

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting dan kompleks bagi kehidupan manusia. Manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukannya dengan manusia lain, baik yang sudah dikenal maupun yang tidak dikenal sama sekali. Komunikasi memiliki peran yang sangat vital bagi kehidupan manusia, karena itu kita harus memberikan perhatian yang seksama terhadap komunikasi.

Syarat utama terjadinya sebuah komunikasi adalah adanya interaksi antara para komunikator. Selain menggunakan bahasa, gerak, isyarat, dan tanda komunikasi juga dapat dilakukan dengan media lainnya. Dalam era globalisasi, media komunikasi memberikan kontribusi signifikan terhadap perubahan dunia. Hal ini menyiratkan betapa hebat dan besarnya pengaruh komunikasi dalam kehidupan kita.

Dalam komunikasi dikenal dengan adanya komunikasi massa, yaitu komunikasi yang dilakukan melalui media, baik media cetak ataupun media elektronik. Film merupakan salah satu dari bagian komunikasi massa, kehadirannya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan yang dukungan tampilan audio visual secara bersamaan sehingga komunikasi yang disampaikan menjadi efektif.

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis semiotika. Seperti dikemukakan oleh *Van Zoest* dalam buku semiotika komunikasi (Indiawan 2018,14) mengatakan :

“Film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang di harapkan , yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara : kata yang di ucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiri gambar-gambar) dan musik film”.

Dalam buku Semiotika komunikasi (Indiawan,2018,5) menjelaskan mengenai semiotika komunikasi adalah

Merupakan ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Pada dasarnya, analisis semiotika merupakan sebuah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi/wacana tertentu.

Sikap manusia, atau singkatanya kita sebut perilaku adalah suatu bentuk atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak pada objek tersebut , Perilaku *bullying* merupakan salah satu permasalahan serius, terutama di lingkungan sekolah, karena mampu mempengaruhi anak-anak dan remaja. *Bullying* juga memiliki efek jangka pendek dan panjang pada pelaku, korban, termasuk mereka yang melihat peristiwa *bullying* tersebut.

Seiring berkembangnya dunia perfilman dengan target pasar anak muda dan kemajuan teknologi internet, dunia perfilman mengembangkan film dengan durasi pendek. *Web series* atau yang biasa dikenal dengan *serial web* adalah sebuah film pendek, yang ditayangkan di internet dalam

beberapa episode, Waktu jeda antar episode dengan episode lainnya pun beragam, ada yang beberapa hari, satu minggu, hingga hitungan bulan tergantung kesepakatan movie maker.

Vidio adalah portal online atau situs web video streaming yang berdiri sejak tahun 2014. Situs ini memungkinkan pengguna untuk menonton dan menikmati berbagai video dan layanan lainnya seperti live chat dan bermain games melalui jaringan internet dan menayangkannya secara streaming (live streaming dan video on demand). Berjalannya waktu Vidio juga dapat diakses melalui mobile & tablet (iOS, Android), personal computers, chromecast, set up box, smart TV dan perangkat lainnya yang telah terinstal aplikasi Vidio.

Salah satu *web series* yang mengangkat tentang perilaku *bullying* di kalangan Mahasiswa adalah *Web Series “Kenapa Gue”*, serial web produksi im-a-gin-e dan Anami Films yang ditayangkan perdana 7 Januari 2022 di Vidio. Serial ini disutradarai oleh Dom Dharmo dan dibintangi oleh Abidzar Al Ghifari, Susan Sameh, Bisma Kharisma, dan Aisyah

Web series “Kenapa gue” mengisahkan tentang Danu (Bisma Karisma), seorang mahasiswa yang tiba-tiba membunuh dirinya saat sesi kelas daring. Ia tidak tahan dengan perundungan yang dilakukan mahasiswa lainnya. Beberapa hari setelah pemakamannya, sesosok wujud misterius mulai meneror dan menyerang mereka yang dianggap bertanggung jawab atas kematian Danu. Sekelompok teman dan yang paling sering merundung Danu, dikenal sebagai "The Circle".

Pemilihan judul kasus ini didasari karena banyak perilaku bullying dikalangan masyarakat dan penonton dengan berbagai macam usia yang mudah mengakses *web series* diantaranya *Web Series* “Kenapa Gue” yang membahas mengenai perundungan, tetapi tidak lengkap rasanya jika kita menyukai sebuah *web series* tanpa tahu akan makna pesan yang terkandung dalam *web series* tersebut dari isi *web series* yang di nikmati.

Berdasarkan latar belakang masalah perlu adanya penelitian secara mendalam pada aspek tanda atau makna simbol mengenai perilaku bullying, maka dari itu penulis mengambil judul penelitian **“Analisis Semiotika Komunikasi Mengenai Perilaku Bullying Pada Web Series “Kenapa Gue” Di Aplikasi Vidio.”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang penulis ajukan adalah : “ Bagaimana Pemaknaan simbol-simbol perilaku *bullying* dalam *Web Series* “Kenapa Gue” di aplikasi Vidio.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemaknaan tanda *icons*, *indeks*, *symbol* perilaku *bullying* yang ada pada *web series* “Kenapa gue”?
2. Bagaimana pesan moral yang terkandung dari *web series* “Kenapa gue”?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemaknaan simbol yang terkandung dalam *web series* “Kenapa gue”.
2. Untuk mengetahui pesan moral yang terkandung dalam *web series* “Kenapa Gue”.

1.5 Manfaat Yang Diharapkan

a. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu dapat memberikan informasi mengenai makna simbolik dalam perilaku *bullying* pada *web series* “Kenapa Gue”, memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu komunikasi.

b. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis yang di harapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Bagi Mahasiswa

Peneliti berharap akan lebih banyak mahasiswa yang lebih peka lagi terhadap perilaku *bullying* yang banyak menyebabkan dampak negatif

2. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan informasi, wawasan, dan pengetahuan mengenai makna yang terkandung dalam web series “Kenapa Gue” kepada masyarakat.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dalam makna simbolik tentang perilaku *bullying* pad web series “Kenapa Gue”

1.6 Kajian Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai bahan perbandingan guna mempermudah peneliti dalam mendapatkan informasi seputar Semiotika Komunikasi yang di anggap relevan dan ada keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Perbedaan skripsi peneliti dengan penelitian sebelumnya ialah penelitian ini menggunakan teori semiotika dari Charles Sander Pierce dengan fokus terhadap perilaku bullying dikalangan remaja dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 1.1
(Penelitian Terdahulu)

No	Judul Penelitian	Metode	Hasil
1	Representasi Bullying dalam Film Joker (Analisis Semiotika Model Roland Barthes), Fadhila Nurul Atika 2019	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data degan menggunakan dokumentasi dan studi kepustakaan dari film Joker.	Hasil penelitian ini menunjukan representasi bullying dalam film bullying dengan menggunakan semiotika Model Roland Barthes.
2	Representasi Bullying di lingkungan Sekolah dalam Film (Studi Analisis Semiotika Terhadap Film Mean Girls), Tri Nanda Ghani Rahmawaty (2016)	Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan objek penelitian berupa scene-scene terpilih dari film Mean Girls yang mengandung tindakan bullying.	Hasil dari penelitian ini adalah terdapat tindakan bullying yang dapat dikelompokkan menjadi 5, yaitu bullying fisik, bullying verbal, bullying non verbal langsung, bullying non verbal tidak langsung, dan pelecehan seksual.

3	Representasi Realitas Bullying dalam Serial Film Kartun Doraemon, Arie Nugraha (2012)	Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan objek Serial Film Kartun Doraemon. Analisis semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika Roland Barthes	Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa serial kartun juga menayangkan realitas tentang perilaku bullying dan juga membedah makna yang ada dalam serial Film kartun Doraemon
4	Analisis Semiotik Unsur Bullying Pada Film Animasi Zootopia, Ilham Raka Guntara(2018)	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode Kualitatif yang menggunakan Semiotika sebagai jenis dan pendekatan penelitian.	menunjukkan bahwa terdapat unsur semiotika unsur bullying fisik dan bullying verbal pada film animasi Zootopia. Yang mana bullying fisik terdiri dari memalak, memukul, mendorong dan melempar dengan barang. Sedangkan bullying verbal terdiri dari meledek dan menghina
5	Analisis Semiotika Body Shaming dalam film imperfact	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode Kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes	Menunjukkan bahwa terdapat unsur semiotika unsur bullying fisik dan bullying verbal pada film Imperfact.

1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah sebuah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini

1.7.1 Komunikasi

Menurut Effendy dalam buku ilmu, teori dan praktik komunikasi.(2017:8) mengenai pengertian komunikasi adalah:

Secara praktis atau dalam praktik kehidupan sehari-hari, definisi, makna, arti, atau pengertian komunikasi adalah proses penyampaian pesan kepada orang lain. Pesan (message) itu bisa berupa informasi, pemberitahuan, keterangan, ajakan, imbauan, bahkan provokasi atau hasutan. Kata kunci dalam komunikasi adalah pesan itu. Dari pesan itulah sebuah proses komunikasi dimulai. Komunikasi terjadi karena ada pesan yang ingin atau harus disampaikan kepada pihak lain.

Kata komunikasi atau *communication* dalam Bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make commont*), aktivitas komunikasi, harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat. Kegiatan komunikasi tidak hanya informatif, yakni agar orang lain bersedia menerima suatu paham atau keyakinan melakukan suatu perbuatan atau kegiatan lain-lain.

Menurut Tubbs dan Moss (dalam Mulyana, ilmu komunikasi suatu pengantar,2018:59) mendefinisikan bahwa “Komunikasi merupakan proses penciptaan makna antara dua orang atau lebih”.

Menurut Effendy dalam buku ilmu, teori dan praktik komunikasi.(2017:13) mendefinisikan bahwa “Hakikat komunikasi dalam pernyataan antar manusia, pernyataan tersebut berupa pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalur”.

Gerald R. Miller (dalam ilmu komunikasi suatu pengantar, Mulyana, 2018:60) mendefinisikan bahwa “Komunikasi terjadi jika suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima”.

Definisi-definisi yang dikemukakan di atas tentunya belum mewakili semua definisi komunikasi yang telah dibuat oleh banyak pakar, namun sedikit banyaknya kita telah dapat memperoleh gambarannya. Menurut peneliti sendiri, dengan merujuk pada pengertian dari para ahli di atas, komunikasi adalah proses interaksi 2 orang atau lebih yang pelukan pertukaran informasi dengan cara yang tepat untuk menerangkan tindakan komunikasi tersebut. Karena itu jika berada dalam suatu situasi berkomunikasi, maka kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain, seperti kesamaan bahasa atau kesamaan arti dari simbol-simbol yang digunakan dalam berkomunikasi.

1.6.2 Komunikasi Simbolik

Dalam buku interaksi simbolik (2020,7) Komunikasi memiliki pengertian yakni proses penyampaian maksud atau pesan dari sang komunikator kepada komunikan baik dalam bentuk satu arah ataupun dua arah, dengan menggunakan media (alat bantu) maupun tidak, dengan tujuan terwujudnya mutual understanding, perubahan pemikiran dan perilaku. Komunikasi memiliki dua jenis dalam bentuk penyampaiannya, yakni verbal dan non verbal. Verbal itu mencakup lisan dan tulisan, sedangkan non verbal mencakup mimik wajah, bahasa tubuh ataupun simbol

Manusia sebagai makhluk sosial tidak mungkin akan berhenti berkomunikasi. Dalam berinteraksi manusia menggunakan simbol atau lambang khusus untuk menyatakan sesuatu maksud tertentu. Lambang-lambang bahasa, baik lisan maupun tulisan disebut lambang verbal. Lambang-lambang lainnya yang bukan bahasa disebut lambang non verbal.

Menurut Wilbur Schramm (Suranto,2017:2) “Komunikasi merupakan tindakan melaksanakan kontak antar pengirim dan penerima, dengan bantuan pesan, pengirim dan penerima memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan simbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima oleh penerima”.

Penggunaan simbol dalam komunikasi bisa sangat signifikan. Penggunaanya sudah ada sejak zaman nenek moyang, Pictograph yang terukir pada temuan dari zaman purbakala adalah bukti otentiknya. Tentu penggunaan simbol mengalami banyak perubahan dari zaman ke zaman, kalau dulu manusia menggunakan hieroglyph sekarang kita menggunakan emoji.

Menurut Indriawan (2018:8) “Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petanda”. Simbol tanda untuk menunjukkan hubungan dengan acuan dalam sebuah hasil konvensi atau kesepakatan bersama, contohnya adalah bahasa (verbal, nonverbal, atau tulisan), dan juga benda-benda yang mewakili sebuah eksistensi yang secara tradisi telah disepakati.

Terdapat dua komponen penting dalam mempelajari *symbolic communication* yaitu Tanda dan Makna. Tanda adalah sesuatu yang bersifat dan dapat dipersepsi oleh indera kita. Makna adalah hasil dari penandaan. Makna bukanlah konsep yang mutlak dan statis sebab pemaknaan dapat berubah karena faktor misalnya karena perbedaan konteks, perubahan zaman, latar belakang, pengalaman atau bahkan mood dari pemberi makna dan sebagainya. Contoh : warna merah dapat dimaknai sebagai amarah, dalam konteks yang berbeda, warna merah dapat berarti berani.

Dari penjelasan diatas mengenai komunikasi simbolik bahwa komunikasi simbolik atau interaksi simbolik relevan dengan metode peneliti yang menggunakan bidang kajian semiotika komunikasi.

1.6.3 Analisis Semiotika Komunikasi

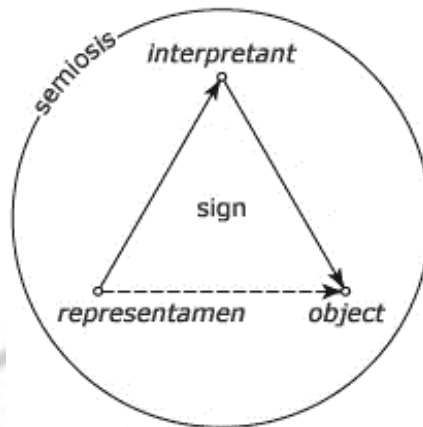
Dalam buku semiotika komunikasi Indriawan (2018,7) Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu – yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya – dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain”. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk adanya hal lain. Contohnya asap menandai adanya api, sirine mobil yang keras meraung-raung menandai adanya kebakaran.

Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Pada dasarnya, analisis semiotika merupakan sebuah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi/wacana tertentu. Analisisnya bersifat paradigmatis dalam arti berupaya menemukan makna termasuk dari hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah teks. Maka, orang sering mengatakan semiotika adalah upaya menemukan makna “berita di balik berita”.

Studi bahasa telah dipengaruhi oleh semiotik dan sebaliknya, keduanya saling berinteraksi dan memberikan kontribusi yang cukup berarti bagi keduanya. Bahasa oleh *Saussure* dipandang sebagai sistem terstruktur yang mempresentasikan realitas. Ia mengarahkan bahwa kajian-kajian mengenai bentuk, bunyi dan tata bahasa menjadi sangat penting dalam kajian atau studi- studi bahasa. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk. Memahami Semiotika tentu tidak bisa melepaskan pengaruh dan peran penting dari *Charles Sander Peirce* dan *Ferdinand De Saussure*. Keduanya meletakkan dasar-dasar bagi kajian semiotika. Peirce dikenal sebagai pemikir argumentatif dan filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional.

Teori dari Peirce seringkali disebut sebagai “*grand theory*” dalam semiotika, disebabkan karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal. Sebuah tanda atau representamen menurut Charles S Peirce adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dari beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu oleh Peirce disebut Interpretant dinamakan sebagai Interpretant dari tanda yang pertama, pada gilirannya akan mengaju pada objek tertentu. Dengan demikian menurut Peirce, sebuah tanda atau representamen memiliki relasi ‘triadik’ langsung dengan interpretan dan objeknya.

Dari penjelasan di atas mengenai semiotika komunikasi, teori Charles Sender Pierce sangat relevan dengan bidang kajian web series dengan fokus pada dimensi Icons, Indeks, Symbol

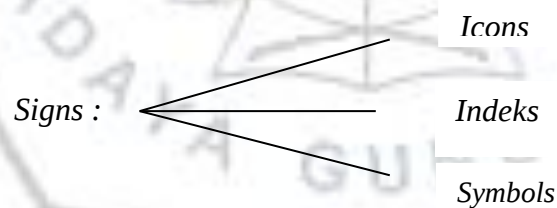


Gambar 1.1

Semiosis Charles Sanders Peirce

(Indawan,2018:18)

Upaya klasifikasi yang dilakukan oleh Peirce terhadap tanda memiliki kekhasan meski tidak bisa dibilang sederhana. Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi : Ikon (*icons*), Indeks (*Index*) dan Simbol (*Symbol*) yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya.



Gambar 1.2

Katagori Tanda Menurut Charles Sanders Pierce

(Indawan,2018:18)

Salah satu cara yang digunakan para ahli untuk membahas lingkup makna yang lebih besar ini adalah dengan membedakan antara *Icons*, *Index* dan *Symbol* dikutip dari buku semiotika komunikasi (Indiawan,2018,18)

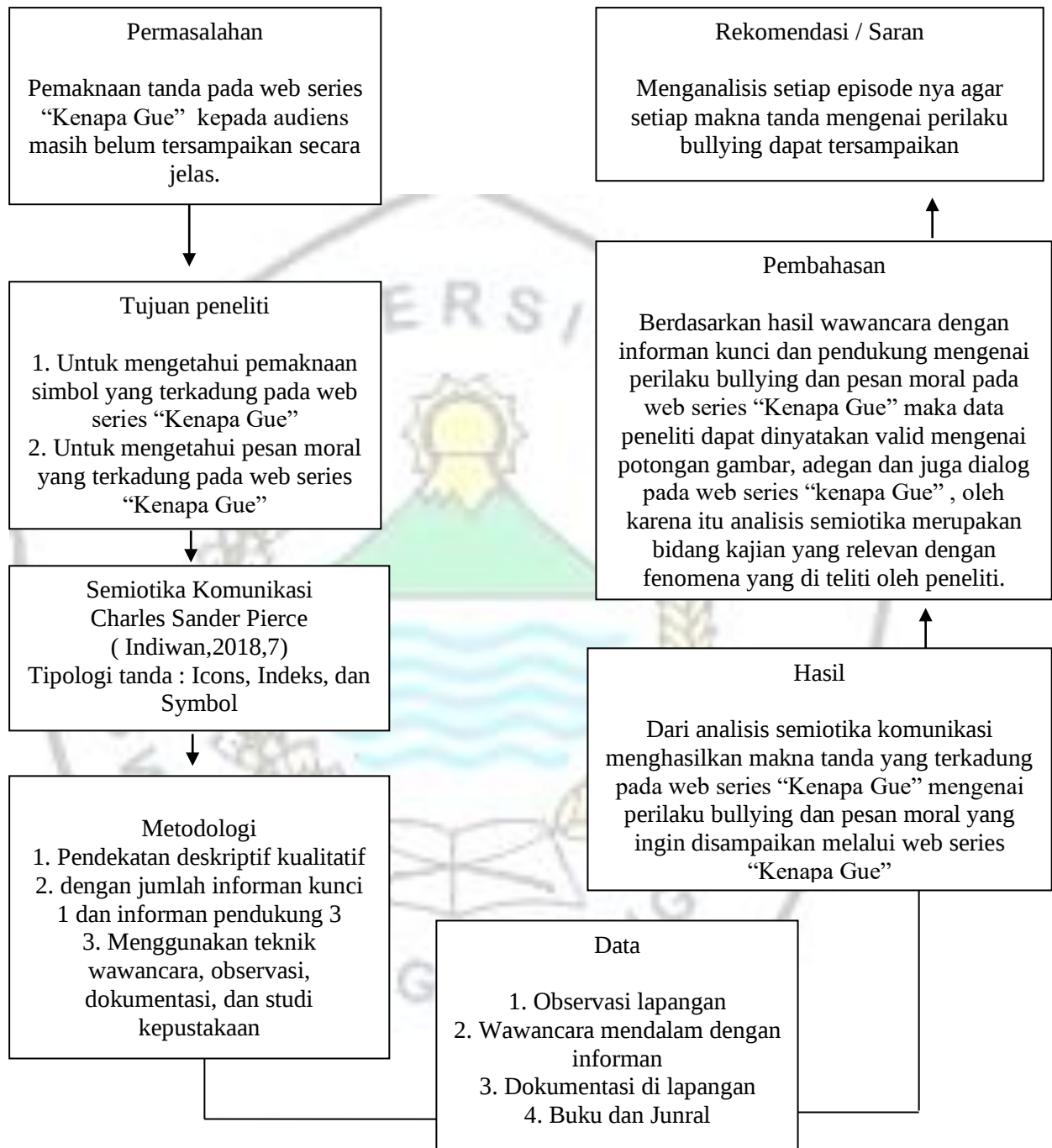
Icons adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa“ sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. Di dalam ikons hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas. Contohnya sebagian besar rambu lalu lintas dalam merupakan tanda yang ikonik karena “menggambarkan” bentuk yang memiliki kesamaan dengan objek yang sebenarnya.

Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dengan objeknya bersifat kongkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kasual. Contohnya jejak telapak kaki di atas permukaan tanah, misalnya, merupakan indeks dari seseorang atau binatang yang telah lewat disana, ketukan pintu merupakan indeks dari kehadiran seseorang.

Symbol adalah jenis tanda yang bersifat abstrak dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol. Tak sedikit dari rambu lalu lintas yang bersifat simbolik salah satu contohnya rambu lalu lintas di larang parkir di sini.

Dari penjelasan di atas mengenai tipologi tanda versi Charles Sender Pierce yang di jelaskan sangat relevan dengan fenomena penelitian pembedahan makna tanda dalam sebuah web series yang banyak mengandung makna tanda dari segi potongan gambar lalu gerakan dan dialog yang mengandung sebab akibat serta isyarat tertentu dalam sebuah adegan yang ada dalam web series.

Kerangka alur penelitian dapat di liat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.3

Kerangka alur penelitian

1.8.1 Definisi Konsep penelitian

Untuk menghindari kekeliruan penafsiran terhadap variabel, kata dan istilah teknis yang terdapat dalam judul, maka penulis merasa perlu untuk mencantumkan definisi konsep penelitian. Judul penelitian ini adalah “Analisis Semiotika Komunikasi mengenai Perilaku *Bullying* pada *web Series* “Kenapa Gue” di Aplikasi Vidio.

1. Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.

2. Perilaku *Bullying*

Bullying (dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai “penindasan/risak”) merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus.

3. Makna Simbolik

Makna merupakan bentuk responsi dari stimulus yang diperoleh pameran dalam komunikasi sesuai dengan asosiasi maupun hasil belajar yang dimiliki. Sedangkan simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya

4. Web Series

Web Series atau yang biasa dikenal dengan serial web merupakan sebuah film pendek, yang ditayangkan di internet dalam beberapa episode, waktu jeda antar episode dengan episode lainnya pun beragam, ada yang beberapa hari, satu minggu, hingga hitungan bulan.

5. Vidio

Vidio merupakan sebuah aplikasi *streaming* online untuk dapat mengakses web series ataupun film dengan berlangganan aplikasi yang bisa di download di handphone user android maupun iphone.



1.8.2 Operasionalisasi Konsep Penelitian

Dengan operasionalisasi konsep penelitian ini dapat di jabarkan pada tabel berikut ini.

Konsep Penelitian	Dimensi	Parameter
ANALISIS SEMIOTIKA KOMUNIKASI MENGENAI PERILAKU BULLYING PADA WEB SERIES “KENAPA GUE” DI APLIKASI VIDIO	<i>A. Icon</i>	a) Potongan gambar
	<i>B index</i>	a) Gerakan b) Dialog
	<i>C. symbol</i>	a) Makna Gerakan b) Makna Dialog

Tabel 1.2
Operasionalisasi Konsep Penelitian

1.9 Metode Penelitian

1.9.1 Metode Penelitian Yang Digunakan

Metode berasal dari kata Methodos (Yunani) yang dimaksud adalah cara atau menuju suatu jalan. Metodologi ilmiah ialah system dan metode yang dipergunakan untuk memperoleh informasi atau bahan materis suatu pengetahuan ilmiah.

Sesuai dengan sifat masalah yang diteliti dan penelitian yang hendak dicapai serta sifat-sifat data yang diperlukan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian ini ialah kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Melalui tipe ini penulis akan berusaha memberikan gambaran tentang makna simbolik perilaku Bullying pada web series “Kenapa Gue”.

Format Kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, situasi, atau fenomena realitas sosial dalam masyarakat yang menjadikan objek penelitian dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu

Di dalam analisis semiotika, metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Hal itu disebabkan karena asumsi dasar semiotika adalah kajian tentang tanda, dimana dalam memaknainya setiap orang akan berbeda-beda sesuai dengan budaya, ideologi, pengalaman, dsb. oleh sebab itu, semiotika sebagai metode tafsir tanda

memiliki sifat yang subjektif. Dengan demikian, analisis semiotika akan lebih sesuai menggunakan pendekatan kualitatif karena metode penelitian kualitatif bersifat subjektif sehingga instrumen penelitiannya adalah peneliti sendiri

1.9.2 Informan dan Teknik Informan

Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang di pandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

Purposive sampling didasarkan atas informasi yang mendahului (*previous knowledge*) tentang keadaan populasi dan informasi ini harus tidak perlu diragu-ragukan, masih samar-samar, atau masih berdasarkan dugaan-dugaan atau kira-kira.

Informan Kunci (*Key Informan*) merupakan mereka yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi pokok yang diperlukan dalam penelitian, informan kunci dari *web series* “Kenapa Gue” ini adalah Sutradara dari *Web Series* “Kenapa Gue”.

Informan pendukung merupakan orang yang dapat memberikan informasi tambahan sebagai pelengkap analisis dan pembahasan dalam penelitian kualitatif. Untuk informan pendukung dari penelitian ini adalah mahasiswa atau masyarakat umum yang sudah menonton web series “Kenapa Gue”.

1.9.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh peneliti untuk memperoleh data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Studi kepustakaan, dilakukan dengan cara mempelajari dan mengumpulkan data melalui literatur, buku dan sumber bacaan lainnya yang relevan dan mendukung penelitian serta membantu peneliti untuk memperoleh informasi.
2. Wawancara suatu metode pengambilan data dengan proses tanya jawab yang dikerjakan secara sistematis dan berdasarkan pada tujuan penelitian. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, yaitu proses tanya jawab antara peneliti dengan informan, dengan berpedoman pada pedoman wawancara yang hanya berfungsi sebagai acuan awal.

3. Dokumentasi metode ini mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, agenda, foto, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk memperkuat dan memperoleh data, Teknik dokumentasi ini merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.
4. Observasi, dilakukan dengan cara menonton langsung series “Kenapa Gue”. Setelah proses observasi dengan menonton series nya, barulah di peroleh scane yang akan di teliti.

1.9.4 Teknik Pengujian Keabsahan Data

Agar penelitian dapat dinilai kebenarannya dan dari segala segi keorisinalitasnya, maka perlu dilakukan uji keabsahan data atau uji validitas serta pemeriksaan terhadap keabsahan data. Teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding diluar data tersebut. Peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber data.

Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data, selain peneliti mendapatkan data dari observasi dengan melakukan

pengamatan secara langsung yaitu menonton dan mengamati adegan-adegan dan dialog dalam web series “Kenapa Gue”. Dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Tentu masing-masing cara itu akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan (insights) yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti. Berbagai pandangan itu akan melahirkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran.

1.9.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Analisis data ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas hingga datanya sudah jenuh.

Analisis data yang peneliti gunakan yaitu ada 3 tahap, yaitu mengambil analisis data model Miles dan Huberman ;

a. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting, dicari pola dan temanya. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemutusan perhatian melalui penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.

Tahapan-tahapan reduksi data meliputi:

1. Membuat ringkasan;
2. Mengkode;
3. Menelusuri tema;
4. Membuat gugus-gugus;
5. Membuat Partisi;
6. Membuat Memo;

b. Penyajian Data

Penyajian data berarti mendisplay/menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar katagori, dan sebagainya. Penyajian data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah bersifat naratif. Ini dimaksud untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang di pahami.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan dalam penelitian mungkin dapat menjawab rumusan masalah, karena rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang disajikan berupa deskripsi atau gambaran yang awalnya belum jelas menjadi jelas dan dapat berupa hubungan kausal/interaktif dan hipotesis/teori.

1.10 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Waktu penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini kurang lebih 5 (lima) bulan, yang dimulai dari bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2022, dan rencana jadwal penelitian yang dibentuk dapat dilihat dibawah ini.

Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	2022																			
		Maret				April				Mei				Juni				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																				
2	Pembuatan Proposal																				
3	Seminar Proposal																				
4	Penelitian																				
5	Seminar Draf																				
6	Sidang Skripsi																				

Tabel 1.3



