# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## 3.1 Paradigma penelitian

Paradigma penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis yang berpijak pada teori semiotika Charles Sanders Peirce. Paradigma konstruktivis memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang dibentuk melalui proses pemaknaan, di mana makna tidak hadir secara objektif dan tunggal, melainkan dikonstruksi melalui interaksi antara tanda, konteks, dan penafsir. Dalam konteks penelitian ini, makna visual yang terdapat dalam film Gran Turismo dipahami sebagai hasil konstruksi tanda-tanda visual yang ditafsirkan oleh audiens.

Dalam paradigma ini, tanda tidak dipahami sebagai sesuatu yang bersifat statis, melainkan sebagai bagian dari proses pemaknaan yang dinamis dan berkelanjutan. Makna dapat berkembang seiring dengan pengalaman, latar belakang budaya, dan pengetahuan audiens. Oleh karena itu, penelitian ini tidak bertujuan untuk menemukan satu makna yang bersifat absolut, melainkan untuk mengungkap kemungkinan makna yang muncul dari tanda-tanda visual dalam film Gran Turismo melalui analisis ikon, indeks, dan simbol menurut Peirce.

Dengan menggunakan paradigma konstruktivis berbasis semiotika Charles Sanders Peirce, penelitian ini berupaya memahami bagaimana film Gran Turismo membangun makna dan pesan komunikasi pemasaran brand Playstation melalui



lib.mercubuana.ac.id

narasi visual simulasi balap. Paradigma ini dianggap paling sesuai karena memberikan kerangka berpikir yang memungkinkan peneliti menafsirkan tanda secara kontekstual, mendalam, dan relevan dengan tujuan penelitian.

### 3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan makna tanda-tanda visual yang terdapat dalam film Gran Turismo, khususnya tanda yang merepresentasikan narasi visual simulasi balap dan komunikasi pemasaran brand Playstation. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengkaji makna secara mendalam, kontekstual, dan interpretatif tanpa menggunakan perhitungan statistik.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Creswell dan Poth (2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu permasalahan sosial atau manusia. Penelitian kualitatif dilakukan dalam konteks tertentu dan menggunakan proses pengumpulan serta analisis data yang memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

Denzin dan Lincoln (2018) juga menjelaskan bahwa penelitian kualitatif menempatkan peneliti dalam dunia yang diteliti dan berusaha memahami serta



lib.mercubuana.ac.id

menafsirkan fenomena berdasarkan makna yang diberikan terhadap fenomena tersebut. Dengan demikian, pendekatan kualitatif sesuai digunakan ketika penelitian berfokus pada makna, interpretasi, pengalaman, representasi, dan konteks.

Analisis semiotika Charles Sanders Peirce memandang tanda sebagai bagian dari proses pemaknaan (semiosis) yang melibatkan hubungan triadik antara representamen, object, dan interpretant. Representamen merupakan bentuk fisik tanda yang tampak dalam film, seperti visual mobil balap, perangkat simulasi Playstation, logo brand, atau adegan balapan. Object adalah referensi atau konsep yang dirujuk oleh tanda tersebut, misalnya dunia balap profesional, teknologi simulasi, atau identitas brand Playstation. Sementara itu, interpretant adalah makna atau pemahaman yang muncul dalam benak audiens sebagai hasil dari interaksi antara representamen dan object.

Selain model triadik tersebut, penelitian ini juga menggunakan klasifikasi tanda Peirce yang terdiri atas ikon, indeks, dan simbol sebagai alat bantu analisis. Ikon digunakan untuk mengidentifikasi tanda yang memiliki kemiripan langsung dengan objeknya, indeks untuk tanda yang menunjukkan hubungan sebab-akibat atau kedekatan eksistensial, dan simbol untuk tanda yang maknanya dibentuk melalui kesepakatan atau konvensi sosial. Dengan klasifikasi ini, peneliti dapat mengelompokkan tanda-tanda visual dalam film Gran Turismo secara sistematis.

Melalui metode analisis semiotika Peirce, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi tanda yang muncul dalam film, tetapi juga menafsirkan bagaimana tanda-tanda tersebut membangun makna dan pesan komunikasi pemasaran. Metode



lib.mercubuana.ac.id

ini dianggap paling sesuai karena film Gran Turismo sebagai adaptasi game kaya akan representasi visual yang berfungsi sebagai ikon, indeks, dan simbol dari brand Playstation serta dunia balap, sehingga memungkinkan analisis makna yang lebih komprehensif dan mendalam.

### 3.3 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini difokuskan pada scene dan *shot* dalam film Gran Turismo yang secara eksplisit maupun implisit merepresentasikan brand Playstation. Penentuan unit analisis ini didasarkan pada fokus penelitian yang menempatkan film sebagai media pembentuk *Brand Image*, sehingga tidak seluruh aspek film dianalisis, melainkan hanya bagian-bagian visual yang berkaitan langsung dengan representasi produk, teknologi, dan nilai merek Playstation. Analisis terhadap unit-unit ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengungkap makna tanda melalui hubungan representamen, object, dan interpretant.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

#### 3.3.1 scene

Scene merupakan rangkaian peristiwa yang memiliki kesatuan ruang, waktu, dan makna dalam narasi film. Scene dipilih sebagai unit analisis utama karena dalam satu adegan terdapat kesatuan narasi visual yang memungkinkan munculnya rangkaian tanda bermakna. Scene yang dianalisis meliputi adegan yang menampilkan penggunaan konsol Playstation, simulator balap berbasis game Gran Turismo,



lib.mercubuana.ac.id

promosi GT Academy, serta adegan yang menunjukkan keterkaitan antara dunia virtual dan dunia balap nyata. Setiap scene dianalisis untuk melihat bagaimana tanda visual berfungsi sebagai ikon, indeks, atau simbol dalam membangun citra brand Playstation.

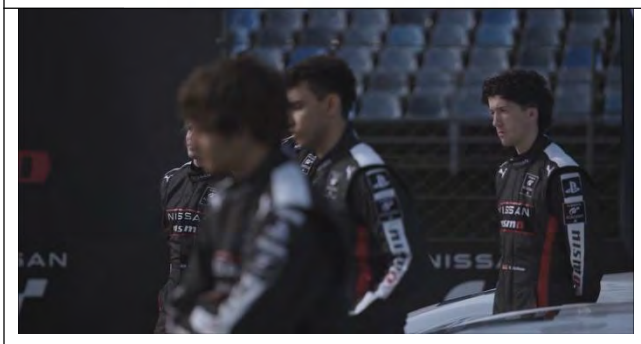
**Tabel 3.1 unit analisis *scene* film Gran Turismo**

| | |
|---|---|
|  | Pada menit durasi 00:38 - 00:53 scene menunjukan karakter-karakter dari game ekslusif Playstation dan di akhiri dengan logo brand playstasion.<br>Scene ini dipilih karena merupakan salah satu scene yang paling eksplisit dalam memperkenalkan identitas PlayStation. Kemunculan logo setelah visual karakter game menciptakan hubungan visual antara berbagai produk permainan dengan satu identitas platform. |

UNIVERSITAS MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

| | |
|---|---|
|  | Pada durasi 02:49 – 02:58<br>Scene menampilkan pemeran utama yang bersemangat membuka produk "steering wheel" dari Playstation. Scene ini menunjukan cukup jelas produk dan juga logo. Diakhiri dari pemeran utama mencoba memainkan Gran Turismo.<br>Scene ini dipilih karena merupakan scene yang paling jelas dalam menunjukkan PlayStation sebagai media pengalaman virtual dan simulasi.<br>Jika scene pertama memperkenalkan identitas brand, scene kedua memperlihatkan pengalaman menggunakan produk atau game. |
|  | Pada menit 31:34 - 33:44 memnunjukan scene pembukaan *GT Academy.* Di tampilkan seragam balap berwarna hitam dan putih dengan beberapa patch logo seperti Playstation, Gran Turismo, puma dan nissan. Scene di ambil dari beberapa |

UNIVERSITAS MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

| | |
|---|---|
| | angle, dan menunjukan bahwa mereka bersandar di depan mobil balap sungguhan yaitu nissan GT-R R35 nismo. Scene ini dipilih karena menjadi titik penting dalam narasi film yang mempertemukan game virtual dengan dunia balap nyata. Hubungan tersebut bukan sekadar interpretasi peneliti; kisah Jann Mardenborough memang menjadi inti film dan berkaitan dengan GT Academy. PlayStation menjelaskan perjalanan Mardenborough sebagai perjalanan dari pemain Gran Turismo menjadi pembalap profesional melalui GT Academy. |

UNIVERSITAS MERCU BUANA

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.4.1 Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah data yang diobservasi atau melalui proses pengamatan langsung dengan menonton film Gran Turismo. Data primer dalam penelitian ini diambil Melalui Platform streaming berbayar Netflix yang pada saat penelitian ini dilakukan masih tersedia. Kemudian meng capture atau



lib.mercubuana.ac.id

screenshoot dari scene yang dianggap memiliki nilai moral yang selanjutnya melakukan pencermatan pada objek tersebut dengan cara mengamati serta mencatat tanda yang ada di dalam objek tersebut menggunakan semiotika Charles S. Peirce (denotasi, konotasi, dan mitos) untuk menemukan makna pada tiap scene.

### 3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari literatur dan dokumen yang relevan, dan juga melalui jaringan internet yang masih berkaitan dengan permasalahan membahas tentang film. Data sekunder digunakan untuk mendukung dan memperkaya analisis tanda-tanda visual yang ditemukan dalam data primer.

## 3.5 Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce dengan pendekatan kualitatif interpretatif. Analisis difokuskan pada tanda-tanda visual dalam film Gran Turismo yang berkaitan dengan representasi dan pembentukan *Brand Image* Playstation. Proses analisis data dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

UNIVERSITAS MERCU BUANA

1. **Menentukan Scene yang Mengandung Tanda Brand**

   Tahap pertama adalah mengidentifikasi dan memilih scene dalam film Gran Turismo yang mengandung representasi brand Playstation, baik secara eksplisit maupun implisit. Scene yang dipilih meliputi adegan yang menampilkan penggunaan konsol Playstation, simulator balap berbasis game Gran Turismo, logo Playstation, serta visual lain yang menunjukkan keterkaitan antara dunia game dan dunia balap



lib.mercubuana.ac.id

nyata. Tahap ini bertujuan untuk membatasi data agar analisis tetap fokus pada pembentukan *Brand Image*.

a) Scene Pertama: Identitas PlayStation (Durasi 00:38–00:53)

Scene pertama menampilkan sejumlah karakter dari game yang berkaitan dengan PlayStation dan kemudian diakhiri dengan kemunculan logo PlayStation. Scene ini dipilih karena memiliki fungsi penting dalam memperkenalkan identitas ekosistem PlayStation sejak bagian awal film. Tanda-tanda yang dapat diteliti dalam scene ini meliputi logo PlayStation, karakter-karakter game, bentuk dan posisi visual, serta hubungan antara karakter game dengan logo PlayStation. Karakter-karakter tersebut dapat dianalisis sebagai tanda yang merepresentasikan berbagai produk permainan dalam ekosistem PlayStation, sedangkan kemunculan logo PlayStation dapat dianalisis sebagai tanda yang mengidentifikasi keberadaan dan identitas merek.

Pemilihan scene ini didasarkan pada kemunculan unsur-unsur yang secara eksplisit memperkenalkan identitas PlayStation kepada penonton. Hubungan visual antara karakter-karakter game dengan logo PlayStation dapat dianalisis untuk melihat bagaimana film mengonstruksi hubungan antara berbagai produk permainan dengan satu identitas merek. Dalam analisis semiotika Charles Sanders Peirce, tanda-tanda tersebut dapat dikaji berdasarkan hubungan representamen, object, dan interpretant, serta diklasifikasikan berdasarkan bentuk hubungannya sebagai ikon, indeks, atau simbol. Dengan demikian, scene ini digunakan untuk melihat bagaimana identitas PlayStation dibangun melalui representasi visual dalam film.

b) Scene Kedua: PlayStation sebagai Pengalaman Simulasi (Durasi 02:49–02:58)



lib.mercubuana.ac.id

Scene kedua menampilkan Jann yang bersemangat ketika membuka steering wheel, kemudian menggunakan perangkat tersebut untuk memainkan Gran Turismo. Scene ini dipilih karena memperlihatkan hubungan langsung antara pemain, perangkat permainan, dan pengalaman simulasi balap. Tanda-tanda yang dapat diteliti meliputi perangkat steering wheel, tampilan permainan Gran Turismo, ekspresi dan gestur Jann, serta berbagai unsur visual yang menunjukkan aktivitas bermain. Selain itu, hubungan antara perangkat permainan dengan tampilan Gran Turismo dapat dianalisis untuk melihat bagaimana pengalaman bermain direpresentasikan sebagai aktivitas yang melibatkan teknologi dan simulasi digital.

Pemilihan scene ini didasarkan pada kemampuannya dalam memperlihatkan PlayStation tidak hanya sebagai sebuah identitas merek, tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman bermain yang dialami oleh pengguna. Scene ini juga memiliki keterkaitan dengan konsep game virtual dan simulasi digital karena Gran Turismo ditampilkan sebagai permainan yang merepresentasikan pengalaman mengemudi melalui lingkungan virtual. Dalam konteks penelitian, tanda-tanda tersebut dianalisis menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengetahui makna yang terbentuk dari hubungan antara perangkat, permainan, pemain, dan pengalaman simulasi. Dengan demikian, scene ini digunakan untuk melihat bagaimana film mengonstruksi hubungan antara PlayStation, Gran Turismo, teknologi, dan pengalaman pengguna.

UNIVERSITAS MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

c) Scene Ketiga: GT Academy dan Transformasi Virtual ke Dunia Nyata (Durasi 31:34–33:44)

Scene ketiga menampilkan pembukaan GT Academy, peserta yang menggunakan seragam balap dengan berbagai patch logo, termasuk PlayStation, Gran Turismo, Puma, dan Nissan, serta kendaraan balap seperti Nissan GT-R R35 Nismo. Scene ini dipilih karena memperlihatkan berbagai tanda yang menghubungkan dunia permainan virtual dengan dunia otomotif dan balap profesional. Tanda yang dapat diteliti meliputi logo PlayStation dan Gran Turismo pada seragam, logo Nissan dan Puma, pakaian peserta, kendaraan balap, serta komposisi visual yang memperlihatkan hubungan antara peserta dengan kendaraan. Unsur-unsur tersebut dapat dianalisis untuk mengetahui bagaimana teknologi permainan, identitas merek, otomotif, dan dunia balap direpresentasikan dalam satu konteks visual.

Pemilihan scene ini didasarkan pada perannya dalam memperlihatkan pertemuan antara pengalaman bermain Gran Turismo dengan dunia balap nyata melalui GT Academy. Berbeda dengan scene sebelumnya yang menampilkan pengalaman bermain dalam lingkungan virtual, scene ini memperlihatkan kendaraan, peserta, dan lingkungan kompetisi yang merepresentasikan dunia balap profesional. Oleh karena itu, scene ini dianggap relevan untuk menganalisis hubungan antara PlayStation, Gran Turismo, simulasi digital, otomotif, dan balapan sebagai olahraga. Melalui analisis semiotika Charles Sanders Peirce, berbagai tanda dalam scene dapat dikaji berdasarkan representamen, object, dan interpretant untuk mengetahui



lib.mercubuana.ac.id

bagaimana hubungan tersebut menghasilkan makna yang berkaitan dengan citra dan asosiasi terhadap merek PlayStation.

**2. Mengidentifikasi Representamen**

Pada tahap kedua, peneliti mengidentifikasi representamen, yaitu bentuk fisik dari tanda yang tampak dalam scene dan *shot* terpilih. Representamen dapat berupa objek visual, gambar, warna, sudut pengambilan gambar, atau gerakan tertentu yang menonjolkan teknologi dan identitas Playstation.

**3. Menentukan Object Rujukan**

Tahap ketiga adalah menentukan object, yaitu konsep atau realitas yang dirujuk oleh representamen. Object dalam penelitian ini dapat berupa makna tentang teknologi, realisme simulasi balap, profesionalisme dunia balap, atau identitas brand Playstation sebagai produsen perangkat gaming.

**4. Menafsirkan Interpretant**

Tahap keempat adalah menafsirkan interpretant, yaitu makna atau pemahaman yang terbentuk dalam benak audiens sebagai hasil hubungan antara representamen dan object. Interpretasi dilakukan secara kontekstual dengan mempertimbangkan latar budaya, narasi film, serta konsep komunikasi pemasaran dan *Brand Image*.

**5. Mengklasifikasikan Ikon, Indeks, dan Simbol**

Tahap terakhir adalah mengklasifikasikan setiap tanda yang telah dianalisis ke dalam kategori ikon, indeks, atau simbol sesuai dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Klasifikasi ini bertujuan untuk memahami bagaimana jenis hubungan



lib.mercubuana.ac.id

tanda dengan objeknya berperan dalam membangun makna dan citra brand Playstation dalam film Gran Turismo.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id