BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian analisis semiotika John Fiske. Secara metodelogis, kritisme yang terkandung dalam teori – teori interpretatif menyebabkan cara berpikir mazhab kritis terbawa dalam kajian semiotika ini.

Paradigma Kritis bersumber dari pemikiran sekolah Frankfurt karena propaganda besar-besaran Hitler. Media menjadi alat pemerintah untuk mengontrol publik. Paradigma kritis adalah berpikir secara kompleks, mempertimbangkan dari segala sisi dan tersturktur. Melihat secara utuh dan menyeluruh. Paradigma kritis (*critical paradigm*) merupakan semua teori sosial yang mempunyai maksud dan implikassi praktis dan berpengaruh terhadap perubahan sosial. Paradigma ini tidak sekedar melakukan kritik terhadap ketidakadilan sistem yang dominan yaitu sistem sosial kapitalisme, melainkan suatu paradigma untuk mengubah sistem dan struktur tersebut menjadi lebih adil. Bagi paradigma kritis tugas ilmu sosial adalah justru melakukan penyadaran kritis masyarakat terhadap sistem dan struktur sosial yang cenderung "mendehumanisasi" atau membunuh nilai-nilai kemanusiaan (Fakih, 2001: 7)

Desain penelitian John Fiske merupakan paradigma kritis karena mengangkat suatu ideologi yang terkandung dalam sebuah media.

Merepresentasikan seubah realita yang dibuat dari sebuah media. Untuk mengkaji fenomena komunikasi dalam produk media.

Pendekatan kualitatif dengan desain penelitian analisis semiotika John Fiske. Dalam menginterpretasikan melalui metode ini, maka terangkum beberapa unsur intertekstualitas di dalam level realitas, representasi ataupun ideologi yang terkandung di dalam film *Snowpiercer*.

Sesuai dengan paradigma kritis, maka analisis semiotik bersifat kualitatif. Dengan begitu mampu memberikan peluang-peluang besar dibentukya interpretasi-interpretasi alternatif. Penelitian kulalitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai melaui prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. (Basrowi, 2002:1)

Semiotika memfokuskan perhatiannya terutama pada teks. Model-model proses yang linear tidak banyak memberi perhatian terhadap teks karena memperhatikan juga proses komunikasi, bahkan beberapa modelnya mengabaikan teks nyaris tanpa komentar apa pun. (Fiske,1990:61).

Marcel Denesi dalam bukunya yang berjudul Pesan, Tanda, dan Makna menjelaskan :

> "Semiotika adalah ilmu yang mencoba menjawab pertanyaan yang dimaksud "x" yang dapat berupa apapun, mulai dari sebuah kata atau isyarat hingga keseluruhan komposisi music atau film. Jangkauan "x" bisa bervariasi, tetapi sifat dasar yang merumuskannya tidak".(Danesi, 2010:5)

Fiske berpendapat bahwa realitas adalah produk-produk yang dibuat oleh manusia. Dari ungkapan tersebut diketahui bahwa Fiske berpandangan apa yang ditampilkan di layar kaca, seperti film, adalah merupakan realitas sosial. Fiske

kemudian membagi proses representasi dalam tiga level tayangan televisi, yang dalam hal ini juga berlaku pada film, melalui table berikut ini :

Tabel 3.1

Tabel Proses Representasi Fiske

Pertama	**Realitas**
	(Dalam bahasa tulis, seperti dokumen wawancara transkip dan sebagainya. Dalam televise seperti perilaku, *make up*, pakaian, ucapan, gerak – gerik dan sebainya).
Kedua	**Representasi**
	Elemen tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis sperti kata, proposisi, kalimat, foto, caption, grafik dan sebagainya. Dalam TV seperti kamera, music , tata cahaya, dan lain – lan. Elemen – elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode represntasional yang memasukkan di antaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi, setting, dialog, dan lain – lain.)
Ketiga	**Ideologi**
	Semua elemen diorganisasikan dalam koheresnsi dan kode – kode ideologi, seperti individualism, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan sebagainya.

Sumber : John Fiske, *Televison Culture*, 1987 : 5 - 6.

Posisi pembacaan ada pada posisisosial yang mana penggabungan antara kode-kode televisual, sosial, dan ideologi menjadi satu untuk membuatnya menjadi berhubungan, penyatuan rasa, untuk membuat 'rasa' dari program kita dengan cara ini kita dimanjakan pada ideology praktis diri kita, kita memelihara dan mengesahkan ideology dominan, dan penghargaan kita untuk kesenangan yang mudah dari pengenalan akan hal yang lazim dan cukup.

Semiotika merupakan studi mengenai arti dan analisis dari kejadian-kejadianyang menimbulkan arti. Dipilih sebagai metode penelitian karena semiotik bisa memberikan ruang yang luas untuk melakukan interpretasi terhadap film. Sehingga pada akhirnya bisa didapatkan makna yang tersembunyi dalam sebuah simbol dalam sebuah film.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengakaji tanda. Tanda – tanda adalah upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah – tengah manusia dan bersama – sama manusia.

Terdapat beberapa *sequence* yang akan di analisis dalam film *Snowpiercer* dengan konsepsi John Fiske. Semiotika yang yang dikaji oleh Fiske antara lain membahas bahwa sebuah peristiwa yang digambarkan dalam sebuah gambar bergerak atau *moving picture* memiliki kode – kode sosial.

Dari *The Code of Television* Fiske di bawah diadaptasi bahwa kode – kode sosial pada level pertama adalah realitas dalam sequence dan realitas tersebut terdiri dari penampilan, busana, *make-up*, *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (cara berbicara), *gesture* (bahasa tubuh), ekspresi. Kemudian realitas dalam *sequence* tersebut direpresentasikan melalui kamera, pencahayaan,

editing, musik dan *sound*. Dan pada level ketiga hasil dari hubungan antara realitas dan representasi dalam *sequence* diterima secara social oleh *ideological codes* (kode-kode ideologi), seperti : individualisme, patriarki, ras, kelas (penggolongan berdasar kelas sosial), materialisme, kapitalisme, dan lain-lain.

Gambar 3.1

***The Codes of Television* John Fiske**

Level Pertama :

"Realitas"

Realitas Kelas Sosial dalam *sequence Snowpiercer* yang terdiri dari penampilan, busana, make-up, environment (lingkungan), behavior(kelakuan), speech (cara berbicara), gesture (bahasa tubuh), ekspresi.

Semua dibentuk secara elektonik oleh kode – kode seperti

Level Kedua :

"Representasi"

Kamera, lighting (tata cahaya), editing, musik, sound

Sebagai pengirim *conventional representational codes* (kode-kode representasi yang umum), yang mana merupakan bentuk dari representations, sebagai contoh : Cerita, konflik, karakter, dialog, setting, dan lain-lain.

Level Ketiga :

"Ideologi"

Kemudian antara realitas dan representasi disusun kedalam hubungan dan diterima secara sosial oleh *ideological codes* (kode-kode ideologi).

(Sumber: Peneliti, 2015 di adaptasi dari John Fiske, 1992 :5)

Untuk memperoleh kedalaman makna dan tanda dari beberapa *sequence* dalam film *Snowpiecer* yang berkaitan dengan Kelas Sosial peneliti mengunakan beberapa kode sosial dalam *The Codes of Television*, yaitu sebagai beikut :

1) Level Realitas

Pada level ini terdapat kode-kode sosial berupa **:**

1. *Appereance (Penampilan)*

Penampilan adalah sebuah keseluruhan tampilan fisik seseorang meliputi beberapa aspek dari gaya personal. Seperti mata, bentuk hidung, tinggi badan, berat badan, warna rambut, warna kulit dan bentuk fisik lainnya. Setiap orang biasanya menggunakan modifikasi bagian tubuh mereka dengan mewarnai warna rambut, kosmetik dan modifikasi lainnya. Setiap orang pribadi manusia juga memliki penampilan yang berbeda-beda disebabkan oleh sebuah genetika maupun dandanan personal. Modifikasi seseorang dari hal yang medis seperti perawatan tubuh, jawab gigi, kaca mata ada sebuah makna yang ingin di sampaikan. Dari sebuah penampilan tersebut timbulah sebuah makna yang di sampikan oleh setiap personal. Karakteristik orang tersebut akan memberikan macam-macam makna yang akan di sampaikan. Dalam sebuah film dokumenter biasanya penampilan seseorang tidak ada unsur setingan yang lebih detail.

2. *Dress (Kostum)*

Konstum pada sebuah film memiliki keanekaragaman karakteristik berserta dengan aksesoris yang di pakainya. Busana yang di gunakan

dalam sebuah film memiliki sebuah makna yang ingin di sampaikan oleh si *filmmaker*. Adapun beberapa fungsi busana dalam film sebagai petunjuk kelas sosial, pribadi pelaku dan citra dari pelaku. Kostum juga bisa di gunakan untuk doktrinasi para penonton.

3. *Make up (Tata Rias)*

Make Up yang biasa nya di gunakan sebagai medote pencahayaan panggung untuk menyorot wajah aktor sehingga ekspresi yang ingin di sampaikan dapat tersampaikan kepada penonton. Make up memiliki fungsi-fungsi tertentu sesuai dengan para actor yang mereka perankan bagi di gunakan memperindah wajah atau pun menggambarkan non wajah dari manusia. Make up kerap kali di gunakan untuk menyesuaikan karakteristik aktor dengan wajah asli yang ia perankan.Tidak ada tatarias yang berlebihan dalam sebuah pembuatan film documenter, para aktor yang terkait di dalamnya biasanya hanya menggunakan make up seadanya atau tidak sama sekali.

4. *Environment (Lingkungan)*

Lingkungan merupakan kondisi fisik yang mencakup ekologi kondisi alam yang ada. Lingkungan dalam film di gunakan sesuai dengan apa tujuan dari si filmmaker yang ingin di sampaikan. Lingkungan terdiri dari komponen biotik dan abiotik. biotik merupakan sebuah komponen yang tidak memeliki nyawa seperti tanah, air, dan udara. Sedangkan komponen abiotik adalah segala sesuatu komponen yang

memeliki nyawa atau benda hidup seperti manusia, tumbuhan, dan hewan.

5. ***Behaviour (Perilaku)***

   Prilaku adalah aksi atau reaksi dari sebuah objek yang berhubungan dengan lingkungan. Prilaku dapat di ukur dengan norma norma dan kotrol sosial. Perilaku manusia dapat terpengaruhi oleh sebuah lingkungan dan perilaku seseorang dalam sebuah film documenter biasanya telihat dari cerminan daerah dimana film documenter tersebut di produksi.

6. ***Speech (Cara Berbicara)***

   Cara berbicara memiliki sebuah intonasi pada pendekatan tujuan apa yang dibuat oleh filmmaker. Lingkungan penampilan dan perilaku memiliki kaitan oleh aktor yang di perankan. Dalam konteks berbicara juga aksen akan menunjukan karakteristik seorang aktor dan bahasa saat berbicara biasanya sesuai dengan bahasa induk produksi film tersebut.

7. ***Gesture (Gerakan)***

   Gesture merupakan bahasa nonverbal yang dilakukan orang para aktor untuk mencerminkan sebuah peran dengan emosinya. Gerakan ini tidak bersifat universal, tegantung dari budaya mana orang yang sedang memerankan film tersebut. Hal ini menjadi penting saat mengekspresikan sebuah emosi pengkarakteran peran.

8. ***Expression (Ekspresi)***

Ekspresi wajah merupakan bentuk komunikasi non verbal dan bentuk penyampaian emosi raut wajah kepada penonton. Dalam sebuah film documenter biasanya raut wajah sesuai dengan ekspresi apa yang sedang dia alami dan kejadiannya.

9. ***Sound (Suara)***

Suara dapat meliputi dialog, musik dan efeksuara. Dalam teknik suara lah yang di gunakan oleh si filmmaker untuk memiliki suara-suara yang unik dan menarik. Suaramemiliki peran yang aktif untuk mendukung emosi para penonton. Suara yang di keluarkan dalam sebuah film sesuai dengan reka adegan apa yang ingin di sampaikan oleh para filmmaker dengan tujuan apa yang di sampaikan oleh filmmaker. Suara dalam sebuah film dapat mengatur alur jalannya sebuah film dan mengatur kontrol emosi para penontonnya.

Kode-kode sosial tersebut, kemudian di olah secara elektronik oleh kode-kode teknik, yang terdapat pada :

2) Level Representasi

1. ***Camera*** **(Kamera)**

Kamera dalm pembuatan sebuah film berperan sebagai alat perekam. Dalam sebuah perekaman dalam teknik pengambilan gambar ini sangat perlu di perhatikan. Di perlukannya sebuah teknik dalam pengambilan sebuah gambar.

a. *Extreme Long Shot* (ELS)

Extreme Long Shot digunakan bila ingin mengambil gambar yang sangat amat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Shots ini biasanya digunakan untuk pembukaan film dan untuk memperkenalkan kepada penonton lokasi cerita.

b. *Long Shot* (LS)

Long Shot menangkap gambar dari ujung kepala hingga ujung kaki. Long Shot yang juga disebut dengan landscape format, biasanya digunakan untuk mengantar mata penonton kepada suatu kejelasan suasana dan objek.

c. *Medium Long Shot* (MLS)

Medium Long Shot menangkap gambar dari ujung kepala hingga setengah kaki . Shot ini biasanya digunakan sebagai variasi estetika gambar. Angle yang digunakan dapat dikreasi sedemikian rupa agar menghasilkan tampilan yang menarik.

d. *Medium Shot* (MS)

Medium Shot ini menangkap gambar dari tangan hingga ke atas kepala. Shot ini biasanya digunakan untuk menunjukan ekspresi dan emosi dari pemeran kepada penonton.

e. *Middle Close Up* (MCU)

Middle Close Up menangkap gambar dari ujung kepala hingga ujung perut. Penonton masih dapat melihat latar belakang tetapi

penonton juga diarahkan untuk mengenal lebih detail profil, bahasa tubuh, dan emosi pemeran.

f. *Close Up* (CU)

Close Up menangkap gambar penuh dari leher hingga ujung kepala. Shot ini adalah komposisi yang paling sering digunakan. Melalui shot ini emosi dan juga reaksi dan juga mimik wajah tergambar dengan jelas.

g. *Extreme Close Up* (ECU)

Extreme Close Up berfokus pada satu objek saja. Misalnya hidung, mata, atau alis saja. Shot ini jarang digunakan pada produksi film.

2. *Lighting* (Pencahayaan)

Pengaturan cahaya dalam sebuah film membantu dalam pengambilan sebuah gambar. Menggunakan cayaha di atur untuk terang atau tidak nya suatu pengambilan gambar. Ada beberapa setting gambar yang sangat memerlukan cahaya tambahaan untuk pengambilan dalam sebuah film. Tetapi dalam sebuah film documenter biasanya penggunaan menggunakan cahaya seadanya karena dalam sebuah film documenter bersifat alamiah.

3. *Editing* (Penyuntingan)

Editing adalah tahap penyambungan gambar-gambar yang telah di ambil. Tiap *shot* gambar di hubungkan sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh memliki sebuah alur cerita yang terstruktur sesuai

dengan pesan apa yang di inginkan oleh si filmmaker. Seperti contoh ketika si filmmaker ingin membuat sebuah adegan yang dramatis, sedih atau flashback maka si editor film maker akan menyesuaikan warna editing gambar dengan warna gelap abu-abu.

4. *Music* (Musik)

Musik merupakan hal yang mengatur sebuah alur emosi dalam sebuah film. Ada musik yang terambil langsung oleh kamera atau ada juga musik yang di buat secara sengaja oleh filmmaker atau pun mengadopsi musik dari musisi. Musik yang di ambil oleh si filmmaker tidak sembarang musik yang di adopsi tetapi sesuai dengan tema film sehingga memiliki unsur kesetraan antara musik dan tema film.Marsseli Sumarno menyebutkan ada fungsi-fungsi musik dalam film, yaitu :

1. Membantu merangkai adegan sehingga menimbulkan kesan kesatuan.
2. Menutupi kelemahan atau kecacatan sebuah film. Kelemahan dapat berupa akting yang lemah atau dialog yang dangkal. Harapannya dengan musik yang tepat, kelemahan tersebut diubah menjadi dramatik.
3. Menunjukan suasana bathin tokoh – tokoh utama film.
4. Menunjukan suasana waktu dan tempat.
5. Meniringi susunan kerabat kerja (Credit tittle).
6. Mengiringi adegan dengan ritme cepat.

7. Mengantisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatik.
8. Mengaskan karakter lewat musik.

5. *Narative* (Naratif)

Naratif merupakan rangkain dari sebuah peristiwa dalam sebuah film yang memliki suatu hubungan. Dalam proses narasi si filmmaker seharusnya sesuai dengan target penonton. Ada film yang di haruskan membuat penonton berpikir lebih jauh.

6. *Conflict* (Konflik)

Konflik merupakan suatu proses sosial yang terjadi baik individu atau kelompok dimana salah satu dari pihak tersebut ingin menyingkirkan pihak lain untuk mendapakan sesuatu hal. Dalam konteks film documenter biasanya konflik yang terjadi sesuai dengan realitas apa yang terjadi dalam keadaan sebenarnya.

7. *Character* (Karakter)

Sumarno (1996) menuliskan pembentukan karakter dalam sebuah film sangat penting dan dikaitkan dengan proses penokohan. Proses penokohan akan mengarahkan seorang pemeran menyajikan penampilan yang tepat seperti cara bertingkah laku, ekspresi emosi dengan mimik dan gerak – gerik, cara berdialog, untuk tokoh cerita yang ia bawakan. Ada lima jenis karakter yang banyak disajikan, diantaranya :

1. Karakter Protagonis

   Karakter protagonis biasanya merupakan karakter utama. Karakter protagonist mewakili sisi kebaikan, dan mencerminkan sifat – sifat kebenaran.

2. Karakter *Sidekick*

   Karakter *sidekick* adalah pasangan karakter protagonis. Biasanya memiliki peran membantu atau mendukung karakter protagonis.

3. Karekter Antagonis

   Karekter antagonis merupakan karakter yang mewakili sifat – sifat negatif. Karekter antagonis bertentangan dengan karakter protagonis.

4. Karakter Kontagonis

   Karakter kontagonis adalah rekan dari karekter antagonis.

5. Karakter Skepstis

   Karakter skepstis adalah karakter yang tidak peduli atau tidak segan terhadap tokoh protagonis. Karakter skepstis bukan berarti melawan seperti halnya antagonis, tetapi cenderung melihat rendah tokoh protagonis.

8. *Action* (Aksi)

Aksi adalah sesuatu yang dilakukan oleh manusia baik berupa fisik maupun pikiran dan terjadi karena adanya kemauan dan gairah untuk melakukan sesuatu atau berlandaskan sesuatu.

9. *Dialogue* (Dialog)

Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karkater di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Dialog sebuah film juga perlu meperhatikan bahasa bicara dan aksen.

10. *Setting* (Tempat)

Dalam sebuah film, latar atau setting merupakan tempat dan waktu berlasungnya sebuah cerita. Setting diharapkan dapat member informasi lengkap kepada penonton tentang peristiwa peristiwa yang sedang disaksikan. Setting berfungsi sebagai petunjuk ruang ,waktu, dan status sosial.

11. *Casting* (Pemeran)

Pemeran adalah orang yang memainkan peran tertentu dalam suatu aksi panggung dalam sebuah film. Biasanya orang yang berperan merupakan orang yang memiliki keahlian dalam bidang akting untuk berpura-pura memerankan suatu tokoh.

3) Level Ideologi (Ideology)

Merupakan hasil dari realitas dan representasi sehingga mengasilkan hubungan sosial kode-kode ideologi, seperti individualism, kapitalisme, liberalism, komunisme, dan lain-lainnya.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Tipe penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode analisis semiotika John Fiske. Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. (Sugiyono, 2011: 224).

3.2.1 Studi Pustaka

1. Studi Dokumentasi

   Mengamati film *Snowpiercer* dan juga mengikuti jalan cerita dengan teliti. Data yang diperoleh, makna pesan film, kode dan tanda yang terdapat dalam film akan diamati dengan cara mengidentifikasikan tanda-tanda yang terdapat dalam teks.

   Hal ini dilakukan untuk mengetahui makna-makna yang dikonstruksi di dalam film. Guna memperoleh data primer melalui studi dokumentasi film terlebih dahulu akan dipisahkan sesuai dengan apa yang akan peneliti teliti. *Scene* filmjuga ditentukan oleh peneliti untuk menunjang apa yang diamati mengenai maknadi dalam film ini.

2. *Internet Searching*

   Teknik yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan melalui media internet. Dimana didalamnya terdapat berbagai reverensi yang mendukung penelitian ini.

3.3 Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi beberapa pengujian dengan cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penilaian Sugiyono. Peneliti menggunakan uji kepercayaan terhadap hasil penelitian. Dalam penelitian ini, uji keabsaan data dilakukan oleh peneliti meliputi:

1. Peningkatan Ketekunan

   Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. (Sugiyono, 2011:272).

2. Diskusi Dengan Teman Sejawat

   Diskusi dengan berbagai kalangan sehingga memahami masalah penelitian, akan memberi solusi dan informasi yang berarti kepada peneliti. Cara ini dilakukan dengan mengekspos hasil sementara dan atau hasil akhir untuk didiskusikan secara analistis. Diskusi bertujuan untuk menyingkapkan kebenaran hasil penelitian serta mencari titik – titik kekeliruan interpretasi dengan klasifikasi penafsiran dari pihak lain**.**

3.4 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil analisis, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam

unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Sementara untuk penarikan kategori yang akan di pilih sebagai objek dan subjek penelitian, peneliti menggunakan Fungsi Narasi Prop yang dikelompokan oleh Fiske menjadi enam bagian, yaitu persiapan (*preparation*), komplikasi (*complication*), pemindahan (*transference*), perjuangan (*struggle*), kembalinya (*return*), serta pengakuan *(recognition*).

1. Prolog (*sequence* pembuka) terdiri dari *Preparation* merupakan tahap pembentuk cerita dalam film dengan memperkenalkan para tokoh serta situasi awal dari permasalahan yang terjadi dalam film. *Complication* merupakan tahap yang menunjukan permasalahan atau kesulitan yang dihadapi oleh para tokoh dalam film.
2. Ideological content terdiri dari *Transference* dimaknai sebagai tahap perjalanan para tokoh dalam melaksanakan misinya. *Struggle* merupakan tahap perjuangan tokoh utama dalam melawan kejahatan.
3. Epilog (*sequence* penutup) *Return* yang dimaknai sebagai tahap kembalinya tokoh utama dari misi yang ia jalankan. *Recognition* yang dimaknai sebagai tahap penyelesaian darimasalah. (Fiske, 1987: 135-136)

Semiotika Fiske menggunakan tiga Level pengkodean televisi dalam sebuah objek, melihat dari sisi *Level Reality* yang terdapat dalam objek, melihat dari sisi *Level Representation* yang terdapat dalam objek, dalam *Level Ideology* yang terdapat dalam objek agar objek tersebut dapat di jabarkan.

Analisa yang dilakukan peneliti secara berkelanjutan dari proses pertama hingga akhir penelitian adalah untuk mengetahui Representasi Kelas Sosial yang terdapat pada film *Snowpiercer*.

Setelah memperoleh data penelitian, maka hal yang dilakukan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan *sequence* yang menjadi subjek penelitian dengan memotong dari bagian film dan memilih apa yang menjadi pokok pikiran di setiap *sequence*-nya.
2. Menganalisis sesuai apa yang menjadi tujuan penelitian dengan menganalisis beberapa bagian film yang sesuai dengan apa yang peneliti akan analisis dengan menggunakan teori semiotika John Fiske.

3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.5.1 Lokasi Penelitian

Dalam rangka memperoleh data yang digunakan untuk penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan pada film ini di Bandung.

3.5.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti mulai dari bulan Februari 2015 sampai dengan Agustus 2015.

Tabel 3.2

Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																												
2	Penulisan Bab I																												
	Bimbingan																												
3	Penulisan Bab II																												
	Bimbingan																												
4	Penulisan Bab III																												
	Bimbingan																												
5	Seminar UP																												
6	Penulisan Bab IV																												
	Bimbingan																												
7	Penulisan Bab V																												
	Bimbingan																												
8	Penyusunan Kesuluruhan Draft																												
9	Sidang Skripsi																												

(Sumber: Peneliti 2015)