

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Subjek Penelitian

Peaky Blinders merupakan sebuah *webseries* yang dibuat oleh Steven Knight dan diproduksi oleh BBC Studios. *Webseries* ini dibuat berdasarkan kehidupan keluarga gangster sekitar tahun 1900-an di Inggris. Gang tersebut terkenal dengan pisau cukur yang ditaruh pada ujung topi yang mereka gunakan untuk menyerang lawan mereka. Thomas Shelby dan saudaranya yang kembali ke Birmingham setelah melayani tentara British setelah perang dunia kedua. Karena ambisinya, keluarga Shelby ingin memperluas kekuasaan di Birmingham dan menciptakan kerajaan bisnisnya dengan mengandalkan gang mereka yang dikenal dengan Peaky Blinders.

Webseries Peaky Blinders ini berjumlah 6 *season* dengan masing-masing 6 *episode* disetiap *season*. Disetiap *season* Peaky Blinders memiliki masalah yang berbeda. Selain itu Peaky Blinders juga selalu memiliki lawan yang semakin kuat disetiap *season*. Keluarga Peaky Blinders juga mengalami momen-momen yang memberatkan, seperti salah satunya saat John Shelby meninggal pada *episode* 1 *season* 4. John Shelby meninggal karena diserang oleh Luca Changretta sebagai bentuk balas dendam nya. *Webseries* ini juga dibintangi oleh aktor-aktor terkenal seperti Cillian Murphy dan Tom Hardy.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





A. Desain Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma pengetahuan secara sederhana dapat dikatakan sebagai sebuah sistem kepercayaan dalam dasar pengetahuan. Thomas S. Kuhn menyatakan dalam *“The Structure of Scientific Revolution”* bahwa paradigma merupakan *basic belief system*. Kuhn merupakan ilmuwan pertama yang secara konseptual mendefinisikan paradigma secara *modern* yang kemudian dikembangkan oleh para ahli setelahnya hingga saat ini banyak diartikan sebagai “cara berpikir” atau “pendekatan terhadap masalah” (Ronda, 2018).

Dalam berbagai literatur yang ada (Denzin & Lincoln; Miler; McCharty; Craig & Muller; Littlejohn & Foss; Cresswell), terdapat sejumlah paradigma pengetahuan yang selalu hadir dalam setiap waktu. Hal ini telah diwanti-wanti oleh Kuhn yang menyatakan jika ilmu pengetahuan terkait dengan kerangka konseptual yang digunakan para ilmuwan dalam periode tertentu dan tak dapat begitu saja diklaim berlaku pada periode lainnya, kemungkinan terjadi saat ilmu normal (paradigma) tidak lagi mencukupi sebagai kerangka konseptual dalam menjelaskan realitas. Adapun beberapa paradigma dari literatur-literatur yang dimaksud di atas adalah; a. positivisme; b. post positivisme; c. konstruktivisme; d. interpretif; e. kritis; dan f. postmodern/poststruktural (Ronda, 2018). Salah satu paradigma yang ada adalah konstruktivisme.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme merupakan paradigma pengetahuan yang berpegang pada pandangan yang menyatakan bahwa pengetahuan dan kebenaran objektif merupakan hasil perspektif. Pengetahuan dan kebenaran diciptakan, tidak ditemukan oleh pikiran. Paradigma ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



menekankan karakter realitas yang jamak dan lentur. Jamak dalam pengertian bahwa realitas bisa direntangkan dan dibentuk sesuai dengan tindakan-tindakan bertujuan dari pelaku yang juga memiliki tujuan (Ronda, 2018). Penelitian ini melihat penggambaran sosok gangster dalam *webseries* Peaky Blinders yang merupakan hasil dari perspektif yang dikonstruksikan pada sebuah media.

2. Pendekatan Penelitian

Berdasarkan paradigma penelitian yang paling banyak dianut dalam ilmu-ilmu sosial, maka pendekatan penelitian komunikasi yang paling populer dan paling sering digunakan adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dalam komunikasi menekankan pada bagaimana sebuah pendekatan dapat mengungkapkan makna-makna dari konten komunikasi yang ada sehingga hasil-hasil penelitian yang diperoleh berhubungan dengan pemaknaan dari sebuah proses komunikasi yang terjadi (Bungin, 2006).

Pendekatan kualitatif memusatkan perhatian pada prinsip-prinsip umum yang mendasari perwujudan sebuah makna dari gejala-gejala sosial di dalam masyarakat. Objek analisis dalam pendekatan kualitatif adalah makna dari gejala-gejala sosial dan budaya dengan menggunakan kebudayaan dari masyarakat bersangkutan untuk memperoleh gambaran mengenai kategorisasi tertentu. Sasaran kajian dari pendekatan kualitatif adalah pola-pola yang berlaku sebagai prinsip-prinsip umum yang hidup dalam masyarakat (Bungin, 2006).



Pendekatan kualitatif mencakup berbagai metodologi yang fokusnya menggunakan pendekatan *interpretative* dan *naturalistic* terhadap pokok kajiannya (*subject of matter*).

Oleh karena itu, dalam penggunaan pendekatan kualitatif, peneliti berusaha melakukan studi gejala dalam keadaan alamiahnya dan berusaha membentuk pengertian terhadap fenomena sesuai dengan makna yang lazim digunakan oleh subjek penelitian (Bungin, 2006).

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi semiotika. Metode merupakan cara untuk mencapai tujuan. Metode mengatur langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Metode juga disesuaikan dengan permasalahan, pendekatan, juga bentuk data yang diinginkan (Rakhmat & Subandy, 2017).

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi semiotika, karena bahan utama dari penelitian ini adalah *scene-scene* yang terdapat dalam *webseries* Peaky Blinders, dan peneliti akan menganggap setiap *scene* tersebut sebagai sebuah tanda.

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode analisis isi semiotika. Metode merupakan cara atau jalan untuk mencapai tujuan. Metode ini bukan metode tertutup atau rahasia karena dalam penelitian ilmiah orang lain bisa menggunakan jalan atau cara yang kita lakukan agar kebenaran yang diungkapkan bisa diuji (Rakhmat & Subandy, 2017).

Semiotika merupakan ilmu yang mengkaji tentang tanda (*sign*), Sebagian orang juga menyebut dengan semiologi. Baik semiotika maupun semiologi memiliki pemahaman



yang sama yaitu ilmu yang mengkaji tentang tanda. Namun semiotika lebih merujuk kepada istilah yang digunakan oleh Charles Sander Peirce. Secara etimologi, semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang artinya tanda (*sign*). Sedangkan tanda itu sendiri dimaknai sebagai sesuatu yang melambangkan suatu hal. Semiotika adalah studi mengenai tanda (*sign*) dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam komunikasi. Semiotika mencakup teori mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya (Rayhaniah & dkk, 2022).

Metode dan analisis semiotika bersifat kualitatif, hal itu disebabkan karena asumsi dasar semiotika adalah kajian mengenai tanda, dimana dalam memaknainya setiap orang akan berbeda-beda sesuai dengan budaya, ideologi, pengalaman, dan sebagainya. Oleh karena itu, semiotika sebagai metode tafsir tanda memiliki sifat yang subjektif. Dengan demikian analisis semiotika akan lebih sesuai dengan menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan kualitatif bersifat subjektif sehingga instrumen penelitiannya adalah peneliti sendiri (Vera, 2014). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dikarenakan penelitian ini menganalisis dokumen yang berupa *webseries*.

4. Bahan Penelitian

Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai bahan penelitian adalah potongan dari *scene-scene webseries* Peaky Blinders yang berbentuk Audio-Visual. Visual merupakan kumpulan gambar yang dirangkai dan tersusun dalam suatu waktu. Sedangkan unsur bahasa film kedua adalah suara, hal ini disebabkan karena visual belum mampu menjelaskan atau kurang efektif dan efisien (Anton, 2013). Unsur *visual* dalam *webseries*



ini berupa gambar, sedangkan unsur *audio* didapatkan dari dialog, *background music*, dan *sound effect* yang digunakan dalam *webseries* Peaky Blinders.

Tabel 3.1

Bahan Penelitian

Audio	Visual
1. Dialog	1. <i>Footage</i>
2. <i>Background Music</i>	2. <i>Subtitles</i>
3. <i>Sound Effect</i>	

Webseries terdiri dari sejumlah *season* dan *episode*. *Webseries* Peaky Blinders terdiri dari enam *season*. Penelitian ini secara spesifik akan melakukan analisa terhadap *season* 6 Peaky Blinders yang terdiri dari enam *episode*. Masing-masing *episode* akan peneliti bagi kedalam klasifikasi berikut:

1. Perkenalan Tokoh

Dalam sebuah cerita, faktor yang paling utama adalah tokoh. Tokoh yang melakukan interaksi dengan tokoh lainnya akan menciptakan sebuah cerita. Dalam cerita itu sendiri tidak hanya terdiri dari satu tokoh saja. Dari banyaknya tokoh yang ada dalam sebuah cerita, ada yang diciptakan untuk menjadi inti dari cerita, ada juga yang hanya menjadi pendamping cerita yang disebut dengan tokoh sampingan (Waluyo, 2002).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Dalam *webseries* Peaky Blinders *season* 6 terdapat banyak tokoh, dan setiap tokoh memiliki perannya masing-masing. Tokoh yang menjadi inti cerita dalam *webseries* Peaky Blinders *season* 6 adalah Thomas Shelby yang diperankan oleh Cillian Murphy. Pengenalan tokoh dalam Peaky Blinders *season* 6 muncul pada *episode* satu. Sehingga bahan penelitian pertama dalam penelitian ini diambil dari *episode* satu yang merupakan pengenalan tokoh.

Awal Konflik

Konflik yang dibangun dalam cerita menggambarkan masalah yang terjadi dalam masyarakat pada waktu cerita itu dibuat. Konflik berkembang dikarenakan dalam cerita itu tidak dijelaskan secara sederhana siapa yang benar dan siapa yang salah. Komunikasi antar tokoh-tokoh ini menciptakan konflik yang menjadi dasar cerita yang dijabarkan dalam seceretan peristiwa-peristiwa dalam urutan ruang dan waktu (Waluyo, 2002).

Awal konflik dalam *webseries* Peaky Blinders *season* 6 terjadi pada *episode* satu. Awal konflik terjadi ketika Thomas Shelby mendapatkan kiriman berupa 3 kantong mayat yang berisi orang-orang kepercayaannya. Oleh karena itu bahan penelitian kedua dalam penelitian ini diambil dari *episode* satu yang merupakan awal konflik.

3. Penyelesaian Konflik

Penyelesaian konflik disebut juga *falling action*. *Falling action* diartikan konflik yang dibangun dalam cerita tersebut mulai menurun karena telah mencapai klimaksnya, emosi yang memuncak telah berkurang. Akhir alur dari cerita terdiri dari peleraian (Waluyo, 2002). Penyelesaian konflik dalam *webseries* Peaky Blinders *season* 6 ini terjadi pada *episode* enam ketika Thomas Shelby mulai mengumpulkan orang-orang



kepercayaannya untuk menyelesaikan misi terakhirnya. Bahan penelitian yang ketiga dalam penelitian ini yaitu penyelesaian konflik yang akan diambil dari *episode* ke enam.

4. Penyelesaian

Unsur penyelesaian merupakan unsur yang dapat ditafsirkan oleh kedua pihak. Unsur ini dapat dipaparkan oleh pengarang dan dapat juga kita (karena pembaca diharapkan mampu) menafsirkan sendiri penyelesaian cerita di akhir cerita (Waluyo, 2002). Dalam *webseries* Peaky Blinders *season* 6 ini penyelesaian terdapat pada *episode* enam dimana Thomas Shelby memutuskan untuk hidup dengan damai dan tidak membunuh musuhnya. Untuk itu bahan penelitian keempat dalam penelitian ini akan mengenai penyelesaian akan diambil dari *scene* pada *episode* ke enam.

B. Jenis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis data untuk mengumpulkan data yang akan diteliti.

1. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti (Sugiyono, 2017). Data primer dalam penelitian ini adalah dokumen berupa *screenshot*. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Dokumen merupakan pelengkap bagi penggunaan metode observasi dalam penelitian



kuantitatif (Sugiyono, 2017). Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dengan cara men-*screenshot scene-scene* atau adegan-adegan dalam *webseries* Peaky Blinders yang memiliki penggambaran sosok gangster didalamnya dan dianalisis menggunakan semiotika Charles S. Peirce.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak secara langsung memberikan data kepada peneliti, data sekunder menjadi data pendukung dan pelengkap dari data primer (Sugiyono, 2017). Data sekunder dalam penelitian ini berupa literatur buku, dan jurnal yang relevan dengan topik penelitian yang diteliti.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data atau Teknik penelitian pada dasarnya berkaitan dengan bagaimana data penelitian dikumpulkan, diolah, dan dianalisis. Teknik penelitian merupakan operasionalisasi dari metode penelitian. Dalam mengumpulkan data penelitian, terdapat instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti. Instrumen yang digunakan biasanya berupa kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data ini menjawab pertanyaan bagaimana data yang diperlukan dikumpulkan, untuk kemudian diolah dan dianalisis (Rakhmat & Subandy, 2017).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Karl Weick mendefinisikan observasi sebagai “pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengkodean serangkaian perilaku serta suasana yang berkenaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

dengan organisme in situ sesuai dengan tujuan-tujuan empiris”. Observasi berguna untuk menjelaskan, memberikan dan memerinci gejala yang terjadi (Rakhmat & Subandy, 2017).

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah membagi keseluruhan data yang kompleks ke dalam bagian-bagiannya (Rakhmat & Subandy, 2017). Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara membagi data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2017).

Peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce dalam melakukan penelitian ini. Fokus utama dari semiotika adalah teks. Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas, tidak hanya teks tertulis saja; segala sesuatu yang mempunyai sistem tanda tersendiri dapat dianggap sebagai teks. Tanda bisa berupa gerakan anggota badan, bentuk tulisan, warna, bentuk, potongan rumah, pakaian, karya seni (film, patung, drana, musik), dan lain sebagainya yang hadir disekitar kita (Ronda, 2018).

Peneliti menggunakan segitiga makna dari Charles Sanders Peirce dalam penelitian ini. Segitiga makna terdiri dari *sign*, *object*, dan *interpretant*. Segitiga makna digunakan untuk menganalisis data. Menurut Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan ojek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi di dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut. Yang dikupas teori segitiga makna persoalan bagaimana sebuah makna muncul ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi (Sobur, 2018).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.


2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



Model Peirce ini akan digunakan peneliti untuk menganalisis sosok gangster dalam *webseries* Peaky Blinders. *Sign* di dalam *webseries* Peaky Blinders adalah potongan-potongan *scene* dalam *webseries* yang menampilkan sosok gangster di dalamnya. Sedangkan *object* berisikan penjelasan deskriptif mengenai segala yang terlihat dalam *sign*. Dan *interpretant* berisikan pemaknaan terhadap *sign* dan *object* sehingga dapat menghasilkan makna.

Tabel 3.2

Contoh Analisis Data Semiotika Charles S. Peirce

<i>Sign</i>	
<p>Gambar 3.1</p> <p>Laki-laki Mengarahkan Senjata Api Ke Kepala</p> 	
<i>Object</i>	<i>Interpretant</i>
Dalam gambar 4.2 terlihat seorang laki-laki yang sedang mengarahkan senjata api ke	Dalam gambar 4.2 seseorang laki-laki yang sedang mengarahkan senjata api ke arah kepalanya

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

bagian kepalanya. Dari *scene* tersebut terlihat laki-laki itu mengenakan pakaian berwarna hitam. Pada bagian latar belakang terlihat pepohonan. Pada bagian atas dari pepohonan tersebut tampak langit biru yang mengarah kepada warna abu-abu. *Background music* dalam *scene* ini tidak ada. Namun pada *scene* ini juga muncul *sound effect* berupa langkah kaki seseorang.

tersebut adalah Thomas Shelby. Dalam gambar tersebut Thomas Shelby sedang memegang sebuah senjata api. Senjata api merupakan jenis senjata yang secara proyektil menghasilkan tembakan dari pengapian propelan seperti mesiu misalnya (Runturambi, 2015). Pistol itu digunakan oleh Thomas Shelby dengan tujuan untuk melakukan aksi bunuh diri. Hal tersebut diakibatkan karena Thoams Shelby mengalami banyak masalah sebelumnya, sehingga muncul keinginan untuk melakukan aksi bunuh diri. Dalam gambar tersebut Thomas Shelby terlihat menggunakan pakaian berwarna hitam. Warna hitam dalam pakaian Thpmas Shelby dikaitkan dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana,

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

perkabungan, kebodohan, misteri, keadaan, keputusan. Warna hitam juga mencerminkan karakter/watak menekan, tegas, dalam dan menyimbolkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan (Nugroho, 2015). Sedangkan pepohonan pada latar belakang dan langit berwarna kebiruan merupakan tanda bahwa Thomas Shelby sedang berada di luar ruangan. Warna kebiruan pada gambar tersebut dapat menggambarkan musim yang dingin, selain itu warna biru juga dapat menggambarkan kondisi yang dingin dan lembab (Fajar, 2021). *Background music* pada *scene* ini tidak ada dan hanya terdapat *backsound* suara langkah kaki dari Thomas Shelby yang mendukung suasana hening dalam



scene ini. Dalam produksi film dan media, *ambience sound* adalah standar yang menunjukkan komponen suara yang spesifik dari atmosfer di lokasi dan informasi mengenai ruang dari tempat publik (Lobodally, 2022). Kemudian suara dari pelatuk pistol yang ditarik oleh Thomas Shelby memberikan informasi bahwa sosok tersebut ingin melakukan aksi bunuh diri, tetapi gagal dikarenakan pistol tersebut tidak memiliki peluru.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.