

**ANALISIS PENGARUH KONSTRUKSI PLOT DALAM MEMBANGUN
EMOSI SEDIH PADA FILM “PAWN”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Muhammad Ridho Febrianur
NIM: 1910969032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

Analisis Pengaruh Konstruksi Plot dalam Membangun Emosi Sedih pada Film "Pawn"

diajukan oleh **Muhammad Ridho Febrianur**, NIM 1910969032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Desember 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.I.P.,
M.A.**

NIDN 0016067005

Pembimbing II/Anggota Penguji



Sazkia Noor Angraeni, S.Sn., M.Sn.

NIDN 0008088604

Cognate/Penguji Ahli



Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.

NIDN 0009026906

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.

NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A

NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.

NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ridho Febrianur

NIM : 1910969032

Judul Skripsi : Analisis Pengaruh Konstruksi Plot dalam Membangun Emosi
Sedih pada Film “*Pawn*”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 22, November 2023
Yang Menyatakan,



Muhammad Ridho Febrianur
1910969032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ridho Febrianur

NIM : 1910969032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul “Analisis Pengaruh Konstruksi Plot dalam Membangun Emosi Sedih pada Film “Pawn”” untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 22 November, 2023
Yang Menyatakan,



Muhammad Ridho Febrianur
1910969032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga
“Mama, Papah, Nenek, Kakek, dan adik-adik”
dan teman-teman saya
yang selalu mendukung, membantu, dan mendoakan saya.*



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nyalah, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi pengkajian karya seni yang berjudul “Analisis Pengaruh Konstruksi Plot dalam Membangun Emosi Sedih pada Film *Pawn* (2020)” sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S-1) di Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh umat muslim hingga akhir zaman.

Selama masa penyelesaian skripsi ini tentu banyak mengalami hambatan, namun berkat dukungan, bimbingan, dan kerja sama dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehingga dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Lilik kustanto, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Ketua Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Wali/Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberi arahan, masukan, motivasi, dan dukungan selama masa perkuliahan;
5. Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.I.P., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberi arahan, masukan, motivasi, dan dukungan selama masa pengerjaan skripsi ini;

6. Sazkia Noor Anggraini, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberi arahan, masukan, motivasi, dan dukungan selama masa pengerjaan skripsi ini;
7. Para dosen dan Staf Akademik Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan dukungan selama masa perkuliahan;
8. Kedua orang tua dan adik-adik yang memberikan doa dan dukungan baik mental dan material kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini;
9. Bayu, Fatah, Rahmad, Suci, Tinneke, dan Zahro selaku *Coders*/partisipan penelitian yang telah meluangkan waktu dan pikirannya dalam membantu menyelesaikan skripsi ini;
10. Teman-teman angkatan, kakak tingkat, dan teman-teman Sunmore Pictures yang telah memberikan dukungan baik mental dan material; dan
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu.

Masih banyak kekurangan dalam penyusunan penelitian ini. Semoga penelitian kajian seni ini dapat memberikan manfaat serta meningkatkan kreatifitas bagi semua pihak.

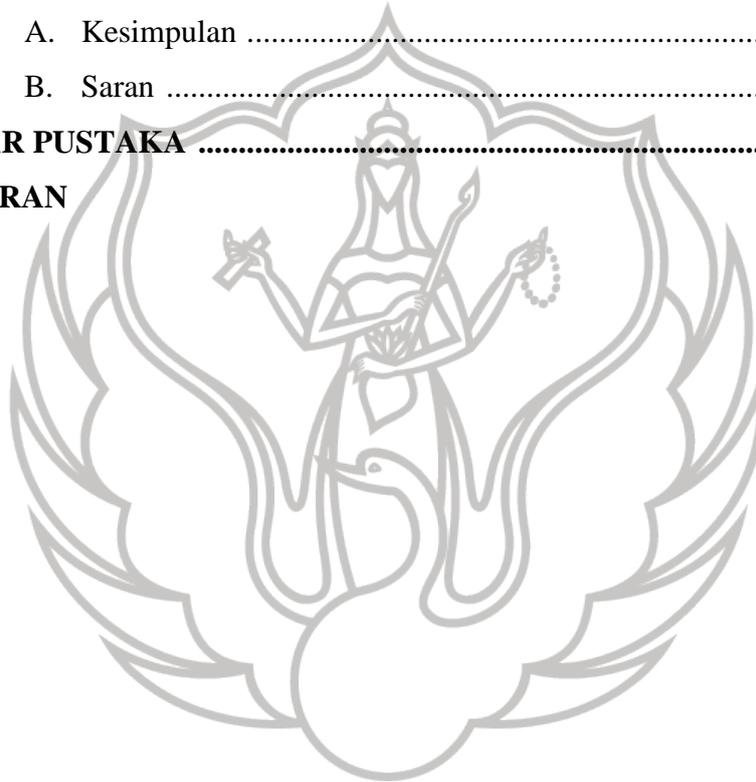
Yogyakarta, 19 November 2023

Muhammad Ridho Febrianur

DAFTAR ISI

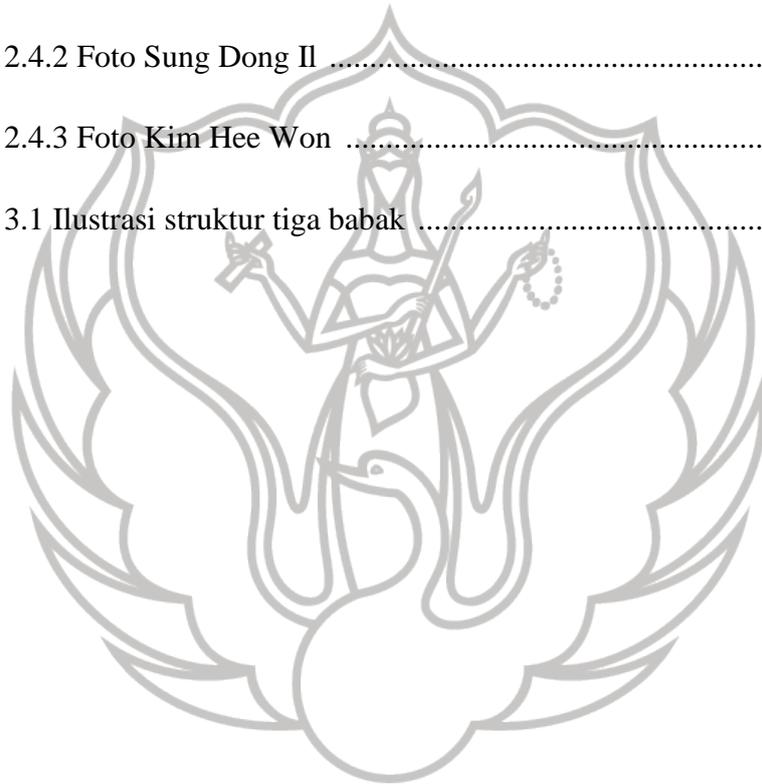
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
D. Tinjauan Pustaka	4
E. Metode Penelitian	7
F. Skema Penelitian	11
BAB II OBJEK PENELITIAN	12
A. Identitas Film “ <i>Pawn</i> ”	12
B. Cerita Film “ <i>Pawn</i> ”	13
C. Plot Film “ <i>Pawn</i> ”	16
D. Penokohan dan Tokoh Film “ <i>Pawn</i> ”	20
BAB III LANDASAN TEORI	25
A. Plot	25
B. Emosi	27
C. Emosi Sedih	29
D. Plot Sedih	30
E. Empati	30

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	32
A. Hasil Eksperimentasi Plot Film <i>Pawn</i>	32
B. Pengambilan Sampel Sekuen Sedih	44
C. Perbandingan Unit Penelitian Sekuen Sedih	55
D. Perbandingan Unit Penelitian Sekuen Penyebab	68
E. Perbandingan Unit Penelitian Skala Kesedihan	81
F. Resume Keterbacaan Sekuen Sedih	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster film <i>Pawn</i>	13
Gambar 2.4.1.1 Foto Park So Yi	21
Gambar 2.4.1.2 Foto Hong Seung Hee	22
Gambar 2.4.1.3 Foto Ha Ji Won	22
Gambar 2.4.2 Foto Sung Dong Il	23
Gambar 2.4.3 Foto Kim Hee Won	24
Gambar 3.1 Ilustrasi struktur tiga babak	26

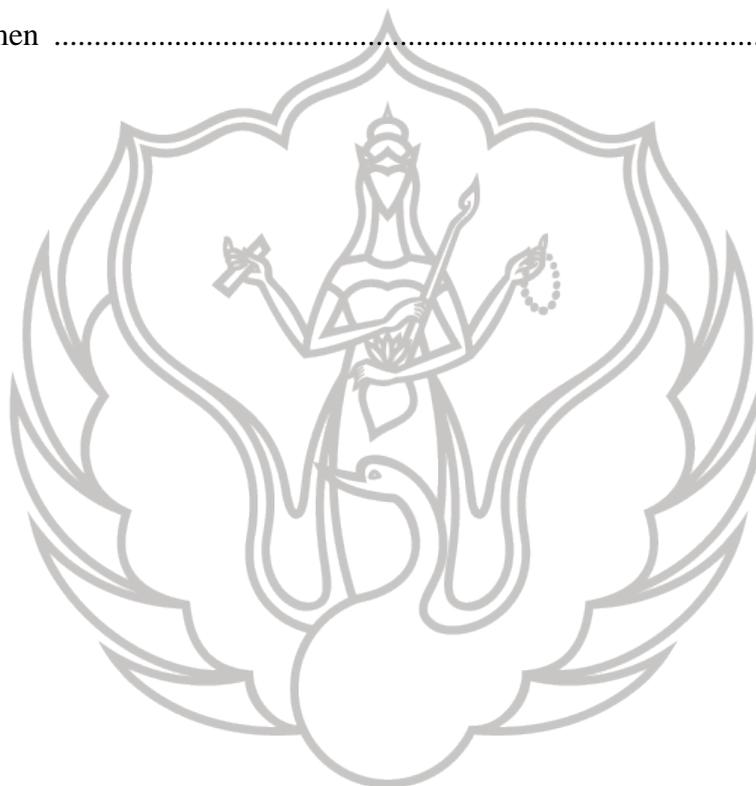


DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Identifikasi plot	33
Tabel 4.2 Pengambilan sampel sekuen sedih	44
Tabel 4.3 Data unit penelitian sekuen sedih	57
Tabel 4.4 Data keterbacaan sekuen sedih	60
Tabel 4.5 Analisis data keterbacaan sekuen sedih	61
Tabel 4.6 Data keterbacaan tokoh pusat perhatian	63
Tabel 4.7 Analisis data keterbacaan tokoh pusat perhatian	64
Tabel 4.8 Data keterbacaan ekspresi/aksi sedih tokoh pusat perhatian	67
Tabel 4.9 Data unit penelitian sekuen penyebab	69
Tabel 4.10 Data keterbacaan sekuen penyebab	73
Tabel 4.11 Analisis data keterbacaan sekuen penyebab	74
Tabel 4.12 Data keterbacaan peristiwa sedih yang dialami tokoh	77
Tabel 4.13 Analisis data keterbacaan peristiwa sedih yang dialami tokoh.....	78
Tabel 4.14 Data unit penelitian penonton	82
Tabel 4.15 Data sekuen sedih yang berdampak	84
Tabel 4.16 Analisis data sekuen sedih yang berdampak.....	85
Tabel 4.17 Data skor/skala kesedihan	88
Tabel 4.18 Resume data keterbacaan plot sedih	89

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Skema penelitian	11
Grafik 4.1 <i>Timeline</i> dan struktur dramatik plot film <i>Pawn</i> versi original	41
Grafik 4.2 <i>Timeline</i> dan struktur dramatik plot film <i>Pawn</i> versi linier	42
Grafik 4.3 <i>Timeline</i> dan struktur dramatik plot film <i>Pawn</i> versi non-linier eksperimen	43



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Form Adminitrasi I-VII
- Lampiran 2 Poster *Display* Portrait Ujian Tugas Akhir
- Lampiran 3 Poster *Display* Publikasi Tugas Akhir
- Lampiran 4 Poster Instagram Tugas Akhir
- Lampiran 5 Profil Singkat *Coders*
- Lampiran 6 Dokumentasi Pengambilan Data
- Lampiran 7 Contoh Protokol Pengisian Lembar *Coding*
- Lampiran 8 Contoh Lembar *Coding*
- Lampiran 9 Hasil Rekap Pengambilan Data
- Lampiran 10 Dokumentasi Sidang Skripsi
- Lampiran 11 Dokumentasi Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 12 Notulensi Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 13 *Screenshot* Konten Galeri Pandeng
- Lampiran 14 Surat Keterangan Seminar Tugas Akhir

ABSTRAK

Film sebagai seni merupakan sebuah media penyaluran berbagai pemikiran dan luapan emosi dari sang pembuatnya kepada para penontonnya. Film dibentuk dari berbagai unsur pembentuknya salah satunya adalah plot. Film *Pawn* merupakan salah satu film Korea Selatan yang berhasil membuat penontonnya berlinang air mata dengan pola plot non-linier beralur maju-mundur.

Penelitian ini berusaha untuk mencari tahu ada atau tidaknya pengaruh konstruksi plot dalam membangun emosi sedih dan bentuk plot yang paling sesuai dalam membangun emosi sedih pada film *Pawn*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimentasi terhadap konstruksi plot film *Pawn* untuk mendapatkan tiga versi konstruksi plot yang berbeda. Penelitian ini mengadopsi teknik pengambilan data berupa *coding* dari analisis isi dengan bantuan *coders* berupa mahasiswa ISI Yogyakarta berjumlah enam orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konstruksi plot berpengaruh dalam membangun emosi sedih. Konstruksi plot film *Pawn* original merupakan konstruksi plot terbaik dalam membangun emosi sedih dan memberikan dampak terbaik dibandingkan hasil eksperimen atau konstruksi plot rekayasa yang telah dibuat. Hal tersebut terjadi karena adanya perubahan konstruksi plot sehingga mengubah urutan atau aliran informasi yang diterima dalam film *Pawn*. Hal itu mengakibatkan terjadinya perubahan empati terhadap tokoh-tokoh dalam film *Pawn* untuk membangkitkan emosi sedih.

Kata Kunci: Film *Pawn*, Konstruksi Plot, Emosi Sedih

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ada fenomena orang-orang mulai berwajah murung hingga menangis akibat merasa sedih ketika sebuah film ditontonkan kepada mereka baik di bioskop atau di platform lainnya. Hal tersebut bisa terjadi akibat dorongan sebuah pengalaman yang dialami oleh penonton sejalan dengan pengalaman yang dialami sang tokoh. Penonton ikut bersimpati maupun berempati terhadap kondisi sang tokoh. Selain itu, alunan musik juga mempengaruhi mood dan emosi penonton. Banyak hal dalam film yang bisa berpengaruh terhadap penonton terutama mempengaruhi emosinya.

Hal tersebut dialami beberapa orang ketika menonton film Korea Selatan berjudul “*Pawn*” yang bergenre komedi, drama, keluarga. Film ini bercerita mengenai seorang pria yang akan melakukan apa saja demi uang dan berteman dengan seorang anak yang menjadi sandernya. Film ini berhasil membuat beberapa orang mengalami emosi sedih di beberapa bagian plotnya seperti yang dipaparkan oleh Himawan Pratista dalam *review*-nya mengenai film “*Pawn*” dalam situs [montasefilm.com](https://montasefilm.com/review-film-korea-pawn/) yang diunggah pada 24 November 2020 (<https://montasefilm.com/review-film-korea-pawn/>). Ia berkata bahwa “*Pawn* membangun chemistry-nya dengan amat sabar dan mampu memukul penonton di momen yang tepat. Dalam satu momen di klub malam, mustahil mata penonton tak sembab” lalu ada juga komentar dari sebuah akun bernama ACEe DC dalam postingan film “*Pawn*” pada situs [mydramalist.com](https://mydramalist.com/33454-collateral) (<https://mydramalist.com/33454-collateral>). Ia berkata “*That child actress Park So-yi was so good in her acting. She gave a hell a pain in my heart. This movie was so emotional from the start to finish. I loved it. 10/10 in my case*” atau terjemahannya sebagai berikut “Aktris cilik Park So-yi itu sangat bagus dalam aktingnya. Dia memberikan rasa sakit yang luar biasa di hatiku. Film ini

begitu emosional dari awal hingga akhir. Saya menyukainya. 10/10 dalam kasus saya". Film "*Pawn*" juga banyak direkomendasikan dalam beberapa situs mengenai film-film yang membuat penontonnya menguras air mata, salah satunya seperti yang ditulis oleh tim CNN Indonesia dalam postingannya berjudul "9 Film Korea yang Wajib Ditonton, Sedih dan Menguras Air Mata" yang diposting pada 2 Desember 2022 (<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20221123163425-225-877724/9-film-korea-yang-wajib-ditonton-sedih-dan-menguras-air-mata>). Film "*Pawn*" berada pada urutan kesembilan berdasarkan urutan waktu perilisannya atau merupakan film terbaru dari film-film lainnya dalam postingan tersebut.

Film sebagai seni merupakan sebuah media penyaluran berbagai pemikiran dan luapan emosi dari sang pembuatnya kepada para penontonnya. Agar berbagai pemikiran dan luapan emosi yang ingin disampaikan oleh sang sineas kepada para penontonnya bisa terealisasi dengan baik, Sang sineas berusaha membuat, menyusun, dan mengembangkan cerita film tersebut dengan sedemikian rupa sehingga pemikiran dan luapan emosi yang ingin disampaikan bisa tersampaikan. Hal tersebut juga sejalan dengan pemikiran Nurgiyantoro (2015: 168) bahwa penyusunan cerita dalam serpihan-serpihan plot tersebut juga bertujuan untuk mencapai efek tertentu.

Para penonton ketika menonton sebuah film, series, atau seri mereka bisa merasakan berbagai emosi yang dihadirkan dalam film tersebut, seperti merasa sedih hingga meneteskan air mata atau merasa bahagia, marah, jijik, muak, hingga takut dan terkejut. Hal tersebut tentunya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Sebuah film yang memberikan nuansa sedih di dalamnya belum tentu bisa mempengaruhi emosi sedih penonton itu sendiri. Hal tersebut dipengaruhi beberapa faktor, seperti pengalaman pribadi penonton, dan tentunya bagaimana sang sineas sendiri menyusun plot dalam pembentukan cerita agar dapat

memengaruhi, membangun, dan merubah emosi penonton khususnya dalam film Korea Selatan berjudul "*Pawn*".

Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah perkembangan baru dalam upaya menyelidiki efek lain yang ditimbulkan konstruksi plot terhadap sebuah film dan penontonnya terutama dalam hal emosi sedih. Tidak adanya teori yang pasti mengenai pengaruh konstruksi plot dalam membangun emosi sedih sehingga penelitian ini juga bisa menjadi sebuah langkah awal dalam mewujudkan embrio teori tersebut. Penelitian ini juga diharapkan menjadi sebuah referensi dan pertimbangan awal untuk mempertimbangkan bagaimana penyusunan plot yang baik dalam membangun emosi sedih penontonnya saat membuat sebuah cerita atau naskah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan beberapa masalah yang timbul dan ingin dijawab dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana identifikasi sekuen sedih dalam film "*Pawn*"?
2. Bagaimana pengaruh sekuen sebelumnya terhadap sekuen sedih dalam film "*Pawn*"?
3. Bagaimana konstruksi plot berpengaruh dalam membangun emosi sedih pada film "*Pawn*"?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi plot sedih film "*Pawn*".
- b. Menyelidiki hubungan sebab akibat antar sekuen dalam membangun emosi sedih.
- c. Mempelajari bagaimana sekuen-sekuen saling mempengaruhi dalam membangun emosi sedih.

- d. Membuktikan pengaruh konstruksi plot dalam membangun emosi sedih.

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini maka diharapkan penelitian ini pula bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Penelitian ini bisa menjadi sebuah kajian baru terhadap plot sebuah film.
- b. Penelitian ini bisa menjadi sebuah referensi dalam menyusun, membuat dan mengemas sebuah cerita yang dapat memengaruhi emosi sedih yang muncul.
- c. Penelitian ini bisa menjadi sebuah dasar maupun referensi penelitian yang lebih dalam untuk penelitian selanjutnya atau serupa.

D. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini memiliki beberapa rujukan atau referensi dari penelitian lain yang serupa namun tidak sama yang dilihat berdasarkan variabel serta objek penelitiannya. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari adanya kemungkinan kesamaan pada penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya. Berdasarkan penelusuran ke berbagai sumber dan media daring tidak ditemukan penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Analisis Pengaruh Konstruksi Plot dalam Membangun Emosi Sedih pada Film *“Pawn”*”. Namun ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan dan menjadi rujukan untuk penelitian ini, seperti berikut:

Penelitian oleh Anggita Sandra Lutfimia berupa Skripsi Pengkajian Seni S-1 ISI Yogyakarta tahun 2021 dengan judul “Analisis Pola Plot dalam Membangun *Surprise* pada Film *“Initiation Love”*”. Penelitian ini berusaha untuk meneliti pola plot film *“Initiation Love”* dalam memberikan *surprise* dengan pola plot yang tidak disadari oleh penonton. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu dalam hal variabel yang digunakan berupa plot film.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pola plot film “*Initiation Love*” adalah non-linier karena susunan peristiwa yang tidak kronologis dan acak. Tiga pola plot non-linier film “*Initiation Love*” menyebabkan informasi cerita yang terbatas bagi penonton. Penonton seakan dibatasi akan hal-hal yang sebenarnya berhubungan namun karena susunan peristiwa yang dibuat acak menjadi seakan tidak berhubungan sama sekali. Hal tersebut membuat karakter dalam film menjadi memiliki informasi lebih banyak dari pada informasi yang dimiliki penonton sehingga menciptakan *surprise*.

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa pola plot atau susunan plot berhasil membangun *surprise* dengan membatasi informasi yang disampaikan. Namun berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan yang mana penelitian yang akan dilakukan berusaha membuktikan ada atau tidak adanya pengaruh susunan plot dalam membangun emosi sedih.

Penelitian oleh Ananda Sevma Ardyaksa dan Thomas Dicky Hastjarjo berupa jurnal Psikologi Universitas Gadjah Mada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Film Alternatif terhadap Emosi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh film alternatif terhadap emosi. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu menggunakan variabel yang sama berupa emosi dan menggunakan metode yang hampir sama dengan metode penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *posttest only design using proxy pretest* dan membagi subjek ke dalam tiga kelompok: kelompok alternatif yang ditontonkan film alternatif, kelompok mainstream yang ditontonkan film mainstream, dan kelompok kontrol yang ditontonkan film dokumenter. Total partisipan berjumlah 24 mahasiswa S1 UGM.

Emosi diukur menggunakan skala DES (*Differential Emotion Scale*) dan dianalisis menggunakan *one-way ANOVA*. Hasil analisis data bernilai $F=0,376$ ($p>0,05$). Berdasarkan skor tersebut, maka hipotesis pertama ditolak dan menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan emosi yang

signifikan antara kelompok alternatif, kelompok mainstream, dan kelompok kontrol. Skor analisis tersebut juga menolak dua hipotesis dan menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan emosi yang signifikan antara kelompok alternatif dan kelompok mainstream maupun kelompok alternatif dan kelompok kontrol.

Penelitian ini berusaha mencari pengaruh film alternatif terhadap emosi dibandingkan dengan film mainstream dan film dokumenter sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mencari tahu pengaruh susunan plot dalam membangun emosi sedih dengan menggunakan satu film namun dengan beberapa perlakuan yang berbeda.

Penelitian oleh Rina Suciati dan Ivan Muhammad Agung berupa Skripsi Psikologi dari UIN Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2016 dengan judul “Perbedaan Ekspresi Emosi pada Orang Batak, Jawa, Melayu dan Minangkabau”. Penelitian ini berusaha untuk melihat perbedaan ekspresi emosi antara orang dari suku Batak, Jawa, Melayu, dan Minangkabau. Penelitian ini menggunakan teori emosi sedih yang sama dan menggunakan metode penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan karena penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 413 orang.

Subjek diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu subjek dipilih sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Alat ukur dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala ekspresi emosi *display rules assessment inventory (DRAI)* yang dikembangkan oleh Matsumoto namun telah dimodifikasi sebelumnya oleh peneliti. Hasil analisis ANOVA pada penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum terdapat perbedaan yang signifikan dalam mengekspresikan emosi antara orang Batak, Jawa, Melayu dan Minangkabau ($F= 3,217$ dan $p = 0,023$). Berdasarkan hasil tersebut penelitian menyimpulkan bahwa *display rules* yakni standar-standar sosio-kultural yang mengatur kapan, di mana, dan bagaimana emosi-emosi

diekspresikan mempengaruhi ekspresi emosi yang ditunjukkan oleh individu pada masing-masing budaya.

Penelitian ini menggunakan Teori yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan namun pengaplikasiannya yang berbeda. Penelitian tersebut menggunakan teori emosi sedih untuk mengidentifikasi perbedaan ekspresi masyarakat Batak, Jawa, Melayu dan Minangkabau yang berbeda budayanya sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan teori emosi sedih tersebut untuk mengidentifikasi plot yang bisa dikategorikan sebagai plot sedih.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan desain eksperimen sederhana (*post test only control group design*). Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya, secara holistik, dan dengan cara deskripsi berupa kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2021: 6). Penelitian eksperimen merupakan penelitian manipulasi baik berupa tindakan atau situasi untuk mengetahui efek dari manipulasi yang dilakukan terhadap suatu objek yang diamati (Latipun, 2010). Desain eksperimen sederhana merupakan desain yang membagi para partisipan menjadi dua atau lebih kelompok secara acak dari beberapa kelompok tersebut perlakuan diberikan pada salah satu atau beberapa kelompok, dan satu kelompok menjadi kelompok kontrol atau kelompok yang tidak diberikan perlakuan khusus (Latipun, 2010).

Penelitian ini akan mencari tahu bagaimana pengaruh konstruksi plot dalam membangun emosi sedih sehingga diperlukannya metode eksperimen dengan memanipulasi plot film “*Pawn*” melalui cara mengedit susunan plot asli film “*Pawn*” menjadi beberapa versi susunan plot. Setiap versi susunan film “*Pawn*” yang telah diperoleh lalu

ditontonkan kepada beberapa partisipan untuk diminta pendapatnya disertai analisis untuk menggambarkan penelitian yang dilakukan guna menjawab rumusan masalah dan pembuktian hipotesis dalam penarikan kesimpulan.

1. Objek Penelitian

Objek Penelitian dalam penelitian ini berupa film Korea Selatan berjudul “*Pawn*” yang bergenre komedi, drama, keluarga. Film ini bercerita mengenai seorang pria yang akan melakukan apa saja demi uang dan berteman dengan seorang anak yang menjadi sandernya.

Film ini akan dibedah menjadi plot-plot dalam skala sekuen namun tidak semua sekuen digunakan sebagai objek penelitian. Objek penelitian akan diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu objek dipilih sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Adapun karakteristik yang dibutuhkan yaitu, 1) terdapatnya kejadian atau peristiwa sedih yang dialami oleh tokoh dalam film, 2) terdapatnya ekspresi sedih yang dialami tokoh dalam film. Penjelasan mendetail mengenai karakteristik yang dibutuhkan akan dijelaskan dalam bab tiga berupa landasan teori.

2. Teknik Pengambilan Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik pengambilan data berupa *coding* seperti dalam metode analisis isi. Analisis Isi adalah suatu metode ilmiah yang memanfaatkan dokumen (teks) untuk mempelajari dan menarik kesimpulan atas suatu fenomena (Eriyanto, 2011: 10).

Teknik pengambilan data *coding* memerlukan lembar *coding* (*coding sheet*) sebagai instrumen atau alat pengambilan datanya. Lembar *coding* menurut Eriyanto (2011: 221) adalah alat yang dipakai untuk menghitung atau mengukur aspek tertentu dari isi media. Lembar *coding* dapat disamakan dengan kuesioner dalam penelitian

survei. Lembar koding memuat aspek-aspek apa saja yang ingin dilihat dalam analisis isi.

3. Analisis Data

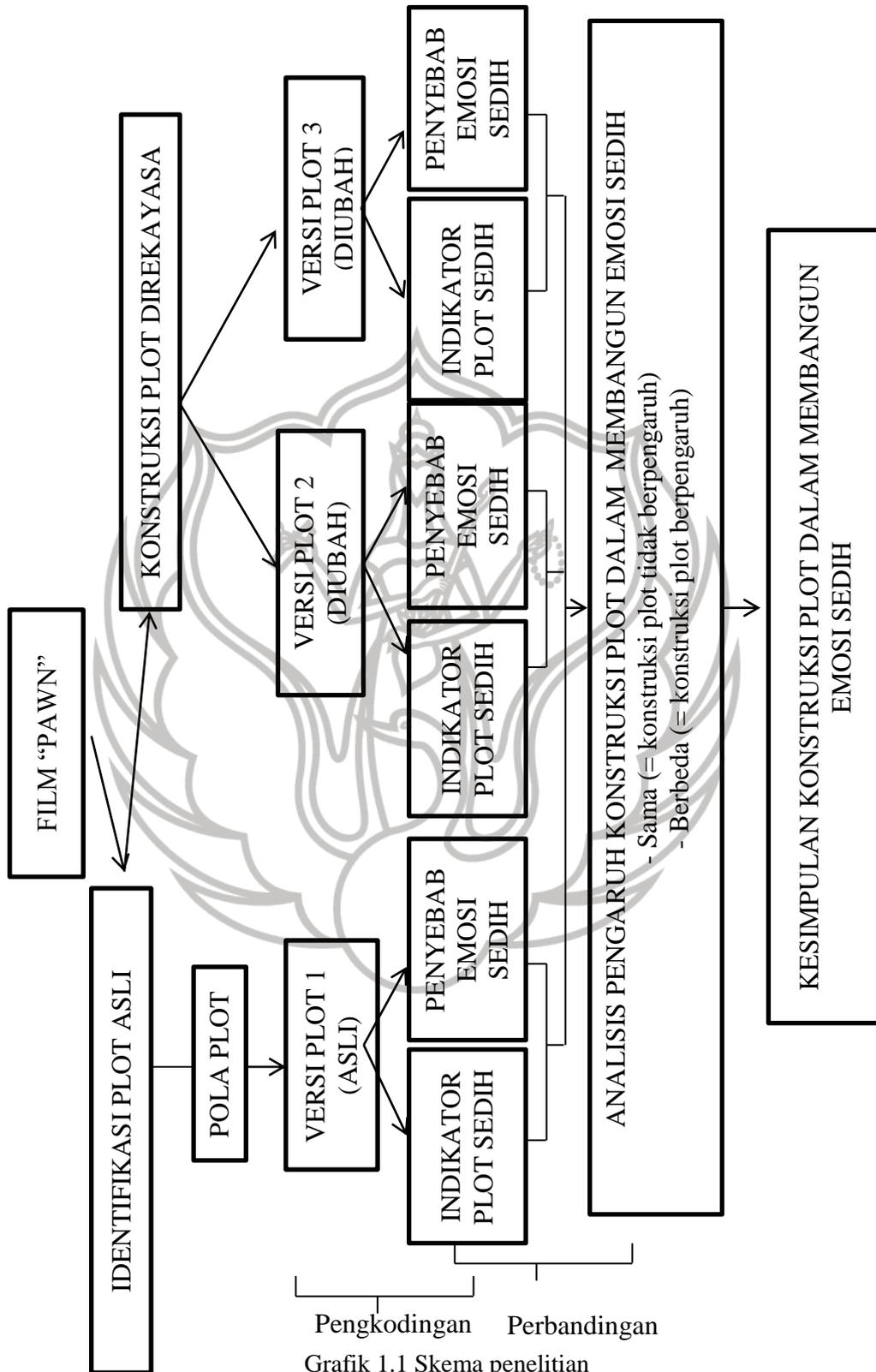
Analisis data merupakan bagian dari upaya untuk memahami subjek dan objek secara mendalam berdasarkan data-data yang telah ditemukan. Metode analisis yang digunakan merupakan analisis isi dengan pendekatan prediktif. Pendekatan prediktif adalah pendekatan analisis yang bertujuan untuk memprediksi hasil yang akan terjadi berdasarkan temuan analisis isi (Neuendorf dalam Eriyanto, 2011: 53)

Langkah awal adalah dengan menonton Film “*Pawn*” yang kemudian akan diidentifikasi plotnya lalu direkayasa atau diubah konstruksi plotnya dalam beberapa versi sehingga didapat 3 film “*Pawn*” dengan berbeda konstruksi plotnya. Film “*Pawn*” pertama merupakan film dengan konstruksi plot aslinya, kedua dan ketiga merupakan film “*Pawn*” yang telah diubah konstruksi plotnya. Film “*Pawn*” akan ditontonkan kepada partisipan (*Coder*) berupa enam orang yang terdiri dari tiga pasang laki-laki dan perempuan. Para *coders* merupakan mahasiswa/i ISI Yogyakarta yang sedang menempuh semester 7 dan 8 dan lulus mata kuliah dasar penceritaan dan penulisan naskah serta paham mengenai plot sebuah film. Para *Coders* juga merupakan mahasiswa/i rantau atau jauh dari rumah sehingga diharapkan dapat menyerap aliran emosional dalam film “*Pawn*” yang bergenre drama keluarga tersebut dengan baik karena mahasiswa rantau yang jauh dari rumah memiliki sebuah permasalahan yang bernama *homesick* atau rindu akan rumah yang bisa muncul kapan saja. Seseorang yang merantau tentunya mengalami perpisahan dengan beberapa hal, seperti rumah, keluarga, teman, kerabat, dan lain sebagainya karena meninggalkan lingkungan familier mereka menuju tempat asing yang baru. Perpisahan tersebut dapat menimbulkan berbagai macam perasaan khususnya kerinduan

akan rumah atau *homesick* (Aziz, 2015). Para *coders* tersebut akan dibagi menjadi tiga kelompok secara acak. Kelompok pertama adalah kelompok kontrol yang akan diputarkan film “*Pawn*” dengan plot linier. Kelompok kedua dan ketiga akan diputarkan film “*Pawn*” yang telah diubah konstruksi plotnya menjadi non-linier. Kemudian setelah setelah setiap kelompok selesai menonton versi film “*Pawn*”nya akan dilakukan pengambilan data menggunakan teknik *coding* yang dilakukan oleh partisipan atau *coder* (pengkoding).

Berdasarkan data-data yang telah didapatkan setelah dilakukannya pengambilan data nantinya akan disusun secara sistematis dan dianalisis untuk mencari tahu *trend* dan anomalnya serta apakah ada efek emosi sedih yang muncul di setiap versi film “*Pawn*” dan apakah ada perbedaan titik-titik plot yang membuat sedih dari setiap versi film “*Pawn*” serta apakah ada perbedaan penyebab munculnya emosi sedih di setiap versi film “*Pawn*”. Setelah selesai dianalisis lalu diambil kesimpulan.

F. Skema Penelitian



Grafik 1.1 Skema penelitian