

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena sosial adalah kejadian nyata yang dapat dilihat secara langsung melalui panca indera dan dapat dijelaskan dalam penelitian bersifat ilmiah. Segala bentuk kejadian nyata yang bisa dilihat secara langsung dan kemudian terjadi hal serupa di daerah lain, kota lain, bahkan negara lain diseluruh dunia, maka sudah termasuk ke dalam fenomena. Fenomena sosial atau masalah sosial bisa disebabkan oleh banyak faktor. Salah satunya merupakan faktor ekonomi yang menyebabkan fenomena kemiskinan yang merajalela dan lain sebagainya.

Fenomena sosial ekonomi merupakan fenomena yang dilatarbelakangi oleh kondisi atau permasalahan ekonomi dikarenakan perekonomian adalah suatu hal yang krusial dalam hidup manusia. Fenomena sosial ekonomi sendiri mendominasi hampir seluruh fenomena yang diberitakan oleh publik, misalnya fenomena banyak atau tingginya tingkat angka pengangguran, fenomena kemiskinan yang terus meningkat dari tahun ke tahun dan lain sebagainya. Dari beberapa fenomena yang ada terjadi pada saat ini, fenomena pada masa kini menjadi sebuah salah satu alasan dapat dirangkai atau dikaitkan menjadi dasar dari sebuah ide dalam film.

Film yang merupakan salah satu media komunikasi yang dapat menjadi tempat untuk menginterpretasikan sebuah bentuk keresahan, pujian bahkan kritik terhadap sesuatu yang terjadi di dunia pada masa lampau dan masa saat ini dari pelaku atau pembuat film itu sendiri. Secara umum film adalah sebuah media komunikasi. Karena film memiliki nilai-nilai berupa pesan-pesan

tertentu yang ingin disampaikan kepada penontonnya melalui penceritaan dan visual. Dalam film ironi digunakan untuk menciptakan efek dramatis dan untuk menyampaikan pesan atau tema yang lebih dalam melalui penggunaan pernyataan atau situasi yang bertentangan dengan arti sebenarnya.

Ironi juga dapat memberikan kekuatan pada karakter dan *plot*, dan membuat film menjadi lebih menarik dan berkesan bagi penonton. Dengan penekanan yang kontras, kebalikan dan paradoks yang tajam dan mengejutkan dari pengalaman manusia yang mana ironi dapat menambahkan satu dimensi intelektual dan dengan demikian sekaligus mencapai dampak kocak dan tragis. Untuk dapat dipahami dengan baik, ironi harus dipecahkan menjadi bermacam-macam corak yang dijelaskan dalam hubungan dengan konteks dimana ia muncul dan ditempatkan. Ironi dapat memperkaya cerita untuk menjadikannya lebih menarik, menghadirkan efek-efek tertentu, humor, memperdalam karakter, merekatkan struktur alur, bisa jadi menggambarkan sikap pengarang cerita atau pembuat film dan menguatkan tema yang tidak lain terstruktur mengikuti unsur-unsur dramatik yang terkandung dalam film.

Dalam konteks film, ironi dapat diartikan sebagai perbedaan antara apa yang seharusnya terjadi dan apa yang sebenarnya terjadi, atau antara apa yang diketahui oleh penonton dengan apa yang diketahui oleh karakter dalam cerita. Bab ini akan memberikan definisi ironi secara umum dan kemudian menggambarkan bagaimana ironi dapat digunakan dalam medium film untuk menciptakan efek dramatis.

Film "*Parasite* " (2019) merupakan salah satu contoh film yang menggunakan ironi sebagai kekuatan dalam plot dan karakternya. Film ini mengikuti keluarga Kim yang miskin yang mencoba untuk naik kelas melalui cara yang tidak bermoral, dan bagaimana keputusan mereka mempengaruhi hidup mereka dan orang-orang di sekitar mereka. Dalam film ini, ironi digunakan untuk mengekspos ketidakadilan sosial dan

perbedaan kelas yang ada di masyarakat Korea Selatan. Ironi juga digunakan dalam hubungan antara keluarga Kim dan keluarga Park, dimana keluarga Kim menyamar sebagai orang lain dan bekerja di rumah keluarga Park sebagai pegawai rumah tangga. Dalam film *Parasite*, ironi membantu memperkuat tema film tentang perbedaan kelas sosial dan mengungkapkan hipokrisi dan kelemahan karakter di sepanjang *plot*. Ironi juga membantu menciptakan atau meningkatkan unsur-unsur dramatik dalam film, sehingga membuatnya menjadi film yang menarik dan berkesan bagi penonton.

Film ini meraih kritikan positif yang luar biasa dan sering kali diagungkan sebagai salah satu film asal Korea Selatan terbaik sepanjang masa, serta salah satu film terbaik di dekade 2010-an. Dengan cerita atau kisahnya film *Parasite* ini berhasil meraih penghargaan-penghargaan yang luar biasa dari beberapa festival-festival film bergengsi internasional. Diantara lainnya lebih dari 180an penghargaan yang diterima, sebagai salah satunya film *Parasite* berhasil meraih penghargaan Piala Oscar dengan kategori Film Terbaik, Sutradara Terbaik, Skenario Asli Terbaik, dan Film Internasional Terbaik di *Academy Awards* 2020, film korea yang pertama kali memenangi *Palme d'Or* dan film pertama yang menang dengan suara bulat setelahnya, dan Film *Parasite* merupakan film berbahasa non-inggris pertama yang memenangkan film terbaik. Dalam *Golden Globe Awards* ke-77 sebagai pemenang kategori Film Berbahasa Asing Terbaik.

Ironi digunakan dalam pengembangan *plot* film ini dari beberapa adegan secara tiba-tiba berubah dari yang seharusnya menjadi lucu menjadi dramatis, atau sebaliknya. Salah satu contoh yang paling jelas adalah ketika karakter Park Dong-ik duduk di toilet saat rumahnya banjir, yang merupakan momen yang sangat ironi dan memperlihatkan kontras antara kehidupan nyaman yang dijalani keluarga kaya dan kenyataan yang dihadapi keluarga miskin. Ironi digunakan untuk menggambarkan karakter dalam film

ini, terutama keluarga Park. Mereka digambarkan sebagai orang yang ceroboh dan naif yang tidak menyadari apa yang sebenarnya terjadi di sekitar mereka, sementara keluarga Kim digambarkan sebagai orang yang cerdas dan penuh trik. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ironi adalah teknik sastra yang kompleks dan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang karakter, plot, dan tema. Namun, penggunaannya yang tepat dapat membantu penulis atau sutradara film untuk menciptakan karya sastra atau film yang menarik, bermakna, dan dapat menghadirkan pemahaman baru bagi pembaca atau penonton.

Berdasarkan fenomena diatas , kajian ironi sebagai pendukung dramatik dalam film *Parasite* menjadi hal yang menarik oleh penulis untuk dikaji. Kajian ini menarik karena dapat memberi banyak manfaat dalam karya sastra atau film, dapat memperkaya makna karya, membuatnya lebih menarik, meningkatkan kompleksitas karakter dan plot atau cerita, serta mengkritik atau menyindir sesuatu secara halus dan tidak langsung.

B. Rumusan Masalah

Apa saja bentuk-bentuk Ironi yang berperan digunakan sebagai pendukung dramatik dalam film *Parasite* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

1). Tujuan Umum

Penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai visualisasi ironi menjadi salah satu pendukung dramatik yang dihadirkan dalam film *Parasite*.

2). Tujuan Khusus

Penelitian ini untuk mengetahui, mengungkapkan ironi yang tervisualisasikan menjadi pendukung dramatik film *Parasite* melalui analisis terhadap aspek cerita yang ditemukan dalam film tersebut.

2. Manfaat Penelitian

1). Manfaat teoritis

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam menganalisis film, terutama dalam mengungkapkan bagaimana peran ironi dalam mendukung dramatik dalam film *Parasite*, terkhusus kepada Program Studi Televisi dan Film.
- b. Dapat berkontribusi berupa pikiran tertulis mengenai penelitian ironi dalam mendukung dramatik dalam film *Parasite*, terkhusus kepada Program Studi Televisi dan Film.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmiah pada perfilman, terutama dalam rangka menjadi referensi kajian ironi sebagai pendukung dramatik pada film untuk penelitian selanjutnya.

2). Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi referensi menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca, peneliti dan pengkarya selanjutnya di Program Studi Televisi dan Film dan masyarakat umum.

D. Tinjauan Pustaka

Jurnal oleh Triadi Sya'dian dan Evi Oktiana berjudul “Analisis *Mise-en-scene* Pada Film *Parasite* tahun 2021. Pada penelitiannya, Triadi dan Evi ingin mengungkap *mise-en-scene* yang terdapat pada film *Parasite* dengan pendekatan teori *mise-en-scene* dan dalam pemaknaan masing-masing aspek *mise-en-scene* menggunakan teori pendukung semiotik dari Ferdinand De Saussure untuk memperjelas sebuah penanda sebagai interpretasi pada adegan yang dianalisa dalam film *Parasite*. Penelitian ini

menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis data yang telah dikumpulkan berupa potongan scene yang dibutuhkan dalam penelitian.

Hasil yang didapat pada penelitian ini yaitu aspek setting latar dominan di dalam ruangan (*indoor*) seakan sengaja memperlihatkan kehidupan kontras atau kesenjangan sosial antara dua keluarga Ki-Won dan Park, aspek kostum dan tata rias pemain dominan sederhana untuk menggambarkan realitas kehidupan pada umumnya, teknik pencahayaan yang diterapkan *soft* dan menggunakan *available light* menimbulkan kesan realis, dan *back light* menimbulkan rasa misterius dan ketegangan serta keraguan yang mampu mengacak emosi penonton. Persamaan dalam penelitian dengan penulis yaitu terletak pada objek yaitu film *Parasite*, yang mana film tersebut menjadi sebuah media yang hendak dianalisis oleh penulis sebagai referensi dari pemaknaan ironi yang dramatis terdapat dalam cerita yang terfokus pada bagaimana visualisasi ironi pada kejadian-kejadian ataupun peristiwa yang dihadirkan pada film *Parasite*.

Jurnal skripsi oleh Michelle Angela pada tahun 2019 yang berjudul, “Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film *Parasite*)” pada penelitiannya, membahas tentang adanya masalah sosial yang terjadi dalam sebuah film yang mempresentasikan kemiskinan dalam film *Parasite* dengan mengidentifikasi tanda-tanda yang digunakan dalam film tersebut. Sutradara sebagai komunikator massa membuat film menyampaikan pesan kepada audiens massa atau penonton tentang representasinya terhadap realitas. Teori yang digunakan penelitian ini adalah teori komunikasi massa, film, representasi, wacana, dan kemiskinan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis semiotika Ferdinand de Saussure yang membagi tanda menjadi dua yaitu *signifier* dan *signified*. Adanya kesamaan objek, namun yang menjadi pembeda bagi peneliti terletak pada bahasan ironi dalam peristiwa ketimpangan sosial yang terjadi. Kajian ironi

tersebut dianalisis dengan pemahaman dan pemaknaan ironi atau menanggulangi representasi yang ada sehingga menjadi aspek penting pendukung dramatik pada film *Parasite*.

E. Landasan Teori

1. Teori ironi

Dalam bukunya yang berjudul "*Irony's Antics: Walser, Kafka, Roth, and the German Comic Tradition*", Erica Weitzman (2015) ironi sebagai suatu teknik sastra yang menciptakan pergeseran antara ekspektasi dan kenyataan. Ia juga menyatakan bahwa ironi sering digunakan sebagai cara untuk mengeksplorasi kontradiksi dan ketidakharmonisan dalam masyarakat, serta untuk mengekspresikan rasa ketidakpuasan terhadap kondisi sosial yang ada. Menurut Steinberg, ironi dalam sastra dapat mengambil banyak bentuk, mulai dari ironi yang lembut hingga ironi yang lebih tajam dan satiris. Ia juga menekankan bahwa ironi dapat digunakan sebagai alat untuk menunjukkan kelemahan atau ketidakmampuan karakter, atau untuk membongkar ketidakkonsistenan dalam *plot* atau tema suatu karya sastra. Dalam bukunya, Erica Weitzman fokus pada penggunaan ironi dalam karya sastra dari beberapa penulis terkenal dalam tradisi komik Jerman, termasuk Robert Walser, Franz Kafka, dan Joseph Roth. Ia membahas bagaimana para penulis ini menggunakan ironi untuk mengeksplorasi berbagai masalah sosial dan budaya dalam masyarakat mereka, serta untuk menciptakan narasi yang kompleks dan menarik secara sastra.

Ironi dalam pengertian yang paling umum adalah suatu teknik sastra, dramatik dan sinematik yang melibatkan hubungan antara hal-hal yang bertolak belakang dengan keadaan sebenarnya. Dengan penekanan yang kontras, kebalikan dan paradoks yang tajam dan mengejutkan dari pengalaman manusia, ironi dapat menambahkan satu

dimensi intelektual dan dengan demikian sekaligus mencapai dampak kocak dan tragis. Untuk dapat dipahami dengan baik, ironi harus dipecahkan menjadi bermacam-macam corak yang dijelaskan dalam hubungan dengan konteks dimana ia muncul dan ditempatkan. Roby Hendrayana (2020: 57).

Sedangkan definisi ironi dalam konteks film menurut beberapa ahli lainnya yaitu salah satunya adalah Robert Stanton (2019: 71) menyatakan:

“Ironi adalah sebagai cara untuk menunjukkan bahwa sesuatu berlawanan dengan apa yang telah diduga sebelumnya. Jadi bisa disimpulkan Ironi ialah sesuatu yang bertentangan dengan suatu hal yang sebenarnya, ketidaktahuan atau ketahuan yang sesungguhnya tetapi saling bertolak belakang dengan yang sebenarnya.”

Robert Stanton membagi jenis-jenis ironi menjadi empat, yaitu:

a. Verbal Irony

Merujuk pada perbedaan antara makna harfiah kata-kata yang diucapkan dan makna yang sebenarnya dimaksudkan oleh penutur. Contohnya, ketika seseorang berkata "Bagus sekali!" dengan intonasi yang merendahkan, maka artinya sebenarnya adalah sebaliknya.

b. Dramatic Irony

Terjadi ketika penonton mengetahui informasi tertentu yang tidak diketahui oleh karakter dalam sebuah cerita. Sehingga, penonton bisa merasakan sebuah keanehan atau ketidakberesan dalam jalan cerita.

c. Situational Irony

Terjadi ketika terdapat perbedaan antara harapan atau niat dengan apa yang sebenarnya terjadi. Contohnya adalah seorang pria yang mengambil langkah ke samping untuk menghindari dikejar anjing tetapi tiba-tiba jatuh ke kolam renang.

d. Cosmic Irony

Merujuk pada ironi yang terkait dengan kondisi kehidupan manusia secara keseluruhan. Contohnya, kehidupan yang dipenuhi dengan kegagalan dan penderitaan, meskipun sebenarnya manusia telah berusaha untuk hidup secara baik dan benar.

Adapun beberapa pandangan ahli lainnya ironi yang berbeda muncul yaitu menurut Linda Hutcheon seorang teoritikus sastra dan film, mengemukakan bahwa ironi merupakan elemen penting dalam sinema postmodern dalam sebuah bukunya *“Irony’s Edge The Theory and Politics of Irony”* 1995. Menurutnya, ironi digunakan dalam film untuk meragukan otoritas naratif, mengacaukan harapan penonton, dan memperlihatkan ketidakpastian dan kompleksitas dalam representasi.

2. Teori Dramatik

Elizabeth Lutters (2010: 100) mengatakan unsur dramatik dalam istilah lain disebut dramaturgi, yakni unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya. Unsur-unsur tersebut yaitu konflik, *suspense, curiosity dan surprise*.

a. Konflik

Konflik adalah permasalahan yang kita ciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik biasanya timbul jika seorang tokoh tidak berhasil mencapai apa yang diinginkannya. Sasaran pelampiannya bermacam-macam dalam seumpama pada tokoh lawannya, tokoh pendampingnya, dirinya sendiri, binatang atau benda-benda yang berada di sekitarnya, bentuk konflik bisa bermacam-macam, bisa meledak-ledak, datar tapi tajam, dan konflik dalam diri sendiri atau konflik batin (Lutters, 2010:100-101).

b. *Suspense*

Suspense adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan disini tidak berkaitan dengan beberapa hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi, atau H2C (harap-harap cemas). Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti risiko yang bakal dihadapi oleh tokoh yang menghadapi problemnya. Hal ini biasanya sering menimpa tokoh protagonis sehingga *suspense* pada penonton semakin tinggi tensi-nya, dibandingkan jika tokoh antagonis yang menghadapi hambatan atau *problem* (Lutters, 2010: 101).

c. *Curiosity*

Curiosity adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang kita ciptakan. Hal ini biasa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton. Atau, bisa juga dengan berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah sehingga membuat penonton merasa penasaran (Lutters, 2010: 102).

d. *Surprise*

Surprise adalah kejutan. Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan surprise pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah di luar dugaan. Efek *surprise* timbul ketika sebuah cerita berhasil mengganggu pikiran penonton dengan problema yang dialami tokoh-tokoh lain. Sehingga menggiring asumsi penonton misalnya untuk menebak bahwa tokoh A adalah pelakunya padahal pelaku sebenarnya adalah tokoh B yang membuat penonton terkejut (Lutters, 2010: 102).

F. Metodologi Penelitian

1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. J. Moleong (2011:6) mengemukakan bahwa:

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode penelitian kualitatif menekankan terhadap kualitas bukan kuantitas dan data-data yang dikumpulkan berasal dari observasi terhadap objek yang akan diteliti, dan dokumentasi. Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek secara alamiah. Penelitian ini lebih mementingkan proses dari penelitian dari pada hasil yang didapat. Hal tersebut disebabkan adanya hubungan antar variabel yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas selama proses pengamatan, maka dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif.

Pendekatan yang dilakukan adalah deskriptif yaitu data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar yang disajikan dengan menuliskan variabel demi variabel, satu demi satu. Tahap analisis data akan dilakukan secara bertahap dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh berupa gambar dan narasi. Fokus penelitian ini adalah tentang kajian ironi sebagai pendukung dramatik dalam film *Parasite*.

2. Jenis dan Sumber Data

Jenis data menurut Lofland dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis dan foto (Moleong, 2011:157). Penelitian ini akan melihat bagaimana ironi

digunakan dalam mendukung dramatik pada film *Parasite* sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data sekunder:

a. Data Primer

Data Primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2011:225). Data yang dikumpulkan langsung dari sumber pertama atau objek penelitian yang dilakukan. Data primer dalam penelitian ini adalah film *Parasite* yang di tonton di *platform* online *Netflix* yang dapat ditonton berulang-ulang. Peneliti mengamati film tersebut melalui plot atau alur cerita, tema, karakter, sinematik visual, adegan demi adegan yang memiliki kaitan ironi sebagai pendukung dramatik pada film *Parasite*.

b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau dokumen (Sugiyono, 2011:225). Data tersebut didapat dari berbagai sumber buku, jurnal, skripsi, dan *website*.

3. Teknik Pengumpulan Data

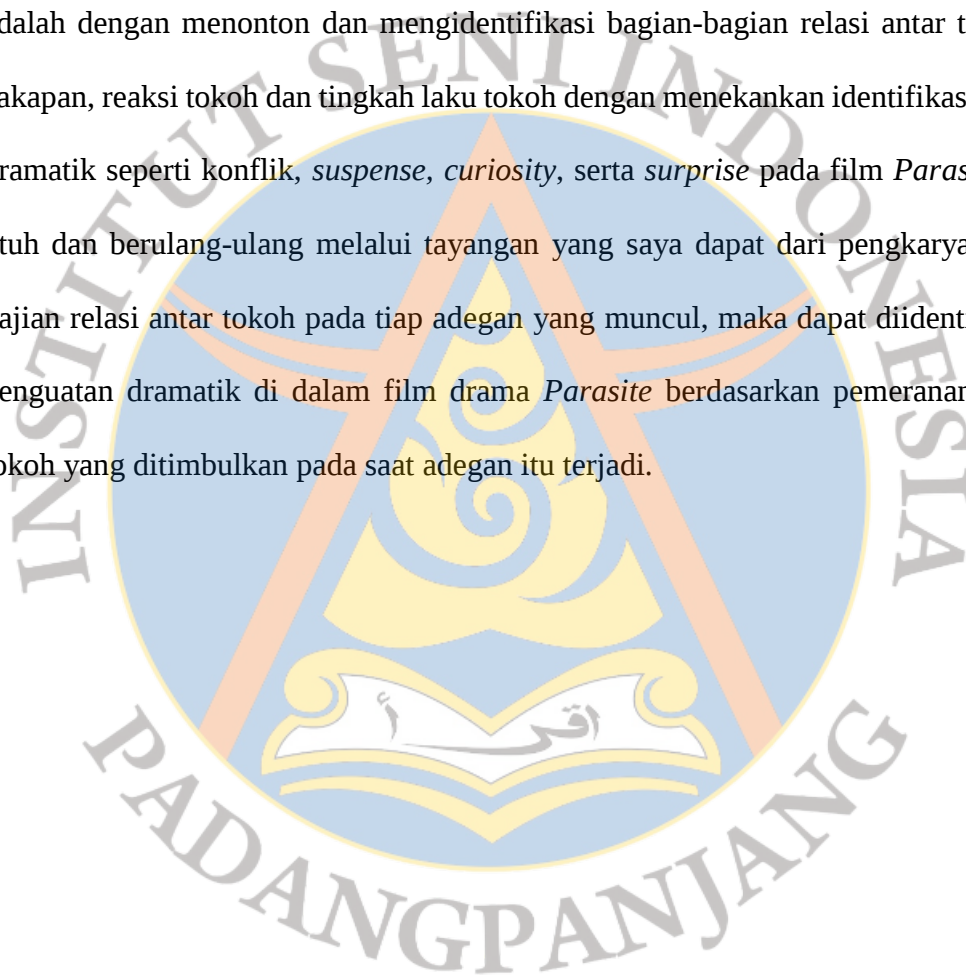
Langkah-langkah yang diambil dalam proses pengumpulan data secara rinci dan terorganisir, yaitu terdiri dari observasi melalui pengamatan terhadap film *Parasite*, kemudian melakukan pencatatan terhadap *scene* terpilih berdasarkan adegan relasi antar tokoh, dan unsur dramatikanya. Selain itu, untuk menunjang penelitian ini, juga dilakukan studi pustaka guna mengetahui perspektif pengetahuan tentang persoalan-persoalan yang dikaji terkait dengan relasi antar tokoh untuk penguatan unsur dramatik pada film *Parasite*.

a. Observasi

Observasi merupakan metode yang paling mendasar dengan cara-cara pengamatan tertentu untuk terlibat dalam sebuah penelitian dan semua bentuk

penelitian, baik itu kualitatif maupun kuantitatif mengandung aspek observasi di dalamnya, sehingga observasi diarahkan pada kegiatan mengamati atau memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul serta mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut (Imam Gunawan. 2014: 143).

Proses penelitian ini dilakukan dengan cara mencermati tiap adegan yang terjadi pada film *Parasite*. Observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk pengumpulan data adalah dengan menonton dan mengidentifikasi bagian-bagian relasi antar tokoh dari cakapan, reaksi tokoh dan tingkah laku tokoh dengan menekankan identifikasi ke unsur dramatik seperti konflik, *suspense*, *curiosity*, serta *surprise* pada film *Parasite* secara utuh dan berulang-ulang melalui tayangan yang saya dapat dari pengkarya. Melalui kajian relasi antar tokoh pada tiap adegan yang muncul, maka dapat diidentifikasi penguatan dramatik di dalam film drama *Parasite* berdasarkan pemeranan karakter tokoh yang ditimbulkan pada saat adegan itu terjadi.



Tabel 1

Pembagian Tahapan Observasi Penelitian

No	Observasi ke	Tujuan Observasi
1.	I	Mengamati tiap-tiap bagian scene pada film <i>Parasite</i> dan mencatat berbagai adegan yang diinginkan oleh penulis yang ada di dalam film tersebut.
2.	II	Memilah, menentukan scene dan melakukan penghitungan scene yang ada.
3.	III	Mendapatkan hasil pemilihan scene yang memiliki muatan unsur-unsur dramatik melalui adegan atau alur cerita
4.	IV	Proses identifikasi karakter tokoh di setiap scene.
5.	V	Memilah, menentukan scene yang sesuai dengan unsur-unsur dramatik melalui (konflik, <i>suspense</i> , <i>surprise</i> , dan <i>curiosity</i>), dan melakukan perhitungan scene yang ada.

(sumber: diolah oleh penulis)

b. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan materi data atau informasi melalui skripsi, jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan. Peneliti dalam melakukan olah studi literatur

kepastakaan, menggunakan sumber referensi buku, jurnal, dan internet searching untuk mencari data-data yang berkaitan dengan penelitian diantaranya melalui alamat-alamat *website* (J. Moleong. 2011: 11). Data informasi berupa unsur dramatik dalam film drama *Parasite* yang dianalisis berdasarkan relasi antar tokoh untuk penguatan unsur dramatik. Meliputi cakapan, reaksi tokoh dan tingkah laku atau tindakan tokoh dengan menekankan unsur penunjang seperti konflik, *suspense*, *curiosity*, serta *surprise*.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan dari data tersebut, selanjutnya dicari lagi data secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. (Sugiyono, 2011:245).

Teknik analisis data akan dilakukan jika semua data telah terkumpul kemudian informasi lainnya telah mencakupi untuk dilakukannya proses penelitian. Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya data tambahan seperti dokumen dan lainnya. Data-data yang telah penulis dapatkan kemudian dianalisa dengan menggunakan metode kualitatif. Data yang digunakan ialah data yang telah ditemukan dari objek film *Parasite* yang berupa data visual, atau buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan kajian ironi sebagai pendukung dramatik dalam film *Parasite* karya Boong Joon-Ho.

5. Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Teknik penyajian hasil analisis terdiri dari dua jenis, yakni formal dan informal. Penyajian formal menggunakan statistik seperti diagram, grafik, dan foto. Sementara itu, penyajian informal menggunakan kalimat, narasi, dan ungkapan. Hasil analisis berbentuk formal disajikan dalam bentuk foto atau gambar yang telah di *screen capture* pada adegan cerita yang mengandung unsur dramatik di film *Parasite*. Sedangkan penyajian data informal diuraikan dalam bentuk penjelasan mengenai berbagai adegan yang muncul dari karakter termasuk reaksi tokoh, cakapan serta tingkah laku atau tindakan tokoh yang terdapat dalam setiap adegan dramatik pada film *Parasite*.

