BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bagian ini memaparkan objek penelitian, pengumpulan data, dan analisis data. Sumber data yang digunakan adalah komik *Compulsive Gambler* yang ditulis oleh Homura Kawamoto, Toru Naomura dan telah diterbitkan oleh English Yen Press.

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan inti yang akan diteliti. Hussein Ummar (2003:303) mengatakan "Objek penelitian memaparkan apa atau siapa yang menjadi objek yang diteliti dan dimana atau kapan penelitian dilakukan, juga menambahkan hal-hal yang diperlukan." dan untuk itu yang menjadi objek penelitianya adalah *entailment* dengan komik sebagai subjek penelitianya. Tujuan utama penelitian ini untuk menemukan *one–way entailment* (entailment satu arah), *two-way entailment* (entailment dua arah), dan *metaphorical entailment* (entailment metafora) yang ada dalam setiap *event* dan *state proposition* pada teks cerita dalam komik.

3.2 Metode penelitian

Peneletian ini memakai metode penelitian deskriptif kualitatif, yang artinya mengambil sumber data langsung dan menganalisisnya secara deskriptif sesuai dengan kecocokan teori yang ada, hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono: *"Metode Deskriptif Analisis merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada". (2008: 105)*

Berdasarkan pernyataan di atas bisa dikatakan, penelitian pada *komik Compulsive Gambler* sebagai sumber datanya sangatlah cocok dengan pendekatan metode deskriptif kualitatif, metode kualitatif itu sendiri memiliki tujuan utama memaparkan tentang fenomena dari objek yang diteliti. Oleh sebab itu pendekatan kualitatif ini sangat sesuai jika digunakan untuk meneliti *entailment* dalam teks cerita komik *Compulsive Gambler* itu sendiri.

3.2.1 Teknik pengumpulan data

Teknik Pengumpulan data adalah teknik untuk memperoleh atau data yang dibutuhkan dalam menganalisis isu yang diangkat tersebut. Langkah- langkah yang digunankan antara lain:

1) Teknik Observasi:

   Teks dalam cerita komik tersebut diamati.

2) Teknik Klasifikasi:

Kemudian diklarifikasi proposisi apa yang terbentuk dalam teks tersebut. Kemudian tipe proposisi ini dianalisis tipe *entailment* nya berdasarkan analisis dan kecocokan teori yang ada.

3.2.2 Teknik Analisis data

Berikut pemaparan data analisis berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data:

Data 1	***If there is no opponent, there is no game*****.** *Chapter 28, page 11*

Data satu dengan dua klausa warna hitam *there is no opponent* dan *there is no game* merupakan *state proposition*. Pada *state proposition* ini terdiri dari *there* yang merupakan topik atau konsep yang berkorelasi dengan *central topic no opponent***.** *Opponent* disini dikaitkan dengan seseorang atau *thing* yang menjadi topik utama. Sedangkan pada *state proposition* yang kedua *there is no game* terdiri dari *there* yang merupakan topik atau konsep yang berkorelasi dengan *no game* sebagai *main* topiknya. Kedua *state proposition* tersebut juga ditandai dengan *to be is* yang biasanya digunakan dalam *state proposition*. *One-way entailment* dari kedua *state proposition* ini bisa ditinjau dengan tabel kebenaran berikut:

A. P		Q	B. Q		P
T	←	T	T	←	T/F

Tabel kebenaran di atas mendeskripsikan simbol P untuk *state proposition if there is no opponent* dan simbol Q untuk proposisi *there is no game*. (T) yang artinya *true*, (F) yang artinya *false*, dan (←) yang artinya *then*. Interpretasinya dalam *state proposition* jika tidak ada musuh, berarti tidak ada *game*, hal ini secara logis tentu dapat dibenarkan karena permainan membutuhkan minimalnya dua orang pemain, dan salah satu pemain biasanya kita anggap lawan dalam permainan.

Oleh karena itu *state proposition if there is no opponent* mengikat *state proposition there is no game*. Namun, jika *state proposition* diawali dengan *there is no game* maka tidak akan mengikat *there is no opponent*. Pada kasus ini kita bisa membenarkan tidak ada *game* bukan berarti tidak memiliki musuh, yang artinya *state proposition there is no opponent* kebenaranya selalu bisa dipertanyakan. Jadi bisa disimpulkan dalam simbol table kebenaran diatas pada tabel A, P benar (T), lalu (←) Q benar, dan pada tabel B, Q benar (T), lalu (←) P bisa benar/salah (T/F) yang artinya kebenaranya masih bisa dipertanyakan.

3.3. Sumber Data

Sumber data penelitian ini diperoleh dari komik berjudul *Compulsive Gambler* karya Homura Kawamoto dan Toru Naomura yang telah diterbitkan oleh English Yen Press. Data yang diambil dan diteliti dalam komik ini adalah *Chapter 28 page 11, Chapter 55 page 32, Chapter 55 page 32, Chapter 16 page 10, Chapter 1 page 44, Chapter 8 page 34, Chapter 62, page 13, Chapter 1, page 77, Chapter 28, page 13-14, Chapter 3, page 44, Chapter 28, page 34, Chapter 57 page 12*.