BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah film kartun Amerika yang berjudul *The SpongeBob Squarepants Movie* yang di*release* tahun 2004, dengan fokus penelitian yaitu adegan pesan-pesan verbal yang merepresentasikan pesan-pesan kritik sosial. Kategori adegan pesan-pesan kritik sosial verbal dalam film kartun *The SpongeBob Squarepants Movie* dapat diartikan sebagai berikut: Adegan verbal, adegan yang di dalamnya terdapat dialog yang bermuatan pesan-pesan kritik sosial.

3.1.1 Filmografi Film Kartun "The SpongeBob SquarePants Movie"

The SpongeBob Squarepants Movie

Tayang	:	19 November 2004
Segmentasi	:	2 – 11 tahun
Genre	:	Animasi Komedi Petualangan
Sutradara	:	Stephen Hillenburg
Penulis Naskah	:	Derek Drymon Tim Hill Stephen Hillenburg Kent Osborne Aaron Springer Paul Tibbitt
Produser	:	Stephen Hillenburg
Sinematografi	:	Jerzy Zielinski Studio Nickelodeon Movie United Plankton Pictures Nickelodeon Animation Studios
Distribusi	:	Paramount Pictures
Durasi	:	87 Menit
Pemain / Pengisi Suara	:	Tom Kenny, Bill Fagerbakke, Clancy Brown, Rodger Bumpass, Mr. Lawrence, Alec Baldwin, David Hasselhoff,

		Scarlett Johansson, Jeffrey Tambor
Portal	:	www.spongebob.nick.com

Sumber: www.imdb.com

3.1.2 Sinopsis Film Kartun "The SpongeBob SquarePants Movie"

Setelah sukses dengan serialnya televisinya, *SpongeBob SquarePants* kini diangkat ke layar lebar lewat "*The SpongeBob SquarePants Movie*". Masih sama seperti kisah aslinya, kali ini cerita dan petualangan *SpongeBob* dan sobatnya *Patrick Starfish* dimulai.

SpongeBob dan *Patrick* terpaksa meninggalkan *Bikini Bottom* menuju ke kota *Shell* guna menyelamatkan Tuan *Krabs*, bos *SpongeBob* yang dituduh menyebabkan hilangnya mahkota Raja *Neptune*. Petualangan menuju kota *Shell* itu penuh rintangan, *SpongeBob* dan *Patrick* harus melewati lautan gelap dan monster. Sementara di *Bikini Bottom*, *Plankton* saingan Tuan *Krabs* berusaha mencuri ramuan *Krabby Patty* agar dapat menguasai dunia.

Berawal dari Tuan *Krabs* yang akan memilih manajer baru untuk restoran *Krusty Krab* 2. *SpongeBob* yang sangat menginginkan posisi itu bersemangat datang ke acara pembukaan. Sayangnya jabatan itu jatuh ke tangan *Squidward Tentacles* dengan alasan *SpongeBob* dianggap masih anak kecil.

Kecewa dengan putusan tersebut, *SpongeBob* menghanyutkan diri ke *Goofy Goober's Ice Cream Party Boat* hingga mabuk es krim. Saat terjaga, *SpongeBob* kembali pada Tuan *Krabs* bersamaan dengan Raja *Neptune* yang menuduhnya telah mencuri mahkota kerajaan.

Kendati kesal terhadap bosnya, dalam diri *SpongeBob* timbul rasa kesetiakawanan. Bersama dengan *Patrick*, *SpongeBob* menyatakan akan mencari mahkota hingga ke kota *Shell* dalam waktu enam hari. Raja *Neptune* pun akhirnya setuju dan sementara itu Tuan *Krabs* dibekukan.

Ternyata tokoh di belakang semua itu adalah pesaing Tuan *Krabs* yakni *Plankton* yang juga pemilik restoran *Chum Bucket* dengan mencuri ramuan *Krabby Patty* plus memberikan helm gratis pada penduduk.

Sementara itu, petualangan *SpongeBob* dan *Patrick* menulusuri jalan menuju kota *Shell* tidaklah mudah. Mereka harus menghadapi monster laut, *Cyclops* bahkan *Dennis "the hit man"* yang disewa *Plankton* untuk mencelakai mereka berdua. Di *Bikini Bottom* pun kondisi menjadi lebih buruk. Rencana *Plankton* membagikan helm gratis yang merupakan alat pengontrol otak tersebut ternyata untuk menguasai penduduk kota.

Tidak hanya itu, *SpongeBob* dan *Patrick* nyaris tewas akibat sinar lampu *Cyclops*. Beruntung asap yang ditimbulkan dari putusnya aliran listrik membuat pancuran air menyala dan mereka pun akhirnya selamat dari sinar lampu *Cyclops* serta berhasil mendapatkan kembali mahkotanya. Lepas dari *Cyclops* muncul masalah baru, kantong ajaib angin pemberian putri Raja *Neptune*, *Mindy Mermaid* yang dapat membawa mereka kembali ke *Bikini Bottom* tidak sengaja terlepas. Keberuntungan belum berakhir, mereka ditolong oleh David Hasselhoff kembali ke *Bikini Bottom* dan tiba bertepatan saat Raja *Neptune* berniat melepaskan tembakan ke arah Tuan *Krabs*.

Namun bencana belum juga berakhir, *Plankton* kembali menguasai Raja *Neptune* lewat helm pengontrol otaknya. Tak berdiam diri saja, *SpongeBob* kembali menolong penduduk *Bikini Bottom* dengan musik *rock*. Lewat kerasnya bunyi musik *rock* itulah *SpongeBob* akhirnya berhasil membebaskan Raja *Neptune* dan seluruh penduduk *Bikini Bottom* dari pengaruh helm pemberian *Plankton*.

Plankton pun akhirnya ditangkap oleh polisi. Raja *Neptune* pun sangat menyesal dengan apa yang dilakukannya yakni telah menuduh dan membekukan Tuan *Krabs*. Demikian halnya dengan Tuan *Krabs* yang juga menyesal telah meragukan kemampuan dan keberanian *SpongeBob* yang selama ini hanya dikenal sebagai anak kecil. Peristiwa ini akhirnya menutup perjalanan panjang petualangan *SpongeBob* ke kota *Shell* dan *SpongeBob* akhirnya diangkat sebagai manajer baru restoran *Krusty Krab* 2.

3.1.3 Adegan-adegan yang Bermuatan Pesan Kritik Sosial Verbal

Adegan-adegan yang bermuatan pesan verbal kritik sosial dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.1. Adegan-adegan yang Bermuatan Pesan Verbal Kritik Sosial

Timeline	**Video**	**Audio**
Durasi gambar, 07:55” – 08:06”	 **Perkins:** Pertama-tama, selamat untuk tuan Krab. **Krab:** Halo, saya suka uang! **Perkins:** Apa yang menginspirasikanmu untuk membangun Krusty Krab kedua tepat di sebelah yang aslinya?. **Krab:** Uang!	Suasana laut dengan gelembung air, dan suara kerumunan
Durasi gambar, 14:37” – 14:49”	 **Neptune:** Mindy, beraninya kamu membantah ayah!?.	Percakapan antara King Neptune dengan putrinya Mindy, hening dengan suara gelembung air.

	Mindy: Mengapa harus dengan cara kejam?. **Neptune:** Aku adalah raja, aku harus tegakkan hukum laut. **Mindy:** Ayah, aku berharap ayah mencoba dengan sedikit cinta & kasih sayang daripada dengan cara hukuman yang kejam.	
Durasi gambar, 35:22” – 35:57”	 **Laughing.B:** Hei! Siapa yang meniup balon sabun ini??..... kalian sudah mengetahui kan peraturannya!!?? **(semua ikan):** siapapun yang meniup balon sabun di tempat ini akan di pukul oleh semua yang ada di bar ini. **Laughing.B:** tepat sekali, jadi siapa yang meniupnya!!??..... jadi tidak ada yang tahu yaa….. pasti disini ada seseorang yang bukan pria sejati (dewasa).. KAU!! (kepada SpongeBob dan Patrick yang mau kabur) kita sedang dalam perburuan ‘bayi’, dan jangan berpikir kita tidak tahu cara menghajar nya.	Suasana hening dengan gelembung laut

Durasi gambar, 49:02” – 49:44”	 **Mindy:** dengan sihir duyungku.. kurubah kalian menjadi pria (dewasa), buka mata kalian. **SpongeBob:** Astaga Pat! Kamu memiliki kumis!!. **Patrick:** Begitu juga kau SpongeBob. **Mindy:** Jadi sekarang kalian pria (dewasa), bisakah kalian melanjutkan perjalanan menuju *Shell City*. **SpongeBob, Patrick:** Yaa!!! **Mindy:** Apa pria (dewasa) takut dengan apapun?? **SpongeBob, Patrick:** Tidaaak!!	Percakapan antara *Princess Mindy* dengan *SpongeBob* dan *Patrick*, suara musik.
Durasi gambar, 01:12:24” – 01:12:50”	 **SpongeBob:** …“Jadilah dirimu sendiri”. Aku tahu tidak ada sihir menjadi pria (dewasa) atau mendapatkan posisi manajer atau segala hal “ketiga” yang lainnya yang	Suara *SpongeBob* yang berbicara tentang pengakuan dirinya adalah anak kecil, suara musik.

	bisa membuat diriku lebih dari apa yang benar-benar ada di dalam diriku.. Seorang anak kecil…. Tak apa, karena aku telah melakukan hal apapun yang orang lain bilang anak kecil tidak bisa lakukan (mengembalikan mahkota *King Neptune*)	

Sumber: Film Kartun *The SpongeBob Squarepants*

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian berisi tentang strategi dan prosedur penelitian yang digunakan atau ditempuh (termasuk cara pengambilang sampel yang akan digunakan terutama kalau penelitian melibatkan subjek manusia dengan jumlah yang besar), teknik pengumpulan data, teknik triangulasi, analisis data (Pawito, 2008: 80).

3.2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Mulyana (2003: 150) menyatakan:

> "Metode penelitian kualitatif tidak perlu mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Pembicaraan yang sebenarnya, isyarat, dan tindakan sosial lainnya adalah bahan mental untuk analisis kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif."

Penelitian komunikasi kualitatif tidak dimaksudkan untuk memberikan penjelasan-penjelasan *(explanations)*, mengontrol gejala-gejala komunikasi, mengemukakan prediksi-prediksi, atau untuk menguji teori apapun, tetapi lebih dimaksudkan untuk mengemukakan gambaran dan/atau pemahaman

(understanding) mengenai bagaimana dan mengapa suatu gejala atau realitas komunikasi terjadi (Pawito, 2008: 35).

Analisis semiotik *(semiotical analysis)* merupakan cara atau metode untuk menganalisis dan memberikan makna-makna terhadap lambang-lambang yang terdapat suatu paket lambang-lambang pesan atau teks. Teks yang dimaksud dalam hubungan ini adalah segala bentuk serta sistem lambang *(signs)* baik yang terdapat pada media massa (seperti berbagai tayangan televisi, karikatur media cetak, film, sandiwara radio, dan berbagai bentuk iklan) maupun yang terdapat di luar media massa (seperti karya lukis, patung, candi, monumen, *fashion show*, dan menu masakan pada suatu *food festival*). Urusan analisis semiotik adalah melacak makna-makna yang diangkut dengan teks berupa lambang-lambang *(signs)*. Dengan kata lain, pemaknaan terhadap lambang-lambang dalam tekslah yang menjadi pusat perhatian analisis semiotik (Pawito, 2008: 155-156).

Usaha dalam meneliti representasi pesan-pesan kritik sosial dalam film kartun *The SpongeBob Squarepants* akan meliputi pengkajian terhadap makna-makna denotasi dan makna-makna konotasi yang membangun mitos mengenai pesan-pesan kritik sosial. Oleh karena itu untuk melakukan pengkajian lebih lanjut dan mendalam terhadap makna denotasi, konotasi, dan mitos, maka pada pembahasan selanjutnya, peneliti akan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes sebagai bagian dari varian tradisi kualitatif.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian komunikasi kualitatif pada umumnya berupa informasi kategori substansif yang sulit dinumerasikan. Data-data yang diperoleh di lapangan kemudian dikonversikan ke dalam bentuk narasi. Transkrip dari hasil interview atau percakapan dengan subjek, catatan lapangan yang dibuat ketika observasi, catatan berkenaan dengan shot adegan dalam film atau diorama sebuah candi, dokumen-dokumen organisasi atau bentuk-bentuk perkumpulan, semuanya adalah data (Pawito, 2008: 96).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu studi pustaka yang meliputi internet searching dan studi dokumentasi. Serta studi lapangan dengan observasi.

3.2.2.1 Studi Pustaka

Pada studi pustaka, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. ***Internet Searching***

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

2. **Studi Dokumentasi**

   Mengamati film kartun *The SpongeBob Squarepants Movie* dan juga mengikuti jalan cerita dengan teliti. Data yang diperoleh,

makna pesan filmis, kode, dan tanda yang terdapat dalam film kartun akan diamati dengan cara mengidentifikasikan tanda-tanda yang terdapat dalam teks. Hal ini dilakukan untuk mengetahui makna-makna yang dikonstruksi di dalam film tersebut, baik makna denotatif maupun konotatif. Guna memperoleh data primer melalui studi dokumentasi, film terlebih dahulu akan dipisahkan sesuai dengan apa yang akan peneliti teliti.

Makna yang diidentifikasi, pertama adalah makna denotatif, yaitu makna yang diungkapkan oleh tanda-tanda itu secara literal yaitu makna yang dengan mudah dapat dibaca dari permukaan film. Setelah makna denotatif teridentifikasi, maka makna yang tersembunyi dibalik permukaan film kartun tadi juga akan diinterpretasikan sehingga menghasilkan makna konotatif. Penafsiran makna konotatif ini akan mengungkap kode-kode apa saja yang digunakan pembuat film untuk dapat memunculkan makna yang diharapkan yang dapat diterima oleh khalayak sesuai dengan ideologi yang digunakannya.

3.2.2.2 Studi Lapangan

Pada studi lapangan, peneliti mengumpulkan data dengan teknik sebagai berikut:

1. **Observasi**

Dalam konteks ilmu komunikasi, penelitian dengan metode pengamatan atau observasi (*observation reaserch*) biasanya dilakukan untuk melacak sistematis dan langsung gejala-gejala komunikasi terkait dengan persoalan-persoalan sosial, politis, dan kultur masyarakat (Pawito, 2007: 111).

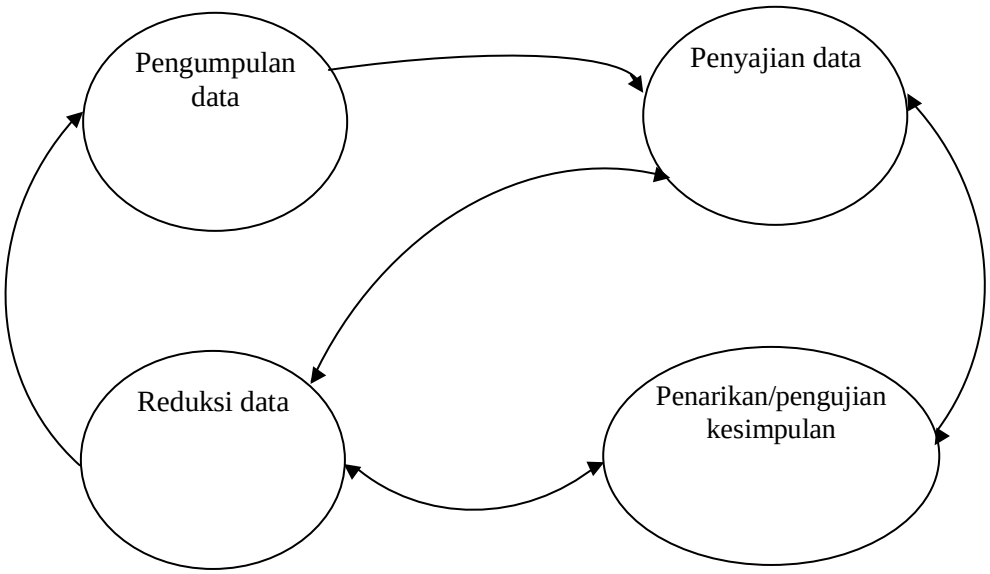
Seperi halnya studi kepustakaan, observasi ini juga merupakan data sekunder yang akan mendukung data primer. Maka dari itu observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi terhadap film kartun *The SpongeBob Squarepants Movie* yang menjadi objek penelitian.

3.2.3 Teknik Analisa Data

Analisis data kualitatif (Bogdan & Biklen, 1982) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2007: 248).

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik analisa data dari Miles dan Huberman yaitu *interactive mode.* Pada teknik analisa data ini terdiri tiga komponen yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta pengujian kesimpulan (*drawing and verifying conclusions*) (Sugiyono, 2010: 91).

Gambar. 3.1. Analisis data Model Interaktif dari Miles dan Huberman.



Sumber: Sugiyono. 2010. Memahami Penelitian Kualitatif. Hlm 92

1. Reduksi data (*data reduction*). Di sini, peneliti mengumpulkan informasi-informasi yang penting yang terkait dengan masalah penelitian, dan selanjutnya mengelompokkan data tersebut sesuai dengan topik masalahnya.
2. Penyajian data (*data display*). Data yang terkumpul dan telah dikelompokkan itu kemudian disusun sistematis sehingga peneliti dapat melihat dan menelaah komponen-komponen penting dari sajian data.
3. Penarikan dan pengujian kesimpulan (*drawing and verifying conclusions*). Pada tahap ini, peneliti melakukan interpretasi data sesuai dengan konteks permasalahan dan tujuan penelitian. Dari interpretasi

yang dilakukan akan diperoleh kesimpulan dalam menjawab masalah penelitian.

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

1. Mengumpulkan *scene* yang menjadi objek penelitian dengan meng *cut* dari keseluruhan film dan memilih apa yang menjadi pokok pikiran di setiap *scene* nya.
2. Menganalisis sesuai apa yang menjadi tujuan penelitian dengan menganalisis beberapa bagian film (*scence*) yang sesuai dengan apa yang peneliti akan analisis dengan menggunakan teori semiotika Barthes.

Semiotika Roland barthes menggunakan pembedahan makna dalam sebuak objek, melihat dari sisi denotatif yang terdapat dalam objek, melihat dari sisi konotatif yang terdapat dalam objek, serta mitos/ideologi yang terdapat dalam objek agar objek tersebut dapat di jabarkan.

3.2.4 Uji Keabsahan data

3.2.4.1 Menggunakan Bahan Referensi

Yang dimaksud dengan bahan referensi di sini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Sebagai contoh, data hasil wawancara perlu didukung adanya rekaman wawancara. Data tentang interaksi manusia atau gambaran suatu keadaan perlu didukung oleh foto-foto. Alat-alat bantu perekam

data dalam penelitian kualitatatif, seperti kamera, handycam, alat rekam suara sangat diperlukan untuk mendukung kredibilitas data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian, data-data yang dikemukakan perlu dilengkapi dengan foto-foto atau dokumen autentik, sehingga menjadi lebih dapat dipercaya (Sugiyono, 2007: 128).

3.2.4.2 Uraian Rinci

Teknik ini dimaksud adalah suatu upaya untuk memberi penjelasan kepada pembaca dengan menjelaskan hasil penelitian dengan penjelasan yang serinci-rincinya. Suatu temuan yang baik akan dapat diterima orang apabila dijelaskan dengan penjelasan yang terperinci dan gamblang, logis, dan rasional. Sebaliknya penjelasan yang panjang lebar dan berulang-ulang akan menyulitkan orang memahami hasil penelitian itu sendiri (Bungin, 2008: 259).

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Bandung.