

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media massa yaitu salah satu alat komunikasi fenomenal bagi masyarakat dalam memperoleh berbagai jenis informasi, pengetahuan atau hiburan yang mereka perlukan. Pada awalnya, media massa cetak atau elektronik merupakan media yang digunakan sebagai penyampai pesan dari berbagai sumber kepada khalayak penerima pesan, yaitu pendengar, pembaca, dan pemirsa. Salah satu diantara media massa tersebut adalah film.¹

Film bisa dipahami sebagai gambar bergerak yang dilengkapi dengan variasi warna, suara, dan cerita serta film disebut juga sebagai gambar hidup, produser barat biasa umumnya menyebutnya *movie*. Secara kolektif film ini sering disebut sinema yang berasal dari kata kinematik (gerak). Secara harfiah film (sinema) adalah *Cinematographie*, yaitu melukiskan gerak melalui cahaya, untuk bisa melukis gerakan melalui cahaya harus memakai alat yang khusus, yaitu kamera.²

Film memiliki kekuatan serta kapasitas untuk mencapai banyak bagian sosial, dan di dalam film terdapat beberapa genre, genre yaitu sebutan yang digunakan untuk membedakan dari berbagai jenis film. Film ada yang sifatnya fiksi atau dari kisah nyata atau bisa juga campuran dari keduanya, namun dalam

¹Sukarelawati, *Komunikasi Interpersonal Membentuk Sikap Remaja* (Bogor: IPB Pers, 2019), 120.

²Rizky Akmalisyah, "Analisis Semiotika Film A Mighty Heart," *Skripsi*, Jakarta: Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010), 1.

kebanyakan film menggunakan lebih dari satu genre.³ Seperti dalam film *Ralph Breaks The Internet* yang memiliki lebih dari satu genre yaitu animasi, petualangan, dan komedi. Kata animasi awalnya disebut *animated cartoon*, yaitu film yang di buat gambar terlebih dahulu dengan menggunakan sosok-sosok tertentu dan kemudian sekarang menjadi apa yang kita kenal film animasi.⁴ Seiring berkembangnya zaman, kemajuan dalam inovasi teknologi dan dunia komputer menjadikan teknik pembuatan animasi 3D lebih berkembang dengan cepat, animasi 3D merupakan peningkatan dari animasi 2D, melalui pemanfaatan animasi 3D karakter yang ditunjukkan lebih hidup dan nyata mendekati seperti bentuk aslinya.⁵

Oey Hong Lee mengatakan film yaitu media komunikasi massa kedua yang hadir sesudah surat kabar, film dimulai pada akhir abad kesembilan belas. Pada awal pertumbuhannya, film dapat dengan lebih mudah menjadi media komunikasi sejati, di karenakan tidak menemukan komponen teknik politik, ekonomi, sosial dan demografi yang menghambat kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya abad kedelapan belas dan awal abad kesembilan belas. Film sampai puncaknya diantara Perang Dunia Satu dan Perang Dunia Dua. Tetapi, lantas mengalami kemerosotan sesudah tahun 1945, seiring munculnya media televisi.⁶ Menurut Irawanto, film umumnya merekam realitas yang

³Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): Kamus Versi Online, dalam <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Film>, diakses pada 05 November 2020.

⁴Yapi Tambayong, *Ensiklopedia Seni: Seni Film* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2019), 18-19.

⁵Yunita Syahfitri, “Teknik Film Animasi Dalam Dunia komputer”, *Jurnal SAINTIKOM*, Vol. X, No. 3, September 2011, 215.

⁶Alex Sobur, *semiotika Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 126.

berkembang dan tercipta dalam masyarakat, yang kemudian memproyeksikannya ke layar. Dengan demikian sebuah film dapat menarik penonton jika ceritanya yang disajikan erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat sehari-hari.

Persahabatan merupakan salah satu realitas yang banyak dialami oleh masyarakat dan seringkali di proyeksikan pada sebuah film. Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat bertahan hidup tanpa orang lain. Menurut Aristoteles, manusia merupakan hewan bermasyarakat, karena secara alami manusia satu dengan yang lainnya akan saling memerlukan dan mereka cenderung hidup bersama. Manusia yang hidup sendiri, mengisolasi diri dari manusia lainnya dan jauh dari pergaulan tidak akan bisa mengalami perkembangan, manusia yang hidup sendiri mungkin saja bisa untuk bertahan hidup tapi mereka tidak akan bisa untuk berkembang. Dalam konsep persahabatan Aristoteles membagi menjadi tiga macam persahabatan, yaitu persahabatan berdasarkan manfaat atau keuntungan, persahabatan berdasarkan kesenangan, dan persahabatan berdasarkan kebaikan.⁷

Manusia secara alami sebagai makhluk yang cenderung hidup bersama dengan orang lain, maka dari itu terjalinnya hubungan baik satu sama lain seperti dalam bentuk persahabatan merupakan sifat manusia yang alami. Dalam buku Sahrul Maulidi yang berjudul *Aristoteles Inspirasi dan Pencerahan Hidup Lebih Bermakna*, Aristoteles mengatakan, “Tanpa teman tidak ada yang akan memilih untuk hidup, meskipun ia memiliki semua barang lainnya”. Menurut Aristoteles

⁷Sahrul Mauludi, *Aristoteles Inspirasi dan Pencerahan Hidup Lebih Bermakna* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), 134.

elemen yang penting bagi kehidupan yang baik yaitu secara umum hubungan antar manusia satu dengan lainnya dan persahabatan pada khususnya.⁸

Hidup itu seperti roda yang terus berputar, adakalanya di atas dan adakalanya di bawah, ada kalanya kita merasakan senang dan ada kalanya kita merasa sedih. Oleh karena itu, kita memerlukan sahabat yang akan menemani kita di saat kita senang dan di saat kita merasa sedih, sahabat sejati akan selalu berada di samping kita dan saling memberikan dukungan satu sama lain bagaimanapun keadaannya. Namun, yang sering kita jumpai pada saat ini sangat sulit menemukan persahabatan yang sejati karena krisisnya memaknai arti dari persahabatan, kebanyakan orang pada zaman sekarang hanya bersahabat ketika ada terkait bisnis atau keperluan saja dan menjadi orang asing ketika sudah tidak lagi memiliki keperluan. Dalam film *Ralph Breaks The Internet* menggambarkan persahabatan sejati antara Ralph dan Venellope yang selalu setia dan tidak saling meninggalkan dengan alasan apapun.

Ralph Breaks The Internet merupakan film komedi animasi 3D Amerika Serikat yang diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios yang dirilis pada 21 November 2018 di Amerika Serikat dan tayang di bioskop Indonesia pada tanggal 23 November 2018 yang berdurasi 112 menit. Film ini adalah sekuel dari film *Wreck-It Ralph* tahun 2012, yang keduanya di sutradarai oleh Rich Moore dan Phil Johnston. Pengisi suara dari film *Ralph Breaks The Internet* yaitu John C. Reilly (Ralph), Sarah Silverman (Venellope), Jack McBrayer (Felix), Jane

⁸Sahrul Mauludi, *Aristoteles Inspirasi dan Pencerahan Hidup Lebih Bermakna* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), 142.

Lynch (Calhoun), Taraji P. Henson (Yess), Alan Tudyk (KnowsMore) dan Gal Gadot (Shank).⁹

Dalam sebuah film tidak semua film sekuel itu berhasil. Holywood juga memiliki beberapa film sekuel yang tidak berhasil bisa saja tidak seluruhnya rugi dari segi pendapatan, akan tetapi lebih sering tidak membawa hal baru. Seperti salah satunya yaitu film *The Incredibles 2*. Film *The Incredibles 2* dan Film *Ralph Breaks The Internet* merupakan film sekuel yang sama di tunggu-tunggunya, yang dirayakan kritikus sebagai film animasi bagus yang bisa dinikmati oleh semua kalangan, bukan saja dapat dinikmati anak-anak, namun juga dapat dinikmati oleh orang dewasa. Perbedaannya adalah film Ralph berhasil dalam memperkenalkan sesuatu baru yang semakin memperkaya semesta cerita Ralph, yang dalam sekuel ini dia berpetualang pergi ke internet dan bisa dibilang film *Ralph Breaks The Internet* yaitu contoh film sekuel yang sukses dari film pertamanya. Apabila selisih 14 tahun film *The Incredibles* dan sekuelnya tidak terlalu mempengaruhi naskah mereka, sebaliknya berbeda dengan film *Ralph Breaks The Internet*. Jarak 6 tahun dengan film pertamanya menjadi cikal bakal cerita kenapa sekuel ini layak dilanjutkan.¹⁰

Film *Ralph Breaks The Internet* menggambarkan sosok Ralph dan Venellope yang menjalin persahabatan dengan latar belakang yang berbeda. Ralph merupakan karakter laki-laki jahat dalam video *game*, akan tetapi sebenarnya dia

⁹Wikipedia, dalam https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ralph_Breaks_the_Internet, diakses pada 22 Desember 2020.

¹⁰Aulia Adam, Ralph Breaks The Internet: Nostalgia dan Satire untuk Budaya Pop, dalam <https://amp.tirto.id/ralph-breaks-the-internet-nostalgia-satire-untuk-budaya-pop-daPq>, diakses pada 21 Maret 2021.

memiliki hati yang baik. Sejak bersahabat dengan Venellope dia sangat menghargai persahabatan mereka dan dia akan membantu sahabatnya kapanpun ketika ada kesusahan. Dan Venellope merupakan sahabat Ralph dan dia mempunyai karakter yang unik. Venellope adalah pembalap ahli dan seorang *princess* dalam video *game* yaitu “Sugar Rush”. Setelah ia mendapatkan posisi *Princess of Sugar Rush*, dia kemudian merasa bosan dengan arena balap yang sudah bisa dia tebak, Venellope sudah hafal di luar kepala semua rute balap dalam *game* Sugar Rush sehingga dia ingin mendapatkan tantangan baru. Ralph yang ingin membuat sahabatnya senang akhirnya membuatkan rute balap baru yang dibuatnya sendiri, akan tetapi usahanya itu justru membuat setir pada kontrol Sugar Rush rusak, mr. Litwak yang merupakan pemilik dari alat *game* itu tidak mampu menggantinya di karenakan harganya yang mahal, sehingga *game* itu akan di tutup dan itu membuat para penghuni Sugar Rush terpaksa menjadi pengungsi dan mencari keluarga yang berkenan untuk menerima mereka. Ralph dan Venellope akhirnya pergi ke internet untuk membeli alat kemudi yang telah rusak, dan ternyata di dunia internet itu luas dan dipenuhi intrik, dan dalam petualangan di dunia internet yang luas persahabatan mereka akan diuji. Mulai dari memiliki pandangan yang berbeda sampai harus berpisah untuk mengejar impian masing-masing.¹¹

Di dalam dunia internet Ralph dan Venellope bertemu dengan berbagai macam makhluk yang ditampilkan, sampai akhirnya mereka bertemu dengan

¹¹Nurul, (REVIEW) Ralph Breaks The Internet (2018), dalam <https://www.kincir.com/movie/cinema/review-ralph-breaks-the-internet-2018-cOzBKlyjj1kY>, diakses pada 22 Desember 2020.

Yess, seorang argoritma di Buzztube, Ralph membuat video-video yang lucu untuk membuat penonton tertarik sehingga menjadi viral dan dari situlah ia mengumpulkan uang untuk membeli alat setir Venellope. Ketika di dalam internet Ralph lebih waspada dan fokus kepada tujuannya yaitu alat setir *game* milik Venellope. Sedangkan Venellope yang mudah penasaran, terbuka untuk petualangan baru, dan eksploratif. Di saat Ralph sudah mendapatkan uang yang cukup untuk membeli alat setir *game* milik Venellope, Venellope menghadapi krisis hidup dan ingin keluar dari rutinitasnya yaitu ingin tinggal di *game* Slaughter Rice, yang akhirnya membuat dia sulit mengambil keputusan karena sikap Ralph yang yang tidak ingin berpisah dan selalu ingin bersamanya.

Film *Ralph Breaks The Internet* mungkin tampak seperti film animasi keluarga yang lucu dan menggemaskan, tapi dalam film ini juga terhubung dengan realitas saat ini dalam perihal internet. Sutradara film ini mengirimkan karakter protagonisnya ke dunia internet yang luas, di mana di dalam internet mereka akan menemukan perilaku penindasan, kekejaman, kecanduan, dan ketakjuban unsur internet yang dikaitkan dengan budaya online. Film ini bisa dinikmati oleh semua umur baik itu penonton anak-anak maupun dewasa. Namun dalam film bukan saja hanya dapat menghibur tapi juga mengandung pesan penting di dalamnya mulai dari tanggungjawab, pengorbanan, dan kesetiakawanan.¹²

¹²Nurul, (REVIEW) Ralph Breaks The Internet (2018), dalam <https://www.kincir.com/movie/cinema/review-ralph-breaks-the-internet-2018-cOzBKlyjj1kY>, diakses pada 22 Desember 2020.

Film sebagian besar bekerja dengan berbagai tanda. Tanda-tanda menggabungkan kerangka tanda yang berbeda yang berfungsi dengan baik yang bekerjasama dengan tujuan akhir untuk mencapai dampak yang diharapkan. Kerangka semiotika yang lebih penting lagi dalam film yaitu digunakannya tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.¹³ Untuk meneliti representasi persahabatan dalam film *Ralph Breaks The Internet* digunakan analisis semiotika. Semiotika adalah studi tentang tanda-tanda yakni metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda dalam pengertian lebih luas misalnya struktur karya sastra, struktur film, bangunan, nyanyian burung, dan segala sesuatu dapat dianggap sebagai tanda dalam kehidupan manusia.¹⁴ Dick Hartoko memberi batasan, semiotik adalah bagaimana karya diuraikan oleh saksi mata dan masyarakat umum melalui tanda-tanda atau lambang-lambang.¹⁶

Kajian semiotika mengarah pada anggapan bahwasanya kajian ini merupakan kajian yang diterapkan pada karya sastra yang juga merupakan sistem tanda, berfungsi sebagai sarana komunikasi estetis. Sarana yang akan menghubungkan karya sastra dengan makna dan nilai-nilai yang terkandung untuk dipahami melalui proses interpretasi.¹⁷ Semiotika yang akan dipakai untuk penelitian ini yaitu semiotika dari Charles S. Peirce yang terkenal karena teori tandanya. Hal itu tampak dalam pemaknaan Charles S. Peirce peran subjek

¹³Alex Sobur, *semiotika Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 128.

¹⁴Jafar Lantowa, Nila Mega Marahayu, dan Muh. Khairussibyan, "*Semiotika Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*" (Yogyakarta: DeePublish, 2017), 162.

¹⁶Kaelan, "*Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*" (Yogyakarta: Paradigma, 2017), 3.

¹⁷Ambarini dan Nazla Maharani Umayu, *Semiotika Teori dan Aplikasi pada Karya Sastra* (Semarang: IKIP PGRI Semarang Press, 2012), 19.

(*somebody*) sebagai bagian tidak bisa dipisahkan dari pertandaan, yang menjadi landasan bagi semiotika komunikasi. Setiap tanda yang dipakai dalam komunikasi pasti mempunyai makna secara lisan ataupun tertulis, perorangan kepada orang lain.¹⁸ Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda menjadi tiga yakni ikon, indeks, dan simbol. Ikon yaitu hubungan antara tanda dan objek yang bersifat kemiripan, seperti foto dengan orang di foto. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau tanda yang langsung mengacu kepada kenyataan. Contohnya asap tanda adanya api. Terakhir simbol merupakan tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya.¹⁹

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti persahabatan dalam film *Ralph Breaks The Internet* dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang diberi judul “Representasi Persahabatan dalam Film *Ralph Breaks The Internet* Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana gambaran persahabatan dalam film *Ralph Breaks The Internet*?
2. Bagaimana ikon, indeks, dan simbol dalam film *Ralph Breaks The Internet* menurut Charles Sanders Peirce?

¹⁸Yoga Arief Widayanto, “Pemaknaan Penggunaan Hewan Citah dalam Iklan TVC Yamaha New V-Ixion”, *Jurnal Visi Komunikasi*, Vol. XV, No. 02, November 2016, 207.

¹⁹Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 41-42.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran persahabatan dalam film *Ralph Breaks The Internet*.
2. Untuk mengetahui sombol, ikon, indeks, dan simbol dalam film *Ralph Breaks The Internet* menurut Charles Sanders Peirce.

D. Signifikansi Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Segi Akademisi yaitu diharapkan hasil penelitian ini bisa menambah pengetahuan tentang kajian estetika film dengan analisis semiotika Charles S. Peirce.
2. Segi Praktis yaitu diharapkan bisa bermanfaat bagi penulis dan masyarakat umum sebagai bahan pengetahuan, dan juga lebih memahami arti dari sebuah persahabatan.

E. Definisi Operasional

1. Representasi

Representasi dipahami sebagai sebuah tanda yang berfungsi menampilkan kembali sesuatu yang di serap, di indrakan, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik. Representasi ini tidak harus bersifat nyata namun juga dapat menunjukkan dunia khayalan, fantasi, dan ide-ide abstrak.²⁰

²⁰Binasrul Arif Rahmawan, "Representasi Keluarga Sakinah dalam Film Surga Yang Tak Dirindukan," *Skripsi* (Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016), 9.

2. Persahabatan

Persahabatan di ambil dari kata ‘sahabat’. Sahabat yaitu orang yang bisa di pandang dan bisa di percaya. Persahabatan yaitu menggambarkan perilaku kerjasama dan saling mendukung yang dilakukan antara dua orang atau lebih.²¹

3. Film *Ralph Breaks The Internet*

Seiring perkembangan film memiliki arti yang luas akibatnya kini juga mengacu pada karya seni pertunjukan yang pada umumnya ditayangkan di bioskop.²²

Film *Ralph Breaks The Internet* yaitu film komedi animasi 3D Amerika Serikat yang diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios yang dirilis pada 21 November 2018 di Amerika Serikat. Film ini merupakan sekuel dari film *Wreck-It Ralph* pada tahun 2012. Pada film *Ralph Breaks The Internet* mengisahkan enam tahun setelah peristiwa film pertamanya yaitu *Wreck-It Ralph*. Yang pada film ini Ralph dan Vanellope menjadi sahabat baik yang tidak bisa dipisahkan.²³

²¹Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): Kamus Versi Online, dalam <https://kbbi.web.id/persahabatan.html>, diakses pada 05 November 2020.

²²Binasrul Arif Rahmawan, “Representasi Keluarga Sakinah dalam Film Surga Yang Tak Dirindukan,” *Skripsi* (Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016), 14.

²³ Wikipedia, dalam https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ralph_Breaks_the_Internet, diakses pada 22 Desember 2020.

4. Charles S. Peirce

Charles Sanders Peirce lahir tanggal 10 September 1839, di Cambridge, Massachusetts, Amerika Serikat dan wafat pada 19 April 1994.²⁴ Charles S. Peirce dinobatkan sebagai bapak semiotika modern bersama dengan Ferdinand de Saussure. Tetapi, di sebabkan disiplin ilmu yang dipelajari berbeda, Saussure pakar linguistik modern, sedangkan Peirce pakar bidang filsafat dan logika sehingga mengakibatkan terdapat perbedaan mendasar dalam menerapkan konsep-konsep semiotika, yang terkenal dari semiotika Chaeles S. Peirce yaitu konsep triadik yang terdiri dari tanda, objek, dan interpretan.²⁵

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu mempermudah penulis dalam memutuskan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep.

Skripsi yang ditulis oleh Fitriyana Nurcahyanti dengan judul “Representasi persahabatan dalam film Negeri Van Oranje” yang diterbitkan oleh Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2019 dengan temuan persahabatan yang ada di film Negeri Van Oranje direpresentasikan dengan empat komponen persahabatan yaitu keakraban dalam berinteraksi, kepercayaan kepada sahabat, penerimaan secara sosial di lingkup persahabatan dan dukungan yang diberikan oleh sahabat. Keempat komponen ini yang membedakan hubungan pertemanan biasa dengan persahabatan. Dan perbedaan penting yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu

²⁴Alex Sobur, *semiotika Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 39.

²⁵Puji Santosa, *Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra* (Bandung: Angkasa, 2021), 20.

dalam skripsi film Negeri Van Oranje menggunakan metode analisis Roland Barthes sedangkan dalam penelitian ini yang digunakan yaitu semiotika Charles Sanders Peirce.

Skripsi yang ditulis oleh Novitri Wahyuni dengan judul “Representasi Persahabatan dalam Film 5 CM (Analisis semiotika Roland Barthes) yang diterbitkan oleh Universitas Mercubuana Jakarta tahun 2013, dengan temuan pesan persahabatan film 5 cm mencakup bagian dalam kehidupan sosial. Di mana mencerminkan bahwa orang itu sendiri tidak dapat dipisahkan dari pengaruh orang lain. Selain melingkupi sebagian aktivitas masyarakat, pesan persahabatan dalam film 5 cm ini menunjukkan komponen dari persahabatan yaitu sebagai teman, sebagai pendorong, sebagai dukungan fisik serta ego, dan sebagai pemberi keakraban dan perhatian. Perbedaan penting yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu dalam skripsi film 5 cm menggunakan analisis Roland Barthes sedangkan dalam penelitian ini yang digunakan yaitu semiotika Charles Sanders Peirce.

Skripsi yang ditulis oleh Noni Elina Kristiani dengan judul “Visualisasi Persahabatan dalam Film Marmut Merah Jambu”, yang diterbitkan oleh Universitas JEMBER tahun 2015 dengan temuan bahwa visualisasi bentuk persahabatan dalam film Marmut Merah Jambu merupakan sebuah penyampaian fungsi persahabatan yang memberikan kesan perilaku kebersamaan, stimulasi yang memberikan perbandingan sosial, dan relasi yang intim bagi seseorang. Perbedaan penting yang terdapat dalam film ini, yaitu dalam skripsi film Marmut Merah Jambu menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce *rheme*,

dicisign dan *argument* sedangkan dalam penelitian ini yang digunakan yaitu semiotika Charles Sanders Peirce ikon, indeks, dan simbol.

Skripsi yang ditulis oleh Nur Hikmah Usman dengan judul “Representasi Nilai Toleransi Antarumat Beragama dalam Film “Aisyah Biarkan Kami Bersaudara” (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)”, yang diterbitkan oleh Universitas Alauddin Makassar tahun 2017 dengan temuan dalam film Aisyah Biarkan Kami Bersaudara menampakkan nilai toleransi agama seperti saling menghormati kepercayaan yang berbeda yang bisa dilihat dari warga Dusun Derok yang masyarakatnya lebih banyak memeluk agama Katolik tetapi menyambut dengan bersemangat atas kehadiran Aisyah yang beragama Islam. Meskipun mereka berbeda keyakinan namun saling menghormati. Memberikan kebebasan atau kemerdekaan dan sikap saling mengerti. Perbedaan penting yang terdapat dalam film ini, yaitu dalam skripsi film Aisyah Biarkan Kami Bersaudara menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce tanda, objek, dan interpretan sedangkan dalam penelitian ini yang digunakan yaitu semiotika Charles Sanders Peirce ikon, indeks, dan simbol.

G. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah langkah yang dilakukan dalam rangka untuk mengumpulkan data dengan tujuan kegunaan tertentu secara ilmiah sebagai karya ilmiah.

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian berlandas pada riset pustaka (*library research*), yakni penelitian yang berdasarkan pada pengumpulan data yang

memfokuskan terhadap pembahasan menggunakan berbagai informasi kepustakaan seperti buku, ensiklopedi, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen.²⁶ Sedangkan metode yang digunakan metode penelitian kualitatif, karena data yang di hasilkan yaitu data deskriptif dalam bentuk pernyataan atau kata-kata yang disusun dari sumber data yang diteliti untuk membuatnya lebih jelas.²⁷

2. Sumber Data

Sumber data penelitian ini dibagi sebagai data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer yang dimaksud data utama yang berhubungan langsung dengan objek penelitian. Data primer dalam penelitian ini yaitu film *Ralph Breaks The Internet* yang kemudian akan dipilih scene-scene yang terdapat di dalam film yang dibutuhkan untuk penelitian dan teori semiotika Charles S. Peirce yang dipakai dalam penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder yang dimaksud dari penelitian ini yang bersumber dari penelaahan data pustaka (library research) yang bertujuan untuk mendapatkan keterangan data bersifat teori dari literatur-literatur yang relevan dengan materi penelitian ini. Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu buku-buku, skripsi, jurnal atau karya ilmiah lainnya yang bisa melengkapi data yang diperlukan peneliti dalam penelitian ini.

²⁶Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), 89.

²⁷M. Nasir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), 62.

3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dipakai yakni teknik dokumentar yang menghimpun data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dokumen adalah catatan peristiwa yang telah berlalu bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya misalnya karya seni yang berupa gambar, patung, film dan lainnya.²⁸ Dalam penelitian ini penulis mengamati langsung film *Ralph Breaks The Internet* dan menentukan beberapa scene yang terdapat makna persahabatan. Proses sistematis yang dilakukan untuk memperoleh unit analisis, yaitu:

- a. Mendownload film di situs Layarkaca21.
- b. Memutar film menggunakan laptop.
- c. Menentukan potongan gambar dengan memutarnya berulang-ulang.
- d. Menekan tombol pause, lalu menekan bersamaan tombol window + prt sc.
- e. Kemudian menekan tombol copy dan membuka aplikasi microsoft office word, kemudian menekan tombol paste.

Dalam pengumpulan data juga diambil dari buku, artikel, jurnal ilmiah, ataupun artikel media massa yang kemudian diklasifikasi berdasarkan relevansi dan sumbangsih terhadap penelitian.

4. Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini yaitu pertama, Mencari tema yang akan dijadikan judul penelitian yang sesuai dengan objek kajian kefilosafatan.

²⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, enterpretiif, interaksi, dan konstruktif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 124.

Kedua, Menetapkan tema atau judul. Sesudah membaca dan melakukan penelitian akhirnya peneliti menentukan judul, yaitu “Representasi Persahabatan dalam Film *Ralph Breaks The Internet* Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce”.

Ketiga, Pengumpulan data-data primer dan sekunder untuk keperluan penelitian. Langkah ini adalah langkah dalam penelitian ilmiah, sebagai referensi untuk analisis hasil penelitian. Dalam penelitian ini yang peneliti ambil yaitu adegan-adegan yang eksplisit kentalnya persahabatan antara Ralph dan Venellope. Dalam tahapan ini Peneliti menentukan tujuh persahabatan yang terdapat dalam film *Ralph Breaks The Internet* melalui adegan-adegan yang menggambarkan persahabatan antara Ralph dan Venellope. Dalam film *Ralph Breaks The Internet* terdapat di namika persahabatan, ada yang eksplisit dan tidak tersirat.

Keempat, Editing juga tidak kalah penting karena untuk menghindari kesalahan-kesalahan yang biasanya terjadi ketika pengumpulan data.

Langkah selanjutnya yaitu penyusunan hasil penelitian agar memudahkan pelaksanaan analisis. Sesudah data terkumpul tahap selanjutnya mengolah data tersebut hingga memungkinkan untuk diambil suatu kesimpulan.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis semiotik. Penulis mengumpulkan data dan menganalisisnya menggunakan semiotik Charles S. Peirce melalui adegan-adegan yang terdapat dalam film *Ralph breaks The Internet* yang menggambarkan persahabatan.

Tahap-tahap analisis sebagai berikut:

- a. Memilah masing-masing objek data.
- b. Data di analisis melalui semiotika Charles S. Peirce menggunakan berbagai bantuan data yang dimiliki.
- c. Kemudian peneliti menganalisis dan menginterpretasikan melalui tujuh scene persahabatan yang ada dalam film.
- d. Hasil dari analisis dan interpretasi kemudian ditarik kesimpulan.