

ANALISIS INTERPRETASI LAUT PADA KARTUN SPONGEBOB

Pen Siau Hong¹, Assaidatul Husna²

^{1,2} *Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Batam*

Jl. Tiban Baru, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau

¹2123046@student.iteba.ac.id, ²assaidatul@iteba.ac.id

Abstrak :

Analisis ini bertujuan menyoroti pesan sosial terkait isu pencemaran laut yang disampaikan melalui kartun "Spongebob SquarePants" dengan pendekatan kualitatif menggunakan analisis semiotik. Penelitian ini akan menggali simbol, objek, dan representasi visual yang terkait dengan laut dalam kartun tersebut. Diharapkan hasil analisis ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana media hiburan seperti kartun dapat mempengaruhi pemahaman dan kesadaran tentang isu lingkungan seperti pencemaran laut, serta menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut tentang peran media dalam membentuk sikap dan tindakan terhadap isu-isu lingkungan.

Kata kunci: Spongebob, Pencemaran, Analisis, Pesan, Media

Abstract :

This analysis aims to highlight the social message related to marine pollution conveyed through the cartoon "Spongebob SquarePants" using a qualitative approach employing semiotic analysis. The study will delve into the symbols, objects, and visual representations associated with the ocean in the cartoon. The anticipated outcome of this analysis is to provide insights into how entertainment media like cartoons can influence understanding and awareness of environmental issues such as marine pollution, serving as a basis for further research on the role of media in shaping attitudes and actions towards environmental issues.

Keywords: *Spongebob, Pollution, Analysis, Message, Media*

LATAR BELAKANG

Kartun telah menjadi salah satu bentuk seni visual yang paling populer dan mencolok dalam industri kreatif. Bentuk visual yang identik lucu membuat kartun mampu menarik perhatian dan memikat para penontonnya, terutama anak-anak. Kartun biasanya hanya digunakan untuk mengungkapkan sebuah esensi pesan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah di kenal dan di ingat secara sederhana

(Gadjar Sakri, 2018). Namun, kartun tidak hanya terbatas pada anak-anak, kartun juga mampu menjangkau khalayak lebih luas, termasuk remaja dan dewasa. Dengan teknologi yang terus berkembang, kartun tidak lagi hanya dianggap sebagai sekedar animasi saja, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan terhadap isu-isu yang terjadi di lingkungan.

Kartun tidak hanya sekedar hiburan ringan, di balik keceriaan dan keseruan yang disajikan, terselip juga pesan-pesan yang lebih dalam. Salah satu kartun yang berhasil menciptakan daya tarik dengan kombinasi humor absurd dan karakter-karakter yang unik adalah "SpongeBob SquarePants." Meskipun sering dianggap sebagai produksi animasi untuk hiburan semata, dalam analisis lebih mendalam, kartun ini dapat menjadi medium yang menarik untuk mempertimbangkan dan memahami isu-isu penting, termasuk pada isu lingkungan, seperti pencemaran laut.

Sejarah kartun bermula pada abad ke-19 dengan kemunculan kartun editorial di surat kabar. Awalnya, kemunculan kartun pada surat kabar ini diciptakan sebagai sarana mengomentari isu-isu politik dan sosial yang ada di masyarakat. Kemudian, pada akhir abad ke-19, muncul kartun berseri yang akhirnya populer di majalah. Kemunculan kartun berseri ini juga menjadi awal mula terciptanya komik setrip. Puncak perkembangan terjadi pada munculnya animasi karya Winsor McCay dengan judul "*Gertie the Dinosaur*" pada tahun 1914. Seiring berjalannya waktu, di era 1930-an, lahirlah kartun di layar lebar yang di pimpin oleh karya-karya Walt Disney dengan karakter-karakter ikoniknya seperti Mickey Mouse. Dibuat sebagai pengganti karakter Disney sebelumnya, Oswald the Lucky Rabbit, Mickey Mouse pertama kali muncul dalam (*Plane Crazy*, 1928) kemudian memulai debutnya secara publik dalam film pendek *Steamboat Willie* (1928), salah satu kartun bersuara pertama salah satu kartun bersuara pertama. Sejak saat itu, industri kartun terus mengalami perkembangan dan mulai

beradaptasi dengan perkembangan teknologi, menciptakan kartun yang populer di televisi pada era 1950-an dan 1960-an.

Nickelodeon merupakan sebuah saluran televisi khusus anak-anak dan remaja, pertama kali didirikan oleh Warner-Amex Satellite Entertainment pada 1 Desember 1977 (Julie Young, 2013). Pada awalnya, saluran ini bernama "*Pinwheel*". *Pinwheel* awalnya merupakan sebuah saluran televisi yang menampilkan program-program pendidikan dan hiburan khususnya untuk anak-anak. Namun, pada tahun 1979, *Pinwheel* dipisah menjadi dua saluran berbeda, salah satunya masih menggunakan nama *Pinwheel*, sementara yang satunya menjadi awal mula terbentuknya "*Nickeledeon*".

Pada 1 Desember 1979, *Nickeledeon* resmi melakukan debut pertamanya sebagai saluran mandiri dengan menyajikan program khusus anak-anak dengan format yang unik dan berbeda, Salah satu acara televisi paling ikonik Nickelodeon menjadi daya tarik saat itu adalah "*You Can't Do That on Television*". Seiring berjalannya waktu, Nickelodeon terus berkembang dan akhirnya menjadi salah satu saluran televisi anak-anak terbesar di dunia. Kemudian, pada tahun 1999, kartun "*SpongeBob SquarePants*" muncul sebagai fenomena baru. Kemunculan kartun ini sangat membantu memperkuat posisi Nickelodeon dalam industri hiburan anak-anak. Dalam hal ini, karakter-karakter dan visual menjadi elemen utama dalam membentuk narasi didalam kartun ini.

Pada kartun "*SpongeBob SquarePants*", terdapat dunia bawah laut yang dihuni oleh karakter-karakter aneh dan warna-warni di *Bikini Bottom*. Karakter dan elemen visual tersebut mungkin tampak jauh dari realitas kita. Namun, melalui pendekatan analisis semiotik, kita dapat melihat bagaimana kartun ini mencerminkan dan menyelipkan isu lingkungan ke dalam narasinya. Fokus utama makalah ini adalah menjelajahi interpretasi laut dalam kartun *SpongeBob SquarePants*, khususnya dengan menggali bagaimana pencemaran laut dihadirkan melalui simbol-simbol, representasi visual, dan elemen-elemen didalamnya.

Dalam era di mana perubahan iklim dan kerusakan lingkungan menjadi perhatian global, pemahaman dan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu ini menjadi semakin penting. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membahas bagaimana kartun yang tampaknya remeh seperti SpongeBob SquarePants dapat berperan dalam membentuk persepsi dan pemahaman kita tentang pencemaran laut, terutama di kalangan penonton muda yang merupakan target utama audiens kartun ini. Dengan menganalisis cara kartun ini menyisipkan pesan-pesan sosial, kita dapat memahami dampak potensialnya dalam membentuk pandangan dan sikap terhadap isu-isu lingkungan yang mendesak.

Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang analisis interpretasi laut dalam kartun SpongeBob SquarePants, kita dapat menggali sejauh mana media hiburan dapat berkontribusi pada kesadaran dan edukasi lingkungan, serta bagaimana hal itu dapat membuka pintu untuk membahas lebih luas tentang tanggung jawab kita terhadap planet yang kita tempati.



Gambar 1 SpongeBob SquarePants
Sumber: SpongeBob SquarePants, 2023

METODE PENELITIAN / PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagai bentuk penelitian yang di sajikan dengan tujuan untuk mengetahui unsur-unsur ataupun elemen visual yang dapat digunakan untuk menginterpretasikan simbol laut. Penelitian kualitatif adalah sebuah proses penelitian yang di lakukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial manusia dengan menciptakan gambaran yang

menyeluruh dan kompleks yang disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang bersumber dari informan, serta dilakukan dalam latar setting secara alamiah (Walidin, 2015). Metode penelitian pada analisis ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis teori semiotik pada kartun SpongeBob SquarePants. Penelitian ini memanfaatkan teori semiotika yang membuka jendela untuk melihat bagaimana simbol-simbol ini dapat di artikan oleh penonton dan menyampaikan pesan yang lebih dalam. Objek yang akan diteliti pada analisis ini berupa elemen-elemen visual didalamnya seperti langit dan bangunan. Dalam kartun SpongeBob SquarePants, terbanyak banyak sekali elemen visual unik seperti langit motif bunga, rumah berbentuk jangkar, toko yang berbentuk ember dan sebagainya. Dalam penelitian ini, analisis akan dilakukan melalui bentuk visual elemen tersebut. Menggunakan teori semiotika sebagai panduan menganalisis elemen visual dan bentuk-bentuk yang digunakan di dalam kartun untuk memahami maksud tersirat didalamnya. Konsep semiotika dapat disimpulkan sebagai pemaknaan sebuah proses komunikasi yang terlihat dari tanda ataupun simbol. Secara garis besar, semiotika mempelajari tanda-tanda yang ada sebagai sebuah objek penelitian dalam komunikasi (Hamel, 2011).

Menurut Roland Barthes (2012), tertulis di dalam bukunya yang berjudul "*Element of Semiology*", terdapat tiga konsep semiotika, yaitu signifikasi atau *signification* untuk melihat proses mengenai tindakan yang mengikat *signifer* atau *signified*, dan menghasilkan sebuah tanda. Kemudian yang kedua, denotasi atau sebuah arti yang sebenarnya, bersifat tetap dan memiliki makna sebuah kata yang ideal dan telah di sepakati secara universal. Terakhir adalah konotasi, dapat di artikan sebagai sebuah perubahan makna kata secara asosiatif.

Manovich pernah membahas bahwa perubahan cara kita berkomunikasi dalam era media baru, dapat digunakan sebagai landasan untuk memahami bagaimana kartun modern mampu representasi visual (Manovich, L, 2001). Konsep ini menjadi dasar yang untuk memahami bagaimana kartun seperti

"SpongeBob SquarePants" mampu menciptakan representasi visual yang mengandung makna mendalam.

Dengan berkembangnya media dan perubahan cara manusia dalam berkomunikasi, analisis semiotika menjadi pendekatan yang sangat relevan untuk memahami kompleksitas makna dan pesan yang terdapat dalam sebuah karya seni, terutama dalam kartun animasi. Dengan memahami konsep semiotika mengenai perubahan dalam representasi visual dalam era media baru, penelitian ini berusaha untuk menggali lebih dalam unsur-unsur visual dalam kartun "SpongeBob SquarePants." Dengan fokus pada elemen-elemen seperti langit motif bunga dan rumah berbentuk jangkar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana kartun ini memanfaatkan bahasa visualnya untuk menyampaikan pesan dan makna secara tidak langsung. Secara keseluruhan, penelitian ini dapat menjadi kontribusi penting dalam melihat dampak dan potensi analisis semiotika melalui media hiburan dan memperkaya pemahaman kita terhadap interpretasi simbolik dalam kartun "SpongeBob SquarePants."

HASIL DAN DISKUSI

Dalam kerangka analisis semiotik mengenai interpretasi laut pada kartun SpongeBob SquarePants, denotasi menjadi elemen penting untuk diuraikan. Denotasi, sebagaimana yang sudah dijelaskan oleh Chandler dalam "Semiotics: The Basics" (2007), membentuk suatu landasan esensial dalam analisis semiotik dengan mengungkapkan deskriptif makna dari suatu tanda. Dalam konteks analisis semiotik kartun "SpongeBob SquarePants," denotasi memegang peran penting dalam merepresentasi elemen visual laut. Misalnya, elemen visual seperti warna memiliki denotasi khusus, seperti warna biru yang sering dikaitkan dengan air dan laut (Berger, J. 1972). Objek-objek seperti terumbu karang, alga laut, dan

hewan-hewan laut memiliki denotasi sebagai elemen -elemen yang umumnya berhubungan dengan lingkungan laut (Eco, U, 1986).



Gambar 2 Langit Laut yang Berwarna Biru dengan Objek Terumbu Karang
Sumber: SpongeBob Fandom, 2020

Menurut Eco (1986), denotasi sebagai unsur yang tetap serta universal memberikan dasar untuk mengidentifikasi objek yang dapat dihubungkan dengan lingkungan laut. Selain itu, ada juga objek-objek yang melambangkan pencemaran laut pada kartun tersebut, seperti bunga di permukaan langit yang melambangkan limbah minyak, rumah karakter yang merupakan limbah sampah dan sebagainya. Dengan memahami denotasi ini, kita dapat membangun pondasi untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen ini digunakan sebagai simbol dalam menyampaikan pesan tertentu, khususnya terkait isu pencemaran laut, yang akan dijelajahi lebih lanjut dalam konteks analisis semiotik SpongeBob SquarePants.



Gambar 3 Bentuk Bunga di Permukaan Langit Laut (Kanan) &
Rumah Karakter dalam kartun (Kiri)
Sumber: Firdha Ustin, 2020

Selain menggali konsep pencemaran laut dalam kartun SpongeBob SquarePants, analisis semiotik juga dapat ilmiah dengan mengeksplorasi elemen-elemen visual dan naratif yang menciptakan representasi lingkungan bawah laut yang unik. Menurut Hamel (2011), pendekatan semiotik membuka peluang untuk memahami bagaimana tanda dan simbol-simbol dalam media visual seperti kartun dapat membentuk persepsi kita terhadap lingkungan. Dalam konteks ini, perhatian dapat difokuskan pada kartun SpongeBob SquarePants yang menyajikan karakteristik lingkungan bawah laut, seperti warna, bentuk, dan interaksi antar karakter. Misalnya, dalam "SpongeBob SquarePants," penggunaan warna-warna cerah dan adanya karakter-karakter aneh yang mendiami Bikini Bottom menciptakan gambaran visual yang khas. Penelitian ini dapat merambah lebih jauh untuk mengungkap bagaimana semiotik tidak hanya menciptakan realitas fiksi, tetapi juga membentuk persepsi dan imajinasi penonton terhadap ekosistem laut secara keseluruhan.



Gambar 4 Penggunaan Warna Cerah dan Visual pada kartun SpongeBob SquarePants
Sumber: Kutu Buku Kartun, 2023

Dalam analisis semiotik terkait interpretasi laut dalam kartun SpongeBob SquarePants, konotasi juga muncul sebagai dimensi yang kaya dengan makna simbol-simbol tersebut. Meskipun denotasi memberikan pemahaman makna atau

deskriptif, konotasi membawa unsur makna tambahan yang tidak selalu terlihat secara langsung. Misalnya, penggunaan warna biru dalam latar belakang pada denotatif Merujuk pada warna air, sementara untuk konotatif, warna biru dapat diartikan sebagai ketenangan, keamanan, atau keberanian. Objek-objek laut seperti terumbu karang dan hewan-hewan laut, secara denotatif merepresentasikan unsur-unsur laut. Namun, dalam pengertian konotatifnya, bisa saja mencakup tentang keindahan alam, atau keanekaragaman hayati. Sedangkan untuk objek-objek seperti rumah para karakter, meskipun secara denotatif mewakili pencemaran laut, makna konotatifnya bisa diartikan sebagai bentuk keserakahan, kebodohan dan ketamakan manusia.



Gambar 5 Karakter dengan Objek Rumah dan Terumbu Karang
Sumber: Nickledeon, 2023

Melalui analisis konotasi dan denotasi dalam kartun "SpongeBob SquarePants," terungkap bahwa kedua analisis tersebut memainkan peran penting dalam membentuk sebuah pesan lingkungan. Denotasi memberikan pondasi deskriptif yang kaya tentang representasi visual elemen laut dan konotasi melibatkan pemahaman makna tambahan yang tidak terlihat, hal inilah yang memperkaya interpretasi terhadap simbol-simbol tersebut. Hasil analisis ini tidak hanya membuka wawasan mendalam mengenai cara kartun ini menyampaikan

pesan lingkungan, tetapi juga menyoroti keberagaman dalam menyusun naratif visual yang memiliki dampak potensial terhadap persepsi penonton, khususnya pada isu-isu lingkungan yang mendesak.

SIMPULAN

Semiotika memiliki peran sentral sebagai alat untuk merepresentasikan animasi, film, kartun, dan bentuk seni visual lainnya. Kualitas seni visual yang baik tercermin dalam kemampuannya menyampaikan pesan serta menciptakan ketertarikan dan kesan yang unik, baik dari segi konsep maupun visual. Pembuat seni visual harus memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pembuatan visual dengan cara yang sederhana namun berkesan secara signifikan, sehingga pesan dan maksud yang diinginkan dapat diterima dengan jelas oleh penonton, persis seperti proses berkomunikasi. Melalui jurnal ini, penulis bertujuan untuk melakukan analisis semiotika terhadap kartun "SpongeBob SquarePants" dengan fokus pada interpretasi laut. Diharapkan analisis ini dapat menambah pemahaman di bidang kreatif mengenai peran penting semiotika dalam menciptakan karya visual.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, di antaranya adalah penelitian ini hanya berfokus pada satu kartun dan belum melibatkan analisis perbandingan dengan kartun lain. Selain itu, keterbatasan data juga menjadi kendala, terutama dalam hal mengukur dampak konkret dari representasi visual terhadap penonton. Untuk penelitian selanjutnya, akan sangat disarankan untuk melibatkan analisis perbandingan dengan kartun lain guna memahami perbedaan dan pendekatan semiotik dalam merepresentasikan lingkungan. Untuk penelitian selanjutnya, penelitian dapat memperluas cakupan dengan melibatkan metode kuantitatif untuk mengukur dampak dari representasi visual terhadap persepsi dan sikap penonton. Diperlukan juga penelitian yang melibatkan audiens secara langsung

untuk memahami bagaimana pesan-pesan lingkungan diserap dan dipahami oleh penonton secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon. (n.d.). "1928 : Plane Crazy"
<https://web.archive.org/web/20120301151952/http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=94>
- Anugrah, (2014). Analisis Semiotika Terhadap Makna Unsur-Unsur Budaya Yogyakarta Di Balik Peristiwa Perampokan Di Film Java Heat
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43317/1/FIKRI%20ANUGRAH-FDK.pdf>
- Chandler, Daniel. (2007). Semiotics the Basics. New York: Routledge.
<http://repositori.iainbone.ac.id/777/1/Buku%20Semiotika%20ILM%20Fatimah.pdf>
- Gadjar Sakri, Kartun (Bag 1), 2018, <https://ap304-wordpresscom.cdn.ampproject.org>
- Julie Young (28 May 2013). "The Famous Faces of Indy's WTTV-4."
https://books.google.co.id/books?id=CN2CQAAQBAJ&pg=PT105&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Kurnianto, (2015). Perkembangan Animasi Indonesiadalam Konteks Animasi Dunia
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3335>
- Lev Manovich, (2001). The Language of New Media [https://dss-edit.com/plu/ManovichLev The Language of the New Media.pdf](https://dss-edit.com/plu/ManovichLev%20The%20Language%20of%20the%20New%20Media.pdf)
- Saleha & Yuwita, (2023). Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Simbol Rambu Lalu Lintas Dead End https://www.mendeley.com/catalogue/fc6ca720-435b-3db4-94b0-87a77bab34e9/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.5&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7Bd677a8d2-0ebb-4466-87b3-847e1289584b%7D
- S C, Hamel, (2011). Semiotics: Theory and Applications. New York: Nova Science Publishers. Di unduh dari <https://pdfcoffee.com/semiotics-theory-and-applications-edited-by-steven-c-hamel-contributors-include-pdf-free.html>
- Swandhani et al., (2023). SEMIOTIKA ROLAND BARTHES SEBAGAI PENDEKATAN UNTUK MENGAJAI LOGO KANTOR POS
<https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.43650>
- Utama, (2012). Pintu masuk semiologi
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/view/444>

Walidin, (2015). METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF & GROUNDED THEORY
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1301/>