

KONSTRUKSI KARAKTER PROTAGONIS DAN ANTAGONIS DALAM NARASI KEMARITIMAN FILM *SPONGEBOB SQUAREPANTS*

PROTAGONIST AND ANTAGONIST CHARACTER CONSTRUCTION IN THE MARITIME NARRATIVE OF THE SPONGEBOB SQUAREPANTS THE MOVIE

Kurniawan Syahputra¹, Zulkifli², Budiman Purba³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Dharmawangsa

Jl. KL. Yos Sudarso No.224, Glugur Kota, Kec. Medan Barat

*Email: kurni.syahputra5677@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis konstruksi karakter protagonis dan antagonis dalam narasi kemaritiman film *SpongeBob SquarePants The Movie* (2004) menggunakan pendekatan analisis naratif dan semiotika. Penelitian kualitatif deskriptif ini mengidentifikasi lima karakter protagonis (*SpongeBob*, *Patrick*, *Mr. Krabs*, *Mindy*, *Squidward*) dan empat karakter antagonis (*Plankton*, *Dennis*, *Cyclops*, *King Neptune* sebagai antagonis bertentangan). Temuan menunjukkan bahwa karakterisasi protagonis dikonstruksi melalui dimensi fisik (warna cerah, bentuk sempurna), pikiran (optimisme, loyal, empati tinggi), dan sosial (terintegrasi dalam kelompok). Sedangkan karakter antagonis dikonstruksi secara kontras dengan warna gelap, bentuk bersudut, ambisi berlebihan, dan iri sosial. Elemen naratif yang digunakan meliputi struktur plot perjalanan pahlawan, dialog kontras, serta semiotika visual. Setting kemaritiman berfungsi sebagai kerangka moral: harmoni dengan laut menandakan kebaikan, kerusakan menandakan kejahatan. Film memvalidasi kualitas keanekaragaman sebagai kebajikan dan mempromosikan karakter kepahlawanan kolektif relevan dengan sikap gotong royong Indonesia. Penelitian berkontribusi pada literasi media anak dan pendidikan maritim dengan implikasi praktis bagi pembuat konten, pendidik, dan lembaga konservasi laut.

Kata Kunci: Konstruksi Karakter, Protagonis-Antagonis, Narasi Kemaritiman, Analisis Naratif, Semiotika, *SpongeBob SquarePants The Movie*.

A.PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara maritim terbesar di dunia memiliki wilayah laut seluas 6,4 juta km dengan garis pantai sepanjang 108.000 km. Posisi strategis ini menjadikan kemaritiman sebagai identitas fundamental bangsa Indonesia. Namun, kesadaran dan literasi maritim masyarakat, khususnya generasi muda, masih relatif rendah. Pembentukan kesadaran maritim tidak hanya dapat dilakukan melalui pendidikan formal, tetapi juga melalui media massa populer yang dikonsumsi sejak usia dini, salah satunya adalah kartun animasi.

Media massa memiliki peran signifikan dalam membentuk persepsi, nilai, dan pengetahuan khalayak tentang berbagai aspek kehidupan, termasuk kemaritiman. Kartun animasi, sebagai salah satu produk budaya populer yang paling banyak dikonsumsi anak-anak, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai agen sosialisasi yang menanamkan nilai-nilai, norma, dan pemahaman tentang dunia. Melalui narasi, visual, dan karakter yang ditampilkan, kartun mampu mengonstruksi realitas sosial tertentu yang kemudian diinternalisasi oleh penontonnya.

SpongeBob SquarePants merupakan salah satu kartun animasi paling populer di dunia yang mengambil setting dunia bawah laut. Sejak pertama kali ditayangkan pada tahun 1999 oleh *Nickelodeon*, kartun yang diciptakan oleh *Stephen Hillenburg* seorang *marine biologist* dan *animator* ini telah ditonton oleh ratusan juta anak-anak di lebih dari 170 negara, termasuk Indonesia. Dalam

film layar lebar *SpongeBob SquarePants The Movie* (2004), dikotomi antara karakter protagonis dan antagonis dibangun secara sistematis melalui elemen naratif dan semiotika visual yang sarat dengan nuansa kemaritiman.



Gambar 1. Poster Film *SpongeBob SquarePants The Movie* (2004)

Konstruksi dikotomi ini tidak terjadi secara natural atau netral, melainkan melalui berbagai elemen naratif yang sengaja dirancang untuk mengarahkan interpretasi penonton. Teknik-teknik naratif seperti plot, karakterisasi, konflik, musik latar, dialog, dan visualisasi digunakan untuk membangun persepsi tentang siapa yang "baik" dan siapa yang "jahat" dalam dunia bawah laut *Bikini Bottom*. Proses konstruksi ini pada akhirnya tidak hanya membentuk pemahaman anak-anak tentang karakter-karakter tersebut, tetapi juga dapat memengaruhi persepsi mereka tentang biota laut, ekosistem maritim, dan nilai-nilai yang terkait dengan kehidupan di laut (Eriyanto, 2013).

Beberapa penelitian terdahulu di Indonesia telah mengkaji representasi dalam kartun anak-anak dari berbagai perspektif. Penelitian Wulandari (2018) menganalisis konstruksi karakter protagonis dalam film animasi *Zootopia* melalui dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Penelitian Pratama (2019) mengkaji struktur naratif Todorov dalam film animasi *Pixar*, sementara Ocktaviana dan Pradipta (2023) menganalisis bagaimana animasi *Adit Sopo Jarwo* mengkonstruksi nilai-nilai Pancasila. Namun, kajian yang secara spesifik menganalisis konstruksi karakter dalam konteks kemaritiman pada film *SpongeBob SquarePants* masih sangat terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) mengidentifikasi karakter yang berperan sebagai protagonis dan antagonis dalam film *SpongeBob SquarePants The Movie*, (2) menganalisis karakterisasi (sifat, kepribadian, motivasi) karakter protagonis dan antagonis, serta (3) menganalisis elemen naratif yang digunakan untuk membangun citra positif protagonis dan citra negatif antagonis.

B. LANDASAN TEORI

1. Teori Konstruksi Karakter dalam Narasi

Konstruksi karakter merupakan proses pembentukan tokoh dalam sebuah narasi yang melibatkan pengembangan kepribadian, motivasi, dan peran tokoh dalam alur cerita. Menurut Nurgiyantoro (2013), karakter adalah tokoh cerita yang memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan tindakan. Proses konstruksi karakter

melibatkan tiga dimensi utama: (1) dimensi fisiologis yang mencakup penampilan fisik tokoh, (2) dimensi psikologis yang meliputi kepribadian, temperamen, ambisi, dan kompleksitas emosional, serta (3) dimensi sosiologis yang berkaitan dengan latar belakang sosial, hubungan dengan tokoh lain dan peran dalam masyarakat (Pratista, 2017).

2. Teori Naratologi dan Analisis Naratif

Analisis naratif menjadi pendekatan yang tepat untuk membedah konstruksi karakter dalam media. Eriyanto (2013) dalam bukunya "Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media" menjelaskan bahwa melalui analisis naratif, peneliti dapat menempatkan teks media layaknya novel atau cerita rakyat yang memiliki jalan cerita, plot, karakter, dan penokohan. Struktur naratif Todorov yang terdiri dari tiga tahap keseimbangan (*equilibrium*), gangguan (*disruption*), dan keseimbangan baru (*new equilibrium*) digunakan untuk memahami perkembangan karakter dalam narasi (Pratama, 2019).

3. Teori Semiotika dalam Narasi Visual

Semiotika Roland Barthes menjadi kerangka analisis untuk membedah makna di balik elemen visual karakter. Barthes membedakan antara makna denotatif (makna literal yang langsung terlihat) dan konotatif (makna yang tersirat berdasarkan konteks budaya). Dalam animasi, warna, bentuk tubuh, dan ekspresi wajah karakter secara semiotis mengkomunikasikan posisi moral mereka dalam narasi. Sobur (2016) menjelaskan bahwa semiotika komunikasi mengkaji bagaimana tanda-tanda visual berfungsi untuk menyampaikan pesan dan membentuk persepsi audiens.

4. Representasi Moral dan Dikotomi Kebajikan-Kejahatan

Dikotomi antara protagonis dan antagonis dalam narasi populer mencerminkan konstruksi moral yang lebih luas. Arifin (2018) menemukan bahwa animasi Disney klasik menggunakan *binary opposition* yang *rigid* di mana protagonis digambarkan dengan *pure goodness* sementara antagonis digambarkan dengan *pure evil*. Dalam konteks kemaritiman, representasi moral ini memiliki implikasi lebih jauh, yakni bagaimana biota laut yang menjadi basis karakter diposisikan dalam narasi baik dan buruk.

C.METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis naratif dan semiotika. Objek penelitian adalah film *SpongeBob SquarePants The Movie* (2004) yang diproduksi oleh Nickelodeon Movies dan United Plankton Pictures. Pemilihan film ini didasarkan pada: (1) *setting* kemaritiman yang eksplisit, (2) karakter-karakter yang didasarkan pada biota laut nyata, dan (3) popularitas global yang memengaruhi persepsi anak-anak tentang kehidupan maritim.

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi film dengan mengamati setiap adegan yang menampilkan karakter protagonis dan antagonis. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis dengan mencatat *time code* kemunculan karakter, dialog, ekspresi visual, dan konteks naratif setiap karakter. Analisis data mengikuti langkah-langkah: (1) identifikasi dan klasifikasi karakter protagonis dan antagonis, (2) analisis tiga dimensi karakter (fisiologis, psikologis, sosiologis), (3) analisis elemen naratif (plot, dialog, visual), dan (4) interpretasi pola dikotomi moral dalam konteks kemaritiman.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dengan membandingkan temuan analisis naratif dengan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan serta ulasan film dari platform IMDB dan Rotten Tomatoes.

D.HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Karakter Protagonis dan Antagonis

Hasil analisis mengidentifikasi lima karakter protagonis dan empat karakter antagonis dalam film *SpongeBob SquarePants The Movie*. Kelima karakter protagonis adalah *SpongeBob SquarePants* sebagai pahlawan utama, *Patrick Star* sebagai pendamping, *Mr. Krabs* sebagai korban/pendorong misi, *Princess Mindy* sebagai penolong/mentor, dan *Squidward Tentacles* sebagai perwakilan komunitas. Keempat karakter antagonis adalah *Plankton* sebagai antagonis utama, *Dennis The Hitman* sebagai antagonis kedua, *Cyclops* sebagai antagonis ketiga, dan *King Neptune* sebagai antagonis bertentangan.

2. Konstruksi Karakter Protagonis

- a. *SpongeBob* dikonstruksi melalui tiga dimensi yang saling berkaitan. Secara fisiologis, *SpongeBob* digambarkan sebagai spons laut (*Porifera*) berbentuk kubus berwarna kuning cerah, dengan ekspresi wajah yang ekspresif dan mudah dibaca. Warna kuning cerah secara semiotis mengkomunikasikan kebahagiaan, optimisme, dan keterjangkauan. Secara psikologis, *SpongeBob* dikonstruksi sebagai karakter yang sangat optimis bahkan dalam situasi yang tampaknya tanpa harapan, dengan empati tinggi, loyalitas absolut, dan keberanian yang lahir dari ketulusan hati



Gambar 2. *SpongeBob SquarePants* dan Spons Laut (*Porifera*) Sesungguhnya

- b. *Patrick Star*, sebagai bintang laut (*Echinodermata*), dikonstruksi dengan warna merah muda dan bentuk bintang yang sederhana, mencerminkan harmoni pasif dengan lingkungan laut. Loyalitasnya yang absolut terhadap *SpongeBob* menjadi kualitas protagonis utamanya dia adalah model persahabatan tak bersyarat dalam narasi.



Gambar 3. Patrick Star dan Bintang Laut (Echinodermata) Sesungguhnya

- c. *Mr. Krabs* dikonstruksi sebagai deuteragonist penting berbasis kepiting (*Crustacea*). Meskipun memiliki sifat materialistik, dalam film ini dia menunjukkan dimensi lain kepedulian terhadap *SpongeBob* dan *Krusty Krab*. Posisinya sebagai korban yang harus diselamatkan menciptakan motivasi darurat bagi perjalanan pahlawan.



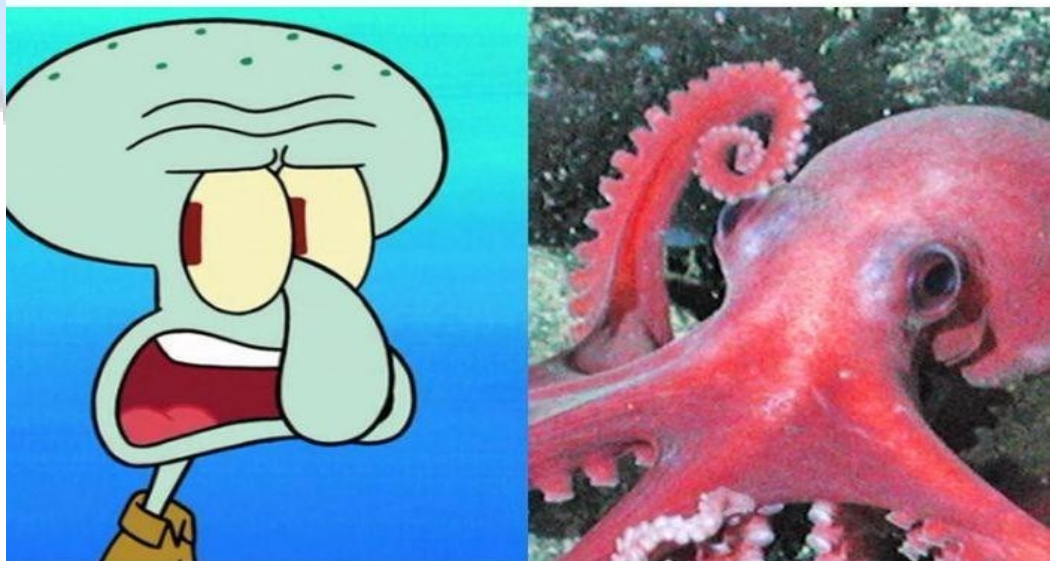
Gambar 4. Mr. Krabs dan Kepiting (*Crustacea*) Sesungguhnya

- d. *Princess Mindy* sebagai putri Raja *Neptune*, dikonstruksi dengan desain visual mermaid yang feminim, warna pastel yang lembut, dan gerakan yang anggun. Secara psikologis, *Mindy* menunjukkan empati tinggi, kebijaksanaan di luar usianya, dan keberanian moral untuk menentang ketidakadilan bahkan ketika hal itu melibatkan ayahnya sendiri. Dia berfungsi sebagai mentor yang memberikan alat (*Bag of Winds*) dan motivasi psikologis kepada para protagonis.



Gambar 5. Princess Mindy, Putri Raja Neptune

- e. *Squidward Tentacles* berbasis gurita (*Cephalopoda*), memiliki posisi protagonis yang unik bukan pahlawan klasik, namun juga bukan penjahat. Perannya sebagai korban kendali pikiran *Plankton* yang akhirnya dibebaskan menempatkannya sebagai bagian dari komunitas yang patut diselamatkan, menambahkan kedalaman pada representasi komunitas *Bikini Bottom*.

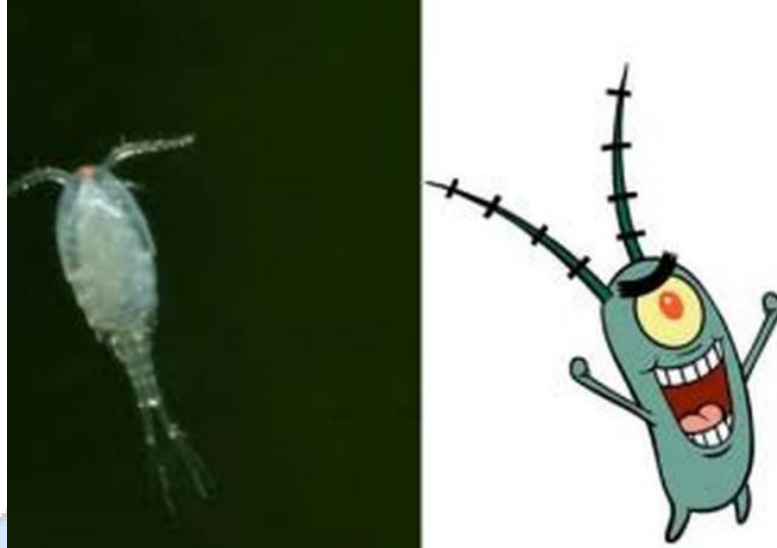


Gambar 6. Squidward Tentacles dan Gurita (*Cephalopoda*) Sesungguhnya

3. Konstruksi Karakter Antagonis

- a. *Plankton* dikonstruksi sebagai antagonis utama dengan karakteristik yang kontras dengan protagonis. Secara fisiologis, *Plankton* digambarkan dengan warna hijau gelap, ukuran tubuh sangat kecil, dan satu mata besar yang sering menampilkan ekspresi licik dan obsesif. Secara psikologis, *Plankton* dimotivasi oleh ambisi

berlebihan untuk menguasai dunia dan hasrat akan pengakuan. Rencananya yang sistematis mencuri mahkota Raja *Neptune*, menjebak *Mr. Krabs*, lalu mengendalikan pikiran seluruh warga *Bikini Bottom* menunjukkan kecerdasan yang tidak diimbangi kompas moral.



Gambar 7. Plankton (Karakter) dan Plankton Laut Sesungguhnya

- b. *Dennis The Hitman* dikonstruksi sebagai antagonis kedua yang mewakili kekuatan fisik mengancam pembunuh bayaran profesional yang disewa *Plankton*.



Gambar 8. Dennis The Hitman, Antagonis Kedua dalam Film

- c. *Cyclops The Diver* merepresentasikan ancaman manusia terhadap kehidupan laut, menangkap biota laut untuk dijadikan koleksi suvenir di *Shell City* sebuah kritik lingkungan yang kuat tentang eksploitasi laut.



Gambar 9. Cyclops, Antagonis Ketiga dalam Film

- d. *King Neptune* menempati posisi unik sebagai antagonis bertentangan bukan penjahat murni seperti *Plankton*, tetapi tindakannya menciptakan rintangan nyata bagi protagonis. Berdasarkan pada dewa laut mitologi Romawi, *Neptune* digambarkan sebagai penguasa berotot bertrisula emas dengan warna royal merah tua dan emas yang mengkomunikasikan kekuasaan absolut. Secara psikologis, *Neptune* dikonstruksi sebagai sosok yang gegabah dan temperamental langsung menghukum *Mr. Krabs* tanpa investigasi memadai namun berbeda dari antagonis lain karena mampu menyadari kesalahan dan meminta maaf. Secara naratif, *Neptune* berfungsi sebagai mekanisme waktu (batas sepuluh hari) sekaligus simbol bahaya kekuasaan tanpa kebijaksanaan yang akhirnya dimanipulasi oleh *Plankton*.



Gambar 10. King Neptune: di singgasana

4. Struktur Protagonis

Struktur protagonis dalam film *SpongeBob SquarePants The Movie* berdasarkan analisis *time code* kemunculan, kategori peran, fungsi naratif, sifat karakter, dan kontribusi terhadap kemenangan.

Karakter	Time Code Kemunculan	Kategori Peran	Fungsi Utama	Sifat Karakter	Kontribusi Kemenangan
SpongeBob	00:03:40 – 01:00:50	Pahlawan Utama	Pemimpin misi, pusat moral cerita	Optimis, setia, pemberani	Konflik langsung dengan Plankton, membebaskan Bikini Bottom

Karakter	Time Code Kemunculan	Kategori Peran	Fungsi Utama	Sifat Karakter	Kontribusi Kemenangan
Patrick	00:17:10 – 01:13:47	Pendamping	Sahabat setia, hiburan komedi	Sederhana, setia, baik hati	Dukungan emosi, membantu melawan Plankton
Mr. Krabs	00:11:45 – 01:17:51	Korban	Motivasi untuk misi	Serakah tapi penyayang	Kesetiaan, memberi promosi kepada SpongeBob
Mindy	00:25:40 – 01:10:37	Penolong	Memberi bantuan dan motivasi	Bijaksana, berani	Memberikan semangat kepercayaan diri, berjuang untuk keadilan
Squidward	00:10:38 – 01:18:00	Korban	Mewakili Krusty Krab dan komunitas	Sinis, artistik, pemarah	Diselamatkan SpongeBob dari kendali pikiran Plankton

Tabel 1. Struktur Karakter Protagonis dalam Film *SpongeBob SquarePants The Movie*

5. Struktur Antagonis

Struktur antagonis dalam film berdasarkan analisis *time code* kemunculan, kategori peran, jenis ancaman, sifat karakter, dan kontribusi terhadap konflik.

Karakter	Time Code Kemunculan	Kategori Peran	Jenis Ancaman	Sifat Karakter	Kontribusi Konflik
Plankton	00:08:34 – 01:16:03	Penjahat Utama	Ancaman intelektual dan kehancuran	Intelektual dan manipulatif	Dalang konflik utama
Dennis	00:32:02 – 01:08:34	Penjahat Kedua	Kekerasan profesional	Dingin dan agresif	Menguji keberanian protagonis
Cyclops	00:55:09 – 01:03:13	Penculik	Kerusakan terhadap makhluk laut	Kejam dan tanpa empati	Hampir menyebabkan kematian protagonis
King Neptune	00:13:52 – 01:17:00	Raja / Antagonis Bertentangan	Pelanggaran kekuasaan	Pemarah, gegabah, dan tegas	Kekuasaan tidak adil; akhirnya menyadari kesalahan

Tabel 2. Struktur Karakter Antagonis dalam Film *SpongeBob SquarePants The Movie*

6. Pola Dikotomi Protagonis dan Antagonis

Analisis mengungkap pola dikotomi yang sistematis antara protagonis dan antagonis dalam beberapa kategori. Pertama dari segi motivasi protagonis dimotivasi oleh empati, persahabatan, dan keinginan menyelamatkan orang lain, sementara antagonis dimotivasi oleh kekuasaan, keserakahan, dan pengakuan diri. Kedua dari segi teknik protagonis menggunakan kerjasama, keberanian, dan kejujuran, antagonis menggunakan manipulasi, kekerasan, dan kekejaman. Ketiga dari segi desain visual protagonis dikaitkan dengan warna-warna cerah (kuning, merah muda, hijau toska) dan bentuk sempurna, sementara antagonis dikaitkan dengan warna gelap (hijau tua, hitam) dan desain bersudut yang bermacam.

Kategori	Protagonis	Antagonis	Antagonis Bertentangan (Neptune)
Jumlah Karakter	5 karakter dengan peran yang berbeda	3 karakter dengan fungsi kejahatan berbeda	1 karakter dengan sifat yang bercampur

Kategori	Protagonis	Antagonis	Antagonis Bertentangan (Neptune)
Partisipasi	Peduli dan terlibat penuh dengan Bikini Bottom	Menghancurkan dan memanfaatkan keuntungan sendiri	Penguasa tapi gegabah, percaya dia melindungi
Motivasi	Menyelamatkan orang lain dan melindungi	Egois, haus kekuasaan, dan uang	Menyalahgunakan keadilan dan perintah
Teknik	Kerjasama, keberanian, dan kejujuran	Manipulasi, kekerasan, dan kekejaman	Penilaian gegabah dan meremehkan masukan
Kesadaran Moral	Tegas tentang benar dan salah	Sadar kejahatannya dan tidak peduli	Percaya dirinya benar; buta terhadap keadilan
Desain Visual	Cerah dan mudah didekati	Gelap dan mengancam	Tegas, emas megah, merah tua — kekuatan
Hasil Akhir	Kemenangan, perayaan, dan pengakuan	Kekalahan, hukuman, dan keguguran	Pengakuan kesalahan dan penebusan
Pengembangan Karakter	Pertumbuhan dan pembelajaran	Kejahatan statis dan tidak berubah	Mengakui dan belajar dari kesalahan
Hubungan dengan Laut	Bagian baik dari ekosistem	Mengancam keseimbangan ekosistem	Hak raja tapi bertindak secara kekuasaan

Tabel 3. Pola Dikotomi Protagonis dan Antagonis dalam Film *SpongeBob SquarePants The Movie*

Pola dikotomi ini juga tampak dalam hubungan karakter dengan *Bikini Bottom* protagonis berpartisipasi penuh dalam kehidupan komunitas dan berupaya melindunginya, sementara antagonis berusaha mendominasi atau mengeksploitasinya. Film juga menghadirkan struktur moral tiga kategori melalui *King Neptune* sebagai antagonis bertentangan karakter berkuasa yang bertindak gegabah namun mampu belajar dan mengakui kesalahan.



Gambar 11. Plankton Menyewa Dennis sebagai Alat Penindasan (Antagonis)

7. Elemen Naratif dan Konteks Kemaritiman

Setting kemaritiman dalam film berfungsi sebagai kerangka moral yang konsisten. Protagonis hidup dalam harmoni dengan ekosistem laut (*SpongeBob* sebagai spons laut yang produktif, *Patrick* sebagai bintang laut yang hidup alamiah), sementara antagonis menunjukkan hubungan yang merusak (*Cyclops* mengeksploitasi biota laut, *Plankton*

mencoba mendominasi ekosistem *Bikini Bottom*). Plot naratif mengikuti struktur perjalanan pahlawan di mana *SpongeBob* dan *Patrick* harus melewati berbagai cobaan untuk menyelamatkan *Mr. Krabs* dan membebaskan *Bikini Bottom*.

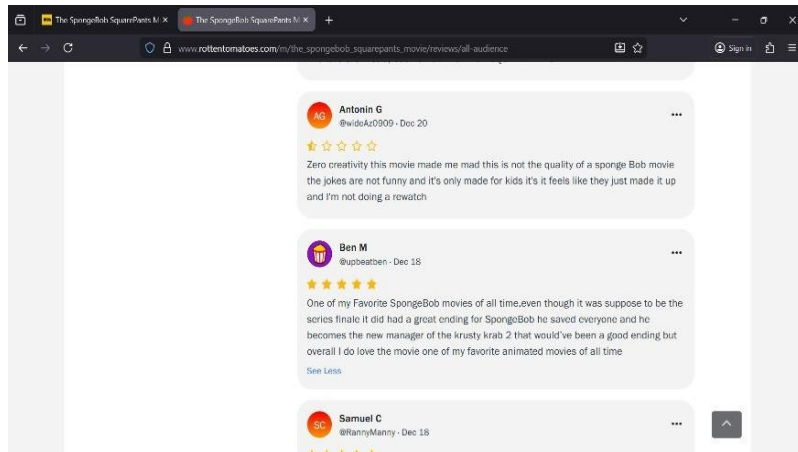
Satu temuan penting adalah representasi *Plankton* sebagai penjahat padahal dalam ekosistem nyata, *plankton* adalah dasar rantai makanan laut yang sangat vital. Representasi ini berpotensi menciptakan miskonsepsi ekologis pada anak-anak. Film juga mengonstruksi kerentanan emosional sebagai kekuatan tertinggi air mata *SpongeBob* di *Shell City* yang memadamkan lampu pengering menyelamatkan nyawanya, membuktikan bahwa ekspresi emosi yang autentik memiliki kekuatan transformatif.



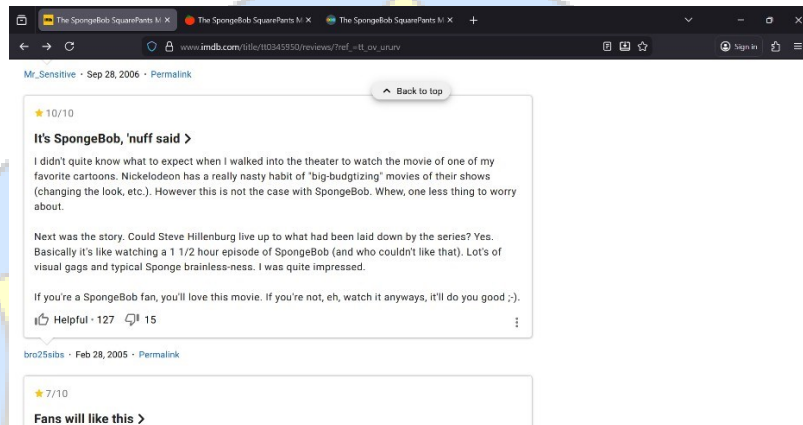
Gambar 12. *SpongeBob* Menggunakan Kekuatan Emosi Autentik (*Goofy Goober Rock*) untuk Mengalahkan *Plankton*

8. Ulasan Penonton terhadap Film

Validasi temuan penelitian diperkuat melalui ulasan penonton dari platform *Rotten Tomatoes* dan *IMDB*. Penonton banyak menyukai film ini dari segi alur cerita, komedi, petualangan, konflik, dan karakter-karakternya. Mereka khususnya menyukai dinamika persahabatan *SpongeBob* dan *Patrick* sebagai jantung moral film, sementara banyak yang mengidentifikasi *Plankton* sebagai tokoh paling tidak disukai karena ambisi jahatnya. Ulasan-ulasan ini memperkuat temuan bahwa konstruksi protagonis dan antagonis dalam film berhasil menciptakan resonansi emosional yang kuat pada penonton dari berbagai usia.



Gambar 13. Ulasan Penonton di Rotten Tomatoes tentang *SpongeBob SquarePants The Movie*



Gambar 14. Ulasan Penonton di IMDB tentang *SpongeBob SquarePants The Movie*

E. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan penting mengenai konstruksi karakter protagonis dan antagonis dalam narasi kemaritiman film *SpongeBob SquarePants The Movie* (2004). Film mengonstruksi dikotomi moral yang jelas melalui kontras yang sistematis antara protagonis dan antagonis dalam dimensi fisiologis (warna dan bentuk visual), psikologis (motivasi dan kepribadian), sosiologis (hubungan dengan komunitas dan ekosistem), serta elemen naratif (plot, dialog, dan semiotika visual). Setting kemaritiman berfungsi sebagai kerangka moral yang konsisten harmoni dengan ekosistem laut menandakan kebaikan, sementara hubungan yang merusak menandakan kejahatan.

Film ini tidak hanya menampilkan dikotomi sederhana baik-jahat, tetapi menghadirkan struktur moral tiga kategori melalui kehadiran *King Neptune* sebagai antagonis bertentangan karakter berkuasa yang dapat belajar dan berubah. Karakterisasi *SpongeBob* dan *Patrick* sebagai protagonis yang menang bukan melalui kekuatan fisik tetapi melalui ketulusan, persahabatan, dan ekspresi emosi yang autentik, mempromosikan nilai-nilai yang relevan dengan budaya gotong royong Indonesia. Implikasi penelitian ini mencakup perlunya pendampingan kritis terhadap tontonan anak terkait representasi biota laut, serta potensi pemanfaatan film populer sebagai media edukasi maritim dan konservasi laut bagi generasi muda.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, E., & Erdinaya, L. K. (2014). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar* (Edisi Revisi). Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arifin, Z. (2018). Representasi Dikotomi Kebaikan dan Kejahatan dalam Film Animasi *Disney Klasik: Analisis Snow White, Cinderella, dan Sleeping Beauty*. *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, 12(1), 56-74.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Faustine, G. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD. *Jurnal VICIDI*, 14(2), 219–236.
- Mulyana, D. (2013). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ocktaviana, A., & Pradipta, L. (2023). Ketika Animasi Menjadi *Soft Diplomacy*: Bagaimana Animasi Mengkonstruksikan Nilai-Nilai Pancasila? *Jurnal Komunikasi*, 17(2).
- Pratama, R., & Utami, D. (2022). Representasi Kekerasan dalam Kartun Anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 101-115.
- Pratama, Y. A. (2019). Analisis Struktur Naratif Todorov dalam Film Animasi *Pixar*: Studi Kasus *Finding Nemo* dan *Inside Out*. *Jurnal Kajian Film dan Televisi*, 8(1), 67-84.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (Edisi 2). Yogyakarta: Montase Press.
- Putri, A. D. (2019). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Desain Karakter Film Animasi *Wreck-It Ralph*: Denotasi, Konotasi, dan Mitos. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 89-106.
- Sobur, A. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wonga, N. (2023). Analisis Perilaku Agresif pada Tayangan Kartun *Tom & Jerry* Karya *Hanna Barbera*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wulandari, D. (2018). Konstruksi Karakter Tokoh Utama dalam Film Animasi *Zootopia*. *Jurnal Komunikasi Visual*, 10(2), 145-160.
- Arbiyah, N., Nurwianti, F., & Oriza, D. (2008). Hubungan bersyukur dengan *subjective well being* pada penduduk miskin. *Jurnal Psikologi Sosial*, 14(1), 11-24.
- Light, M. A., & Light, I. H. (2008). *The geographic expansion of Mexican immigration in the United States and its implications for local law enforcement*. *Law Enforcement Executive Forum Journal*, 8(1), 73-82.

- Herbst-Damm, K. L., & Kulik, J. A. (2005). *Volunteer support, marital status, and the survival times of terminally ill patients*. *Health Psychology*, 24(1), 225-229. <http://dx.doi.org/10.1037/0278-6133.24.2.225>
- Chamberlin, J., Novotney, A., Packard, E., & Price, M. (2008, May). *Enhancing worker well-being: Occupational health psychologists convene to share their research on work, stress, and health*. *Monitor on Psychology*, 39(5). 26-29.
- Clay, R. (2008, June). *Science vs. ideology: Psychologists fight back about the misuse of research*. *Monitor on Psychology*, 39(6). Diunduh dari: http://www.apa.org/monitor/tanggal 10 Agustus 2018_
- Six sites meet for comprehensive anti-gang initiative conference. (2006, November/December). *OJJDP News @ a Glance*. Diunduh dari: http://www.ncjrs.gov/html/ojjdp/news_acglance/216684/topstory.html tanggal 10 Agustus 2018
- Rimawati, A. B. (2010). *Model teoretik prasangka sosial*. (Disertasi tidak dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skalapsikologi (ed.2)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cone, J. D. (1999). *Observational assessment: Measure development and research issues*. Dalam P. C. Kendall, J. N. Butcher, & G. N. Holmbeck (Eds.), *Handbook of research methods in clinical psychology* (hlm. 183-223). New York: Wiley.
- Nuryati, A., & Indati, A. (1993). *Faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar*. Naskah tidak dipublikasikan, Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.