

---

## Analisis Perbandingan Karakter Doraemon dan Karakter Spongebob Dengan Metode Orson Scott Card

Ratna Sri Hayati<sup>1</sup>, M. Suyanto<sup>2</sup>, Sukoco<sup>3</sup>

Universitas Potensi Utama, STMIK AMIKOM Yogyakarta  
Jalan K.L. Yos Sudarso KM. 6,5 No. 3A Tanjung Mulia, Medan  
e-mail: ratnayach@gmail.com

### Abstrak

Karakter animasi sangat mempengaruhi pola pikir penonton. Karakter animasi yang menarik dan unik menjadi poin penting untuk menarik perhatian penonton. Selain itu, karakteristik dari karakter animasi yang mencerminkan pola hidup dari suatu budaya menjadi acuan penonton untuk memilih karakter yang disukai. Maka pada penelitian ini, diangkat suatu permasalahan mengenai analisis karakter animasi. Dalam mencipta sosok fiktif yang memikat dan dipercaya pembaca atau penonton, dibutuhkan suatu metode untuk menganalisis karakter. Oleh sebab itu, penelitian ini mengusulkan metode Orson Scott Card untuk analisis karakter animasi yang kemudian hasil analisis karakter animasi akan dibandingkan berdasarkan variabel yang terdapat pada metode Orson Scott Card. Pada penelitian ini, peneliti membandingkan karakter Doraemon dari film animasi Jepang (Dunia Timur) dan karakter Spongebob dari film animasi Amerika (Dunia Barat). Hasil penelitian ini menyimpulkan adanya kesamaan (motif, masa lalu, reputasi, stereotip, selera, bakat dan tubuh) dan perbedaan (motif, reputasi, stereotip, bakat, pertemanan dan tubuh) antara karakter Doraemon dan karakter Spongebob.

**Kata kunci:** Aplikasi Pembelajaran, Multimedia, Kamus, Metode Prototipe

### Abstract

Mandarin language has typical characteristics in various pronunciation, intonation, and hand writing styles. The students need a multimedia application through the combination of video, audio, text, images and animation to ease them in learning. This research emphasizes on the discussion of pinyin mastery in correct writing and pronunciation based on the categories and exercises in form of games. The learning application design uses the prototype method. It helps students who want to learn the basic of Mandarin language independently and those who have never learned Mandarin language. If the students have a guidance in writing letters and audio content, they can show simple han letter (jiantizi) and complete Han (fantizi) letter so that they can learn the difference of both letters at the same time. This application also has the facility of Indonesian – Mandarin dictionary. The results analysis of learning Mandarin application shows that when the student search every vocabulary and scene category, they can meet the user's needs.

**Keywords:** Support Learning Application, Multimedia, Dictionary, Prototype Method

### 1. Pendahuluan

Dunia televisi anak di Indonesia saat ini merupakan taman bermain yang besar. Dimana jumlah pemain terus meningkat. Sepuluh tahun yang lalu, genre anak-anak hanya 5 saluran, tapi sekarang jumlahnya sekitar 18 termasuk regional, nasional dan saluran internasional. Doraemon adalah seri manga Jepang yang dibuat oleh Fujiko Fujio, yang kemudian menjadi sebuah serial anime. Doraemon adalah salah satu karakter manga yang paling populer di Indonesia. Hampir semua orang kenal dengan tokoh ini - baik orang dewasa maupun kanak-kanak. Doraemon juga menjadi anime pertama yang dijadikan *brand ambassador* oleh Jepang.

---

Spongebob SquarePants adalah sebuah serial film animasi yang paling populer di Nickelodeon. Pada awalnya serial kartun ini ditayangkan pada tahun 1999 di Amerika Serikat dan dicipta oleh Stephen Hillenburg, seorang animator dan ahli biologi laut, dan diterbitkan oleh perusahaan beliau, United Plankton Pictures Inc. Popularitas serial kartun TV "*Spongebob SquarePants*" kembali berjaya. Kartun lucu untuk segala umur ini diberi penghargaan sebagai "Kartun TV Terfavorit" di ajang Kids' Choice Awards 2014 yang digelar di USC Galen Center, Los Angeles, Sabtu, 29 Maret.

Menurut Adi Kusma Presiden Direktur Biznet, yang paling penting bagi animasi itu adalah karakter yang harus disukai penonton. Jika karakter itu sudah disukai penonton, maka bisa saja film animasi yang diciptakan anak negeri bisa mendapatkan tempat.

Berdasarkan data yang didapatkan dari pengamatan yang telah di uraikan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terkait karakter animasi. Karakter animasi sangat mempengaruhi pola fikir penonton. Karakter animasi yang menarik dan unik menjadi poin penting untuk menarik perhatian penonton. Selain itu, karakteristik dari karakter animasi yang mencerminkan pola hidup dari suatu budaya menjadi acuan penonton untuk memilih karakter yang disukai. Maka pada penelitian ini, diangkat suatu permasalahan mengenai analisis karakter animasi. Dalam mencipta sosok fiktif yang memikat dan dipercaya pembaca atau penonton, dibutuhkan suatu metode untuk menganalisis karakter. Oleh sebab itu, penelitian ini mengusulkan metode Orson Scott Card untuk analisis karakter animasi yang kemudian hasil analisis karakter animasi akan dibandingkan berdasarkan variabel yang terdapat pada metode Orson Scott Card.

Dari pengamatan peneliti, kepopuleran film Doraemon dan film Spongebob di Indonesia disebabkan oleh kegemaran kalangan remaja dan anak-anak untuk menikmati tayangan film animasi tersebut. Kegemaran penonton terhadap karakter animasinya menjadi faktor utama kepopuleran film animasi Doraemon dan Spongebob. Pada penelitian ini, peneliti membandingkan karakter *Doraemon* dari film animasi Jepang (Dunia Timur) dan karakter *Spongebob* dari film animasi Amerika (Dunia Barat). Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu dengan menggunakan analisis Orson Scott Card, adakah persamaan dan perbedaan antara karakter *Doraemon* dan karakter *Spongebob*.

## 2. Metode Penelitian

Untuk menganalisis data, pada penelitian ini menggunakan metode Orson Scott Card. Metode Orson Scott Card merupakan suatu metode analisis karakter yang dikaji dari sudut pandang dan penokohan untuk mencipta sosok fiktif yang memikat dan dipercaya penonton. Ada beberapa variabel dari Orson Scott Card dalam mencipta dan menganalisis karakter agar dapat memikat dan dipercaya pembaca atau penontonnya, yaitu :

1. Motif
2. Masa Lalu
3. Reputasi
4. Stereotip
5. Jaringan Pertemanan
6. Kebiasaan dan Pola
7. Bakat dan Kemampuan
8. Selera dan Kesukaan
9. Tubuh

Setelah proses analisis masing-masing karakter menggunakan metode Orson Scott Card selesai, maka ditemukanlah persamaan dan perbedaan antara karakter *Doraemon* dan karakter *Spongebob*

## 3. Hasil dan Analisis

### 3.1 Analisis Karakter Doraemon

#### 1. Motif

Pada serial TV Doraemon, terdapat beberapa tindakan yang dilakukan oleh Doraemon yang mencerminkan motif dibalik perbuatannya. Berikut ini adalah ilustrasi Doraemon mengeluarkan Kamera Khayal yang terlihat pada gambar 3.1 yaitu :



**Gambar 3.1** Ilustrasi Nobita Memohon Kamera Khayal Pada Doraemon  
**Sumber :** Film Serial TV Doraemon

Pada episode 69 yang berjudul “Kamera Khayal” menit 03:39, Doraemon menolong Nobita agar tidak di *bully* oleh Giant dan Suneo karena tidak memiliki kamera yang lebih bagus. Rasa kasihan terhadap Nobita yang membuat Doraemon mengeluarkan Kamera Khayal dari Kantung Ajaibnya. Pada episode 70 yang berjudul “Kaca Pembesar” menit 03:50-03:54, Doraemon menolong ibu yang kehilangan kacamata sehingga tidak bisa membaca Koran. Oleh sebab itu Doraemon mengeluarkan alat canggihnya yaitu Kaca Pembesar yang dapat memperbesar ukuran Koran agar ibu dapat membacanya tanpa kacamata.

Pada episode 95 yang berjudul “Berbagai-macam Kacamata” menit 01:20-01:25, Doraemon kasihan melihat ayah yang berusaha keras menghafal teks pidato selama semalaman namun tidak hafal juga. Oleh sebab itu Doraemon memberikan Alat Bantu Menghafal miliknya untuk membantu ayah menghafal teks pidato dengan cepat. Seperti yang terlihat pada gambar 3.3 berikut ini :



**Gambar 3.2** Ilustrasi Doraemon Membantu Ayah Dengan Alat Bantu Menghafal  
**Sumber :** Film Serial TV Doraemon

Dari motif yang terlihat pada beberapa episode dalam serial TV Doraemon, dapat disimpulkan bahwa Doraemon memiliki satu motif yaitu menolong Nobita dan Keluarganya.

## 2. Masa Lalu

Pada episode yang berjudul “Doraemon Diet” menit ke 08:36-08:41, Doraemon lari ketakutan saat dikejar seekor tikus. Hal tersebut berpengaruh terhadap perkembangan mental dan kepribadian Doraemon. Doraemon mengalami gangguan dalam interaksi sosialnya karena Doraemon merupakan Robot Kucing yang selalu mengalami ketakutan dan kecemasan terhadap tikus yang kapan dan dimana saja dapat merusak kabel-kabel yang ada di tubuhnya. Oleh sebab itu Doraemon menjadi fobia dengan seekor tikus karena trauma atas masa lalu yang dialaminya sehingga Doraemon akan menghindar bahkan melarikan diri jika bertemu dengan tikus. Ilustrasi Doraemon takut tikus dapat dilihat pada gambar 3.3 yaitu :



**Gambar 3.3** Ilustrasi Doraemon Takut Tikus  
**Sumber :** Film Serial TV Doraemon

Dikisahkan dalam episode “Kisah Kelahiran Doraemon” menit 04:15-04:23, Doraemon mengalami kecelakaan dalam proses produksi dan kehilangan satu skrup ditubuhnya. Pengaruhnya terhadap karakter Doraemon adalah tubuh Doraemon menjadi sensitif (tidak tahan dingin) dan tidak dapat beraktivitas (sulit bergerak) dengan normal apabila Doraemon kehilangan suku cadangnya walaupun hanya sebuah skrup atau mur seperti yang terlihat pada gambar 3.4 yaitu :



**Gambar 3.4** Ilustrasi Doraemon Mengalami Kecelakaan Saat Produksi  
**Sumber** : Film Serial TV Doraemon

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Doraemon dapat dikenal dengan akrab oleh penonton dilihat dari masa lalu yang dialaminya. Penonton mengenal Doraemon memiliki sifat fobia terhadap tikus dan memiliki kelemahan yaitu tidak tahan dingin dan sulit bergerak apabila Doraemon kehilangan suku cadangnya.

### 3. Reputasi

Pada menit 05:50 dalam episode berjudul “Alat Bantu Menghafal”, terdapat percakapan antara Takeshi Giant dan Suneo yaitu :

Suneo : Hmm... , kenapa Nobita biasa mendapat Nol  
tapi masih bersikap tenang ya?

Giant : Pasti ada sesuatu yang membuat dia yakin.

Suneo dan Giant: Pasti ada suatu alat Doraemon!!!!

Kemudian, pada episode yang berjudul “Kamera Khayal” terdapat percakapan antara Giant dan Suneo pada menit ke 04:48 yang terlihat pada gambar 3.5 yaitu:

Giant :Keterlaluannya,Nobita bisa lebih hebat dari  
pada aku!

Suneo :Tapi ini, apakah kamu mempercayakannya  
Giant!Kamu memperhatikan tidak??

Giant :Jangan...jangaaaaan...

Suneo :Alat Doraemon!!!!



**Gambar 3.5** Ilustrasi Pembicaraan Giant dan Suneo  
**Sumber** : Film Serial TV Doraemon

Doraemon memiliki reputasi yang baik yaitu pahlawan bagi Nobita dan keluarganya dengan kelebihan yang dimilikinya yaitu dapat mengeluarkan alat-alat canggih dari Kantong Ajaib. Peralatan canggih itu juga dapat digunakan untuk menolong orang lain yang mengalami kesulitan. Selain kelebihan, Doraemon juga memiliki kelemahan yaitu tidak tahan dingin dan sulit bergerak jika Doraemon kehilangan suku cadangnya berupa skrup.

4. Stereotip

Usia : tidak dapat diperkirakan berapa usia Doraemon sesungguhnya karena Doraemon merupakan Robot Kucing dari abad ke-22 yang datang dari masa depan dikirim ke abad 21. Namun, pada episode “Kisah Kelahiran Doraemon” menit 04:16-04:20 dikisahkan Doraemon lahir pada 3 September 2112

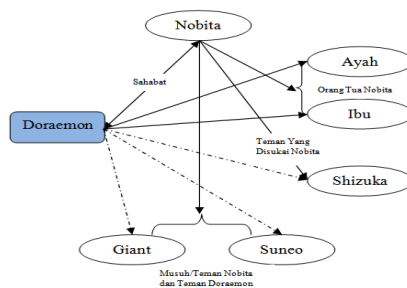
Jenis Kelamin : Doraemon merupakan robot kucing berjenis kelamin laki-laki. Hal itu tergambar pada episode “Kisah Kelahiran Doraemon” menit ke 24:55-25:00, bahwa Doraemon memiliki pacar bernama Doramiyako yaitu robot penari. Namun, dikisahkan pada abad ke-20 saat Doraemon diasuh oleh keluarga Nobi Nobita, Doraemon menyukai seekor kucing cantik dan lucu bernama Mi Chan. Itu ditayangkan pada episode “Doraemon Diet” menit 03:06 saat Mi Chan memberi makanan kepada Doraemon sebagai bentuk perhatiannya terhadap Doraemon.

Ras atau Fisik : Doraemon adalah robot kucing yang memiliki kantong ajaib yang digambarkan secara berlebihan dengan ukuran kepala yang terlalu besar melebihi ukuran tubuhnya. Layaknya seekor kucing, Doraemon memiliki kumis, memakai kalung lonceng untuk memanggil temannya dan memiliki ekor yang pendek. Uniknya, Doraemon adalah robot kucing yang memiliki Kantong Ajaib untuk menyimpan peralatan canggih dari masa depan.

Pekerjaan : Doraemon tidak memiliki pekerjaan, dikisahkan pada abad ke-22 dalam episode “Kisah Kelahiran Doraemon” menit 06:12, Doraemon pernah belajar di Sekolah Robot.

Suku dan Wilayah : Doraemon adalah serial animasi Jepang. Dimana Jepang merupakan Negara yang Maju dan ber-Teknologi Tinggi. Hal tersebut dapat tergambar melalui serial Doraemon yang mencirikan kehidupan dan budaya orang Jepang. Style animasi Jepang terkenal dengan penggambaran tokoh fiksi yang berlebihan seperti Doraemon. Doraemon merupakan robot kucing yang memiliki alat-alat canggih ber-Teknologi Tinggi yang menggambarkan Ideologi Jepang dengan kemajuan teknologinya.

5. Jaringan Pertemanan



**Gambar 3.6** Bagan Jaringan Pertemanan Doraemon  
**Sumber :** Film Serial TV Doraemon

6. Kebiasaan dan Pola

Pada setiap episode, Doraemon selalu menunjukkan perilaku yang setia kawan dan suka menolong yang ditunjukkan pada tabel 3.1 dan tabel 3.2 berikut ini :

**Tabel 3.1** Kebiasaan Doraemon Yang Setia Kawan

Episode	Durasi Ke	Keterangan
Eps. 69	03:16 - 03:29	Menasehati Nobita yang melakukan kesalahan
Eps. 70	01:15 – 01:30	Menemani Nobita Bermain dengan temannya
Eps. 83	10:13 – 10:42	Menemani Nobita untuk mencari Ibunya yang hilang
Eps. 95	01:32 – 02:30	Mendengarkan curahan hati kesedihan Nobita di sekolah dan menasehatinya.
Eps. 103	10:32 – 10:45	Menghargai dan memuji usaha Nobita mendapatkan nilai bagus

**Tabel 3.2** Kebiasaan Doraemon Yang Suka Menolong

Episode	Durasi Ke	Keterangan
Eps. 69	03:30 – 07:23	Membantu mengatasi masalah kebohongan Nobita
Eps. 70	03:30 – 04:00	Membantu Ibu saat kehilangan kacamata baca

Eps. 83	03:25 – 03:53	Membantu mengatasi kesedihan Nobita
Eps. 95	03:04 – 04:25	Membantu Nobita mengatasi masalah di sekolah
Eps. 103	01:12 – 01:44	Membantu mengatasi masalah ayah

### 7. Bakat dan Kemampuan

Berikut ini tabel yang menunjukkan bakat Doraemon melalui alat canggih yang dimilikinya yang terlihat pada tabel 3.3 yaitu :

**Tabel 3.3** Contoh Bakat Yang Dimiliki Doraemon Pada Setiap Episode

No	Episode	Judul Episode	Alat Canggih dari Kantung Ajaib
1	Eps. 69	Kamera Khayal	
2	Eps. 70	Kaca Pembesar	
3	Eps. 83	Berhentilah Di Jari Ini	
4	Eps. 95	Bermacam-macam Kacamata	
5	Eps. 103	Alat Bantu Menghafal	

### 8. Selera dan Kesukaan

Pada episode 103 menit ke 06:54 yang berjudul “Alat Bantu Menghafal”. menceritakan Doraemon gagal merahasiakan keberadaan Alat Bantu Menghafal dari Giant dan Suneo karena di iming-imingi Kue Dorayaki. Kue Dorayaki adalah makanan khas Jepang yang dapat membangkitkan semangat setelah memakannya. Karena selera dan kesukaan Doraemon terhadap Dorayaki, membuat Doraemon hilang kendali untuk mempertahankan Alat Bantu miliknya dan lebih memilih menghabiskan Dorayaki.

### 9. Tubuh

Secara umum, penampilan fisik Doraemon dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Kepala Doraemon bulat besar dan lebih besar dari pada ukuran tubuhnya.
2. Mata Doraemon tampak bundar dengan biji mata yang kecil, tipikal penggambaran mata pada manga anak-anak.
3. Hidungnya juga digambarkan bulat, tipikal hidung hewan antropomorfis (bertingkah seperti manusia).
4. Mulut Doraemon tampak lebar, dan jika tertawa atau berteriak, maka tampak rongga mulut dengan lidah namun tanpa gigi.
5. Bagian dada dan perut Doraemon berbentuk bundar, dan dalam film animasi dan gambar berwarna, bagian tersebut diwarnai dengan warna putih, kontras dengan warna kulitnya yang didominasi biru. Pada perutnya terdapat suatu bentuk setengah lingkaran yang disebut kantong ajaib.
6. Kaki, kedua kaki Doraemon pendek. Doraemon tidak digambarkan memiliki jari, baik di tangan maupun kaki, sebaliknya ia memiliki telapak tangan bulat. Menurut cerita, telapak tangan bulat tersebut mengandung daya perekat sehingga dapat mengambil atau membawa benda-benda tanpa bantuan jari.

### 3.2 Analisis Karakter Spongebob SquarePants

#### 1. Motif

Pada menit 20:59-21:02 episode “Can You Spare A Dime?” menceritakan bahwa Spongebob memberikan bantuan kepada Squidward yang tidak memiliki rumah untuk tinggal sementara di rumah Spongebob. Ketika penonton melihat Spongebob memberikan semangkuk Sup kepada Squidward untuk sarapan, namun terdapat tulisan “Get A Job” pada Sup tersebut. Besar kemungkinan penonton menilai bahwa Spongebob sengaja melakukan hal tersebut untuk mengusir Squidward dari rumahnya secara halus seperti yang terlihat pada gambar 3.7 berikut ini :



**Gambar 3.7** Sup Buatan Spongebob untuk Squidward  
**Sumber :** Film Serial TV Spongebob SquarePants

Namun, penilaian itu akan berubah seketika jika penonton mengetahui motif di balik perbuatan yang dilakukan Spongebob tersebut dikarenakan sikap Squidward yang memanfaatkan kebaikan Spongebob. Spongebob menunjukkan sikap setia kawan dan menjunjung tinggi nilai persahabatan dalam kondisi apapun.

#### 2. Masa Lalu

Pada menit 02:53 dalam episode “Black Jack”, Spongebob diingatkan kembali dengan masa lalunya atas kehadiran Black Jack yang merupakan sepupunya. Spongebob memiliki orang tua yang sangat disayangi dan ingin selalu melindungi orang tuanya dari bahaya apapun. Dikisahkan dalam cerita, Black Jack adalah sepupu yang selalu mengganggu kehidupan Spongebob dan orang tuanya. Sehingga setiap kali bertemu dengan Black Jack, Spongebob memiliki rasa takut yang berlebihan atas keselamatan orang tuanya.

#### 3. Reputasi

Pada episode “Jellyfish Hunter” menit 00:38-00:44 seorang pelanggan Krusty Krab sedang mengumumkan di depan para pengunjung Krusty Krab bahwa Krabby Patty buatan Spongebob sangat lezat dan pelanggan itu benjanji akan makan Krabby Patty setiap hari seumur hidupnya. Hal tersebut disampaikan kepada Tuan Krab yang merupakan pemilik Krusty Krab, dan Tuan Krab sangat bangga kepada Spongebob berdasarkan pujian dan kepuasan pelanggan atas karyanya. Pada episode “Employee Of The Month” juga menayangkan Spongebob menjadi karyawan teladan sekaligus karyawan terbaik selama bertahun-tahun di Krusty Krab atas kinerja dan prestasi yang membanggakan.

Di samping reputasi baik yang di milikinya, Spongebob juga memiliki kelemahan yang diungkapkan pada episode “MuscleBob BuffPants”, di mana ia tidak mampu mengangkat benda apapun sekalipun yang sangat ringan karena dia mengisi "lengan jangkar"-nya dengan udara.

#### 4. Stereotip

**Usia :** pada menit 01:41 dalam episode “Sleepy Time” terlihat dari kartu SIM Spongebob disebutkan bahwa Spongebob lahir pada tanggal 14 Juli 1986. Ketika Spongebob pertama kali tayang di TV pada tahun 1999, berarti usianya masih 13 tahun. Dan ketika episode yang menayangkan kartu SIM ini yang kira-kira pada tahun 2004 berarti Spongebob telah berusia 18 tahun dimana merupakan masa-masa peralihan dari remaja ke dewasa.

**Jenis kelamin :** tidak dapat dipastikan mengenai jenis kelamin Spongebob karena tidak ada episode yang menceritakan tentangnya. Namun jenis kelamin dapat dilihat dari bentuk fisik, perbuatan dan cara berpakaian seorang tokoh. Spongebob menunjukkan karakter pria berdasarkan cara berpakaianya. Spongebob selalu menggunakan celana pendek dan ikat pinggang, kemeja putih yang dilengkapi dasi berwarna merah serta memakai sepatu dan kaus kaki yang menggambarkan cara berpakaian seorang pria. Ditambah lagi dengan perbuatannya dalam beberapa episode menunjukkan bahwa Spongebob sedang berdansa dan berkencan dengan seorang wanita dalam sebuah pesta.

**Ras atau fisik :** SpongeBob adalah sebuah spons laut yang berlubang, tetapi ia menyerupai spons dapur, berwarna kuning cerah dan berbentuk persegi panjang. Sebagai spons, ia juga penyerap, dan dapat memperluas tubuhnya dengan menyerap cairan, seperti ditunjukkan pada episode “Spongebob On Duty” menit 10:01-10:05.

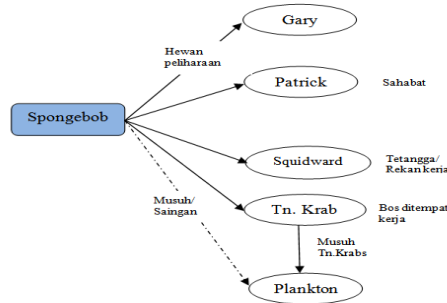
**Pekerjaan :** pada menit 01:01 dalam episode “Just One Bit” menceritakan bahwa Patrick sedang mengganggu Spongebob yang sedang bekerja yaitu memasak Krabby Patty. Hal tersebut ditandai dengan topi koki berlambang jangkar biru yang digunakan spongebob, alat masak, suasana dapur dan Krabby Patty yang dimasaknya yang menunjukkan bahwa Spongebob menjadi karakter yang sudah dewasa.

**Suku dan wilayah :** Spongebob merupakan serial animasi yang menceritakan kehidupan bawah laut yang berada di kota Bikini Bottom. Berdasarkan konsep cerita yang dibuat Stephen Hillenburg,

SpongeBob dan kawan-kawannya tinggal di kota Bikini Bottom dalam lautan Pasifik. Bikini Bottom dilihat sebagai sebuah kota biasa dengan pusat kota, pinggir kota, kawasan pantai, lapangan terbang, rangkaian bunga laut dan taman hiburan sendiri. Bikini Bottom direka lebih kurang berdasarkan kota Seattle, Washington. Setiap pergerakan menghasilkan gelembung untuk meningkatkan penonton bahawa cerita ini berlatarkan lautan.

5. Jaringan Pertemanan

Jaringan pertemanan Spongebob dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut ini :






**Gambar 3.8** Bagan Jaringan Pertemanan Spongebob

**Sumber :** Film Serial TV Spongebob SquarePants

6. Kebiasaan dan Pola

Kebiasaan Spongebob di tunjukkan pada tabel 3.4 berikut :

**Tabel 3.4** Contoh Kebiasaan Yang Dilakukan Spongebob

No	Kebiasaan Harian Spongebob	Gambar Dalam Film
1	Bangun pagi menggunakan alarm berbentuk terompet	
2	Menangkap ubur-ubur untuk mengambil jellynya	
3	Bermain gelembung	

Gambar di bawah ini menunjukkan bahwa Spongebob memiliki jiwa penolong dan setia kawan. Pada menit ke 17:16-17:23 episode “Can You Spare A Dime?”, Spongebob mengajak Squidward untuk tinggal sementara di rumahnya karena Squidward tidak memiliki rumah dan pekerjaan seperti yang terlihat pada gambar 3.9 berikut ini :



**Gambar 3.9** Ilustrasi Spongebob Menolong Squidward

**Sumber :** Film Serial TV Spongebob SquarePants

Selain itu, pada menit 32:25-32:30 dalam episode “Walking Small” menceritakan kebiasaan Spongebob yang lain yaitu menolong dan menghibur teman yang mengalami kesedihan. Pada episode yang sama yaitu “Walking Small” menit ke 32:47-32:53, Spongebob menolong seekor ikan yang ingin






bermain ski di pantai tetapi skinya patah. Spongebob langsung merubah dirinya berbentuk ski dan digunakan untuk bermain ski oleh ikan. Pada menit ke 18:25-18:40 episode “Naughty Nautical Neighbors”, Spongebob menghibur Squidward saat Squidward sedang marah kepada Patrick. Spongebob memainkan biola dan menyanyikan sebuah lagu pujian terhadap Squidward agar kemarahannya dapat diredam.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa Spongebob memiliki kebiasaan baik dalam setiap episode yaitu bermain, bekerja, setia kawan dan suka menolong serta peduli dengan lingkungan sekitar.

7. Bakat dan Kemampuan

Berikut ini tabel mengenai bakat yang dimiliki oleh Spongebob yang terlihat pada tabel 3.5 yaitu :

**Tabel 3.5** Contoh Bakat Yang Dimiliki Spongebob

No	Judul Episode	Bakat dan Kemampuan	Gambar dalam Film
1	Just One Bite	Koki Krabby Patty dan Pegawai terbaik di Krusty Krab	
2	Jellyfish Hunter	Pemburu ubur-ubur	
3	The Bully	Mampu menyerap segala dampak fisik (dapat meregenerasi luka dalam hitungan detik)	

8. Selera dan Kesukaan

Selera dan Kesukaan Spongebob dapat dilihat pada menit 00:55-01:00 dalam episode “Jellyfish Hunter” menggambarkan bahwa Spongebob sedang makan Krabby Patty yang merupakan makanan kesukaan Spongebob. Selain suka dengan Krabby Patty, Spongebob juga suka memberikan ide baru tentang resep terbaru dari Krabby Patty yang menjadi makanan pavoritnya dan merupakan menu utama di Krusty Krab tempat Spongebob bekerja.

9. Tubuh

1. Kepala Spongebob berbentuk persegi berwarna kuning dan berlubang. Kepala Spongebob lebih besar ukurannya dibanding dengan ukuran tubuhnya. Spongebob digambarkan tidak memiliki telinga.
2. Mata Spongebob tampak bundar dengan biji mata yang kecil dan berwarna biru, tipikal penggambaran mata pada manga anak-anak dan disertai dengan bulu mata yang berjumlah 3 di kanan dan 3 di kiri.
3. Hidungnya panjang dan mancung.
4. Mulut Spongebob tampak lebar, dan jika tertawa atau berteriak, maka tampak rongga mulut dengan lidah dan dua buah gigi yang berada dibagian depan atas dan berjarak.
5. Bagian dada dan perut Spongebob berbentuk persegi dengan ukuran lebih kecil dibanding dengan ukuran kepalanya. Bajunya berwarna putih dan memakai dasi.
6. Tangan, Spongebob memiliki dua buah tangan dan jari-jari seperti manusia.

Kaki, kedua kaki Spongebob memakai sepatu hitam dan kaus kaki berwarna putih.

**3.3 Hasil Analisis**

**3.3.1 Perbandingan Antara Karakter Doraemon dan Karakter Spongebob**

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, perbandingan antara karakter Doraemon dan karakter Spongebob berdasarkan Orson Scott Card dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini :

**Tabel 3.6 Perbandingan Karakter Doraemon dan Karakter Spongebob**

No	Orson Scott Card	Doraemon (Jepang)	Spongebob (Amerika)
1	Motif	Motif Karakter Doraemon dalam film adalah membantu Nobita untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupannya agar menjadi lebih baik.	Motif Karakter Spongebob dalam film adalah menjadi seorang tokoh yang selalu berfikir positif dan toleransi dalam hidup bermasyarakat.
2	Masa Lalu	Menceritakan tentang asal mula lahirnya Doraemon dan penyebab Doraemon dikirim ke abad 20.	Menceritakan silsilah keluarga Spongebob SquarePants.
3	Reputasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Doraemon dikenal sebagai pahlawan dalam kehidupan Nobita.</li> <li>- Kelebihannya : memiliki kantong ajaib</li> <li>- Kelemahannya : tubuhnya menjadi sensitif bila kehilangan suku cadangnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spongebob dikenal sebagai koki terbaik yang berbakat memasak Krabby Patty.</li> <li>- Dikenal sebagai pekerja teladan di Bikini Bottom.</li> <li>- Kelemahannya : tidak dapat mengangkat benda apapun walaupun benda yang ringan.</li> </ul>
4	Stereotip	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usia : Tidak dapat diperkirakan berapa usia Doraemon karena Doraemon adalah Robot dari masa depan.</li> <li>- Jenis Kelamin : laki-laki</li> <li>- Pekerjaan : tidak bekerja namun pernah sekolah di sekolah robot.</li> <li>- Fisik : Robot Kucing</li> <li>- Wilayah : Kehidupan di tengah-tengah masyarakat Jepang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usia : Peralihan remaja menuju dewasa.</li> <li>- Jenis Kelamin : Laki-laki</li> <li>- Pekerjaan : Koki di Krusty Krab</li> <li>- Fisik : Sponge laut</li> <li>- Wilayah : Kehidupan bawah laut yang berada di Bikini Bottom</li> </ul>
5	Jaringan Pertemanan	Jaringan pertemanan Doraemon kecil, hanya mencakup lingkungan keluarga dan teman.	Memiliki jaringan pertemanan yang sangat luas meliputi keluarga, tetangga, teman dan sahabat, rekan kerja serta masyarakat luas yang ada di Bikini Bottom.
6	Kebiasaan dan Pola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selalu menyimpan kantong ajaib cadangan di dekat tempat tidurnya.</li> <li>- Mengutamakan nilai persahabatan dan suka menolong.</li> <li>- Doraemon suka tidur siang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bangun pagi menggunakan alarm.</li> <li>- Suka menolong sesama teman dan setia kawan.</li> <li>- Suka membuat gelembung dan jelly ubur-ubur.</li> </ul>
7	Bakat dan Kemampuan	Menunjukkan kemampuan sebuah robot kucing yang canggih yang dapat mengeluarkan peralatan ber-Teknologi Tinggi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki kemampuan menjadi koki terbaik di Krusty Krab.</li> <li>- Dapat menyerap dampak fisik pada tubuhnya.</li> <li>- Pemburu ubur-ubur yang handal.</li> </ul>
8	Selera dan Kesukaan	Menyukai kue Dorayaki.	Menyukai kue Krabby Patty.
9	Tubuh	Penggambaran tokoh yang berlebihan dengan ukuran tubuh karakter tidak mengikuti ukuran normal. Seperti ukuran kepala yang lebih besar dari ukuran tubuhnya. Karakter Doraemon tidak berubah dan tidak terpengaruh oleh kejadian episode sebelumnya.	Animasi Amerika memiliki karakteristik gaya yang baku. Tampilan karakter sesuai dengan gambaran objek sebenarnya dalam kehidupan nyata. Karakter Spongebob tidak berubah dan tidak terpengaruh oleh kejadian episode sebelumnya.

### 3.3.2 Persamaan Antara Karakter Doraemon dan Karakter Spongebob

Setelah membandingkan kedua karakter menggunakan Orson Scott Card, ditemukan beberapa persamaan dan perbedaan antara kedua karakter tersebut. Persamaan yang diperoleh antara karakter Doraemon dan karakter Spongebob menggunakan metode Orson Scott Card dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini :

**Tabel 3.7 Persamaan Karakter Doraemon dan Karakter Spongebob Berdasarkan Orson Scott Card**

No	Orson Scott Card	Doraemon	Spongebob
1	Motif	Memiliki motif yang baik yaitu menjadi seorang pahlawan bagi Nobita dan keluarganya.	Memiliki motif yang baik yaitu menjadi pahlawan bagi dirinya sendiri.
2	Masa Lalu	Memiliki kisah sedih pada masa lalu yaitu kehilangan skrup dan telinganya di gigit tikus.	Memiliki kisah sedih pada masa lalu yaitu pernah di pukul oleh sepupunya yaitu BlackJack.
3	Reputasi	- Memiliki kelemahan pada tubuhnya yaitu sulit bergerak jika kehilangan skrup dan tidak tahan dingin.	- Memiliki kelemahan pada tubuhnya yaitu tidak dapat mengangkat benda apapun karena tangannya di isi dengan udara.
4	Stereotip	Jenis kelamin : Laki-laki	Jenis kelamin : Laki-laki
5	Kebiasaan dan Pola	- Suka menolong - Setia kawan	- Suka menolong - Setia kawan
6	Bakat dan Kemampuan	Memiliki bakat yang tidak dimiliki tokoh lain yaitu kantong ajaib.	Memiliki bakat yang tidak dimiliki tokoh lain yaitu koki terbaik.
7	Selera dan Kesukaan	Menyukai makanan khas asal Negara yaitu Dorayaki (kue khas Jepang).	Menyukai makanan khas asal Negara yaitu Krabby Patty (kue khas Amerika)
8	Tubuh	Karakter Doraemon tidak berubah dan tidak terpengaruh oleh kejadian pada episode sebelumnya.	Karakter Spongebob tidak berubah dan tidak terpengaruh oleh kejadian pada episode sebelumnya.

### 3.3.3 Perbedaan Antara Karakter Doraemon dan Karakter Spongebob

Dari hasil analisis, ditemukan perbedaan antara kedua karakter tersebut. Perbedaan antara karakter Doraemon dan karakter Spongebob menggunakan Orson Scott Card dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini :

**Tabel 3.8 Perbedaan Karakter Doraemon dan Karakter Spongebob Berdasarkan Orson Scott Card**

No	Orson Scott Card	Doraemon	Spongebob
1	Masa Lalu	- Menceritakan kisah kelahiran Doraemon dan alasan dikirimnya Doraemon dari masa depan untuk keluarga Nobita - Menceritakan kisah sedih Doraemon : menjadi robot kucing kualitas no.2 dan robot kucing tanpa daun telinga	- Menceritakan silsilah keluarga Spongebob SquarePants - Menceritakan kisah sedih Spongebob : pernah di pukul oleh sepupunya yang berada di penjara yaitu Blackjack pada masa lalu.
2	Reputasi	- Doraemon dikenal sebagai pahlawan dalam kehidupan Nobita. - Kelebihannya : memiliki kantong ajaib - Kelemahannya : tubuhnya menjadi sensitif bila kehilangan suku cadangnya	- Spongebob dikenal sebagai koki terbaik yang berbakat memasak Krabby Patty. - Dikenal sebagai pekerja teladan di Bikini Bottom. - Kelemahannya : tidak dapat mengangkat benda apapun walaupun

			benda yang ringan.
3	Stereotip	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usia : Tidak dapat diperkirakan berapa usia Doraemon karena Doraemon adalah Robot dari masa depan.</li> <li>- Jenis Kelamin : Laki-laki</li> <li>- Pekerjaan : tidak bekerja namun pernah sekolah di sekolah robot.</li> <li>- Fisik : Robot Kucing</li> <li>- Wilayah : Kehidupan di tengah-tengah masyarakat Jepang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usia : Peralihan remaja menuju dewasa</li> <li>- Jenis Kelamin : Laki-laki</li> <li>- Pekerjaan : Koki di Krusty Krab</li> <li>- Fisik : Sponge laut</li> <li>- Wilayah : Kehidupan bawah laut yang berada di Bikini Bottom</li> </ul>
4	Jaringan Pertemanan	Pertemanannya kecil hanya meliputi keluarga dan teman	Pertemanan Spongebob sangat luas meliputi keluarga, teman/sahabat, tetangga, rekan kerja dan masyarakat yang ada di Bikini Bottom
5	Bakat dan Kemampuan	Dapat mengeluarkan alat-alat canggih dan ber-Teknologi Tinggi dari kantong ajaibnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memasak</li> <li>- Berburu ubur-ubur</li> <li>- Menyerap segala dampak fisik pada tubuhnya</li> </ul>
6	Tubuh	Penggambaran tubuh karakter Doraemon yang berlebihan dan tidak mengikuti ukuran normal	Tampilan karakter Spongebob digambarkan sesuai dengan gambaran objek sebenarnya dalam kehidupan nyata

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik suatu kesimpulan yaitu :

1. Dengan menggunakan metode Orson Scott Card, dapat menemukan adanya persamaan dan perbedaan antara karakter Doraemon dan karakter Spongebob. Ada 8 variabel yang memiliki kesamaan yaitu motif, masa lalu, reputasi, stereotip, kebiasaan dan pola, selera dan kesukaan, bakat dan kemampuan, tubuh. Sedangkan ada 6 variabel yang memiliki perbedaan yaitu masa lalu, reputasi, stereotip, jaringan pertemanan, bakat dan kemampuan, tubuh.
2. Untuk menciptakan dan membentuk karakter animasi yang disukai dan digemari penontonnya, harus memiliki 9 variabel Orson Scott Card berikut ini :
  1. Motif : karakter harus memiliki motif yang memberikan nilai moral terhadap tindakan yang dilakukan.
  2. Masa Lalu : dalam membentuk dan menciptakan karakter tokoh, harus memiliki kisah masa lalu, baik itu kisah sedih atau kisah bahagia yang dapat mempengaruhi pada perkembangan fisik maupun mental karakter tersebut seiring jalannya cerita dalam film.
  3. Reputasi : karakter harus memiliki satu identitas diri yang paling menonjol dalam dirinya. Baik itu berasal dari kelebihan maupun kelemahan dari karakter tersebut agar karakter lebih mudah dikenali penontonnya.
  4. Stereotip : karakter animasi harus menggambarkan usia, jenis kelamin, ras dan fisik, pekerjaan serta suku dan wilayah.
  5. Jaringan Pertemanan : karakter harus menjalin hubungan yang luas untuk membentuk dan mengenal kepribadian tokoh yang dapat berubah-ubah dalam hubungan yang berbeda.
  6. Kebiasaan dan Pola : karakter tokoh harus menggambarkan pola perilaku yang dilakukannya sehari-hari maupun perbuatan yang dilakukan secara berulang dalam situasi yang sama agar karakter tokoh menjadi lebih realistis.

7. Selera dan Kesukaan : karakter tokoh harus memiliki selera dan kesukaan agar karakter tersebut menjadi menyenangkan. Selera bukan hanya pada makanan, tetapi bisa hobi dan kegemaran yang lain.
8. Bakat dan Kemampuan : karakter harus memiliki bakat yang unik dan tidak dimiliki oleh tokoh lain dalam film.
9. Tubuh : penampilan fisik karakter harus di deskripsikan dengan jelas, mulai dari kelengkapan anggota tubuh (panca indera) sampai dengan bentuk tubuh karakter.

#### 5. SARAN

1. Dapat mengembangkan metode Orson Scott Card dengan membandingkan beberapa karakter dari film animasi.
2. Metode Orson Scott Card dapat menjadi acuan bagi insan perfilman untuk menciptakan dan membentuk karakter animasi yang dapat dipercaya dan digemari penontonnya.

Pada penelitian selanjutnya, diharapkan mampu menemukan metode baru yang lebih baik dan menciptakan *tools* untuk menganalisis dan mendesain karakter.

#### Daftar Pustaka

- [1] Minderop, Albertine, 2005, *Metode Karakteristik Telaah Fiksi*. Yayasan Obor Indonesia : Jakarta.
- [2] Syahrani, Femmy, 2005, *Mencipta Sosok Fiktif*. Mizan Learning Center : Bandung.
- [3] Suyanto, M, 2010, *The Secret of Screenplay*. Andi Offset.
- [4] Ajay Jose, 2014. *Effectiveness of Cartoon Character's in Creating Brand Preferences Among Kids*. Journal of Economic Development, Management.
- [5] Asha Thomas, 2014, *The Allure Of The Orient: Japanese Anime And Indian Kids*. VISTAS Vol. 3, No. 1, pp. 21-25 ISSN: 2319-5770.
- [6] Britni A. Tarr and Timothy J. Brown, 2013. *Of Theory and Praxis: Spongebob SquarePants and Contemporary Constructions of the American Dream*. American International Journal of Contemporary Research Vol. 3 No. 11.
- [7] Erika Fujiwara, 2010. *An analysis of Contemporary Manga Culture in Japan and Sweden*. Master thesis.
- [8] Hafiz Aziz Ahmad, Haruo Hibino, Shinichi Koyama ,2011. *Engagement while reading manga: Measuring Indonesian Readers' Immersion within Manga's Universe*. DRS.
- [9] Mayank Prakash, 2012. *Animated Characters: Identification and Analysis of Characteristics*. Mudra Institute of Communications Ahmedabad.
- [10] Minghua Liu and Ping Wang, 2010. *Study on Image Design in Animation*. Asian Social Science Vol. 6, No. 4.
- [11] Roslina Mamat\*, Roswati Abdul Rashid, Normaliza Abd Rahim, Hazlina Abdul Halim, 2014, *Imej Karakter Animasi Jepun (Anime) Dalam Kalangan Remaja Di Selangor*. Jurnal Teknologi.
- [12] Ruchi Jaggi, 2015. *An Overview of Japanese Content on Children's Television in India*. Researchgate.
- [13] Susanne Phillipps, 2001. *Images of Asia in Japanese Best-selling Manga* . ICAS.
- [14] Yayat Sudaryat, 2012, *Tinjauan Karakter Bentuk Mata Pada Animasi Jepang Modern*. Jurnal Seni Rupa dan Desain.