



Simbol Dalam Film *Wall-E* Sutradara Andrew Stanton

Tabdilah Marjan Wafda

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

Korespondensi penulis: wafdafadisa@gmail.com*

Abstract. *This study analyzes the use of symbols in the animated film Wall-E, directed by Andrew Stanton, which conveys environmental and social issues through a semiotic lens. The research applies a descriptive qualitative method, focusing on the interpretation of signs and meanings embedded within the film's visual elements and narrative structure. The aim is to explore how symbolic representations contribute to the film's critique of human behavior and modern lifestyles. The findings identify several key symbols used throughout the film. The barren, deserted Earth serves as a metaphor for environmental destruction caused by human greed and overconsumption. Wall-E, the main character, symbolizes resilience and hope amidst ecological collapse. A small green plant becomes a central symbol of renewal and the possibility of life returning to Earth. The spaceship Axiom represents a society dominated by extreme consumerism, where humans have become passive, dependent, and physically detached from nature. Additionally, the depiction of human interactions—or the lack thereof—illustrates the theme of social alienation driven by overreliance on technology. These symbols collectively function as a powerful critique of unsustainable living patterns, warning audiences of the consequences of neglecting environmental responsibility. Furthermore, the film emphasizes the need for balance between technological advancement and ecological awareness. In conclusion, this research highlights the effectiveness of animated films like Wall-E in delivering social and environmental messages. It suggests that cinema can be a potent medium for raising awareness, fostering critical thinking, and educating audiences about the importance of sustainability and human connection in the face of modern challenges.*

Keywords: *Environment; Semiotic; Symbol; Technology; Wall-E.*

Abstrak. Penelitian ini menganalisis penggunaan simbol-simbol dalam film animasi *Wall-E* karya sutradara Andrew Stanton yang menyampaikan isu-isu lingkungan dan sosial melalui pendekatan semiotik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan fokus pada interpretasi tanda-tanda dan makna yang terkandung dalam elemen visual serta struktur naratif film. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali bagaimana representasi simbolik berkontribusi terhadap kritik terhadap perilaku manusia dan gaya hidup modern. Hasil penelitian mengidentifikasi beberapa simbol utama yang digunakan sepanjang film. Gambaran bumi yang tandus dan sepi menjadi metafora atas kerusakan lingkungan akibat keserakahan dan konsumsi manusia yang berlebihan. Tokoh utama *Wall-E* merepresentasikan ketabahan dan harapan di tengah kehancuran ekologi. Sebuah tanaman kecil menjadi simbol sentral atas pembaruan dan kemungkinan kembalinya kehidupan di bumi. Pesawat luar angkasa *Axiom* menggambarkan masyarakat yang didominasi oleh konsumerisme ekstrem, di mana manusia menjadi pasif, bergantung, dan terlepas dari alam. Selain itu, penggambaran interaksi manusia—atau ketiadaannya—menunjukkan tema keterasingan sosial akibat ketergantungan berlebihan pada teknologi. Simbol-simbol ini secara keseluruhan berfungsi sebagai kritik kuat terhadap pola hidup yang tidak berkelanjutan, serta memberikan peringatan akan konsekuensi mengabaikan tanggung jawab terhadap lingkungan. Film ini juga menekankan pentingnya keseimbangan antara kemajuan teknologi dan kesadaran ekologi. Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi seperti *Wall-E* efektif dalam menyampaikan pesan sosial dan lingkungan, serta dapat menjadi media yang kuat untuk meningkatkan kesadaran, mendorong pemikiran kritis, dan memberikan pembelajaran tentang pentingnya keberlanjutan dan koneksi antar manusia dalam menghadapi tantangan modern.

Kata Kunci: Lingkungan; Semiotika; Simbol; Teknologi; *Wall-E*.

1. PENDAHULUAN

Di era modern, manusia menghadapi berbagai tantangan global yang mengancam keseimbangan kehidupan di bumi. Salah satu masalah terbesar adalah krisis lingkungan yang disebabkan oleh eksploitasi sumber daya alam secara berlebihan dan pola konsumtif. Konsumtif sendiri adalah perilaku atau gaya hidup yang suka menghabiskan atau membelanjakan uang tanpa pertimbangan yang matang (Fitriani et al., 2022). Perilaku konsumtif menghasilkan sampah yang terus menumpuk, polusi yang semakin parah, dan pemanasan global adalah dampak nyata dari gaya hidup manusia yang tidak ramah lingkungan. Disisi lain, perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah cara manusia hidup, bekerja, dan berinteraksi. Namun, hal ini sering kali menyebabkan keterasingan sosial, penurunan kualitas hubungan manusia, dan penurunan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan keberlanjutan lingkungan.

Sastra bagian dari model kehidupan yang melukiskan kiasan, simbolisasi dan perbandingan dari kehidupan yang sesungguhnya. Anak memiliki realitas kehidupan yang digambarkan dalam karya sastra. Menurut Didipu & Masie (2015) karya sastra anak menjadi sangat penting dibiasakan kepada anak-anak sejak dini karena di dalamnya tersaji berbagai realitas kehidupan dunia anak dalam wujud Bahasa yang indah. Sastra anak dapat menyajikan dua kebutuhan utama anak-anak yaitu hiburan dan Pendidikan. Isu-isu mengenai lingkungan ini juga seringkali di ceritakan kepada anak-akan untuk membentuk kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan.

Dalam situasi seperti ini, karya sastra, khususnya film, menjadi salah satu media yang efektif untuk menyuarakan kritik dan menyampaikan pesan terhadap kehidupan manusia dan menjadi media penghubung yang menyenangkan bagi anak melalui visual yang menarik perhatian anak-anak. Menurut Wibowo dalam Rizal (2014), Film mempunyai definisi yaitu bahwa film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film memiliki kemampuan untuk merefleksikan isu-isu sosial dan lingkungan secara kreatif, sehingga mampu menyentuh emosi dan pikiran penontonnya. Salah satu aspek yang menarik untuk dianalisis dalam film adalah penggunaan simbol. Menurut Sobur dalam (Hadi, 2017) simbol sering kali di istilahkan sebagai lambang. Dimana simbol atau lambang dapat diartikan sebagai suatu yang digunakan untuk menunjukan sesuatu lain, berdasarkan kesepakatan kelompok atau masyarakat. simbol berfungsi sebagai saran untuk menyampaikan pesan-pesan mendalam yang seringkali tersembunyi di balik narasi utama ataupun berbentuk visual.

Film *Wall-E* (2008), disutradarai oleh Andrew Stanton, garapan Pixar Animation Studios, merupakan salah satu film animasi yang mengandung simbol dan pesan moral. Film ini berlatar di bumi yang telah rusak akibat ulah manusia dan mengeksplorasi perjalanan sebuah robot bernama *Wall-E* yang secara tidak sengaja memulai Langkah besar untuk menyelamatkan kehidupan di bumi. Di balik kisahnya yang sederhana, *Wall-E* menyimpan simbol untuk kritik mendalam terhadap isu-isu seperti krisis lingkungan, dan ketergantungan manusia pada teknologi. Untuk memahami makna yang terkandung dalam simbol-simbol yang terdapat dalam film ini, pendekatan semiotika menjadi metode yang relevan untuk digunakan. Istilah *semeiotics* diperkenalkan oleh Hippocrates, penemu ilmu medis barat, seperti ilmu gejala-gejala. Gejala, menurut Hippocrates, merupakan *semeion*, Bahasa Yunani untuk penunjuk (mark) atau tanda (sign) fisik. Dari dua istilah Yunani tersebut, maka semiotik secara umum didefinisikan dengan produksi tanda-tanda atau simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi (Danesi, 2010)

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang pertama penelitian berjudul *Film as The Media of Social Critics About Environment, Structuralism in Film Wall-E* oleh Puspitasari (2021), penelitian ini menyampaikan kritik sosial dan pesan untuk mendidik Masyarakat tentang kesadaran terhadap bumi dari semua kalangan usia. Penelitian ini memberikan pesan untuk menjaga cara hidup yang sehat dan alami, manusia harus bertanggung jawab terhadap teknologi dan cerdas dalam menggunakannya.

Penelitian selanjutnya yaitu berjudul *Keterasingan dalam film Wall-E* oleh Putra (2017), penelitian ini menganalisa tentang keterasingan yang dialami oleh karakter *Wall-E*, sekaligus memberikan kritik terhadap Masyarakat modern. Analisa ini menunjukkan Gambaran kemajuan teknologi dapat menciptakan dehumanisasi dan konformitas, menjadikan manusia terasing dari diri mereka sendiri, lingkungan dan interaksi sosial.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *Content Analysis*/analisis isi. Analisis ini adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. Pelopor analisis isi adalah Harold D. Lasswell, yang meelopori Teknik *symbol coding*, yaitu mencatat lambing atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi (Sudarto et al., 2021).

Kemudian instrument utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri yang melakukan penelitian langsung yang dilakukan dengan cara menonton, menyimak dan memahami film *Wall-E*, dengan menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes,

terdapat gagasan tentang signifikasi dua tahap atau *two-order of signification*. Tahap pertama, disebut denotasi yang mengacu pada hubungan langsung antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang mencerminkan makna paling dasar atau nyata dari sebuah tanda terhadap realitas. Tahap kedua yang dikenal sebagai konotasi, melibatkan makna yang lebih mendalam dan sering kali dipengaruhi oleh konteks budaya atau sosial. Pada tahap ini, tanda berfungsi sebagai mitos, yaitu cara suatu budaya memberikan makna atau penjelasan terhadap aspek-aspek realitas atau fenomena alam tertentu (Sudarto et al., 2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menyelesaikan identifikasi masalah diatas, maka peneliti mendapatkan 9 data yang memiliki simbol dan pesan terkait keserakahan manusia dalam film *Wall-E* yang telah dianalisis dengan menggunakan teori Roland Barthes.

Bumi yang tandus

Data pertama merupakan gambar dari keadaan bumi yang tandus dan tidak lagi layak huni akibat limbah manusia yang menumpuk. Struktur yang terlihat seperti Gedung-gedung tinggi di kota besar sebenarnya adalah tumpukan sampah yang menjulang tinggi, menunjukkan bahwa bumi telah kehilangan kemampuan untuk mendukung kehidupan karena ulah manusia.

Data 1 → 00:02:46



Gambar 1. Bumi yang tandus

- **Makna Denotasi:** Bumi yang terlihat tandus, dengan tumpukan sampah yang menyerupai Gedung-gedung tinggi
- **Makna Konotasi:** Makna konotasi yang ingin disampaikan dalam gambar ini adalah kerusakan ekologis yang parah akibat keserakahan manusia yang terus menerus menghasilkan limbah tanpa pengelolaan yang tepat
- **Mitos:** kehancuran bumi sebagai gambaran akhir zaman atau akibat dosa manusia terhadap alam, menegaskan bahwa manusia adalah penyebab utama kehancuran dunia yang mereka tinggali.

Robot *Wall-E*

Data kedua merupakan gambar karakter *Wall-E* (*Waste Allocation Load Liter: Earth-class*) adalah robot kecil yang bertugas membersihkan bumi yang telah hancur oleh limbah. Ia menyimbolkan harapan dan kemanusiaan karena ia adalah satu-satunya robot pembersih yang masih berfungsi di tengah kehancuran. Meskipun dikelilingi oleh kesunyian dan sampah, *Wall-E* menunjukkan dedikasi untuk terus bekerja dan menjaga lingkungan sekitarnya

Data 2 → 00:02:10



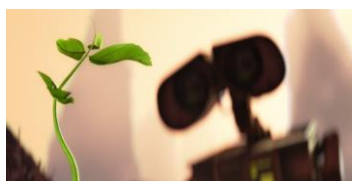
Gambar 2. Robot *Wall-E*

- **Makna Denotasi:** Robot kecil yang membersihkan bumi dari limbah
- **Makna Konotasi:** Robot *Wall-E* menyimbolkan keteguhan, harapan, dan Upaya manusia untuk memperbaiki kerusakan yang manusia ciptakan.
- **Mitos:** Teknologi sebagai penyelamat kemanusiaan, memperkuat kepercayaan bahwa inovasi manusia dapat menjadi jalan keluar dari masalah bumi.

Tanaman

Data ketiga merupakan gambar tanaman yang ditemukan *Wall-E* di Tengah gunung sampah adalah satu-satunya makhluk hidup yang tersisa di bumi. Tanaman ini tumbuh di dalam Sepatu bekas, memperkuat simbolisasi kehidupan yang bertahan meskipun dalam kondisi yang sulit. Sepatu ini menjadi pot sementara untuk tanaman tersebut, menyimbolkan bahwa bahkan dalam keterbatasan, kehidupan tetap bisa tumbuh dan bertahan.

Data 3 → 00:11:08



Gambar 3. Tanaman yang hidup di tengah sampah

- **Makna Denotasi:** Sebuah tanaman kecil yang tumbuh di dalam Sepatu bekas di Tengah pegunungan sampah
- **Makna Konotasi:** tanaman yang bertahan tumbuh di Tengan kondisi yang sulit menyimbolkan perjuangan dan harapan akan kebangkitan kembali
- **Mitos:** alam memiliki kekuatan regenerasi, meski manusia telah merusaknya.

Pesawat *Axiom*

Data keempat merupakan gambar *Axiom* sebuah kapal luar angkasa yang dirancang untuk menjadi tempat tinggal manusia setelah bumi tidak lagi dapat dihuni. Di dalamnya, manusia hidup dalam kenyamanan yang disediakan oleh Perusahaan Bernama *Buy n Large*. Pesawat *Axiom* ini menyimbolkan dunia yang di mana konsumerisme telah mencapai puncaknya.

Data 4 → 00:34:45



Gambar 4. Pesawat *Axiom*

- **Makna Denotasi:** kapal luar angkasa tempat manusia hidup dalam kenyamanan yang berlebihan.
- **Makna Konotasi:** *Axiom* menyimbolkan gaya hidup konsumtif yang ekstrim dan ketergantungan manusia pada kenyamanan teknologi.
- **Mitos:** Konsumerisme digambarkan sebagai takdir manusia modern, menciptakan ilusi bahwa kenyamanan adalah kebahagiaan utama.

Kehidupan canggih *Axiom*

Data kelima merupakan gambar kehidupan manusia di kapal *Axiom* yang sangat nyaman, serba otomatis dan sepenuhnya bergantung pada teknologi. Manusia tidak perlu bekerja, bergerak atau memikirkan kebutuhan mereka, karena semuanya telah diatur oleh teknologi canggih yang dirancang oleh *Buy n Large*. Teknologi canggih yang terdapat dalam kapal *Axiom* diantaranya ada robot pelayan yang bertugas memenuhi kebutuhan manusia, seperti menyajikan makanan, membersihkan lingkungan dan memperbaiki kerusakan. Lalu

terdapat jalur transportasi otomatis yang digunakan untuk mengangkut barang dan manusia dengan kecepatan tinggi. Lalu terdapat makanan dalam bentuk cairan yang dimana makanan tersebut dikemas dalam gelas. Hal ini memperlihatkan konsumsi makanan menjadi lebih dan cepat.

Data 5 → 00:39:38



Gambar 5. Kehidupan serba canggih Axiom

- **Makna Denotasi:** Kehidupan serba otomatis tanpa berinteraksi langsung dengan manusia.
- **Makna Konotasi:** Ketergantungan total pada teknologi menggambarkan hilangnya kebebasan individu dan hubungan manusia
- **Mitos:** Teknologi yang dianggap sebagai penyelamat sering kali menjadi belenggu yang merampas hakikat manusia

Interaksi manusia dengan layer interaktif

Data keenam merupakan gambar manusia di *Axiom* yang menjalani hidup dengan bergantung pada layar dan kursi otomatis, tanpa interaksi langsung satu sama lain, walaupun mereka dalam kondisi bersebelahan dengan manusia lainnya. Kondisi ini menyimbolkan kehidupan modern yang sering kali membuat manusia merasa terisolasi meskipun dikelilingi oleh teknologi dan media sosial. Lalu ketergantungan pada teknologi menggantikan hubungan manusia yang autentik, menunjukkan risiko kehilangan nilai-nilai sosial.

Data 6 → 00:38:55



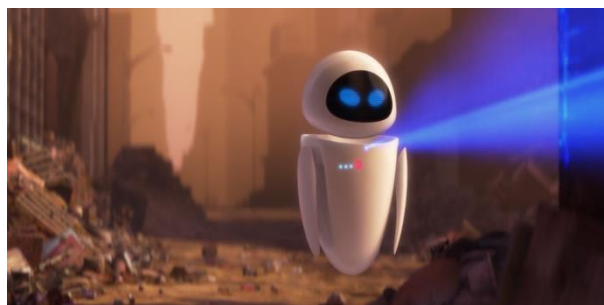
Gambar 6. Manusia berinteraksi dengan layar

- **Makna Denotasi:** Manusia menggunakan layar untuk berkomunikasi meskipun saling berdekatan
- **Makna Konotasi:** Teknologi menggantikan interaksi sosial antara kehidupan normal manusia, mengisolasi manusia dalam dunia virtual
- **Mitos:** Kemajuan teknologi menciptakan paradoks isolasi dalam Masyarakat yang seharusnya lebih terhubung.

Robot Eve

Data ketujuh merupakan gambar robot Eve (Extraterrestrial Vegetation Evaluator) adalah robot modern yang dirancang untuk mencari tanda-tanda kehidupan di bumi. Dibandingkan dengan *Wall-E*, Eve jauh lebih canggih dan efisien. Dengan desain futuristik dan kecanggihan teknologi, Eve menyimbolkan sisi positif dan kemajuan teknologi, yaitu kemampuannya untuk menyelesaikan tugas-tugas kompleks. Eve juga memiliki misi untuk menemukan tanda kehidupan di bumi melambangkan fokus dan komitmen.

Data 7 → 00:17:27



Gambar 7. Robot Eve

- **Makna Denotasi:** Robot canggih yang dirancang untuk mencari tanda kehidupan
- **Makna Konotasi:** Robot Eve menyimbolkan kemajuan teknologi dan efisiensi dalam menyelesaikan tugas yang kompleks
- **Mitos:** Teknologi futuristik adalah harapan untuk melindungi dan memulihkan bumi

Kubus sampah

Data kedelapan merupakan gambar kumpulan kubus sampah yang selalu disusun dan ditumpukkan oleh *Wall-E* dengan rapi sebagai bagian dari tugasnya untuk membersihkan bumi. Kubus ini menunjukkan usaha untuk mengubah sesuatu yang tidak berguna menjadi sesuatu yang lebih teratur, menyimbolkan potensi untuk pembaharuan dan daur ulang. Ketekunan *Wall-E*

dalam membuat kubus setiap hari menyimbolkan kerja keras yang tampak kecil, tetapi memiliki dampak Panjang untuk perubahan.

Data 8 → 00:09:54



Gambar 8. Kubus sampah yang dikumpulkan Wall-E

- **Makna Denotasi:** Tumpukan kubus sampah yang disusun rapih oleh *Wall-E*
- **Makna Konotasi:** Upaya kecil tetapi konsisten memiliki potensi untuk membawa perubahan besar melalui pembaruan dan daur ulang
- **Mitos:** Pekerjaan kecil dapat memberikan dampak signifikan pada perubahan dunia jika dilakukan dengan ketekunan

Tanaman kecil yang tumbuh

Data kesembilan merupakan gambar beberapa anak kecil yang mengamati sebuah tanaman kecil yang tumbuh dari tanah bumi. Gambar ini menggambarkan simbol harapan dan proses pembelajaran ulang manusia tentang kehidupan berkelanjutan. Tanaman kecil ini juga menjadi simbol regenerasi bumi setelah lama ditinggalkan dalam kondisi tandus. Kehadirannya menunjukkan bahwa kehidupan masih mungkin tumbuh Kembali, bahkan setelah kehancuran. Lalu anak-anak kecil dalam gambar juga menyimbolkan generasi baru manusia yang memulai proses belajar tentang bumi, dan alam.

Data 9 → 01:28:54



Gambar 9. Tanaman kecil yang tumbuh

- **Makna Denotasi:** Sebuah tanaman kecil tumbuh dan diamati oleh anak-anak
- **Makna Konotasi:** Regenerasi kehidupan dan pembelajaran manusia tentang pentingnya menjaga lingkungan

- **Mitos:** Generasi baru adalah simbol kebangkitan dan harapan untuk masa depan yang lebih baik

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengungkap berbagai simbol dalam film *Wall-E* yang merepresentasikan kritik terhadap isu sosial dan lingkungan. Simbol-simbol seperti bumi yang tandus mencerminkan kerusakan ekologis akibat leserakahan dan gaya hidup konsumtif manusia, mengingatkan pentingnya pengelolaan limbah secara bertanggung jawab untuk mencegah kehancuran bumi. Film ini juga menyoroiti dehumanisasi akibat etergantungan teknologi, di mana kemudahan yang ditawarkan justru membuat manusia kehilangan koneksi dengan sesama dan lingkungan. Secara keseluruhan, *Wall-E* menggunakan simbol-simbol sederhana namun kuat untuk menyampaikan kritik lingkungan yang mandalam. Film ini menjadi media atas kondisi dunia saat ini, sekaligus inspirasi untuk bertindak lebih bijaksana terhadap lingkungan dan kemanusiaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, S., & Yuwita, M. R. (2023). Analisis semiotika Charles Sanders Peirce pada simbol rambu lalu lintas Dead End. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 3(1), 65–72. <https://doi.org/10.34010/mhd.v3i1.7886>
- Danesi, M. (2010). Pengantar memahami semiotika media. *Jalasutra*.
- Didipu, H., & Masie, S. R. (2015). *Sastra anak, apresiasi, kajian dan pembelajarannya*. Ideas Publishing.
- Fairuz. (2020). Analisis pengadilan internal atas sistem prosedur pengajian dalam usaha mendukung efesiensi biaya tenaga kerja pada PT Transport, Jakarta (pp. 1–17). <http://repository.stei.ac.id/2172/>
- Fitriani, L. N., Andriani, O., & Aisyah, S. (2022). Budaya konsumtif di kalangan generasi muda. *LPM Jurnal Kampus Fakultas Ekonomi dan Bisnis ULM*. <https://jurnalkampus.ulm.ac.id/2022/05/09/budaya-konsumtif-di-kalangan-generasi-muda>
- Hadi, S. A. (2017). Makna simbol kotuak di Desa Jalur Patah Kecamatan Septajo Raya Kabupaten Kuansing Provinsi Riau (pp. 18–23). *Universitas Islam Riau*. <http://repository.uir.id/eprint/5418>
- Puspitasari, S. D. (2021). Film as the media of social critics about environment, structuralism in film *Wall-E*. *IQTIDA: Journal of Da'wah and Communication*, 1(1), 22–33. <https://doi.org/10.28918/iqtida.v1i1.3772>
- Putra, R. (2017). Keterasingan dalam film *Wall-E*. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 16(01), 26–37.

- Rizal, M. (2014). Pengaruh menonton film 5 CM terhadap motivasi kunjungan wisata ke Gunung Semeru. Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/15409/>
- Sudarto, A. D., Senduk, J., & Rembang, M. (2021). Analisis semiotik film Alangkah Lucunya Negeri Ini. Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam, 12(2), 50–63. <https://doi.org/10.30739/darussalam.v12i2.1187>