

KOMIK DAN ANIMASI

DORAEMON

UNIVERSITAS DARMA PERSADA
PERPUSTAKAAN

SKRIPSI SARJANA

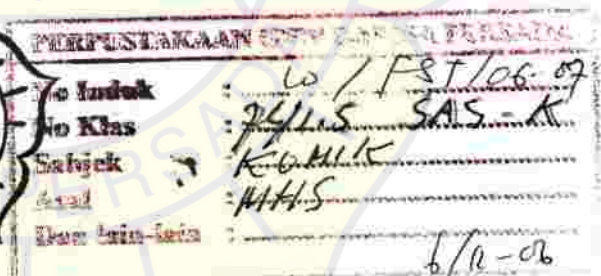
Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Mencapai Gelar

Sarjana Sastra

Oleh

TEESA SASIANA

00110039



PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2005

Skripsi Sarjana Yang Berjudul

KOMIK DAN ANIMASI

DORAEMON

Oleh

Teesa Sasiana

NIM. 00110039

Diujikan dalam sidang ujian

Skripsi sarjana, oleh

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Bahasa
dan Sastra Jepang**

Pembimbing



(Dila Rismayanti, S.S, M.Si)



(Syamsul Bachri, S.S)

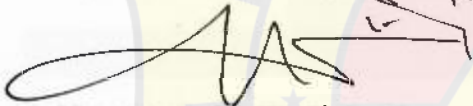
Skripsi Sarjana Yang Berjudul

KOMIK DAN ANIMASI

DORAEMON

Telah diujikan dan diterima dengan baik (lulus) pada
Tanggal 18 bulan Juli tahun 2005 dinadapan panitia ujian
skripsi Sarjana Fakultas Sastra Jepang

Pembimbing/Penguji



(Syamsul Bachri, S.S)

Ketua Sidang/Penguji



(Dra. Yuliasih Ibrahim)

Pembaca/Penguji



(Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd)

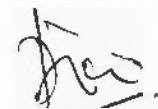
Sekretaris Sidang/Penguji

(Dila Rismayanti, S.S, M.Si)

Disahkan oleh :

Ketua Jurusan

Bahasa dan Sastra Jepang



(Dila Rismayanti, S.S, M.Si)



Dekan Fakultas Sastra



FAKULTAS SASTRA
(Dr. Hj. Albertine Minderop, M.A)

Skripsi Sarjana Yang Berjudul

KOMIK DAN ANIMASI DORAEMON

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Bapak Syamsul Bahri,S.S dan Ibu Nani Dewi Sunengsih,S.S,M.Pd, tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya, dan isi Skripsi sarjana ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta, pada tanggal 12 Juli 2005.

Teesa Sasiana

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan nabi Mhammad SAW.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan dalam menempuh ujian akhir Program Strata I Jurusan bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

Penulisan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangannya. Oleh sebab itu penulis selalu mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar lebih baik lagi. Semoga penyusunan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 12 Juli 2005

TEESA SASIANA

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam kesempatan ini tidak lupa penulis mengucapkan Terima Kasih kepada orang-orang yang telah banyak membantu penulis. Atas segala bantuan dan dukungannya serta bimbingan dan arahnya dalam penyelesaian tugas akhir ini. Khususnya penulis tujukan kepada :

1. Mama dan Bapak ku tercinta serta adik-adik ku (Nikky dan Aldo) yang telah mencurahkan perhatian dan Do'a serta dukungan baik moril dan materil sehingga aku dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Syamsul Bahri, S.S, selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak memberikan bantuan, arahan, serta saran dan kritik sejak persiapan sampai dengan selesainya penulisan tugas akhir ini.
3. Ibu Nani Dewi Sunengsih, S.S.M.Pd, selaku pembaca yang telah meluangkan waktunya untuk membaca Skripsi penulis.
4. Ibu Dra.Yuliasih Ibrahim, selaku Ketua Sidang
5. Ibu Dila Rismayanti, S.S, M.Si, selaku Sekretaris Sidang dan juga selaku Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang.

6. Ibu Dr.Hj.Albertine Minderop,M.A, selaku dekan Fakultas Sastra universitas Darma Persada.
7. Ibu Dra. Purwani Purawiardi, M.Si, selaku dosen pembimbing akademik yang telah mengajarkan penulis berbagai mata kuliah sebagai penunjang penulisan Skripsi ini.
8. Para Staf Sekretariat Fakultas Sastra.
9. Para Staf Perpustakaan Universitas Darma Persada.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan Siska, Evi, Deasy, Riza, Lina, Tria, Nika, Yearn, Ayu, Putu, Julto, Dahlia, yang telah mengisi hari-hari di kampus baik sedih maupun senang dan selalu memberikan semangat kepada penulis....Arigatou Gozaimashita!
11. Seluruh Ikhwan dan Akhwat Studi Kerohanian Islam (SKMI) yang telah banyak berperan dan memberikan semangat bagi penulis,,Jazakumolloh Khoiron Katsiron,,
12. Seluruh teman-teman angkatan 2000
13. Awang Kurniawan, thanks for your spirit ☺
14. Morita Kouhei, Koizumi Keiju, Sofyan dan teman-teman semua yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terima kasih atas segala dukungan dan bantuannya.

15. Ibu Rukmini dan Bapak Ponco, dari Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), Ibu Ratna Sari, dari PT Elex Media Komputindo, dan Dr. Seto Mulyadi, terima kasih atas izin pengambilan data dan bantuannya memberikan informasi kepada penulis.
16. Seluruh pihak yang telah terkait dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan Skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga Skripsi ini berguna bagi pembaca khususnya bagi mahasiswa/i Universitas Darma Persada.

Jakarta, 12 Juli 2005

Teesa Sasiana

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	5
1.3 Ruang Lingkup	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Metode Penelitian	7
1.6 Sistematika Penelitian	7

BAB II DORAEMON DAN ASPEK-ASPEK YANG MENARIK

2.1 Latar Belakang Komik dan Animasi	9
2.2 Komik dan Animasi Anak-anak Doraemon	12
2.2.1 Karakter-karakter Dalam Komik Doraemon	14
2.2.2 Peralatan-peralatan Dalam Kantong Ajaib Doraemon	18
2.2.3 Komik Doraemon	23
2.2.4 Animasi Doraemon	28
2.3 Aspek-aspek yang Menarik Dari Doraemon	30

BAB III DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF KOMIK DAN ANIMASI DORAEMON BAGI ANAK-ANAK

3.1 Dampak Positif dan Negatif Komik dan Animasi Doraemon	41
--	----

BAB IV KESIMPULAN

DAFTAR PUSTAKA	54
----------------	----

RIWAYAT HIDUP PENULIS	
-----------------------	--

ABSTRAK

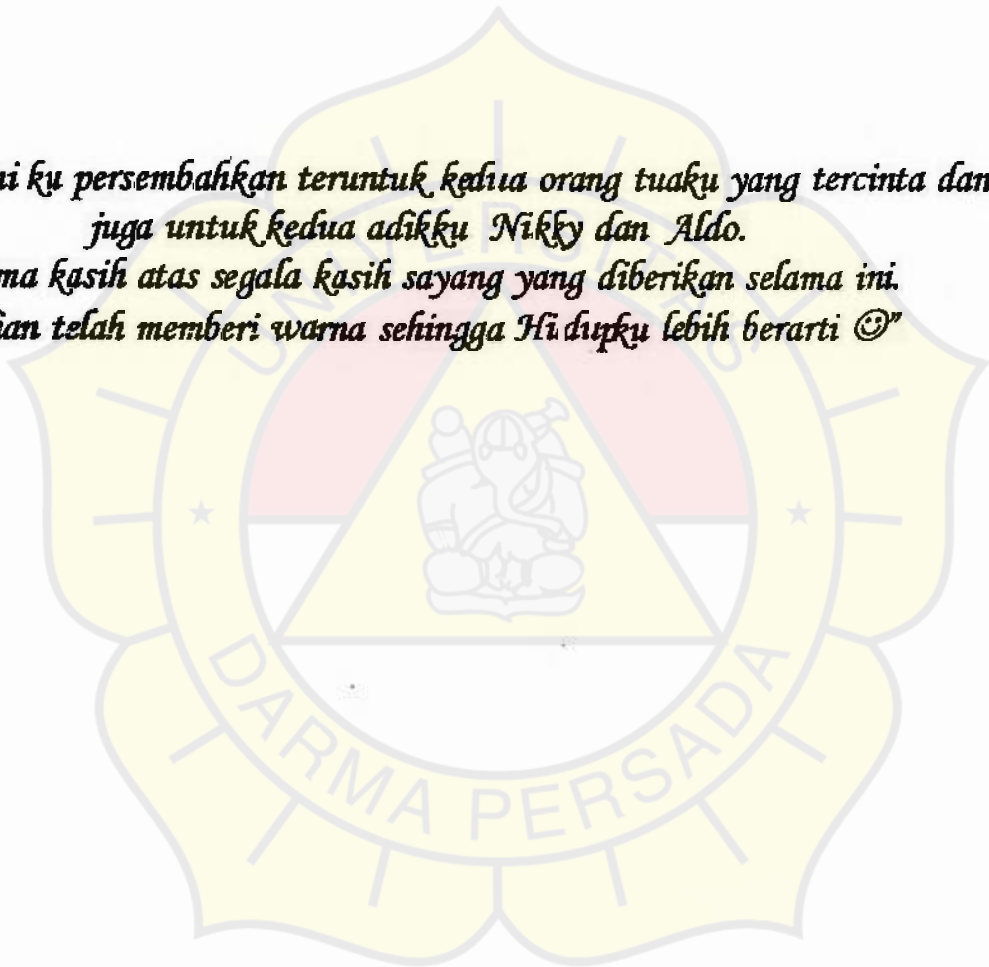
Teesa Sasiana, **Komik dan Animasi Doraemon**, Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada Jakarta, Juli 2005.

Doraemon adalah tokoh komik berupa robot kucing berwarna biru yang mempunyai kantong ajaib yang berisi peralatan-peralatan berteknologi tinggi. Cerita dari Doraemon memberikan contoh tentang kehidupan keseharian keluarga Jepang pada tahun 1970 dan 1980an. Banyak manfaat yang dapat diambil dari komik dan animasi Doraemon diantaranya adalah ilmu pengetahuan. Doraemon juga merupakan salah satu komik yang mengetengahkan tentang dunia anak-anak dan juga mewakili pandangan optimis dari hubungan antara teknologi dan manusia.

"Skripsi ini ku persembahkan teruntuk kedua orang tuaku yang tercinta dan juga untuk kedua adikku Nikky dan Aldo.

Terima kasih atas segala kasih sayang yang diberikan selama ini.

Kalian telah memberi warna sehingga Hidupku lebih berarti ☺"



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di antara kebudayaan Jepang yang ada sekarang, yang paling populer adalah komik (*manga*), film kartun (*anime*) dan game komputer (*game on-line*).

Di Jepang komik digolongkan atas jenis komik untuk pembaca anak laki-laki dan pembaca anak perempuan. Penggolongan lainnya untuk kategori perempuan yang usianya kira-kira 20-30an dan komik yang mengandung adegan erotis.

Dahulu komik hanya diterbitkan oleh keluarga pemilik warung permen di sekitar reruntuhan Kota Osaka yang hanya terbit sekali dan kemudian hilang.

Komik Jepang sendiri mulanya merupakan tiruan dari Walt Disney oleh Osamu Tezuka. Osamu Tezuka adalah pelopor komik modern Jepang. Karya-karya beliau setelah Perang Dunia Kedua membuka era baru bagi komik Jepang. Osamu Tezuka telah meletakkan dasar bagi industri komik pasca Perang Dunia II.

Osamu Tezuka menciptakan komik untuk pertama kalinya pada tahun 1951 hanya enam tahun setelah bom atom dijatuhkan di kota Hiroshima dan Nagasaki. Komik pertamanya ia beri judul *Mighty Atom* atau *Astro Boy* atau *Tetsuwan Atom*.

Kemudian pada tahun 1963, Tezuka membuat animasi televisi untuk pertama kalinya, dan menjual karakter animasi tersebut untuk menutupi biaya produksi. Dua karyanya tersebut adalah *Tetsuwan Atom* dan *Jungle Emperor*, karyanya ini meraih sukses besar di luar negeri².

Doraemon adalah tokoh komik pasca Perang Dunia II terpopuler yang diciptakan oleh Hiroshi Fujimoto dan Motoo Abiko yang lebih dikenal dengan nama Fujiko Fujio³. Kini hampir seluruh masyarakat dunia mengetahui bahwa komik dan animasi di Jepang yang paling terkenal adalah Doraemon. Karena Doraemon, merupakan salah satu judul komik dan anime yang paling laris terjual dalam sejarah Jepang dan juga merupakan animasi yang terkenal sehingga sangat digemari di seluruh dunia, maka topik yang akan

¹ Timothy J Craig, *Japan Pop! Inside The World Of Japanese Popular Culture*, ME, Sharpe, hal 294

² <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0006/02/dikbud/dora30.htm>

³ Op. Cit., Timothy J Craig, hal 287

diketengahkan dalam tulisan ini adalah komik dan animasi Doraemon.

Tokoh utama Doraemon adalah seekor robot kucing berwarna biru terang, yang memiliki kantong empat dimensi (kantong ajaib) yang penuh dengan alat-alat berteknologi tinggi yang dapat membuat mimpi-mimpi aneh sekalipun menjadi kenyataan. Tokoh-tokoh lainnya yaitu Nobita, Shizuka, Giant dan Suneo.

Komik Doraemon terjual lebih dari tujuh juta eksemplar menjelang usianya yang ke-19. Animasinya muncul pada tahun 1978. Yang mengawali debut pertama animasi Doraemon di Jepang adalah stasiun TV Asahi.

Seperti telah dipaparkan diatas bahwa Doraemon ini populer di seluruh dunia, antara lain Doraemon muncul di Vietnam pada tahun 1993. Berawal ketika seorang siswa Vietnam yang sedang belajar di Bangkok menemukan komik Doraemon disana dan ia sangat menyukai, sehingga ia tertarik untuk menerjemahkannya dari bahasa Thai ke bahasa Vietnam dan menjualnya di negara asalnya. Keberhasilan seri tersebut telah mendorong para penulis

⁴ *ibid*, hal 287

buku cerita anak-anak di Vietnam untuk menciptakan karya yang lebih kreatif untuk anak-anak⁵.

Di Kamboja, para pendidik dan para orangtua telah memuji Doraemon untuk memberikan contoh-contoh perilaku yang baik, sopan santun, kasih sayang untuk orangtua, perhatian untuk teman dan kepedulian terhadap lingkungan⁶.

Di Indonesia menurut nara sumber dari RCTI, Ibu Rukmi, animasi Doraemon ditayangkan pertama kali oleh RCTI pada tanggal 4 Juli 1990. RCTI menayangkan serial ini pukul delapan pagi pada hari Minggu. Ini membuktikan kesuksesannya di negeri ini. Sejak saat itulah, Doraemon menjadi sangat populer dan dekat di hati anak-anak, bahkan orang dewasa.

Di Indonesia komiknya diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo. Menurut nara sumber dari Elex Media Komputindo, Ibu Ratna Sari, komik Doraemon pertama kali diterbitkan di Indonesia pada tahun 1991.

Karakter-karakter tokoh Doraemon juga diperjualbelikan dalam bentuk video, kaset, mainan,

⁵ *ibid*, hal 288

⁶ *ibid*, hal 288

boneka, games, stiker, alat-alat tulis, tas, meja, kursi, baju anak-anak, topi, sepatu, buku, payung, tempat makan, makanan ringan, kalender, sepeda dan fasilitas-fasilitas lainnya. Penjualan barang-barang secara besar-besaran ini mendongkrak visualisasi karakter-karakter pada cerita dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mendorong peningkatan rating-rating program televisi dan penjualan buku komik Doraemon.

Doraemon telah menjadi anggota keluarga khayalan di kalangan masyarakat Jepang, anak-anak serta remaja. Mereka mendapat gambaran seperti apa robot kucing di masa depan. Doraemon menjadi salah satu komoditi ekspor terlaris produksi industri fantasi Jepang.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya penulis mengidentifikasikan masalah bahwa komik dan animasi Doraemon ini dapat mempengaruhi pola pikir anak-anak di Jepang maupun pola pikir anak-anak di negara lain diantaranya di Indonesia.

Hal ini disebabkan Doraemon merupakan tokoh yang diciptakan dalam bentuk robot yang memiliki kekuatan

berupa "kantong ajaib" yang didalamnya terdapat peralatan-peralatan canggih yang dapat menyelesaikan masalah yang ada dengan cara cepat (instan). Karenanya di khawatirkan dengan adanya pola pemikiran seperti ini anak-anak menjadi sangat mudah terpengaruh, dengan berfikiran bahwa sesuatu dapat mudah diselesaikan seperti yang terdapat dalam komik ataupun animasi Doraemon.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penelitian dalam skripsi ini akan memfokuskan mulai dari asal usul Doraemon sampai dampak positif dan negatif dari komik dan animasi Doraemon bagi anak-anak.

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan pokok permasalahan dalam skripsi ini, tujuannya adalah untuk mengetahui hal-hal yang menyebabkan Doraemon menjadi menarik dan dampak positif dan negatif dari komik dan animasi Doraemon terhadap anak-anak.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kepustakaan sedangkan metode penulisan yang digunakan adalah metode analisis deskriptif, yaitu memaparkan, menggambarkan, mengumpulkan data kepustakaan dan menganalisa serta menyimpulkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah penulisan dan pembahasan, maka skripsi ini di bagi dalam empat bab dengan pembagian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari Latar belakang masalah, Permasalahan, Ruang lingkup, Tujuan penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika penelitian.

BAB II : DORAEMON DAN ASPEK-ASPEK YANG MENARIK

Bab ini membahas tentang Latar belakang komik dan animasi, Komik dan animasi anak-anak Doraemon dan aspek-aspek yang menarik dari Doraemon.

**BAB III : DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF DARI KOMIK
DAN ANIMASI DORAEMON TERHADAP ANAK-ANAK**

Bab ini membahas tentang dampak positif dan negatif dari komik dan animasi Doraemon.

BAB IV : KESIMPULAN

Bab ini merupakan kesimpulan penelitian.

