

## **4. GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN**

### **4.1 Sejarah Perkembangan Komik**

#### **4.1.1 Sejarah Perkembangan Komik di Indonesia**

Di Indonesia, komik pertama kali muncul pada tahun 1930, yaitu dalam bentuk komik strip di surat kabar. Imansyah Lubis, seorang pengamat komik, mengatakan, komik Indonesia pertama dimuat pada hari Sabtu, 2 Agustus 1930, di *Sinpo*, sebuah surat kabar Melayu-Cina saat itu. Hal tersebut terus berlangsung hingga tahun 1950an. Komik muncul dalam bentuk buku untuk yang pertama kalinya, pada tahun 1952, dengan judul *Kisah Pendudukan Jogja* karya Abdul Salam, merupakan "penjilidan" komik strip dari surat kabar *Daulat Rakyat*. Di tahun 1953-1956, komik di Indonesia diwarnai oleh cerita-cerita superhero, yang kemunculannya diilhami oleh komik Amerika seperti Superman, Tarzan, dan Flash Gordon. Contohnya, *Sri Asih* karya RA Kosasih dan *Jakawana* karya Adisoma. Pada masa itu, komik mulai dianggap tidak mendidik karena tingginya aksi kekerasan dan adegan vulgar. Bahkan, pada tahun 1955 dilakukan pembakaran komik secara massal oleh pemerintah. Razia banyak dilakukan, termasuk di taman-taman bacaan. Komik dianggap tidak bagus karena terlalu mengadaptasi budaya barat.

Untuk mengakali situasi ini, muncullah komik wayang dan cerita daerah untuk mengangkat budaya kita. Maka, pada tahun 1956-1963 menjamurlah komik-komik pewayangan, seperti *Ramayana* dan *Mahabharata* karya RA Kosasih. Memasuki tahun 1960-an, minat membaca komik wayang menurun dan digantikan oleh komik dengan tema yang lebih mengambil cerita rakyat dan cerita actual, seperti *Hikayat Musang Berjanggut*, *Kapten Yani* dan *Perompak Lautan Hindia*, serta *Keulana* karya Taguan Hardjo.

Pada tahun 1963-1965 komik di Indonesia banyak membawa pesan-pesan propaganda politik Orde Lama, yang isinya banyak mengenai perjuangan melawan neokolonialisme, pemberontakan, dan ideologi. Di akhir tahun 1965, ketika keadaan negara lebih stabil, komik yang populer bukan lagi komik politik, tetapi roman remaja yang menyorot kehidupan metropolitan remaja saat itu. Jan

Mintaraga, Sim, dan Zaldy adalah tiga dari sekian banyak komikus yang membuat komik roman remaja. Namun, karena sebagian besar adalah adegan percintaan, komik ini sempat mengalami zaman razia polisi tahun 1967 sehingga popularitasnya menurun. Selama periode itu, dari tahun 1966-1971, tercatat tidak kurang dari 876 judul komik beredar di Indonesia. Sebagian besar di antaranya berupa jenis silat (48,75%), dan roman remaja (36,75%), yang ditulis oleh pengarang Indonesia. Sementara, komik saduran hanya sedikit jumlahnya, yaitu *Dongeng-Dongeng H. C. Andersen dan Mickey Mouse*. Kemudian, di tahun 1968-1980, komik dengan tema kepahlawanan muncul kembali, seperti: cerita Si Buta dari Gua Hantu karya Ganes TH, Panji Tengkorak karya Hans Jaladara, dan Jaka Sembung karya Djair. Komik Amerika juga terlihat lagi pengaruhnya. Misalnya, Laba-laba Merah karya Kusbramiaya, yang merupakan hasil inspirasi dari komik Spiderman. Di masa ini komik-komik lama, seperti Hikayat Musang Berjanggut karya Taguan dan Mahabharata dicoba diterbitkan ulang, tetapi kalah bersaing.

Pada tahun 1980-an, komik yang beredar di Indonesia pun semakin beragam, dan komik Indonesia mulai menghilang, tergantikan oleh komik Amerika dan Eropa yang mulai banyak beredar di pasaran. Hal ini disebabkan oleh berubahnya cara pandang yang dimiliki oleh komunitas pendidikan di Indonesia, yang diiringi oleh perubahan zaman dan kemajuan masyarakat, dimana dunia perkomikan Indonesia diserbu komik Asia, terutama komik Jepang. Nilai-nilai tradisional, yang menganggap tabu hal-hal yang dianggap porno dan vulgar, cenderung ditinggalkan, digantikan oleh nilai-nilai liberal dan individual. Komik luar dianggap sebagai sesuatu yang lebih menarik dibandingkan dengan komik kita, akibatnya pembaca mulai jenuh dengan komik-komik lokal ([www.komikindonesia.com](http://www.komikindonesia.com)). Komik-komik Jepang, yang populer, antara lain: Serial *Candy-candy*, *Kungfu Boy*, *Doraemon* (Putra par. 7). Bahkan penerbit Gramedia sendiri mengungkapkan bahwa 80% komik yang terjual merupakan komik Jepang (*manga*). Dari sekian banyak komik Jepang yang diproduksi oleh PT Gramedia, komik *Doraemon*-lah yang mampu bertahan dan terus diproduksi hingga saat ini (Habib par. 3).

#### 4.1.2 Sejarah Perkembangan Komik Doraemon di Jepang

Perkembangan industri komik di Jepang diawali ketika di pengujung Perang Dingin, Joseph Nye, penulis *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power*, mencetuskan istilah *soft power*. Dengan istilah itu, Nye hendak menunjukkan bahwa budaya memainkan peran yang semakin penting dalam politik dunia. Istilah ini sekaligus menjawab pertanyaan berbagai kalangan, yaitu “benarkah mereka sedang menyaksikan perubahan hakikat kekuasaan, bukan sekadar pergeseran kekuasaan?”

Jepang, sebagai penguasa ekonomi, tampaknya tengah menyusun kekuasaan yang kooptatif, yaitu menjadikan orang lain menghendaki apa yang dikehendaki Jepang. Jepang bersikap fanatik terhadap budaya sendiri, dan itu berarti Jepang tidak menggunakan berbagai perangkat *soft power*, seperti daya tarik budaya, ideologi, dan institusi-institusi internasional untuk melaksanakan niatnya.

Di Jepang, kemajuan di bidang artistik telah memacu proses produksi budaya. Aliansi di antara pengusaha menjadikan berlangsungnya penyebaran budaya populer Jepang ke seluruh Asia. Satu bentuk budaya populer Jepang yang paling dinamis dan telah berumur hampir dua abad adalah *manga*, sebutan untuk komik strip, buku komik (*komikkusu*), kartun, karikatur, dan animasi (*anime*). Doraemon, robot kucing berwarna biru, adalah tokoh *manga* pasca-Perang Dunia (PD) terpopuler. Doraemon diciptakan oleh Hiroshi Fujimoto dan Motoo Abiko, yang kemudian dikenal sebagai Fujio Fujiko. Doraemon menjadi tokoh komik anak-anak pada 1970, dan ditayangkan dalam bentuk animasi di televisi pada 1978.

Komik Doraemon terjual lebih dari tujuh juta eksemplar menjelang usianya yang ke-19. Doraemon dan Nobita, temannya, pada 1980-an muncul di televisi Itali, Hongkong, China, Taiwan, Korea, Malaysia, Singapura, Indonesia, Thailand, Rusia, Spanyol, Brasil dan negara-negara Amerika Latin, serta beberapa negara-negara di Timur Tengah. Doraemon menjadi salah satu komoditi ekspor terlaris produksi industri fantasi Jepang.

## 1. Komik Jepang Pasca-PD

Sejarah *manga* Jepang dapat dirunut sejak zaman Edo, ketika istilah *manga* pertama kali digunakan oleh pelukis *ukiyo-e* (grafis cukilan kayu) terkenal, Hokusai Katsushika (1760-1849). Pada zaman Showa (1926-89) *manga* anak-anak berkembang sangat pesat. Hanya dalam setahun (1989), sekitar 500 juta buku komik, 500 juta majalah bulanan, dan 700 juta mingguan komik diterbitkan. Lantaran itulah zaman Showa disebut Abad *Manga* Anak-anak dan Jepang menjadi Kerajaan *Manga*. Sukses itu tidak lepas dari peran kartunis berbakat, Osamu Tezuka (1928-89).

Tezuka mengubah wajah komik Jepang pasca-PD II secara radikal. Ia menciptakan gaya narasi yang unik dengan komposisi menyerupai novel, yang disebut komik naratif (*narrative comics*) atau *manga* cerita (*story manga*). Komik naratif menggunakan teknik-teknik pembuatan film, seperti *close up*, *long shot*, dan sudut pengambilan gambar yang dinamis, dalam penggalan-penggalan gambar yang tidak beraturan, yang sengaja didesain untuk menggambarkan urutan gerakan dan membangun ketegangan. "Bunyi" pun dimanfaatkan untuk menggambarkan aktivitas bisu dan emosi. Ketika daun berguguran bunyi yang muncul adalah HIRA HIRA, wajah yang memerah tersipu berbunyi PO, dan SHIIN untuk bunyi suasana hening tak bersuara.

Selain gaya narasi, Tezuka juga memperkenalkan sistem produksi *manga* yang baru. Sistem ini memungkinkan komikus utama dibantu oleh beberapa asisten sehingga mempercepat proses produksi, menjamin kelangsungan usaha, dan membuka peluang bagi pekerja magang. Pada 1963, Tezuka membuat animasi televisi untuk pertama kali, dan menjual karakter animasi tersebut (*merchandising*) untuk menutup biaya produksi. Dua karyanya, *Mighty Atom* (*Astro Boy*) dan *Jungle Emperor*, sukses besar di luar negeri.

Tezuka telah meletakkan dasar bagi industri *manga* pasca-PD II dan merombak tradisi *manga* lama. Komik tidak lagi diterbitkan oleh keluarga pemilik warung permen di sekitar reruntuhan Kota Osaka, yang hanya terbit sekali dan kemudian hilang. Komik juga tidak lagi sekedar menjadi dagangan seharga limabelas yen di kios-kios permen di pasar-pasar malam.

## 2. Revolusi Anak-anak di Reruntuhan Kota

*Manga* karya Tezuka pada mulanya dikenal sebagai *manga* anak-anak. Sebutan ini timbul bukan karena gambar ataupun ceritanya yang sederhana, tetapi karena karya Tezuka diterima oleh sebagian besar anak-anak dan kaum muda. Anak-anak itu adalah korban perang. Kendati tidak terlibat langsung di medan perang, mereka menyaksikan teman, tetangga, dan keluarganya mati terbunuh. Rumah, gedung, dan kota yang hancur akibat berondongan bom Amerika menjadi lapangan bermain mereka. Selama dan beberapa saat setelah perang usai, anak-anak itu sangat kelaparan. Menteri Keuangan Jepang menyebutkan, delapan dari 70 juta orang yang kelaparan meninggal dunia pada musim dingin 1945. *Manga* anak-anak lahir dalam situasi itu. Baik komikus maupun pembaca sama-sama masih sangat muda ketika *manga* pasca-perang mulai muncul. Komikus, yang ketika itu baru berusia 19 tahun, umumnya sangat miskin dan kurang terdidik. Hubungan antara produser dan konsumen *manga* cukup dekat dibandingkan antara produser dan konsumen perfilman. Komikus menjadi pujaan pembaca, yang kadang-kadang juga menciptakan *manga* untuk mereka sendiri.

Ketika anak-anak mulai tumbuh, *manga* tetap setia menemani mereka di masa remaja hingga dewasa. "*Manga* anak-anak" menjadi *manga* semua orang, tua dan muda. Kendati komik dan tema-tema yang diangkat berubah secara radikal, sebutan "*manga* anak-anak" tetap bertahan, dan tema kehidupan kanak-kanak tetap diangkat. Dalam "wilayah anak-anak" itulah segala tabu masyarakat ditantang dan dilanggar. Sebagai obyek eksplorasi, misalnya, para komikus biasa memilih organ-organ seksual, kanibalisme, pembunuhan, makhluk luar angkasa, dan parasit yang mengubah bentuk tubuh manusia. Perhatian komunitas *manga* yang mendalam terhadap tubuh manusia, termasuk gerak-gerik, nafsu-nafsu yang merusak, dan perubahannya, bisa disejajarkan dengan ketertarikan mereka terhadap pemandangan kota, baik saat kehancuran maupun pembangunannya kembali.

Pilihan tema itu menimbulkan reaksi yang cukup keras dari orang tua, cendekiawan, dan guru. Mereka menuduh media baru ini tidak produktif dan tidak berguna, juga menjijikkan dan merusak moral. Puncak kegeraman mereka adalah pembakaran sejumlah buku dan majalah *manga* di suatu sekolah pada 1950-an.

Kini, generasi *manga* telah menjadi kelompok mayoritas. Mereka membuktikan, tuduhan generasi tua itu tidak berdasar. *Manga* Tezuka dipergunakan di sekolah-sekolah dasar sebagai buku pegangan pelajaran bahasa dan sastra Jepang.

### 3. Industri Manga

Kendati *manga* telah dikenal pada akhir abad ke-18, industri *manga* mulai berkembang pesat sejak 1963. Ketika itu, masyarakat Jepang telah mampu berbelanja hiburan, termasuk membeli pesawat televisi. Jumlah televisi di Jepang pada 1963 mencapai 15 juta unit, bertambah lima juta unit dari tahun sebelumnya. Kedatangan abad televisi mendorong para penerbit dan produser film merestrukturisasi industri *manga*. Setelah program televisi mingguan menayangkan kejadian sehari-hari, majalah *manga* mingguan menggeser majalah *manga* bulanan.

Majalah dicetak massal dan dijual di berbagai tempat dengan harga murah. Setiap edisi memuat sekitar 12 atau lebih seri komik. Seri yang mendapat sambutan pasar terus dimuat untuk beberapa bulan atau tahun dan dibukukan. Menerbitkan buku jauh lebih menguntungkan daripada menerbitkan majalah. Meski demikian, majalah tetap dipertahankan untuk memperkenalkan karya komikus baru dan menyeleksi komik-komik yang layak dibukukan. Tiras penjualan majalah juga sangat besar. Sepuluh majalah *manga* mingguan terlaris beroplah sekitar satu juta eksemplar, sementara *Shonen Jump* terjual lima sampai enam juta eksemplar sekali terbit. Ketebalan majalah tersebut mencapai 300-400 halaman dan dijual dengan harga 200 yen. Pada 1992, penjualan majalah *manga* mencapai 540 milyar yen atau sekitar 23 persen penjualan buku di Jepang.

### 4. Animasi dan "Aliansi"

Pada Januari 1963, televisi NHK menayangkan serial animasi Jepang yang pertama, *Mighty Atom*, karya Tezuka. Serial ini sangat sukses hingga timbul "Sindroma Atom" di masyarakat. Survei yang dilakukan oleh The Nielsen pada Agustus 1964 menunjukkan, *Mighty Atom* ditonton oleh 40,7 persen pemirsa di Jepang, dan 40 persen pemirsa Amerika. Setelah penayangan tersebut, buku komik *Mighty Atom* sangat laris. Tezuka juga menandatangani empat ratus

kontrak dari produsen yang hendak menggunakan karakter *Mighty Atom*, dan memperoleh tiga juta yen untuk setiap lisensi. Hasil penjualan lisensi ini digunakan untuk menutup biaya produksi.

Animasi di Jepang merupakan industri padat karya, sehingga ongkos produksi yang dikeluarkan sangat tinggi. Jika kartun Amerika berdurasi 30 menit bisa diimpor dengan harga 100.000 yen, maka Jepang harus mengeluarkan biaya tidak kurang dari satu juta yen untuk menghasilkan produk yang sama.

Pada 1965, televisi Jepang kembali menayangkan serial animasi anak-anak. Kali ini berjudul *Obake no Q-Taro*, karya Fujio Fujiko. Seperti *Mighty Atom*, *Obake* juga berhasil meraih simpati masyarakat. Komik *Obake* terjual cepat. Fujiya, perusahaan cokelat penyandang dana produksi *Obake*, mendapati cokelatnya habis terjual. Penjualan Fujiya melonjak hingga mengungguli penjualan dua pesaingnya.

Dua kasus di atas menunjukkan bahwa aliansi di antara ketiga industri, yaitu animasi di televisi, buku komik, dan barang dagangan pengguna karakter sangat menguntungkan. Animasi menjadikan masyarakat "melek" tanda-tanda dan gaya narasi *manga*, selain sarana yang efektif untuk memperoleh popularitas dan keuntungan.

Komponen terpenting aliansi multi-industri tersebut adalah "citra". Pembagian kerja yang berlaku dalam aliansi itu umumnya sebagai berikut. Buku komik menjadi penyedia karakter, pengiklan menjualnya kepada produsen *merchandising*, dan produsen menjual kepada konsumen. Namun, mekanisme ini bisa saja berubah. Citra tidak harus selalu berasal dari buku komik sehingga komik selalu menempati posisi sentral dalam aliansi.

Pada 1986, produsen Bikkuri-Man Chocolate mencetak kartu dengan berbagai karakter. Kartu tersebut disertakan dalam kemasan permen cokelat mereka yang baru, Bikkuri-Man Chocolate. Anak-anak segera tertarik untuk mengoleksi karakter Bikkuri-Man yang misterius, sementara produsen terus berusaha menampilkan karakter-karakter baru. Menjelang 1989, telah tercipta sebanyak 500 karakter, dan penjualan cokelat senilai 39 yen per buah itu mencapai lima milyar yen setahun.

Dua tahun kemudian, pada 1988, *Korokoro Comics* baru memuat serial cerita *Bikkuri-Man*, dan pada Juni 1988 popularitas *Bikkuri-Man* sempat melampaui ketenaran *Doraemon*. Pada musim semi tahun itu juga, majalah edisi khusus berjudul *Bikkuri-Man Edition* diluncurkan dan terjual sebanyak 200.000 eksemplar dalam sehari. Tidak lama kemudian, animasi serial *Bikkuri-Man* mulai diputar di televisi. *Bikkuri-Man* juga muncul dalam *video game*.

## 5. Republik Anak-anak dan Robot

“Melindungi umat manusia, ilmu pengetahuan sahabat semua orang”. Demikianlah sebagian lirik lagu tema *Mighty Atom*. Bersamaan dengan terdengarnya lagu ini, pemirsa televisi dapat menyaksikan Atom, robot berwajah bocah laki-laki setinggi kurang lebih 150 centimeter. Matanya yang jernih dan tidak berdosa menawarkan persahabatan kepada semua orang; sahabat yang akan memulihkan kepercayaan mereka terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah terluka. Perang yang mengerikan antara manusia dengan teknologi telah dialami Jepang. Dua bom atom menghancurkan Hiroshima dan Nagasaki serta membunuh lebih dari 125.000 manusia.

Dalam cerita-cerita Tezuka, selalu ada garis batas yang jelas antara robot baik dan robot jahat. Robot hadir sebagai sosok yang membahayakan hanya jika dikendalikan oleh orang jahat atau tidak diciptakan dengan sempurna. Prinsip Hukum Robot yang dirumuskan oleh Tezuka berbunyi, robot diciptakan untuk melayani umat manusia dan robot tidak akan pernah melukai ataupun membunuh manusia. Robot akan tunduk terhadap hukum tersebut bila mereka dibebaskan dari penciptanya, yaitu manusia yang penuh dengan kekeliruan. Semua robot berhak hidup bebas dan sederajat.

Pernyataan ini sekaligus menjadi deklarasi kemerdekaan republik anak-anak dan para robot. Bersama-sama mereka mencita-citakan suatu ruang di mana masa depan tidak lagi ditentukan oleh masa lalu. Masa kini hanya dituntun dan ditentukan oleh gambaran serta harapan akan masa depan yang dipercayakan kepada ilmu pengetahuan dan teknologi.

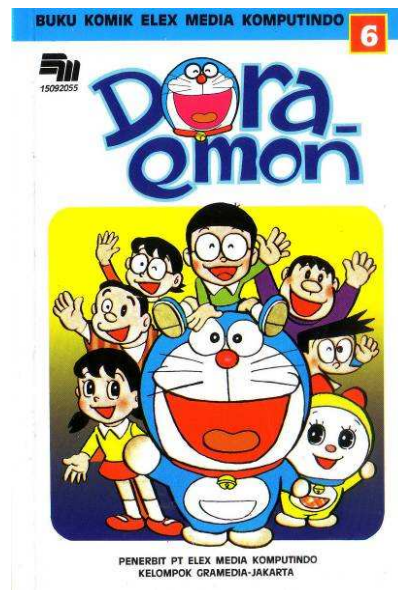
*Mighty Atom* menyodorkan gambaran dan harapan tersebut, mulai dari gambaran berbagai kemegahan Tokyo di abad ke-21 yang menyerupai Manhattan hingga rumah-rumah yang dilengkapi dengan peralatan dapur modern.

Pada 1970, dua tahun setelah serial *Mighty Atom* berakhir, Fujio Fujiko “melahirkan” *Doraemon*. Berbeda dengan Atom, Doraemon bukanlah “*super-hero*”, pelindung umat manusia, yang membangun kembali kota-kota yang telah hancur. Kota “metropolis” dalam *Mighty Atom* telah menjadi lingkungan sehari-hari masyarakat perkotaan di Jepang. Doraemon, yang tinggal di daerah pinggiran kota, ditakdirkan menjadi penghibur Nobita, teman yang manja namun kreatif.

Doraemon selalu membantu Nobita dengan berbagai peralatan yang tersimpan dalam kantung ajaibnya. Dalam masyarakat Jepang, yang telah menjadi masyarakat industri, Doraemon bisa diartikan sebagai simbol pemasar dan pengiklan yang ideal. Doraemon mengerti persoalan, kebutuhan, dan angan-angan Nobita, konsumennya, serta mampu memberi jawaban atas persoalan tersebut. Alat-alat Doraemon sangat mudah dioperasikan meskipun tergolong produk berteknologi tinggi.

Nobita, di sisi lain, mewakili gambaran konsumen yang kreatif. Nobita menerima derita kehidupan kanak-kanaknya dengan gembira, penuh semangat, dan imajinasi. Ketika persoalan telah terselesaikan, ia tak segan-segan mencoba setiap peralatan untuk keperluan lain yang tidak dimaksudkan oleh Doraemon perancang, pembuat, dan penjualnya. Sering percobaan Nobita menyebabkan celaka. Namun, keingintahuan dan optimisme bocah ini tidak pernah hilang. Diyakini, keingintahuan anak-anak, rasa bebas, dan pikiran yang jernih pada akhirnya akan menghasilkan beragam produk berteknologi tinggi, yang dibawa Doraemon dari masa depan.

## 4.2 Doraemon



Gambar 4.1 Komik Doraemon

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Doraemon adalah judul sebuah manga populer yang dikarang Fujiko F. Fujio sejak tahun 1970, yang terdiri atas 1.344 cerita, yang kemudian dibukukan hingga menjadi 45 jilid. Cerita Doraemon berkisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 4 SD yang bernama Nobi Nobita yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22, dikirim kembali oleh cicit Nobita, Sewashi, untuk memperbaiki kehidupan Nobita agar keturunannya merasakan kehidupan yang lebih baik. Dia dikirim untuk menolong Nobita agar keturunan Nobita dapat menikmati kesuksesannya daripada harus menderita dari utang finansial — yang akan terjadi di masa depan — yang disebabkan karena kebodohan Nobita.

Diceritakan, nobita merupakan seorang anak pemalas, yang selalu mengalami kegagalan baik itu di sekolah maupun di kalangan teman-temannya, yang kemudian membuat Nobita memanfaatkan keberadaan Doraemon untuk membantunya. Akan tetapi, tak jarang pula Nobita memanfaatkan bantuan peralatan dari Doraemon tersebut secara berlebihan hingga masalah yang dihadapi oleh Nobita pun menjadi lebih besar. Seperti ketika Giant dan Suneo merebut alat bantuan dari Doraemon secara paksa hingga berakhir dengan kekacauan.

Doraemon bukanlah "*super-hero*", pelindung umat manusia, yang membangun kembali kota-kota yang telah hancur, sebagaimana yang digambarkan pada tokoh- tokoh kartun yang diciptakan oleh Fujiko. F. Fujio sebelumnya. Doraemon, diceritakan tinggal di daerah pinggiran kota, dan ditakdirkan untuk menjadi penghibur Nobita, teman yang manja namun kreatif. Dengan berbagai peralatan yang dimilikinya, Doraemon selalu membantu Nobita.

Doraemon adalah salah satu karakter manga yang paling populer di Indonesia. Hampir semua orang kenal dengan tokoh ini - baik orang dewasa maupun kanak-kanak. Seri kartunnya (anime) masih ditayangkan di RCTI setelah belasan tahun (sejak 1991) pada waktu yang sama - pukul delapan pagi di hari Minggu, membuktikan kesuksesannya di negeri ini.

Komiknya telah diterbitkan oleh Elex Media Komputindo dalam beberapa seri:

- *Doraemon*
- *Seri Peralatan Ajaib Doraemon*
- *Doraemon Petualangan*
- *Cerita Spesial Doraemon*
- *Seri Ekspedisi Doraemon*
- *Belajar Menghitung bersama Doraemon*
- *Dorabase*
- *The Doraemons*
- *Doraemon Comik Quiz*

Hingga kini, ending dari serial Doraemon masih belum jelas.

### **4.3 Tokoh-tokoh dalam Serial Komik Doraemon**

#### **4.3.1 Tokoh Utama**

##### **a. Doraemon**

Robot kucing berwarna biru dari abad ke-22 yang dikirim ke abad ke-20 untuk menolong Nobita. Lahir pada 3 September 2112. Tinggi badannya 129,3 cm dan berbobot 129,3 kg. Makanan kesukaannya adalah dorayaki. Doraemon sangat menyayangi dan setia kepada Nobita. Seringkali ia menolong Nobita walaupun ia sendiri dalam kesusahan. Sebenarnya, Doraemon adalah sebuah robot kucing yang

diciptakan oleh Nobita sendiri, dan setelah sekian lama Doraemon berpindah-pindah sejak pertama kali diciptakan, Doraemon diperbaharui dan tubuhnya dicat baru sehingga berwarna kuning yang dirancang untuk keperluan rumah tangga keluarga kaya. Sayangnya, sebuah kesalahan terjadi ketika ia menjalani proses produksi. Tak seperti robot kucing lainnya, ia gagal melewati tes sehingga ia dilelang ke keluarga kelas bawah, yang tak lain adalah keluarga keturunan Nobi Nobita. Doraemon tetap menjadi sebuah robot kucing berwarna kuning hingga suatu hari, ketika ia sedang mengurus bayi keluarga tersebut, sebuah robot tikus menggigit telinganya sampai hancur, sehingga terpaksa diamputasi. Doraemon menangis dan terus menangis, ia mencoba untuk mengembalikan telinganya kembali dengan cairan penumbuh, tetapi ia mengambil cairan yang salah dan akhirnya melunturkan cat ditubuhnya yang semula kuning menjadi warna dasarnya, biru. Ia pun berubah menjadi seperti sekarang ini: sebuah robot kucing berwarna biru, tanpa telinga. Sampai sekarang pun Doraemon menjadi benci dan takut terhadap tikus.



Gambar 4.2. Doraemon

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Sebenarnya Doraemon sendiri adalah robot canggih yang diciptakan sendiri oleh Nobita. Doraemon diciptakan saat Nobita sudah berumur sekitar separuh baya. Dan sebenarnya Doraemon sudah berada di keluarga Nobita sejak awalnya ia diciptakan. Meskipun gagal dalam proses tes, Doraemon tetap menjadi sebuah robot canggih yang memiliki alat-alat ajaib yang mampu memecahkan semua masalah. Ia juga pengertian dan memiliki rasa kasih sayang; ketika Nobita menangis dan merengek kepadanya, Doraemon dengan senang hati mendengarkan

semua keluhan dan membantunya. Doraemon juga mampu memahami perasaan manusia, baik itu sedih, takut, marah, gembira, simpati, dan lainnya. Ia mempelajarinya, dan bertindak sesuai apa yang ia pelajari; ia dapat berteriak kegirangan, meloncat ketakutan, dan menangis haru. Singkatnya, ia menjadi sebuah robot yang memiliki perasaan seperti manusia.

Tubuh Doraemon sangat sensitif, ia tak dapat beraktivitas dengan normal jika ia kehilangan suku cadangnya; walaupun hanya sebuah mur. Ia memiliki seorang adik bernama Dorami yang siap menggantikan tugasnya menjaga Nobita ketika ia menjalani servis rutin di masa depan.

#### b. Nobita

Anak kelas 4 SD yang pemalas dan sering diganggu oleh Giant dan teman-temannya. Tidak pandai dalam olahraga dan juga dalam pelajaran sekolah. Walaupun begitu, ia pandai dalam membuat teka-teki dan menembak. Sifatnya yang terlalu baik dan suka menolong terkadang malah menyeretnya ke dalam masalah. Namun separah apapun, pada akhirnya Nobita akan selalu bergembira. Selain membuat teka-teki dan menembak, Nobita juga ahli dalam hal "tidur." Ia mampu tertidur lebih cepat daripada orang lain. Hobinya adalah bermain karet — hobi yang tak lazim untuk anak laki-laki di Jepang — dan mengumpulkan tutup botol. Cita-cita Nobita selalu berganti-ganti, ia pernah ingin menjadi ninja, guru, pilot, dan lain-lain. Namun di masa depan, ia hanya menjadi seorang pegawai kantoran.



Gambar 4.3. Nobita

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Fujimoto, pengarang komik ini, pernah mengatakan, "Nobita sebenarnya bukan tidak bisa berbuat apa-apa, ia hanya malas jika harus bersungguh-sungguh ketika melakukan sesuatu, Karenanya, setiap hari ia selalu bersantai-santai. Tapi kalau memang diperlukan, ia bisa melakukannya dengan bersungguh-sungguh."

Berbeda dengan ibunya, Nobita adalah seorang pecinta binatang. Ia pernah memelihara — dengan sembunyi-sembunyi — berbagai macam hewan mulai dari kucing, anjing, Fuko si anak angin, sampai seekor gajah Afrika yang terpisah dari induknya.

Dalam komiknya, Nobita diceritakan pernah tinggal di suatu pulau kecil terpencil selama 10 tahun akibat keteledorannya sendiri. Namun tak diceritakan apakah peristiwa tersebut memberikan efek terhadap perilaku atau sifatnya.

c. Shizuka Minamoto



Gambar 4.4. Shizuka Minamoto

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Anak perempuan yang disukai Nobita dan di masa depan akan menikah dengannya walau di masa sekarang ia lebih dekat dengan Dekisugi. Ia selalu membela Nobita jika Nobita dikerjai teman-temannya. Ia juga serius tetapi baik hati, alasannya menikah dengan Nobita pun karena ia tak tega melihat Nobita yang malang dan selalu sial. Kesukannya adalah berendam di air panas dan makan ubi manis bakar (ubi madu). Ia bercita-cita menjadi seorang pramugari. Shizuka juga hobi memainkan biola, meskipun suara yang dihasilkannya tak jauh berbeda dengan nyanyian Giant.



Gambar 4.5. Takeshi Goda (Giant)

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

d. Takeshi Goda (nama panggilan: Giant)

Seorang pengganggu yang namanya didasarkan pada kata bahasa Inggris *giant* (raksasa), cepat marah dan sangat senang menyanyi walaupun suaranya kurang memadai. Ia juga sering mengadakan konser atau resital di lapangan dan mengundang semua temannya untuk datang dan mendengarkan, walaupun sebenarnya mereka tidak suka. Cita-citanya adalah menjadi penyanyi dan bisa tampil di televisi. Namun dibalik semua itu, Giant adalah seorang anak kuat yang dapat diandalkan ketika teman-temannya berada dalam kesulitan. Selain memasak dan menyanyi, Giant mempunyai hobi yang ia rahasiakan dari teman-temannya: bermain rumah-rumahan dengan boneka-boneka miliknya.



Gambar 4.6. Suneo Honekawa

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

e. Suneo Honekawa

Anak dari keluarga kaya yang sering memamerkan kekayaannya di depan Nobita dan membuat Nobita merengek ke Doraemon agar bisa menyaingi Suneo. Walaupun begitu, Suneo sebenarnya adalah seorang anak yang sangat manja,

mudah menyerah, dan penakut. Ia juga seorang narcissist dan sering berbohong untuk menjaga harga dirinya. Teman terdekatnya adalah Giant meskipun sebenarnya ia memendam dendam terhadap Giant yang suka mengambil dan merusak mainannya. Hobinya adalah memandangi cermin, mengumpulkan perangko dan barang antik lainnya, membuat pramodel, membuat foto panorama, dan bermain *remote control*. Cita-citanya adalah menjadi seorang designer pakaian berkelas.

Suneo memiliki seorang adik laki-laki bernama Sunetsugu. Ia tinggal bersama pamannya di Amerika Serikat dan jarang pulang ke Jepang. Meskipun begitu, Suneo dan Sunetsugu sering berkomunikasi lewat surat. Dalam suratnya, Suneo selalu berbohong untuk membanggakan dirinya; misalnya dengan mengatakan bahwa ia adalah anak yang paling pintar di sekolah, paling kuat di lingkungan, dan disukai banyak perempuan. Suneo juga memiliki sepupu bernama Sunekichi yang sering membuatkan *remote control* untuknya.

#### 4.3.2 Tokoh-tokoh Pendukung

Dalam cerita Doraemon, terdapat lagi tokoh-tokoh lain yang juga terdapat dalam cerita, seperti:

- a. Keluarga Nobita
  - Ayah Nobita



Gambar 4.7. Ayah Nobita (Nobisuke Nobi)

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Nama lengkapnya Nobisuke Nobi, seorang pegawai kantoran yang baik dan penyabar. Ketika muda, ia pernah bercita-cita menjadi seorang pelukis bahkan ia sempat berguru kepada seorang pelukis yang kini terkenal. Ia pandai berolahraga terutama bermain golf tetapi ia sangat bodoh dalam pelajaran sekolah. Ia seorang perokok berat dan kesulitan menghilangkan

kebiasaan merokoknya. Sejak lama ia memimpikan untuk memiliki SIM mobil namun selalu gagal mendapatkannya.

Nobisuke selalu mengharapkan Nobita agar tidak menjadi seperti dirinya; seorang pekerja kantoran dan gagal dalam melakukan apapun. Ia sering membelikan Nobi setumpuk ensiklopedia yang kemudian hanya dijadikan pajangan saja. Nobisuke juga suka petualangan, ia juga sering menasihati agar Nobita keluar rumah menikmati hangatnya sinar matahari daripada hanya tidur-tiduran di rumah. Meskipun begitu, ia sangat memanjakan Nobita, ia jarang sekali memarahi Nobi.

- Ibu Nobita



Gambar 4.8. Ibu Nobita (Tamako Kataoka)

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Nama lengkapnya Tamako Kataoka, seorang ibu rumah tangga yang benci binatang. Ia selalu cerewet dan memarahi Nobita jika anak itu melakukan kesalahan yang tidak dikehendakinya — mendapat nilai nol, contohnya. Di masa muda, ia adalah seorang anak yang pintar tapi tak pandai berolahraga. Hobinya adalah merangkai bunga.

- Nenek (dari pihak ayah)

Nama aslinya tidak diketahui. Nenek adalah seorang yang penyabar dan baik hati. Ia selalu menasihati Nobita dengan halus dan lebut, dan melindungi Nobita ketika diomeli oleh ibunya. Nenek mengenal Nobita masa kini dan mengetahui adanya mesin waktu milik Doraemon. Nasihat nenek yang selalu diingat Nobita adalah Daruma; Daruma walaupun sudah jatuh berkali-kali, namun ia akan bangun dengan sendirinya. Nenek meninggal ketika Nobita masih kecil.

- Kakek (dari pihak ayah)  
Kakek adalah seorang yang galak dan tegas, ia mendidik Nobisuke dengan keras. Namun dibalik semua itu, ia sangat mencintai Nobisuke. Sama seperti nenek, ia juga mengetahui keberadaan Nobita masa kini dan Doraemon. Kakek meninggal sebelum Nobita dilahirkan.
- Nobisuke  
Nobisuke adalah anak Nobita dan Shizuka di masa depan. Berbeda dengan Nobita yang pendiam dan tenang, Nobisuke adalah anak yang hiperaktif, suka olahraga, dan sering mengganggu teman-temannya — meskipun kedua-duanya sama-sama bodoh. Nobisuke juga sering mengunjungi “calon ayahnya”, Nobita, di masa kini.
- Sewashi  
Sewashi adalah cicit Nobita yang hidup di abad ke-22, ia lah yang mengirim Doraemon kepada Nobita.

b. Dorami



Gambar 4.9 Dorami

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Adik perempuan Doraemon yang berwarna kuning, pandai beres-beres, bersih-bersih, mencuci dan memiliki tenaga sepuluh ribu daya kuda. Orangnyanya apik dan benci terhadap ketidakrapihan, dan lebih rajin dibandingkan Doraemon. Ia juga selalu serius dan tidak bisa diajak bercanda; inilah yang membuat Nobita kurang menyukainya. Meskipun begitu, Dorami sebenarnya adalah robot yang baik dan sering menolong Nobita dan teman-temannya ketika mereka dalam kesulitan.



Gambar 4.10 Hidetoshi Dekisugi

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

c. Hidetoshi Dekisugi

Anak yang tampan dan pintar dalam pelajaran maupun olahraga, sering menjadi nomor 1 di kelas. Dekisugi selalu dicemburui Nobita karena sering membantu Shizuka dalam pelajaran. Selain itu, Dekisugi juga pandai menggambar dan memasak.

d. Jaiko

Adik perempuan Giant. Hobinya memasak dan mengarang komik. Giant sangat menyayanginya dan rela berkorban apa saja demi Jaiko. Ia akan menjadi istri Nobita andai saja Doraemon tidak datang ke masa kini.

e. Sunetsugu

Adik laki-laki Suneo yang tinggal bersama pamannya yang kaya raya di Amerika Serikat. Sunetsugu sangat bangga akan kakaknya, Suneo, yang menurutnya sangat pintar dan kuat, meskipun kenyataannya tidak.

f. Sunekichi

Sepupu laki-laki Suneo, berambut keriting dan — seperti keluarga Suneo lainnya — bermuka seperti rubah. Ia adalah anak orang kaya yang sangat jenius dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Ia pernah membuat sebuah *remote control* tiruan kapal Yamato sepanjang 1.75 m hanya untuk dihancurkan dengan mainannya yang lain. Dalam beberapa cerita, ia mengadu mainan remote controlnya dengan peralatan ajaib milik Doraemon.

g. Pak guru

Guru kelas 4 SD yang sering menghukum Nobita dengan cara menyuruhnya berdiri di koridor sekolah. Ia sering memarahi Nobita dan Jaian, tapi menganakemaskan Suneo. Pak guru sering melakukan kunjungan orang tua murid — yang sering menjadi malapetaka bagi Nobita.

h. Sunetaro

Anak laki-laki Suneo. Ia adalah seorang yang sangat manja — sama seperti ayahnya, namun ia lemah dan sering dijahili Nobisuke, anak Nobita.

i. Hideyo

Anak laki-laki Dekisugi. Ia sangat pintar seperti ayahnya. Meskipun masih SD ia sudah mampu membuat sebuah robot yang diberi nama Roboket; gabungan antara robot dengan roket.

#### 4.4 Peralatan Doraemon

Peralatan yang sering digunakan oleh Doraemon antara lain:

1. Kantong Ajaib

Adalah sebuah kantong 4 dimensi yang tertempel di perut Doraemon, kantong ini dapat menyimpan semua alat-alat Doraemon tanpa batas, bahkan semua barang-barang dikamar Nobita. Doraemon juga menyimpan sebuah kantong ajaib cadangan di lemari tempat ia tidur. Di lubang kantong ini terdapat sebuah alat pendeteksi imajinasi sehingga apabila ingin mengambil suatu alat, Doraemon akan membayangkan bentuk dari benda tersebut. Alat pendeteksi imajinasi akan mencari benda tersebut dan akan memberikannya ke tangannya.

2. Mesin Waktu



Gambar 4.11 Mesin Waktu

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Adalah mesin yang dapat digunakan untuk menjelajah ruang dan waktu. Doraemon menggunakannya untuk kembali ke masa depan jika ia ingin menjalani servis rutin.

### 3. Pintu ke Mana Saja



Gambar 4.12 Pintu ke Mana Saja

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Adalah pintu yang digunakan Doraemon untuk menuju ke tempat apa pun di waktu kapan pun.

### 4. Baling-Baling Bambu



Gambar 4.13 Baling-Baling Bambu

Sumber: Fujio (1994, vol. 6)

Baling-baling kecil milik Doraemon yang digunakan untuk terbang ke tempat yang dituju. Baling-baling bambu terbang dengan menggunakan tenaga baterai yang dapat terisi ulang secara otomatis apabila diistirahatkan selama beberapa saat.

### 5. Konyaku Penerjemah

Konyaku penerjemah adalah makanan yang berguna untuk menerjemahkan bahasa lain. Jika dimakan, maka orang asing yang berbicara dengan kita akan mengerti perkataan kita, begitu pula sebaliknya.

### 6. Kue Momotaro

Adalah kue yang digunakan untuk menjinakkan binatang. Seganas apapun binatangnya, akan berubah menjadi binatang jinak yang bisa ditunggangi bahkan diperintah.

### 7. Senter Pengecil

Jika senter ini digunakan, benda yang disinarnya akan mengecil.

## 4.5 Narasi Cerita Doraemon

Kehidupan awal Doraemon tidak begitu baik. Ia adalah sebuah robot gagal yang dilelang kepada sebuah keluarga miskin yang terlilit utang, yang tak lain adalah keluarga keturunan Nobi Nobita. Doraemon pernah menjalani masa-

masa berat: Ia hanya menjadi penjaga bayi setelah gagal melewati ujian di akademi robot, kedua telinganya hancur setelah digigit robot tikus, catnya luntur akibat ulahnya sendiri, dan masih banyak kisah sedih yang ia lalui di tahun pertama kelahirannya. Sampai suatu ketika, keluarganya mengirimkan ia kembali ke masa lalu, kira-kira 250 tahun yang lalu, zaman dimana Nobita Nobi, leluhur keluarga ini, masih hidup di Tokyo.

Di lain pihak, Nobita adalah seorang anak pemalas kelas 5 SD, yang seringkali mengalami kegagalan di sekolah dan menjadi bahan ejekan bagi teman-temannya, yang bernama Giant dan Suneo. Nobita adalah seorang anak yang selalu mengalami nasib sial dan tak punya kemampuan apa-apa. Ia bodoh dalam pelajaran sekolah dan tidak bisa berolahraga, Nobita hanya berbakat dalam tembak-menembak dan tidur; kemampuan yang hampir tak berguna di zaman Jepang modern. Inilah alasan mengapa ia gagal menjalani kehidupannya. Karena dalam kehidupan aslinya (tanpa dibantu Doraemon), Nobita gagal dalam pelajaran sekolahnya, gagal dalam karir, dan meninggalkan keluarganya dengan masalah finansial, maka cicit Nobita, Sewashi, mengirim Doraemon untuk memperbaiki kehidupan Nobita agar keturunannya merasakan kehidupan yang lebih baik, daripada harus menderita karena utang finansial — yang akan terjadi di masa depan — yang disebabkan karena kebodohan Nobita.

Doraemon dikirim dari masa depan untuk menjadikannya seorang pria yang sukses. Sangat ironis, sebuah robot gagal datang membantu seorang anak yang gagal. Tetapi pada kenyataannya, persahabatan kedua anak ini membuat mereka menjadi seseorang yang lebih baik. Doraemon tiba pada hari Tahun Baru Jepang. Ia keluar dari laci meja milik Nobita, dan sejak saat itu ia tinggal bersama Nobita, misinya adalah untuk mencegah Nobita menjadi orang gagal. Setiap kali Nobita tertimpa masalah, Doraemon akan segera membantu dengan alat-alat ajaibnya.

## 4.6 Deskripsi Data

### 4.6.1 Uji Reliabilitas

Dalam uji reliabilitas, untuk mengukurnya digunakan rumus Hostly, yaitu:

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2}$$

Keterangan:

CR = *Coefficient Reliability*

M = Jumlah pernyataan yang disetujui oleh pengkoding (hakim) dan periset

N1, N2 = Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding (hakim) dan periset

Pembanding atau hakim dalam penelitian ini adalah Dyah Ayu Rahmani, yang juga pernah melakukan penelitian tentang kekerasan dan media dengan menggunakan teknik analisa isi kuantitatif.

Tabel 4. 1 Kekerasan dalam Komik Doraemon

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>1</b>	7	11	29	0	5	5	0	0
<b>2</b>	3	14	24	0	3	2	0	0
<b>3</b>	0	14	14	1	2	1	0	0
<b>4</b>	0	8	13	1	2	1	0	0
<b>5</b>	3	14	17	2	0	1	0	0
<b>6</b>	5	8	14	1	4	1	0	0

Tabel 4. 1 Kekerasan dalam Komik Doraemon

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	7	28	20	0	0	0	0	0
<b>8</b>	6	13	19	1	0	5	0	0
<b>9</b>	5	12	28	2	6	1	0	0
<b>10</b>	3	11	13	0	4	3	0	0
<b>11</b>	0	11	36	1	1	1	0	0
<b>12</b>	4	29	28	2	0	3	0	0
<b>13</b>	3	14	39	3	0	3	0	0
<b>14</b>	3	28	22	7	1	0	0	0
<b>15</b>	7	12	39	0	3	4	0	0
<b>16</b>	5	10	11	1	1	3	0	0
<b>17</b>	4	8	12	1	2	3	0	0
<b>18</b>	2	12	18	2	8	1	5	0
<b>19</b>	7	11	17	1	11	0	1	0
<b>20</b>	4	14	21	6	10	1	2	0
<b>21</b>	2	10	26	1	7	3	0	0
<b>22</b>	2	17	29	2	7	6	1	0
<b>23</b>	1	11	10	1	9	2	0	0
<b>24</b>	0	9	19	0	2	3	1	0
<b>25</b>	1	12	7	0	1	0	1	0
<b>26</b>	0	11	16	1	0	0	1	0
<b>27</b>	1	14	23	1	7	1	0	0
<b>28</b>	0	15	13	6	1	0	2	0
<b>29</b>	1	6	15	1	2	0	2	0
<b>30</b>	0	2	10	2	0	0	0	0
<b>31</b>	2	7	5	3	0	1	0	0
<b>32</b>	0	8	5	3	2	0	0	0

Tabel 4. 1 Kekerasan dalam Komik Doraemon

	1	2	3	4	5	6	7	8
33	2	9	7	2	2	1	0	0
34	0	8	2	2	0	0	1	0
35	0	6	5	1	0	1	1	0
36	0	6	1	3	0	0	0	0
37	0	16	0	1	0	0	0	0
38	0	8	0	0	2	0	1	0
39	0	8	1	0	0	0	1	0
40	0	11	4	3	0	1	0	0
<b>TOTAL</b>	90	476	632	65	105	58	20	0

Berikut ini adalah perhitungan yang diperoleh untuk masing- masing indikator:

1. Kekerasan Rumah Tangga

Pernyataan yang disetujui oleh kedua pengkoding = 1

Pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding dan periset = 1

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2} = \frac{2(1)}{1+1} = \frac{1}{1} = 1$$

2. Kekerasan Fisik

Pernyataan yang disetujui oleh kedua pengkoding = 10

Pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding dan periset = 7

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2} = \frac{2(10)}{7+7} = \frac{20}{14} = 1,43$$

3. Kekerasan Psikologi

Pernyataan yang disetujui oleh kedua pengkoding = 11

Pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding dan periset = 9

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2} = \frac{2(11)}{9+9} = \frac{22}{18} = 1,2$$

#### 4. Kekerasan Seksual

Pernyataan yang disetujui oleh kedua pengkoding = 7

Pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding dan periset = 5

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2} = \frac{2(7)}{5+5} = \frac{14}{10} = 1,4$$

#### 5. Kekerasan Simbol

Pernyataan yang disetujui oleh kedua pengkoding = 1

Pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding dan periset = 1

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2} = \frac{2(1)}{1+1} = \frac{2}{2} = 1$$

#### 6. Kekerasan Slogan

Pernyataan yang disetujui oleh kedua pengkoding = 1

Pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding dan periset = 1

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2} = \frac{2(1)}{1+1} = \frac{2}{2} = 1$$

#### 7. Kekerasan Struktural

Pernyataan yang disetujui oleh kedua pengkoding = 1

Pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding dan periset = 1

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2} = \frac{2(1)}{1+1} = \frac{2}{2} = 1$$

#### 8. Kekerasan Sistem

Pernyataan yang disetujui oleh kedua pengkoding = 1

Pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding dan periset = 1

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2} = \frac{2(1)}{1+1} = \frac{2}{2} = 1$$

Ambang penerimaan yang sering dipakai dalam uji reliabilitas kategorisasi adalah 0,75. Jika persetujuan antara pengkoding (periset dan hakim) tidak mencapai 0,75 maka kategorisasi operasional mungkin perlu dispesifik lagi. Artinya, kategorisasi yang dibuat belum mencapai tingkat keterandalan atau keterpercayaan. Dan berdasarkan perhitungan yang didapat, diperoleh kesimpulan bahwa semua indikatornya reliable, karena masing-masing indikator mempunyai nilai di atas 0,75.

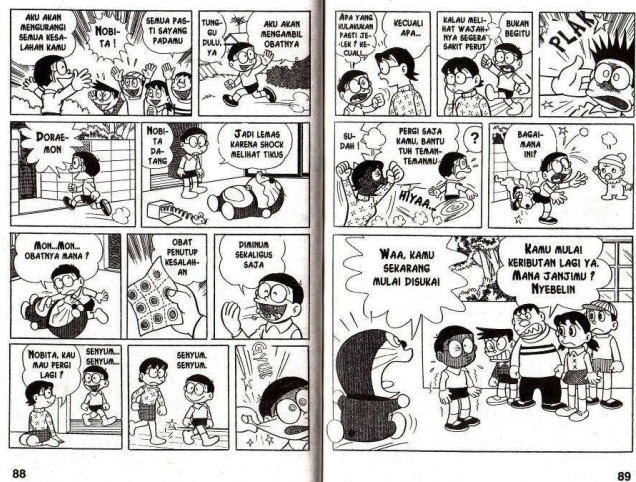
#### 4.6.2 Perolehan Data

Dari ke-40 jilid komik Doraemon ini, diperoleh sebanyak 1446 adegan kekerasan. Perolehan data dilakukan dengan mengkodekan tiap indikator yang digunakan pada lembar coding, lalu dihitung frekuensi dan persentasinya. Adapun temuan datanya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Bentuk-bentuk Kekerasan

BENTUK KEKERASAN	FREKUENSI	PROSENTASI
Kekerasan Rumah Tangga	90	6,22%
Kekerasan Fisik	476	32,92%
Kekerasan Psikologi	632	43,71%
Kekerasan Seksual	65	4,5%
Kekerasan Simbol	105	7,26%
Kekerasan Slogan	58	4,01%
Kekerasan Struktural	20	1,38%
Kekerasan Sistem	0	0%
TOTAL	1446	100%

Dari data di atas, diperoleh frekuensi secara keseluruhan, yaitu:



Gambar 4.14 Kekerasan Rumah Tangga

Sumber: Fujio (1994 vol. 13)

### 1. Kekerasan Rumah Tangga

Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2004, kekerasan rumah tangga perbuatan terhadap seseorang, terutama perempuan, yang mengakibatkan timbulnya penderitaan secara fisik, seksual, maupun psikologis dan/ atau penelantaran rumah tangga, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan atau perampasan kemerdekaan secara melawan hukum, dalam lingkup rumah tangga. Dimana, yang termasuk dalam lingkup rumah tangga adalah ayah, ibu, dan anak. Berdasarkan pemahaman tersebut maka kekerasan rumah tangga yang diperoleh dari komik Doraemon adalah sebanyak 90 kali. Bentuk kekerasan ini dapat ditemukan dalam komik Doraemon jilid 2, dimana ibu Nobita menampar pipi Nobita. Tidak hanya itu. Dalam jilid 13 pun ditemukan bentuk kekerasan yang serupa, dimana Giant ditarik telinganya oleh ibunya. Pada jilid 6 pun ditemukan adanya kekerasan dalam rumah tangga, dimana terjadi pertengkaran antara ayah dengan ibu Nobita.



Gambar 4.15 Kekerasan Fisik

Sumber: Fujio (1994 vol. 8)

## 2. Kekerasan fisik

Menurut Surbakti (2008), kekerasan fisik adalah tindakan fisik yang dilakukan terhadap orang lain atau kelompok yang mengakibatkan luka fisik, seksual dan psikogis. Di dalam komik Doraemon, ditemukan kekerasan fisik sebanyak 476 kali, contohnya adalah pada komik jilid 8. Di situ diceritakan bahwa karena tim kastinya kalah maka Giant memukuli Nobita. Dalam jilid 32 pun ditemukan adanya kekerasan fisik. Dimana diceritakan bahwa dengan menggunakan alat Doraemon, Nobita dapat membalas perbuatan temannya. Dengan menggunakan sarung tangan ajaib, Nobita bisa menjewer telinga Giant dan mendorong Doraemon hingga terjungkal.





Gambar 4.17 Kekerasan Seksual

Sumber: Fujio (1994 vol. 23)

#### 4. Kekerasan Seksual

Kekerasan Seksual adalah semua tindakan seksual atau kecenderungan bertindak seksual yang bersifat intimidasi nonfisik (kata-kata, bahasa, gambar) atau fisik (gerakan kasat mata dengan memegang, menyentuh, meraba, mencium) yang dilakukan seorang laki-laki atau kelompoknya terhadap perempuan atau kelompoknya. Memang, dalam komik Doraemon tidak banyak ditemukan adanya kekerasan seksual. Kekerasan seksual yang terjadi dalam komik Doraemon terjadi sebanyak 65 kali. Contohnya adalah seperti yang terdapat dalam jilid 18, dimana Nobita secara sengaja mengintip Shizuka yang sedang mandi. Pernah juga diceritakan bahwa Nobita menyingkapkan rok Shizuka hingga membuat Shizuka malu dan marah. Cerita ini dapat ditemukan di komik Doraemon jilid 23.

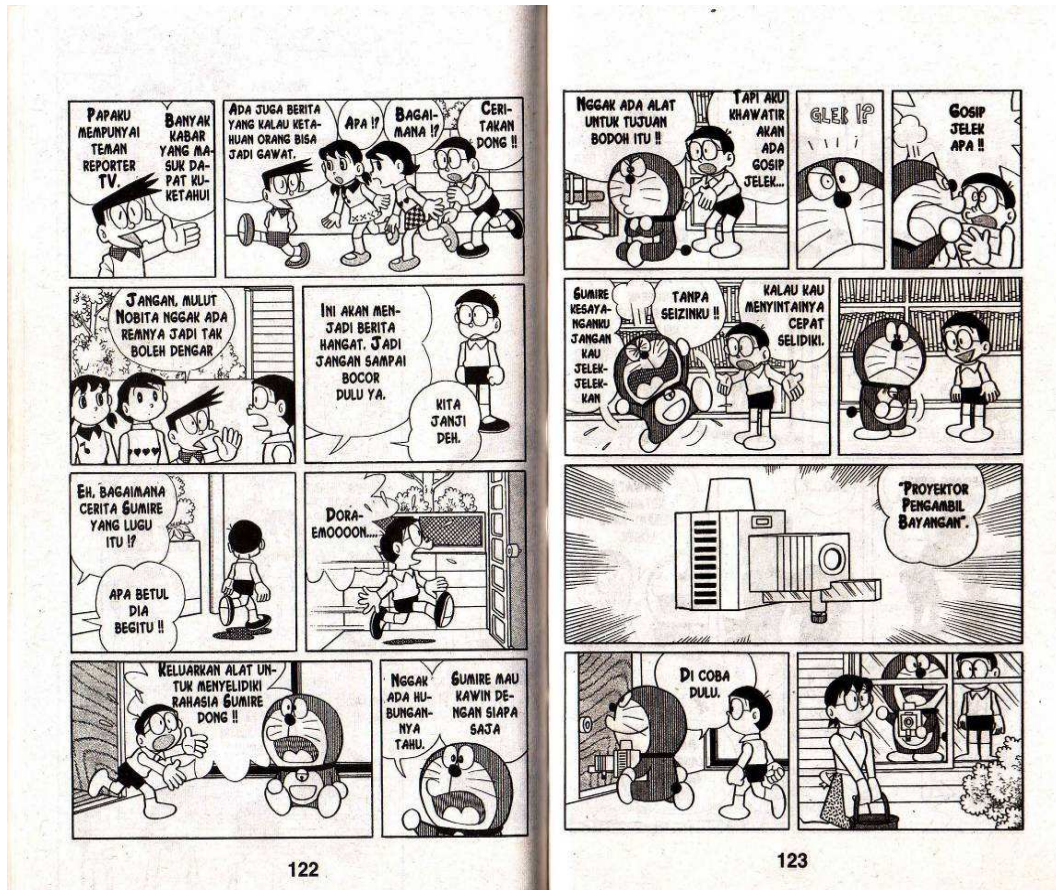


Gambar 4.18 Kekerasan Simbol

Sumber: Fujio (1994 vol. 19)

#### 5. Kekerasan Simbol

Kekerasan Simbol yaitu kekerasan pada tingkat bahasa dan simbol, sebagai konsekuensi perayaan individualisme dalam politik. Penggunaan bahasa dan simbol inilah yang merendahkan, menghina, dan menyakitkan berdasarkan ukuran kesantunan sosial. Bahasa dan simbol itu tidak merusak tubuh atau fisik, tetapi melukai hati, menghancurkan keluhuran dan harga diri manusia. Kekerasan simbol yang diperoleh dari komik Doraemon adalah sebanyak 105 kali. Bentuk kekerasan ini dapat ditemukan dalam komik Doraemon jilid 19, dimana Ibu Nobita menunjukkan ekspresi wajah yang membuat Nobita ketakutan dan tertekan.



Gambar 4.19 Kekerasan Simbol berupa kata-kata

Sumber: Fujio (1994 vol. 17)

Pada serial Doraemon jilid 17 pun ditemukan adanya kekerasan simbol, yang berupa kata- kata, yang sifatnya merendahkan dan menyakitkan, yaitu kata-kata Suneo “ Jangan, mulut Nobita nggak ada remnya, jadi tak boleh dengar “. Kata- kata ini merupakan kekerasan simbol karena mulut manusia disamakan dengan benda mati yaitu “rem”.





Gambar 4.21 Kekerasan Struktural

Sumber: Fujio (1994 vol. 29)

## 7. Kekerasan Struktural

Menurut Surbakti (2008), kekerasan Struktural terjadi akibat adanya struktur di masyarakat yang menekan dan menghambat masyarakat untuk tumbuh kembang secara optimal, contohnya adalah diskriminasi yang dilakukan oleh suatu orang/ kelompok tertentu terhadap individu/ kelompok lain. Bentuk kekerasan struktural yang diperoleh dari komik Doraemon adalah sebanyak 20 kali. Seperti yang terdapat dalam jilid 29. Diceritakan, Suneo hendak pergi berlibur ke villa-nya, dan dia mengajak teman-temannya yaitu Giant dan Shizuka, padahal saat itu Nobita juga ada bersama mereka. Perbuatan Suneo yang mendiskriminasikan Nobita, yang tidak bisa berenang, ini merupakan suatu bentuk kekerasan struktural, karena bagi Suneo, tidak bisa berenang merupakan suatu hal yang merepotkan orang lain.

## 8. Kekerasan Sistem

Kekerasan Sistem, yaitu kekerasan yang bersifat sistemik, yang merusak tatanan paling dalam, esensial, atau fundamental dari sistem sosial, kultural, atau spiritual. Kekerasan sistem ternyata tidak ditemukan dalam serial komik Doraemon ini. Hal ini disebabkan karena cerita Doraemon ini hanya berkisah tentang seputar kehidupan anak-anak SD yang masih belum dihadapkan dengan masalah sistem sosial masyarakat ataupun sistem pemerintahan yang berpotensi menimbulkan kekerasan.

Dalam melakukan suatu tindakan kekerasan, tentunya ada yang menjadi pelaku, dan ada pula yang menjadi korban. Berikut ini adalah tokoh-tokoh yang terdapat dalam komik Doraemon, yang melakukan dan menjadi korban dari tindakan kekerasan.

Tabel 4.3 Tokoh Pelaku Kekerasan

TOKOH PELAKU	FREKUENSI	PROSENTASI
DORAEMON	90	6,22%
NOBITA	424	29,32%
SHISUKA	32	2,21%
GIANT	403	27,87%
SUNEO	198	13,69%
TOKOH PENDUKUNG	88	6,09%
TOTAL	1235	100%

Dari tabel di atas, diperoleh suatu kesimpulan bahwa tokoh yang sering melakukan kekerasan adalah Nobita. Dimana dari ke-40 jilid komik Doraemon, tokoh tersebut melakukan tindak kekerasan sebanyak 424 kali, yakni 29,32% dari total keseluruhan tindak kekerasan yang terjadi. Hal ini terjadi karena walaupun Nobita memiliki banyak kelemahan, seperti malas dan lamban, Nobita dapat selalu menggunakan alat Doraemon untuk menutupi kelemahannya itu. Sehingga Nobita berpotensi untuk melakukan tindak kekerasan.

Tabel 4. 4 Tokoh Korban Kekerasan

TOKOH KORBAN	FREKUENSI	PRESENTASE
DORAEMON	124	8,58%
NOBITA	426	29,46%
SHISUKA	102	7,05%
GIANT	218	15,08%
SUNEO	173	11,96%
TOKOH PENDUKUNG	40	2,78%
TOTAL	1083	100%

Dari tabel di atas, diperoleh suatu kesimpulan bahwa tokoh yang sering dijadikan objek kekerasan adalah Nobita. Dimana dari ke- 40 jilid komik Doraemon, tokoh tersebut menjadi korban tindak kekerasan sebanyak 426 kali, yakni 29, 46% dari total keseluruhan tindak kekerasan yang terjadi. Hal ini terjadi karena sebagai tokoh utama, yang lemah tetapi memiliki robot ajaib yang dapat membantunya untuk melakukan segala sesuatu, Nobita cenderung membuat teman-temannya sirik dan jengkel. Karena, teman- temannya, seperti Giant dan Suneo, terus saja berupaya untuk mengalahkan Nobita dalam segala hal.

#### 4.7 Analisis Data

Komik tentunya tidak hanya bersifat negatif, dimana komik dianggap hanya berisikan tentang materi- materi yang secara potensial dapat merusak perkembangan remaja dan anak- anak. Bagaimanapun juga, komik memiliki fungsi positif, yaitu sebagai informasi pendidikan, sebagai media *advertising*, dan sebagai sarana hiburan. Namun, karena setiap perusahaan penerbit komik memiliki cara tersendiri untuk menjaga kelangsungan hidupnya, dimana pengelola harus mencari cara untuk mendapatkan keuntungan, maka orientasi bisnis menjadi tekanan. Di sinilah ideologi kapitalisme berbicara. Dimana, pemilik modal bisa melakukan segala upaya untuk meraih keuntungan sebesar-besarnya. Para pemilik

modal cenderung mendesak pihak penerbit komik untuk mencetak komik yang sifatnya hiburan, sebab meskipun komik- komik yang bersifat mendidik masih mendapat tempat di kalangan pembaca komik, akan tetapi komik- komik yang dominan dan lebih ditonjolkan adalah komik yang sifatnya hiburan. Maka pihak penerbit mengemas komik sedemikian rupa agar menarik perhatian pembacanya. Bahkan kini komik- komik illegal pun beredar di masyarakat, yakni komik Golden Boy dan Love Hina.

Penerbit komik yang memang berniat untuk mendapat keuntungan sebanyak-banyaknya, hanya berpikir mengenai bagaimana membuat komik yang dapat menarik minat pembacanya, dengan tanpa memikirkan bahwa komik sebenarnya ditujukan untuk anak- anak. Isi komik sedikit banyak bercerita tentang superhero yang memiliki kekuatan yang luar biasa, sehingga lebih menonjolkan sisi kekerasannya. Adapula komik yang berisi adegan percintaan remaja yang diekspos secara berlebihan, sehingga menonjolkan sisi seksualitaasnya.

Ketua Umum IKAPI Setia Dharma Madjid menyatakan, apapun *genre*-nya, komik selalu mengusung cuplikan kisah yang mengilustrasikan kekerasan (Ramitha 5). Maka, tidaklah mengherankan jika kini remaja dan anak- anak memiliki hubungan yang erat dengan kekerasan. Bahkan, ada seorang bocah Balita di Semarang tewas terjerat sabuk saat meniru-niru adegan pada komik Naruto. Peredaran komik memang harus diawasi. Terutama dampaknya terhadap anak-anak. Di industri komik, menurut Setia Dharma, tak berlaku gunting sensor seperti di industri film. IKAPI, katanya, hanya bertugas di jalur legal dengan mengawasi anggotanya. Kewenangan menyensor materi komik, kemungkinan harus ditangani institusi Kejaksaan. Oleh karena itu, saat ini lembaga itu berwenang menarik sebuah buku yang dinilai tidak layak beredar.

Sesuai dengan definisi kekerasan menurut Surbakti (125), dimana kekerasan dapat dipahami sebagai tindakan menyakiti, merendahkan, menghina, atau tindakan kekejaman yang bertujuan untuk membuat obyek kekerasan itu tersebut menderita, baik secara psikologis maupun fisiologis, maka secara keseluruhan jumlah kekerasan yang dimunculkan dalam komik Doraemon adalah 1446 kali. Berdasarkan data yang diperoleh, frekuensi adegan kekerasan yang muncul dalam komik Doraemon ini pun tergolong cukup tinggi. Dimana bentuk

kekerasan yang frekuensinya paling tinggi adalah kekerasan psikologi, dengan prosentase sebesar 43,71%.

Menurut Surbakti (125), yang dimaksud dengan kekerasan psikologis adalah adanya penggunaan kekuasaan secara sengaja termasuk memaksa secara fisik terhadap orang lain atau kelompok yang mengakibatkan luka fisik, mental, spiritual, moral dan pertumbuhan sosial. Adapun bentuk kekerasan psikologis yang terjadi dalam komik Doraemon ini berupa pengendalian, sombong, marah, kesewenangan, merendahkan atau menghina, pemaksaan, ancaman, pelarangan, dan pemaksaan. Seringkali, tindakan kekerasan tersebut dilakukan oleh seseorang yang memiliki posisi yang lebih tinggi dari korbannya. Seperti halnya Suneo yang status sosialnya lebih tinggi di antara teman-temannya, seringkali menyombongkan apa yang dimilikinya. Begitu pula dengan Giant yang memiliki postur badan yang besar dan kuat selalu menjadi ancaman di antara teman-temannya.

Sebagaimana karakteristik masyarakat Jepang yang cenderung untuk mengeksklusifkan diri, maka hal ini memungkinkan bagi seseorang untuk selalu menonjolkan kelebihan yang dimilikinya di antara kelompok. Sikap merendahkan orang lain inilah yang merupakan sub-indikator dari kekerasan psikologis. Hal ini pun dapat ditemukan terjadi dalam komik Doraemon, ketika Nobita selalu menuntut Doraemon untuk mengeluarkan alat yang diinginkannya, supaya keberadaannya diakui oleh teman-temannya. Di samping itu, orang Jepang pun juga dikenal sebagai masyarakat yang selalu mengutamakan aturan dan berdisiplin tinggi. Dan, adapun aturan tersebut dibuat oleh seseorang yang memiliki otoritas yang lebih tinggi. Pada budaya Jepang, orang-orang tidak diizinkan untuk mengkritik otoritas. Otoritas bisa diartikan kekuasaan resmi dan legal untuk menyuruh pihak lain bertindak dan taat kepada pihak yang memilikinya. Ketaatan tersebut bisa lahir melalui persuasi, sanksi-sanksi, permohonan, paksaan dan kekuatan. Otoritas juga berkaitan dengan kekuasaan sebagai suatu pengaruh yang kuat, yang bersifat mengendalikan atas pengarahannya seseorang (Foulcher 11- 14). Jadi, orang yang memiliki otoritas tinggi dalam masyarakat, cenderung untuk disegani dan ditaati segala perkataannya. Dalam cerita Doraemon, otoritas seringkali dipegang oleh tokoh Ibu Nobita dan juga Giant. Tokoh ibu Nobita

memiliki otoritas tinggi dalam kehidupan Nobita, karena sebagaimana yang terjadi dalam budaya timur, orang yang lebih tua merupakan orang yang wajib dihormati dan diutamakan. Maka sering diceritakan, Nobita dimarahi oleh ibunya, karena tokoh Nobita selalu tidak mengindahkan perintah ibunya untuk belajar dan membereskan kamar tidur.

Sedangkan, tokoh Giant dalam cerita Doraemon memiliki otoritas karena dalam ceritanya tokoh Giant digambarkan sebagai seorang anak yang berbadan besar dan kuat sehingga membuat dirinya disegani si antara teman-teman sebayanya. Sebagai contoh, dalam komik Doraemon jilid 15, diceritakan bahwa tokoh Giant merampas mainan helikopter milik Suneo. Sebagai seorang anak yang postur tubuhnya jauh lebih kecil daripada Giant, maka Suneo pun tidak dapat berbuat apa-apa untuk melawan sikap kasar Giant tersebut.

Kekerasan sistem ternyata tidak ditemukan dalam serial komik Doraemon ini. Hal ini disebabkan karena cerita Doraemon ini hanya berkisah tentang seputar kehidupan anak-anak SD yang masih belum dihadapkan dengan masalah sistem sosial masyarakat ataupun sistem pemerintahan yang berpotensi menimbulkan kekerasan.

Berdasarkan cerita, tokoh yang paling banyak melakukan adegan kekerasan adalah Nobita, seorang anak SD, yang mempunyai teman seekor kucing robot bernama Doraemon. Karena bantuan dari alat-alat Doraemon-lah, maka Nobita berpotensi untuk melakukan kekerasan terhadap orang-orang di sekitarnya. Di samping untuk membalas perbuatan teman-temannya, tujuan Nobita melakukan tindakan kekerasan itu adalah untuk mendapatkan apa yang diinginkannya, misalnya untuk memperoleh hasil yang baik ketika bermain kasti. Dari 1446 kekerasan yang terjadi, sebanyak 29,32%, kekerasan tersebut dilakukan oleh tokoh Nobita ini. Di dalam komik Doraemon ini yang sering menjadi korban kekerasan adalah Nobita juga. Hal ini dikarenakan Nobita digambarkan sebagai seorang anak yang pemalas dan lambat dalam melakukan segala sesuatu, sehingga Nobita sering diganggu oleh teman-temannya, yakni Suneo dan Giant. Hasil data menunjukkan bahwa tokoh Nobita mengalami kekerasan sebanyak 29,46%.

Dalam hal ini, tokoh Nobita menjadi pelaku yang sering melakukan kekerasan dan juga menjadi korban kekerasan. Hal ini disebabkan karena meskipun Nobita memiliki postur tubuh yang jauh lebih lemah daripada tokoh Giant, tokoh Nobita ini memiliki seekor kucing robot, yaitu Doraemon, yang senantiasa siap membantunya ketika Nobita dijadikan objek kekerasan oleh teman-temannya. Dengan demikian, meskipun lemah, Nobita pun berpotensi untuk melakukan kekerasan dengan bantuan alat-alat Doraemon. Tokoh Nobita memiliki otoritas atas Doraemon, yang harus memenuhi tuntutan Nobita.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik Doraemon, sebagai komik yang bertemakan kehidupan anak SD, cenderung mengumbar dan menampilkan adegan kekerasan di setiap jilidnya. Kekerasan yang sering terjadi adalah berupa kekerasan psikologis, dimana banyak ditemukan kata-kata yang menghina dan menyakiti perasaan (psikis) seseorang. Dengan banyaknya tindak kekerasan yang terjadi, maka dikhawatirkan komik Doraemon ini dapat memberikan dampak negatif bagi pembacanya. Karena, disamping kekerasan pada komik ini digambarkan secara bebas, komik Doraemon juga menggambarkan bahwa balas dendam sebagai suatu hal yang wajar.