

ABSTRAK

Priscillia Gunawan

Skripsi

Kekerasan dalam Komik Doraemon

Saat ini, media massa yang menggunakan anak-anak sebagai khalayaknya, semakin banyak beredar di masyarakat. Salah satu contohnya adalah komik. Seiring dengan perkembangan zaman, jenis komik yang beredar di masyarakat pun semakin beragam. Bahkan, semakin banyak komik-komik asing yang masuk di Indonesia. Dan, tanpa disadari, komik-komik tersebut ternyata disisipi unsur-unsur kekerasan. Melihat fenomena tersebut, peneliti merasa tertarik untuk meneliti adegan kekerasan yang terdapat dalam komik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, komik yang diteliti adalah komik Doraemon. Komik karya Fujiko F. Fujio ini merupakan buku bacaan anak yang mampu bertahan selama 4 dekade. Secara garis besar, komik ini bercerita tentang kehidupan seorang anak SD bernama Nobita, dengan segala kelemahan dan kelebihanannya. Namun kenyataannya, penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa pada Serial VCD Doraemon ditemukan adanya kekerasan. Begitu pula dengan serial Televisinya, yang oleh KPI masuk dalam kategori “hati-hati”. Jika penelitian sebelumnya menggunakan metode representasi yang kualitatif, maka pada kesempatan ini penelitian dilakukan dengan metode analisis isi kuantitatif. Dengan menggunakan teori kekerasan menurut Surbakti, peneliti akan menghitung seberapa sering bentuk-bentuk kekerasan tersebut terjadi dalam komik Doraemon. Dan berdasarkan hasil data yang diperoleh, kekerasan yang ditemukan adalah sebanyak 1446 kali, dimana 45,7% dari kekerasan itu merupakan kekerasan psikologis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dalam komik Doraemon banyak menggunakan kata-kata yang bersifat kekerasan.

Kata kunci :

Analisa isi, Kekerasan, Komik, Doraemon

ABSTRACT

Priscillia Gunawan

Thesis

Violence in Comics Doraemon

There is so many mass media which using child as a target market. One of them is a comics. By the times, there is so many kinds of comics can be found on public. Even, there is a lot of comics came from another country. And, unwittingly, that comics have violence things inside. Based on that phenomenon, researcher wants to analyzing that. About comics and violence. So, at this time, researcher have chosen Doraemon Comics as a media which would be analyzed. Comics which authorized by Fujiko F. Fujio can survived for 4 decades. Generally, that comics tells us about the life of a child on Primary School called Nobita, with his characteristics. On the reality, the late researched said that there's a violences found on that movie series. Even, KPI categorized Doraemon TV Series to "be aware". If the last researched used qualitative representation as a methods, for now researcher using quantitative content analysis as a methods. Researcher count the frequency of violences action happened. And, depends on the results, that was 1470 violences found in that comics, whereas 45, 7% of that violence was psychologig violence. So, can be said, that was so many words which naturally violence.

Key words:

Content Analysis, Violence, Comics, Doraemon

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.4.1. Manfaat Akademis	6
1.4.2. Manfaat Praktis	6
1.5. Batasan Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	7
2. LANDASAN TEORI	9
2.1. Komik sebagai Media Massa	9
2.2. Konsep Komik	10
2.2.1. Jenis Komik	11
2.3. Kekerasan	12
2.3.1. Definisi Kekerasan	12
2.3.2. Kategorisasi Kekerasan	12
2.4. Karakteristik Masyarakat Jepang	14
2.5. Analisa Isi	19
2.6. Nisbah Antar Konsep	20
2.7. Kerangka Pemikiran	21
3. METODE PENELITIAN	22
3.1. Definisi Konseptual	22
3.2. Definisi Operasional	22
3.3. Jenis Penelitian	24
3.4. Metode Penelitian	25

3.5. Populasi dan Sampel	25
3.6. Teknik Pengumpulan Data	26
3.6.1 Jenis Sumber Data	26
3.7. Uji Reliabilitas	26
3.8. Teknik Analisis Data	27
4. GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	28
4.1. Sejarah Perkembangan Komik	28
4.1.1. Sejarah Perkembangan Komik di Indonesia	28
4.1.2. Sejarah Perkembangan Komik di Jepang	30
4.2. Doraemon	37
4.3. Tokoh-tokoh dalam Serial Komik Doraemon	38
4.3.1. Tokoh Utama	38
4.3.2. Tokoh-tokoh Pendukung	43
4.4. Peralatan Doraemon	47
4.5. Narasi Cerita Doraemon	48
4.6. Deskripsi Data	50
4.6.1. Uji Reliabilitas	50
4.6.2. Perolehan Data	54
4.7. Analisis Data	64
5. KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran	69
5.2.1. Saran Akademis	69
5.2.2. Saran Praktis	70
DAFTAR REFERENSI	71
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

2.1. Kerangka Penelitian	21
4.1. Tabel Kekerasan dalam Serial Komik Doraemon	50
4.2. Tabel Bentuk-bentuk Kekerasan	54
4.3. Tabel Tokoh Pelaku Kekerasan	63
4.4. Tabel Tokoh Korban Kekerasan	64

DAFTAR GAMBAR

1.1. Doraemon dan Kawan-Kawan	2
2.1. Kerangka Penelitian	21
4.1. Komik Doraemon	37
4.2. Doraemon	39
4.3. Nobita	40
4.4. Sizuka Minamoto	41
4.5. Takeshi Goda (Giant)	42
4.6. Suneo Honekawa	42
4.7. Ayah Nobita (Nobisuke Nobi)	43
4.8. Ibu Nobita (Tamako Kataoka)	44
4.9. Dorami	45
4.10. Hidethosi Dekisugi	46
4.11. Mesin Waktu	47
4.12. Pintu Kemana Saja	48
4.13. Baling-baling Bambu	48
4.14. Kekerasan Rumah Tangga	55
4.15. Kekerasan Fisik	56
4.16. Kekerasan Psikologis	57
4.17. Kekerasan Seksual	58
4.18. Kekerasan Simbol	59
4.19. Kekerasan Simbol berupa Kata-kata	60
4.20. Kekerasan Slogan	61
4.21. Kekerasan Struktural	62

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Koding	74
2. Profil Hakim Periset	77