

**REPRESENTASI KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK
(STUDI ANALISIS ISI PADA FILM KARTUN DORAEMON DI RCTI)**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh:

Kurnia Putra Wima Datulawa

14321029

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Yogyakarta

2020

SKRIPSI
REPRESENTASI KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK
(STUDI ANALISIS ISI PADA FILM KARTUN DORAEMON RCTI)

Disusun Oleh :

Kurnia Putra Wima Datulawa 14321029

**Telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi untuk diujikan dan dipertahankan
dihadapan tim penguji skripsi**



المعزة الاستاذة الدكتورة
الاستاذة الدكتورة

HOLY RAFIKA DHONA, S.I.Kom., M.A.

NIDN 0512048302

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

REPRESENTASI KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK

(STUDI ANALISIS ISI PADA FILM KARTUN DORAEMON RCTI)

Disusun Oleh



Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia
Tanggal : 21 Oktober 2020

1. Ketua : **Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A**

NIDN: 0529098201

2. Anggota : **Herman Felani, S.S., M.A**

NIDN: 0521128202



Mengetahui
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia



Raji Harivanti, S.Sos., M.I.Kom

NIDN : 0529098201

Kurnia Putra Wima Datulawa

14321029 :

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kurnia Putra Wima Datulawa
No. Mahasiswa : 14321029
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Representasi Kepercayaan Diri Pada Anak (Studi Analisis Isi Pada Film Kartun Doraemon di RCTI)

Melalui surat pernyataan ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama melakukan penelitian dan pembuatan laporan penelitian skripsi saya tidak melakukan tindak pelanggaran etika akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu, skripsi yang saya buat merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, Agustus 2020
Yang Menyatakan

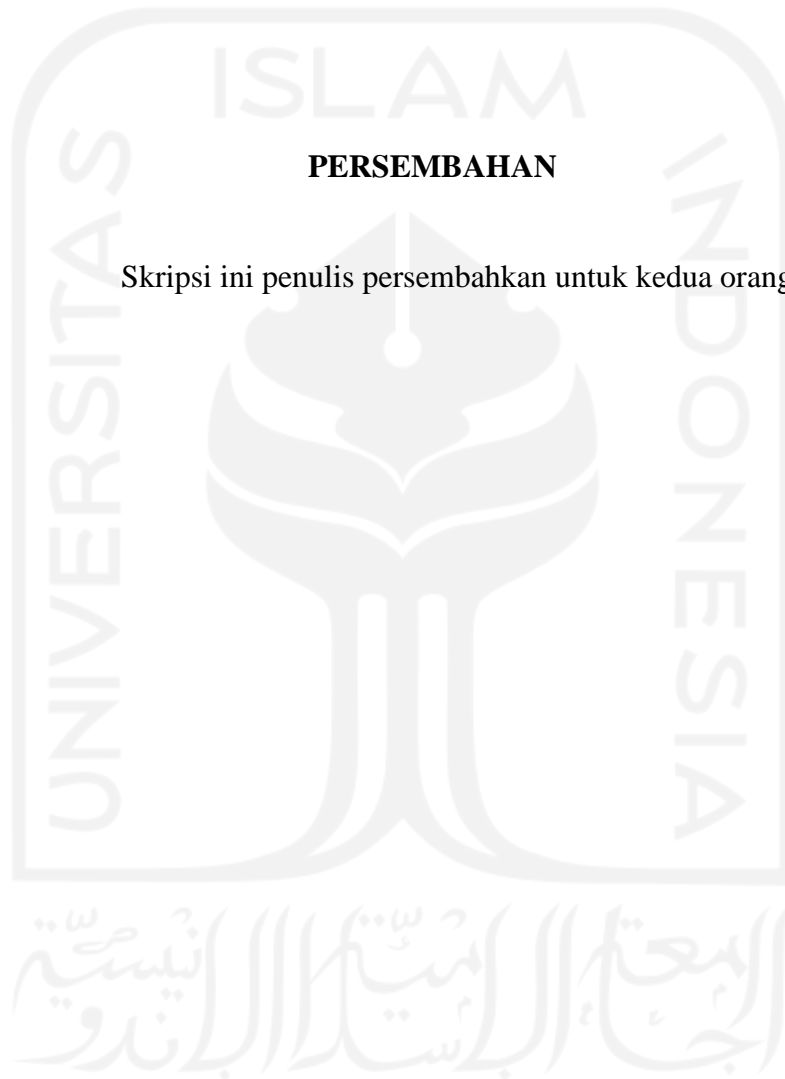


Kurnia Putra Wima Datulawa

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhan-Mu lah hendaknya kamu berharap.

(Q.S Al Insiroh: 6-8)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “REPRESENTASI KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK (STUDI ANALISIS ISI PADA FILM KARTUN DORAEMON DI RCTI)” dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Strata 1 (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Tanpa bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin bagi penulis untuk menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas petunjuk dan bimbingan yang telah penulis terima selama melakukan penyusunan skripsi ini kepada:

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan izin untuk keperluan penelitian penulis.
2. Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan saran dan bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu bermanfaat kepada penulis.
4. Kedua orang tua penulis, terimakasih telah memberikan semangat dan doa restu baik moril maupun materil.
5. Teman-teman di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia, terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Agustus 2019



Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Etika Akademik.....	iv
Moto dan Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xi
Abstrak	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Tinjauan Pustaka.....	4
F. Metode Penelitian	13

BAB II PROFIL OBJEK PENELITIAN

A. Sejarah Doraemon.....	27
B. Cerita Anime Doraemon	29
C. Tokoh dalam Film Kartun Doraemon.....	30

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	33
1. Uji Reliabilitas Data	33
2. Representasi Kepercayaan Diri Pada Anak pada Film Kartun Doraemon di RCTI.....	35
B. Pembahasan.....	43

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	51
B. Keterbatasan Penelitian.....	52
C. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA	53
-----------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Film Kartun Doraemon..... 29



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Kepercayaan Diri pada Anak dalam Film Doraemon.....	3
---	---



ABSTRAK

Kurnia Putra Wima Datulawa.14321029. Representasi Kepercayaan Diri Pada Anak (Studi Analisis Isi Pada Film Kartun Doraemon di RCTI). Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2020.

Film Doraemon yang diperankan oleh Nobita diceritakan memiliki sifat pemalas akan tetapi film tersebut mampu menyampaikan pesan bahwa pemalas pun harus percaya diri, memiliki sifat-sifat kepercayaan diri sehingga mampu untuk mencapai apa yang diinginkan. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis representasi kepercayaan diri pada anak dalam film kartun Doraemon.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan dokumentasi. Reliabilitas data menggunakan formula dari Holsti. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi kepercayaan diri pada anak di film Doraemon dari hasil reabilitas antara coder 1 dan coder 2 diperoleh hasil sebesar 0, 93. Hal ini menunjukkan bahwa antar coder mempunyai tingkat persetujuan yang tinggi terhadap objek yang diteliti yaitu pada scene-scene film Doraemon yang menunjukkan aspek kepercayaan diri. Representasi kepercayaan diri pada anak dilihat dari 5 aspek yaitu ambisi, mandiri, optimis, tidak mementingkan diri sendiri dan toleransi. Ke lima aspek tersebut muncul pada beberapa *scene* yang penulis teliti pada penelitian ini. Adanya aspek yang muncul menunjukkan bahwa walaupun secara umum film Doraemon mengisahkan tentang anak yang malas dan sangat bergantung pada robot berbentuk kucing Doraemon, namun masih memiliki sifat percaya diri yang ditunjukkan dalam adegan pada film. Nobita memiliki ambisi yang kuat untuk dapat mewujudkan apa yang menjadi keinginannya walaupun pada akhirnya dengan mendapatkan bantuan dari Doraemon. Nobita menunjukkan sikap mandiri dengan melakukan pengerjaan PR sekolahnya sendiri sebelum bermain, memasak sendiri. Nobita dan Doraemon menunjukkan sikap optimis dengan memiliki keyakinan bahwa apa yang dilakukannya akan berhasil, walaupun hal ini dikarenakan adanya bantuan dari alat canggih milik Doraemon. Dalam kesehariannya, Nobita dan tokoh lain menunjukkan sikap tidak mementingkan dirinya sendiri, hal ini ditunjukkan dengan sikap ajakan bermain bersama dengan teman-teman sepermainannya seperti Shizuka, Suneo dan Giant. Nobita dalam film Doraemon juga memiliki sikap toleransi dimana memiliki rasa empati atas kesusahan yang dialami oleh orang lain dan berusaha untuk memberikan bantuan semampunya.

Kata Kunci: Representasi, Kepercayaan Diri, Film Doraemo

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan industri televisi semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya variasi program acara yang ditampilkan di televisi yang disesuaikan dengan segmen penonton dari program tersebut (Darwanto, 2007: 97). Televisi adalah media audio-visual artinya selain melalui suara televisi juga menampilkan gambar. Menurut Cangara (2011: 15), televisi adalah media yang cukup efektif untuk dapat menyampaikan pesan dalam bentuk audio visual, dapat menjangkau khalayak yang luas. Hal ini menjadi keunggulan televisi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Banyak program televisi yang disajikan diantaranya adalah film yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan juga hiburan bagi penontonnya. Hanya saja saat ini belum banyak film yang mampu mengedukasi penontonnya dengan baik. Menurut Darwanto (2007: 97), sebuah film yang mempunyai kandungan nilai yang baik di masyarakat seperti pendidikan, sopan santun, etika dapat menjadi media penyampaian pesan yang tepat. Film tidak hanya sekedar untuk media hiburan saja akan tetapi juga sebagai media penyampaian pesan yang mendidik.

Darwanto (2007: 98) menyatakan bahwa film menyampaikan pesan sesuai dengan misi dari film. Film menyampaikan banyak hal kepada penontonnya, diantaranya pesan-pesan yang mengandung pesan pendidikan, hiburan dan informasi kepada penontonnya. Pesan dalam film sampai kepada penontonnya melalui isi pesan yang terkandung dalam film, percakapan aktor dalam film, kata-kata yang muncul dalam film tersebut.

Pada penelitian ini penulis tertarik untuk melakukan analisis terkait dengan representasi kepercayaan diri pada anak dalam film. Film yang penulis analisis adalah "Doraemon". Film Doraemon ditayangkan di stasiun televisi RCTI tayang setiap hari Minggu dan mempunyai target sasaran penonton adalah usia anak-anak. Film Doraemon ini mengisahkan tentang

anak yang bernama Nobita tinggal bersama dengan ayah dan ibunya serta ditemani oleh kucing ajaib yang bernama Doraemon.

Nobita diceritakan merupakan anak yang selalu bergantung pada alat yang dimiliki oleh Doraemon untuk membantu keseharian Nobita seperti mengerjakan tugas rumah yang diberikan ibu, mengerjakan tugas PR sekolah, bermain dan bahkan menjahili teman-temannya dengan menggunakan alat ajaib Doraemon. Ketergantungan Nobita dengan alat Doraemon membuat Nobita tidak bisa lepas dari Doraemon untuk selalu membantunya sehingga Nobita menjadi malas, tidak mempunyai rasa percaya diri atas kemampuan yang dimiliki karena apapun sudah dibantu oleh Doraemon.

Sifat-sifat yang dimiliki oleh Nobita ini dan ditonjolkan dalam film Doraemon tersebut tentu saja bukan sifat yang layak ditiru oleh penonton yang mayoritas adalah anak-anak. Film ini menjadi menarik karena hadirnya Doraemon yang dengan senang hati membantu Nobita mewujudkan apa yang diinginkannya. Bantuan dari Doraemon tentu saja akan semakin mempermudah Nobita mencapai apa yang diinginkan. Dari pesan film tersebut tentu saja terdapat nilai-nilai edukasi yang dapat ditangkap oleh penonton sehingga yang baik dapat dicontoh, yang kurang baik jangan ditiru. Pesan positif dari film tersebut adalah dapat menyampaikan tentang pentingnya kepercayaan diri pada anak, karena masing-masing anak itu memiliki kelebihan sehingga harus yakin terhadap apa yang menjadi kemampuannya.

Film Doraemon lewat jalur cerita Nobita yang memiliki sifat pemalas akan tetapi film tersebut mampu menyampaikan pesan bahwa pemalas pun harus percaya diri, memiliki sifat-sifat kepercayaan diri sehingga mampu untuk mencapai apa yang diinginkan. Kepercayaan diri pada anak menjadi hal yang penting karena kepercayaan diri adalah keyakinan diri seseorang bahwa mampu untuk mencapai hasil/tujuan yang diharapkan. Kepercayaan diri pada anak menjadi faktor yang penting karena akan membuat anak optimis dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya (Hakim, 2002: 6). Representasi kepercayaan diri pada anak dalam film

Doraemon akan penulis analisis untuk melihat aspek-aspek kepercayaan diri yang dimiliki oleh tokoh muncul dalam film tersebut. Tokoh yang penulis analisis adalah tokoh utama yaitu Nobita.

Pada penelitian ini penulis melakukan analisis terhadap isi pesan dari setiap *scene-scene* yang ada pada film Doraemon yang mengandung aspek dari kepercayaan diri. Analisis isi ini dipergunakan sebagai teknik yang dipergunakan untuk memahami teks atau gambar yang ada. Oleh karena itu analisis pada penelitian ini lebih mendalam pada ucapan, suara tokoh dan gambar/sikap dari tokoh yang muncul pada film untuk dapat dianalisis. Berdasarkan uraian tersebut di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Representasi Kepercayaan Diri Pada Anak (Studi Analisis Isi Pada Film Kartun Doraemon di RCTI)

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:
“Bagaimana representasi kepercayaan diri pada anak dalam film kartun “Doraemon”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis representasi kepercayaan diri pada anak dalam film kartun “Doraemon”.

D. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian ini:

1. Manfaat di Bidang Akademis

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian di masa yang akan datang terkait dengan analisis pada sebuah film.

2. Manfaat Penelitian Secara Praktis

a. Manfaat bagi Penulis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis untuk memahami kajian tentang analisis isi untuk dapat mendapatkan pemahaman mengenai pesan dalam film anak-anak.

b. Manfaat bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mendapatkan pesan-pesan yang mendidik yang ada pada film anak-anak.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya:

- a. Putra (2011) telah melakukan penelitian dengan judul “Bentuk-Bentuk Kekerasan Dalam Serial Anak” (Analisis Isi Dalam Serial “Naruto Season 1, Episode 4-5” Karya Masashi Kishimoto). Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui besarnya bentuk kekerasan yang ada dalam film tersebut. Penelitian menggunakan metode analisis isi dan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian diperoleh data mengenai banyaknya kekerasan yang muncul pada serial “Naruto season 1, Episode 4-5” dan juga penggolongan dari bentuk kekerasan yang dilakukan. Dari hasil penelitian juga diperoleh hasil bahwa dari seluruh episode yang ada dalam film tersebut yaitu total keseluruhan episode 4 dari kategori

kekerasan verbal, non verbal dan psikologi adalah 236 detik sehingga dapat diketahui bahwa 236 detik < 1213 detik dari total durasi film Naruto episode 4. Jumlah unsur kekerasan tidak mendominasi dalam film Naruto episode 4, karena hasilnya kurang dari setengah jumlah total durasi film. Persamaan penelitian dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama melakukan analisis isi terkait dengan film kartun dan dengan menggunakan metode analisis isi kuantitatif. Perbedaan terletak pada objek, penulis melakukan kajian analisis isi pada film kartun Doraemon.

b. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Wijaya (2013) dengan judul “Kekerasan Dalam Program Anak (Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants). Penelitian ini bertujuan untuk melihat kecenderungan dari film selama periode yang telah ditetapkan yaitu dentang 1 sampai dengan 8 Mei 2013. Penelitian menggunakan metode analisis isi kuantitatif. Dari penelitian diperoleh hasil bahwa terdapat dua jenis kekerasan yang ada dalam program film tersebut. Persamaan penelitian dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama melakukan analisis isi terkait dengan film kartun dan dengan menggunakan metode analisis isi kuantitatif. Perbedaan terletak pada objek, penulis melakukan kajian analisis isi pada film kartun Doraemon.

c. Penelitian ketiga dilakukan oleh Junaedi (2017) dengan judul Film Animasi Adit, Sopo dan Jarwo (Analisis Isi Pesan-Pesan Islami). Penelitian ini memiliki tujuan diantaranya adalah untuk menganalisis pesan-pesan Islami yang ada dalam film tersebut dan untuk menganalisis bentuk-bentuk dari pesan Islami yang muncul khususnya dalam episode tentang cara mengantisipasi bencana kebakaran. Jenis penelitian adalah kualitatif. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pesan yang ada dalam film tersebut disesuaikan dengan pesan yang terkandung dalam nilai

ajaran baik Al-Quran dan Hadist yang menyangkut tentang akhlak, saling tolong menolong, maaf memaafkan, berhati-hati dan juga tidak malas. Sementara dalam film juga mengandung pesan syariat yaitu tentang memberikan salam, cara mendidik anak yang baik. Film juga mengandung pesan terkait dengan akidah seperti bersyukur, tawakal dan bahwa setiap aktivitas yang dijalani harus senantiasa ada Allah SWT. Bentuk pesan yang ada meliputi diantaranya adalah informatif, persuasif dan koersif. Persamaan penelitian dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama melakukan analisis isi terkait dengan film kartun dan dengan menggunakan metode analisis isi kuantitatif. Perbedaan terletak pada objek, penulis melakukan kajian analisis isi pada film kartun Doraemon.

2. Kerangka Teori Penelitian

a. Film yang Digunakan Sebagai Praktik Representasi

Eriyanto (2001:45) menyatakan bahwa representasi merupakan suatu hal yang memberikan gambaran, penilaian terhadap peristiwa atau objek yang diteliti. Representasi ini digambarkan melalui bentuk berupa tanda atau makna. Representasi menunjukkan cara dari seseorang untuk dapat ditampilkan dalam suatu berita atau peristiwa. Terdapat dua hal representasi yaitu terhadap seseorang atau kelompok yang gagasannya ditampilkan apa adanya, sebagaimana mestinya. Kedua yaitu bagaimana representasi tersebut dapat ditampilkan dengan menggunakan kalimat lain, kata-kata lain, atau dengan menggunakan bantuan visual untuk menyampaikan gagasannya melalui media kepada masyarakat luas (Eriyanto, 2001: 113-115).

Representasi dapat diartikan yaitu menghadirkan kembali, memberikan proyeksi atau gambaran dari seseorang atau objek tertentu. Representasi adalah suatu konsep yang dipergunakan sebagai proses

sosial pada makna melalui tanda yang berupa tulisan, video ataupun dialog dalam film dan juga fotografi dll.

Stuart Hall menyatakan bahwa representasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk membagikan pengalaman. Seseorang dapat dikatakan memiliki kebudayaan yang sama antara satu dengan yang lainnya jika mempunyai pengalaman yang hampir sama (Hall, 1997:15)

Hall lebih lanjut menyatakan bahwa representasi merupakan suatu produksi melalui makna yang dapat mengartikan sesuatu, untuk memberikan penjelasan, memberikan gambaran dalam pikiran seseorang melalui gambaran imajinasi. Representasi selanjutnya dimaknai sebagai cara yang dilakukan untuk memberikan penjelasan suatu makna melalui suatu simbol-simbol. Seseorang dapat berkomunikasi terhadap makna suatu objek melalui bahasa kepada orang lain sehingga dapat saling memahami (Hall, 1997:16).

Hall (1997: 22) menyatakan bahwa representasi adalah kondisi dimana seseorang melakukan percobaan untuk dapat menghubungkan apa yang ada di benak pemikirannya dengan menggunakan bahasa verbal untuk dapat menyampaikan apa yang dipikirkannya Menurut Sumardjo (dalam Wicaksono, 2013: 32), representasi adalah:

- a. Gambaran yang nyata
- b. Ciri-ciri manusia yang bersifat umum
- c. Karakteristik manusia yang bersifat subjektif
- d. Menghadirkan kondisi yang ideal dari kenyataan

Dari keempat klasifikasi yang diungkapkan oleh Sumardjo (dalam Wicaksono, 2013: 32), bahwa representatif tidak hanya bersifat objektif tapi juga bersifat subjektif. Sumardjo menyatakan bahwa klasifikasi pertama dan kedua menunjukkan bahwa representasi memiliki sifat yang objektif karena representasi ditunjuk dengan apa yang dapat dilihat, dialami secara langsung oleh orang yang bersangkutan. Selain bersifat objektif, Sumardjo juga menyatakan bahwa representasi memiliki sifat yang subjektif. Hal ini ditunjukkan dalam klasifikasi ketiga dan keempat

dimana representasi ditunjukkan melalui struktur mental dan nalar dari individu yang bersangkutan.

Representasi adalah suatu bentuk pemaknaan kembali objek yang kemudian diungkapkan melalui bahasa. Proses representasi berawal dari konsep pemikiran yang bermaksud untuk memaknai sebuah objek. Setelah proses tersebut maka akan disampaikan apa yang dipikirkan menggunakan bahasa. Dengan proses tersebut maka seseorang dapat mengerti apa yang sebenarnya terkandung dalam sebuah objek. Seperti dalam Usman (dalam Wicaksono, 2013: 32), kata “representasi” mempunyai makna yaitu menafsirkan kembali atas suatu peristiwa yang terjadi pada masa lampau yang kemudian diceritakan kembali menggunakan media yang berbeda. Kata representasi ini banyak dipergunakan sebagai kata yang menunjukkan adanya hubungan dalam teks dan media dengan realitas atau peristiwa yang ada. Kata representasi ini mempunyai peran penting dalam pembentukan suatu makna.

Media mengkonstruksi representasi terhadap kelompok sosial tertentu. Representasi tersebut mengungkap beberapa hal tentang budaya dan kepercayaan yang dimiliki. Representasi juga dapat merepresentasikan penilaian dan memberikan nilai (Burton, 2008: 15). Wujud representasi diantaranya adalah kata, gambaran, cerita, dan yang dapat mewakili emosi, ide, fakta, dan sebagainya.

Terdapat tiga level yang merupakan kategori seseorang melalui representasi yakni berdasarkan tipenya. Diantaranya adalah *stereotip* dan *archetype* atau tipe utamanya. Representasi dalam level tertentu menggambarkan sesuatu yang umum, sederhana dan kasar (Burton, 2008: 15)

- a. Pertama yaitu representasi tentang tipe, ini merupakan representasi yang sederhana dan dapat mengenali kategori ini melalui tokoh dalam cerita yang dimunculkan akan tetapi alasan pemilihan tokohnya tidak dimunculkan sebagai *stereotype*

- b. Kedua yaitu representasi tentang *Stereotype*: yaitu representasi yang disederhanakan dari penampilan yang dimiliki oleh manusia, karakteristik tokoh, kepercayaan yang dimiliki.
- c. Ketiga representasi tentang *Archetype*: yaitu tipe yang mendalam yang ditanamkan dalam budaya. Tipe ini memunculkan kebahagiaan, membawa seseorang dalam fantasinya yang membahagiakan.

Burton menyatakan bahwa media dapat sebagai perantara dalam memberikan pemahaman kepada khalayak mengenai kategori seseorang dan alasan mengapa orang tersebut masuk dalam kategori tersebut. Hal ini menjadikan pembelajaran bahwa masyarakat janganlah menilai atau mempunyai pemikiran apa yang dilihat dalam dunia nyata seperti apa yang ada dalam media. Representasi dapat dikonstruksikan menggunakan media yang tepat. Bahasa dan visualisasi membentuk tipe dan sikap terhadap tipe-tipe tersebut (Burton, 2008: 16).

Beberapa penelitian telah dilakukan yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara film dengan masyarakat penontonnya. Film dapat merepresentasikan kondisi riil di masyarakat dan kemudian dituangkan dalam sebuah karya film yang kemudian menyiratkan pesan-pesan tertentu.

b. Film Kartun Anak

Menurut Munadi (2008: 8), media penyampaian pesan melalui kartun merupakan bagian dari komunikasi grafis. Maksudnya adalah gambar yang menyampaikan pesan dengan simbol, tanda dengan cepat, ringkas terhadap suatu peristiwa, sikap, situasi tertentu. Media kartun anak ini memiliki kemampuan yang cukup besar untuk menarik perhatian khususnya kepada anak-anak yang menjadi penonton terbesar dari film kartun. Biasanya dalam film kartun hanya menyampaikan pesan penting tanpa disertai dengan simbol, karakter yang mudah untuk dipahami secara

cepat. Kartun yang memiliki pesan yang mudah untuk dimengerti dan diingat oleh penonton maka akan berdampak pada kelangsungan film tersebut karena mampu menarik minat penonton yang besar (Munadi, 2008: 8).

Jenis-jenis kartun diantaranya adalah:

a. Kartun Tag

Kartun ini memiliki tujuan dengan menggambarkan gambar yang mempunyai sifat lucu, sebagai bahan ejekan, olokan terhadap suatu hal tanpa memiliki maksud untuk menyamakannya dengan suatu peristiwa yang sedang terjadi pada saat ini.

b. Kartun Editorial

Kartun Editorial merupakan suatu kartun yang berisikan sindiran yang biasanya dituliskan di media cetak seperti surat kabar yang biasanya membahas mengenai isu yang faktual. Biasanya isinya adalah dapat memberikan sindiran terhadap kebijakan dari pemerintah, kebijakan politik,

c. Kartun Karikatur

Kartun karikatur merupakan kartun yang dilukis dengan cara melakukan perubahan pada wajah, bentuk wajah seseorang sehingga tampak berbeda. Biasanya karikatur ini ditonjolkan pada bagian wajah seperti bagian hidung, mata dan bibir.

d. Kartun Animasi

Kartun animasi adalah kartun yang mempunyai gambar bergerak, mempunyai warna dan memiliki suara. Kartun ini memiliki gambar yang dilukis dan kemudian direkam dan ditayangkan pada televisi atau film di bioskop. Pada saat ini film animasi mampu menarik minat penonton.

e. Komik Kartun

Komik kartun ini memiliki perpaduan gambar dan sastra. Pada komik memiliki rangkaian gambar yang tersusun dengan baik dan memiliki alur cerita yang menarik dari awal hingga akhir. Pada

setiap gambar diceritakan dalam bentuk teks sebagai penjelasan dari gambar yang dibuat (Sadiman, dkk, 1996: 29-30).

Sadiman, dkk (1996: 29-30) menyatakan bahwa film mempunyai target atau sasaran dari penonton yang akan dituju. Target ini berkaitan dengan usia dari penonton. Terdapat beberapa ketentuan yang harus dipatuhi kaitannya dengan usia dari penonton ini yaitu bagaimana cara penyampaian cerita yang disampaikan melalui bahasa. Kategori film untuk anak-anak yaitu pada usia sekolah dasar rentang umur lima sampai dua belas tahun. Film yang dibuat dan ditujukan kepada anak-anak tentu saja harus memenuhi unsur-unsur yang ditentukan diantaranya adalah pendidikan, dapat menjadi panutan, tentang kebaikan, hewan-hewan peliharaan, mengandung hiburan. Dalam penyampaiannya film anak-anak menggunakan bahasa yang mudah untuk dimengerti dan dipahami untuk anak (Sudiman, dkk, 1996: 29-30).

c. Kepercayaan Diri

Barbara (2000: 10) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan kepercayaan diri adalah rasa yakin yang dimiliki oleh seseorang dalam menghadapi tantangan yang dihadapi dalam menjalani hidup. Mewujudkan kepercayaan diri maka harus memiliki kesadaran dalam diri sendiri untuk mampu melakukan suatu hal. Seseorang yang memiliki tekad yang kuat untuk mewujudkan apa yang menjadi harapan, atau keinginan.

Kepercayaan diri merupakan rasa percaya yang dimiliki oleh seseorang terhadap kemampuan yang dimiliki oleh dirinya sendiri. Kepercayaan diri merupakan keyakinan terhadap dirinya dalam menghadapi kehidupan yang dijalannya, memiliki pemikiran yang positif, mampu melaksanakan apa yang menjadi tanggungjawabnya secara mandiri. Seseorang yang memiliki kepercayaan diri dapat dilihat melalui aspek-aspek yaitu kemandirian, optimis, tidak

mementingkan diri sendiri dan toleran, yakin akan kemampuan diri sendiri, memiliki ambisi yang wajar dan tahan dalam menghadapi cobaan yang dihadapinya (Walgito, 2000: 15).

Ciri-ciri orang yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Mempunyai sikap tenang apabila melaksanakan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya
- b. Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai dalam menjalankan tanggung jawab
- c. Dapat bersikap netral dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi di lapangan
- d. Dapat cepat beradaptasi dan komunikasi dalam situasi yang berbeda
- e. Kondisi mental dan fisik yang baik
- f. Cukup cerdas
- g. Pengalaman yang cukup untuk menghadapi setiap tantangan yang ada
- h. Berpikir positif dalam menjalani setiap permasalahan hidup yang ada. Contohnya adalah dapat tegar dalam menghadapi cobaan, sabar dan tetap tabah (Hakim, 2002: 6).

Beberapa aspek dalam kepercayaan diri, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Ambisi

Ambisi adalah dorongan dari dalam diri seseorang yang dapat diperlihatkan kepada orang lain untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Seseorang yang memiliki ambisi dalam hidup merupakan orang yang memiliki kepercayaan diri. Orang-orang ini mempunyai pemikiran yang positif dan mempunyai keyakinan untuk dapat mencapai apa yang dicita-citakan.

b. Mandiri

Seseorang yang mandiri merupakan orang yang tidak hanya mengandalkan orang lain karena merasa mampu untuk menyelesaikan apa yang menjadi tanggung jawabnya dan mampu bertahan dalam tekanan.

c. Optimis

Seseorang yang optimis selalu mempunyai pemikiran yang positif. Orang tersebut selalu yakin bahwa dirinya akan berhasil dan mampu menggunakan kemampuan yang dimilikinya.

d. Tidak mementingkan diri sendiri

Seseorang yang memiliki sikap percaya diri selalu mementingkan kepentingan orang lain terlebih dahulu dibandingkan dengan kepentingannya sendiri.

e. Toleransi

Seseorang yang memiliki sikap toleransi dengan dapat menerima pendapat, perilaku orang lain yang mungkin saja berbeda dengan dirinya (Hakim, 2002: 11).

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mendasarkan data angka yang diperoleh dari data primer di lapangan (Sugiyono, 2006: 24). Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian terkait dengan representasi kepercayaan diri pada anak dalam film kartun “Doraemon.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan dokumentasi. Menurut Nasution (2003: 143) yang dimaksud dengan dokumentasi adalah pengumpulan data dalam bentuk dokumen tertulis untuk kepentingan

penelitian. Pada penelitian ini dokumen yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian adalah *screenshot* adegan yang ada di film kartun yang berjudul “Doraemon”.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah 8 judul film kartun “Doraemon” yang tayang di RCTI pada bulan November 2019 – Desember 2019.

4. Reliabilitas Data

Pada penelitian ini untuk mengukur reliabilitas data menggunakan formula dari Holsti. Formula Holsti ini oleh R. Holsti merupakan alat ukur yang menunjukkan besaran persentase dari persetujuan atau persamaan yang diperoleh antar *coder* pada saat memberikan penilaian terhadap suatu isi (Eriyanto 2011: 290). Rumus Holsti adalah sebagai berikut:

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2M}{N1 + N2}$$

Keterangan :

M = Jumlah *coding* yang sama antar *coder*

N1 = Jumlah *coding* yang dibuat oleh *coder* 1

N2 = Jumlah *coding* yang dibuat oleh *coder* 2

(Eriyanto, 2011:290).

Pada penelitian ini terdapat dua *coder*, yang pertama adalah penulis dan *coder* kedua yaitu teman penulis yang merupakan mahasiswa dari Jurusan Komunikasi Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta.

Penilaian reliabilitas antara 0 sampai dengan 1. Nilai 0 menunjukkan arti bahwa tidak ada yang disetujui antara *coder* pertama dan kedua. Nilai reliabilitas 1 menunjukkan bahwa memiliki persetujuannya yang tinggi atau sempurna antar *coder*. Semakin tinggi angka yang diperoleh maka semakin tinggi pula nilai reliabilitasnya. Merujuk pada ketentuan Holsti maka angka yang menunjukkan reliabilitas minimum ditoleransi pada angka 0,7 (70%), yang artinya jika perhitungan menunjukkan angka di atas 0,7 mempunyai arti alat ukur yang dipergunakan reliabel. Jika hasilnya kurang atau di bawah nilai 0,7 artinya alat ukur tidak reliabel.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Kasiran (2010: 15) menyatakan bahwa analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan data yang diperoleh dalam bentuk kalimat yang saling terkait sesuai dengan topik permasalahan yang diteliti. Dalam analisis data tersebut penulis melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Pengumpulan Data.

Tahap pengumpulan data maka penulis melakukan pengambilan data melalui studi dokumen

b. Tahap Pemilihan Data

Tahap pemilihan data ini dilakukan dengan cara memilah data-data yang didapat dan disesuaikan dengan topik penelitian yang diteliti yaitu representasi kepercayaan diri pada anak dalam film kartun Doraemon.

c. Tahap Penyajian Data

Tahap penyajian data ini maka data yang sudah diperoleh kemudian dideskripsikan sehingga menjadi kalimat-kalimat yang saling terhubung untuk menjawab rumusan masalah

d. Tahap Pengambilan Kesimpulan

Kesimpulan diberikan di bagian akhir dari penelitian yaitu merupakan jawaban dari rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian

6. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini merupakan screenshot dari adegan film Doraemon yang menunjukkan representasi kepercayaan diri yang terdiri dari aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Ambisi, ambisi merupakan dorongan untuk mencapai hasil yang diperlihatkan kepada orang lain. Dalam hal ini dilihat apakah tokoh anak dalam film Doraemon mempunyai ambisi untuk mencapai apa yang diinginkan. Berikut adalah scene yang menunjukkan aspek ambisi dalam Film Doraemon:

1) Scene Episode "Ayo Terus Mie Terpanjang"



Pada gambar *scene* menunjukkan adegan dimana Nobita mengepalkan kedua tangannya menunjukkan ambisi yang kuat untuk dapat mewujudkan keinginan Shizuka makan mie mengalir.

Nobita dengan lantang berkata "Ya oke aku pasti bisa"

2) *Scene Episode*”Esper yang terlambat 10 Menit”



Pada *scene* ini menunjukkan ekspresi keambisian dari Nobita untuk membela kebenaran. Nobita ingin dapat membantu teman-temannya yang membutuhkan bantuan. Tampak dalam *scene* Nobita bersemangat dengan mengepalkan tangannya dengan penuh semangat.

3) *Scene Episode*”Esper yang terlambat 10 Menit”



Nobita memiliki ambisi untuk dapat mencoba alat yang diberikan oleh Doraemon sehingga nantinya jika berhasil Nobita akan dapat memindahkan barang/orang dari tempat kedudukan semula. Doraemon berpesan bahwa kemampuan ini dapat berhasil jika

dilakukan secara rutin minimal selama 3 tahun. Nobita mulai mencoba dengan fokus pada alat yang diberikan oleh Doraemon.

- b. Mandiri, individu yang mandiri adalah individu yang tidak tergantung pada individu lain karena mereka merasa mampu untuk menyelesaikan segala tugasnya, tahan terhadap tekanan. Dalam hal ini dilihat apakah tokoh anak dalam film Doraemon mempunyai sikap mandiri untuk melaksanakan tugas pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Berikut adalah scene yang menunjukkan aspek mandiri dalam Film Doraemon:

1) **Scene Episode "Ayo Terus Mie Terpanjang"**



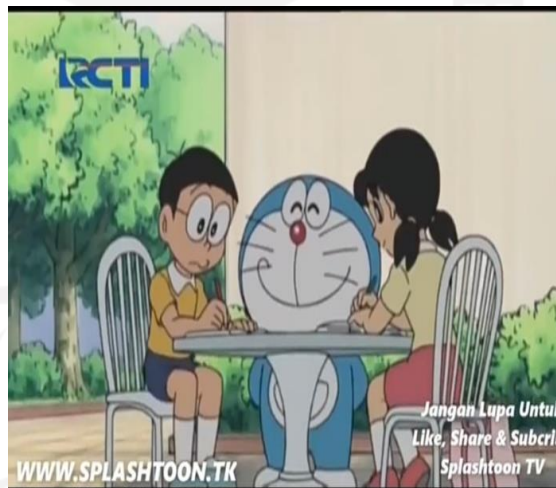
Nobita yang telah berjanji untuk memenuhi keinginan dari Shizuka akan mie mengalir, mengantarkan mangkuk ke stasiun sebelum Shizuka naik kereta api cepat. Nobita datang sendiri ke stasiun walaupun ia menggunakan bantuan dari Doraemon yaitu alat pintu kemana saja sehingga dapat datang ke stasiun dengan cepat sebelum kereta berangkat.

2) *Scene Episode*”Ayo Terus Mie Terpanjang”



Pada adegan ini Nobita mulai memasak mie yang akan dikonsumsi atau disajikan untuk Shizuka. Nobita melakukannya sendiri. Tampak pada adegan ini Nobita mengaduk panci yang berisi mie.

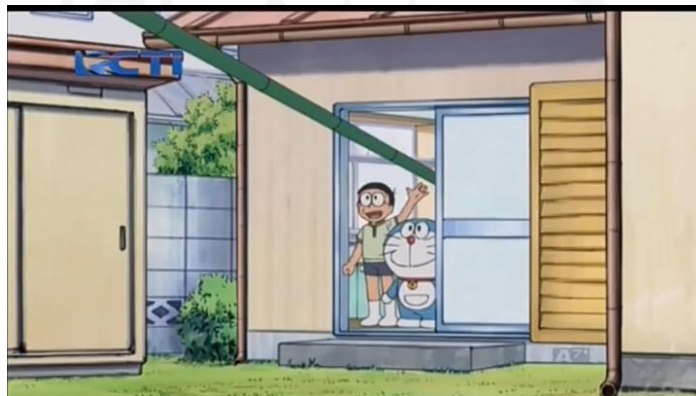
3) *Scene Episode*”Melewati Musim Panas di Rumah Mini”



Pada adegan ini Nobita diajak untuk belajar bersama dengan Shizuka mengerjakan PR bersama sebelum bermain bersama. Nobita dengan penuh kesadaran mengerjakan sendiri PR tugas sekolahnya ditemani oleh Shizuka dan Doraemon.

c. Optimis, individu yang optimis akan selalu berpikiran positif, selalu beranggapan bahwa ia akan berhasil. Dalam hal ini dilihat apakah tokoh anak dalam film Doraemon mempunyai sikap optimis dalam menggapai masa depan. Berikut adalah scene yang menunjukkan aspek optimis dalam Film Doreamon:

1) *Scene Episode*”Ayo Terus Mie Terpanjang”



Pada *scene* ini Nobita yakin bahwa alat yang dimiliki oleh Doraemon dapat sampai menuju ke rumah Shizuka sehingga Shizuka dapat makan mie mengalir. Tampak Doraemon pun tersenyum dan Nobita melambatkan tangannya ke atas. Hal ini menunjukkan bahwa Nobita memiliki keyakinan, optimis bahwa alat tersebut dapat sampai dengan baik sehingga dapat memenuhi janjinya mewujudkan keinginan Shizuka makan mie mengalir.

2) Scene Episode "Ayo Terus Mie Terpanjang"



Nobita memiliki keyakinan bahwa usahanya untuk membuat mie mengalir dapat terwujud. Hal ini tampak pada raut mukanya yang sumringah, mengepalkan tangannya ke atas tanda memiliki keoptimisan atas cara yang dilakukannya

- d. Tidak mementingkan diri sendiri, sikap percaya diri tidak hanya mementingkan kebutuhan pribadi akan tetapi selalu peduli orang lain. Dalam hal ini dilihat apakah tokoh anak dalam film Doraemon mempunyai sikap tidak mementingkan diri sendiri ataukah memiliki sikap egois. Berikut adalah scene yang menunjukkan aspek tidak mementingkan diri sendiri dalam Film Doraemon:

1) *Scene Episode*”Ayo Terus Mie Terpanjang”



Pada *scene* ini Nobita mengajak temannya Shizuka untuk makan mie mengalir bersama-sama. Hal ini menunjukkan Nobita tidak mementingkan dirinya sendiri pada saat senang dengan mengajak temannya makan bersama

2) *Scene Episode*”Melewati Musim Panas di Rumah Mini”



Nobita mengajak Shizuka untuk bersama-sama menikmati rumah mini dari alat ajaib Doraemon sehingga tidak merasa kepanasan karena musim panas yang panjang. Nobita ingin mengajak Shizuka karena tidak ingin sendiri menikmati rumah mini tersebut

3) *Scene Episode*”Melewati Musim Panas di Rumah Mini”



Nobita mempersilahkan Shizuka untuk masuk ke dalam rumah mini dari Doraemon untuk dinikmati bersama-sama

- e. Toleransi, sikap toleransi selalu mau menerima pendapat dan perilaku orang lain yang berbeda dengan dirinya (Hakim, 2002: 11). Dalam hal ini dilihat apakah tokoh anak dalam film Doraemon mempunyai sikap toleransi terhadap temannya seperti mempunyai sikap simpati, membantu menolong sesama. Berikut adalah *scene* yang menunjukkan aspek toleransi dalam Film Doraemon:

1) *Scene Episode*”Esper yang terlambat 10 Menit”



Pada scene ini tampak salah seorang teman Nobita dipukul oleh Giant hingga jatuh. Nobita yang berdiri di belakang Giant

menunjukkan rasa takutnya, ia hendak menolong tetapi takut dengan Giant yang dikhawatirkan jika ia membantu temannya nantinya akan dipukul juga. Tampak Nobita menunjukkan ekspresi muka ketakutan.

2) **Scene Episode "Esper yang terlambat 10 Menit"**



Nobita yang merasa sedih karena tidak bisa membantu temannya yang dipukuli oleh Giant. Nobita mengatakan bahwa dirinya payah, karena membiarkan temannya dipukuli dan dia tidak mengatakan kebenaran bahwa Giant itu yang salah. Tampak dalam scene raut muka Nobita yang sedih dan murung karena menyesali perbuatannya yang tidak bisa membantu temannya dan dia merasa kasihan dengan temannya yang dipukuli oleh Giant.

3) **Scene Episode “Kebohongan itu Benar”**



Nobita tidak terima kalau ayahnya diejek oleh temannya yaitu Giant karena tidak memiliki kelebihan apapun yang dapat dibanggakan

4) **Scene Episode”Doraemon vs Dracula (1)”**



Nobita memberikan saran kepada Doraemon untuk meminta maaf kepada Dorami, hanya karena permasalahan makanan Dorayaki dimana Doraemon tidak mau mengalah. Hal ini menunjukkan bahwa Nobita merasa bahwa perbuatan Doraemon yang marah

pada Dorami adalah perbuatan yang tidak baik sehingga menyaranakan Doraemon untuk minta maaf.

5) **Scene Episode”Doraemon vs Dracula (1)”**



Nobita menolong Dorami disaat Dorami dikepung oleh robot jahat. Nobita membantu mengusir robot jahat, dengan cara menembaknya dengan senapan laser.

BAB II

PROFIL OBJEK PENELITIAN

A. Sejarah Doraemon

Doraemon merupakan nama dari judul manga/anime karangan dari Fujiko F. Fujio yang diproduksi mulai dari 1 Juni 1969. Doraemon ini menceritakan tentang kisah anak kelas 5 SD yang pemalas yaitu Nobita Nobi. Pada suatu hari, Nobita kedatangan robot kucing yaitu Doraemon yang asalnya dari abad 22. Doraemon datang untuk memberikan pertolongan kepada Nobita dengan tujuan anak turunya dari Nobita mendapatkan keberhasilan, keberuntungan di masa mendatang.

Cerita dari Doraemon ini dimuat dalam majalah pendidikan khusus anak-anak yang diterbitkan oleh Shogakukan pada tahun 1969. Pada awal diterbitkan pada majalah CoroCoro Comic, manga Doraemon ini menjadi favorit bacaan bagi anak-anak di Jepang. Majalah ini terbit setiap bulannya. Manga Doraemon ini diterbitkan dalam bentuk tankobon (istilah Jepang untuk buku yang bukan bagian dari seri) yang terdapat 45 buku. Dalam bentuk tankobon, manga Doraemon dipublikasikan pertama kali sejak tahun 1974 sampai dengan tahun 1996 (Fatonah, 2008: 13)

Manga Doraemon ini pertama kalinya ditujukan untuk anak-anak hingga populer sampai saat ini. Pada kenyataannya Doraemon juga banyak disenangi oleh masyarakat dari berbagai kalangan dan umur tidak hanya anak-anak saja akan tetapi orang dewasa juga menyukai Doraemon ini.

Doraemon semakin populer dengan dirilisnya sebagai serial di televisi TV Asahi Jepang pada tanggal 2 April 1979. Serial TV Doraemon ini disutradarai oleh Tsutomu Shibayama dan diproduksi oleh Shin-ei Animation. Kepopuleran yang dimilikinya membuat Doraemon terpilih menjadi Duta Besar Jepang. Tugasnya adalah membantu promosi

kebudayaan Jepang ke luar negeri khususnya kartun animasi Jepang ke berbagai penjuru dunia.

Selain di Jepang, manga Doraemon menjadi salah satu karakter manga yang paling populer di Indonesia. Animenya disiarkan oleh RCTI sejak 13 November 1988 hingga sekarang dan direlai oleh SCTV Surabaya sejak tahun 1990 hingga 1993.

Kepopuleran yang dimiliki oleh Doraemon dari awal hingga saat ini terdapat faktor yang mendukungnya yaitu:

1. Manga Doraemon menjadi bahan bacaan yang dapat menghibur seluruh lapisan masyarakat tanpa memandang umur
2. Masyarakat menyukai bentuk dari kucing robot Doraemon yang lucu
3. Alur cerita dari Doraemon mudah untuk dipahami bahkan untuk anak-anak yang menjadi segmennya, bahasa yang dipergunakan adalah bahasa sehari-hari yang dipergunakan oleh anak-anak
4. Cerita Doraemon memberikan tambahan pengetahuan bagi penontonnya mengenai kebudayaan yang ada di Jepang, perilaku masyarakatnya sehari-hari. Diantaranya adalah perilaku dari masyarakat Jepang yang sudah terbiasa duduk tanpa menggunakan kursi dengan cara duduk lesehan di lantai, tidur tidak menggunakan ranjang, meletakkan sepatu atau sandal yang sudah dipakai dari luar diletakkan di depan pintu rumah atau tempat yang sudah disediakan (Fatonah, 2008: 13)

Gambar 2.1 Animasi Film Kartun Doraemon



Sumber: Data Dokumentasi, 2020

B. Cerita Anime Doraemon

Film Doraemon mengisahkan tentang kehidupan dari anak yang bernama Nobita. Doraemon mempunyai alat ajaib yang dapat membantu Nobita menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapinya. Permasalahan yang dihadapi Nobita setiap harinya membuat Doraemon merasa simpati untuk menolongnya sehingga jika Nobita meminta bantuan padanya pasti akan ditolong dengan bantuan kantong ajaib.

Hanya saja dalam menggunakan kantong ajaib ini Nobita tidak menggunakannya sebagaimana mestinya sehingga terkadang merugikan dirinya sendiri. Teman-teman Nobita seperti Gian dan Suneo sering menggunakan alat dari kantong ajaib, namun tidak dipergunakan sebagaimana mestinya sehingga menimbulkan dampak yang merugikan bagi keduanya.

Pada film Doraemon ini diceritakan bahwa Doraemon selalu membantu Nobita dari kesulitan yang dialaminya. Diantaranya adalah jika

Nobita dimarahi oleh ibunya, Giant yang sering memukulnya, Pak Guru di sekolah yang menghukumnya karena tidak mengerjakan PR.

Film Doraemon ini ditujukan untuk anak-anak sehingga dalam filmnya terdapat pesan moral yang dapat dijadikan pelajaran bagi anak-anak yang menontonnya. Latar cerita budaya Jepang yang ada dalam film dapat dijadikan sebagai pengetahuan bagi penonton tentang kebudayaan yang ada dan perilaku dari masyarakat di Jepang.

C. Tokoh dalam Film Kartun Doraemon

Beberapa tokoh yang ada di dalam film kartun Doraemon, yaitu (Fatonah, 2008: 15):

1. Doraemon

Doraemon adalah tokoh kartun karangan dari Fujiko F Fujio dan menjadi ikon budaya Jepang. Doraemon merupakan kucing robot dengan warna kuning, akan tetapi saat produksi terjadi kesalahan sehingga memiliki kurang sekrup jika dibandingkan dengan robot lainnya maka Doraemon masuk kategori robot kelas dua. Doraemon ini selanjutnya dikirim ke Akademi Robot untuk dilatih sebagai kucing rumah tangga namun pada saat tes mengalami kegagalan dan dilelang dan ditawarkan oleh keluarga yang miskin dan dijadikan sebagai pengasuh anak-anak.

Siang hari, Doraemon yang sedang tidur mendapati robot tikus tengah menggigit telinganya dan berdampak pada Doraemon yang terus menangis. Hal ini berakibat pada air matanya yang keluar sehingga membuat luntur menjadi warna biru dan Doraemon tidak memiliki daun telinga karena gigitan robot tikus.

Doraemon ini sangat menyukai makanan Dorayaki. Doraemon ini memiliki alat yaitu kantong ajaib yang mampu mengeluarkan benda-benda ajaib diantaranya mesin waktu, pintu kemana saja yang dapat membawa Doraemon dan Nobita kemanapun, baling-baling untuk terbang dan senter yang dapat membuat benda menjadi kecil.

2. Nobi Nobita

Tokoh utama dalam film Doraemon adalah Nobi Nobita yang memiliki panggilan Nobita. Dalam cerita Doraemon dia adalah anak Sekolah Dasar yang selalu mengalami nasib sial dan selalu mendapatkan hukuman dari gurunya. Pada saat berada di rumah Nobita malas untuk membantu pekerjaan rumah.

Nobita memiliki teman bernama Giant yang suka memukulnya jika Nobita menolak diajak untuk bermain baseball dan jika tidak membantunya. Nobita diceritakan dalam film adalah seorang yang menyukai binatang. Dalam film diceritakan pula bahwa Nobita memiliki keinginan untuk dapat membuat bangga kedua orang tua, gurunya dan teman-temannya akan tetapi tidak memiliki usaha untuk mencapai hal itu. Dalam menghadapi kesulitannya Nobita hanya mengandalkan alat yang dimiliki oleh Doraemon.

3. Shizuka Minamoto

Shizuka merupakan teman perempuan dari Nobita yang cantik, rajin mengerjakan tugas dan memiliki sifat baik hatinya. Shizuka disukai oleh Nobita. Pada film Doraemon, Shizuka diceritakan dekat dengan teman Nobita yaitu Dekisugi, namun di masa yang akan datang Shizuka kemudian menikah dengan Nobita. Shizuka diceritakan sebagai anak yang sangat suka mandi dengan

menggunakan air panas. Shizuka pun juga tidak suka jika temannya Nobita sering dijahili oleh Suneo dan Giant.

4. Takeshi Goda

Takeshi Goda atau yang biasa dipanggil Giant mempunyai bentuk badan yang besar jika dibandingkan dengan teman-teman sebayanya. Giant adalah anak yang suka marah, dan kasar bahkan suka memukul teman-temannya. Giant hobi bernyanyi walau suaranya tidak enak didengar, bahkan Giant sering mengadakan konser di lapangan agar teman-temannya mendengarkan. Giant sangat takut terhadap ibunya.

5. Suneo Honekawa

Suneo Honekawa adalah salah satu dari teman Nobita yang mempunyai sifat sombong, Suneo mempunyai kebiasaan memamerkan barang-barang yang dimilikinya kepada teman-temannya. Suneo pada dasarnya adalah orang yang manja jika ada di rumah dan mudah menyerah serta penakut. Suneo adalah teman dekat dari Giant dan kerap kesal dengan tingkah Giant karena suka merusak mainan Suneo. Suneo memiliki hobi bermain *remote control* dan mengumpulkan perangko untuk dikoleksi.

BAB III
TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Uji Reliabilitas Data

Pada penelitian ini, penulis telah melakukan coding terhadap film Doraemon. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa bahwa scene-scene yang menunjukkan aspek kepercayaan diri pada anak yang ada dalam film masih sangat minim. Hal ini ditunjukkan dengan masih sedikitnya scene yang penulis peroleh dalam proses coding film Doraemon tersebut. Dari scene-scene yang telah penulis data, berikut adalah tabel rangkuman dari scene yang menunjukkan aspek kepercayaan diri pada anak.

Tabel 3.1 Aspek Kepercayaan Diri pada Anak dalam Film Doraemon

No	Aspek	Jumlah Scene	Persetujuan Coder 1	Persetujuan Coder 2
1	Ambisi	3	3	3
2	Mandiri	3	3	2
3	Optimis	2	2	2
4	Tidak mementingkan diri sendiri.	3	3	3
5	Toleransi	5	5	4
	Jumlah	16	16	14

Sumber: Data Primer, 2020.

Berdasarkan data pada tabel tersebut di atas maka dapat dihitung reliabilitas datanya. Perhitungan reliabilitas menggunakan Formula Holsti. Berikut adalah perhitungan reliabilitas data:

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

Keterangan :

M = Jumlah *coding* yang sama

N1 = Jumlah *coding* yang dibuat oleh *coder 1*

N2 = Jumlah *coding* yang dibuat oleh *coder 2*

(Eriyanto 2011:290).

Data penulis:

$$\frac{2 (14)}{16 + 14}$$

Hasil : 0,93

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas diperoleh hasil sebesar 0,93. Merujuk pada ketentuan Holsti maka angka yang menunjukkan reliabilitas minimum ditoleransi pada angka 0,7 (70%), yang artinya jika perhitungan menunjukkan angka di atas 0,7 mempunyai arti alat ukur yang dipergunakan reliabel. Jika hasilnya kurang atau di bawah nilai 0,7 artinya alat ukur tidak reliabel. Dari hasil yang penulis peroleh yang menunjukkan nilai 0,93 dapat diketahui bahwa pengukuran yang dilakukan adalah reliabel.

2. Representasi Kepercayaan Diri Pada Anak pada Film Kartun Doraemon di RCTI

Berikut adalah analisis penulis dari aspek-aspek kepercayaan diri yang ada dalam Film Doraemon yang penulis teliti:

a. Aspek Ambisi

Pada penelitian ini penulis mendata terdapat 3 scene yang menunjukkan tokoh utama dalam film ini yaitu Nobita menunjukkan sikap ambisinya. Sikap ini ditunjukkan dari scene yang ada pada film sebagai berikut:

1) Scene dengan judul “Ayo Terus Mie Terpanjang”

Nobita memiliki keinginan yang kuat untuk dapat mewujudkan keinginan dari seseorang yang disukainya yaitu Nobita. Keinginan dari Shizuka tersebut adalah ingin makan mie mengalir. Mie mengalir adalah proses makan mie yang disalurkan melalui paralon/bambu dengan menggunakan air yang mengalir.

Pada scene ini Nobita tampak bersemangat dengan menggenggam tangannya dengan erat dan berteriak dengan suara yang lantang “Ya oke aku pasti bisa”. Hal ini menunjukkan bahwa Nobita memiliki kekuatan dalam dirinya untuk dapat bisa mewujudkan apa yang diinginkannya. Dari ambisi yang ada kemudian dapat diwujudkan dengan tindakan untuk melaksanakan apa yang ingin diwujudkan. Perkataan dari diri Nobita sendiri sebagai penyemangat, memberikan motivasi baginya bahwa dirinya bisa melakukan hal tersebut dan yakin akan kemampuan yang dimiliki.

2) Scene dengan judul "Esper yang terlambat 10 Menit"

Pada judul ini terdapat dua scene yang menunjukkan sikap Nobita yang ambisius. Pada scene pertama dimana Nobita mempunyai keinginan untuk menjunjung tinggi kebenaran. Hal ini dilatarbelakangi karena banyak teman-temannya yang dibully, dianiaya tanpa sebab oleh temannya sendiri yaitu Giant. Ekspresi dari Nobita sangat terlihat sekali dimana dia menunjukkan wajah yang serius, semangat dan tangannya pun digenggam mengepal seraya dengan lantang menyatakan keinginannya untuk membantu teman-temannya di depan Doraemon.

Scene selanjutnya, masih dari judul yang sama adalah pada saat Nobita dengan ambisi yang dimiliki semangat untuk mencoba praktik alat ajaib yang diberikan oleh Doraemon. Doraemon ingin membantu Nobita akan tetapi tidak begitu saja, Nobita juga harus berusaha. Caranya adalah Nobita harus berkonsentrasi dengan sepenuh keyakinan untuk dapat memindahkan benda yang ada di depannya. Jika Nobita dapat memindahkan benda tersebut, maka dia mempunyai kekuatan/kelebihan yang dapat dipergunakan untuk menolong sesama.

Dari 3 scene yang penulis analisis dalam aspek ini antara coder 1 dengan coder 2 mempunyai persepsi yang sama. Persepsi tersebut adalah berupa persetujuan antar coder bahwa scene tersebut menunjukkan aspek ambisius yang dimiliki oleh tokoh yaitu Nobita dalam Film Doraemon.

b. Aspek Mandiri

Pada aspek ini terdapat 3 scene yang penulis teliti untuk melihat bagaimana kemandirian yang ada dalam tokoh pada film. Kemandirian yang ditunjukkan dari scene yang ada pada film sebagai berikut:

1) Scene Episode "Ayo Terus Mie Terpanjang"

Pada episode ini Nobita mempunyai keinginan untuk mewujudkan keinginan dari Shizuka untuk makan mie mengalir, akan tetapi dikarenakan Shizuka hendak pergi keinginan tersebut belum dapat terwujud. Nobita yang kuat keinginan akhirnya menyusul Shizuka ke stasiun sendiri sebelum Shizuka naik kereta api cepat. Nobita datang sendiri mengantar mie dengan bantuan alat Doraemon yaitu pintu kemana saja sehingga kedatangannya sangat cepat ke stasiun dari rumah.

Datangnya Nobita ke stasiun sendiri untuk mengantarkan mie, oleh coder 1 dianggap merupakan bentuk kemandirian yang dimiliki oleh Nobita. Akan tetapi oleh coder 2 hal tersebut bukan suatu kemandirian karena Nobita menggunakan alat ajaib pintu kemana saja milik Doraemon sehingga sangat dimudahkan untuk menuju ke stasiun tempat Shizuka berada.

Scene selanjutnya masih dalam episode yang sama, Nobita dengan semangatnya memasak mie untuk segera disajikan ke Shizuka. Nobita dengan cekatan mengaduk mie yang ada dalam panci hingga mienya masak dan siap untuk disantap. Nobita memasak mie tanpa dibantu oleh Doraemon. Coder 1 dan coder 2 dalam scene ini sama-sama sepakat bahwa scene tersebut menunjukkan sikap kemandirian yang dimiliki oleh Nobita untuk mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orang lain.

2) *Scene Episode*”Melewati Musim Panas di Rumah Mini”

Pada episode ini penulis hanya menemukan 1 scene yang menunjukkan kemandirian dari Nobita, yaitu pada saat Nobita belajar bersama dengan Shizuka. Nobita memiliki kesadaran dengan mengerjakan PR nya sendiri ditemani oleh Shizuka dan Doraemon. Antara coder 1 dan coder 2 sama-sama sepakat bahwa scene ini menunjukkan sikap kemandirian dari Nobita yang mau mengerjakan PR nya sendiri.

c. Aspek Optimis

Aspek optimis dalam penelitian ini penulis menemukan 2 scene yang ada pada episode”Ayo Terus Mie Terpanjang”. Antara coder 1 dan coder 2 sama-sama setuju bahwa kedua scene tersebut adalah menunjukkan sikap optimis yang ditunjukkan oleh Nobita sebagai tokoh utama dalam film Doraemon. Pada *scene* ini Nobita yakin bahwa alat yang dimiliki oleh Doraemon dapat sampai menuju ke rumah Shizuka sehingga Shizuka dapat makan mie mengalir. Tampak Doraemon pun tersenyum dan Nobita melambaikan tangannya ke atas. Hal ini menunjukkan bahwa Nobita memiliki keyakinan, optimis bahwa alat tersebut dapat sampai dengan baik sehingga dapat memenuhi janjinya mewujudkan keinginan Shizuka makan mie mengalir.

Alat milik Doraemon tersebut ada di udara untuk mencari lokasi keberadaan Shizuka yang ternyata sudah masuk ke dalam kereta api cepat. Nobita meyakini bahwa alat tersebut juga akan sampai dengan cepat mengejar kereta api cepat yang sudah jalan terlebih dahulu sehingga Shizuka dapat menikmati mie mengalir yang dibuatnya.

Scene selanjutnya adalah pada saat Nobita bersama-sama dengan Doraemon bersemangat dan yakin bahwa mie mengalir

yang dibuatnya akan dapat sampai ke Shizuka dengan cepat berkat alat canggih yang dimiliki oleh Doraemon. Nobita memiliki keyakinan bahwa usahanya untuk membuat mie mengalir dapat terwujud. Hal ini tampak pada raut mukanya yang sumringah, mengepalkan tangannya ke atas tanda memiliki keoptimisan atas cara yang dilakukannya.

d. Aspek Tidak Mementingkan Diri Sendiri

Pada aspek ini penulis mendapati 3 scene dalam film Doraemon yang menunjukkan tokoh yang tidak mementingkan dirinya sendiri. Dari 3 scene ini antara coder 1 dan coder 2 sama-sama memiliki persetujuan yang sama bahwa scene tersebut menunjukkan representasi dari aspek tidak mementingkan dirinya sendiri.

1) *Scene Episode*”Ayo Terus Mie Terpanjang”

Pada episode ini ditunjukkan bahwa Nobita mengajak temannya yaitu Shizuka untuk makan mie mengalir. Nobita sangat senang mengajak Shizuka yang merupakan perempuan yang disukai oleh Nobita. Nobita mengajak Shizuka dengan antusias dan semangat, dengan harapan Shizuka mau untuk diajak makan mie mengalir bersama. Shizuka pada awalnya tidak yakin atas ajakan yang disampaikan oleh Nobita, karena baginya tidak mungkin Nobita dapat mewujudkan makan mie mengalir, tetapi dengan keyakinan yang diberikan oleh Nobita maka Shizuka pun mau menerima ajakan dari Nobita.

2) *Scene Episode*”Melewati Musim Panas di Rumah Mini”

Pada episode ini terdapat 2 scene yang menunjukkan sikap tidak mementingkan diri sendiri yang ditunjukkan oleh tokoh dalam film. Scene pertama adalah pada saat Nobita mengajak Shizuka untuk bersama-sama menikmati

rumah mini dari alat ajaib Doraemon sehingga tidak merasa kepanasan karena musim panas yang panjang. Nobita ingin mengajak Shizuka karena tidak ingin sendiri menikmati rumah mini tersebut.

Seperti diceritakan dalam alur film bahwa pada saat itu Jepang sedang musim panas, sehingga semua orang merasa kepanasan dan ingin menikmati suasana yang dingin. Nobita meminta bantuan ke Doraemon untuk membantunya mengatasi cuaca panas yang dialaminya. Doraemon pun membantu dengan membuat rumah mini dari kantong ajaibnya.

Rumah mini yang sudah tercipta kemudian dicoba oleh Doraemon dan Nobita, Nobita pun senang dan ingin mengajak Shizuka untuk bersantai menikmati rumah mini bersama-sama.

Setelah Shizuka menerima ajakan dari Nobita, maka Shizuka diajak oleh Nobita untuk masuk ke rumah mini. Nobita mempersilahkan Shizuka untuk masuk ke dalam dan bersenang-senang bersama-sama.

e. Aspek Toleransi

Pada aspek toleransi ini penulis menemukan ada 5 scene dalam beberapa episode film Doraemon. Antara coder 1 dan coder 2 hanya ada 1 scene yang persepsinya berbeda sehingga terdapat 4 scene yang sama-sama disetujui menunjukkan aspek toleransi yang ditunjukkan oleh tokoh dalam film tersebut.

1) *Scene Episode*”Esper yang terlambat 10 Menit”

Pada episode ini terdapat 2 scene yang menunjukkan aspek toleransi. Pertama adalah pada scene dimana tampak salah seorang teman Nobita dipukul oleh Giant hingga jatuh. Nobita yang berdiri di belakang Giant menunjukkan rasa

takutnya, ia hendak menolong tetapi takut dengan Giant yang dikhawatirkan jika ia membantu temannya nantinya akan dipukul juga.

Tampak Nobita menunjukkan ekspresi muka ketakutan, tangannya disedekapkan di dekat mulutnya. Nobita terlihat sekali punya keinginan untuk menolong, tetapi kemudian dipikirkannya dengan matang apakah ia berani untuk menolong. Scene ini oleh coder 1 dianggap menunjukkan sikap toleransi dimana Nobita sudah ada niat untuk menolong Nobita. Akan tetapi hal ini berbeda dengan penilaian yang dilakukan oleh coder 2 dimana coder 2 menganggap bahwa scene ini tidak menunjukkan toleransi, walaupun Nobita menunjukkan ekspresi muka takut, hendak menolong tetapi pada akhirnya dia tidak sampai menolong teman yang dipukuli oleh Giant. Menurut coder 2 niat untuk menolong yang dipunyai oleh Nobita belum diwujudkan sehingga ia hanya dapat melihat temannya jatuh tergeletak tanpa bisa berbuat apa-apa. Bahkan Nobita pun juga merasa takut jika pada akhirnya ia akan dipukuli juga oleh Giant.

Scene selanjutnya adalah pada adegan sesaat setelah Nobita sampai di rumah. Nobita yang melihat temannya dipukuli oleh Giant dan dia tidak dapat menolong merasa iba, kasihan. Nobita mengatakan bahwa dirinya “payah”, karena membiarkan temannya dipukuli dan dia tidak mengatakan kebenaran bahwa Giant itu yang salah. Tampak dalam scene raut muka Nobita yang sedih dan murung karena menyesali perbuatannya yang tidak bisa membantu temannya dan dia merasa kasihan dengan temannya yang dipukuli oleh Giant. Nobita sempat termenung duduk sendiri beberapa saat sebelum Doraemon datang menghampirinya.

2) *Scene Episode “Kebohongan itu Benar”*

Pada episode ini penulis menemukan 1 scene yang menunjukkan sikap toleransi, saat Nobita tidak terima kalau ayahnya diejek oleh temannya yaitu Giant karena tidak memiliki kelebihan apapun yang dapat dibanggakan. Pada scene ini diceritakan Giant bercerita pada teman-temannya saat bermain di lapangan bahwa ayahnya adalah sosok yang dapat dibanggakan. Ayah Giant memiliki kehebatan sumo, berhasil juarai lomba. Hal ini Giant bandingkan dengan ayah dari teman-temannya yang tidak memiliki hal yang dapat dibanggakan termasuk ayah Nobita.

Mendengar perkataan dari Giant, Nobita tidak terima bahwa ayahnya dan ayah dari teman-temannya diejek oleh Giant. Nobita pun kemudian berkata bahwa ayahnya juga memiliki kelebihan. Sikap yang ditunjukkan oleh Nobita ini walaupun yang dikatakannya adalah tidak benar bahwa ayahnya memiliki kelebihan seperti ayah dari Giant, sikap Nobita menunjukkan bahwa ia tidak suka ayahnya dan ayah teman-temannya diejek oleh Giant. Oleh karena itu ia melakukan protes pada Giant walaupun yang dikatakannya tentang ayahnya tidaklah benar, hal ini dilakukan agar Giant tidak mengejek ayahnya lagi.

3) *Scene Episode “Doraemon vs Dracula (1)”*

Pada episode ini penulis menemukan 2 scene yang menunjukkan sikap toleransi yang dilakukan oleh tokoh dalam film. Scene pertama adalah pada saat Nobita masuk ke dalam kamarnya dan menemukan Doraemon sedang marah dengan Dorami. Hal ini yang kemudian membuat Dorami kemudian pergi lewat laci ajaib. Nobita yang mengetahui antara

Doraemon dan Dorami sedang berseteru hanya karena kue dorayaki, meminta Doraemon untuk mengalah dan meminta maaf kepada Dorami. Akan tetapi sepertinya Doraemon enggan untuk meminta maaf dan menyusul Dorami.

Pada scene ini Nobita menunjukkan sikap toleransinya dengan memberikan saran/masukan kepada Doraemon, dengan tetap menjaga perasaan dari Doraemon. Perkataan yang disampaikan Nobita kepada Doraemon juga disampaikan dengan halus dan tidak menyinggung Doraemon walaupun Doraemon pada akhirnya tetap bersikukuh mempertahankan pendiriannya untuk tidak meminta maaf dan mengalah pada Dorami.

Scene selanjutnya dalam episode ini adalah pada saat Dorami tengah dikepung oleh robot jahat yang ingin melukainya. Tiba-tiba Nobita datang untuk membantu Dorami mengusir robot jahat tersebut. Nobita membantu Dorami menggunakan senjata senapan sehingga robot jahat menjadi takut dan menjauh. Secara tidak sengaja Nobita melempari robot dengan kue dorayaki, dan robot jahat menjadi ketakutan dan mundur menjauhi Nobita dan Dorami. Pada scene ini menunjukkan sikap toleransi yang ditunjukkan oleh Nobita, dimana ia dengan sigap membantu orang lain yang sedang mengalami kesusahan, walaupun dirinya sendiri juga terancam dengan adanya roh jahat.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini penulis telah melakukan coding film Doraemon yang penulis ambil sebagai sampel penelitian untuk melihat bagaimana

kepercayaan diri yang direpresentasikan dalam film tersebut. Dari hasil coding yang penulis lakukan, representasi kepercayaan diri dalam film tersebut memang masih minim. Hal ini dikarenakan secara umum, film Doraemon menceritakan tokoh utama yaitu Nobita yang memiliki sikap pemalas dan sangat bergantung dengan alat ajaib Doraemon. Oleh karena itu sikap-sikap yang ditonjolkan dalam film tersebut lebih kepada pengharapan dari Nobita akan alat ajaib dari Doraemon. Akan tetapi dalam film tersebut juga terselip sikap-sikap baik yang patut untuk ditiru seperti kepercayaan diri yang sangat penting terutama bagi anak.

Pada penelitian ini penulis melihat representasi dari kepercayaan diri pada anak, Eriyanto (2001:45) menyatakan bahwa representasi adalah gambaran dari hal-hal yang terjadi pada diri seseorang, peristiwa, objek yang muncul melalui tanda-tanda dan memberikan makna pada kejadian yang muncul tersebut. Oleh karena itu penulis melihat kepercayaan diri pada anak melalui tanda-tanda yang muncul dalam *scene-scene* yang muncul dalam film tersebut. Tanda-tanda yang muncul tersebut adalah seperti sikap tubuh dan bahasa verbal (dialog) dalam film. Hal ini sesuai dengan konsep dalam representasi yaitu memberikan makna dari suatu tanda yang dapat berupa tulisan, video dan dialog serta fotografi yang ada.

Film Doraemon merupakan film kartun animasi. Kartun animasi ialah kartun yang memiliki gambar yang bergerak, hidup secara visual dan memiliki suara. Pada film Doraemon yang lebih menonjolkan kehidupan sehari-hari anak-anak di Jepang dengan budaya yang dimilikinya, akan tetapi menarik perhatian penonton di kalangan dunia karena tokoh dan kisah yang diceritakan memiliki hal yang menarik. Tokoh Nobita sebagai tokoh utama dengan sifat pemalasnya, dan Doraemon dengan alat ajaibnya yang dapat membantu setiap permasalahan yang dihadapi oleh Nobita. Kehidupan dari Nobita dan keluarganya ini dituangkan dalam sebuah film yang menunjukkan kehidupan yang tumbuh di dalam masyarakat. Sebuah film dapat merepresentasikan kondisi secara riil yang ada di dalam masyarakat.

Menurut Munadi (2008: 8), media penyampaian pesan melalui kartun merupakan bagian dari komunikasi grafis. Maksudnya adalah gambar yang menyampaikan pesan dengan simbol, tanda dengan cepat, ringkas terhadap suatu peristiwa, sikap, situasi tertentu. Media kartun ini memiliki pengaruh yang cukup besar pada tingkah laku seseorang. Kartun biasanya hanya menyampaikan pesan penting dari maksud yang akan disampaikan kepada penontonnya yang kemudian dituangkan dalam bentuk gambar secara visual. Biasanya media kartun tidak menggunakan simbol, karakter yang dapat mudah dipahami dengan cepat oleh si penonton. Hal ini sesuai dengan film Doraemon yang menjadi objek analisis dalam film ini, dimana film ini dalam setiap episodenya tidak begitu panjang ceritanya akan tetapi mampu menampilkan pesan yang ingin diangkat dalam film tersebut. Oleh karena itu simbol-simbol, tanda yang ditampilkan pun juga terbatas.

Kepercayaan diri yang penulis analisis dalam film Doraemon, dari hasil reliabilitas antara coder 1 dan coder 2 diperoleh hasil sebesar 0,93. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat persetujuan antar coder sangat tinggi, sehingga antar coder meyakini bahwa objek yang diteliti mampu menunjukkan aspek yang diteliti pada penelitian ini yaitu tentang kepercayaan diri.

Barbara (2000: 10) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan kepercayaan diri adalah rasa yakin yang dimiliki oleh seseorang dalam menghadapi tantangan yang dihadapi dalam menjalani hidup. Mewujudkan kepercayaan diri maka harus memiliki kesadaran dalam diri sendiri untuk mampu melakukan suatu hal. Seseorang yang memiliki tekad yang kuat untuk mewujudkan apa yang menjadi harapan, atau keinginan. Secara umum pada film Doraemon dengan tokoh utama Nobita memiliki sifat dasar yang diceritakan dalam film yaitu sifat pemalas, dan selalu berharap bantuan pada alat canggih milik Doraemon, namun masih memiliki kepercayaan diri pada dirinya sendiri. Hal ini berdasarkan analisis pada

scene-scene yang penulis dapatkan pada film Doraemon yang menjadi objek penelitian ini.

Pada penelitian ini penulis melakukan analisis terhadap aspek yang terkandung dalam kepercayaan diri yang terbagi menjadi lima aspek, antara lain:

Pertama adalah aspek ambisi, ambisi merupakan dorongan yang dimiliki dari dalam diri seseorang untuk dapat mencapai tujuan yang dikehendaki, memiliki pemikiran yang positif dan rasa yakin bahwa dirinya mampu untuk melaksanakan apa yang menjadi tujuannya tersebut. Pada penelitian ini penulis mendapati bahwa Nobita sebagai tokoh sentral dalam film Doraemon mempunyai sikap ambisi yang ditunjukkan dengan keinginannya yang kuat untuk mencapai sesuatu yang diinginkannya. Menurut penulis, sikap ambisius yang dimiliki oleh Nobita ini penting dimiliki karena menunjukkan adanya semangat yang kuat dalam diri seseorang untuk mencapai apa yang dicita-citakannya. Nobita dalam beberapa scene juga menunjukkan kemampuan yang dimiliki dan berkata yakin kepada dirinya sendiri bahwa ia mampu untuk melakukan pekerjaan yang sedang dilakukannya.

Ambisius yang ada pada anak dapat diartikan bahwa anak tersebut memiliki keinginan kuat untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya. Ambisi merupakan hal positif ketika anak tersebut mempunyai semangat dan berusaha keras untuk mencapai apa yang menjadi tujuannya. Begitupun juga yang dilakukan oleh Nobita dengan memiliki ambisi yang kuat untuk dapat mewujudkan keinginannya untuk makan mie mengalir bersama Shizuka, maka Nobita harus memasak mie sendiri. Hal ini adalah contoh dari ambisi yang positif yang dimiliki oleh Nobita.

Menurut penulis, ambisi pada anak penting dimiliki sehingga anak akan tergerak untuk bersemangat dan melakukan sebisa yang dilakukannya. Jika tidak memiliki ambisi, maka anak menjadi tidak semangat dan hanya melakukan kesehariannya seolah-olah hanya rutinitas biasa yang harus dijalankannya tanpa ada ambisi ke depannya untuk dapat

lebih baik lagi. Ambisi yang dimiliki juga dapat berubah ke arah yang negatif jika anak terus menerus memikirkan apa yang menjadi keinginan dan hanya mengandalkan bantuan di sekitarnya. Hal ini menurut penulis, akan berdampak pada anak yang akan sangat bergantung pada bantuan yang ada. Hal ini pula yang terjadi dalam tokoh film Doraemon, dimana Nobita dalam kehidupan kesehariannya sangat bergantung dengan bantuan dari alat-alat canggih dari kantong ajaib Doraemon.

Mandiri, individu yang mandiri adalah individu yang memiliki kemampuan untuk dapat mengerjakan sendiri apa yang menjadi tugasnya, tidak selalu harus meminta bantuan pada orang lain, memiliki daya tahan dalam menghadapi permasalahan yang dihadapinya. Pada penelitian ini penulis melihat bahwa tokoh diperlihatkan mampu untuk mengerjakan beberapa pekerjaan secara mandiri karena ada keinginan yang kuat dalam dirinya sendiri, hal ini berbeda dengan sikap sehari-hari yang lebih diceritakan sebagai seorang yang pemalas dan memiliki banyak keinginan yang tidak mudah untuk dicapai jika tanpa bantuan dari Doraemon.

Menurut penulis, beberapa *scene* yang penulis amati dapat diketahui bahwa sikap kemandirian yang dimiliki oleh Nobita ini dapat menjadi contoh bagi teman-temannya dan juga bagi penonton di rumah. Nobita dengan keinginan yang kuat mampu melaksanakan sesuatu untuk mencapai hal tersebut secara mandiri. Beberapa sikap dari kemandirian yang ditunjukkan oleh Nobita seperti memasak sendiri, dan juga belajar mengerjakan PR nya sendiri sebelum pergi untuk bermain. Menurut penulis, sikap kemandirian pada anak memang perlu untuk dipupuk sedari kecil oleh karena itu dibutuhkan perhatian dan pola asuh yang tepat dari orang tua kepada anak. Hal ini akan berdampak pada anak yang mampu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapinya dengan baik. Beberapa sikap kemandirian yang dapat diterapkan sejak dini pada anak adalah seperti membantu membereskan mainan, buku belajarnya sendiri ataupun membantu orang tua menyapu.

Hal yang terjadi pada Nobita, walaupun Nobita secara umum dalam film Doraemon diceritakan belum memiliki kemandirian yang cukup akan tetapi dari beberapa scene yang penulis amati Nobita memiliki sikap mandiri yang baik. Sikap mandiri ini ditunjukkan oleh Nobita dengan melakukan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya dengan sendirinya tanpa bantuan dari siapapun.

Seseorang yang memiliki sikap optimis maka mempunyai pemikiran yang positif. Anggapan akan keberhasilan selalu dalam benaknya sehingga untuk meraihnya dikeluarkan segala kemampuan yang ada yang ada dalam dirinya sendiri. Pada penelitian ini optimisme ditunjukkan oleh Nobita dan Doraemon dengan memiliki keyakinan bahwa usaha yang dilakukan oleh mereka tidak akan sia-sia, tentu saja walaupun dibantu dengan alat ajaib yang dimiliki oleh Doraemon. Menurut penulis, optimis yang ditunjukkan oleh Nobita ini adalah hal yang patut untuk ditiru karena sebagai penyemangat dalam melakukan setiap tindakan sehingga hasil yang diharapkan dapat sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Optimis dalam menjalani kehidupan ke arah yang lebih baik penting adanya, terutama bagi anak agar yakin akan kemampuan yang dimilikinya. Tentunya ini akan berdampak pada semangat anak bahwa apa yang dikerjakannya akan membuahkan hasil yang baik di kemudian hari.

Aspek selanjutnya yang muncul adalah tidak mementingkan diri sendiri, dalam hal ini seseorang yang tidak mementingkan diri sendiri dalam menjalani kehidupannya memprioritaskan pada kepentingan orang lain dibandingkan dengan kepentingan dirinya sendiri. Sikap tidak mementingkan diri sendiri ini menunjukkan bahwa tokoh dalam film ingin berbagi kebahagiaan bersama baik dengan keluarga maupun dengan teman-teman. Pada penelitian ini penulis melihat bahwa tokoh utama yaitu Nobita ingin sekali menikmati hal-hal baru dengan teman-temannya seperti dengan Shizuka dan juga teman-temannya.

Menurut penulis, tidak mementingkan diri sendiri pada anak menjadi penting sehingga anak dapat diajarkan sikap untuk dapat berbagi dengan sesama. Terutama dalam kondisi yang senang, hal ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari pada anak seperti mau berbagi mainan dengan saudara/teman, memberikan sebagian makanan kepada teman yang tidak membawa makanan bekal ke sekolah. Hal ini dapat menjadi contoh yang dapat diterapkan sehingga anak akan muncul rasa berbagi dengan sesama.

Aspek selanjutnya adalah toleransi, menurut Hakim (2002: 11) yang dimaksud dengan toleransi adalah dapat menerima apa yang disampaikan oleh orang lain, mampu menerima pendapat yang berbeda dengan pendapatnya. Toleransi dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari seperti dengan dapat menjaga perasaan orang lain, dapat menolong orang lain tanpa diminta jika mengetahui sedang kesulitan, memiliki sikap empati paham terhadap kondisi seseorang. Pada penelitian ini penulis mendapati bahwa sikap toleransi ini juga ditunjukkan oleh tokoh yaitu Nobita, dimana walaupun ia adalah anak yang malas akan tetapi memiliki hati yang paham akan kondisi yang dialami oleh orang lain. Hal ini terlihat pada Nobita yang merasa kasihan pada teman-temannya yang disakiti oleh Giant, Nobita ingin melawan apa yang dilakukan oleh Giant tersebut ,

Menurut penulis, dari beberapa aspek yang muncul dalam film anak Doraemon telah menunjukkan adanya representasi kepercayaan diri pada anak, walaupun scene yang diamati masih terbatas. Hal ini didukung pula oleh tema besar dalam film Doraemon yang menceritakan bahwa tokoh utama yaitu Nobita adalah anak yang diceritakan memiliki sifat pemalas, sangat bergantung dengan alat yang dimiliki oleh Doraemon, namun masih ada pesan positif yang disampaikan melalui sikap-sikap Nobita tersebut.

Hasil penelitian yang telah penulis lakukan ini berbeda dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dimana penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya terkait dengan analisis isi pada film kartun

anak mengkaji tentang ada tidaknya tindakan kekerasan yang ada dalam film kartun anak. Tindakan kekerasan adalah hal negatif yang sangat besar pengaruhnya pada perilaku anak. Adanya tindakan kekerasan yang muncul pada film kartun anak seyogyanya diminimalisir atau ditiadakan karena akan berdampak pada tindakan meniru yang akan dilakukan oleh anak jika menontonnya. Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan, jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa dalam tayangan film kartun anak tidak sepenuhnya mengandung unsur yang baik bagi anak. Hal ini terbukti dengan masih adanya tayangan yang mengandung unsur tindakan kekerasan, oleh karena itu perlu ada pengawasan dari orang tua walaupun film tersebut ditujukan kepada anak-anak. Pada penelitian yang penulis lakukan ini penulis mengambil tema yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu mengkaji hal yang positif yaitu tentang kepercayaan diri pada anak yang muncul pada film kartun anak. Kepercayaan diri pada anak perlu ditumbuhkan sejak dini salah satunya dapat dengan memberikan pesan tentang kepercayaan diri yang ada pada tontonan anak. Film-film yang mengandung unsur positif bagi anak inilah yang perlu untuk dikembangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Representasi kepercayaan diri pada anak di film Doraemon dari hasil reliabilitas antara coder 1 dan coder 2 diperoleh hasil sebesar 0,93. Hal ini menunjukkan bahwa antar coder mempunyai tingkat persetujuan yang tinggi terhadap objek yang diteliti yaitu pada scene-scene film Doraemon yang menunjukkan aspek kepercayaan diri.

Representasi kepercayaan diri pada anak dilihat dari 5 aspek yaitu ambisi, mandiri, optimis, tidak mementingkan diri sendiri dan toleransi. Kelima aspek tersebut muncul pada beberapa *scene* yang penulis teliti pada penelitian ini. Adanya aspek yang muncul menunjukkan bahwa walaupun secara umum film Doraemon mengisahkan tentang anak yang malas dan sangat bergantung pada robot berbentuk kucing Doraemon, namun masih memiliki sifat percaya diri yang ditunjukkan dalam adegan pada film. Nobita memiliki ambisi yang kuat untuk dapat mewujudkan apa yang menjadi keinginannya walaupun pada akhirnya dengan mendapatkan bantuan dari Doraemon.

Nobita menunjukkan sikap mandiri dengan melakukan pengerjaan PR sekolahnya sendiri sebelum bermain, memasak sendiri. Nobita dan Doraemon menunjukkan sikap optimis dengan memiliki keyakinan bahwa apa yang dilakukannya akan berhasil, walaupun hal ini dikarenakan adanya bantuan dari alat canggih milik Doraemon. Dalam kesehariannya, Nobita dan tokoh lain menunjukkan sikap tidak mementingkan dirinya sendiri, hal ini ditunjukkan dengan sikap ajakan bermain bersama dengan teman-teman sepermainannya seperti Shizuka, Suneo dan Giant. Nobita dalam film Doraemon juga memiliki

sikap toleransi dimana memiliki rasa empati atas kesusahan yang dialami oleh orang lain dan berusaha untuk memberikan bantuan semampunya.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah keterbatasan referensi yang penulis dapatkan sehingga penulis kurang dalam kajian dokumen atau studi pustaka. Hal ini menyulitkan penulis ketika harus merepresentasikan kepercayaan diri yang ada dalam film sehingga dapat diinterpretasikan dengan baik. Selanjutnya penulis juga mendapati film Doraemon yang dapat diperoleh juga terbatas sehingga sumber data yang dianalisis minim.

C. Saran

Penulis dapat memberikan saran untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat melakukan analisis representasi pada film anak dengan menggunakan aspek-aspek yang belum diteliti pada penelitian ini. Seperti misalnya kaitannya dengan representasi alienasi (keterasingan), perundungan (*bully*) yang ditujukan kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbara, Angelis. 2000. *Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Burton, Graeme. 2008. *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Cangara, Hafied. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darwanto. 2007. *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- Eriyanto. 2011. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Fatonah, Noneng. 2008. *Nilai-nilai Moral yang Tercermin dalam Manga Doraemon*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Hakim, Thursan. 2002. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Junaedi. 2017. Film Animasi Adit, Sopo dan Jarwo (Analisis Isi Pesan-Pesan Islami). Skripsi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Makassar: UIN Alauddin Makassar. Diakses melalui <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/4677/1/Junaedi.pdf>
- Kasiran. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Malang: UIN Press.
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Nasution. 2003. *Metode Research*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Putra, David Radityo. 2011. "Bentuk-Bentuk Kekerasan Dalam Serial Anak " (Analisis Isi Dalam Serial " Naruto Season 1, Episode 4-5 " Karya Masashi Kishimoto). Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi Audio Visual Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses melalui <http://eprints.umm.ac.id/30343/1/jiptummb--rdafitradi-27258-1-pendahul-n.pdf>

- Sadiman, Arief S.. dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Walgito. 2000. *Peran Psikologi di Indonesia: Peran Orang tua dalam Pembentukan Kepercayaan Diri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wicaksono, Agung. 2013. *Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Metode Tutor Sebaya Dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Larangan Brebes*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Wijaya, Nopri Kosuma. 2013. "Kekerasan Dalam Program Anak (Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants)". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses melalui <http://eprints.ums.ac.id/27273/>

