



**NILAI-NILAI MORAL YANG TERCERMIN DALAM  
*MANGA DORAEMON***



**NONENG FATONAH**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
UNIVERSITAS INDONESIA  
2008**



**NILAI-NILAI MORAL YANG TERCERMIN DALAM  
*MANGA DORAEMON***

Skripsi  
diajukan untuk melengkapi  
persyaratan mencapai gelar  
Sarjana Humaniora

oleh  
**NONENG FATONAH**  
NPM 070408703X  
Program Studi Jepang

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
UNIVERSITAS INDONESIA  
2008**

Skripsi ini telah diujikan pada hari Selasa tanggal 15 Juli 2008.

**PANITIA UJIAN**

Ketua

Pembimbing

**Darsimah Mandah, M.A.**

**Dr. ETTY Nurhayati Anwar**

Panitera

Pembaca I

**Ansar Anwar, S.S.**

**Yenny Simulja, M.A.**

Pembaca II

**Ansar Anwar, S.S.**

Disahkan pada hari ..... tanggal ..... oleh:

Koordinator Program Studi Jepang

Dekan FIB UI

**Jonnie S. Hutabarat, M.A.**

**Dr. Bambang Wibawarta**

Seluruh isi skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

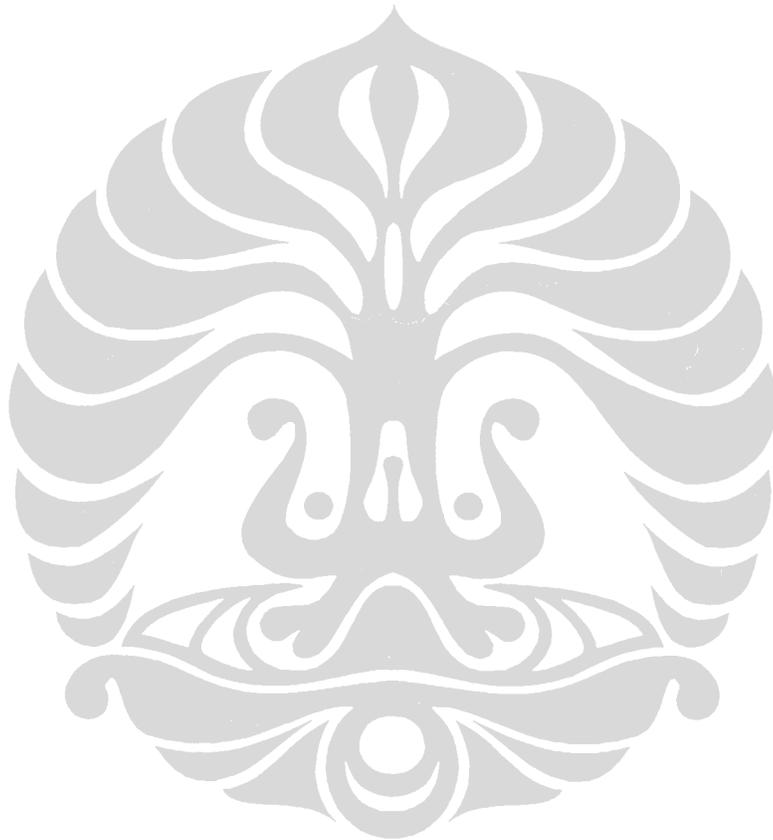
Depok, 15 Juli 2008

Penulis

Noneng Fatonah

NPM. 070408703X





*Untuk Mama, Bapak, kakak-  
kakak, serta adik-adikku yang  
senantiasa memberi dukungan  
demi keberhasilanku.*

*-LUV U ALL-*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat segala rahmat dan hidayat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah pada suri tauladan Nabi Besar Muhammad SAW.

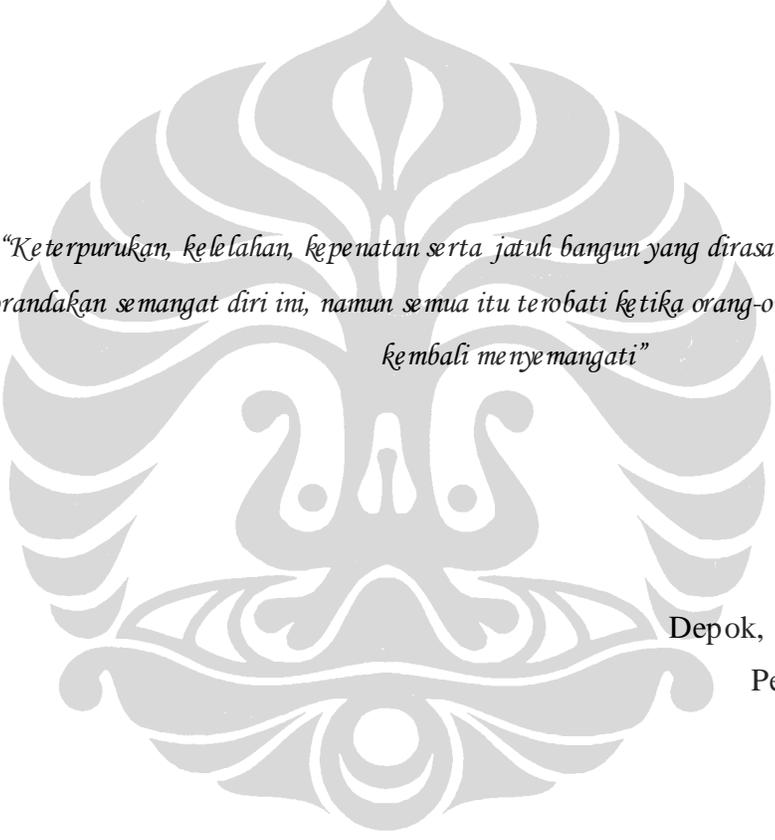
Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora Program Studi Jepang pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya bila harus menjalaninya sendiri seta menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini, saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Etty N. Anwar, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan banyak waktu, tenaga dan pikirannya untuk mengarahkan serta memberikan masukan yang bermanfaat bagi saya. Terima kasih atas segala perhatian, semangat dan dorongan yang selalu diberikan *sensei* sehingga membuat saya termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. *Sensei* lah yang senantiasa meredakan kegalauan hati yang disebabkan skripsi ini.
2. Dr. Diah Madubrangti selaku pembimbing akademik, untuk nasehat yang diberikan dan kesediaannya menyetujui mata kuliah tiap semester.
3. Jonnie. S Hutabarat, M.A. selaku kepala Pogram Studi Jepang dan seluruh dosen Program Studi Jepang yang telah memberikan ilmunya dan membuat perkuliahan menjadi menarik.
4. Darsimah Mandah, M.A selaku ketua sidang, Yenny Simulja, S.S, selaku pembaca I, Ansar Anwar, S.S selaku pembaca II skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membaca skripsi saya serta memberikan banyak saran dan kritik demi perbaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Subbag Kemahasiswaan, Bu Irma, Pak Jum, Bu Dewi, Pak Sodik yang telah membantu saya dalam pencarian informasi beasiswa. Terima kasih telah menjadi orang tua selama masa kuliah, tempat berbagi cerita. Bapak Subbag Akademik, Pak Erwin yang membantu dalam mengurus segala surat keperluan skripsi. Terima kasih atas perhatian dan semangatnya selama ini.
6. Bpk R. Cecep Eka Permana (Mahalum FIB UI 2004-2008) yang telah memberikan banyak pelajaran dalam berorganisasi. Terima kasih atas diskusi-diskusi yang menarik dalam menghadapi Mahasiswa Baru FIB UI.
7. Mama dan Bapak yang senantiasa berjuang demi kesuksesan anak-anaknya tanpa kenal lelah (semoga suatu hari nanti noneng bisa membahagiakan kalian). Kepada kakak-kakak, adik-adikku, kakak ipar, kedua keponakan, dan semua saudara yang telah mendoakan keberhasilan saya dalam menjalankan kuliah ini.
8. Sahabat-sahabat keluarga besar mahasiswa Program Studi Jepang 2004 (Inge, Lovie, Rachma, Meri, Ellis, Ranny, Frida, Elita, Dicky, Putie, Widi, Mita, Ajeng, Chabel, Dion, Gibi, Anggi, Gipu, Tita, Ami, Rinita, Destin, Dini, Erika, Etas, Hana, Hara, Himmi, Putri, Reino, Santi, Uzi, Elysia, Denis, Nyit-Nyit, Shania) dan 2003 (Saki, Puto, Reza, Dian, Okta, Marjo, Nisa) karena merekalah yang selalu menyemangati, memberi masukan dan bantuan. Berkat mereka pula masa perkuliahan jadi menyenangkan.
9. Sahabat-sahabat di Senat Mahasiswa FIB UI 2006-2007, 2007-2008 dan di BEM FIB UI 2008 yang telah mengajarkan banyak hal tentang kehidupan. Terima kasih kepada Om Indra, Bundo Wani, Acit, Reno, Reta, Eka, Fathia, Andi, Uni Dilla, Ronald, Cate, Prima, Ridwan, Kiki, Uthy, Fitri, Ganesh (BPH SM FIB UI 2007-2008) yang telah mengajarkan tentang kesolitan dalam berorganisasi, menjalankan amanah, menjaga kesabaran, dan berbagai macam hal yang bisa dijadikan pengalaman berharga.
10. Teman-teman *Sobat in the Gank* (Acit, Wani, Reno dan Ronald), teman-teman *kosan Wagimun'ers* (Hani, Echy, Dewi, Candra, Dona, Rini, K'Lely, Tita, Mba Novi), teman-teman *Bursa Asrama UI* (Etha, Yudi, Dwi, Hani, Abdur, Kamil,

Ocho, Sapta, Surya, Vrida, Sita), teman-teman *asrama* (Hani, Reni, Ade, Rily, Icha, Anda, Isil, Rita, Anggi, Ike, Eria, Tia, Mba Muf, Rerin, Erna, Lulu, Fresti, Berto, Rian, Aska) serta teman-teman lain yang mungkin namanya belum disebutkan. Terima kasih untuk semua persahabatan kita.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua. Sesungguhnya kebenaran hanya milik-Nya dan kesalahan ada pada diri penulis selaku manusia biasa.



*“Keterpurukan, kelelahan, kepenatan serta jatuh bangun yang dirasa terkadang memporak-porandakan semangat diri ini, namun semua itu terobati ketika orang-orang yang menyayangiku kembali menyemangati”*

Depok, 15 Juli 2008

Penulis

Noneng Fatonah

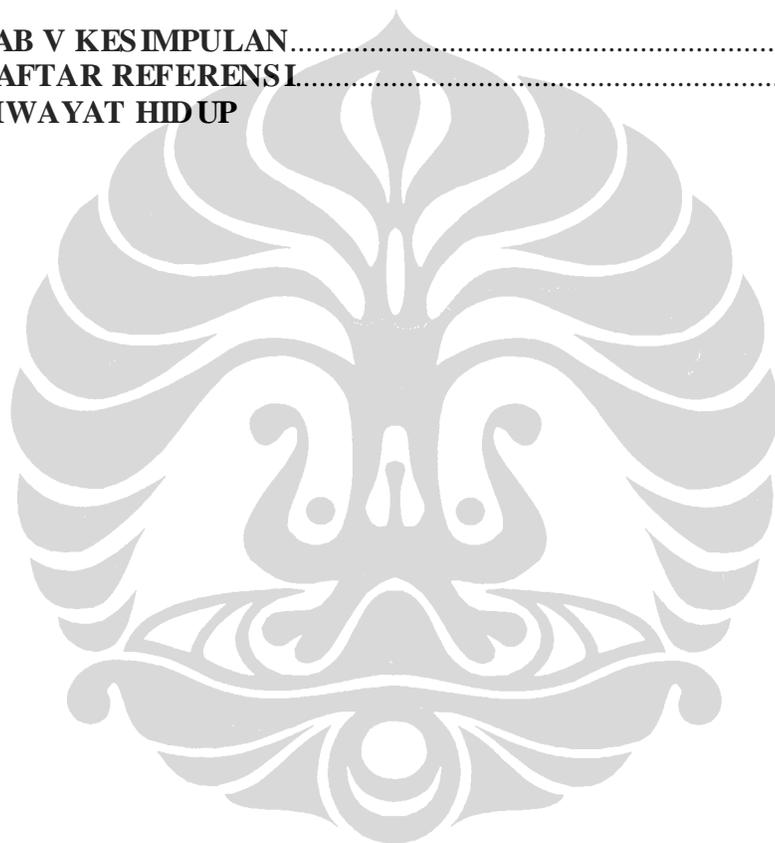
## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>  |      |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....  | i    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....  | ii   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....   | iv   |
| <b>ABSTRAK</b> .....  | vii  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....   | viii |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....  | x    |
| <br>  |      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>  |      |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....   | 1    |
| 1.2 Permasalahan.....   | 12   |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....  | 13   |
| 1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....   | 13   |
| 1.5 Kerangka Teori.....   | 14   |
| 1.6 Metode Penelitian.....  | 17   |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....  | 18   |
| <br>  |      |
| <b>BAB II GAMBARAN UMUM MANGA DORAEMON</b>  |      |
| 2.1 <i>Manga Doraemon</i> .....   | 20   |
| 2.2 Tokoh-tokoh dalam <i>Manga Doraemon</i> .....                                 | 28   |
| 2.2.1 Doraemon.....   | 29   |
| 2.2.2 Nobi Nobita.....  | 30   |
| 2.2.3 Shizuka Minamoto.....   | 31   |
| 2.2.4 Takeshi Goda.....   | 32   |
| 2.2.5 Suneo Honekawa.....   | 32   |
| 2.2.6 Nobisuke Nobi.....  | 33   |
| 2.2.7 Tamako Kataoka.....   | 33   |
| 2.2.8 Dorami.....   | 34   |
| 2.2.9 Hidetoshi Dekisugi.....   | 34   |
| 2.2.10 Pak Guru.....  | 34   |
| 2.2.11 Jaiko.....   | 35   |
| <br>  |      |
| <b>BAB III GAMBARAN UMUM NILAI-NILAI MORAL YANG TERDAPAT DALAM MANGA DORAEMON</b> |      |
| 3.1 Nilai <i>Amae</i> .....   | 38   |
| 3.2 Nilai <i>Giri</i> .....   | 42   |
| 3.3 Nilai <i>Ninjou</i> .....   | 46   |
| 3.4 Nilai Kejujuran.....  | 47   |
| 3.5 Nilai Kesetiaan.....  | 49   |

**BAB IV ANALISIS NILAI-NILAI MORAL YANG TERCERMIN  
DALAM MANGA DORAEMON**

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 4.1 | Analisis Nilai <i>Amae</i> dalam <i>Manga Doraemon</i> .....   | 54 |
| 4.2 | Analisis Nilai <i>Giri</i> dalam <i>Manga Doraemon</i> .....   | 68 |
| 4.3 | Analisis Nilai <i>Ninjou</i> dalam <i>Manga Doraemon</i> ..... | 77 |
| 4.4 | Analisis Nilai Kejujuran dalam <i>Manga Doraemon</i> .....     | 79 |
| 4.5 | Analisis Nilai Kesetiaan dalam <i>Manga Doraemon</i> .....     | 85 |

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| <b>BAB V KESIMPULAN</b> ..... | 91 |
| <b>DAFTAR REFERENSI</b> ..... | 94 |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b>          |    |



## DAFTAR GAMBAR

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1  | Persentase minat orang asing terhadap negeri Jepang   | 21 |
| Gambar 2.2  | Penjualan <i>manga Doraemon</i> pada tahun 1996 di Jepang   | 26 |
| Gambar 4.1  | <i>Amae</i> antara Nobita dengan Ibu Nobita   | 54 |
| Gambar 4.2  | <i>Amae</i> antara Nobita dengan kedua orang tuanya   | 57 |
| Gambar 4.3  | <i>Amae</i> antara Nobita dengan anak hilang  | 59 |
| Gambar 4.4  | <i>Amae</i> Nobita kepada Doraemon karena kejailan Suneo  | 60 |
| Gambar 4.5  | <i>Amae</i> Nobita kepada Doraemon dari pukulan Giant   | 62 |
| Gambar 4.6  | Sikap saling ketergantungan Nobita dan Doraemon   | 63 |
| Gambar 4.7  | Doraemon mengkhawatirkan keadaan Nobita   | 64 |
| Gambar 4.8  | Ketergantungan Nobita pada Doraemon dari amarah ayah  | 66 |
| Gambar 4.9  | Sewashi mengatakan perihal kedatangannya kepada Nobita  | 69 |
| Gambar 4.10 | <i>Samurai</i> membalas kebaikan Nobita   | 72 |
| Gambar 4.11 | <i>Giri</i> kepada nama sendiri   | 73 |
| Gambar 4.12 | Kepatuhan Nobita pada perintah Ibu  | 75 |
| Gambar 4.13 | Nobita menuruti perintah Ibu  | 76 |
| Gambar 4.14 | <i>Ninjou</i> nenek terhadap Nobita   | 78 |
| Gambar 4.15 | Sikap jujur Nobita  | 79 |
| Gambar 4.16 | Kejujuran sebuah boneka   | 81 |
| Gambar 4.17 | Kejujuran Nobita tentang orang tuanya   | 83 |
| Gambar 4.18 | Kesetiaan Nobita sebagai samurai pada atasannya serta adanya Perasaan dilema antara <i>giri</i> dan <i>ninjou</i> | 85 |
| Gambar 4.19 | Dilema antara <i>giri</i> dan <i>ninjou</i>   | 87 |
| Gambar 4.20 | Kesetiaan Doraemon pada Nobita  | 89 |

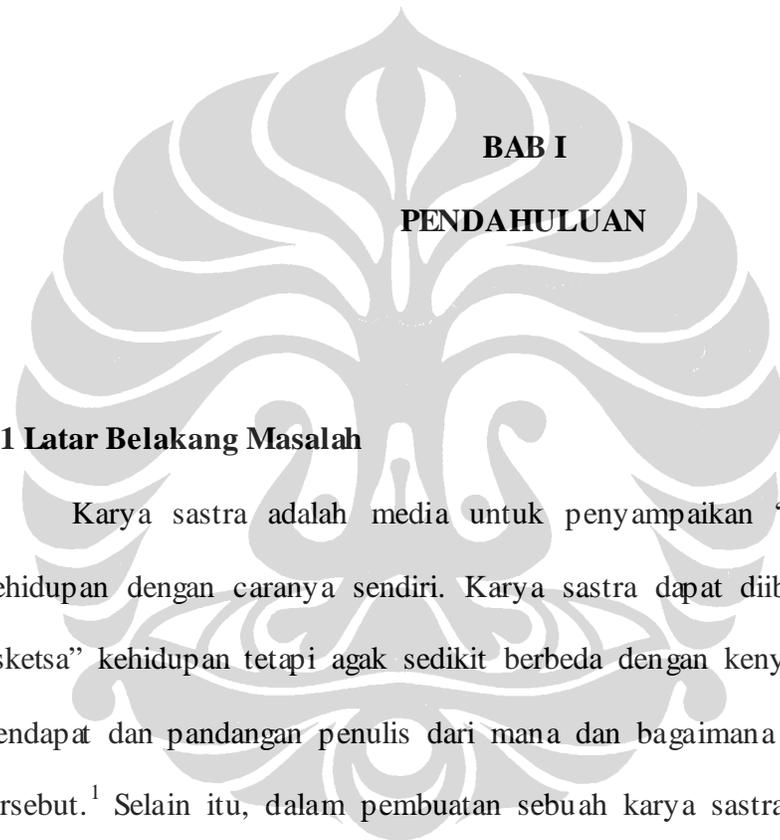
## ABSTRAK

**NONENG FATONAH. Nilai-nilai Moral yang Tercermin dalam *Manga Doraemon*. (Di bawah bimbingan Dr. Ety Nurhayati Anwar). Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, 2008.**

Penelitian mengenai nilai-nilai moral yang tercermin dalam *manga Doraemon* bertujuan untuk menjelaskan nilai-nilai moral seperti apa yang tercermin dalam *manga Doraemon* yang dapat dijadikan sumber pembelajaran moral bagi anak-anak Jepang. Dasar teori yang digunakan adalah teori *amae* menurut Takeo Doi, *teori Giri Ninjou* menurut Ruth Benedict, teori kejujuran dan kesetiaan menurut Izano Nitobe.

Metode yang digunakan adalah studi pustaka. Data yang penulis peroleh, penulis kumpulkan, baca dan dicari data-data yang relevan dengan penelitian. Setelah itu, data-data tersebut penulis pahami dan interpretasikan sendiri, kemudian penulis deskripsikan kembali dalam skripsi ini.

Setelah memaparkan sejumlah data dan menganalisisnya, pada akhir penelitian ditarik kesimpulan bahwa dalam *manga Doraemon* tercermin nilai moral *amae*, *giri*, *ninjou*, kesetiaan dan kejujuran yang diperlihatkan oleh sikap dan perilaku tokoh-tokoh dalam *manga Doraemon*.



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Karya sastra adalah media untuk menyampaikan “pemahaman” tentang kehidupan dengan caranya sendiri. Karya sastra dapat diibaratkan “potret” atau “sketsa” kehidupan tetapi agak sedikit berbeda dengan kenyataan karena terdapat pendapat dan pandangan penulis dari mana dan bagaimana ia melihat kehidupan tersebut.<sup>1</sup> Selain itu, dalam pembuatan sebuah karya sastra pun, para sastrawan biasanya lebih mengembangkan imajinasinya.

Dalam kehidupan sehari-hari, karya sastra merupakan media komunikasi yang melibatkan 3 komponen, yakni pengarang sebagai pengirim pesan, karya sastra sebagai pesan dan pembaca sebagai penerima pesan.<sup>2</sup> Pesan yang disampaikan

---

<sup>1</sup> Melani Budianta, dkk. *Membaca Sastra*. (Magelang: IndonesiaTera), 2003, 20

<sup>2</sup> *Ibid.*

biasanya mengenai pendidikan moral yang memperlihatkan sikap dan perilaku para tokoh yang menggambarkan nuansa-nuansa perasaan dan pikiran pengarang berdasarkan pengalaman pribadi ataupun keadaan sosial yang berlaku dalam masyarakat.

*Manga* merupakan salah satu bentuk karya sastra yang ada di Jepang. *Manga* ditulis dengan menggunakan 2 karakter kanji, yaitu *man* (漫) yang berarti “tanpa sengaja” dan kanji *ga* (画) yang artinya “gambar, foto, lukisan atau sketsa”.<sup>3</sup> *Manga* dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar lucu dan karikatur, serta lebih spesifik lagi dikatakan sebagai komik strip<sup>4</sup> atau komik.<sup>5</sup> *Manga* merupakan suatu bentuk karya sastra populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk cerita. Orang yang menggambar *manga* disebut *mangaka*. Selain itu, ada juga yang disebut *doujinshi*. *Doujinshi* adalah sebutan bagi *manga* yang dibuat oleh *fans manga* yang memiliki alur cerita atau akhir yang berbeda dari *manga* aslinya. *Doujinshi* sendiri terkadang menjadi batu loncatan seseorang atau kelompok untuk menjadi *mangaka*.<sup>6</sup>

Sastrawan Amerika Edgar Allan Poe mengatakan bahwa fungsi sastra selain sebagai media penghibur juga di dalamnya terdapat pesan yang ingin disampaikan

---

<sup>3</sup> Andrew N. Nelson. *Kamus Kanji Modern: Jepang Indonesia*. (Jakarta: Kesaint Blanc), 2005, 2683 dan 50.

<sup>4</sup> Komik strip adalah komik yang diterbitkan di majalah atau koran yang terdiri dari 4 sampai 8 panel. Terkadang di dalam komik strip ada gambar yang tidak ada dialognya, sehingga dialog antar tokoh tidak mutlak harus selalu ada

<sup>5</sup> Louis Frederic, diterjemahkan oleh Kathe Roth. *Japan Encyclopedia*. (London, England: The Belknap Press of Harvard University), 2002, 697

<sup>6</sup> “Komik” <http://id.wikipedia.org/wiki/Komik> tgl 1 April 2008 pkl 21:27

penulis tentang suatu hal yang mengajarkan sesuatu. Begitu pula dengan *manga* Jepang yang bukan hanya sebagai media hiburan tetapi telah menjadi bagian integral dalam masyarakat sehingga dengan membaca *manga*, baik yang dibukukan, berbentuk majalah ataupun *manga* berupa komik strip, seseorang dapat melihat perubahan yang terjadi dalam masyarakat atau kebudayaan Jepang secara bertahap. *Manga* dapat dijadikan sebagai cerminan kehidupan masyarakat Jepang.

Seni *manga* di Jepang dimulai sejak abad 7 dan abad 8. Hal ini terbukti dari ditemukannya gambar karikatur di langit-langit ruang utama kuil Buddha *Hōryūji* pada abad 7 dan di kuil *Toshōdaiji* pada abad 8.<sup>7</sup> Salah satu *manga* kuno yang sangat terkenal adalah *manga* dalam bentuk lukisan gulung berupa gambar binatang yang diperkirakan merupakan cikal bakal *manga*, yaitu lukisan *Chōjūgiga*, karya pendeta Toba pada abad ke-12.<sup>8</sup> *Manga* muncul sejak abad 17 dalam bentuk *ukiyo-e* (cetakan ukiran kayu)<sup>9</sup> sebagai salah satu bentuk kebudayaan populer.

Pada abad 18 dan 19 buku-buku bergambar yang dapat memikat perhatian orang Jepang adalah *Toba-e* (*Toba* artinya Toba, diambil dari nama pendeta Buddha Toba yang menciptakan *Chōjūgiga*, *E* artinya gambar, lukisan) dan *Kibyōshi* (buku bersampul kuning). Kedua karya sastra ini sangat disukai oleh masyarakat kota

---

<sup>7</sup> Richard Bowring dan Peter Kornicki, ed. *The Cambridge Encyclopedia of Japan*. (New York: Cambridge University Press), 1993, 101

<sup>8</sup> Frederik L. Schodt. *Dreamland Japang: Writings on Modern Manga*. (Berkeley: Stone Bridge Press), 1996, 22

<sup>9</sup> Richard Gid Powers, dalam pendahuluan dari *Handbook of Japanese Popular Culture* oleh Richard Gid Powers dan Hidetoshi Kato, ed. London: Greenwood Press, 1989, xiv

seperti Osaka dan Edo (sekarang Tokyo) serta merupakan buku komik pertama di dunia.<sup>10</sup>

Pada saat Restorasi Meiji dan dibukanya Jepang bagi Negara Barat, hal ini menyebabkan terjadinya akulturasi kebudayaan Jepang dan Barat yang secara tidak langsung mempengaruhi seni grafis di Jepang. Charles Wirgman (1835-1891) seniman yang berasal dari Inggris dan Geoege Bigot (1860-1927) seniman dari Prancis, keduanya memperkenalkan gaya lukis Eropa ke Jepang. Mereka memperkenalkan *manga* dengan balon-balon kata.<sup>11</sup> Sehingga bentuk fisik *manga* modern yaitu berupa rangkaian panel dengan balon-balon kata yang disusun untuk melukiskan sebuah cerita.<sup>12</sup>

Pada tahun 1902, atas pengaruh maraknya komik strip di Amerika, Kitazawa Rakuten (1876-1955) dan Okamoto Ippei (1886-1948) memperkenalkan komik strip ke Jepang. Pada tahun 1920-an salah satu komik strip untuk anak-anak Jepang dipublikasikan di koran-koran dan jurnal serta mendapat pengaruh yang kuat dari komik strip yang sama diterbitkan di koran Amerika. Selain itu, pada tahun yang sama ada beberapa komik strip Amerika yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang dan dimuat di koran *Hōchi* dan *Asahi*, diantaranya *Bringing up Father* karya George McManus, *Mutt and Jeff* karya Bud Fisher, dan *Felix the Cat* karya Pat Sullivan.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Frederik L., *op., cit.*

<sup>11</sup> Frederik L. Schodt. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (Tokyo:1983), 30

<sup>12</sup> *Ibid.*, 22

<sup>13</sup> Sharon Kinsella. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. (Honolulu: University of Hawaii Press), 2000, 20

Menurut Havens dalam Kinsella (2000), pada tahun 1930-an menjadi masa berkembangnya kontrol pemerintah Jepang terhadap media dan sosial. Para intelektual, komikus, artis, penerbit, dan kartunis harus menyesuaikan karyanya dengan tujuan politik nasional. Dengan adanya kebijakan yang seperti itu, para komikus merasa tersiksa, terpenjara dan terbunuh semua ide-idenya (Lent, 1989:227).<sup>14</sup> Selain itu, pemerintah Jepang membubarkan perkumpulan *mangaka* dan kartunis (*Shin Manga Shudan*) yang telah berdiri sejak tahun 1932 dan diganti namanya menjadi *Shin Nippon Manga Kyokai* dibawah kontrol pemerintah. Lalu setelah Perang Dunia II namanya diganti lagi menjadi *Nippon Mangaka Kyokai*.<sup>15</sup>

Dengan masuknya ideologi Marxis ke Jepang pada tahun 1920-an, *manga* dijadikan media kritik sosial terhadap ketidakadilan politik dan kesenjangan ekonomi. Namun karena pada tahun 1930-an pemerintah Jepang sangat mengontrol dan mensensor ketat semua hasil karya, maka banyak komikus yang bergerak di *genre* non politis seperti *manga* anak-anak.<sup>16</sup>

*Manga* memiliki variasi tema sehingga anak-anak dan orang dewasa dapat membacanya sesuai dengan kebutuhan dan selera masing-masing. *Manga* berdasarkan jenis pembacanya dibagi menjadi 5, yaitu: *kodomo* 子供 (anak-anak), *Josei* 女性 (wanita), *seinen* 青年 (pria), *shōjo* 少女 (remaja perempuan), dan *shōnen* 少年 (remaja laki-laki). Selain memiliki variasi tema, *manga* pun mempunyai

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, 22

<sup>15</sup> *Ibid.*, 23

<sup>16</sup> *Ibid.*, 21-23

bermacam bentuk, seperti berbentuk komik strip, berbentuk majalah dan *tankōbon* (*manga* berbentuk buku biasa yang ceritanya diambil dari majalah yang telah dikumpulkan. Biasanya dalam bentuk *tankōbon* inilah *manga* banyak diterjemahkan ke dalam bahasa di berbagai Negara).

Sebelum menjadi *tankōbon*, awalnya *manga* berbentuk majalah. Di dalam satu majalah terdapat beberapa tema dengan berbagai macam cerita. Majalah *manga* mingguan pertama berjudul *Magazine* diterbitkan pada bulan Maret tahun 1959 oleh *Kōdansha*. Lalu disusul oleh *Sunday* yang diterbitkan oleh penerbit *Shōgakukan* pada bulan November di tahun yang sama. Tahun 1963 *King*, majalah *manga* mingguan ketiga diterbitkan oleh penerbit *Shōnen Gahōsha*.

Majalah berwarna untuk anak-anak pertama kali diterbitkan tahun 1947 oleh *Kōdansha*. Majalah *manga* untuk anak laki-laki (*Manga Shōnen*) adalah majalah *manga* bulanan yang berisi cerita berseri dan dibuat oleh komikus muda, diantaranya Fujio Fujiko, Ishinomori Shōtarō dan Matsumoto Reiji. Majalah ini mendapat kepopuleran dengan cepat. Serial yang paling populer di dalam majalah itu ialah *Jungle Taitei* (“Penguasa Hutan”) yang digambar oleh Tezuka Osamu, seorang komikus yang sukses dengan media *akabon*<sup>17</sup>.

Osamu Tezuka dijuluki sebagai “dewa komik” karena dia menjadi pelopor komik modern dengan memperkenalkan gaya *emonogatari* (cerita bergambar) yang berisi jalinan cerita yang utuh dan panjang. Gaya seperti ini dianggap cikal bakal

---

<sup>17</sup> *Akabon* adalah *manga* dalam bentuk *tankōbon* yang dicetak di kertas yang berkualitas buruk dengan tinta berwarna merah dan hitam. *Akabon* memiliki sampul warna merah.

*manga* modern. Osamu Tezuka dilahirkan di Toyonaka, Osaka tanggal 3 November 1928 dan memulai debutnya ketika ia berumur 17 tahun sebagai kartunis di koran *Mainichi* Jepang dengan serial komik strip yang berjudul *Mā-chan no Nikki* (Buku harian Mā). Setahun kemudian, tahun 1947 Tezuka membuat *Shintakarajima* (“Pulau Harta Karun”). *Shintakarajima* menjadi sangat sensasional karena para pembacanya mengatakan dengan membaca cerita *shintakarajima* hampir sama seperti menonton film.<sup>18</sup> *Manga* ini dibuat hampir 200 halaman.

Karya lain Tezuka yang terkenal adalah *Tetsuwan Atom* (Astro Boy). *Tetsuwan Atom* adalah robot baik hati berbentuk manusia (anak kecil). Tema sentral *manga* ini ialah bahwa robot sebagai simbol teknologi dapat menjadi sahabat manusia.<sup>19</sup> *Tetsuwan Atom* dirilis menjadi serial animasi televisi Jepang pada tahun 1963.

Salah satu *mangaka* yang terinspirasi oleh Tezuka adalah Fujimoto Hiroshi (lebih dikenal dengan sebutan Fujiko F. Fujio). Fujimoto Hiroshi lahir di Takaoka, Toyama, Jepang pada tanggal 1 Desember 1933 dan meninggal pada tanggal 23 September 1996 karena penyakit hati. Dia adalah salah satu *mangaka* anak-anak yang sangat terkenal dan sukses. Rekan kerja samanya bernama Abiko Motoo (dikenal dengan sebutan Fujiko Fujio (A)). Fujimoto bertemu Abiko pada saat kelas 5 SD yang baru saja pindah ke sekolahnya. Mereka berdua menyukai kartun, sehingga mereka berkolaborasi dalam pembuatan *manga*. Nama pena mereka yaitu Fujiko

---

<sup>18</sup> Frederik., *op. cit.*, 235

<sup>19</sup> Timothy J. Craig, ed. *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. (New York: M.E Sharpe), 2000, 171

Fujio.<sup>20</sup> Tahun 1952 *manga* awal yang mereka buat berjudul *Tenshi no Tama-chan* (Bidadari Kecil Tama). Di samping itu, *manga* hasil kolaborasi mereka berdua yang paling terkenal adalah *Obake no Q-taro* (hantu Q-Taro) yang menjadi pelopor program TV Jepang pada tahun 1960-an.<sup>21</sup> Walaupun mereka berkolaborasi, tetapi ternyata mereka lebih suka bekerja masing-masing. Akhirnya pada tahun 1988 mereka tidak lagi bersama sebagai *partner*.

Adapun karya-karya utama Fujiko F. Fujio, diantaranya: *P-man* (1966-1968, 1983-1986), *21-emon* (1968-1969, 1981), *Moja-ko* (1969-1970), *Ume-boshi Denka* (1969), *Doraemon* (1969-1996), *Kiteretsu Daihyakka* (1974-1977), *Esper Mami* (1977-1982).

Karya Fujimoto yang sangat terkenal sampai sekarang adalah *Doraemon*. *Manga Doraemon* pertama kali terbit pada tahun 1969. *Manga* ini terbit berkesinambungan dalam 6 judul majalah bulanan anak-anak. Majalah-majalah tersebut yaitu: majalah *Yoiko* (anak baik), *Yōchien* (taman kanak-kanak), *Shogaku Ichinensei* (kelas 1 SD), *Shogaku Yonnensei* (kelas 4 SD), dan sejak tahun 1973 di majalah *Shogaku Gonensei* (kelas 5 SD), dan *Shogaku Rokunensei* (kelas 6 SD). Cerita yang terkandung dalam majalah-majalah itu berbeda-beda. Pada tahun 1979 *CoroCoro Comic* diluncurkan sebagai majalah *Doraemon*.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> “Bibliografi Fujiko F. Fujio”, <http://www.imdb.com/name/nm0297742/bio> tgl 1 April 2008 pkl 21:44

<sup>21</sup> Mark Schilling. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. (New York: Weatherhill), 1997, 39

<sup>22</sup> “Doraemon” <http://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon> tgl 1 April 2008 pkl. 21:50

*Manga Doraemon* berkisah mengenai kehidupan seorang anak laki-laki pemalas kelas 4 SD yang bernama Nobi Nobita yang tinggal di kota Tokyo. Ayah Nobita seorang pegawai kantor dan ibunya seorang Ibu Rumah Tangga. Nobita digambarkan sebagai seorang anak yang selalu mendapatkan nilai terendah di kelasnya, selalu dimarahi ibunya karena tidak pernah mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru, tidak pernah membersihkan kamar tidur dan tidak pernah bangun tepat waktu pada pagi hari. Selain itu, dia pun tidak bisa bermain *baseball* dan mengendarai sepeda.

Nobita menginginkan supaya orang tua dan gurunya bisa bangga terhadapnya tetapi dia tidak pernah melakukan sesuatu untuk dapat merubah kebiasaan buruknya itu. Dia selalu mengandalkan Doraemon dan meminta bantuannya. Doraemon adalah seorang robot kucing yang datang dari abad ke-22.<sup>23</sup> Doraemon berasal dari kata “dora-neko” yang berarti “kucing tersesat”, dikirim dari masa yang akan datang oleh cucu dari cucu Nobita yang bernama Sewashi untuk menolong Nobita agar keturunannya merasakan hidup yang lebih baik. Sebab, dalam kehidupan aslinya (tanpa dibantu Doraemon), Nobita selalu gagal dalam pelajaran sekolah, gagal dalam karier, dan meninggalkan keluarganya dengan masalah keuangan.

Selain Nobita dan Doraemon, tokoh-tokoh lain dalam *manga Doraemon*, diantaranya Shizuka Minamoto, Takeshi Goda (Giant), Suneo Honekawa, Ayah Nobita (Nobisuke Nobi), Ibu Nobita (Tamako Kataoka), Nenek (dari pihak ayah), Kakek (dari pihak ayah), Nobisuke (anak Nobita di masa yang akan datang), Sewashi

---

<sup>23</sup> *Ibid*

(cucu dari cucu Nobita), Dorami (adik perempuan doraemon), Hidetoshi Dekisugi, Jaiko (Adik perempuan Giant), Sunetsugu (Adik laki-laki Suneo), Sunekichi (Sepupu laki-laki Suneo), Pak guru, Sunetaro (Anak laki-laki Suneo), Hideyo (Anak laki-laki Dekisugi).

*Manga Doraemon* tidak hanya digemari oleh orang Jepang saja, tetapi kepopuleran *manga* ini sudah meluas ke berbagai dunia, terbukti dengan diterjemahkannya *manga* ini ke berbagai bahasa, seperti Indonesia (penerbit Elex Media Komputindo), Vietnam (penerbit NXB Kim Đông), Malaysia (Tora Aman), dan Thailand (penerbit Nation Edutainment). Selain dalam bentuk *manga*, pada tahun 1979 Doraemon diadopsi menjadi sebuah serial TV dalam bentuk *anime*<sup>24</sup>. Serial TV Doraemon disutradai oleh Tsutomu Shibayama, dibuat oleh Shin-ei Animation dan ditayangkan pertama kali di stasiun TV Asahi pada tanggal 2 April 1979<sup>25</sup>. Penayangan Doraemon di stasiun TV Asahi berlangsung sampai sekarang. Di samping *manga*, *anime Doraemon* pun masuk ke Indonesia yang pertama kali disiarkan oleh stasiun TV RCTI setiap hari minggu pukul 8.00 dari tahun 1991 hingga saat ini.

---

<sup>24</sup> Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi atau kartu Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*. Kata tersebut kemudia disingkat menjadi *anime*. Meskipun pada dasarnya anime tidak dimaksudkan khusus untuk komik Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi Jepang dan non-Jepang. ([http://normaaisyah.blogs.friendster.com/normaann/2007/09/bab\\_02\\_anime.html](http://normaaisyah.blogs.friendster.com/normaann/2007/09/bab_02_anime.html) tgl 13 Mei 2008 pkl 19:21)

<sup>25</sup> “Doraemon wikipedia”, *loc., cit*

Eksistensi *manga* maupun *anime Doraemon* sangat mengagumkan. *Manga Doraemon* meskipun bertema robot dan awalnya merupakan *manga* untuk anak-anak tetapi pada akhirnya banyak para remaja bahkan sampai orang dewasa yang membaca *manga* ini.

Berdasarkan paparan di atas, penulis menjadi tertarik untuk menjadikan *manga Doraemon* sebagai objek penelitian. Adapun alasan penulis memilih *manga Doraemon* sebagai objek penelitian, yaitu: (1) *manga Doraemon* banyak disukai orang, baik di negeri Jepang sendiri ataupun di berbagai negara di luar Jepang, (2) eksistensi *anime Doraemon* yang bisa bertahan berpuluh tahun bahkan sampai di Indonesia, (3) kepopuleran *manga Doraemon* dalam bentuk *tankōbon* di semua kalangan masyarakat dan berbagai usia, (4) *Doraemon* dijadikan Duta Besar untuk mempromosikan kebudayaan Jepang kepada orang luar negeri, (5) *Doraemon* menjadi ikon budaya pop di Jepang, serta (6) Keberhasilan Fujimoto menggabungkan tokoh-tokoh faktual (tokoh yang benar-benar nyata ada dalam kehidupan manusia, seperti ayah, ibu, anak) dengan tokoh-tokoh fiktif (tokoh yang sebenarnya hanya ada dalam hayalan pengarang dan tidak mungkin ada dalam kehidupan manusia, tetapi tokoh ini seolah-olah nyata dalam *manga*, contohnya *Doraemon* dan *Dorami*) serta menampilkannya dalam kesatuan cerita yang utuh. Kesemua hal ini yang membuat *Doraemon* lebih menarik.

Maia Tsurumi (2000) mengatakan bahwa *manga* merupakan salah satu indikator mengekspresikan nilai dan norma kehidupan masyarakat Jepang.<sup>26</sup> Hal ini dapat diartikan bahwa secara tidak langsung dalam sebuah *manga* terdapat nilai-nilai yang tersirat di dalamnya yang dapat mengajarkan sesuatu kepada para pembacanya. Hal itulah yang memicu penulis untuk mengetahui nilai apa saja yang terdapat di dalam *manga Doraemon* sehingga *manga* ini menjadi *manga* yang bisa diterima di semua kalangan masyarakat

## 1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas terutama yang berkenaan dengan pernyataan Tsurumi bahwa *manga* merupakan salah satu indikator mengekspresikan nilai dan norma kehidupan masyarakat Jepang, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah nilai-nilai moral kehidupan masyarakat Jepang seperti apa yang tercermin dalam *manga Doraemon* sehingga *manga* ini masih dapat diterima hingga sekarang baik di kalangan masyarakat Jepang maupun di kalangan masyarakat Indonesia.

---

<sup>26</sup> Maia Tsurumi, "Peran Gender dan Komik anak Perempuan di Jepang" dalam *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. (New York: M.E Sharpe), 2000

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menjelaskan nilai-nilai moral dalam kehidupan anak-anak Jepang yang tercermin dalam tokoh-tokoh *manga Doraemon*.

### 1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam skripsi ini penulis memfokuskan penulisan hanya mencakup nilai-nilai moral dalam *manga Doraemon* yang tercermin dari tingkah laku para tokohnya. *Manga Doraemon* karya Fujiko F. Fujio secara keseluruhan terdiri atas 45 seri dan dari setiap seri terdiri dari beberapa cerita dengan judul yang berbeda-beda. Dalam penulisan ini, penulis memilih secara acak cerita-cerita *Doraemon* dari *manga Doraemon* seri 1, 2, 4, 45 dan *manga Doraemon* seri campuran untuk dianalisis. Cerita-cerita yang penulis analisis berjudul: *mirai no kuni kara haru baru to* (dari negeri masa depan yang jauh), *maruhi supai daisakusen* (merahasiakan perang besar dengan menggunakan mata-mata), *gosenzosama ganbare* (nenek moyang, semangat), *ichi sei ni ichi do wa hyaku ten wo* (sekali lagi seumur hidup mendapat nilai 100) , *doraemon no daiyogen* (ramalan terbesar doraemon), *henshin bisuketto* (biskuit yang bisa membuat berubah), *garapa sei kara kita otoko* (laki-laki yang datang dari bintang garapa), *migi koro boushi* (topi waktu kanan), *kyouryuu hanta* (memburu dinosaurus), *obaachan no omoide* (teringat kepada nenek), *kagegari* (bayang-bayang), *sayounara doraemon* (selamat tinggal Doraemon), serta *boku wo tasukeron* (tolong

aku). Alasan penulis mengambil cerita-cerita di atas sebagai bahan analisis karena cerita-cerita tersebut paling mencerminkan sikap moral yang akan penulis analisis.

### 1.5 Kerangka Teori

Menurut K. Bertens (2004:141) dalam bukunya yang berjudul Etika, nilai sekurang-kurangnya memiliki 3 ciri, yaitu: 1) nilai berkaitan dengan subyek (peneliti). Dalam hal ini subjek menjadi penilai karena bila tidak ada yang menilai, hal tersebut tidak akan diketahui nilainya, 2) Nilai tampil dalam suatu konteks praktis, di mana subjek ingin membuat sesuatu. Dalam pendekatan yang teoretis, nilai tidak akan ada bila tanpa ada wujud (objek penelitian), 3) Nilai-nilai menyangkut sifat-sifat yang “ditambah” oleh subyek pada sifat-sifat yang dimiliki oleh obyek. Nilai tidak dimiliki oleh obyek pada dirinya tetapi subyeklah yang menilai sehingga obyek menjadi bernilai dan dari satu obyek yang sama akan menimbulkan pelbagai penilaian yang berbeda-beda dari subyek contohnya tokoh Doraemon apabila dipandang sekilas hanyalah robot kucing biasa tetapi karena ada penulis sebagai penilai, Doraemon menjadi sosok yang baik hati sebab dia selalu membantu Nobita bila sedang kesusahan. Namun, karena kebaikannya yang terlalu berlebihan, terkadang orang lain ada yang menilainya negatif yang membuat Nobita menjadi manja padanya dan tidak bisa hidup mandiri serta meminta bantuan pada Doraemon bila terbentur suatu masalah.

Salah satu cara yang sering digunakan untuk menjelaskan nilai adalah membandingkannya dengan fakta.<sup>27</sup> Fakta yang dimaksudkan adalah semua unsurnya dapat dilukiskan satu demi satu dan uraian itu pada prinsipnya dapat diterima oleh semua orang. Contohnya: ibu Nobita dalam *manga Doraemon* digambarkan sebagai seorang ibu rumah tangga yang bertugas mengurus anak, pendidikan anak, menjaga rumah, mengurus keuangan keluarga, dan lain-lain (fakta), tetapi ibu Nobita seorang ibu yang galak karena sering memarahi Nobita apabila tidak belajar ataupun tidak mau membereskan kamar tidurnya sendiri. Selain itu, ibu Nobita termasuk orang yang cerewet karena sering mengomeli Nobita (nilai). Dari sini dapat terlihat perbedaan nilai dan fakta. Nilai selalu berkaitan dengan penilaian seseorang, sedangkan fakta menyangkut ciri-ciri obyektif.<sup>28</sup>

Terdapat banyak macam nilai, seperti nilai ekonomis, nilai estetis, dan sebagainya. Pada bahasan kali ini penulis akan mengangkat mengenai nilai moral. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, nilai didefinisikan sebagai sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan, sedangkan kata moral berarti ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban. Dari kedua definisi tersebut dapat dikatakan bahwa nilai moral adalah sifat-sifat yang penting bagi kemanusiaan berupa ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, dan kewajiban.

---

<sup>27</sup> K. Bertens. *Etika*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama), 1993, 140.

<sup>28</sup> *Ibid.*

Nilai-nilai moral dalam *manga Doraemon* yang akan penulis analisis yaitu nilai *amae*, nilai *giri*, nilai *ninjou*, nilai kejujuran, dan nilai kesetiaan. Oleh karena itu, kerangka teori yang digunakan dalam menganalisis nilai-nilai moral tersebut adalah teori *amae* yang dikemukakan oleh Takeo Doi, teori *giri* dan *ninjou* yang dikemukakan Ruth Benedict serta teori kejujuran dan kesetiaan menurut Izano Nitobe.

Menurut Takeo Doi (1981:29) dalam bukunya yang berjudul *The Anatomy of Dependence*, *amae* (甘え) bukanlah rasa manis yang dirasakan oleh lidah melainkan watak manja atau suatu ketergantungan seseorang terhadap orang lain dalam masyarakat Jepang. *Amae* dijadikan landasan bagi orang Jepang dalam berperilaku. *Amae* dapat terjadi ketika ada orang yang bersikap manja serta ada pula orang yang memanjakannya atau adanya orang yang bergantung (mengandalkan) orang lain dan ada pula orang yang diandalkannya.

Ruth Benedict (1982:140-142) menggambarkan *giri* sebagai suatu kewajiban yang sudah seharusnya dibayar. *Giri* merupakan hutang budi seseorang kepada orang lain yang mana hutang budi tersebut baik suka maupun tidak suka mesti dibayar dalam jangka waktu dekat atau lama. Seseorang tidak boleh melupakan *girinya* karena orang Jepang menganggap rendah orang yang tidak mau membayar *giri*. Dalam pelaksanaan *giri*, umumnya seseorang mengalami dilema. Dilema ini muncul karena kewajiban sosial yang harus dilakukannya bertentangan dengan keinginan pribadi. Keinginan pribadi atau perasaan manusiawi inilah yang disebut dengan *ninjou*.

*Ninjou* merupakan perasaan kasih sayang untuk sesamanya yang tercurahkan dari hati yang paling dalam. Perbedaan yang sangat mendasar antara *giri* dan *ninjou* adalah bahwa *ninjou* tidak meminta balasan atas perasaan atau perbuatan yang telah dilakukan untuk orang lain sebab semuanya adalah tulus dari hati (Benedict : 142).

Nilai moral yang lainnya yaitu nilai kejujuran dan kesetiaan. Menurut Izano Nitobe (1969 : 23) kejujuran adalah sifat penting yang harus dimiliki oleh seluruh manusia di dunia ini. Dengan adanya sifat jujur, semua orang akan dapat menjalankan hidup ini dengan lurus. Sifat jujur ini harus sudah diterapkan dari dini dan biasanya terbentuk dari sebuah keluarga. Sehingga keluarga menjadi faktor utama dalam pembentukan nilai moral dalam diri seseorang.

Nilai kesetiaan dalam masyarakat Jepang terbentuk kokoh di dalam individu setiap *samurai*. Sifat ini dimiliki oleh seluruh *samurai* pada jaman feodal akhir dimana pemerintahan berpusat pada keluarga militer Tokugawa (1573-1603), antara lain berupa kesetiaan kepada atasan. Karena kesetiaan yang sangat tinggi kepada atasan, maka seorang *samurai* rela mengorbankan nyawanya demi atasan. Kesetiaan terhadap atasan dalam masyarakat Jepang menduduki posisi tertinggi (Nitobe, 1969: 82&93).

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode penelitian pustaka. Sumber data penulis dapatkan dari buku-buku perpustakaan FIB (Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya), PSJ (Pusat Studi Jepang), JF (*Japan Foundation*) , KWJ

(Kajian Wilayah Jepang), dan Perpustakaan Pusat UI. Selain itu, penulis pun mencari data melalui internet. Bahan-bahan yang telah penulis dapatkan lalu dikumpulkan, serta dicari data-data yang relevan dengan penelitian. Setelah itu, penulis membaca dan memahami bahan tersebut. Setelah dipahami, penulis menginterpretasikan sendiri dan kemudian bahan-bahan itu penulis analisis. Data yang telah dianalisis, penulis deskripsikan kembali dalam skripsi ini.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

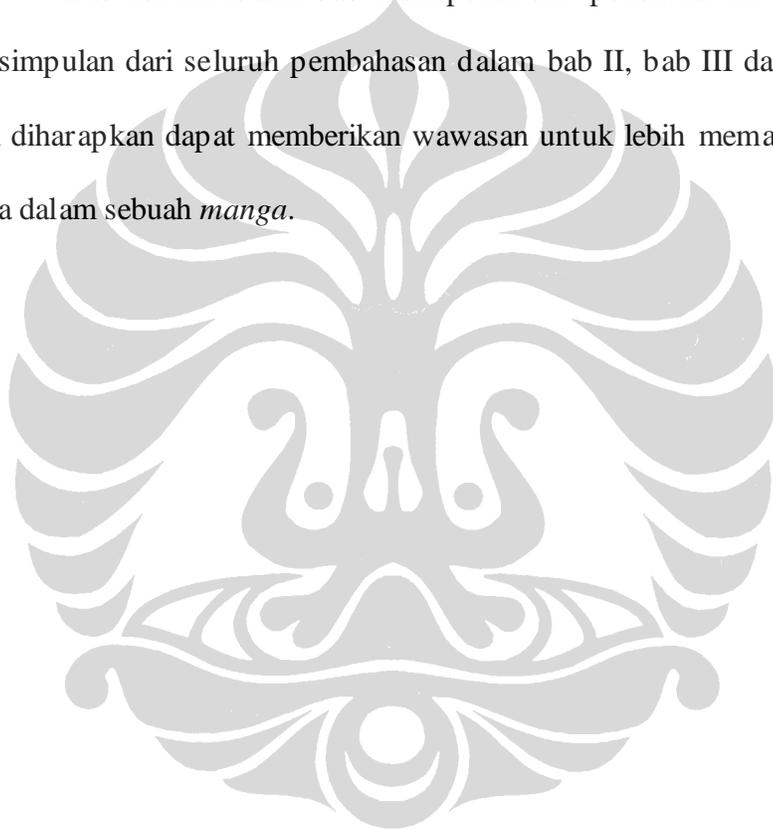
Penulisan skripsi ini dibagi dalam empat bab. Bab pertama merupakan bab pendahuluan. Bab ini menguraikan latar belakang permasalahan dalam penelitian ini. Dari latar belakang tersebut ditariklah rumusan masalah dan juga tujuan dari penelitian ini. Selain itu, juga dibahas tentang ruang lingkup penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan skripsi ini.

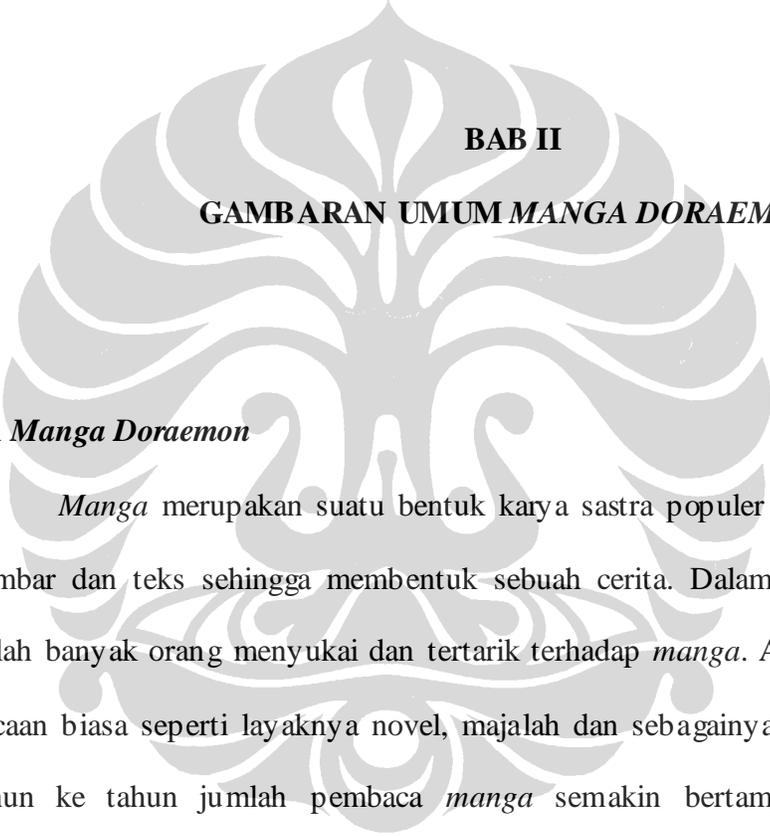
Bab kedua merupakan bab yang membahas tentang gambaran umum *manga Doraemon*, faktor-faktor yang menyebabkan *manga Doraemon* masih bisa bertahan dan disukai banyak orang, serta beberapa tokoh-tokoh penting yang ada dalam *manga Doraemon*.

Bab ketiga adalah bab yang membahas tentang kerangka teori. Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai kelima konsep yang menjadi dasar dari penulisan skripsi, yaitu nilai *amae*, nilai *giri*, nilai *ninjou*, nilai kejujuran dan nilai kesetiaan yang melandasi perilaku orang Jepang yang tercermin dalam perilaku tokoh-tokoh dalam *manga Doraemon*.

Bab keempat merupakan bab analisis data penelitian. Dalam bab ini penulis akan mencoba untuk menganalisis nilai moral yaitu *amae*, *giri*, *ninjou*, kejujuran dan kesetiaan yang tercermin dari perilaku orang Jepang melalui *manga Doraemon* yang penulis ambil dari beberapa judul cerita di dalamnya

Bab kelima adalah bab kesimpulan dari penelitian ini. Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan dalam bab II, bab III dan bab IV. Kesimpulan ini diharapkan dapat memberikan wawasan untuk lebih memahami nilai moral yang ada dalam sebuah *manga*.





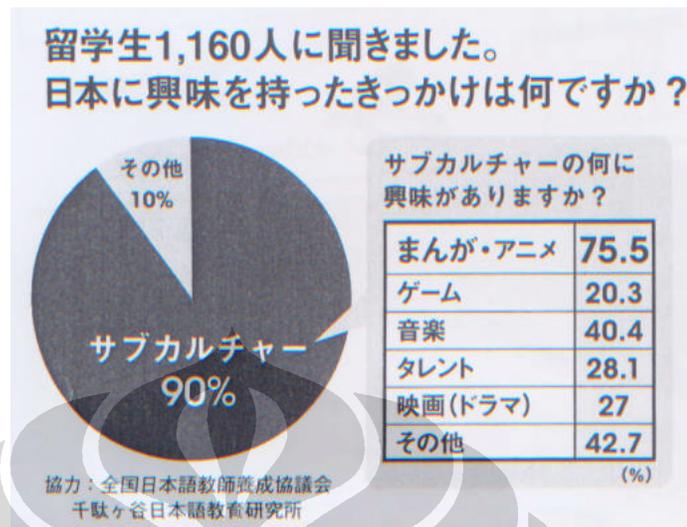
## BAB II

### GAMBARAN UMUM MANGA DORAEMON

#### 2.1 *Manga Doraemon*

*Manga* merupakan suatu bentuk karya sastra populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk sebuah cerita. Dalam bentuk cerita seperti inilah banyak orang menyukai dan tertarik terhadap *manga*. Awalnya *manga* hanya bacaan biasa seperti layaknya novel, majalah dan sebagainya. Namun, karena dari tahun ke tahun jumlah pembaca *manga* semakin bertambah banyak, hal ini menyebabkan *manga* menjadi sesuatu yang fenomenal.

*Manga* tidak hanya disukai di dalam negeri Jepang saja, orang-orang yang berasal dari luar negeri Jepang pun sangat menyukai *manga*. Hal ini dapat dilihat pada gambar yang terlihat di bawah ini.



Gambar 2.1 Persentasi minat orang asing terhadap negeri Jepang  
Sumber: majalah bulanan bahasa Jepang yang berjudul *Nihon go: kikkake wa manga*

Berdasarkan data di atas dapat terlihat bahwa sebagian besar orang asing yang belajar ke Jepang sekitar 75,5% dari 1160 orang menyukai *manga* dan *anime*, sedangkan yang menyukai musik ada sekitar 40,4%, menonton film (drama) sebesar 27%, suka akan *game* ada sekitar 20,3% dan yang lainnya 42,7%. Grafik tersebut memperlihatkan bahwa ketertarikan orang asing juga terhadap *manga* dan *anime* jauh lebih besar dibandingkan kecintaannya terhadap hal yang lain. Oleh karena itu, sangat wajar ketika dikatakan bahwa dari tahun ke tahun jumlah penjualan *manga* meningkat karena kecintaan orang-orang terhadap *manga*.

*Manga Doraemon* adalah salah satu *manga* yang terkenal tidak hanya di negeri Jepang, tetapi kepopuleran *manga* ini sudah sampai ke negara-negara di luar Jepang, seperti Amerika, Vietnam, Spanyol, Malaysia, Singapura bahkan Indonesia. *Manga Doraemon* dibuat oleh seorang komikus bernama Fujiko F. Fujio (nama asli

Fujimoto Hiroshi) yang sering disebut sebagai “si jenius” oleh industri *manga* di Jepang. Fujimoto Hiroshi lahir di Takaoka, Toyama, Jepang pada tanggal 1 Desember 1933 dan meninggal pada tanggal 23 September 1996 karena penyakit hati.

Fujimoto sudah menyukai kegiatan menggambar ketika dia duduk di bangku Sekolah Dasar. Bahkan dia sudah bisa menggambar kartun dengan baik. Ketika masih SD, dia sudah mengenal Abiko Motoo yang menjadi partnernya dalam membuat *manga*. Abiko Motoo yang lebih terkenal dengan sebutan Fujiko Fujio (A) adalah seorang siswa baru di SD Fujimoto bersekolah, di sanalah mereka saling mengenal. Mereka bekerja sama dalam pembuatan *manga* sejak mereka lulus Perguruan Tinggi. *Manga* pertama mereka berjudul *Tenshi no Tama-chan* (Bidadari Kecil Tama) yang dibuat pada tahun 1952, sedangkan *manga* mereka yang paling populer adalah *Obake no Q-taro* (hantu Q-Taro) yang menjadi pelopor program TV pada tahun 1960-an.

Adapun karya-karya utama Fujiko F. Fujio, diantaranya: *P-man* (1966-1968, 1983-1986), *21-emon* (1968-1969, 1981), *Moja-ko* (1969-1970), *Ume-boshi Denka* (1969), *Doraemon* (1969-1996), *Kiteretsu Daihyakka* (1974-1977), *Esper Mami* (1977-1982).

Cerita Doraemon dibuat oleh Fujimoto pada bulan Desember tahun 1969 di majalah pendidikan untuk anak-anak Jepang yang diterbitkan oleh *Shōgakukan*.<sup>29</sup> *Manga Doraemon* mulai menjadi bacaan anak-anak Jepang sejak diterbitkan di majalah *CoroCoro Comic* yang terbit setiap bulan. Selain itu, mereka pun membeli *manga Doraemon* dalam bentuk *tankōbon* yang berjumlah 45 buku. Dalam bentuk

---

<sup>29</sup> Mark Schilling, *op.cit.* 39

*tankōbon*, *manga Doraemon* dipublikasikan sejak tahun 1974 sampai 1996. pada tahun 2005, *Shōgakukan* menerbitkan sebuah serial tambahan sejumlah 5 jilid dengan judul *Doraemon+ (Doraemon Plus)*, dengan cerita yang berbeda dari 45 buku yang berbentuk *tankōbon* tersebut.<sup>30</sup> Dari mulai diterbitkannya *manga Doraemon* sampai sekarang, *manga* ini telah bertahan kurang lebih sekitar 39 tahun (1969-2008). Keeksistensian *manga* ini sungguh mengagumkan mengingat ketika pertama kali dibuat *manga* ini merupakan *manga* yang hanya diperuntukkan bagi anak-anak Jepang tetapi pada kenyataannya, *manga* ini disukai oleh semua usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Kepopuleran *Doraemon* bertambah ketika *Doraemon* dirilis sebagai serial televisi yang ditayangkan pertama kali oleh TV *Asahi* Jepang pada tanggal 2 April 1979<sup>31</sup>. Serial TV *Doraemon* disutradai oleh Tsutomu Shibayama, dibuat oleh *Shin-ei Animation*. Serial televisi *Doraemon* pun bertahan sampai sekarang dan masih ditayangkan di TV *Asahi*.

Selain di negeri Jepang, *manga* dan *anime Doraemon* sudah masuk dan berkembang di Indonesia. *Anime Doraemon* mulai ditayangkan di stasiun televisi RCTI dari tahun 1990 pada hari minggu pukul 8.00 WIB bahkan sampai sekarang di hari dan jam yang sama *anime* ini masih ditayangkan. Di samping *anime*, *manga Doraemon* pun masih tetap bertahan dalam penjualannya di toko-toko buku di Indonesia.

---

<sup>30</sup> “Doraemon wikipedia”, *loc., cit*

<sup>31</sup> *Ibid*

Keeksistensian *manga* dan *anime Doraemon* sejak diterbitkan pada tahun 1974 hingga sekarang tentu saja tidak terlepas dari faktor-faktor yang mendukungnya.

Berbagai faktor yang mendukung bertahannya *manga* dan *anime Doraemon*, yaitu:

1. *Manga Doraemon* merupakan bacaan hiburan bagi semua kalangan masyarakat.
2. Orang-orang menyukai bentuk *Doraemon* yang lucu dan menggemaskan sehingga karena kecintaan mereka kepada tokoh *Doraemon* maka mereka tetap menyukai *Doraemon* sampai saat ini.
3. Cerita *Doraemon* mudah untuk dipahami karena awalnya memang *manga* ini diperuntukkan bagi anak-anak sehingga bahasa yang digunakannya pun tidak menggunakan bahasa yang sulit untuk dimengerti.
4. *Manga Doraemon* memberikan wawasan kepada pembaca ataupun penonton cerita *Doraemon* mengenai kebiasaan hidup orang Jepang sehari-hari, seperti orang Jepang terbiasa duduk tanpa kursi, tidak tidur di atas ranjang, selalu meletakkan sepatu atau sandal di *genkan* dan sebagainya sebab di dalam *manga Doraemon* tercermin kebiasaan orang Jepang melalui cerita dan penggambaran tokoh-tokoh dalam *manga* itu.
5. Dalam *manga Doraemon* terdapat nilai-nilai moral yang dapat dipelajari oleh para pembacanya, contohnya *Doraemon* selalu membantu *Nobita* ketika dalam kesusahan. Nilai moral tersebut terlihat dalam perilaku setiap tokoh dalam *manga Doraemon*.

*Manga Doraemon* itu sendiri bercerita mengenai robot kucing bernama Doraemon (*Doraemon* berasal dari kata “dora-neko” yang berarti “kucing tersesat”) yang dikirim dari abad 22 ke abad 20 untuk membantu seorang anak kecil kelas 4 Sekolah Dasar bernama Nobi Nobita yang sangat pemalas. Doraemon dikirim dari masa yang akan datang ke masa dulu oleh cucu dari cucu Nobita yang bernama Sewashi untuk membantu Nobita agar keturunannya merasakan hidup yang lebih baik. Sebab, dalam kehidupan aslinya (tanpa dibantu Doraemon), Nobita selalu gagal dalam pelajaran sekolah, gagal dalam karier, dan meninggalkan keluarganya dengan masalah keuangan.

Di dalam semua cerita *manga*, Doraemon selalu membantu Nobita ketika mendapat kesulitan, misalnya ketika ia dimarahi oleh ibunya yang selalu menyuruhnya belajar, Giant yang sering memukulnya bila ia tidak bisa bermain *baseball* dengan baik, Pak guru yang suka menghukumnya dengan berdiri di depan atau luar kelas apabila tidak mengerjakan pekerjaan rumah, dan sebagainya. Doraemon selalu ada dengan alat-alat canggih dari kantong ajaibnya untuk membantu Nobita apabila dibutuhkan.

*Manga Doraemon* ini diperuntukkan bagi anak-anak sehingga di dalamnya terdapat banyak nilai moral yang secara tidak langsung dapat dijadikan sebagai sumber pelajaran moral bagi anak-anak. Selain itu, latar *manga* ini mengambil kehidupan masyarakat Jepang dengan segala budaya yang ada di dalamnya, sehingga dengan membaca *manga* ataupun menonton *anime Doraemon*, sedikit banyak orang-orang akan mendapatkan pengetahuan mengenai kehidupan masyarakat Jepang.

Ketika pertama kalinya menggambar Doraemon, Fujimoto sempat merasa khawatir karena pada waktu itu *gekiga* (gambar drama atau manga yang sangat realistis) sangat populer di kalangan masyarakat Jepang. Namun, ketika itu Fujimoto tidak berputus asa, dia terus menggambar dan melakukan yang terbaik, sehingga akhirnya *manga Doraemon* pun menjadi *manga* yang sangat populer tidak hanya di kalangan anak-anak tetapi juga remaja bahkan orang dewasa dan dapat menembus pasaran internasional.

D  
A  
T  
A  
B  
O  
X

| <b>THE DORAEMON SUCCESS STORY</b>                       |       |                                      |
|---|-------|--------------------------------------|
| BOOKS   | VOLS. | EST. COPIES SOLD                     |
| <i>Tento Mushi</i> series<br>manga paperbacks           | 44    | 100,000,000                          |
| <i>Doraemon</i> super<br>manga ed. ( <i>Daichōhen</i> ) | 16    | 1,700,000                            |
| <i>Doraemon</i> film<br>animation books                 | 16    | 3,200,000                            |
| <i>Doraemon</i> illustrated<br>books, etc.              |       | 4,000,000                            |
| <b>Total:</b>   |       | <b>108,900,000</b>                   |
| VIDEOS  | VOLS. | EST. COPIES SOLD                     |
| Theatrical features                                     | 16    | 2,000,000                            |
| Educational videos                                      | 22    | 200,000                              |
| TV animation series                                     | 22    | 280,000                              |
| <b>Total:</b>   |       | <b>2,480,000</b>                     |
| THEATRICAL FEATURE FILMS (1980-95, 17 FILMS)            |       |                                      |
| No. of theatergoers                                     |       | 60,720,000                           |
| Distribution income*<br>from rentals to theaters        |       | ¥29,772,000,000<br>(US\$297,720,000) |
| GENERAL MERCHANDISE ROYALTIES**                         |       |                                      |
| 1979-94   |       | ¥15,300,000,000<br>(US\$153,000,000) |

\* Yen-dollar conversions at ¥100 per dollar.  
 \*\* Includes toys, apparel, stationery, video games, advertising, etc. Does not include royalties from publications, movies (including video tapes or laserdiscs, or music; an estimated 100-150 different types of Doraemon items are sold per year).  
 Source: Akira Fujita, Shōgakukan Productions, January 1996.

Gambar 2.2 Penjualan *manga Doraemon* pada tahun 1996 di Jepang  
 Sumber : Federik L. Schoth. *Dreamland Japan: Writings on Modern Japan*

Berdasarkan data di atas yang dipublikasikan oleh *Shōgakukan* pada tahun 1996 penjualan *manga Doraemon* di Jepang pada tahun itu mencapai total 108,900.000 dari serial *manga Doraemon* berjudul *Tento Mushi* yang berjumlah 44 volume, *manga Doraemon* super berjumlah 16 volume, buku animasi film *Doraemon* berjumlah 16 volume dan buku ilustrasi *Doraemon*. Selain dari *manga*, *Doraemon* pun dipublikasikan melalui serial televisi dan video. Keuntungan *Doraemon* juga diperoleh melalui penjualan barang-barang berbentuk *Doraemon* yang keuntungan per tahunnya mencapai 29,772,000.000 yen atau sekitar 297,720.000 dollar Amerika. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada tahun 1996, *Doraemon* baik berbentuk *manga* ataupun *souvenir* mengalami penjualan yang sangat mengagumkan.

Tokoh *Doraemon* begitu dikenal oleh masyarakat Asia Timur (Jepang, RRC, Hongkong dan sekitarnya), Asia Tenggara (Indonesia, Thailand, Vietnam dan sekitarnya) dan juga oleh orang-orang berbahasa Spanyol (Termasuk beberapa negara Amerika Latin dan Spanyol itu sendiri), sehingga Menteri Luar Negeri Jepang, Masahiko Komura menunjuk *Doraemon* sebagai Duta Besar Jepang yang mana sertifikat resminya diserahkan pada hari Rabu tanggal 19 Maret 2008.<sup>32</sup>

*Doraemon* dijadikan sebagai Duta Besar untuk mempromosikan kebudayaan Jepang ke luar negeri khususnya kartun animasi Jepang ke seluruh dunia. Komura mengatakan :

---

<sup>32</sup> *Doraemon Duta Kartun Jepang* <http://www.bebekrewel.com/duta-besar-doraemon/> tgl 13 Mei 2008 pk1 18:39

“Doraemon, saya harap Anda mengelilingi dunia sebagai duta *anime* untuk memperdalam pemahaman orang terhadap Jepang, sehingga mereka bisa menjadi sahabat kita,”<sup>33</sup>

Pemerintah Jepang sebenarnya memanfaatkan kebudayaan pop sebagai media diplomasi. Mereka melihat bahwa Doraemon cocok dijadikan sebagai duta besar karena selain *manga* dan *animenya* begitu terkenal juga karena tokoh ini disukai oleh banyak orang. Doraemon bukanlah satu-satunya tokoh *anime* Jepang yang dijadikan Duta Jepang, tokoh Astro Boy karangan Osamu Tezuka pun pernah dijadikan sebagai duta keselamatan perjalanan ke luar negeri pada bulan November tahun 2007.<sup>34</sup>

## 2.2 Tokoh-Tokoh Dalam *Manga Doraemon*

Unsur yang penting untuk membangun cerita dalam sebuah *manga* adalah tokoh, latar tempat, latar waktu, dan peristiwa-peristiwa. Menurut Sudjiman dalam Melani (2003:86) definisi tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berkelakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita.<sup>35</sup> Tokoh dibagi menjadi tokoh utama (antagonis), tokoh protagonis dan tokoh bawahan.

Tokoh utama adalah tokoh yang sering muncul dalam setiap cerita serta memiliki peran penting di dalamnya. Tokoh protagonis biasanya berlawanan dengan tokoh antagonis. Konflik diantara keduanya yang menjadi inti yang dapat menggerakkan cerita, sedangkan tokoh bawahan berfungsi hanya sebagai pelengkap

---

<sup>33</sup> *Ibid*

<sup>34</sup> *ibid*

<sup>35</sup> Melani., *op cit.* 85-86

tokoh dalam cerita. Adapun tokoh-tokoh dalam *manga Doraemon*, antara lain sebagai berikut.

### 2.2.1 Doraemon (ドラえもん)

Doraemon merupakan tokoh kartun yang diciptakan Fujiko F Fujio dan kemudian menjadi ikon budaya Jepang yang populer di seluruh dunia, khususnya Asia. Doraemon sebenarnya adalah kucing robot berwarna kuning. Namun, pada saat proses produksi terjadi suatu kesalahan yaitu ia kurang 1 sekrup dibandingkan kucing robot yang lainnya, sehingga ia dijadikan barang kelas dua (bukan robot kucing yang diutamakan dibandingkan robot kucing lainnya). Setelah itu, Doraemon dikirim ke Akademi Robot untuk dilatih sebagai kucing rumah tangga tetapi pada saat mengikuti tes ia gagal dan akhirnya ia dilelang serta ditawarkan oleh keluarga miskin. Di dalam keluarga tersebut dia disuruh untuk menjadi seorang pengasuh anak. Suatu siang ketika ia sedang tidur, ada seekor tikus robot yang menggigit telinganya. Doraemon sangat sedih atas kejadian yang menimpa dirinya. Dia terus menerus menangis hingga akhirnya air matanya melunturkan cat warna tubuhnya. Jadilah seperti sekarang ini Doraemon yang berwarna biru tanpa daun telinga.<sup>36</sup>

Doraemon sebagai robot kucing datang dari abad ke-22 dan dikirim ke abad 20 untuk menolong seorang anak Sekolah Dasar bernama Nobi Nobita. Doraemon lahir pada tanggal 3 September 2112. Menurut salah satu situs Doraemon yang ada di

---

<sup>36</sup> “Kelahiran Doraemon” <http://www.bebekrewel.com/doraemon-birth/> tgl 13 Mei 2008 pkl 18:52

Indonesia, ada makna spesifik dari angka 1239, yaitu tinggi badan Doraemon 129,3 cm, beratnya 129,3 kg, lingkar badan 129,3 cm, tinggi lompatan 129,3 cm apabila bertemu tikus, kecepatan lari (kabur) 129,3 km. Makanan kesukaannya ialah dorayaki. Doraemon memiliki beberapa alat yang dapat ia keluarkan sewaktu-waktu ketika dibutuhkan. Alat-alat itu, diantaranya: Kantong ajaib (sebuah kantong 4 dimensi yang tertempel di perut Doraemon, kantong ini dapat menyimpan semua alat-alat Doraemon tanpa batas), Mesin waktu (mesin yang dapat digunakan untuk menjelajah ruang dan waktu), Pintu kemana saja (pintu yang digunakan Doraemon untuk menuju ke tempat apa pun di waktu kapan pun), Baling-baling bambu (Baling-baling yang digunakan untuk terbang ke tempat yang dituju), dan Senter Pengecil (Jika senter ini digunakan, benda yang disinarnya akan mengecil).

### 2.2.2 Nobi Nobita (野比のび太)

Nobi Nobita yang sering dipanggil Nobita merupakan tokoh utama dalam cerita manga Doraemon. Ia digambarkan sebagai seorang anak kelas 4 Sekolah dasar yang tinggal di Tokyo. Ia selalu mengalami nasib sial dan tidak mempunyai kemampuan apa-apa. Di sekolah ia sering mendapat hukuman dari bapak gurunya karena tidak mengerjakan pekerjaan rumah. Di rumah, ia malas untuk membersihkan kamarnya, belajar pun tidak mau yang ia bisa hanya menonton serial televisi kesukaannya dan tidur. Dalam hal pertemanan, ia sering dipukuli oleh Giant karena ia cenderung bodoh dalam bermain baseball dan terkadang melakukan hal-hal aneh

yang membuat Giant dan Suneo kesal. Namun, Nobita adalah orang yang suka menolong dan pecinta binatang. Fujimoto mengatakan:

“Nobita sebenarnya bukan tidak bisa berbuat apa-apa, ia hanya malas jika harus bersungguh-sungguh dalam melakukan sesuatu. Oleh karena itu, setiap hari ia selalu bersantai-santai. Tetapi apabila diperlukan, ia bisa melakukannya dengan sungguh-sungguh”<sup>37</sup>

Berarti dalam hal ini, Nobita sebenarnya bisa melakukan apapun yang ia inginkan hanya saja karena rasa malas yang begitu besar, hatinya tidak tergerak untuk mengerjakannya. Nobita mempunyai keinginan untuk membuat bangga orang tua dan gurunya, disukai dan dikagumi teman-temannya tetapi ia tidak berusaha untuk mencapai itu semua. Segala keinginan tanpa ada usaha sama saja tidak akan ada hasilnya. Namun, ketika Nobita sedang dalam kesulitan, ia selalu bergantung kepada barang-barang canggih kepunyaan Doraemon.

### 2.2.3 Shizuka Minamoto (しずかみなもと)

Shizuka adalah seorang anak perempuan yang pintar, cantik, baik, rajin dan disukai oleh Nobita. Walaupun ia dekat dengan Dekisugi, tetapi di kehidupan masa depan Shizuka menikah dengan Nobita. Shizuka hobi memainkan violin sehingga ia mengikuti les bermain violin. Selain itu, ia pun suka berendam di air panas. Shizuka tidak suka melihat Nobita yang teraniaya oleh Giant dan Suneo sehingga ia selalu membelanya.

---

<sup>37</sup> “Doraemon wikipedia”, *loc., cit*

#### 2.2.4 Takeshi Goda (たけし ごだ)

Takeshi Goda yang sering dipanggil dengan sebutan Giant (ジャイアン) adalah seorang anak yang berbadan besar dibanding teman-teman yang lainnya karena sesuai nama panggilannya “Giant” yang berarti “raksasa”. Ia seorang yang temperamental, tidak bisa mengendalikan emosi, kasar tetapi dia suka bernyanyi walaupun suaranya tidak enak untuk didengar. Ia bercita-cita ingin menjadi seorang penyanyi yang terkenal dan muncul di televisi. Sehingga untuk mencapai mimpinya itu, ia sering mengadakan konser di lapangan dan teman-teman yang lain harus datang dan mendengarkan ia bernyanyi karena kalau tidak, mereka bisa dipukuli oleh giant. Walaupun ia terlihat sangat menakutkan di mata teman-temannya, tetapi sebenarnya ia sangat takut terhadap ibunya. dan tidak pernah melawannya. Ia selalu membantu ibunya untuk menjaga toko.

#### 2.2.5 Suneo Honekawa (すねおほねかわ)

Suneo Honekawa adalah seorang yang sering memamerkan kekayaannya. terkadang ia sangat sombong atas segala yang ia punyai. Tetapi Suneo sebenarnya orang yang sangat manja apabila sudah berada di rumah, ia juga mudah menyerah dan penakut. Teman dekat Suneo ialah Giant, walaupun sebenarnya Suneo acap kali kesal terhadap kelakuan Giant yang sering merusakkan mainannya. Hobi Suneo adalah bermain remote control. Ia pun seka mengumpulkan perangkoo, dan barang-barang antik. Ia bercita-cita untuk menjadi seorang perancang mode.

### 2.2.6 Nobisuke Nobi (のびすけのび)

Nobisuke Nobi adalah ayah Nobita. Ia seorang pegawai kantoran di Jepang. Ia sangat sabar dan baik hati. Ia tidak pernah memarahi Nobita dan sangat memanjakannya. Ayah Nobita mencerminkan seorang *salary man* Jepang yang setiap hari selalu disibukkan di luar rumah karena pekerjaan kantor. Pulang ke rumah pada waktu malam hari dan terkadang dalam keadaan mabuk. Kebiasaan yang sulit ia hilangkan adalah merokok. Ayah Nobita ini pandai dalam berolah raga terutama bermain golf tetapi ia kurang dalam pelajaran sekolah. Ia tidak menginginkan Nobita menjadi seperti dirinya yang tidak pintar di sekolah. Oleh karena itu, ia selalu membelikan Nobita ensiklopedia yang pada akhirnya hanya menjadi barang pajangan di kamar Nobita karena Nobita lebih sering membaca komik dan tidur dibandingkan membaca ensiklopedia.

### 2.2.7 Tamako Kataoka (たまこかたおか)

Tamako Kataoka adalah ibu Nobita. Ia seorang ibu rumah tangga yang sangat cerewet dan sering memarahi Nobita yang tidak pernah belajar, sering mendapat nilai nol, hobi bermain, menonton televisi dan tidur. Ia pun tidak menyukai binatang. Ia selalu melarang Nobita untuk memelihara binatang di dalam rumah.

Tamako tipe seorang ibu rumah tangga pada umumnya di Jepang yang selalu menginginkan anaknya untuk selalu berprestasi di sekolah dan mendapatkan nilai

bagus. Sehingga ia selalu memantau perkembangan pendidikan anaknya. Selain itu, ia pun berkewajiban penuh terhadap ekonomi dan hal mengurus rumah tangga. Seorang suami hanya berkewajiban mencari nafkah dan memenuhi kebutuhan anggota keluarga.

### **2.2.8 Dorami (ドラミ)**

Dorami adalah adik Doraemon. Ia sama seperti Doraemon selalu menolong Nobita apabila sedang dalam kesulitan. Ia tidak menyukai ruangan yang tidak bersih, maka ia sangat pandai bersih-bersih rumah. Ia tidak bisa diajak bercanda tetapi sebenarnya ia pun robot yang baik hati.

### **2.2.9 Hidetoshi Dekisugi (ひでとしできすぎ)**

Dekisugi anak yang pandai dalam pelajaran, olahraga dan tampan. Dia selalu membantu Shizuka dalam pelajaran sekolah. Mereka sering belajar bersama yang membaut Nobita cemburu terhadapnya. Dekisugi pun pandai menggambar dan memasak.

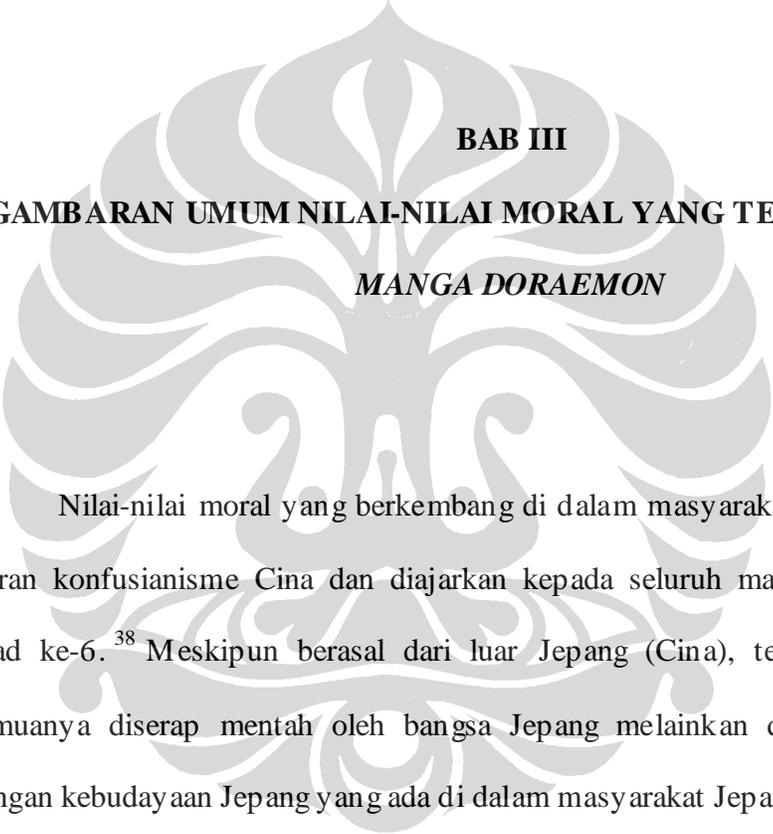
### **2.2.10 Pak Guru**

Pak Guru merupakan guru kelas 4 Sekolah Dasar yang mengajar di kelas Nobita. Pak Guru bselalu menghukum Nobita dengan menyuruhnya berdiri di koridor sekolah apabila Nobita tidak mengerjakan pekerjaan rumah. Selain menghukum

Nobita, ia pun sering memarahi Giant tetapi ia sangat menganakemaskan Suneo. Pak Guru sering mengadakan kunjungan ke rumah orang tua para siswanya yang membuat Nobita khawatir karena Pak Guru selalu menceritakan semua kelakuan Nobita di sekolah. Hal ini menyebabkan ia sering dimarahi ibunya. Selain itu, Nobita pun selalu merasa ketakutan apabila bertemu Pak Guru di tengah perjalanan karena selalu ditanyakan mengenai pekerjaan rumahnya.

#### **2.2.11 Jaiko (ジャイコ)**

Jaiko adalah adik Giant yang sangat disayangnya. Giant rela berkorban demi dia. Hobi Jaiko yaitu memasak dan mengarang komik. jaiko sebenarnya akan menjadi istri Nobita di kehidupan masa depan tetapi karena Doraemon datang ke masa lalu dan membantu Nobita yang tidak mau menikah dengan Jaiko akhirnya Nobita menikah dengan Shizuka.



**BAB III**  
**GAMBARAN UMUM NILAI-NILAI MORAL YANG TERDAPAT DALAM**  
***MANGA DORAEMON***

Nilai-nilai moral yang berkembang di dalam masyarakat Jepang berakar dari ajaran konfusianisme Cina dan diajarkan kepada seluruh masyarakat Jepang pada abad ke-6.<sup>38</sup> Meskipun berasal dari luar Jepang (Cina), tetapi ajaran ini tidak semuanya diserap mentah oleh bangsa Jepang melainkan diterima dan disesuaikan dengan kebudayaan Jepang yang ada di dalam masyarakat Jepang.

Pada saat Jepang memasuki jaman feodalisme militer Kamakura (1192), dalam diri *samurai* sudah mulai ditanamkan ajaran konfusianisme. Ketika Pemerintahan Tokugawa (1603-1868), Tokugawa Ieyasu mewajibkan para *samurai* untuk memupuk ketaatan dan kesetiaan kepada pemerintah. Hal ini disebabkan, dalam ajaran konfusianisme Jepang, tanggung jawab tertinggi harus diberikan kepada

---

<sup>38</sup> Wm. Theodore de Bary, ed., *Sources of Japanese Tradition*. (New York: 1971), 438

atasan, sehingga semua tunduk pada atasan. Di dalam ajaran konfusianisme Jepang dikemukakan 5 macam hubungan manusia, yaitu : hubungan antara atasan dengan bawahan, suami dengan istri, orang tua dengan anak, kakak dengan adik, serta hubungan antara teman. Kelima hubungan ini didasari pada prinsip perbedaan atasan dan bawahan dimana yang berada di atasnya wajib untuk melindungi dan menjadi panutan, sedangkan yang berada di bawahnya harus tunduk, patuh dan taat terhadap yang diatas.<sup>39</sup>

Menurut Inazo Nitobe, seorang ilmuwan dan negarawan yang dikenal sebagai “Bapak Liberalisme Jepang” mengatakan bahwa pedoman moral dan etika bangsa Jepang adalah *Bushido* yang artinya “Jalan Ksatria”.<sup>40</sup> *Bushido* sebenarnya merupakan pedoman moral para *samurai*. Kelas *samurai* terbentuk ketika masa feodalisme militer. Pada masa feodal militer, masyarakat Jepang dibagi menjadi empat kelas yang dikenal dengan sebutan *shinōkōshō* (*bushi* = militer, *nōmin* = petani, *kōsakunin* = tukang, dan *shōnin* = pedagang). Fungsi strata sosial semacam ini adalah pengontrolan, baik oleh pemerintah pusat *Bakufu* kepada pemerintah daerah (*han*), maupun antara kelas militer terhadap kelas petani.<sup>41</sup> *Bushido* mengajarkan kesetiaan, kejujuran, etika sopan santun dan tata krama, disiplin, rela berkorban, kerja keras,

---

<sup>39</sup> Inazo Nitobe. *Bushido: The Soul of Japan*. (Tokyo: Charles E. Tuttle), 1969, 15-16

<sup>40</sup> *Ibid.*, 4

<sup>41</sup> W.G Beasley. *Pengalaman Jepang: Sejarah Singkat Jepang*. (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia), 2003, xv

kebersihan, hemat, kesabaran, ketajaman berfikir, kesederhanaan, serta kesehatan jasmani dan rohani.<sup>42</sup>

Dalam penulisan skripsi kali ini, penulis mengambil 5 nilai moral yang melandasi perilaku orang Jepang berdasarkan semangat *Bushido*, yaitu *amae*, *giri*, *ninjou*, kejujuran dan kesetiaan yang melekat dalam diri masyarakat Jepang dan menjadi dasar perilakunya. Walaupun menurut K. Bertens (1993:142) bahwa nilai moral yang berdasarkan kebudayaan akan mudah berubah sesuai dengan perkembangan kebudayaan, begitu juga dengan budaya dan masyarakat Jepang yang mengalami banyak perubahan setelah dibukanya negara Jepang bagi bangsa Barat serta masuknya paham-paham Barat namun kelima nilai ini masih melekat di dalam jiwa masyarakat Jepang.

### 3.1 Nilai *Amae*

Menurut Takeo Doi (1973:17) dalam bukunya yang berjudul *The Anatomy of Dependence*, *amae* merupakan konsep untuk dapat mengerti struktur personal masyarakat Jepang. Kata *amae* (甘え) dapat didefinisikan sebagai “ketergantungan orang Jepang terhadap orang lain”. *Amae* merupakan dasar dalam menjaga keharmonisan hubungan orang Jepang, antara anak yang bergantung kepada orang tuanya, anak muda yang bergantung kepada orang yang lebih tua, dan orang yang lanjut usia bergantung kepada anak yang paling besar.

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, xx

Amae berasal dari kata *Amai* (甘い) yang artinya rasa “manis” yang dapat dirasakan oleh lidah. Namun ketika ada seseorang yang mengatakan N bersikap *amai* terhadap F, itu bukan berarti N bersikap manis kepada F, melainkan N membiarkan F berlaku manja (*amaeru*) terhadapnya. *Amaeru* (甘える) adalah kata kerja dari *amae* yang berarti keinginan bermanja-manja seseorang terhadap orang lain. Sebenarnya tindakan seperti *amae* bukan hanya ada di dalam masyarakat Jepang saja melainkan ada di seluruh masyarakat dunia. Tetapi dalam masyarakat Jepang, *amae* sudah menjadi dasar sistem sosial Jepang.

Takeo Doi (1973:7&75) menyatakan bahwa kesadaran *amae* akan muncul apabila ia merasakan keterpisahannya sebagai individu dengan seseorang atau lingkungannya. Dalam hal ini dapat dicontohkan pada perasaan seorang anak balita yang tidak dapat terpisah dari ibunya karena mereka memiliki keterikatan batin mulai dari si anak berada dalam kandungan sampai lahir ke dunia ini. Sang anak sejak bayi selalu berada di samping ibu tercintanya, dirawat, dipelihara, bahkan sampai dibesarkan dengan penuh kasih sayang. Anak sangat menggantungkan segala kebutuhannya kepada ibu. Ketika anak berusia 6 minggu mulai tumbuh kesadaran berfikir dari si anak bahwa ada makhluk lain selain dirinya sendiri yaitu si ibu yang selalu ada. Dari sinilah awal ketergantungan anak terhadap ibunya.

Dalam masyarakat Jepang, bayi dan anak kecil Jepang selalu berada dalam kontak dengan ibunya dan hampir tak pernah sendirian. Kondisi seperti ini berbeda dengan kecenderungan pada orang Barat (Amerika) yang menetapkan peraturan yang

ketat bagi anak-anaknya. Anak-anak mereka dibiasakan tidur terpisah dari kedua orang tuanya sedari kecil, membiarkan anak-anak dibawah pengasuhan *baby sitter* serta dalam berkomunikasi, lebih banyak kontak verbal dibandingkan kontak fisik. Di Jepang sendiri, anak-anak biasanya disusui oleh ibunya dalam jangka waktu yang relatif lama, terus-menerus ditimang oleh ibunya dan tidur bersama orang tua sampai mereka besar. Oleh karena itu, atas segala perlakuan yang diterima seorang anak Jepang semenjak mereka kecil, muncul ketergantungan dalam dirinya terutama kepada sang ibu yang tentunya berbeda dengan budaya barat.

Dalam pelaksanaannya, *amaeru* (meminta perhatian atau bermanja-manja kepada orang lain) selalu diiringi dengan kata *amayakasu* yaitu memberikan perhatian, kasih sayang dan memanjakan orang lain.<sup>43</sup> Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hubungan *amaeru* dan *amayakasu* adalah hubungan yang timbal balik. Lebra mengatakan bahwa ketika diantara 2 orang yang berbeda kedudukan dan status, akan terjadi hubungan ketergantungan diantara keduanya dan terjadi hubungan superior dan inferior. Superior disini dapat diartikan sebagai orang yang mempunyai peran untuk memberikan pengayoman dan mengizinkan terjadinya ketergantungan (*amayakasu*), sedangkan inferior adalah orang yang menerima pengayoman dari lawannya (*amaeru*). Doi secara tegas menyatakan *amaeru* akan terjadi bila orang yang *amayakasu* mengizinkannya (Lebra, 1976: 50-51 dan Doi, 1981:168).

Lebra pun menambahkan bahwa *amae* mempunyai hubungan erat dengan *omoiyari* (rasa empati) yang berarti kemauan untuk merasakan perasaan orang lain,

---

<sup>43</sup> Shimuru Izuru, ed., *Koujien*, edisi 4. Tokyo: Iwanami Shouten, 1992, 74

seolah-olah turut mengalami apa yang dialami olehnya, dan menolongnya untuk memenuhi segala kebutuhannya, contohnya Doraemon selalu membantu Nobita karena dia berempati kepada Nobita yang sering diberlakukan secara tidak adil oleh teman-temennya. Rasa empati (*omoiyari*) ini bisa digunakan seseorang untuk menarik perhatian dari orang lain agar diperbolehkan untuk berlaku *amae* kepadanya (Lebra, 1976:36 dan 56).

Dalam struktur masyarakat Jepang yang sangat menjunjung tinggi kesadaran akan kelompok menyebabkan sifat *amae* sangat berpengaruh kuat di dalamnya. Dalam sifat *amae* ini tumbuh suatu ketergantungan terhadap kelompok masyarakat Jepang. Hal ini tumbuh dan berkembang dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang yang berlandaskan adanya rasa kepercayaan, ketergantungan kepada orang lain, serta menggantungkan diri kepada orang tersebut, contohnya Nobita percaya kepada Doraemon bahwa Doraemon akan selalu membantunya ketika ia sedang berada dalam kesulitan, sehingga Nobita selalu bergantung (meminta bantuan) kepada Doraemon. Dalam hal ini Doraemon telah memperbolehkan Nobita *amaeru* terhadapnya. *Amae* ada karena ada yang menanggapinya. Orang bisa mengandalkan orang lain karena ada yang diandalkannya.

Kepercayaan kepada kelompok dianggap hal yang penting dalam masyarakat Jepang menyebabkan masyarakat Jepang pandai dalam memelihara hubungan dengan orang lain. Mereka lebih mementingkan kepentingan dan perasaan kelompok dibandingkan dirinya sendiri, selalu menghindari ketidaksenangan orang lain

terhadap dirinya karena bila perasaan itu sampai timbul orang Jepang bisa depresi atas ketidaknyamanan orang lain kepada dirinya (Lebra, 1976: 41-43).

### 3.2 Nilai *Giri*

Berdasarkan Kamus Kanji yang ditulis oleh Nelson W (2005:3668&446), kata *giri* terdiri dari 2 kanji yang berbeda, yaitu *gi* [義] yang berarti keadilan, moralitas, kemanusiaan, dan kesetiaan, sedangkan *ri* [理] artinya kebenaran. Apabila digabungkan, 2 kanji ini menjadi *giri* [義理] yang artinya rasa tanggung jawab atau kehormatan, atau hutang budi. *Giri* lebih menekankan kepada hutang budi seseorang terhadap orang lain, yaitu membalas semua perbuatan baik yang telah diterima dari orang lain.

Bagi orang Jepang *giri* adalah sesuatu yang paling berat ditanggung sebab ada kewajiban moral di dalamnya yang sudah seharusnya dilakukan atau dibayar meskipun bukan dalam waktu dekat. Menurut Matsumura yang dikutip oleh Rojer J. Davies (1949:95) dalam bukunya *The Japanese mind: understanding contemporary culture* menyebutkan ada 3 definisi *giri*, yaitu: (1) prinsip moral, (2) peraturan yang harus dijalankan dalam hubungan sosial di dalam masyarakat Jepang, (3) perilaku yang diwajibkan untuk diikuti atau harus dilakukan walaupun tidak sesuai dengan yang diinginkan.

Dalam bukunya *Pedang Samurai dan Bunga Seruni*, Ruth Benedict (1982:125) menjelaskan 2 pembagian *giri*, antara lain:

- *giri kepada dunia*, yaitu kewajiban seseorang untuk membayar hutang budi terhadap orang lain. *Giri* kepada dunia meliputi kewajiban terhadap tuan pelindung, kewajiban terhadap sanak keluarga jauh, kewajiban terhadap orang-orang yang bukan keluarga, serta kewajiban terhadap keluarga yang tidak begitu dekat, seperti paman, bibi, walaupun balas budinya bukan atas perilaku mereka melainkan karena berasal dari nenek moyang yang sama.
- *giri kepada nama sendiri*, meliputi kewajiban untuk tetap menjaga kebersihan nama serta reputasi seseorang dari noda dan fitnah atau tuduhan, kewajiban untuk tidak menunjukkan atau mengakui kegagalan dalam melaksanakan jabatannya, serta kewajiban untuk mengindahkan sopan santun Jepang.

*Giri* kepada dunia dapat dianalogikan seperti kewajiban seorang menantu perempuan terhadap keluarga mertuanya. Ketika dikatakan bahwa *giri* kepada dunia dapat digambarkan sebagai pemenuhan terhadap hubungan-hubungan yang bersifat kontrak, maka pernikahan di Jepang pun merupakan kontrak antara 2 keluarga dan melaksanakan kewajiban-kewajiban kontrak terhadap keluarga mertua selama menantu hidup di rumah mertua. Di Jepang sendiri ada istilah bagi keluarga mertua, yaitu “bapak giri” sebutan untuk bapak mertua, dan “ibu giri” sebutan untuk ibu mertua (Benedict, 1982:141).

Selanjutnya Ruth Benedict (1982:142) menjelaskan pelaksanaan *giri* yang paling berat ialah kepada ibu dan bapak mertua. Tetapi bagi seorang menantu wanita muda kewajiban terberat yaitu kepada ibu mertua sebab semakin kaya keluarga suami,

menantu tersebut harus memberikan pelayanan sepadan dengan kekayaan itu kepada keluarga suami dan ibu mertua akan semakin kejam sehingga menantu harus pandai dalam membalas budi. Hubungan tradisional *giri* yang paling penting dibandingkan dengan *giri* terhadap mertua adalah *giri* seorang pengikut terhadap tuannya dan *giri* terhadap sesama rekan prajurit. *giri* ini diidentifikasi sebagai kesetiaan seorang *samurai* ketika jaman feodal Tokugawa di Jepang.

Di samping *giri* terhadap keluarga mertua, *giri* pun terdapat di dalam keluarga sendiri, yaitu hubungan diantara orang tua dengan anak dalam bentuk kasih sayang, kebaikan, serta kepatuhan seorang anak yang diberikan kepada kedua orang tua sebagai balasan atas kasih sayang orang tuanya yang telah diterima selama ini. Seorang anak dituntut menunjukkan penghormatan serta kepatuhan kepada ayah yang berperan sebagai kepala keluarga dan memegang kekuasaan lebih besar daripada ibu. Tetapi kasih sayang antara orang tua dengan anak terkadang tercampurkan dengan *ninjou* (perasaan kemanusiaan), sehingga dalam keluarga, *giri* dapat terlihat dalam pelayanan yang diberikan atas kesalahan anak terhadap orang tuanya yang timbul dari *ninjou*.<sup>44</sup>

Menurut Minami (1993:156) *giri* dalam hubungan orang tua dan anak menjadi dasar yang membentuk semua kelompok masyarakat Jepang. Orang-orang dewasa sekarang ini di Jepang memainkan peran orang tua dan anak tidak hanya dalam keluarga tetapi dalam kelompok masyarakat secara umum. Hubungan kemanusiaan yang didasarkan atas kekeluargaan ini menjadi ciri khas dari bangsa Jepang.

---

<sup>44</sup> Hiroshi Minami. *Psikologi Bangsa Jepang*. (Jakarta: Yayasan Karti Sarana), 1993, 155.

Hubungan antara majikan dengan pengikut dapat diibaratkan hubungan orang tua dan anak yang mana atasan memperlakukan bawahan dengan cinta orang tua, menganggap mereka sebagai anak sendiri dan memelihara mereka, tapi terlihat pula bahwa majikan sudah seharusnya dicintai, dihormati serta dipatuhi oleh bawahannya dan bawahan harus mengabdikan dan setia.

Benedict (1982:141-147) mengemukakan bahwa membayar *giri* seharusnya keluar dari hati dan tidak dinodai oleh ketidaksenangan. Namun, pada kenyatannya, membayar kembali *giri* berarti memenuhi segala macam kewajiban terhadap berbagai macam orang dengan dipenuhi rasa ketidaksenangan. Hal ini terbukti dari banyaknya orang Jepang yang berkata "hanya karena *giri* saya terpaksa memberikan pekerjaan kepadanya".<sup>45</sup> Dari perkataan itu terlihat beban serta keterpaksaan dalam melakukan sesuatu untuk orang lain. Namun orang Jepang akan tetap melakukan *giri* sekalipun bertentangan dengan keinginannya karena kalau tidak, ia akan disebut sebagai orang yang tidak tahu *giri* dan ia akan dibuat malu di depan umum.<sup>46</sup>

Menurut Benedict (1982:148-149), orang Jepang menganggap bahwa seseorang telah bangkrut apabila ia gagal untuk membayar kembali *giri*, sehingga dengan kata lain orang Jepang harus membayar semua jasa baik, pemberian atau hadiah, atau janji-janji yang diucapkan dirinya kepada orang lain. Biasanya orang Jepang tidak akan mengembalikan pemberian hadiah yang nilainya jauh lebih tinggi dibandingkan hadiah yang diterima sebelumnya, tetapi hal ini dapat terjadi apabila ia

---

<sup>45</sup> Ruth Benedict. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni*. (Jakarta: Sinar Harapan), 1982, 147

<sup>46</sup> *Ibid.*, 148

merasa pengembalian *giri* dilakukan dalam jangka waktu yang lama. Selain itu juga untuk memberi kehormatan kepada pemberi sebelumnya.

### 3.3 Nilai *Ninjou*

*Ninjou* atau yang disebut sebagai perasaan kemanusiaan adalah perasaan kasih sayang yang tercurah kepada sesamanya. Bukan hanya orang Jepang tetapi seluruh orang di dunia ini mempunyai *ninjou*. Perasaan ini merupakan perasaan murni di dalam hati sanubari setiap manusia yang bisa keluar begitu saja ketika melihat orang lain yang dalam kesulitan.

*Ninjou* terdiri dari 2 karakter kanji yaitu *nin* (人) yang memiliki arti manusia atau orang; dan *jou* (情) memiliki arti perasaan, cinta kasih, ketulusan. Sehingga *ninjou* (人情) berarti kebaikan hati manusia. Apabila seseorang telah menerima *ninjou* dari orang lain maka ia akan sulit untuk melupakannya dan akan tertanam di dalam hati. Selain itu, biasanya ia akan merasa bahwa segala kebaikan yang telah siapapun berikan kepada dirinya harus dibalas dengan yang setimpal pula atau bahkan lebih baik. Dalam konteks seperti itu, *ninjou* dan *giri* tidak dapat dipisahkan, sehingga terjadi dilema antara keduanya.

Terjadinya dilematis antara *giri* dan *ninjou* yang pada akhirnya sering kali memicu konflik dari kedua perasaan ini, maka Harumi Befu mengemukakan 3 alternatif untuk menengahnya, antara lain :

- seseorang harus menindas perasaan-perasaan pribadi (*ninjou*) dan menghormati prinsip-prinsip yang berlaku dalam masyarakat (*giri*),
- seseorang menutup mata dari kewajiban-kewajiban moral (*giri*) dan mengikuti perasaan manusiawinya (*ninjou*),
- menghilangkan semua potensi konflik dengan melakukan bunuh diri untuk menghindari tuntutan *giri* maupun *ninjou* (Tobing, 1999).

### 3.4 Nilai Kejujuran

Kejujuran dalam bahasa Jepang disebut *shoujiki* (正直). Sifat jujur adalah sifat yang paling penting dimiliki oleh semua manusia di muka bumi ini. Inazo Nitobe (1969:23) mengatakan bahwa :

“jalan lurus ini, jika diumpamakan dengan badan manusia bagaikan tulang punggung yang berperan penting untuk menegakkan tubuh. Oleh karena itu, tanpa jalan lurus, keberanian serta kemampuan yang dimiliki seorang *samurai* akan menjadi tidak berarti”<sup>47</sup>

Berdasarkan kutipan di atas dikatakan bahwa betapa pentingnya kejujuran dan berada di jalan lurus. Seorang *samurai* Jepang harus memiliki sifat jujur dan senantiasa berada di jalan yang lurus sebab tanpa adanya kejujuran dan tidak berada di jalur yang seharusnya, maka semua perbuatan yang dilakukan akan terasa sia-sia. Dikarenakan *Bushido* menjadi dasar dari perilaku masyarakat Jepang, maka sikap jujur pun harus diterapkan dalam kehidupan semua orang Jepang.

---

<sup>47</sup> Inazo Nitobe.*op., cit.* 23.

Kejujuran merupakan kekuatan untuk menentukan sikap dan perilaku yang akan dijalani tanpa adanya sikap keragu-raguan. Ketika seseorang berlaku jujur, maka orang tersebut akan selalu berada di jalan yang lurus sebab ia berani untuk mengatakan salah atas sesuatu yang salah, begitu pun sebaliknya. Menurut Nitobe (1969: 23) sifat jujur dimiliki seseorang memang bakat dari dalam dirinya, tetapi ada pun yang berasal dari pembelajaran. Nitobe menambahkan meskipun seseorang mempunyai kekurangan dalam berkomunikasi dengan orang lain, namun karena ia selalu berlaku jujur, maka kekurangan tersebut bukanlah suatu masalah.

Mencius, seorang Filsuf Cina (372 SM – 289 SM) dalam Nitobe (1969:24-25) mengatakan bahwa kejujuran merupakan sumber akal manusia. Ketika akal memerintahkan untuk berlaku jujur, maka akan sangat baik bila mengikutinya. Mencius membandingkan bahwa apabila seseorang kehilangan unggas ataupun binatang peliharaannya, maka orang tersebut mengetahui bahwa dirinya pasti dapat mencari dan menemukan binatang itu. Berbeda dengan kejujuran, pada saat kejujuran selalu dijunjung tinggi dalam menjalin hubungan komunikasi dengan orang lain, maka sikap saling percaya akan timbul diantara hubungan tersebut. Namun, seseorang yang tidak berlaku jujur, maka jangan pernah harap mendapat kepercayaan dari orang lain. Ketika orang sudah tidak percaya, akan sulit untuk mendapatkan kepercayaannya kembali. Dengan kata lain, apabila manusia kehilangan akal sehatnya, akan sulit untuk memulihkannya kembali.

Dalam kehidupan sehari-hari baik anak kecil maupun orang dewasa tidak boleh berbicara bohong. Namun, pada kenyataannya anak kecil masih suka berkata

bohong. Ada beberapa alasan yang dikemukakan oleh Paul Ekman penulis buku *Why Children Lie* (Lawrence E. Shapiro 1997 :63) mengapa anak kecil berbohong, yaitu untuk menghindari hukuman, untuk mendapatkan sesuatu yang mereka inginkan, atau untuk mendapat pujian dari sesama teman.

Walaupun terkadang kebohongan anak-anak dalam perbuatan dan perkataan dimaklumi oleh orang dewasa dari segi perkembangan anak, tetapi akan menjadi sebuah masalah apabila sifat tidak jujur ini menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Dampak negatif yang ditimbulkan bila seorang anak tidak jujur adalah kebiasaan menipu dan mengambil sesuatu yang bukan miliknya. Menurut Lawrence dari hasil penelitiannya terhadap anak-anak yang sering berbohong menunjukkan bahwa anak-anak yang sering berbohong kebanyakan berasal dari rumah tangga dengan orang tua yang juga sering berbohong. Oleh karena itu, peran orang tua dalam penanaman pendidikan moral di rumah sangat penting diterapkan dalam diri anak-anak tentunya pendidikan moral yang baik supaya anak terbentuk menjadi pribadi yang baik pula.

### **3.5 Nilai Kesetiaan**

Kesetiaan berasal dari kata setia. dalam bahasa Jepang kesetiaan adalah *chuugi* (忠義). Setia disini berarti tidak mengkhianati. Pada saat seseorang setia kepada sesamanya, maka orang tersebut telah percaya bahwa dirinya tidak akan dikhianati. Menurut Linda dan Richard Eyre (1997:60) nilai kesetiaan merupakan

nilai-nilai yang diberikan kepada pihak yang disayanginya, contohnya ketika Doraemon percaya bahwa Nobita memang tidak bisa melakukan apa-apa sendiri. Oleh karena itu, Doraemon akan selalu menemaninya dimanapun dan kapanpun. Kesetiaan Doraemon kepada Nobita terbentuk dari kasih sayang Doraemon terhadapnya.

Nilai kesetiaan dalam masyarakat feodal Jepang dianggap sangat penting (Nitobe, 1969:82). Dalam masyarakat Jepang pada jaman feodal yang dipimpin oleh pemerintahan Tokugawa, kesetiaan merupakan salah satu sikap yang wajib dimiliki oleh setiap *samurai*. Kesetiaan seorang *samurai* diperlihatkan dengan perilaku terhadap atasannya. Para *samurai* setia terhadap atasan atas dasar kecintaan mereka terhadap atasan itu sendiri sehingga mereka tidak pernah meminta balasan atas kesetiaan yang telah mereka berikan kepada atasan.

Bagi bangsa Jepang, *samurai* bukan saja suatu kelas masyarakat yang pernah ada dalam kehidupan lampau negeri Jepang, tetapi golongan ini juga merupakan penyebar benih dari sebuah semangat yang memberi warna khas kepada bangsa Jepang, yakni semangat *Bushido*. Meskipun golongan *samurai* memiliki posisi tersendiri yang berbeda dengan rakyat jelata, tetapi tingkah laku dan nilai-nilai yang mereka junjung pada akhirnya diikuti dan menjadi pedoman bagi masyarakat Jepang serta berakar di jiwa orang Jepang.

*Bushido* sebagai kode etik bangsa Jepang bisa saja lenyap, tetapi kekuatannya tidak akan hilang. Hal ini terbukti ketika feodalisme dihapuskan pada tahun 1870 dan pada tahun 1875 *samurai* tidak boleh lagi menggunakan pedangnya, namun pada saat

terjadi perang Jepang-Cina (1894-1895), Jepang memenangkan perang tersebut. Semua ini berkat semangat yang diwariskan nenek moyang yang sudah meresap ke segenap jiwa tentara Jepang, yaitu semangat *bushido*.

Nitobe mengatakan bahwa kesetiaan seorang *samurai* kepada atasannya akan menimbulkan sikap kepatuhan dalam diri individu *samurai*. Kesetiaan dan kesungguhan hati seorang *samurai* terhadap atasannya dapat ditunjukkan dengan sikap berani mati seorang *samurai* demi atasannya (Nitobe, 1969:93)

Dalam ajaran konfusiusme Cina kesetiaan kepada orang tua menempati posisi teratas sebagai tugas utama manusia. Namun di Jepang, kesetiaan terhadap atasan menempati urutan teratas dibandingkan kesetiaan terhadap siapapun (Nitobe, 1969:82).

Bukan hanya kepada para *samurai*, semangat *bushido* pun diajarkan kepada murid-murid sekolah Jepang melalui pelajaran etika sebagai pedoman moral. Dalam buku bacaan Jepang untuk kelas 2 Sekolah Dasar terdapat cerita pendek mengenai sikap setia.

Hachi adalah seekor anjing yang lucu. Segera setelah ia dilahirkan, ia dibawa pergi oleh seorang asing dan dicintai seperti anaknya sendiri. Karena itu, badannya yang lemah berubah menjadi sehat. Setiap pagi, bila tuannya pergi ke tempat pekerjaannya, anjing itu selalu menemani tuannya sampai ke pemberhentian tram, dan sore hari, sekitar waktu tuannya pulang, anjing itu pergi lagi ke pemberhentian tram untuk menyongsong tuannya.

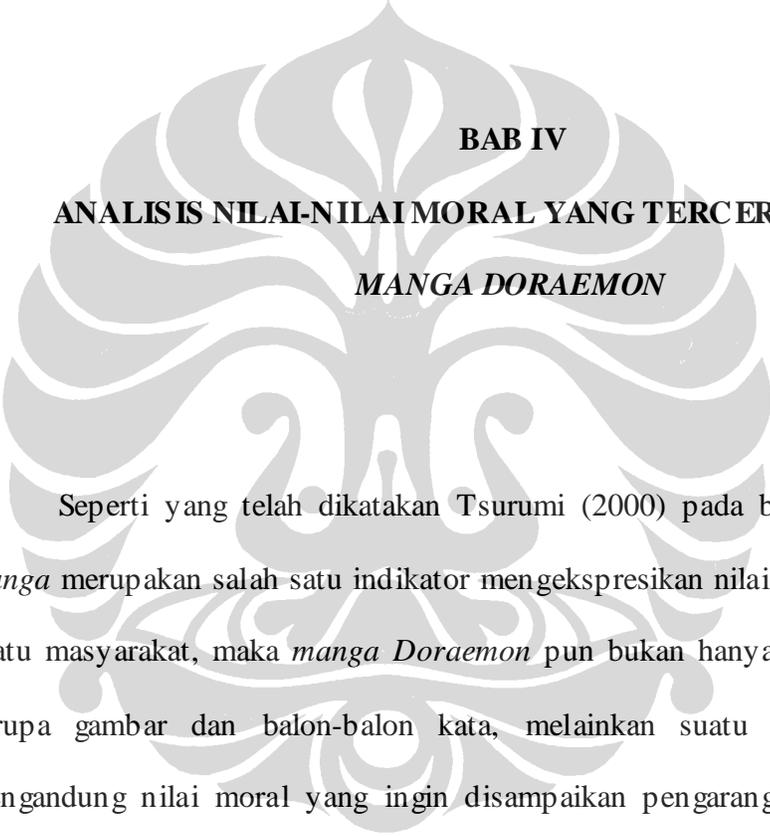
Suatu ketika, tuannya meninggal. Hachi, yang mungkin tahu akan hal ini mungkin juga tidak, tetap mencari tuannya setiap hari. Dengan pergi ke pemberhentian tram yang sama, dia selalu mencari-cari tuannya di antara orang-orang yang keluar dari tram setiap kali tramnya datang. Berhari-hari dan berbulan-bulan, tiga tahun berlalu, bahkan sepuluh tahun berlalu, dan

Hachi yang sudah tua masih saja terlihat di depan pemberhentian tram itu untuk mencari tuannya.<sup>48</sup>

Cerita di atas menggambarkan kesetiaan seekor anjing terhadap tuannya. Sampai anjing itu mati, ia dengan kesetiannya tetap menunggu tuannya pulang. Sikap setia yang terdapat dalam buku bacaan SD Jepang itu mencerminkan bahwa sikap setia harus sudah dipelajari dan diterapkan dalam diri masyarakat Jepang semenjak ia duduk di bangku Sekolah Dasar atau bahkan di dalam lingkungan keluarga Jepang sendiri. Nilai kesetiaan merupakan salah satu pedoman moral *samurai* dalam bertingkah laku yang pada akhirnya harus menembus kepada keseluruhan lapisan masyarakat Jepang.

---

<sup>48</sup> Benedict., *op. cit*, 106



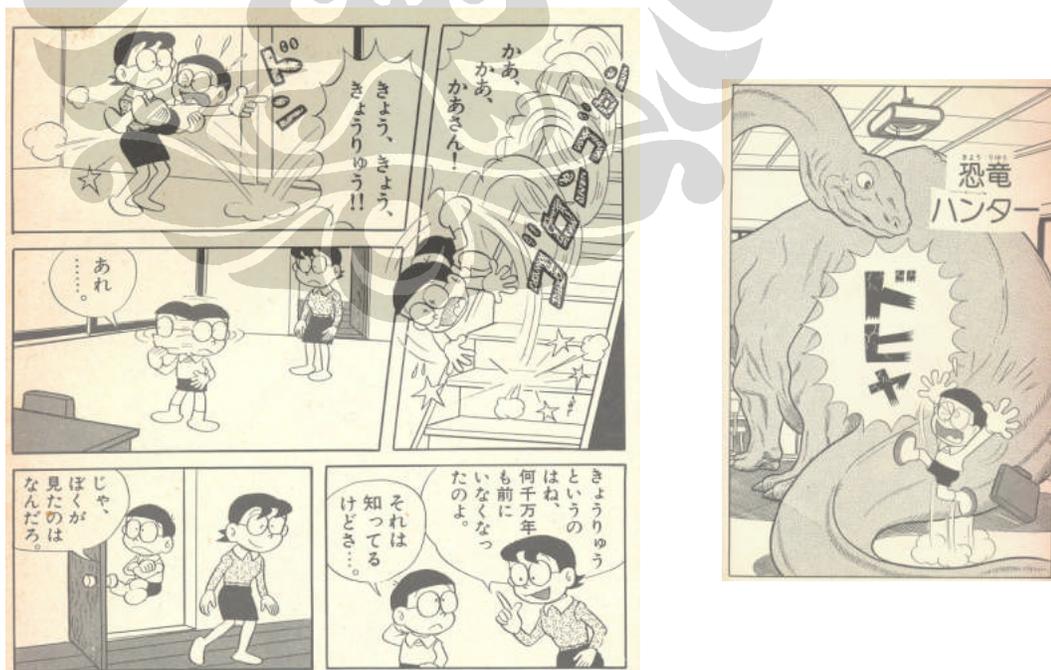
**BAB IV**  
**ANALISIS NILAI-NILAI MORAL YANG TERCERMIN DALAM**  
***MANGA DORAEMON***

Seperti yang telah dikatakan Tsurumi (2000) pada bab sebelumnya bahwa *manga* merupakan salah satu indikator mengekspresikan nilai dan moral kehidupan suatu masyarakat, maka *manga Doraemon* pun bukan hanya sekedar karya sastra berupa gambar dan balon-balon kata, melainkan suatu bentuk bacaan yang mengandung nilai moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembacanya melalui penggambaran sikap para tokoh. Dalam *manga Doraemon*, yang berfungsi sebagai bacaan anak-anak, terdapat nilai-nilai moral yang bisa ditanamkan dalam diri anak-anak. Nilai-nilai moral tersebut menjadi landasan sikap dan perilaku orang Jepang pada umumnya.

#### 4.1 Analisis Nilai *Amae* dalam *Manga Doraemon*

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa menurut Takeo Doi *amae* merupakan kasih sayang, perlindungan serta pengayoman yang diberikan seseorang kepada orang lain. Seseorang akan berlaku *amae* apabila ada orang yang memperbolehkannya berlaku manja (*amaeru*), perilaku ini menunjukkan perilaku yang timbal balik diantara keduanya. Hubungan *amae* terjadi pada saat terjadinya rasa empati (*omoiyari*) dari orang yang memperbolehkan orang lain untuk bergantung kepada dirinya.

Dalam *manga Doraemon* seri II dengan cerita yang berjudul *Kyouryuu Hanta* tercermin hubungan *amae* antara orang tua dan anak



Gambar 4.1 *Amae* antara Nobita dengan ibu Nobita

Nobita : かあ、かあ、かあさん！  
 Nobita: きょう、きょう、きょうりゅう！！  
 Nobita: あれ...！  
 Ibu : きょうりゅうというのはね、何千万年もまえにいなくなったのよ。  
 Nobita: それはしってるけどさ.....。  
 Nobita: じゃ、ぼくがみたのはなんだろう。

Terjemahan :

Nobita : Bu...bu...Ibu!  
 Nobita : Dino..dino..Dinosaurus ;!  
 Nobita : itu...!  
 Ibu : yang disebut dinosaurus itu, sudah tidak ada sejak 10 juta tahun yang lalu loh.  
 Nobita: itu aku tahu tapi...  
 Nobita: jadi, yang sudah aku lihat tadi apa ya?

Gambar 4.1 dan kutipan dialog diatas menceritakan kisah tentang Nobita yang melihat seekor dinosaurus di kamarnya. Nobita sangat terkejut lalu dia berlari keluar kamar dan langsung memanggil ibunya. Setelah itu, dia meloncat ke pelukan ibu sambil menangis dan berkata terbata-bata dengan ketakutan bahwa di kamarnya ada seekor dinosaurus. Lalu Nobita dan ibu pergi ke kamar Nobita untuk melihat kebenaran ucapan Nobita dan ternyata di kamarnya tidak ada dinosaurus maupun binatang yang lainnya dan dengan bijaksana ibu mengatakan bahwa dinosaurus itu sudah punah 10 juta tahun yang lalu. Dengan kata lain bahwa di jaman sekarang tidak mungkin ada dinosaurus.

Dari sepenggal kisah tersebut dapat dilihat ketergantungan seorang anak kepada orang tuanya, khususnya sang ibu karena ia yang selalu berada di rumah mengurus rumah tangga. Ketika anak sedang ketakutan terhadap sesuatu, sudah tentu

yang dicari terlebih dahulu adalah sosok seorang ibu. Dari situ tercermin ketergantungan anak terhadap ibunya. Namun, *amae* tidak akan terjadi apabila tidak ada yang menanggapi. Disini si ibu pun memberi tanggapan atas ketergantungan seorang anak kepada dirinya, terlihat dengan sikap ibu yang dengan bijaksana meredakan ketakutan Nobita dan membuat Nobita tenang.

Gambar dibawah ini masih memperlihatkan ketergantungan seorang anak kepada ibunya, dalam cerita Doraemon seri I berjudul *Mirai no Kuni Kara Haru Baruto*.





Gambar 4.2 menceritakan tentang Nobita yang marah-marah kepada Sewashi dan Doraemon karena menurut mereka di kehidupan masa depan Nobita akan menikah dengan adik Giant, Jaiko. Padahal Nobita sangat menyukai Shizuka dan ia selalu berharap menikah dengannya. Oleh karena itu Nobita sangat marah ketika mendengar tentang nasibnya di masa depan. Akhirnya Nobita mengusir Doraemon dan Sewashi dari kamarnya. Ibu dan ayah yang mendengar kegaduhan dari kamar Nobita langsung datang melihat.

Ayah dan ibu : どうした。のびたちゃん

Ibu : こわいゆめを見たのね。かわいそうに、おお、よしよし。

Terjemahan :

Ayah dan ibu : Ada apa Nobita !!

Ibu : kamu mimpi buruk ya..kasihan sekali...sudah tidak ada apa-apa

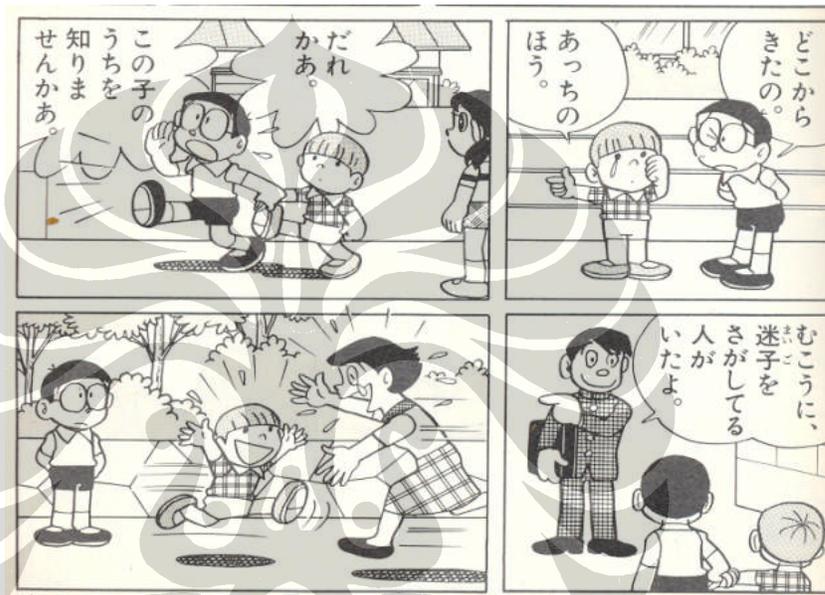
Ayah dan ibu Nobita mengkhawatirkan keadaan Nobita. Tetapi karena tidak melihat orang lain selain Nobita, maka mereka berpikiran bahwa Nobita sedang bermimpi buruk dan mereka berusaha menenangkan Nobita.

*Amae* diperlihatkan ketika Nobita memeluk ibu. Ia membutuhkan ibu sebagai tempat berlindung diri dari orang-orang jahat di sekelilingnya. Nobita tidak menanngis dan memeluk ayahnya karena seorang anak lebih dekat dengan ibunya dari semenjak ia bayi. Sehingga wajar ketika anak selalu membutuhkan sosok seorang ibu.

*Amae* bukan hanya ketergantungan anak kepada orang tuanya, tetapi *amae* bisa terjadi diantara keluarga, teman ataupun lingkungan sekitar. Hal yang terpenting dalam hubungan ini ada orang yang menggantungkan diri dan orang yang

melindunginya, orang yang diandalkan dan orang yang mengandalkan, sehingga adanya hubungan timbal balik.

Data lain yang menunjukkan *amae* tercermin dalam cerita Doraemon berjudul *Boku wo tasukeron.*



Gambar 4.3 *Amae* antara Nobita dan anak hilang

Nobita : どこからきたのよ。

Anak kecil : あちのほう。

Nobita : だれか。この子のうちをしりませんかあ。

Orang lain : むこうに、まいごをさがしてるひとがいたよ。

Terjemahan :

Nobita : kamu datang dari mana ?

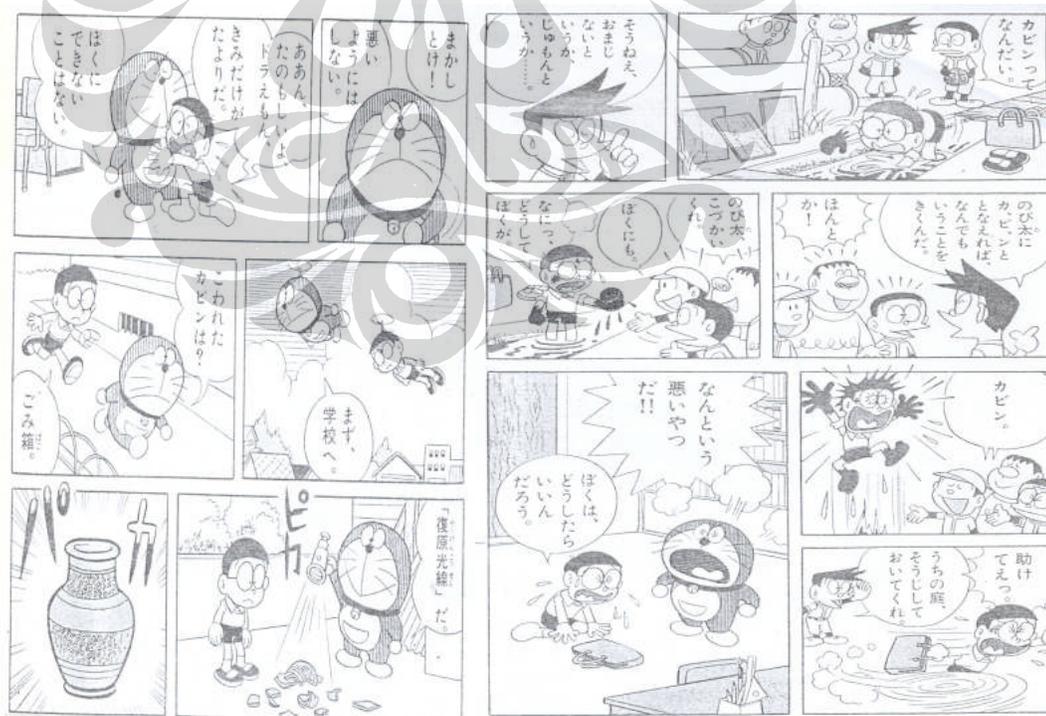
Anak kecil : dari sana

Nobita : Adakah orang yang mengetahui rumah anak ini ?

Orang lain : di sebelah sana ada orang yang sedang mencari anak hilang.

Anak yang terpisah dari orang tuanya tentunya tidak dapat melakukan apa pun, yang ia bisa hanya menangis. Anak yang hilang tersebut sangat mengandalkan seseorang untuk bisa membantunya menemukan ibunya. Pada saat si anak mengandalkan Nobita dan Nobita pun mau untuk diandalkan, maka hubungan *amae* terjalin di antara mereka. Dalam gambar 4.3 terlihat ketergantungan seorang anak yang tidak mampu hidup sendiri sebagai individu (dalam hal ini si anak tidak mampu mencari ibunya seorang diri), dia membutuhkan orang lain untuk membantunya. Hubungan *amae* tidak hanya terjalin dengan anggota keluarga saja, tetapi dengan orang disekelilingnya pun dapat terjadi.

Dalam cerita lain yang berjudul *Maruhi Supai Daisakusen*, tercermin ketergantungan Nobita kepada Doraemon



Gambar 4.4 *Amae* Nobita kepada Doraemon karena kejailan Suneo

Nobita telah dikerjai oleh Suneo. Nobita harus mau melakukan apapun yang disuruh oleh Suneo karena kalau tidak, Suneo akan mengatakan kepada Pak Guru bahwa jambangan sekolah telah dipecahkan Nobita. Nobita yang tidak mampu berbuat apa-apa hanya bisa pasrah melakukan apa yang diperintahkan Suneo. Suneo pun mengajak teman-temannya untuk mengerjai Nobita. Nobita yang tidak tahan atas perlakuan teman-temannya pulang ke rumah dan mengadukan semuanya kepada Doraemon

Doraemon: なんという悪いやつだ。  
 Nobita: ぼくは、どうしたらいいんだろう。  
 Doraemon: まかすとけ！わるいようにはしない。  
 Nobita: ああん、たのもしいよ、ドラえもん、君だけがたよりだ。  
 Doraemon: ぼくにできないことはない。  
 Doraemon: まず、がっこへ。  
 Doraemon: こわれた カビンは。  
 Nobita: ごみばこ。

Terjemahan:

Doraemon: keterlaluan sekali anak itu!  
 Nobita: Apa yang sebaiknya aku lakukan?  
 Doraemon: Jangan mau kalah! Jangan melakukan hal yang buruk.  
 Nobita: aku mohon Doraemon, hanya kamu yang bisa menolongku.  
 Doraemon: tenang saja, tidak ada yang tidak bisa kulakukan  
 Doraemon: Pertama-tama pergi ke sekolah.  
 Doraemon: jambangan yang pecah?  
 Nobita: di tempat sampah.

Ketidakmampuan Nobita untuk menghindari dari perilaku teman-temannya, membuat ia bergantung dan meminta pertolongan Doraemon. *Amae* terjadi ketika

Doraemon mau untuk menolong Nobita dengan mengembalikan jambangan dalam keadaan semula (tidak pecah).

Tidak hanya ketika dijahati Suneo saja Nobita meminta bantuan kepada Doraemon. Namun, ketika akan dipukul Giant, dimarahi ibu, dihukum Pak guru, tidak bisa mengerjakan pekerjaan rumah, membersihkan kamar sendiri, bahkan sampai mendekati Shizuka pun ia bergantung kepada Doraemon.

Cerita Doraemon di bawah ini dengan cerita berjudul *Sayounara Doraemon* masih memperlihatkan perilaku ketergantungan Nobita pada Doraemon.



Gambar 4.5 *Amae* Nobita kepada Doraemon dari pukulan Giant

Giant: まてえ、このやろう。

Nobita: たすけて、どらえもん。

Giant: おぼえてろつ。こんどあったとき、ぼろぼろにしてやるぞ。

Nobita: こわくないよ、ベエー。

Terjemahan:

Giant: tunggu!! Aku pukul kamu.

Nobita: Doraemon, tolong aku

Giant: ingat ya, lain kali kalau kita ketemu, akan ku pukul kau!  
 Nobita: tidak takut loh, weee.

Hampir di seluruh cerita Nobita meminta bantuan atau mengandalkan Doraemon atas ketidakmampuannya (*amaeru*) dan Doraemon pun selalu rela membantunya atau melindungi Nobita (*amayakasu*). Walaupun terkadang Doraemon kesal karena Nobita tidak bisa menyelesaikan masalahnya sendiri tetapi karena rasa empati (*omoiyari*) dan rasa kasih sayangnya kepada Nobita, Doraemon tidak tega untuk meninggalkannya.

Masih dalam cerita Doraemon berjudul *Sayounara Doraemon* dapat dilihat dalam gambar 4.6 sikap Doraemon yang agak kesal dan marah kepada Nobita karena selalu mengandalkan dirinya. Namun sebenarnya itu hanya kekhawatiran Doraemon karena Doraemon harus pulang ke masa depan. Doraemon tidak tega meninggalkan Nobita sendirian dan Nobita pun tidak mau Doraemon meninggalkannya.



Gambar 4.6 sikap saling ketergantungan Nobita dan Doraemon

Doraemon: ひとりでできないけんかなら、するな！

Nobita: おい、どうしたんだよ。ドラえもん。

Doraemon: こないだから...

Nobita: かえる！未来の世界へ？

Nobita: なんとかして。

Terjemahan:

Doraemon: kalau kamu tidak bisa berkelahi dengan kemampuanmu sendiri jangan  
berbuat macam-macam

Nobita: loh, Doraemon memangnya kenapa?

Doraemon: aku tidak akan datang lagi.....

Nobita: pulang!! Ke dunia masa depan??

Nobita: lakukanlah sesuatu



Gambar 4.7 Doraemon mengkhawatirkan keadaan Nobita

Doraemon: のびたくん...。ほんとうにだいじょうぶかい?  
 Nobita: なにか?  
 Doraemon: できることなら、かえりたくないんだ。君のことが、しんぱいで、しんぱいで....。  
 Doraemon: ひとりでしゅくぐだいやれる? ジャイアンやスネおにいじわるされてもやりかえしてやれる?  
 Nobita: ばかにすんな! ひとりでちゃんとやれるよ。やくそくする!

Terjemahan:

Doraemon: Nobita...benar tidak apa-apa...?  
 Nobita: ada apa?  
 Doraemon: seandainya aku bisa, aku tidak ingin pulang. Aku mengkhawatirkanmu.  
 Doraemon: Apa kamu bisa mengerjakan pekerjaan rumah sendiri? Kalau kamu dijahati Giant dan Suneo apa kamu bisa membalasnya?  
 Nobita: jangan anggap aku bodoh! Tentu saja aku bisa melakukannya sendiri. Aku janji!

Dari gambar 4.6 dan 4.7 tercermin bahwa baik Doraemon maupun Nobita sebenarnya tidak ingin berpisah satu sama lain tetapi karena Doraemon harus pulang ke masa depan dan dia pun tidak bisa menolak sehingga dengan berat hati harus meninggalkan Nobita. Di samping itu pun, Nobita harus merelakan Doraemon pulang meskipun hatinya sedih. Perasaan saling membutuhkan diantara keduanya menyebabkan adanya ketergantungan sehingga membuat mereka begitu dekat dan tidak ingin berpisah. Sehingga jalinan rasa diantara keduanya sudah menjadi rasa kasih sayang yang muncul dari hati Nobita dan Doraemon.

Ketergantungan Nobita pada Doraemon dalam cerita berjudul *Kagegari*.



Ayah : おうい、にわおくさをむしりなさい。  
 Nobita : いまあついよ。もっとすずしくなってからやるよ。  
 Ayah : すずしくなるって、いつごろだ。  
 Nobita : 11がつごろ。  
 Nobita : おこった。  
 Doraemon : あたりまえだ。

Terjemahan :

Ayah : hey, gunting rumput di halaman  
 Nobita : sekarang panas! nanti saja kalau udara sudah sejuk  
 Ayah : kapan sejuknya ?  
 Nobita : sekitar bulan november  
 Nobita : ayah marah  
 Doraemon : itu sih biasa.

Gambar 4.8 dan kutipan diatas menceritakan ayah yang menyuruh Nobita untuk menggunting rumput, tetapi Nobita tidak mau dikarenakan udaranya terlalu panas membakar tubuh. Ayah tidak senang akan penolakan Nobita. Seharusnya Nobita menjalankan perintah ayahnya. Sikap Nobita yang seperti itu membuat ayah marah. Akhirnya karena Nobita takut akan kemarahan ayah, ia menyuruh Doraemon untuk mengeluarkan alat yang dapat membantunya untuk melaksanakan perintah ayah. Awalnya Doraemon menolak tapi akhirnya ia mengeluarkan juga alat untuk membuat bayang-bayang diri. Bayang-bayang Nobitalah yang akhirnya membantu ayah. Nobita sendiri malah tiduran lagi di kamarnya.

Dari cerita diatas, dapat disimpulkan bahwa Nobita selalu mengandalkan Doraemon atas ketidakmampuan dirinya. Sikap *amae* terlihat dengan jelas ketika Nobita meminta Doraemon untuk membantunya mengeluarkan alat yang dapat membantu dirinya melaksanakan perintah ayahnya. Namun, ada segi negatif yang

ditimbulkan dari sikap manja Nobita pada Doraemon yaitu membuat Nobita menjadi seorang pemalas. Kemanjaan Nobita disebabkan segala sesuatu yang ia inginkan akan ia dapatkan tanpa susah payah karena ada bantuan Doraemon.

#### 4.2 Analisis Nilai *Giri* dalam *Manga Doraemon*

Sebagaimana dikemukakan Ruth Benedict sebelumnya bahwa *giri* adalah hutang budi seseorang kepada orang lain yang harus dibalas. Hutang budi tersebut bukan hanya hutang budi sebagai anak kepada orang tua yang telah membesarkannya, bukan hanya kepatuhan rakyat kepada penguasa karena telah dilindungi tetapi meliputi seluruh perbuatan yang telah diterima dari orang lain, sehingga perbuatan tersebut harus dibalas baik dalam jangka waktu dekat ataupun lama.

Dalam adegan cerita yang berjudul *Mirai no Kuni Kara Haru Baru to*, Sewashi datang ke masa lalu dengan ditemani Doraemon. Ia menginginkan agar Nobita mengetahui bahwa Doraemon dikirim ke masa lalu untuk membantunya.



Gambar 4.9 Sewashi mengatakan perihal kedat angannya kepada Nobita

Sewashi : 僕がついてればいいんだけど、いそがしいもんでね。あいつもできのいいロボットじゃないけど、おじいさんよりはましだろ。おじいさんはなにをやらせてもだめなんだもの。勉強もだめ、スポーツもだめ、じゃんけんさえ勝ったことがない。だから、大人になっても、ろくなめにあわないんだ。でも、これからはドラえもんがついてるから安心しな、おじいさん。

Nobita : ちょっとまってよ。おじいさん、おじいさんてだれのこと。

Sewashi: だれのこと？ドラえもんにきかなかったの？

Doraemon : やあ、ごめん。

Terjemahan :

Sewashi : boleh saja kalau aku ikut, tapi aku sibuk. Doraemon juga bukan robot yang baik, tetapi dia lebih baik dibandingkan kakek. Kakek kalau disuruh apapun tidak bisa, belajar pun tidak mau, berolah raga pun tidak mau, bahkan kakek tidak pernah menang kalau bermain *suit*. Oleh karena itu, sampai dewasa pun kakek tidak pernah puas. Tapi sekarang sudah ada Doraemon kakek tidak perlu khawatir lagi.

Nobita: tunggu sebentar. Kakek, kakek siapa?

Sewashi: siapa? Tidak pernah mendengar dari Doraemon?

Doraemon: eh, maaf.

Sewashi : 僕らは未来の世界のものだ。タイムマシンできたら、出口が見つえのなかにひらちやってね。

Nobita : なんのこと？

Doraemon : セワシくんはのびたくんのまごのまごなんだ。

Sewashi : だから、きみはぼくのおじいさんのおじいさん。

Terjemahan :

Sewashi : kami adalah makhluk dari dunia masa depan. Kalau mesin waktunya sudah siap digunakan, bukalah pintu keluar di laci meja ini.

Nobita: apa maksudnya?

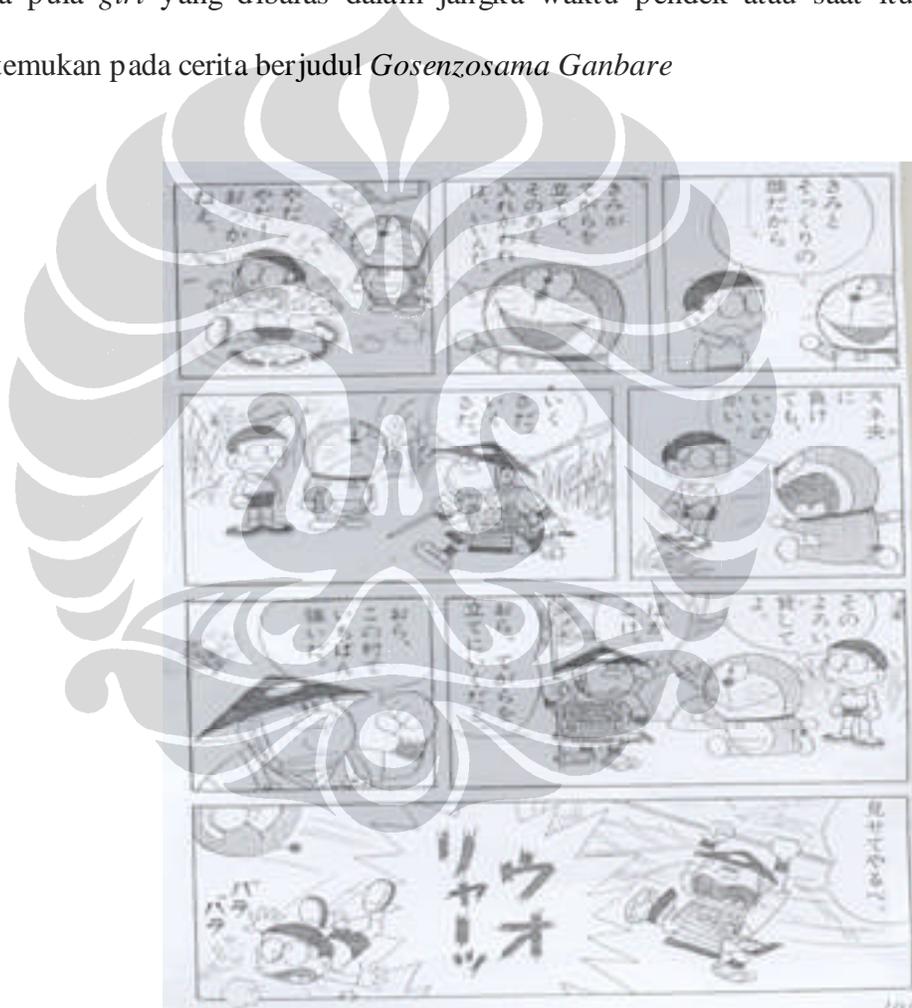
Doraemon : sewashi adalah cucu dari cucu Nobita

Sewashi : oleh karena itu, kamu adalah kakek dari kakek aku.

Gambar 4.9 menunjukkan awal kedatangan Sewashi dan Doraemon ke dunia masa lalu untuk menemui Nobita. Mereka menjelaskan bahwa kedatangan mereka adalah untuk membantu Nobita yang tidak bisa berbuat apa-apa. Doraemon dikirim

untuk memperbaiki kehidupan Nobita di masa lalu. Doraemon adalah kucing robot yang dibeli Sewashi di kehidupan masa depan, sehingga untuk membalas *girinya*, Doraemon mau untuk membantu Nobita memperbaiki nasibnya.

Doraemon membantu Nobita dalam jangka waktu yang lama. Di samping itu, ada pula *giri* yang dibalas dalam jangka waktu pendek atau saat itu juga. Data ditemukan pada cerita berjudul *Gosenzosama Ganbare*





Gambar 4.10 samurai membalas kebaikan Nobita

Nobita : ビーほせきがこぼれちゃった。

Samurai : ウヒョ。

Samurai : なんときれいなほせきだんべ。ゆいもつものにちがいね。ぜひよろいととりかえてくんろ。

Nobita : いやそれは...

Samurai : みんなやるから。

Terjemahan :

Nobita : aku keluarkan saja permata ini

Samurai : hah..

Samurai: permata ini bagus-bagus, berbeda dengan benda-benda pusaka. Ya sudah, aku tukar permata itu dengan tombak ini.

Nobita : tidak usah, itu...

Samurai : akan kuberikan semuanya.

*Giri* dari cerita ini terlihat pada saat seorang *samurai* yang memberikan baju perangnya kepada Nobita karena ia telah diberi kebaikan oleh Nobita yaitu diberi permata. Sehingga karena *samurai* tersebut tidak ingin terikat oleh *giri* dalam waktu yang lama, maka ia membalas kebaikan Nobita dengan memberikan seluruh pakaian perangnya pada saat itu juga. Kebanyakan orang Jepang pun tidak menyukai terikat *giri* lama-lama. Orang Jepang apabila membalas kebaikan dalam jangka waktu yang lama, maka mereka harus membalas kebaikan tersebut dengan sesuatu yang lebih dari yang sebelumnya mereka terima. Selain itu, apabila kebaikan tidak dibalas sesegera mungkin, mereka akan selalu dibayang-bayangi oleh hutang untuk membalasnya. Hal itu yang membuat membuat mereka tidak suka membalas *giri* dalam jangka waktu yang lama.

Menurut Ruth Benedict selain *giri* kepada dunia, seperti contoh data-data diatas, ada pula *giri* kepada nama sendiri, yang meliputi kewajiban untuk tetap menjaga nama baik keluarga atau pribadi. Tercermin dalam cerita Doraemon judul *Gosenzosama Ganbare*



Gambar 4.11 *giri* kepada nama sendiri

Samurai : スネまる、しゅっじんじゃ。

Sunemaru (leluhur suneo) : えっ、いよいよいくさでござりますか？ 父上、せっしやがんばりますよ。

Samurai : むっ、たのもしいやつだ。

Terjemahan :

Samurai : Sunemaru, pergi ke medan perang.

Sunemaru (leluhur Suneo) : oh, apakah ini sudah waktunya pergi ya ? atas nama keluarga, aku akan bersemangat.

Samurai : emm.. memang dia orang yang bisa bisa diharapkan.

Data diatas memperlihatkan dengan jelas bahwa menjaga nama baik menjadi *giri* seseorang karena orang tersebut telah mendapatkan kebaikan dari keluarga, sehingga ia berkewajiban untuk membalasnya dengan cara menjaga nama baik keluarga.

Di samping *giri* yang telah disebutkan sebelumnya, ada pula *giri* diantara hubungan orang tua dengan anak, yaitu berupa kepatuhan si anak kepada orang tua. Namun terkadang si anak merasa terbebani, tetapi ia harus mengerjakannya. Sikap ini tercermin dari cerita Doraemon berjudul *Garapa Sei Kara Kita Otoko*.



Gambar 4.12 Kepatuhan Nobita pada perintah Ibu

Nobita: アリくんはえらいなあ.....

Ibu: なにをボンヤリみてるの。

Nobita: このあついのには朝から晩まではたらいてる、文句ひとついわないで.....

Ibu: アリ君のことより、あんたのくさむしりはどうなってるの!?

Nobita: ああ、そうだっけ！

Ibu: それが終わったら物置の整理でしょう、その後風呂場のおそうじ、ゆうがたのかいものはなるべくはやくね。

Nobita: ひどい！！ぼくはママのどれいじゃないよ。

Terjemahan:

Nobita: hebat ya semut...

Ibu: Apa yang sedang kamu lihat?

Nobita: padahal kan cuaca panas, dari pagi sampai malam bekerja, tidak mengeluh..

Ibu: daripada memikirkan semut, lebih baik kamu mencabuti rumput, bagaimana!?

Nobita: oh iya, ya!

Ibu: kalau sudah selesai, bereskan gudang ya, lalu setelah itu membersihkan kamar mandi, sorenya belanja! Sebisa mungkin lebih cepat ya.

Nobita: jahat! Aku kan bukan budak mama.

Gambar diatas memcerminkan sikap kepatuhan Nobita atas apa yang diperintahkan ibu kepadanya. Pada saat Nobita marah-marah, tercermin ketidaksukaan Nobita terhadap apa yang ibu suruh kepadanya karena ibu menyuruh Nobita melakukan banyak hal dalam satu hari.

Data lain yang memperlihatkan kepatuhan Nobita untuk mengikuti perintah ibu tercermin dari cerita Doraemon berjudul *Migi Koro Boushi*.



Gambar 4.13 Nobita menuruti perintah Ibu

Nobita: いい気持ち。

Ibu: あぶないっ。あちたらどうするの！

Terjemahan:

Nobita: perasaan yang tenang...

Ibu: Berbahaya! Sedang apa kamu disana.

Ibu memarahi Nobita karena yang dilakukan Nobita menurutnya berbahaya yaitu tidur-tiduran di atas atap rumah. Nobita yang mendengar suara ibunya marah-marah langsung menuruti perintah ibunya dan masuk kembali ke dalam kamarnya melalui jendela.

#### 4.3 Analisis Nilai *Ninjou* dalam *Manga Doraemon*

Seperti yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya bahwa *ninjou* menurut Ruth Benedict adalah perasaan kasih sayang yang tucurahkan kepada sesama baik kepada anggota keluarga, teman, guru atau bahkan orang yang tidak dikenal sekalipun. Perasaan ini tidak dituntut balasannya karena perasaan ini tulus dan murni dari hati yang paling dalam.

*Ninjou* dalam cerita *Doraemon* tercermin pada cerita yang berjudul *Obaachan no Omoide*.





Gambar 4.14 *Ninjou* nenek terhadap Nobita

Gambar 4.14 menunjukkan kasih sayang (*ninjou*) yang tulus dari seorang nenek terhadap cucunya. Nenek dalam gambar tersebut adalah nenek Nobita, sedangkan anak kecilnya adalah Nobita. Dari mulai Nobita kecil, ia sering dijahati oleh Giant dan Suneo. Pulang ke rumah dalam keadaan menangis. Nenek yang melihat Nobita seperti itu, dengan rasa kasihnya menghapus air mata Nobita dan menyanyikan sebuah lagu untuk Nobita supaya Nobita terhibur dan menghilangkan kesediannya.

Pada saat Nobita buang air kecil di atas tempat tidur, nenek dengan sabar mengganti celananya. Ketika Nobita memecahkan kaca rumah, nenek yang berada di depan Nobita untuk melindunginya dari amarah ibu Nobita. Kasih sayang nenek kepada Nobita adalah kasih sayang yang tulus. Perasaan itu tidak meminta balasan. Nenek hanya ingin melindungi sang buah hatinya.

Rasa kasih sayang antara anak dan orang tua dalam *manga Doraemon* ini pun tercermin dari gambar 4.1 dan 4.2 yang mana ibu merupakan sosok yang selalu ada untuk Nobita pada saat dibutuhkan. Nobita sebagai seorang anak kecil yang masih membutuhkan tempat untuk menggantungkan hidupnya dan berindung, sangat membutuhkan kasih sayang orang tuanya dan dari kedua gambar tersebut terlihat betapa ibu sangat menyayangi Nobita.

#### 4.4 Analisis Nilai Kejujuran dalam *Manga Doraemon*

Sikap jujur adalah sikap yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam *manga Doraemon* pun tercermin sikap jujur tersebut. Data yang memperlihatkan sikap jujur Nobita yaitu dalam cerita yang berjudul *Ichi Sei ni Ichi Do wa Hyaku Ten wo*. Cerita ini menceritakan mengenai Nobita yang mana ketika ada ujian, Nobita tidak mempergunakan "pensil komputer" yang dipinjamkan Doraemon padahal dengan memakai pensil tersebut, Nobita bisa mendapatkan nilai bagus.



Gambar 4.15 Sikap jujur Nobita

Bapak guru: どうあんようしは、いきわたったかね。

Nobita: やめた！ふつのエンピツでやろう。

Nobita: あれじゃあ、0てんかもしれないな。

Nobita: かえすよ、つかわなかった。

Doraemon: えらい！。

Terjemahan:

Bapak Guru: semua sudah mendapatkan kertas ujiannya kan? Ya, mulai

Nobita : aku berhenti! Aku akan mengerjakan ujian dengan pensil biasa.

Nobita: sepertinya aku akan mendapatkan nilai nol lagi.

Nobita: kukembalikan, tidak kupakai

Doraemon: hebat!

Kejujuran yang dimiliki Nobita merupakan salah satu nilai moral yang sudah seharusnya diterapkan sehari-hari. Sebenarnya apabila telaah lebih lanjut, ada perasaan dilema di dalam hati Nobita ketika ia akan menggunakan pensil komputer itu atau tidak. Tetapi karena ia merasa tidak enak kepada Doraemon karena telah baik meminjamkan pensil komputer tersebut dimana pada awalnya pensil tersebut memang bukan diperuntukkan untuk mengerjakan ujian. Akhirnya karena takut Doraemon marah terhadap dirinya, Nobita tidak jadi untuk melakukan kecurangan. Lebih baik dirinya mendapat nilai jelek daripada harus mengecewakan Doraemon.

Data di bawah ini menunjukkan sikap kejujuran yang dibantu oleh sebuah boneka untuk mengatakan perasaan yang sebenarnya. Data terdapat dalam cerita Doraemon yang berjudul *Shoujiki tarou*



Gambar 4.16 kejujuran sebuah boneka

Gambar diatas menceritakan tentang paman Nobita (laki-laki yang berkaca mata) yang tidak mampu mengungkapkan perasaannya pada wanita yang disukainya (wanita berambut pendek)

Wanita: ねえ、何か用があるからよんだんでしょ！！

Paman Nobita: だから僕、いやだといったんだ。のびたくんがどうしてもいうから...

Wanita: じゃ、のびたさんとデートすればいいじゃないのっ。

Paman Nobita: わあ、まってよ。

Paman Nobita: フーフーハーハ。うらむぞ、のびたくん。

Terjemahan:

Wanita: eeh, katanya mau mengatakan sesuatu!!

Paman Nobita: tapi aku tidak ada yang mau dibicarakan. Nobita yang menyuruh untuk mengatakan...

Wanita: ya sudah, lebih baik kencan dengan Nobita.

Paman Nobita: hey, tunggu.

Paman Nobita: wah..wah..sepertinya Nobita iri.

Dari pemenggalan dialog tersebut, terlihat bahwa paman tidak bisa mengatakan apapun di depan wanita yang disukainya. Ia malah menunggu Nobita untuk mengatakannya. Tetapi setelah wanita itu menemukan boneka jujur kepunyaan Doraemon, akhirnya paman Nobita mengetahui perasaan wanita itu padanya.

Boneka: あたしほんとは、たまおさんだいすきな。

Boneka: それなのにあのひとははっきりしなくて。あたしのことどう思っているのか...。

Boneka: だからついいらいらしちゃって。

Paman Nobita: 今いったこと、ほんと!?

Wanita: い、今のは、あれば。

Paman Nobita: じゃ、じゃ、じゃあ、ぼ、ぼくもいうけどね。

Paman Nobita: 僕ずっと前から、きみのことだいすきで!

Terjemahan:

Boneka: tentu saja saya sangat menyukai Tamao.

Boneka: padahal orang itu sama sekali tidak mengetahui apa yang saya pikirkan...

Boneka: oleh karena itu, sambut dia.

Paman Nobita: benarkah yang baru saja dikatakan?

Wanita: e, yang barusan, itu.

Paman Nobita: ya, ya, yaa, sa..saya juga mau bicara.

Paman Nobita: dari dulu saya sangat suka padamu!

Boneka kepunyaan Doraemon apabila dipegang oleh seseorang maka ia akan mengatakan seluruh isi hati orang yang memegangnya. Hal itu pun terjadi pada wanita yang disukai Paman Nobita. Akhirnya berkat boneka tersebut, paman mengetahui isi hati wanita yang ia sukai dan ternyata perasannya tidak bertepuk sebelah tangan. Kejujuran di antara keduanya mengantarkan mereka pada kebahagiaan karena mereka dapat mengungkapkan perasaan masing-masing dan mereka dapat bersatu.

Data lain yang menunjukkan kejujuran tercermin dalam *manga Doraemon* berjudul *Osejirobeni*.



Gambar 4.17 Kejujuran Nobita tentang orang tuanya

Gambar 4.17 memperlihatkan sikap jujur seorang anak kepada orang tuanya.

Nobita berusaha berkata jujur atas penampilan ibunya dan lukisan ayahnya.

Ibu Nobita: これ高かったのよ。

Ibu Nobita: ちょっとはでかしら。

Nobita: あっ、そうか、アハハ。

Nobita: そのかっこう、なんかになてると思ったら。

Ibu Nobita: なによ、なにになててるの。

Nobita: デメ金。

Ibu Nobita: 何も食べかけのおやつまで、取り上げなくてもいいと思うよ。

Ayah Nobita: どうした。

Ayah Nobita: ハハハ、ママはおこりんばだな。

Nobita: 絵をかいているの。

Ayah Nobita: うん、ひさしぶりに気持ちよくかけた。

Ayah Nobita: のびたはどう思う。感じたままにいつてごらん。  
 Nobita: 感じたままにいつたら、ひっぱたかれた。こんなのあるか。

Terjemahan:

Ibu Nobita: ini mahal loh.  
 Ibu Nobita: keren kan.  
 Nobita: a, oh begitu ya...ha.ha..  
 Nobita: kalau pakai baju seperti itu mirip...  
 Ibu Nobita: apa, mirip apa?  
 Nobita: ikan mas.  
 Ibu Nobita: tak akan kubuatkan makanan kesukaan mu.  
 Ayah Nobita: kenapa?  
 Ayah Nobita: ha..ha..ha..mama marah.  
 Nobita: sedang melukis?  
 Ayah Nobita: iya, sudah lama tidak mencurahkan perasaan (melukis).  
 Ayah Nobita: Nobita menurutmu bagaimana?katakan apa adanya.  
 Nobita: kalau aku mengatakan yang sebenarnya, malah dimarahi. kok begini.

Kejujuran Nobita ternyata malah membuat orang tuanya marah padahal Nobita hanya mengungkapkan apa yang ada di pikirannya. Seharusnya orang tua Nobita menerima semua pendapat Nobita karena pada awalnya mereka menginginkan Nobita memberikan pendapatnya mengenai penampilan Ibu Nobita dan lukisan Ayah Nobita. Namun, ternyata pendapat Nobita tidak sesuai dengan apa yang mereka harapkan untuk didengar sehingga mereka marah mendengarnya. Terkadang kejujuran itu sangat menyakitkan untuk didengar dan tidak sesuai dengan yang diinginkan. Tetapi semua itu seharusnya dijadikan sebuah saran yang membangun untuk perbaikan di kemudian hari.

#### 4.5 Analisis Nilai Kesetiaan dalam *Manga Doraemon*

Nilai kesetiaan di masyarakat Jepang lebih diperlihatkan dari sikap seorang *samurai* kepada atasannya. Nilai kesetiaan yang paling tertinggi bukan nilai kesetiaan kepada orang tua seperti yang dikatakan oleh ajaran konfusiusme yang sebenarnya, tetapi kesetiaan yang tertinggi yaitu kesetiaan kepada atasan. Kesetiaan *samurai* diwujudkan dengan kemauan berperang para *samurai* untuk membela kelompoknya. Apabila para *samurai* itu tidak mengindahkan apa yang diperintahkan atasannya atau melawan perkataannya, maka balasan untuk sikap mereka adalah kematian sebab orang yang tidak setia berarti sudah mengkhianati kepercayaan.

Nilai kesetiaan ada dalam cerita Doraemon berjudul *Gosenzosama Ganbare*. Dalam cerita ini, Nobita berhasil menangkap pemimpin musuh.



Gambar 4.18 kesetiaan Nobita pada atasannya serta adanya perasaan dilema antara *giri* dan *ninjou*

Pemimpin *samurai*: あっぼれ！！ほうびは、のぞみどおりやるぞよ。  
*Samurai I*: せっしゃも、一人、生けどりました。

Nobita: あっ、スネまる。

Pemimpin *samurai*: ふたりともきりすてい。

Nobita: ころすことないでしょう。かわいしょうじゃない。

Pemimpin *samurai*: なに！わしにさからうか。

Pemimpin *samurai*: こやつもきりすてい。

Terjemahan:

Pemimpin *samurai*: patut dihormati!! Nanti kuberi hadiah.

*Samurai I*: aku menangkap seorang lagi.

Nobita: A, sunemaru!

Pemimpin *samurai*: bunuh keduanya

Nobita: tidak perlu dibunuh kan. Tidakkah kamu merasa kasihan?

Pemimpin *samurai*: apa kamu menentangku?

Pemimpin *samurai*: Bunuh juga orang ini.

Dari cerita gambar 4.18 terjadi dilema dalam diri Nobita. Di satu sisi ia harus setia kepada pemimpinnya dengan menangkap pemimpin kelompok musuhnya, tetapi ternyata musuhnya itu adalah leluhur Sunoe, temannya sendiri. Dalam hal ini pun *giri* dan *ninjou* Nobita berperan. Pada akhirnya Nobita memilih untuk menutup mata dari kewajiban-kewajiban moral (*giri*) dan mengikuti tuntutan perasaan-perasaan manusiawinya (*ninjou*). Nobita tidak peduli dengan kata pengkhianat yang akan melekat pada dirinya, yang terpenting menurutnya, dia harus menyelamatkan leluhur dari sahabatnya.

Bukan hanya lebih mengutamakan *ninjou* saja yang tercermin dalam *manga Doraemon*, tetapi lebih mementingkan *giri* dan mengesampingkan *ninjou* pun terlihat dalam *manga Doraemon* berjudul *bokuno umareta hi*



Gambar 4.19 dilema antara *giri* dan *ninjou*

Dilema berkecamuk dalam diri Nobita yang mengetahui bahwa orang tuanya sangat menginginkan Nobita menjadi orang sukses yang dapat mereka banggakan.

Ayah: 学者になるから、政治家になるかな。

Ibu: 芸じゅつ家もいいわね、絵でもちょうこくでも音楽でも。

Ayah: 何でもいい。社会のために役立つ人間になってくれれば。

Terjemahan:

Ayah: kalau dia sudah menjadi seorang sarjana, dia akan menjadi seorang politikus.

Ibu: jadi seorang seniman pun bagus. bisa melukis, memahat, bermain musik.

Ayah: jadi apapun tidak masalah. dia harus menjadi orang yang bisa berguna bagi masyarakat.

Setelah Nobita mendengar keinginan dari kedua orang tuanya ketika ia baru saja dilahirkan, Nobita menjadi sadar bahwa ia harus membuat orang tuanya bangga terhadapnya di kehidupan masa depan. Dari gambar 4.19 tercermin bahwa dilema *giri* dan *ninjou* terjadi dalam diri Nobita. Selama ini Nobita hanya mengetahui bahwa orang tuanya sangat menyayanginya dan Nobita pun sayang kepada keduanya. Nobita pun selalu berbuat sekehendak hatinya tanpa memikirkan perasaan orang tuanya. Namun, ternyata orang tuanya sangat menaruh harapan yang begitu besar terhadap Nobita. Oleh karena itu, Nobita harus mengesampingkan perasaan pribadinya (*ninjou*) dan lebih mengutamakan kewajibannya sebagai seorang anak (*giri*) yang diperlihatkan dengan sikap Nobita yang belajar tanpa henti setelah sampai ke kehidupannya kembali. Hal tersebut membuat orang tuanya kebingungan atas perilaku Nobita.

Nilai kesetiaan pun diperlihatkan tokoh Doraemon terhadap Nobita. Di berbagai kesempatan, Doraemon sudah seharusnya berada di samping Nobita untuk membantu dan melindunginya. Data tersebut tercermin dari cerita Doraemon berjudul *Doraemon no Daiyogen*. Gambar 4.20 memperlihatkan kesetiaan Doraemon



Gambar 4.20 kesetiaan Doraemon pada Nobita

Gambar 4.20 melukiskan sikap setia Doraemon kepada Nobita. Berdasarkan hasil catatannya tentang Nobita, Doraemon memprediksi bahwa hari itu akan terjadi sebuah kecelakaan yang terjadi kepada Nobita yang diakibatkan oleh sebuah mobil. Doraemon yang sangat khawatir akan keadaan Nobita melakukan banyak cara untuk melindunginya, seperti mengeluarkan alat yang bisa memberitahu apa yang akan terjadi kepada Nobita 10 menit kemudian, mencarikan jalan supaya Nobita tidak bertemu dengan mobil tetapi tetap saja Nobita tidak terlepas dari mobil.

Kesetiaan Doraemon tercermin dari sikap dia yang mau bersusah payah untuk mencarikan jalan supaya Nobita terhindar dari kecelakaan. Doraemon tidak ingin Nobita terkena bahaya. Sikap Doraemon ini pada akhirnya akan menimbulkan kepercayaan dan kasih sayang diantara keduanya. Selanjutnya yang terbentuk dari sikap ini adalah sikap saling membutuhkan dan melindungi.



**BAB V**  
**KESIMPULAN**

*Manga Doraemon* sudah menjadi bacaan anak-anak yang terkenal di seluruh masyarakat baik di dalam negeri Jepang maupun di luar Jepang. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa mengetahui *manga* ini. *Manga Doraemon* mampu bertahan kurang lebih 39 tahun sampai saat ini dari tahun dibuatnya *manga Doraemon*. Keeksistensian *manga Doraemon* yang sangat fenomenal ini tidak terlepas dari faktor pendukungnya, yaitu : kecintaan masyarakat terhadap *manga Doraemon* karena melihat dan menyukai bentuk Doraemon yang lucu, cerita Doraemon yang tidak sulit untuk dipahami sebab menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak, pengetahuan baru mengenai masyarakat dan budaya Jepang yang didapatkan dengan cara membaca *manga Doraemon*, hal ini menambah kecintaan mereka terhadap *manga Doraemon*, serta ajaran-ajaran moral yang terkandung di dalamnya yang tercermin dari setiap tingkah laku para tokoh dapat menjadi pelajaran bagi anak-anak.

Nilai-nilai moral yang tercermin dalam *manga Doraemon*, diantaranya sebagai berikut.

1. Nilai *amae* diperlihatkan dari sikap manja Nobita kepada Doraemon, ketergantungan Nobita kepada orang tuanya, dan ketergantungan anak hilang kepada Nobita. Namun, hampir di dalam keseluruhan cerita *manga Doraemon*, Nobita selalu manja (meminta bantuan) Doraemon. Ada segi negatif yang ditimbulkan dari sikap manja Nobita pada Doraemon, yaitu Nobita menjadi anak yang malas dan tidak mau melakukan sesuatu sendiri karena dia selalu mengandalkan Doraemon.
2. Nilai *giri* tercermin dari perilaku Doraemon yang rela membantu Nobita demi membalas hutang budinya kepada Sewashi, cucu dari cucu Nobita, perilaku Leluhur Suneo yang pergi berperang demi menjaga nama baik keluarga, serta kepatuhan Nobita sebagai seorang anak kepada ibunya.
3. Nilai *ninjou* terlihat dari sikap nenek Nobita yang selalu melindungi dan menyayangi Nobita ketika Nobita masih kecil. Pada saat Nobita beranjak menjadi anak-anak, sikap *ninjou* terlihat dari kasih sayang ibu kepada Nobita. Nilai *ninjou* pun tercermin dari perilaku Doraemon yang tidak rela meninggalkan Nobita dan Nobita pun tidak mau ditinggalkan Doraemon. Sikap ini muncul karena diantara Nobita dan Doraemon sudah terjalin perasaan kasih dari hati mereka yang tulus.
4. Nilai kejujuran dalam *manga Doraemon* tercermin dari sikap jujur Nobita pada saat mengerjakan ulangan. Nobita tidak mengerjakan ulangan dengan

menggunakan pensil komputer yang dipinjamkan Doraemon padanya. padahal apabila menggunakan pensil ini, Nobita akan mendapat nilai 100. Nobita mengatakan pendapatnya secara jujur kepada kedua orang tuanya, dan kejujuran paman Nobita yang dipancing oleh boneka jujur untuk mengatakan perasaan hatinya pada wanita yang disukainya.

5. Nilai kesetiaan terlihat dari sikap Doraemon yang selalu menemani Nobita kemanapun ia pergi untuk melindunginya dari kesusahan. Sikap kesetiaan pun terlihat dari perilaku Nobita ketika menjadi seorang samurai yang berani menangkap musuh demi atasannya. Namun disini muncul dilema antara *giri* dan *ninjou* karena ternyata musuhnya itu adalah leluhur Suneo, temannya sendiri. Pada akhirnya Nobita lebih memilih menyelamatkan leluhur Suneo.

*Manga Doraemon* adalah sarana yang baik bagi pendidikan moral anak-anak Jepang karena *manga* ini syarat akan pesan-pesan moral dalam setiap cerita yang ditulis oleh pengarangnya. *Manga* ini dapat dijadikan sebagai media yang praktis untuk mempelajari nilai-nilai moral Jepang. Dalam masyarakat modern Jepang sekarang ini yang mana nilai-nilai moral sudah memudar dalam diri anak-anak muda Jepang akibat pengaruh modernisasi, *manga Doraemon* dapat dijadikan sebagai sarana pengingat masyarakat Jepang untuk bisa berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral yang sudah menjadi adat istiadat dan landasan bagi perilaku mereka.

## DAFTAR REFERENSI

### DAFTAR ACUAN

- Benedict, Ruth. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni*, diterjemahkan Pamudji. Jakarta: Sinar Harapan, 1982
- Bertens, K. *Etika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- Bowring, Richard dan Peter Kornicki, ed. *The Cambridge Encyclopedia of Japan*. New York: Cambridge University Press, 1993
- Budianta, Melani dkk. *Membaca Sastra*. Magelang: IndonesiaTera, 2003.
- Budiningsih, C. Asri. *Pembelajaran Moral Berpijak pada Karakteristik Siswa dan Budayanya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004.
- Craig, Timothy J., ed. *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E Sharpe, 2000.
- Davies, Roger J. *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Culture*. Tokyo: Tuttle Publishing, 1949.
- Doi, Takeo. *The Anatomy of Dependence “Amoe no Kouzou”*. Tokyo: Kôbundô, 1973
- Eyre Richard & Linda. *Mengajar Nilai-nilai Kepada Anak*, terj. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1994
- Frederic, Louis. *Japan Encyclopedia*, diterjemahkan Kathe Roth. London, England: The Belknap Press of Harvard University, 2002.

Gid, Richard Powers dan Hidetoshi Kato, ed, *Handbook of Japanese Popular Culture*. London: Greenwood Press, 1989.

Izuru, Shimuru ed., *Koujien*, edisi 4. Tokyo: Iwanami Shouten, 1992.

Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2000.

Lebra, Takie Sugiyama. *Japanese Patten of Behaviour*. USA: University of Hawaii Press, 1986.

Nitobe, Inazo. *Bushido: The Soul of Japan*. Tokyo: Charles E. Tuttle, 1974.

Schilling, Mark. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. New York: Weatherhill, 1997.

Schodt, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. England: The Belknap Press of Harvard University, 1983.

\_\_\_\_\_. *Dreamland Japang: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press, 1996.

Shapiro, Lawrence E. *Mengajar “Emotional Intelligent” Anak*, terj. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997.

Tsurumi, Maia. “Peran Gender dan Komik anak Perempuan di Jepang” dalam *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E Sharpe, 2000.

W.G Beasley. *Pengalaman Jepang: Sejarah Singkat Jepang*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003.

## KARYA LEKSIKOGRAFIS

Nelson, Andrew N. *Kamus Kanji Modern: Jepang Indonesia*. Jakarta: Kesaint Blanc, 2005.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1990.

Echols, John M., & Hassan Shadily. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia, 1996.

## PUBLIKASI ELEKTRONIK

“Bibliografi Fujiko F. Fujio”, diunduh pada tgl 1 April 2008 pk1 21:44  
<<http://www.imdb.com/name/nm0297742/bio>>

“Doraemon” diunduh pada tgl 1 April 2008 pk1. 21:50  
<<http://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon>>

“Doraemon Duta Kartun Jepang” diunduh pada tgl 13 Mei 2008 pk1 18:39  
<<http://www.bebekrewel.com/duta-besar-doraemon/>>

“Kelahiran Doraemon” diunduh pada tgl 13 Mei 2008 pk1 18:52  
<<http://www.bebekrewel.com/doraemon-birth/>>

“Komik” diunduh pada tgl 1 April 2008 pk1 21:27  
<<http://id.wikipedia.org/wiki/Komik>>

## RIWAYAT HIDUP



NONENG FATONAH, lahir di Bandung, 11 Agustus 1985, adalah anak ketiga dari empat bersaudara yang lahir dari pasangan suami-istri Safei Heriady dan Cucu Kurniawati. Ia memperoleh pendidikan dasar di SDN Sarijadi VI Bandung (1992-1998), lulus dari Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Negeri 29 Bandung (1998-2001) dan menamatkan Sekolah Menengah Tingkat Atas di SMAN 1 Sumedang pada tahun 2004. Pada tahun yang sama ia melanjutkan studi di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, Program Studi Jepang, dari tahun 2004 s.d. 2008, hingga memperoleh gelar Sarjana Humaniora.

Selama kuliah ia aktif di organisasi kemahasiswaan Senat Mahasiswa FIB UI sebagai Staf Departemen Kesejahteraan Mahasiswa (2006-2007), Kepala Departemen Kesma SM FIB UI (2007-2008), Staf Ahli BEM FIB UI (2008), serta anggota Himpunan Mahasiswa Japanologi. Selain itu, ia pun aktif di berbagai kepanitiaan yang diadakan oleh BEM UI, SM FIB UI, dan Asrama Mahasiswa UI.

Motivasi terbesar dalam hidupnya adalah keluarga. keluarga merupakan tempat berbagi suka dan duka, keluh dan kesah yang takkan meminta balasan. *Mama* adalah sosok yang sangat disayangi dan dibanggakannya. Ia sangat bersyukur karena selalu dikelilingi oleh orang-orang yang menyayanginya, baik keluarga, saudara ataupun sahabat-sahabatnya.