



**KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA DALAM
ANIME DORAEMON STAND BY ME
KARYA TAKASHI YAMAZAKI
DAN RYUUICHI YAGI**

山崎隆と八木竜一が監督した「Doraemon Stand By Me」
のアニメにおける主人公の精神葛藤

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Ujian Sarjana
Program S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Irhas Anedi Priwima

NIM 13050112140144

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN
JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

**KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA DALAM
ANIME DORAEMON STAND BY ME
KARYA TAKASHI YAMAZAKI
DAN RYUUICHI YAGI**

山崎隆と八木竜一が監督した「Doraemon Stand By Me」
のアニメにおける主人公の精神葛藤

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Ujian Sarjana
Program S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Irhas Anedi Priwima
NIM 13050112140144

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN
JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian, baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/ penjiplakan.

Semarang, 20 Desember 2018

Penulis,

Irhas Anedi Priwima

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum.
NIP 19730715 201409 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Tokoh Utama Dalam *Anime Doraemon Stand By Me* Karya Takashi Yamazaki Dan Ryuichi Yagi.” Ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 20 Desember 2018

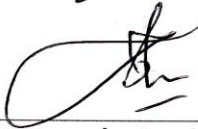
Ketua,

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197307152014091003



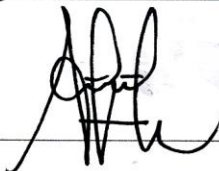
Anggota I

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.
NPPU:H.7.197806162018071001



Anggota II

Nur Hastuti, S.S., M.Hum.
NIK. 198104010115012025



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Redyanto Noor, M.Hum.
NIP. 19590307 198603 1 002

MOTTO

(لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Tidak akan ada kesuksesan sebelum kamu merasakan kegagalan.”

(anonymous)

“Agar sukses, kemauanmu untuk berhasil harus lebih besar dari ketakutanmu akan kegagalan.”

(Bill Cosby)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga tercinta terutama kepada Mama dan Abi terimakasih tak terhingga atas doa serta semangat yang selalu diberikan. Untuk keluarga besar saya. Untuk sahabat-sahabat Irhas, terutama teman dan sahabat Bahasa dan kebudayaan Jepang angkatan 2012. Dan juga untuk semua Guru dan Sensei saya, adalah para pahlawan tanpa tanda jasa. Terimakasih atas dukungan dan untaian kata semangatnya hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Utama dalam Anime Doraemon Stand By Me”. Penulis sangat senang dan bersyukur karena dapat menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar Sarjana Sastra di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Redyanto Noor, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang.
2. Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum selaku Ketua Jurusan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro,
3. Budi Mulyadi, S.Pd, M. Hum selaku Dosen Pembimbing penulisan skripsi. Terimakasih banyak atas waktu, tenaga, saran, bimbingan, kesabaran, bantuan dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis.
4. S.I. Trahutami,SS,M.Hum selaku dosen wali selama menjadi mahasiswa S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
5. Seluruh Dosen Pengajar dan Staff Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro;

6. Keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan: Abi, Mama, Tante Elly, Om Buyung, serta sepupu sepupu yang lainnya.
 7. Sahabat-sahabat saya Wahyu Prihartanto, Rahadiyan Yamin, Azlan Syahputra, Sakinah Indirazeni, Achmad Basyar, dll.
 8. Teman-teman kantor Radio Gajahmada Fm.
 9. Teman-teman seperjuangan Bahasa dan Kebudayaan Jepang 2014 yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu, terima kasih atas dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini, serta Kakak tingkat dan Adik tingkat di Bahasa dan Kebudayaan Jepang;
 10. Teman-teman seperbimbingan Budi Sensei 2012, baik angkatan atas maupun angkatan bawah.
 11. Rizki Afrianti Tanjung sebagai orang yang sudah memotivasi saya selama ini.
 12. Teman teman Sastra Jepang Universitas Diponegoro angkatan 2012.
 13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

Semarang, 20 Desember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang dan Masalah.....	1
1.1.1. Latar Belakang	1
1.1.2. Rumusan Masalah	5
1.2. Tujuan Penelitian	5
1.3. Ruang Lingkup.....	5
1.4. Metode Penelitian	6
1.4.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.4.2. Metode Analisis Data.....	6
1.5. Manfaat Penelitian	7
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.5.2. Manfaat Praktis	7
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.2. Kerangka Teori	11
2.2.1. Naratif Film.....	11
2.2.2. Psikologi Sastra.....	16
2.2.3. Psikoanalisis.....	17

BAB III ANALISIS UNSUR NARATIF DAN KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA PADA FILM <i>DORAEMON STAND BY ME</i>	21
3.1 Struktur Naratif	21
3.1.1 Pelaku Cerita	21
3.1.2 Elemen Ruang	28
3.1.3. Elemen Waktu	32
3.1.4. Permasalahan dan Konflik	44
3.1.5. Tujuan	50
3.2. Konflik Batin Tokoh Utama	52
BAB IV PENUTUP	63
要旨	66
Daftar Pustaka	67
BIODATA PENULIS	xiv

INTISARI

Priwima, Irhas Anedi. 2018. “Konflik Batin Tokoh Utama dalam *Anime* “Doraemon Stand By Me” Karya Takashi Yamazaki dan Ryuuichi Yagi melalui pendekatan Psikoogi Sastra”. Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum.

Skripsi ini membahas tentang “Konflik Batin Tokoh Utama dalam *Anime* “Doraemon Stand By Me”. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan unsur naratif film dan konflik batin yang terjadi pada tokoh utama yaitu Nobita.

Data yang penulis gunakan bersumber dari anime “Doraemon Stand By Me”. Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Kemudian, analisis unsur naratif film dan konflik batin dilakukan dengan menggunakan teori unsur naratif film dan teori psikoanalisis.

Berdasarkan analisis data, disimpulkan bahwa konflik batin yang dialami Nobita merupakan pergulatan emosi pada anak muda. Tidak stabilnya emosi Nobita yang memicu terjadinya konflik batin. Konflik batin yang terjadi pada diri Nobita sering diselesaikan dengan cara mengikuti tindakan dari superego.

Kata kunci: *Doraemon Stand By Me*, konflik batin, psikoanalisis.

ABSTRACT

Priwima, Irhas Anedi. 2018. *"Inner Conflict of Main Figures in Anime" Doraemon Stand By Me "by Takashi Yamazaki and Ryuichi Yagi through the Psychological Literature approach". Undergraduate Thesis, Japanese Language and Culture, Faculty of Humanity, Diponegoro University. Thesis advisor Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum.*

This thesis discusses "Inner Conflict of Main Figures in Anime" Doraemon Stand By Me ". The purpose of this study is to describe the film's narrative elements and inner conflicts that occur in the main character, Nobita.

The data I use is sourced from the anime "Doraemon Stand By Me". The author uses the literature study method in collecting the required data. Then, the analysis of narrative film elements and inner conflict is carried out using the theory of film narrative elements and psychoanalytic theory.

Based on data analysis, it was concluded that the inner conflict experienced by Nobita was an emotional struggle in young people. Nobita's emotional instability triggers inner conflict. Inner conflicts that occur to Nobita are often resolved by following the actions of the superego.

Keywords: Doraemon Stand By Me, inner conflict, psychoanalysis.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang dan Masalah

1.1.1. Latar Belakang

Sastra adalah pembayangan atau pelukisan kehidupan dan pikiran imajinatif kedalam bentuk-bentuk dan struktur bahasa. Pada abad ke-20 teori sastra dilanda perkembangan yang sangat pesat, berbagai teori bermunculan, baik dari jalur strukturalisme, semiotik, sosiologi sastra, psikoanalisis, dan lainnya (Zaimar, 2003:29).

Karya sastra ialah karya yang imajinatif, baik karya lisan maupun tertulis dan bersifat fiktif (rekaan). Karya sastra sebagai karya seni bersifat kreatif, artinya sebagai hasil ciptaan manusia yang berupa karya bahasa yang bersifat estetik (dalam arti seni), hasilnya berupa karya sastra, misalnya novel, puisi, cerita pendek, drama, dan lain-lain (Noor, 2009:9).

Salah satu jenis karya sastra adalah *anime*. *Anime* merupakan sebutan film animasi atau kartun buatan Jepang yang berwarna warni dan mempunyai ciri khas dalam segi tokoh, latar, dan alur cerita yang menarik untuk ditonton oleh semua kalangan. *Anime* sendiri biasanya merupakan adaptasi sang penulis dari sebuah *manga* atau komik Jepang yang divisualisasikan dalam sebuah film animasi berbentuk *anime*. *Anime* sendiri mempunyai ciri tersendiri baik dari segi tokoh,

cerita dan unsur budaya yang ditampilkan dan membuat *anime* berbeda jika dibandingkan dengan film animasi lain buatan Eropa atau Amerika. Pembuatan karakter dalam *anime* didesain lebih lucu dan menarik, seperti mata yang besar dan terkesan melotot dan gaya rambut *harajuku* dan terlihat acak acakan. Oleh sebab itu, maka tak heran *anime* disukai oleh semua kalangan dan terkenal sampai sekarang.

Anime memang sangat menarik untuk ditonton, selain tampilan karakter dalam *Anime*, juga ceritanya yang tidak membosankan dan jika kita lebih mendalaminya *Anime* juga mempunyai banyak sekali pesan moral yang bisa bermanfaat dan kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain sehingga manusia merupakan makhluk sosial. Namun, ada waktunya dimana ketika hidup bermasyarakat tersebut terjadi suatu permasalahan yang terjadi akibat faktor antar individu maupun dari faktor lingkungan yang ditempatinya. Akibat dari masalah tersebut timbul konflik yang dapat berupa konflik eksternal dan konflik internal. Konflik internal tersebut tidak hanya terjadi dalam kehidupan nyata namun juga bisa terjadi dalam sebuah karya sastra. Karya sastra yang sering menyajikan tentang konflik biasanya jenis rekaan yang berupa novel maupun cerpen ataupun karya sastra visual seperti film.

Karya sastra visual berasal dari berbagai sumber teks sastra seperti puisi yang dapat dimusikalisasi menjadi sebuah lagu atau novel dan cerpen yang dapat diubah menjadi sebuah film atau animasi. Di Jepang banyak karya sastra yang diubah menjadi *anime* terutama *manga* dan novel. Sedangkan salah satu contoh

animasi yang diadaptasi dari sebuah *manga* Jepang adalah *anime* berjudul “Doraemon Stand By Me” yang diadaptasi dari *manga* karya Fujiko. F. Fujio.

Doraemon sendiri adalah judul sebuah *manga* populer yang dikarang Fujiko F. Fujio sejak tahun 1969 dan berkisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 5 SD yang bernama Nobi Nobita yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22. Dia dikirim untuk menolong Nobita agar keturunan Nobita dapat menikmati kesuksesannya daripada harus menderita dari utang finansial yang akan terjadi di masa depan yang disebabkan karena kebodohan Nobita.

Nobita setelah gagal dalam ulangan sekolahnya atau setelah diganggu oleh Giant dan Suneo akan selalu mendatangi Doraemon untuk meminta bantuannya. Doraemon kemudian biasanya akan membantu Nobita dengan menggunakan peralatan-peralatan canggih dari kantong ajaibnya; peralatan yang sering digunakan misalnya "baling-baling bambu" dan "pintu kemana saja". Sering kali, Nobita berbuat terlalu jauh dalam menggunakan peralatannya dan malah terjerumus ke dalam masalah yang lebih besar.

Doraemon tiba di tahun 1969, pada hari Tahun Baru Jepang. Ia keluar dari laci meja milik Nobita, dan sejak saat itu ia tinggal bersama Nobita, misinya adalah untuk mencegah Nobita menjadi orang gagal. Setiap kali Nobita tertimpa masalah, Doraemon akan segera membantu dengan alat-alat ajaibnya. Diceritakan dalam *anime* tersebut, Doraemon dan Nobita saling bekerja sama untuk memperbaiki kehidupan mereka masing-masing. Mereka saling bekerja sama dan

tolong-menolong. Banyak juga cerita yang menampilkan kisah keberanian dan kegigihan mereka untuk mempertahankan persahabatan yang sudah mereka jalin.

Di Indonesia sendiri Doraemon adalah salah satu karakter *manga* yang paling populer. Hampir semua orang kenal dengan tokoh ini, baik orang dewasa maupun anak-anak. Seri kartunnya *anime* yang pertama di TVRI Yogyakarta tahun 1974 pada Senin sampai Jumat jam 06:00 dan kedua di TVRI pada tahun 1979 sampai 1991 jam 07:00 pada hari Senin sampai Minggu dan yang ketiga di RCTI setelah belasan tahun (sejak 1991-kini) pada waktu yang sama pukul 08:00 di hari Minggu, membuktikan kesuksesannya di negeri ini.

Penulis tertarik meneliti *anime* Doraemon “Stand By Me” karena karena *anime* ini menyajikan cerita yang mudah dipahami tetapi juga memiliki banyak konflik yang terjadi. Menceritakan kehidupan anak sekolah yang memiliki tekanan di hatinya serta mendapat perlakuan yang tidak menyenangkan dari teman-temannya sendiri, namun mempunyai Doraemon yang dapat mengabulkan apapun yang diinginkan.

Penelitian sebuah karya sastra secara mendalam dibutuhkan ilmu bantu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan ilmu psikologi sebagai ilmu bantu. Psikologi dapat membantu karena mengingat bahwa karya sastra merupakan sebuah aktivitas psikologis, yaitu ketika seorang pengarang menggambarkan watak dan kepribadian tokoh didalam cerita.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis mengambil judul Konflik Batin Tokoh Dalam Anime “Doraemon Stand By Me” karya Takashi Yamazaki Dan Ryuuichi Yagi.

1.1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Unsur naratif film yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, elemen ruang, elemen waktu dalam karya sastra *anime* “Doraemon Stand By Me” ?
2. Konflik batin yang dialami tokoh Nobita dalam *anime* “Doraemon Stand By Me” karya Takashi Yamazaki dan Ryuuichi Yagi?

1.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan unsur naratif yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, elemen ruang, elemen waktu dalam karya sastra *anime* “Doraemon Stand By Me”.
2. Mendeskripsikan konflik batin pada tokoh utama yaitu Nobita dalam *anime* Doraemon “Stand By Me”.

1.3. Ruang Lingkup

Objek material dalam penelitian ini adalah *anime* “Doraemon Stand By Me” karya Takashi Yamazaki dan Ryuu Ichi Yagi. Penulis hanya akan memfokuskan pada unsur naratif film dalam *anime* “Doraemon Stand By Me” pada pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, elemen ruang, dan elemen

waktu. Dan untuk pembahasan mengenai konflik batin Nobita menggunakan teori Psikoanalisis Sigmund Freud.

1.4. Metode Penelitian

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Penulis dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka dengan cara pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, catatan-catatan, skripsi dan jurnal yang relevan dengan permasalahan. Dalam melakukan penelitian mengenai konflik batin tokoh Nobita dalam sebuah karya sastra, hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana struktur-struktur yang mendukung didalamnya. Oleh karena itu, penulis menggunakan metode unsur naratif sebagai penunjang penelitian ini. Metode unsur naratif adalah metode penelitian sastra yang memiliki unsur seperti pelaku cerita, elemen ruang, elemen waktu, permasalahan dan konflik, tujuan.

1.4.2. Metode Analisis Data

Dalam melakukan analisis data mengenai konflik batin Nobita dalam karya sastra, penulis menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud dan teori psikologi umum yang signifikan sebagai teori pendukung. Dan setelah itu hasil analisis tersebut digunakan oleh penulis untuk menjawab permasalahan mengenai konflik batin tokoh Nobita dalam *anime* “Doraemon Stand By Me”.

1.5. Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mampu menambah pengetahuan bagi Mahasiswa khususnya Mahasiswa sastra Jepang yang ingin melakukan analisis karya sastra Jepang mengenai unsur pembangun dan konflik batin yang terjadi pada tokoh dalam karya sastra.

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan pembaca mampu menganalisis sebuah karya sastra menggunakan teori psikologi sastra dan teori unsur naratif film.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran secara umum tentang penelitian, bab ini terdiri dari enam (6) subbab yaitu latar belakang dan rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Dalam bab ini penulis memaparkan hasil dari penelitian terdahulu dan skripsi yang relevan dan

terdapat keterkaitan dengan objek penelitian serta menjelaskan mengenai teori psikoanalisis yang penulis gunakan dalam meneliti objek.

Bab III Analisis penulis. Bab ini memaparkan tentang pembahasan penelitian yang penulis lakukan, yaitu mengenai aspek unsur naratif film, dan konflik batin tokoh utama dalam *anime* “Doraemon Stand By Me”.

Bab IV Penutup yang berisi simpulan dari hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang memuat paparan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya dan penjelasan komprehensif mengenai landasan teori yang relevan digunakan dalam penelitian ini. Saat ini telah banyak penelitian yang membahas mengenai konflik batin, beberapa contoh penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Nia Tansil, "*Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Anime "Tokyo Ghoul" Karya Sui Ishida (Tinjauan Psikologi Sastra)*". Penelitian ini membahas mengenai konflik batin tokoh utama yang terjadi dalam isi cerita. Persamaan antara penelitian yang dilakukan Tansil dan penulis adalah meneliti konflik batin tokoh utama dalam anime. Untuk perbedaan penelitian tersebut dengan penulis adalah Tansil dalam penelitiannya menjelaskan kecemasan tokoh utama, sedangkan penulis menjelaskan mekanisme pertahanan yang terjadi pada tokoh utama.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Lisa Prisanti Elfandara, "*Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Cerpen Kesa Dan Morito Karya Akugatawa Ryunosuke Melalui Pendekatan Psikologi Sastra*". Penelitian tersebut membahas mengenai konflik batin yang terjadi pada tokoh utama dalam sebuah karya sastra menggunakan pendekatan psikologi sastra. Perbedaan penelitian yang dilakukan Elfranda dengan penulis terletak pada objek penelitian,

pada penelitian tersebut digunakan cerpen sebagai objek material, sedangkan dalam penelitian ini penulis menggunakan film sebagai objek material. Persamaannya adalah pembahasan mengenai konflik batin tokoh utama dan analisis struktur pembangun dalam sebuah karya sastra dengan menggunakan teori struktural.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ahmad Fauzi dengan judul “*Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Doraemon Yang Berjudul Stand By Me Dan Implementasinya Dengan Pendidikan Akhlak di MIN Kawistolegi Karanggeneng Lamongan*”. Perbedaan penelitian Fauzi dengan penulis adalah objek formal yang diteliti. Fauzi meneliti tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film dan implementasinya di lingkungan MIN Kawistolegi Karanggeneng, sedangkan penulis meneliti tentang konflik batin pada tokoh utama. Persamaan antara penelitian Fauzi dan penulis adalah menggunakan objek material yang sama yaitu film animasi *Doraemon Stand by me* karya Takashi Yamazaki dan Ryuuchi Yagi yang dirilis tahun 2014.

Sebagai tinjauan pustaka terakhir, “*Politeness Principle Analysis in Cartoon Entitled Stand By Me Doraemon*”, oleh Eko Mulyono. Perbedaan antara penelitian Mulyono dan penulis adalah objek formal yang diteliti. Mulyono membahas tindak tutur yang terdapat dalam film, sedangkan penulis membahas konflik batin yang terjadi pada tokoh utama. Persamaannya adalah objek material yang digunakan yaitu film animasi *Doraemon Stand by me*.

Oleh karena itu, skripsi ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya tersebut di atas dan skripsi ini tidak ada plagiasi baik dari penelitian tersebut di atas maupun yang tidak dicantumkan.

2.2. Kerangka Teori

2.2.1. Naratif Film

Film dapat diartikan sebagai hasil budaya dan juga alat ekspresi kesenian. Itu berarti bahwa film merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi, rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik (Effendi 1986 :239). Selain itu, film juga merupakan sebuah alat komunikasi yang dapat mengkomunikasikan realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan sebuah gambaran dari kejadian-kejadian yang pernah atau belum terjadi.

Secara umum film memiliki 2 unsur pembentuk yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya memahami film kedua unsur tersebut saling berhubungan dan tidak bisa dipisahkan. Apabila salah satunya tidak ada, maka film tidak akan terbentuk. Itu berarti bahwa unsur-unsur tersebut tidak bisa berdiri sendiri untuk membuat sebuah film karena saling berkaitan dan saling membutuhkan satu sama lain. Unsur naratif berkaitan dengan aspek cerita dari film yang akan dibentuk, itu berarti bahwa naratif berhubungan dengan tema maupun jalan cerita dari film tersebut. Sedangkan unsur sinematik berkaitan dengan aspek-aspek pembentuk film secara teknis. Contohnya adalah

tata cahaya dan juga kostum karakter dalam film. Unsur naratif memiliki 5 elemen pokok dalam mendukung sebuah film yaitu elemen pelaku cerita, elemen waktu, elemen ruang, permasalahan dan konflik, dan tujuan.

2.2.1.1. Pelaku Cerita

Elemen pokok naratif film adalah pelaku cerita, pelaku cerita adalah karakter yang ada dalam sebuah film. Pelaku cerita memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah cerita film. Hal ini disebabkan karena film tidak akan berjalan apabila tidak adanya karakter yang melakukan aktivitas sesuai jalan cerita. Menurut Himawan Pratista pelaku cerita terbagi atas 2 bagian yaitu :

1. Karakter utama

Karakter utama adalah pelaku cerita yang membawa alur cerita sebuah film (Pratista, 2008: 43-44). Karakter ini lah yang menjadi fokus penceritaan dan tokoh penting dalam sebuah naratif film. Pelaku cerita ini diistilahkan sebagai karakter protagonis

2. Karakter pendukung

Karakter pendukung adalah pelaku cerita yang mendukung jalannya cerita sebuah film. Karakter pendukung sering menjadi pemicu dari konflik dan permasalahan yang ada dalam film atau kadang juga bertindak sebagai pendukung karakter utama dalam penyelesaian masalah. Oleh sebab itu karakter utama bisa saja merupakan pendukung protagonis ataupun pendukung antagonis.

2.2.1.2. Elemen Ruang

Sebuah cerita dalam film pasti akan menunjukkan suatu tempat dimana seorang aktor atau pelaku cerita melakukan sebuah adegan ataupun beraktivitas. Hal itulah yang dinamakan elemen ruang. elemen ruang akan sangat menentukan suatu kesan terhadap suatu film, oleh karena itu harus ditunjukkan dengan ruang yang jelas. Elemen ruang juga sangat mendukung akan bagaimana narasi yang baik dalam sebuah film. Oleh karena itu tidak jarang pada sebuah film untuk menjelaskan mengenai ruang ataupun tempat yang dipakai dalam film, selalu tertulis di awal pembuka film tersebut. Hal itu bertujuan untuk membuat referensi dari sebuah ruang menjadi lebih jelas dan tidak membuat penonton kebingungan dan sulit mencari inti dari film tersebut. Sebagai contoh elemen ruang adalah Negara A, sekolah B, pasar C ataupun keterangan tempat yang lainnya.

2.2.1.3. Elemen Waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film (Pratista 2008:36). Terdapat 3 aspek elemen waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film yaitu durasi waktu, frekuensi dan juga urutan waktu.

1. Durasi waktu

Durasi waktu adalah rentang waktu yang dibutuhkan sebuah film untuk menceritakan satu cerita utuh. Contohnya adalah durasi film Doraemon Stand By Me yang memiliki rentang waktu 2 jam 34 menit untuk menceritakan seluruh keutuhan cerita film Doraemon Stand By Me.

2. Frekuensi waktu

Frekuensi waktu merujuk kepada jumlah pengulangan suatu adegan yang sama dalam sebuah film yang utuh. Pada umumnya dalam sebuah film hanya terdapat 1 (satu) kali frekuensi waktu, tetapi dengan adanya kilas balik dalam sebuah film biasanya akan menampilkan adegan yang sama untuk kedua kalinya. Hal ini biasa terjadi untuk mendukung suatu sebab akibat dalam sebuah cerita dan juga untuk membuat penonton kembali mengingat adegan dalam film yang pernah terjadi.

3. Urutan Waktu

Urutan waktu menunjuk kepada pola sebuah cerita yang dijalankan dalam sebuah film. Terdapat 2 pola umum yang ada di sebuah film yaitu pola *linear* dan *non linear*. Pola linear adalah pola cerita dalam sebuah film yang menunjukkan jalannya cerita tersebut sesuai dengan urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Hal ini berarti bahwa pola linear berjalan dengan permulaan cerita, yang diawali dengan pengenalan pelaku cerita seperti pengenalan tempat pelaku, nama pelaku, keluarga pelaku dan lainnya. Sehingga dilanjutkan dengan urutan permasalahan yang normal dan diakhiri dengan penyelesaian. Jika urutan waktu dianalogikan sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu cerita dalam film juga tetap A-B-C-D-E.

Pola non linear adalah sebuah pola cerita yang tidak berurutan sesuai dengan pola cerita film pada umumnya. Pola ini memanipulasi urutan kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga menimbulkan hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Bila dianalogikan bahwa urutan waktu adalah A-B-C-D-E

maka urutan plotnya adalah E-D-B-C-A ataupun pola acak lainnya. Contohnya adalah sebuah film A pada awal film ditampilkan adegan tokoh utamanya meninggal, lalu setelah itu adegan dilanjutkan dengan penayangan tokoh utama ketika masih hidup. Hal ini untuk membuat adegan aksi-reaksi demi mencapai sebuah kesimpulan ataupun akhir dari sebuah film.

2.2.1.4 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dalam sebuah film adalah halangan yang dirasakan oleh tokoh utama protagonis dalam cerita film tersebut. permasalahan bisa berupa permasalahan dengan sekitar tokoh protagonis dan juga dengan permasalahan dengan diri sendiri. Contohnya adalah ketika tokoh protagonis melakukan kesalahan dalam pekerjaan, hal itu merupakan sebuah permasalahan. Tidak jauh berbeda dengan permasalahan, konflik juga merupakan halangan yang dirasakan oleh tokoh utama tetapi perbedaannya adalah harus adanya penengah untuk menyelesaikan hal tersebut. konflik sering muncul sehubungan dengan munculnya tokoh antagonis yang memiliki tujuan berbeda dengan tokoh protagonis sehingga menimbulkan sebuah pro-kontra dalam tujuan masing-masing tokoh tersebut. Konflik tidak hanya datang dari tokoh antagonis, tetapi bisa saja berasal dari diri sendiri tokoh protagonis tersebut. Hal inilah yang bisa menimbulkan konflik batin dalam sebuah cerita film.

2.2.1.4 Tujuan

Elemen tujuan adalah bentuk harapan dan cita-cita dari tokoh utama dalam sebuah film. Tujuan tersebut dapat berbentuk fisik (materi) ataupun non fisik (non materi). Tujuan fisik bisa berupa sebuah bangunan yang terlihat nyata. Contohnya

seorang tokoh utama pangeran ingin membangun sebuah istana yang megah. Istana tersebut adalah tujuan yang berbentuk fisik. Sedangkan tujuan non fisik adalah tujuan yang tidak bisa dilihat karena sifatnya yang abstrak. Contohnya adalah tokoh utama pangeran ingin berkuasa dan ingin diakui oleh pengikutnya. Berkuasa dan ingin diakui adalah tujuan tokoh utama yang berbentuk non fisik.

2.2.2 Psikologi Sastra

Secara definitif, tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam sebuah karya. Ada tiga cara yang dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra yaitu memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, memahami unsur-unsur kejiwaan para tokoh dalam karya sastra, dan memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca. Menurut Wallek dan Warren (1993:90) istilah psikologi sastra memiliki empat pengertian, yakni studi pengarang sebagai tipe atau pribadi, kajian proses kreatif, dampak sastra terhadap pembaca dan kajian tipe dan hukum yakni hukum psikologi yang diterapkan dalam karya sastra.

Langkah pemahaman teori psikologi sastra dapat melalui tiga cara, pertama melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian dilakukan analisis terhadap suatu karya sastra. Kedua, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk digunakan. Ketiga, secara simultan menemukan teori dan objek penelitian (Endraswara, 2008:89).

Dalam hal mengkaji sebuah karya sastra, pendekatan psikologi sastra sangatlah membantu. Psikologi diperlukan dalam karya sastra guna mengkaji

karakter tokoh-tokoh dan segala hal yang berkaitan dengan proses psikologi yang dihadirkan oleh seorang pengarang. Pentingnya konsep tidak lain dilatarbelakangi adanya harapan hubungan diantara psikologi dan sastra yang kemudian dikenal sebagai psikologi sastra mampu untuk menemukan aspek-aspek ketidak sadaran yang menyebabkan terjadinya gangguan psikologi pada diri tokoh-tokoh dalam cerita.

2.2.3 Psikoanalisis

Psikoanalisis merupakan teori kepribadian yang dikembangkan oleh Sigmund Freud yang menekankan bahwa manusia terdiri dari alam sadar dan tidak sadar, selain itu struktur kepribadian terdiri dari *Id*, *Ego*, dan *Superego*. “Dalam peristilahan Psikoanalisis tiga faktor ini dikenal juga sebagai “instasi” yang menandai hidup psikis.” (Freud dalam K.Bartens, 2006:32). Berikut merupakan penjelasan mengenai *Id*, *Ego* dan *Superego* :

a. *Id*

Aspek ini merupakan aspek biologis dan merupakan lapisan psikis manusia yang paling dasar yang mengandung naluri bawaan (seksual dan agresif) dan keinginan-keinginan yang direpresi. Cara kerja *Id* berhubungan dengan prinsip kesenangan, yakni selalu mencari kenikmatan dan kenyamanan. Seorang anak yang berkembang, belajar bahwa ia tidak berperilaku sesukanya dan harus mengikuti aturan yang diterapkan orang tuanya. Seorang anak yang ingin memenuhi tuntutan dan keinginan yang kuat dari suatu realitas akan membentuk struktur kepribadian yang baru yaitu *Ego* (Minderop, 2013:21).

Ciri-ciri *Id* adalah :

1. Merupakan aspek biologis kepribadian karena berisi unsur-unsur biologis didalamnya, instink-instink.
2. Merupakan sistem yang paling asli didalam diri seseorang karena dibawa sejak lahir dan tidak memperoleh campur tangan dari dunia luar (dunia objektif).
3. Berupa realitas psikis yang sesungguhnya karena hanya merupakan dunia batin/dunia subjektif manusia dan sama sekali tidak berhubungan dengan dunia objektif.
4. Merupakan energi psikis yang menggerakkan ego dan superego.

b. *Ego*

Ego berpegang pada “prinsip kenyataan” atau “prinsip realitas” dan bereaksi dengan proses sekunder yang bertujuan untuk mencari objek yang tepat untuk mereduksi tegangan yang timbul dalam organisme. Proses sekunder adalah proses berfikir secara realistis, dengan menggunakan proses sekunder *Ego* maka dapat diketahui rencana apa yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan. *Ego* menolong manusia untuk mempertimbangkan apakah ia dapat memuaskan diri tanpa mengakibatkan kesulitan atau penderitaan bagi dirinya sendiri. Tugas *Ego* memberi tempat pada fungsi mental utama, misalnya penalaran, penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan (Minderop, 2013:22).

Ciri-ciri *Ego* adalah :

1. Merupakan aspek psikologis kepribadian karena timbul dari kebutuhan organisme untuk berhubungan secara baik dengan dunia nyata dan menjadi perantara antara kebutuhan instinktif organisme dengan keadaan lingkungan;
2. Bekerja dengan prinsip kenyataan (*reality principle*) yaitu menghilangkan ketegangan dengan mencari objek yang tepat di dunia nyata untuk mengurangi ketegangan;
3. Proses yang dilalui dalam menemukan objek yang tepat adalah proses sekunder, yaitu berfikir realistis melalui perumusan rencana pemuasan kebutuhan dan mengujinya (secara teknis disebut *reality testing*) untuk mengetahui berhasil tidaknya melalui suatu tindakan;
4. Merupakan aspek eksekutif kepribadian karena merupakan aspek yang mengatur dan mengontrol jalan yang ditempuh serta memilih objek yang tepat untuk memuaskan kebutuhan.

c. *Superego*

Superego sama halnya dengan hati nurani yang mengenali nilai baik dan buruk berdasarkan nilai moral. Sebagaimana *Id*, *Superego* tidak mempertimbangkan realitas karena tidak bergumul dengan hal-hal realistik, kecuali ketika impuls seksual dan agresivitas *Id* dapat terpuaskan dalam pertimbangan moral. *Superego* lebih menunjukkan kesempurnaan daripada kesenangan. Oleh karena itu *Superego* disebut sebagai aspek moral kepribadian yang berfungsi untuk menentukan benar atau salah, pantas atau tidak, susila atau tidak suatu hal. Oleh karena hal tersebut, individu

yang dipengaruhi oleh superego dapat bertindak sesuai dengan moral yang berlaku dalam lingkup masyarakat.

Ciri-ciri *Superego* adalah :

1. Merupakan aspek sosiologis kepribadian karena merupakan wakil nilai-nilai tradisional dan cita-cita masyarakat sebagaimana ditafsirkan orang tua kepada anak-anaknya melalui perintah larangan;
2. Merupakan aspek moral kepribadian karena fungsi pokoknya adalah menentukan apakah sesuatu benar atau salah, pantas atau tidak sehingga seseorang dapat bertindak sesuatu dengan moral masyarakat.

Fungsi pokok *Superego* adalah :

1. Sebagai pengendali dorongan-dorongan atau implus-implus naluri Id agar implus-implus tersebut disalurkan dalam cara atau bentuk yang dapat diterima oleh masyarakat.
2. Mengarahkan Ego pada tujuan-tujuan yang sesuai dengan moral ketimbang kenyataan.
3. Mendorong individu pada kesempurnaan.

BAB III

ANALISIS UNSUR NARATIF DAN KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA PADA FILM *DORAEMON STAND BY ME*

3.1. Struktur Naratif

Setiap karya sastra memiliki unsur-unsur yang membangun karya tersebut, baik dari dalam maupun dari luar karya itu sendiri. Pada penelitian ini, dibutuhkan unsur-unsur naratif film yang meliputi elemen ruang, elemen waktu, permasalahan dan konflik, pelaku cerita, dan tujuan sebagai informasi penopang analisis konflik batin tokoh utama dalam film *Doraemon Stand by Me*.

3.1.1 Pelaku Cerita

Pelaku cerita adalah karakter yang ada dalam film. Berikut ini adalah pelaku cerita dalam film *Doraemon Stand By Me* :

a. Karakter Utama

Pada film ini terdapat karakter utama yaitu Nobita dan Doraemon. Berikut penjelasan karakter utama dalam film *Doraemon Stand by Me*.

1. Nobita

Nobita adalah seorang anak kecil yang tinggal di sebuah kota di Jepang. Pada film ini digambarkan sosok Nobita mempunyai sifat malas, lemah, dan selalu diintimidasi oleh teman temannya. Hal itu bisa dibuktikan dengan adanya adegan percakapan yang terjadi saat Nobita diintimidasi oleh teman temannya.



Gambar 1. Nobita diintimidasi oleh temannya (01:56-02:14)

Cuplikan di atas berlangsung pada menit 01:56 hingga menit 02:14. Pada saat itu Nobita sedang menjalani hukuman karena terlambat datang ke sekolah. Hal ini dapat membuktikan bahwa Nobita merupakan anak yang malas. Selain itu, berikut bukti bahwa Nobita sering diintimidasi oleh teman-temannya.

(1) スネ夫 : ん?あれ~のび太~
 ま~だ 立たされてんの~?
 ちこくして立たされるってどんな感じ!?アハハハ。
 一回くらい~ 立たされてみたいな~

Suneo : en ? are~ nobita~
 Maada tatasarete nno~?
 Chikoku shite tatasarerutte donna kanji!? Ahahah
 Ikkai kurai~ tatasarete mitai na~

Suneo : eh ? apa~ Nobita~
 Masih berdiri ?
 Bagaimana rasanya? ahahah
 Aku mencoba untuk berdiri sekali.
 (01:56-02:14)

Dari dialog di atas, dapat dilihat bahwa ucapan Suneo sangat mengintimidasi Nobita. Meskipun Nobita sering terlambat, temannya tetap saja mengintimidasi Nobita. Intimidasi tersebut terjadi karena kesalahan dari diri

Nobita sendiri. Cuplikan dan dialog di atas dapat memperlihatkan bahwa Nobita adalah anak yang malas dan suka diintimidasi oleh teman-temannya.

Selain sifat-sifat negatif yang ada pada Nobita, ia juga adalah seorang anak yang baik hati dan bertekad kuat. Tekad kuat Nobita dapat dilihat dari cuplikan berikut.



Gambar 2. Tekad Nobita melawan Giant (1:16:42- 1:20:17)

Cuplikan di atas berlangsung pada menit 1:16:42 hingga menit 1:20:17. Terlihat pada gambar bahwa Nobita berusaha bangkit saat melawan Giant. Hal tersebut dapat terwujud karena tekad yang kuat dari dalam diri Nobita. Pada akhirnya usaha Nobita berhasil membuat Giant menyerah dan mengakui kemenangan Nobita. Perhatikan dialog berikut.

- (2) のび太 : け...喧嘩するなら...
 ドラえもんぬきでやろう。
 ジャイアン : えらいな お前。
 Nobita : *Ke...kenka suru nara...*
 Doraemon nukide yarou
 Giant : *Eranina omae*
 Nobita : Jika kita berkelahi...
 Jangan melibatkan Doraemon.
 Giant : Berani juga kau.

(1:16:44-1:16:54)

Dialog di atas menunjukkan tekad besar Nobita. Nobita mampu melawan Giant dengan kemampuan dirinya sendiri. Usaha dan perjuangan Nobita membuahkan hasil, sehingga Giant menyatakan kemenangan Nobita. Perhatikan dialog berikut.

(3) ジャイアン : わかった わかった。
おれの負けだ。ゆるせ のび太。

Giant : *Wakatta wakatta.*
Oreno makeda. Yuruse Nobita.

Giant : Aku paham, aku paham.
Aku mengaku kalah. Lepaskan aku Nobita.
(1:19:53-1:20:04)

2. Doraemon

Doraemon merupakan tokoh utama selain Nobita. Dalam penceritaannya, Doraemon selalu dikaitkan dengan Nobita dan tujuan cerita dalam film. Selain itu, intensitas kemunculan Doraemon dalam film dari awal hingga akhir cerita sangat banyak. Oleh sebab itu, Doraemon dapat dikatakan sebagai salah satu tokoh utama.

Doraemon digambarkan sebagai tokoh yang baik hati. Hal tersebut dibuktikan saat Nobita dalam kesulitan, Doraemon selalu membantu Nobita. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 3. Doraemon membantu Nobita belajar (16:40-16:50)

Cuplikan di atas berlangsung pada menit 16:40 hingga menit 16:50. Digambarkan Doraemon membantu Nobita dalam proses belajarnya. Doraemon yang memahami kemampuan belajar Nobita yang rendah, sehingga mengeluarkan alat dari masa depan untuk membantu proses belajar Nobita yang *instant*. Meskipun dengan cara yang *instant*, Doraemon berusaha yang terbaik agar Nobita menyukai belajar dan mengerjakan pekerjaan rumahnya. Oleh sebab itu, Doraemon sebagai tokoh utama digambarkan memiliki penokohan yang baik hati juga.

b. Karakter Pendukung

Dalam sebuah film selain adanya tokoh utama, terdapat juga tokoh pendukung. Tokoh pendukung berperan untuk membantu menjelaskan alur penceritaan film. Tokoh pendukung dapat berperan sebagai protagonis dan antagonis. Berikut beberapa tokoh pendukung yang terdapat dalam film *Doraemon Stand by Me*.

1. Shizuka

Shizuka adalah seorang anak perempuan yang cantik, baik hati, dan disukai oleh teman-temannya. Selain itu Shizuka memiliki kepribadian yang cukup dewasa dibandingkan dengan teman-temannya. Sebagai teman yang baik, Shizuka juga suka menolong temannya, khususnya Nobita. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 4. Tokoh Shizuka (16:27-16:31)

Cuplikan di atas memperlihatkan tokoh Shizuka. Sosok perempuan yang imut. Oleh sebab itu, Nobita begitu menyukai Shizuka dan selalu berusaha mendekatinya.

2. Giant

Karakter pendukung lain salah satunya adalah Giant. Giant digambarkan sebagai teman Nobita di sekolah dan di rumah. Giant memiliki tubuh yang besar dan kuat, namun tidak terlalu pintar dalam urusan akademis. Giant merupakan teman yang sering menjahili Nobita, sehingga membuat Nobita sering merasa takut terhadap Giant. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 5. Tokoh Gian (16.53-16.57)

Cuplikan di atas memperlihatkan tokoh Giant se usai menjahili Nobita, oleh sebab itu Gian merupakan sosok yang sangat di takuti oleh Nobita.

3. Suneo

Suneo merupakan salah satu karakter pendukung yang terdapat dalam film. Suneo adalah teman Nobita di sekolah dan di rumah. Suneo digambarkan dengan tubuh yang kecil dengan rambut yang berdiri. Suneo juga digambarkan sebagai anak orang kaya yang memiliki banyak mainan dan komik-komik terbaik. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 6. Tokoh Suneo (22.48-22.51)

Cuplikan di atas memperlihatkan tokoh Suneo yang sedang memainkan mainan barunya.

3.1.2 Elemen Ruang

Sebuah cerita dalam film pasti akan menunjukkan suatu tempat dimana seorang aktor atau pelaku melakukan sebuah adegan ataupun aktivitas. Hal itu tersebut yang dinamakan elemen ruang. Film *Doraemon Stand by Me* memiliki elemen ruang yang utama yaitu kompleks perumahan di Jepang. Selain itu film *Doraemon Stand by Me* juga memiliki elemen ruang lainnya berikut penjelasannya :

a. Komplek perumahan Jepang

Komplek perumahan Jepang merupakan latar tempat yang sering muncul dalam film *Doraemon Stand by Me*, hal itu dapat dilihat dari bagian awal film. Pada pembuka film dimenit 00:01:10 terdapat sebuah tampilan yang menunjukkan kompleks perumahan di Jepang. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 7. Komplek perumahan di Jepang (00:56-01:13)

Cuplikan di atas *memperlihatkan* gambaran komplek perumahan di Jepang. Komplek perumahan Jepang tersebut menjadi salah satu elemen ruang yang sering terdapat permasalahan dan konflik. Oleh sebab itu, komplek perumahan Jepang menjadi salah satu elemen ruang yang penting.

b. Sekolah

Elemen ruang selanjutnya adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat yang selalu didatangi tokoh utama setiap harinya. Hal itu karena Nobita masih duduk dibangku sekolah. Perhatikan dialog berikut.

- (4) ママ : のび太。
早く起きなさい。
もう朝ごはん食べてる時間ないわよ。
のび太! ちこくするわよ。
- のび太 : ママ!
- Mama : Nobita.
Hayaku okinasai.
Mou asa gohan tabeteru jikan nai wa yo.
Nobita! Chikoku suru wa yo
- Nobita : Mama!
- Mama : Nobita! Cepatlah bangun.

Kau tidak akan sempat sarapan.
Nobita ! Kau akan terlambat ke sekolah !
Nobita : Mama !
(00:59-01:11)

Dialog di atas berlangsung pada menit 00:59 hingga 01:11. Dialog di atas menunjukkan bahwa Nobita adalah anak sekolah yang akan terlambat datang ke sekolah karena kesiangan. Selain itu, berikut cuplikan yang menampilkan sekolah sebagai elemen ruang. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 8. Suasana sekolah Nobita (01:55-02:03)

Cuplikan di atas memperlihatkan Nobita berada dikoridor sekolah. Nobita cukup banyak mendapati permasalahan ketika di sekolah. Pada cuplikan di atas terlihat Nobita sedang menjalani hukuman karena terlambat datang ke sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah merupakan elemen ruang yang sering terjadi permasalahan.

c. Taman Bermain

Elemen ruang yang penting lainnya adalah taman bermain. Taman bermain menjadi tempat di mana Nobita melawan Giant demi pembuktian dirinya. Selain

itu, banyak juga kegiatan yang dilakukan di taman bermain. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 9. Taman bermain di kompleks perumahan Nobita (03:01-03:8)

Cuplikan di atas memperlihatkan suasana taman bermain. Pada menit 03:01 hingga menit 03:08 memperlihatkan Nobita bersama teman-temannya sedang bermain *baseball*. Oleh sebab itu, taman bermain menjadi salah satu elemen ruang yang penting dalam penelitian ini.

d. Gua di Pegunungan

Elemen ruang lainnya adalah gua di pegunungan. Gua di pegunungan menjadi tempat berlindung Shizuka dan Nobita saat dalam pendakian. Cuaca yang buruk membuat Shizuka mengambil keputusan untuk beristirahat di gua. Perhatikan cuplikan dan dialog berikut.



Gambar 10. Shizuka menunjuk gua (50:01-50:04)

Pada cuplikan di atas terdapat dialog sebagai berikut.

(5)

シズカ : 岩穴があるわ。
ひと休みしていきましょ。

*Shizuka : Iwa ana ga aru wa.
Hito yasumi shite ikimasho.*

Shizuka : Di sana ada gua.
Ayo kita beristirahat di sana.
(50:01-50:04)

Pada dialog di atas, Shizuka mengajak Nobita untuk beristirahat dalam gua. Hal ini menunjukkan bahwa akan ada kegiatan yang dilakukan dalam gua. Oleh sebab itu, gua di pegunungan menjadi salah satu elemen ruang yang penting.

3.1.3. Elemen Waktu

Seperti halnya elemen ruang, elemen waktu juga merupakan dasar naratif yang terikat oleh hukum kausalitas. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu

certia sebuah film. Terdapat 3 aspek elemen waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film yaitu durasi waktu, frekuensi dan juga urutan waktu.

a. Durasi Waktu

Durasi waktu adalah rentang waktu yang dibutuhkan sebuah film untuk menceritakan satu cerita utuh. Dalam film *Doraemon Stand by Me* rentang waktu yang dibutuhkan adalah 1 jam 34 menit 23 detik.

b. Frekuensi Waktu

Frekuensi waktu merujuk kepada jumlah pengulangan suatu adegan yang sama dalam sebuah film yang utuh. Pada umumnya dalam sebuah film hanya terdapat 1(satu) kali frekuensi waktu, akan tetapi dengan adanya kilas balik dalam sebuah film biasanya menampilkan adegan yang sama untuk kedua kalinya. Frekuensi waktu yang terdapat dalam film *Doraemon Stand by Me* adalah 1(satu) kali, karena jalan cerita yang mengalir maju dan tidak pernah menampilkan adegan kilas balik. Sehingga dapat disimpulkan dalam film *Doraemon Stand by Me* hanya terdapat 1 (satu) frekuensi waktu dalam setiap adegan.

c. Urutan Waktu

Urutan waktu menunjuk kepada pola sebuah cerita yang dijalankan dalam sebuah film. Terdapat 2 pola umum yang ada dalam sebuah film, yaitu pola linear dan non linear. Pola linear adalah pola cerita dalam sebuah film yang menunjukkan jalannya cerita tersebut sesuai dengan urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Sedangkan pola non linear adalah pola cerita yang tidak berurutan dan tidak sesuai dengan pola cerita pada umumnya. Dalam film *Doraemon Stand by Me* urutan waktu yang dimiliki adalah pola linear,

karena jalan cerita dimulai dengan kedatangan cucu Nobita dan Doraemon dari masa depan untuk membantu memperbaiki masa depan Nobita. Pola tersebut tanpa adanya interupsi waktu dari awal sampai akhir film tersebut. Jika dianalogikan menjadi A-B-C-D-E. Penulis membagi urutan waktu film *Doraemon Stand by Me* menjadi sebagai berikut ini :

Plot A : Awal cerita kedatangan cucu Nobita dan Doraemon menemui Nobita untuk merubah masa depan Nobita.

Plot B : Nobita selalu meminta bantuan alat Doraemon untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Plot C : Nobita pergi ke masa depan.

Plot D : Kepergian Doraemon setelah misinya selesai.

Plot E : Kembalinya Doraemon.

Urutan waktu dalam film *Doraemon Stand by Me* tidak adanya lompatan plot sehingga disebut sebagai pola linear. Berikut ini adalah penjelasan urutan waktu di atas :

- a. Kedatangan cucu Nobita dan Doraemon menemui Nobita untuk merubah masa depan Nobita.

Pada awal penceritaan film *Doraemon Stand by Me* ini digambarkan bahwa Nobita kedatangan cucunya bersama Doraemon dari masa depan. Kedatangan mereka untuk merubah masa depan Nobita yang digambarkan akan jatuh miskin dan membuat keturunannya menjadi miskin. Hal itu terlihat dalam

adegan saat Doraemon dan cucu Nobita keluar dari dalam laci dan memperkenalkan diri mereka kepada Nobita. Hal itu dapat dilihat pada cuplikan berikut ini.



Gambar 11. Doraemon dan Soby memperkenalkan diri pada Nobita (05.49-06.00)

Pada cuplikan di atas terdapat dialog sebagai berikut.

(6) ドラえもん : こんばんは ぼくドラえもん!

のび太 : ああああ。。。。

セワシ : やあ! ぼくは セワシ

Doraemon : *Konbanwa boku Doraemon!*

Nobita : *aaaaa.....*

Sewashi : *yaa! Boku wa Sewashi*

Doraemon : Selamat malam, saya Doraemon

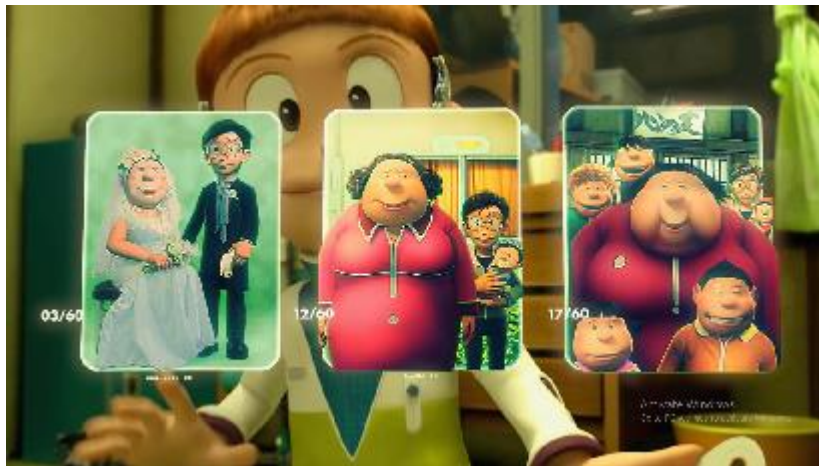
Nobita : aaaa.....

Sewashi : Hai, saya Soby.

(05.49-06.00)

Setelah memperkenalkan diri mereka kepada Nobita, cucu Nobita menjelaskan maksud dan tujuan mereka datang menemui Nobita adalah untuk memberitahukan bahwa dirinya akan menikah dengan Jaiko di masa depan dan

juga masa depannya akan sangat sulit dan membuat dirinya serta keturunannya menderita kemiskinan. Perhatikan cuplikan berikut ini.



Gambar 12. Foto pernikahan Nobita dan Jaiko (06.41-08.41)

Pada cuplikan di atas terdapat dialog sebagai berikut.

- (7) のび太 : せっかく来てももらったけど
 まだよくわからないよ
 ぼくの その。。。
 孫って 言われても
- セワシ : 正確には 孫の孫
 ぼくは 君の
 4代あとの 子孫なんだよ。
- のび太 : ぼくは まど子どもだぞ。
 子どもに 孫がいるもんか。
- セワシ : あのねひいひいおじいちゃん、君だていずれ
 大人になるだろ？
- のび太 : うん
- セワシ : そしたら結婚するだろ？
- のび太 : そうなの？
- セワシ : するんだよ 19年後に
- のび太 : ええ、ほうんとに！？
 ああ、 相手は どな人？
- セワシ : えと、これが結婚写真
 ジャイ子って いったなあ

- のび太 : ええ、ジャイ子!? あああ、あながサツな子がぼくの。。。 あああ。。。
- セワシ : じつはこのままだと着には一生ロクな目にあ
わなないんだ
- これ 見て、就職できなくて 自分で会社をつくるんだ けど。火事になつちやつて会社が丸焼け。その時の借金が雪ダルマ式にふくれ上がってさ おかげで うちが貧乏で オンボロの お古ばかりなんだよ。わかった?
- のび太 : あああああ。すまないなあ。君たちにまで めいわくか
けて。。。。
- Nobita : *sekakkukite morattakedo
madayoku wakaranaiyo
Bokuno sono... magotte iwaretemo*
- Sewashi : *seikakuniwa mago no mago
Bokuwa kimino yondai atonosisonnandayo.*
- Nobita : *bokuwa mada kodomodazo
Kodomo ni magogairumonka*
- Sewashi : *anone hiihii ojiichan
Kimidatte izure otonaninarudaro?*
- Nobita : *un..*
- Sewashi : *sositara kekkonsurudaro?*
- Nobita : *sounano?*
- Sewashi : *surundayo 19 nengoni*
- Nobita : *ee, hontoni!?*
Aa, aitewa donna hito?
- Sewashi : *eeto korega kekkonsyashin
Jaikotte ittetanaa*
- Nobita : *ee, Jaiko!? aaa, annaga satsunakoga bokuno... aaaa...*
- Sewashi : *jitsuwa konomamatokiniwa isshou rokuna
Meniawaranainda
Kore mite, syuusyokudekinakute jibunde kaisya o
Tsukurundakedo. Kaji ni nacchatte kaisya ga maruyake.
Sono tokino shakkinga yukidaruma shikinifukureagattesa
Okagede uchiwabinboude onborono ofurubakarinandayo.
Wakatta?*
- Nobita : *aaaaa. Sumanainaa. Kimitachinimade meiwakukakete....*
- Nobita : *Bagaimanapun, aku masih belum mengerti. Kau
Keturunanku?*
- Sewashi : *Cucu dari cucumu. Aku generasi ke-4 setelah kakek.*
- Nobita : *Aku masih kecil, aku tidak punya cucu.*
- Sewashi : *Kakek buyut, kau akan tumbuh dewasa nantinya, bukan?*

Dan kau akan menikah, kan?

Nobita : Benarkah?

Sewashi : Ya, 19 tahun dari sekarang.

Nobita : Benarkah? Dengan siapa aku akan menikah?

Sewashi : Foto pernikahanmu, namanya Jaiko.

Nobita : Jaiko?! Aaaa... Istriku... Penindas seperti dia...

Sewashi : Kecuali semuanya berubah, hidupmu akan kacau.
Lihat ini, kakek tidak bisa mendapat pekerjaan, jadi kakek mendirikan perusahaan sendiri. Tapi, semuanya habis terbakar. Dan hutang-hutang kakek membengkak.
Itu sebabnya kamu begitu miskin. Semua yang kami pakai Begitu tua dan kuno. Mengerti?

Nobita : Maafkan aku. Aku menyebabkan banyak masalah.
(06.41-08.41)

Setelah memberitahu Nobita tentang keadaanya di masa depan akan menyedihkan, Nobita pun bersedih dan merasa bersalah kepada cucunya. Namun cucu Nobita mempunyai rencana untuk merubah masa depan Nobita, yaitu dengan meminta Doraemon untuk membantu memperbaiki masa depan Nobita. Pada awalnya Doraemon menolak permintaan cucu Nobita, namun setelah cucu Nobita mengaktifkan program pada Doraemon, Doraemon pun akhirnya membantu Nobita agar masa depannya berubah. Perhatikan cuplikan berikut ini.



Gambar 13. Sewashi memohon pada Doraemon untuk membahagiakan Nobita (08.47-10.30)

Pada cuplikan di atas terdapat dialog sebagai berikut.

- (8) セワシ : そんなに気を落とさないでよ
未来は変えることだってできるんだから
- のび太 : ええ、ほんと!?
- セワシ : ぼくらは そのために来たんだ
なっ ドラえもん?
- ドラえもん : ええ、セワシくん。ぼくは まだ オックーって
言っていないし。。。
- セワシ : ハハ。。。 ちょっと待ってて
ドラえもん ちゃんと話し合っただる?
しょうがない これだけは やいたくなかったが。
のび太くんを幸せにしないかぎり。。。
未来に帰って。。。 こられない!
今日から このドラえもんが 君の面倒をみるよ
- ドラえもん : ムリムリムリ! そんなのムリだよ!
- セワシ : のび太くんの 幸せが 成し遂げられたら
すぐに 帰って こられるように プログラムして
おいたから
- ドラえもん : ほんとに?
- セワシ : うん、もし君が残りたいと言っても
ムリやり 帰されちゃうよ
- ドラえもん : ないない! ぜったいに ないない!
- セワシ : じゃあ そういうわけだから たのんだぞ
ドラえもん。ちょっと あつかいづら
いやツだけど
ひいひおじいちゃんの 役に立つと思うよ。。。

- Sewashi : *sonnani ki wo otosanaide yo mirai wa kaeru date dekiru ndakara*
- Nobita : *ee, honto!?*
- Sewashi : *bokurawa sonotame ni kitanda, naaat Doraemon?*
- Doraemon : *ee, Sewashi kun. Boku wa mada okkutte ittenaishi...*
- Sewashi : *haha... chotto mattete...
Doraemon chan to hanashiatta daru?
Shouganai kore dake wa yaitakunakattaga...
Nobita kun wo shiawaseni shinai kagiri...
Mirai ni kaette... korarenai! Kyoukara kono Doraemon ga
Kimi no mendou wo miruyo.*
- Doraemon : *muri muri muri! Sonnanomuridayo!*
- Sewashi : *Nobitakun no shiawase ga nashitoge raretara sugu
Nikaette korareruyouni puroguramu shite oitakara*
- Doraemon : *hontoni?*
- Sewashi : *un, moshikimi ga nokoritai to itte mo muri yari kisare
Chauyo*

Doraemon : *nai nai! Zettaini nai nai!*
Sewashi : *jya souiu wakedakara tanondazo Doraemon*
Chotto atsukai dzurai yatsudakedo
Hihii ojichan no yakunitatsu to omou yo...

Sewashi : hei, jangan sedih, kakek bisa mengubah nasib.
 Nobita : benarkah?
 Sewashi : itu sebabnya kami disini. Benarkan, Doraemon?
 Doraemon : ee Sewashi, aku masih belum setuju.
 Sewashi : haha, tunggu sebentar.
 Doraemon, kita sudah membicarakan ini.
 Baik kalau begitu, kau membuatku melakukan ini.
 Sampai kau membantu Nobita menemukan kebahagiaan...
 Kau tidak bisa kembali ke masa depan.
 Doraemon akan mengurus kakek.

Doraemon : Tidak bisa! Mustahil!
 Sewashi : kau di program untuk bisa kembali setelah Nobita bahagia.
 Doraemon : benarkah?
 Sewashi : ya, bahkan jika kau tidak mau, kau harus tetap kembali.
 Doraemon : tentu saja aku ingin kembali.
 Sewashi : aku mengharapkanmu, Doraemon.
 Dia mungkin akan cukup sulit, tapi aku yakin kakek akan senang memiliki Doraemon.

(08.47-10.30)

b. Nobita selalu meminta bantuan alat Doraemon untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Ketika Nobita merasa apapun yang ia inginkan selalu bisa ia dapatkan dengan meminta bantuan alat dari Doraemon, terutama pada saat dirinya sedang mendapatkan masalah ia akan selalu memanggil Doraemon untuk memberikannya alat alat canggih yang dimiliki Doraemon untuk membantunya menyelesaikan masalahnya. Berikut ini merupakan bukti ketika Nobita selalu mengandalkan alat dari Doraemon.

(9) のび太 : ドラえもん！なんとかギャイアンを負かしたい！

ドラえもん : 透明マント！
 のび太 : ドラえもん！
 ドラえもん : タイムふろしき！これで包むと昔にもどるよ
 のび太 : ドラえもん！
 ドラえもん : きせかえカメラ！
 何か服のつ絵を描いてみて

Nobita : Doraemon! Nantoka gian o makashitai!
Doraemon : toumei manto!
Nobita : Doraemon!
Doraemon : taimu furoshiki! Kore de tsutsumu to mukashi ni
Modoru yo
Nobita : Doraemon!
Doraemon : kisekaekamera! Nanika fuku notsue o kaite mite

Nobita : Doraemon, aku ingin mengalahkan Gian!
 Doraemon : Jubah penghilang!
 Nobita : Doraemon!
 Doraemon : Selimut waktu! Semuanya bisa kembali seperti semula.
 Nobita : Doraemon!
 Doraemon! : Kamera pakaian *instan*! Gambarlah pakaian.
 (16.56-18.11)

c. Nobita pergi ke masa depan.

Kekhawatiran Shizuka terhadap Nobita merupakan wujud perhatian yang membuat Nobita sangat senang. Ditambah lagi pada malam harinya Doraemon memperlihatkan sebuah foto di masa depan ketika Shizuka sedang menghukum seorang anak laki-laki yang sangat mirip dengan Nobita yang artinya Nobita akan menikah dengan Shizuka di masa depan. Hal ini membuat Nobita memaksa Doraemon untuk pergi ke masa depan melihat masa depannya dengan Shizuka. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 14. Doraemon dan Nobita pergi ke masa depan (45.52-47.25)

Pada cuplikan di atas terdapat dialog sebagai berikut.

- (10) のび太 : タイムふろしきを貸して
 ドラえもん : 何を始める気?
 のび太 : こっちがわでかぶると時間が進むんで
 しょ?
- 14年たった! 早く未来へ行こう!
 ドラえもん : ちょっと待って! 簡単に考えてるけどね
 タイムマシンを使うとまた未来が
 変わるってことだよ。
 のび太 : えっ?
 ドラえもん : それは いつもいい方向ばかりとは
 かぎらないんだ!
 のび太 : 大げさだなあドラえもんは。
- Nobita : Taimu Furoshiki o kashite.*
Doraemon : Nani o hajimeruki?
*Nobita : Kotchi ga wade kaburu to jikan ga
 susumundesho?*
14-nen tatta! Hayaku mirai e ikou!
*Doraemon : Chottomatte! Kantan ni kangae terukedo ne
 Taimumashin o tsukau to mata mirai gakawarutte
 Kotodayo.*
Nobita : eetsu?
*Doraemon : sore wa itsumo iihoukou bakari to
 wa kagiranainda*
Nobita : oogesada naa Doraemon wa.
 Nobita : Selimut waktu, tolong.

Doraemon : Apa yang akan kau lakukan?
 Nobita : Ini bisa mempercepat waktu, kan?
 14 tahun dari sekarang. Ayo pergi ke masa depan.
 Doraemon : Tunggu sebentar. Kau tidak memikirkannya
 matang-matang, menggunakan mesin waktu bisa
 merubah masa depan lagi.
 Nobita : Apa?
 Doraemon : Dan belum tentu menjadi lebih baik
 Nobita : Kau terlalu dramatis Doraemon.
 (45.52-47.25)

d. Kepergian Doraemon setelah misinya selesai.

Setelah Nobita dan Doraemon pergi ke masa depan dan mendapatkan kebahagiaan Nobita di masa depan akan tercapai, Nobita merasa sangat bahagia. Kebahagiaan Nobita ini membuat program yang dibuat oleh Sewashi pada Doraemon berakhir, karena misi Doraemon untuk membahagiakan Nobita telah tercapai. Doraemon harus kembali ke masa depan dan meninggalkan Nobita untuk selamanya, ini membuat Doraemon sedih dan khawatir Nobita tidak bisa berbuat apa apa setelah di tinggalkan olehnya. Mengetahui hal itu Nobita pun ingin membuktikan pada Doraemon jika dirinya bisa bertahan walaupun harus di tinggal oleh Doraemon, Nobita berjuang dengan kemampuannya sendiri untuk melawan Giant hingga Giant mengaku menyerah pada Nobita. Setelah kejadian itu Doraemon sudah meninggalkan Nobita untuk kembali ke masa depan.

e. Kembalinya Doraemon.

Setelah kepergian Doraemon, Nobita kembali mendapatkan perlakuan yang tidak mengenakan dari teman temannya. Giant dan Suneo kembali menjahili Nobita, mereka membohongi Nobita dengan alasan saat itu sedang *April Mop*. Giant yang membohongi Nobita dengan mengatakan bahwa dirinya baru saja

melihat Doraemon sontak membuat Nobita kaget dan kegirangan, Nobita yang tidak sadar sedang di bohongi oleh Giant langsung pergi mencari Doraemon hingga akhirnya dirinya mengetahui bahwa teman temannya sedang membohongi dirinya. Hal itu membuat Nobita kecewa dan marah kepada teman temannya, hingga akhirnya Nobita menggunakan alat yang ditinggalkan Doraemon sebelum pergi yaitu ramuan pembohong, dengan meminum ramuan itu semua yang dikatakan oleh Nobita akan menjadi sebuah kebohongan, setelah meminum ramuan tersebut Nobita membalas perlakuan teman temannya yang menjahilinya. Merasa puas telah membalas perlakuan temannya Nobita pun kembali ke rumah dan secara tidak sengaja mengatakan bahwa Doraemon tidak akan pernah kembali, karena ucapan yang di katakana Nobita adalah sebuah kebohongan, ini justru membuat Doraemon datang kembali ke kehidupan Nobita.

3.1.4. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dalam sebuah film adalah sebuah halangan yang dirasakan oleh tokoh utama protagonis dalam cerita film tersebut. Tidak jauh berbeda dengan permasalahan, konflik juga merupakan halangan yang dirasakan oleh tokoh utama tetapi perbedaannya adalah harus adanya penengah untuk menyelesaikan konflik tersebut. Berikut ini adalah permasalahan dan konflik yang terdapat dalam film *Doraemon Stand by Me* :

a. Permasalahan

Pada film *Doraemon Stand by Me* terdapat beberapa permasalahan yang terjadi. Permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Menikah dengan Jaiko

Awal dari permasalahan film *Doraemon Stand By Me* adalah ketika cucu Nobita datang dari masa depan. Kedatangan cucu Nobita tersebut untuk memberitahu Nobita bahwa dirinya akan menikah dengan Jaiko di masa depan. Bahkan akan mengalami kebangkrutan dan membuat keturunannya menjadi miskin. Selain itu, kedatangan cucu Nobita adalah untuk mempersiapkan Nobita menjadi orang yang lebih baik.

Pernikahan dengan Jaiko sangat tidak diinginkan oleh Nobita. Oleh sebab itu, permasalahan ini menjadi akar mula perjalanan cerita Nobita dalam film *Doraemon Stand by Me*. Hal itu dapat dibuktikan dengan percakapan di data no (7).

2. Ketergantungan Nobita menggunakan alat-alat dari Doraemon.

Permasalahan Nobita berikutnya adalah ketergantungan Nobita terhadap alat-alat canggih dari Doraemon. Hampir disetiap urusan atau kegiatan Nobita selalu menggunakan alat dari Doraemon. Seperti membereskan rumah, mengerjakan PR, berangkat ke sekolah, dan upaya mendekati Shizuka.

Semenjak Nobita memiliki Doraemon, Nobita lebih sering meminta bantuan dari alat Doraemon dibanding menggunakan kemampuannya sendiri. Hal ini membuat dirinya sangat bergantung pada Doraemon dan membuat Nobita menjadi semakin malas. Oleh sebab itu, kemalasan yang semakin meningkat pada Nobita menjadi permasalahan jangka pendek dan panjang bagi Nobita. Hal ini dapat dilihat pada data percakapan no (9).

3. Kepergian Doraemon.

Permasalahan selanjutnya adalah saat Nobita harus merelakan kepergian Doraemon. Saat Nobita sangat membutuhkan bantuan Doraemon, disisi lain Doraemon harus kembali ke masa depan. Kepergian Doraemon ke masa depan karena misi yang diberikan cucu Nobita telah terlaksana, yaitu membuat Nobita bahagia.

Saat mengetahui kepergian Doraemon, Nobita harus mulai melakukan segala hal dengan mandiri. Suatu hal di luar kenyamanan Nobita untuk tidak meminta bantuan Doraemon. Permasalahan ini begitu berat bagi Nobita di awal. Nobita harus melawan Gian dengan kemampuannya sendiri. Perhatikan cuplikan berikut ini.



Gambar 15. Nobita berusaha mengalahkan Gian (01.16.14-01.20.45)

Cuplikan di atas merupakan bagian usaha Nobita untuk membuktikan pada Doraemon bahwa dirinya akan baik baik saja setelah di tinggal oleh Doraemon. Nobita pun ingin membuktikan dirinya bisa berusaha dengan kemampuannya sendiri tanpa bantuan alat dari Doraemon.

b. Konflik

1. Nobita berusaha mendapatkan perhatian Shizuka

Konflik yang dihadapi Nobita adalah untuk mendapatkan perhatian Shizuka. Nobita sangat menyukai Shizuka, sehingga Nobita selalu berusaha mendapatkan perhatian Shizuka. Usaha Nobita untuk mendapatkan perhatian Shizuka selalu menjadi konflik. Hal itu karena Nobita tidak melakukannya dengan kemampuan sendiri, melainkan menggunakan alat canggih dari Doraemon.

Permohonan Nobita untuk meminjam alat dari Doraemon tidak mudah. Nobita harus selalu membujuk Doraemon. Pada saat konflik terjadi, Nobita berusaha mendapatkan alat dari Doraemon. Setelah alat telah didapat dan muncul konflik baru. Kecerobohan Nobita mengakibatkan alat yang digunakan tidak difungsikan dengan semestinya. Sehingga alat yang digunakan memberikan dampak buruk bagi Nobita dan berujung Nobita meminta bantuan lagi pada Doraemon. Perhatikan cuplikan berikut ini.



Gambar 16. Kecerobohan Nobita saat menggunakan alat Doraemon (25.56-26.50)

Cuplikan di atas merupak bukti kecerobohan Nobita saat menggunakan alat Doraemon, dirinya selalu menggunakan alat Doraemon hanya memikirkan apa yang di inginkan namun tidak melihat dampak buruk yang akan terjadi.

2. Suneo dan Giant yang selalu mengganggu Nobita

Konflik Nobita lainnya adalah gangguan dari Suneo dan Gian. Gangguan yang ditimbulkan oleh Suneo dan Gian adalah semacam intimidasi. Karena adanya intimidasi dari Suneo dan Gian, Nobita selalu defensive terhadap mereka. hal ini menunjukkan bahwa adanya konflik yang terjadi antara Nobita dengan Suneo dan Giant. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 17. Nobita di kerjai oleh Gian dan Suneo (01.24.22-01.24.49)

Pada cuplikan di atas terdapat dialog sebagai berikut.

- (11) ギャイアン : どうだ?おれのウンのほうがあざやかだっただる?
- たよ スネ夫 : いやー 岡田さんには負けましたよ
- のび太 : ウンなの!?
- スネ夫 : 今日はエイプリルフールだぜ!
- ギャイアン : やっばりのび太が一番だましやすいよな。
- Giant* : *Douda? Oreno unno houga azayakadatta daru?*
- Suneo* : *Iyaa okada san ni wa makemashitayo*
- Nobita* : *Unna no!?*
- Suneo* : *Kyouwa eipurirufurudaze!*
- Giant* : *Yappari Nobita ga ban damashi yasui yona.*
- Giant* : *Kebohonganku lebih baik darimu.*
- Suneo* : *Baiklah, kau menang.*
- Nobita* : *Kalian berbohong!?*
- Suneo* : *Hari ini April Mop!*
- Giant* : *Kau mudah sekali di tipu Nobita.*

(01.24.22-01.24.49)

Nobita sering dibohongi dan dipermainkan oleh Suneo dan Gian demi kesenangan mereka sendiri. Hal tersebut sangat tidak baik dilakukan seseorang terhadap temannya.

3.1.5. Tujuan

Elemen tujuan adalah bentuk harapan dan cita-cita tokoh utama dalam sebuah film. Tujuan tersebut dapat berbentuk fisik ataupun non fisik. Berikut ini adalah tujuan utama dalam film *Doraemon Stand By Me* yang penulis simpulkan dari bentuk harapan tokoh utama :

a. Tujuan Nobita

Tujuan yang sangat diinginkan Nobita dalam film ini adalah begitu ingin menikahi Shizuka. Nobita menyukai Shizuka sejak kecil dan ingin menikah dengannya. Hal ini terlihat dalam adegan ketika Nobita selalu ingin terlihat hebat dan tidak ingin kalah dengan Dekisugi dimata Shizuka. Nobita selalu berusaha meminta bantuan dari alat Doraemon agar tujuannya tercapai. Pada akhirnya Nobita pun berusaha sendiri untuk bersaing dengan Dekisugi tanpa bantuan alat Doraemon untuk memenuhi tujuan yang dia inginkan. Hal itu juga dibuktikan pada saat Nobita pergi ke masa depan untuk menyelamatkan Shizuka yang tersesat saat mendaki gunung. Perhatikan dialog berikut.

(12) のび太 : これからこのすがたでタイムマシンに乗って
しずかちゃんを助けに行くとするだろ

Nobita : *Korekara kono sugata de taimu mashin ni notte
Shizukachan o tasukete ni iku to surundaro*

Nobita : Aku akan naik mesin waktu dan menyelamatkan Shizuka.

(46.09-46.16)

Dialog di atas menunjukkan keseriusan Nobita untuk menyelamatkan Shizuka. Nobita kecil dengan tingkat kedewasaan yang masih labil, bertekad pergi ke masa

depan hanya untuk menyelamatkan Shizuka tanpa memikirkan resiko yang mungkin akan terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan Nobita adalah untuk mendapatkan hatinya Shizuka dan dapat menikahinya di masa depan.

b. Tujuan Doraemon

Tujuan Doraemon adalah mengupayakan apa yang diinginkan oleh Nobita. Sehingga masa depan Nobita dapat berubah. Hal ini dilakukannya karena program yang telah dibuat oleh cucu Nobita, sehingga Doraemon sendiri tidak dapat menolaknya hingga tujuan tersebut tercapai. Walaupun awalnya Doraemon merasa terpaksa, pada akhirnya Doraemon membantu Nobita dengan tulus. Hal itu dapat dilihat ketika Doraemon tidak rela untuk berpisah dengan Nobita ketika ia harus kembali lagi ke masa depan. Perhatikan dialog berikut.

- (13) ドラえもん : じつは、もうここにはいられないんだ
 のび太 : なんとかしてよ！
 ドラえもん : ごめん のびたくん あしたには帰らないと
 本当にまずいんだ
 のび太 : 帰らないで ドラえもん！
 ドラえもん : ぼくだってできることなら帰りたくないんだ。
Doraemon : Jitsu wa, mou koko ni hairarenainda
Nobita : Nantoka shite yo!
Doraemon : Gomen Nobita kun
Ashita ni wa kaeranaito hontouni mazuinda
Nobita : Kaerarenaide Doraemon!
Doraemon : Boku datte dekiru kotonara kaeritakunainda.
 Doraemon : Aku tak bisa tinggal disini lagi

Nobita : Lakukan sesuatu!

Doraemon : Maafkan aku, Nobita. Aku harus kembali besok
atau
aku akan dapat masalah

Nobita : Tidak jangan pergi Doraemon!

Doraemon : Aku tidak mau pergi, aku lebih suka disini jika
aku bisa.

(01.13.16-01.14.06)

Di lihat dari dialog di atas, diperlihatkan bahwa Doraemon telah berhasil melaksanakan tujuannya terhadap Nobita. Tujuan Doraemon adalah untuk membahagiakan Nobita. Namun, hal itu berdampak pada keberlangsungan Doraemon bersama Nobita. Doraemon harus kembali ke masa depan sesuai program yang telah dibuat oleh cucu Nobita sendiri.

3.2. Konflik Batin Tokoh Utama

Nobita digambarkan sebagai tokoh yang banyak mengalami konflik batin dalam kehidupannya. Konflik tersebut melibatkan struktur kepribadian yang dimilikinya yaitu id, ego, dan superego. Konflik yang melibatkan ketiga struktur kepribadian tersebut dapat terlihat dalam peristiwa berikut ini.

1. Mengalahkan Dekisugi

Dekisugi adalah saingan Nobita dalam mendapatkan cinta Shizuka. Nobita mengakui bahwa, Dekisugi adalah seorang yang lebih unggul dalam hal apa pun dibanding dirinya. Nobita sadar jika dirinya banyak kekurangan. Id yang tinggi

dalam diri Nobita mengarahkan Nobita untuk bertekad untuk mengalahkan Dekisugi hingga mendapatkan cinta Shizuka.

Usaha Nobita untuk mengalahkan Dekisugi selalu dibantu Doraemon dengan alat-alat canggih dari masa depan. Perhatikan data gambar no 16 di atas, di belakang Dekisugi dan Shizuka terdapat alat dari Doraemon yang digunakan Nobita untuk mengalahkan Dekisugi demi mendapat cinta Shizuka. Meskipun Nobita menggunakan alat dari Doraemon, Nobita tetap saja gagal untuk mengalahkan Dekisugi.

Superego dalam diri Nobita mendorong Id untuk berhenti mencoba mengalahkan Dekisugi. Superego bertindak dari alam sadar Nobita yang menyimpulkan bahwa tidak akan berhasil mengalahkan Dekisugi dengan dibantu alat-alat Doraemon demi mendapatkan cinta Shizuka. Di samping itu, Nobita berpotensi dibenci Shizuka jika terus-menerus menggunakan alat Doraemon dan penuh kebohongan. Perhatikan dialog berikut.

(14) ドラえもん : さすがだなあ 出来杉くんは。

のびた : やっぱり出来杉にはかないっこないよ。
それにくらべて、ぼくは...

Doraemon : *Sasuga danaa, Dekisugi-kun wa.*

Nobita : *Yappari Dekisugi ni wa kanaikkonaiyo
Sore ni kurabete, boku wa....*

Doraemon : Dekisugi memang menakjubkan.

Nobita : Ya, Dekisugi terlalu sempurna. Tapi sebaliknya aku...
(27:03-27:15)

Dialog di atas memperlihatkan bahwa Nobita mulai menyerah akan tekad yang dibangun oleh id. Superego dalam diri Nobita mendorong ego untuk

bertindak sesuai kemampuan Nobita. Ego yang dimiliki Nobita membuatnya untuk giat belajar, berusaha lebih dewasa, dan menjadi yang terbaik sesuai kemampuan Nobita. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 18. Nobita bangun pagi dan belajar (28:59-29:21)

Cuplikan di atas memperlihatkan sikap ego Nobita yang didorong oleh superego. Nobita bangun lebih cepat dan berusaha belajar demi mempersiapkan ujian di sekolah nanti. Id dalam diri Nobita ditekan dan superego mendorong ego untuk bersikap yang berlawanan dari keinginan id.

Di lihat dari tindakan Nobita di atas, Nobita dapat membatasi tindakannya. Hal itu disebabkan oleh kejujuran yang ada dalam diri Nobita. Superego dalam diri Nobita bertindak lebih besar sehingga mampu menggerakkan ego untuk tidak melakukan keinginan id. Oleh sebab itu, pada konflik ini ego Nobita cenderung mengikuti superego.

2. Menjauhi Shizuka

Nobita adalah tokoh yang sangat menyukai Shizuka. Berbagai macam cara dilakukan Nobita demi mendapatkan cinta Shizuka. Namun hal itu membawa kesadaran bagi Nobita bahwa kebahagiaan Shizuka adalah hal yang paling utama.

Oleh sebab itu, superego dalam diri Nobita ingin menjauhi Shizuka demi kebahagiaan Shizuka sendiri meskipun Nobita sangat menginginkan Shizuka.

Perhatikan dialog berikut.

- (15) のびた : もういいんだ。
 ドラえもん : え!
 のびた : もういいんだよ。
 しずかちゃんとの結婚はあきらめるよ。
Nobita : Mou iin da.
Doraemon : Eee!
Nobita : Mou inn dayo.
Shizuka-chan to no kekkon wa akirameru yo.
 Nobita : Sudahlah.
 Doraemon : Hah!
 Nobita : Sudahlah.
 Aku menyerah untuk menikahi Shizuka.
 (33:38-33:46)

Dialog di atas berlangsung pada menit 33:38 hingga 33:46. Nobita menyatakan menyerah untuk menikahi Shizuka. Hal itu terbentuk karena kesadaran dalam diri Nobita yang menginginkan Shizuka bahagia. Di samping itu, id dalam diri Nobita menolak kesadaran dari superego. Id dalam diri Nobita menginginkan untuk dapat selalu bersama-sama dengan Shizuka.

Konflik terjadi dalam diri Nobita, yaitu pergulatan antara superego yang menginginkan menjauhi Shizuka dan Id menginginkan dapat selalu bersama-sama dengan Shizuka. Pada akhirnya saat id berusaha memenuhi keinginan tersebut,

superego berperan lebih kuat untuk menjauhi Shizuka dan Nobita bersikap yang bertentangan dengan norma kesopanan. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 19. Ekspresi kesulitan Nobita dalam meghadapai konflik batin (35:21-35:53)



Gambar 20. Akibat perilaku yang kurang sopan Nobita terhadap Shizuka (35:57-36:00)

Pada cuplikan gambar 19 dan gambar 20 merupakan berlangsungnya pergulatan konflik dalam diri Nobita. Pada gambar 19 menunjukkan ekspresi Nobita yang tidak mampu menahan perasaan yang ada dalam hatinya. Sehingga Nobita berperilaku sangat kacau. Pada gambar 20 adalah akibat dari tindakan yang disebabkan oleh superego dalam diri Nobita. Nobita mengangkat rok Shizuka merupakan hasil berpikir singkat yang dipenuhi superego. Oleh sebab itu,

ego Nobita memilih untuk menyelesaikan konflik batin ini dengan mendorong keinginan id dan melakukan superego dalam dirinya.

3. Menyelamatkan Shizuka

Nobita adalah seorang anak yang belum stabil dalam mengontrol emosinya. Sebelumnya Nobita dengan superego yang sangat kuat ingin menjauhi Shizuka. Namun dalam menjalani masa tersebut, Nobita kembali dengan id sejatinya yaitu ingin selalu bersama-sama dengan Shizuka. Suatu ketika Nobita menggunakan alat Doraemon untuk melihat masa depan Shizuka.

Saat mengetahui bahwa Shizuka dalam kesulitan, id Nobita langsung terangsang untuk menyelamatkan Shizuka. Namun id tersebut terhenti ketika superego Nobita muncul. Superego menginformasikan ke alam sadar Nobita bahwa, keterkaitan masa depan dan masa sekarang akan berubah serta beresiko menimbulkan masalah baru. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 21. Nobita memaksa Doraemon untuk ke masa depan (46:50-46:56)

Pada cuplikan di atas berlangsung pada menit 46:50 hingga 46:56. Saat itu Nobita memaksa Doraemon untuk membawa dirinya ke masa depan. Nobita pergi

ke masa depan untuk menyelamatkan Shizuka yang sedang mendaki gunung. Sebelum keberangkatan Nobita ke masa depan, superego menginformasikan bahwa akan terjadi perubahan dalam perjalanan waktu dan beresiko menimbulkan masalah baru. Namun id Nobita yang sangat kuat dan mampu menekan superego dan membuat ego melaksanakan keinginan id. Pada konflik ini ego Nobita lebih memilih id dalam melaksanakan tindakannya.

4. Berkelahi dengan Giant

Konflik batin yang dialami Nobita berikutnya adalah saat ingin melawan Giant. Saat itu merupakan saat-saat terakhir Nobita bersama Doraemon. Sehingga Nobita menyadari bahwa dirinya tidak akan terus bergantung pada alat dari Doraemon. Menyadari hal itu, id dalam diri Nobita ingin membuktikan bahwa dirinya mampu hidup mandiri saat dalam kesusahan tanpa bantuan dari alat Doraemon. Pembuktian dari id itu adalah dengan melawan Giant.

Giant adalah orang yang sering menjahili Nobita. Sehingga Nobita memiliki rasa takut terhadap Giant. Oleh sebab itu, Nobita ingin melawan Giant sebagai pembuktian dirinya telah siap untuk mandiri.

Id di atas sempat terhenti oleh superego dalam diri Nobita. Superego dalam diri Nobita menginformasikan bahwa ketakutan terhadap Giant cukup besar. Superego tersebut mengganggu keinginan id, namun ego Nobita lebih condong terhadap id dan bertekad untuk menyelesaikan keinginan id. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 22. Nobita berjuang melawan Giant (1:16:35-1:20:10)

Cuplikan di atas berlangsung pada menit 1:16:35 hingga 1:20:10. Pada cuplikan di atas terlihat ego Nobita menunjukkan keinginan dari id, yaitu melawan Giant. Id dalam diri Nobita terdorong oleh ucapan Doraemon sebelumnya. Perhatikan cuplikan berikut.

(16) ドラえもん : できない約束なら最初からするな!
いつもいつも僕をだよって、たまには自分でなんとかしたらどうなんだ!

.....

Doraemon : *Dekinai yakusoku nara saisho kara suru na!*
Itsumo itsumo baoku wo dayotte, tama ni wa jibun de nantoka shitara dou nanda!

.....

Doraemon : Jangan membuat janji yang tak bisa kau tepati!
Kau selalu bergantung padaku, lakukanlah sesuatu hal dengan kemampuan mu sendiri !

.....

(1:12:46-1:12:53)

ドラえもん : ジャイアンやスネ夫にイジワルされたら一人で立
もうかえる。

Doraemon : *Jaian ya suneo ni ijiwaru saretara hitori de tachi mou kaeru.*

Doraemon : Apa kau bisa melawan Giant dan Suneo sendirian ?
(1:15:27-1:15:36)

Saat diri Nobita dipenuhi oleh superego yang takut terhadap Gian, teringat ucapan doraemon di atas. Oleh sebab itu, id dalam diri Nobita semakin kuat untuk melawan Giant. Melawan Giant dengan kekuatan sendiri, maka Nobita membuktikan bahwa dirinya mampu mandiri saat ditinggal oleh Doraemon. Oleh karena itu pada kasus konflik batin kali ini ego Nobita lebih condong memilih id di bandingkan superegonya.

5. Berpisah dengan Doraemon

Konflik batin Nobita yang lain terjadi ketika Nobita mengetahui jika Doraemon harus pergi dan kembali ke masa depan. Hal itu terjadi karena misi Doraemon untuk membuat Nobita bahagia telah terpenuhi. Sehingga secara otomatis sistem Doraemon terhenti dan harus kembali ke masa depan.

Nobita yang belum siap akan kepergian Doraemon, membuat id dalam diri Nobita terpacu. Id dalam diri Nobita menginginkan Doraemon tetap bersamanya. Hal itu membuat Nobita mencegah dan memaksa Doraemon untuk tetap tinggal dan terus membantunya. Perhatikan cuplikan berikut.



Gambar 23. Nobita mencegah kepergian Doraemon (1:13:23-1:14:05)

Cuplikan di atas memperlihatkan usaha dari id Nobita yang mencegah kepergian Doraemon. Pada cuplikan di atas terdapat dialog Nobita kepada Doraemon.

(17) のびた : 何とかしてよ〜っ!

.....

のびた : や〜だ!
帰らないでドラえもん!

Nobita : Nanto kashite yo !

.....

*Nobita : Ya~da!
Kaera naide doraemon !*

Nobita : Lakukan sesuatu !

.....

Nobita : Tidak!
Jangan pulang Doraemon !

(1:13:22-1:14:01)

Ucapan Nobita di atas membuktikan bahwa dirinya sangat tidak menginginkan kepergian Doraemon. Namun id Nobita berimbas pada sistem program Doraemon. Saat Doraemon ingin tetap tinggal, maka Doraemon akan

tersengat listrik dari sistemnya. Sehingga superego dalam diri Nobita menginformasikan bahwa jika memenuhi keinginan id maka Doraemon akan terus tersiksa. Oleh sebab itu, ego Nobita bertindak dan pada akhirnya mengikuti keinginan superego meskipun id sangat ingin Doraemon tetap tinggal.

Setelah menganalisis film Doraemon Stand By Me maka penulis memahami hal-hal berikut ini.

Terdapat 5 jenis konflik batin yang dialami oleh tokoh Nobita, yaitu mengalahkan Dekisugi, menjauhi Shizuka, menyelamatkan Shizuka, berkelahi dengan Gian, dan berpisah dengan Doraemon. Dari kelima kasus konflik batin di atas Nobita lebih banyak mengikuti superegonya dibandingkan id.

BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan penulis di atas, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Dalam film terdapat pelaku cerita utama yaitu Nobita dan Doraemon. Nobita memiliki kepribadian sebagai orang yang pemalas, ceroboh, namun baik hati dan bertekad kuat. Doraemon memiliki kepribadian yang baik juga. Selain itu, terdapat pelaku cerita pendukung yaitu, Shizuka, Giant, dan Suneo.

Elemen ruang yang terdapat dalam film ini ada di beberapa tempat yaitu, kompleks perumahan di Jepang yang menunjukkan tempat tinggal Nobita. Sekolah yang menunjukkan tempat Nobita belajar. Taman bermain yang menunjukkan tempat Nobita bermain bersama teman. Elemen ruang lainnya adalah gua di pegunungan yang menunjukkan tempat Nobita menyelamatkan Shizuka.

Elemen waktu dalam film ini dibagi menjadi tiga yaitu, durasi waktu, frekuensi waktu, dan urutan waktu. Durasi waktu yang terdapat dalam film ini selama 1 jam 34 menit 23 detik. Frekuensi waktu dalam film ini hanya satu kali. Urutan waktu dalam film ini adalah berpola linier yang diawali dengan kedatangan cucu Nobita bersama Doraemon, lalu Nobita yang selalu meminta bantuan Doraemon. Selanjutnya Nobita pergi ke masa depan untuk membantu Nobita dewasa. Urutan berikutnya adalah kepergian Doraemon setelah misinya selesai, dan diakhiri dengan kedatangan Doraemon lagi.

Permasalahan dan konflik yang ada dalam film terdapat sebagai macam. Permasalahan yang pertama adalah menikah dengan Jaiko. Selanjutnya, ketergantungan Nobita terhadap bantuan alat Doraemon. Karena ketergantungan tersebut, permasalahan lainnya adalah kepergian Doraemon meninggalkan Nobita. Selain itu, konflik yang dihadapi Nobita adalah usaha mendapatkan perhatian Shizuka, dan tindakan Suneo dan Gian yang selalu menjahili Nobita.

Unsur naratif yang selanjutnya adalah tujuan. Tujuan Nobita adalah untuk memenuhi keinginannya menikah dengan Shizuka.

Terdapat juga beberapa konflik batin yang dialami oleh Nobita, antara lain sebagai berikut.

Konflik batin yang pertama dialami Nobita adalah ingin mengalahkan Dekisugi untuk mendapatkan hati Shizuka dengan cara apapun, namun pada akhirnya Nobita berusaha dengan kemampuannya untuk mendapatkan hati Shizuka. Konflik batin berikutnya adalah saat Nobita akan menjauhi Shizuka, Nobita berfikir dengan cara menjauh maka Shizuka akan bahagia. Tetapi disisi lain Nobita ingin bahagia bersama Shizuka, maka konflik batin pun terjadi. Konflik batin selanjutnya adalah saat Nobita menyelamatkan Shizuka. Walaupun sebenarnya Nobita ingin menjauhi Shizuka namun pada akhirnya Nobita tetap ingin mendapatkan hati Shizuka, oleh karena itu Nobita kembali berusaha dengan cara menyelamatkan Shizuka. Konflik batin lainnya yang dialami Nobita adalah saat berkelahi dengan Gian. Saat itu adalah waktu-waktu terakhir kebersamaan Nobita bersama Doraemon, dan Nobita ingin Doraemon percaya bahwa dirinya akan baik-baik saja tanpa Doraemon. Konflik batin yang terakhir dialami Nobita

adalah saat berpisah dengan Doraemon. Hal yang sangat tidak diinginkan oleh Nobita dalam hidupnya dan harus terjadi.

Secara keseluruhan, konflik batin yang dialami Nobita merupakan pergulatan emosi pada anak muda. Tidak stabilnya emosi Nobita yang memicu terjadinya konflik batin. Konflik batin yang terjadi pada diri Nobita sering diselesaikan dengan cara mengikuti tindakan dari superego.

要旨

本論文のタイトルは 山崎隆と八木竜一が監督した「Doraemon Stand By Me」のアニメにおける主人公の精神葛藤である。筆者はこのアニメを選んだ理由はこのアニメは話が分かりやすい上に主人公が感じる精神葛藤がたくさん含んでいるからである。本論文を書く目的は二つある。一番目は映画のナラティブの要素を説明するためである。二番目はのびたという主人公が感じる精神葛藤を説明するためである。本論文で使った理論は二つある。それは Memahami Film という Himawan Pratista が書いた本に書いてある映画のナラティブの要素と「P S I K O A N A L I S I S」という Sigmund Freud が作成した精神分析という理論である。本論文で作った研究方法は文献研究方法である。文献研究方法というのは本、記事、インターネットなどからデータを集めて、それを工夫して、論文の形として書かれる研究方法である。

映画のナラティブの要素の分析の結果は次のように説明される。「Doraemon, Stand By Me」のアニメで映画のナラティブの要素を5つ分析した。1番目は登場人物である。このアニメには主人公が二人いて、のびたとドラエモンである。のびたは怠け者で、弱くて、頭が悪くて、忘れやすく、弱虫という性格を持っている。2番目は場所である。このアニメで使う主な場所は町、自宅、学校、公園である。3番目は時間である。このアニメで使う時間は現在と未来の時間である。4番目は問題である。主人公が直面する問題は例えばのびたはジャイ子という女の人と結婚しなければならない。5番目は目的である。このアニメで描かれる主人公の目的はしずかという女の人と結婚するためである。

S I G M U N D F R E U Dの精神分析による主人公の精神葛藤の分析の結果は次のように説明される。のびたが感じる精神葛藤をもたらす出来事がいくつかある。その出来事がのびたの精神にある I D, E G O, S U P E R E G Oはお互いに戦い合う。のびたが感じる精神葛藤は1) しずかの愛を得るためにできすぎという人を敗北したいときである。のびたの I Dはできすぎを敗北するように E G Oに影響をしたが道徳に基づいて働く S U P E R E G Oは I Dの意欲に従わないように E G Oに強く押した。結局 E G Oは I Dの意欲を無視して S U P E R E G Oの忠告に従った。2) のびたはしずかから離れなければならないときである。しずかの幸せのためにのびたはしずかから離れる決心をした。これは S U P E R E G Oからサポートをもらったが、愉快に基づいて働く I Dは反対してずっとしずかのそばにいたい。結局 E G Oは I Dの意欲を抑えることができ S U P E R E G Oに従った。3) G I A N Tと戦うときである。のびたは G I A N Tという同級生によくいじめられる。 I Dはどらえもんばかり頼らないで自立出来るように勇気を出して G I A N Tに反撃しろと E G Oに影響を与えたが道徳に基づいて働く S U P E R E G Oは戦いは悪いことなので G I A N Tと戦わないように E G Oに強く影響を与えたが、 I Dの力がもっと強いので E G Oは結局 I Dの意欲に従った。4) どらえもんから離れるときである。どらえもんは地球を離れて自分の世界に戻らなければならないのでこの出来事がのびたに精神葛藤を感じさせる。愉快に基づいて働く I Dはどらえもんが地球から行かないように E G Oに影響を与えたが、 S U P E R E G Oは I Dに反対してどらえもんの幸せのために地球から行かせたくて E G Oに影響を伝えた。結局 E G Oは I Dの意欲より S U P E R E G Oの意欲のほうに従った。

上ののびたの精神葛藤から見ればのびたの行動はIDよりSUPEREGOのほうに強く支配されるということが分かった。のびたの精神で起こるIDとSUPEREGOの戦いはのびたの性格にも影響される。両親や学校の先生から道徳についてよく教えられたのでSUPEREGOがのびたの精神でよく育てられた。

Daftar Pustaka

Endraswara , Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta :

Pustaka Widyatama

Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra, Karya Sastra Metode,*

Teori dan Contoh Kasus. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia

_____. 2013. *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori dan Contoh Kasus*.

Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang : Fasindo

Nurgiyantoro, Burhan. 1994. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada

University Press

_____. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah mada University

Press

_____. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah mada University

Press

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Irhas Anedi Piwima
NIM : 13050112140144
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 23 April 1994
Alamat : Jl. Ekor Kuning IV RT.007 RW.007 Kel. Jati Kec.
Pulo Gadung Jakarta Timur
No. Hp/ Email : 08561103440/ priwimairhasanedi@gmail.com
Nama Orang Tua : Inarman (Ayah)
Etty Lismiati S.Pd (Ibu)

Riwayat Pendidikan :

1. SD Negeri Cipinang 01 Pagi (Tamat Tahun 2006)
2. SMP Negeri 74 Jakarta (Tamat Tahun 2009)
3. SMA Negeri 83 Jakarta (Tamat Tahun 2012)

Riwayat Organisasi – Kepanitiaan :

1. Eksekutif Muda BEM FIB Undip Departemen Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa 2013-2014
2. Wakil Ketua UKM Olahraga FIB tahun 2014.
3. Wakil Ketua acara Pekan Olahraga FIB tahun 2014.