



**DAMPAK IJIME TERHADAP TOKOH UTAMA
DALAM FILM *STAND BY ME DORAEMON*
KARYA TAKASHI YAMAZAKI DAN RYUICHI YAGI
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

「STAND BY ME ドラえもん」の主人公に与えた苛めの影響-文学心理学の
研究

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Humaniora dalam Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :
Jifi Anggola
13050115120010

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2020**

**DAMPAK IJIME TERHADAP TOKOH UTAMA
DALAM FILM *STAND BY ME DORAEMON*
KARYA TAKASHI YAMAZAKI DAN RYUICHI YAGI
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

「STAND BY ME ドラえもん」の主人公に与えた苛めの影響-文学心理学の
研究

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Humaniora dalam Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :
Jifi Anggola
13050115120010

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2020**

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 yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, Februari 2020

Penulis,

Jifi Anggola

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui

Dosen Pembimbing I



Nyr Hastuti S.S., M.Hum

NIK. 198104010115012025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Dampak Ijime Terhadap Tokoh Utama Dalam Film Stand By Me Doraemon Karya Takashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi Kajian Psikologi Sastra" ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal Februari 2020.

Ketua,

Nur Hastuti, S.S., M.Hum

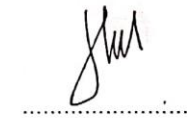
NIK. 198104010115012025



Anggota I,

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum

NIP. 197307152014091003



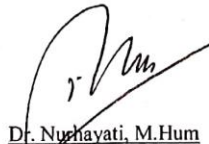
Anggota II,

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum

NIP. H.7.197806162018071001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Nuzhayati, M.Hum

NIP. 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“You Can If You Think You Can”

-Anonim-

Man Jadda Wajada

“barang siapa yang bersungguh-sungguh maka akan mendapatkan hasilnya”

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

ALLAH SWT

Yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya.

Bapak, Ibu, Kakak dan Adik yang tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan.

Nur Sensei selaku dosen pembimbing.

Kepada diri sendiri yang telah berjuang untuk menyelesaikan penelitian ini.

Sahabat-sahabat dan teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2015 dan serta seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini saya ucapkan terimakasih.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan Nikmat, Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak Ijime Terhadap Kepribadian Tokoh Utama Dalam Film *Stand By Me Doraemon* Karya Takahashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi Kajian Psikologi Sastra”. Penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. Nurhayati, 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. Nur Hastuti, SS, M.Hum, selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas waktu, bimbingan, arahan, dan kesabaran, serta motivasi yang selalu diberikan kepada penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini. Semoga sensei selalu diberikan kesehatan dan kemudahan rezeki.
4. Lina Rosalina, SS, M.Hum selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan dan semangat.

5. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
6. Teruntuk ibuku Puji Rahayuni dan bapak Sumardi terimakasih atas dukungan dan semangatmu dalam mendidikku, terimakasih telah mengajarkan arti sebuah kesabaran.
7. Teruntuk kakakku Ega Armadani terimakasih sudah membantu untuk menyelesaikan permasalahan tentang penulisan skripsi ini.
8. Ismi Afifah, Septyana Krisna Mutiara, Mitta Ety Haryanti, dan Lovena Christavia Ariesta sahabat sekaligus keluarga yang selalu membantu setiap saya mengalami kesulitan dan memberikan motivasi ketika saya terpuruk. Sukses buat kita semua.
9. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2015 yang lainnya. Terimakasih atas support yang telah diberikan oleh penulis.
10. Teman-teman seperbimbingan Nur Sensei. Semoga kita menjadi orang yang sukses.
11. Keluarga Bapak Bagyo dan teman-teman KKN TIM 1 desa Tegalombo. Nurul, Lita, Andina, Aulia, Ebet, Bunga, Rena, Okto, Faris, Susilo, Tomy. Terimakasih support dan doa yang telah diberikan kepada penulis dan untuk pendekatan 42 harinya, sukses selalu untuk kita semua guys.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.2 Permasalahan.....	9
1.2 Tujuan Penelitian	9
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1.4 Metode Penelitian.....	10

1.4.1 Pengumpulan Data	10
1.4.2 Analisis Data	10
1.4.3 Penyajian Hasil Analisis Data.....	11
1.5 Manfaat Penelitian	11
1.6 Sistematika Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	13
2.1 Tinjauan Pustaka.....	13
2.2 Kerangka Teori.....	16
2.2.1 Naratif Film	16
2.2.1.1 Pelaku Cerita	16
2.2.1.2 Elemen Ruang.....	17
2.2.1.3 Elemen Waktu.....	18
2.2.1.4 Permasalahan dan Konflik	20
2.2.1.5 Tujuan	20
2.2.2 Psikologi Sastra.....	21
2.2.3 Teori Kepribadian Logoterapi Victor Frankl.....	22
2.2.4 Pengertian Ijime	29
2.2.5 Pengertian Pesan Moral.....	35
BAB III PEMEPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN	37
3.1 Struktur Naratif Film.....	37

3.1.1 Pelaku Cerita	37
3.1.2 Elemen Ruang	54
3.1.3 Elemen Waktu	58
3.1.4 Permasalahan dan Konflik	69
3.1.5 Tujuan	72
3.2 Dampak <i>Ijime</i> Terhadap Tokoh Utama Dengan Menggunakan Teori Victor Frankl	75
3.3 Pesan Moral.....	88
BAB IV SIMPULAN	90
<i>YOUSHI</i>	94
DAFTAR PUSTAKA	xiv
BIODATA.....	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:03:39 - 00:03:42)
Gambar 2	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:17:54)
Gambar 3	(<i>Stand by Me Doraemon</i> , Adegan 00:29:08 dan 00:31:52)
Gambar 4	(<i>Stand by Me Doraemon</i> , Adegan 00:38:15)
Gambar 5	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:01:57-00:02:35)
Gambar 6	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:03:19 - 00:03:23)
Gambar 7	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:16:53)
Gambar 8	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:29:35)
Gambar 9	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:30:56)
Gambar 10	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:22:36)
Gambar 11	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:22:36)
Gambar 12	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:24:28 dan 01:24:44)
Gambar 13	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:12:19)
Gambar 14	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:02:41)
Gambar 15	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:17:54)
Gambar 16	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:22:50)
Gambar 17	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Komplek Perumahan)
Gambar 18	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Kamar Nobita)
Gambar 19	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Sekolah)
Gambar 20	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Taman bermain)
Gambar 21	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Goa di pegunungan)
Gambar 22	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Sungai dibawah jembatan)
Gambar 23	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:05:49-00:06:00)
Gambar 24	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:06:41-00:08:41)
Gambar 25	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:08:47-00:10:30)
Gambar 26	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:16:41)
Gambar 27	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:45:52-00:47:25)
Gambar 28	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:34:23)
Gambar 29	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:16:14-01:20:45)
Gambar 30	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:25:56-00:26:50)
Gambar 31	(<i>Stand by Me Doraemon</i> , Adegan 00:47:58)
Gambar 32	(<i>Stand by Me Doraemo</i> , Adegan 01.13.16-01.14.06)
Gambar 33	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:29:55)
Gambar 34	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:15:20-01:20:54)
Gambar 35	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 01:25:11)
Gambar 36	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:47:58-00:50:33)
Gambar 37	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:29:11)
Gambar 38	(<i>Stand By Me Doraemon</i> , Adegan 00:19:15 dan 01:04:22)

INTISARI

Anggola, Jifi. 2020. “Dampak *Ijime* Terhadap Tokoh Utama Dalam Film *Stand By Me Doraemon* karya Takahashi Yamazaki Dan Ryuichi Yagi Kajian Psikologi Sastra”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Pembimbing

Penelitian ini menggunakan objek material berupa film dengan judul *Stand By Me Doraemon*. Sedangkan objek formal pada penelitian ini adalah dampak *ijime* terhadap tokoh utama. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan untuk memperoleh data yang menunjang penelitian. Teori yang menunjang penelitian ini adalah teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista dan teori Kepribadian milik Victor Frankl.

Penelitian ini membahas mengenai dampak *ijime* terhadap tokoh utama dalam film *Stand By Me Doraemon*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dampak *ijime* pada tokoh utama. Tujuan penelitian ini yaitu mengungkapkan unsur-unsur naratif film serta memberikan gambaran tentang dampak *ijime* terhadap tokoh utama dan menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam film *Stand By Me Doraemon*.

Kata kunci : Dampak *Ijime*, film *Stand By Me Doraemon*

ABSTRACT

Anggola, Jifi. 2020. "Impact of Ijime on the Personality of the Main Character in the film Stand By Me Doraemon by Takahashi Yamazaki and Ryuichi Yagi the study Psychology of Literature". A thesis of Japanese Departement, Diponegoro University. Advisor Nur Hastuti, S.S, M.Hum.

The material object of this study is a movie titled Stand By Me Doraemon. while the formal objek in this study is impact of ijime on the main character. The method of the data collection by library research. This study used theory of the structure of movie narrative by Himawan Prastista, and theory Personality by Victor Frankl.

The thesis discusses about the impact of ijime on the main character from film Stand By Me Doraemon. The results show about impact of ijime on the main character. Purpose the study is reveal the elements narrative of the film with gives a view about the impact of ijime on the main character and convey the moral massage contained in the film Stand By Me Doraemon.

Keywords: Impact of ijime, Stand By Me Doraemon's movie

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar belakang

Karya sastra adalah karya yang bersifat fiktif (rekaan). Sebuah karya sastra meskipun bahannya (inspirasi) diambil dari dunia nyata, tetapi sudah diolah oleh pengarang melalui imajinasinya sehingga tidak dapat diharapkan realitas karya sastra sama dengan realitas dunia nyata, realitas dalam karya sastra sudah diolah oleh pengarang. Sehingga kebenaran dalam karya sastra ialah kebenaran yang dianggap ideal oleh pengarangnya. (Noor,2009:11-13)

Menurut aristoteles, karya sastra berdasarkan ragam perwujudan terdiri atas tiga (3) macam yaitu *epik*, *lirik*, dan, *drama* (Teeuw, 1984:109). Epik adalah teks yang sebagian berisi deskripsi (paparan kisah), dan sebagian lainnya berisi ujaran tokoh (cakapan). Epik ini biasa disebut prosa. Lirik adalah ungkapan ide atau perasaan pengarang. Lirik inilah yang sekarang dikenal sebagai puisi atau sajak, yakni karya sastra yang berisi ekspresi (curahan) perasaan pribadi yang lebih mengutamakan cara mengekspresikannya. Drama adalah karya sastra yang didominasi oleh cakapan para tokoh. Kriteria drama yang membedakan dengan dua (2) jenis karya sastra lainnya adalah hubungan manusia dengan dunia ruang dan waktu. (Noor, 2009:23-24).

Budaya populer sendiri muncul dari interaksi sehari-hari dari kebutuhan suatu masyarakat. Budaya ini mencakup seluruh praktik kehidupan sehari-hari, mulai

dari gaya berpakaian, memasak, olahraga, hingga dunia hiburan. Semua dicakup dalam budaya populer. Budaya populer merupakan produk masyarakat industrial, kegiatan pemaknaan dan hasil kebudayaan ditampilkan dalam jumlah besar, kerap dengan bantuan teknologi produksi, distribusi, dan penggandaan massal, sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat (Heryanto: 2012).

Pada masa ini Indonesia telah dikenalkan dengan budaya populer dari banyak Negara seperti Barat, Cina, Korea hingga Jepang. Budaya populer dari Jepang meliputi *anime*, *manga*, *cosplay*, *game*, *j-pop* dan sebagainya.

Film bukan lagi sebuah hasil penciptaan seni kaum bangsawan atau hiburan bernilai mahal yang hanya mampu dinikmati kalangan atas, melainkan film merupakan hasil karya untuk masyarakat karena adanya kebutuhan untuk menyatakan sesuatu yang berwujud seni. Film merupakan alat komunikasi massa yang paling dinamis dewasa ini. Apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, masih lebih cepat dan mudah ditangkap akal daripada apa yang hanya dibaca yang memerlukan lagi pengkhayalan untuk menangkapnya.

Animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Penciptaan tradisional dari animasi gambar-bergerak selalu diawali hampir bersamaan dengan penyusunan *storyboard*, yaitu serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian penting dari cerita. Sketsa tambahan dipersiapkan kemudian untuk memberikam ilustrasi latar

belakang, dekorasi serta tampilan dan karakter tokohnya. Pada masa kini, hampir semua (jika tidak semuanya) film animasi dibuat secara digital dengan computer. (Danesi, 2010:134-135).

Film animasi Stand By Me Doraemon dirilis pada tanggal 8 Agustus 2014 oleh Walt Disney Internasional Japan. Film ini diadaptasi dari manga Doraemon. Dan film ini di sutradarai oleh Takashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi. Kemudian pada bulan Desember 2015 film ini mulai ditayangkan di saluran televisi swasta di Indonesia.

Film animasi stand by me doraemon ini menceritakan seseorang yang bernama Nobita yang berusia sekitar 10 tahun. Nobita adalah siswa kelas empat SD yang terus-menerus mendapatkan kesialan dan ketidak beruntungan dalam hidupnya. Ia selalu diganggu oleh teman-teman sekelasnya yang bernama Suneo Honekawa dan Takeshi "Gian". Cucunya dari abad ke-22 Sewashi, yang melihat dia setiap hari, melakukan perjalanan kemasa lalu yaitu ke kehidupan nobita dan membawa robot kucingnya yang bernama Doraemon. Sewashi berkata jika Nobita terus terusan seperti ini dan menjadi pribadi yang malas malasan dan selalu sial, ia akan memiliki masa depan yang suram yaitu dia akan menikahi adik Gian yaitu Jaiko, memiliki perusahaan pribadi yang akan terbakar, dan kemudian dimasa depannya ia akan mempunyai hutang besar.

Untuk menghindari hal ini, ia memerintahkan Doraemon untuk membantu Nobita. Awalnya doraemon menolak untuk membantu nobita, tetapi kemudian

Sewashi menyeting hidung Doraemon untuk mencegah dia kembali ke masa depan kecuali jika sudah merubah hidup Nobita menjadi lebih beruntung dan merubah masa depannya menjadi yang lebih baik.

Setiap hari Doraemon selalu membantu Nobita dengan alat yang ada dikantongnya. Meskipun Doraemon memperingatkannya untuk tidak terlalu bergantung pada alatnya. Suatu hari Nobita meminta Doraemon untuk membantunya agar ia bisa merayu Shizuka Minamoto dan berkata pada doraemon bahwa hanya Sizuka yang ingin ia nikahi. Namun, semua usahanya akhirnya membuat Shizuka menjadi lebih dekat dengan Hidetoshi Dekisugi. Upaya Nobita untuk menjadi setara dengan Dekisugi dengan belajar lebih keras sia-sia dan ia memutuskan untuk melepaskan Shizuka untuk membuatnya bahagia.

Saat itu Sizhuka melihat nobita berubah 360 derajat dan mengira bahwa nobita akan bunuh diri, oleh karena itu Shizuka berlari kerumah Nobita untuk membantunya. Sejak saat itu Doraemon melihat ada perkembangan yang baik di masa depan nobita dengan shizuka. Hari berganti hari dan doraemon terus membantu nobita untuk mengubah masa depannya menjadi lebih baik. Hingga akhirnya Doraemon melihat dengan pasti masa depan nobita berubah dengan sangat baik dan ia akan menikahi shizuka.

Saat Nobita mengatakan ia benar benar bahagia. Hidup doraemon yang sudah diseting berbunyi. Ia harus kembali kemasa depan dan meninggalkan nobita dalam waktu 48 jam. Doraemon memiliki waktu yang sulit untuk meninggalkan Nobita karena kekhawatirannya pada Nobita. Ia akhirnya bertengkar brutal dengan Gian

untuk membuktikan bahwa ia mampu bertahan hidup tanpa Doraemon. Nobita menolak untuk menyerah. Nobita akhirnya babak belur. Doraemon akhirnya membawa Nobita pulang kerumah dan keseokan harinya doraemon sudah tidak ada. Saat April Mop, Nobita ditipu oleh Gian jika Doraemon telah kembali.

Nobita marah dan meminum sebotol minuman yang pernah doraemon tinggalkan kepadanya. Setelah itu semua yang ia katakan yang ternyata sebuah kebohongan menjadi kebenaran dan sebaliknya. Nobita pulang ke rumah sambil meratapi bahwa Doraemon tidak akan pernah kembali. Yang mengejutkan, Doraemon tiba-tiba kembali karena Nobita mengatakan bahwa Doraemon tidak akan pernah kembali, masih dengan efek ramuan yang ia minum tadi, dan itu menjadi sebuah kebohongan. Yang itu artinya itu akan menjadi kebenaran. Keduanya akhirnya berpelukan dan menangis dalam kebahagiaan.

Menurut kamus cetak (Kenji Matsuura, 2005:326) arti dari *ijime* adalah mengusik; menggoda; menganiaya; menyakiti sedangkan dalam bahasa inggris disebut dengan *bullying*. Menurut Morita dalam bukunya yang berjudul *The Nature Of School Bullying: A Cross-National Perspective*, *ijime* merupakan tingkah laku agresif yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki posisi dominan dalam proses interaksi dalam kelompok melalui perilaku yang disengaja dan mengakibatkan seseorang mengalami penderitaan secara fisik maupun mental.¹

¹ P.K.Smith, Y.Morita, J.Junger-tas, D.Olweus, R. Catalano and P. Slee.(2014), *The Nature Of School Bullying: A Cross- National Perspective*. London: Routledge, Hal 310

Pada penelitian ini penulis akan memakai teori psikologi dari Victor Frankl. Landasan teori kepribadian logoterapi bercorak eksistensial-humanistik. Artinya logoterapi mengakui manusia sebagai makhluk yang memiliki kebebasan berkehendak sadar diri, dan mampu menentukan apa yang terbaik bagi dirinya sesuai dengan julukan kehormatan bagi manusia sebagai *the self determining being*. Selain itu manusia memiliki kualitas-kualitas insani (*human qualities*), yakni berbagai potensi, kemampuan, bakat, dan sifat yang tidak terdapat pada makhluk-makhluk lain, seperti kesadaran diri, transdensi diri, memahami dan mengembangkan diri, kebebasan memilih, kemampuan menilai diri sendiri dan orang lain, spiritualitas dan religiusitas, humor dan tertawa, etika dan rasa estetika, nilai dan makna, dan sebagainya. Semuanya secara potensial terpatrit dlam dirinya sejak awal kehidupan sebagai potensi dan kualitas-kualitas khas manusia.

Berikut ini adalah salah satu contoh analisis sebagian dari tindakan ijime yang terjadi pada tokoh utama dalam film stand by me doraemon.



(*Stand By Me Doraemon*, 00:01:57-00:02:35)

スネ夫 : あれ、のび太
 まだたさせてなー遅刻してばせさせるてまたかんじ (笑う)
 いかいぐらいたったさせるみたいな (笑う)

ジャイアン : ヘイすねお、そのくらい外言ってやるよずっとたちばなしでの
 びたの夏はお疲れなんだから。

のび太 : がいえん

ジャイアン : じょうやきょうにあるから、ありがとうくんもいいよ。

のび太 : ぼく、よんがあるんだけど。

ジャイアン : 何? のび太すせみなまえちだどう。

*Suneo : Are nobita
 Mada tasaserete na... chikokushite basesaserute mata kanji ehehehe
 ikai gurai tattasaseru mitaina ahahaha*

*Giant : Hei suneo, sonokurai sotoite yaruyo zutto tachipanashi de nobita no
 nastu ha otsukare nandakara*

Nobita : Giant

Giant : Jyou ya kyou ni arukara arigatou kun mo iiyo

Nobita : Boku yon ga arundakedo

Giant : Nani ? nobita susemi namaechida dou.

Suneo : Nobita
 Masih dihukum diluar kelas? Bagaimana rasanya dihukum
 karena terlambat? (tertawa) aku tidak tau, karena aku tidak
 pernah dihukum (tertawa)

Giant : Hei Suneo, biarkan dia beristirahat. Nobita telah berdiri lama
 dan dia sangat lelah

Nobita : ha giant ?

Giant : ku boleh bermain bolah bersama kami hari ini. Berterima
 kasihlah.

Nobita : aku ada rencana lain.

Giant : apa ? jangan sombong. (sambil menarik telinga nobita dengan
 keras)

Menurut Storey (2008), dkk *bullying* terbagi dalam beberapa bentuk,
 diantaranya yaitu *bullying* fisik dan *bullying* verbal. *Bullying* fisik misalnya

menonjok, mendorong, memukul, menendang, dan menggigit; *bullying* verbal antara lain menyoraki, menyindir, mengolok-olok, menghina, dan mengancam. *Bullying* tidak langsung antara lain berbentuk mengabaikan, tidak mengikutsertakan, menyebarkan rumor/gossip, dan meminta orang lain untuk menyakiti². Dari cuplikan adegan dan dialog di atas dapat dilihat dalam film *Stand by Me* bahwa tokoh utama mengalami *ijime* dari teman sekelasnya. Tokoh utama mengalami *ijime* verbal dengan cara diejek oleh temannya yang mengatakan bagaimana rasanya datang terlambat dan rasanya dihukum dari temannya yang bernama Suneo. Serta mengalami *ijime* fisik yang berupa ditarik telinganya dengan keras karena Nobita tidak bisa mengikuti ajakan dari temannya yang bernama Giant.

Alasan penulis untuk memilih film ini yaitu karena film ini merupakan film yang digemari oleh banyak orang, dapat dilihat dengan jumlah penonton yang ada di salah satu bioskop ternama di Jakarta, yakni melebihi 50 persen kurang lebih terdapat sekitar 770 ribu orang dikutip dari CNN.³ Menurut IMDb film ini telah meraih award di ajang Tokyo Anime Award sebagai pemenang best film award, feature film dan domestic feature film category. Kemudian di Award of the Japanese Academy menjadi pemenang lagi untuk best animation film. Selanjutnya II Festival Nazionale del Doppiaggio Voci nell'Ombra tetapi hanya menjadi nominasi untuk

² <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/3952/D7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

³ M.cnnindonesia.com/hiburan/2014123057-220-21381/stand-by-me-doraemon-terlaris-sepanjang-sejarah-blitz

best cartoon voice.⁴ Maka dari itu penulis ingin meneliti lebih dalam tentang film ini.

1.1.2 Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Apa saja unsur-unsur naratif dalam film Stand By Me Doraemon ?
2. Bagaimana dampak *ijime* terhadap tokoh utama dalam film animasi Stand By Me Doraemon ?
3. Apa saja pesan moral yang terkandung dalam film Stand By Me Doraemon ?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendiskripsikan unsur naratif yang ada di dalam film Stand By Me Doraemon.
2. Menjelaskan dampak dari *ijime* terhadap tokoh utama dalam film Stand By Me Doraemon.
3. Menjelaskan pesan moral yang terkandung dalam film Stand By Me Doraemon.

⁴ m.imdb.com/title/tt3331846

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian sebelumnya di atas, maka penulis beranggapan perlu adanya pembatasan ruang lingkup dalam pembahasan. Hal ini dimaksudkan agar masalah penelitian tidak terlalu luas sehingga pembahasan yang dilakukan lebih terarah dan terfokus.

Adapun objek formal penelitian ini tentang apa saja unsur naratif yang ada di dalam film stand by me doraemon kemudian bagaimana dampak *ijime* terhadap tokoh utama yang bernama Nobita dan apa saja pesan moral yang terkandung dalam film stand by me doraemon.

1.4 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan penelitian dengan tiga langkah kerja, yaitu: pengumpulan data; analisis data dan penyajian hasil analisis.

1.4.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan didalam penelitian ini berupa studi pustaka sedangkan teknik yang digunakan teknik simak dan catat. Seluruh data untuk penelitian ini, penulis kumpulkan melalui studi pustaka. Data-data di dalam internet dan juga film yang dipilih untuk penelitian.

1.4.2 Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data kualitatif, yaitu data yang berbentuk kata-kata atau yang berwujud pernyataan-

pernyataan verbal, bukan dalam bentuk angka. Data dianalisis menggunakan teori psikologi milik Victor Frankl.

1.4.3 Penyajian Hasil Analisis Data

Dalam penyajian hasil analisis data, penelitian akan menyajikan data-data sesuai dengan data yang diperoleh dari studi pustaka, sehingga data sajian sesuai dan faktual. Penyajian data yang dilakukan secara deskriptif, yaitu dengan uraian kata-kata, dengan menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian. Peneliti akan mendeskripsikan hasil analisis melalui cuplikan adegan dalam film animasi stand by me doraemon kemudian akan mendiskripsikan tentang unsur naratif, dampak ijime terhadap tokoh utama serta pesan moral yang terkandung dalam film stand by me doraemon .

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah menambah khazanah tentang tanda yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian karya sastra, terutama pada penelitian lirik lagu bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya maupun masyarakat umum. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan penelitian lain yang sejenis.

1.6 Sistematika Penulisan

Peneliti menyusun makalah ini menjadi empat bab secara sistematis. Sistematika penulisan penelitian ini ada sebagai berikut.

BAB I merupakan pendahuluan, yang berisi latar belakang penulisan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori. Dalam tinjauan pustaka akan dijelaskan penelitian-penelitian sebelumnya yang mengambil tema serupa pada penelitian ini untuk menghindari kemiripan atau duplikasi. Sedangkan kerang teori akan berisikan tentang teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III merupakan bab pembahasan. Dalam bab ini peneliti akan menganalisis unsur naratif, dampak *ijime* terhadap tokoh utama, dan pesan moral yang terkandung dalam film stand by me doraemon.

BAB IV merupakan kesimpulan, berisikan tentang kesimpulan dari hasil akhir analisis unsur naratif, dampak *ijime* terhadap kepribadian tokoh utama, dan pesan moral yang terkandung dalam film stand by me doraemon.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan 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 tentang film stand by me doraemon, beberapa contoh penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Diponegoro yang bernama Irhas Anedi Priwima dengan judul “*Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Anime Doraemon Stand By Me Karya Takashi Yamazaki Dan Ryuuichi Yagi*”. Dalam penelitian ini membahas tentang konflik batin tokoh utama dalam anime doraemon stand by me. Teori yang digunakan pendekatan psikologi sastra milik Sigmund Freud. Hasil dari penelitian ini adalah konflik batin yang dialami oleh tokoh utama merupakan pergulatan emosi pada anak muda dan tidak stabilnya emosi Nobita yang memicu terjadinya konflik batin. Nobita sering diselesaikan dengan cara mengikuti tindakan dari supergo.

Persamaan penelitian Irhas dengan penelitian ini yaitu keduanya menggunakan objek material yang sama, yaitu menggunakan film Stand By Me Doraemon. Adapun perbedaannya adalah penelitian Irhas mengkaji tentang konflik batin yang dialami oleh

tokoh utama, sedangkan penulis mengkaji tentang dampak ijime pada tokoh nobita. Perbedaan lainnya yaitu penelitian Irhas menggunakan teori psikologi sastra milik Sigmund Freud sedangkan penulis menggunakan teori kepribadian Victor Frankl.

Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Universitas Brawijaya yang bernama Ramadan Firman Wiharnanda yang berjudul “*Makna Simbol Himawari (Bunga Matahari) Dalam Lagu Himawari No Yakusoku Karya Motohiro Hata Dan Keterkaitannya Dengan Film Stand By Me Doraemon*”. Dalam penelitian ini menganalisis makna yang tersirat dibalik symbol himawari dalam lirik lagu Himawari No Yakusoku karya Motohiro Hata. Teori yang digunakan adalah teori semiotika Michael Riffatere. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa symbol Himawari yang terdapat dalam lagu Himawari no Yakusoku memiliki penyimpangan dari makna bunga matahari yang sebenarnya, yaitu pengorbanan. Pengorbanan yang dilakukan bunga matahari untuk memberikan kehangatan dan semua kebaikannya untuk kebahagiaan banyak orang, meski bunga tersebut harus mati untuk dapat memberikannya.

Persamaan penelitian Ramadan dengan penelitian ini yaitu keduanya menggunakan objek material yang sama, yaitu menggunakan film Stand By Me Doraemon. Adapun perbedaannya adalah penelitian Ramadan mengkaji tentang makna symbol himawari dalam lagu himawari no yakusoku dan keterkaitannya dengan film stand by me doraemon, sedangkan penulis mengkaji tentang dampak ijime pada tokoh nobita. Perbedaan lainnya yaitu penelitian Ramadan menggunakan teori semiotika milik Michael Riffatere, sedangkan penulis menggunakan teori kepribadian Victor Frankl.

Sebagai tinjauan pustaka terakhir, penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim yang bernama Fauzi Ahmad yang berjudul “*Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Doraemon Stand By Me dan Implementasinya Dengan Pendidikan Akhlak Di MIN Kawistolegi Karanggeneng Lamongan*”. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan rancangan studi kasus. Hasil dari penelitian adalah nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam film doraemon stand by me memiliki 14 nilai pendidikan karakter dan implementasi.

Persamaan penelitian Fauzi dengan penelitian ini yaitu keduanya menggunakan objek material yang sama, yaitu menggunakan film Stand By Me Doraemon. Adapun perbedaannya adalah penelitian Fauzi mengkaji tentang nilai-nilai pendidikan karakter dalam film stand by me doraemon dan implementasinya dengan pendidikan akhlak, sedangkan penulis mengkaji tentang dampak ijime pada tokoh nobita. Perbedaan lainnya yaitu penelitian Fauzi menggunakan teori pendekatan kualitatif, sedangkan penulis menggunakan teori kepribadian Victor Frankl.

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

2.2 Kerangka Teori

2.2.1. Naratif Film

Secara umum film memiliki 2 (dua) unsure pembentuk yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Menurut Himawan Prastista dalam bukunya memahami film kedua unsure 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 (lima) 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 Prastista pelaku cerita terbagi atas 2 (dua) 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 diistilahkan sebagai 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 protagonist 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 dapat terkandung akan bagaimana naasi 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 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 adanya unsure waktu. Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film (Pratista, 2008:36). Terdapat 3 (tiga) 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 menceritakan satu cerita utuh. Contohnya adalah durasi film Stand By Me Doraemon yang memiliki rentang waktu 2 jam 34 menit untuk menceritakan seluruh keutuhan cerita film Stand By Me Doraemon.

2 Frekuensi Waktu

Frekuensi waktu merujuk kepada jumlah pegulangan satu 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 dalamnya sebuah film biasanya akan menampilkan adegan yang sama untuk kedua kalinya. Hal ini biasas 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 (dua) pola umum yang ada di sebuah film yaitu pola *linear* dan *non linear*. Pola linear adalah pola cerita yang ada di 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 dalam cerita 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 ditampolkan adegan tokoh utamanya meninggal, lalu setelah itu adegan dilanjutkan dengan penanyangan tokoh utama ketika masih hidup. Hal ini untuk membuat adegan aksi-reaksi demi mencapai kesimpulan ataupun akhiran dari sebuah film.

2.2.1.4 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dalam sebuah film adalah halangan yang dirasakan oleh tokoh utama protagonist dalam cerita film tersebut. Permasalahan bisa berupa permasalahan dengan sekitar tokoh protagonist dan juga dengan permasalahan dengan diri sendiri. Contohnya adalah ketika tokoh protagonis melakukan kesalahan dalam pekerjaan, hal ini merupakan sebuah permasalahan tidak jauh berbeda dengan permasalahan, konflik juga merupakan halangan yang dirasakan oleh tokoh utama tetap 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 ini yang bisa menimbulkan konflik batin dalam sebuah cerita film.

2.2.1.5 Tujuan

Elemen tujuan adalah bentuk harapan dan cita-cita dari tokoh utama dalam sebuah film. Tujuan tersebut dapat berbentuk fisik (materi) ataupun nonfisik (non materi). Tujuan fisik 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

Ratna mengungkapkan bahwa tingkah laku merupakan bagian dari gejala jiwa sebab dari tingkah laku manusia dapat dilihat gejala-gejala kejiwaan yang pastinya berbeda satu dengan yang lain. Pada diri manusia dapat dikaji dengan ilmu pengetahuan yakni psikologi yang membahas tentang kejiwaan. Oleh karena itu karya sastra disebut sebagai salah satu gejala kejiwaan (2004:62)

Sastra adalah fenomena yang tepat didekati secara psikologis. Sastra merupakan hasil ungkapan kejiwaan seorang pengarang, yang berarti di dalamnya ternuansakan suasana kejiwaan sang pengarang, baik suasana pikir maupun suasana rasa (emosi) (Endraswara, 2008:86)

Karya sastra yang dipandang sebagai fenomena psikologis akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh fiktifnya. Objek kajian sastra dan psikologi sama-sama meneliti tentang kehidupan manusia. Sifat-sifat manusia dalam psikologi dan sastra sering menunjukkan kemiripan, sehingga penelitian psikologi sastra memiliki landasan pijak yang kokoh. Meskipun karya sastra bersifat imajinatif, proses penciptaannya sering memanfaatkan hukum-hukum psikologi untuk menghidupkan tokoh. Sastra dan psikologi memiliki hubungan fungsional karena sama-sama mempelajari keadaan kejiwaan orang lain,

bedanya dalam psikologi gejala tersebut rill, sedangkan dalam sastra bersifat imajinatif (Endraswara, 2008:97).

Menganalisis tokoh dalam karya sastra dan perwatakannya, seroang pengkaji sastra juga harus berdasarkan pada teori dan hukum-hukum psikologi yang menjelaskan perilaku dan karakter manusia. Teori yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian sebuah karya sastra adalah teori kepribadian humanistic milik Abraham Maslow.

2.2.3 Teori Kepribadian Logoterapi Victor Frankl

A. Karakteristik Umum Teori Kepribadian Model Logoterapi

Merujuk kepada pokok-pokok bahasan yang biasanya diungkapkan dalam teori kepribadian, logoterapi sebagai teori kepribadian dapat digambarkan secara singkat dan menyeluruh sebagai berikut.

Landasan teori kepribadian logoterapi bercorak eksistensial-humanistik. Artinya logoterapi mengakui manusia sebagai makhluk yang memiliki kebebasan berkehendak sadar diri, dan mampu menentukan apa yang terbaik bagi dirinya sesuai dengan julukan kehormatan bagi manusia sebagai *the self determining being*. Selain itu manusia memiliki kualitas-kualitas insani (*human qualities*), yakni berbagai potensi, kemampuan, bakat, dan sifat yang tidak terdapat pada makhluk-makhluk lain, seperti kesadaran diri, transdensi diri, memahami dan mengembangkan diri, kebebasan memilih, kemampuan menilai diri sendiri dan

orang lain, spiritualitas dan religiusitas, humor dan tertawa, etika dan rasa estetika, nilai dan makna, dan sebagainya. Semuanya secara potensial terpatri dalam dirinya sejak awal kehidupan sebagai potensi dan kualitas-kualitas khas manusia.

Logoterapi—sesuai dengan makna *logos* yang berarti *spirituality* (kerohanian) dan *meaning* (makna)—mengakui adanya dimensi kerohanian disamping dimensi ragawi dan kejiwaan serta meyakini bahwa kehendak untuk hidup bermakna (*the will to meaning*) merupakan motivasi utama setiap manusia. Dalam hal ini makna hidup (*the meaning of life*) adalah tema sentral logoterapi dan hidup yang bermakna (*the meaningful life*) adalah motivasi, tujuan, dan baan yang harus diraih oleh setiap orang. Dengan demikian, terdapat satu factor tunggal sebagai inti seluruh teori kepribadian model logoterapi, yaitu makna hidup. Dari tema sentral makna hidup ini struktur teori kepribadian model logoterapi dibangun. Dengan demikian, teori kepribadian ini bukan berorientasi masa lalu (*past oriented*) seperti halnya psikodinamik atau kini-dan-si-sini (*here and now*) seperti pada pandangan behaviorial, melainkan berorientasi pada masa mendatang (*future oriented*) karena makna hidup harus ditemukan dan hidup yang bermakna harus benar-benar secara sadar dan sengaja dijadikan tujuan, diraih, dan diperjuangkan.

Dilingkungan psikologi kontemporer seakan-akan terdapat kesepakatan bahwa yang menentukan kepribadian dan tingkah laku manusia pada umumnya adalah unsur-unsur ragawi, kejiwaan, dan lingkungan sosial budaya.

Struktur teori kepribadian model logoterapi terdiri dari unsur-unsur internal, eksternal, dan transcendental yang saling berkain dan pengaruh-mempengaruhi.

1. Unsur interal adalah seluruh potensi (antara lain bakat dan kemampuan), sarana (raga, jiwa, dan rohani), dan daya-daya pribadi (antara lain insting, daya pikir, dan emosi), kualitas-kualitas insani (*human qualities*), dan kehendak unuk hidup bermakna (*the will to meaning*) serta kemampuan menentukan apa yang terbaik bagi dirinya (*the self determining being*) yang ada pada diri manusia.
2. Unsur eksternal yang berpengaruh pada perkembangan kepribadian adalah kondisi lingkungan alam sekitar dan situasi masyarakat serta di tempat seseorang menjalani kehidupan sehari-hari.
3. Unsur transendental adalah kemampuan manusia untuk mengatasi kondisi kehidupan saat ini menentukan apa yang diidam-idamkan dengan memanfaatkan daya-daya imajinasi, *will power*, kemampuan merencanakan, dan menetapkan tujuan, serta mengambil sikap baru atas kondisi (tragis) saat ini.

B. Logoterapi sebagai Teori Kepribadian

Kerangka pikir teori kepribadian model logoterapi dan dinamika kepribadiannya dapat digambarkan secara ringkas sebagai berikut: Setiap orang selalu mendambakan kebahagiaan dalam hidupnya. Dalam pandangan logoterapi

kebahagiaan itu ternyata tidak terjadi begitu saja, tetapi merupakan akibat sampingan dari keberhasilan seseorang memenuhi keinginannya untuk hidup bermakna (*the will to meaning*). Mereka yang berhasil memenuhinya akan mengalami hidup yang bermakna (*meaningful life*), dan ganjaran (*reward*) dari hidup yang bermakna adalah kebahagiaan (*happiness*).

Di lain pihak mereka yang tak berhasil memenuhi motivasi ini akan mengalami kekecewaan dan kehampaan hidup serta merasakan hidupnya tidak bermakna (*meaningless*). Selanjutnya akibat dari penghayatan hidup yang hampa dan tidak bermakna yang berlarut-larut tidak teratasi dapat menjelmakan gangguan neurosis (*noogenic neurosis*), dan mengembangkan karakter-karakter totaliter (*totalitarianism*), dan konformis (*conformism*).

a. Penghayatan Hidup Tanpa Makna

Dalam kehidupan seseorang mungkin saja hasrat untuk hidup secara bermakna ini tidak terpenuhi, antara lain karena kurang disadari bahwa dalam kehidupan itu sendiri dan pengalaman masing-masing orang terkandung makna hidup yang potensial yang dapat ditentukan dan dikembangkan.

Ketidakberhasilan menemukan dan memenuhi makna hidup biasanya meimbulkan penghayatan hidup tanpa makna (*meaningless*), hampa, gersang, merasa tak memiliki tujuan hidup, merasa hidupnya tak berarti, bosan, dan apatis,

kebosanan adalah ketidakmampuan seseorang untuk membangkitkan minat, sedangkan apatis merupakan ketidakmampuan untuk mengambil prakarsa.

Sehubungan dengan penghayatan hidup tanpa makna ini para ahli logoterai berpandangan bahwa kurang berfungsinya naluri (dan intitusi) serta memudarnya nilai-nilai tradisi (dan agama) pada orang-orang modern merupakan hal-hal yang menyuburkan penghayatan itu, disamping krang didasarinya bahwa kehidupan itu sendiri secara potensial mengandung dan menawarkan makna kepada mereka. Walaupun penghayatan hidup tanpa makna ini bukan merupakan suatu penyakit, tetapi dalam keadaan intensif dan berlaru-larut tak diatasi dapat menjelmakan neorosis noogenik, karakter totaliter, dan karakter koformis.

Neurosis noogenik merupakan suatu gangguan perasaan yang cukup menghambat prestasi dan penyesuaian diri seseorang. Gangguan ini biasanya tampil dalam keluhan-keluhan serba bosan, hampa dan penuh keputusan, kehilangan minat dan inisiatif, serta merasa bahwa hidup ini tidak ada artinya sama sekali. Kehidupan sehari-hari dirasakan sangat rutin, dari itu ke itu saja tanpa adanya perubahan, bahkan tugas sehari-hari pun ditanggapi sebagai hal-hal yang menjemukan dan menyakitkan hati. Kegairahan kerja dan kesediaan untuk bekerja menghilang disertai perasaan seakan-akan dirinya tak pernah mencapai kemajuan apapun dalam hidup, bahkan prestasi-prestasi yang pernah dicapai dirasakan tak ada harganya sama sekali. Sikap acuh tak acuh berkembang dan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungannya seakan-akan

menghilang. Lingkungan dan keadaan diluar dirinya ditanggapi sebagai hal-hal yang benar-benar yang benar-benar membatasi dan serba menentukan dirinya, dan ia tak berdaya mengadapinya.

Karakter Totaliter adalah gambaran pribadi dengan kecenderungan untuk memaksakan tujuan, kepentingan, dan kehendak sendiri dan tidak bersedia menerima masukan dari orang lain. Penolakan pada berbagai masukan orang lain dapat berbentuk penolakan secara langsung atau kelihatannya menampung, tetapi kemudian mengabaikannya. Lebih-lebih masukan itu berbeda dengan pandangannya. Namun sebaliknya, bila sesuai dengan kepentingannya, masukan itu diam-diam akan dimanfaatkan dan dinyatakan sebagai pemikiran pribadi.

Karakter Konformis adalah gambaran pribadi dengan kecenderungan kuat untuk selalu berusaha mengikuti dan menyesuaikan diri kepada tuntutan lingkungan sekitarnya serta bersedia pula untuk mengabaikan keinginan dan kepentingan dirinya sendiri. Seperti pada fenomena neurosis noogenik dan karakter totaliter, karakter konformis ini berawal dari kekecewaan dan kehampaan hidup sebagai akibat tidak berhasilnya memenuhi motivasi utama, yaitu hasrat untuk hidup bermakna. Kondisi ini jelas menimbulkan penghayatan tidak aman dan tidak nyaman serta ketidakpastian dalam kehidupannya. Dan tentu saja ia berusaha untuk menyeimbangkan kembali dirinya.

b. Penghayatan hidup Bermakna

Tujuan hidup, baik tujuan jangka pendek maupun jangka panjang, jelas bagi mereka, dengan demikian, kegiatan-kegiatan mereka kemjuan-kemajuan yang telag mereka capai. Tugas-tugas dan pekerjaan sehari-hari bagi mereka merupakan sumber kepuasan dan kesenangan tersendiri sehingga dalam mengerjakannya pun mereka lakukan dengan bersemangat dan bertanggung jawab. Hari demi hari mereka temukan aneka ragam pengalam baru dan hal-hal menarik yang semuanya akan menambah kekayaan pengalaman hidup mereka. Mereka mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan, dalam arti menyadari pembatasan-pembatasan lingkungan, tetapi dalam keterbatasan itu mereka teap dapat menentukan sendiri apa yang paling baik mereka laku-kan serta menyadari pula bahwa makna hidup dapat ditemukan dalam kehidupan itu sendiri, betapun buruk keadaannya.

Kalaupun mereka pada suatu saat berada dalam situasi yang tak menyenangkan atau mereka sendiri mengalami penderitaan, mereka akan menghadapinya dengan sikap tabah serta sadar bahwa senantiasa ada hikmah yang “tersembunyi” di balik penderitaannya itu. Tindak bunuh diri sebagai jalan keluar dari penderitaan berat sekalipun sama sekali tak pernah terlintas dalam pikiran mereka. Mereka benar-benar menghargai hidup dan kehidupan karena mereka menyadari bahwa hidp dan kehidupan itu senantiasa menawarkan makna yang harus mereka penuhi.

Bagi mereka kemampuan untuk menentukan tujuan-tujuan pribadi dan menemukan makna hidup merupakan hal yang sangat berharga dan tinggi nilai serta merupakan tantangan untuk memenuhinya secara bertanggung jawab. Mereka mampu untuk mencintai dan menerima cinta kasih orang lain, serta menyadari bahwa cinta kasih merupakan salah satu hal yang menjadikan hidup ini bermakna. Mereka orang-orang yang benar-benar menghayati bahwa hidup mereka bermakna.

2.2.4 Pengertian *Ijime*

Sejak tahun 1980an, *ijime* menjadi masalah sosial bagi masyarakat Jepang karena banyaknya kasus remaja yang melakukan bunuh diri (*Jisatsu*) akibat *ijime*. Contohnya, pada tahun 1986, di sebuah sekolah menengah pertama di daerah Tokyo, seorang remaja berusia 13 tahun memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dengan cara gantung diri serta meninggalkan pesan kematian karena di-*ijime*. Di sekolah, korban di-*ijime* oleh guru dan teman-teman sekelasnya. Mereka melakukan *ijime* dengan cara membuat upacara kematian pura-pura untuk korban dan membuat kartu ucapan duka cita yang ditandatangani oleh seluruh teman sekelasnya. Dengan adanya tindakan *ijime* tersebut, korban merasa dirinya gagal sebagai manusia sehingga memutuskan untuk bunuh diri (*Jisatsu*). Contoh kasus diatas menunjukkan betapa parahnya tindakan *ijime* di Jepang. Korban merasa ditelantarkan oleh

gurunya sendiri karena guru yang seharusnya berperan untuk melindungi korban justru ikut meng*ijime* korban.⁵

Pada umumnya, pelaku *ijime* memiliki fisik yang kuat dan besar, merasa memiliki kekuasaan yang lebih dalam kelompoknya, bersifat temperamental dan terdapat kemungkinan jika pelaku pernah menjadi korban *ijime*. Pelaku melakukan tindakan *ijime* karena ia dapat merasakan kepuasan ketika mampu menunjukkan betapa “kecil”nya si korban dan betapa “besar”nya kekuasaan yang ia miliki dalam kelompoknya. Selain itu, pelaku melakukan *ijime* demi melindungi dirinya sendiri karena merasa takut apabila yang lain malah berbalik menjadikan dirinya sebagai korban *ijime*.⁶

Sebaliknya, karakteristik para korban *ijime* antara lain berfisik lemah, sulit bergaul, tidak mempunyai rasa percaya diri, canggung, kurang pandai, memiliki aksen yang berbeda, dan sebagainya. Korban *Ijime* biasanya lebih memilih untuk bersikap pasif karena tidak memiliki rasa percaya terhadap orang lain dan menurut mereka melaporkan *ijime* kepada guru atau orang tua tidak dapat menyelesaikan masalah karena korban justru akan mendapatkan *ijime* yang lebih parah. Akibatnya, mereka tidak memiliki keberanian untuk melaporkan tindakan *ijime* yang telah mereka terima kepada guru atau orangtua.⁷

⁵ <https://www.iiccp.org/ijime.pdf>

⁶ Tim Yayasan Semai Jiwa Amini, (2008); *Bullying: mengatasi Kekerasan Di Sekolah Dan Lingkungan Sekitar Anak*, hal 14-15

⁷ *Ibid*, 17-19

Isitilah *ijime* berasal dari kata *ijimeru* (苛める) yang memiliki arti harafiah sebagai tindakan menyiksa, memarahi, dan mencaci maki. Kata tersebut kemudian berkembang menjadi sebuah istilah social yang digunakan untuk menggambarkan salah satu bentuk tindakan penganiayaan yang terjadi dalam masyarakat Jepang. Para sosiolog Jepang secara sederhana mendefinisikan *ijime* sebagai tindakan penganiayaan yang terjadi di dalam kelompok masyarakat Jepang. Definisi tersebut membuat masyarakat internasional sering mengidentikkan *ijime* dengan tindakan *bullying* yang kerap terjadi di Negara-negara Barat. Akan tetapi kata *bullying* yang juga memiliki arti sebagai tindakan penganiayaan, tidak memberikan batasan yang jelas mengenai bentuk penganiayaan yang dilakukan sehingga tindakan *bullying* di Negara-negara Barat umumnya mengacu pada segala bentuk tindakan yang bertujuan untuk menyiksa fisik korban.⁸

Berbeda halnya dengan tindakan *bullying* yang dikategorikan sebagai tindakan *ijime* tidak hanya penyiksaan fisik. Secara umum, *ijime* di Jepang dapat didefinisikan sebagai berikut:

A type of aggressive behavior by (which) someone who holds a dominant position in a group interaction process, by intentional or collective acts, causes mental and or physical suffering to another inside a group (Morita, 1985)⁹

⁸ <https://saniroy.wordpress.com/2006/10/18/>

⁹ Taki, M. (2003), *Ijime Bullying*: Characteristic, Causality and Intervention, *Oxford-Kobe Seminars: Measures to Reduce "Bullying in Schools"*, on 21-25 May 2003, Kobe Institute, Kobe, Japan.

Terjemahan: Sebuah tingkah laku agresif yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki posisi dominan di dalam proses interaksi sebuah grup melalui tindakan yang disengaja atau serangkaian tindakan yang menimbulkan penderitaan mental dan/atau fisik orang lain yang berada di dalam grup yang sama.

Meskipun definisi tersebut seolah terlihat serupa dengan definisi *bullying* di Negara-negara Barat, tetapi seorang sosiolog Jepang bernama Mitsuru Taki menekankan dua hal yang menjadi perbedaan paling mendasar diantara keduanya. Pertama definisi *ijime* yang dikemukakan oleh Morita tersebut memberikan penekanan pada ide posisi dominan yang berkaitan erat dengan interaksi di dalam satu grup yang sama. Hal ini berate korban dan pelaku memiliki hubungan kekerabatan yang dekat. Korban *ijime* bisa saja orang-orang yang berada dalam kelas yang sama, lingkungan pekerjaan yang sama, bahkan tidak jarang masih merupakan anggota keluarga si pelaku. Yang menjadi perbedaan mencolok antara korban dan pelaku adalah memiliki posisi yang lebih berkuasa dibandingkan korban. Dominasi kekuasaan itu seolah menjadi legitimasi¹⁰ bahwa si pelaku berhak untuk melakukan *ijime* terhadap orang lain yang tidak disukainya.

Hal kedua yang membedakan *ijime* dengan *bullying* adalah sasaran utama dari tindakan *ijime* bukanlah fisik melainkan mental korban. Inilah yang menjadi karakteristik dari *ijime* di Jepang. Tujuan dari tindakan *ijime* adalah untuk menjatuhkan mental korban, membuat korban merasa rendah diri dan tidak pantas

¹⁰ Legimitasi : pernyataan yang diakui keabsahannya; pengesahan. (Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, Drs. Peter Salim dan Yeni Salim; 1991) hal 848

berada di dalam satu kelompok yang sama dengan si pelaku. Kedua poin diatas juga mengindikasikan perbedaan yang jelas antara *ijime* dengan *bouryoku* yang juga kerap terjadi dalam kehidupan masyarakat Jepang. *Bouryoku* (暴力) merupakan tindakan kekerasan yang bermaksud untuk menyakiti korban secara fisik dan atau bertujuan untuk mengambil keuntungan dari si korban secara fisik dan atau bertujuan untuk mengambil keuntungan dari si korban. *Bouryoku* dapat menimpa siapa saja, baik yang akrab maupun yang sama sekali asing bagi si pelaku. Sebaliknya, *ijime* merupakan tindakan penganiayaan yang menimpa seseorang di dalam satu grup yang sama dengan si pelaku dengan tujuan menjatuhkan mental korban bahkan ketika pelaku melakukan kekerasan fisik. Si pelaku menyadari bahwa efek yang ditimbulkan dari tindakan *ijime* yang dilakukan di hadapan kelompoknya akan membuat mental korban lebih menderita lagi.

Untuk memberikan batasan yang jelas mengenai apa yang dimaksud dengan tindakan *ijime*. Mitsuru Taki kemudian melakukan penelitian mengenai tindakan *ijime* yang terjadi di lingkungan sekolah dan kantor. Berdasarkan hasil penelitiannya, ia mendefinisikan *ijime* sebagai berikut:

Ijime' is a mean behavior or a negative attitude that has clear intention to embarrass or humiliate others who occupy weaker position in a same group. It is assumed to be a dynamic used to keep or recover one's dignity by aggrieving others. Consequently, its main purpose is to inflict mental

*suffering on others, regardless of the form such as physical, verba, psychological, and social.*¹¹

Terjemahan: Ijime adalah sebuah tingkah laku kejam atau sikap negative dengan maksud yang jelas untuk mempermalukan atau menghina orang lain yang menempati posisi lemah di dalam satu grup yang sama. Tindakan ini bersifat dinamis dan diasumsikan sebagai cara untuk menjaga atau mengembalikan martabat seseorang dengan membuat orang lain menderita. Oleh sebab itu tujuan utama dari tindakan ini adalah untuk menimbulkan penderitaan mental baik berupa penyiksaan fisik, verbal, psikologis maupun social.

Menurut Morita dan Koyinaga (1994: 314) ijime biasanya dilakukan oleh sekelompok anak sekolah, didukung, baik secara langsung maupun tidak langsung oleh teman-temannya yang lain. Bagi kebanyakan siswa, hubungan pertemanan adalah sebuah area yang terdapat di dalam kehidupan sekolah yang tidak secara langsung diatur oleh guru. Biasanya anak yang menjadi korban ijime akan kehilangan sedikit ruangan untuk bernafas di dalam lingkungan sekolah.

Dari pengertian diatas bahwa tindakan ijime di Jepang sudah ada sejak lama. *bullying* dan *ijime* ini memiliki persamaan yaitu sama-sama mempunyai arti untuk menganiaya, mempermalukan, menghina, dan menyiksa. Tetapi ada perbedaan diantara keduanya yaitu *bully* lebih mengacu pada menyiksa fisik, sedangkan *ijime* mengacu pada menyiksa mental dan fisik. Korban *ijime* ini biasa merupakan kerabat dekat atau masih dalam grup yang sama, lingkungan yang sama dan dalam satu

¹¹ Taki Mitsuru, *Loc.cit*

kesatuan yang sama. Jika *bullying* korban yang menjadi sasaran biasanya orang yang tidak dekat dengan pelaku.

2.2.5 Pengertian Pesan Moral

Moral, seperti halnya tema, dilihat dari segi dikhotomi bentuk isi karya sastra merupakan unsur isi. Ia merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca, merupakan makna yang terkandung dalam sebuah karya, makna yang disarankan lewat cerita. Secara umum moral menyoroti pada pengertian (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti, susila (KBBI, 1994). Moral dalam karya sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangan tentang nilai-nilai kebenaran, dan hal itulah yang ingin disampaikan kepada pembaca. Moral dalam cerita menurut Kenny (1996:89), biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dan ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca. Ia merupakan “petunjuk” yang sengaja diberikan oleh pengarang tentang berbagai hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan, seperti sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan (Nurgiyantoro, 2012:320-321). Oleh karena itu dalam sebuah cerita karya sastra pasti tidak akan lepas tentang unsur pesan moral di dalamnya.

Karya sastra, fiksi, senantiasa menawarkan pesan moral yang berhubungan dengan sifat-sifat luhur kemanusiaan, memperjuangkan hak dan martabat manusia. Sifat-sifat luhur kemanusiaan tersebut pada hakikatnya bersifat universal. Artinya, sifat-sifat itu dimiliki dan diyakini kebenaran oleh manusia sejadad. Ia tidak hanya berdifat kebangsaan, apalagi keseorangan, walau memang terdapat ajaran moral-kesusilaan yang hanya berlaku dan diyakini oleh kelompok tertentu. Sebuah karya fiksi menawarkan pesan moral yang bersifat universal, biasanya akan diterima kebenarannya secara universal pula dan memungkinkan untuk menjadi sebuah karya yang bersifat sublime—walau untuk yang disebut terakhir juga (terlebih) ditentukan oleh berbagai unsur intrinsic yang lain. Pesan moral sastra lebih memberat pada sifat kodrati manusia yang hakiki, bukan pada aturan-aturan yang dibuat, ditentukan dan dihakimi oleh manusia (Nurgiyantoro, 2012:321-322). Oleh sebab itu pesan moral adalah cerminan dari kehidupan yang nyata maka di dalam karya sastra mempunyai sifat universal dan dapat diterima oleh khalayak atau masyarakat.

BAB III

PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Struktur Naratif

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

3.1.1 Pelaku Cerita

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

1. Karakter Utama

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

A. Nobita

Nobita adalah seorang anak laki-laki yang berusia 10 tahun dan ia merupakan siswa kelas 4. Pada film ini digambarkan sosok Nobita yang mempunyai sifat pemalas, lemah, manja, pelupa, ceroboh dan selalu dibully oleh temannya. Hal tersebut dipaparkan dengan adanya adegan dan percakapan berikut.

a. Pemalas

Dalam bahasa Jepang, pemalas dapat diartikan sebagai 無精者 (*bosyoumono*).

Menurut weblio, 無精者 (*bosyoumono*) memiliki definisi 何をするのも、面倒臭がる人。

「*nani wo surunomo, mendookusa garu hito*」 yang dapat diartikan sebagai seorang pemalas yang melakukan segala sesuatu dengan seperlunya.

Pada awal film ini sosok Nobita yang digambarkan seorang yang pemalas. Sudah mulai nampak pada kertas ulangan Nobita yang memperoleh nilai nol. Nobita mengetahui hasilnya, Ia tidak berusaha untuk belajar tetapi malah bersikap santai dan akhirnya tertidur di atas meja belajarnya. Berikut ini adalah cuplikan adegan yang menunjukkan sifat pemalas Nobita.



(Gbr. 1 *Stand By Me Doraemon*, 00:03:39 - 00:03:42)

Menurut Musbikin (2009:9) mengatakan bahwa malas belajar timbul dari beberapa sebab, yaitu faktor dari dalam diri (intrinsik) dan faktor dari luar diri (ekstrinsik). Rasa malas yang timbul dalam diri anak dapat disebabkan tidak adanya motivasi diri. Selain itu, kelelahan dalam beraktivitas dapat berakibat menurunnya kekuatan fisik dan melemahnya kondisi psikis. Faktor dari luar diri anak (ekstrinsik) atau faktor eksternal,

disebabkan karena tidak adanya dukungan dari orangtua, dan fasilitas yang tidak mendukung. Sedangkan menurut Aziz (2006:29) malas berbeda dengan lamban. Anak lamban masih memiliki kemauan untuk melakukan sesuatu walaupun lama dalam prosesnya, sedangkan anak malas cenderung menunjukkan tidak adanya kemauan. Rasa malas dalam belajar dapat berupa tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), malas belajar pelajaran sekolah, menunda-nunda pekerjaan, bahkan tidak mengikuti pembelajaran dikelas.

Pada cuplikan adegan gambar 1 dengan penjelasan pengertian malas menurut Musbikin dan Aziz, sesuai dengan apa yang terjadi pada gambar 1 dengan sifat tokoh utama yang pemalas. Dimana tokoh utama tidak mempunyai motivasi diri untuk menjadi lebih baik dan selalu malas belajar. Sudah tau Ia mendapatkan nilai nol tidak bersemangat untuk memperbaiki diri lebih memilih tidur.

b. Lemah

Dalam bahasa Jepang, lemah dapat diartikan sebagai 弱い (*yowai*). Menurut weblio, 弱い (*yowai*) memiliki definisi 体が弱くて病気がちなようす。 [*karada ga yowakute byooki-gachina yousu.*] yang dapat diartikan sebagai seorang yang tubuhnya lemah dan sakit hingga berdarah.

Sifat berikutnya yang dimiliki Nobita ini adalah sifat lemah. Hal ini terlihat pada gambar 2 yang dimana Nobita mendapatkan serangan fisik yaitu dipukul oleh Giant hingga tersungkur. Berikut adalah adegan Nobita yang lemah terhadap Giant.



(Gbr. 2 *Stand By Me Doraemon*, 01:17:54)

Menurut KBBI kata lemah memiliki tiga arti. Yang pertama tidak kuat; tidak bertenaga; contohnya seperti badannya – karena baru sembuh dari sakit; kedua tidak keras hati; lembut; tidak tegas (sikap), tidak tegas dalam mengambil keputusan; yang ketiga yaitu tidak kuat; kurang berdasar (alasan yang --).¹²

Pada cuplikan adegan gambar 2 ini sesuai dengan pengertian lemah menurut KBBI dan weblio yang memiliki arti lemah yang tidak bertenaga. Karena dalam cuplikan adegan tersebut Nobita tersungkur di tanah dan tidak melawan Giant kembali. Karena Nobita sudah tidak bertenaga untuk melawan kembali.

c. Pelupa

Dalam bahasa Jepang, lupa dapat diartikan sebagai 忘れっぽい (*wasureppoi*).

Menurut weblio, 忘れっぽい (*wasureppoi*) memiliki definisi 忘れやすい性質であるさま。

「*wasure yasui seishitsude arusama.*」 yang dapat diartikan sebagai seorang benar-benar lupa tanpa dibuat-buat.

¹² <https://kbbi.web.id/lemah>

Karena pada hari biasanya Nobita yang jarang bahkan hampir tidak pernah belajar. Pada suatu pagi tiba-tiba Nobita belajar hingga membuat Doraemon terbangun dari tidurnya. Berikut cuplikan adegan yang menggambarkan sifat pelupa Nobita.



(Gbr. 3 *Stand by me Doraemon*, 00:29:08 dan 00:31:52)

Lupa (*forgetting*) ialah hilangnya kemampuan untuk menyebut atau memproduksi kembali apa-apa yang sebelumnya telah dipelajari. Secara sederhana, Gulo (1982) dan Reder (1988) mendefinisikan lupa sebagai ketidakmampuan mengenal atau mengingat sesuatu yang pernah dipelajari atau dialami. Dengan demikian, lupa bukanlah peristiwa hilangnya item informasi dan pengetahuan dari akal seseorang. (Muhibbin Syah, 2008:158)

Pada cuplikan adegan gambar 4 tersebut, terlihat bahwa Nobita sedang belajar Doraemon yang mengetahuinya pun sedikit terkejut dengan hal itu. Tetapi kemudian Doraemon membantu Nobita belajar untuk menyiapkan ulangan atau test yang akan diadakan pada besok pagi. Pada hari test itu dimulai ternyata Nobita sia-sia belajar dari pagi hingga siang karena yang ia pelajari mata pelajarannya tidak sesuai dengan mata

pelajaran yang dibuat test. Nobita lupa jadwal yang ditestkan adalah mata pelajaran bahasa Jepang tetapi ia belajar matematika.

d. Lalai

Dalam bahasa Jepang, lalai dapat diartikan sebagai 不注意 (*fuchuu*). Menurut weblio, 不注意 (*fuchuu*) memiliki definisi 物事への注意力に欠けていること。[*monogoto he no chuuiiryoku ni kakate iru koto.*] yang dapat diartikan sebagai kurangnya konsentrasi terhadap segala hal.

Pada cuplikan film *stand by me doraemon* 00:38:15 Nobita meminta Doraemon untuk mengeluarkan alat agar Shizuka membencinya. Setelah alat dikeluarkan oleh Doraemon, Nobita tidak mendengarkan perintah atau aturan dari Doraemon. Kemudian ia langsung meminumnya tanpa tanda atau tanpa aba-aba terlebih dulu dari Doraemon. Alhasil ia mengalami bau badan yang sangat menyengat hingga seluruh rumah pun dapat menciumnya. Berikut cuplikan adegan bahwa Nobita lalai.



(Gbr. 4 *Stand by me Doraemon*, 00:38:15)

Perhatikan pada cuplikan adegan gambar 4, berikut adalah dialognya.

しずか	: のび太
のび太とドラえもん	: しずかちゃん
のび太	: わあああ、まずい。ドラえもんどうしよう。

早くしずかちゃんしきられなちゃ
 ドラえもん : またそんなこと言って君がしずかちゃんに嫌われ
 んたら、僕もこまるんでしょう
 のび太 : いらわれるして
 ドラえもん : どうしても嫌われタイなら...。
 のび太 : 早く早く
 ドラえもん : もしすか、これをのめてかく実に嫌われる。でも
 しずかちゃんだけでなくだれも良いいつかなるよ。
 分かる？
 のび太 : (飲んで)
 ドラえもん : てええ、おいして口いいのに。
 のび太 : へえええ。

Shizuka : Nobita
 Nobita dan Doraemon : Shizukacyan
 Nobita : Waaaa, apa yang harus aku lalukan Doraemon?
 Aku harus membuatnya benci padaku.
 Doraemon : Jangan bodoh, itu juga akan menyulitkanku.
 Nobita : Lakukan sesuatu
 Doraemon : Jika kau memaksa.....
 Nobita : cepat cepatlah
 Doraemon : Ramuan Benci, seharusnya ini bekerja. Ini akan
 membuat Shizuka membencimu, begitupun
 orang lain. Paham ?
 Nobita : (meminum)
 Doraemon : Satu teguk saja sudah cukup
 Nobita : heeee.

Menurut KBBI kata lalai memiliki dua arti yaitu yang pertama kurang hati-hati; tidak mengindahkan (kewajiban, pekerjaan, dan sebagainya); lengah dan yang kedua tidak ingat karena asyik melakukan sesuatu; terlupa.¹³

¹³ <https://kbbi.web.id/lalai>

Pengertian kata lalai menurut KBBI dan weblio adalah kurangnya konsentrasi dan kurang berhati-hati. Maka dari itu pengertian tersebut sesuai dengan sikap Nobita pada cuplikan adegan gambar 5. Yang dimana Nobita tidak berkonsentrasi dengan keadaan saat itu dan perkataan Doraemon. Kemudian Nobita tidak berhati-hati dengan apa yang akan terjadi bila meminum ramuan tanpa tahu aturan minumnya.

e. Terkena perilaku ijime dari teman-temannya.

Karena dalam film *Stand By Me Doraemon* ini Nobita selalu terkena perilaku yang tidak menyenangkan. Seperti seelau *dibully* oleh teman-temannya. Terutama yang *membully* adalah Suneo dan Giant. Berikut adalah cuplikan adegan dan dialog dimana Nobita *dibully* oleh teman-temannya.

1. Dibully oleh temannya di sekolah

Pada awal film dimulai Nobita sudah menerima bully-an dari temanya yang bernama Suneo dan Giant. Mereka membully Nobita karena ia terlambat datang ke sekolah. Berikut adalah cuplikan adegan dan dialognya.



(Gbr. 5 *Stand By Me Doraemon*, 00:01:57-00:02:35)

Pada cuplikan adegan gambar 5 berikut adalah dialognya.

スネ夫 : あれ、のび太
 まだたさせれてな一遅刻してばせさせるてまたかんじ (笑う) いか
 いぐらいたったさせるみたいな (笑う)
 ジャイアン : ヘイスねお、そのくらい外言ってやるよずっとたちばなしでのび
 たの夏はお疲れなんだから。
 のび太 : がいえん
 ジャイアン : じょうやきょうにあるから、ありがとうくんもいいよ。
 のび太 : ぼく、よんがあるんだけど。
 ジャイアン : 何? のび太すせみなまえちだどう。

Suneo : Nobita
 Masih dihukum diluar kelas? Bagaimana rasanya dihukum
 karena terlambat? (tertawa) aku tidak tau, karena aku tidak
 pernah dihukum (tertawa)
 Giant : Hei Suneo, biarkan dia beristirahat. Nobita telah berdiri lama
 dan dia sangat lelah
 Nobita : ha giant ?
 Giant : ku boleh bermain bolah bersama kami hari ini. Berterima
 kasihlah.
 Nobita : aku ada rencana lain.
 Giant : apa? Jangan sombong. (sambil menarik telinga nobita dengan
 keras)

Menurut Storey(2008), dkk *bullying* terbagi dalam beberapa bentuk, diantaranya yaitu *bullying* fisik dan *bullying* verbal. *Bullying* fisik misalnya menonjok, mendorong, memukul, menendang, dan menggigit; *bullying* verbal antara lain menyoraki, menyindir, mengolok- olok, menghina, dan mengancam. *Bullying* tidak langsung antara lain berbentuk mengabaikan, tidak mengikutsertakan, menyebarkan rumor/gosip, dan meminta orang lain untuk menyakiti¹⁴. Dari cuplikan adegan dan

¹⁴ <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/3952/D7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

dialog di atas dapat dilihat dalam film *Stand By Me* bahwa tokoh utama mengalami *ijime* dari teman sekelasnya. Tokoh utama mengalami *ijime* verbal dengan cara mengejek tokoh utama bagaimana rasanya datang terlambat dan dihukum dari temannya yang bernama Suneo dan mengalami *ijime* fisik yang berupa ditarik telinganya dengan keras karena ia tidak bisa mengikuti ajakan dari temannya yang bernama Giant.

2. Dipermalukan oleh Jaiko

Pada saat bermain kasti di taman bermain bersama teman-temannya. Di taman itu ada Giant, Suneo, Jaiko dan teman yang lain. Pada awalnya pelempar pertama adalah Giant dan Nobita sebagai penangkapnya. Tetapi Nobita selalu gagal untuk menangkap bolanya. Jaiko yang melihat hal tersebut membuat ia ingin bermain bersama Nobita. Ketika Nobita berusaha untuk menangkap bola lemparan dari Jaiko ia malah terjatuh hingga celananya lepas. Jaiko yang melihat Nobita jatuh tidak menolongnya malah menertawainya. Berikut adalah cuplikan adegan tersirat dari Nobita dipermalukan oleh Jaiko.



(Gbr. 6 *Stand By Me Doraemon*, 00:03:19 - 00:03:23)

Dalam cuplikan film *Stand By Me Doraemon*, 00:03:19 - 00:03:23 Nobita mendapat *ijime* atau *bullying* yang berbentuk verbal dari Suneo maupun adik Giant yang bernama Jaiko. Mereka menertawakan Nobita karena tidak bisa bermain bola kasti dengan benar.

3. Diserang oleh Giant karena Nobita nilainya lebih unggul

Ketika ada test harian Nobita mendapatkan nilai lebih unggul daripada Giant. Hal tersebut membuat Giant naik pitam dan kemudian memukul Nobita. Berikut adalah cuplikan adegan Nobita setelah di pukul oleh Giant.



(Gbr. 7 *Stand By Me Doraemon*, 00:16:53)

Pada cuplikan *Stand By Me Doraemon*, 00:16:53 Giant melakukan *ijime* atau *bullying* fisik pada Nobita terlihat bahwa Giant memukul kepala Nobita. Hal tersebut dipicu karena nilai ulangan Nobita lebih tinggi pointnya daripada dengan Giant. Kemudian Giant tidak terima dengan hal tersebut terjadilah serangan fisik kepada Nobita.

4. Suneo dan Giant menggoda Nobita yang sedang belajar

Ketika Nobita pulang sekolah, ia berjalan sambil menghafalkan soal matematika dan membawa buku. Hal tersebut membuat Suneo dan Giant terheran-heran dengan sikap Nobita yang tidak pada biasanya. Berikut cuplikan adegan dan dialog Suneo dan Giant menggoda Nobita yang sedang belajar.



(Gbr. 8 *Stand By Me Doraemon*, 00:29:35)

Pada cuplikan adegan gambar 10 berikut adalah dialognya.

ジャイアン : のび太のつく勉強してるじゃない。

スネ夫 : のび太えらいわね。

Giant : Lihat, nobita sedang belajar

Suneo : Wow aku terkesan (dengan nada yang mengejek dan kemudian tertawa)

Pada cuplikan *Stand By Me Doraemon*, 00:29:35 ketika Giant dan Suneo sedang berada di taman yang biasanya mereka bermain lewatlah seorang Nobita yang sedang berjalan sambil belajar. Kemudian mereka terkejut melihat perbuatan Nobita tersebut. Dan disini mereka mengejek atau sarkas kepada Nobita dan menertawakannya.

5. Nobita diejek ketika mendapatkan nilai jelek

Pembagian hasil ulangan dilakukan dengan cara dipanggil nama siswa satu persatu. Kemudian ketika kertas hasil testnya Nobita dipanggil, ia dimarahi oleh gurunya karena nilainya sangat kurang. Giant dan Suneo yang mendengarkan hal tersebut tertawa mengejek Nobita. Berikut cuplikam adegan Nobita diketawain oleh Suneo dan Giant.



(Gbr. 9 *Stand By Me Doraemon*, 00:30:56)

Cuplikan diatas adalah adegan dimana Suneo dan Giant menertawakan Nobita.

Mereka tertawa karena Nobita mendapatkan nilai yang kurang bagus dari Suneo dan Giant.

6. Giant memukul Nobita

Giant mengajak berkelahi dengan Nobita, dan Nobita mengiyakan ajakan Giant tersebut. Karena Giant tidak terima dengan kelakuan Nobita.



(Gbr. 10 *Stand By Me Doraemon*, 01:22:36)

Pada cuplikan *Stand By Me Doraemon*, 01:17:20 giant memukuli nobita terus menerus hingga ia tersungkur di tanah dan tidak bisa berdiri lagi serta hingga luka lebam yang nampak

7. Suneo mengerjai Nobita untuk menangkap anjing

Pada saat Nobita sedang berjalan dihadanglah oleh Suneo, untuk membantu mengeluarkan anjing milik Suneo dari pipa yang ada di taman bermain. Namun ternyata Suneo menjahili Nobita. Berikut adalah cuplikan adegan dan dialog Nobita dijahili oleh Suneo.



(Gbr. 11 *Stand By Me Doraemon*, 01:22:36)

Pada cuplikan adegan gambar 11 berikut dialognya.

- のび太 : ええええ、つちのこ。このまもるしのたいこくんじゃないか。
- スネ夫 : s s s t t t t、こわいよかいでかい。ここにおいこんだからそちらつついてくれないか。僕こちらですつかわなるよ。
- のび太 : よしいいとも。
- Nobita : apa? Tsucionoko? Kupikir itu hanyalahhh mitos. Ini luar biasa.
- Suneo : ssstt, jangan berisik. Aku akan menghadangnya dari sini. Kau ganggu dia dari sana, aku akan menangkapnya dari sini.
- Nobita : baik
- Suneo : (tertawa terbahak-bahak karena sudah mengerjai Nobita).

Pada cuplikan film *Stand By Me Doraemon*, 01:22:36, Suneo pura-pura untuk meminta tolong kepada Nobita bahwa anjingnya masuk ke dalam sebuah lubang pipa. Namun yang terjadi Suneo justru mengerjai Nobita. Supaya Nobita dikejar oleh anjingnya. Setelah dikejar Suneo pun tertawa terbahak-bahak melihat hal tersebut. Setelah ditinggalkannya Nobita oleh Doraemon temannya ini masih tetap membullynya.

8. Giant dan Suneo mengerjai Nobita kalau Doraemon telah kembali

Ketika Nobita akan jalan-jalan setelah insiden anjing tersebut datangnya temannya yang bernama Giant. Namun lagi-lagi Nobita dijahili oleh temannya. Giant mengatakan jika ia (Giant) melihat Doraemon. Hal tersebut membuat Nobita menjadi senang karena Doraemon telah kembali namun pada kenyataanya Giant hanya mengerjainya. Berikut cuplikan adegan dan dialog yang menunjukkan Nobita dijahili oleh Suneo dan Giant tentang kepulangan Doraemon. Berikut cuplikan adegan dan dialog.



(Gbr. 12 *Stand By Me Doraemon*, 01:24:28 dan 01:24:44)

Pada cuplikan adegan gambar 12 berikut ini adalah dialognya.

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？

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 : Kebohonganku lebih baik darimu.
 Suneo : Baiklah, kau menang.
 Nobita : Kalian berbohong!?
 Suneo : Hari ini April Mop!
 Giant : Kau mudah sekali di tipu Nobita.

Pada cuplikan film *Stand By Me Doraemon*, 01:24:28 suneo dan giant bersekongkol untuk membohongi nobita kalau doraemon telah kembali lagi. Selanjutnya nobita tidak terima dengan hal tersebut ia mencoba membohongi giant dan suneo tetapi ia kalah cepat dengan aksi giant yang langsung mendorong kepala nobita. Disini terjadi ijime atau bullying verbal dan fisik.

B. Doraemon

Doraemon adalah seekor robot yang berbentuk kucing dari abad ke-22. Yang diciptakan untuk membantu Nobita meraih masa depannya. Karakter Doraemon ini memiliki sifat yang baik walaupun awalnya ia menolak untuk membantu nobita tetapi lama kelamaan setelah hidup dengan Nobita ia sangat menyayanginya hingga tak ingin meninggalkan Nobita. Berikut adalah gambaran tokoh Doraemon dalam film *Stand By Me Doraemon*.



(Gbr. 13 *Stand by me Doraemon*, 01:12:19)

2.Karakter Pendukung

A. Shizuka

Merupakan seorang anak perempuan yang disukai oleh Nobita. Shizuka adalah teman sekolah sekaligus teman satu kompleks dengan Nobita. Digambarkan dengan wajah yang imut dan selalu dikuncir dua. Shizuka suka menolong orang. Contohnya Shizuka menolong Nobita ketika dibully oleh Giant dan Suneo. Perhatikan gambaran adegan berikut yang memperlihatkan bahwa Shizuka menolong Nobita.



(Gbr. 14 *Stand by me Doraemon*, 00:02:41)

B. Giant

Teman nobita yang mempunyai ciri-ciri fisik berbadan gemuk, pemaarah dan ringan tangan maka dari itu ia selalu membully Nobita secara fisik. Berikut adalah cuplikan yang memperlihatkan bahwa Giant merupakan orang yang ringan tangan dan pemaarah.



(Gbr. 15 *Stand by me Doraemon*, 01:17:54)

C. Suneo

Ia adalah sosok yang digambarkan dengan tubuh yang kecil dan rambut yang berjambul. Suneo juga suka membully Nobita secara verbal. Ia merupakan anak orang kaya di dalam film ini dilihat dari mainan yang ia punya selalu keluaran terbaru. Perhatikan cuplikan adegan di bawah ini yang memperlihatkan bahwa Suneo yang selalu mempunyai barang atau mainan yang baru.



(Gbr. 16 *Stand by me Doraemon*,00:22:50)

3.1.2 Elemen Ruang

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

1. Komplek perumahan

Komplek perumahan Jepang merupakan latar tempat yang sering muncul dalam film *Stand By Me Doraemon*, hal itu dapat dilihat dari awal hingga akhir film. Berikut merupakan gambaran dari adegan yang berlatarkan komplek perumahan.



(Gbr. 17 *Stand by me Doraemon*, 00:01:23)

2. Kamar nobita

Elemen ruang selanjutnya adalah kamar nobita. Kamar Nobita ini yang merupakan tempat pertama kali munculnya Doraemon dan cucu Nobita yang bernama Sewashi dari masa depan. Berikut merupakan gambaran dari adegan yang berlatarkan kamar Nobita.



(Gbr. 18 *Stand by me Doraemon*, 00:05:57)

3. Sekolah

Elemen ruang selanjutnya adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat yang selalu didatangi tokoh utama setiap harinya. Hal itu karena Nobita masih duduk di bangku sekolah. Berikut merupakan gambaran dari adegan yang berlatarkan sekolah.



(Gbr. 19 *Stand by me Doraemon*, 00:16:17)

4. Taman Bermain

Elemen ruang yang selanjutnya adalah taman bermain. Di taman bermain menjadi tempat dimana Nobita melawan Giant untuk membuktikan bahwa dirinya dapat mengalahkan Giant. Selain itu banyak juga kegiatan yang dilakukan di taman bermain tersebut. Contohnya pada gambar 22 yang memperlihatkan Nobita bersama teman-temannya sedang bermain baseball. Berikut merupakan gambaran dari adegan yang berlatarkan taman bermain.



(Gbr. 20 *Stand by me Doraemon*, 00:17:21)

5. Goa di Pegunungan

Elemen ruang selanjutnya adalah di goa pegunungan. Karena cuaca yang terjadi saat itu tidak bersahabat, Shizuka dan Nobita memutuskan untuk berlindung di dalam goa. Berikut merupakan gambaran dari adegan yang berlatarkan goa di pegunungan.



(Gbr. 21 *Stand by me Doraemon*, 00:50:08)

6. Sungai dibawah Jembatan

Elemen ruang selanjutnya adalah di sungai bawah jembatan. Tempat ini digunakan oleh Nobita ketika ia sedang sedih karena hasil test yang ia peroleh tidak sesuai dengan apa yang ia harapkan. Serta tempat dimana program Doraemon sudah memunculkan tanda bahwa telah menyelesaikan misinya yaitu membuat nobita bahagia. Berikut merupakan gambaran dari adegan yang berlatarkan sungai dibawah jembatan.



(Gbr. 22 *Stand by me Doraemon*, 01:10:51)

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 cerita sebuah film. 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 (Pratista, 2008:36). Dalam film *Stand By Me Doraemon* rentang waktu yang dibutuhkan adalah 1 jam 34 menit 24 detik.

2. Frekuensi Waktu

Frekuensi waktu yang 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 kilas balik dalam sebuah film biasanya menampilkan adegan yang sama untuk kedua kalinya (Pratista, 2008:38). Frekuensi waktu yang terdapat dalam film *Stand By Me Doraemon* adalah 1(satu) kali, karena jalan cerita yang mengalir maju dan tidak pernah menampilkan adegan kilas balik. Sehingga dapat dikatakan dalam film *Stand By Me Doraemon* hanya terdapat 1(satu) frekuensi waktu dalam setiap adegan.

3. Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan 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. (Pratista, 2008:38)

Dalam film *Stand By Me Doraemon* 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 *Stand By Me Doraemon* menjadi sebagian berikut ini :

Plot A : awal cerita kedatangan cucu Nobita serta Doraemon yang menemui sekaligus memperkenalkan diri kepada Nobita dan untuk merubah masa depan Nobita.

Plot B : Nobita selalu meminta bantuan kepada Doraemon untuk menyelesaikan masalahnya yang dihadapinya.

Plot C : Nobita dan Doraemon pergi ke masa depan.

Plot D : Kepergian Doraemon setelah misinya selesai.

Plot E : Kembalinya Doraemon.

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

- A. Kedatangan cucu Nobita dan Doraemon untuk menemui serta memperkenalkan diri untuk merubah masa depan Nobita.

Pada awal penceritaan film *Stand By Me Doraemon* ini digambarkan bahwa Nobita kedatangan cucunya bersama robot yang berbentuk kucing yang bernama 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 tersebut dapat dilihat pada cuplikan adegan dan dialog berikut.



(Gbr. 23 *Stand by me Doraemon*, 00:05:49-00:06:00)

Pada cuplikan adegan gambar 25 berikut dialognya.

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	: Selamat malam, saya Doraemon
Nobita	: aaaa.....

Sewashi : Hai, saya Soby

Setelah memperkenalkan diri mereka kepada Nobita, cucu Nobita menjelaskan maksud dan tujuan mereka datang, yaitu untuk memberitahukan kepada Nobita bahwa ia akan menikah dengan Jaiko di masa depan dan menyampaikan juga bahwa masa depan Nobita akan sangat sulit dan membuat dirinya serta keturunannya menderita kemiskinan. Berikut cuplikan adegan dan dialog Sewasi yang menjelaskan kehidupan Nobita setelah menikah dengan Jaiko pada gambar 26.



(Gbr. 24 *Stand by me Doraemon*, 00:06:41-00:08:41)

Pada cuplikan adegan gambar 26 berikut dialognya.

のび太 : せっかく来てもらったけど
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口クな目にあわないんだ
 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
 おかげでうちは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 : 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.

Setelah memberitahu Nobita tentang keadanya di masa depan akan menyedihkan, Nobita merasa sedih dan merasa bersalah kepada cucunya. Namun cucu Nobita mempunyai rencana untuk merubah masa depan Nobita dengan cara mengirimkan Doraemon untuk membantu memperbaiki masa depan Nobita. Pada awalnya Doraemon menolak untuk melakukannya, namun cucunya Nobita akhirnya dengan sengaja mengaktifkan program pada Doraemon agar mau menerima keinginannya. berikut cuplikan adegan dan dialog Sewashi membujuk Doraemon agar mau membantu Nobita.



(Gbr.25 *Stand by me Doraemon*, 00:08:47-00:10:30)

Pada cuplikan adegan gambar 27 berikut dialognya.

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。ぼくはまだオククって 言ってないし。。。。
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
 よっとあつかいづらいヤツだけど
 ひいひおじいちゃんの役に立つと思うよ。。。。

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.

B. Nobita selalu meminta bantuan alat doraemon untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Ketika Nobita merasa apapun yang diinginkan. Selalu bisa ia dapatkan dengan mudah hanya dengan meminta alat kepada Doraemon. Terlebih saat Nobita sedang mendapatkan masalah ia akan selalu memanggil Doraemon, untuk memberikannya alat yang dimiliki. Doraemon untuk membantunya menyelesaikan masalah yang terkadang Nobita buat sendiri. Berikut cuplikan adegan dan dialog dari penjelasan diatas.



(Gbr. 26 *Stand by me Doraemon*, 00:16:41)

Pada cuplikam adegan gambar 28 berikut dialognya.

のび太	: ドラえもん！何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, aku ingin mengalahkan Gian!
Doraemon	: Jubah penghilang!
Nobita	: Doraemon!
Doraemon	: Selimut waktu! Semuanya bisa kembali seperti semula.
Nobita	: Doraemon!
Doraemon	: Kamera pakaian <i>instan</i> ! Gambarlah pakaian.

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 oleh dirinya. Nobita yang melihat itu sangat senang kerana masa depannya telah berubah. Maka dari itu Nobita memaksa Doraemon untuk pergi ke masa depan. Perhatikan cuplikan adegan dan dialog berikut.



(Gbr. 27 *Stand by me Doraemon*, 00:45:52-00:47:25)

Pada cuplikan adegan gambar 29 berikut dialognya.

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 : 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.

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 harus kembali ke masa depan dan meninggalkan Nobita untuk selamanya, ini membuat Doraemon sedih dan khawatir Nobita tidak bisa berbuat apa-apa setelah ditinggalkan olehnya. Mengetahui hal itu Nobita pun ingin membuktikan pada Doraemon jika dirinya bisa bertahan walaupun harus di tinggal olehnya. Nobita berjuang dengan kemampuannya sendiri untuk melawan Giant. Sampai Giant mengaku menyerah kepada Nobita karena kasihan melihat Nobita yang sudah lemas dan tidak berdaya. Setelah kejadian itu Doraemon sudah pergi meninggalkan Nobita untuk

kembali ke masa depan. Berikut cuplikan adegan Doraemon akan meninggalkan Nobita



(Gbr. 28 *Stand By Me Doraemon*, 01:34:23)

Pada cuplikan adegan gambar 28 diatas memperlihatkan hidung Doraemon yang memberi tanda berakhirnya untuk membantu Nobita. Karena program yang dibuat oleh Sewasi jika Doraemon harus membantu Nobita menjadi bahagia.

E. Kembalinya Doraemon

Setelah kepergian Doraemon, Nobita kembali mendapatkan perlakuan yang tidak menyenangkan dari teman-temannya. Giant dan Suneo kembali membully Nobita. Mereka membohongi Nobita karena pada saat itu sedang *April Mop*. Giant yang membohongi Nobita dengan mengatakan bahwa tadi Giant melihat Doraemon kembali. Hal tersebut membuat Nobita terkejut dan senang kegirangan, Nobita yang tidak sadar sedang dibohongi oleh Giant langsung pergi mencari keberadaan Doraemon tetapi tidak menemukannya dimanapun. Ketika Nobita mencari Doraemon dengan melewati tamanbermain ia bertemu dengan Suneo dan Giant mereka berdua tertawa terbahak bahak karena mereka senang telah membohongi Nobita. Namun Nobita tidak terima ketika ia di bohongi, kemudian ia marah kepada teman-temannya. Ketika Nobita marah

kepada teman-temannya ia pulang dan mengambil salah satu alat yang ditinggalkan oleh Doraemon dan ia balas dendam untuk mengerjai balik temannya. Ketika sampai di rumah Nobita berkata dengan tidak sengaja bahwa Doraemon tidak akan kembali lagi, karena ucapannya adalah sebuah kebohongan ini justru membuat Doraemon datang kembali lagi di kehidupan Nobita.

3.1.4 Permasalahan dan konflik

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

A. Permasalahan

Pada film *Stand By Me Doraemon* terdapat beberapa permasalahan yang terjadi. Permasalahan adalah sebagai berikut.

a. Mengalami kemiskinan jika menikah dengan Jaiko

Awal dari permasalahan pada film *Stand By Me Doraemon* adalah ketika cucu Nobita datang dari masa depan memberitahukan kepadanya bahwa ia akan menikah dengan Jaiko dan keturunannya akan menjadi miskin. Selain itu, kedatangan cucu Nobita untuk mempersiapkan kehidupan yang lebih baik untuk Nobita kelak.

b. 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 kemasa depan karena misi yang diberikan oleh cucunya Nobita telah terlaksana dan sudah selesai, yaitu membuat Nobita bahagia.

Saat mengetahui kepergian Doraemon, Nobita memulai kehidupan seperti dulu lagi dan mandiri. Suatu hal di luar kenyamanan Nobita untuk tidak meminta bantuan Doraemon. Permasalahan ini begitu berat bagi Nobita untuk tidak meminta bantuan Doraemon di awal kepergian Doraemon. Nobita yang harus melawan Giant dengan kemampuannya sendiri. Perhatikan cuplikan adegan berikut.



(Gbr. 29 *Stand by me Doraemon*, 01:16:14-01:20:45)

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

B. Konflik dalam film

a. Usaha Nobita untuk mendapatkan perhatian dari Shizuka

Konflik yang dihadapi Nobita adalah untuk mendapatkan perhatian Shizuka. Nobita sangat menyukai Shizuka, sehingga berusaha mendapatkn perhatian dari Shizuka

Usaha Nobita untuk mendapatkannya selalu menjadi konflik. Hal itu karena Nobita tidak melakukannya dengan kemampuannya sendiri, melainkan dengan meminta bantuan serta menggunakan alat dari Doraemon.

Permohonan Nobita untuk meminjamkan alat dari Doraemon tidak mudah Nobita harus selalu membujuk Doraemon. Pada saat konflik terjadi, Nobita berusaha mendapatkan alat dari Doraemon. Setelah alat telah didapatkan 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 gambar adegan berikut.



(Gbr. 30 *Stand By Me Doraemon*, 00:25:56-00:26:50)

Cuplikan adegan gambar 30 merupakan tindakan kecerobohan Nobita saat menggunakan alat dari Doraemon. Ia tidak pernah mengetahui dampak dari alat yang dimiliki oleh Doraemon. Nobita hanya ingin mengetahui dirinya dapat menggunakannya secara mudah dan instan.

b. Suneo dan Giant yang selalu mengganggu Nobita

Konflik Nobita lainnya adalah gangguan dari teman-temannya terutama Suneo dan Giant. Gangguan dari temannya ini adalah semacam *ijime/bullying*. Karena adanya

ijime/bullying ini Nobita selalu defensive terhadap mereka. Hal ini menunjukkan bahwa adanya konflik yang terjadi antara Nobita dengan Suneo dan Giant. Berikut adalah cuplikan adegan dimana Nobita di ganggu oleh Suneo dan Giant.



(Gbr. 7 *Stand By Me Doraemon*, 00:01:57-00:02:35)

Cuplikan adegan gambar 7 ini merupakan salah satu contoh *ijime* dari Suneo dan Giant ketika berada di sekolah.

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 sebuah film *Stand By Me Doraemon*

1. Tujuan Nobita

Tujuan yang sangat diinginkan Nobita dalam film ini adalah begitu ingin sekali menikah dengan Shizuka. Nobita menyukai Shizuka sejak kecil dan ketika dewasa nanti ia ingin menikahi Shizuka. Hal ini terlihat dalam adegan ketika Nobita selalu ingin terlihat hebat dan tidak ingin kalah dengan temannya yang bernama Dekisugi dimata Shizuka. Ia selalu berusaha dengan cara meminta bantuan alat dari Doraemon agar tujuan yang ia inginkan dapat terwujud. Pada akhirnya Nobita berusaha sendiri

untuk bersaing dengan Dekisugi tanpa bantuan alat dari Doraemon. Hal tersebut dapat dilihat ketika Nobita pergi ke masa depan untuk menyelamatkan Shizuka yang tersesat saat mendaki gunung. Berikut cuplikan adegan dan dialog.



(Gbr. 31 *Stand by me Doraemon*, 00:47:58)

Pada cuplikan adegan gambar 31 berikut dialognya.

のび太：そこからさき君はただしなくてくれ僕だけのちからたすける
んだから。

Nobita : kau disini saja aku akan menyelamatkannya tanpa bantuanmu.

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.

2. Tujuan Doraemon

Tujuan Doraemon adalah membantu Nobita untuk merubah masa depannya agar menjadi lebih baik dari yang diperkirakan oleh cucu Nobita. Hal ini dilakukannya karena kehendak dari cucu Nobita dan diprogramkannya pada Doraemon, sehingga ia tidak bisa menolaknya sampai saat Nobita merasa bahagia. Pada awalnya Doraemon

membantu Nobita dengan terpaksa tetapi lambat laun ia membantunya dengan rasa tulis. Hal tersebut dapat dilihat ketika Doraemon tidak rela berpisah dari Nobita ketika tugasnya telah selesai dan kembali ke masa depan. Perhatikan dialog berikut.

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 : 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.



(Gbr. 32 *Stand by me Doraemo*, 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 Dampak Ijime Terhadap Tokoh Utama dengan menggunakan teori Victor Frankl

A. Unsur internal

Memulai merubah untuk masa depannya



(Gbr. 33 *Stand By Me Doraemon*, 00:29:55)

Berikut adalah dialog gambar 33.

ドラえもん : うん、明日のテストを頑張つてね。一人たれる。

Doraemon : Semoga berhasil pada ujian besok. Aku yakin kamu pasti berhasil.

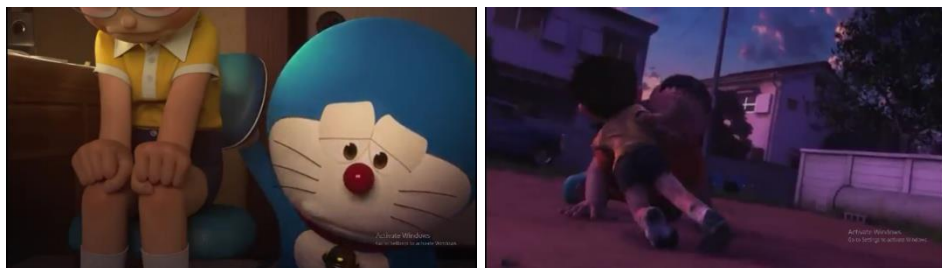
Pada cupikan adegan diatas menggambarkan bahwa Nobita ketiduran diatas meja belajarnya. Karena Nobita sering mendapatkan nilai kurang meuaskan di sekolah dan ia di tertawakan oleh Suneo dan Giant. Maka dari itu Nobita mulai bersemangat belajar hingga ia tertidur. Padahal biasanya Nobita tidak pernah belajar sampai tertidur. Doraemon yang mengetahui hal tersebut merasa bangga karena perubahan Nobita tersebut. Awalnya Nobita tidak bersemangat untuk belajar namun kali ini ia berbeda.

Hal diatas sesuai dengan struktur teori kepribadian model logoterapi yang point pertama yaitu unsur interal. Unsur internal adalah seluruh potensi (antara lain bakat dan kemampuan), sarana (raga, jiwa, dan rohani), dan daya-daya pribadi (antara lain insting, daya pikir, dan emosi), kualitas-kualitas insani (*human qualities*), dan kehendak unuk hidup bermakna (*the will to meaning*) serta kemampuan menentukan apa yang terbaik bagi dirinya (*the self determining being*) yang ada pada diri manusia. Nobita telah menentukan yang hal terbaik untuk dirinya yaitu dengan cara merubah dirinya yang semula malas belajar. Namun kali ini ia belajar dengan sungguh-sungguh agar tidak diejek oleh temannya lagi dan ingin mengubah masa depannya supaya menjadi lebih baik.

B. Unsur eksternal

Pada saat Nobita berani melawan Giant

Nobita ingin membuktikan bahwa ia tidak selalu bergantung dengan alat Doraemon. Nobita membuktikan hal tersebut dengan cara mengiyakan ajakan Giant untuk berkelahi dan dilakukan di tamanbermain. Berikut adalah cuplikan adegan dan dialog Nobita berani melawan Giant.



(Gbr. 34 *Stand By Me Doraemon*, 01:15:20-01:20:54)

ドラえもん : のび太くんおちもちやてるいくら何でも化しただことじゃないよこれ。

ジャイアン : このやとはなしあがり。

のび太 : 僕だけのちかかまいドラえもんとあかんしてたくめまえんぼ。

ジャイアン : しんたことがこない。
分かったうりどまきだいゆせのび太

ドラえもん : のび太くん

のび太 : ドラえもん、かつたんだよ。僕一人でもはしれられるんだろ？
ねええドラえもん。

ドラえもん : うん...

Doraemon : apa kau akan baik-baik saja tanpa aku ? apa kau bisa melawan Giant dengan Suneo sendirian?

Nobita : (mengenggam tangan doraemon kemudian melepaskannya)

Doraemon : nobita kun, mau pergi kemana ?

Nobita : jangan ganggu aku

Nobita : dasar bodoh kau doraemon, kau tau aku membutuhkanmu.

Giant : hei nobita, senang meihatmu disini. Apa kau sudah putuskan?

Nobita : giant

Giant : makan pasta lewat hidungmu atau kupukul ?

Nobita : tolong aku doraemon (tetapi ingat kata doraemon saat itu) jika kita berkelahi jangan libatkan doraemon.

Giant : berani juga kau, kau siap ?

Nobita : sudah, dimulai.

Doraemon : dimanakah nobita. Hari ini malam terakhir kita bersama

Giant : jadi sudah menyerah ? jangan meremehkanku lagi

Nobita : tunggu, aku masih belum kalah.

Giant : apa? Kau masih belum puas?

Nobita : aku baru mulai.

Doraemon : dia masih beum pulang apa yang dia lakukan. Dimana dia? Membuatku khawatir saja bahkan sampai hari sudah menjelang petang.

Giant : sudah puas?

Nobita : belum

Giant : nobita

Doraemon : dimana dia? Nobita kun, dia pergi terlalu lama. Pasti terjadi sesuatu.

Giant : lepaskan aku.

Nobita : aku harus mengalahkanmu dengan usahaku sendiri. Aku harus menunjukkan pada doraemon bahwa aku akan baik-baik saja tanpa dia.

Giant : menyingkir kau. Cukup sudah Nobita berjalan dan akan membalas giant

Giant : baik baik kau menang. (bangkit dan kemudian pergi)

Doraemon yang melihat adegan itu kemudian lari menghampiri nobita dan memeluk nobita serta menahan air mata yan akan jatuh.

Nobita : doraemon. Aku menang kau lihat kan ? dengan usahaku sendiri sekarang kau tak perlu menghawatirkan aku. Benarkan doraemon?

Doraemon pun menggung mengisyaratkan benar apa yang dikatakan oleh nobita.

Pada saat malam terakhir Doraemon berada di sisi Nobita, Doraemon mengkhawatirkannya karena jika ia sudah tidak ada siapa yang akan menolongnya dari godaan Giant dan Suneo. Tetapi saat Nobita ditanya oleh Doraemon ia hanya berdiam diri dan kemudian memilih pergi untuk meninggalkan doraemon. Ketika Nobita berada di taman bermain untuk menenangkan diri ia malah bertemu dengan Giant. Kemudian Giant mengajaknya berantem pada awalnya Nobita ketakutan untuk melawan Giant namun ia ingat bahwa Doraemon akan pergi meninggalkannya. Jika begitu nanti tidak ada yang bisa membantunya lagi maka dari itu ia memberanikan diri untuk melawan Giant.

Mereka bertarung terus menerus hingga wajah Nobita terlihat banyak luka lebam akibat dari perkelahiannya. Namun biarpun dia sudah tidak bertenaga ia merasa masih bisa melawan Giant. Karena ia ingin membuktikan bahwa tanpa bantuan Doraemon pun bisa.

Hal diatas merupakan struktur teori model logoterapi point ke dua yaitu Unsur eksternal. Unsur eksternal yang berpengaruh pada perkembangan kepribadian

adalah kondisi lingkungan alam sekitar dan situasi masyarakat serta di tempat seseorang menjalani kehidupan sehari-hari. Nobita yang setiap hari bertemu dan selalu di ijime oleh Giant lama kelamaan ia bangkit agar tidak tertindas lagi. Nobita membuktikan hal tersebut dengan menerima ajakan pertarungan untuk melawan Giant.

C. Unsur transcendental

Keberanian Nobita yang timbul karena tipuan Suneo dan Giant

Ketika Nobita sedang berjalan ia melewati taman bermain, di sana ada Suneo dan Giant yang sedang bercakap-cakap dan menertawakan dalam keberhasilan mereka tentang kebohongan kembalinya Doraemon. Nobita merasa ditipu dan ia kesal dengan aksi temannya tersebut, kemudian ia ingin membalasnya. Berikut ini cuplikan adegan gambar dan dialognya.



(Gbr.35 *Stand By Me Doraemon*, 01:25:11)

Pada cuplikan adegan gambar 35 diatas berikut ini dialognya.

スネ夫 : あああ、見て 見て ジャイアン、のび太あれ。
 ジャイアン : 何でバカにはるきてそう？
 スネ夫 : またようちらうそかんがえたんだ。

ジャイアン：今日はどんなうそかな？
 スネ夫　　：さあああ、言ってこらん。
 のび太　　：僕に早かまるきない？
 スネ夫とジャイアン：（笑う）
 のび太　　：少々がない。今日はいい天気だ。
 スネ夫　　：はああ、それがうそ？（笑う）
 のび太　　：も、雨が降ってる。
 ジャイアン：何しあがるんだ。
 のび太　　：すぎはどぞ。
 ジャイアン：悪いやつ。
 のび太　　：スネ夫はどう？犬にかまられない。
 スネ夫　　：いい犬、ジャイアン。
 のび太　　：ジャイアン、君はお母さんにかわいいかれるね？いいがく言うこと。（笑う）

Suneo　　：lihat Giant, Nobita tampak bersemangat
 Giant　　：apa kebohongan bodoh lainnya?
 Suneo　　：memikirkan kebohongan apa lagi dia?
 Giant　　：Sekarang kebohongan yang bagaimana lagi ?
 Suneo　　：ayo katakan, ayo.
 Nobita　　：Kalian mau minta maaf ?
 Suneo dan Giant (tertawa)
 Nobita　　：baiklah kalau begitu. Cuacanya cerah hari ini.
 Suneo　　：haaaa, itu saja (kebohongan).
 Nobita　　：hujannya deras sekali.
 Giant　　：apa yang kau lakukan ?
 Nobita　　：selanjutnya apa ya?
 Giant　　：dia membuatku takut.
 Nobita　　：bagaimana kalau Suneo ? Suneo tidak akan digigit anjing.
 Suneo　　：anjing. Anjing tolong, Giant
 Nobita　　：Giant, ibumu akan bersikap sangat manis padamu. (tertawa karena berhasil membalas kejahatan Giant dan Suneo)

Sebelum Nobita kembali ke taman bermain, ia dibohongi oleh Giant dan Suneo.

Mereka berdua mengatakan kepada Nobita bahwa doremaon telah kembali.

Nobita yang merasa ditipu tidak terima akan kejahilan Giant dan Suneo. Kemudian

Nobita pulang ke rumah untuk mencari sesuatu yang dapat mengalahkan Giant dan Suneo. Akhirnya Nobita menemukan sebuah ramuan peninggalan dari Doraemon, yaitu ramuan pembohong. Maka jika Nobita meminum ramuan tersebut apapun yang dikatakan oleh Nobita merupakan sebuah kebohongan.

Nobita menemui Suneo dan Giant di taman bermain untuk membalas dendam atas kejadian *April Mop*. Suneo dan Giant menyepelkan Nobita karena akan membuat sebuah kebohongan seperti apalagi?. Kemudian Nobita meminum ramuan pembohong tersebut, Nobita mengatakan yang pertama bahwa cuaca hari itu sangat cerah maka yang terjadi saat itu cuaca akan berubah menjadi hujan. Kebohongan yang kedua yaitu untuk Suneo, kebohongannya adalah bahwa Suneo tidak akan digigit anjing dan kenyataan yang terjadi adalah Suneo dikejar dan akan digigit anjing. Kebohongan yang terakhir yang dibuat oleh Nobita yaitu untuk Giant, ia mengatakan bahwa ibunya Giant manis sekali kepada Giant tetapi kenyataan yang terjadi adalah Giant dimarahi ibunya karena tidak menjaga toko.

Penjelasan diatas terlihat bahwa Nobita berani melawan balik ke Suneo dan Giant karena ia kesal atas apa yang mereka lakukan terhadapnya. Karena dengan Nobita bisa membalas kejahilan Suneo dan Giant, ia dapat merasa lega. Sesuai dengan struktur teori kepribadian model logoterapi point ke tiga yaitu unsur transcendental. Unsur transcendental adalah kemampuan manusia untuk mengatasi kondisi kehidupan saat ini menentukan apa yang diidam-idamkan dengan memanfaatkan daya-daya imajinasi, *will power*, kemampuan merencanakan, dan

menetapkan tujuan, serta mengambil sikap baru atas kondisi (tragis) saat ini. Pada tokoh Nobita diceritakan bahwa ia telah membuat rencana untuk membalas dendamnya dengan Giant dan Suneo. Dengan cara yaitu membuat kebohongan menjadi sebuah kenyataan.

3.3 Pesan Moral

1. Percaya diri

Dalam bahasa Jepang, percaya diri dapat diartikan sebagai 自信(*Jishin*). Menurut weblio, 自信(*Jishin*) memiliki definisi 自分に能力があると信じる気持ち。 [*Jibun ni nouryoku ga aru to shinjiru kimochi.*] yang dapat diartikan sebagai seorang yang percaya pada kemampuan dirinya sendiri. .

Kepercayaan diri seorang Nobita terlihat ketika ia akan menyelamatkan Shizuka saat terkena badai salju di pegunungan. Meskipun Doraemon sudah memberikan pertolongan kepada Nobita. Yaitu dengan meminjamkan alat-alat yang dimiliki Doraemon namun tetap saja Nobita menolaknya. Dengan yakin ia dapat membantu Shizuka tanpa menggunakan alat dari Doraemon. Berikut adalah cuplikan adegan dan dialog Nobita menolak pertolongan Doraemon.



(Gbr. 36 *Stand by me Doraemon*, 00:47:58-00:50:33)

Pada cuplikan adegan gambar 36 berikut dialognya.

のび太：そこからさき君はただしなくて僕だけのちからたすけるんだから。

のび太：問題ない、僕は火木のおしえかつたしけるんだ。ひときよくすりをすればいいんだよ。

Nobita : kau disini saja aku akan menyelamatkannya tanpa bantuanmu.

Nobita : Jangan khawatir. Aku tahu caranya menyalakan api. Aku hanya perlu menggosokkan dua buah batang.

Menurut Fatimah (2006) kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Menurut Guilford (dalam Hakim, 2004) bahwa kepercayaan diri adalah pengharapan umum tentang keberhasilan. Branden (dalam Iswidarmanjaya dan Agung, 2005) mengemukakan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang pada kemampuan yang ada dalam dirinya. Bandura (dalam Iswidarmanjaya dan Agung, 2005) mendefinisikan kepercayaan diri sebagai suatu perasaan yang berisi kekuatan, kemampuan, dan keterampilan untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu yang dilandasi keyakinan

untuk sukses. Menurut Tosi,dkk (dalam Lie, 2003) mengungkapkan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan dalam diri seseorang bahwa individu mampu meraih kesuksesan dengan berpijak pada usahanya sendiri.

Dari pengertian diatas dapat dilihat dalam film ini terdapat sikap percaya diri yang ditunjukkan oleh tokoh Nobita. Saat ia akan menemui Shizuka di pegunungan ia diantar dengan Doraemon untuk sampai disana. Tetapi setelah sampai sana Nobita menyuruh doraemon menunggu saja dibalik pintu kemana saja tersebut dan Nobita berkata akan menyelamatkan Shizuka tanpa alat bantuan doraemon. Setelah itu kepercayaan diri seorang Nobita terlihat ketika di dalam goa bersama Shizuka, ketika itu ia akan membuat api agar tidak kedinginan di dalam goa tersebut. Kemudian dengan tegas Nobita menggosokkan kedua dua batang untuk membuat api. Dengan susah payah Nobita membuatnya tetapi pada akhirnya ia tetap tidak bisa menyalakannya.

2. Kegigihan

Dalam bahasa Jepang, gigih dapat diartikan sebagai 持續的(*jizokuteki*). Menurut Kenji Matsuura, 持續的 (*jizokuteki*) memiliki arti terus-menerus; bersifat kontinu.

Pada suatu pagi hari Nobita belajar untuk persiapan test. Doraemon yang sayup-sayup mendengar Nobita sedang belajar terbangun dari tidurnya. Pada sebelumnya Nobita ini tidak pernah belajar samasekali jika akan test. Namun karena Nobita ingin memperbaiki kehidupannya di masa depan ia sedikit mempersiapkan untuk test. Berikut cuplikan adegan dan dialog Nobita belajar untuk test.



(Gbr. 37 *Stand by me Doraemon*, 00:29:11)

Pada cuplikan adegan gambar 37 berikut adalah dialognya.

ドラえもん : どうしたののび太くん。この朝早くに勉強しちやて。
 のび太 : ドラえもん、ほこしちやた?ごめん。色々考えてたんだけどと
 りアイスすぎのテストでヘントとらないよ。頑張ろうと思う。

Doremon : ada apa? Belajar sepagi ini ?
 Nobita : apa aku membangunkanmu? maaf. Aku telah memikirkannya aku akan mencoba untuk tidak mendapatkan nilai nol pada ujian berikutnya.

Kegigihan adalah semangat pantang menyerah yang harus dimiliki untuk mencapai kesuksesan. Setiap manusia harus dapat membiasakan diri melihat setiap masalah yang muncul sebagai suatu hal yang wajar dan harus dihadapi, bukan menghindar atau melarikan diri dari masalah. Kualitas kematangan mental seseorang dibangun dari fondasi yang kuat. Orang sukses bukan tidak pernah gagal, melainkan mereka tidak pernah menyerah. Kegigihan, keuletan (perseverance) merupakan salah satu karakter kepribadian yang sangat dibutuhkan dalam mencapai suatu tujuan jangka panjang (Duckworth et al., 2007: 92). Kegigihan adalah keteguhan dalam memegang pendapat atau keuletan. Ketika Seseorang memutuskan untuk tetap melanjutkan upaya hingga tercapai tujuan, itulah kegigihan. Meskipun tidak mudah memilikinya, tetapi

kehidupan ini sendiri sebenarnya dapat membentuk kegigihan seseorang. Sehingga tidak menutup kemungkinan setiap manusia yang hidup memiliki sikap mental yang gigih dan menjadi salah satu dari orang-orang sukses di dunia.

Berdasarkan dengan uraian yang telah terpaparkan jelas sekali bahwa tokoh Nobita dalam cuplikan tersebut sedang berjuang agar dia bisa mendapatkan nilai yang bagus dalam tes kali ini. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa Nobita adalah seseorang yang pantang menyerah untuk mencapai suatu keinginannya meskipun sebelumnya ia merupakan anak yang malas untuk belajar, namun kali ini ia sangat bersungguh-sungguh.

3. Persahabatan

Dalam bahasa Jepang, sahabat dapat diartikan sebagai 友情(*yuujō*). Menurut weblio, 友情(*yuujō*) memiliki definisi 他の人と親しく交わり、理解を深めること。 [*hokano hito to shitashiku majiwari, rikai wo fukameru koto.*] yang dapat diartikan sebagai seorang yang secara sosial akrab dengan orang lain dan saling memahami dengan baik.

Dalam film *Stand By Me Doraemon* ini diceritakan bahwa Nobita, Suneo, Giant, dan Shizuka berteman hingga dewasa. Meskipun Nobita selalu diganggu oleh temannya ia tidak takut untuk selalu berteman dengan Suneo dan Giant. Berikut adalah cuplikan adegan Nobita dan teman-temannya bergabung dari masa kecil hingga dewasa.



(Gbr. 38 *Stand by me Doraemon*, 00:19:15 dan 01:04:22)

Persahabatan dibentuk dan dikekalkan kerana ia diberikan kepada individu. Ia cenderung dibentuk oleh mereka yang berkongsi persamaan seperti umur, agama, pendidikan dan pekerjaan, malah bagi McPherson dan rakan-rakan (2001), sebahagian besar persahabatan dibentuk melalui struktur organisasi seperti sekolah, tempat kerja, dan lokasi geografi. Malah, penggunaan laman sosial ini dikatakan membantu pembangunan komunikasi yang lebih baik antara rakan sekerja, pengguna, dan syarikat (Balderrama, 2009; Ross et al 2009). Kajian Frampton dan Child (2014) menunjukkan bahawa mereka yang menyukai interaksi dengan rekan sekerja secara bersemuka tidak mempunyai masalah melanjutkannya dalam media sosial. Dengan cara ini sama seperti persahabatan dalam dunia sebenar apa-apa yang ingin diketahui tentang orang lain yang tidak boleh diketahui secara langsung, bergantung pada isyarat (*signalling theory*) seperti ekspresi muka, corak penggunaan, atau kenyataan yang dibuat pada profil mereka (Donath, 2007).

Berdasarkan uraian diatas bahwa persahabatan dibentuk melalui sekolah, tempat kerja, dan lokasi geografi. Pada film *Stand By Me Doraemon* ini persahabatan ini dibentuk kerana satu sekolah dan satu kawasan perumahan. Walaupun saat kecil Nobita

selalu di jahili atau terkena *ijime* dari temannya tetapi mereka masih tetap berteman hingga saat dewasa.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan unsur naratif film dan psikologi sastra yang telah dilakukan penulis di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Berdasarkan unsur naratif film, dalam film terdapat pelaku cerita utama dan tokoh pendukung. Pelaku cerita yang utama dalam film ini adalah Nobita dan Doraemon. Nobita yang memiliki kepribadian pemalas, lemah, pelupa, dan ceroboh. Doraemon yang memiliki sifat yang baik. Kemudian tokoh pendukung yaitu seperti Shizuka, Giant dan Suneo.

Elemen ruang yang terdapat dalam film ini terjadi di beberapa tempat seperti kompleks perumahan di Jepang yang sering muncul adalah kompleks rumah Nobita lebih tepatnya. Kemudian sekolah, dimana ini adalah tempat Nobita dan teman-temannya menimba ilmu. Selanjutnya taman bermain, tempat dimana nobita dan teman-temannya sering berkumpul untuk bermain seperti bermain baseball. Goa di pegunungan tempat dimana Nobita dan Shizuka bersembunyi dari badai salju.

Elemen waktu dalam film ini dibagi menjadi tiga yaitu, durasi waktu, frekuensi, waktu, dan urutan waktu. Durasi waktu yang terdapat dalam film ini yaitu selama 1 jam 34 menit 23 detik. Frekuensi waktu yang terdapat dalam film ini hanya satu kali. Urutan waktu yang terjadi dalam film ini adalah berpola linier yang diawali dengan

kedatangan cucu Nobita dan Doraemon, kemudian Nobita selalu meminta bantuan kepada Doraemon. Setelah itu Nobita pergi ke masa depan untuk membantu Nobita yang telah tumbuh dewasa. Selanjutnya adalah kepergian Doraemon setelah misinya selesai, dan diakhiri dengan kembalinya Doraemon ke kehidupan Nobita.

Permasalahan yang terdapat dalam film ini yaitu pertama pernikahan Nobita dengan Jaiko yang mengakibatkan dirinya jatuh miskin sampai anak cucunya dan kepergian Doraemon. Selain permasalahan tersebut ada pula konflik yang terjadi dalam film yaitu usaha Nobita untuk mendapatkan perhatian Shizuka agar dapat mengubah masa depannya dan tindakan Giant dan Suneo yang suka menjahilinya dan melakukan tindakan *ijime* atau bullying.

Unsur naratif yang terakhir yaitu tujuan. Tujuannya adalah untuk mengubah masa depan Nobita agar menjadi orang yang sukses supaya tidak terjadi kebangkrutan yang berdampak pada anak hingga cucunya kelak.

Dampak *ijime* yang Nobita dapatkan bukanlah dampak negative melainkan dampak positif. Seperti yang telah tertulis dalam bab III bahwa dampak yang terjadi kepada Nobita yaitu sebagai berikut.

Dari penjelasan bab III dapat disimpulkan bahwa tokoh Nobita sudah memenuhi unsur internal, unsur eksternal, dan unsur transcendental. Pada point pertama ada unsur internal, pada point ini Nobita telah menentukan hal terbaik untuk dirinya, yaitu dengan cara merubah dirinya yang semula malas belajar. Namun kali ini ia belajar dengan sungguh-sungguh agar tidak diejek oleh temannya lagi dan ingin mengubah masa depannya supaya menjadi lebih baik.

Kemudian pada point ke dua yaitu unsur ekstrinsik. Nobita yang setiap hari bertemu dan selalu di ijime oleh Giant lama kelamaan ia bangkit agar tidak tertindas lagi. Nobita membuktikan hal tersebut dengan menerima ajakan pertarungan untuk melawan Giant.

Selanjutnya unsur point ke tiga yaitu unsur transcendental. Pada tokoh Nobita diceritakan bahwa ia telah membuat rencana untuk membalas dendamnya dengan Giant dan Suneo. Dengan cara yaitu membuat kebohongan menjadi sebuah kenyataan.

Maka dari itu Nobita dapat dikatakan sebagai seseorang yang penghayatan hidup bermakna. Seperti pada teori kepribadian yang berisi tentang hidup yang bermakna yaitu bertujuan hidup, baik tujuan jangka pendek maupun jangka panjang, jelas bagi mereka, dengan demikian, kegiatan-kegiatan mereka kemajuan-kemajuan yang telah mereka capai. Tugas-tugas dan pekerjaan sehari-hari bagi mereka merupakan sumber kepuasan dan kesenangan tersendiri sehingga dalam mengerjakannya pun mereka lakukan dengan bersemangat dan bertanggung jawab.

Dalam film *Stand By Me Doraemon* mengandung sebuah pesan moral. Terdapat sikap percaya diri, kegigihan atau pantang menyerah, dan persahabatan sejati. Percaya diri yang diperlihatkan oleh Nobita yaitu ia akan membantu Shizuka ketika tersesat di pegunungan denga tanpa menggunakan alat Doraemon ia hanya mengandalkan kemampuan dirinya. Kegigihan di dalam film ini terlihat pada tokoh Nobita yang sedang belajar karena ia tidak mau mendapatkan hasil yang jelek di test berikutnya. Persahabatan antara Nobita dan teman-temannya seperti Giant dan Suneo terjalin baik

walaupun dulu Nobita sering terkena ijime oleh mereka, tetapi pertemanan itu berlangsung hingga saat dewasa. Giant dan Suneo suka membully Nobita kerana sifat Nobita yang ceroboh, pemalas. Tetapi walau begitu Giant dan Suneo masih menganggap Nobita juga teman baik mereka.

要旨

本論文の題名は『「STAND BY ME ドラえもん」の主人公に与えた苛めの影響-文学心理学の研究』である。この研究の対象は Walt Disney International Japan が 2014 年 8 月 8 日で公開した山崎崇と八木竜一の「STAND BY ME」と言う映画である。この映画の内容は野比のび太という十歳の男の子の生活である。野比のび太はクラスメートのジャイアンと骨川スネ夫に良く苛められた。この映画を選んだ理由は、数多なアワードで勝利したからである。「STAND BY ME ドラえもん」の映画は勝利したアワードは東京アニメアワード (Best Film Award, Feature Film, Domestic Feature Film,) と日本アカデミー賞 (Best Animation Film) である。それに、イタリアの Il Festival Nazionale del Doppiaggio Voci nell'Ombra 賞にも Best Cartoon Voice のカテゴリーでもノミネートされた。その理由によって、この映画を分析することにした。本論文の目的はクラスメートから苛めを受けた後で主人公の性格に与えた影響を明らかにするためである。

データを採集するために、文献研究と聞いてメモと言う研究方法を使用した。筆者が利用した参照やデータは様々な本、論文誌、インターネットの記事からである。本論文の目的を果たすために、筆者はいくつかの理論の本を利用した。映画の説話（キャラクター、説話とスペースの関係、説話と時間の関係、問題とコンフリクト、目的）を分析するために、筆者は 2008 で発売された Himawan Pratista の「Memahami Film」を利用した。それに、主人公の性格に与えた影響を分析するために Bastaman の「Logoterapi」に書かれた Victor Frankl のパーソナリティ理論を利用した。

最初の分析は Himawan Pratista の「Memahami Film」に書かれた理論に基づき、映画の説話の分析である。「STAND BY ME ドラえもん」の映画の説話を分析した結果、以下のことが分かった。

この映画の主人公は野比のび太とドラえもんで、脇役はしずか、ジャイアンとスネ夫である。この映画の場面は日本の住宅地、のび太の部屋、学校、遊び場、山岳地の中の洞窟と橋の下の川である。説話と時間の関係について

はこの映画の話は一連で、デュレーションは 1 時 34 分 24 秒である。

「STAND BY ME ドラえもん」にある問題は二つある。それはのび太はジャイコと結婚した場合で起こる貧乏とドラえもんはのび太から離れることである。この映画に起こるコンフリクトはのび太のしずかに気づかれるためのストラグルとジャイアンとスネ夫から受けた苛めである。のび太の目的は貧乏人にならないように頑張ることとしずかとか結婚することで、ドラえもんの目的はのび太の願いや夢を叶うことである。

映画の説話の分析の結果は次のようである。主人公に与えた苛めの影響を分析するために Victor Frankl のパーソナリティ理論と一緒に利用した。分析の結果は下記に書かれている。

第三章から、のび太はロゴセラピー理論の 3 つの構造を満たしていると結論付けられた。その構造は、内部要素、外部要素、超越要素があるということである。

1 . 内部要素

次は内部要素の会話です。

ドラえもん：うん、明日のテストを頑張ってね。一人たれる。

第一目のポイントには内部要素がある。のび太は彼にとって最良のことを決めた。友達に笑わなく、未来はよくなるようにのび太は一生懸命勉強し始めた。

2 . 外部要素

次は外部要素の会話です。

のび太 : 僕だけのちかかまいドラえもんとあかんしてたくめまえんぼ。
ジャイアン : しんたことがこない。
分かったうりどまきだいゆせのび太
ドラえもん : のび太くん
のび太 : ドラえもん、かったんだよ。僕一人でもはしれかれるんだろ？ね
ええドラえもん。
ドラえもん : うん…。

それに、第二目のポイントは外部要素である。毎日ジャイアンに会い、常にいじめられていたのび太は、最終的に彼は再び圧迫されないように上昇した。のび太はジャイアンに戦うための招待を受け入れることでこれを証明した。

3 . 超越要素

次は超越要素の会話です。

スネ夫 : まあああ、おいまだり詩人ないよ。明日だろ結婚！
ジャイアン : わあああ、のび太そうにルーム、できすぎならやめもとすぎ
 ですとよ。おもえなんだのび太くせい。うれやましだろか。

さらに、第三目のポイント要素は超越要素である。のび太はスネ夫とジャイアンに復讐を計画された。ドラえもんの遺物調合を使用して、嘘の煎じ薬である。のび太がポーションを飲むとのび太の嘘が現実になった。

それだから、のび太は意味のある人生を送っている人と言える。短期的目標と長期的目標の両方である、人生の目的である意味のある人生を含む人

格理論のように、彼らにとっては明らかであり、したがって、彼らの活動は彼らが達成した進歩である。彼らの日常の仕事とやらないと行けないことは彼ら自身の満足と喜びの源であり、そうすることで彼らは熱意と責任をもつと感じるようになる。のび太が達成した目標、すなわち彼の人生をより良くしたい、そしてのび太がジャイアンとスネオと戦えることを証明したい。

苛めの影響の説明の上から、STAND BY ME ドラえもんにおける道德の伝言がありました。その道德の伝言は：

- 1 . 自信を持たなければならない。のび太のようなしずかは困った時、
のび太はドラえもんの道具を使わずに助ける自信を持ち、その自信でしずかを助けられるようになった。
- 2 . 頑張るなければならない。のび太の性格のようなのび太は普通、
テストのために勉強しなかった。でも、未来を繕うために、のび太は早く起きて勉強した。

3 . 友情をもたなければならない。のび太、ドラえもん、ジャイアン、

スネ夫、しずかのような大人になった頃も、のび太、スネ夫、

ジャイアン、その三人の友情はまだそのまま変わらない。ス

ネ夫とジャイアンはのび太を苛めたこともあったが、その三人

の友情の関係は壊れない。

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Reni, Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo
- Bastaman, H.D. 2007. *Logoterapi: Psikologi untuk Menemukan Makna Hidup dan Meraih Hidup Bermakna*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Endraswara , Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Widyatama.
- Fatimah, E. 2006. *Psikologi Perkembangan : perkembangan peserta didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Fauzi, Ahmad. 2016. *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Doraemon Yang Berjudul Stand By Me Doraemon Dan Implementasinya Dengan Pendidikan Akhlak Di MIN Kawistolegi Karanggeneng Lamongan*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hakim, T. 2004. *Mengenai rasa tidak percaya diri*. Jakarta: Puspa Swara
- Heryanto, Ariel. 2012. *Budaya Populer di Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra
- Iswidharmanjaya, A dan Agung, G. 2005. *Suatu hari menjadi lebih percaya diri*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

- Matsuura, Kenji. *Kamus Jepang Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra, Karya Sastra Metode, Teori dan Contoh Kasus*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang : Fasindo
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka
- Priwima, Irhas Anedi. 2018. *Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Anime Doraemon Stand By Me Karya Takahashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Diponegoro.
- Ramadan, Firman Wiharnanda. 2015. *Makna Simbol Himawari (Bunga Matahari) Dalam Lagu Himawari No Yakusoku Karya Motohiro Hata Dan Keterkaitannya Dengan Film Stand By Me Doraemon*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Cetakan Kelima. Yogyakarta: Pelajar Pustaka
- Storey, 2008. *Eyes On Bullying. What can you do?.* Education development center. USA

Taki, Mitsuru. *'Ijime bullying': characteristic, casulaity and intervention*. Oxford-Kobe Seminars: Measure to reduce "*Bullying in Schools*", on 21-25 May 2003 at Kobe Institute, Kobe, Japan. Retrieved from:

<https://www.nier.go.jp/a000110/IjimeBullying2003Kobe.pdf>.

BIODATA

Nama : Jifi Anggola
NIM : 13050115120010
Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 30 April 1997
Alamat : JL. Kaba Barat II no. 29. Kec. Tembalang, Kel. Tandang, Semarang. Kode pos 50274
No. Hp/Email : 082223312787/Jifi3004@gmail.com
Nama orang tua/Wali : Sumardi
Riwayat Pendidikan :

1. TK PGRI 42 Semarang Tamat th. 2003
2. SD N Jomblang 02 Semarang Tamat th. 2009
3. SMP N 37 Semarang Tamat th. 2012
4. SMA Kesatrian 02 Semarang Tamat th. 2015
5. S1 UNIVERSITAS DIPONEGORO Tamat th. 2020

Kursus/Pelatihan

1. Pelatihan PKM Pena 2
2. Pelatihan LKMMPD

Pengalaman Organisasi dan Kepanitian

1. Panitia Konsumsi Orenji 2016
2. Panitia FO Orenji 2017