

**ANALISIS RESEPSI ORANG TUA TERHADAP UNSUR
BULLYING DALAM SERIAL ANIMASI DORAEMON DI
RCTI**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
MIFTAQL LISTIYORINI
NIM : 1513211126**

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA
SURABAYA
2019**

**ANALISIS RESEPSI ORANG TUA TERHADAP
UNSUR BULLYING DALAM SERIAL ANIMASI
DORAEMON DI RCTI**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program
Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Disusun Oleh :

MIFTAQUL LISTIYORINI

NIM : 1513211126

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA
SURABAYA
2019**

MOTTO

**TIDAK PERLU BERUSAHA UNTUK
MENJADI LEBIH BAIK DARI
ORANG LAIN
TETAPI BERUSAHALAH UNTUK
MENJADI LEBIH BAIK DARI
DIRIMU YANG DULU**

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA
SURABAYA

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Miftaql Listiyorini
NIM : 1513211126
Jurusan / Prodi : Jurnalistik / Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Resepsi Orang Tua Terhadap Unsur Bullying
dalam Serial Animasi Doraemon di RCTI

Menyetujui,

Surabaya, 28 Juni 2019

Dosen Pembimbing I



Dr. Ita Kusuma Mahendrawati, M.Si
NIP : 9000027

Dosen Pembimbing II



Julyanto Ekantoro, SE., SS., M.Si
NIP : 212000143

LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bhayangkara Surabaya dan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu.

Pada tanggal 10 Juli 2019

Mengesahkan :

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Bhayangkara Surabaya

Dekan,



Ismail, S.Sos., M.Si

NIP : 2016000168

Dewan Penguji :

1. Dr. Ita Kusuma Mahendrawati, M.Si (Ketua)
2. Tira Fitriawardhani, S.Sos., M.Si (Anggota)
3. Yulius Puguh A.W., S.Sos., M.Si (Anggota)

Tanda Tangan



PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertanda di bawah ini :

Nama : Miftaqul Listiyorini

NIM : 1513211126

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi berjudul :

ANALISIS RESEPSI ORANG TUA TERHADAP UNSUR BULLYING
DALAM SERIAL ANIMASI DORAEMON DI RCTI

Merupakan hasil karya tulis ilmiah yang bersifat original/bukan plagiasi baik sebagian atau keseluruhan.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya unsur plagiasi dalam karya tulis ilmiah dimaksud, maka saya bersedia dituntut sebagaimana peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surabaya, 1 Juli 2019

Yang menyatakan



Miftaqul Listiyorini

NIM : 1513211126

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bhayangkara Surabaya dengan judul “Analisis Resepsi Orang Tua Terhadap Unsur Bullying Dalam Serial Animasi Doraemon di RCTI”.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari semua pihak yang turut membantu dalam pekerjaan dan bimbingan. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Brigjen Pol. (Pum). Drs. Eddy Prawoto, SH., M.Hum., selaku rektor Universitas Bhayangkara Surabaya.
2. Bapak Ismail, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan jenjang strata satu.
3. Ibu Dr. Ita Kusuma Mahendrawati, M.Si., selaku Kepala Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bhayangkara dan sekaligus sebagai dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan pengarahan demi lancarnya penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Julyanto Ekantoro, SE., SS., M.SI., selaku dosen pembimbing II yang telah sabar dalam menyampaikan ilmu, memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dosen Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmunya kepada saya sebagai bekal untuk menjalani masa depan.
6. Ucapan terima kasih tak terhingga pada kedua orang tua, yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril serta materi sehingga skripsi ini dapat selesai.

7. Adik saya, Pindi Dwi Rahayu yang tak henti-hentinya mengingatkan dan memotivasi agar lekas menyelesaikan skripsi. Terima kasih untuk segala dukungan untuk kakakmu yang pemalas ini.
8. Sahabat tercinta, yakni Devi Arfanike Sari, Denisa Yuan Pratama, Alfanti Nanda Maulani, Yuraidah Rahma Eka S., dan Windi Indarwati. Terima kasih kalian yang telah menemani, memberi semangat, dan sama-sama berjuang.
9. Teman seperjuangan kelas Jurnalistik, Revilia Tiara dan Wulan Suryanita serta teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2015 yang telah membantu dalam menyusun skripsi.
10. Para informan, Hajia, Nurni Mila, Bambang Supriadi, Bawon Sriani, Mima Indriwati, dan Ika Marini yang telah berkenan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
11. Terima kasih untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari harapan sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya tulis ini dapat memberi manfaat bagi pembaca.

Surabaya, 1 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
MOTTO	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Konsep.....	6
1.5.1 Analisis Resepsi	6
1.5.2 Bullying	7
1.5.3 Animasi.....	9
1.6 Metode Penelitian.....	10
1.6.1 Jenis Penelitian.....	10
1.6.2 Lokasi Penelitian	10
1.6.3 Populasi dan Sampel.....	11
1.6.4 Subyek Penelitian	12
1.6.5 Fokus Penelitian	13
1.6.6 Sumber Informasi	13
1.6.7 Teknik Pengumpulan Data.....	13

1.6.8 Teknik Analisa Data	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Penelitian Terdahulu	17
2.2 Kajian Pustaka	19
2.2.1 Analisis Resepsi	19
2.2.2 <i>Bullying</i>	25
2.2.3 Animasi.....	34
BAB III GAMBARAN UMUM.....	42
3.1 Sejarah Serial Doraemon	42
3.2 Sinopsis Serial Doraemon	43
3.3 Karakter	45
3.3.1 Doraemon.....	45
3.3.2 Nobita Nobi.....	47
3.3.3 Shizuka Minamoto.....	49
3.3.4 Takeshi Goda (Giant)	50
3.3.5 Suneo Honekawa.....	51
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Profil Informan.....	53
4.1.1 Informan 1 (Hajia).....	53
4.1.2 Informan 2 (Nurni Mila Iza)	54
4.1.3 Informan 3 (Bambang Supriadi)	54
4.1.4 Informan 4 (Bawon Sriani)	55
4.1.5 Informan 5 (Mima Indriwati)	55
4.1.6 Informan 6 (Ika Marini)	56
4.2 Deskripsi Objek Penelitian	57
4.2.1 Episode Melewati Musim Panas di Rumah Mini.....	57
4.2.2 Episode Hari Libur Untuk Doraemon	59
4.3 Penerimaan Informan Terhadap Serial Animasi Doraemon.....	61
4.3.1 Ketertarikan Informan dalam Menonton Serial Animasi Doraemon ...	61

4.3.2 Pendapat Informan Terhadap Karakter Giant Dalam Animasi Doraemon	64
4.4 Pendapat Informan Terhadap Fenomena <i>Bullying</i>	66
4.5 Penerimaan Informan Terhadap Unsur <i>Bullying</i> Dalam Serial Animasi Doraemon	67
4.6 Adegan <i>Bullying</i> Dalam Serial Animasi Doraemon	72
4.6.1 Episode Melewati Musim Panas di Rumah Mini	73
4.6.2 Episode Hari Libur Untuk Doraemon	75
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian Terhadap Kajian Teori	76
 BAB V PENUTUP	 80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xx

DAFTAR TABEL

NO	JUDUL	HAL
1	Penelitian Terdahulu	17
2	Kategori Adegan Bullying	33
3	Penerimaan Informan Terhadap Unsur Bullying dalam Serial Animasi Doraemon	72
4	Adegan Bullying dalam Episode Melewati Musim Panas di Rumah Mini	73
5	Adegan Bullying dalam Episode Hari Libur untuk Doraemon	75

DAFTAR GAMBAR

NO	JUDUL	HAL
1	Model Encoding – Decoding Stuart Hall	21
2	Karakter Doraemon	45
3	Karakter Nobita Nobi	47
4	Karakter Shizuka Minamoto	49
5	Karakter Takeshi Goda (Giant)	50
6	Karakter Suneo Honekawa	51
7	Nobita Menunjukkan Rumah Mini pada Shizuka	57
8	Doraemon Hendak Meninggalkan Nobita untuk berlibur	59

DAFTAR LAMPIRAN

NO	JUDUL	HAL
1	Pedoman Wawancara	xx
2	Surat Izin Penelitian	xxiii
3	Kartu Bimbingan	xxiv
4	Dokumentasi	xxv

MIFTAQUL LISTIYORINI, 2019. ANALISIS RESEPSI ORANG TUA TERHADAP UNSUR *BULLYING* DALAM SERIAL ANIMASI DORAEMON

Dosen Pembimbing I : Dr. Ita Kusuma Mahendrawati, M.Si

Dosen Pembimbing II : Julyanto Ekantoro, SS., SE., M.Si

ABSTRAK

Beberapa serial animasi dibuat sebagai sarana pembelajaran anak-anak, tetapi dengan adanya perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambar. Dengan kepopuleran film kartun, beberapa di antaranya banyak yang mengusung *bullying* sebagai bagian dari jalan ceritanya. Dalam hal ini, keberadaan orang tua memegang peranan penting karena orang tua juga harus mendampingi anak-anak saat menonton televisi. Oleh karenanya, peneliti ingin mengetahui bagaimana penerimaan orang tua terhadap unsur *bullying* dalam serial animasi Doraemon di RCTI. Penelitian ini menggunakan metode analisis resepsi dengan pendekatan kualitatif, yang dilakukan dengan wawancara mendalam bersama enam informan orang tua di Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo. Dalam pemilihan informan, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Selain itu, peneliti juga memilih 2 episode sebagai sample objek penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah pertama audiens yang termasuk dalam kategori dominan, yaitu di mana audiens sejalan dengan kode-kode yang disampaikan oleh serial Doraemon. Yang kedua, audiens termasuk dalam kategori negoisasi, yakni audiens sejalan dengan kode-kode yang disampaikan, namun juga memodifikasinya sesuai pendapat mereka masing-masing. Dan yang ketiga, di mana audiens termasuk dalam kategori oposisi, yaitu audiens tidak sejalan atau menolak dengan kode-kode yang disampaikan. Kesimpulannya, beberapa orang tua menyetujui jika serial animasi Doraemon mengandung unsur *bullying* dalam setiap episodanya, animasi tersebut menampilkan perilaku *bullying* yang tidak semestinya dilakukan oleh anak-anak karena bisa berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak. Audiens sebagai penikmat tayangan ini mampu memaknai unsur *bullying* berdasarkan pemahaman, penerimaan, serta penilaian dari masing-masing audiens. Keberagaman penerimaan orang tua tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis posisi, yaitu posisi hegemoni dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi.

Kata kunci : Analisis Resepsi, Bullying, Animasi Doraemon

MIFTAQL LISTIYORINI, 2019. ANALISIS RESEPSI ORANG TUA TERHADAP UNSUR *BULLYING* DALAM SERIAL ANIMASI DORAEMON

Dosen Pembimbing I : Dr. Ita Kusuma Mahendrawati, M.Si

Dosen Pembimbing II : Julyanto Ekantoro, SS., SE., M.Si

ABSTRACT

Some of the animated series created as a means of learning children, but with the development of technology animation and film industry helped expand the space for the cartoon film, both in terms of the theme of the story and picture. With the popularity of cartoons, some of them are carries the elements of bullying as part of the story. In this case, the existence of parents holds an important role because parents also must accompany children while watching television. Therefore, the researchers wanted to know how the reception parents of the bullying in the animated series Doraemon in RCTI. This research uses the method of reception analysis with a qualitative approach, conducted indepth interviews with six informants parents in the district of Tarik, Sidoarjo regency. In the selection of informants, researcher using purposive sampling technique. In addition, the researcher also chose two episodes as a sample object of research. The results of this research is the first audience that include in the dominant position, that is where the audience is in line with the codes that is delivered by the series of Doraemon. Second, the audience included in the negotiated position, that is in line with the codes that is delivered, but also to modify it according to their respective opinions. And the third, where the audience is included in the category of opposition, the audience is not in line or refuse with code delivered. In conclusion, some parents approve if the animated series Doraemon contains elements of bullying in each episode, the animation displays the behavior of bullying that should not be done by children because it can have a negative impact on mindset and behavior of the child. Audience as connoisseurs of impressions is able to interpret the elements of bullying based on understanding, reception, as well as the assessment of each audience. The diversity of the receipt of such parents can be categorized into three types of positions, that is dominant hegemonic position, negotiated position, and opposition position.

Keywords : Reception Analysis, Bullying, Animated of Doraemon

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beberapa serial animasi kartun dibuat sebagai sarana pembelajaran anak-anak, tetapi dengan adanya perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya. Akibatnya segmen penonton meluas, sehingga stasiun televisi menayangkan kartun tersebut tanpa memperhatikan batas waktu. Di Indonesia, beberapa stasiun televisi swasta nasional mengimpor serial animasi kartun dari luar negeri, di antaranya kartun Jepang, Amerika, dan Eropa.

Pertama kali anime masuk di Indonesia adalah sekitar awal tahun 1980-an yang langsung menjadi trend di masyarakat. Hal ini disebabkan karena anime-anime pada masa tersebut merupakan pelopor dari eksistensi anime di Indonesia. Masyarakat memandang anime sebagai suatu bentuk hiburan baru yang unik dan menarik sehingga dengan cepat meraih popularitas. Penonton anime di Indonesia pada masa tersebut terutama adalah anak-anak.

Dengan kepopuleran film kartun, beberapa di antaranya banyak yang mengusung *bullying* sebagai bagian dari jalan ceritanya. Seperti film kartun *Spongebob Squarepants* (1999-sekarang), *Doraemon* (1988-sekarang), *Larva* (2011-sekarang), juga *Monsters University* (2013).

Serial animasi *Doraemon* dari negeri sakura ini sudah bertahan lama di Indonesia dan tidak hanya diminati oleh anak-anak saja. Walaupun animasi

tersebut cukup digemari, namun tidak dipungkiri dalam cerita ini juga menayangkan beberapa adegan yang kurang mendidik. Seperti sifat Nobita yang pemalas serta tindakan *bullying* yang dilakukan Giant dan Suneo pada Nobita.

Dalam hal ini, keberadaan orang tua memegang peranan penting karena orang tua juga harus mendampingi anak-anak saat menonton televisi, mengingat jika perilaku *bullying* sudah ditunjukkan melalui kartun-kartun yang sering ditayangkan di televisi.

Film yang mengisahkan tentang kehidupan anak-anak Sekolah Dasar di pinggiran kota Tokyo ini bisa menarik perhatian dan begitu melekat di hati para penggemarnya, yang bukan hanya dari negara Jepang sendiri, melainkan di negara-negara lain termasuk di Indonesia. Serial animasi Doraemon sendiri tayang pertama kali di TVRI Yogyakarta pada tahun 1980 dan selanjutnya tayang di RCTI pada tahun 1989 hingga sekarang.

Cerita fiktif yang berlatar budaya Jepang ini digarap secara manis dan seksama oleh pengarangnya yaitu Fujiko F. Fujio dan mampu bersaing dengan industri film-film kartun terkenal di dunia seperti Mikey Mouse, Donald Duck dari Amerika dan lain-lainnya. Kemunculan Doraemon dengan kantong ajaibnya ini mampu memberikan sentuhan-sentuhan yang berbeda dalam film ini, dimana Doraemon diceritakan bukanlah robot super hero yang serba sempurna, demikian pula temannya yaitu Nobita. Mereka berdua hanyalah anak-anak yang lugu, nakal, kreatif, dan suka petualangan. Semua aspek tersebut memang lazim dimiliki oleh anak-anak seusia mereka. Dan ternyata kenyataan hidup seperti inilah (yang

berkesan tidak menggurui) bisa menarik minat para pemirsa dan digemari di seluruh dunia.

Nobita sebagai tokoh utama digambarkan sebagai anak yang lemah, baik dalam hal fisik maupun pelajaran sekolah. Oleh karena itu, dua teman sekelasnya yaitu Giant dan Suneo kerap menjahilinya dengan melakukan *bullying*. Ini karena Giant bertubuh besar, sehingga dirinya merasa yang paling kuat dan berkuasa. Ia pun sering mengancam bahkan menggunakan kekerasan fisik jika Nobita tidak mau menuruti keinginannya. Sedangkan Suneo berasal dari keluarga yang kaya, oleh karenanya ia sering menghina Nobita karena tidak mampu membeli sesuatu yang mahal, bahkan ia juga kerap merencanakan sesuatu bersama Giant untuk menjahili Nobita.

Sikap Nobita sebagai korban *bullying* sering kali pasrah dan tidak mampu berbuat apa-apa atas tindakan yang dilakukan Giant dan Suneo kepadanya. Nobita selalu pulang dengan babak belur dan juga menangis. Selain lemah dan bodoh, Nobita merupakan anak yang manja dan cengeng. Tokoh utama ini juga sering merengek dan memaksa Doraemon untuk memenuhi keinginannya.

Bullying dalam serial animasi Doraemon menunjukkan ketidakseimbangan kekuatan karena fisik tubuh Giant yang lebih besar dari Nobita. Karakter Giant menunjukkan perilaku yang membully Nobita, seperti memukul dan mengancam. Menurut McQuail makna yang diciptakan oleh media dapat dimaknai berbeda-beda oleh khalayak atau audiensnya sesuai konteks dan pemahaman yang mereka miliki. Khalayak sendiri merujuk pada orang-orang yang menghadiri pertunjukan tertentu, atau menonton film atau sebuah program di televisi.

Namun bisa juga digunakan untuk orang-orang yang diterpa oleh media, atau yang menanggapi.

Alasan peneliti memilih serial animasi Doraemon yakni dikarenakan animasi tersebut secara tidak langsung dalam setiap episodenya menampilkan konflik yang berujung pada tindakan *bullying*. Hal ini tentunya bisa mempengaruhi mental dan perilaku serta tumbuh kembang anak, karena secara psikologis anak-anak memiliki sifat menirukan apa saja yang dilihatnya. Sehingga animasi tersebut seolah mengajarkan bahwa setiap tindakan *bullying* yang ditayangkan adalah wajar dan patut ditiru dalam situasi tertentu. Di sini anak-anak yang menonton kartun tersebut dengan tanpa bimbingan orang tua, bisa jadi akan meniru perilaku Giant, karena mengidolakannya tanpa mengetahui bahwa tindakan *bullying* adalah tindakan yang tidak terpuji.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa satu dari tiga anak di seluruh dunia mengaku pernah mengalami *bullying*. Baik itu di sekolah, di lingkungannya, maupun secara *online*. Begitu juga sebaliknya, satu dari tiga anak mengaku pernah melakukan tindakan *bullying* pada kawannya (Priyatna, 2010: ix).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana penerimaan orang tua terhadap unsur *bullying* dalam serial animasi Doraemon di RCTI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana penerimaan orang tua terhadap unsur *bullying* dalam serial animasi Doraemon di RCTI?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian yang diharapkan adalah untuk mengetahui penerimaan orang tua terhadap unsur *bullying* dalam serial animasi Doraemon di RCTI.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan bisa memperkaya pengetahuan dalam bidang penelitian-penelitian di media massa, serta dapat memberi masukan pada perkembangan dan pendalaman ilmu komunikasi terutama dalam bidang pertelevisian dan memberi gambaran tentang kemampuan televisi dalam mempengaruhi pemirsanya.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pemikiran, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai masukan ataupun bahan referensi yang berguna bagi suatu kegiatan penelitian yang berhubungan dengan aplikasi ilmu komunikasi khususnya studi *reception analysis*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penerimaan orang tua terhadap unsur *bullying* dalam serial animasi Doraemon di RCTI.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan terhadap stasiun televisi RCTI, berkaitan dengan pemilihan tayangan animasi untuk anak-anak agar lebih diperhatikan lagi.

1.5 Definisi Konsep

1.5.1 Analisis Resepsi

Resepsi berasal dari kata *recipere* (Latin), *reception* (Inggris) yang memiliki arti penerimaan atau penyambutan pembaca. Berikut adalah pengertian analisis resepsi yang diambil dari beberapa sumber, yakni :

- a. Menurut Jensen (1993: 139), *reception analysis* adalah sebuah metode yang membandingkan antara analisis tekstual wacana dan media dan wacana khalayak, yang hasil interpretasinya merujuk pada konteks, seperti *cultural setting* dan konteks atas isi media lain.
- b. Menurut McRobbie (1991 di dalam CCMS: 2002), analisis resepsi merupakan sebuah “pendekatan kulturalis” dimana makna media dinegosiasikan oleh individual berdasarkan pengalaman hidup mereka.
- c. Menurut Baran (dalam Hadi, 2008: 3), analisis resepsi memfokuskan perhatian individu dalam proses komunikasi massa (*decoding*), yaitu pada

proses pemaknaan dan pemahaman yang mendalam atau teks media, dan bagaimana individu menginterpretasikan isi media.

- d. Menurut Littlejohn (dalam Utomo, 2010), analisis resepsi menyatakan bahwa pemahaman selalu berasal dari posisi dan sudut pandang individu, yang tidak hanya melibatkan reproduksi makna tekstual melainkan juga produksi makna melalui interpretasi oleh khalayaknya.
- e. Menurut Denis McQuail (2011), *reception analysis* adalah sebuah alternatif kepada penelitian khalayak tradisional (terkait dengan perhitungan dan efek) yang mengambil perspektif khalayak alih-alih dari media dan mengamati pengaruh kontekstual langsung atas penggunaan media dan penafsiran serta makna dari keseluruhan pengalaman sebagaimana yang dilihat oleh penerima.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, yang dimaksud analisis resepsi yakni proses penerimaan atau pemaknaan dari media oleh khalayak aktif dengan menginterpretasikan teks sesuai dengan latar belakang sosial dan budaya mereka.

1.5.2 Bullying

Istilah *bullying* diilhami dari kata *bull* (bahasa Inggris) yang berarti “banteng” yang suka menanduk. Pihak pelaku *bullying* biasa disebut *bully* (Sejiwa, 2008: 2). Berikut ini definisi *bullying* dari beberapa sumber buku :

- a. Menurut Rigby (1994), *bullying* adalah sebuah hasrat untuk menyakiti yang diperlihatkan ke dalam aksi secara langsung oleh seseorang atau

kelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan secara senang bertujuan untuk membuat korban menderita.

- b. Menurut Olweus (2005), *bullying* adalah sebuah tindakan atau perilaku agresif yang disengaja, yang dilakukan oleh sekelompok orang atau seseorang secara berulang-ulang dan dari waktu ke waktu terhadap seorang korban yang tidak dapat mempertahankan dirinya dengan mudah atau sebagai penyalahgunaan kekuasaan/kekuatan secara sistematis.
- c. Menurut Black dan Jackson (2007), *bullying* merupakan perilaku agresif tipe proaktif yang di dalamnya terdapat aspek kesengajaan untuk mendominasi, menyakiti, atau menyingkirkan, adanya ketidakseimbangan kekuatan baik secara fisik, usia, kemampuan kognitif, keterampilan, maupun status sosial, serta dilakukan secara berulang-ulang oleh satu atau beberapa anak terhadap anak lain.
- d. Menurut Wicaksana (2008), *bullying* adalah kekerasan fisik dan psikologis jangka panjang yang dilakukan seseorang atau kelompok, terhadap seseorang yang tidak mampu mempertahankan dirinya dalam situasi di mana ada hasrat untuk melukai atau menakuti orang itu atau membuat dia tertekan.
- e. Menurut Sejiwa (2008), *bullying* merupakan sebuah situasi di mana terjadinya penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan fisik maupun mental yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok dan dalam situasi ini korban tidak mampu membela atau mempertahankan dirinya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *bullying* adalah tindakan menindas ataupun mengancam, baik secara fisik maupun verbal yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang pada orang yang lebih lemah secara berulang-ulang.

1.5.3 Animasi

Animasi atau *animation* berasal dari kata *animate* dan *motion*. Kata *animate* mempunyai arti gerakan atau bergerak. Berikut adalah pengertian animasi dari beberapa ahli :

- a. Menurut Ibiz Fernandez McGraw (Hill/Osborn, California, 2002), animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi gerakan.
- b. Menurut Chandra (2000: 1), animasi adalah sebuah rangkaian gambar atau objek yang bergerak dan seolah-olah hidup.
- c. Menurut Agus Suheri (2006: 2), animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.
- d. Menurut Prabawati (2008: 95), yang dimaksud animasi adalah gerakan yang hidup dari sebuah gambar.
- e. Menurut Sibero (2008: 9), animasi dapat juga berarti memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud animasi yakni gambar bergerak, berasal dari sebuah objek yang disusun mengikuti alur yang sudah ditetapkan.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis resepsi. Metode ini memfokuskan pada adanya pengalaman dari khalayak (penonton), terkait bagaimana makna diciptakan melalui pengalaman tersebut dapat berbeda-beda (Hadi, 2009: p.1). oleh karenanya metode ini dianggap tepat dalam menganalisis penerimaan dari khalayak dalam menanggapi unsur *bullying* dalam tayangan animasi Doraemon.

1.6.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data penelitian kualitatif berupa narasi cerita, penuturan informan, dan dokumen-dokumen pribadi seperti foto maupun catatan pribadi (Idris, 2002: 24-25). Namun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kata-kata yang ditranskrip dari hasil wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti.

1.6.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo. Alasan yang menjadi penguat untuk meneliti di tempat tersebut karena

adanya aspek strategis, yakni peneliti telah tinggal atau berdomisili pada lokasi tersebut, oleh karenanya cukup mengenal penduduknya dengan baik yang akan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data secara maksimal. Selain itu meski bukan merupakan daerah metropolitan, penduduk pada lokasi tersebut tetap mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga hampir keseluruhan penduduk memiliki televisi yang menayangkan berbagai program acara, termasuk serial animasi kartun bagi anak-anak. Jika di kota tersedia banyak hiburan, namun di desa sebagian besar penduduknya mengandalkan media televisi sebagai hiburan, misalnya menonton serial animasi Doraemon yang tayang setiap hari minggu. Dan terakhir, minimnya pemahaman orang tua akan perlunya selektif terhadap tayangan program anak yang mengandung adegan *bullying*.

1.6.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian yang berupa hewan, manusia, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini bisa menjadi sumber data penelitian (Bungin, 2005: 109). Diketahui jumlah Kepala Keluarga yang berada di Kecamatan Tarik sebanyak 16.425 KK (tarik.sidoarjoab.go.id). Tetapi dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah orang tua (ayah atau ibu, salah satunya), memiliki anak

rentang usia 5-15 tahun yang menonton televisi, serta mengetahui serial animasi Doraemon.

b. Teknik Sampling dan Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dengan meneliti sebagian dari populasi diharapkan hasil yang didapatkan akan menggambarkan sifat populasi yang bersangkutan (Arikunto, 2002: 109). Jumlah sampel yang akan diteliti syaratnya adalah orang tua yang mengetahui serial animasi Doraemon serta memiliki anak usia 5-15 tahun yang menonton televisi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, mencakup orang-orang yang diseleksi berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Peneliti tidak membatasi jumlah sampel yang akan diteliti, namun jika data yang dikumpulkan sudah memenuhi atau menjawab rumusan masalah maka tidak perlu mencari sampling lainnya.

1.6.4 Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah orang tua yang mengetahui tayangan animasi Doraemon, dan selanjutnya disebut sebagai informan. Selain itu mereka memiliki latar belakang yang berbeda-beda, seperti aspek personal (mengenai kelompok usia tertentu, jenis kelamin, keyakinan) dan juga aspek waktu (primetime, penonton, dan juga lama menonton).

Pemilihan informan pada penelitian ini juga didasarkan pada beberapa kriteria antara lain, pertama berdomisili di Kecamatan Tarik. Kedua, orang tua yang telah memiliki anak dengan rentang usia 5-15 tahun. Dan ketiga, informan minimal mengetahui tentang animasi Doraemon, yang nantinya akan mempermudah peneliti dalam melakukan wawancara.

1.6.5 Fokus Penelitian

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasi penelitian ini secara operasional, maka peneliti membatasi ruang penelitian. Peneliti hanya akan mengorientasikan unsur *bullying* verbal dan *bullying* fisik yang terdapat pada animasi Doraemon dalam dua episode, yakni episode “Melewati Musim Panas di Rumah Mini” dan episode “Hari Libur untuk Doraemon”.

1.6.6 Sumber Informasi

Sumber informasi yang digunakan berasal dari opini atau penerimaan informan sebagai hasil dari wawancara mendalam (*indepth interview*) yang dilakukan oleh peneliti kepada orang tua di Kecamatan Tarik yang mengetahui tentang serial animasi Doraemon.

1.6.7 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan, maka peneliti

tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2015: 308). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi

Observasi menurut Sutopo (1996: 59) digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar. Sementara itu, Hadari (1991: 100) mengartikan observasi adalah pengamatan atau pencatatan secara sistemik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi sendiri menurut Sugiyono (2015: 310-313) ada tiga macam, yakni observasi partisipatif, observasi terus terang dan tersamar, serta observasi tak terstruktur. Dalam penelitian ini, observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif, yang berarti peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Esterberg dalam Sugiyono, 2015: 317). Menurut Burhan Bungin (2012: 67) ada dua tipe wawancara, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara mendalam. Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, karena dengan wawancara mendalam bisa digali mengenai apa yang tersembunyi di sanubari

seseorang, apakah yang menyangkut masa lampau, masa kini, maupun masa depan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi merupakan pelengkap dari menggunakan teknik observasi dan wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Hasil pengumpulan data dari wawancara dan observasi akan lebih kredibel atau dapat dipercaya apabila didukung dengan dokumentasi (Sugiyono, 2015: 329). Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto-foto atau gambar-gambar dan arsip mengenai serangkaian kegiatan yang dilakukan peneliti saat berada di lapangan.

1.6.8 Teknik Analisa Data

Analisis data menurut Bogdan dan Biken adalah upaya yang dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari, dan menemukan pola, menemukan apa yang paling penting dan yang dipelajari, dan memutuskan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Lexy Moleong, 2005: 248).

Analisis data kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution menyatakan bahwa analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan

masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian (Sugiyono, 2009: 336).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *filling system* Wimmer dan Dominick (2000), di mana hasil narasi yang didapatkan melalui *indepth interview* akan dianalisis dan dimasukkan ke dalam kategori tertentu agar memudahkan proses analisis (Kriyantono, 2008: p.198). Kategori yang dimaksudkan adalah klasifikasi posisi khalayak menurut Stuart Hall, yakni *dominant hegemonic position*, *negotiated position*, dan *oppositional position*, saat menginterpretasikan pesan media (Morissan dalam Storey, 2010: p.171).

Sebelum dimasukkan ke dalam kategori tersebut, segala ragam pendapat saat wawancara dilakukan akan ditranskrip menjadi sebuah teks. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir adanya kesalahan dalam proses analisis data. Selanjutnya hasil wawancara tersebut diinterpretasi oleh peneliti dengan memberikan makna, menerjemahkan data atau membuat penjelasan sehingga mudah dimengerti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian, peneliti akan mengambil referensi dari penelitian terdahulu. Melalui hasil penelitian yang terdahulu, peneliti dapat mengutip beberapa pendapat yang dibutuhkan sebagai pendukung penelitian. Berikut adalah penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai acuan :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Arie Nugraha Universitas Indonesia	Representasi Realitas <i>Bullying</i> Dalam Serial Film Kartun Doraemon (2012)	Penelitian ini berfokus pada realitas <i>bullying</i> yang dibangun oleh tanda verbal dan <i>non verbal</i> . Menggunakan pendekatan kualitatif dan desain deskriptif, serta analisis semiosis Pierce. Serial kartun Doraemon menampilkan beberapa jenis <i>bullying</i> , yaitu <i>bullying</i> verbal, <i>bullying</i> fisik, merebut barang, dan ancaman fisik. Penelitian ini memiliki implikasi teoritis yang membedah teks film dalam sekuens ke dalam dua level, yaitu audio dan visual untuk kemudian dianalisis proses semiosisnya satu per satu, masing-masing dalam beberapa tahap

			<p>kemudian mengelaborasi dua level teks tersebut ke dalam suatu pemaknaan tanda yang saling menguatkan. Implikasi sosialnya merangsang pemirsa untuk sadar & kritis pada konten yang sarat akan <i>bullying</i>. Implikasi praktisnya, penelitian ini bisa dijadikan acuan pengambil kebijakan untuk membuat regulasi yang dapat menyaring tayangan anak yang kontennya mengandung <i>bullying</i>.</p>
2	<p>Yusuf Rendi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta</p>	<p>Analisis Isi “<i>Bullying</i>” Dalam Serial Animasi (Studi Analisis Isi “<i>Bullying</i>” Dalam Serial Animasi Doraemon) (2013)</p>	<p>Penelitian ini berfokus pada kecenderungan dan frekuensi adegan <i>bullying</i> verbal maupun mental/ psikologis dalam serial kartun Doraemon, yang menggunakan tipe penelitian kuantitatif. Penelitian ini berpijak pada skala objektifitas dengan menampilkan perhitungan melalui frekuensi.</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian dari serial Doraemon 2012 yang berjumlah 75 episode, terdapat 282 kali penayangan adegan <i>bullying</i> verbal dengan presentase 50,36% dan 278 kali penayangan adegan <i>bullying</i> mental/psikologis dengan presentase 49,64%. Adegan <i>bullying</i> verbal berupa membentak menjadi adegan paling dominan muncul dan diikuti dengan adegan <i>bullying</i> mental/ psikologis pandangan ancaman. Oleh karenanya diperlukan adanya kontrol dari semua pihak yang terkait dengan penayangan serial Doraemon.</p>

3	Cipta Surya Pribadi Unversitas Muhammadiyah Malang	Pemaknaan Unsur <i>Bullying</i> Pada Tayangan Animasi (Analisis Resepsi Pada Tayangan Animasi Larva) (2016)	<p>Dalam penelitian kualitatif ini, membahas bagaimana audiens memaknai unsur-unsur <i>bullying</i> dalam tayangan animasi Larva. Menggunakan metode kualitatif dengan analisis resepsi. Peneliti memilih 2 episode sebagai sampel objek penelitian.</p> <p>Ditemukan tiga kategori pemaknaan audiens terhadap unsur <i>bullying</i> dalam tayangan animasi larva yang bersegmentasi pada semua kalangan usia, yakni kategori dominan yaitu audiens sejalan dengan kode-kode yang disampaikan oleh objek penelitian; kategori negosiasi yaitu audiens sejalan dengan kode-kode yang disampaikan oleh objek penelitian, namun mereka juga memodifikasinya sesuai dengan pendapat mereka masing-masing; dan kategori oposisi yakni di mana audiens tidak sejalan atau menolak dengan kode-kode yang disampaikan oleh objek penelitian.</p>
---	---	---	--

Sumber : Olahan Peneliti

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Analisis Resepsi

Resepsi merupakan aktivitas yang terjadi ketika seorang individu melihat atau membaca suatu konten dari media tertentu dan kemudian memicu pemaknaan yang ia simpulkan berdasarkan latar belakang budaya maupun sosial yang ia miliki. Teori resepsi dikembangkan oleh Stuart Hall, di

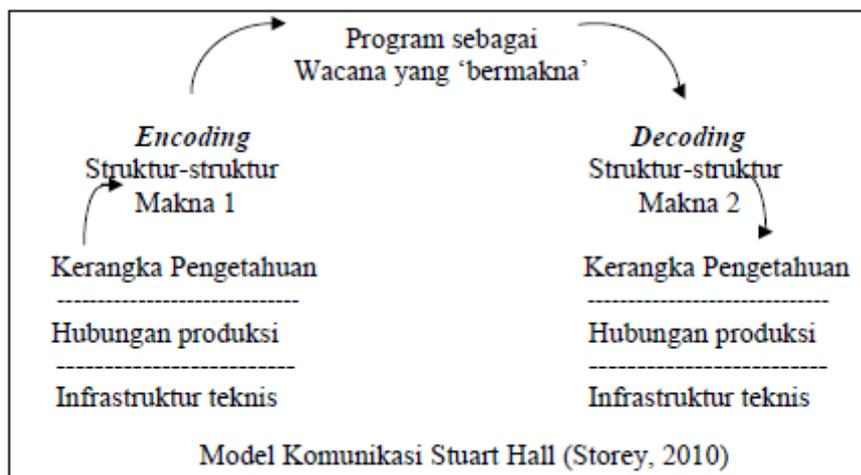
mana teori tersebut menjadi panutan dan seakan-akan kiblat dari penelitian audiens di manapun yang menggunakan metode analisis resepsi. Analisis ini memandang bahwasanya khalayak mampu selektif memaknai dan memilih makna dari sebuah teks berdasar posisi sosial dan budaya yang mereka miliki. (Bertrand & Hughes, 2005: 39).

Inti dari ‘pendekatan penerimaan’ adalah untuk menemukan pemahaman dan pembentukan makna (diambil dari sisi media) dengan penerima. Pesan media selalu terbuka dan bermakna banyak (polisemi) dan ditafsirkan menurut konteks dan budaya si penerima (McQuail, 2011: 80).

Stuart Hall menganggap bahwa resepsi atau pemaknaan khalayak pada pesan atau teks media merupakan adaptasi dari model *encoding – decoding*, dimana model komunikasi tersebut ditemukan oleh Hall pada tahun 1973. Model komunikasi *encoding – decoding* yang dicetuskan oleh Stuart Hall pada dasarnya menyatakan bahwa makna dikodekan (*encoding*) oleh pengirim dan diterjemahkan (*decoding*) oleh penerima, serta makna yang dikodekan (*encoding*) dapat diterjemahkan menjadi hal yang berbeda oleh penerima. Itu berarti, pengirim mengkodekan makna dalam pesan sesuai persepsi dan tujuan mereka.

Sedangkan persepsi dan pesan yang diterjemahkan oleh penerima sesuai dengan pemahaman dan persepsi mereka sendiri (Stuart Hall, 1993: 91). Berikut ini dalam buku John Storey (2010), Hall menjabarkan model komunikasi televisual dalam bentuk gambar.

Gambar 2.1 Model Encoding – Decoding Stuart Hall



Dalam model milik Hall mengenai proses *encoding – decoding*, ia menggambarkan program televisi atau teks sejenis yang melakukan proses produksi sebuah wacana yang bermakna (*meaningful discourse*). Proses ini dilakukan oleh instansi media tertentu yang tergabung dalam sebuah lembaga profesional, misalnya satu tim produksi dari sebuah stasiun televisi. Pengirim pesan merencanakan dan memilih ide, nilai, serta fenomena sosial apa yang akan ditampilkan ke dalam tayangan. Kemudian dapat dikatakan bahwa sebuah proses produksi terbatas pada nilai-nilai tertentu. Adapun faktor yang membatasinya terdiri dari faktor internal, meliputi sudut pandang produsen dalam melihat fenomena sosial, fasilitas infrastruktur (teknis), serta kemampuan dan kredibilitas individu. Sementara itu, keberadaan target penonton pun turut dipertimbangkan sebagai faktor eksternal.

Dengan ini maka proses produksi tayangan televisi berbeda antara satu dengan lainnya. Hasil akhir dari proses ini berupa pembentukan kode dari fenomena sosial menjadi sebuah pesan atau disebut dengan 'struktur makna

1'. Struktur makna pada tahap ini didominasi dan dimaknai dari sudut pandang produsen sebagai pengirim pesan.

Tahap selanjutnya ialah penyampaian pesan yang sudah dikemas dalam bentuk sebuah tayangan atau program. Dengan kata lain, program tersebut merupakan realisasi dari rancangan ide yang telah diproses sebelumnya. Melalui medium inilah penonton memiliki akses untuk memaknai pesan yang dikirimkan. Penonton tidak secara langsung menerima 'struktur makna 1' dari produsen, melainkan dari tayangan yang ditonton di televisi. Selain itu, pada tahap ini eksistensi pengirim pesan tidak lagi terlihat karena bahasa dan visualisasi dalam tayangan menjadi elemen yang sangat mendominasi. Oleh karenanya ketika pesan ini ditayangkan, interpretasi terhadap isinya bisa dipastikan menjadi sangat beragam dan sepenuhnya bergantung pada penonton sebagai penerima pesan.

Tahapan yang terakhir adalah saat di mana penonton berusaha memaknai isi tayangan dengan membongkar kode-kode dari tayangan yang disaksikan. Proses pembongkaran kode ini juga dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan maupun pekerjaan penonton. Sebagai contoh interpretasi berbeda antara beberapa orang penonton terhadap film yang sama dapat disebabkan karena adanya perbedaan pengalaman tentang suatu peristiwa. Pesan yang berhasil ditangkap dari sudut pandang penonton ini disebut Hall sebagai 'struktur makna 2'. Kemudian makna yang mereka dapat dari wacana tersebut membentuk tiga faktor utama yang juga berada pada proses membentuk tahapan *encoding*.

Makna yang dirancang dalam ‘struktur makna 1’ tidak otomatis identik dengan makna yang ditangkap penonton dalam ‘struktur makna 2’. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Hall, “*The codes of encoding and decoding may not be perfectly symmetrical*” (During, 1993: 93). Penerima dapat membaca yang tersirat dan bahkan membalik makna pesan awal. Jelas bahwa model ini dan teori yang berkaitan memiliki beberapa prinsip utama: keragaman makna dari konten media; keberadaan komunitas yang memiliki keragaman penafsiran; dan dominasi penerima dalam menentukan makna. Pada kenyataannya, instansi profesional tentu saja mengharapkan penonton dapat mengerti pesan yang diciptakan secara menyeluruh dan menerimanya dengan baik.

Untuk menyimpulkan kategori khalayak dalam penerimaan pesan sangat tergantung pada dinamika sosial yang dominan disekitar mereka. Pengalaman dan latar belakang budaya juga menjadi faktor signifikan untuk menentukan mana katagori yang tepat untuk di terapkan pada khalayak. Begitu juga halnya dengan penerapan resepsi pada media baru, dimana khalayak cenderung independen dalam memilih informasi secara sadar sehingga resepsi merupakan satu posibilitas yang dapat terjadi. Menyerap konsep *encoding-decoding* oleh Stuart Hall (1993), maka aktivitas resepsi ini sesuai konteks dan latar belakang sosial mereka pada pesan media, serta sebagai segmentasi general mengenai resepsi khalayak pada suatu pesan dominan dari film maka khalayak sesuai konsep *encoding-decoding* ini dapat terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1) Posisi Hegemoni Dominan

Hall menjelaskan hegemoni dominan sebagai situasi di mana media menyampaikan pesan, khalayak menerimanya. Apa yang disampaikan media secara kebetulan juga disukai khalayak. Ini adalah situasi dimana media menyampaikan pesannya dengan menggunakan kode budaya dominan dalam masyarakat. Dengan kata lain, baik media dan khalayak, sama-sama menggunakan budaya dominan yang berlaku. Media harus memastikan bahwa pesan yang diproduksinya harus sesuai dengan budaya dominan yang ada dalam masyarakat.

2) Posisi Negoisasi

Posisi di mana khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu. Dalam hal ini, khalayak bersedia menerima ideologi dominan yang bersifat umum, namun mereka akan melakukan beberapa pengecualian dalam penerapan yang disesuaikan dengan aturan budaya setempat.

3) Posisi Oposisi.

Cara terakhir yang dilakukan khalayak dalam melakukan decoding terhadap pesan media adalah melalui “oposisi” yang terjadi ketika khalayak audiensi yang kritis mengganti atau mengubah pesan atau kode yang disampaikan media dengan pesan atau kode alternatif. Audiensi menolak makna pesan yang dimaksudkan atau disukai media dan menggantikannya dengan cara berpikir mereka sendiri terhadap topik yang disampaikan media (Morissan. 2014: 550).

2.2.2 *Bullying*

Bullying atau penindasan merupakan penggunaan kekerasan, ancaman, atau paksaan untuk menyalahgunakan atau mengintimidasi orang lain. Misal seorang siswa yang mengolok-olok temannya dengan menyebutkan beberapa kata-kata kasar. Jika yang diolok merasa terintimidasi, apalagi bila tindakan tersebut dilakukan berulang-ulang, maka perilaku *bullying* telah terjadi. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah bukan sekadar tindakan yang dilakukan, melainkan efek ataupun dampak tindakan tersebut bagi si korban.

Menurut Andri Priyatna (2010: 2-3) dalam bukunya, *bullying* yaitu:

- Tindakan yang disengaja oleh si pelaku pada korbannya– bukan sebuah kelalaian, memang betul-betul disengaja.
- Tindakan itu terjadi berulang-ulang. *Bullying* tidak pernah dilakukan secara acak atau cuma sekali saja.
- Didasari perbedaan power yang mencolok. Jadi, perkelahian di antara anak yang lebih kurang seimbang dari segi ukuran fisik maupun usia– bukan merupakan kasus *bullying*. Dalam *bullying* si pelaku benar-benar berada di atas angin dari korbannya.

Perilaku ini dapat mencakup pelecehan verbal, kekerasan fisik atau pemaksaan, dan dapat diarahkan berulang kali terhadap korban tertentu, atas dasar ras, agama, *gender*, seksualitas, atau kemampuan

Bullying terjadi bukan karena kemarahan, atau karena adanya konflik yang harus diselesaikan. *Bullying* lebih pada perasaan superior, sehingga seseorang merasa memiliki hak untuk menyakiti, menghina, atau

mengendalikan orang lain yang dianggap lemah, rendah, tidak berharga, dan tidak layak untuk mendapatkan rasa hormat. *Bullying* merupakan perilaku intoleransi terhadap perbedaan dan kebebasan.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan adanya peningkatan kasus *bullying* di kalangan pelajar Indonesia. Menurut data KPAI, sejak 2011 hingga 2016 KPAI telah menemukan sekitar 253 kasus *bullying* yang terdiri dari 122 anak menjadi korban dan 131 anak menjadi pelaku. Data ini tidak jauh berbeda seperti yang diungkapkan Kementerian Sosial, hingga Juni 2017 Kementerian Sosial sendiri telah menerima laporan 976 kasus, di mana sebanyak 117 kasus adalah terkait *bullying* (Suara.com, November 2017).

Beberapa pelaku *bullying* melakukannya karena tidak mengerti apa yang mereka lakukan adalah salah. Dan berhenti ketika mengetahui tindakannya merugikan orang lain. Beberapa yang lain melakukannya dengan sengaja karena terinspirasi dan meniru apa yang mereka lihat di rumah, jalanan, dan media. Kelompok yang kedua inilah yang berbahaya, karena mereka merasa dengan perilaku agresif (*bullying*) mereka akan mendapatkan apa yang mereka inginkan, materi, status sosial, atau kekuasaan. Ini biasa terjadi pada anak-anak atau remaja usia sekolah.

Selanjutnya fenomena *bullying* juga bisa berkembang melalui media. Misal ketika suatu kasus *bullying* yang diberitakan mendapat perhatian lebih dari khalayak. Maka media akan berlomba-lomba untuk memberikan

informasi sebanyak mungkin, sehingga khalayak yang tadinya awam dengan istilah *bullying* menjadi tahu.

Salah satu atau berbagai macam media juga dapat menjadi alat untuk meyebarkan kasus *bullying*, contohnya melalui film yang ditayangkan di televisi, jika yang menonton film tersebut adalah seorang anak tanpa adanya pengawasan dari orang tua, maka anak tersebut akan mengimitasi apa yang dilihatnya. Anak tersebut akan berpikir jika seseorang mem-*bully* orang yang lemah maka akan terlihat sebagai penguasa atau menjadi orang yang kuat, sehingga anak pun akan terdoktrin untuk mem-*bully* atau menjatuhkan orang lain yang dianggap lemah agar terlihat kuat dan berkuasa.

a. Jenis-Jenis *Bullying*

Menurut Coloroso (2006: 47-50), perilaku *bullying* dapat dikelompokkan dalam empat jenis, di antaranya :

- *Bullying* secara verbal

Bullying secara verbal biasanya berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan (baik yang bersifat pribadi maupun rasial), pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan sensual atau pelecehan seksual, teror, surat-surat yang mengintimidasi, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, kasak-kusuk yang keji dan keliru, gosip, dsb. *Bullying* dalam bentuk verbal adalah salah satu jenis yang mudah dilakukan, kerap menuju awal kekerasan yang lebih jauh.

- *Bullying* secara fisik

Bullying yang termasuk jenis ini ialah memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, mencakar, serta meludahi anak yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan, merusak serta menghancurkan barang-barang milik anak yang tertindas. Kendati *bullying* jenis ini adalah yang paling tampak dan mudah untuk diidentifikasi, namun kejadian *bullying* secara fisik tidak sebanyak *bullying* dalam bentuk lain. Anak yang secara teratur melakukan *bullying* dalam bentuk ini kerap merupakan anak yang bermasalah dan cenderung beralih pada tindakan-tindakan kriminal yang lebih lanjut.

- *Bullying* secara relasional (pengabaian)

Bullying jenis ini digunakan untuk mengasingkan atau menolak teman atau bahkan untuk merusak hubungan persahabatan. *Bullying* secara relasional adalah pelemahan harga diri si korban secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian atau penghindaran. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan nafas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa yang mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar. *Bullying* secara relasional mencapai puncak kekuatannya di awal masa remaja, saat terjadi perubahan-perubahan fisik, mental, emosional, dan seksual. Ini adalah saat ketika remaja mencoba mengetahui diri mereka dan menyesuaikan diri dengan teman-teman sebaya.

- *Bullying* elektronik

Bullying elektronik atau *cyberbullying* merupakan bentuk dari perilaku *bullying* yang dilakukan pelakunya melalui sarana elektronik, seperti komputer, *handphone*, internet, *website*, *chatting room*, *e-mail*, SMS, dsb. Biasanya ditujukan untuk menyorok korban dengan menggunakan tulisan, animasi, gambar, dan rekaman video atau film yang sifatnya mengintimidasi, menyakiti atau menyudutkan. *Bullying* jenis ini biasanya dilakukan oleh kelompok remaja yang telah memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap sarana teknologi informasi dan media elektronik lainnya.

b. *Bullying (Ijime)* dalam Budaya Jepang

Bullying di Jepang dikenal dengan *ijime*. *Ijime* sendiri berasal dari kata kerja *ijimeru* yang berarti menyakiti, menyiksa, dan mengganggu orang lain. Menurut Kementerian Pendidikan Jepang, *Ijime* adalah Bentuk penyerangan tertentu, baik secara fisik maupun psikis.

Kasus *ijime* telah menjadi masalah sosial serius di Jepang sejak tahun 1980-an. *Ijime* hadir dalam budaya Jepang karena masyarakat Jepang sendiri adalah masyarakat yang homogen dan seragam. Oleh karenanya orang yang berbeda akan menjadi sasaran *ijime*. Banyak orang yang memutuskan menjadi *hikikomori* (mengasingkan diri) hingga melakukan *jisatsu* (bunuh diri) karena terlalu lama di bully.

Dari hasil penelitian oleh Kementerian Pendidikan Jepang, tercatat ada 250 pelajar sekolah dasar hingga menengah atas bunuh diri selama periode 2016-2017. Namun pada 2017 menurut Kepolisian Jepang, angka kematian akibat bunuh diri mengalami penurunan dengan jumlah 21.321 kasus (Cnn Indonesia, 2018).

c. Dampak Buruk *Bullying*

Penting sekali bagi orang tua untuk memahami bahwa *bullying* itu sama sekali bukan bagian normal dari masa kanak-kanak yang harus dilewati. Tindakan *bullying* itu berakibat buruk bagi korban, saksi, sekaligus bagi si pelakunya itu sendiri. Bahkan efeknya terkadang membekas sampai si anak telah menjadi dewasa.

Dampak buruk yang dapat terjadi pada anak yang menjadi korban tindakan *bullying*, antara lain :

- Kecemasan
- Merasa kesepian
- Rendah diri
- Tingkat kompetensi sosial yang rendah
- Depresi
- Simptom psikosomatik
- Penarikan sosial
- Keluhan pada kesehatan fisik
- Minggat dari rumah

- Penggunaan alkohol dan obat
- Bunuh diri
- Penurunan peformansi akademik

Sementara si pelaku *bullying* pun tidak akan terlepas dari risiko berikut :

- Sering terlibat dalam perkelahian
- Risiko mengalami cedera akibat perkelahian
- Melakukan tindakan pencurian
- Minum alkohol
- Merokok
- Menjadi biang kerok di sekolah
- Minggat dari sekolah
- Gemar membawa senjata tajam
- Yang terparah; menjadi pelaku tindak kriminal. Dalam sebuah studi, 60% dari anak yang biasa melakukan tindakan *bullying* menjadi pelaku tindakan kriminal sebelum mereka menginjak usia 24.

Sementara untuk mereka yang biasa menyaksikan tindakan *bullying* pada kawan-kawannya berada pada risiko:

- Menjadi penakut dan rapuh
- Sering mengalami kecemasan
- Rasa keamanan diri yang rendah

d. Kasus *Bullying* di Indonesia

- *Bully* temannya, 3 siswi SMU di Sulsel ditangkap (detik.com)

Barru - Video *bully dan penganiayaan* seorang siswi SMU di Barru, Sulawesi Selatan, viral di media sosial. Terlihat siswi dikeroyok tiga temannya yang juga wanita. Kapolres Barru AKBP Burhamana mengatakan lokasi penganiayaan diduga terjadi di Taman Colliq Pujie yang merupakan Alun-alun Kota Barru, saat dihubungi detikcom, Selasa (1/1/2019).

Burhaman menjelaskan, pelaku mengakui telah melakukan penganiayaan tersebut dengan cara menarik dan menjambak rambut korban, lalu pelaku menampar pipi kiri korban dengan menggunakan telapak tangan kanan, lalu pelaku kembali menarik rambutnya. (rvk/asp)

- Diduga terlibat “*bullying*”, polisi panggil 6 siswa SMA Taruna Nusantara (kompas.com)

MAGELANG- Polres Magelang memanggil enam siswa SMA Taruna Nusantara (TN) untuk dimintai keterangan terkait kasus dugaan kekerasan yang menimpa MIH (15). Surat panggilan sudah dilayangkan ke pihak sekolah, Selasa (5/9/2017).

Mereka dilaporkan orangtua MIH karena ditengarai melakukan *bullying* dengan memukul dan memaksa berkelahi.

Heru meyakinkan bahwa seluruh terlapor akan mendapat pendampingan selama menjalani proses hukum. Sebab, mereka masih tergolong anak-anak yang dilindungi undang-undang. Pendampingan

tersebut bisa dari orangtua sendiri, kuasa hukum, polisi, atau lembaga perlindungan anak yang ada.

Sebelumnya diberitakan, orangtua MIH melaporkan kasus kekerasan yang diduga menimpa anaknya di wisma Graha Rajawali I kompleks SMA TN, Kamis (31/8/2017). MIH dipukul teman-teman sekelasnya pada bagian perut. MIH juga diduga dipaksa berkelahi di mushalah dekat barak mereka.

e. Klasifikasi Adegan *Bullying*

Dalam sub bab ini, peneliti akan mengelompokkan tindakan *bullying* yang frekuensinya sering dijumpai ataupun dilakukan di lingkungan sekitar, yakni *bullying* verbal dan *bullying* fisik.

Tabel 2.2 Kategori Adegan *Bullying*

No	Kategori	Bentuk <i>Bullying</i>	Penjelasan
1	<i>Bullying</i> Verbal	Memberi julukan	Memberikan nama pada orang di samping nama yang telah ada, memberi julukan atau nama ejekan.
		Menghina	Perbuatan merendahkan seseorang, dengan kata lain tindak perkataan yang memburukkan nama baik orang serta menyinggung perasaan orang lain.
		Memaki	Mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan.
		Membentak	Nada tinggi yang terucap melalui

			mulut, baik disengaja maupun tidak disengaja atau memarahi dengan suara keras.
		Mengancam	Menyatakan maksud (niat, rencana) untuk melakukan sesuatu yang merugikan, menyulitkan, menyusahkan, atau mencelakakan pihak lain, sehingga orang lain akan merasa tidak aman karenanya.
2	<i>Bullying Fisik</i>	Memukul	Mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan.
		Menendang	Menyepak atau mendepak dengan kaki.
		Meninju	Memukul dengan kepalan tangan.

Sumber : Data olahan peneliti

2.2.3 Animasi

a. Definisi Animasi

Secara umum, animasi memiliki pengertian suatu kegiatan untuk menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Maksud dihidupkan dalam hal ini bukanlah diberi nyawa, melainkan dibuat seolah-olah bisa berbuat selayaknya makhluk hidup pada umumnya. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan atau mengingat gambar yang terlihat sebelumnya (*Cinemags, The Making of Animation, 2004*). Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), animasi adalah sebuah rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak atau seolah-olah bergerak. Kesan bergerak tersebut timbul karena

kecanggihan teknologi yang dipakai dalam menghasilkan efek sedemikian rupa.

Pada dasarnya, animasi bisa dikerjakan secara interaktif maupun non interaktif. Animasi yang bersifat interaktif, pergerakan objeknya akan selalu mengikuti perintah yang diberikan pemakai melalui piranti interaktif. Biasanya dilaksanakan pada program-program yang sifatnya permainan (*games*). Sedangkan animasi yang bersifat non interaktif yakni pergerakan objeknya tidak dikendalikan oleh pemakai, melainkan sudah ditentukan langsung oleh orang yang membuatnya melalui program-program pembuatan animasi itu sendiri (Eryanto Sitorus, 2005).

Dalam pembuatan film animasi, gerak gambar diciptakan dari menganalisis gambar per gambar atau kerangka demi kerangka oleh animator. Kemudian gambar demi gambar atau gerak demi gerak direkam menggunakan kamera *stop frame*, yakni kamera yang memakai alat mesin penggerak *frame by frame*, yang merupakan alat penggerak pita seluloid bingkai per bingkai dengan perhitungan waktu untuk satu detik dibutuhkan 24 bukaan bingkai kamera untuk merekam gambar atau gerak ke pita seluloid.

Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, namun bisa juga digunakan sebagai media-media pendidikan, informasi, dan pengetahuan lainnya.

b. Jenis-Jenis Animasi

Berdasarkan teknik pembuatannya, animasi dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu :

- *Animasi Stop Motion*

Stop-motion animation sering pula disebut *claymation*, karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop-motion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. *Wallace and Gromit* dan *Chicken Run*, karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya stop motion animation. Contoh lainnya adalah *Celebrity Deadmatch* di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.

- *Animasi Tradisional*

Teknik animasi ini digunakan saat animasi pertama kali dikembangkan. Animasi tradisional juga sering disebut *celanimation*, karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent*, sekilas mirip dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi ini dikerjakan dengan menggunakan komputer, yang kemudian dikenal dengan animasi 2 dimensi. Contoh pengaplikasian animasi tradisional

adalah film animasi Pinocchio yang dirilis di Amerika Serikat pada tahun 1940, Animal Farm (United Kingdom, 1954), dan Akira (Jepang, 1988).

- Animasi Komputer

Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan menggunakan komputer. Mulai dari pembuatan karakter, mengatur gerakan pemain dan kamera, pemberian suara, serta *special effect*. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Contohnya perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.

Secara garis besar, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu (Zembry dan Suriman Bunadi, 2008) :

- *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada sistem animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer yang digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- *Computer Generated Animation*, kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D, seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad, dll (Bambang Bontolaras, Animasi Praktek

Sholat Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Pembelajaran Dini SD Selabaya 2 Purbalingga, 2011).

c. Perkembangan Animasi di Indonesia

Sejarah Animasi Indonesia sendiri mulai diketahui sejak ditemukannya Cave Picturing yang bercerita mengenai binatang buruan atau hal-hal yang berbau mistis. Sejak tahun 1933 di Indonesia banyak koran lokal yang memuat iklan Walt Disney. Kemudian pada tahun 1955, Presiden Soekarno yang sangat menghargai seni mengirim seorang seniman bernama Dikut Hendronoto (Pak Ook) untuk belajar animasi di studio Walt Disney. Setelah belajar 3 bulan, ia kembali ke Indonesia dan membuat film animasi pertama bernama "Si Doel Memilih". Pada tahun 1963, TVRI sudah memulai menayangkan film-film yang dibuat oleh Walt Disney dan Hanna-Barbera.

Pada tahun 70-an terdapat studio animasi bernama Anima Indah di Jakarta dan didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima Indah termasuk yang memelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika, dsb. Anima berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan.

Era tahun 80-an ditandai sebagai tahun maraknya animasi Indonesia. Ada film animasi "Rimba Si Anak Angkasa" yang disutradarai oleh Wagiono Sunarto dan dibuat atas kolaborasi ulangan "Si Huma" yang diproduksi oleh PPFN dan merupakan animasi untuk serial TV. Hal ini ditandai dengan

lahirnya beberapa studio animasi seperti Asiana Wang Animation yang bekerjasama dengan Wang Fim Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta dan Tegal Kartun di Tegal.

Pada era tahun 90-an sudah banyak bertaburan berbagai film animasi diantaranya Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, Satria Nusantara yang kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35 mm. Kemudian ada serial “Hela,Heli,Helo” yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya. Tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas dan petualangan si Kancil. Dan pada era 90-an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari negara Jepang seperti Doraemon dan Pocket Monster.

Diantara sekian banyak studio animasi yang terdapat di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif. Pada masa ini serial animasi cukup populer karena sudah menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Lalu pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah ke layar lebar diantaranya “Janus Perajurit Terakhir”

Pada 7 Mei 2004, hadir film 3D animasi berdurasi panjang (*full animation*) buatan Indonesia sekitar 30 menit yaitu “Homeland” yang ceritanya diolah bersama tim Visi Anak Bangsa dan Kasatmata. Film ini digarap selama satu tahun di bawah payung Studio Kasatmata di Jogjakarta. Walaupun film

kurang meraih sukses tapi menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di bumi Nusantara.

Di antara suguhan berbagai serial kartun dari *Nickelodeon*, *Global TV* menyelipkan satu program anak-anak *Kabayan* dan *Liplap*. Animasi buatan asli anak negeri ini yang merupakan buah karya Castle Production, perusahaan animasi lokal yang sebelumnya lebih sering menangani proyek animasi untuk negara lain.

Selain itu, ada pula film animasi pendek superhero asal Tasikmalaya yang telah dua kali memenangkan ajang penghargaan INAICTA (Indonesia ICT Awards), yaitu *Hebring*. Nama aslinya adalah Heru, yang menetap di rumah susun dan bekerja sebagai tukang ojek.

Pada tahun 2008, Indonesia berhasil membuat film animasi 3D pertama yang ditayangkan di layar lebar dan juga sudah berhasil Go Internasional (didistribusikan ke berbagai negara mulai dari Singapura, Korea, dan Rusia). Film animasi yang berjudul "*Meraih Mimpi*" tersebut diproduksi Infinite Frameworks (IFW), studio animasi yang berpusat di Batam. Film ini merupakan adaptasi dari buku karya Minfung Ho berjudul *Sing to The Dawn*. Begitu mendapat tawaran, IFW langsung memulai pengerjaan film *Sing to The Dawn*. Dan untuk diketahui lebih dari 150 animator yang turut andil di dalamnya.

Pada perkembangan film animasi di Indonesia saat ini mulai berkembang lebih baik dengan adanya film yang semakin beragam.

d. Perkembangan Animasi di Jepang

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek (berdurasi sekitar 5 menit) karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1917. Karya Oten itu kemudian disusul dengan anime berjudul Saru Kani Kassen dan Momotaro hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk pihak movie company Nihon Katsudo Shashin (Nikatsu). Pada tahun 1918 Seitaro kembali membuat anime dengan judul Taro no Banpei. Tetapi semua catatan tentang anime tersebut dikatakan hilang akibat gempa bumi di Tokyo pada tahun 1923.

Tahun 1963 ada salah satu anime yang memasuki Era kesuksesan pertama. Anime ini bernama Tetsuwan Atom (Di Luar Jepang, Anime bernama Astro Boy) Karya Ozamu Tezuka. Astro Boy sangat Terkenal, bahkan sampai ditayangkan ke beberapa negara di luar Jepang. Yang menariknya dalam cerita ini dikombinasikan dengan desain grafis yang minimal tapi efektif.

Anime juga memiliki pengaruh dari amerika yaitu orientasi pada orang dewasa dan cerita yang kompleks. Di jepang, film animasi tidak hanya ditujukan pada anak-anak saja tapi juga untuk kalangan dewasa.

BAB III

GAMBARAN UMUM

3.1 Sejarah Serial Doraemon

Doraemon adalah judul sebuah manga populer karangan Hiroshi Fujimoto, yang lebih dikenal dengan nama penanya, Fujio F. Fujiko. Pada bulan Desember 1969, manga Doraemon terbit berkesinambungan dalam 6 judul majalah bulanan anak. Majalah-majalah tersebut adalah majalah *Yoiko* (anak baik), *Yōchien* (taman kanak-kanak), *Shogaku Ichinensei* (kelas 1 SD), dan *Shogaku Yonnensei* (kelas 4 SD). Sejak 1973, majalah *Shogaku Gogensei* (kelas 5 SD) dan *Shogaku Rokunensei* (kelas 6 SD). Cerita yang terkandung dalam majalah-majalah itu berbeda-beda, yang berarti pengarang cerita ini harus menulis lebih dari 6 cerita setiap bulannya. Pada tahun 1979, *CoroCoro Comic* dirilis sebagai majalah Doraemon.

Sejak pertama kali muncul pada tahun 1969, cerita Doraemon telah dikumpulkan dan dibagi ke dalam 45 buku yang dipublikasikan sejak tahun 1974 sampai 1996, dan telah terjual lebih dari 80 juta buku pada tahun 1992. Sebanyak 1.345 cerita dibuat dalam rangkaian aslinya, yang diterbitkan oleh *Shogakukan* dalam naungan merek komik *Tentōmushi*, yang diperluas hingga 45 jilid. Volume dikumpulkan di Perpustakaan Pusat Takaoka di Toyama, Jepang, tempat Fujiko Fujio lahir. Pada tahun 2005, *Shōgakukan* menerbitkan sebuah serial tambahan

sejumlah 5 jilid dengan judul Doraemon+ (Doraemon Plus), dengan cerita yang berbeda dari 45 jilid aslinya.

Serial Doraemon muncul di televisi Italia, Hongkong, China, Taiwan, Korea, Malaysia, Singapura, Indonesia, Thailand, Rusia, Spanyol, Brasil, dan negara-negara Amerika Latin, serta beberapa negara di Timur Tengah pada 1980-an. Tak pelak lagi, Doraemon menjadi salah satu komoditi ekspor terlaris produksi industri fantasi Jepang.

Pada tahun 1970-an, industri animasi di Jepang sedang bergeliat. Setiap komik yang popularitasnya tinggi dibuat animasinya. Doraemon sebagai komik pendatang baru yang terkenal, peluncuran perdana animasinya di televisi muncul pada tahun 1979. Serial Doraemon telah malang-melintang di stasiun televisi Indonesia selama puluhan tahun. Kemunculan perdananya di TVRI Yogyakarta tahun 1980, pada hari Senin sampai hari Jumat. Lalu pada tahun 1989, RCTI menayangkan serial Doraemon hingga saat ini.

3.2 Sinopsis Serial Doraemon

Kehidupan awal Doraemon tidak begitu baik. Ia adalah sebuah robot gagal yang dilelang kepada sebuah keluarga miskin yang terlilit utang, yang tak lain adalah keluarga keturunan Nobi Nobita. Doraemon pernah menjalani masa-masa berat: Ia hanya menjadi penjaga bayi setelah gagal melewati ujian di akademi robot, kedua telinganya hancur setelah digigit robot tikus, catnya luntur akibat ulahnya sendiri, dan masih banyak kisah sedih yang ia lalui pada tahun pertama sejak kelahirannya. Sampai suatu ketika, keluarganya mengirimkan ia kembali ke

masa lalu, kira-kira 250 tahun yang lalu, zaman dimana Nobita Nobi, leluhur keluarga ini, masih hidup di Tokyo.

Misi Doraemon adalah untuk menolong Nobi Nobita (buyut dari Sewashi yang memiliki Doraemon). Nobita adalah seorang anak yang selalu mengalami nasib sial dan tak punya kemampuan apa-apa. Ia bodoh dalam pelajaran sekolah dan tidak bisa berolahraga, Nobita hanya berbakat dalam tembak-menembak, bermain karet, dan tidur; kemampuan yang hampir tak berguna di zaman Jepang modern. Inilah alasan mengapa ia gagal menjalani kehidupannya. Dan Doraemon dikirim dari masa depan untuk menjadikannya seorang pria yang sukses. Sangat ironis, sebuah robot gagal datang membantu seorang anak yang gagal. Tetapi pada kenyataannya, persahabatan kedua anak ini membuat mereka menjadi seseorang yang lebih baik.

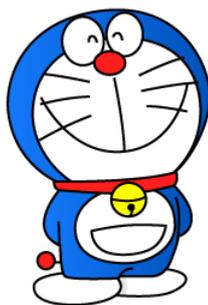
Doraemon tiba pada tahun 1969, pada hari Tahun Baru Jepang bersama Sewashi, cicit Nobita. Ia keluar dari laci meja milik Nobita, dan sejak saat itu ia tinggal bersama Nobita, misinya adalah untuk mencegah Nobita menjadi orang gagal. Setiap kali Nobita tertimpa masalah, Doraemon akan segera membantu dengan alat-alat ajaibnya.

Kelihatannya misi Doraemon berhasil, karena ketika mereka menjelajah ke masa depan, Nobita melihat dirinya menikah dengan Shizuka, bukan dengan Jaiko. Dia juga melihat keturunannya hidup dalam kondisi yang lebih baik daripada ketika Sewashi mengirim Doraemon dulu; bahkan keturunan Nobi mampu membeli robot yang "tidak gagal", Dorami.

Diceritakan dalam manga dan anime, Doraemon dan Nobita saling bekerja sama untuk memperbaiki kehidupan mereka masing-masing. Mereka saling bekerja sama dan tolong-menolong. Banyak juga cerita yang menampilkan kisah keberanian dan kegigihan mereka untuk mempertahankan persahabatan yang sudah mereka jalin.

3.3 Karakter

3.3.1 Doraemon



Gambar 3.1 Karakter Doraemon

Doraemon merupakan Robot kucing berwarna biru dari abad ke-22 yang dikirim ke abad ke-20 untuk menolong Nobita. Lahir pada 3 September 2112. Tinggi badannya 129,3 cm dan berbobot 129,3 kg. Makanan kesukaannya adalah dorayaki. Doraemon sangat menyayangi dan setia kepada Nobita. Seringkali ia menolong Nobita walaupun ia sendiri dalam kesusahan.

Menurut sebuah cerita dalam serial manga dan anime, Doraemon adalah sebuah robot kucing yang diciptakan oleh Nobita sendiri, dan setelah sekian lama Doraemon berpindah-pindah sejak pertama kali diciptakan, Doraemon diperbarui dan tubuhnya dicat baru sehingga berwarna kuning yang dirancang untuk

keperluan rumah tangga keluarga kaya. Sayangnya, sebuah kesalahan terjadi ketika ia menjalani proses produksi. Tak seperti robot kucing lainnya, ia gagal melewati uji coba sehingga ia dilelang ke keluarga kelas bawah yang tak lain adalah keluarga keturunan Nobi Nobita. Doraemon tetap menjadi sebuah robot kucing berwarna kuning hingga suatu ketika di saat ia sedang mengurus bayi keluarga tersebut, sebuah robot tikus menggigit telinganya sampai hancur dan terpaksa diamputasi. Doraemon menangis dan terus menangis, ia mencoba untuk mengembalikan telinganya kembali dengan cairan penumbuh, tetapi ia mengambil cairan yang salah dan akhirnya melunturkan cat tubuhnya yang semula kuning menjadi warna dasarnya, biru. Ia menjadi seperti sekarang ini, sebuah robot kucing berwarna biru yang tidak memiliki telinga. Sampai sekarang pun Doraemon menjadi benci dan takut terhadap tikus.

Sebenarnya Doraemon adalah robot canggih yang diciptakan sendiri oleh Nobita. Doraemon diciptakan saat Nobita berumur separuh baya. Doraemon sudah bersama keluarga Nobita sejak awal ia diciptakan. Meskipun gagal dalam proses uji coba, Doraemon tetap menjadi sebuah robot canggih yang memiliki alat-alat ajaib yang mampu menyelesaikan semua masalah. Ia juga pengertian dan memiliki rasa kasih sayang apalagi di saat Nobita menangis dan merengek kepadanya, Doraemon dengan senang hati mendengarkan semua keluhan dan membantunya.

Doraemon juga mampu memahami perasaan manusia, baik itu sedih, takut, marah, gembira, simpati, dan lainnya. Ia bertindak sesuai apa yang ia pelajari, ia dapat berteriak kegirangan, meloncat ketakutan, dan menangis. Selain itu, ia dapat

bertindak sangat emosional dengan sifat temperamental yang cukup buruk ketika sedang bertengkar dengan Nobita. Ia juga memiliki "senjata rahasia" yang bisa digunakan dalam keadaan terdesak, yaitu kepalanya yang lebih keras daripada batu. Singkatnya, ia menjadi sebuah robot yang memiliki perasaan seperti manusia.

Tubuh Doraemon sangat sensitif, ia tak dapat beraktivitas dengan normal jika ia kehilangan suku cadangnya. Walaupun hanya kehilangan sebuah mur. Ia memiliki seorang adik bernama Dorami yang siap menggantikan tugasnya menjaga Nobita ketika ia menjalani servis rutin pada masa depan.

3.3.2 Nobita Nobi



Gambar 3.2 Karakter Nobita Nobi

Anak kelas 5 SD yang pemalas dan sering diganggu oleh Giant, Suneo dan teman-temannya. Tidak pandai dalam olahraga dan juga pelajaran sekolah. Walaupun begitu, ia pandai dalam membuat teka-teki, bermain karet, dan bermain tembak-menembak. Sifatnya yang terlalu baik dan suka menolong kadang-kadang malah menyeretnya ke dalam masalah.

Separah apapun, pada akhirnya Nobita akan selalu bergembira. Selain kepandaian yang disebutkan sebelumnya, ia gemar tidur dan mampu tertidur lebih cepat daripada orang lain. Hobinya adalah bermain karet, hobi yang tak lazim untuk anak laki-laki di Jepang. Ia juga gemar mengumpulkan tutup botol. Tidur. Terutama tidur siang. Cita-cita Nobita selalu berganti-ganti, ia pernah ingin menjadi ninja, guru, pilot, dan lain-lain. Pada masa depan, ia hanya menjadi seorang pegawai kantor.

Dirinya dari masa depan seringkali datang kembali dengan mesin waktu untuk menyuruh Nobita belajar. Ini diakibatkan kemalasan Nobita sewaktu di sekolah dasar yang akhirnya berlanjut ketingkat selanjutnya dan membuat dirinya yang lebih tua menyesal dan mencoba mengubahnya pada masa lalu. Berbeda dengan ibunya, Nobita adalah seorang pecinta binatang. Ia pernah secara diam-diam tanpa sepengetahuan ibunya memelihara berbagai macam hewan mulai dari kucing, anjing, anak angin bernama Fuko (yang telurnya ia tetaskan sendiri), sampai seekor gajah Afrika yang terpisah dari induknya.

Dalam manga, Nobita diceritakan pernah tinggal di suatu pulau kecil yang terpencil selama 10 tahun akibat keteledorannya sendiri. Namun tidak diceritakan apakah peristiwa tersebut memberikan efek terhadap perilaku atau sifatnya.

Fujimoto sang pengarang komik ini pernah mengatakan, "Nobita sebenarnya bukan tidak bisa berbuat apa-apa, ia hanya malas jika harus bersungguh-sungguh ketika melakukan sesuatu, sehingga setiap hari ia selalu bersantai-santai. Tapi kalau memang diperlukan, ia bisa melakukannya dengan bersungguh-sungguh."

3.3.3 Shizuka Minamoto



Gambar 3.3 Karakter Shizuka Minamoto

Anak perempuan yang disukai Nobita dan akan menikah dengannya pada masa depan. Walaupun pada masa sekarang ia lebih dekat dengan Dekisugi, karena adanya kedekatan intelektual. Ia selalu membela Nobita jika Nobita dikerjai teman-temannya. Ia juga serius tetapi baik hati. Alasannya menikah dengan Nobita, karena ia tidak tega melihat Nobita yang malang dan selalu sial. Shizuka suka membuat kue dan seringkali mengundang teman-temannya untuk makan bersama.

Kesukaannya adalah berendam di air panas dan makan ubi manis bakar (ubi madu). Ia bercita-cita menjadi seorang pramugari namun kenyataannya di masa depan ia hanya menjadi ibu rumah tangga biasa. Shizuka juga hobi memainkan biola, meskipun suara yang dihasilkannya tak jauh berbeda dengan nyanyian Giant.

3.3.4 Takeshi Goda (Giant)



Gambar 3.4 Karakter Takeshi Goda (Giant)

Nama panggilannya adalah "Giant". Seorang pengganggu yang namanya berasal dari kosakata bahasa Inggris, *giant* (raksasa). Ia memiliki sifat yang temperamental dan juga lebih memilih jalan kekerasan dalam menyelesaikan masalah. Ia sangat membanggakan kemampuan menyanyinya walaupun suaranya sangat buruk dan mengganggu. Ia juga sering mengadakan konser atau resital di lapangan dan mengundang semua temannya untuk datang dan mendengarkan. Cita-citanya adalah menjadi penyanyi dan bisa tampil di televisi.

Namun di balik semua itu, Giant adalah seorang anak kuat yang dapat diandalkan ketika teman-temannya berada dalam kesulitan. Giant juga mempunyai hobi lain yakni memasak, meskipun hasilnya juga tidak memuaskan. Selain memasak dan menyanyi, Giant mempunyai hobi yang ia rahasiakan dari teman-temannya, yaitu bermain rumah-rumahan dengan boneka-boneka miliknya. Ia memiliki anjing bernama Muku. Giant juga sangat sayang terhadap adiknya Jaiko. Selain itu, Giant sangat takut jika ibunya memarahinya. Dalam keseharian, Giant sering membantu ibunya menjaga toko dan mengantar barang pesanan.

3.3.5 Suneo Honekawa



Gambar 3.5 Karakter Soneo Honekawa

Anak dari keluarga kaya yang sering memamerkan kekayaannya di depan Nobita, dan membuat Nobita merengek ke Doraemon agar bisa menyaingi Suneo. Walaupun begitu, Suneo sebenarnya adalah seorang anak yang sangat manja, mudah menyerah, dan penakut. Ia masih sering mengompol dan kadang harus memakai popok sewaktu tidur. Ia juga seorang narsisisme yang sering berbohong untuk menjaga harga dirinya. Alasan semua tabiat buruk itu dikarenakan dia kekurangan kasih sayang orang tuanya. Dimana sang Ibu selalu sibuk dengan urusannya dan sang ayah sibuk tanpa pernah menunjukkan kasih sayang kepada dirinya. Karena orang tuanya tidak bisa memberikan waktu mereka untuk anaknya, sehingga anaknya dimanja dengan semua keinginannya.

Teman terdekatnya adalah Giant, meskipun sebenarnya ia memendam dendam terhadap Giant yang suka mengambil dan merusak mainannya. Hobinya adalah memandang cermin, mengumpulkan perangko, mengoleksi barang antik, membuat pramodel, membuat foto panorama, dan bermain mainan dengan alat

pengendali jarak jauh. Suneo mempunyai wawasan yang luas di bidang sains. Ia memiliki bakat dalam mendesain pakaian, dan cita-citanya adalah menjadi seorang perancang busana papan atas.

Suneo memiliki seorang adik laki-laki bernama Sunetsugu. Ia tinggal bersama pamannya di New York, dan jarang pulang ke Jepang. Meskipun begitu, Suneo dan Sunetsugu sering berkomunikasi lewat surat. Sunetsugu sangat bangga dengan Suneo, karena dalam suratnya Suneo selalu berbohong untuk membanggakan dirinya seperti mengatakan bahwa ia adalah anak yang paling pintar di sekolah, paling kuat di lingkungan, dan disukai banyak perempuan. Suneo juga memiliki sepupu bernama Sunekichi yang sering membuatkan *remote control* untuknya.

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Informan

4.1.1 Informan 1 (Hajia)

Hajia (42th) merupakan wanita kelahiran Takalar, Sulawesi Selatan, yang kemudian menetap di dusun Kaliwungu Kecamatan Tarik mulai tahun 2000. Pendidikan terakhirnya adalah S1 Manajemen, angkatan tahun 2000. Namun karena mengaku tidak terlalu mahir dengan akuntansi, akhirnya memutuskan untuk bekerja sebagai guru swasta di SMK Bhakti Kita Driyorejo. Ia mulai aktif mengajar pada tahun 2009 sampai sekarang. Saat ini, Hajia mengajar mata pelajaran produktif admin perkantoran di sekolah tersebut. Dan di tengah kesibukannya menjadi seorang pengajar, baru-baru ini ia membuka usaha jasa cuci karpet dan sepatu di rumahnya.

Hajia memiliki seorang anak perempuan bernama Putri yang berusia 13 tahun. Saat ini putrinya tengah menginjak kelas IX SMP. Meski begitu, Putri masih menyukai film kartun yang tayang di televisi, termasuk animasi Doraemon. Jika saat akhir pekan tidak ada acara tertentu, Putri selalu menyempatkan waktunya untuk menonton animasi Doraemon.

4.1.2 Informan 2 (Nurni Mila Iza)

Nurni Mila Iza (34th) atau yang biasa dipanggil dengan nama Mila merupakan wanita kelahiran kota Mojosari. Semenjak menikah ia mulai tinggal (ikut suaminya) di Dusun Klintar Kecamatan Tarik. Terakhir kali Mila menempuh pendidikan yakni di SMPN 1 Mojosari. Dalam kesehariannya sebagai ibu rumah tangga, ia juga menjalankan bisnis online shop, yang menjual berbagai barang sesuai trend. Misal saat bulan ramadhan, ia akan menjual kue-kue lebaran, baju lebaran, dll. Usaha ini baru dijalankannya setahun yang lalu. Mila memiliki dua anak, yang pertama berumur 15 tahun, akan memasuki SMA. Dan yang kedua umur 5 tahun, akan naik ke kelas TK B.

Ibu dua anak ini mengatakan jika serial Doraemon turut menjadi bagian dari masa kecilnya. Selain itu, ia juga suka menonton film anak-anak, seperti Sailor Moon, Unyil, Satria Baja Hitam, dan Ultraman.

4.1.3 Informan 3 (Bambang Supriadi)

Bambang Supriadi (39th) merupakan warga Dusun Klintar Kecamatan Tarik, yang sehari-harinya bekerja sebagai perangkat desa di Desa Banjarwungu sejak tahun 2009. Pendidikan terakhirnya yakni SMK. Saat ini ia memiliki tiga orang putra. Dua di antaranya adalah anak kembar yang tahun ini telah lulus Sekolah Menengah Kejuruan. Sedangkan anak bungsunya berumur 9 tahun.

Meski usianya hendak menginjak paruh baya, ia tetap menyukai segala jenis film animasi. Saat duduk di bangku Sekolah Dasar ia juga mempunyai banyak kartun favorit, seperti Doraemon dan Saint Seiya. Walaupun saat itu di

kampungnya tidak banyak yang memiliki televisi, namun setiap ada kesempatan ia pasti akan menonton film di tempat orang yang memiliki televisi. Seperti saat sedang sekolah, pada jam istirahat pun seringkali ia dan teman-temannya menyempatkan untuk melihat film kartun atau apapun yang sedang tayang saat itu.

4.1.4 Informan 4 (Bawon Sriani)

Bawon Sriani (52th) merupakan warga Dusun Banjarmlati Kecamatan Tarik. Wanita ini memiliki tiga orang anak, anak pertamanya kelahiran tahun 1988, kedua kelahiran tahun 1993, dan anak terakhir kelahiran tahun 2012 yang sekarang masih bersekolah di TK B. Selain menjadi ibu rumah tangga, Bawon juga melakukan pekerjaan merias jika ada permintaan, seperti rias pengantin ataupun rias untuk karnaval. Pendidikan terakhirnya di bangku SMP. Keseharian Bawon selain mengawasi anak bungsunya di rumah, ia juga merawat cucu dari anak keduanya jika anaknya bekerja. Bawon mengingat kembali kartun Doraemon pun berkat anak bungsunya yang gemar menonton kartun di televisi.

4.1.5 Informan 5 (Mima Indriwati)

Mima Indriwati (35th) merupakan wanita kelahiran kota Surabaya yang kemudian menjadi warga Dusun Kaliwungu Kecamatan Tarik semenjak tahun 90-an, tepatnya saat ia duduk di bangku Sekolah Dasar. Wanita yang akrab disapa Mima ini sehari-harinya tinggal bersama suami, dua orang putri yang masing-

masing berumur 11 tahun dan 5 tahun, serta kedua orang tuanya yang juga memiliki anak seumuran dengan anak pertamanya.

Mengingat statusnya sebagai karyawan swasta di sebuah pabrik yang memproduksi spring bed, Mima hanya memiliki waktu penuh bersama keluarga pada hari Minggu saja. Biasanya pada akhir pekan ia lebih sering menghabiskan waktu di luar rumah, entah itu untuk pergi jalan-jalan, maupun untuk mengunjungi sanak saudara. Meski begitu, anak-anaknya tidak melewatkan kesempatan untuk menonton serial Doraemon. Sedangkan untuk hari-hari biasa, anaknya yang berumur 5 tahun ia titipkan pada saudara yang rumahnya tidak jauh darinya. Jadi untuk perihal sekolah maupun mengaji, akan diurus oleh saudaranya, kecuali saat Mima sedang libur atau pulang bekerja lebih awal.

4.1.6 Informan 6 (Ika Marini)

Ika Marini (35th) merupakan informan ke-6 yang berasal dari Dusun Kandangan Kecamatan Tarik sejak kecil. Wanita yang akrab disapa Ika bekerja sebagai perangkat desa di desa Banjarwungu sejak tahun 2016. Pendidikan terakhir yang ditekuninya yakni SMA. Saat ini Ika ini memiliki dua orang anak yang masing-masing berumur 17 tahun dan 6,5 tahun.

Dalam pengakuannya, informan telah mengetahui serial animasi Doraemon sejak ia masih duduk di bangku sekolah Dasar, tepatnya pada tahun 1990-an. Saat beranjak dewasa, Ia mulai jarang menonton kartun sampai saat dirinya memiliki seorang anak. Karena bagaimanapun ketika anak-anaknya menonton televisi, Ika

akan mendampingi. Sehingga secara tidak langsung dirinya ikut menyaksikan kartun-kartun tersebut.

4.2 Deskripsi Objek Penelitian

4.2.1 Episode Melewati Musim Panas di Rumah Mini



Gambar 4.1 Nobita Menunjukkan Rumah Mini pada Shizuka

Pada suatu hari di musim panas, Nobita mengajak Shizuka untuk mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) bersama di rumah Nobita. Namun Suneo dan Giant yang baru datang langsung melarangnya, dengan mengatakan jika rumah Nobita sempit dan panas, tidak seperti rumah Suneo. Nobita pun mempersilahkan Shizuka untuk belajar di rumah Suneo.

Sepulang dari rumah Shizuka, Nobita menangis dan merengek pada Ibu untuk pindah rumah karena ingin memiliki AC serta tempat sejuk untuk belajar. Doraemon pun mengajak Nobita untuk pergi ke kamar karena melihat Ibu yang tidak paham dengan perkataan Nobita.

Setelah mendengar cerita lengkapnya dari Nobita, Doraemon dengan mudahnya berkata, “Ya sudah, kalau begitu ayo kita pindah, yang banyak AC-nya, rumahnya luas, dan di sana kita bisa makan es krim sepuasnya”. Doraemon memberikan kejutan pada Nobita. Saat Nobita melepas penutup mata, di hadapannya ia melihat rumah besar dengan tamannya yang juga luas.

Tak disangka, ternyata itu adalah rumah mini yang terlihat besar karena ukuran tubuh Nobita yang mengecil setelah memasuki terowongan gulliver. Alat tersebut (red: rumah mini) di masa depan digunakan untuk menghemat energi. Nobita pun terpikir untuk memperlihatkannya pada Shizuka.

Sementara itu di rumah Suneo, mereka bertiga kepanasan karena AC yang tidak berfungsi. Berniat untuk belajar di taman agar terkena udara sejuk, tetapi yang didapati malah angin kencang dan debu yang berterbangan. Shizuka akhirnya memutuskan untuk pulang. Sedangkan Giant meminta Suneo untuk mengganti belajar dengan makan es krim sepuasnya.

Nobita bertemu Shizuka di depan rumah Suneo, ia langsung membawanya ke hadapan rumah mini yang mewah. Mereka mengerjakan PR bersama, lalu dilanjutkan dengan berenang. Tanpa mereka sadari, Giant dan Suneo tengah mengintip di balik pagar. Mereka iri, dan berencana mengusik Nobita.

Saat berada di ruang musik, Nobita tidak sengaja melihat asap yang mengepul dari luar rumah. Nobita pun mengajak Shizuka dan Doraemon untuk lari ke luar, takut ada kebakaran. Ternyata semua adalah ulah Suneo dan Giant yang membuat asap dan mengarahkannya ke rumah mini. Setelah melihat Nobita,

Shizuka, dan Doraemon menjauh, mereka berdua mengambil peralatan Doraemon beserta rumah mini untuk memakainya di rumah Giant.

Giant dan Suneo bersenang-senang di kolam renang yang terdapat di rumah mini. Setelahnya, mereka hendak memakan es krim yang tersedia, tetapi dari dalam terdengar suara gaduh yang berasal dari atap rumah. Suara tersebut terdengar semakin jelas hingga membuat keduanya terkejut. Akibatnya Suneo tidak sengaja menumpahkan es krim yang dibawanya ke baju Giant. Dan yang lebih menakutkan, di luar rumah mini banyak semut yang terlihat seperti monster tengah berkerumun.

Mereka pun lari untuk menuju terowongan gulliver. Tetapi hal tersebut menjadi sulit karena ukuran tubuh mereka yang menjadi kecil. Untungnya Nobita, Shizuka, dan Doraemon datang, mereka juga mendengar teriakan minta tolong dari Giant maupun Suneo.

4.2.2 Episode Hari Libur Untuk Doraemon



Gambar 4.2 Doraemon Hendak Meninggalkan Nobita untuk Berlibur

Kala itu Doraemon sedang berkumpul dengan teman-temannya (kucing) di atap sebuah rumah. Momen yang damai itu seketika rusak saat Doraemon mendengar teriakan Nobita yang meminta tolong karena dikejar Giant dan Suneo. Ia pun terpaksa meninggalkan teman-temannya, untuk menolong Nobita. Saat dirinya kembali, teman-temannya (kucing) sudah pergi. Ia memutuskan untuk pulang. Sesampainya di rumah, Doraemon hendak memakan dorayaki kesayangannya. Namun hal itu terganggu karena lagi-lagi Nobita berteriak meminta bantuannya dari luar rumah. Dan seperti biasa, Doraemon selalu siaga untuk membantu Nobita.

Meski begitu, Doraemon mengomeli Nobita karena tidak pernah bisa menyelesaikan masalahnya sendiri. Padahal Doraemon juga ingin bersantai. Oleh karenanya, Nobita terpikir untuk memberikan hari libur pada Doraemon di hari Minggu. Artinya, selama sehari Doraemon bisa melupakan Nobita dan bebas pergi ke manapun. Walau begitu senang, tetapi ia juga khawatir pada Nobita. Ia pun memberikan sebuah 'alarm pemanggil' yang nanti bisa digunakan Nobita saat ada keadaan darurat. Nobita juga tak henti-hentinya meyakinkan Doraemon jika dirinya akan baik-baik saja.

Nobita menceritakan tentang hari libur Doraemon pada teman-temannya. Tetapi Giant dan Suneo meremehkannya sehingga Nobita juga meyakinkan mereka jika dirinya pasti bisa melalui hari tersebut tanpa Doraemon. Namun itu tidak mudah, Giant dan Suneo berencana untuk mengganggu Nobita agar dia segera memanggil Doraemon pulang. Mulai dari Giant yang berlagak tiba-tiba kesal pada Nobita, juga saat Suneo yang membuat Nobita dikejar anjing.

Ketika Nobita terlepas dari mereka berdua, ia bahkan tidak sengaja berurusan dengan anak lain yang ditabraknya. Namun ia tetap bersikukuh untuk tidak memanggil Doraemon. Saat anak tersebut hendak memukul Nobita, Giant dan Suneo menghentikannya. Pada akhirnya, alat yang diberikan Doraemon tidak digunakannya sama sekali demi menjaga ketenangan hari libur Doraemon. Nobita bisa menjaga diri hingga kepulangan Doraemon dari kunjungannya ke abad 22.

4.3 Penerimaan Informan Terhadap Serial Animasi Doraemon

4.3.1 Ketertarikan Informan dalam Menonton Serial Animasi Doraemon

James Burton berkata bahwa, jika ingin memahami hubungan antara khalayak dan televisi, maka hal yang harus diterima terlebih dahulu adalah khalayak memang suka menonton televisi. Sebab kekuatan televisi terletak pada kemampuannya dalam membuat orang menggunakan televisi demi sebuah kesenangan (Burton, 2017:117). Kesenangan yang dimaksudkan di sini adalah televisi melalui program tayangannya mampu memberikan waktu beristirahat kepada para pemirsa dari penatnya aktivitas sehari-hari serta sebagai media *escapisme* atas kemungkinan berbagai masalah yang dihadapi (Burton, 2007:98).

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, ditemukan adanya beberapa kesamaan persepsi dari informan bahwa serial Doraemon termasuk ke dalam salah satu produk televisi yang masuk ke dalam definisi di atas. Mengingat beberapa informan memiliki jadwal yang padat setiap harinya, maka aktivitas menonton serial Doraemon dapat dipahami sebagai salah satu pilihan informan dalam memilih tontonan apa yang dapat membuat mereka senang sebagai bentuk

hiburan. Hal ini menjadi mungkin ketika karakter informan turut serta dalam menentukan tayangan yang ditonton.

“Yaa jujur aja kalo saya sudah tua gini masih suka animasi. Kalo kemarin-kemarin yang ngetren kan Naruto, kalo sekarang segala jenis animasi apa saja apalagi film, movie, animasi apapun pasti suka”. (Bambang, Wawancara Mendalam, 13 Juni 2019)

Menurut informan Bambang, ketertarikannya dalam menonton serial Doraemon dimulai sejak duduk di bangku Sekolah Dasar. Dalam hal ini, perkembangan teknologi cukup mempengaruhi karena dalam sebuah kampung hanya beberapa orang saja yang memiliki televisi di rumahnya. Oleh karenanya tidak banyak anak yang memiliki daftar kartun favorit. Meski begitu informan Bambang mengungkapkan jika ketertarikannya dalam menonton serial Doraemon dikarenakan alur ceritanya sendiri yang berbeda dari kartun lainnya saat itu. Karenanya ingatan tentang serial Doraemon cukup membekas dalam memori masa kecilnya.

“Apa ya.. ceritanya. Itu kan cerita yang nggak masuk akal, dari kantong ajaibnya, terus abadinya. Kita aja sekarang masih hidup di abad 21, film itu dibuat di abad 19, dia datang dari abad 22. Yang bikin nggak masuk nalar kan di situ, tapi jadinya kan asik itu kalo liat”. (Bambang, Wawancara Mendalam, 13 Juni 2019)

Pendapat serupa juga diungkapkan oleh informan Ika, yang tertarik untuk menonton serial Doraemon dikarenakan ide cerita dalam setiap episode yang ditayangkan. Selain itu, karakter atau tokoh dalam serial animasi tersebut juga cukup bisa mempengaruhi ketertarikan informan dalam menontonnya.

“Pertama, Doraemon ini sering membantu, jiwa penolongnya besar. Yang kedua, dia ini juga setia kawan.” (Hajia, Wawancara Mendalam, 11 Juni 2019)

Seperti yang diungkapkan oleh informan Hajia, meski tidak cukup mengingat memori masa kecilnya, namun dirinya cukup bisa mengingat kapan pertama kali menonton serial Doraemon. Berbeda dengan informan Bambang dan Hajia, informan Bawon saat kecil justru tidak begitu menyukai kartun. Menurutnya tayangan seperti pentas anak-anak dan lagu anak itu lebih menarik. Ia mengetahui serial Doraemon pun dikarenakan anak bungsunya yang sering menghabiskan waktu di depan televisi untuk menonton kartun. Secara tidak langsung hal ini akan membuat informan Bawon untuk ikut menyaksikannya saat mendampingi anak menonton.

Meski begitu, setelah mengetahui ataupun menonton serial Doraemon, beberapa informan mengaku kurang tertarik dikarenakan efek dari tayangan tersebut yang kurang memenuhi kriteria tontonan yang baik menurut mereka.

“Kartun Doraemon biasa aja sih menurutku, nggak begitu mendidik juga untuk anak.” (Mima, Wawancara Mendalam, 16 Juni 2019)

“Lumayan menarik sih mbak, tapi saya lebih sering nonton Upin Ipin soalnya mendidik.” (Nurni, Wawancara Mendalam. 12 Juni 2019)

Meski begitu, setiap informan tidak menyangkal jika serial Doraemon memiliki unsur positif yang tersurat maupun tersirat dalam setiap episode yang ditayangkan.

“Unsur positifnya itu Nobita jadi giat belajar, nggak jadi anak yang pemalas, belajarnya lebih sungguh-sungguh karena terus dapat semangat dari teman-temannya.” (Mima, Wawancara Mendalam, 16 Juni 2019)

Serupa dengan yang diungkapkan oleh informan Mima, menurut informan Ika unsur positif yang terkandung dalam serial tersebut paling tidak akan menjadi panutan bagi anak.

“Kan Doraemon suka membantu ini ya, di sisi lain hal itu membuat orang suka bergantung sama dia, makanya setidaknya hal apapun harus diusahakan sendiri, mencoba mandiri lah..”
(Ika, Wawancara Mendalam, 17 Juni 2019)

Adapun hal menarik dalam pertemanan antar karakter dalam serial Doraemon. Layaknya cerita dalam setiap film, kemunculan sebuah konflik akan selalu diakhiri dengan penyelesaian yang tentunya menggunakan cara berbeda tergantung akan situasinya.

“Seperti persahabatan, dari keempat karakter di situ macem-macem, mereka sampek kapanpun bersahabat. Meskipun dibully, dipukul, apa saja dalam cerita itu, pasti belakangnya rukun lagi.”
(Bambang, Wawancara Mendalam, 13 Juni 2019)

Keseluruhan informan mengetahui tentang serial animasi Doraemon sejak mereka masih kecil. Adapun peningkatan grafis pada serial animasi Doraemon yang tentu saja hal itu tidak lepas dari peningkatan kemampuan kreator kartun Doraemon. Kendati berbeda pendapat, serial animasi Doraemon menarik untuk ditonton karena keberadaan karakter Doraemon itu sendiri.

4.3.2 Pendapat Informan Terhadap Karakter Giant Dalam Animasi Doraemon

Meskipun informan memiliki keberagaman latar belakang, namun seluruh informan memaknai bahwa karakter Giant masuk dalam kategori tokoh antagonis. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), antagonis adalah tokoh dalam

karya sastra yang merupakan penentang dari tokoh utama, atau bisa juga diartikan sebagai orang yang suka menentang (melawan dan sebagainya). Citra negatif dari karakter antagonis yang selalu ditampilkan tokoh Giant adalah memosisikan dirinya sebagai seorang penguasa. Menurut informan Bambang dan Bawon karena dalam setiap cerita pada episode apapun, tokoh Giant selalu menjadi anak yang pemarah serta paling berkuasa di antara teman-temannya, mengingat ia memiliki tubuh yang besar dibandingkan teman sepermainannya.

“Giant itu tipikal orang yang suka seolah-olah jadi raja di antara teman-temannya, yang berkuasa, dan nggak mau dikalahkan sama lainnya.” (Mima, Wawancara Mendalam, 16 Juni 2019)

Seperti yang diungkapkan oleh informan Mima, karakter Giant lebih berkuasa dan tidak mau dikalahkan dengan lainnya. Bahkan jika seseorang lebih unggul darinya, entah dalam hal materi atau apapun, maka ia akan menghalalkan segala cara agar kedudukannya tetap di atas, sehingga teman-temannya akan segan padanya. Begitupun menurut informan Ika, jika karakter Giant ini tidak mau kalah dengan temannya. Sebagai contoh saat Suneo maupun Nobita memiliki komik keluaran terbaru, Giant yang mengetahuinya akan berusaha untuk merampas, termasuk menggunakan kekerasan demi mendapatkan barang yang diinginkannya.

Tak jarang ketika Nobita mendapatkan nilai buruk dari ulangnya di sekolah, Giant akan menghina Nobita yang mendapat nilai 0. Sama halnya dengan yang informan Nurni katakan, Giant suka mengejek, juga berkata kasar. Begitu juga oleh informan Hajia yang begitu geregetan, bahkan membenci karakter Giant.

“Aslinya dibanding punya tokoh yang disukai, adanya tokoh yang bikin gemes, gregetan, benci gitu, ya sama Giant”. (Hajia, Wawancara Mendalam, 11 Juni 2019)

4.4 Pendapat Informan Terhadap Fenomena *Bullying*

Bullying merupakan fenomena yang sedang berkembang dalam masyarakat. Bentuk kekerasan ini bukan hanya dalam bentuk fisik saja tetapi juga secara psikologis. Maraknya fenomena *bullying* pun bisa berkembang melalui keberadaan media. Melalui berbagai media yang ada, masyarakat sedikit demi sedikit akan mengetahui segala hal yang berkaitan dengan *bullying*. Seperti yang diungkapkan oleh keseluruhan informan, media televisi menjadi tempat pertama memperoleh info mengenai *bullying*, misalnya dari pemberitaan akan kasus tertentu maupun film.

Dari ke enam informan, informan Hajia memiliki pemahaman yang baik akan istilah *bullying*.

“Mulai dari kata yang sederhana, kayak penyiksaan, pelecehan, kemudian tindak kekerasan, sama kesengajaan. Jadi kalo saya menyimpulkan penyiksaan atau pelecehan, tindak kekerasan tanpa motif atau disengaja yang dilakukan berulang-ulang terhadap orang yang lebih lemah”. (Hajia, Wawancara Mendalam, 11 Juni 2019)

Selain itu, saat ditelisik ada juga informan Hajia juga memiliki pengalaman pribadi mengenai *bullying*.

“Hmm ada, waktu masih sekolah itu pernah di-bully sama teman, kayak diejek terus-terusan, tapi nggak pernah sampek tindak kekerasan.” (Hajia, Wawancara Mendalam, 11 Juni 2019)

Tidak hanya dirinya, dalam lingkungannya pun ia juga menjumpai masalah serupa. Hal tersebut terjadi pada keponakannya sendiri. Lain halnya dengan

informan Hajia yang menjadi korban *bullying*, adapun informan Bambang dan Ika dalam lingkup kerja yang sama justru menjadi pelaku *bullying*.

“*Dari temen-temen sendiri. Tapi biasanya kita itu niatnya bercanda. Kita bully orang itu orangnya juga tertawa juga nggak marah.*” (Bambang, Wawancara Mendalam, 13 Juni 2019)

“*Yaa ada mbak, cuma ya biasa sama teman di grup WA gitu ya ada yang dibully.. biasanya saya malah yang jadi pelakunya, tapi ya kan niatnya bercanda.*” (Ika, Wawancara Mendalam, 17 Juni 2019)

Meski informan Bambang dan Ika ini mengetahui tentang istilah *bullying* juga perilaku yang termasuk ke dalam adegan *bullying*, tetapi mereka menganggap tindakan *bullying* yang dilakukan hanya sebagai candaan semata. Sebagian masyarakat memang menganggap *bullying* merupakan suatu hal yang biasa atau sesuatu yang sudah tidak dipermasalahkan lagi. Bahkan sebagian menganggap jika *bullying* seolah-olah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak di zaman sekarang ini. Sedangkan dengan tiga informan lainnya (informan Nurni, Bawon, dan Mima) tidak memiliki pengalaman pribadi ataupun lingkungan sekitarnya mengenai *bullying*.

4.5 Penerimaan Informan Terhadap Unsur *Bullying* Dalam Serial Animasi Doraemon

Televisi adalah alat budaya dari tatanan industri yang telah ada dan terutama berfungsi mempertahankan, memantapkan, dan memperkuat ketimbang mengubah, mengancam, atau memperlemah keyakinan dan perilaku konvensional (Gross dalam McQuail, 1998: 255). Dalam penelitian ini, penjelasan tersebut

merujuk pada *bullying* sebagai salah satu isu yang terus dilanggengkan melalui produk-produknya seperti serial animasi Doraemon. Maka melalui pembahasan ini, peneliti berusaha melihat penerimaan informan terhadap fenomena *bullying* sebagai bias yang tidak disadari.

Dikatakan demikian karena banyak penelitian menjelaskan bahwa media mampu mengkonstruksi realitas berdasarkan kebutuhan. Lang Lang (1953) membuktikannya dalam sebuah penelitian yang menunjukkan hasil bahwa televisi mampu membuat suatu peristiwa yang relatif berskala kecil, menjadi besar dan mampu menggerakkan elemen masyarakat (McQuail, 1987: 253). Begitu juga dengan fenomena *bullying* yang harusnya diwaspadai, justru menjadi hiburan yang dinikmati dari kalangan anak-anak hingga dewasa.

Stuart Hall menjelaskan hal ini sebagai ketidaksadaran khalayak televisi. Begitu juga dengan keberadaan fenomena *bullying* dalam serial animasi Doraemon yang kemudian dimaklumi oleh beberapa informan sebagai hal yang lazim.

“Kayaknya masih wajar kalo di daerah sini, di kampung sini. Itu anak-anak kalo aku lihat anak-anak saya dan temennya itu bercandanya ya seperti itu dan mereka nggak ada yang merasa terhina ataupun tersinggung. Emang untuk saat ini bercandanya udah tren yang kayak gitu.” (Bambang, Wawancara Mendalam, 13 Juni 2019)

Sebagian masyarakat memang melihat fenomena *bullying* sebagai kasus sepele yang biasa terjadi, baik dalam kalangan anak-anak maupun dewasa. Seperti yang diungkapkan informan Bambang sebelumnya, jika dalam lingkungan kerja maupun tempatnya berkumpul bersama teman-temannya sering melakukan *bullying* dalam maksud bercanda. Jadi tentu dirinya tidak menyetujui jika animasi

Doraemon mengandung unsur *bullying*. Secara tidak sadar, informan Bambang telah melakukan proses *decoding* dengan menyetujui bahwa perilaku yang dipaparkan dalam serial tersebut merupakan perilaku yang wajar dalam lingkungan bermain anak. Maka keberadaan serial animasi Doraemon ini oleh Stuart Hall dimaknai sebagai sebuah wacana melalui program, yang menentukan bagaimana peristiwa sosial ‘mentah’ di *encoding* (Storey, 2010: 13).

Begitu juga dengan informan Bawon yang menolak jika animasi Doraemon mengandung unsur *bullying*. Dirinya memaklumi adegan-adegan tersebut dilakukan oleh anak-anak, apalagi jika adegan tersebut sampai ditirukan oleh anak-anak, karena memang pola pikir anak yang belum matang, tidak bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.

“Ya namanya juga masih anak-anak, belum ngerti mana yang baik dan benar. Ejek-mengejek sih sering. Kalo dua orang sih nggak apa-apa, lah datang lagi satu orang, nahh itu biasanya dikeroyok.” (Bawon, Wawancara Mendalam, 16 Juni 2019)

Mengingat landasan dasar dari studi penerimaan khalayak adalah aktif, maka tidak semua informan begitu saja memaknai sebuah peristiwa sosial dalam keadaan ‘mentah’. Seperti yang terjadi pada informan Nurni, bahwa dirinya berpendapat jika penampilan fenomena *bullying* yang ada dalam serial animasi Doraemon sebenarnya dapat dipandang dalam dua sisi. Senada tapi tak sama, informan Nurni juga melegalkan perilaku tersebut jika dilakukan oleh anak-anak, akan tetapi di sisi lain dirinya juga menyetujui adanya unsur *bullying* dalam serial animasi Doraemon, khususnya pada dua episode dari sample peneliti yang diambil secara acak, yakni episode ‘Melewati musim panas di rumah mini’ dan episode ‘Hari libur untuk Doraemon’.

“Kayaknya wajar mbak kalo mengejek atau menghina gitu, asal nggak sampek kekerasan sih. Soalnya kan ya masih anak-anak jadi wajar kalo ngata-ngatain gitu, kadang ada yang ngejek pakai manggil nama orang tuanya, kan cuma buat bercandaan.”
(Nurni, Wawancara Mendalam. 12 Juni 2019)

Maka penerimaannya bahwa *bullying* menjadi lazim dalam tayangan anak, sesuai dengan pemahaman dan latar belakang tempat tinggal informan. Selain itu, informan juga mengakui keberadaan unsur *bullying* seperti yang diwacanakan dalam serial animasi Doraemon.

Kemudian berdasarkan pengetahuan informan akan serial animasi Doraemon, serta pengalaman informan mengenai *bullying* juga turut berpengaruh, karena dirinya yang pernah merasakan menjadi korban, tentu bisa lebih mengidentifikasi adegan yang terpapar dalam film.

“Ada. Yang awal tadi Giant sama Suneo menghina Nobita sampek dia nangis, sama yang waktu belajar bertiga, Giant ngebentak Suneo, terus dia ini juga hampir gunain kekerasan tapi belum sampek terjadi. Istilahnya, seperti mengancam lah.”
(Hajia, Wawancara Mendalam, 11 Juni 2019)

Seperti yang dikatakan oleh informan Hajia, adegan *bullying* begitu mudah diidentifikasi pada episode pertama karena begitu kentara, juga dikarenakan informan telah memahami istilah *bullying* itu sendiri. Penjelasan lain diungkapkan oleh informan Hajia mengenai adegan *bullying* yang sering muncul dalam serial animasi Doraemon.

“Tadi menghina sama mengancam yang paling sering. Kalau seperti itu nggak wajar. Kalau dibilang wajar nanti malah kayak melegalkan tindakan itu tadi buat anak-anak.” (Hajia, Wawancara Mendalam, 11 Juni 2019)

Hal ini tidak berbeda jauh dengan penerimaan informan lainnya yang menyatakan dalam dua episode yang telah ditonton terdapat adegan *bullying*,

khususnya *bullying* verbal. Pendapat berbeda justru diungkapkan oleh informan Bambang. Dalam episode kedua, informan Bambang menjadi satu-satunya yang menganggap jika dalam episode ‘Hari libur untuk Doraemon’, adegan *bullying* yang ditampilkan masih dapat ditoleransi.

“*Kayaknya kalo ucapan (bullying verbal) sih nggak ada, kalo tindakan kurang nyimak, masih tergolong sepele itu.*” (Bambang, Wawancara Mendalam, 13 Juni 2019)

Informan Hajia menganggap adegan *bullying* yang dipertontonkan dalam film melalui serial animasi lebih bisa mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak. Ditambahkan oleh informan Mima, adegan yang dipertontonkan dalam serial tersebut tidak baik, karena anak mudah dipengaruhi meskipun dari film kartun. Sebagai contoh, kata-kata kasar yang dilontarkan dalam film akan ditirukan oleh anak. Begitu juga dengan informan Ika yang berpendapat serupa mengenai adegan *bullying* dalam serial Doraemon.

“*Kan anak biasanya mencontoh. Kadang kan juga diterapkan ke temannya. Segi positif dari filmnya ya ada, tapi yang paling sering kan negatifnya. Misal gini, “ini loh kayak caranya ini (adegan film) aku minta ini harus keturutan”. Kan bisa anak akan menekan dengan cara seperti itu. Kayak Giant ini tadi kan kalo minta apa-apa kan harus dituruti, temannya ini bisa nggak bisa mesti ngelakuin, kan maksain kehendaknya.*” (Ika, Wawancara Mendalam, 17 Juni 2019)

Ketiga informan tersebut menyetujui bahwa adegan *bullying* yang terpapar dalam serial animasi Doraemon merupakan perilaku yang tidak wajar dilakukan oleh anak-anak. Kesadaran khalayak televisi akan keberadaan fenomena *bullying* dalam serial Doraemon sangat diperlukan karena hal tersebut juga bisa berdampak terhadap perkembangan anak. Adegan tersebut tayang secara terus menerus sehingga anak-anak yang menjadi segmen dari acara itu terbiasa menyaksikannya.

Maka dalam hal ini, *bullying* dapat dikatakan sebagai sebuah permasalahan yang wajib diselesaikan.

Tabel 4.1 Penerimaan Informan Terhadap Unsur *Bullying* dalam Serial Animasi Doraemon

Informan	Usia	Pendidikan	Pekerjaan	Penerimaan
Hajia	42 tahun	S1 Manajemen	Guru Swasta	Oposisi
Nurni	34 tahun	SMP	IRT	Negoisasi
Bambang	39 tahun	SMK	Perangkat Desa	Dominan
Bawon	52 tahun	SMP	Perias	Dominan
Mima	35 tahun	D3 Akuntansi	Karyawan Swasta	Oposisi
Ika	35 tahun	SMA	Perangkat Desa	Oposisi

Sumber : Olahan Peneliti

4.6 Adegan *Bullying* Dalam Serial Animasi Doraemon

Peneliti yang mengorientasikan unsur *bullying* pada animasi Doraemon, memfokuskan pada dua episode yang dipilih secara acak, yakni episode “Melewati Musim Panas di Rumah Mini” dan episode “Hari Libur untuk Doraemon”. Berdasarkan fokus penelitian, peneliti membagi dua jenis *bullying* dalam animasi Doraemon, di antaranya adalah *bullying* verbal dan *bullying* fisik.

Dari kedua jenis *bullying* tersebut, *bullying* dalam bentuk verbal adalah salah satu jenis yang paling sering ditemukan dalam film Doraemon, karena *bullying* verbal mudah dilakukan, sehingga bisa menjadi awal dari perilaku *bullying* lainnya serta dapat menjadi langkah pertama untuk menuju kekerasan yang lebih lanjut. Kategori *bullying* verbal bentuknya bermacam-macam, seperti menghina,

memberi julukan nama, memaki, membentak, mengancam, dll. Dampak yang ditimbulkannya pun cukup dapat membuat seseorang atau kelompok tertentu merasa dirugikan.

Di bawah ini peneliti akan memberikan sampel adegan yang terdapat dalam masing-masing episode yang memperlihatkan adegan *bullying*.

4.6.1 Episode Melewati Musim Panas di Rumah Mini

Tabel 4.2 Adegan *Bullying* dalam Episode Melewati Musim Panas di Rumah Mini

Gambar Cuplikan Film	Bentuk Bullying	Dialog/Keterangan
	Menghina	<p>Scene 1</p> <p>Nobita akan mengajak Shizuka belajar di rumahnya, tapi Giant dan Suneo melarang serta menghina rumah Nobita.</p> <p>Suneo : Rumahnya Nobita bukan tempat yang cocok untuk belajar.</p> <p>Giant : Karena sempit dan panas, ya kan?</p> <p>Suneo : Di rumahmu nggak ada AC kan? dan di rumahnya Nobita jelas bukan tempat yang tepat.</p>

	Membentak	<p>Scene 6</p> <p>Giant yang merasa berkuasa dari siapapun, tidak ingin dihiraukan begitu saja, termasuk saat ia protes tentang keadaan rumah Suneo.</p> <p>Giant : Hei Suneo! Dengar nggak sih?! Ini sudah panas banget, kamu lakukan sesuatu dong!</p>
	Membentak	<p>Scene 12</p> <p>Giant membentak Suneo karena ia tidak langsung merespon pertanyaan Giant.</p> <p>Giant : Suneo!!!</p>
	Memukul	<p>Scene 19</p> <p>Giant melemparkan bola voli dengan keras ke arah Suneo hingga mengenai mukanya.</p>

Sumber : Olahan Peneliti

4.6.2 Episode Hari Libur Untuk Doraemon

Tabel 4.3 Adegan *Bullying* dalam Episode Hari Libur untuk Doraemon

Gambar Cuplikan Film	Bentuk Bullying	Dialog/Keterangan
	Mengancam	<p>Scene 2</p> <p>Giant dan Suneo mengganggu Nobita dengan mengejanya dan mengancam jika tertangkap.</p> <p>Giant dan Suneo : Tunggu Nobita, awas kamu ya!!</p>
	Menghina	<p>Scene 10</p> <p>Suneo dan Giant merendahkan atau meremehkan Nobita yang selalu bergantung pada Doraemon.</p>
	Mengancam	<p>Scene 11</p> <p>Tanpa suatu alasan yang jelas, Giant ingin memukul Nobita.</p> <p>Giant : Hehh pokoknya sekarang aku sedang kesal!! Aku ingin memukul seseorang!!</p>
	Mengancam	<p>Scene 18</p> <p>Anak-anak yang tidak sengaja ditabrak Nobita marah dan berniat untuk memukul.</p> <p>Anak asing : Ayo, kita beri dia pelajaran!!</p>

Sumber : Olahan Peneliti

4.7 Pembahasan Hasil Penelitian Terhadap Kajian Teori

Selama melakukan penelitian terhadap unsur *bullying* dalam serial animasi Doraemon, peneliti memiliki resepsi (penerimaan) yang beragam sesuai pengalaman dan pengetahuan dari setiap informan yang diwawancarai. Hal ini terbukti melalui hasil wawancara mendalam yang dilakukan peneliti terhadap orang tua di Kecamatan Tarik.

Dalam hal ini peneliti menggunakan teori *encoding-decoding* Stuart Hall, karena teori ini menjelaskan proses penyampaian pesan kepada khalayak yang berarti penerimaan orang tua sebagai pengguna media televisi dapat dianalisis menggunakan teori ini. Hal ini juga didasari atas komunikasi yang merupakan proses dimana pesan dikirim dan kemudian diterima oleh khalayak yang menghasilkan efek tertentu bagi khalayak media. Kemudian efek dari hal ini menciptakan sebuah respon yang beragam dikarenakan latar belakang pengalaman dan juga pengetahuan pengguna media yang berbeda.

Proses ini dilakukan oleh instansi media yang tergabung dalam sebuah lembaga profesional, yang tidak lain adalah tim produksi dari stasiun televisi RCTI. Kemudian produser merencanakan dan memilih ide, nilai, serta fenomena sosial apa yang akan ditampilkan ke dalam tayangan, misalnya cerita yang bertema persahabatan, petualangan, dsb. Hasil akhir dari proses ini berupa pembentukan kode dari fenomena sosial menjadi sebuah pesan atau disebut dengan 'struktur makna 1'. Struktur makna pada tahap ini didominasi dan dimaknai dari sudut pandang produser sebagai pengirim pesan.

Tahap selanjutnya ialah penyampaian pesan yang sudah dikemas dalam bentuk sebuah tayangan serial Doraemon. Dengan kata lain, program tersebut merupakan realisasi dari rancangan ide yang telah diproses sebelumnya. Penonton tidak secara langsung menerima ‘struktur makna 1’ dari produsen, melainkan dari tayangan yang ditonton di televisi. Selain itu, pada tahap ini eksistensi pengirim pesan tidak lagi terlihat karena bahasa dan visualisasi dalam tayangan menjadi elemen yang sangat mendominasi. Oleh karenanya ketika pesan ini ditayangkan, interpretasi terhadap isinya bisa dipastikan menjadi sangat beragam dan sepenuhnya bergantung pada penonton sebagai penerima pesan.

Tahapan yang terakhir adalah saat di mana penonton berusaha memaknai isi tayangan Doraemon dengan membongkar kode-kode dari tayangan yang disaksikan. Proses pembongkaran kode ini juga dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan maupun pekerjaan penonton. Sebagai contoh interpretasi berbeda antara beberapa orang penonton terhadap serial Doraemon dapat disebabkan karena adanya perbedaan akan pengalaman tentang suatu peristiwa. Pesan yang berhasil ditangkap dari sudut pandang penonton ini disebut Hall sebagai ‘struktur makna 2’.

Makna yang dirancang dalam ‘struktur makna 1’ tidak otomatis identik dengan makna yang ditangkap penonton dalam ‘struktur makna 2’. Penerima dapat membaca yang tersirat dan bahkan membalik makna pesan awal. Pengalaman dan latar belakang budaya juga menjadi faktor signifikan untuk menentukan mana kategori yang tepat untuk di terapkan pada khalayak. Menyerap konsep *encoding-decoding* oleh Stuart Hall (1993), maka aktivitas resepsi ini

sesuai konteks dan latar belakang sosial mereka pada pesan media, serta sebagai segmentasi general mengenai resepsi khalayak pada suatu pesan dominan dari film maka khalayak sesuai kosep *encoding-decoding* ini dapat terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1) Posisi Hegemoni Dominan

Hall menjelaskan hegemoni dominan sebagai situasi di mana media menyampaikan pesan, khalayak menerimanya. Apa yang disampaikan media secara kebetulan juga disukai khalayak.

Untuk posisi hegemoni dominan dalam serial Doraemon, terdapat dua informan memiliki pemahaman yang sejalan dan menyetujui apa yang disampaikan dalam adegan-adegan yang ditayangkan pada serial Doraemon.

2) Posisi Negoisasi

Posisi dimana khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu. Dalam hal ini, khalayak bersedia menerima ideologi dominan yang bersifat umum, namun mereka akan melakukan beberapa pengecualian dalam penerapan yang disesuaikan dengan aturan budaya setempat.

Informan yang berada dalam posisi negosiasi, menerima hanya sebagian pesan yang disampaikan oleh serial animasi Doraemon pada hal-hal tertentu sesuai dengan pandangan masing-masing. Sisanya informan menyatakan ketidaksetujuannya sesuai dengan kondisi yang dialami oleh masing-masing informan.

3) Posisi Oposisi.

Cara terakhir yang dilakukan khalayak dalam melakukan decoding terhadap pesan media adalah melalui “oposisi” yang terjadi ketika khalayak audiensi yang kritis mengganti atau mengubah pesan atau kode yang disampaikan media dengan pesan atau kode alternatif. Audiensi menolak makna pesan yang dimaksudkan atau disukai media dan menggantikannya dengan cara berpikir mereka sendiri terhadap topik yang disampaikan media (Morissan. 2014:550).

Informan yang berada dalam posisi oposisi memiliki pemahaman yang berseberangan dengan apa yang disampaikan oleh serial animasi Doraemon. Mereka memahami makna yang disampaikan, tetapi melawannya berdasarkan pengalaman dan pandangan sendiri yang bertentangan. Informan menggunakan pengalaman pribadi, referensi media massa, dan interaksi dengan keluarga dan juga teman-temannya dalam memaknai serial animasi Doraemon.

Dalam penelitian analisis resepsi, makna sebuah teks bersifat polisemi dengan kata lain, khalayak mampu membuat makna apa saja dari teks tersebut. Peneliti ini menunjukkan bagaimana sebuah fenomena disampaikan sebuah film lalu kemudian diterima atau ditolak oleh khalayak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Keimpulan

Penelitian tentang analisis resepsi merupakan penelitian yang berfokus pada audiens. Peneliti dengan metode analisis resepsi ini mengambil informan orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 5-15 tahun, khususnya di Kecamatan Tarik. Setelah melakukan pencarian data dengan wawancara mendalam dan analisis data dari enam informan, yaitu Hajia, Nurni, Bambang, Bawon, Mima, dan Ika terdapat hal yang dapat peneliti simpulkan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti menemukan para informan terbagi menjadi tiga posisi penerimaan dalam meresepsikan makna yang disampaikan oleh serial animasi Doraemon.

Sesuai hasil yang diperoleh, diketahui bahwa informan mengetahui dan mengingat serial animasi Doraemon sebagai bagian dari memori masa kecil mereka. Berdasarkan penerimaan orang tua terhadap unsur *bullying* dalam serial animasi Doraemon di RCTI yang tergantung dari latar belakang masing-masing informan, menghasilkan tiga kesimpulan penerimaan :

1. Posisi Hegemoni Dominan

Informan yang sejalan dengan apa yang disampaikan *encoder*, tidak menyangkal perilaku *bullying* yang ditampilkan dalam serial Doraemon.

Informan yang menyetujui ini disebabkan dari lingkungan mereka sendiri

yang memang melegalkan perilaku *bullying* serta menganggapnya sebagai sebuah candaan.

2. Posisi Negosiasi

Serupa tapi tak sama, terdapat informan yang masih memaklumi perilaku *bullying* yang dilakukan anak-anak sebagai efek dari paparan tayangan televisi namun juga menyetujui adanya unsur *bullying* dalam animasi Doraemon.

3. Posisi Oposisi

Informan yang memiliki pengalaman dan kepekaan akan fenomena *bullying* tersebut tentu tidak menyetujui jika animasi Doraemon pantas untuk ditonton oleh anak-anak.

Dari enam informan yang diwawancarai, dua informan berada dalam posisi dominan, satu informan berada dalam posisi negoisasi, dan tiga informan berada dalam posisi oposisi. Berdasarkan pengamatan yang telah dilihat informan sejauh ini menunjukkan apa yang ditampilkan oleh serial animasi Doraemon ini tidak sesuai dengan tayangan anak yang seharusnya. Serial animasi Doraemon mengandung unsur *bullying* dalam setiap episodenya, dengan frekuensi *bullying* verbal yang sering muncul. Informan sebagai penikmat tayangan ini mampu memaknai unsur *bullying* dengan didasari pemahaman, penerimaan, serta penilaian dari masing-masing informan.

5.2 Saran

Setelah dilakukannya penelitian analisis resepsi ini, peneliti berharap ada penelitian lebih lanjut untuk objek serial animasi Doraemon yang dapat menggunakan perspektif lain seperti metodologi kuantitatif, sehingga diharapkan bisa melihat pemaknaan beberapa sampel khalayak lebih banyak lagi dan meneliti konsep-konsep *bullying* dalam lingkup anak hingga remaja secara objektif dan terukur.

Selain itu, peneliti mengharapkan orang tua untuk menjauhkan anak-anaknya dari tayangan kartun apapun yang sarat akan adegan *bullying*, tak terkecuali serial animasi Doraemon. Pendampingan orang tua saat anak menonton televisi sangat diperlukan agar anak tidak terjebak dalam pemaknaan yang tak diinginkan dari tayangan yang ditonton.

Pihak stasiun televisi yang menayangkan serial kartun juga semestinya memperhatikan apa yang ditayangkan. Apalagi serial animasi Doraemon merupakan tayangan yang dekat dengan anak-anak. Sangat disayangkan memang, karena dalam setiap alur cerita pada episodenya terkandung aksi-aksi *bullying* yang dilakukan oleh karakternya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhan Bungin, H.M. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Burhan Bungin, H.M. 2012. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Burton, Graeme. 2007. *Talking Television: An Introduction to The Study Talk Television*, Translated by Laily Rahmawati. Yogyakarta: Jalasutra.
- Chandra, Handi. 2000. *Menggambar 3D dengan AutoCad 2000*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Cinemags. 2004. *The Making of Animation*. Bandung: PT. Maginda TunggalSejahtera.
- Coloroso, Barbara. 2006. *Penindas, Tertindas, dan Penonton: Resep Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU*. Terjemahan Santi Indra Astuti. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.
- Heribertus B, Sutopo. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Kriyantono, Rahmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- McQuail, Denis. 1987. *Mass Communication Theory, 2nd Edition*. Translate by Agus Dharma dan Aminuddin Ram. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail, Edisi 6, Buku 1*. Terjemahan Putri Iva Izzati. Jakarta: Salemba.

- Nawawi, Hadari. 1991. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Olweus, D. 2005. *Bullying at School: What We Know And What We Can Do*. Oxford: Blackwell.
- Prabawati, Theresia Ari. 2008. *Seri Panduan Lengkap: Adobe After Effect CS 3*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Priyatna, Andri. 2010. *Let's End Bullying: Memahami, Mencegah, dan Mengatasi Bullying*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Sejiwa. 2008. *Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Sibero, Ivan C. 2008. *Membuat Film Animasi Sederhana dengan 3DS Max*. Yogyakarta: MediaKom.
- Sitorus, Eryanto. 2005. *Membuat Animasi Menggunakan Kool Moves*. Category: Computer Grapihics.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Cv Alfabeta

Internet

- Adhlwena, Rengga. 2018. *Ratusan Pelajar Jepang Bunuh Diri Akibat Bullying dan Stress*. <https://www.cnnindonesia.com/internasional/20181106142113-113-344372/ratusan-pelajar-jepang-bunuh-diri-akibat-bullying-dan-stres>. Diakses pada 11 Februari 2019.
- Fitriana, Ika. 2017. *Diduga Terlibat "Bullying", Polisi Panggil 6 Siswa SMA Taruna Nusantara*. <https://regional.kompas.com/read/2017/09/05/22330651/diduga-terlibat-bullying-polisi-panggil-6-siswa-sma-taruna-nusantara>. Diakses pada 7 April 2019.

Nawir, Hasrul. 2019. *Bully Temannya, 3 Siswi SMU di Sulsel Ditangkap*. <https://news.detik.com/berita/d-4366792/bully-temannya-3-siswi-smu-di-sulsel-ditangkap>. Diakses pada 7 April 2019.

-----, 2012. *Pengertian Bullying*. <http://infogurubk.blogspot.com/2012/12/pengertian-bullying.html>. Diakses pada 6 Februari 2019.

-----, 2017. *Sejarah Doraemon*. <http://sejarah--dunia.blogspot.com/2017/10/sejarah-doraemon.html>. Diakses pada 24 April 2019.

Jurnal

Hadi, Ido Prijana. 2008. *Penelitian Khalayak Dalam Perspektif Reception Analysis dalam Jurnal Ilmiah SCRIPTURA*. Vol. 2, No. 1. Januari 2008. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Kusumadewi, Sarah Lita. 2018. *Penerimaan Khalayak Remaja Terhadap Youth Culture Pada Vlog Dalam Akun Youtube @Awkarin*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Tusnawati, Risa dan Purnamasari, Devi. 2017. *Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Isi Pesan Pada Iklan Rokok U Mild Versi "Cowo Tau Kapan Harus Bohong"*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.

Uyun, Dewi Khoirotul. 2016. *Penerimaan Khalayak Terhadap Identitas Pemimpin Di Kerajaan Islam Pada Sinetron Jodha Akbar Di ANTV*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Skripsi

Nugraha, Arie. 2012. *Representasi Realitas Bullying Dalam Serial Film Kartun Doraemon*. Universitas Indonesia. Skripsi.

Pribadi, Cipta Surya. 2016. *Pemaknaan Unsur Bullying Pada Tayangan Animasi (Analisis Resepsi Pada Penonton Tayangan Animasi Larva)*. Universitas Muhammadiyah Malang. Skripsi.

Rendi, Yusuf. 2013. *Analisis Isi "Bullying" Dalam Serial Animasi (Studi Analisis Isi "Bullying" Dalam Serial Animasi Doraemon)*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Skripsi.

Utomo, Yudista Rusmasari. 2010. *Khalayak Waria Surabaya Dan Be A Man (Analisis Penerimaan Khalayak Waria Surabaya Terhadap Representasi*

Waria Dalam Reality Show Be A Man Angkatan II Di Televisi).
Universitas Airlangga. Skripsi.

PEDOMAN WAWANCARA

Analisis Resepsi Orang Tua Terhadap Unsur *Bullying* Dalam Serial Animasi Doraemon di RCTI

Guideline Indepth Interview

- Pertanyaan Saringan
 1. Apakah Anda mengetahui tentang serial animasi Doraemon yang ditayangkan di RCTI?
 2. Berapakah usia anak Anda?

- Identitas
 1. Nama :
 2. Usia :
 3. Agama :
 4. Pendidikan :
 5. Pekerjaan :

- Pandangan Umum Mengenai Serial Animasi Doraemon
 1. Sejak kapan Anda mengetahui serial animasi Doraemon?
 2. Siapa saja tokoh dalam serial animasi Doraemon?
 3. Siapa tokoh yang Anda sukai dalam animasi tersebut?
 4. Bisakah Anda menyebutkan siapa saja tokoh yang baik (protagonis) dan jahat (antagonis)? Berikan alasannya!

- Pandangan Umum Mengenai *Bullying*
 5. Pernahkah Anda mendengar kata *bullying*? Darimana Anda mendengarnya?
 6. Apa yang terpikirkan saat mendengar kata *bullying*?
 7. Menurut Anda, tindakan atau perilaku apa saja yang termasuk *bullying*?
 8. Apa saja jenis-jenis *bullying* yang Anda ketahui?
 9. Apakah Anda memiliki pengalaman pribadi tentang *bullying*?

- *Bullying* Dalam Kehidupan Sehari-hari
 10. Bagaimana dengan lingkungan Anda, bisa teman, saudara, ataupun orang-orang yang Anda kenal, adakah yang memiliki pengalaman tentang *bullying*?
 11. Apakah Anda sering melihat atau mendengar fenomena *bullying*? Di mana?
 12. Apakah Anda pernah mengetahui tentang kasus *bullying* yang pernah *booming* di media massa?

- Penerimaan Informan terhadap Serial Animasi Doraemon
 13. Menurut Anda, apakah serial animasi Doraemon cukup menarik?
 14. Apa yang membuat Anda tertarik dengan serial animasi Doraemon dibanding film animasi/ kartun lainnya?
 15. Adakah unsur positif dalam animasi tersebut?
 16. Bagaimana penggambaran karakter Giant dalam animasi tersebut?
 17. Pernahkah anak Anda menonton serial animasi Doraemon?
 18. Seberapa sering anak Anda menontonnya?
 19. Biasanya ketika menonton, akan dilihat/ditonton sampai selesai atau hanya sekilas saja?
 20. Apakah anak Anda sering menirukan adegan dalam film?

- Penerimaan Orang Tua Dalam Animasi Doraemon Episode “Melewati Musim Panas di Rumah Mini”
 21. Adakah unsur *bullying* dalam episode tersebut?
 22. Jika ya, seperti apa adegan *bullying* dalam episode tersebut?

- Penerimaan Orang Tua Dalam Animasi Doraemon Episode “Hari Libur Untuk Doraemon”
 23. Adakah unsur *bullying* dalam episode tersebut?
 24. Jika ya, seperti apa adegan *bullying* dalam episode tersebut?

- Penerimaan Orang Tua Terhadap Unsur *Bullying* Dalam Serial Animasi Doraemon
 25. Apakah Anda setuju jika serial animasi Doraemon mengandung unsur *bullying*?
 26. Jika ya, jenis *bullying* seperti apa yang paling sering muncul?
 27. Menurut Anda, apakah tindakan tersebut wajar dilakukan oleh anak-anak?
 28. Bisakah adegan-adegan tersebut mempengaruhi pola pikir anak?
 29. Apakah *bullying* yang terpapar dalam serial animasi Doraemon bisa berpengaruh pada perilaku anak?
 30. Bagaimana Anda akan menjelaskan pada anak, jika suatu tayangan televisi ada yang tidak pantas untuk ditonton anak-anak?



YAYASAN BRATA BHAKTI DAERAH JAWA TIMUR
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
STATUS TERAKREDITASI

Administrasi Publik : 0963/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016
Ilmu Komunikasi : 1888/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2017
Kampus : Jl. A. Yani 114 Telp. 031-8285602, Ex. 120, 121 Fax. 031 - 8285601

Nomor : 261 /V/2019/FSP/UBHARA
Lampiran : -
Perihal : Permohonan ijin Penelitian & Survey

Surabaya, 16 Mei 2019

Kepada :
Yth. Kantor Kecamatan Tarik
Jl. Raya Tarik No. 1 Tarik
di -
Sidoarjo

Dengan Hormat,

1. Dalam rangka usaha untuk menyusun suatu laporan penelitian/menyusun skripsi bagi mahasiswa/i tingkat akhir, maka dengan ini kami mengharapkan bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi kesempatan guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

2. Adapun mahasiswa/i tersebut adalah:

N a m a : MIFTAQL LISTIYORINI
NIM : 1513211126
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Analisis Resepsi Orang Tua Terhadap Unsur Bullying Dalam Serial Animasi Doraemon di RCTI
Tempat Penelitian : - Wilayah Kecamatan Tarik Sidoarjo
Lama Penelitian : ± 2 Bulan

3. Atas segala bantuan yang diberikan demi keberhasilan penelitian tersebut kami sampaikan terima kasih.

Dekan,

ISMAIL, S.Sos. M.Si.
NPP. 216000168

TEMBUSAN : Yth.
- Kepala LPPM UBHARA

TANGGAL	URAIAN	TDTNGN
20/3	Bab I	
8/4	Bab 2	
7/5	Bab 1 - 2 - 3	
27/5	Bab 1 - 3 + palm keran	
24/6	Bab 1 - 4	

SURABAYA,
PEMBIMBING I,


TANGGAL	URAIAN	TD.TNGN
22/9	Populasi } Bab. I. - Lokasi } - Sub. Injeksi }	
9/5	Bab. II. - IV.	
24/5	- Bab. II - III. Rebanan Wawancara	
24/6	Bab. IV	
25/6	Bab. V	

SURABAYA,
PEMBIMBING II,


DOKUMENTASI



Peneliti bersama informan Hajia



Peneliti bersama informan Nurni Mila Iza



Peneliti mewawancarai informan Bambang Supriadi



Peneliti mewawancarai informan Bawon Sriani



Peneliti bersama informan Mima Indriwati



Peneliti bersama informan Ika Marini