

ANALISIS TANGGUNG JAWAB NOBITA PADA FILM DORAEMON

Siti Choirina

Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat representasi tanggung jawab Nobita dalam film Doraemon: Nobita and The Birth of Japan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Landasan teori dalam penelitian ini adalah semiotika Charles Sanders Pierce dengan triangle meaning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis, bentuk tanggung jawab Nobita pada film Doraemon: Nobita and The Birth of Japan merepresentasikan sebuah bentuk tanggung jawab kepada diri sendiri dan tanggung jawab kepada sosial. Representasi tanggungjawab ini didasari oleh tekanan sosial yang dihadapi tokoh utama Nobita yang menuntutnya untuk dapat beradaptasi dengan kehidupan sosial yang semakin dinamis.

Kata Kunci : Semiotika, Charles Sanders Pierce, Representasi Tanggung Jawab, Film

Abstract

This research aims to see the representation of Nobita's responsibilities in the film Doraemon: Nobita and The Birth of Japan. The research method used is descriptive qualitative. The theoretical basis for this research is Charles Sanders Pierce's semiotics with triangle meaning. The results of the research show that based on the results of the analysis, Nobita's form of responsibility in the film Doraemon: Nobita and The Birth of Japan represents a form of responsibility to oneself and social responsibility. This representation of responsibility is based on the social pressure faced by the main character Nobita which requires him to be able to adapt to an increasingly dynamic social life

Keywords: *Semiotics, Charles Sanders Pierce, Representation of Responsibility, Film*

Pendahuluan

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan, baik dalam penyampaian informasi, perasaan dan pemikiran yang ingin disampaikan oleh seseorang kepada orang lain. Media massa merupakan salah satu

penyampaian pesan, seperti film-film yang ditayangkan ataupun film yang ada di bioskop. Penyampaian pesan dalam film ada dua pesan yaitu pemaknaan secara tersirat dan pemaknaan tersurat. Film dapat dimaknai berdasarkan pandangan individu, bukan sekedar

baik buruknya film tersebut.

Film merupakan sebagai media presentasi, yang disajikan secara audio visual, dalam sebuah film terdapat gambar, suara dan gerakan yang mempunyai makna tertentu. Film juga dapat menimbulkan efek yang diharapkan. Film tidak hanya sebagai hiburan semata tetapi dapat sebagai media pembelajaran, yang mempunyai edukasi didalamnya.

Kartun Doraemon merupakan karun yang berasal dari jepang, karangan dari Fujiko F. Fujio yang bercerita tentang kehidupan anak kelas 4 SD yang bernama Nobita. Nobita didatangi oleh Doraemon yakni robot yang berwarna biru dari abad 22. Doraemon dikirim untuk bertujuan membantu Nobita agar keturunan Nobita agar tidak kesusahan hidupnya dari hutang finansial yang akan terjadi di sebabkan oleh kebodohan Nobita. penulis mengambil film Doraemon: Nobita and The Birth of Japan karena dalam film versi tersebut termasuk dalam salah satu film 4 terbanyak yang diminati oleh penonton.

Dalam tersebut Nobita merupakan tokoh utama dari film tersebut. Nobita yang mempunyai karakter cengeng, penakut, bergantung kepada doraemon, sering mendapatkan nilai 0 saat ujian. Yang biasa penonton hanya fokus pada tokoh utamanya sehingga penonton bisa dapat meniru karakter tokoh utama dalam film tersebut.

Maka dari itu penulis ingin mengetahui representasi tanggung jawab Nobita di dalam film Doraemon: Nobita and The Birth of Japan.

Metode Penelitian

Penelitian ini metode kualitatif, dengan pendekatan semiotik Charles Sanders Pierce. Teknik pengambilan data

secara keseluruhan di peroleh dari observasi (non partisipan) pada film Doraemon: Nobita and The Birth of Japan. Hasil observasi ini menjadi data primer dalam penelitian. Sementara data sekunder diperoleh melalui studi literatur.

Pada penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan *purposive sampling*. maksud dari *purposive sampling* yakni mencari sumber data atau informasi sebanyak mungkin. Berikut ini kriteria dari beberapa adegan dalam film Doremon: Nobita and The Birth of Japan :

- a) Adegan yang menandakan berinteraksi.
- b) Adegan yang menandakan melakukan komunikasi dengan yang lainnya.
- c) Adegan yang menandakan melakukan kegiatan/aktifitas.

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dan dengan menganalisisnya dengan teori semiotika Charles Sanders Pierce, melalui tahap-tahap berikut :

1. Data mengenai masing-masing objek dipilah pescene.
2. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Pierce dengan menggunakan *Triangle meaning semiotic*.
3. Dari unit analisis tersebut dianalisis dan diinterpretasikan oleh peneliti.
4. Hasil dari analisis kemudian ditarik kesimpulan.

Tinjauan Pustaka

Semiotika

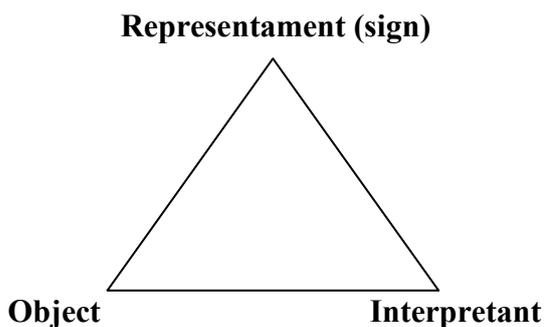
Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda. Menandai bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, melainkan objek-objek tersebut hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2006).

Dalam komunikasi tandamerupakan sebuah makna yang disampaikan melalui tanda-tanda. Komunikasi tidak hanya menggunakan lisan saja melainkan tanda juga sebagai media berkomunikasi. Mengangkat alis keatas, mengacungkan jempol dan menganggukan kepala semua itu merupakan sebuah tanda.

Semiotika Charles Sanders Pierce

Dalam sistem Charles Sander Pierce merupakan tanda yang menunjukkan pada seseorang, yakni menciptakan dalam bentuk benak seseorang tersebut suatu tanda yang setara atau suatu tanda yang lebih berkembang. Model triadic dan konsep Tritokomi yang terdiri atasberikut:

- Representamen (Sign), bentuk yang diterima tanda atau berfungsi sebagai tanda.
- Object, dalam eksistensinya terkait dengan individualobjeknya
- Interpretant, tanda yang dipresentasikan dari objek yang mengirimkan makna.



Gambar di atas merupakan model triadik atau yang sering disebut juga “*Triangle Meaning semiotic*” atau dikenal dengan teori segitiga makna.

Tanggung jawab

Bertanggung jawab atau pun mempertanggung jawabkan serta mempunyai perasaan untuk memenuhi tugas dengan dapat di percaya, mandiri dan berkomitmen (Zubaidi, 2011). Bertanggung jawab merupakan sifat kodrat dari manusia, yang artinya bagian dari hidup manusia. Bahwa setiap manusia dibebani oleh tanggung jawab.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa manusia sudah mempunyai sifat kordrat yaitu manusia tersebut sudah di bebani tanggung jawab. Kewajiban yang harus dipikul pihak yang berbuat. Bertanggung jawab karena dirinya menyadari bahwa akibat baik buruk pebuatannya.

Macam-macam tanggungjawab, yaitu:

- a. Tanggung jawab kepada diri sendiri, menanggung jawab yang ditunjukkan kepada dirinya sendiri
- b. Tanggung jawab kepada keluarga, setiap orang yang sudah berkeluarga maka wajib dalam bertanggung jawab kepada keluarganya.
- c. Tanggung jawab kepada sosial, manusia merupakan mahluk sosial saling membutuhkan satu sama lain. Maka dari itu berinteraksi dangat dibutuhkan oleh manusia.
- d. Tanggung jawab kepada bangsa dan negara, dalam sutau negara pasti ada peraturan di dalamnya. Maka dari itu apabila manusia

- berbuat salah makan ia akan dikenakan aturan dalam negara tersebut untuk bertanggung jawab perbuatannya atas apa yang ia perbuat.
- e. Tanggung jawab kepada tuhan, semua manusia pasti mempunyai tanggung jawab kepada sang penciptanya.

Film

Tan & Wright (dalam Ardiyanto & Ernaya, 2005) menjelaskan bahwa film dengan televisi mempunyai kesamaan, terutama pada sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampaian kepada penonton dan proses produksinya berbeda.

Dalam film dikategorikan menjadi ada dua jenis yaitu, film fiksi dan film non fiksi. Film fiksi yakni film yang dibuat berdasarkan cerita fiktif. Film fiktif di bagi menjadi dua yaitu, cerita pendek dan cerita panjang perbedaan diantaranya pada durasi. Film pendek berdurasi dibawah 60 menit sedangkan film cerita panjang berdurasi 90-100 menit.

Menurut Vera (2014), dalam film fiksi ataupun film cerita terdapat beberapa genre antara lain:

- a. Film drama
- b. Film laga (action)
- c. Film komedi
- d. Film horor
- e. Film animasi
- f. Film science fiction
- g. Film musical
- h. Film kartun

Animasi merupakan gambar 2 dimensi yang berawal dari potongan-

potongan gambar yang kemudian di gabungkan seolah-olah hidup. Film animasi tidak hanya diperuntukkan untuk anak-anak saja melainkan dapat sebagai media edukasi dan banyak kegunaan karena berisi informasi yang akan disampaikan ke penontonnya. Berikut kegunaan animasi:

- a. Animasi forensik
- b. Animasi simulasi
- c. Animasi arsitektur
- d. Animasi pendidikan
- e. Animasi hiburan dan komersial

Kemajuan teknologi semakin berkembang, teknik animasi mengikuti perkembangan jaman. Berikut jenis animasi yang diproduksi:

1. Animasi 2D, jenis animasi yang dikenal dengan film kartun teknik pembuatannya teknik animasi hand draw atau animasi sel.
2. Animasi 3D, pengembangan dari animasi 2D akibat teknologi yang sangat pesat. Animasi 3D terlihat lebih nyata.
3. Animasi Stop motion, animasi yang berawal dari potongan-potongan gambar disusun hingga dapat bergerak. Film animasi ini gabungan antara animasi terdahulu.

Pembahasan

Analisis semiotika Charles Sanders Pierce pada tayangan film Doraemon: Nobita and The Birth of Japan. Kemudian film tersebut dibagi bagian potongan gambar atau scene yang didalamnya mengandung pesan sikap tanggung jawab.

Dalam film kartun ini, dianalisis dengan menggunakan semiotik Charles Sander Pierce diperoleh melalui potongan gambar

atau scene, dialog (audio) untuk mempermudah penelitian.

Scene 1 (00:27:53 – 00:28:01), dapat di simpulkan bahwa scene tersebut Nobita bertanggung jawab kepada sosial, dilihat dari tindakan Nobita kepada hewan peliharaannya yang ia rawat hal tersebut merupakan termasuk dalam menjaga kelestarian lingkungan hidup di sekitarnya.

Scene 2 (01:39:49 – 01:39:51), dalam scene ini dapat disimpulkan sikap tanggung jawab kepada diri sendiri. Dalam scene tersebut Nobita sedang berusaha untuk memperbaiki nilai ujiannya dengan belajar lebih giat yang sebelumnya ia mendapatkan nilai ujian 0 (nol).

Scene 3 (01:05:42 – 01:05:43), dalam scene ini dapat di presentasikan sikap tanggung jawab kepada sosial. Diliat dari scene ini Nobita memikirkannya/memperdulikan hewan peliharaannya ketika ia ingin pulang kerumahnya dengan menitipkan makanan kepada kukuru untuk memberikan makanan tersebut kepada hewan pelahiraannya selama ditinggal pergi oleh Nobita.

Scene 4 (01:00:40 – 01:00:44), dalam scene ini dapat dipresentasikan sikap tanggung jawab kepada sosial. Diliat dari scene ini Nobita bersikeras untuk mencari hewan peliharaannya yang hilang ketika teman-temannya mengajak ia untuk pulang kerumah di jepang 70 tahun kedepan.

Scene 5 (00:27:53 – 00:27:55), dalam scene ini dapat disimpulkan bahwa mempunyai sikap tanggung jawab kepada sosial. Dilihat dari scene ini

Nobita yang membantu hewan peliharaannya yang sedang kesulitan sebagai pemilik ia merwat dan peduli kepada hewan peliharaannya maka ia harus membantu.

Scene 6 (01:15:11 – 01:15:13), dalam scene ini dapat disimpulkan terdapat sikap tanggung jawab sosial. Dilihat dari scene ini Nobita yang sedang kesulitan ia masih memikirkannya temannya yang sedang membutuhkan bantuan yang sebelumnya ia bertujuan untuk membantu temannya tersebut.

Berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Peirce dari beberapa scene-scene yang sudah diteliti terkait dengan sikap tanggung jawab Nobita:

1. Tanggung jawab kepada diri sendiri terdapat dalam scene: 2
2. Tanggung jawab kepada sosial terdapat dalam scene: 1, 3, 4, 5 dan 6.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian sikap tanggung jawab pada film “Doremon: Nobita and The Birth of Japan”. pada penelitian ini teridentifikasi bahwa sikap tanggung jawab pada film ini yakni tanggung jawab kepada diri sendiri dan tanggung jawab kepada sosial dilihat dari tindakan dan dialog yang ada di dalamnya.

Daftar Pustaka

- Ardianto, E dan Erdiyana, L.K. 2005. *Komunikasi Masa Suatu pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekamata Media.

Alex Sobur. 2006. *Semiotika Komunikasi*.
Bandung: Remaja Rosdakarya.

Vera, N. 2014. *Semiotika dalam Riset
Komunikasi*. Bogor: Ghalia
Indonesia.

Zubaidi. 2011. *Desain Pendidikan
Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada
Media Group.