

## ABSTRAK

### Pengaruh Animasi Doraemon Terhadap Siswa/i Kelas VII SMP Swasta Umum Sentosa Bp.Mandoge Kisaran

Di Indonesia animasi Jepang sangat berkembang pesat. Animasi Jepang merupakan sebuah karya sastra yang tergolong sukses di Indonesia. Salah satu animasi Jepang yang populer di masyarakat Indonesia adalah animasi Doraemon. Doraemon adalah judul sebuah *manga* populer yang ditulis Fujiko F. Fujio sejak tahun 1969 dan berkisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 5 sekolah dasar yang bernama Nobita yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22. Doraemon dikirim untuk menolong Nobita agar keturunan Nobita dapat menikmati kesuksesannya daripada harus menderita dari utang finansial yang akan terjadi pada masa depan yang disebabkan karena kebodohan Nobita. Setelah gagal dalam ulangan sekolahnya atau setelah diganggu oleh Giant dan Suneo, Nobita selalu mendatangi Doraemon untuk meminta bantuannya. Doraemon biasanya membantu Nobita dengan menggunakan peralatan-peralatan canggih dari kantong ajaibnya. Peralatan yang sering digunakan misalnya "baling-baling bambu" dan "Pintu ke Mana Saja".

Animasi Doraemon merupakan animasi yang sangat disukai dikalangan anak-anak yang berada di sekolah dasar dan juga bagi remaja yang baru saja menginjak sekolah menengah. Namun didalam animasi Doraemon banyak terdapat hal-hal negatif. Sehingga penulis melakukan sebuah penelitian mengenai animasi Doraemon kepada siswa/i kelas VII SMP Swasta Umum Sentosa Bp.Mandoge Kisaran dengan tujuan untuk mengetahui nilai-nilai positif dan negatif yang diberikan animasi Doraemon terhadap siswa/i kelas VII SMP Swasta Umum Sentosa Bp.Mandoge Kisaran. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian survei. Penulis menyebarkan beberapa angket kepada responden agar penulis mendapatkan hasil yang cukup baik dan akurat. Metode penelitian survei ialah informasi yang dikumpulkan dari responden menggunakan angket. Pada penelitian survei, penggunaan angket merupakan hal yang utama untuk pengumpulan data. Hasil angket tersebut terjelma dalam angka-angka, tabel, analisis statistik dan kesimpulan hasil penelitian.

Dalam tahap penyebaran angket, penulis menggunakan 2 langkah yaitu langkah pertama penulis menyebarkan angket yang berhubungan dengan pengetahuan umum tentang animasi Doraemon. kedua menyebarkan angket yang berhubungan dengan pengaruh yang mungkin diberikan animasi Doraemon kepada penonotonnya. Pada saat penyebaran angket yang pertama, penulis menggunakan 180 responden. Dan pada penyebaran angket yang kedua, penulis menggunakan 108 responden. Pada penyebaran angket yang pertama dan kedua menggunakan responden yang sama dengan. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, penulis juga menyebarkan angket kepada orang tua siswa/i yang dijadikan sebagai responden.

Jawaban siswa/i kelas VII smp swasta umum sentosa Bp.Mandoge tidak berbeda jauh dengan jawaban yang juga diberikan orang tua dari siswa/i tersebut. Sehingga penulis yakin bahwa hasil yang didapatkan sudah cukup akurat.

Banyak pengaruh negatif dan positif yang diperoleh siswa/i kelas VII smp swasta umum sentosa Bp.Mandoge Kisaran dari animasi Doraemon. Namun penulis memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pengaruh negatif lebih dominan dibandingkan pengaruh positifnya. Banyak siswa/i kelas VII smp swasta umum sentosa Bp.Mandoge Kisaran yang menirukan tingkah laku para tokoh dalam animasi Doraemon yang mana tingkah laku yang ditirukan itu merupakan hal negatifnya. Salah satu hal negatif yang paling menonjol yang ditirukan siswa/i kelas VII smp swasta umum sentosa Bp.Mandoge Kisaran adalah sifat pemalas Nobita dalam mengerjakan pr sekolah. Namun ada juga hal positif yang muncul dalam diri siswa/i kelas VII smp swasta umum sentosa Bp.Mandoge Kisaran setelah menonton animasi Doraemon yaitu sifat kesetiakawanan seperti kepribadian Doraemon. Banyak dari siswa/i yang berfikir akan selalu setia kepada sahabatnya seperti kesetiaan Doraemon terhadap Nobita.