

BAB II

TINJAUAN UMUM TERHADAP SISWA/I KELAS VII SMP SWASTA UMUM SENTOSA BP.MANDOGGE KISARAN DAN ANIMASI DORAEMON

2.1 Siswa/i SMP Swasta Umum Sentosa Bp.Mandoge Kisaran

Yayasan Perguruan Umum Sentosa adalah salah satu sekolah atau perguruan yang terdapat di Kecamatan Bandar Pasir Mandoge. Yayasan ini didirikan pada tahun 1986 oleh Drs.M,Siregar.MBa. Di yayasan ini ada SMP, SMA, SMK dan STM. Siswa/siswi yang bersekolah di yayasan ini berkisar 1500 orang.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan siswa/siswi kelas VII SMP dari Perguruan Umum Sentosa sebagai sampel penelitian mengenai pengaruh animasi Doraemon. Berikut adalah penjabaran jumlah siswa/siswi dari kelas VII SMP Swasta Umum Sentosa:

Kelas VII ¹	47 orang
Kelas VII ²	48 orang
Kelas VII ³	45 orang
Kelas VII ⁴	40 orang
Jumlah :	180 orang

2.2 Animasi Doraemon

2.2.1 Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang baik.

b. Perkembangan Animasi

1. Perkembangan Animasi di Jepang

Di Jepang animasi mulai berkembang sejak tahun 1913. Dimana pada waktu itu dilakukan *first experiments in animation* yang dilakukan oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro. Semua jenis animasi yang berasal dari Jepang disebut *anime* oleh penduduk non-Jepang. Berkembangnya industri *anime* memiliki hubungan yang erat dengan penurunan industri perfilman Jepang. Industri animasi berawal pada tahun 1915 dengan animasi sebagai bentuk karya seni komersial setelah era pasca perang dan memiliki puncak pencapaian pada pemunculan serial tv Astro Boy dari Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Jalan cerita Astro Boy yang menarik

dikombinasikan dengan desain grafis yang minimal tapi efektif menjadi alasan kesuksesannya yang cukup cepat. *Anime* berbentuk serial karena erat kaitannya dengan perkembangan *manga* yang memiliki episode yang panjang. Perkembangan *anime* menjadi Original Animation for Video (OAV) dan ke bentuk film layar lebar sekitar tahun 1970-an membawa pengaruhnya ke luar Jepang. Memasuki 1990-an, banyak bermunculan *anime-anime* yang menarik secara intelektual, membuat *anime* makin dikenal. *Anime* Jepang berkembang sesuai dengan perkembangan budayanya. Ciri khas *anime* lainnya adalah dominannya penggunaan teknik animasi tradisional menggunakan cel. Sampai awal 90-an hampir semua *anime* masih menggunakan teknik animasi tradisional. Ketika teknologi digital masuk ke dalam proses pembuatan animasi sekitar pertengahan '90-an, studio-studio mulai memproduksi *anime* mengikuti tren tersebut, walaupun masih ada beberapa studio seperti Ghibli yang masih setia terhadap animasi tradisional pada sebagian besar produknya, dan hanya menggunakan teknologi digital sebagai pelengkap. *Anime* juga merupakan sebuah karya seni kontemporer Jepang yang kaya dan menarik, dengan kekhasan yang dimilikinya. Pada perkembangannya *Anime* merupakan fenomena global, baik sebagai kekuatan budaya yang mampu membawa pencerahan pada isu yang lebih luas pada hubungan antara budaya lokal dan global. *Anime* tetap memiliki akar keJepangannya, tetapi *anime* juga mampu mempengaruhi lebih dari wilayah Jepang hingga mencakup area di luar Jepang. Sekarang ini memang perkembangan animasi di Jepang sangat pesat dibandingkan negara-negara lainnya, terbukti dengan besarnya pasar konsumen *anime*, bukan hanya di Jepang bahkan di negara-negara lain. Berbeda dengan Amerika, di Jepang film animasi tidak hanya

ditujukan pada anak-anak saja tapi juga untuk kalangan dewasa. Animasi menjadi populer di Jepang pada abad 20 sebagai media alternatif dalam penceritaan selain *live action*. *Anime* dapat digolongkan pada budaya populer di Jepang. Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukan eksperimen pertama dalam animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek [hanya berdurasi sekitar 5 menit] karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1917. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa “film bisu”. 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]. Semakin hari *anime* jadi sangat terkenal, bahkan saat ini *anime* merupakan karya sastra terbaik dari negara Jepang.

2. Perkembangan Animasi di Indonesia

Di Indonesia perkembangan animasi berjalan lambat karena sulitnya ruang lingkup promosi bagi para animator Indonesia. Alasan lain adalah kurangnya pendidikan formal animasi yang dapat mendukung peran mereka sebagai animator. Selain itu masalah kemampuan bahasa juga mempengaruhi perkembangan animasi tersebut, yang mana di Indonesia sendiri penguasaan akan bahasa asing khususnya bahasa Inggris sangat terbatas sehingga kebanyakan *animation house* mancanegara kurang berminat mendirikan studi animasinya di Indonesia. Oleh karena itu

masyarakat Indonesia hanya dapat menikmati animasi yang berasal dari luar negeri, khususnya dari negara Jepang.

2.2.2 Sejarah Singkat Animasi Doraemon

Pada bulan Desember 1969, *manga* Doraemon terbit berkesinambungan dalam 6 judul di majalah bulanan anak. Majalah-majalah tersebut adalah majalah *Yoiko* (anak baik), *Yōchien* (taman kanak-kanak), *Shogaku Ichinensei* (kelas 1 SD), *Shogaku Yonnensei* (kelas 4 SD), dan 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, *Coro-Coro Comic* diluncurkan 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. Sebagai tambahan, pada tahun 2005, *Shōgakukan* menerbitkan sebuah serial tambahan sejumlah 5 jilid dengan judul Doraemon+ (Doraemon Plus), dengan cerita yang berbeda dari 45 jilid aslinya. Karena *manga* Doraemon sangat digemari masyarakat Jepang, sehingga *manga* Doraemon dibuat menjadi animasi. Setelah dijadikan animasi, ternyata pecinta Doraemon semakin meningkat. Doraemon mulai ditayangkan di tv Asahi pada 15 April 2005. Sebagian besar episode dalam seri ini adalah pengulangandari seri 1979.

2.2.3 Tokoh-tokoh Animasi Doraemon

Ada begitu banyak tokoh-tokoh dalam animasi Doraemon. Dimana setiap tokohnya memiliki peran tersendiri, baik sebagai peran utama maupun peran pembantu. Ada pun tokoh-tokoh dalam animasi tersebut, yaitu sebagai berikut :

Pemeran Utama :

- Doraemon (robot dari masa depan yang dikirim untuk membantu Nobita)
- Nobita Nobi
- Shizuka Minamoto (teman satu sekolah Nobita sekaligus wanita yang disukai Nobita)
- Takeshi Goda yang sering dipanggil dengan sebut Giant
- Suneo Honekawa

Keluarga Nobita Nobi :

- Nobisuke Nobi (ayah Nobita)
- Tamako Kataoka (ibu Nobita)
- Kakek Nobita
- Nenek Nobita
- Nobisuke (anak Nobita dan Shizuka)
- Sewashi (cicit Nobita dari masa depan yang mengirimkan Doraemon kepada Nobita)

Peran Pembantu :

- Dorami (adik perempuan Doraemon)
- Hidetoshi Dekisuki (teman satu sekolah Nobita yang selalu dicemburui Nobita akan kepintarannya)

- Gariben (satu sekolah Nobita)
- Jaiko (adik perempuan Giant)
- Sunetsugu (adek laki-laki Suneo)
- Sunekichi (sepupu laki-laki Suneo)
- Pak Guru
- Sunetaro (anak laki-laki Suneo dari masa depan)
- Hideo (anak laki-laki Dekisuki dari masa depan)
- Kakek pemilik rumah disamping lapangan dimana Nobita dan kawan-kawan bermain baseball.

2.2.4 Pencipta Animasi Doraemon

Fujiko F. Fujio merupakan pencipta dari serial komik dan animasi Doraemon yang merupakan salah satu *anime/manga* tersukses di Jepang. Sebenarnya Fujiko F. Fujio merupakan nama pena dari Fujimoto Hiroshi, ia dilahirkan di provinsi Toyama pada tanggal 1 Desember 1933 dan wafat pada tanggal 23 September 1996. Sebelumnya nama pena Fujiko Fujio (tanpa inisial 'f' ditengahnya) merupakan nama pena yang dibuat oleh Fujimoto Hiroshi bersama Motoo Abiko yang dilahirkan pada tanggal 10 Maret 1934. Keduanya mulai bersahabat sejak duduk di bangku sekolah dasar, ketika mereka mengetahui kalau mereka punya hobi yang sama yaitu menggambar. Akibat dari kesamaan hobi tersebut, akhirnya mereka mulai bersahabat dan membuat manga. Dari pertemanan dan persamaan hobi itu, mereka kemudian membuat banyak karakter tokoh animasi yang mereka buat secara bersama-sama, salah satunya adalah tokoh Doraemon yang menjadi manga tersukses di Jepang.

Tetapi setelah mereka mulai beranjak usia dewasa, mereka kemudian memutuskan untuk berpisah karena memiliki minat yang berbeda. Fujiko lebih berminat membuat film animasi anak-anak, sedangkan Abiko membuat animasi untuk orang dewasa. Setelah mereka berpisah, Fujimoto Hiroshi mengganti nama penanya menjadi Fujiko F Fujio (dengan tambahan inisial huruf "f" ditengahnya). Kemudian setelah itu Fujiko mulai mempopulerkan manga yang ia buat sendiri, termasuk manga yang pernah dibuatnya bersama Abiko, yaitu Doraemon.

2.3 Ringkasan Cerita

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 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 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 menjadikan Nobita 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 Nobita mampu membeli robot yang "tidak gagal" yaitu Dorami.

2.4 Angket

Ada beberapa pengertian angket menurut pakar/ ahli, yaitu :

Neuman dalam Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah (2005:141) menyebutkan bahwa kuisioner adalah “*an instrument-...- that he/she uses to measures variabel*”. Sekaran dalam Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah (2005:141) mendefenisikan kuisioner seebagai “*preformulated written set of questions to which respondents record their annswer, usually within rather closely alternatives*”. Cholid Narbuko dan H.Abu Achmadi (1997:76) berpendapat bahwa kuisioner adalah suatu

daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Beberapa cara pemakaian angket , yaitu :

1. Kuisioner digunakan dalam wawancara tatap muka dengan responden.
2. Kuisioner diisi sendiri oleh kelompok.
3. Wawancara melalui telepon.
4. Kuisioner yang dipost kan, dilampiri amplop yang dibubuhi perangko, untuk dikembalikan oleh responden setelah di isi.

Macam-macam Kuisioner (angket) :

1. Menurut prosedurnya :
 - a. Angket langsung, yaitu angket yang dikirimkan kepada responden dan dijawab oleh responden.
 - b. Angket tidak langsung, yaitu angket yang dikirim kepada seseorang untuk mencari informasi (keterangan) tentang orang lain.
2. Menurut jenis penyusun itemnya : Angket tipe isian, yaitu angket yang harus dijawab oleh responden dengan mengisi format titik pada tiap pertanyaan, angket tipe isian menurut bentuknya dapat dibedakan lagi menjadi :
 1. Angket terbuka, yaitu respondennya terbuka tentang masalah yang dipertanyakan.
 2. Angket tertutup, yaitu angket yang diwajibkan oleh responden secara faktor-faktor tertentu.
 3. Angket tipe pilihan, yaitu angket yang harus dijawab oleh responden tinggal memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia.