

**IMAJINASI ANAK-ANAK TERHADAP MANGA DORAEMON USIA 5-9
TAHUN DI DALAM PERKEMBANGAN PSIKOLOGI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Sastra



MELA DITA SEPTIANI

NIM. 07110095

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTASSASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

2012

Keterpurukan, kelelahan, kepenatan serta jatuh bangun yang dirasa terkadang memporak-porandakan semangat diri ini, namun semua itu terobati ketika orang-orang yang menyanggah kembali menyemangati.

*Kadang yang terindah bukanlah yang terbaik,
yang sempurna tak selalu menjanjikan kebahagiaan..
namun menerima kekurangan menjadi kelebihan itulah kesempurnaan yang sebenarnya.*

Mela Dita Septiani

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dari semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Mela Dita Septiani

NIM : 2007110095

Fakultas / Jurusan : Sastra Jepang

Judul Skripsi : Imajinasi anak-anak terhadap manga Doraemon usia 5-9 tahun di dalam perkembangan psikologi.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi saya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah itu dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penulis rasa tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila kemudian hari diketahui tidak benar.

Jakarta, 26 Juli 2012

Yang Membuat Pernyataan

Mela Dita Septiani

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah disajikan pada hari kamis, 26 Juli 2012

Oleh

Dewan Penguji

Yang terdiri dari

Pembimbing : Syamsul Bachri, M.Si ()

Pembaca : Hani Wahyuningtias, M.A ()

Ketua Penguji : Dra. Yuliasih Ibrahim ()

Disahkan pada hari kamis, 26 Juli 2012


Ketua Program Studi
(Hari Setiawan, M.A)


Dekan Fakultas Sastra
(Syamsul Bachri, M.Si)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Segalanya, karena dengan kebesaran dan atas Ijin-Nya lah yang membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir kuliah ini dengan baik. Dalam proses pembuatan skripsi ini tentunya tidak sedikit hambatan yang dialami penulis baik dalam pencarian data maupun dalam hal penulisannya. Akan tetapi berkat bimbingan, tuntunan, saran, bantuan dan kesabaran semua pihak maka skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini, penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Syamsul Bachri, M.Si, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta perhatiannya dalam membantu penulis untuk pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Hani Wahyuningtias, MA, selaku dosen pembaca yang cukup mengerti akan keterbatasan segala hal dari penulis.
3. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim, selaku ketua penguji skripsi.
4. Ibu Indun Roosiani, M.Si, selaku pembimbing akademik yang senantiasa membantu selama awal masa perkuliahan hingga terselesainya perkuliahan ini.
5. Bapak Syamsul Bachri, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada
6. Bapak Hari Setiawan, MA, selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang
7. Seluruh Dosen program Studi Bahasa dan Sastra Jepang yang telah memberikan ilmu pengajaran di Universitas Darma Persada.
8. Seluruh staf sekretariat dan staf perpustakaan Universitas Darma Persada yang telah banyak membantu penulis.
9. Kedua Orangtua dan adiku Mega Dita Marini yang penulis sayangi. Terima kasih atas kasih sayang, dukungan moril maupun materi dan do'a yang tak henti-hentinya yang kalian panjatkan kepada Allah SWT.
10. Terima kasih kepada teman-temanku Arif (lawu), Yasin, Marsis, Nuel, Niky, Ade, Bang Parhat, Bela, Andhika yang pada bawel ngasih semangat yang tak henti-henti.

11. Terima kasih kepada sahabat-sahabatku ELATAYUMARIMI (Elisa, Anita, Ayu, Risma, Ari, Zumi) tanpa kalian skripsi ini tidak dapat berjalan lancar.
12. Terima kasih juga kepada teman-teman smp (slat) Kerry, Harpri, Ando, Suryo, Anggi, Chandrio, Ardhi, Fatiyah yang selalu mendengar keluh kesah penulis.
13. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan dikarenakan keterbatasan waktu dari penulis. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan permohonan maaf yang sebesar-besarnya dan mengharapkan kritikan-kritika serta saran yang bersifat membangun dari semua pihak.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya. Semoga Allah SWT selalu melindungi kita dan memberikan RahmatNya.

Jakarta, 26 Juli 2012

Penulis

Mela Dita Septiani

氏名 メラ ディタ セプティアニ

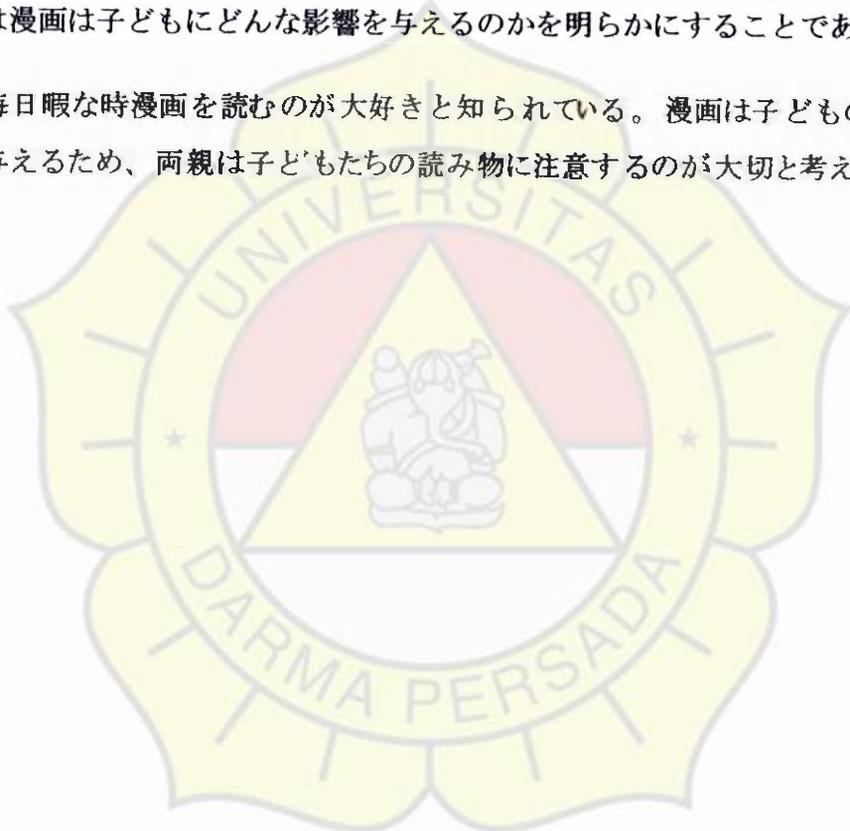
学生番号 : 07110095

論文のタイトル : 発達心理学観点から見たドラえもん漫画に対する 5-9歳の子供たちの
想像力

この論文はドラえもん漫画に対する 5-9歳の子どもの想像力の発達心理学の観点から見た。

この論文の目的は漫画は子どもにどんな影響を与えるのかを明らかにすることである。

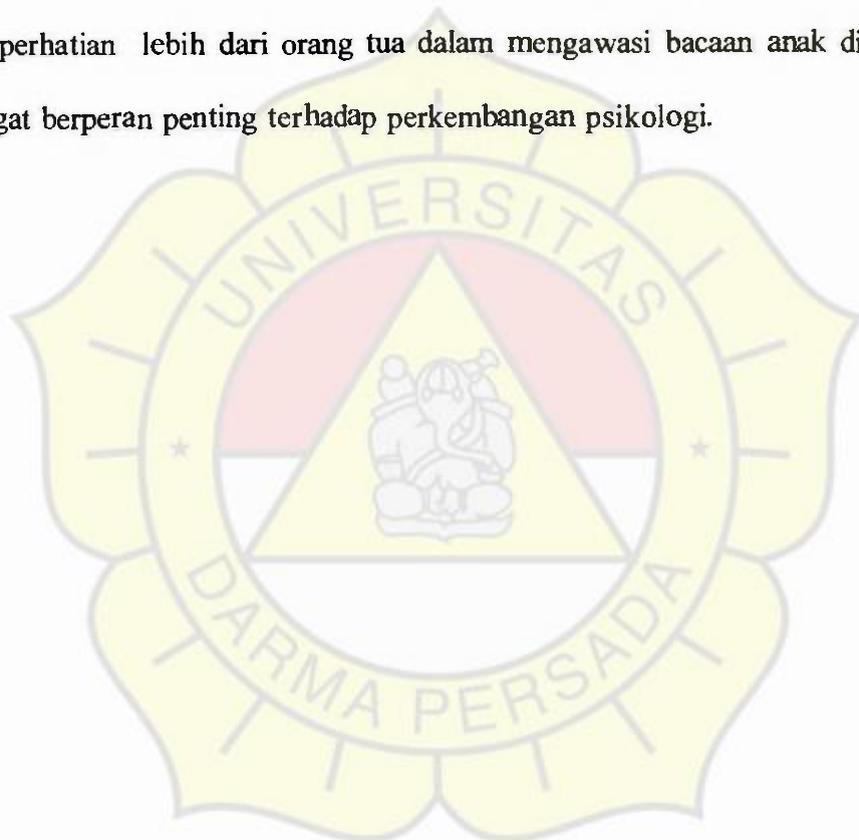
子どもたちは毎日暇な時漫画を読むのが大好きと知られている。漫画は子どもの発達心理学に対して影響を与えるため、両親は子どもたちの読み物に注意するのが大切と考えられる。



ABSTRAKSI

Penelitian ini mengambil permasalahan tentang imajinasi anak-anak terhadap manga Doraemon usia 5-9 tahun di dalam perkembangan psikologi. Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh manga Jepang, khususnya manga Doraemon baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif.

Anak-anak lebih senang mengisi waktu luangnya dengan membaca komik. Oleh karena itu dibutuhkan perhatian lebih dari orang tua dalam mengawasi bacaan anak di rumah karena komik juga sangat berperan penting terhadap perkembangan psikologi.



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Perumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Landasan Teori	8
1.6.1 Defenisi Psikologi	10
1.6.2 Teori Psikologi Perkembangan	11
1.7 Manfaat Penelitian	13
1.8 Metode Penelitian	13
1.9 Sistematika Penulisan	14

BAB II. KEMUNCULAN DORAEMON DAN AWAL MASUKNYA DORAEMON KE DALAM KELUARGA NOBITA

2.1 Sejarah Komik Jepang	15
2.2 Kelahiran Doraemon	19
2.2.1 Tokoh-Tokoh dalam Manga Doraemon	24
2.2.2 Berbagai Peralatan Milik Doraemon	33

BAB III. PENGARUH MANGA DORAEMON DI DALAM PERKEMBANGAN PSIKOLOGI ANAK USIA 5-9 TAHUN

3.1 Imajinasi Anak yang Mempengaruhi Perkembangan Psikologi	35
3.1.1 Pentingnya Sebuah Imajinasi Dalam Perkembangan Anak	36
3.1.2 Saat yang Tepat Untuk Melatih Imajinasi Anak	37
3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Psikologi Perkembangan Anak	38
3.2.1 Faktor Keluarga	39
3.2.2 Faktor Lingkungan.....	41
3.3 Pengaruh Manga Doraemon Terhadap Perkembangan Anak.....	42
3.3.1 Nilai-Nilai Positif dari Manga Doraemon	45
3.3.2 Nilai-Nilai Negatif dari Manga Doraemon	47

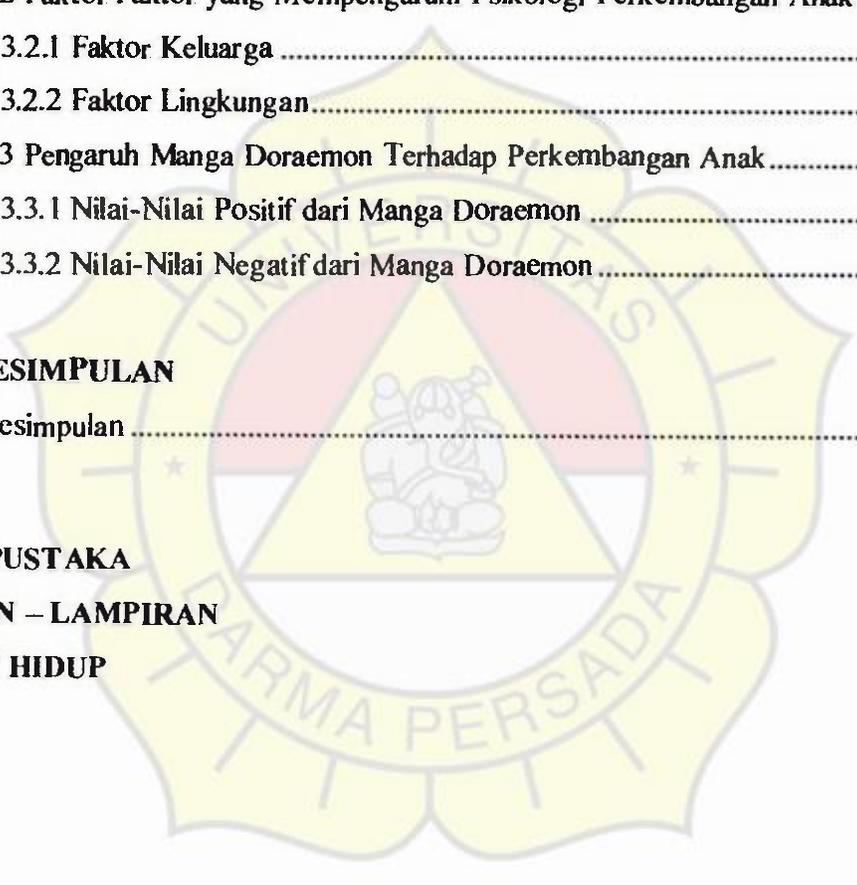
BAB IV. KESIMPULAN

Kesimpulan	49
------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kepulauan Jepang dijuluki negara matahari terbit. Bangsa Jepang sendirilah yang memberi julukan demikian, didorong oleh perasaan bangga terhadap keindahan Jepang yang tidak pernah kehilangan sinar matahari sepanjang tahun. Seperti kita ketahui bahwa bendera Jepang yang disebut Hinomaru merupakan perlambangan bulatan matahari merah di tengah-tengah langit berwarna putih bening. Lambang matahari memang sangat didewakan oleh bangsa Jepang. Jepang adalah sebuah negara kepulauan di Samudera Pasifik, lepas pantai timur Benua Asia, membentang dari utara ke selatan sepanjang 3.800 kilometer. Negara-negara yang letaknya paling dekat dengan Jepang adalah Rusia, RRC dan Republik Korea. Negara Jepang terdiri lebih dari 6.800 pulau. Kepulauan Jepang terdiri atas empat pulau utama, yaitu Honshu, Hokkaido, Kyushu dan Shinkoku (berurut besar sampai kecil), pulau Honshu memiliki luas lebih dari 60% dari seluruh kepulauan Jepang.

Kepulauan Jepang merupakan bagian dari wilayah beriklim sedang, oleh karena itu negeri ini mengalami empat musim yang berbeda-beda setiap tahunnya, sama dengan Benua Eropa dan Amerika Utara. bentangan kepulauan Jepang cukup panjang sehingga cuaca sangat berbeda dari satu tempat ke tempat lain. Dari Hokkaido yang dingin bagaikan es di sebelah utara hingga pulau-pulau subtropis kecil di sebelah selatan, masing-masing cuaca berbeda berubah sesuai

dengan musim. Musim semi (*haru*) mulai pada bulan Maret atau awal April, setiap orang tidak sabar menanti prakiraan meteorologis melalui TV tentang hari munculnya bunga sakura di masing-masing tempat. Lalu dilangsungkan pesta melihat bunga (*hanami*) di bawah pohon-pohon sakura.

Musim semi diikuti oleh musim panas (*natsu*) yang berlangsung dari Mei hingga awal September. Kemudian datanglah musim hujan (*tsuyu*) dimana hampir setiap hari turun hujan. Selama pertengahan musim panas (*manatsu*) pada bulan Agustus yang panas tapi cerah, banyak orang Jepang pergi berkemah, hiking, atau berenang.

Musim gugur (*aki*) berlangsung mulai bulan September hingga November. Udara menjadi lebih kering dan sejuk, meski sesekali turun hujan, dan malah dapat menimbulkan angin kencang. Waktu musim Dingin (*fuyu*), yakni dari akhir November sampai dengan Februari.

Pegunungan-pegunungan di Jepang merupakan salah satu dari ciri alam yang paling indah yang dimilikinya. Pegunungan Alpen Jepang di pulau Honshu sangat termasyur, namun gunung yang paling dikenal orang Jepang dan juga orang di seluruh dunia adalah Gunung Fuji dengan puncak yang menjulang sekitar 3.776 meter di atas permukaan laut. Gunung fuji merupakan gunung tertinggi di Jepang. Gunung Fuji tergolong sebagai salah satu dari 77 gunung berapi aktif di Jepang. Gunung Fuji walaupun demikian, sejak tahun 1707 Gunung Fuji tidak pernah meletus lagi. Gunung berapi ini memberikan Jepang salah satu kesenangan yang sangat digemari, beberapa kawasan mata air mineral yang dapat melayani jutaan orang Jepang yang berlibur sambil beristirahat dalam suasana santai.

Sejalan dengan kegiatan vulkanis ini, Jepang sering mengalami keguncangan dan sewaktu-waktu terjadi gempa yang dahsyat. (The international society for Educational Information, Inc, Jepang DeWasa Ini (japan 1989), hal 3)

Rangkaian pegunungan vulkanis Jepang kaya akan sumber mata air panas, air menyembur ke atas dari dalam tanah dan dipergunakan untuk berendam menyegarkan badan. Alam Jepang juga penuh dengan danau-danau dan sungai-sungai yang indah. Sebagai mana daratannya, air pun dapat pula menjadi tantangan hidup. Di musim panas dan musim gugur, sering kali terjadi angin taifun, topan tropis yang kuat yang menyebabkan banjir, luncuran lumpur dan kerusakan lainnya. Gempa bawah-air yang besar menimbulkan gelombang pasang yang merusak yang disebut *tsunami*.

Gunung-gunung api yang banyak terdapat di negeri Jepang, selain dapat mengakibatkan munculnya bahaya juga dapat memberikan manfaat. Diantaranya, banyak ditemui sumber-sumber air panas di berbagai tempat. Sumber air panas tersebut di samping dimanfaatkan untuk pengobatan, juga merupakan daya tarik bagi para wisatawan, baik dari dalam negeri maupun wisatawan asing. Secara keseluruhan, negeri kepulauan yang kini merupakan wilayah negara industri nomor satu di Asia dan satu diantara tujuh negara termaju di dunia serta merupakan sebuah negeri yang molek.

Meskipun Jepang merupakan sebuah negara kecil dan bila diukur dari luas daratannya, dengan 125,6 juta orang penduduk, Jepang merupakan negara berpenduduk terbanyak ke-8 di dunia. Rakyat Jepang berasal dari berbagai tempat. Dahulu kala rakyat dari daratan Asia datang dan tinggal bersama kaum

pribumi di pulau-pulau Jepang serta pulau-pulau Pasifik yang berdekatan. kemudian para pendatang dari China dan Korea membawa pengaruh terhadap bahasa dan budaya. setiap daerah di Jepang mempunyai adat-istiadat, festival, cerita rakyat serta makanan khas masing-masing, dan juga mempunyai dialek tersendiri berlainan dari satu tempat ketempat lainnya.

Jepang telah berhasil membangun sehingga mencapai tingkat modernisasi yang sama dengan dunia Barat tanpa mengorbankan sifat-sifatnya (karakteristik masyarakat) sendiri. Hidupnya tidak lagi terancam oleh ketinggalan ilmu pengetahuan dan teknologi dunia Barat. Dengan demikian Jepang berkepentingan untuk memelihara modernisasi tersebut, sehingga dapat sejajar dengan dunia Barat. proses modernisasi ini terus mengalami perkembangan yang sangat pesat di segala bidang seperti pendidikan, teknologi, ilmu pengetahuan, media massa komunikasi dan lain-lain.

Dalam modernisasi ini, kesusastraan yang ada di Jepang pun mengalami kemajuan. Di Jepang, ada sastra Jepang kontemporer dan sastra Jepang modern. Sastra Jepang kontemporer, seperti banyak hal lain di Jepang memperoleh kekuatannya dari beragam sumber, yaitu pengaruh dari China kuno klasik. Pada abad ke-9, mulai terjadi hubungan langsung antara Jepang dan China, dan karya klasik China-lah yang mempengaruhi dan memberi bentuk kepada sastra jaman ini. Setelah itu, hubungan Jepang dan China terputus, dan menyusut sebuah periode dimana pengaruh karya asing diasimilasikan dan para pengarang Jepang mengembangkan sastra mereka sendiri. (The International society for educational Information, inc hal 122)

Selain itu, terdapat pula sastra Jepang modern yang sangat dinamis. Bentuk penulisan modern yang populer lainnya adalah *manga*, berupa buku komik. Buku komik di Jepang sangat populer, dan diterbitkan untuk orang dewasa maupun untuk anak-anak. Sejarah komik Jepang mulai pada akhir abad ke-19, ketika surat kabar dan majalah mulai memuat kartun, dimulai dengan satu gambar dan kemudian dengan banyak gambar yang menggambarkan politik, adat-istiadat, dan kehidupan sehari-hari dengan humor. Pada tahun 1920-an dan 1930-an buku kartun menjadi populer, khususnya cerita petualangan dan kumpulan kartun untuk anak-anak. tahun 1960-an banyak muncul majalah komik anak-anak yang memuat cerita bersambung. Penulis komik masa kini adalah Osama Tezuka dan ia merintis penulisan komik sebagai karya yang serius, yang terkadang ditujukan untuk orang dewasa dan ada pula yang ditujukan untuk anak-anak. Kartun masa kini yang paling populer ialah *Tetsuwan Atomu* karya Osama Tezuka, yang merupakan kartun pertama yang ditayangkan di TV. (The International society for educational Information, inc hal 127)

Sekarang film kartun Jepang yang sebagian ditujukan untuk anak-anak tidak hanya ada ditayangkan TV Jepang, tetapi juga ditayangkan oleh TV Indonesia. Seiring dengan berjalannya waktu, film-film kartun tersebut ke Indonesia dan kini sudah menjadi bagian dari acara TV Indonesia, karena tidak jarang film kartun tersebut ditayangkan oleh stasiun-stasiun TV Indonesia, yang sebagian besar merupakan stasiun TV swasta. tayangan film kartun Jepang hampir setiap hari ditayangkan di TV, baik pagi hari, siang hari bahkan ada juga stasiun TV yang menayangkannya pada sore hari. Film kartun tidak hanya dikonsumsi

oleh anak-anak, tetapi juga oleh remaja bahkan orang dewasa pun senang menonton kartun, karena bagi mereka kartun merupakan salah satu bentuk hiburan yang menyenangkan untuk menghilangkan kejenuhan dan untuk mengisi waktu luang. Berbeda dengan alasan mengapa para remaja dan orang dewasa yang senang menonton kartun, bagi anak-anak film kartun merupakan film yang mewakili jiwa mereka sebagai anak-anak yang penuh daya khayal walaupun tidak jarang film kartun menuntut anak-anak untuk berpikir, seperti cerita detektif.

Masa anak-anak merupakan masa yang dilalui oleh setiap orang untuk menjadi manusia dewasa. Masa anak ditandai oleh proses tumbuh kembang, yang meliputi aspek fisik-biologis serta mental, emosional, dan psikososial. (Ensiklopedi Nasional Indonesia, jilid 2 (Jakarta PT Cipta Adi Pustaka, 1988), hal.4)

Peranan keluarga sangat berperan penting dalam perkembangan jiwa anak. Di samping itu, faktor lingkungan pun ikut mempengaruhi bagaimana kepribadian, watak, temperamen, dan sifat anak terbentuk. Selain faktor-faktor di atas, peranan media massa seperti televisi pun memiliki pengaruh yang besar terhadap pembentukan karakter jiwa anak. (DR.W.A Gerungan Dipl. Psych, Psikologi (Bandung PT Refika Aditama, 2000), hal.196)

Televisi bukan hanya merupakan hiburan bagi anak, tetapi juga sebagai sarana sosial yang penting. Maka dari itu, kita sebagai orang dewasa harus menyeleksi terlebih dahulu film-film apa saja yang dapat dikonsumsi oleh anak-anak agar tidak memberikan pengaruh yang buruk, karena tidak semua acara televisi memberikan pengaruh yang baik bagi anak. Pada umumnya, anak-anak

gemar menonton film kartun, kisah-kisah petualangan dan film-film tentang binatang. Film kartun juga tidak semuanya memiliki pesan pendidikan di dalamnya, ada kartun yang hanya berfungsi sebagai hiburan semata. Banyak anak-anak yang menghabiskan akhir pekannya atau waktu luangnya dengan menonton film kartun dan kini kartun mulai menjadi bagian diri anak-anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi bahwa usia anak-anak antara umur 5-9 tahun mudah sekali terpengaruh terhadap apa yang dia tonton. Penulis berasumsi bahwa hal ini terjadi karena usia anak dalam masa ini masih dalam tahap perkembangan psikologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis akan membatasi penelitian perkembangan anak-anak di usia 5-9 tahun terhadap *manga Doraemon*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan yang ada dan untuk menjawab asumsi penulis di atas, maka dapat dirumuskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Sejauh manakah pengaruh bacaan *manga Doraemon* terhadap perkembangan psikologi anak?
2. Sejauh manakah pengaruh *manga Doraemon* terhadap perilaku anak?

3. Nilai-nilai positif dan negatif apa yang terkandung dalam *manga Doraemon*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan skripsi ini adalah agar saya dapat mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh manga Jepang, khususnya *manga Doraemon* terhadap perkembangan psikologi anak usia 5-9 tahun agar kita mengetahui pengaruh yang ditimbulkan manga tersebut.

1.6 Landasan Teori

Definisi dan Teori Imajinasi

Imajinasi secara umum, adalah kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Istilah ini secara teknis dipakai dalam psikologi sebagai proses membangun kembali persepsi dari suatu benda yang terlebih dahulu diberi persepsi pengertian. Sejak penggunaan istilah ini bertentangan dengan yang dipunyai bahasa biasa, beberapa psikolog lebih menyebut proses ini sebagai "menggambarkan" atau "gambaran" atau sebagai suatu reproduksi yang bertentangan dengan imajinasi "produktif" atau "konstruktif".

Gambaran citra dimengerti sebagai sesuatu yang dilihat oleh "mata pikiran". Suatu hipotesis untuk evolusi imajinasi manusia ialah bahwa hal itu memperbolehkan setiap makhluk yang sadar untuk memecahkan masalah perseorangan oleh penggunaan simulasi jiwa. Kita seringkali salah persepsi dalam memahami makna imajinasi. Dalam kenyataannya, imajinasi adalah sebuah kerja

akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, dengar, dan rasakan. Dengan imajinasi, manusia mengembangkan sesuatu dari kesederhanaan menjadi lebih bernilai dalam pikiran. Ia dapat mengembangkan sesuatu dari Ciptaan Tuhan dalam pikirannya. Dengan tujuan untuk mengembangkan suatu hal yang lebih bernilai dalam bentuk benda, atau sekedar pikiran yang terlintas dalam benak. (Alfan Arrasuli, id.wikipedia.org/wiki/ima_jinasi, 2001)

Menurut Singer dalam Kusantati 2004 :

Bermain digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Pengertian bermain anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak". (blog.elearning.unesa.ac.id/tag/teman-ima_jinasi-teori)

Menurut Filsuf Yunani :

Plato merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak". (blog.elearning.unesa.ac.id/tag/teman-ima_jinasi-teori)

Menurut Mulyadi :

"Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan".

(blog.elearning.unesa.ac.id/tag/teman-ima_jinasi-teori)

1.6 .1 Definisi Psikologi

Istilah psikologi merupakan kata yang diambil dari bahasa Belanda "*psychologie*" atau dari bahasa Inggris "*psychology*". Ditinjau dari asal katanya, kata *psychologie* atau *psychology* berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua buah kata, yaitu "*psyche*" dan "*logos*". Kata "*psyche*" yang diartikan "*jiwa*" atau "*ruh*" dan kata "*logos*" yang bermakna "*ilmu*" atau "*ilmu pengetahuan*". Berdasarkan kedua pengertian itu, maka orang dengan mudah memberikan batasan atau pengertian psikologi sebagai ilmu pengetahuan tentang jiwa atau sering disebut dengan "*ilmu jiwa*".

Psikologi yang biasanya dinamakan "*ilmu jiwa*" sebagaimana tersebut di atas, maka sekarang timbulah permasalahan apa yang disebut dengan "*jiwa*" sebagai sasaran pokok dalam studinya. Kenyataan yang dihadapi sekarang oleh para ahli ilmu pengetahuan dalam psikologi hingga dewasa ini rupanya tidak seorangpun diantaranya mereka dapat memberikan batasan atau pengertian jiwa yang sebenarnya.

Oleh karena keterbatasan kemampuan manusia dengan ilmu pengetahuan yang dimilikinya, maka munculah berbagai pendapat mengenai pengertian atau batasan (definisi) psikologi yang berbeda-beda sesuai dengan sudut pandangan mereka masing-masing. Itulah sebabnya terdapat bermacam-macam pengertian (definisi) psikologi.

Menurut Clifford T. Morgan Psikologi adalah :

“Psychology is defined the science of human and animal behaviour”.
Artinya: “Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia dan hewan (binatang)”. (Drs. Sardjoe, 1994:2)

Menurut M.J. Pitt Psikologi adalah :

“Psychology is defined as the science that studies the human organisme influenced by heredity and the dinamic force of experience environment”.

artinya: “Psikologi adalah membahas tentang ilmu pengetahuan yang mempelajari organisme manusia dan yang mempengaruhi pembawaan dan kekuatan yang menggerakkan dan pengalaman dari lingkungannya”. (Drs. Sardjoe, 1994: 3)

1.6.2 Teori Psikologi Perkembangan

Psikologi perkembangan merupakan ilmu psikologi khusus yang mempelajari kekhususan dari pada tingkah laku individu. Dalam bidang keilmuan Psikologi Perkembangan, membahas tentang perkembangan manusia sepanjang masa kehidupannya. Dalam bidang keilmuan Psikologi Perkembangan, membahas tentang perkembangan manusia sepanjang masa kehidupannya, meliputi perkembangan psikologis manusia, psikologi perkembangan anak, psikologi remaja, psikologi keluarga dan membuat rancangan teoritis in-sevensi untuk mengoptimalkan perkembangan individu dalam kehidupan masyarakat.

Perkembangan adalah perubahan ke arah kemajuan menuju terwujudnya hakekat manusia yang bermartabat atau berkualitas. Perkembangan memiliki sifat holistik (menyeluruh kompleks) yaitu : terdiri dari berbagai aspek baik fisik ataupun psikis terjadi dalam beberapa tahap (saling berkesinambungan), ada variasi individu dan memiliki prinsip keserasian dan keseimbangan.

Perkembangan Individu memiliki beberapa prinsip-prinsip yaitu: *Never ending process* (perkembangan tidak akan pernah berhenti).

(<http://www.SCRIB.com/doc/teori-teori.perkembangan>)

Menurut Sigmund Freud:

“Teori Psikodinamika (psikoseksual): Perkembangan manusia sebagai hasil dari proses konfrontasi dan akomodasi antara pertumbuhan individual dan tuntutan sosial, antara dorongan dasar manusia dan tuntutan masyarakat. Memusatkan perhatian pada perkembangan kepribadian, perkembangan perasaan, keyakinan, dan perilaku yang rasional maupun tidak rasional”.
(<http://www.SCRIB.com/doc/teori-teori.perkembangan>)

Menurut Erik H. Erikson:

“Perkembangan kepribadian manusia terjadi sepanjang rentang kehidupan. Perkembangan kepribadian manusia dipengaruhi oleh interaksi sosial yang berhubungan dengan orang lain. Perkembangan kepribadian manusia ditentukan oleh keberhasilan atau kegagalan seseorang mengatasi krisis yang terjadi pada setiap tahapan sepanjang rentang kehidupan”. (<http://www.SCRIB.com/doc/teori-teori.perkembangan>)

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan ini adalah :

1. Dapat mengetahui tentang daya imajinasi anak-anak usia 5-9 tahun terhadap tokoh Doraemon.
2. Dapat memberi contoh yang baik terhadap anak-anak usia 5-9 tahun dengan menggunakan media manga.
3. Dapat mengetahui nilai positif dan negatif yang terkandung dalam manga Doraemon.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode *content analysis*, yaitu metode yang meliputi semua analisis mengenai isi teks, tetapi di sisi lain analisis isi juga digunakan untuk mendeskripsikan pendekatan analisis yang khusus. Dapat juga diartikan sebagai suatu teknik untuk mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalis. Objektif berarti menurut aturan atau prosedur yang apabila dilaksanakan oleh orang (peneliti) lain dapat menghasilkan kesimpulan yang serupa. Sistematis artinya penetapan isi atau kategori dilakukan menurut aturan yang diterapkan secara konsisten. Generalis artinya penemuan harus memiliki referensi teoritis.

1.9 Sistematika Penulisan

Skripsi ini tersusun atas empat bab :

- BAB I : Merupakan Bab Pendahuluan, Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, dan Sistematika Penulisan
- BAB II : Merupakan Bab yang menguraikan tentang kemunculan doraemon dan awal masuknya Doraemon ke dalam keluarga Nobita
- BAB III : Merupakan Bab yang membahas mengenai Pengaruh Manga Doraemon di dalam Perkembangan Psikologi Anak Usia 5-9 Tahun

BAB IV : Merupakan Bab Kesimpulan

