

**ANALISIS BUDAYA JEPANG 甘え (AMAE), 恩 (ON) DAN 義理 (GIRI) DALAM ANIME DORAEMON STAND BY ME**



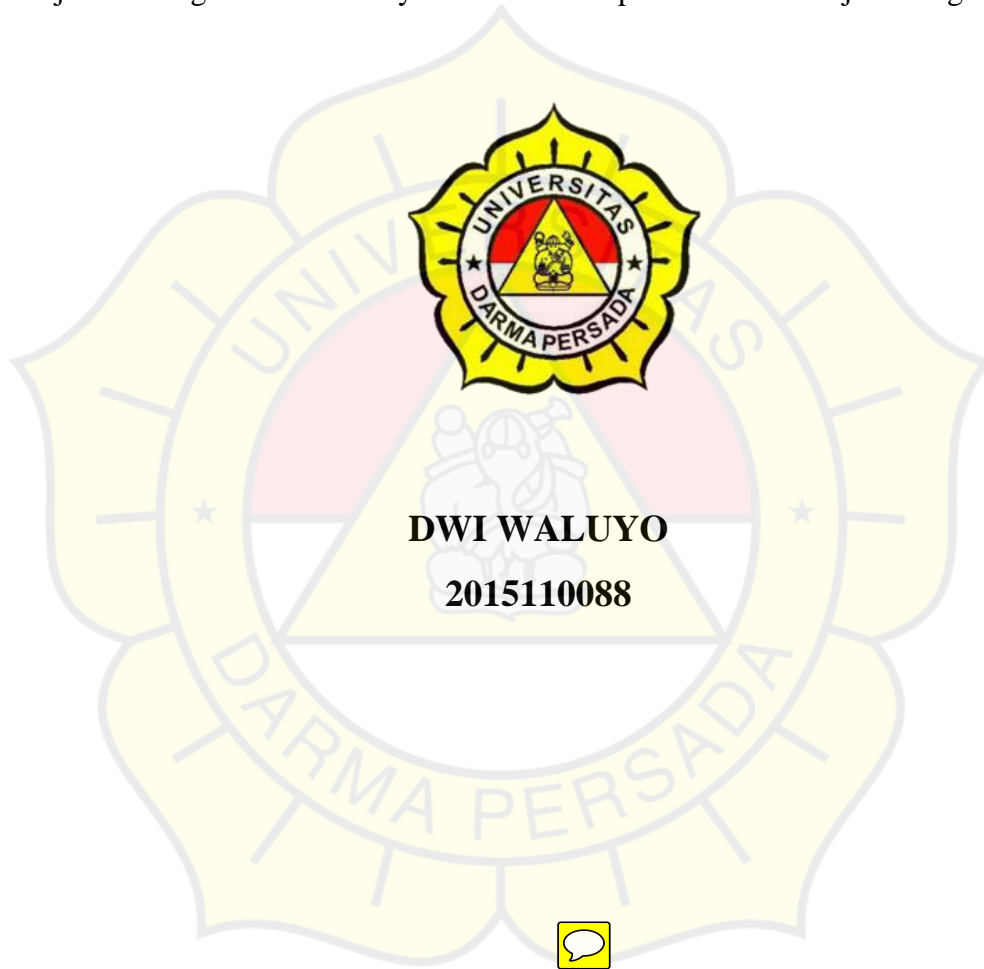
**DWI WALUYO**

**2015110088**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2023**

**ANALISIS BUDAYA JEPANG 甘え (AMAE), 恩 (ON) DAN 義理 (GIRI) DALAM ANIME DORAEMON STAND BY ME**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Linguistik



**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan sebuah karya ilmiah yang disusun sendiri oleh penulis di bawah bimbingan Ibu Zainur Fitri, S.S, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Yessy Harun, S.S, M.Pd selaku Pembimbing II. Karya ilmiah ini bukan merupakan hasil jiplakan atau karya milik orang lain. Sebagian atau seluruh isi dari skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Nama : Dwi Waluyo  
NIM : 2015110088  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan atau plagiat dari karya milik orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah yang ada, penulis bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan atau pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Penulis



Dwi Waluyo

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul “**Analisis Budaya Jepang 甘え (Amae), 恩 (On) dan 義理 (Giri) Melalui Anime Doraemon**” telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 23 February 2023 dihadapan panitia sidang skripsi sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

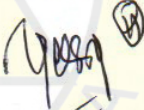
Oleh  
DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari

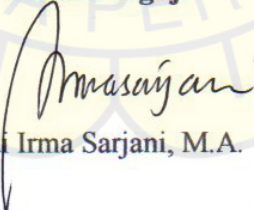
**Pembimbing I**

  
Zainur Fitri, S.S, M.Pd


**Pembimbing II**

  
Yessy Haran, S.S, M.Pd

**Ketua Penguji**

  
Andi Irma Sarjani, M.A.

**Ketua Program Studi Bahasa  
dan Kebudayaan Jepang**

  
Ari Artadi, M.A, Ph.D

**Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya**

  
  
Dr. Diah Madubrangti, S.S, M.Si  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

## ABSTRAK

Nama : Dwi Waluyo  
NIM : 2015110088  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Judul : Analisis Budaya Jepang 甘え (*Amae*), 恩 (*On*) dan 義理 (*Giri*) dalam *Anime Doraemon Stand by Me*

Dalam penelitian ini membahas mengenai budaya *amae*, *on* dan *giri* yang ada pada *Anime Doraemon Stand by Me* ditinjau dari sudut pandang bahasa dan budaya Jepang. Sebagai upaya untuk mengenalkan budaya Jepang ke seluruh dunia, *Anime Doraemon Stand by Me* mampu menjadi sarana penyebaran yang sangat akurat dengan memasukkan unsur budaya di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan konsep budaya *amae*, *on* dan *giri* pada *Anime Doraemon Stand by Me* dari tiap potongan adegan dalam *Anime Doraemon Stand by Me* tersebut berdasarkan kajian teori yang sudah dipergunakan dalam konsep penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif analisis dengan menggunakan teknik studi kepustakaan. Penelitian ini juga membahas lebih dalam tentang *amae*, *on* dan *giri* yang merupakan budaya keluarga masyarakat Jepang dalam kehidupan sehari-hari dalam keluarga. Konsep ini lazim terjadi pada lapisan masyarakat Jepang dari yang terbawah sampai lapisan atas, yaitu pada hubungan anak dan ibu serta bawahan dan atasan. Pada hasil penelitian ini budaya *amae* ditunjukkan oleh Nobita kepada Shizuka dan Doraemon, sedangkan pada *on* ditunjukkan dengan adanya *on* Doraemon kepada Sewashi dan kepada Nobita. *Giri* dilakukan oleh Doraemon kepada Nobita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam *Anime Doraemon Stand by Me* terdapat nilai budaya *amae*, *on*, dan *giri* yang tercermin dari peran serta karakter tokoh-tokohnya.

Kata Kunci: *Amae*, *On*, *Giri*, Konsep Teori, *Anime Doraemon*

## 概要

名前 : ドゥウイ・ワルヨ  
学生番号 : 2015110088  
学科 : 日本語と日本文化  
タイトル : アニメドラえもんを通しての日本文化の甘え、  
恩、義理の分析

この研究では、日本語と文化の観点から、ドラえもん Stand By Me アニメにおける甘え、温、義理の文化について考察する。日本文化を全世界に紹介する取り組みとして、アニメ「ドラえもん スタンド・バイ・ミー」は、文化的要素を取り入れることで非常に正確な普及手段になることができる。この研究は、この研究コンセプトで使用された理論的研究に基づいて、アニメドラえもんスタンドバイミーの各シーンカットから、アニメドラえもんスタンドバイミーにおける甘え、オン、ギリの文化的概念の役割を決定することを目的としている。この研究では、ライブラリー調査手法を使用した記述的定性分析法を使用している。この概念は、日本社会の最下層から上層まで、つまり子供と母親、部下と上司の関係に共通するものです。この研究の結果では、のび太はしずかとドラえもんに甘えの文化を示し、上にはドラえもんがセワチとのび太に存在することで示された。ギリはドラえもんがのび太のために演じる。調査の結果、ドラえもん Stand by Me アニメには、キャラクターの役割や性格に反映された甘え、温、義理の文化的価値があることが示された。

キーワード: 甘え, おん, ギリ, 概念論, ドラえもん アニメ

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkah dan rahmat dan ridhoNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Budaya Jepang 甘え (*Amae*), 恩 (*On*) Dan 義理 (*Giri*) dalam *Anime Doraemon Stand by Me*”. Dalam penyusunan skripsi ini melalui banyak proses serta tantangan yang telah penulis lalui, Selain itu banyak keterbatasan dan kekurangan yang penulis miliki, sehingga keterbatasan dan kekurangan tersebut membuat skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta memiliki semangat untuk terus memperbaikinya. Proses tersebut akhirnya telah penulis lewati dengan bantuan dari pihak-pihak yang sangat membantu dalam rangka penyelesaian skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Zainur Fitri, S.S, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah menyediakan waktu, tenaga, serta pikiran dalam memberi masukan bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Ibu Yessy Harun, S.S, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah menyediakan waktu, tenaga, serta pikiran dalam memberikan arahan bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Ibu Andi Irma Sarjani, M.A. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memberikan arahan serta masukan bagi penulis dalam proses pelaksanaan sidang skripsi.
4. Ibu Herlina Sunarti, M. Si, selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah membantu penulis selama masa studi hingga masa penelitian akhir di Universitas Darma Persada.
5. Bapak Ari Artadi, M.A, Ph.D selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
6. Ibu Dr. Diah Madubrangti, S.S, M.Si, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
7. Seluruh Jajaran Dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Universitas Darma Persada yang telah membimbing dan memberikan ilmu selama masa studi.

8. Keluarga penulis, Bapak, Ibu dan kakak-kakak yang telah memberikan *support* luar biasa dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh teman Universitas Darma Persada yang selalu mendampingi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan yang harus disempurnakan dari skripsi ini. Oleh karena itu, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya dan membuka diri untuk segala saran dan kritikan yang membangun bagi kualitas dan kelancaran studi penulis. Semoga semua yang dijelaskan di skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi kita semua.



Penulis,

Dwi Waluyo



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK.....	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Penelitian yang Relevan.....	6
1.3.Identifikasi Masalah .....	7
1.4.Pembatasan Masalah .....	8
1.5.Rumusan Masalah .....	8
1.6.Tujuan Penelitian .....	9
1.7.Landasan Teori.....	9
1.8.Metode Penelitian.....	13
1.9.Manfaat Penelitian .....	13
1.10. Sistematika Penulisan Skripsi .....	13
BAB II BUDAYA AMAE, ON DAN GIRI SERTA ANIME.....	14
2.1 Budaya Jepang .....	14
2.2 <i>Amae</i> .....	22
2.1.1 Konsep <i>Amae</i> .....	18
2.1.2 Dunia <i>Amae</i> .....	19
2.3 <i>On</i> .....	22
2.4 <i>Giri</i> .....	25

2.5 <i>Anime</i> .....	27
2.5.1 Genre <i>Anime</i> dan Kategorinya berdasarkan Penonton.....	28
2.5.2 Sejarah Perkembangan <i>Pop Culture</i> Jepang dan Indonesia .....	30
2.5.3 Faktor yang melatarbelakangi <i>Anime</i> Populer di Indonesia .....	32
2.5.3.1 Pengaruh Media Massa .....	32
2.5.3.2 Mudahnnya Mendapatkan Konten <i>Anime</i> di <i>Website</i> ....	33
2.5.3.3 Pengaruh Teman .....	35
2.5.3.4 <i>Anime</i> merupakan Hiburan Murah .....	35
2.5.3.5 Banyak Pilihan Genre dalam <i>Anime</i> .....	35
2.5.3.6 Karakter dalam <i>Anime</i> .....	35
2.5.3.7 <i>Fashion</i> dalam <i>Anime</i> .....	35
2.5.3.8 Alur Cerita yang Menarik dalam <i>Anime</i> .....	35
2.5.3.9 Setting Tempat dalam <i>Anime</i> yang Realistis .....	35
2.5.4 <i>Anime Doraemon Stand by Me</i> .....	35
BAB III ANALISIS BUDAYA <i>AMAE, ON</i> DAN <i>GIRI</i> DALAM <i>ANIME</i> <i>DORAEMON STAND BY ME</i> .....	39
3.1. Analisis Konsep dalam <i>Anime Doraemon Stand by me</i> .....	40
3.2. <i>Amae</i> pada <i>Anime Doraemon Stand by Me</i> .....	39
3.3. <i>On</i> pada <i>Doraemon Stand by Me</i> .....	48
3.4. <i>Giri</i> pada <i>Doraemon Stand by Me</i> .....	52
BAB IV SIMPULAN .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	74

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1.1 <i>Amae</i> pada Tokoh Nobita Menit 00:02:48 .....	40
Gambar 3.1.2 <i>Amae</i> pada Tokoh Nobita Menit 00:16:58 .....	42
Gambar 3.1.3 <i>Amae</i> pada Tokoh Nobita Menit 00:19:41 .....	44
Gambar 3.1.4 <i>Amae</i> pada Tokoh Nobita Menit 01:14:54 .....	46
Gambar 3.2.1 <i>On</i> pada Tokoh Doraemon Menit 09:27 .....	49
Gambar 3.2.2 <i>On</i> pada Tokoh Doraemon Menit 01:34 .....	50
Gambar 3.3.1 <i>Giri</i> pada Tokoh Doraemon Menit 00:10:54.....	52
Gambar 3.3.2 <i>Giri</i> pada Tokoh Doraemon Menit 00:15:41 .....	54
Gambar 3.3.3 <i>Giri</i> pada Tokoh Doraemon Menit 00:15:48 .....	57
Gambar 3.3.4 <i>Giri</i> pada Tokoh Doraemon Menit 00:16:38 .....	54
Gambar 3.3.5 <i>Giri</i> pada Tokoh Doraemon Menit 00:20:25 .....	62
Gambar 3.3.2 <i>Giri</i> pada Tokoh Nobita Menit 00:28:55 .....	64
Gambar 3.3.3 <i>Giri</i> pada Tokoh Nobita Menit 01:18:00 .....	66