

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu poin yang tidak pernah lepas ketika membahas masyarakat adalah kebudayaan. Kebudayaan merupakan sesuatu yang tercipta dari kebiasaan dan terus berlanjut sampai ke generasi selanjutnya sehingga menjadi suatu ciri khas dari kelompok masyarakat tertentu. Tidak terbatas pada kelompok kecil, suatu kelompok masyarakat tertentu di suatu daerah desa, kota, atau bahkan negara pasti memiliki kebudayaannya sendiri. Dalam kebudayaan tersebut juga memiliki hubungan dengan nilai-nilai budaya.

Salah satu negara yang sangat menjunjung tinggi budaya yaitu Jepang. Jepang, merupakan negara di kawasan Asia Timur yang terkenal dengan kebudayaannya yang mempunyai ciri khas yang unik dan merupakan salah satu contoh negara yang berhasil menyebarkan kebudayaannya ke berbagai negara. Jepang terkenal dan dipuja karena banyak elemen budayanya yang khas dan mempesona. Beberapa kebudayaan Jepang yang dapat dilihat pengaruhnya di negara lain adalah komik (*manga*), kartun atau animasi (*anime*), *fashion* dan makanan Jepang. Jepang adalah negara yang menarik dan menciptakan kenangan bagi masyarakat negara lain karena memiliki banyak barang unik yang tidak akan ditemukan di negara lain. Sejumlah besar popularitas global budaya Jepang modern telah menggelitik minat orang asing dan mendorong mereka untuk mengetahui tentang budaya Jepang (Benson, 2015: 236).

Anime adalah salah satu kontribusi Jepang yang paling terkenal dan masih terkenal sampai sekarang. Jepang adalah salah satu negara dengan pengaruh budaya, teknologi, dan hiburan yang signifikan terhadap negara lain. Selain musik dan komik, *anime*, atau film animasi Jepang yang sering ditayangkan di televisi, merupakan aspek lain dari pengaruh Jepang di dunia hiburan yang dapat kita rasakan. Dengan acara televisi *Speed Racer* dan *Astro Boy*, *Doraemon*, animasi atau *anime* Jepang mulai menyebar ke seluruh dunia. Melalui saluran TV kabel, *anime* menjadi semakin terkenal di dunia berkat munculnya *manga* dan komik

Jepang, dan terus memiliki pengikut dan menarik banyak penonton (Jaggi, 2011: 8). Pada akhirnya *anime* mampu memberikan dampak yang sangat besar terhadap penyebaran budaya Jepang ke seluruh dunia yang akhirnya menjadikan masyarakat lain mengikuti tren tersebut.

Berbagai kualitas animasi dari yang dihasilkan telah dikembangkan serta mengalami evolusi global pada film animasi. Hal ini terlihat dari semakin meledaknya *manga* dan komik Jepang, membuat *anime* semakin dikenal di Amerika melalui saluran TV kabel dan sampai saat ini memiliki penggemar dan menarik banyak audiens (Brenner, 2007: 25). Meledaknya demam *anime* tersebut merupakan hasil dari sejumlah perusahaan film animasi, termasuk film animasi dari Amerika, Eropa, dan Asia, khususnya film animasi Jepang, yang memiliki ciri khas tersendiri. Ciri-ciri ini membuat perbedaan antara film animasi Jepang, Amerika, dan Eropa. Salah satu negara yang maju dalam industri perfilman adalah Jepang, khususnya dalam bidang perfilman animasi. Selain itu *anime* ini juga mulai masuk ke Indonesia, dan orang Indonesia adalah penggemar berat animasi Jepang. *Pimen, Shin Chan, Chibi Maruko Chan, Doraemon*, dan masih banyak lagi film animasi Jepang lainnya yang masih dikenang di Indonesia sampai saat ini. Film ini merupakan film animasi klasik Jepang yang terkenal di seluruh dunia dan Indonesia.

Anime adalah nama yang diberikan untuk animasi Jepang di kalangan orang Jepang. Film animasi Jepang atau kartun disebut sebagai *anime*. Istilah ini berasal dari kata animasi, yang diucapkan sebagai *animeshon* (アニメーション) dalam Bahasa Jepang. Belakangan, istilah tersebut disingkat menjadi *anime*. Program acara kartun baik dalam program televisi atau film mampu menghadirkan momen kegembiraan dan kesenangan tanpa akhir (Cohen, 2011: 122) melalui “karakter dan gambar yang digambarkan menjadi nyata” (Cambridge Dictionary, 2020: 36). Mayoritas karakter imajiner yang ditampilkan dalam kartun secara bertahap berkembang menjadi nama rumah tangga, sebagian besar diwakili oleh karakter kartun Disney gaya Barat, serta rekan *anime* Jepang mereka (Tung dkk, 2019: 345). Lebih penting lagi, bagian termanis dari masa kecil seseorang sering diisi dengan kenangan duduk di depan televisi untuk menikmati minuman ringan

sambil tenggelam dalam acara kartun selama berjam-jam (Lillejord, 2020: 1022). Hubungan yang bermakna secara pribadi antara kartun dan penonton ini terus berkembang sepanjang masa kanak-kanak dan bahkan hingga dewasa, ketika menonton kartun dapat membantu seseorang mengingat kembali kegembiraan masa lalu, dengan cara ini kartun dapat menghibur penonton seperti yang mereka lakukan saat itu (Lillejord, 2020: 1022). Serial *Doraemon* adalah fitur animasi Jepang terkenal yang sangat populer saat ini. Anak-anak di Indonesia memiliki persepsi positif terhadap serial *Doraemon*, sebuah film animasi klasik Indonesia. Salah satu contoh nyata bagaimana animasi Jepang terus berkembang adalah serial *Doraemon*.

Dari data tersebut di atas menunjukkan bahwa *anime* baik dari Barat maupun dari Jepang menunjukkan kualitas animasi yang dibuat memberikan kualitas sesuai dengan negara pembuatnya. Dalam segi kualitas, *anime* Jepang menjadi *pioneer* (pelopor/pendiri) dibandingkan negara Barat sehingga kualitas *anime* Jepang masih sangat mendominasi karya-karya tersebut. Salah satu hasil karya yang terbaik dan masih diminati sepanjang masa adalah *Doraemon*.

Doraemon (ドラえもん) adalah judul sebuah *manga* dan *anime* yang sangat populer yang dikarang Fujiko F. Fujio sejak 1 Juni 1969 dan berkisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 5 Sekolah Dasar yang bernama Nobita Nobi (野比のび太) 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 oleh kebodohan Nobita. Serial komik *Doraemon* pertama kali diterbitkan pada bulan Desember 1969 di enam majalah berbeda (Heinze, 2012: 167). Sebanyak 1.345 cerita dibuat dalam rangkaian aslinya, yang diterbitkan oleh Shogakukan dalam naungan merek komik Tentōmushi (てんとう虫), yang diperluas hingga empat puluh lima jilid. Keempat puluh lima jilid tersebut dikumpulkan di Perpustakaan Pusat Takaoka di Toyama, Jepang, tempat Fujiko Fujio lahir. *Turner Broadcasting System* membeli hak untuk seri *Anime Doraemon* pada pertengahan 1980-an untuk versi berbahasa Inggris di Amerika

Serikat, namun mereka membatalkannya tanpa penjelasan sebelum menyiarkan episode apapun (Octavita, 2020: 99).

Pada bulan Juli 2013 Voyager Jepang mengumumkan *manga* tersebut akan dirilis secara digital dalam Bahasa Inggris melalui layanan *e-book Amazon Kindle*. Ini adalah salah satu komik terlaris di dunia, telah terjual lebih dari 100 juta kopi. Seiring berjalannya waktu konsep *anime* tidak lagi hanya hadir di media televisi, namun sudah mulai merambah ke dalam teater atau gedung bioskop. Hal ini juga terjadi pada film *Doraemon*, waralaba media anak-anak Jepang yang sudah berjalan lama dalam *Doraemon*, umumnya ditafsirkan baik di dalam maupun di luar wacana akademis sebagai representasi dari visi positif masa depan, sebuah analisis yang sebagian didasarkan pada penggambaran robot yang menyenangkan. Pandangan ini didukung oleh penggunaan seri 'sains' untuk mewakili aksesibilitas tak terbatas, dan *branding* seri sebagai pendamping pendidikan ilmiah anak-anak (Sihombing dkk, 2016: 2).

Dari perkembangan dan kepopuleran *anime Doraemon* sejak tahun 1969 yang diterbitkan dalam bentuk komik, membuat penggemarnya sangat antusias dalam mengikuti setiap seri dari *Doraemon* serta mulai mengunjunginya melalui berbagai platform digital. Digitalisasi inilah yang pada akhirnya akan menentukan kelanjutan serial *Doraemon* ke depannya dengan beberapa teknologi sinematografi (Freedman, 2014: 145). Bentuk digitalisasi yang dipergunakan dalam *Anime Doraemon* yaitu dengan mampu disaksikan dalam berbagai platform media digital seperti: Netflix, Viu, Disney Hotstar dan platform lainnya di luar televisi.

Dari hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi perubahan dalam menonton film *Doraemon* yang selama ini hanya mampu dilihat pada televisi dan bioskop namun dapat disaksikan di berbagai platform digital lainnya. Perubahan tersebut erat kaitannya dengan maraknya *platform digital streaming* yang saat ini mulai banyak diminati oleh seluruh masyarakat dunia. Dari fenomena tersebut terlihat bahwa penyebaran *anime* Jepang salah satunya *Doraemon* menjadi lebih luas berkat adanya perubahan pola menonton *anime* melalui *platform digital streaming* yang dapat disaksikan di rumah.

Film *Stand by Me Doraemon* merupakan film animasi 3D Jepang yang ditayangkan pada tahun 2020 lalu. Film ini diangkat dari seri *Manga Doraemon* yang dikarang oleh Fujiko F. Fujio. *Stand by Me Doraemon* juga merupakan sekuel dari film sebelumnya, yaitu *Doraemon Stand by Me* yang rilis pada tahun 2014 silam. *Stand by Me Doraemon* disutradarai oleh Ryūichi Yagi dan juga Takashi Yamazaki. Sedangkan pengisi suaranya diisi oleh Wasabi Mizuta sebagai Doraemon, Megumi Ohara sebagai Nobita, Yumi Kazaku sebagai Shizuka dan masih banyak lainnya. Terdapat tiga studio animasi dan efek visual yang ikut berkontribusi dalam pembuatan *Stand by Me Doraemon*. Mereka adalah Shirogumi inc, Robot Communications, dan juga Shin-Ei Animation. Meskipun dirilis pada masa Pandemi Covid-19, *Stand by Me Doraemon* berhasil meraup US\$3,7 juta (Rp 51 miliar) pada minggu pertama. Film ini juga menempati posisi #2 selama 2 minggu berturut-turut di *Box Office* Jepang. Film *Stand by Me Doraemon* tidak hanya sekedar menghibur para penontonnya, namun film ini juga penuh dengan pesan moral yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan penambah motivasi dalam kehidupan sehari-hari (Octavita, 2020: 99).

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk menjadikan *Anime Doraemon: Stand by Me* sebagai bahan penelitian. Adapun alasan penulis memilih *anime* tersebut karena *Anime Doraemon: Stand by Me* sangat digemari oleh banyak orang, baik di Jepang maupun di negara lainnya terlebih lagi di Indonesia. *Anime* ini juga menjadi ikon budaya Jepang dan sukses meraih banyak penghargaan Jepang antara lain, memenangkan penghargaan *Japan Academy Prizes* ke 37 pada tahun 2015 dalam kategori animasi 3D CG Pertama, serta berhasil memperkenalkan budaya Jepang kepada masyarakat dunia. Selain itu, *Anime Doraemon: Stand by Me Japan* banyak mengandung nilai moral yang dapat dicontoh oleh penontonnya dalam kehidupan sehari-hari dan juga di dalamnya terkandung persahabatan yang sangat erat antar tokoh-tokohnya. Tokoh-tokoh dalam *anime* ini juga memiliki rasa tanggung jawab dan rasa empati yang tinggi terhadap teman ataupun orang lain.

Di Jepang yang merupakan negara yang terkenal dengan perpaduannya yang baik antara kebudayaan tradisional dan kebudayaan modern, masyarakatnya juga

dikatakan kental akan nilai-nilai budaya yang masih terus diikuti. Nilai-nilai budaya tersebut di antaranya seperti budaya malu, budaya ketergantungan atau *amae*, dan budaya balas budi atau *on*. *On* atau disebut juga hutang budi merupakan suatu kebaikan yang diterima seseorang baik diinginkan maupun tidak. Contoh dari *on* yaitu kebaikan yang diterima antara orang tua dan anak. Seperti pada contoh dijelaskan dalam *amae* sebelumnya, kebaikan yang diterima oleh anak (*on* dari orang tua) ketika sang anak diterima dengan baik maka hasilnya bisa menjadi *amae* atau ketergantungan. Namun ketika sang anak tidak menginginkan *on* tersebut maka *on* itu dapat disebut sebagai beban, sedangkan pada budaya Jepang *on* (hutang budi) yang diterima baik diinginkan maupun tidak harus tetap dibayar. Kewajiban membayar hutang budi tersebut dinamakan *giri* atau balas budi.

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam sebuah film animasi seperti *Doraemon*, terdapat beberapa khasanah budaya yang dapat dipelajari oleh seluruh masyarakat baik masyarakat Jepang sendiri maupun masyarakat dari luar Jepang. Budaya *amae*, *on* dan *giri* memberikan informasi bahwa budaya ini telah berlangsung lama hingga saat ini sehingga berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut nilai budaya *amae*, *on* dan *giri* yang terkandung dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*, dan mengambil topik judul “Analisis Budaya Jepang *Amae*, *On* dan *Giri* dalam *Anime Doraemon*.”

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang nilai budaya ketergantungan atau *amae*, dan budaya balas budi atau *on* telah banyak dilakukan sebelumnya. Selain itu penelitian menggunakan objek film sudah banyak dilakukan juga sebelumnya. Berikut ini penulis akan memaparkan beberapa kajian sebelumnya yang memiliki persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang sedang penulis lakukan, serta menjadi rujukan bagi penulis untuk melakukan penelitian ini.

1. Skripsi milik Saadatul Fitria (2018) yang berasal dari Universitas Diponegoro dengan judul “*Nilai Budaya Jepang Amae, On, dan Giri*”

dalam Film *Namiya Zakkaten No Kiseki*”. Persamaan penelitian Saadatul Fitria dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang budaya Jepang *amae*, *on*, dan *giri*, perbedaannya adalah penulis menggunakan objek kajian film *anime* 3D CG, sedangkan penelitian di atas menggunakan objek kajian berupa *manga*. Selain itu masih ada perbedaan yang lainnya yaitu, penelitian di atas hanya fokus meneliti kepada *Namiya Zakkaten no Kiseki* saja, sedangkan penulis meneliti karakter serta budaya *amae*, *on* dan *giri* yang ada dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*. Berdasarkan hasil analisis film *Namiya Zakkaten no Kiseki* maka nilai budaya Jepang *amae*, *on*, dan *giri* yang ditemukan di antaranya yaitu terdapat empat *amae*, empat *on*, dan lima *giri*.

2. Skripsi milik Ratu Annisa (2014) yang berasal dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “*Representasi Nilai Kesetiaan Anak kepada Orang Tua dalam Film Animasi Spirited Away*”. Persamaan penelitian Ratu terkait dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang budaya Jepang *amae* dan *giri*, perbedaannya adalah penulis menggunakan objek kajian film *anime* 3D CG, sedangkan penelitian di atas menggunakan objek kajian film *anime* 2D. Selain itu masih ada perbedaan yang lainnya yaitu, penelitian di atas hanya fokus meneliti budaya *amae* dan *giri* saja, sedangkan penulis meneliti karakter yang ada dalam *Anime Doraemon: Stand by Me* dengan budaya *amae*, *on* dan *giri*. Hasil penelitian Ratu menunjukkan bahwa loyalitas anak kepada orang tua dapat dilihat dari 3 kategori. Pertama, rela berkorban ditunjukkan dengan simbol verbal dan nonverbal. Kategori kedua adalah dedikasi yang ditunjukkan dengan simbol verbal dan nonverbal. Kategori ketiga adalah afeksi (kunci) yang ditunjukkan dengan simbol verbal dan nonverbal.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa variabel yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Budaya *amae, on* dan *giri* masih tertanam dalam masyarakat Jepang hingga saat ini.
2. Dalam *Anime Doraemon: Stand by Me* terdapat pesan dan representasi nilai moral berupa nilai-nilai dan budaya *amae, on* dan *giri* dari tokoh-tokoh dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*.
3. *Anime Doraemon* banyak menampilkan budaya Jepang, sehingga banyak negara lain mengenal Jepang.
4. Dampak perkembangan teknologi membuat *Anime Doraemon: Stand by Me* perlu untuk disebarluaskan melalui platform digital.
5. Dampak budaya *amae, on*, dan *giri* terhadap masyarakat non Jepang melalui penyebaran film *Doraemon Stand by Me* di seluruh dunia.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian jelas dan terarah, maka penulis memfokuskan penulisan mencakup analisis budaya *amae, on* dan *giri* yang terkandung dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis nilai budaya *amae* dalam dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*?
2. Bagaimana analisis nilai budaya *on* dalam dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*?
3. Bagaimana analisis nilai budaya *giri* dalam dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*?
4. Bagaimana analisis peran dan karakter tokoh dalam *Anime Doraemon: Stand by Me* terhadap budaya *amae, on* dan *giri*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui nilai budaya *amae* dalam dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*.
2. Untuk menjelaskan nilai budaya *on* dalam dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*.
3. Untuk menganalisis nilai budaya *giri* dalam dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*.
4. Untuk menganalisis peran dan karakter tokoh dalam *Anime Doraemon: Stand by Me* terhadap budaya *amae*, *on* dan *giri*.

1.7 Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan landasan teori yang selanjutnya dijadikan dasar analisis untuk menjelaskan nilai budaya *amae*, *on*, dan *giri* yang terkandung dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*. Sebagai landasan untuk penelitian penulis menggunakan konsep teoretis berikut:

1.7.1 Budaya *Amae*

Amae (甘え) adalah konsep Jepang yang digunakan untuk menggambarkan perilaku seseorang ketika ingin dicintai, diperhatikan, dijaga, dan ketika seseorang secara tidak sadar ingin bergantung pada orang lain (orang tua, istri / suami, atau bahkan atasan) dengan arti ketundukan tertentu.

Menurut Masaaki Yamagatai (2006:11) *amae* (甘え) sebagai berikut:

甘えは、親あるいは養育者に愛され、その人と一体感を求めたいという欲求で、愛情欲求、依存欲求、一体化願望などの自我欲求(じがよっきゅう)を意味する。「甘え」は、幼児が母に対してだけでなくおとなの間でも見られる。

Terjemahannya:

Amae adalah keinginan pribadi yang menunjukkan harapan untuk dicintai oleh orang tua, keinginan untuk bersatu dengan orang itu, keinginan untuk mendapatkan orang itu, dan lain-lain. *Amae* tidak hanya dapat dilihat dari rasa

manja seorang anak terhadap ibunya, tapi juga dapat dilihat pada orang yang sudah dewasa sekalipun.

Menurut Doi (1992: 76) *amae* merupakan hasrat kuat untuk mengikat suatu hubungan yang erat. Menurut Vogel (1996: 186) *amae* merupakan pengalaman seseorang anak untuk merasakan ketergantungan suatu keinginan untuk dicintai, selagi seorang ibu mengalami sendiri pemenuhan dan kepuasan melalui perlindungan dan memberi hati yang berlebih dari ketidakdewasaan anaknya.

Berdasarkan pendapat beberapa pakar di atas maka dapat disimpulkan bahwa *amae* adalah perasaan ketergantungan dan tidak terpisahkan yang sangat berlebihan kepada orang atau sesuatu benda yang selalu ingin diharapkan.

1.7.2 Budaya *On*

On berasal dari kanji 「恩」, pada dasarnya merupakan kebaikan yang diterima seseorang atau hutang budi. Terdapat 2 jenis *on* tersebut. Beberapa *on* dapat dipengaruhi oleh sikap *amae* seseorang (Ruth Benedict, 2020: 121). Seseorang yang peduli terhadap orang-orang di sekitarnya biasanya dengan alami akan memberikan *on* kepada orang di sekitarnya tersebut. Selain dengan suka rela memberikan *on*, seseorang juga dapat dengan sengaja memberikan *on* sebagai syarat dalam penawaran *amae*. Untuk memenuhi perasaan ingin dicintai atau mendapat kebaikan dari seseorang maka orang tersebut memberikan *on* sebanyak-banyaknya. Ketika penerima *on* tersebut menerimanya secara positif maka terjadi kemungkinan dia akan mengembalikan *on* tersebut dan seterusnya hingga terciptalah hubungan *amae* di antara keduanya. Orang Jepang membagi empat *on* yang utama yakni, *on* yang diterima dari Kaisar, *on* dari orang tua, *on* dari guru, dan *on* yang diterima dalam semua hubungan dengan orang lain selama hidup (Ruth Benedict, 2020: 125).

Selanjutnya, Tadao, (1982: 190) mengemukakan bahwa:

恩とよく並列して出てくる義理は金の貸借勘定であっただからあそこに義理があるなんぼやと返せば義理はなくなってすっきりするところが恩は海よりも深く山よりも高いとあってはどうしても返し方がない決算することのできないものに一生しぼられる本来自由な存在であるべき人間にとっては恩は大きな問題だ恩がヨコの関係であった昔はそれなりに精算はできたが上下のタテの関係になってから無限となり精算は不能となったまるでキモノのように着たり着せられたりして裸に

なることができなくなった あるいは 恩は着る 着せられるといい 義理はからむという

Terjemahannya: *on* dan *ongaeshi* adalah sebagai moralitas orang Jepang di mana pertukaran *on* dapat dilihat dari pertukaran sosial yang ada dalam masyarakat. Dalam suatu hubungan yang dilandasi *on*, kedudukan penerima *on* memaksa seseorang untuk mengembalikan utangnya. Perasaan harus mengembalikan yang telah diterima berasal dari rasa terima kasih yang kuat yang berhubungan dengan *on* yang telah ditanamkan sebagai dasar dari karakter moral bangsa Jepang. Rasa terima kasih dapat diekspresikan secara verbal dan dapat juga melalui tindakan nyata. Rasa terima kasih biasanya diekspresikan melalui kata-kata seperti *arigatai* (terima kasih) atau dalam bahasa percakapan menjadi *arigato*. Sering juga rasa terima kasih diekspresikan dengan kata *tsumanai* yang dapat diartikan maaf. Mungkin penerima merasakan rasa terima kasih dan rasa maaf sekaligus (Tadao, 1982: 190).

Konsep *on* tidak mudah untuk dijelaskan artinya, karena mempunyai pengertian yang luas. *On* bukan sekedar mempunyai arti kewajiban, tetapi juga mempunyai makna kesetiaan, keramahan bahkan cinta kasih. Namun secara umum *on* mempunyai arti beban, hutang atau sesuatu yang harus dipikul seseorang sebaik mungkin (Puspokusumo, 2015: 7).

Berdasarkan pendapat para pakar di atas maka dapat disimpulkan bahwa *on* adalah kebajikan yang telah diterima seseorang sehingga menimbulkan hutang budi yang perlu untuk dibalas.

1.7.3 Budaya *Giri*

Giri (義理) secara umum adalah kewajiban membalas budi. Kata *giri*, memiliki beberapa arti, antara lain, jalan yang benar untuk melakukan sesuatu hal atau perkara, budi pekerti" (Trahutami, 2015: 68).

Menurut (Doi, 1992: 132) *giri* dapat dikatakan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan hutang budi yaitu tindakan seseorang yang dilakukan terhadap orang lain karena adanya hubungan yang telah terbentuk sebelumnya di antara kedua belah pihak.

Giri menurut Honmiyou dalam Rahayu (2006: 17) adalah

義理は社会関係において相互扶助の原を強調する日本的倫理と深くかかわっています。この観念ゆえに、日本人は日本人としての責務をはたすのです。

Terjemahannya yaitu "Suatu konsep yang sangat berhubungan dengan etika-etika Jepang yang menekankan pada hubungan manusia yang saling menguntungkan di dalam masyarakat. Karena adanya konsep inilah, orang Jepang mengemban kewajiban atau tanggung jawab sebagai orang Jepang."

Giri diterjemahkan hal tersebut sebagai, jalan yang benar atau jalan yang seharusnya diikuti oleh manusia (Benedict, 1982: 140).

Dari pendapat beberapa pakar di atas dapat disimpulkan bahwa *giri* adalah bentuk balas budi seseorang setelah menerima bantuan ataupun pertolongan dari orang lain.

1.7.4 *Anime*

Menurut Ranang (2010: 9), kata animasi berasal dari Bahasa Latin *anima* yang berarti hidup atau *animare* yang berarti meniupkan hidup di dalamnya. Dalam Bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*) atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Lazimnya istilah *animation* tersebut dialihbahasakan dalam membuat film kartun (*making of caroons*).

Menurut Rebecca (2012: 77) *anime* adalah

人や形など少しずつ動かして こまずつ撮影し、映画すると、絵や人形が動いているように、見える映画技術。またその作品。動画。

Terjemahan: *Anime* merupakan teknik film yang menunjukkan setiap gambar, boneka, dan lain-lain dengan menggerakannya sedikit demi sedikit sehingga gambar dan bonekanya terlihat bergerak, begitu juga juga hasil gambarnya yang terlihat bergerak.

Sedangkan dalam kotobank (<https://kotobank.jp/>) sebagai berikut:

ラテン語の *anima* (靈魂)から出た *animation* (生命を吹き込むこと)の語 源どおり、少しずつ変化させた絵(動画)を 1 コマずつ撮影し、映写することによって、それ自体は静止している絵を動いているように見せるトリック撮影およびそのようにして撮影されたトリック映画の総称。分解撮影によって現実の動きを定着する (映画) とは逆の工程がアニメーションの原理である。撮影素材は、絵、写真、切紙、また立体素材として人形や粘土 細工など無数に考えられる。

Terjemahan: Sebuah kata animasi (yang berarti menghidupkan) dari Bahasa Latin *anima* (jiwa), yaitu sebuah potongan gambar (film) yang berubah sedikit demi sedikit serta difilmkan bingkai demi bingkai kemudian diproyeksikan, serta diberi trik untuk membuat gambar statis tersebut tampak bergerak. Istilah umum untuk film trik tersebut dishot dan diambil sedemikian rupa untuk memastikan fotografi tersebut menjadi bagus. Oleh karena itu, proses asli dari animasi adalah kebalikan dari film yang membentuk gerakan realitas. Bahan baku pengambilan gambar animasi adalah lukisan, foto, guntingan kertas, dan bahan tiga dimensi seperti boneka dan tanah liat. Ada kemungkinan dalam pengerjaannya membutuhkan waktu lama untuk mendapatkan hasil yang bagus.

Dari pendapat beberapa pakar di atas dapat disimpulkan bahwa *anime* adalah film atau gambar video yang digerakkan sedikit demi sedikit baik menggunakan materi konvensional maupun dalam bentuk digital.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode yang bersifat deskriptif analisis. Pengumpulan data diperoleh dengan cara menonton dan menyimak *Anime Doraemon: Stand by Me* dan studi kepustakaan, yaitu berasal dari sumber yang tertulis seperti buku “*Understanding Amai: The Japanese of Need Love*” karya Takeo Doi (Doi, 2005), serta dari berbagai jurnal dan artikel melalui internet dan juga referensi lain yang berkaitan dengan nilai budaya *amae, on* dan *giri*.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis, diharapkan dapat memberi pemahaman pembaca akan nilai budaya *amae, on*, dan *giri*, terlebih yang terkandung dalam *anime* yang saat ini sudah berkembang bukan hanya di Jepang tapi di negara lainnya dan juga dapat dijadikan rujukan bagi penulis lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis, diharapkan dapat menambah wawasan pembaca tentang nilai budaya *amae, on*, dan *giri* yang ada dalam *Anime Doraemon: Stand by Me*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penyajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah,

tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Budaya *amae*, *on*, *giri* dan *anime*, berisi tentang gambaran umum tentang budaya *amae*, *on* dan *giri* dan *anime*.

Bab III Analisis budaya *amae*, *on* dan *giri* Jepang melalui *Anime Doraemon*, bab ini berisi analisis nilai budaya *amae*, *on* dan *giri* yang terkandung pada tokoh Nobita, Doraemon dengan menggunakan teori *Understanding Amae: The Japanese of Need Love*” dari Takeo Doi (2005)

Bab IV Simpulan berisi penutup yang berupa kesimpulan dari hasil penelitian.

