

## Makna Kehidupan dalam Film Kartun Doraemon

**Robingun Suyud El Syam<sup>1</sup>**

Universitas Sains Al-Qu'an, Wonosobo

Email: [robysy@unsig.ac.id](mailto:robysy@unsig.ac.id)

**Ali Imron<sup>2</sup>**

Universitas Sains Al-Qu'an, Wonosobo

Email: [aliimron@unsig.ac.id](mailto:aliimron@unsig.ac.id)

**Alfan Nurngain<sup>3</sup>**

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo

Email: [alfan@unsig.ac.id](mailto:alfan@unsig.ac.id)

Korespondensi Penulis: [robysy@unsig.ac.id](mailto:robysy@unsig.ac.id)

**Abstract.** *This research seeks to investigate the meaning of life in the cartoon film Doraemon. The research is qualitative with a descriptive design, through descriptive analysis, it can be concluded that there is a meaning to life which can be a lesson for film lovers for those who see it with positive glasses where nothing is immediate in real life, everything requires a process of effort to make something happen. This study has theoretical implications, namely dissecting the plot of the film in detail, then analyzing life lessons where positive things are used as lessons to be emulated, and the negative sides are to be avoided. The practical implication is that this research can be used as a reference for film lovers to provide education to children, which are the positive and negative aspects. The research provides recommendations for academics who wish to study the meaning of life in cartoon films, as well as the need for strict assistance for children in watching television..*

**Keywords:** *Meaning of Life, Cartoon*

**Abstrak.** Penelitian ini berusaha menyelidiki mengenai *Meaning of life* dalam film kartun Doraemon. Penelitian merupakan kualitatif dengan desain deskriptif, melalui analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa terdapat makna hidup yang bisa menjadi pelajaran terhadap para penikmat film tersebut bagi yang melihat dengan kacamata positif dimana tidak ada yang serta merta dalam kehidupan nyata, semua butuh proses usaha untuk mewujudkan sesuatu. Kajian ini memiliki implikasi teoritis yaitu membedah alur film secara rinci, kemudian menganalisis pelajaran hidup dimana hal positif dijadikan pelajaran untuk diteladani, dan sisi negatifnya untuk dihindari. Implikasi praktisnya, penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi penikmat film untuk memberi edukasi bagi anak-anak, mana yang positif serta negatifnya. Penelitian memberikan rekomendasi bagi para akademisi yang berkenan mempelajari makna hidup dalam sebuah film kartun, serta perlunya pendampingan bagi anak dengan ketat dalam menonton televisi.

**Kata Kunci:** Meaning of life, Film Kartun

### PENDAHULUAN

Ada perubahan dramatis dalam streaming video online, dalam hal konsep menonton film dan hiburan. Begitu banyak platform tempat orang menonton film online seperti Netflix, amazon prime, Hotstar, Airtel Xtreme, ZEE5 dan lainnya. Dengan peningkatan langganan dari hari ke hari, film ini menjadi sangat populer di seluruh dunia. Ada juga banyak persaingan antara keduanya untuk mendapat perhatian pemirsa (Mishra et al., 2021). Hal tersebut mengindikasikan, film memiliki tujuan berbeda-beda, namun sama-sama agar diterima penonton (Fitri, 2022).

Berbagai ragam genre menghiasi berbagai jenis tayangan film, entah itu televisi atau pun platform lain. Di antara jenis tayangan film yang banyak digemari pemirsa yakni film kartun atau animasi. Jenis dari film tersebut dapat memikat minat animo penikmatnya, terkhusus bagi kebanyakan anak. Animasi adalah metode yang mencakup berbagai teknik pembuatan film, dimana gambar diam dimanipulasi untuk menghasilkan gambar bergerak. Dalam animasi tradisional, gambar digambar atau dilukis dengan tangan pada lembaran seluloid transparan untuk difoto dan dipamerkan pada film (Mou, 2023).

Industri animasi kartun telah berkembang menjadi rantai industri besar dengan potensi pasar besar yang melibatkan game, hiburan digital, dan industri lainnya. Namun, karena klasifikasi materi kartun yang kasar, animator kartun sulit menemukan materi yang relevan selama proses pembuatan. Emosi kutub dari materi kartun menjadi referensi penting bagi para pembuat konten karena dapat membantu mereka dengan mudah mendapatkan gambar yang mereka butuhkan (Cao et al., 2021).

Dengan pesatnya perkembangan industri kartun, berbagai penelitian tentang kartun telah diusulkan untuk skenario penerapan yang berbeda, seperti penilaian kualitas, transfer gaya, pewarnaan, deteksi, kompresi, pembuatan, dan pengeditan. Gambar kartun biasanya terdiri dari garis-garis bening, bercak warna halus, dan latar belakang datar, yang sangat berbeda dengan gambar alami. Oleh karena itu, berdasarkan karakteristik kartun, banyak strategi CIP khusus yang diusulkan. Apalagi dengan berkembangnya teknologi pembelajaran mendalam, metode CIP terkini telah mencapai hasil yang lebih baik daripada penerapan langsung algoritma pemrosesan gambar alami. Hal ini demi menarik pemirsa untuk menikmati film kartun tersebut (Zhao et al., 2022).

Film kartun Doraemon termasuk kategori film yang banyak digemari khususnya bagi anak-anak di seluruh dunia. Namun, Anggota Partai Pakistan Tahreek-e-Insaf (PTI) mengusulkan terhadap *Pakistan Punjab Assembly* agar melarang mengisi suara anime Doraemon memakai bahasa Hindi. Malik Taimoor Masood, anggota PTI berpendapat jika mereka percaya TV kabel mempunyai dampak negatif terhadap anak-anak Pakistan dengan menyiarkan film animasi Doraemon. Mereka juga meminta *Pakistan Electronic Media Regulatory Authority* guna menghapus channel kartun selama 24 jam. Channel itu menurut mereka mengganggu kesehatan edukasi serta fisik anak-anak, juga menjadikan anak-anak menonton channel itu tanpa pengawasan orang dewasa. Usulan itu disetujui dan akan menjadi topik pada rapat berikutnya (Signum, 2016).

Negara Pakistan beranggapan film Doraemon memberi pelajaran yang sesat terhadap anak-anak yang menontonnya. Endingnya, lembaga legislatif Pakistan memaksa pemerintah untuk segera mengesahkan undang-undang yang melarang penayangan film Doraemon. Salah seorang anggota legislatif Pakistan bernama Murad Rass, menyatakan bahwa film Doraemon semestinya tidak boleh ditayangkan pada televisi. Selain itu, tayangan kartun film Doraemon sangat mengganggu pendidikan anak-anak. Anak-anak merupakan sasaran empuk dari film Doraemon, dimana kartun ini mempunyai dampak negatif terhadap pendidikan dan kesejahteraan mereka (Pemita, 2018).

Menurut hasil penelitian Citra et al (2020), film Doraemon berdampak terhadap anak-anak, menurutnya, ditemukan data berisi keluhan karakter anak terhadap orang lanjut usia dan kalangan anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan klasifikasi Trosborg, strategi pengaduan yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dikategorikan menjadi empat kategori, antara lain strategi pengaduan tanpa celaan eksplisit, strategi pengaduan dengan ekspresi kesal atau tidak setuju, strategi pengaduan dengan tuduhan, dan strategi pengaduan dengan menyalahkan. Temuannya juga menunjukkan bahwa karakter anak-anak dalam film ini kebanyakan menggunakan strategi mengeluh dengan ekspresi kesal atau tidak setuju.

Namun demikian, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa isi acara yang ditonton anak sama pentingnya dengan menentukan waktu yang dihabiskan anak untuk menonton televisi (Kol, 2021). Strategi pengajaran konsep kartun dapat berpotensi meningkatkan kreativitas dan inovasi serta minat anak maupun siswa dalam memahami konsep. Hal ini dianggap sebagai metode yang mendorong anak maupun siswa untuk terus mengeksplorasi permasalahan yang diangkat dan mencari solusi (Jamal et al., 2019). Dengan demikian, film Doraemon juga dalam memberi manfaat tergantung sudut pandangnya.

Dijumpai beberapa penelitian serupa, semisal: Martia & Suwandany (2022) meneliti media belajar budaya Jepang melalui film animasi Doraemon. Rahayu & Utari (2022) mengupas *deixis* ruang dan waktu pada film Doraemon 2. Purwanti & Triyadi (2022) mengupas analisis semiotika karakter Doraemon. Sahi (2022) mengungkap tentang melestarikan bias gender dalam kartun anak: penggambaran karakter wanita di Doraemon. Cahya & Efendi (2022) mengkaji nilai moral Nobita dalam film Doraemon 2. Prameswari & Rahmah (2022) meneliti ekokritik perburuan di film anime Doraemon.

Dari penelitian terdahulu telah mengupas tentang film kartun Doraemon, namun demikian belum diketemukan kajian tentang *Meaning of life* melalui film kartun tersebut, maka penelitian fokus dengan unsur kebaruannya serta pantas bagi penelitian lebih lanjut.

Maka dari itu, lokus penelitian literatur ini bertujuan mengungkap *meaning of life* dalam film kartun Doraemon.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berupaya memahami fenomena-fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti persepsi, perilaku, tindakan, dan sebagainya, secara holistik dan melalui uraian dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam konteks tertentu. Secara alami dan dengan menggunakan berbagai cara alami (Haven & Grootel, 2019). Riset ini bersifat deskriptif karena berusaha menggambarkan bagaimana *Meaning of life* dalam film animasi Doraemon ditemukan. Gambaran terperinci merupakan alasan bagi peneliti memilih jenis penelitian deskriptif (Colorafi & Evans, 2016), seperti apa *Meaning of life* ditelusur menjadi sebuah pelajaran yang menggambarkan fakta realitas sebuah makna pada serial animasi Doraemon. Sumber data, penulis menggunakan setting kualitatif berdasar fakta-fakta terhadap temuan yang sifatnya diskursif dari sumber tertulis yang biasanya dikonversi ke dalam bentuk-bentuk narasi yang mengandung unsur deskriptif sebelum akhirnya dianalisis, diinterpretasikan, serta dilanjutkan penyimpulan (Nassaji, 2015).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Film Kartun Doraemon

Film Doraemon disutradarai oleh Fujiko F. Judul anime dan manga yang sangat populer yang dibuat oleh Fujiko. Karya tersebut diterbitkan pada bulan Desember 1969 dan menceritakan kisah kehidupan Nobita Nobi, seorang siswa kelas 5 SD yang malas, di mana ia dikunjungi oleh robot kucing abad ke-22 bernama Doraemon. Doraemon dikirim sebagai asisten Nobita dengan tujuan agar ahli warisnya dapat menikmati kesuksesannya tanpa menderita kebrutalan hutang keuangan di masa depan yang menyebabkan kebodohan Nobita (Astuti et al., 2022).

**Gambar 1.** Karakter Doraemon



**Sumber:** <https://www.dictio.id/>

Kehidupan awal Doraemon tidak begitu baik. Ia merupakan produk robot gagal yang dilelang kepada sebuah keluarga miskin yang terlilit hutang, dimana keluarga tersebut tak lain adalah milik Nobita Nobi. Doraemon sepertinya sedang mengalami masa-masa sulit dalam hidupnya. Ia baru menjadi penjaga bayi setelah gagal dalam ujian di Akademi Robot. Telinganya hancur akibat gigitan robot tikus, catnya memudar akibat ulahnya sendiri, dan masih banyak lagi kisah sedih yang terjadi di tahun pertama kelahirannya. Hingga suatu saat, keluarganya mengirimnya kembali ke masa lalu, dimana nenek moyang keluarga tersebut, Nobita, tinggal di kota Tokyo sekitar 250 tahun yang lalu (Octavita, 2020).

Ceritanya berfokus pada keseharian Nobita, tokoh utama film tersebut. Doraemon mempunyai tas ajaib atau tas empat dimensi yang didalamnya terdapat alat-alat ajaib dari masa depan. Karena masalah di sekolah atau masalah di lingkungannya, Nobita sering mendatangi Doraemon setelah memohon atau memaksanya. Doraemon juga merilis alat untuk membantu Nobita menyelesaikan masalahnya, membalas dendam atau pamer ke teman-temannya. Biasanya Nobita akan bereaksi berlebihan terhadap perintah atau instruksi Doraemon. Akhirnya Nobita terjerumus ke dalam masalah yang lebih pelik. Teman-teman Nobita, Sunio atau Giant, biasanya mencuri alat tersebut dan berakhir tragis jika mereka menyalahgunakannya (Cahya & Efendi, 2022).

Doraemon bukanlah sebuah serial linier atau cerita dalam bentuk serial yang mempunyai akhir yang pasti atau waktu tertentu. Bagi pembuat animasi, hal ini memudahkan untuk membuat cerita baru atau remake dari cerita yang diadaptasi sebelumnya jika diperlukan. Apalagi pada versi serial animasinya kecuali versi 1973, judul seri pertama yang diproduksi bukanlah cerita pembuka di komik Doraemon, misalnya pada versi 1979 dibuka dengan cerita *Yume no Machi Nobitarando*, "Kota Impian Nobita Land" (Lin et al., 2021).

Doraemon dibuat dengan gaya yang sederhana karena ditujukan untuk penggemar anak-anak, seperti yang berbentuk lingkaran. Alur ceritanya mencerminkan masyarakat Jepang, seperti sistem kelas dan bagaimana masa kanak-kanak ideal di sana. Film Doraemon mencoba memasukkan nilai-nilai nir-kekerasan, non-erotisme, perlindungan lingkungan, integritas, keberanian, kekeluargaan, kehormatan dan ketekunan. Aspek lain yang ditekankan adalah pentingnya generasi muda dalam masyarakat, agar tindakannya sejalan dengan perilaku anak dan kehidupan ideal anak, dimana mereka dapat bermain dan hidup dengan kebahagiaan, kebebasan dan keinginan, tanpa ada tekanan dari orang tua mereka. Pola cerita berjenis Doraemon, terutama tokoh yang beranggotakan makhluk dengan kekuatan khusus, anak biasa berkacamata, gadis cantik, laki-laki kuat, dan anak kaya yang sombong, juga banyak ditemukan pada komik lain karya Fujiko Fujio. Menurut penulis, cerita-cerita ini juga terjadi di dunia yang

sama dengan Doraemon, meski di waktu yang berbeda, karakter cerita-cerita ini mungkin muncul di cerita lain sebagai cameo (Mulyono, 2016).

Ada lima karakter utama dalam film ini yaitu Doraemon, Nobita Nobi, Shizuka Minamoto, Suneo Honekawa dan Takeshi Gouda. Doraemon adalah robot kucing abad ke-22 yang dikirim oleh cicit Nobita dari masa depan, Sewashi. Ia memiliki tas ajaib yang berisi peralatan dari masa depan, yang biasanya digunakan untuk membantu Nobita. Nobita sendiri merupakan seorang siswa SD pemalas yang tidak terlalu cerdas padahal ia mempunyai hati yang lembut. Tiga karakter lainnya merupakan teman sekolah Nobita. Shizuka adalah sahabat Nobita, yang dianggap sebagai istri idamannya. Suneo adalah seorang anak yang lahir dari keluarga kaya namun manja dan memiliki hubungan dekat dengan karakter lainnya. Takeshi Gouda atau Raksasa adalah seorang anak yang berwatak kasar dan sombong, namun rela berkorban demi teman terdekatnya (Teru, 2010).

Kata Doraemon dapat diartikan sebagai kucing liar, dimana namanya merupakan gabungan karakter katakana dan hiragana. Kata “Dora” berasal dari “dora neko” yang berarti kucing liar, sedangkan “emon” dalam kanji merupakan akhiran nama laki-laki atau makhluk berjenis kelamin laki-laki yang umum di Jepang. Nama tokoh lainnya, “Nobita Nobi” dapat diartikan sebagai “nobi nobi”, yaitu cara hidup seorang anak yang sehat, bebas, bahagia dan tidak dibatasi oleh apapun. Meskipun Nobita dalam banyak cerita adalah pemain utama, penulis plot komik ini mengatakan bahwa Doraemon adalah protagonis utama, sedangkan Nobita lebih merupakan protagonis sekunder (Benson, 2015).

Karakter sampingan seperti ayah dan ibu Nobita; ibu dari Shizuka, Suneo dan Raksasa; Tuan Guru; Hidetoshi Dekisugi adalah teman sekelas Nobita yang merupakan anak berbakat, namun dekat dengan Shizuka sehingga Nobita menganggapnya sebagai pesaing. Jaiko Gouda, adik perempuan Giant yang berharap menjadi komikus terkenal, robot kucing kuning Dorami si adik Doraemon, Mi-chan si-pacar kucing Doraemon, anjing peliharaan Giant si Muku, dan kucing peliharaan keluarga Suneo, Chiru-chiru (Mohd Khalis et al., 2020).

**Gambar 1.** Karakter Pemain Film Doraemon



Sumber: <https://www.dictio.id/>

### **Meaning of life dalam Film Kartun Doraemon**

Jika dicermati, memang terdapat unsur negatif dalam serial kartun Doraemon, seperti representasi bullying yang dikonstruksi melalui isyarat verbal dan nonverbal dalam serial kartun tersebut. Isyarat verbal dan nonverbal dalam serial kartun Doraemon merepresentasikan perundungan dalam berbagai jenis seperti perundungan verbal, perundungan fisik, pemaksaan, penyitaan barang, dan ancaman fisik (Nugraha, 2019).

Namun demikian, film tersebut juga memuat hal positif seperti disampaikan Caixeta (2021) bahwa film kartun dapat digunakan sebagai bahan penunjang didaktik-pedagogis kegiatan pendidikan lingkungan hidup yang ditujukan kepada anak. Bagi Cahya & Efendi (2022) film Doraemon mengandung nilai moral yang dapat bermanfaat bagi pendidikan. Film kartun doraemon mengandung nilai pendidikan karakter di antaranya : rasa ingin tahu, peduli sosial, peduli lingkungan, kreatif, tanggungjawab, dan menghargai capaian (Astuti et al., 2022).

Melalui pendekatan yang lebih luas terhadap makna hidup, berbanding terbalik dengan pola pikir negatif (Yıldırım et al., 2021). Berfokus pada pengalaman subyektif mengenai makna dalam hidup, meninjau bagaimana hal tersebut diukur dan menjelaskan secara singkat korelasinya, kemudian meninjau bukti bahwa makna dalam hidup dengan segala misterinya dapat muncul dari pengalaman biasa (King & Hicks, 2021). Cerita dalam film Doraemon dapat dipandang lebih dari sekedar film kartun bisa, namun bila diresapi dengan seksama dapat menyingkap makna hidup yang bernilai positif, di antaranya (Linggasari, 2014):

#### 1. Kantong ajaib hanyalah fiksi, bukan realita

Berbeda dengan film Doraemon, tidak ada tas ajaib di kehidupan nyata. Jika di film Nobita bisa mendapatkan apa yang diinginkannya berkat bantuan Doraemon dengan tas ajaibnya, namun di kehidupan nyata tidak seperti itu. Dalam kehidupan realistik ini, orang harus berusaha sendiri dan sebisa mungkin menghindari jalan pintas. Sudah menjadi ketentuan Tuhan bahwa apa yang terjadi dalam realitas kehidupan sehari-hari bukanlah segalanya, atau mudah tanpa ada kendala. Untuk itu masyarakat dituntut untuk berusaha memenuhi kebutuhan tersebut (Suparmin, 2019).

### **Gambar 3. Kantong Ajaib Doraemon**



Sumber: <https://twitter.com/Baling22Bambu>

## 2. Setia kawan

Doraemon adalah teman yang ideal. Ia selalu peduli dengan permasalahan orang disekitarnya, terutama Nobita. Setiap kali Nobita menemui kesulitan dan mengeluh, Doraemon selalu memberikan nasehat dan membantu menyelesaikan masalah tersebut. Sikap Doraemon bisa ditiru agar bisa menjadi sahabat yang baik bagi orang lain. Sahabat yang setia disebut juga dengan ukhuwah Islamiyah yang artinya persaudaraan sesama umat Islam. Dengan terjalinnya hubungan baik antar sesama umat Islam maka akan tercipta situasi dan suasana yang harmonis serta dapat membangun masyarakat yang ideal dan sejahtera (Khalid & Ritonga, 2022).

## 3. Hilangkan ketergantungan terhadap orang lain

Dalam film ini, Nobita sangat kecanduan dengan Doraemon. Ketika menemui masalah, ia langsung mengeluh dan meminta bantuan Doraemon. Untungnya Doraemon adalah orang yang simpatik dan suka membantu. Namun kenyataannya, tidak baik jika selalu bergantung pada pihak lain. Manusia lahir hanyalah seorang diri dan kelak akan menghadap Ilahi sendiri pula (Munawaroh et al., 2020). Maka dari itu, sebaiknya kita haruslah bisa hidup mandiri. Dengan demikian, kita dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki, dan tidak merepotkan orang lain.

**Gambar 2. Nobita Nobi**



Sumber. <https://doraemon.fandom.com/>

## 4. Cinta membutuhkan perjuangan serta waktu

Dikatakan bahwa Nobita selalu menyukai Shizuka dan tidak menyukai orang lain. Dia akan selalu berusaha menyenangkan Shizuka, meski dengan cara yang berbeda. Namun demikian, perasaannya terhadap Shizuka tidaklah selalu berbalas. Meski begitu, ia tetap kukuh menyukai Shizuka. Hal tersebut memberi pelajaran kepada kita semua bahwa mencintai seseorang dibutuhkan upaya dan perjuangan. Butuh waktu untuk membuat orang melihat dengan nyata kesungguhan dan menerima cinta.

## 5. Setiap manusia punya sisi kekurangan dan kelebihan

Nobita dikatakan pemalas dan bimbang sepanjang hidupnya. Ia kerap merasa pesimis dalam menjalankan tugasnya. Ia sering terlihat bertindak sembrono dan bodoh. Kondisi

Nobita bisa dikaitkan dengan kita di kehidupan nyata. Bukan hal yang aneh bagi kita untuk mengalami situasi seperti itu. Ada perasaan gelisah dan seolah tidak bisa menjalani hidup. Namun Nobita juga mempunyai kelebihan. Salah satunya pandai berimajinasi dan terampil menggunakan senjata. Ia tidak segan-segan mengorbankan keselamatannya demi membantu orang lain. Hal ini mengajarkan bahwa setiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan.

6. Menerima diri apapun adanya

Suneo dikatakan sebagai anak terpendek di kelas. Jika kita adalah Suneo di kehidupan nyata, tidak perlu berkecil hati atau merasa rendah diri. Terimalah diri Anda apa adanya dan teruslah berusaha menjalani hidup sebaik mungkin. Percayalah, apapun yang kita terima dari Allah, pasti itu yang terbaik untuk kita. Di sini kita harus fokus pada sisi positifnya, jangan bingung dengan kekurangannya, Allah SWT telah mengingatkan kita dalam surat Al-Baqarah ayat 216 : *"boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu"* (Kementerian Agama, 2020).

7. Hindari perilaku sombong

Suneo lahir sebagai anak dari keluarga kaya. Dia selalu punya mainan baru dan mahal yang tidak dimiliki anak-anak lain. Uang jajannya jauh lebih besar dibandingkan teman-temannya. Orang tuanya terus membeli barang-barang bagus yang tidak mampu dibeli oleh orang tua lain. Namun bukannya bersyukur, ia malah membual tentang mainan itu kepada teman-temannya. Hal ini tentulah menjadi pelajaran bahwa tidak perlu sombong jika lebih kaya dari orang lain.

8. Hiduplah dengan selalu peka

Dikisahkan Giant suka menyanyi dan mengadakan konser kecil-kecilan. Dia selalu meminta teman-temannya datang dan memuji suaranya. Meski mereka tidak suka mendengar suaranya. Hal ini mengajarkan kita untuk lebih peka dalam hidup. Perhatikan respon orang lain, lingkungan sekitar, dan dampak tindakan kita terhadap orang lain (Syam & Kholil, 2023).

9. Setiap orang punya rasa takut

Betapapun kuatnya seseorang, mereka pasti takut. Hal ini tergambar jelas dari karakter sang Giant. Ia digambarkan sebagai sosok yang sangat kuat dan menakutkan. Dengan ini, dia selalu menggoda Nobita. Namun, setelah kekuatan yang dimiliki Giant, ternyata dia sangat takut pada ibunya. Ini menjadi pelajaran bahwa sekuat apa pun seseorang, ia pasti takut akan sesuatu. Hikmah lainnya adalah hendaknya seorang anak

berbakti kepada ibunya meskipun ia mempunyai kelebihan dan keistimewaan (Suisno et al., 2022).

#### 10. Banyak solusi dalam setiap masalah

Konon Doraemon selalu mampu menyelesaikan masalah Nobita dengan alat sihirnya. Bahkan bisa dikatakan setiap alat mempunyai inovasi baru. Hal ini dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata, bahwa ada banyak cara untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, dalam hidup harus selalu berinovasi karena tujuan inovasi adalah untuk meningkatkan kualitas suatu hal, baik itu produk maupun jasa. Inovasi yang muncul dengan ide dan konsep baru diharapkan mampu menjadikan suatu produk atau jasa jauh lebih bernilai dan berkualitas dibandingkan sebelumnya (Jumini et al., 2023).

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa cara pandang seseorang mempengaruhi hasil persepsinya. Seseorang dengan pikiran obyektif yang jernih dapat melihat makna hidup dari sesuatu yang dianggap negatif, mengesampingkan unsur-unsur negatifnya, fokus pada sisi baiknya. Makna hidup dari kartun Doraemon akan terungkap jika Anda berpikir untuk mendapatkannya. Oleh karena itu, belajarlah mencari hikmah hidup dari segala kejadian.

### **SIMPULAN**

Setelah kajian dan analisis, hasil penelitian menunjukkan: bahwa terdapat makna hidup yang bisa menjadi pelajaran terhadap para penikmat film tersebut bagi yang melihat dengan kaca mata positif dimana tidak ada yang serta merta dalam kehidupan nyata, semua butuh proses usaha untuk mewujudkan sesuatu. Kajian ini memiliki implikasi teoritis yaitu membedah alur film secara rinci, kemudian menganalisis pelajaran hidup dimana hal positif dijadikan pelajaran untuk diteladani, dan sisi negatifnya untuk dihindari. Implikasi praktisnya, penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi penikmat film untuk memberi edukasi bagi anak-anak, mana yang positif serta negatifnya. Penelitian memberikan rekomendasi bagi para akademisi yang berkenan mempelajari makna hidup dalam sebuah film kartun, serta perlunya pendampingan bagi anak yang lebih ketat dalam menonton televisi.

### **PERSEMBAHAN**

Terima kasih diucapkan terhadap semua pihak atas berbagai kontribusi sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini.

**REFERENSI**

- Astuti, E. W., Afifah, N., & Rouzi, K. S. (2022). Nilai–Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Doraemon Serta Relevansinya dengan Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(1), 9–25. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(1\).9-25](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(1).9-25)
- Benson, A. (2015). The utopia of suburbia: The unchanging past and limitless future in Doraemon. *Japan Forum*, 27(2), 235–256. <https://doi.org/10.1080/09555803.2015.1015597>
- Cahya, D. P., & Efendi, I. (2022). Moral value of Nobita in subtitle of Stand By Me Doraemon 2. *LADU: Journal of Languages and Education*, 2(2), 77–87. <https://doi.org/10.56724/ladu.v2i2.114>
- Caixeta, W. da S., Malafaia, G., Doretto, L. B., Rosa, I. F., Nóbrega, R. H., & Rodrigues, A. S. de L. (2021). Cartoon as support material in education for biodiversity conservation: The feasibility of using “the Tom and Jerry show”, “Mickey Mouse Clubhouse” and “Masha and the Bear” series in elementary school. *Case Studies in Chemical and Environmental Engineering*, 4(4), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.cscee.2021.100123>
- Cao, Q., Zhang, W., & Zhu, Y. (2021). Deep learning-based classification of the polar emotions of 'moe'-style cartoon pictures. *Tsinghua Science and Technology*, 26(3), 275–286. <https://doi.org/10.26599/TST.2019.9010035>
- Citra, L. W., Hamidah, I., & Firmansyah, D. B. (2020). The Speech Act of Complaining in Japanese Anime. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 5(2), 82–95. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v5i2.28373>
- Colorafi, K. J., & Evans, B. (2016). Qualitative Descriptive Methods in Health Science Research. *Health Environments Research and Design Journal*, 9(4), 16–25. <https://doi.org/10.1177/1937586715614171>
- Fitri, S. (2022). Daya Tarik Minat Menonton Film KKN Di Desa Penari. *Jurnal Media Penyiaran*, 2(1), 58–63. <https://doi.org/10.31294/jmp.v2i1.1285>
- Haven, T. L., & Grootel, L. Van. (2019). Preregistering qualitative research. *Accountability in Research*, 26(3), 229–244. <https://doi.org/10.1080/08989621.2019.1580147>
- Jamal, S. N. B., Ibrahim, N. H. B., & Surif, J. Bin. (2019). Concept cartoon in problem-based learning: A systematic literature review analysis. *Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 51–58. <https://doi.org/10.3926/jotse.542>
- Jumini, S., Suyud El Syam, R., Suwondo, A., & Guspul, A. (2023). The Role Of Higher Education In Fostering The Creativity And Innovation Of Students, College Students, And Business Actors. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 37(1), 77–87. <https://doi.org/10.21009/pip.371.10>
- Kementerian Agama. (2020). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Khalid, M., & Ritonga, F. U. (2022). Penerapan Prinsip Ukhuwah Islamiyah: Serikat Tolong Menolong Al-Amin Dusun X Desa Bandar Setia. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(3), 433–440. <https://doi.org/10.54082/jupin.97>
- King, L. A., & Hicks, J. A. (2021). The Science of Meaning in Life. *Annual Review of Psychology*, 72(1), 561–584. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-072420-122921>

- Kol, S. (2021). An analysis of cartoons prepared for early childhood period in terms of child development. *Participatory Educational Research*, 8(4), 346–358. <https://doi.org/10.17275/per.21.94.8.4>
- Lin, Z., Wong, I. K. A., Zhen, X., & Chan, S. H. G. (2021). Doraemon and snow white dreams come true: understanding cartoon pilgrimage travel motivations. *Journal of Travel and Tourism Marketing*, 38(2), 167–178. <https://doi.org/10.1080/10548408.2021.1887056>
- Linggasari, Y. (2014). 10 Pembelajaran Berharga dari Doraemon. *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/>
- Martia, T., & Suwandany, M. (2022). Film Animasi Doraemon Sebagai Media Pembelajara Budaya Jepang. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian: Meningkatkan Mutu Dan Profesionalisme Dosen Melalui Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Untuk Publikasi Bereputasi*, 8(1), 62–75. <http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/1619>
- Mishra, S., Rout, D., Kantha, R. K., & Jha, A. (2021). A Case Study on Perception of People of Bhubaneswar City Towards Ott Applications. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, 8(3), 472–482. <http://www.jetir.org/papers/JETIR2103065.pdf>
- Mohd Khalis, F., Mustaffa, N., Shahizan Ali, M. N., & Mohamed Salim, N. A. (2020). The Evolution of Malaysian Cartoon Animation. *Voice of Academia*, 16(2), 68–82.
- Mou, T. Y. (2023). Science learning with designed animation: Investigation of primary school children's attitudes toward science learning, animation integration, and understanding level. *International Journal of Educational Research Open*, 4, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100246>
- Mulyono, E. (2016). Politeness Principle Analysis in Cartoon Movie Entitled Stand by Me Doraemon. *Premise Journal*, 5(1), 9–23. <https://doi.org/10.24127/pj.v5i1.413>
- Munawaroh, A., Ifadah, L., & Utomo, S. T. (2020). Konsep Pendidikan Kemandirian Perspektif Pendidikan Agama Islam: Kajian Buku Teacherpreneurship Karya Hamidulloh Ibd. *Jurnal Ilmiah Citra Ilmu*, 16(32), 37–52. <https://ejournal.inisnu.ac.id/index.php/JICI/article/view/87>
- Nassaji, H. (2015). Qualitative and descriptive research: Data type versus data analysis. *Language Teaching Research*, 19(2), 129–132. <https://doi.org/10.1177/1362168815572747>
- Nugraha, A. (2019). Representasi Nilai Bullying Dalam Serial Kartun Doraemon. *Jurnal Komunikologi*, 16(2), 63–72. <https://ejournal.esaunggul.ac.id/index.php/Kom/article/view/2994>
- Octavita, A. I. (2020). The Representation of Nobita Weakness, In Doraemon Stand by Me Film. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 97–104. <https://doi.org/10.31294/w.v12i1.7518>
- Pemita, D. (2018, January 29). Dianggap Sesat, Negara Ini Larang Doraemon Tayang. *Liputan6.Com*. <https://www.liputan6.com/>
- Prameswari, A., & Rahmah, Y. (2022). Ecocriticism of Poaching in Doraemon: Nobita no Kyouryuu Anime Movie. *E3S Web of Conferences*, 359(7), 1–7. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202235903023>
- Purwanti, A., & Triyadi, A. (2022). Analisis Semiotika Karakter Doraemon Pada Kemasan Botol Air Minum Cleo. *Wacadesain*, 3(1), 24–37. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.742>

- Rahayu, A. A., & Utari, R. (2022). Deiksis Ruang dan Waktu pada Film Stand by Me Doraemon 2 Karya Takashi Yamazaki. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 5(2), 226–238. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i2.1736>
- Sahi, D. N. (2022). Perpetuating Gender Bias in Children's Cartoons: Portrayal of Female Characters in Shin Chan and Doraemon. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 7(1), 010–014. <https://doi.org/10.22161/ijels.71.3>
- Signum. (2016, August 5). Doraemon Dianggap Memiliki Dampak Negatif Bagi Anak di Pakistan. *ANN*. <https://jurnalotaku.id/>
- Suisno, E., Jamarun, N., & Yustitia, N. (2022). Alih Wahana Lakon Malin Nan Kondang dalam Media Komik. *Dance and Theatre Review: Jurnal Tari, Teater, Dan Wayang*, 5(1), 34–45. <https://doi.org/10.24821/dtr.v5i1.7661>
- Suparmin, A. (2019). Manajemen Resiko Dalam Perspektif Islam. *El-Arbah: Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Perbankan Syariah*, 2(2), 27–47. <https://doi.org/10.34005/elarbah.v2i02.551>
- Syam, R. S. El, & Kholil, A. (2023). Kausalitas Historiografi Islam Tentang Anjing, Ular, dan Babi Dalam Perspektif Ta'awquli. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 2(1), 79–92. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i1.484>
- Teru, S. (2010). Japan animation: From commercialism to art. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(5), 7327–7332. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.05.088>
- Yıldırım, M., Kızılgöçit, M., Seçer, İ., Karabulut, F., Angın, Y., Dağcı, A., Vural, M. E., Bayram, N. N., & Çinici, M. (2021). Meaning in Life, Religious Coping, and Loneliness During the Coronavirus Health Crisis in Turkey. *Journal of Religion and Health*, 60(4), 2371–2385. <https://doi.org/10.1007/s10943-020-01173-7>
- Zhao, Y., Ren, D., Chen, Y., Jia, W., Wang, R., & Liu, X. (2022). Cartoon Image Processing: A Survey. *International Journal of Computer Vision*, 130(11), 1–37. <https://doi.org/10.1007/s11263-022-01645-1>