

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi dan perkembangan budaya populer, animasi Jepang atau anime telah menjadi fenomena budaya lintas negara yang mampu menembus batas geografis dan linguistik. Salah satu anime yang melegenda dan memiliki pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat global, termasuk Indonesia, adalah *Doraemon*. Kehadiran *Doraemon* tidak hanya sebatas hiburan anak-anak, tetapi juga membawa nilai-nilai filosofis dan makna simbolik yang terkandung dalam setiap tokoh dan narasi yang dibawakan. Hal ini menjadikan *Doraemon* sebagai objek kajian yang menarik, khususnya dalam bidang semantik dan studi budaya. Penamaan tokoh dalam serial *Doraemon* bukanlah suatu kebetulan atau sekadar fiksi tanpa makna. Dalam versi Mandarin dari film *Doraemon* (哆啦A梦) *Stand By Me*, karakter-karakter utama seperti Doraemon (哆啦A梦), Nobita (野比大雄), Shizuka (源静香), Suneo (骨川小夫), dan Gian (刚田武) ditulis menggunakan karakter Hanzi yang masing-masing memiliki makna denotatif, konotatif, serta makna filosofis yang dapat dianalisis lebih dalam. Penelitian ini menitikberatkan pada pendekatan semantik untuk mengungkap makna-makna yang tersembunyi di balik nama-nama karakter tersebut.

Bahasa Mandarin sebagai bahasa yang memiliki nada dengan sistem tulisan Hanzi yang kompleks, menyimpan filosofi dan budaya di balik bentuk dan arti setiap karakternya. Hanzi tidak hanya merepresentasikan suara dan arti kata, tetapi juga mengandung unsur historis dan simbolik. Dalam konteks ini, karakter Hanzi dari tokoh-tokoh dalam *Doraemon* dapat dijadikan sumber kajian semantik yang mencerminkan nilai budaya, kepribadian, dan pesan moral yang ingin disampaikan oleh penciptanya. Studi tentang semantik dalam bahasa Mandarin terus mengalami perkembangan. Menurut Ma, Z., & Zhang, L. (2021), semantik bahasa Mandarin dapat digunakan untuk mengungkap sistem nilai budaya dan ideologi masyarakat melalui representasi simbolik dalam tulisan Hanzi. Hal ini menunjukkan bahwa karakter Hanzi dalam *Doraemon* memiliki potensi sebagai objek kajian ilmiah yang tidak hanya fokus pada bentuk linguistik, tetapi juga makna budaya yang dikandungnya. Misalnya, karakter 大雄 (Dà xióng) yang berarti “beruang besar” atau “hebat” secara harfiah, menunjukkan harapan orang tua terhadap anak laki-laki yang kuat dan tangguh, meskipun dalam cerita Nobita justru digambarkan sebaliknya.

Film adalah suatu bentuk karya seni sekaligus media komunikasi yang menggabungkan unsur visual, audio, dan naratif dalam satu kesatuan. Bordwell dan Thompson (2019) mendefinisikan film sebagai rangkaian gambar bergerak yang



ar untuk menyampaikan sebuah cerita. Definisi ini dipertegas oleh) yang menyatakan bahwa film merupakan representasi visual dari lupan manusia yang di tuangkan dalam cerita audiovisual dengan a menghibur tetapi juga mendidik, memengaruhi bahkan : sosial. Pendekatan semantik memungkinkan peneliti untuk a perbedaan makna denotatif (makna literal) dan konotatif (makna memengaruhi persepsi pembaca atau penonton terhadap tokoh-

tokoh dalam film. Dalam hal ini, nama karakter dalam *Doraemon* menjadi simbol yang sarat makna, baik secara linguistik maupun secara kultural. Penelitian ini menjadi semakin relevan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa dan budaya Tionghoa yang kini semakin diminati di Indonesia. Data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022) menunjukkan peningkatan signifikan pada jumlah siswa yang mengambil mata pelajaran Bahasa Mandarin, khususnya di sekolah-sekolah multibudaya dan swasta. Fenomena ini membuka peluang besar untuk menjadikan teks-teks populer seperti *Doraemon* sebagai media pembelajaran kontekstual yang tidak hanya mengajarkan bahasa, tetapi juga nilai-nilai filosofis dan budaya Tionghok.

Pemilihan film “哆啦A梦 Stand By Me sebagai objek penelitian juga menjadi bagian penting dalam pertimbangan studi ini. Film ini merupakan produksi 3D pertama dari *Doraemon* yang punya pendekatan cerita lebih emosional dan menyentuh. Film ini tidak hanya menampilkan nama tokoh-tokohnya dalam bentuk Hanzi yang lengkap dan konsisten, tapi juga menyajikan alur cerita yang membuat makna-makna dalam nama tokoh itu jadi lebih terasa dan relevan. Beda dari versi serial TV yang episodik dan kadang lepas-lepas, “Stand by Me” menyuguhkan cerita yang utuh dari awal sampai akhir, sehingga sangat cocok untuk dianalisis secara mendalam. Selain itu, tema utama film ini juga sangat kuat: persahabatan, pengorbanan, dan perjalanan emosional yang semuanya bisa ditelusuri lewat makna Hanzi dari nama tokohnya. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menjawab kebutuhan akademis sekaligus sosial dalam memahami peran bahasa dan budaya melalui media populer.

Fokus pada analisis semantik terhadap karakter Hanzi nama tokoh dalam film 哆啦A梦 tidak hanya akan mengungkap struktur linguistik dari nama-nama tersebut, tetapi juga menggali nilai-nilai filosofis yang melekat di dalamnya. Hal ini menjadi sangat penting terutama bagi mahasiswa, peneliti bahasa, dan masyarakat umum yang tertarik terhadap kajian lintas budaya, linguistik, dan media. Di sisi lain, penelitian ini juga memiliki urgensi yang nyata terhadap bidang linguistik, khususnya dalam kajian semantik Tionghok–Jepang. Semantik sebagai cabang ilmu linguistik berperan penting dalam menjelaskan perbedaan makna yang muncul pada dua bahasa dengan akar tulisan yang sama, namun berkembang dalam konteks budaya yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman bagaimana Hanzi dalam bahasa Mandarin dan Kanji dalam bahasa Jepang membentuk representasi makna yang tidak hanya bersifat linguistik, tetapi juga sarat dengan nilai budaya.

Alasan penelitian ini membandingkan Hanzi versi Mandarin dan Kanji versi Jepang adalah karena keduanya memiliki keterkaitan historis, tetapi perbedaan konteks penggunaannya menghasilkan variasi makna yang signifikan. Hanzi dalam bahasa Mandarin kerap mencerminkan filosofi Tionghok yang berfokus pada harmoni sosial,



mbangan hidup. Sebaliknya, Kanji dalam bahasa Jepang lebih mbol identitas personal, tradisi lokal, dan ketekunan sebagai nilai irakat Jepang. Relevansi perbandingan ini dalam konteks semantik untuk menunjukkan bagaimana simbol linguistik yang serupa dapat etasi berbeda sesuai dengan lingkungan budaya dan ideologi yang Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya menganalisis aspek i tulisan, tetapi juga mengungkap dinamika makna dan filosofi yang

memperkaya studi linguistik perbandingan antara Tiongkok dan Jepang. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan kebaruan dalam literatur akademik, tetapi juga memperluas cakupan penelitian semantik dalam konteks budaya populer Asia Timur. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul : **“Analisis Makna dan Filosofi Karakter Hanzi pada Tokoh Utama dalam Film 哆啦A梦 : Tinjauan Semantik”**.

Penelitian ini diharapkan bisa membantu kita lebih memahami makna-makna bahasa dalam konteks budaya yang berbeda, khususnya budaya Tionghoa serta menambah wawasan kita tentang linguistik dan budaya Tiongkok di zaman sekarang.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pentingnya memahami makna di balik karakter hanzi yang digunakan dalam film mandarin, terutama pada nama tokoh-tokoh karakter utama film "哆啦A梦". Karakter Hanzi bukan sekedar lambang, tetapi mengandung makna dan filosofi tertentu.
2. Nama-nama tokoh dalam film 哆啦A梦" versi Jepang mengandung filosofi yang tertanam dalam karakter kanji. Setiap kanji dipilih tidak hanya untuk pelafalan, tetapi juga untuk menyampaikan nilai-nilai budaya, sifat tokoh, dan pesan moral yang mencerminkan pandangan hidup masyarakat Jepang.

1.3 Rumusan masalah

1. Bagaimana makna denotatif, konotatif, dan filosofis yang terkandung dalam tokoh utama karakter Hanzi "哆啦A梦" yang digunakan sebagai nama karakter pada film Doraemon dalam versi mandarin?
2. Bagaimana perbandingan makna filosofis antara budaya China dan budaya Jepang?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis makna yang terkandung dalam karakter Hanzi “哆啦A梦” sebagai representasi nama tokoh utama Doraemon dalam versi mandarin, baik secara semantik maupun filosofis.
2. Untuk mengkaji makna filosofis nama-nama tokoh dalam Doraemon (seperti Nobita, Shizuka, Suneo, dan Gian) berdasarkan struktur kanji dalam bahasa Jepang serta bagaimana makna tersebut mencerminkan nilai-nilai budaya Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian



ritis

ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan titik lintas budaya, khususnya dalam bidang linguistik semantik dan a. Dengan menganalisis karakter Hanzi dalam versi Mandarin serta fis nama dalam versi Jepang, penelitian ini memperkaya literatur angsan antara struktur bahasa, simbol budaya, dan representasi

identitas tokoh dalam media populer. Hasil penelitian ini juga dapat memperluas pemahaman tentang fungsi filosofis dan semantik nama dalam konteks komunikasi antarbudaya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi mahasiswa, akademisi, dan pengajar bahasa dalam memahami peran nama tokoh sebagai representasi nilai budaya dalam bahasa Mandarin dan Jepang. Bagi mahasiswa dan akademisi, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam kajian semantik nama serta analisis lintas budaya dalam media film. Bagi pengajar bahasa, temuan ini dapat digunakan sebagai materi pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan relevan untuk menjelaskan makna karakter Hanzi dan Kanji melalui media populer seperti Doraemon.

1.6 Penelitian Relevan

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang juga menyoroti aspek bahasa, budaya, dan karakter. Berikut beberapa penelitian yang relevan :

Penelitian Wu dan Song (2025) dalam penelitiannya yang berjudul *Reconstructing Masculinities in Doraemon* menggunakan pendekatan analisis wacana kritis untuk menggali bagaimana maskulinitas dibentuk dan dikonstruksi ulang melalui karakter-karakter dalam serial Doraemon. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tokoh seperti Nobita tidak hanya merepresentasikan kelemahan, tetapi juga menunjukkan bentuk lain dari maskulinitas yang lebih humanis dan realistis. Gian dan Suneo, yang secara fisik atau ekonomi lebih kuat, juga memiliki sisi-sisi rapuh yang dieksplorasi dalam cerita. Persamaan penelitian ini dengan skripsi yang sedang dilakukan terletak pada objek yang sama, yaitu karakter dalam Doraemon. Namun, perbedaannya terletak pada sudut pandang: Wu dan Song menyoroti isu gender, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada analisis semantik dan filosofi dari nama-nama karakter versi Mandarin

Setyaningsih dan Wahidati (2023) dalam *Watching Doraemon: Dismantling Hegemony through Japanese Popular Culture* mengkaji bagaimana anime Doraemon menjadi alat penyebaran nilai-nilai budaya Jepang secara global. Dengan menggunakan pendekatan budaya visual, penelitian ini menemukan bahwa dalam narasi Doraemon, terdapat nilai-nilai seperti kolektivisme, tanggung jawab, serta keunggulan teknologi yang secara halus membentuk cara pandang penonton terhadap budaya Jepang. Penelitian ini memiliki kesamaan dari segi objek yang dikaji, yaitu film Doraemon, dan juga dalam hal melihat unsur budaya dalam narasi. Namun berbeda dari penelitian ini yang secara spesifik menganalisis makna Hanzi sebagai representasi linguistik dan filosofi karakter, bukan pada konteks hegemoni budaya.



Optimized using
trial version
www.balesio.com

n (2024) dalam penelitiannya yang berjudul *Semantic Montage in* junakan pendekatan semantik untuk menelaah bagaimana film-film in makna ideologis dan pesan moral melalui simbol dan bahasa nunjukkan bahwa film-film Mandarin sering kali menampilkan makna nya bisa dipahami jika penonton memahami konteks linguistik dan aamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan dan menyoroti peran Hanzi dalam menyampaikan pesan. Namun,

penelitian Xuan dan Hussin bersifat lebih umum karena membahas banyak film, sementara penelitian ini fokus hanya pada satu film Doraemon versi Mandarin dan nama-nama karakternya.

Penelitian Li (2024) dalam *Cross-Cultural Film Title Translation: A Case Study of Japanese Animated Films in Mandarin* membahas bagaimana penerjemahan judul film dari bahasa Jepang ke Mandarin bisa mengubah persepsi makna dari film tersebut. Penelitian ini menemukan bahwa penerjemahan tidak hanya berkaitan dengan bunyi, tetapi juga harus mempertimbangkan nilai budaya dan makna lokal agar bisa diterima oleh penonton sasaran. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian Li terletak pada aspek penerjemahan dan perbedaan makna dari satu bahasa ke bahasa lain, terutama dari Jepang ke Mandarin. Namun perbedaannya adalah Li fokus pada judul film, sementara skripsi ini menyoroti nama-nama tokoh dan makna filosofis dari Hanzi yang digunakan.

Penelitian Li et al. (2021) dalam studi mengenai *pemrosesan nama entitas dalam bahasa Mandarin* menunjukkan bahwa nama-nama dalam Hanzi memiliki makna yang kompleks karena terdiri dari morfem yang menyimpan informasi semantik dan budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologis-linguistik dan menemukan bahwa pembaca Hanzi membentuk makna berdasarkan struktur karakter dan asosiasi budaya yang melekat. Penelitian ini sangat relevan karena menunjukkan pentingnya nama dalam struktur makna Hanzi. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas nama dalam bahasa Mandarin. Perbedaannya adalah Li et al. lebih fokus pada pemrosesan mental pembaca, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada interpretasi linguistik dan filosofi dari karakter Hanzi dalam konteks film.

Dari lima penelitian diatas, terlihat bahwa banyak studi telah dilakukan terkait makna dalam penamaan karakter, baik dalam konteks linguistik, budaya, maupun ideologis. Namun, penelitian ini hadir sebagai kontribusi yang lebih spesifik karena memusatkan perhatian pada karakter Hanzi yang digunakan dalam versi Mandarin film 哆啦A梦 *Stand by Me*. Dengan pendekatan semantik dan filosofis, penelitian ini tidak hanya mengungkap makna harfiah dari nama-nama tokoh, tetapi juga mencoba menangkap pesan budaya dan nilai-nilai yang di bawa oleh masing-masing karakter, menjadikan kajian ini unik dan relevan di tengah maraknya kajian linguistik lintas budaya.

1.7 Konsep

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan konsep yang digunakan dalam penelitian bentuk-bentuk konflik sosial dalam film film 哆啦A梦 : *Stand by Me* yaitu (1) Hanzi (2) Kanji (3) Film.

1.7.1 Hanzi



Optimized using
trial version
www.balesio.com

i (汉字) adalah sistem penulisan dalam bahasa Mandarin yang rakan selama lebih dari 3.000 tahun dan menjadi bagian penting dari budaya masyarakat Tiongkok. Berbeda dengan alfabet yang bunyi, Hanzi bersifat logografis artinya setiap karakter umumnya satu kata atau satu suku kata, serta memuat makna tertentu baik rfiah maupun simbolik. Menurut Zhao (2021), "*Hanzi are not merely*

tools for communication, but rather a complex system that embodies the philosophical, historical, and cultural essence of the Chinese people." Dalam kehidupan modern, Hanzi masih digunakan secara luas dan menjadi fondasi utama dalam sistem bahasa Mandarin. Tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, karakter Hanzi juga menyimpan nilai morfologis, semantik dan filosofis. Inilah yang membuat Hanzi memiliki kedalaman makna yang bisa digali dari berbagai aspek linguistik. Sistem penulisan Hanzi tersusun dari goresan-goresan (笔画, *bǐhuà*) yang disusun dengan urutan tertentu (stroke order). Urutan penulisan ini tidak bisa dilakukan secara sembarangan karena menyangkut keterbacaan, estetika, dan pemaknaan karakter itu sendiri. Menurut Wang (2020), *"The stroke order of Chinese characters is not only a matter of writing aesthetics, but also a cognitive guide that helps the brain structure and recall visual language."* Artinya, mengikuti aturan penulisan Hanzi bukan hanya soal formalitas, tapi juga berhubungan dengan cara otak manusia memproses dan memahami makna dari simbol-simbol tersebut. Dalam praktiknya, Hanzi terbagi ke dalam dua bentuk utama, yaitu Hanzi Tradisional (繁體字, *fántǐzì*) dan Hanzi Sederhana (简体字, *jiǎntǐzì*).

Hanzi tradisional adalah bentuk tulisan yang lebih kompleks dan mengandung lebih banyak goresan, sedangkan Hanzi sederhana merupakan bentuk penyederhanaan dari karakter-karakter tersebut. Penyederhanaan ini dilakukan oleh pemerintah Tiongkok pada pertengahan abad ke-20 sebagai bagian dari reformasi pendidikan untuk meningkatkan literasi masyarakat. Seperti yang dijelaskan oleh Liu & Wang (2019), *"Simplified characters were introduced to improve the literacy rate in post-revolutionary China by reducing the visual complexity of traditional script."* Hanzi sederhana kini digunakan secara resmi di Tiongkok Daratan dan Singapura, sementara Hanzi tradisional masih digunakan di Taiwan, Hong Kong, dan oleh komunitas diaspora Tionghoa. Meski makna dasarnya sama, perbedaan visual antara Hanzi sederhana dan tradisional cukup mencolok dan dapat menimbulkan kebingungan bagi pembelajar baru. Perlu juga dibedakan antara Hanzi dan *kanji* (漢字) dalam bahasa Jepang. Meskipun keduanya berasal dari akar tulisan Tiongkok kuno, kanji mengalami adaptasi dalam aspek pelafalan, penggunaan gramatikal, bahkan bentuk goresannya. Kanji yang digunakan dalam bahasa Jepang lebih menyerupai Hanzi tradisional secara visual, tetapi memiliki sistem pembacaan dan struktur sintaksis yang berbeda.

Setiap karakter Hanzi terdiri dari unsur-unsur penyusun yang dapat dianalisis secara linguistik. Unsur paling penting adalah radikal (部首, *bùshǒu*), yaitu bagian karakter yang berfungsi sebagai petunjuk makna atau semantis. Misalnya, radikal 氵 (*air*) biasanya muncul dalam karakter berhubungan dengan air seperti 河 (*hé*, sungai), 海 (*hǎi*, laut), dan 洗 (*cǐ*). Selain radikal, banyak karakter juga memiliki komponen fonetik, yaitu bagian dari karakter yang memberikan petunjuk cara baca atau pelafalan. Dalam penelitian ini, karakter Hanzi yang dianalisis mencakup nama tokoh dalam film *Doraemon* versi Mandarin, seperti 哆啦A梦 (*Dōlā A Mèng*).



(Duōlā Ā Mèng) untuk tokoh Doraemon dan 野比大雄 (Yěbǐ Dàxíóng) untuk tokoh Nobita. Analisis dilakukan dengan meninjau lapisan-lapisan makna dari masing-masing karakter menggunakan pendekatan semantik, meliputi makna denotatif (makna literal), konotatif (makna asosiatif atau budaya), dan filosofis (makna yang berhubungan dengan nilai dan pandangan hidup). Menurut Chaer (2020), *“Semantik tidak hanya mengkaji makna leksikal, tetapi juga makna yang tersembunyi dalam relasi sosial dan budaya suatu kata atau simbol.”* Melalui pendekatan ini, karakter Hanzi dalam nama-nama tokoh tidak hanya dilihat sebagai bentuk tulisan biasa, tetapi juga sebagai cerminan nilai budaya, sifat karakter, dan pesan moral yang ingin disampaikan melalui tokoh tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Hanzi adalah sistem yang kaya dan mendalam, serta layak dikaji dari perspektif linguistik maupun budaya.

1.7.2 Kanji

Kanji (漢字), yang secara harfiah berarti "karakter Han", adalah sistem penulisan karakter yang diadopsi oleh Jepang dari sistem Hanzi Tiongkok. Proses adopsi ini dimulai sekitar abad ke-5 Masehi, saat Jepang belum memiliki sistem tulis sendiri. Pada masa itu, banyak pengaruh budaya dan keagamaan, khususnya dari Tiongkok dan Korea, mulai masuk ke Jepang, termasuk ajaran Buddha yang menggunakan teks-teks berbahasa Tionghoa. Melalui kontak budaya ini, karakter Hanzi mulai diperkenalkan dan digunakan oleh kalangan bangsawan, agamawan, dan birokrat Jepang sebagai media tulis. Namun, karena struktur bahasa Jepang sangat berbeda dari bahasa Mandarin, maka karakter Hanzi yang masuk ke Jepang tidak bisa digunakan begitu saja. Jepang kemudian melakukan adaptasi secara fonologis, morfologis, bahkan semantis terhadap Hanzi, sehingga terbentuklah sistem penulisan yang dikenal sebagai Kanji. Oleh karena itu, Kanji bisa dianggap sebagai versi Jepang dari Hanzi yang telah mengalami penyesuaian agar sesuai dengan karakteristik bahasa Jepang.

Menurut Shibatani (2021), “Kanji mengalami penyesuaian fonologis dan semantis agar bisa selaras dengan struktur gramatikal dan budaya Jepang yang jauh berbeda dari bahasa Tionghoa.” Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Kanji berasal dari Hanzi, mereka telah berkembang secara mandiri dan disesuaikan dengan kebutuhan ekspresif serta struktural bahasa Jepang. Di Jepang, Kanji digunakan terutama untuk menuliskan kata benda, akar kata kerja, kata sifat, serta nama orang dan tempat. Sementara itu, dua sistem tulisan lainnya, yaitu Hiragana dan Katakana, digunakan untuk fungsi gramatikal dan kosakata asing. Dengan kata lain, Kanji berfungsi sebagai komponen utama dalam pembentukan makna, sedangkan Hiragana dan Katakana melengkapi secara struktural dan fonetik. Secara umum, Kanji memiliki komponen-komponen penyusun, yang mirip dengan Hanzi, yaitu radikal (bushu 部首) yang memberikan petunjuk makna, dan suku kata fonetik yang memberi petunjuk pelafalan. Namun, karena adaptasi yang dilakukan Jepang, tidak semua Kanji memiliki struktur yang sederhana. Beberapa karakter bahkan telah disederhanakan



di Jepang dengan cara yang berbeda dari penyederhanaan Hanzi di Tiongkok. Maka dari itu, memahami Kanji tidak hanya memerlukan pengetahuan tentang tulisan, tetapi juga tentang sejarah, fonologi, dan budaya Jepang. Dalam konteks penelitian ini, Kanji sangat penting karena nama-nama asli tokoh Doraemon berasal dari sistem penamaan Jepang, dan analisis semantik tidak akan lengkap tanpa mempertimbangkan asal-usul dan makna filosofis dari bentuk Kanji yang digunakan.

1.7.3 Film

Film adalah salah satu bentuk seni visual dan media komunikasi yang sangat kuat dalam menyampaikan pesan, cerita, ideologi, hingga nilai-nilai sosial dan budaya. Secara umum, film bisa diartikan sebagai rangkaian gambar bergerak yang diproyeksikan di layar untuk menciptakan ilusi gerakan dan membentuk narasi tertentu yang dapat dinikmati oleh penonton. Film bukan hanya sarana hiburan, tapi juga bisa menjadi media pendidikan, penyampaian kritik sosial, dan bahkan pelestarian budaya. Menurut Pramagustia (2021:7), *"film adalah bentuk representasi visual dari berbagai aspek kehidupan yang dituangkan dalam bentuk cerita audiovisual dengan tujuan menghibur, mengedukasi, atau menyampaikan kritik sosial."* Oleh karena itu, film seringkali dijadikan sebagai objek kajian karena dapat merepresentasikan realitas sosial dan budaya secara imajinatif sekaligus kritis.

Dalam kajian bahasa dan budaya, film menjadi sangat penting karena dapat mencerminkan cara berpikir masyarakat suatu bangsa, termasuk penggunaan bahasa, simbol budaya, serta filosofi hidup. Apalagi jika film tersebut berasal dari negara dengan budaya yang kaya dan kompleks seperti Jepang atau Tiongkok. Penelitian terhadap elemen-elemen seperti nama karakter, dialog, atau simbol dalam film dapat membuka wawasan baru mengenai semantik, nilai budaya, serta struktur sosial masyarakatnya. Sebagai contoh, dalam film animasi seperti *Doraemon* versi Jepang dan versi Mandarin, perbedaan penggunaan nama karakter dan tulisan (Kanji vs Hanzi) bisa dijadikan objek kajian semantik untuk melihat bagaimana makna suatu nama bisa berubah ketika dikontekstualisasikan secara budaya dan linguistik. Melalui film, kita bisa belajar banyak tentang bahasa, makna, dan nilai-nilai budaya yang mungkin tidak bisa kita pahami hanya dari teks biasa. Dengan kata lain, film adalah jendela kebudayaan yang mampu memperlihatkan dinamika masyarakat secara simbolik dan naratif.



er

n dunia film, karakter adalah unsur penting yang menjadi jembatan cerita dan penonton. Karakter tidak hanya sekadar tokoh yang dalam cerita tapi juga representasi dari nilai, ide, bahkan budaya. Tanpa karakter yang kuat dan meyakinkan, cerita film akan terasa hambar, dan sulit untuk membangun keterlibatan emosional dengan penonton. Secara umum, karakter bisa diartikan sebagai sosok fiktif atau

nyata yang hadir dalam narasi dan memiliki peran tertentu dalam menggerakkan alur cerita. Karakter bisa berupa manusia, hewan, makhluk imajinatif, atau bahkan benda mati yang diberi sifat manusiawi. Mereka memiliki latar belakang, motivasi, sifat, dan tujuan yang memengaruhi tindakan dan keputusan mereka di sepanjang cerita.

Menurut Egri (2004:4), *“character is the lifeblood of any story. Without character, there is no conflict; without conflict, there is no plot.”* Dari kutipan ini, bisa dipahami bahwa karakter merupakan inti dari drama dalam cerita. Bahkan, konflik yang menjadi penggerak utama dalam alur cerita pun muncul dari gesekan antara karakter yang berbeda pandangan, kepentingan, atau kepribadian. Menurut Lacey (2000:51), *“characters are constructed through language, costume, setting, and action, all of which carry ideological messages.”* Artinya, pembentukan karakter tidak bisa dilepaskan dari simbol-simbol visual dan naratif yang digunakan dalam film, dan masing-masing membawa makna ideologis dan kultural yang bisa dianalisis lebih dalam. Karakter dalam film juga bisa dijadikan bahan penelitian dalam studi semantik, terutama jika nama karakter tersebut menggunakan bahasa tertentu seperti Hanzi (dalam film Mandarin) atau Kanji (dalam film Jepang). Nama-nama tersebut sering kali bukan sembarangan, melainkan memiliki makna denotatif, konotatif, bahkan filosofi yang merepresentasikan kepribadian atau nasib sang tokoh. Dengan memahami karakter secara utuh baik secara visual, psikologis, sosial, maupun linguistik kita bisa melihat bagaimana film tidak hanya menyampaikan cerita, tapi juga membentuk representasi budaya dan identitas masyarakat.

b. Tokoh dan Tokoh Utama

Dalam sebuah karya sastra, drama, atau film, tokoh adalah elemen penting yang menjadi penghubung antara cerita dan penikmatnya. Tokoh dapat diartikan sebagai sosok rekaan yang diciptakan oleh pengarang atau pembuat film untuk mengisi peran tertentu dalam alur cerita. Tokoh ini tidak selalu harus berupa manusia, tetapi bisa juga berupa hewan, makhluk fantasi, atau bahkan benda mati yang diberi sifat-sifat manusia (personifikasi). Dengan adanya tokoh, sebuah cerita menjadi hidup karena tokohlah yang menjalani konflik, mengalami perubahan, dan menyampaikan pesan yang ingin dibawa oleh cerita tersebut. Tokoh sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya yang paling penting adalah tokoh utama. Tokoh utama merupakan karakter yang memegang peranan terbesar dalam alur cerita. Keberadaan tokoh utama biasanya jadi fokus perhatian pembaca atau penonton karena hampir seluruh bagian cerita berpusat pada perjalanan hidup tokoh tersebut. Tokoh utama sering kali menjadi pusat konflik, artinya segala masalah, pertentangan, dan perubahan yang terjadi dalam cerita berkaitan erat dengannya.



Menurut Nurgiyantoro (2013), tokoh utama adalah tokoh yang paling banyak diceritakan dan paling sering muncul dalam cerita, baik secara langsung maupun melalui penuturan tokoh lain. Kehadiran tokoh utama tidak hanya sekedar memeriahkan cerita, tetapi juga berfungsi sebagai media penyampai tema dan pesan moral yang ingin disampaikan pembuat cerita. Tokoh utama biasanya digambarkan dengan detail mulai dari fisik, sifat, latar belakang keluarga, kebiasaan, hingga nilai-nilai yang dianut agar penonton atau pembaca bisa merasa dekat dan terhubung secara emosional dengannya. Tokoh utama memiliki peran penting dalam membangun keterikatan emosional. Ketika tokoh utama memiliki sifat yang manusiawi mempunyai kelemahan, membuat kesalahan, mengalami kegagalan, tetapi juga berusaha bangkit penonton atau pembaca cenderung merasa simpati dan ikut terlibat dalam perjalanannya. Hubungan emosional ini membuat pesan atau nilai yang disampaikan cerita menjadi lebih mudah diingat dan membekas dalam pikiran.

Dengan demikian, mempelajari tokoh utama tidak hanya berarti memahami alur dan konflik yang ia jalani, tetapi juga memahami simbolisme yang terkandung dalam dirinya. Melalui tokoh utama, pembuat cerita dapat menyelipkan pesan-pesan moral, kritik sosial, atau filosofi hidup yang ingin disampaikan kepada penonton atau pembaca. Tokoh utama adalah wajah dari cerita itu sendiri ia adalah alasan mengapa sebuah kisah terasa berarti dan layak dikenang.

c. Film Doraemon

Film Doraemon merupakan adaptasi dari manga legendaris karya Fujiko F. Fujio yang pertama kali terbit pada tahun 1969. Karakter Doraemon sendiri sangat ikonik, bukan hanya di Jepang, tapi juga dikenal secara global hingga menjadi simbol budaya populer Asia Timur. Doraemon bercerita tentang seekor robot kucing dari abad ke-22 yang dikirim kembali ke masa lalu untuk membantu seorang anak laki-laki bernama Nobita Nobi, agar masa depannya menjadi lebih baik. Cerita ini kemudian berkembang menjadi berbagai serial televisi dan puluhan film layar lebar yang memiliki penggemar lintas generasi. Secara umum, film Doraemon mengambil genre petualangan fantasi anak-anak, tapi mengandung nilai-nilai moral yang mendalam seperti persahabatan, tanggung jawab, dan harapan. Keunikan dari film ini adalah kemampuannya untuk menyampaikan pesan kehidupan yang filosofis dalam bentuk cerita yang ringan, menghibur, dan penuh imajinasi. Menurut penelitian oleh Okada

"Doraemon's stories appear simple, but they offer layered messages about ethics, emotional maturity, and human desires through its tools and ordinary events."

Doraemon biasanya menghadirkan petualangan yang dimulai dari masa kecil yang dialami Nobita. Ketidakkemampuannya menghadapi tantangan sehari-hari membuat ia mengandalkan alat-alat canggih dari Doraemon yang disimpan dalam kantong empat dimensinya. Namun,



hampir selalu terjadi kesalahan atau konsekuensi tak terduga dari penggunaan alat-alat itu, sehingga memberi pelajaran penting tentang penggunaan teknologi dan tanggung jawab pribadi. Salah satu daya tarik utama film *Doraemon* adalah kekuatan imajinasi yang tak terbatas. Alat-alat dari masa depan seperti Pintu Ke Mana Saja, Baling-Baling Bambu, dan Mesin Waktu memungkinkan tokoh-tokohnya menjelajah waktu, ruang, dan dimensi. Tapi di balik kecanggihan teknologi itu, yang paling ditekankan tetaplah aspek manusiawinya: kehangatan keluarga, kepercayaan pada teman, dan ketulusan hati.

Secara visual dan semantik, *Doraemon* juga menarik untuk dikaji. Nama-nama tokohnya tidak hanya sekadar nama, tapi memiliki akar makna yang kuat, baik dalam Kanji Jepang maupun Hanzi Mandarin. Misalnya, nama "Shizuka" (静香) berarti tenang dan harum, yang menggambarkan sifatnya yang lembut dan bijak. Analisis seperti ini membuka ruang untuk kajian semantik lintas budaya, khususnya antara bahasa Jepang dan Mandarin, yang walaupun menggunakan karakter Han (漢字) yang mirip secara visual, bisa berbeda dalam struktur dan maknanya. Film *Doraemon* tidak hanya menjadi hiburan, tapi juga bagian dari pendidikan nilai di kalangan anak-anak dan remaja. Menurut Murakami (2015), "*Doraemon functions as a mirror of Japanese society's educational and moral ideals. Through simple stories, it encodes complex cultural messages.*" Bahkan, beberapa lembaga pendidikan di Jepang menjadikan film *Doraemon* sebagai bagian dari materi edukasi moral untuk anak-anak sekolah dasar. Sejak film layar lebar pertamanya dirilis pada tahun 1980, franchise *Doraemon* terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan zaman. Film seperti *Doraemon: Stand by Me* (2014 & 2020) menggunakan teknologi animasi 3D dan mengeksplorasi sisi emosional dan eksistensial dari hubungan Doraemon dan Nobita. Versi-versi baru ini tidak hanya memperkenalkan Doraemon kepada generasi baru, tapi juga menghadirkan nostalgia bagi generasi lama. Secara keseluruhan, film *Doraemon* adalah karya lintas zaman yang tidak hanya menyenangkan, tapi juga mendidik, reflektif, dan penuh makna.

1.8 LandasanTeori

Penelitian ini berlandaskan pada kajian semantik, yaitu salah satu cabang dalam ilmu linguistik yang secara khusus membahas makna bahasa. Semantik menjadi penting karena pada dasarnya, bahasa tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk cara pandang masyarakat terhadap dunia. Dalam penelitian ini, semantik



nahami makna karakter Hanzi dalam nama-nama tokoh pada film . Karakter Hanzi dalam bahasa Mandarin tidak hanya mengandung latif), tetapi juga menyimpan makna konotatif dan makna filosofis dengan sejarah, budaya, serta nilai-nilai kehidupan masyarakat itu, pendekatan semantik sangat cocok digunakan untuk menggali karakter tersebut secara lebih mendalam dan kontekstual.

Penelitian ini menggunakan teori semantik dari Kaelan (2013) sebagai landasan utama. Dalam bukunya Filsafat Bahasa, Kaelan menjelaskan bahwa makna dalam bahasa dibagi menjadi tiga bagian utama:

1. Makna denotatif

Makna denotatif adalah makna dasar atau makna literal yang terdapat dalam suatu kata. Ini adalah arti yang umumnya kita temukan dalam kamus atau arti yang diketahui secara luas oleh penutur bahasa. Contohnya, kata "air" secara denotatif berarti cairan bening yang digunakan untuk minum dan kebutuhan sehari-hari. Dalam konteks Hanzi, misalnya karakter 木 (mù) berarti "pohon" atau "kayu". Arti ini merupakan makna leksikal yang disepakati secara umum dan tidak berubah-ubah tergantung konteks.

2. Makna konotatif

Makna konotatif adalah makna tambahan yang muncul akibat asosiasi emosional, sosial, atau kultural yang melekat pada sebuah kata atau karakter. Contohnya, kata "mawar" secara denotatif berarti sejenis bunga, namun secara konotatif bisa bermakna cinta, kasih sayang, atau bahkan kesedihan tergantung konteks penggunaannya. Dalam bahasa Mandarin, karakter 红 (hóng, merah) secara denotatif berarti "warna merah", namun konotasinya dalam budaya Tiongkok melambangkan keberuntungan dan kebahagiaan, terutama saat perayaan Tahun Baru Imlek. Makna konotatif ini tidak tetap, bisa berubah-ubah sesuai latar budaya dan pengalaman individu.

3. Makna Filosofi

Makna filosofi merupakan makna yang mengacu pada nilai-nilai hidup, pandangan dunia, serta simbolisme yang diyakini dan diwariskan dalam suatu masyarakat. Makna ini bersifat lebih dalam, abstrak, dan biasanya berkaitan dengan ajaran filsafat, agama, atau kearifan lokal. Sebagai contoh, kata "air" secara filosofis dapat dimaknai sebagai lambang kelembutan, fleksibilitas, dan ketenangan, sebagaimana yang diajarkan dalam filsafat Taoisme. Dalam konteks Hanzi, karakter 水 (shuǐ, air) tidak hanya merujuk pada air dalam wujud fisik, tapi juga dapat dimaknai sebagai simbol kehidupan, keharmonisan, dan keseimbangan alam semesta.

Kaelan (2013) menyatakan bahwa bahasa bukan sekadar alat komunikasi yang netral. Bahasa adalah cara manusia memahami dan memberi makna pada dunia sekitarnya. Oleh karena itu, setiap kata atau simbol dalam bahasa memiliki kemungkinan membawa nilai-nilai dan pandangan hidup dari masyarakat penuturnya. Dalam hal ini, karakter Hanzi pada nama-nama tokoh Doraemon dapat dianggap sebagai bentuk



nilai-nilai budaya, harapan, bahkan filosofi yang hidup dalam masyarakat. Dengan menggunakan teori semantik ini, penelitian ini dapat mengungkap makna nama-nama tokoh dalam film Doraemon versi Mandarin secara lebih mendalam. Tidak hanya dari sisi linguistik, tetapi juga dari sisi budaya dan konteks di dalamnya. Melalui pendekatan ini, penelitian ini berharap dapat menunjukkan bahwa nama bukanlah sesuatu yang acak, tetapi memiliki struktur dan makna yang kaya akan simbol budaya.

BAB II

METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena fokus penelitian untuk menggali dan menjelaskan makna karakter Hanzi yang digunakan dalam nama-nama tokoh utama dalam film 哆啦A梦 (*Duōlā Āmèng*) Stand By Me versi Mandarin. Sesuai dengan tujuan penelitian data yang dikaji bukan berupa angka melainkan simbol bahasa yang bermakna yaitu karakter hanzi dan konteks penggunaannya dalam film. Pendekatan semantik digunakan untuk mengkaji aspek makna baik denotatif, konotatif maupun filosofis dari setiap karakter hanzi sebagaimana dijelaskan oleh Kaelan (2013) bahwa semantik adalah cabang filsafat bahasa yang mempelajari makna sebagai inti dari komunikasi manusia.

2.2 Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder guna memperoleh pemahaman yang lebih lama mendalam mengenai makna dan filosofi karakter Hanzi dalam nama-nama tokoh utama dalam film 哆啦A梦 (*Duōlā Āmèng*) Stand By Me versi Mandarin. Pendekatan ini bertujuan untuk menggali tidak hanya makna literal dari tiap karakter Hanzi, tetapi juga makna filosofis dan kultural yang terkandung di dalamnya. Studi ini memanfaatkan film sebagai media utama analisis dengan fokus pada karakter tokoh yang mengandung unsur budaya Tiongkok dan pengaruh bahasa Mandarin secara semantik.

Data yang diperoleh digunakan untuk membedah makna karakter hanzi dari nama-nama tokoh utama seperti Doraemon, Nobita, Shizuka, Suneo, dan Gian. Pemilihan film *Stand By Me Doraemon* versi Mandarin sebagai studi kasus utama didasarkan pada kejelasan penggunaan Hanzi dalam teks dan dialog, serta popularitasnya yang mencerminkan nilai-nilai budaya kontemporer Asia Timur.

2.2.1 Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari sumber utama berupa nama-nama tokoh utama yang digunakan dalam film *Stand By Me Doraemon* versi Mandarin. Pemilihan lima tokoh utama ini didasarkan pada peran sentral mereka dalam alur cerita serta kemunculan yang konsisten dalam dialog dan adegan film. Kelima tokoh tersebut adalah:



哆啦A梦 (*Duōlā Āmèng*) – Doraemon
bī Dàxióng) – Nobita
Jīngxiāng) – Shizuka
īchuān Xiǎofū) – Suneo
tián Wǔ) – Gian

Kelima tokoh ini dipilih karena mereka mewakili karakter utama yang berkontribusi signifikan terhadap tema dan pesan moral film. Nama-nama tokoh tersebut diambil dari subtitle dan dialog film versi Mandarin yang diamati secara seksama. Setiap nama tokoh dianalisis berdasarkan karakter Hanzi yang membentuknya, dengan fokus pada tiga aspek makna: denotatif, konotatif, dan filosofis sesuai teori semantik Kaelan (2013). Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana struktur bahasa Cina (Hanzi) dalam nama tokoh mewakili karakteristik, nilai budaya, dan filosofi yang ingin disampaikan dalam film

Judul Film : Stand By Me 《哆啦A梦》Doraemon

Sutradara : Takashi Yamazaki dan Ryūichi Yagi

Tanggal Rilis : 8 Agustus 2014

Gendre : Drama, Animasi, Keluarga, Komedi

Durasi : 95 menit



Gambar 2.1 Poster Film 1

2.2.2 Data Sekunder

Data sekunder digunakan sebagai pendukung dalam proses analisis dan interpretasi terhadap data primer. Sumber data sekunder dalam penelitian ini mencakup berbagai literatur seperti:

- Kamus bahasa Mandarin seperti *Pleco Dictionary*, *Written Chinese*, *Handian* yang digunakan untuk menemukan arti dasar, asal-usul, serta komponen fonetik dan makna dari setiap karakter hanzi.
- Kamus bahasa Jepang yaitu akebi
- Jurnal akademik tentang teori semantik, filsafat bahasa, dan kajian



Optimized using
trial version
www.balesio.com

yang membahas penerjemahan nama tokoh dalam konteks lintas budaya dan representasi identitas melalui bahasa.

Penggunaan data sekunder ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas dan validasi terhadap hasil temuan, serta memberikan landasan teoritis yang kuat dalam membahas makna dan filosofis dari karakter Hanzi dalam nama tokoh utama dalam film Doraemon versi Mandarin.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah-langkah sistematis untuk memperoleh informasi yang relevan dan valid dalam penelitian. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk teknik pengumpulan data:

1. Menonton film secara berulang untuk memahami alur cerita secara utuh pada film 哆啦A梦(Duōlā Āmèng) *Stand By Me*.
2. Mencatat yang memuat nama tokoh utama dalam film 哆啦A梦(Duōlā Āmèng) *Stand By Me*.
3. Mengidentifikasi adegan yang menampilkan nama tokoh utama beserta konteksnya, baik dalam dialog dan subtitlenya untuk dianalisis makna Hanzinya.
4. Mencari dan mengumpulkan literatur dan teori pendukung, khususnya yang berkaitan dengan teori semantik Kaelan (2013) dan kajian makna denotatif, konotatif, serta filosofis karakter Hanzi.

2.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data agar dapat menghasilkan informasi yang berguna. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk teknik pengumpulan data

1. Pemisahan karakter → setiap nama tokoh utama dipecah ke dalam karakter Hanzi/ Kanji yang menyusunnya. Misalnya, Doraemon 哆啦A梦 → 哆, 啦, 梦.
2. Pencarian arti dasar → setiap karakter dicari dalam kamus resmi untuk menemukan makna denotatif, asal usul (etimologi sederhana), serta radikal utamanya.
3. Pencatatan radikal → radikal tiap karakter dicatat karena menjadi kunci pembentuk arti. Contoh: 哆 (Duō) memiliki radikal 口 “mulut” yang berhubungan dengan berbicara.
4. Analisis semantik literal → arti dasar dari kamus dibandingkan dengan fungsi karakter dalam nama tokoh. Misalnya 梦 (Mèng) dalam Mandarin berarti “mimpi”, relevan dengan Doraemon yang memberi harapan masa depan kepada Nobita.
5. Klasifikasi hasil → data hasil identifikasi disusun dalam tabel analisis berisi kolom karakter, radikal, makna denotatif, konotatif, dan filosofis.
6. Korelasi dengan konteks film → arti denotatif yang diperoleh dari kamus resmi rubungkan dengan karakterisasi tokoh dalam film *Stand By Me* ntuk memastikan interpretasi tidak lepas dari konteks cerita.

