

Analisis Resepsi Khalayak Remaja Mengenai Pesan Moral Dalam Film Doraemon Stand By Me 2

Reception Analysis Of Adolescent Audience Regarding The Moral Value In The Movie Doraemon Stand By Me 2

Oleh : Abdullah Hafidz Ridho Faturosyiddin, Ulfah Hidayati, S.I.Kom., M.I.Kom.
Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Yogyakarta.
Abdullahhafidz.2018@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui resepsi khalayak remaja mengenai pesan moral yang ada dalam film Doraemon Stand By Me 2 berdasarkan perbedaan latar belakang, sosial, dan budaya para informan. Penelitian kali ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode purposive sampling sebagai cara untuk menentukan informan. Penelitian ini bertempat di Daerah Istimewa Yogyakarta selama tiga bulan, dimulai pada Oktober hingga Desember 2022. Subjek penelitian kali ini adalah remaja yang berusia 16 hingga 24 tahun yang pernah menonton film Doraemon Stand By Me 2 dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Pemilihan usia remaja dalam penelitian kali ini berdasarkan film Doraemon Stand By Me 2 yang membahas mengenai masalah remaja. Dimulai dengan tingkat Pendidikan yang berbeda hingga pengalaman terutama dalam bidang film. Penelitian ini menggunakan teori resepsi khalayak yang dicetuskan oleh Stuart Hall yang membagi penerimaan menjadi tiga bagian. Yaitu posisi dominan hegemoni, negosiasi, dan oposisi. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan mengenai resepsi khalayak. Terdapat beragam resepsi khalayak mengenai pesan moral dalam film Doraemon Stand By Me 2. Hal ini dipengaruhi oleh pengalaman, perbedaan latar belakang, sosial, dan budaya. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat empat posisi dominan hegemoni karena keterkaitannya dengan film Jepang. Adapun urutan selanjutnya adalah negosiasi yang disesuaikan dengan budaya Jawa dan terakhir oposisi karena pengalaman dalam melihat film lebih tertarik pada genre drama terlebih dari negara Korea.

Kata kunci : Resepsi khalayak, pesan moral, film.

Abstract

This study aims to determine the acceptance of the youth audience regarding the moral value in the Doraemon Stand By Me 2 film based on differences in background, social and culture of the informants. This research uses a descriptive qualitative method using purposive sampling as a way to determine informants. This research took place in the Special Region of Yogyakarta for three months, starting from October to December 2022. The research subjects this time were teenagers aged 16 to 24 years who had watched the Doraemon Stand By Me 2 film with a variety of different backgrounds. The selection of adolescents in this study is based on the film Doraemon Stand By Me 2 which discusses adolescent problems. Starting with different levels of education to experience, especially in the field of film. The informants consisted of three men and three women. Interviews are an instrument for researchers to collect data that will later be processed and become research results. This study uses the theory of audience reception initiated by Stuart Hall which divides reception into three parts. Namely the dominant position of hegemony, negotiation, and opposition. The results of the research that has been done regarding audience reception. There are various audience receptions regarding the moral value in the film Doraemon Stand By Me 2. This is influenced by experience, differences in background, social and culture. The conclusion in this study is that there are four dominant positions of hegemony due to their association with Japanese films. The next sequence is negotiations that are adapted to Javanese culture and finally the opposition because experience in watching films is more interested in the drama genre, especially from Korea.

Keywords : Audience reception, moral value, film.

PENDAHULUAN

Perkembangan media hingga saat ini menjadi salah satu dampak perubahan khalayak media itu sendiri. Pemaknaan yang berbeda dari khalayak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya melalui media baru yang saat ini disebut dengan media sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Stuart Hall (128-138: 1980) dimana encoding dan decoding tidak simetris sempurna. Terdapat tingkat pemahaman dan kesalahpahaman dalam pertukaran informasi yang mana dalam hal ini adalah pembuat kode dan penerima. Kurangnya kesesuaian kode antara pengirim dan penerima kode karena adanya perbedaan atau ketidaksetaraan yang terjadi dari kedua belah pihak sehingga dapat memunculkan kesalahpahaman (Keller & Durham, 165:2006).

Perbedaan usia dengan pesan yang sama dapat menimbulkan cara pandang yang berbeda. Menurut Menurut (Listiyorini, 66: 2019) dalam penelitiannya yang mengangkat pembahasan mengenai film doraemon yang berisikan adegan kekerasan. Dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa sebagian besar orang tua tidak setuju dengan adegan kekerasan dalam film Doraemon. Terdapat adegan dimana Giant dan Suneo melakukan kekerasan verbal dan nonverbal. Orang tua sebaiknya melarang anaknya untuk menonton film Doraemon, meskipun Nobita dalam film tersebut sering dibully dan mendapatkan perilaku buruk, tetapi menurut Syafanah (2020) ada adegan dimana teman-temannya mendukung Nobita dan beranggapan bahwa tontonan ini adalah untuk anak. Karakter pada film tersebut merupakan karakter anak yang tidak terlalu menganggap sebuah perkelahian adalah masalah yang besar. Sebesar apapun pertengkaran yang terjadi, pasti akan damai dan tidak terjadi dendam. Hal ini lah yang membedakan pemikiran anak-anak yang tidak menaruh dendam seperti dalam sebuah sinetron.

Film menjadi salah satu hiburan yang hingga kini masih memiliki banyak penonton. Hasil dari survey yang dilakukan oleh Pratama (2019) mengatakan bahwa sebagian besar penonton dipenuhi oleh para remaja. Masa remaja terjadi ketika pertumbuhan anak menuju dewasa. Banyak perubahan yang terjadi dari berbagai faktor seperti lingkungan sosial dan media yang digunakan. Perubahan remaja itu sendiri tidak pasti mengarah kemana dan dapat terjadi secara cepat. Pada usia remaja sering sekali terjadi perubahan terutama disebabkan

oleh lingkungannya. Pada usia ini sering terjadi pergolakan emosi yang ada pada dirinya dan peran sebagai salah satu proses untuk membentuk jati diri yang sebenarnya.

Salah satu film yang mengangkat tema remaja adalah Doraemon Stand By Me 2. Film ini berasal dari negara Jepang dan bercerita tentang kehidupan Nobita yang memiliki banyak masalah dalam hidupnya. Permana (2021) mengatakan bahwa film ini tayang di Indonesia pada tahun 2021 dan menjadi film dengan CGV yang terbanyak. Hari pertama film ini ditayangkan mampu menghadirkan 10.000 orang. Film Doraemon ini juga sudah dikenal pada tahun 90-an tetapi hadir dengan gaya yang berbeda. Meskipun film ini berasal dari negara Jepang, tapi mampu menarik minat penonton di Indonesia.

Berbicara mengenai moral yang ada di negara Indonesia dan Jepang memang hampir mirip meskipun ada sebagian yang berbeda. Kesamaan wilayah daerah Asia sehingga tidak banyak menimbulkan perbedaan moral dibandingkan dengan negara barat seperti Amerika. Menurut Falah (2021) bahwa penekanan mengenai moral lebih ditekankan pada yang dianggap baik secara universal seperti kerja keras, kejujuran, menghormati orang lain, dan malu apabila tidak dapat memenuhi tanggung jawabnya. Perbedaan yang terjadi antara moral di negara Indonesia dan Jepang adalah terletak pada hubungan manusia dengan Tuhan. Selain itu di Indonesia sendiri moral diajarkan melalui penjelasan dari guru sedangkan di Jepang, murid disuruh berdiskusi mengenai moral dan guru yang menilainya. Menurut (Nurgiyantoro: 2002) dalam (Liza & Harun, 3: 2018) terdapat tiga bentuk moral. Pertama adalah moral hubungan antara manusia dengan dirinya sendiri seperti tanggung jawab dan kejujuran. Bentuk selanjutnya adalah hubungan manusia dengan manusia lain karena manusia sendiri merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendirian. Terakhir adalah manusia dengan Tuhan. Indonesia sendiri memiliki beberapa agama yang percaya dengan adanya Tuhan dan sikap yang dilakukan harus mencerminkan apa yang dipercaya.

Berbagai pemaknaan yang terjadi di atas dilakukan berdasarkan pengalaman yang dialami oleh beberapa penulis. Amdar (2021) berpendapat bahwa film ini mampu mengaduk emosi para penonton dan film ini juga berkaitan dengan kehidupan nyata. Masalah yang terjadi

ketika kita beranjak dewasa, dimana sulit untuk mencari pertemanan dan rindu akan masa kecil. Film ini berkaitan bagi penonton khususnya di masa remaja yang akan beranjak dewasa. Film ini adalah film yang bagus bagi remaja zaman sekarang. Tidak hanya sebatas hiburan, film juga mampu memberikan tayangan yang dapat memberikan dampak yang positif. Bahkan dampak yang terjadi dapat dirasakan setelah kita melihat film tersebut. Seperti yang dikutip dari gilafilm.com (2021) yang mengatakan bahwa setelah menonton film Doraemon Stand By Me 2, serasa diingatkan kembali bagaimana seharusnya dalam menjalani hidup. Remaja yang telah menonton film ini dan mampu menangkap pesan yang disampaikan dan mampu merubah perilakunya menjadi lebih baik, tentu akan memperceraikan harapan generasi bangasa terhadap anak muda. Seperti apa yang dikatakan (Tarigan, 94: 2019) bahwa remaja merupakan makhluk yang suka meniru. Hal yang ditiru bisa baik atau buruk tergantung apa yang dilihat oleh remaja tersebut.

Peneliti dalam hal ini tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai penerimaan penonton khususnya remaja mengenai pesan moral yang ada dalam film Doraemon Stand By Me 2. Penggunaan teori Stuart Hall pada analisis resepsi disini terbagi menjadi tiga bentuk. Bentuk pertama adalah dominan, dimana penonton setuju dengan pesan moral tersebut. Bentuk kedua adalah negosiasi dimana terjadi sedikit perbedaan. Bentuk terakhir adalah Oposisi yang menolak karena latar belakang yang berbeda. Remaja yang akan diambil dalam penelitian kali ini memiliki latar belakang yang berbeda agar mampu menambah keragaman informasi. Penelitian ini selanjutnya berfokus pada penerimaan yang dilakukan oleh remaja dalam memaknai film Doraemon Stand By Me 2 yang dipengaruhi oleh sosial, budaya, pengalaman, dan latar belakang terkait pesan moral yang ada.

KAJIAN PUSTAKA

Film sebagai Pesan Moral

Film dalam arti sempit adalah penyajian gambar melalui layar lebar, dalam pengertian yang lebih luas juga dapat termasuk yang disiarkan pada televisi (Sudarto dkk: 2015). Film menurut (Auliyah & Flurentin, 20: 2016) dapat memberikan inspirasi atau manfaat yang ada dalam sebuah film. Adegan-adegan yang diperlihatkan dalam film mampu membuat penonton kagum dan menjadi mudah mengingat

adegan yang sekiranya bagus dan menarik. Sementara menurut UU 8/1992, film merupakan karya cipta seni dan budaya yang menjadi salah satu bentuk media komunikasi massa audio visual yang dibuat berdasar pada asas sinematografi yang direkam menggunakan pita seluloid, piringan video, pita video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala jenis dan bentuk serta ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat diperlihatkan dengan sistem proyeksi elektronik, mekanik, dan sistem lainnya. Menurut (Alif, dkk, 104: 2019) film adalah sekumpulan gambar bergerak yang berisi rekaman mengenai benda ataupun manusia yang direkam menggunakan kamera dan ada juga film yang berbentuk animasi seperti film kartun.

Film mampu mengirimkan sebuah pesan melalui tayangan yang dilengkapi dengan gambar sekaligus suara sehingga mampu mempengaruhi penonton. Menurut (Subadi, 86: 2017) film sebagai alat komunikasi massa dari golongan medium yang bernama 'the audiovisual' dapat membangkitkan emosi dan mampu mempengaruhi tingkah laku serta pikiran manusia. Oleh karena itu film dianggap lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibanding radio dan pers.

Film sebagai cermin realitas adalah gambaran dari ide, makna dan pesan yang ada dalam sebuah cerita yang merupakan interaksi dan pergulatan para sineas pembuat film dan masyarakat serta realitas yang ditemui oleh sineas. Film sebagai sarana konstruksi realitas adalah ketika orang yang ahli dalam membuat film telah membuat sebuah objektivitas tentang sebuah ide dan pemikiran, kemudian hal itu dibangun ulang dalam bentuk simbol dan teks dalam film berupa adegan, dialog, setting, dan sebagainya (Asri, 79: 2020). Jadi dapat dikatakan bahwa sebuah film akan memadukan sudut pandang pembuat film mengenai kehidupan yang ada dengan kehidupan yang sebenarnya terjadi oleh masyarakat.

Menurut (Afkhin, 36: 2020) manfaat film yang jarang disadari adalah film mampu meningkatkan pengetahuan dan informasi, memberikan inspirasi dan mampu memotivasi diri. Film dapat mempengaruhi tidak hanya ketika waktu menonton, tetapi juga mampu mempengaruhi orang setelah menonton film. Orang yang menonton film cenderung mengikuti seperti halnya adegan di film tersebut

sehingga hal ini juga menjadi cara yang tepat dalam menyampaikan pesan dakwah kepada para penonton. Penonton akan lebih tertarik dengan pesan yang terkandung dalam film karena sifatnya yang audio visual. Tentu hal ini mampu membuat film mampu lebih mudah mengirimkan sebuah pesan kepada penonton.

Moral menurut (Abidin, 59: 2021) adalah nilai yang berkaitan tentang baik buruk kelakuan manusia terutama pada hal sikap. Moral sendiri dapat diambil melalui berbagai bentuk seperti dongeng, drama, film, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Lustyantie, 3: 2013) dalam (Liza & Harun, 2: 2018) dapat diartikan sebagai sebuah ajaran mengenai baik buruknya kelakuan dan perbuatan. Perbuatan baik dan buruk bisa dinilai dengan kondisi di suatu kelompok sosial. Masyarakat akan menilai baik atau buruknya yang dilakukan. Berkata jujur merupakan moral yang baik dan sebaliknya moral yang buruk yaitu berbohong.

Encoding-Decoding

Pemaknaan khalayak atau resepsi khalayak merupakan penyesuaian dari model encoding – decoding yang dicetuskan oleh Stuart Hall, 93: 1993). Pada dasarnya makna dikodekan oleh pengirim kemudian diterjemahkan menjadi hal yang berbeda oleh penerima (Listiyorini, 20: 2019). Pengirim pesan tentu akan membuat makna sesuai dengan tujuan mereka dan kemudian penerima pesan memaknai pesan tersebut sesuai dengan persepsi mereka. Persepsi orang yang berbeda inilah yang menyebabkan tidak semua tujuan yang dikirimkan oleh pengirim pesan dapat diterima oleh semua orang.

Kode yang dibuat oleh pengirim pesan dan diterima oleh penerima pesan tidak selalu sama secara sempurna. Kesamaan ini dapat dilakukan dengan pertukaran kode yang dianggap setara antara pengirim pesan dan penerima pesan. Ketidaksetaraan antara pengirim dan penerima dapat menimbulkan kesalahpahaman (Durham & Kelner, 172: 2006). Kesetaraan atau ketidaksetaraan terjadi adanya perbedaan struktur dalam sebuah hubungan. Ketertaikan antara pengirim pesan dan penerima pesan menjadi salah satu kode tersebut dapat diartikan sama.

Menurut (Barthes: 1983) komunikasi memiliki hubungan yang erat dengan budaya, pengetahuan, dan sejarah. Hal ini berkaitan dengan penelitian di atas. Jika dihubungkan maka dapat memperoleh kesimpulan dimana

dengan pengetahuan yang dimiliki mampu membongkar kode yang dikirim. Situasi dingin akan membuat kita membutuhkan pakaian yang menghangatkan yaitu sweater. Sweater juga dapat digunakan pakaian alternatif dan dapat digunakan untuk liburan di hutan pada musim gugur. Setiap kode yang sudah terbentuk dapat mengalami perubahan jadi berbagai bentuk tergantung pada latar belakang.

Stuart Hall yang menjadi kiblat bagi penelitian audiens menggunakan metode analisis resepsi. Dalam teori ini memandang bahwa khalayak mampu selektif dan memilih makna dari sebuah teks melalui latar belakang, sosial, dan budaya mereka (Betrand & Hughes, 2005) dalam (Listiyorini, 20: 2019). Analisis resepsi menurut (Toni & Fajariko, 155: 2017) adalah sebuah pendekatan untuk mempelajari bagaimana khalayak memaknai sebuah pesan yang diterima dari sebuah media. Sedangkan menurut (Pawaka dan Choiriyati, 73: 2020) Analisis resepsi adalah salah satu studi komunikasi massa yang membahas tentang penerimaan dan pemaknaan serta peranan pesan yang diterima oleh khalayak dalam kehidupan sehari-hari. Analisis resepsi ini mencoba memahami bagaimana khalayak memaknai sebuah pesan hingga mengikuti atau tidak apa yang didapatkan dari pesan tersebut. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa analisis resepsi adalah sebuah pendekatan yang mengkaji tentang bagaimana khalayak menerima sebuah pesan dari media dan yang dimaknai oleh khalayak berdasarkan latar belakang, sosial, dan budaya yang berbeda.

Lebih jauh lagi menurut Stuart Hall dalam Eriyanto (2009) yang dikutip oleh (Toni & Fajariko, 155: 2017) membagi teori analisis resepsi menjadi tiga bentuk pemaknaan antara pengirim pesan dan penerima pesan dan bagaimana pesan tersebut dimaknai. Tiga bentuk pemaknaannya yaitu:

1. Dominant Hegemonic Position

Pemaknaan dominan atau seluruhnya. Posisi dimana kode yang diterima secara umum dan diterima secara umum. Media menyampaikan sebuah pesan dan kemudian khalayak menerimanya. Tidak ada perbedaan penafsiran antara pengirim pesan dan penerima pesan. Dapat dikatakan bahwa khalayak setuju dengan apa yang disampaikan oleh media. Contoh dalam hal ini adalah ketika remaja menonton film yang penuh dengan masalah

yang sekarang sedang dialami oleh remaja tersebut.

2. *Negotiated Code* atau *Position*

Pemaknaan yang dinegosiasikan. Kode atau pesan yang dikirimkan oleh pengirim pesan ditafsirkan secara terus menerus oleh kedua belah pihak. Khalayak tidak akan memaknai kode atau pesan tersebut secara umum. Khalayak menggunakan kepercayaan dan keyakinan untuk memaknai sebuah pesan. Khalayak akan menerima pesan tersebut kemudian pesan tersebut disesuaikan dengan latar belakang, sosial, dan budaya mereka. Seperti orang yang menonton film yang berisikan pesan moral tetapi didalamnya terdapat tindak kekerasan yang menganggap bahwa tindak kekerasan tersebut tidak diperlukan dalam film.

3. *Oppositional Code* atau *Position*

Pemaknaan oposisi. Pemaknaan ini terjadi ketika terjadi perbedaan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Khalayak menolak pesan yang disampaikan oleh media dan menggantinya dengan cara berpikir mereka terhadap pesan yang disampaikan oleh media. Misal dalam hal ini adalah remaja yang menonton film yang menceritakan bahwa robot dapat menyelesaikan masalah manusia. Remaja ini beranggapan bahwa masalah manusia hanya bisa diselesaikan oleh manusia.

Khalayak Remaja dalam Bermedia

Kebiasaan remaja dalam bermedia tidak terjadi begitu saja. Ada beberapa faktor yang dapat menjelaskan kebiasaan dalam bermedia. Menurut Mcquail kebiasaan bermedia adalah sebuah konsep dasar yang dibentuk oleh berbagai elemen yang relatif tetap yaitu struktur media dan struktur sosial. Struktur sosial yang dimaksud dalam hal ini berfokus pada fakta sosial yaitu pendidikan, pendapatan, jenis kelamin, lingkungan, dll. Sedangkan struktur media adalah berkaitan dengan media yang dipilih, isi media, dan saluran media pada waktu tertentu

Teori lain yang dicetuskan oleh McLuhan dalam (Amal & Negara, 4: 2015) adalah determinisme teknologi yang menjelaskan bagaimana masyarakat tidak mampu lepas dari media. Kapan saja dan dimana saja masyarakat selalu mengakses media karena tersedianya media tersebut. Secara umum menurut McLuhan terbagi menjadi media panas dan media dingin. Dalam hal ini film tersebut masuk dalam media panas. Kelengkapan film dengan fasilitas audio visual

membuat penonton tidak perlu menggunakan imajinasi yang banyak. Adapun selain media panas adalah media dingin.

Remaja dan media menjadi salah satu hal yang saat ini kerap dihubungkan dan tidak dapat dipisahkan. Munculnya media baru menjadikan remaja identik dengan media seperti media sosial yang sekarang ini banyak digunakan. Munculnya media sosial yang menjadi media baru dapat merubah dan mempengaruhi perkembangan khalayak remaja itu sendiri. Khalayak Remaja dikatakan sebagai khalayak aktif karena mampu menilai, mengikuti, dan menolak terhadap apa yang dilihatnya dalam media sekarang ini. Lebih lanjut lagi akan dijelaskan pengertian mengenai remaja dan khalayak dan kaitannya dengan media.

Remaja berasal dari kata latin *adolescere* yang dapat diartikan sebagai tubuh menjadi dewasa. Menurut Hurlock (1992) dalam (Nurwati dkk, 49: 2016) arti dari kata *adolensence* mempunyai arti lebih luas lagi yang melingkupi kematangan mental, fisik, dan sosial. Sebelum mencapai masa dewasa tentu ada masa remaja dimana mencari jati diri untuk membentuk identitas diri. Identitas diri bisa dibentuk dari pengalaman yang salah satunya pengaruh dari media. Media yang sehari-hari berdampak dengan kehidupan remaja bukan hal yang tidak mungkin apabila remaja terpengaruh oleh media. Menurut (Sakti, 2: 2018) khalayak remaja sering membagikan keluh kesah, foto, dan video pribadi dan disampaikan kepada masyarakat luas melalui media sosial seperti Instagram dalam membentuk identitas diri mereka.

Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) yang dikutip dari situs kemkes.go.id tahun 2022, masa remaja adalah usia 10 hingga 24 tahun sendiri adalah masa diantara masa anak dan dewasa. Usia remaja dapat dikatakan usia dimana suka melakukan dan penasaran dengan hal-hal yang baru. Menurut para ahli usia remaja secara umum dapat dikatakan usia 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja dibedakan menjadi tiga. Pertama adalah masa awal dimana pada usia 12 hingga 15. Kedua pada usia 15 hingga 18 tahun, pada masa ini disebut dengan masa pertengahan. Kemudian masa akhir terletak pada usia 18 hingga 21 tahun.

Kehidupan remaja sendiri menurut (Novita, 33: 2018) tidak terlepas dari paparan media massa. Kegiatan yang dilakukan oleh

remaja adalah menonton televisi dan film, membaca majalah, mendengarkan musik dan radio, serta melakukan penelusuran dunia melalui internet. Akses media sekarang ini lebih mudah dilakukan dan setiap orang memiliki kebiasaan dan cara dalam menggunakan berbagai media. Menurut McQuail (1997) yang dikutip dalam jurnal (Nugraheni, 15: 2017) bahwa kebiasaan menggunakan media merupakan konsep dasar yang dibentuk oleh berbagai elemen yaitu struktur media dan struktur sosial.

Pandangan awal mengenai khalayak yang dikemukakan oleh Wilbur Lang Schramm (1955) mengatakan bahwa khalayak merupakan kumpulan penerima yang merupakan salah satu bagian dari proses komunikasi massa (Malau, 55: 2011). Sementara dalam konsep Mcquail (2003: 144-145) penyebutan khalayak lebih mengarah pada konsep "penerima". Sedangkan menurut Ross dan Nightingale (2003) Khalayak merupakan terminologi yang jauh lebih kompleks untuk dipahami. Bukan hanya benda yang hanya menerima sebuah pesan yang apa adanya (Nasrullah, 271: 2018). Khalayak sendiri adalah manusia yang tidak sekedar angka, karena terdapat berbagai aspek seperti sosial, budaya, psikologi, dan politik.

Khalayak aktif adalah istilah yang tepat untuk remaja saat ini. Penyebutan khalayak aktif dikarenakan khalayak tidak hanya menerima semua ide yang ditawarkan oleh pembuat konten. Khalayak lebih jauh lagi mampu memproses dan menciptakan pemahaman yang dinamis terhadap media yang dikonsumsi. Pemaknaan audiens akan terus berubah bergantung dengan apa yang dia terima. Orang yang menonton film pertama kali dan kemudian mengulanginya lagi dapat menyebabkan pemaknaan yang berbeda ketika menonton film tersebut hingga berulang kali. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Ishlah (2022) bahwa khalayak dapat secara aktif memproduksi makna dari film yang dilihat dengan dipengaruhi latarbelakang, pengalaman, dan interaksi yang dilakukan dengan lingkungan sekitar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis resepsi khalayak mengenai pesan moral dalam film *Doraemon Stand By Me 2*. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berasal pada pola pikir terutama yang berkaitan dengan

tingkah laku yang didasari melalui pengamatan obyektif responden terhadap sebuah fenomena sosial. Adapun hal yang mempengaruhi responden dalam menjawab pertanyaan adalah karena adanya keterkaitan latar belakang, sosial, budaya, dan politik. Menurut Sugiono, metode kualitatif menghasilkan data mendalam yang memiliki makna tersembunyi dibalik data yang tampak, hal tersebut merupakan data yang sebenarnya dicari dalam penelitian dengan metode kualitatif (Wulandari, 2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami suatu gejala dan kemudian menginterpretasikan dan menyimpulkan sesuai dengan konteks yang sifatnya subjektivitas (Harahap, 49: 2020).

Penelitian ini dilakukan di Daerah Istimewa Yogyakarta dan berlangsung selama 2 bulan. Dimulai dari bulan Oktober hingga Desember 2022. Selanjutnya penelitian ini mencari data melalui wawancara yang nantinya akan dilakukan secara langsung dengan tatap muka ataupun melalui telepon. Sebagai alat bantu, peneliti menggunakan alat perekam seperti recorder untuk mempermudah dan membantu pengambilan data.

Jumlah informan pada penelitian kali ini berjumlah 6 orang berusia remaja yaitu berkisar pada usia 16 hingga 24 tahun dengan berisikan 3 laki-laki dan 3 perempuan. Berkaca pada teori yang telah digunakan dimana membedakan cara penerimaan sesuai dengan latar belakang. Terdapat beberapa kriteria yang ditentukan melalui teknik purposive sampling. Menurut Zuldyawati (2019) dalam (Prawinugraha, dkk: 2020) purposive sampling adalah Teknik memilih informan dengan kriteria tertentu yang dibutuhkan oleh peneliti. Pertimbangan didasarkan dengan latar belakang, pengalaman, dan jenis kelamin.

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah dengan metode wawancara. Kegiatan ini dimulai dengan menanyakan individu ataupun kelompok terkait suatu masalah yang mana biasa dilakukan dengan bertatap muka atau bertemu secara langsung. Dalam wawancara kualitatif, peneliti mampu melakukan *face to face interview* dengan partisipan. Wawancara memerlukan pertanyaan umum yang bersifat terbuka dan tidak terstruktur yang bertujuan untuk memunculkan pendapat dari partisipan (Creswell: 2017). Peneliti juga dapat menambah jumlah pertanyaan apabila diperlukan dan melihat kondisi jika dibutuhkan pertanyaan tambahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Resepsi Khalayak mengenai cerita dalam film Doraemon Stand By Me 2

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan wawancara secara tatap muka. Terdapat enam informan sebagai berikut.

Profil Informan

Informan 1

Informan pertama adalah KT yang merupakan seorang mahasiswa jurusan akuntansi yang berumur 23 tahun di Yogyakarta. KT merupakan orang yang kurang terbuka dengan lingkungannya. Hal ini dimulai sejak ia duduk dibangku SMP kemudian masuk dalam kelas unggulan dan sibuk belajar hingga akhirnya menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar meskipun akhirnya harus keluar dari kelas unggulan. Dibangku kuliah dia pernah satu kali pindah Universitas dan sedih harus berpisah dengan teman-temannya. KT sendiri memiliki kebiasaan untuk menonton film sekitar empat sampai lima kali selama sebulan.

Informan 2

Informan kedua adalah DP yang merupakan siswa yang duduk dibangku SMK. Sebagai seorang siswa dia pernah memiliki pengalaman buruk dimana ketika dia menghadapi ujian kenaikan kelas dia mendapat rangking bawah. Adapun hal yang membahagiakan dalam dirinya adalah ketika dia bisa berkemah bersama teman-temannya. DP mempunyai hobi menonton drama baik itu berasal dari negara Korea, China, ataupun Thailand. Adapun genre yang disukai oleh DP adalah thriller, romance, dan comedy. DP dapat dikatakan sering menonton film karena dalam sebulan dia dapat 10 kali menonton film.

Informan 3

Informan ketiga adalah AN yang berusia 24 tahun dan statusnya adalah seorang pekerja. Dia mengelola usaha yang dimiliki oleh ayahnya yaitu usaha optik dan jelas berkaitan dengan kaca mata. Pengalaman yang baik sekaligus baik adalah ketika dia jatuh ketika hendak belajar motor dan setelah terjatuh dia bisa mengendarainya. AN memiliki kebiasaan untuk menonton film berkisar antara tujuh sampai delapan kali dalam sebulan. Adapun genre yang disukai olehnya adalah Action, Thriller, dan Romance.

Informan 4

Informan ke empat adalah VS berumur 24 tahun dan saat ini duduk dibangku kuliah jurusan Pendidikan Tata Boga. Dia pernah magang di

negara Jepang selama kurang lebih satu tahun. Pengalaman buruk yang dia alami adalah dimana dia harus melihat ketika orang tua nya bercerai, tetapi dibalik hal itu dia mampu mengambil sisi positif yang membuatnya mampu beradaptasi dengan berbagai macam lingkungan baru.

Informan 5

Informan ke lima adalah DL berumur 23 tahun yang berprofesi sebagai wiraswasta. Awalnya DL berstatus mahasiswa hingga akhirnya pandemi tiba. Dia harus melepas kuliahnya di semester 5 dan mencari uang untuk menyambung hidupnya. Hobinya adalah menggambar dan baru-baru ini dia menggambar karakter seperti anime yang berasal dari negara Jepang. Salah satu film yang baru dilihatnya adalah Doraemon Stand By Me 2.

Informan 6

Informan keenam adalah DH yang berusia 16 tahun dan duduk dibangku SMA. Pengalaman baik yang dia rasakan salah satunya adalah ketika liburan bersama keluarga. DH memiliki lingkungan yang masih memegang erat peninggalan budaya, terlihat bahwa masih sering diadakan peringatan ketika orang meninggal dan gotong royong yang hampir rutin dilakukan. Menurutnya budaya Jawa tidak bisa dicampur dengan budaya yang ada di Jepang. DH beranggapan bahwa pergaulan di Jepang sangat bebas dimana perempuan ketika duduk dibangku SMA banyak yang tidak perawan lagi.

Kumpulan Pesan Moral dalam Film Doraemon Stand By Me 2

Adegan pertama mengenai pesan moral terlihat pada menit ketiga. Dalam adegan ini diperlihatkan Nobita yang sedang dimarahi oleh Ibu nya karena menyembunyikan kertas ujian yang mendapatkan nilai 0. Meskipun mendapatkan nilai 0 seharusnya Nobita jujur dan tidak menyembunyikannya kepada Ibu nya. Adegan berikutnya ada pada menit 5. Diperlihatkan pada gambar ini bahwa Doraemon ingin Nobita belajar lebih giat dari pada menggunakan alat pelupa. Seperti pada kisah Doremon pada umumnya bahwa Nobita membutuhkan alat Doraemon untuk menyelesaikan masalahnya. Adegan selanjutnya ada pada menit ke 66. Gambar ini memperlihatkan Shizuka yang memarahi Nobita karena Nobita tidak bisa berkelahi dan masih saja berkelahi. Menurut Shizuka itu adalah hal ceroboh yang dilakukan. Peristiwa

yang sebelumnya terjadi adalah ketika Nobita berkelahi dengan preman kemudian Giant dan Suneo datang untuk membantu Nobita. Adegan berikutnya adalah pada menit ke 68. Pada gambar ini ditampilkan bahwa Doraemon mengatakan pada mesinnya untuk jangan berhenti dan jangan menyerah. Adegan sebelumnya terjadi ketika mesin tersebut mengatakan sudah tidak bisa melakukan pertukaran jiwa dan ingatannya akan hilang. Namun, Doraemon percaya dengan meneteskan air mata nya bahwa pasti bisa. Adegan selanjutnya terletak pada menit ke 71. Gambar ini memperlihatkan shizuka yang lagi-lagi menangis karena Nobita. Shizuka berkata bahwa jadilah dirimu apa adanya. Jangan menjadi orang lain. Dirimu dan orang lain itu berbeda, jadilah dirimu sendiri. Adegan terakhir ada pada menit ke 88. Gambar ini menampilkan tangan nobita yang dipegang oleh tangan Neneknya. Ucapan Neneknya mengenai menderitanya Nobita untuk menepati janjinya. Meskipun banyak masalah yang terjadi, Nobita berusaha untuk menepati janji kepada Neneknya.

Resepsi Khalayak mengenai cerita dalam film Doraemon Stand By Me 2

Menurut KT film ini memberikan kesan agar kita berbakti dan menyayangi kedua orang tua kita. Alasan utama KT melihat film Doraemon Stand By Me 2 karena rasa penasaran dan ketertarikan akan cerita sebelumnya. Doraemon yang dari dulu hingga sekarang membahasa mengenai kekeluargaan. Alur cerita menarik yang menggabungkan antara masa lalu dan depan serta masalah yang beragam dan kemudian penyelesaiannya membuat film ini menjadi bagus dan tidak membosankan bagi KT.

Informan kedua adalah DP yang ikut memberikan pendapatnya mengenai film Doraemon Stand By Me 2. DP beranggapan lebih menarik film Doraemon Stand By Me yang sebelumnya. Setelah melihat film tersebut DP kecewa karena tidak seperti apa yang dibayangkan. Karena film yang pertama lebih berkesan baik dari ceritanya sehingga membuatnya tidak merasa terharu apalagi terkesan dengan film tersebut. Kisah cerita Doraemon menurut DP membuatnya hingga meneteskan air mata karena lebih menyentuh.

Informan ketiga adalah AN yang berpendapat mengenai film Doraemon Stand By Me 2. Menurut AN film Doraemon Stand By

Me 2 mampu memberikan pesan moral yang ada dalam adegan tersebut dan dirasa cukup menarik untuk melihat. Film ini menurutnya belum begitu berkesan karena alasan menonton hanya untuk menghibur diri, namun dia menambahkan ada adegan yang membuatnya terharu. Nobita manja dalam pangkuan neneknya yang memegang rambut Nobita. AN adalah penggemar doraemon ketika kecil dan saat ini tidak lagi jadi penggemar karena jarang menonton. Tapi menurut AN ada tayangan yang seharusnya tidak ditampilkan dalam film tersebut karena berisi kekerasan.

Informan keempat adalah VS yang juga menyatakan pendapatnya setelah menonton film Doraemon Stand By Me 2. Menurutnya alur cerita yang ada dalam film tersebut membuat pusing karena perjalanan waktu. Ada juga adegan yang membuatnya terharu akibat adegan yang ada dalam film Doraemon Stand By Me 2. Selain itu neneknya juga percaya dengan Nobita. VS juga menambahkan pendapatnya mengenai ketidaksukaannya terhadap film ini karena animasinya yang loyo dan tidak kaku seperti tidak semangat. Menurutnya film Doraemon Stand By Me 2 tidak cocok untuk remaja karena penokohan Nobita yang berlebihan dan animasinya terlalu lembek.

Informan kelima adalah DL yang ikut serta memberikan pendapatnya mengenai film Doraemon Stand By Me 2. Secara pribadi dia mengatakan kurang berminat untuk melihat karena dia lebih tertarik pada film perang. Hal yang disukai oleh DL dari film ini karena Doraemon telah menemani dari generasi ke generasi selanjutnya, selain bernostalgia tontonan ini juga memanjakan mata dengan animasinya. Alasannya dia menonton Doraemon Stand By Me 2 karena sudah menjadi tonton semenjak dia dulu kecil. DL kembali menegaskan bahwa adegan yang ada dalam film Doraemon Stand By Me 2 menurutnya layak untuk ditampilkan.

Informan terakhir atau keenam yaitu DH yang memberikan pendapatnya mengenai film Doraemon Stand By Me 2. Menurutnya film ini menarik dan mampu membuat terharu sekaligus kesal dengan sifat tokoh yang ada dalam film tersebut. Kisah yang menarik dalam film Doraemon Stand By Me 2 mampu menampilkan kesan yang bagus untuk film tersebut. Kemenarikan dalam kisah film ini belum mampu memberikan kesan karena kurang mendapatkan perasaan yang

menyentuh. Tanggapannya terkait tontonan bagi remaja adalah hal yang bagus karena menampilkan kisah yang menarik.

Resepsi Khalayak mengenai tokoh dalam film Doraemon Stand By Me 2

Tokoh dalam film Doraemon Stand By Me 2 memiliki beragam karakter. Namun yang menjadi sorotan dalam film ini adalah Nobita. Hal ini dapat dikatakan demikian karena masalah dan cara penyelesaian masalahnya berada di tangan Nobita. KT memberikan pendapatnya mengenai tokoh utama dalam cerita ini adalah Nobita. Selain sifatnya selalu bergantung pada orang lain dan mudah menyerah, letak masalah pada film ini ada pada Nobita. Nobita sebagai tokoh utama menurut KT karena masalah yang terjadi ada pada diri Nobita. Karakter Nobita yang menurutnya selalu bergantung orang lain terutama Doraemon.. KT juga menambahkan peran tokoh lain seperti Doraemon adalah untuk membantu Nobita ketika sedang mengalami masalah. Dia juga menambahkan bahwa adegan yang membuatnya terharu adalah ketika Nobita dilahirkan dan ketika Nobita menikah dengan Shizuka.

Informan kedua adalah DP memberikan pendapatnya mengenai Nobita sebagai tokoh utama. Menurutnya Nobita adalah orang yang malas dan takut akan masalah. Alasan tokoh utama dalam film Doraemon Stand By Me adalah Nobita karena yang dimaksud "Me" dalam judul adalah Nobita. Masalah yang dialami Nobita adalah lari dari Shizuka karena takut dengan dirinya. Masalah utamanya tentu berada pada Nobita yang kabur dari pernikahan dengan Shizuka. DP berpendapat terhadap tokoh lain seperti Doraemon jarang dan lebih sering Nobita yang ditampilkan. Adapun karakter lain yang tidak disukai adalah Dekisugi yang ingin merebut Shizuka, kemudian Giant dan Suneo

Informan ketiga AN ikut dalam memberikan pendapatnya terkait tokoh dalam film Doraemon Stand By Me 2. Pendapat ini agak berbeda dibanding sebelumnya. AN beranggapan bahwa Doraemon adalah tokoh utama dalam film ini karena sering sekali menyorot Doraemon. Menurutnya Doraemon terlalu memanjakan Nobita dan kurang berpikir ketika menggunakan alat-alat ajaib yang dimilikinya. Frekuensi muncul antara Nobita dan Doraemon lebih sering Doraemon. Tokoh Nobita menurut AN adalah pengecut dan tidak

percaya diri serta masih bersifat kekanak-kanakan. Karakter yang tidak disukai adalah Giant dan Suneo karena menyebalkan. Adapun menurut AN yang membuatnya terharu adalah adegan dimana Nobita dimanja oleh neneknya.

Informan keempat adalah VS yang berpendapat mengenai tokoh utama dalam film Doraemon Stand By Me 2. Tokoh utama dalam film ini Nobita karena yang disorot di awal hingga akhir adalah Nobita. Tokoh Nobita menurutnya adalah sosok yang mudah putus asa dan masalah yang dihadapi Nobita sangat banyak dimulai dengan nilai yang jelek hingga tidak bisa lepas dari masa lalu yaitu neneknya. Adapun Shizuka adalah karakter yang menurutnya baik hati karena mampu menerima Nobita dengan segala kekurangan dan masalahnya. Menurut VS karakter yang selalu mendukung Nobita adalah Doraemon. Adapun menurutnya Shizuka sangat baik pada Nobita.

Informan selanjutnya adalah DL yang beranggapan tokoh utama dalam film Doraemon Stand By Me 2 adalah Nobita. Menurutnya Nobita menjadi kunci dan pusat masalah yang ada pada film ini. Masalah yang dialami oleh Nobita adalah diri sendiri. Inti masalah dari film tersebut adalah Nobita yang kurang percaya dengan dirinya. Ketakutan pada dirinya menyebabkan takut akan masa depan dan sulit untuk melangkah. Tokoh yang menjadi pendukung Nobita menurut DL adalah Doraemon. Meskipun judul film adalah Doraemon namun dia menjadi karakter pendukung Nobita dalam menghadapi setiap masalahnya.

Informan terakhir atau keenam adalah DH. Menurutnya tokoh utama dalam film Doraemon Stand By Me 2 adalah Nobita. Hal ini karena menceritakan tentang masa lalu dan masa depan Nobita. Menurutnya Nobita adalah orang yang menangis tapi pantang menyerah. Masalah yang dihadapi Nobita sendiri adalah ketika kehilangan mesin waktu dan dirinya di masa depan. Meskipun begitu menurutnya Nobita adalah karakter yang pantang menyerah.

Resepsi Khalayak mengenai pesan Moral dalam film Doraemon Stand By Me 2

Informan pertama yaitu KT menyampaikan pendapatnya mengenai pesan moral dan nilai yang didapat setelah menonton film Doraemon Stand By Me 2. Pesan yang didapat menurutnya adalah Menepati janji dan bekerja keras agar tidak menyesal. Menurut KT Nobita telah menepati janji yang dibuat dengan

neneknya. Tambahan dari KT adalah pesan untuk bekerja keras ketika saat ini karena hal itu akan membantu masa depan kita nantiya. KT mampu memahami definisi pesan moral yang mana hal itu adalah hal yang baik dan dapat diterapkan di kehidupan.

Informan kedua adalah DP yang beranggapan sebaliknya mengenai film Doraemon Stand By Me 2. Menurutnya tidak ada pesan yang dapat diambil dan kurang berkesan. Tidak ada yang membuatnya terharu. Bahkan pesan moral dalam film tersebut tidak tersampaikan. Pendapat DP mengenai pesan yang ada dalam film Doraemon Stand By Me 2 kurang bisa diterima, terlebih terkait pesan moral itu sendiri.

Informan ketiga adalah AN yang paham tentang pesan moral. Menurutnya pesan moral adalah hal baik yang diambil dalam sebuah peristiwa. Menurutnya pesan yang dapat diambil dari film Doraemon Stand By Me 2 adalah menghargai apa yang dimiliki. Adapun nilai yang dapat diambil dari film tersebut adalah harus percaya diri dan pantang menyerah.

Informan keempat VS memberikan pendapatnya mengenai pesan yang ada pada film Doraemon Stand By Me 2. Dia tidak begitu paham mengenai definisi pesan moral tetapi menurutnya nilai yang bisa diambil adalah harus berani menghadapi masa depan dan jangan lari dari kenyataan. Film ini membuatnya terkesan dan terharu ketika neneknya menyembunyikan Nobita dan karakter Shizuka yang penegertian. Hal ini menyadarkan dia bahwa malas belajar bisa memperburuk masa depan. Masalah ini seperti yang dialaminya yang mana malas memperbaiki diri.

Informan kelima adalah DL yang turut serta memberikan pendapatnya mengenai pesan yang ada pada film Doraemon Stand By Me 2. Pesan moral menurut DL adalah amanat yang terkandung yang berisi nilai-nilai kehidupan. Menurutnya pesan yang ada dalam film tersebut adalah motivasi yang kuat bisa datang dari teman dekat kita. Adapun menurutnya nilai yang dapat diambil adalah tolong menolong dan arti menjadi seseorang yang bersikap dewasa.

Informan keenam adalah DH juga memberikan pendapat mengenai pesan yang ada dalam film Doraemon Stand By Me 2. Menurutnya pesan yang dapat diambil dalam film tersebut adalah menjadi diri sendiri dan berusaha menepati janji. Adapun menurutnya

film tersebut mengajarkan untuk Tanggung jawab dan pantang menyerah.

Beragam Resepsi Khalayak Mengenai Film Doraemon Stand By Me 2

Penerimaan KT mengenai film Doraemon adalah film menarik dan bagus diperoleh melalui pengalaman ketika kecil sering melihat Doraemon melalui televisi. Genre film yang disukai oleh KT juga sama dengan genre film Doraemon Stand By Me 2. Kesamaan genre yang sama dalam sebuah film membuat KT lebih mudah dan setuju dengan mengenai film Doraemon adalah film yang bagus dan menarik. Pernyataan yang dikeluarkan oleh KT menunjukkan bahwa ia berada pada posisi dominan. Hal ini sesuai dengan teori analisis resepsi dari Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018), secara kebetulan pesan yang disampaikan disukai oleh khalayak dan memiliki budaya yang dominan.

Pernyataan yang diberikan oleh DP yang sebagian besar pendapatnya menolak bagus dan menarik dalam adegan film Doraemon Stand By Me 2 menunjukkan bahwa dia berada dalam posisi oposisi. Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) posisi oposisi adalah dimana pesan media ditolak dan diganti dengan cara berpikir khalayak. Hal ini disebabkan karena didasarkan pengalaman DP dalam menonton drama Korea yang biasanya menggunakan laptop. Kemudian menonton Doraemon yang memiliki perbedaan dari segi visual antara animasi dan nyata. Genre yang disukai DP adalah *romance*, sedangkan dalam film Doraemon Stand By Me 2 tidak menonjolkan genre *romance*.

Penerimaan AN mengenai film Doraemon Stand By Me 2 adalah film yang bagus dan menarik dipengaruhi oleh pengalaman dalam menonton film. AN sejak kecil sering menonton film melalui televisi. AN juga menonton film ini hingga dua kali. Melihat kondisi dan pernyataan AN dapat diposisikan bahwa dia menempati pada posisi Dominan. Menurut Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) posisi dominan dimana terdapat kesamaan kesukaan antara pesan media dengan khalayak.

Informan keempat VS juga memberikan pendapatnya terkait film Doraemon Stand By Me 2. Pesan yang disampaikan dalam film tersebut berisi pembelajaran dan dapat menyadarkan diri untuk menjadi lebih baik lagi. Cerita dalam film

tersebut berkaitan dengan dirinya yang terkadang malas untuk memperbaiki diri. Namun alur cerita yang ada dalam film tersebut membuatnya pusing karena masa lalu dan berubah menjadi masa depan. Harus membutuhkan pikiran untuk menonton film *Doraemon Stand By Me 2*. Pernyataan yang disampaikan oleh informan VS menunjukkan pada posisi negosiasi. Hal ini dipengaruhi karena pengalaman salah satunya pengalaman dalam menonton film. Stuart Hall dalam Toni dan Fajariko (2017) mengatakan bahwa posisi negosiasi dimana khalayak tidak akan menerima pesan secara umum melainkan menggunakan kepercayaan dan keyakinan yang disesuaikan dengan latar belakang, sosial dan budaya.

Informan kelima DL yang berpendapat bahwa *Doraemon* sudah menjadi tontonannya ketika kecil dan penasaran untuk melihat cerita setelah *Doraemon Stand By Me* yang sebelumnya. Informan DL sendiri merupakan penggemar *Doraemon*. Ketika melihat film tersebut dia merasa kembali bernostalgia dengan tontonannya ketika kecil. Hal yang disukai oleh DL adalah peningkatan gambarnya yang membuat orang nyaman ketika melihat film tersebut. Genre yang disukai oleh DL sendiri adalah tentang perang. Berdasarkan pernyataan DL menunjukkan dia berada pada posisi negosiasi dalam menanggapi Film *Doraemon* film *Doraemon Stand By Me 2*. Menurut Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) bahwa posisi negosiasi adalah posisi dimana menerima secara ideologi namun melakukan pengecualian terhadap beberapa penerapan.

Informan terakhir adalah DH yang beranggapan bahwa film *Doraemon Stand By Me 2* bahwa film yang menarik dan bagus ditonton. Dia adalah seorang penggemar *Doraemon*. Alat-alat *Doraemon* menjadi salah satu alasan film menjadi menarik. Selain karena alat-alat yang menarik, kisah yang ada dalam film tersebut juga menarik. Pernyataan yang diberikan oleh DH menunjukkan bahwa dia berada dalam posisi dominan. Menurut Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) posisi dominan terjadi ketika pesan yang disampaikan oleh media disukai oleh khalayak.

Penokohan dan Karakter yang tepat dalam film *Doraemon Stand By Me 2*

Informan KT berpendapat bahwa tokoh Nobita sebagai tokoh utama memiliki sifat

pantang menyerah. Nobita memiliki sifat cengeng dan bergantung pada orang lain serta kurang mau berusaha lebih keras lagi. Ketika ada masalah kerap kali meminta bantuan *Doraemon*. Dari pendapat yang diberikan oleh KT menunjukkan bahwa dia berada pada posisi dominan. Posisi dominan menurut Stuart Hall dalam Toni dan Fajariko (2017) bahwa tidak ada perbedaan pemaknaan dan cenderung sama antara pesan yang dikirim dengan apa yang diterima oleh khalayak.

DP turut serta memberikan pendapatnya mengenai tokoh dalam film *Doraemon Stand By Me 2*. Tokoh utama dalam film tersebut menurutnya adalah Nobita. Masalah yang terjadi memang terletak pada tokoh utama yaitu Nobita. Keraguan Nobita dalam menikahi Shizuka karena takut bahwa Shizuka tidak bahagia bersama Nobita. Karakter Nobita sendiri adalah malas, ceroboh, cengeng, dan penakut. Berdasarkan pernyataan informan DP menunjukkan dia DP berada dalam posisi dominan terkait penokohan. Hal ini tentu sesuai dengan teori dominan oleh Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) yang mana pesan media menggunakan budaya dominan yang ada dalam diri khalayak. Pengalaman DP dalam menonton film *Doraemon* versi lain menjadikan tokoh Nobita sebagai tokoh utama. Shizuka dan *Doraemon* menjadi tokoh pendukung.

Informan selanjutnya adalah AN yang memberikan tanggapan yang berlawanan terkait tokoh utama dalam film *Doraemon Stand By Me 2*. Menurutnya tokoh utama dalam film ini adalah *Doraemon*. Pendapat ini diberikan oleh AN karena merasa *Doraemon* lebih sering muncul dibanding Nobita atau tokoh yang lain. Berdasarkan pendapat yang diberikan AN menunjukkan bahwa dia berada dalam posisi Negosiasi. Menurut Durham dan Kellner (2006) posisi negosiasi mengandung campuran dari oposisi yang dinegosasikan salah satunya adalah berkaitan dengan situasi. Hal yang mengakibatkan tokoh utama adalah *Doraemon* dapat terjadi karena situasi AN kurang fokus dalam menonton.

Informan keempat adalah VS yang setuju dengan Nobita sebagai tokoh utama dalam film *Doraemon Stand By Me 2*. Masalah dan penyelesaiannya terletak pada tokoh Nobita. Nobita itu adalah tokoh yang menurutnya sangat lemah. Tokoh lain yang mendukung Nobita adalah *Doraemon* yang selalu membantu Nobita dengan alat yang

dimilikinya. Setelah Berbagai pendapat yang dijabarkan oleh VS menunjukkan dia berada dalam posisi dominan. Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) mengatakan bahwa posisi dominan terjadi karena pesan media menggunakan kode dominan. Hal ini berdasarkan pengalaman VS yang pernah pergi ke negara Jepang dan kesukaannya menonton film Jepang.

Informan kelima DL yang tidak begitu banyak memberi komentar mengenai tokoh dalam film *Doraemon Stand By Me 2*. Menurut Nobita adalah sebagai tokoh utama karena letak permasalahannya ada pada diri Nobita. Film ini meskipun namanya adalah *Doraemon*, tetapi tokoh utamanya tetap Nobita. Dari pendapat yang telah diutarakan menunjukkan bahwa DL berada dalam posisi negosiasi. Stuart Hall dalam Toni dan Fajariko (2017) mengatakan bahwa pesan yang diterima disesuaikan dengan latar belakang. Pendapat ini dipengaruhi oleh latar belakang dimana dirinya mengalami hal berat hingga harus berhenti kuliah dan bekerja untuk menyambung hidupnya.

Informan terakhir adalah DH yang berpendapat bahwa tokoh utama dalam film *Doraemon Stand By Me 2* adalah Nobita. Cerita yang ada dalam film tersebut mengisahkan tentang Nobita di masa lalu, depan, dan sekarang. Berdasarkan pernyataan DH menunjukkan bahwa DH berada dalam posisi dominan. Menurut Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) posisi dominan dapat terjadi jika media secara kebetulan mampu memberikan budaya yang dominan dalam pesan tersebut.

Pesan moral dalam film *Doraemon Stand By Me 2*

Informan KT memberikan pendapatnya mengenai pesan moral yang ada dalam Film *Doraemon Stand By Me 2*. Menurutnya pesan moral adalah hal baik yang dapat ditiru Nilai yang dapat diambil dari film tersebut adalah nilai dimana kita harus menepati janji yang telah dibuat. Berdasarkan pendapat KT menunjukkan bahwa dia berada dalam posisi dominan. Posisi dominan menurut Stuart Hall dalam Toni dan Fajariko (2017) yang mana tidak ada perbedaan penafsiran antara pengirim dan penerima pesan.

Berbanding terbalik dengan informan KT. Pendapat DP mengenai pesan yang didapat dalam film *Doraemon Stand By Me 2*

menurutnya kurang tersampaikan. Film ini bahkan tidak begitu berkesan dari pada film yang sebelumnya. Berdasarkan pendapat yang dikatakan DP, maka dia berada dalam pada posisi oposisi. Posisi oposisi menurut Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) bahwa audiens menolak pesan yang dimaksudkan dan menggantikannya dengan cara berpikir. Adapun cara berpikir dalam hal ini dipengaruhi dengan latar belakang berupa pengalaman menonton film.

Informan ketiga adalah AN yang setuju dengan pesan moral yang ada dalam film *Doraemon Stand By Me 2*. Menurutnya pesan yang dapat diambil adalah dimana kita harus bisa menghargai apa yang kita miliki. Adapun nilai yang dapat diambil adegan yang ditampilkan harus percaya dengan diri sendiri dan memilih tidak menyerah meskipun mendapatkan masalah yang sangat besar. Yakin dengan diri sendiri dan pantang menyerah merupakan peran Nobita dalam film tersebut. Berdasarkan pendapat yang diberikan oleh AN menunjukkan berada dalam posisi dominan. Menurut Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) bahwa posisi dominan terjadi karena pengirim pesan menggunakan kode budaya yang dominan dalam masyarakat.

Informan berikutnya adalah VS yang setuju dengan pesan yang ada dalam film *Doraemon Stand By Me 2*. Adapun menurutnya pesan yang dapat diambil adalah harus berani menghadapi masa depan. Jangan kabur dari masalah yang sedang dihadapi karena masalah akan selalu datang nantinya. Berdasarkan pendapat yang diberikan oleh VS menunjukkan dia berada di posisi dominan. Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) mengatakan bahwa posisi dominan terjadi karena sebagian besar budaya sama antara pengirim dan penerima. Pengalaman VS dalam magang di negara Jepang membuktikan bahwa negara Jepang adalah negara yang gila kerja. Kerja keras ini tergambar pada karakter Nobita yang pantang menyerah dalam film *Doraemon Stand By Me 2*.

Informan kelima DL yang memberikan pendapatnya mengenai pesan yang ada dalam film *Doraemon Stand By Me 2*. Menurutnya pesan yang dapat diambil dari film ini adalah perlunya alasan yang kuat untuk orang benar-benar dapat berubah. Alasan untuk berubah dapat didapatkan melalui orang terdekat ketika seperti keluarga. Adapun nilai yang dapat diambil adalah menjadi seorang yang dewasa

dan mampu menolong satu sama lain. Pendapat yang diberikan dan dikaitkan dengan pengalamannya pribadi menjadikan DL berada dalam posisi dominan. Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha, dkk (2018) mengatakan bahwa dominasi budaya yang dominan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Pengalaman ketika menonton film Doraemon sendiri merupakan tontonan ketika DL masih kecil.

Informan terakhir adalah DH yang memberikan pendapatnya mengenai pesan dalam Film Doraemon Stand By Me 2. Menurutnya film ini mengajarkan untuk menjadi diri sendiri dan menepati janji yang dibuat dengan orang lain. Adapun nilai yang dapat diambil dalam film ini adalah bertanggung jawab atas apa yang dilakukan dan pantang menyerah dengan apa yang dihadapinya. Berdasarkan dari informasi yang diberikan oleh DH menunjukkan bahwa dia berada dalam posisi posisi negosiasi. Stuart Hall (1980: 128) dalam Nugraha dkk (2018) yang mengatakan bahwa posisi negosiasi adalah menerima ideologi dominan tetapi menolak dalam menerapkannya. Faktor DH dipengaruhi oleh budaya yang tinggal di lingkungan Jawa.

Fungsi film Doraemon Stand By Me 2 sebagai Media Komunikasi

Film sebagai komunikasi massa memiliki pengaruh yang kuat dan luas dalam menyampaikan informasi. Sesuai dengan yang terdapat pada undang-undang perfilman bab 2 pasal 4 bahwa film mempunyai enam fungsi. Keenam fungsi ini adalah budaya, pendidikan, hiburan, informasi, pendorong karya kreatif, dan ekonomi. Menurut Subadi (2017) berdasarkan UU No 33 Tahun 2009 mengenai film bertujuan agar mampu mewujudkan akhlak yang baik, memiliki kecerdasan kehidupan dalam berbangsa, terpeliharanya kesatuan dan persatuan, melestarikan budaya, dan mensejahterakan masyarakat.

1. Budaya

Keenam informan disini merupakan warga negara Indonesia dimana dalam pendidikan karakter para anak-anak dibiasakan untuk meminta tolong, maaf, dan terima kasih. Latar belakang mereka tentu adalah pernah duduk dibangku sekolah dasar dan hal itu selalu diajarkan ketika berada di sekolah.

2. Hiburan

Keenam informan sependapat dengan fungsi film sebagai media hiburan. Film Doraemon Stand By Me 2 mampu menghibur

keenam informan di waktu luang. Pengalaman keenam informan mengenai masa kecilnya yang menonton film Doraemon menjadikan film ini menjadi salah satu yang diminati sejak dulu.

3. Pendidikan

Dari keenam informan hanya satu yang merasa tidak mendapatkan fungsi pendidikan dalam film Doraemon Stand By Me 2. Menurut DP pesan moral yang ada dalam film ini tidak tersampaikan dan hanya menjadi fungsi hiburan dan informasi karena mengobati rasa penasaran. Berdasarkan pengalaman dalam menonton film, DP lebih mampu menangkap pesan moral dari film yang menggunakan visual nyata, bukan animasi. Kelima informan lain setuju dengan pesan moral dan nilai yang ada dalam film tersebut.

4. Informasi

Keenam informan mendapatkan informasi dari apa yang dilihat melalui film Doraemon Stand By Me 2. Rasa penasaran ingin menonton kelanjutan dari film sebelumnya telah terjawab dalam film ini. Informasi yang didapat setelah menonton film ini adalah jadi mengetahui Nobita dan Shizuka telah melangsungkan pernikahan. Informasi tersebut didapat dari alur cerita dalam film tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan mengenai analisis resepsi film Doraemon Stand By Me 2 yang sebelumnya telah dijabarkan. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari ketiga kategori mengenai film Doraemon Stand By Me 2. Sebagian besar informan yang menonton berada dalam posisi dominan. Posisi dominan disini dikaitkan dengan pengalaman informan yang masa kecilnya diisi oleh film Doraemon. Adapun negosiasi dan oposisi hanya sebagian kecil yang mana dipengaruhi oleh kebiasaan menonton film drama dan disesuaikan dengan kondisi yang ada.
2. Pada bagian alur cerita didalam film Doraemon Stand By Me 2 khalayak sebagian besar berada didalam posisi dominan. Pengalaman dalam menonton film Doraemon ketika masa kecil. Adapun kondisi yang santai ketika menonton membuat khalayak mampu terjun ke dalam film tersebut Selain itu khalayak yang berada dalam negosiasi beranggapan karena genre film yang berbeda. Terakhir di posisi oposisi yang lebih tertarik dan tersentuh pada film sebelumnya, hal ini terjadi karena

- pada Doraemon Stand By Me lebih memperlihatkan Nobit dan Shizuka.
3. Pada bagian penokohan dalam film Doraemon Stand By Me 2. Sebagian besar berada dalam posisi dominan. Tokoh Nobita memiliki peran penting dalam cerita tersebut. Sebagai inti masalah sekaligus kunci dari permasalahan tersebut. Adapun tokoh lain yang mampu menyentuh dan membuat terkesan dengan adegan yang diperankan tokoh. Adapun posisi negosiasi yang merasa bahwa tokoh dalam film kurang dapat membawakesan hingga terharu. Penokohan dalam hal ini disesuaikan dengan pengalaman menonton film Doraemon. Perbedaan pemaknaan disini dikarenakan perbedaan jenjang Pendidikan yang memandang beda sebuah permasalahan.
 4. Pada bagian pesan dalam film sebagian besar khalayak berada dalam posisi dominan. Pesan dimaknai sama karena sebagian besar budaya dominan sama dengan khalayak. Kesukaan film Doraemon dan keterkaitannya dengan kondisi yang ada membuat pesan dalam film tersampaikan melalui dialog antar tokoh dan penyelesaian masalah. Kemudian ada posisi Negosiasi dimana dalam hal ini pesan telah dimaknai secara ideologi namun bertentangan dengan kebudayaan Jawa yang ada. Posisi selanjutnya ada pada posisi oposisi yang kurang dapat merasakan dan menerima pesan dikarenakan bosan dan kebiasaan menonton film Drama.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Abidin, A. M. (2021). Pendidikan Moral dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 57-67.
- Asri, R. (2020). Membaca film sebagai sebuah teks: analisis isi film “nanti kita cerita tentang hari ini (nkethi)”. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74-86.
- Auliyah, A., & Flurentin, E. (2016). Efektifitas penggunaan media film untuk meningkatkan empati siswa kelas VII SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 19-26.
- Creswell, J. W. (2017). *RESEARCH DESIGN*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif.
- Ishlah, I. N., Widagdo, M. B., & Lukmantoro, T. (2022). Pemaknaan Khalayak Media Berbasis Komunitas Interpretif: Studi Pemaknaan Androgini Dalam Film Kucumbu Tubuh Indahku. *Interaksi Online*, 10(3), 342-354.
- Kellner, Douglas M & Durham, Meenaakshi Gigi. (2006). *Media and Cultural Studies*. Amerika Serikat: Blackwell Publishing.
- Listiyorini, M. (2019). *Analisis Resepsi Orang Tua Terhadap Unsur Bullying Dalam Serial Animasi Doraemon Di Rcti* (Doctoral dissertation, Universitas Bhayangkara Surabaya).
- Liza, Z. N., & Harun, M. (2018). Analisis Pesan Moral Berdasarkan Stratifikasi Sosial Tokoh dalam Novel-Novel Karya Arafat Nur. *Master Bahasa*, 6(1), 1-12.
- Malau, R. (2011). Khalayak Media Baru. *Jurnal The Messenger*, 3(1), 51-56.
- Mcquail, Denis. (2009). *Mass Communication Theory*. Singapore: SAGE.
- Nasrullah, R. (2018). Riset khalayak digital: Perspektif khalayak media dan realitas virtual di media sosial.
- Negara, P. N., & Amal, N. N. (2015). Media habit: Remaja pendengar radio usia 14-19 tahun di Kota Solo. *Jurnal Komunikasi Massa*, vol, 1.
- Novita, E. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Menonton Film Porno pada Remaja. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 4(1), 31-44.
- Pawaka, D., & Choiriyati, W. (2020). Analisis Resepsi Followers Milenial@indonesiafeminis dalam Memaknai Konten Literasi Feminisme. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 70-86.
- Pratama, D. Y., Iqbal, I. M., & Tarigan, N. A. (2019). Makna Televisi Bagi Generasi Z. *Inter Komunka: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 88-103.
- Prawinugraha, A., Latief, J., & Sugiono, S. (2020). Kajian Faktor Pencurian Peralatan Vital Kelong Apung Nelayan Kelurahan Kawal Kabupaten Bintan. *Jurnal Masyarakat Maritim*, 4(2), 75-81.
- Sakti, B. C., & Yulianto, M. (2018). Penggunaan media sosial instagram dalam pembentukan identitas diri remaja. *Interaksi Online*, 6(4), 490-501.
- Subadi, I. (2017). Pesan pendidikan karakter pada anak usia sekolah dalam serial film

animasi Upin & Ipin episode “Iqra”. *The message of character education to school age children in the animated film series Upin & Ipin Episode “Iqra”*. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 81-95.

Toni, A. A., & Fajariko, D. (2017). Studi Resepsi Mahasiswa Broadcasting Universitas Mercu Buana Pada Film Journalism “Kill The Messenger”. *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 151-163.

Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2), <https://www.kaskus.co.id/thread/603186fc8e03503c7947fee5/review-stand-by-me-doraemon-2-sukses-bikin-emosi-campur-aduk/> Diakses pada 1 Oktober 2022

<https://www.republika.co.id/berita/m5yfh8sd/berita/2021/10/01/belajar-dari-pendidikan-moral-di-jepang>”. Diakses pada 1 Oktober 2022

<https://www.tribunnews.com/seleb/2021/10/01/stand-by-me-doraemon-2-jadi-film-dengan-penonton-cgv-terbanyak-di-2021> Diakses pada 1 Oktober

