



MALAYSIAN JOURNAL OF ISLAMIC DEVELOPMENT

<https://e-journal.uum.edu.my/index.php/myjid>

How to cite this article:

Marzuki, S. & Abdul Hamid, Z.K. (2026). Wacana teologi dalam lirik lagu tema doraemon: Analisis semantik dan penilaian akidah Islam. *Malaysian Journal of Islamic Development*, 1(1), 157-171. <https://doi.org/10.32890/myjid2026.1.1.11>

WACANA TEOLOGI DALAM LIRIK LAGU TEMA DORAEMON: ANALISIS SEMANTIK DAN PENILAIAN AKIDAH ISLAM

¹Suryadi Marzuki & Zetty Kartini Abdul Hamid

Pusat Pengajian Bahasa, Tamadun dan Falsafah,
Universiti Utara Malaysia, Kedah, Malaysia.

¹Corresponding author: suryadi@uum.edu.my

Received: 24/5/2026

Revised: 7/7/2026 Accepted: 27/7/2026

Published: 31/7/2026

ABSTRAK

Animasi Jepun *doraemon* merupakan antara bahan tontonan yang sangat popular dalam kalangan kanak-kanak dan remaja di Malaysia. Populariti ini bukan sahaja terhad kepada jalan cerita dan watak, bahkan turut melibatkan lagu tema (*opening theme song*) yang diulang tayang secara berterusan. Walau bagaimanapun, aspek lirik lagu tema animasi ini jarang diberikan perhatian dalam kajian akademik, khususnya dari sudut implikasi terhadap pembentukan akidah kanak-kanak dan remaja Islam. Oleh itu, objektif kajian ini adalah untuk menganalisis secara semantik lirik lagu pembuka *doraemon* dengan meneliti aspek lirik dan mesej tersirat serta implikasinya terhadap akidah kanak-kanak dan remaja Muslim. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui kaedah analisis kandungan berasaskan semantik. Analisis tertumpu kepada makna literal dan implisit dalam lirik lagu, konteks penggunaannya dalam naratif animasi, serta mesej yang disampaikan secara langsung atau tidak langsung kepada penonton. Data dianalisis dengan menilai kesesuaiannya berdasarkan prinsip-prinsip asas akidah Islam. Hasil kajian mendapati bahawa lirik lagu tema animasi *doraemon* mengandungi unsur-unsur yang bercanggah dengan akidah Islam, khususnya dari sudut kepercayaan terhadap entiti dan kuasa ajaib yang mampu merealisasikan impian, memberikan pertolongan mutlak, serta keupayaan mengubah masa depan dan masa lampau. Unsur-unsur ini bertentangan dengan konsep hakikat masa, ilmu ghaib dan ketentuan takdir sebagaimana yang digariskan dalam akidah Islam. Selain itu, kajian ini turut mendapati kebarangkalian kesan negatif terhadap sikap dan sahsiah kanak-kanak dan remaja, antaranya pembentukan harapan palsu, pengurangan motivasi untuk berusaha, serta kebergantungan kepada unsur khayalan dalam menyelesaikan tugas sekolah dan kehidupan seharian. Kesimpulannya, kajian ini

menegaskan keperluan penilaian kritis terhadap kandungan hiburan kanak-kanak agar selari dengan nilai dan asas akidah Islam.

Kata kunci: Wacana teologi, lagu tema doraemon, semantik, akidah Islam.

ABSTRACT

The Japanese animation doraemon is among the most popular entertainment media consumed by children and adolescents in Malaysia. Its popularity extends beyond the storyline and characters to include the opening theme song, which is repeatedly broadcast and widely recognized. Nevertheless, the lyrical content of the opening theme has received limited scholarly attention, particularly regarding its implications for the aqidah among Muslim children and adolescents. Therefore, this study aims to conduct a semantic analysis of the doraemon opening theme song by examining its lyrical elements, implicit messages, and their implications for the aqidah of Muslim youth. This study adopts a qualitative approach through semantic-based content analysis. The analysis focuses on the literal and implicit meanings embedded within the song lyrics, their contextual usage within the animated narrative, and the direct or indirect messages conveyed to the audience. The data were further evaluated in light of the fundamental principles of Islamic creed. The findings reveal that the lyrics of the doraemon opening theme contain elements that contradict Islamic aqidah, particularly in relation to beliefs concerning supernatural entities and magical powers capable of fulfilling desires, providing absolute assistance, and altering both the future and the past. Such elements are inconsistent with the Islamic concepts of the reality of time, knowledge of the unseen ('ilm al-ghayb), and divine predestination (qadar). Furthermore, the study also found the probability several negative effects on the attitudes and character development of children and adolescents, including the cultivation of false expectations, diminished motivation to strive independently, and dependency on fantasy-based solutions in dealing with academic tasks and daily life challenges. In conclusion, this study underscores the necessity for critical evaluation of children's entertainment content to ensure its alignment with Islamic values and the foundational principles of aqidah.

Keywords: Theological discourse, doraemon theme song, semantics, Islamic theology.

PENGENALAN

Masyarakat Malaysia menerima pengaruh budaya dan teknologi Jepun melalui pelbagai medium seperti animasi, komik dan permainan video. Antara animasi yang paling popular ialah *doraemon*, yang mendapat sambutan meluas dalam kalangan masyarakat pelbagai lapisan umur sejak ditayangkan pada tahun 2000. Populariti ini turut diperkukuh melalui penerbitan komik, video dan pelbagai produk berkaitan yang membantu menyebarkan budaya popular Jepun di Malaysia.

Kajian ini akan menganalisis lirik lagu *doraemon* dan kesan negatif yang terkandung dalam lirik animasi lagu *doraemon* mengikut perspektif akidah Islam. Berikut adalah penulis lirik lagu, pencipta melodi dan penyanyi asal *doraemon*.

Lirik lagu: Takumi Kusube. **Melodi:** Kikuchi Shunsuke. **Penyanyi asal:** Kumiko Osugi.

*Konna koto ii na Dekitara ii na
Anna yume konna yume ippai aru kedo Minna minna minna
Kanaete kureru Fushigina pokke de kanaete kureru*

*Sora wo jiyuu ni nobitai ina
Hai! Taikekoputaa!
An, An, An Tottemo daisuki Doraemon*

*Shukudai touban shiken ni otsukai Anna kotto konna koto
taihen dakedo
Minna, minna, minna*

*Tasukete kureru
Benrina dougu de tasukete kureru
Omocha no heitai da Sore! Tototsugeki!*

*An, An, An Tottemo daisuki Doraemon
Anna toko ii na Iketara ii na
Kono kuni ano shima takusan aru kedo Minna, minna, minna*

Pengaruh dan kesan negatif dalam sesebuah komik atau animasi, kebanyakan kajian lazimnya menumpukan perhatian terhadap aspek jalan cerita, pembinaan karakter, serta bahasa yang digunakan dalam karya animasi tersebut (Napier, 2005). Namun demikian, masih terdapat kekurangan kajian yang memberi penekanan terhadap peranan lagu pembuka (*opening theme song*) dan lagu penutup (*ending theme song*) dalam siri animasi, sedangkan kedua-duanya juga berpotensi membawa mesej yang boleh memberi kesan negatif kepada penonton atau peminat animasi.

Lirik lagu yang digunakan dalam siri animasi sering mengandungi makna tersirat atau tersurat yang melangkaui batas norma moral dan nilai kemanusiaan sejagat, termasuk nilai yang bertentangan dengan prinsip kehidupan beragama seperti dalam Islam (Rahim, 2016). Selain itu, pendedahan berulang terhadap lirik lagu tersebut berpotensi mempengaruhi pemikiran dan sikap penonton secara perlahan-lahan tanpa disedari, terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan remaja yang masih berada dalam fasa pembentukan identiti diri.

Lirik lagu tema *doraemon* turut memperlihatkan pelbagai gambaran seperti mesin masa, pintu ajaib dan alat-alat futuristik yang mampu mengubah realiti secara serta-merta. Walaupun unsur tersebut bertujuan merangsang kreativiti dan imaginasi, pendedahan yang berterusan tanpa bimbingan boleh menyebabkan sebahagian kanak-kanak sukar membezakan antara fantasi dan realiti. Dari perspektif pendidikan Islam, imaginasi dibenarkan selagi tidak menjejaskan pembentukan pemikiran yang rasional dan kebergantungan kepada sunnatullah. Kajian berkaitan lagu kanak-kanak dan media turut menegaskan bahawa proses pembentukan nilai moral bergantung kepada cara kandungan tersebut diterangkan dan dibimbing oleh pendidik, bukannya semata-mata kepada kandungan hiburan itu sendiri (Osman et al., 2025).

Selain itu, kesan negatif yang berpotensi dikenal pasti dalam lirik lagu tema *doraemon* ialah kandungan hiburan yang mengandungi unsur fantasi memerlukan penjelasan daripada ibu bapa dan guru supaya

kanak-kanak dapat membezakan antara imaginasi dan realiti serta memahami bahawa segala kekuasaan hakiki adalah milik Allah SWT (Osman et al., 2025 dan Al-Ghazālī, 2004).

Justeru permasalahan tersebut di atas menunjukkan keperluan pada satu kajian penyelidikan dilakukan bagi mengkaji apakah kesan negatif terhadap perkembangan kanak-kanak dan remaja Muslim dari sudut perspektif akidah Islam. Objektif kajian ini adalah menganalisis secara semantik lirik lagu pembuka *doraemon* dengan meneliti aspek lirik dan mesej tersirat serta implikasinya terhadap akidah kanak-kanak dan remaja Muslim.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis kandungan berasaskan semantik untuk meneliti lirik, konteks, mesej terkandung dalam lirik lagu pembuka *doraemon*. Lirik dianalisis dari segi makna teks dan konteks, mengambil kira tema lagu dan konteks budaya (Saeed, 2016).

Analisis seterusnya ditafsirkan menggunakan kerangka akidah Islam, khususnya aspek sudut hakikat dimensi masa depan dan lampau, ilmu ghaib dan takdir, bagi menilai kesesuaian mesej lirik terhadap pembentukan kepercayaan dan keyakinan kanak-kanak dan remaja. Kesahan dan kebolehpercayaan kajian diperoleh melalui prosedur sistematik, perbandingan makna literal dan kontekstual, serta rujukan kepada kajian terdahulu dan sumber ilmiah yang relevan (Andreansyah & Wahyono, 2025 dan Nabhila et al., 2023).

ULASAN KARYA

Masyarakat Malaysia mula menerima baik kemasukan budaya, industri dan teknologi Jepun melalui *Japan Boom*¹. *Japan Boom* telah melanda Malaysia apabila elemen-elemen budaya seperti bahasa Jepun, makanan Jepun, budaya popular Jepun seperti drama Jepun, komik Jepun (*manga*)², animasi Jepun (*saluran*) dan lagu Jepun tidak sahaja menjadi kegilaan ramai di Malaysia, malah di seluruh dunia (Iwabuchi, 2002 dan Napier, 2005).

Antara animasi Jepun yang paling diminati ialah *doraemon*, iaitu sebuah siri yang pada asalnya menyasarkan golongan kanak-kanak daripada peringkat tadika hingga pelajar sekolah rendah (Napier, 2005). Namun demikian, di Malaysia, *doraemon* turut mendapat sambutan meluas merentasi pelbagai lapisan masyarakat tanpa mengira usia (Iwabuchi, 2002). *Doraemon* hadir dalam dua bentuk utama,

¹ Japan Boom merujuk kepada fenomena peningkatan minat dan pengaruh budaya Jepun secara meluas di peringkat antarabangsa, khususnya dalam kalangan generasi muda, melalui penyebaran produk budaya popular seperti manga, saluran, permainan video, muzik J-Pop, fesyen, makanan Jepun, serta gaya hidup. Fenomena ini mula ketara sejak akhir 1980-an dan memuncak pada 1990-an hingga awal 2000-an, selari dengan globalisasi media, kemajuan teknologi penyiaran, dan strategi diplomasi budaya Jepun yang dikenali sebagai “Cool Japan” (Iwabuchi, K, 2002. *Recentring globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Durham, NC: Duke University Press).

² Manga ialah karya komik atau novel grafik yang berasal dari Jepun. Manga merangkumi pelbagai genre dan sasaran pembaca seperti *kodomo* (kanak-kanak), *shōnen* (remaja lelaki), *shōjo* (remaja perempuan), *seinen* (dewasa lelaki) dan *josei* (dewasa perempuan). Ia bukan sekadar hiburan, malah menjadi medium penceritaan yang mencerminkan budaya, nilai sosial, sejarah dan imaginasi masyarakat Jepun. Manga juga sering diadaptasi menjadi animasi (*saluran*), filem, dan permainan video (Gravett, P, 2004. *Manga: Sixty years of Japanese comics*. London: Laurence King Publishing)

iaitu komik dan animasi, yang saling melengkapi dalam menyebarkan pengaruh budaya popular Jepun (Allison, 2006).

Siri adaptasi animasi *doraemon* yang pertama telah dihasilkan oleh TMS Entertainment, sebuah syarikat penerbitan Jepun, dan mula disiarkan pada 1 April 1973 sehingga 30 September 1973 di saluran televisyen Nippon TV, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 25 episod (Clements, 2013). Seterusnya, siri adaptasi animasi *doraemon* yang kedua telah diterbitkan oleh Shin-Ei Animation dan mula ditayangkan pada 2 April 1979 sehingga 18 Mac 2005 di saluran televisyen TV Asahi (Clements & McCarthy, 2015).

Sepanjang tempoh tersebut, siri animasi *doraemon* telah disiarkan sebanyak 1,787 episod, sekaligus menjadikannya antara saluran dengan jumlah episod yang tertinggi di Jepun (Clements, 2013). Manakala dari sudut penerbitan komik pula, *doraemon* disenaraikan sebagai salah satu komik terlaris di dunia apabila mencatat jualan melebihi 100 juta salinan, yang menunjukkan pengaruh dan penerimaan global karya tersebut (Schodt, 2014).

Impak daripada budaya popular Jepun melalui animasi dan komik Jepun *doraemon* telah meluas ke peringkat global serta memberi pengaruh yang signifikan, termasuk pengantarabangsaan kosa kata seperti *manga*, *saluran*, *otaku* dan beberapa istilah Jepun lain yang kini diterima sebagai sebahagian daripada leksikon antarabangsa (Iwabuchi, 2002; Napier, 2005). Selain itu, komik dan animasi Jepun turut berupaya mempengaruhi pelbagai aspek lain seperti tingkah laku dan pola pemikiran penggemarnya, sama ada secara sedar mahupun tidak sedar, khususnya dalam kalangan remaja dan kanak-kanak yang membentuk sebahagian besar penonton budaya popular tersebut (Allison, 2006; Cavallaro, 2010).

Penyelidik mendapati wujud beberapa kajian yang mengkaji tentang animasi Jepun yang dijadikan sebagai sumber rujukan dalam kajian ini adalah kajian yang dilakukan oleh Roslina Mamat (2019) mengatakan bahawa Komik Jepun berkait rapat dengan budaya, sejarah, politik, ekonomi, keluarga, agama, kepercayaan dan gender masyarakat Jepun. Oleh itu komik Jepun merupakan refleksi kepada fantasi, kepercayaan, nilai, fantasi dan mitos masyarakat Jepun. Pengaruh yang positif tidak akan menjadi satu masalah namun kesan pengaruh yang negatif ini dikhuatiri kerana ia membentuk identiti budaya dalam diri remaja atau kanak-kanak yang menjadi penggemar manga dan saluran ini (Roslina Mamat, 2019).

Nor Azlili bt Hassan et al. (2018) pula, melalui kajian mereka mendapati komik dan animasi Jepun sangat penting sejak tahun 1980 hingga sekarang. Siri televisyen animasi Jepun telah menembusi budaya di bandar-bandar utama di Asia termasuk Malaysia. Produk watak kartun Jepun, seperti *hello kitty*, *sailormoon*, *dragonball*, *naruto* dan *digimon* sangat popular dalam kalangan kanak-kanak dan orang muda.

Produk tersebut telah dieksport dan diimport ke seluruh negara dan budaya sempadan. Keadaan ini memberi kesan yang positif kepada pengilang dan pengusaha untuk mempromosikan produk atau perkhidmatan mereka. Senario ini menunjukkan bahawa budaya animasi diterima dengan positif oleh belia dan persepsi terhadap animasi telah banyak berubah (Nor Azlili bt Hassan et al, 2018).

Sementara kajian oleh Lu & Zhang (2019), melihat pengaruh positif dan pengaruh negatif dalam animasi Jepun terhadap remaja di China. Terdapat dua pengaruh positif dan lima pengaruh negatif. Kajian ini mengatakan bahawa melalui tontonan animasi dapat menghilangkan tekanan. Menonton

animasi dapat mengurangkan kepenatan, meredakan ketegangan serta dapat mengeluarkan emosi negatif di dalam diri (Lu & Zhang, 2019).

Kajian di atas menyebutkan perkembangan animasi Jepun industri derivatif juga memberi kesan kepada kehidupan kanak-kanak dan remaja kerana kurang kemampuan menilai secara kognitif. Banyak cerita animasi Jepun yang mempunyai tema negatif, termasuk adegan keganasan, kebencian, kesakitan, cemburu, dendam dan sedih. Terdapat juga beberapa gambar pornografi dan penderaan seksual. Karya-karya ini telah muncul dalam banyak karya animasi bahkan telah menduduki posisi arus perdana.

Animasi Jepun juga mengandungi subkultur yang menghapus kebersamaan dalam diri remaja secara khusus, dengan mengabaikan kerja secara berpasukan ketika menyelesaikan masalah. Malah turut menekankan kemampuan peribadi kerana tidak mempunyai pemahaman dan pertimbangan secara komprehensif mengenai masalah. Terdapat juga kandungan anti-budaya dalam animasi Jepun yang mempunyai kesan buruk terhadap pembentukan remaja. Militarisme, nasionalisme radikal, dan juga nazisme baru, semuanya muncul dalam karya saluran Jepun, yang tidak kondusif untuk pembentukan patriotisme.

Melalui literasi-literasi kajian yang dibincangkan di atas, menunjukkan terdapat perbezaan pendapat berkenaan pengaruh positif dan pengaruh negatif yang memerlukan huraian lebih lanjut mengenai komik dan animasi Jepun yang sudah lama bertapak di Malaysia, khususnya dari sudut keyakinan dan kepercayaan yang terkandung dalam animasi *doraemon*.

PERBINCANGAN: ANALISIS LIRIK LAGU TEMA ANIMASI *DORAEMON*

Lirik lagu pembuka animasi *doraemon* dikarang oleh Takumi Kusube dan Kikuchi Shunsuke pula adalah pencipta melodi dengan irama menarik dan mudah ikuti oleh pendengar. Lirik dan melodi yang menarik menjadikan lagu pembuka *doraemon* keriangannya sehingga digemari oleh peminat animasi *doraemon* ini.

Pembahagian konteks dalaman lirik lagu *Doraemon*:

Bahagian Pertama:

*Konna koto ii na
Deketara ii na
Anna yume4 konna yume ippai
aru kedo
Minna minna minna
Kanaete kureru
Fushigi na POKKE de kanaete
kureru
Sora wo jiyuu ni tobitai na
(Hai! Takekoputaa!)*

Korus:

*AN... AN... AN
Tottemo daisuki*

Bahagian Kedua:

*Shukudai touban shaken ni
otsukai
Anna koto konna koto taihen
dakedo
Minna minna minna
Tasuke te kureru
Benri na dougu de tasukete
kureru
Omocha no heitai da
(Sore! Totsugeki!)*

Korus:

*AN... AN... AN
Tottemo daisuki
DORAEMON....*

Bahagian Ketiga:

*Anna toko ii na
Iketara ii na
Kono kuni ano shima takusan
aru kedo
Minna minna minna
Ikasete kureru
Mirai no kikai de ikasete kureru
Sekai ryokou ni ikitai na
(Ufufu... Doko demo DOA!)*

Korus:

*AN... AN... AN
Tottemo daisuki
DORAEMON....*

Terjemahan Secara Kolektif dan Keseluruhan Bahagian Pertama

Lirik lagu pembuka animasi *doraemon* bahagian pertama adalah:

*Minna minna minna
Kanaete kureru
Fushigina pokke de kanaete kureru*

Terjemahan lirik lagu pembuka animasi *doraemon* bahagian pertama seperti mana dalam jadual berikut.

Jadual 1

Terjemahan secara kolektif dan keseluruhan bahagian pertama lirik.

Lirik Asal (Bahasa Jepun)	Terjemahan (Bahasa Melayu)
<i>Konna koto ii na</i>	Perkara sebegini merupakan sesuatu yang menggemirakan
<i>Dekitara ii na</i>	Alangkah baiknya sekiranya dapat direalisasikan
<i>Anna yume konna yume ippai aru kedo</i>	Terdapat pelbagai impian, sama ada impian itu atau impian ini
<i>Minna minna minna</i>	Kesemuanya tanpa pengecualian
<i>Kanaeta kureru</i>	Direalisasikan dengan bantuan
<i>Fushigina poke de kanaete kureru</i>	Direalisasikan melalui penggunaan poket Ajaib
<i>Sora o jiyu ni tobitai na</i>	Hasrat untuk terbang bebas di angkasa
<i>Hai! Takekoputa!</i>	Seruan terhadap alat penerbangan “Takekoputa”

Sumber: Analisis Kajian

Analisis Lirik Lagu Bahagian Pertama: Meminta Pertolongan Merealisasi Impian dan Keinginan

Lirik lagu bahagian pertama adalah penceritaan komik dan animasi *doraemon* yang mengandungi keyakinan dan kepercayaan meminta pertolongan agar realisasi impian dan keinginan tercapai melalui robot masa hadapan yang menyerupai kucing berbentuk robot yang dianugerahkan kewujudannya kepada Nobita iaitu watak utama dalam animasi ini dan watak Nobita dalam animasi ini adalah sebagai seorang pelajar sekolah rendah.

Mengikut konteks penceritaan tersebut menunjukkan bahawa semua yang dihajati dan diinginkan oleh Nobita dapat direalisasikan melalui keyakinan dan kepercayaan poket ajaib *doraemon* tanpa perlu

sebarang usaha. Berdasarkan konteks tersebut didapati ada tiga pengaruh negatif yang bercanggah dengan akidah Islam dalam konteks lirik lagu bahagian pertama tersebut.

Pada perkataan “*kanaetekureru*” dalam lirik lagu *doraemon* bermaksud hajat atau kemahuan seseorang yang pasti akan ditunaikan. Manakala dari sudut keyakinan dan kepercayaan Islam tidak semua yang dihajati atau inginkan mesti berlaku. Ini termasuk dalam memberikan harapan palsu yang akan memberi kesan buruk pada keyakinan dan kepercayaan serta minda kanak-kanak bergantung hati pada robot berbentuk kucing yang mustahil dapat merealisasikan impian dan keinginan mereka.

Islam melarang memberikan harapan palsu seperti mana Allah SWT menyebutkan dalam Surah al-Hajj ayat 30:

فَاجْتَنِبُوا الرِّجْسَ مِنَ الْأَوْثَانِ وَاجْتَنِبُوا قَوْلَ الزُّورِ.

Bermaksud: “Maka jauhilah olehmu berhala-berhala yang najis itu dan jauhilah perkataan-perkataan dusta”.

Rasulullah SAW juga bersabda berkaitan dengan memberikan janji palsu termasuk salah satu kriteria sifat munafik, selain berbicara dusta, mengabaikan amanat (khianat), dan lari dari pertempuran. Riwayat Ibnu Abbas RA bahawa Rasulullah SAW bersabda:

لَا تُمَارِ أَحَاكَ وَلَا تُمَارِخُهُ وَلَا تَعِدُهُ مَوْعِدًا فَتُخْلِفُهُ.

Bermaksud: “Janganlah mencela saudaramu, jangan pula mempermainkannya dan janganlah menjanjikan sesuatu kepadanya lalu kamu mengkhianatinya”.

(Hadis Riwayat Tirmizi, No. 1995)

Selain memberikan harapan palsu, lirik lagu tersebut juga mengandungi kepercayaan meletakkan harapan pada poket ajaib *doraemon* yang merupakan entiti robot yang tidak dapat memberikan manfaat dan menolak mudarat. Keyakinan seperti ini mengelirukan kanak-kanak dengan tidak perlu usaha untuk merealisasikan apa-apa impian.

Kepercayaan ini boleh menjejaskan keyakinan kanak-kanak Islam yang mengajarkan agar meminta dan mengabdikan diri hanya pada pertolongan Allah SWT dan usaha. Bukan pada benda khayalan, atau tahayul menerusi pertolongan mudah poket ajaib *doraemon* ditakuti kanak-kanak terpengaruh dengan mempercayai benda khayalan atau tahayul ini sehingga mendatangkan kesongsangan dalam kepercayaan kepada Allah SWT.

Terjemahan Secara Kolektif dan Keseluruhan Bahagian Kedua

Lirik lagu pembuka animasi *doraemon* bahagian kedua adalah:

Shukudai touban shiken ni otsukai
Anna kotto konna koto taihen dakedo
Minna, minna, minna
Tasukete kureru
Benrina dougu de tasukete kureru

Terjemahan lirik lagu pembuka animasi *doraemon* bahagian kedua seperti mana dalam jadual berikut.

Jadual 2

Terjemahan secara kolektif dan keseluruhan bahagian kedua lirik.

Lirik Asal (Bahasa Jepun)	Terjemahan (Bahasa Melayu)
<i>Shukudai toban shiken ni otsukai</i>	Tugas- tugas seperti kerja rumah, tugas giliran, peperiksaan dan urusan lain
<i>Anna koto konna koto taihen dakedo</i>	Pelbagai jenis tugas tersebut bersifat sukar dan mencabar
<i>Minna minna minna</i>	Kesemuanya tanpa pengecualian
<i>Tasukete kureru</i>	Diberikan bantuan dan pertolongan
<i>Benri na dogu de tasukete kureru</i>	Pertolongan diberikan melalui penggunaan alat yang praktikal
<i>Omocha no heitai da</i>	Pasukan bantuan daripada alat permainan
<i>Sore! Totsugeki!</i>	Seruan untuk bertindak dan bergerak segera

Sumber: Analisis Kajian

Analisis Lirik Lagu Bahagian Kedua: Meminta Pertolongan Melakukan Kerja dan Tugas Harian

Konteks lirik lagu *doraemon* bahagian kedua adalah meminta pertolongan mengerjakan tugas harian. Bahagian ini merupakan penceritaan utama komik dan animasi *doraemon*, di mana Nobita sebagai seorang pelajar sekolah rendah yang melakukan aktiviti harian pergi ke sekolah, perlukan melakukan kerja-kerja sekolah dan bergaul bersama kawan-kawan sekolah. Namun semua kerja dan tugas Nobita dikerjakan oleh *doraemon*.

Setiap kerja harian yang Nobita harus lakukan, baik kerja mudah atau sukar, terus dikerjakan dan diselesaikan melalui bantuan alat-alat *doraemon* tanpa perlu sebarang usaha hanya dengan kuasa-kuasa mistik dan ajaib yang dimiliki *doraemon*. Kerja-kerja harian ini, termasuklah pembelajaran di sekolah, kerja rumah yang diberikan oleh guru, peperiksaan, membantu kerja rumah yang diminta oleh ibunya dan lain-lain, semuanya diselesaikan dengan mudah dan Nobita menganggap robot berbentuk kucing ini mempunyai kuasa dan kekuatan luar biasa.

Sepatutnya usaha dan semangat juang menjadi aspek penting dalam mencapai sesuatu kejayaan. Akibat pengaruh kepercayaan tersebut, bukan sahaja tidak dapat merealisasikan impian, namun juga hilang motivasi menyelesaikan tugas dan urusan seharian yang melatih dan membiasakan hidup berdikari dengan usaha dan semangat yang jitu bermula di peringkat kanak-kanak. Selain itu, bahagian lirik lagu bahagian kedua ini juga memberi pengaruh negatif hilangnya motivasi kanak-kanak untuk belajar bersungguh-sungguh untuk menyiapkan tugas sekolah secara sendiri tanpa berkhayal menanti kedatangan *doraemon* membantu mengerjakan semua tugas sekolah.

Dari perspektif akidah Islam, penceritaan seperti ini berpotensi membentuk kefahaman yang kurang selari dengan konsep tauhid, iaitu pergantungan mutlak hanya kepada Allah SWT setelah seseorang berusaha sedaya upaya. Islam mengiktiraf keharusan meminta pertolongan sesama manusia dalam perkara yang berada dalam kemampuan mereka, namun bantuan tersebut mestilah berasaskan sebab-sebab yang nyata (*al-asbāb*) dan bukan melalui kuasa luar biasa atau kuasa mutlak yang menyerupai sifat ketuhanan. Apabila penyelesaian terhadap hampir semua masalah Nobita digambarkan bergantung kepada alat-alat ajaib dan kemampuan luar tabii *doraemon*, kanak-kanak yang masih berada pada peringkat perkembangan kognitif berisiko menafsirkan bahawa sesuatu kuasa selain Allah mampu memberikan penyelesaian mutlak terhadap setiap kesulitan. Sekiranya unsur fantasi ini diterima secara literal tanpa bimbingan, ia boleh mengaburkan kefahaman mengenai konsep ikhtiar, doa, tawakal dan keyakinan bahawa segala manfaat serta mudarat berlaku hanya dengan izin Allah SWT (Al-Ghazālī, 2004 & Ibnu Taimiyah, 1995).

Terjemahan Secara Kolektif dan Keseluruhan Bahagian Ketiga

Lirik lagu pembuka animasi *doraemon* bahagian kedua adalah:

Minna, minna, minna Ikasete kureru
Mirai no kikai de kanaete kureru
Sekai ryokou ni ikitai na

Terjemahan lirik lagu pembuka animasi *Doraemon* bahagian ketiga seperti mana dalam jadual berikut.

Jadual 3

Terjemahan Secara Kolektif dan Keseluruhan Bahagian Ketiga.

Lirik Asal (Bahasa Jepun)	Terjemahan (Bahasa Melayu)
<i>Anna toko ii na</i>	Alangkah baik dan menggembirakan tempat itu
<i>Iketara ii na</i>	Alangkah gembiranya sekiranya dapat pergi
<i>Kono kuni ano shima takusan aru kedo</i>	Walaupun terdapat banyak negara dan pulau
<i>Minna minna minna</i>	Semuanya tanpa pengecualian
<i>Ikasete kureru</i>	Membantu merealisasikan keinginan untuk pergi
<i>Mirai no kikai de kanaete kureru</i>	Direalisasikan melalui penggunaan mesin dari masa hadapan
<i>Sekai ryoko ni ikitai na</i>	Hasrat untuk menggembara ke seluruh dunia
<i>Ufufu! Doko demo DOA!</i>	Pintu yang membolehkan perjalanan ke mana- mana sahaja

Sumber: Analisis Kajian

Analisis Lirik Lagu Bahagian Ketiga: Meminta Pertolongan Pergi Ke Masa Depan dan Masa Lampau

Lirik lagu *doraemon* pada bahagian ketiga pula mengandungi konteks meminta pertolongan bergerak ke masa hadapan. Penceritaan komik dan animasi lirik lagu *doraemon* di bahagian akhir menunjukkan bahawa *doraemon* bukan sahaja membantu dalam setiap urusan pekerjaan Nobita. Bahkan Nobita juga dapat sewenang-wenangnya meneroka atau menjelajah ke segenap tempat dimensi waktu dengan menggunakan mesin jelajah masa yang dinamakan sebagai pintu suka hati, dan dimensi waktu lain yang sewaktu dengannya. Perkara ini ditonjolkan secara jelas dan terperinci pada bahagian ketiga komik dan animasi ini.

Setiap tempat dan ruang waktu tanpa batas jarak perjalanan yang Nobita ingin lawati atau pergi, biarpun di benua yang berbeza, akan terus dapat direalisasikan dengan bantuan mesin masa depan *doraemon* tanpa perlu sebarang usaha dan batasan. Begitu juga perjalanan pergerakan ke masa lampau, seperti mana mesin jelajah masa *doraemon* yang ada di dalam laci meja belajar Nobita.

Kepercayaan dan keyakinan mistik khayalan dapat pergi ke masa depan dan kembali ke masa lampau dapat merosakkan akidah kanak-kanak Islam. Islam melarang percaya bolehnya merentasi masa, sama ada pergi ke masa depan atau kembali ke masa lampau dan begitu juga ianya mustahil secara akal. Allah SWT telah menyebutkan dalam al-Quran Surah al-Mukminun ayat 99 dan ayat 100:

حَتَّىٰ إِذَا جَاءَ أَحَدَهُمُ الْمَوْتُ قَالَ رَبِّ ارْجِعُونِ لَعَلِّي أَعْمَلُ صَالِحًا فِيمَا تَرَكْتُ كَلَّا إِنَّهَا كَلِمَةٌ هُوَ قَائِلُهَا

وَمَنْ وَرَائِهِم بَرْزَخٌ إِلَىٰ يَوْمِ يُبْعَثُونَ.

Bermaksud: “(Demikianlah keadaan orang-orang kafir itu), apabila datang kematian kepada seseorang dari mereka, dia berkata: “Ya Tuhanku kembalikanlah aku (ke dunia), agar aku berbuat amal yang soleh terhadap yang telah aku tinggalkan. Sekali-lagi tidak. Sesungguhnya itu adalah perkataan yang diucapkannya saja. Dan di hadapan mereka ada dinding sampai hari mereka dibangkitkan”.

Ayat tersebut di atas secara jelas menyebutkan keinginan untuk kembali ke masa lalu adalah perkara yang mustahil. Orang yang mati telah berpindah roh dan jasadnya dari alam dunia kepada alam barzakh yang tidak mungkin akan kembali hidup lagi ke alam dunia. Wujud garis pemisah diantara kedua alam tersebut, sama ada orang yang masih hidup tidak mungkin bertemu dengan orang yang telah mati ataupun sebaliknya. Selain itu, Allah SWT juga telah menyebutkan orang yang telah mati sedang menerima ganjaran dan balasan mengikut amalan dan perbuatannya ketika hidup dahulu. Seperti mana riwayat daripada Abdullah bin Umar RA, Nabi SAW bersabda:

إِنَّ أَحَدَكُمْ إِذَا مَاتَ غُرِصَ عَلَيْهِ مَقْعَدُهُ بِالْعَدَاةِ وَالْعَشِيِّ إِنْ كَانَ مِنْ أَهْلِ الْجَنَّةِ فَمِنْ أَهْلِ الْجَنَّةِ وَإِنْ كَانَ مِنْ أَهْلِ النَّارِ فَيُقَالُ هَذَا مَقْعَدُكَ حَتَّىٰ يَبْعَثَكَ اللَّهُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ.

Bermaksud: “Setiap seorang daripada kamu, manakala telah mati akan diperlihatkan kepadanya kedudukan tempatnya setiap pagi dan petang. Jika dia daripada ahli syurga maka (akan diperlihatkan seperti) ahli syurga dan jika dia ahli neraka maka

daripada ahli neraka. Dikatakan kepadanya, “Inilah tempatmu sehingga dibangkitkan semula pada hari kiamat”.

(Hadis Riwayat Bukhari, No 1379 dan Hadis Riwayat Muslim No. 2866)

Hadis ini menjelaskan bahawa selepas seseorang meninggal dunia, Allah SWT akan memperlihatkan kepadanya tempat tinggal akhirnya pada setiap pagi dan petang, sama ada di syurga atau di neraka, sehingga tibanya hari kiamat. Hadis ini menegaskan bahawa perkara-perkara ghaib seperti alam barzakh, masa hadapan dan ketentuan akhir kehidupan adalah di bawah kekuasaan mutlak Allah SWT, dan tidak berada dalam kemampuan mana-mana makhluk untuk mengubah, melihat atau merentasinya mengikut kehendak sendiri. Oleh itu, dari perspektif akidah Islam, kepercayaan bahawa seseorang boleh meminta pertolongan daripada makhluk yang mempunyai kuasa untuk membawa manusia mengembara ke masa hadapan atau kembali ke masa lalu adalah suatu kefahaman yang bercanggah dengan prinsip tauhid rububiyah, kerana ia secara tidak langsung mengaitkan kuasa mengatasi batasan masa dan alam ghaib kepada selain Allah SWT. Justeru, hadis ini menjadi dalil bahawa perjalanan manusia selepas kematian dan pengetahuan mengenai masa hadapan bukanlah sesuatu yang boleh dicapai melalui teknologi, alat ajaib atau kuasa makhluk, sebaliknya semuanya berada di bawah kekuasaan Allah SWT semata-mata.

Percaya pada mesin merentasi masa depan bermakna mengetahui apa yang akan berlaku. Ini bercanggah dengan prinsip ilmu ghaib. Kerana hanya Allah SWT sahaja yang memegang kunci segala perkara ghaib. Seperti mana firman Allah SWT dalam Surah al-An'am ayat 59:

وَعِنْدَهُ مَفَاتِحُ الْغَيْبِ لَا يَعْلَمُهَا إِلَّا هُوَ وَيَعْلَمُ مَا فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَمَا تَسْقُطُ مِنْ وَرَقَةٍ إِلَّا يَعْلَمُهَا وَلَا

حَبَّةٌ فِي ظُلُمَاتٍ الْأَرْضِ وَلَا رَطْبٌ وَلَا يَابِسٌ إِلَّا فِي كِتَابٍ مُبِينٍ

Bermaksud: “Dan pada sisi Allah-lah kunci-kunci semua yang ghaib; tidak ada yang mengetahuinya kecuali Dia sendiri, dan Dia mengetahui apa yang di daratan dan di lautan, dan tiada sehelai daun pun yang gugur melainkan Dia mengetahuinya (pula), dan tidak jatuh sebutir biji-pun dalam kegelapan bumi, dan tidak sesuatu yang basah atau yang kering, melainkan tertulis dalam kitab yang nyata (Lauh Mahfudz)”.

Jika manusia dapat pergi ke masa depan dengan alat tertentu, ini juga bercanggah dengan firman Allah SWT dalam Surah Luqman ayat 34:

إِنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ عِلْمُ السَّاعَةِ وَيُنَزِّلُ الْغَيْثَ وَيَعْلَمُ مَا فِي الْأَرْحَامِ وَمَا تَدْرِي نَفْسٌ مَّاذَا تَكْسِبُ غَدًا وَمَا

تَدْرِي نَفْسٌ بِأَيِّ أَرْضٍ تَمُوتُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Bermaksud: “Sesungguhnya Allah, hanya pada sisi-Nya sajalah pengetahuan tentang Hari Kiamat; dan Dialah yang menurunkan hujan, dan mengetahui apa yang ada dalam rahim. Dan tiada seorang pun yang dapat mengetahui (dengan pasti) apa yang akan diusahakannya esok. Dan tiada seorang pun yang dapat mengetahui di bumi mana dia akan mati. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal”.

Masa (*al-dahr*) merupakan makhluk ciptaan Allah SWT yang tidak mempunyai kuasa sendiri melainkan atas perintah dan kawalan Allah SWT. Kepercayaan manusia boleh merentasi masa secara bebas pergi ke masa depan dan kembali ke masa lampau bercanggah dengan dalil naqli (al-Quran dan Sunnah) dari sudut hakikat masa, ilmu ghaib dan takdir.

KESIMPULAN

Rumusan daripada kajian ini adalah lirik lagu tema animasi *doraemon* menerusi terjemahan mempunyai pengaruh negatif terhadap kanak-kanak dan remaja Islam. Konteks lirik lagu tema *doraemon* ini didapati bercanggah dengan akidah Islam, kerana mengandungi keyakinan dan kepercayaan bahawa *doraemon* melalui kuasa ajaibnya dapat memenuhi semua keinginan dan impiannya.

Doktrin melalui lirik lagu dan adegan animasi *doraemon* mengandungi unsur meminta pertolongan merealisasikan impian dan keinginan, meminta pertolongan merealisasikan impian dan keinginan dan meminta pertolongan pergi ke masa depan dan masa lampau. Kesemua unsur-unsur tersebut bercanggah dengan dasar akidah Islam khususnya dari sudut hakikat masa, ilmu ghaib dan takdir. Walaupun ianya dibawa dalam bentuk animasi kartun tapi berpotensi menghakis dan merosakkan keyakinan dan kepercayaan kanak-kanak dan remaja Islam.

Selain bercanggah dengan akidah Islam, doktrin lirik lagu animasi *doraemon* juga berkemungkinan memberi pengaruh negatif dari sudut sikap dan sahsiah kanak-kanak dan remaja. Misalnya, kemungkinan pengaruh negatif dari sudut janji palsu yang tidak mungkin dapat direalisasikan dalam dunia realiti, hilang motivasi dan usaha untuk belajar dan melakukan tugas sekolah, kerana mengharapkan ada yang tolong selesaikan tugas sekolah dan kerja harian.

Islam mengambil berat pendidikan awal terhadap kanak-kanak, khususnya sudut akidah yang menjadi asas terpenting dalam pembentukan keimanan dan jati diri seorang Muslim. Akidah yang sahih perlu diterapkan sejak usia awal kerana kanak-kanak berada dalam keadaan fitrah yang suci dan mudah dibentuk. Pendidikan akidah pada peringkat ini tidak disampaikan secara kompleks, sebaliknya melalui pendekatan mudah dan berperingkat seperti pengenalan kepada Allah sebagai Pencipta, penanaman rasa cinta kepada Allah, serta pembiasaan lafaz tauhid dan amalan doa harian. Setiap tontonan harian kanak-kanak memainkan peranan utama dalam membentuk asas akidah kanak-kanak melalui teladan, pembiasaan dan aktiviti pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Asas akidah yang kukuh ini menjadi benteng daripada kekeliruan akidah pada masa hadapan serta landasan penting kepada pembentukan akhlak dan keperibadian Muslim yang seimbang.

PENGHARGAAN

Penulis ingin merakamkan penghargaan terima kasih kepada mereka yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam penghasilan dan proses penerbitan makalah ini.

PENDANAAN

Penyelidikan ini tidak mendapat geran khusus daripada mana-mana agensi pembiayaan di sektor awam atau komersial.

PERISYTIHARAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis mengisytiharkan bahawa tiada konflik kepentingan bagi penyelidikan ini dan tiada potensi konflik kepentingan berkaitan dengan penyelidikan, penulisan atau penerbitan artikel ini.

PERNYATAAN KETERSEDIAAN DATA

Data yang menyokong kajian tersedia dalam makalah ini.

RUJUKAN

- Al-Bukhārī, Muhammad Ismā'īl. (2002). *Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*. Dār Ṭawq al-Najāh.
- Al-Ghazālī. (2004). *Iḥyā' 'Ulūm al-Dīn*. Dār al-Ma'rifah.
- Allison, A. (2006). *Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination*. University of California Press.
- Andreansyah, V. I., & Wahyono, H. (2025). *Kajian semantik aspek gramatikal dan leksikal pada lirik lagu membasuh karya Hindia. Kajian Bahasa dan Sastra (KABASTRA)*, 4(2), 196–212. <https://doi.org/10.31002/kabastara.v4i2.2281>
- Cavallaro, D. (2010). *Saluran and the visual novel: Narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland.
- Clements, J. (2013). *Saluran: A history*. British Film Institute.
- Clements, J., & McCarthy, H. (2015). *The saluran encyclopedia: A century of Japanese animation* (3rd ed.). Stone Bridge Press.
- Diakses daripada https://www.allthelyrics.com/lyrics/doraemon/japanese_theme_song-lyrics-424609.html pada 30 Disember 2020.
- Diakses daripada <https://www.imdb.com/title/tt0069576/> pada 10 Februari 2021.
- Ibnu Taimiyah, Ahmad Taqiyuddin. (1995). *Majmū' al-fatāwā* (Vols. 1–37). Dār al-Wafā'.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Duke University Press.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822383564>.
- Lu & Zhang (2019). The influence of Japanese saluran on the values of adolescent: 4th International Conference on Humanities Science and Society Development (ICHSSD 2019). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/ichssd-19.2019.54>
- Nabhila, N. P., Rahayu, E., et.al. (2023). *Analisis jenis relasi makna pada lirik lagu* (Kajian Semantik). *Bastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(4). <https://doi.org/10.36709/bastra.v10i4.1522>
- Napier, S. J. (2005). *Saluran from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2007). *From impressionism to saluran: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West*. Palgrave Macmillan.
- Nor Azlili bt Hassan et al. (2018). Penerimaan saluran dalam kalangan pelajar universiti. *Jurnal Sultan Alauddin Sulaiman Shah*. 5(1), e-ISSN: 2289-8042.
- Osman, R. A. H., Jamal, R., Yaapar, M. S., Ali, A. H., & Che Amran, A. A. (2025). Moral formation through children's songs: An Islamic educational perspective in a global media context.

International Journal of Modern Education, 7(28), 1042–1051.
<https://doi.org/10.35631/IJMOE.728071>.

Roslina Mamat, N. Abd Rahim, Roswati Abdul Rashid (2019). *Perkembangan komik dan animasi: satu kajian perbandingan antara Melayu dan Jepun (Comic and Animation Development: Comparative Study between Malay and Japanese) Art Jurnal Komunikasi*. Malaysian Journal of Communication DOI:10.17576/JKMJC-2019-3502-16 Corpus ID: 198831537.

Saeed, J. I. (2016). *Semantics*. Wiley-Blackwell.

Schodt, F. L. (2014). *Manga! Manga! The world of Japanese comics* (Updated ed.). Kodansha International.

Winge, T. (2006). *Costuming the imagination: Origins of saluran and manga cosplay*. Mechademia.
<https://doi.org/10.1353/mec.0.0084>