

UNSUR PEMBENTUK FILM PADA ANIMASI DORAEMON

I Komang Wira Satria Wibawa¹, I Putu Satria Bhaskara Deva², I Dewa Agung Bagus Kresna Dhana Amertha³,
Rifqi Nazih⁴, Ni Kadek Sugiartini⁵

^{1,2,3,4}Prodi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: wiras1945@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Received : July, 2023
Accepted : September 2023
Publish : October 2023

ABSTRACT

Doraemon is one of Japan's proudest animations. Awards for Doraemon include the Japanese Cartoonists Association award in 1973, the first Shogakukan Manga award for children's manga in 1982, and the first Samu Tezuka Culture award in 1997. This research analyzes the film-forming elements contained in the Doraemon animation. The research method uses observation and text analysis of Doraemon animation. The result of the analysis shows that Doraemon animation applies film forming elements. The elements are narrative elements and cinematic elements. The narrative elements include story, story structure, characters. While cinematic elements include: lighting, animation movement, editing and music.

Keywords: doraemon, animation, narrative, cinematic

ABSTRAK

Doraemon menjadi salah satu animasi kebanggaan Jepang. Penghargaan untuk Doraemon termasuk penghargaan Asosiasi Kartunis Jepang pada tahun 1973, penghargaan Shogakukan Manga pertama untuk manga anak-anak pada tahun 1982, dan penghargaan Budaya Samu Tezuka pertama pada tahun 1997. Penelitian ini menganalisis unsur-unsur pembentuk film yang terdapat dalam animasi Doraemon. Metode penelitian menggunakan observasi dan analisis teks animasi Doraemon. Hasil analisis menunjukkan bahwa animasi Doraemon menerapkan unsur-unsur pembentuk film. Unsur pembentuk film yang dimaksud yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dalam unsur naratif terdapat cerita, struktur cerita, tokoh/karakter. Sedangkan unsur sinematik meliputi: pencahayaan, gerakan animasi, editing dan musik.

Kata Kunci: *doraemon, animasi, naratif, sinematik*

PENDAHULUAN

Animasi Doraemon merupakan animasi kebanggaan Jepang. Yang membuat animasi ini menjadi menarik adalah dari cerita dan sifat

karakturnya yang realistis. animasi yang sangat populer yang dikarang Fujiko F. Fujio sejak 1 Juni 1969 dan berkisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 5 sekolah dasar yang bernama

Nobita Nobi yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22. Penghargaan untuk Doraemon termasuk penghargaan Asosiasi Kartunis Jepang pada tahun 1973, penghargaan Shogakukan Manga pertama untuk manga anak-anak pada tahun 1982, dan penghargaan Budaya Samu Tezuka pertama pada tahun 1997.

Salah satu hal yang membuat Doraemon begitu menarik adalah karakter-karakternya yang realistis. Meskipun Doraemon adalah robot kucing, dia memiliki sifat-sifat manusia seperti empati, kepedulian, dan kebijaksanaan. Nobita, sebagai tokoh utama, digambarkan sebagai anak yang memiliki kekhawatiran dan kelemahan yang bisa terhubung dengan banyak penonton, membuat mereka merasa terhubung dengan karakter tersebut.

Prestasi yang diterima oleh Doraemon juga menjadi bukti kepopulerannya. Pada tahun 1973, Doraemon meraih penghargaan dari Asosiasi Kartunis Jepang. Pada tahun 1982, manga Doraemon memenangkan penghargaan Shogakukan Manga pertama untuk kategori manga anak-anak. Kemudian, pada tahun 1997, Doraemon meraih penghargaan Budaya Samu Tezuka yang prestisius.

Doraemon telah menciptakan warisan yang kuat dalam industri animasi Jepang dan memiliki pengaruh yang luas di seluruh dunia. Keunikan ceritanya, sifat karakter yang realistis, dan prestasi yang diperolehnya telah menjadikannya salah satu animasi yang sangat populer dan dihormati dalam budaya populer Jepang dan juga di kalangan penggemar animasi di seluruh dunia.

Sejak diperkenalkan pada tahun 1969, Doraemon telah menyebar ke berbagai bentuk media seperti manga, anime, film, dan permainan video. Keberhasilannya melampaui batas-batas Jepang dan menjadi terkenal di seluruh dunia. Karakter-karakternya, seperti Nobita, Shizuka, Gian, dan Suneo, telah menjadi ikon yang dikenal di banyak negara. Selain itu, Doraemon juga memiliki pengaruh yang besar dalam industri hiburan Jepang. Serial animasinya masih terus berlanjut hingga sekarang, dengan cerita yang terus berkembang dan memikat para penggemarnya. Perusahaan yang memproduksi Doraemon, yaitu Shogakukan-Shueisha Productions, terus bekerja sama dengan berbagai mitra untuk menghasilkan konten-konten baru yang tetap relevan dengan zaman.

Animasi Doraemon telah membawa kebahagiaan dan kenangan yang tak terlupakan bagi jutaan orang di seluruh dunia. Kehadirannya yang ikonik dan daya tariknya yang universal telah menjadikannya sebagai salah satu animasi paling

terkenal dan dihormati dalam sejarah. Doraemon tidak hanya sekadar animasi, tetapi juga simbol dari imajinasi, persahabatan, dan keajaiban yang dapat menginspirasi dan menghibur semua orang, baik anak-anak maupun dewasa.

Cerita Doraemon mengikuti perjalanan hidup Nobita Nobi, seorang anak pemalas yang sering menghadapi masalah dan kesulitan dalam kehidupannya sehari-hari. Nobita merasa tidak percaya diri, lemah, dan sering kali tertekan oleh tugas sekolah, perundungan dari teman-temannya, atau kegagalan dalam berbagai hal. Namun, segalanya berubah ketika Doraemon, robot kucing yang berasal dari abad ke-22, muncul dalam hidup Nobita. Doraemon dikirim oleh cucu Nobita dari masa depan untuk membantunya mengubah nasibnya. Dengan menggunakan berbagai alat canggih dari kantong ajaibnya, Doraemon membantu Nobita mengatasi masalah-masalahnya.

Alat-alat canggih tersebut mencakup berbagai inovasi teknologi seperti pintu ke mana saja, mesin waktu, alat-alat pemecah masalah, dan banyak lagi. Dengan bantuan Doraemon, Nobita belajar untuk menghadapi tantangan, menjadi lebih percaya diri, dan mengatasi rintangan dalam hidupnya. Doraemon tidak hanya memberikan solusi praktis untuk masalah Nobita, tetapi juga memberikan dukungan emosional dan persahabatan yang tulus. Melalui kisah ini, Doraemon mengajarkan nilai-nilai seperti persahabatan, keberanian, kejujuran, kerja keras, dan ketekunan. Setiap episode dan petualangan Nobita dan Doraemon mengandung pesan moral yang menginspirasi penonton, terutama anak-anak, untuk berani menghadapi tantangan, belajar dari kegagalan, dan menghargai nilai-nilai persahabatan.

Cerita yang menggambarkan perjalanan perubahan dan pertumbuhan karakter Nobita, serta hubungannya dengan Doraemon, telah memikat jutaan penonton di seluruh dunia. Animasi ini tidak hanya menyuguhkan petualangan yang seru dan lucu, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai positif yang relevan dengan kehidupan nyata.

Salah satu hal yang membuat Doraemon begitu menarik adalah karakter-karakternya yang realistis. Meskipun Doraemon adalah robot kucing, dia memiliki sifat-sifat manusia seperti empati, kepedulian, dan kebijaksanaan. Nobita, sebagai tokoh utama, digambarkan sebagai anak yang memiliki kekhawatiran dan kelemahan yang bisa terhubung dengan banyak penonton, membuat mereka merasa terhubung dengan karakter tersebut. Prestasi yang diterima oleh Doraemon juga menjadi bukti kepopulerannya. Pada tahun 1973, Doraemon meraih penghargaan dari Asosiasi

Kartunis Jepang. Pada tahun 1982, manga Doraemon memenangkan penghargaan Shogakukan Manga pertama untuk kategori manga anak-anak. Kemudian, pada tahun 1997, Doraemon meraih penghargaan Budaya Samu Tezuka yang prestisius.

Doraemon telah menciptakan warisan yang kuat dalam industri animasi Jepang dan memiliki

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode penelitian animasi Doraemon menggunakan metode observasi dan analisis teks terhadap film animasi Doraemon. Dalam penelitian ini, secara teliti dianalisis dan diamati setiap aspek animasi, termasuk cerita, karakter, animasi gerakan, penggunaan warna, tata suara, dan elemen visual lainnya.

Observasi dan analisis teks memungkinkan para untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai elemen yang ada dalam animasi Doraemon. Oleh karenanya dapat memerhatikan perkembangan karakter, perubahan plot, interaksi antar karakter, serta gaya penggambaran dan animasi yang digunakan dalam setiap adegan.

Selama proses observasi, dicatat dan dianalisis penggunaan teknik naratif, pengembangan tema, dan pengaruh budaya yang tercermin dalam animasi Doraemon. Dapat dipelajari cara cerita dan karakter dikembangkan, bagaimana konflik dihadapi, dan bagaimana pesan moral atau nilai-nilai disampaikan kepada penonton.

Metode observasi dan analisis teks memungkinkan untuk memeriksa secara detil dan mendalam setiap aspek animasi Doraemon. Dengan mengamati langsung film-film Doraemon, dapat membentuk pemahaman yang lebih menyeluruh tentang keunikan dan daya tarik animasi ini, serta dampaknya terhadap penonton.

Hasil penelitian yang didapatkan melalui metode observasi dan analisis teks ini dapat memberikan wawasan berharga tentang keberhasilan Doraemon sebagai animasi populer dan juga memberikan kontribusi bagi perkembangan animasi di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Unsur Naratif

Unsur naratif adalah unsur yang terdiri dari rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan antara satu dengan lainnya dan berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Unsur naratif dapat dikembangkan ke dalam pola tiga babak yaitu Pendahuluan (tokoh, setting lokasi, dan cerita), Pertengahan (konflik dan klimaks), dan Penutup yang akan menjadi kesimpulan film.

pengaruh yang luas di seluruh dunia. Keunikan ceritanya, sifat karakter yang realistis, dan prestasi yang diperolehnya telah menjadikannya salah satu animasi yang sangat populer dan dihormati dalam budaya populer Jepang dan juga di kalangan penggemar animasi di seluruh dunia.

Unsur naratif yang berperan penting dalam membentuk film animasi Doraemon

Unsur naratif merupakan komponen penting dalam membentuk film animasi Doraemon. Unsur ini terdiri dari rangkaian peristiwa yang saling terkait dan berkaitan dengan aspek cerita atau tema yang diusung oleh film tersebut. Dalam konteks Doraemon, unsur naratif dapat dikembangkan ke dalam pola tiga babak yang mencakup Pendahuluan, Pertengahan, dan Penutup.

Pendahuluan merupakan babak awal dalam film Doraemon, di mana tokoh-tokoh utama diperkenalkan, setting lokasi ditetapkan, dan cerita mulai dibangun. Di sini, penonton diperkenalkan dengan Nobita, Doraemon, dan karakter-karakter lainnya, serta dunia di mana mereka berinteraksi. Pendahuluan biasanya memberikan gambaran tentang masalah atau tantangan yang akan dihadapi oleh tokoh-tokoh dalam cerita.

Pertengahan adalah bagian utama dari film, di mana konflik berkembang dan mencapai puncaknya dalam klimaks. Di sini, penonton menyaksikan perjalanan Nobita dan Doraemon dalam menghadapi tantangan, mengatasi rintangan, dan mengembangkan hubungan persahabatan mereka. Konflik dan ketegangan mencapai puncaknya dalam klimaks, di mana penonton sering kali melihat perubahan signifikan dalam karakter atau penyelesaian dari masalah yang dihadapi.

Penutup adalah bagian akhir film, di mana cerita mencapai kesimpulan dan pesan moral atau nilai-nilai disampaikan. Di sini, penonton melihat akibat dari tindakan dan keputusan yang diambil oleh tokoh-tokoh utama, dan bagaimana mereka tumbuh dan belajar dari pengalaman mereka. Penutup memberikan penyelesaian bagi alur cerita dan memberikan pesan atau pembelajaran kepada penonton.

Melalui pengembangan unsur naratif yang terdiri dari pendahuluan, pertengahan, dan penutup, film animasi Doraemon dapat menyajikan cerita yang berkesan dan memikat. Unsur-unsur ini saling terhubung dan memberikan arah bagi alur cerita serta memberikan pengaruh emosional dan intelektual kepada penonton. Dengan memperhatikan elemen-elemen naratif

ini, Doraemon mampu membawa penonton dalam perjalanan yang penuh petualangan, emosi, dan pesan moral yang mendalam. berikut unsur-unsurnya :

Tema

Tema berasal dari bahasa yaitu Titenai yang artinya adalah segala sesuatu yang diuraikan atau segala sesuatu yang telah ditempatkan Tema ini yang akan menentukan arah dari film animasi yang dibuat. Tarigan (1993:125) mengemukakan bahwa tema adalah pandangan hidup yang tertentu atau perasaan tertentu mengenai kehidupan atau rangkaian nilai-nilai tertentu yang membentuk atau membangun dasar/gagasan utama dari suatu karya sastra.

Tema dalam animasi Doraemon memiliki peran penting dalam menentukan arah dan pesan yang ingin disampaikan dalam film tersebut. Tema merupakan inti atau gagasan utama yang mendasari cerita dan memberikan makna yang lebih dalam kepada penonton. Dalam konteks film animasi, tema dapat ditemukan melalui berbagai elemen dalam cerita Doraemon.

Tema dalam animasi Doraemon dapat dilihat melalui pemaparan nilai-nilai tertentu yang terkandung dalam cerita. Salah satu tema yang dapat diidentifikasi adalah persahabatan. Melalui hubungan antara Nobita dan Doraemon, film ini menyoroti pentingnya memiliki teman yang setia, saling mendukung, dan mengatasi kesulitan bersama. Tema persahabatan ini menjadi salah satu elemen yang kuat dalam menginspirasi penonton, terutama anak-anak, untuk memahami pentingnya memiliki ikatan sosial yang erat dan menghargai hubungan persahabatan.

Selain itu, tema keberanian dan perjuangan juga hadir dalam animasi Doraemon. Nobita seringkali dihadapkan pada situasi yang menantang dan sulit, tetapi dia belajar untuk tidak menyerah dan berjuang melalui ketekunan dan keberanian. Melalui cerita ini, film Doraemon mengajarkan pentingnya menghadapi ketakutan, mengatasi rintangan, dan berusaha mencapai tujuan meskipun menghadapi kesulitan.

Tema moral dan nilai-nilai positif juga melingkupi cerita Doraemon. Animasi ini seringkali mengangkat pesan moral, seperti pentingnya jujur, berempati, menghargai orang lain, dan bertanggung jawab. Melalui kisah-kisahannya, Doraemon menyampaikan nilai-nilai ini kepada penonton dengan harapan dapat memberikan pengajaran dan inspirasi dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, tema dalam animasi Doraemon memberikan landasan dan gagasan utama yang mempengaruhi penyampaian pesan

moral, nilai-nilai, dan pandangan hidup kepada penonton. Tema-tema tersebut membantu menciptakan narasi yang kuat dan relevan dengan pengalaman hidup penonton, serta mendorong mereka untuk merenungkan dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata.

Cerita

Cerita merupakan urutan peristiwa yang disajikan dalam rangkaian kata. Rangkaian kata yang menjadi kalimat tersebut bertujuan menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian, pengalaman hidup, suatu tindakan tertentu, dan sebagainya. Bisa berupa hal-hal yang sebenarnya terjadi dan bisa juga sesuatu yang direkayasa, berdasarkan dari khayalan seseorang. Cerita berfokus tentang kehidupan sehari-hari Nobita yang merupakan tokoh utama dalam cerita ini. Doraemon memiliki sebuah Kantong Ajaib (Kantong Empat Dimensi) yang berisi alat-alat ajaib dari masa depan. Seringkali Nobita datang merengek-renek karena masalah di sekolah atau di lingkungannya, setelah memohon atau memaksa, Doraemon akan mengeluarkan sebuah alat yang membantu Nobita menyelesaikan masalah, membalas dendam, atau hanya sekadar pamer ke teman-temannya.

Cerita dalam animasi Doraemon mengikuti urutan peristiwa yang disajikan dalam rangkaian kata. Cerita ini bertujuan untuk menggambarkan berbagai peristiwa, pengalaman hidup, tindakan, dan sebagainya. Cerita dapat mencakup hal-hal yang benar-benar terjadi atau juga dapat berdasarkan imajinasi atau khayalan seseorang.

Cerita Doraemon berfokus pada kehidupan sehari-hari Nobita, tokoh utama dalam cerita ini. Nobita seringkali menghadapi masalah di sekolah atau dalam lingkungannya, dan itulah saat dia meminta bantuan kepada Doraemon. Doraemon, dengan Kantong Ajaib (Kantong Empat Dimensi)-nya, dapat mengeluarkan berbagai alat ajaib dari masa depan.

Nobita sering datang merengek-renek kepada Doraemon, memohon atau bahkan memaksa untuk mendapatkan bantuan. Doraemon kemudian akan menggunakan alat dari Kantong Ajaibnya untuk membantu Nobita menyelesaikan masalahnya, membalas dendam, atau kadang-kadang hanya untuk memamerkan sesuatu kepada teman-teman Nobita.

Dengan alat-alat canggih dari Kantong Ajaib Doraemon, cerita Doraemon menjadi beragam dan menarik. Setiap episode menyajikan situasi unik yang dihadapi oleh Nobita dan bagaimana Doraemon menggunakan alat-alat ajaibnya untuk membantunya. Cerita ini tidak hanya menyajikan petualangan dan komedi, tetapi juga mengandung

pesan moral, nilai-nilai persahabatan, dan pengembangan karakter yang terjadi seiring berjalannya waktu.

Dengan cerita yang melibatkan kehidupan sehari-hari tokoh utamanya dan kehadiran alat-alat ajaib, Doraemon menjadi animasi yang menghibur dan memikat bagi penonton. Cerita ini mengajarkan tentang pengelolaan masalah, nilai-nilai persahabatan, dan pentingnya belajar dari pengalaman. Melalui perpaduan cerita yang menarik dan pesan moral yang disampaikan, Doraemon telah memenangkan hati jutaan penonton di seluruh dunia.

Struktur Cerita.

Sebuah struktur dari cerita berangkat dari adanya storyline. Storyline adalah jalur cerita yang akan dibuat pada karya animasi atau film sehingga dalam film animasi jelas dan terarah. Secara garis besar storyline merupakan poin-poin dalam sebuah video yang menceritakan langkah dalam setiap scene. Scene adalah segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan 1 aksi berkesinambungan yang diikuti oleh ruang, waktu, isi, tema, karakter, atau motif.

Babak permulaan dalam film animasi doraemon yaitu terdapat pada scene 1 sampai scene 6. Mulai dari scene 1 diceritakan Nobita yang sedang pergi menemui teman temannya untuk memperlihatkan alat terbarunya dari Doraemon. Nobita keujanan dan meminta bantuan pada Doraemon untuk membuat agar langit cerah.

Struktur cerita dalam film animasi Doraemon didasarkan pada storyline yang memberikan jalur cerita yang jelas dan terarah. Storyline adalah serangkaian poin dalam video yang menggambarkan langkah-langkah dalam setiap adegan. Adegan sendiri adalah segmen pendek dari keseluruhan cerita yang menampilkan satu aksi berkesinambungan yang dihubungkan oleh ruang, waktu, isi, tema, karakter, atau motif.

Dalam film animasi Doraemon, babak permulaan dapat ditemukan dalam scene 1 sampai scene 6. Scene 1 memperlihatkan Nobita pergi menemui teman-temannya untuk memamerkan alat terbaru dari Doraemon. Namun, di scene tersebut Nobita terkena hujan dan meminta bantuan dari Doraemon agar langit cerah.

Scene-scene awal ini menghadirkan pengantar cerita yang mengenalkan karakter-karakter utama dan memperkenalkan premis cerita. Nobita yang ingin memamerkan alat dari Doraemon menunjukkan hasrat dan keingintahuannya, sedangkan hujan yang menghalanginya mencerminkan tantangan awal yang perlu diatasi.

Dengan memberikan konflik awal dalam babak permulaan, film animasi Doraemon menetapkan dasar bagi kelanjutan cerita. Konflik tersebut menjadi pendorong bagi aksi dan petualangan selanjutnya yang akan dialami oleh Nobita dan Doraemon. Babak permulaan ini menarik perhatian penonton dan membangun ekspektasi mereka terhadap cerita yang akan diikuti.

Melalui struktur cerita dan storyline yang terarah, film animasi Doraemon memberikan kerangka naratif yang kuat dan kohesif. Setiap adegan dalam cerita memiliki peran penting dalam membangun plot, mengembangkan karakter, dan menghadirkan pesan moral atau nilai-nilai yang diusung. Dengan demikian, struktur cerita yang baik menjadi landasan yang solid bagi kesuksesan dan daya tarik film animasi Doraemon.



Gambar 1. Scene 1

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]



Gambar 2. Scene 2

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]



Gambar 3. Scene 3

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]



Gambar 4. Scene 4

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]



Gambar 5. Scene 5

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]

Pada scene 2 diperlihatkan kegiatan Nobita sedang mengelap rambutnya karena kehujanan. Kemudian scene 3 meminta bantuan Doraemon untuk meminta alat. Pada scene 5 Nobita ingin memperlihatkan alat yang di beri Doraemon kepada teman-temannya.

Pada scene 2, film animasi Doraemon menampilkan kegiatan Nobita yang sedang mengelap rambutnya karena basah terkena hujan. Hal ini menggambarkan dampak langsung dari situasi hujan yang terjadi dalam scene 1, di mana Nobita mengalami kesulitan akibatnya.

Kemudian, pada scene 3, Nobita meminta bantuan kepada Doraemon untuk mendapatkan alat yang dapat mengendalikan cuaca atau membuat langit cerah. Nobita mengandalkan Doraemon sebagai sahabatnya yang memiliki kemampuan dan alat-alat ajaib untuk membantu mengatasi masalahnya.

Pada scene 5, Nobita merasa antusias dan ingin memperlihatkan alat yang diberikan oleh Doraemon kepada teman-temannya. Hal ini menunjukkan rasa bangga dan keinginan Nobita untuk memamerkan keajaiban teknologi yang dimilikinya kepada orang lain.

Dalam konteks cerita ini, adegan-adegan ini berfungsi untuk mengembangkan karakter Nobita, menunjukkan ketergantungannya pada Doraemon, serta menggambarkan keinginannya untuk memecahkan masalah dan mendapatkan pengakuan dari teman-temannya. Adegan-adegan ini memberikan nuansa humor, menggambarkan interaksi sosial, dan memperlihatkan dinamika antar karakter dalam cerita Doraemon.



Gambar 6. Scene 2

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]



Gambar 7. Scene 3

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]

Pada scene 5, tergambar interaksi antara Nobita dan Suneo yang berujung pada perdebatan. Suneo terlihat marah dalam ekspresinya, menunjukkan adanya ketegangan antara keduanya. Selanjutnya, pada scene 7, Nobita memperlihatkan alat tersebut kepada teman-temannya.

Perkembangan cerita kemudian masuk pada tahap pertengahan atau babak konfrontasi. Dalam babak konfrontasi ini, masing-masing tokoh berusaha menyelesaikan masalah yang terjadi pada babak sebelumnya. Namun, konflik yang terjadi dalam film animasi Doraemon bukanlah konflik antara tokoh protagonis dan antagonis, melainkan konflik batin yang dialami oleh Nobita.

Konflik tersebut terkait dengan reaksi Suneo terhadap alat yang dibawa oleh Nobita. Suneo tidak percaya pada alat yang digunakan oleh Nobita, menciptakan ketidakpercayaan di antara mereka. Selain itu, Nobita menghadapi kesulitan ketika alat yang ia gunakan tidak berfungsi saat ia membutuhkannya.

Konflik ini memunculkan dilema bagi Nobita, apakah dia akan pulang ke rumah atau tetap mencoba-coba dengan alatnya. Nobita khawatir akan menjadi malu di hadapan teman-temannya jika alat tersebut tidak berfungsi. Namun, dengan usaha dan kerja kerasnya, akhirnya alat tersebut berfungsi.

Konflik ini menggambarkan tantangan dan perjuangan internal yang dihadapi oleh Nobita. Nobita harus mengatasi keraguan, ketidakpercayaan, dan rasa malu dalam usahanya untuk menyelesaikan masalah. Melalui kegigihan dan ketekunan Nobita, alatnya akhirnya berhasil berfungsi, memberikan pembelajaran tentang pentingnya usaha dan dedikasi dalam menghadapi tantangan.

Dengan adanya konflik dan usaha yang dilakukan oleh tokoh utama, cerita Doraemon memberikan pesan tentang ketabahan, percaya pada diri sendiri, dan mengatasi rintangan yang ada. Konflik ini membawa cerita menuju titik klimaks yang menegangkan dan memberikan dinamika yang menarik bagi perkembangan karakter dan alur cerita dalam film animasi Doraemon.

Tokoh dan karakter

Tokoh dalam film animasi Doraemon merujuk pada individu ciptaan atau rekaan pengarang yang mengalami peristiwa-peristiwa atau terlibat dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh dalam Doraemon umumnya berwujud manusia, binatang, atau benda. Salah satu tokoh utama dalam cerita ini adalah Doraemon, sebuah robot kucing berwarna biru.



Gambar 9. Doraemon

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]

Doraemon adalah sebuah robot kucing berwarna biru, berasal dari abad ke-22, pergi ke abad ke-20 untuk menolong Nobita. Lahir pada 3 September 2112. Ia sangat suka kue Dorayaki. Ia sering membantu Nobita saat berada dalam kesusahan.

Doraemon merupakan tokoh sentral dalam cerita Doraemon. Dia berasal dari abad ke-22 dan melakukan perjalanan ke abad ke-20 untuk membantu Nobita. Doraemon lahir pada tanggal 3 September 2112. Dia memiliki kegemaran khusus terhadap kue Dorayaki, yang sering kali menjadi pendorong untuk memberikan bantuan kepada Nobita.

Dalam peran sebagai robot kucing ajaib, Doraemon secara konsisten membantu Nobita saat Nobita menghadapi kesulitan atau berada dalam kesusahan. Doraemon menggunakan alat-alat ajaib dari Kantong Ajaibnya untuk membantu Nobita menyelesaikan masalah, memberikan nasihat, dan memberikan dukungan emosional.

Penokohan dalam Doraemon adalah proses penyajian watak dan penciptaan citra tokoh. Doraemon digambarkan sebagai sosok yang penyayang, cerdas, dan penuh pengertian. Dia selalu siap membantu Nobita dengan kebijaksanaan dan alat-alat ajaibnya, menunjukkan sifat-sifat yang positif dan memperlihatkan hubungan persahabatan yang kuat.

Dengan karakteristiknya yang unik dan peran yang sentral dalam cerita, Doraemon menjadi tokoh ikonik dalam film animasi ini. Citra Doraemon yang lekat dengan kesetiaan, kebijaksanaan, dan kepedulian telah memenangkan hati jutaan penonton di seluruh dunia



Gambar 10. Nobita

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]

Nobita Nobi, yang umumnya dipanggil Nobita, adalah seorang anak laki-laki kelas 5 SD dalam cerita Doraemon. Dia digambarkan sebagai anak yang malas, kurang pandai dalam pelajaran, sering lupa mengerjakan PR, dan sering datang terlambat. Nobita juga sering menjadi sasaran perundungan dari teman-temannya, seperti Suneo dan Giant, dan seringkali mendapatkan teguran dari ibunya atau gurunya.

Untuk melakukan berbagai hal atau mengatasi masalah yang dihadapinya, Nobita seringkali meminjam alat-alat ajaib dari Doraemon. Doraemon menjadi sosok yang sangat penting dalam kehidupan Nobita, membantunya menghadapi tantangan dan memberikan solusi bagi masalah yang dihadapinya. Alat-alat ajaib dari Doraemon memberikan kemampuan khusus atau kekuatan yang membantu Nobita dalam berbagai situasi.

Nobita dihadapkan pada tantangan dan kesulitan dalam kehidupan sehari-harinya, baik

dalam hal pendidikan, hubungan sosial, maupun tugas-tugas sekolahnya. Meskipun memiliki kelemahan dan sering kali mengalami kegagalan, Nobita juga menunjukkan sisi-sisi positifnya, seperti memiliki rasa keadilan yang kuat, keinginan untuk mengubah nasibnya, dan sikap yang baik hati.

Melalui karakter Nobita, cerita Doraemon mengajarkan pesan tentang perjuangan, kegigihan, dan pentingnya belajar dari kegagalan. Nobita juga menggambarkan kompleksitas dan kerentanan anak-anak dalam menghadapi tekanan dan tuntutan dalam kehidupan mereka. Melalui hubungannya dengan Doraemon dan penggunaan alat-alat ajaibnya, Nobita tumbuh dan belajar untuk mengatasi kelemahan-kelemahannya serta menjadi lebih baik dalam berbagai aspek kehidupannya.



Gambar 11. Shizuka

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]

Shizuka Minamoto, atau Shizuka Nobi setelah menikah dengan Nobita, umumnya dipanggil Shizuka, adalah teman sekelas Nobita dan teman sejak kecil dalam cerita Doraemon. Shizuka digambarkan sebagai seorang gadis yang rajin, baik hati, manis, cantik, dan aktif. Dia memiliki kepribadian yang lembut dan ramah terhadap semua orang di sekitarnya.

Dalam cerita Doraemon, Shizuka sering kali menunjukkan sikap perhatian dan kepedulian terhadap Nobita. Dia memberikan dukungan dan membantu Nobita dalam berbagai situasi sulit yang dihadapinya. Shizuka juga sering digambarkan sebagai sosok yang cerdas dan memiliki bakat dalam berbagai hal, seperti seni, musik, atau olahraga.

Selain itu, dalam cerita, Shizuka juga dijodohkan dengan Nobita dan disebut-sebut akan menjadi istri Nobita saat mereka dewasa. Ini memberikan nuansa romantis dalam hubungan mereka. Namun, pernikahan antara Shizuka dan Nobita dalam cerita lebih ditandai oleh rasa kasihan yang Nobita terima karena sering mengalami nasib sial.

Meskipun awalnya dipengaruhi oleh kasihan, hubungan Shizuka dan Nobita dalam cerita Doraemon berkembang menjadi lebih dari sekadar

itu. Mereka membentuk ikatan persahabatan yang kuat dan saling mendukung satu sama lain. Shizuka sering memberikan inspirasi dan dorongan kepada Nobita untuk tidak menyerah dan berjuang menghadapi kesulitan.

Dalam keseluruhan cerita, Shizuka merupakan tokoh yang memberikan pesan tentang kebaikan, kepedulian, dan kekuatan dalam persahabatan. Melalui hubungannya dengan Nobita, Shizuka juga menunjukkan kekuatan perempuan dalam mengatasi tantangan dan mencapai potensi mereka

Unsur sinematik

Unsur sinematik adalah cara atau dengan menggunakan gaya apa sebuah film itu digarap. Sederhananya, sinematik sendiri memiliki arti pengambilan gambar sesuai dengan kaidah film bioskop. Dalam unsur sinematik, ada beberapa aspek yang membentuknya, yaitu :

Mise en scene unsur sinematik

Mise en scene (dibaca mis ong sen) adalah setiap hal yang terlihat di dalam sebuah frame film. *Mise en Scene* pertama kali muncul sebagai istilah film dalam kritik oleh Cahiers du Cinema. Istilah berbahasa Prancis ini diadaptasi dari seni panggung yang memiliki arti 'penempatan di panggung'.

Background/Setting

Latar adalah elemen yang menentukan waktu dan tempat (kapan dan di mana) cerita berlangsung. Setting, di sisi lain, merujuk pada pengaturan atau konfigurasi elemen-elemen sastra seperti tempat, waktu, dan suasana yang digunakan dalam novel, cerita pendek, drama, film, dan sebagainya. Biasanya, setting diperkenalkan pada awal cerita, bersama dengan pengenalan tokoh-tokoh. Latar juga mencakup lingkungan cerita, yang dapat meliputi lokasi fisik, iklim, cuaca, serta lingkungan sosial dan budaya yang terjadi dalam cerita.

Dalam animasi Doraemon, latar terlihat melalui penggambaran waktu, tempat, dan lingkungan di mana cerita berlangsung. Cerita ini umumnya berlangsung pada masa sekarang, dengan lokasi utama di sekitar lingkungan sehari-hari Nobita, seperti rumahnya, sekolah, atau lingkungan sekitarnya. Latar juga mencakup perubahan setting yang terjadi saat Nobita dan teman-temannya melakukan petualangan dengan bantuan alat-alat ajaib dari Doraemon.

Misalnya, latar dalam Doraemon dapat meliputi rumah Nobita yang terletak di lingkungan perkotaan, ruang kelas di sekolah, taman bermain, atau tempat-tempat lain di sekitar kota mereka.

Selain itu, cerita juga dapat berlatar di masa depan, di mana Doraemon berasal, dengan teknologi canggih dan lingkungan yang futuristik.

Latar dalam animasi Doraemon menciptakan konteks dan atmosfer cerita. Lingkungan sekitar, iklim, dan budaya yang digambarkan dalam latar membantu menentukan suasana dan memberikan nuansa bagi cerita. Latar yang digunakan dalam Doraemon memainkan peran penting dalam membawa penonton masuk ke dalam dunia cerita dan memperkaya pengalaman mereka saat menyaksikan petualangan Nobita dan teman-temannya.



Gambar 12. Kota Toyama

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]

Kota Toyama tidak hanya sebagai tempat wisata tetapi juga tempat untuk dipakainya sebagai latar tempat di animasi Doraemon. Ketika melihat kota Toyama pasti akan terpikirkan dengan animasi Doraemon. Mulai dari rumah-rumahnya, lapangan, jalan akan mirip seperti aslinya karena memang kota itu merupakan tempat di pakainya sebagai latar dalam animasi Doraemon. Di sinilah fungsi background sebagai penunjuk ruang dan wilayah tertentu.

Pencahayaan dalam animasi

Lighting merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan film animasi, termasuk dalam animasi Doraemon. Tanpa adanya pencahayaan yang tepat, animasi dapat terlihat datar dan kehilangan dimensi. Lighting dalam animasi juga digunakan untuk menciptakan suasana yang menggambarkan emosi dalam suatu adegan.

Dalam Doraemon, kita dapat melihat penggunaan pencahayaan pada scene 2, di mana pencahayaan berasal dari lampu yang ada di kamar Nobita. Pencahayaan tersebut memberikan dimensi pada objek-objek di sekitar kamar Nobita. Dengan penggunaan pencahayaan yang tepat, objek-objek tersebut terlihat memiliki kedalaman dan memberikan kesan visual yang lebih nyata.

Pencahayaan dalam animasi Doraemon juga dapat digunakan untuk menciptakan suasana

yang emosional. Misalnya, dengan menggunakan pencahayaan yang redup atau kontras, adegan tertentu dapat menggambarkan suasana yang misterius, tegang, atau romantis. Pencahayaan yang dipilih dengan cermat dapat mengubah suasana adegan dan memberikan pengaruh yang kuat terhadap penonton.

Dengan demikian, pencahayaan merupakan elemen penting dalam pembuatan film animasi, termasuk Doraemon. Pencahayaan yang tepat memberikan dimensi, kedalaman, dan suasana yang sesuai dalam adegan, menciptakan pengalaman visual yang lebih kuat bagi penonton.

Gerakan animasi

Langkah awal dalam pembuatan gerakan karakter animasi adalah dengan membuat sketsa yang menjelaskan perencanaan pose, aksi, dan ide tentang apa yang akan dilakukan karakter dalam suatu adegan. Sketsa ini tidak perlu detail dan indah, namun harus mampu mengkomunikasikan gagasan secara cepat dan jelas. Dalam menggunakan teknik ini, setiap karakter akan digambar dalam pose-pose kunci yang menggambarkan pergantian gerakan pada setiap key pose.

Key pose, atau pose kunci, mengacu pada posisi-posisi penting atau ekstrim dari karakter animasi atau objek yang mengekspresikan gerakan. Pose-pose ini berfungsi untuk menjaga kelancaran dan keaslian gerakan dalam animasi.

1. Percepatan dan perlambatan (Ease in & ease out)

Salah satu prinsip animasi yang penting adalah percepatan dan perlambatan (ease in & ease out). Prinsip ini digunakan untuk mengatur kecepatan gerakan objek atau karakter, seperti slow in dan slow out. Slow in adalah gerakan yang dimulai secara lambat dan kemudian berakselerasi, sedangkan slow out adalah gerakan yang dimulai dengan kecepatan tinggi dan kemudian melambat. Misalnya, saat seseorang mulai berlari, gerakan awalnya lambat kemudian mempercepat.

Penerapan prinsip percepatan dan perlambatan ini penting dalam menciptakan animasi yang terlihat alami dan meyakinkan. Gerakan yang terlalu linier atau tanpa perubahan kecepatan akan terlihat kurang realistis. Dengan memperhatikan prinsip ini, animasi dapat menggambarkan kecepatan dan momentum dengan lebih baik, menciptakan kesan yang lebih hidup dan dinamis.

Dalam pembuatan animasi Doraemon, langkah-langkah ini digunakan untuk menciptakan gerakan karakter yang menghidupkan aksi dan

interaksi mereka. Sketsa dan pose kunci membantu merencanakan dan mengatur gerakan secara sistematis, sementara prinsip percepatan dan perlambatan memberikan nuansa yang realistis pada gerakan karakter dalam animasi tersebut.



Gambar 13. Percepatan dan perlambatan
[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]

Gambar diatas Suneo yang berlari dari awalnya lambat menjadi cepat.

2. Lengkungan (Arcs)

Selanjutnya, prinsip animasi yang kedua adalah lengkungan (arcs). Gerakan tubuh manusia, hewan, dan makhluk hidup lainnya tidak selalu bergerak dalam garis lurus. Gerakan alami cenderung mengikuti lengkungan yang halus. Seorang animator harus mampu menciptakan gerakan lengkungan ini dengan halus dan realistis agar animasi terasa nyata.

Dalam animasi Doraemon, animator akan memperhatikan prinsip lengkungan ini saat menganimasikan karakter-karakternya. Gerakan lengan, kaki, kepala, dan bagian tubuh lainnya akan mengikuti lengkungan yang alami saat bergerak. Hal ini memberikan kelembutan dan keluwesan pada gerakan karakter, menciptakan kesan yang lebih hidup dan alami dalam animasi.

Dengan memperhatikan prinsip lengkungan, animator dapat menciptakan animasi yang lebih realistis dan menarik. Gerakan yang mengikuti lengkungan alami tubuh manusia atau makhluk hidup lainnya memberikan kesan yang lebih organik dan menyampaikan pergerakan dengan lebih baik.

Dalam gambar yang disebutkan, animator Doraemon menggunakan prinsip lengkungan untuk menggambarkan gerakan berlari Suneo dengan halus dan mengikuti lengkungan yang alami. Hal ini memberikan kesan realistis pada

animasi dan membantu memperkuat pengalaman penonton.



Gambar 14. Lengkungan (Arcs)
[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]

Terlihat kucing pada gambar diatas sedang berjalan dan saat berjalan ekor, kaki kucing membuat gerakan melengkung

3. Gerakan penutup sebelum akhirnya diam (Follow through & overlapping action)

Follow through adalah prinsip animasi yang mengacu pada bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun objek atau karakter tersebut telah berhenti bergerak. Misalnya, helaian rambut yang masih bergerak setelah objek selesai melompat atau rok yang masih berkibar setelah objek selesai berputar. Prinsip ini menciptakan kesan aliran dan kelanjutan gerakan, memberikan animasi kesan yang lebih alami dan hidup.

Selain itu, overlapping action adalah prinsip animasi yang menggambarkan gerakan saling silang atau serangkaian gerakan yang saling mendahului. Contohnya adalah ketika seekor kucing selesai makan, tetapi ekornya masih terus bergoyang. Prinsip overlapping action ini memberikan kelembutan dan kehidupan pada gerakan, menciptakan lapisan dan tumpukan gerakan yang lebih kompleks.

Dalam animasi Doraemon, animator akan memperhatikan prinsip follow through dan overlapping action ini untuk memberikan kehidupan pada karakter dan objek yang ada. Misalnya, saat Doraemon melompat atau bergerak dengan cepat, ekornya akan terus bergerak mengikuti inersia gerakan. Hal ini memberikan kesan aliran yang alami dan menambahkan sentuhan realisme pada animasi.

Prinsip-prinsip follow through dan overlapping action menciptakan detail-detail kecil dalam animasi yang memberikan kesan kehidupan dan menggambarkan pergerakan yang lebih kompleks. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip ini, animator Doraemon mampu menciptakan animasi yang lebih hidup dan dinamis, meningkatkan kualitas visual dan memberikan pengalaman yang lebih memikat bagi penonton.



Gambar 15. (Follow through & overlapping action)
[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMMR-g>]

Contoh di atas baju yang awalnya diam tidak bergerak lalu ada angin yang membuat baju itu bergerak.

4. Gerakan pelengkap (Secondary action)

Gerakan sekunder (secondary action) dalam animasi berfungsi sebagai pendukung dan memperkuat gerakan utama karakter atau objek. Gerakan ini menambahkan detail dan kompleksitas pada animasi, sehingga memberikan kedalaman dan kehidupan yang lebih pada adegan tersebut.

Dalam animasi Doraemon, terdapat berbagai contoh gerakan sekunder yang dapat ditemukan. Sebagai contoh, di dalam kelas, tokoh utama sedang makan bekalnya sebagai gerakan utama, namun di sekitarnya terjadi gerakan-gerakan sekunder seperti orang yang sedang mengobrol, mengerjakan PR, atau mendengarkan musik sebagai latar belakang. Gerakan-gerakan ini memberikan kehidupan dan realisme pada adegan, menciptakan suasana yang lebih hidup dan nyata.

Selain itu, gerakan sekunder juga dapat ditemukan pada karakter-karakter dalam Doraemon. Misalnya, ketika Doraemon berbicara atau bereaksi terhadap situasi, gerakan-gerakan sekunder seperti ekspresi wajah, gerakan tangan, atau perubahan posisi tubuh akan mendukung gerakan utama karakter tersebut. Gerakan sekunder ini memberikan nuansa yang lebih kompleks dan memberikan informasi tambahan tentang karakter dan emosi yang sedang dirasakannya.

Dalam keseluruhan, gerakan sekunder merupakan elemen penting dalam pembuatan animasi Doraemon. Gerakan-gerakan ini memberikan kedalaman, kehidupan, dan informasi tambahan pada adegan dan karakter, menciptakan pengalaman visual yang lebih kaya dan memikat bagi penonton. Dengan memperhatikan dan mengaplikasikan gerakan sekunder dengan baik,

animator Doraemon mampu meningkatkan kualitas animasi dan membawa cerita menjadi lebih hidup.



Gambar 16. Gerakan pelengkap (Secondary action)
[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMMR-g>]

Terlihat karakter Nobita sedang berlari tergesa-gesa di jalan dan orang-orang di jalan sedang melihat Nobita dengan bingung.

5. Kelenturan objek (Squash & stretch)

Prinsip animasi yang dimaksud adalah "Squash & Stretch". Prinsip ini berfungsi untuk membuat objek atau karakter dalam animasi terlihat lebih hidup dan nyata dengan menambahkan efek perubahan bentuk dan elastisitas pada saat bergerak. Dengan menggunakan prinsip squash & stretch, objek atau karakter seolah-olah memuai atau menyusut ketika mengalami tekanan atau perubahan kecepatan.

Dalam animasi Doraemon, prinsip squash & stretch dapat ditemukan dalam berbagai adegan. Misalnya, ketika Doraemon melemparkan bola karet ke lantai, bola tersebut akan mengalami perubahan bentuk. Awalnya, bola berbentuk bulat, tetapi ketika bola itu membentur lantai, bagian atasnya akan "squash" atau memuai sedikit sementara bagian bawahnya "stretch" atau memanjang. Kemudian, setelah memantul dari lantai, bola akan kembali ke bentuk bulat aslinya.

Prinsip squash & stretch memberikan kesan elastisitas pada objek atau karakter dalam animasi. Hal ini membantu memperkuat pergerakan, memberikan perasaan dinamis, dan menambahkan kelembutan pada animasi. Dengan menerapkan prinsip ini dengan cermat, animator Doraemon dapat menciptakan efek visual yang lebih menarik dan memperkuat pengalaman penonton.

Dalam keseluruhan, prinsip squash & stretch adalah salah satu aspek penting dalam pembuatan animasi Doraemon. Penggunaannya yang tepat dan konsisten membantu menciptakan karakter dan objek yang terasa lebih hidup, memberikan kesan aksi yang lebih dramatis, dan meningkatkan kualitas visual dari animasi tersebut.



Gambar 17. Kelenturan objek
[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMMR-g>]

Gambar diatas rumput yang awalnya pendek setelah di tarik oleh Doraemon menjadi memanjang.

6. Melebih-lebihkan (Exaggeration)

Prinsip ini berfungsi untuk mendramatisir animasi. Contohnya, dalam animasi jepang (anime), seseorang yang kaget maka matanya akan berubah menjadi lebih besar. Contoh lainnya, ada seseorang yang berlari dengan kereta berada di dekatnya. Gambar tersebut ingin menunjukkan bahwa kecepatan lari objek sama dengan kecepatan laju kereta.

Prinsip animasi "Exaggeration" (Pengeksagerasian) adalah prinsip yang digunakan untuk menguatkan atau memperbesar gerakan, ekspresi, atau karakteristik pada objek atau karakter dalam animasi. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian penonton, menciptakan efek yang lebih dramatis, humor, atau memberikan penekanan pada aksi atau emosi yang sedang diungkapkan.

Dalam animasi Doraemon, prinsip exaggeration dapat ditemukan pada berbagai adegan. Misalnya, ketika Doraemon atau karakter-karakter lainnya mengalami kejadian yang mengejutkan atau lucu, ekspresi wajah mereka dapat dibesar-besarkan untuk menyoroti perasaan yang sedang mereka rasakan. Gerakan seperti jatuh atau terlempar juga dapat diperbesar untuk menekankan intensitas aksi tersebut.

Selain itu, prinsip exaggeration juga dapat ditemukan dalam ekspresi emosional karakter-karakter Doraemon. Ketika karakter sedang marah, sedih, atau gembira, ekspresi wajah mereka dapat diperbesar-besarkan untuk menyoroti perasaan tersebut dan

mengkomunikasikan emosi kepada penonton dengan lebih kuat.

Penerapan prinsip exaggeration dalam Doraemon membantu menciptakan adegan yang lebih menarik, lucu, dan ekspresif. Dengan memperbesar karakteristik gerakan, ekspresi, atau emosi, animasi menjadi lebih dinamis dan menghidupkan adegan yang sedang berlangsung. Prinsip ini memungkinkan animator Doraemon untuk mengungkapkan karakteristik unik dari setiap karakter dan memberikan pengalaman yang lebih mengasyikkan bagi penonton.



Gambar 18. Melebih-lebihkan
[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMMR-g>]

Gambar diatas contoh dari prinsip animasi Exageration yang berarti melebih-lebihkan terlihat ibu Nobita yang sedang marah dan mata dari ibu Nobita bertambah besar.

Sinematografi

Sinematografi merupakan seni dan keahlian dalam menciptakan gambar bergerak dengan menangkap cerita secara visual. Secara teknis, sinematografi melibatkan perekaman cahaya, baik melalui sensor gambar elektronik maupun bahan kimia pada film.

Dalam film animasi Doraemon, berbagai teknik sinematografi digunakan untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik. Salah satu teknik yang diterapkan adalah penggunaan sudut kamera normal eye pada scene 1 dan scene terakhir, yaitu scene 4. Penggunaan sudut kamera ini memberikan sudut pandang yang seolah-olah dilihat dari mata manusia secara normal, menciptakan keterikatan dan kenyamanan dalam menyaksikan adegan tersebut.

Selain itu, terdapat juga satu shot bird eye (dilihat dari atas) yang digunakan pada scene 3 dalam animasi Doraemon. Shot ini menggambarkan ibu Nobita yang dilihat dari bawah ke atas. Penggunaan sudut pandang bird eye memberikan perspektif yang unik dan memberikan penekanan pada adegan tersebut.

Penggunaan berbagai sudut kamera dalam sinematografi Doraemon membantu menciptakan variasi visual, memperkaya pengalaman penonton, dan menunjukkan perasaan atau suasana dalam

cerita. Penggunaan sudut kamera yang tepat dapat meningkatkan imersi penonton dalam cerita dan memberikan informasi tambahan tentang karakter dan situasi yang sedang terjadi.

Dengan demikian, sinematografi dalam film animasi Doraemon merupakan elemen penting yang membantu membawa cerita menjadi lebih hidup dan menghadirkan pengalaman visual yang memikat bagi penonton.



Gambar 19. Eye angel

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]



Gambar 20. Low angel

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]



Gambar 21. High angel

[Sumber: <https://youtu.be/vsrrG5WMR-g>]

Editing

Editing dalam film animasi Doraemon merupakan proses yang penting dalam menyusun dan mengatur rangkaian shot untuk menciptakan cerita yang utuh. Tujuan utama dari proses editing adalah menyampaikan cerita dengan jelas kepada penonton.

Dalam Doraemon, editing digunakan untuk mengatur alur cerita, memperlihatkan adegan yang relevan, dan membangun ketegangan atau emosi yang tepat. Proses editing ini melibatkan pengaturan durasi shot, transisi antar-shot, serta

pengaturan urutan adegan untuk menghasilkan cerita yang kohesif.

Contohnya, dalam adegan Doraemon yang penuh petualangan dan kegembiraan, editing yang cepat dengan durasi shot pendek dapat digunakan untuk menciptakan rasa dinamis dan kecepatan dalam cerita. Transisi yang digunakan, seperti pemotongan tajam (cut) atau pemotongan silang (cross-cut), dapat meningkatkan ketegangan atau memperlihatkan hubungan antara dua adegan secara paralel.

Selain itu, editing juga berperan dalam membangun ritme cerita. Pemilihan timing yang tepat dalam penggunaan shot, transisi, dan perubahan tempo dapat menghasilkan aliran cerita yang lancar dan memikat penonton.

Selama proses editing, juga dapat dilakukan penyisipan efek visual atau suara guna memperkaya cerita. Efek khusus, seperti perubahan warna, pemutaran mundur, atau penggabungan animasi dengan adegan nyata, dapat digunakan untuk menciptakan momen yang khusus dan menarik perhatian penonton.

Dengan menggunakan teknik editing yang tepat, film animasi Doraemon dapat menyampaikan cerita dengan jelas dan menghadirkan pengalaman yang menghibur bagi penonton. Proses editing yang baik membantu membangun alur cerita yang terstruktur, menonjolkan momen-momen penting, dan menciptakan kualitas visual yang menarik dalam film animasi tersebut.

Musik

Unsur suara dalam film sangat penting dan harus diperhatikan dengan baik. Suara merupakan bagian integral dalam menciptakan pengalaman yang lengkap dan mempengaruhi keindahan sebuah film. Meskipun gambar, aktor, lighting, dan editing yang bagus, tanpa unsur suara yang baik, pengalaman menonton film dapat terpengaruh.

Dalam animasi Doraemon, musik atau latar belakang suara telah dirancang dengan sangat baik. Ketika kita menonton animasi ini, ketika Nobita sedang merasa putus asa atau sedih, latar belakang suara dalam animasi ini ditampilkan dengan nada yang lebih pelan. Hal ini memberikan penekanan pada emosi yang sedang dialami oleh karakter dan memungkinkan penonton untuk lebih fokus dan terbawa suasana yang dihadirkan dalam animasi Doraemon ini.

Beberapa judul lagu yang digunakan dalam animasi Doraemon adalah "Sayonara ni Sayonara," "Yume no Hito," "Kumo ga Yoku no wa," "Yume no Hito," dan "Jino Tabibito." Lagu-lagu ini telah dipilih dengan cermat untuk menyempurnakan

pengalaman penonton dan menggambarkan suasana yang tepat dalam cerita.

Dengan menggunakan teknik suara yang baik dan memilih lagu-lagu yang sesuai, animasi Doraemon mampu menciptakan suasana yang tepat dan meningkatkan kualitas pengalaman penonton. Musik dan latar belakang suara yang dipilih dengan hati-hati membantu memperkuat emosi, menggambarkan perasaan karakter, dan menciptakan ikatan emosional antara penonton dengan cerita yang sedang dipaparkan.

Secara keseluruhan, unsur suara yang terdapat dalam animasi Doraemon sangat penting untuk menciptakan keindahan dan keseluruhan pengalaman menonton. Melalui penggunaan musik, latar belakang suara, dan lagu-lagu yang tepat, animasi ini mampu menghidupkan suasana cerita dan memberikan penonton perasaan yang lebih dalam dan terlibat dalam alur cerita yang disajikan.

SIMPULAN

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur estetika dalam animasi memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan animasi yang layak ditonton. Beberapa unsur estetika yang relevan dalam konteks ini mencakup cerita, struktur cerita, tokoh atau karakter, unsur sinematik, pencahayaan, gerakan animasi, editing, dan musik.

Cerita menjadi inti dari sebuah animasi, mengikat semua elemen lainnya dalam sebuah narasi yang menarik. Struktur cerita yang baik membantu menjaga alur cerita yang kohesif dan memberikan kejelasan kepada penonton. Tokoh atau karakter yang kuat dan menarik memainkan peran penting dalam menghidupkan cerita dan

membuat penonton terhubung secara emosional. Unsur sinematik, termasuk pengaturan sudut kamera, framing, dan pencahayaan, membantu menciptakan suasana dan nuansa yang tepat dalam setiap adegan.

Gerakan animasi yang baik mencerminkan kehidupan dan memberikan kelembutan serta kejelasan pada karakter atau objek dalam animasi. Proses editing yang cermat membantu menyusun rangkaian adegan secara efektif, memperkuat alur cerita, dan mempertahankan ketertarikan penonton. Musik dan suara yang dipilih dengan hati-hati memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer yang tepat dan memperkuat emosi dalam cerita.

Dengan memperhatikan dan menggabungkan unsur-unsur estetika ini secara harmonis, animator Doraemon dapat menciptakan animasi yang menarik, memikat, dan mampu menyampaikan pesan cerita dengan baik. Kehadiran unsur estetika yang kuat dalam animasi menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman menonton yang memuaskan dan menghibur bagi penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wikipedia. 2022. Available from: URL: <https://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon>
- [2] Titik, Garis, Bidang, Bentuk, Ruang, Warna, Tekstur dan Gelap Terang. 2015. Available from: URL: <http://salam-pengetahuan.blogspot.com/2015/11/unsur-unsur-dasar-seni-rupa-titik-garis.html>