

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Film

2.1.1 Definisi Film

Menurut UU no 33 tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Menurut Prasetyo (2021), film merupakan suatu karya sastra yang di dalamnya terdapat unsur-unsur intrinsik seperti alur, penokohan, latar, dan tema, hanya saja dalam teks film terdapat adegan seperti halnya teks drama. Ardianto (2023), menyatakan film merupakan suatu bentuk dari komunikasi massa visual. Dalam setiap minggunya, setiap orang menonton film baik itu di bioskop, televisi dan video. Menurut Klarer dalam Sari (2023), film termasuk kedalam jenis karya sastra. Karena segala macam mode presentasi film sesuai dengan fitur-fitur teks sastra dan dapat pula dijelaskan dalam kerangka tekstual. Unsur pembentuk yakni unsur naratif dan unsur sinematik.

2.1.2 Unsur Pembentuk Sinematik

Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri Pratista (2017). Berikut dibawah ini unsur naratif dan unsur sinematik pada film.

1) Unsur Naratif

Menurut Pratista (2017), naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Berikut dibawah ini elemen-elemen yang disusun hingga menjadi sebuah film.

1. Ruang

Ruang merupakan tempat bagi para pelaku cerita atau tokoh untuk bergerak dan beraktivitas hal ini dikemukakan juga oleh Pratista (2017), ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjukkan pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, di kota B, atau di negara C. Latar cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan).

2. Waktu

Waktu dalam film merupakan beberapa aspek dari sekian banyak unsur yang berhubungan dengan narasi film. Waktu meliputi beberapa urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yakni *linier* dan *nonlinier* Pratista (2017: 67).

a. *Linier*

Menurut Pratista (2017), pola linier, dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penutupan cerita secara linier, memudahkan kita untuk

melihat hubungan kausalitas, jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

b. *Nonlinier*

Menurut Pratista (2017), nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas.

3. Cerita

Cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak. Pembuatan film dapat memilih serta melepas bagian cerita tertentu tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum kausalitas. Pelaku cerita terdiri dari tokoh utama dan pendukung Pratista, (2017). Tokoh utama biasanya memiliki peran sebagai protagonis dan peran pendukung biasanya memiliki peran antagonis.

4. Konflik

Konflik adalah sebuah rintangan yang dihadapi oleh tokoh utama dalam mencapai sebuah tujuan. Konflik terjadi karena tokoh antagonis memiliki perbedaan tujuan dengan tokoh protagonis.

5. Tujuan

Tujuan merupakan harapan dari tokoh utama untuk mencapai cita-cita nya. Tujuan bersifat fisik dan nonfisik. Tujuan fisik adalah tujuan yang nyata, tujuan non fisik yaitu tujuan yang bersifat abstrak.

2) Unsur Sinematik

Menurut Pratista (2017), unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. Berikut dibawah ini, Unsur-unsur sinematik yang terdiri dari:

1. *Mise-en-scene*

Mise-en-scene merupakan segala hal yang terletak di depan kamera untuk diambil gambarnya dalam pembuatan sebuah film. Menurut Pratista (2017), *mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok, yakni setting atau latar, tata cahaya, kostum (*make-up*), serta pemain.

2. *Sinematografi*

Sinematografi adalah ilmu yang membahas mengenai teknik menangkap dan menggabungkan suatu gambar menjadi rangkaian gambar sehingga mampu menyampaikan sebuah ide dan cerita hal ini sejalan dengan Pratista (2017), *sinematografi* adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. Berikut beberapa variasi jarak pengambilan shot pada sebuah gambar menurut Pratista (2017), yaitu:

a. *Extreme long shot*

Merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya, secara umum menggambarkan objek yang sangat jauh atau panorama yang luas sehingga wujud fisik manusia nyaris tidak tampak.

b. *Long Shot*

Pada jarak *long shot*, seluruh tubuh fisik manusia tampak jelas, namun latar belakang masih dominan. *Long shot* sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat.

c. *Medium Long Shot*

Pada jarak *medium long shot*, tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitarnya relatif seimbang.

d. *Medium Shot*

Pada jarak *medium shot*, memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*. *Medium shot* merupakan tipe *shot* yang paling sering digunakan dalam sebuah film.

e. *Medium Close-up*

Pada jarak *medium close-up*, memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal, biasanya menggunakan jarak *medium close-up*.

f. *Close-up*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetail. *Close-up* biasanya

digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. *Close-up* juga bisa memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau obyek.

g. *Extreme Close-up*

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, telinga, atau bagian dari sebuah obyek. Tipe *shot* ini adalah yang paling jarang digunakan daripada jenis *shot* lainnya.

3. Editing

Editing pada tahap produksi merupakan proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Menurut Pratista (2017), editing adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya.

4. Suara

Secara umum fungsi suara adalah untuk menjaga kesinambungan gambar, memberikan informasi melalui dialog dan narasi, selain suara asli dari pemeran, ada juga suara tambahan yang disebut efek suara. Menurut Pratista (2017), suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran.

2.2. Nilai Persahabatan

Menurut Waluyo, dkk dalam Suyono (2023), nilai persahabatan adalah sifat-sifat yang penting yang diperlukan dalam menjaga dan menjalin hubungan antara dua orang atau lebih yang satu sama lain saling tertarik dan bekerjasama tanpa melibatkan ketertarikan secara seksual. Nilai yang diperlukan dalam

persahabatan adalah perhatian, kepedulian, dukungan, dan merasa saling memiliki antara satu sama lain.

1. Perhatian

Menurut Suryabrata dalam Chandra (2018) menjelaskan bahwa perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Menurut Suryabrata dalam Chandra (2018), menjelaskan bahwa perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Berikut dibawah ini ciri-ciri perhatian menurut Fimela (2023), yaitu:

a. Mudah memahami perasaan orang lain

Mudah memahami perasaan orang lain merupakan sebuah pertanda manusia memiliki empati dalam dirinya sendiri (Fimela, 2023).

b. Suka membantu dan meringankan beban

Suka membantu dan meringankan beban merupakan sebuah pertanda secara alami memiliki kepedulian dan perhatian terhadap sekitarnya (Fimela, 2023).

c. Menghubungi dan mendekat duluan

Menghubungi dan mendekat duluan merupakan sebuah pertanda manusia suka menjaga komunikasi tetap intens dengan manusia lainnya (Fimela, 2023).

d. Pendengar yang sabar

Pendengar yang sabar merupakan sebuah pertanda kamu ingin memahami isi hati dan pikiran orang lain (Fimela, 2023).

e. Tidak takut bersikap terbuka

Tidak takut bersikap terbuka merupakan sebuah pertanda manusia tidak takut menunjukkan kelemahan dan kekurangan diri sendiri (Fimela, 2023).

f. Menerima orang lain dengan baik

Menerima orang lain dengan baik merupakan sebuah pertanda manusia yang ramah, memiliki perilaku yang hangat dan selalu mampu memberi kenyamanan bagi orang lain (Fimela, 2023).

2. Kepedulian

Menurut Nuryana (2017), Kepedulian merupakan salah satu bentuk tindakan nyata, yang dilakukan oleh masyarakat dalam merespon suatu permasalahan. Berikut dibawah ini ciri-ciri kepedulian menurut Fimela (2023), yaitu:

a. Tergerak membantu tanpa diminta

Tergerak membantu tanpa diminta merupakan sebuah pertanda ada dorongan tersendiri yang memerintahkan untuk membantu atau menolong orang lain (Fimela, 2023).

b. Membuat orang bahagia membuatmu bahagia

Membuat orang bahagia membuatmu bahagia merupakan sebuah pertanda seseorang punya kepedulian tinggi terhadap orang lain (Fimela, 2023).

c. Sering khawatir kondisi orang lain saat mereka tertimpa masalah

Sering khawatir kondisi orang lain saat mereka tertimpa masalah merupakan sebuah pertanda rasa ingin memastikan mereka hidup baik-baik saja (Fimela, 2023).

d. Paham kalau hidup tidak selalu adil

Paham kalau hidup tidak selalu adil merupakan sebuah pertanda diri sendiri ingin meringankan beban orang lain (Fimela, 2023).

e. Menunjukkan rasa peduli

Menunjukkan rasa peduli merupakan sebuah pertanda itu adalah dorongan alami dari hati. Hal tersebut menandakan manusia memiliki empati besar tanpa disadari (Fimela, 2023).

3. Dukungan

Menurut Notoatmodjo dalam Saraswati (2018). Dukungan adalah suatu upaya yang diberikan kepada seseorang baik itu moral maupun material untuk memotivasi orang lain dalam melaksanakan suatu kegiatan. Berikut di bawah ini ciri-ciri dukungan menurut Detikedu (2024), yaitu:

a. Tidak mengejek satu sama lain

Tidak mengejek satu sama lain merupakan sebuah pertanda menghargai dan menghormati (Detikedu, 2024).

b. Tidak menghina antara teman satu dengan lainnya

Tidak menghina antara teman satu dengan lainnya merupakan sebuah pertanda menghormati orang lain melalui komunikasi menggunakan

bahasa yang tidak meremehkan atau merendahkan orang lain (Detikedu, 2024).

c. Memberi dan bersedia menerima nasihat satu sama lain

Memberi dan bersedia menerima nasihat satu sama lain merupakan sebuah pertanda agar dapat saling menjaga antar sesama (Detikedu, 2024).

d. Menolong teman yang mendapat kesulitan

Menolong teman yang mendapat kesulitan merupakan sebuah pertanda saling membantu untuk meringankan kesulitan yang dirasakan orang lain (Detikedu, 2024).

e. Saling memaafkan apabila ada yang melakukan kesalahan

Saling memaafkan apabila ada yang melakukan kesalahan merupakan sebuah pertanda menjauhi segala bentuk dendam dan kebencian (Detikedu, 2024).

f. Tidak mencari kesalahan pada teman

Tidak mencari kesalahan pada teman merupakan sebuah pertanda kamu selalu memperbaiki celah kesalahan teman demi menutup segala macam aib (Detikedu, 2024).

g. Berbagi rasa dan cerita antara satu dengan lainnya

Berbagi rasa dan cerita antara satu dengan lainnya merupakan sebuah pertanda dapat membantu meringankan beban pikiran (Detikedu, 2024).

h. Tidak mengucilkan teman

Tidak mengucilkan teman merupakan sebuah pertanda memahami diri sendiri dari hal-hal yang tidak sejalan dengannya (Detikedu, 2024).

i. Tidak menyepelkan teman dan bersikap posesif

Tidak menyepelkan teman dan bersikap posesif merupakan sebuah pertanda sabar dan pengertian (Detikedu, 2024).

j. Belajar menghargai perasaan dan suasana hati teman

Belajar menghargai perasaan dan suasana hati teman merupakan sebuah pertanda memiliki hubungan yang sehat dan harmonis (Detikedu, 2024).

4. Merasa saling memiliki antara satu sama lain

Menurut Argyle & Henderson dalam Eliza (2015), yaitu keakraban terjadi pada sebuah persahabatan yang terjalin dengan baik, meliputi orang-orang yang saling menyukai, menyenangkan kehadirannya satu sama lain, memiliki kesamaan minat dan kegiatan, saling membantu dan memahami, saling mempercayai, menimbulkan rasa nyaman dan saling menyediakan dukungan emosional. Berikut ciri-ciri merasa saling memiliki antara satu sama lain menurut IDN Times (2023), yaitu:

a. Punya bentuk komunikasi yang khas

Punya bentuk komunikasi yang khas merupakan sebuah pertanda memiliki hubungan yang begitu dekat, bahkan sudah hampir benar-benar saling mengetahui segala sesuatu tentang diri masing-masing, kalian sampai bisa menciptakan gaya komunikasi non-verbal (IDN Times, 2023).

b. Merasa nyaman untuk tampil apa adanya

Merasa nyaman untuk tampil apa adanya merupakan sebuah pertanda kamu telah berhasil membangun persahabatan yang sejati (IDN Times, 2023).

c. Tidak ada Perasaan takut dihakimi

Tidak ada perasaan takut dihakimi merupakan sebuah pertanda persahabatan yang sejati bisa membuat siapa saja yang terlibat di dalamnya merasa begitu aman (IDN Times, 2023).

d. Koneksi tetap kuat meskipun jarang berjumpa

Koneksi tetap kuat meskipun jarang berjumpa merupakan sebuah pertanda kuatnya ikatan persahabatan yang kalian jalin (IDN Times, 2023).

e. Selalu setia dalam suka dan duka

Selalu setia dalam suka dan duka merupakan sebuah pertanda terciptanya perasaan saling memiliki (IDN Times, 2023).

2.3. Semiotika

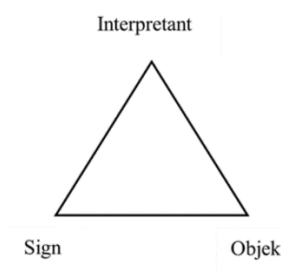
2.3.1 Semiotika Film

Kata “semiotics” bisa diartikan sebagai teori tentang tanda. Semiotika film, sama halnya teori tentang film sebagai sebuah sistem tanda. Menurut Braudy dalam Shabrina (2019), Semiotika film memiliki sisi yang khas dalam menganalisisnya, hal tersebut berupa perbandingan percakapan, tulisan dan pesan teatrikal. Dalam teks film ada banyak aspek yang bisa dijadikan sebagai bahan analisis. Menurut Metz dalam Mudjiono (2011), mengatakan meskipun ada upaya lain diluar pemikiran kontinental tentang des Hautes Etudes et Sciences Sociales (EHESS)

Paris, merupakan figur utama dalam pemikiran semiotika sinematografi hingga sekarang. Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa semiotika film merupakan sebuah tanda yang memiliki sisi yang khas dalam menganalisisnya.

2.3.2 Semiotika Charles Sanders Peirce

Menurut Peirce dalam Aryani (2023), semiotika adalah kajian yang tentang pertandaan dan segala hal yang berhubungan dengan tanda itu sendiri. Charles Sanders Peirce mengemukakan sebuah teori tentang semiotika persahabatan yang sering kali disebut sebagai “Grand Theory” karena gagasannya bersifat luas dan menyeluruh, deskripsi struktural dari semua penandaan, Pierce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali komponen dalam struktural tunggal. Charles Sanders Pierce dikenal dengan konsep trikotominya yang terdiri dari *sign*, *object*, *interpretant*. Tahapan yang membentuk sebuah model semiotika Charles Sanders Peirce dengan model berbentuk segitiga.



(Charles Sanders Peirce dalam Febiola, 2023)

Gambar 2.1 Segitiga Makna

Segitiga makna dibagi menjadi beberapa tingkatan tanda dari Trikotomi pertama hingga ketiga. Menurut Peirce dalam Kristia (2017), Trikotomi dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu :

1. *Trikotomi Pertama*

Trikotomi pertama adalah *sign (representamen)* yang merupakan suatu bentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia dan merujuk pada hal lain pada tanda itu sendiri. Memiliki acuan tanda disebut objek.

1. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada sebuah tanda-tanda yang berupa suara yang tidak dapat dilihat
2. *Sinsign* adalah suatu benda atau peristiwa yang ada pada tanda dan lebih memperlihatkan pada penampilan visual. Jadi *sinsign* merupakan sesuatu yang dianggap tanda atas dasar tampilan dan kenyataan.
3. *Legisign* adalah norma yang terkandung dalam tanda atau tanda yang berlaku umum, baik secara hukum dibuat maupun tanpa sengaja terbentuk dengan sendirinya. Tanda dapat berupa tanda lalu lintas, dan gerakan isyarat.

2. *Trikotomi Kedua*

Trikotomi kedua adalah *Object* merupakan sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan pada acuan. Object berupa representasi mental (ada pada dalam pikiran), dapat juga menjadi sesuatu yang nyata di luar tanda.

1. *Ikon* adalah benda fisik merupakan hubungan antara tanda dan benda atau referensi yang dapat disamakan dengan potret.
2. *Indeks* adalah simbol yang menunjukkan hubungan sebab akibat. Seperti tidak ada asap bila tidak ada api. Asap dapat

dianggap sebagai tanda untuk eksisnya api dan dalam hubungan seperti ini asap adalah indeks.

3. *Simbol* adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Misalnya bendera kuning berarti menandakan adanya kematian.

3. *Trikotomi* Ketiga

Trikotomi ketiga adalah *Interpretant* bukan penafsiran tanda, melainkan merujuk pada sebuah makna dari tanda.

1. *Rheme* adalah tanda yang pemaknaannya berbeda-beda. Misalnya saja orang yang matanya merah, maka bisa jadi dia sedang mengantuk, atau mungkin sakit mata.
2. *Decisign* yaitu tanda yang sesuai dengan kenyataan. Misalnya, di suatu jalan yang terjal dan sering terjadi kecelakaan maka di jalan tersebut dipasang rambu lalu lintas hati-hati kurangi kecepatan.
3. *Argument* yaitu tanda yang berisi tentang sebuah alasan tentang suatu hal. Seperti tanda larangan merokok di SPBU, hal tersebut dibuat karena merupakan tempat yang mudah terbakar.

2.4 Karakterisasi Tokoh

Menurut Prastika (2016), Karakterisasi tokoh merupakan sikap para tokoh yang digambarkan oleh pengarang dalam suatu hasil karya sastra. Karakter tokoh merupakan hal yang tidak boleh lepas dari sebuah hasil karya, karena tanpa ada penggambaran tentang karakter tokoh sebuah hasil karya tidak akan diminati

pembaca. Selain itu, menurut Adewiyah (2021), Karakterisasi tokoh merupakan sikap para tokoh yang digambarkan oleh pengarang dalam suatu hasil karya sastra. Menurut para ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa karakteristik tokoh adalah suatu perilaku tokoh yang digambarkan melalui sebuah hasil karya sastra.

2.5 Film Stand By Me Doraemon 2

2.5.1 Identitas Film



Gambar 2.2 Poster Film Stand By Me Doraemon 2

2.5.2 Biografi Pengarang

Fujiko F. Fujio (藤子・F・不二雄) merupakan produser yang membuat film Doraemon pada tahun 1969. Namun film Doraemon dibuat kembali oleh Ryūichi Yagi dan Takashi Yamazaki dan menjadi produser yang membuat film Stand By Me Doraemon 1 pada tahun 2014 dan Stand By Me Doraemon 2 dirilis pada tahun 2021.

2.5.3 Ringkasan Cerita

Film ini menceritakan tentang perjalanan Nobita dan kawan-kawannya. Berawal dari Nobita masa depan yang akan menikahi Shizuka namun saat pernikahannya dengan Shizuka, Nobita tidak kunjung datang dan teman-temannya

mengkhawatirkan keadaan Nobita masa depan. Sehingga teman-teman Nobita seperti Giant, Suneo mencoba menghubungi Nobita, namun ternyata Nobita pergi ke masa lalu untuk melarikan diri karena merasa dia bukan orang yang tepat untuk menikahi Shizuka. Akhirnya Nobita masa depan bertemu dengan Nobita masa lalu dan Doraemon. Doraemon pun menggunakan alat canggih nya untuk membantu Nobita masa depan digantikan perannya oleh Nobita masa lalu untuk menikahi Shizuka. Giant dan Suneo yang menunggu kehadiran Nobita, mengalihkan acara pernikahan Nobita dengan menyanyikan lagu untuk mengalihkan perhatian. Saat Nobita masa depan yang menggunakan tubuh Nobita masa lalu, Nobita pergi ke masa dimana nenek nya masih hidup. Nobita pun akhirnya bertemu dengan nenek nya. Ketika itu nenek nya berkata ingin melihat Nobita menikah. Akhirnya Nobita mewujudkan keinginan neneknya dengan membawa neneknya ke hari pernikahannya dengan Shizuka menggunakan alat canggih Doraemon. Pada akhirnya Nobita masa depan berhasil menikahi Shizuka dengan dilihat oleh nenek nya.

2.5.3 Unsur Naratif

Berikut dibawah ini adalah unsur-unsur naratif yang ada pada film Stand By Me Doraemon 2.

a. Ruang

Ruang dalam film Stand By Me Doraemon 2 ini kejadian berlangsung di beberapa tempat, yaitu perkotaan, taman, kamar, sungai, gudang, dan perumahan.

b. Waktu

Pada film Stand By Me Doraemon 2 ini waktu yang sering digunakan adalah sore hari, dan malam hari.

c. Pelaku

Pada film By Me Doraemon 2 memiliki 2 tokoh utama seperti dibawah ini.

1. Tokoh Nobita

Nobita merupakan tokoh utama dalam film, dia adalah siswa kelas 5 SD yang memiliki sifat kurang beruntung, sampai Doraemon datang dari masa depan untuk membantunya sehingga Nobita bisa memiliki masa depan yang lebih baik.

2. Tokoh Doraemon

Doraemon merupakan tokoh utama dalam film, dia adalah sebuah robot kucing yang diberi tugas untuk melakukan perjalanan waktu dari abad ke-22 untuk menolong seorang anak laki-laki bernama Nobita.

d. Konflik

Konflik yang terdapat pada animasi ini adalah diawali dengan Nobita yang menemukan boneka beruang dengan tambalan jahitan tangan neneknya. Hal tersebut membuat Nobita merindukan sang nenek dan mengajak Doraemon untuk menemui neneknya di masa lalu. Tak disangka, nenek Nobita malah ingin bertemu calon istri dari cucunya di masa depan. Doraemon dan Nobita kecil bergegas pergi ke masa depan dan malah

menemukan situasi Nobita dewasa yang ragu-ragu untuk menikah. Akhirnya, Nobita kecil dan Doraemon harus berusaha keras supaya Nobita dewasa benar-benar menikah dengan Shizuka.

e. Tujuan

Tujuan pada film *Stand By Me Doraemon 2* adalah ketika tokoh Nobita ingin menikahi Shizuka dan membuat nenek nya bangga terhadapnya.

2.5.4 Unsur Sinematik

Di bawah ini merupakan unsur-unsur sinematik yang terdapat pada film *Stand By Me Doraemon 2*.

a. *Mise-en-scene*

1. Kostum

Kostum yang digunakan Nobita adalah kaos berwarna kuning, jas hitam, dan pakaian sehari-hari.

2. Pencahayaan dan lampu

Pencahayaan dan lampu dalam film *Stand By Me Doraemon 2* terkesan redup untuk menyesuaikan suasana.

b. Kamera

Angle kamera pada film *Stand By Me Doraemon 2* ini banyak menggunakan teknik *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *close up*, *full shot*, dan *big close-up*.

c. Transisi

Transisi film ini dari *scene* sangat halus, enak dilihat dan tidak berlebihan. Serta memberi pemahaman yang mudah di pahami.

d. Suara

Dalam Film Stand By Me Doraemon 2 ini suara yang dihasilkan terdiri dari narasi dialog dan suara yang berpengaruh pada cerita animasi.