



**REPRESENTASI IKONISITAS PADA TOKOH DORAEMON
DALAM ANIME 2112 NEN DORAEMON TANJYOU
KAJIAN SEMIOTIKA**

「2112年のアニメのドラえもん誕生」におけるドラえもんのアイコンの
表現：記号論の研究

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Linguistik dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :
One Riska Debby C.
13050112130069

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

**REPRESENTASI IKONISITAS PADA TOKOH DORAEMON DALAM
ANIME 2112 NEN DORAEMON TANJYOU
KAJIAN SEMIOTIKA**

「2112年のアニメのドラえもん誕生」におけるドラえもんのアイコンの
表現：記号論の研究

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Linguistik dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :
One Riska Debby C.
13050112130069

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, 12 Desember 2018
Penulis,

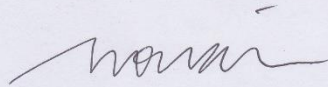
One Riska Debby C.
NIM. 13050112130069

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Representasi Ikonisitas Pada Tokoh Doraemon dalam *Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* Kajian Semiotika” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi.

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Fajria Noviana, S.S. M.Hum
NIP 197301072014092001

HALAMAN PENGESAHAN

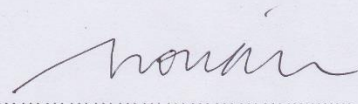
Skripsi dengan judul “Representasi Ikonisitas Pada Tokoh Doraemon dalam Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou Kajian Semiotika” ini telah diterima dan diserahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Pada tanggal : 12 Desember 2018

Tim Penguji Skripsi

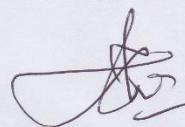
Ketua

Fajria Noviana, S.S, M.Hum
NIP 197301072014092001



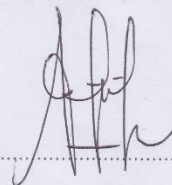
Anggota I

Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum
NIK 19780616012015011024



Anggota II

Nur Hastuti, S.S, M.Hum
NIK 198104010115012025



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Redyanto Noor, M.Hum
NIP 195903071986031002

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(Qs. Al-Baqarah, 2:153)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Qs. Al-Insyirah, 94:5)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang tercinta, terkasih, dan terhebat yang selalu mendukung penulis (Debby) di saat suka maupun duka, yaitu kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan perhatian, serta berkorban dalam banyak hal, baik dalam bentuk materiil, maupun non-materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi dengan baik dan lancar. Terima kasih untuk Bapak dan Ibu yang telah menjadi orang tua paling hebat dalam hidup penulis.
2. Novi *Sensei* selaku dosen pembimbing, terima kasih telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Tanpa bimbingan dan arahan beliau, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.
3. Sahabat-sahabat penulis semasa kuliah Dhita, Intan, dan Dini. Terima kasih atas dukungan dan kebersamaan selama ini dan telah menjadi teman terbaik dalam suka maupun duka penulis.
4. Sahabat-sahabat satu SMA, Memed sahabat satu dosen pembimbing, Ima, Puput, Lusi, dan Ajeng. Terima kasih telah mendukung dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis di tengah kesibukan menyusun skripsi.
5. Teman-teman seperjuangan skripsi, untuk Memed, Aulia, Akmal, Yuli, Dela, Ratna, Eka, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Semoga setiap tetes air mata dan doa yang selalu

kita ucapkan demi terselesaikannya skripsi kita tidak sia-sia, sukses untuk kita semua.

6. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro angkatan 2012. Terima kasih atas kebersamaan selama ini, semoga kita dipertemukan kembali dalam keadaan sukses dan sehat wal afiat.
7. Teman-teman KKN Pakis untuk Sidiq, Rohmah, Amir, Emir, Ajeng, Glory, dan Wulan. Terima kasih telah menjadi teman yang begitu solid, semoga kita bisa bertemu di lain kesempatan. Sukses untuk kita semua.
8. Serta terakhir Terima kasih untuk semua orang yang telah memberikan dukungan dan kebaikan kepada penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Literatur di Universitas Diponegoro. Judul dari skripsi adalah “Representasi Ikonisitas Pada Tokoh Doraemon dalam *Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* Kajian Semiotika”. Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, Dr. Redyanto Noor, M.Hum;
2. Ketua Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum;
3. Fajria Noviana, S.S, M.Hum, selaku dosen pembimbing tunggal penulisan skripsi ini. Terima kasih atas bimbingan, nasehat, waktu, kesabaran, serta motivasi yang selalu *Sensei* berikan kepada penulis. Mohon maaf bila penulis sering melakukan kesalahan. Semoga *Sensei* selalu diberikan kesehatan dan selalu disertai kebaikan, jasa dan kebaikan *Sensei* tidak akan pernah terlupakan.
4. Seluruh dosen dan karyawan program studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas

ilmu, bimbingan serta dukungan yang diberikan kepada penulis. Jasa dan kebaikan *Sensei* sekalian tidak akan penulis lupakan;

5. Kedua orang tua penulis, Kariyanto dan Sri Wulyani untuk segenap kasih sayang dan dukungan yang diberikan kepada penulis tiada henti;
6. Terakhir terima kasih banyak untuk semua pihak yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan di waktu yang akan datang.

Semarang, 12 Desember 2018

One Riska Debby C.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1. Latar Belakang	1
1.1.2. Rumusan Masalah	5
1.2 Tujuan Penelitian	5
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.4 Metode Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	9

2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Kerangka Teori	11
2.2.1 Teori <i>Anime</i>	12
2.2.1.1 Karakter <i>Anime</i>	13
2.2.1.2 Gerakan Tangan dan Bahasa Tubuh	13
2.2.1.3 Format <i>Anime</i>	14
2.2.1.4 Pengisi Suara atau <i>Dubbing</i>	15
2.2.1.5 Musik	15
2.2.2 Teori Struktur Naratif	16
2.2.2.1 Cerita dan Plot	17
2.2.2.2 Pola Struktur Naratif	17
2.2.2.3 Pelaku Cerita	19
2.2.2.4 Hubungan Naratif dengan Ruang	19
2.2.2.5 Hubungan Naratif dengan Waktu	19
2.2.3 Teori Semiotika	21
2.2.3.1 Ikon	24
2.2.3.2 Indeks	27
2.2.3.3 Simbol	27
2.3 <i>Anime</i> Doraemon dalam Bentuk Film	29
 BAB 3 ANALISIS STRUKTUR NARATIF DAN IKONISITAS TOKOH	
DORAEMON DALAM ANIME 2112 NEN DORAEMON TANJYOU	
3.1 Unsur Unsur struktur naratif	31
3.1.1 Cerita dan Plot.....	31

3.1.2 Pola Struktur Naratif	32
3.1.3 Pelaku Cerita	38
3.1.4 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	57
3.1.5 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	63
3.2 Ikonisitas pada Tokoh Doraemon	65
3.2.1 Ikonisitas Warna	65
3.2.1.1 Warna Kuning	65
3.2.1.2 Warna Biru	66
3.2.1.3 Warna Merah.....	68
3.2.1.4 Warna Putih.....	69
3.2.2 Ikonisitas Bentuk	71
3.2.2.1 Ikonisitas Bentuk Tubuh	71
3.2.2.2 Ikonisitas Bentuk Tangan.....	74
3.2.2.3 Ikonisitas Bentuk Kantong 4 Dimensi.....	75
3.2.3 Ikonisitas Dimensi	77
3.2.4 Ikonisitas Gerakan	79
3.2.4.1 Ungkapan Rasa Malu	79
3.2.4.2 Ungkapan Rasa Sedih	81
3.2.5 Ikonisitas Bunyi	82
BAB 4 SIMPULAN	84
YOUSHI	87
DAFTAR PUSTAKA	91
SINOPSIS	

BIODATA PENULIS

INTISARI

Carismayani, One Riska Debby, 2018. “Representasi Ikonisitas Pada Tokoh Doraemon dalam *Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* Kajian Semiotika”, Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang, Pembimbing Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap ikonisitas dan makna ikonisitas yang terdapat pada tokoh Doraemon dengan objek kajian berupa *anime* yang berjudul *2112 Nen Doraemon Tanjyou* karya Yonetani Yoshimoto. *Anime* ini menceritakan awal mula penciptaan tokoh Doraemon dari penciptanya yaitu Fujiko F. Fujio. Robot kucing ini diproduksi secara massal oleh sebuah pabrik robot pada tahun 2112. Robot ini mengalami sedikit kerusakan dan tidak memiliki standar kualitas yang baik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pustaka. Teori yang digunakan adalah teori struktur naratif yang meliputi cerita dan plot, pola struktur naratif, pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu. Teori semiotika digunakan untuk mengungkapkan ikonisitas pada tokoh Doraemon dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah tokoh utama dalam *anime* ini yaitu Doraemon. Tokoh tambahan yaitu Noramyako, Sewashi, Dorami, Sunekichi, Jaibee, Kepala Sekolah dan Fujiko F. Fujio. Peristiwa yang dialami oleh tokoh Doraemon dalam *anime* ini menunjukkan bahwa terdapat enam ikonisitas yang meliputi ikonisitas warna, bentuk, dimensi, gerakan, dan bunyi. Dari analisis yang dilakukan terhadap ikonisitas-ikonisitas tersebut, dapat diketahui makna-makna yang tersirat dalam *anime* ini mengarah pada sebuah pesan, yaitu agar tidak mudah menyerah dan berputus asa.

Kata kunci: *anime*, *2112 Nen Doraemon Tanjyou*, analisis struktur naratif, semiotika, ikonisitas.

ABSTRACT

Carismayani, One Riska Debby, 2018. "Iconicity Representation of Doraemon Character in *Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou a Study of Semiotic*", Thesis, Japanese Literature, Diponegoro University, Semarang. Advisor Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

This research aims to explain about the iconicity and iconicity means of Doraemon character in the *anime* entitled *2112 Nen Doraemon Tanjyou* by Yonetani Yoshimoto. This *anime* tells about the creation of Doraemon's character from its creator, Fujiko F. Fujio. This robot cat was mass produced in 2112. This robot has had a little damage and hasn't had a good standard quality.

The method used in this research is literature study. The theory used in this research is narrative structure theory, such as its stories and plots, its pattern of narrative structure, its characters, and the relation between its space and time. The semiotic theory was used to reveal the iconicity of Doraemon character in *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*.

The result shows that Doraemon is the main character of this *anime*. Noramyako, Sewashi, Dorami, Sunekichi, Jaibee, the Headmaster, and Fujiko F. Fujio herself are the additional characters. The event experienced by a Doraemon character in the *anime* shows that there are six iconicity whom include the iconicity of colors, shapes, dimension, movements, and sound. From the analysis carried out on these iconicities, can be known the implied meanings in this *anime* lead to a message, that is not to give up easily and desperate.

Keywords: *anime*, *2112 Nen Doraemon Tanjyou*, narrative structure theory, semiotic, iconicity.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Sastra anak adalah karya sastra yang berisi tentang dunia anak-anak dan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional anak (Kurniawan, 2009:22).

Karya sastra anak biasanya mengandung tema yang mendidik, alurnya lurus dan tidak berbelit-belit, menggunakan setting yang ada di sekitar atau ada di dunia anak, tokoh dan penokohan menggunakan peneladanan yang baik, gaya bahasanya mudah dipahami, mampu mengembangkan bahasa anak, dan imajinasi masih dalam jangkauan anak (Puryanto dalam Rokhmansyah, 2014:49).

Dengan media karya sastra anak, selain meniru perbuatan yang baik, anak menjadi semakin maju imajinasinya. Salah satu media karya sastra anak adalah *anime*. *Anime* adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi atau film kartun Jepang. Pada tahun 1940, seorang filsuf media yang bernama Imamura Taihei menyebut *anime* atau film animasi Jepang menggunakan istilah *mangaeiga* (film kartun) (Buckley, 2006:17).

Anime adalah sebutan untuk animasi khas Jepang. Biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime

dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. Kata “*anime*” tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakan *a*, *ni*, *me*. Kata ini merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris “*animation*” dan diucapkan sebagai “*anime-shon*”. *Anime* memiliki berbagai macam *genre* sesuai jenis penontonnya, mulai dari *kodomo* yang ditujukan untuk anak-anak, *shoujo* untuk anak perempuan, *shounen* untuk anak laki-laki, *mecha* untuk penggemar robot, dan *seinen* untuk penonton dewasa (Hernadi, 2013:1).

Sebuah film animasi atau *anime* umumnya dibangun dengan tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan dengan menggunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Zoest dalam Sobur, 2009:128). Dalam sebuah *anime* biasanya terdapat tanda-tanda yang memiliki makna tersirat. Makna yang terkandung dalam *anime* terkait melalui hubungan antar tokoh dan hubungan antar peristiwa yang terbangun dalam *anime*. Makna tersebut dapat dilihat dari penggunaan tanda-tanda yang dikaji dalam ilmu semiotika. Semiotika berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Semiotika adalah cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda (Noor, 2010:81).

Menurut Pierce semiotika merupakan cabang ilmu yang menandakan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut. Ia menggunakan istilah ikon

untuk kesamaannya, indeks untuk hubungan sebab-akibat, dan simbol untuk asosiasi konvensional (Berger dalam Sobur, 2009:34).

Berbagai tanda mulai dari ikon, indeks, simbol dapat ditemukan dalam salah satu contoh *anime* yaitu *anime Grave of the Fireflies* yang terdapat pesan moral tanggung jawab dari sisi kehidupan yang dimunculkan melalui visualnya. Selain itu, tanda lainnya juga dapat ditemukan dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* ini yaitu ikon tokoh Doraemon. Pada ikon tokoh Doraemon ini terdapat beberapa ikonitas, salah satu contohnya yaitu dalam penggunaan warna pada tubuh Doraemon. Penggunaan warna ini terlihat pada perubahan warna kulit tokoh Doraemon yang awal mula penciptaan Doraemon memiliki tubuh berwarna kuning kemudian berubah menjadi warna biru. Perubahan warna tersebut bila dikaji dalam sudut pandang semiotika memiliki makna tersirat.

Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou adalah karya dari sutradara Yonetani Yoshimoto dengan durasi waktu 30 menit. *Anime* ini dirilis pada tanggal 4 Maret 1995. *Anime* ini menceritakan awal mula tokoh Doraemon bisa tercipta dari penciptanya yaitu Fujiko F. Fujio. Berawal dari ide yang secara tiba-tiba muncul setelah ia terbangun dari tidurnya. Dari arah jendela kamarnya, ia melihat seekor kucing bertubuh gemuk yang sedang tidur di atas genteng rumah. Kemudian, bermunculan ide untuk menciptakan tokoh dalam pembuatan serial komik miliknya. Sebuah robot yang menyerupai kucing bertubuh gemuk yang ia beri nama Doraemon.

Doraemon adalah robot kucing yang diproduksi secara massal oleh sebuah pabrik pada tahun 2112. Awalnya robot ini memiliki tubuh berwarna kuning. Kesedihan mendalam yang ia alami akibat hilangnya daun telinganya yang digerogoti oleh robot tikus, membuat warna tubuhnya berubah menjadi warna biru. Hal tersebut terjadi karena ia salah meminum cairan yang ia ambil dari kantong ajaibnya. Seharusnya ia meminum cairan penyemangat tetapi ia salah meminum cairan kesedihan.

Robot kucing ini merupakan robot yang mengalami sedikit kerusakan dan tidak memiliki standar kualitas yang baik karena pada saat proses pembuatan, robot ini kehilangan satu buah sekrup di tubuhnya yang mengakibatkan nasib sial sering menimpa dirinya. Kemudian ia bertemu dengan sahabat barunya yaitu Noramyako yang menemani dan membantu Doraemon agar percaya diri dan semangat untuk menjalani hidupnya. Pada suatu hari diadakan sebuah acara audisi robot untuk menentukan satu robot yang akan dipilih langsung oleh manusia sebagai sukarelawan untuk membantu manusia. Sampai di penghujung acara tidak ada yang memilih Doraemon, tetapi pada akhirnya ada ketidaksengajaan seorang bayi bernama Sewashi yang memilih Doraemon. Akhirnya Doraemon lulus dan tinggal bersama keluarga Sewashi untuk membantu menjaga Sewashi yang merupakan cicit dari Nobita.

Cerita dalam *anime* ini menarik bagi penulis karena penulis menemukan tanda berupa ikon tokoh Doraemon yang menunjukkan adanya beberapa ikonisitas di dalam tokoh tersebut. Bila dikaji lebih dalam, ikonisitas tersebut memiliki makna tersirat yang membuat penulis menjadi tertarik untuk menelitinya.

Sepengetahuan penulis, penelitian mengenai ikonisitas pada tokoh Doraemon yang terdapat dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* belum pernah ada yang meneliti sebelumnya, hal ini membuat penulis menjadi tertarik untuk menelitinya.

1.1.2 Rumusan Masalah

1. Ikonisitas apa saja yang terdapat pada tokoh Doraemon dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* ?
2. Bagaimana makna ikonisitas yang terdapat pada tokoh Doraemon dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* ?

1.2 Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan ikonisitas yang terdapat pada tokoh Doraemon dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*.
2. Menjelaskan makna ikonisitas yang terdapat pada tokoh Doraemon dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Pembatasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada ikon tokoh Doraemon dengan menganalisis unsur-unsur pembangun, yaitu unsur struktur naratif yang meliputi cerita dan plot, pola struktur naratif, pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu yang menunjukkan beberapa

ikonisitas yang memiliki makna tersirat pada tokoh Doraemon dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* melalui pendekatan semiotika Charles Sander Pierce.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian ini membahas tentang ikonisitas dan makna ikonisitas pada tokoh Doraemon yang terdapat dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Metode Penyediaan Data

Penelitian ini menggunakan kajian kepustakaan untuk melengkapi data. Langkah pertama penulis akan melakukan penyediaan data dengan menyimak *anime*. Kemudian langkah selanjutnya, mengambil data-data mengenai ikonisitas yang terdapat pada tokoh Doraemon.

2) Metode Analisis Data

Langkah yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu, penulis akan mencari unsur-unsur pembangun *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* yang dianalisis menggunakan struktur naratif yang meliputi cerita dan plot, pola struktur naratif, pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu. Kemudian, mengambil data dari *anime* tersebut dan memahami bagian cerita yang menunjukkan ikonisitas yang terdapat pada tokoh Doraemon serta menjelaskan makna ikonisitas tersebut dengan menggunakan teori semiotika Pierce.

3) Metode Penyajian Data

Pada tahap ini penulis menyusun data yang diperoleh melalui laporan tertulis representasi ikonisitas dan makna ikonisitas yang terdapat pada tokoh Doraemon dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* dengan menggunakan teori semiotika Pierce.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran dalam bidang sastra dan penelitian, khususnya dalam pengkajian tanda dalam sebuah *anime*.

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu dijadikan referensi pada penelitian selanjutnya dan sejenis. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan peneliti dalam meningkatkan pengetahuan dalam bidang semiotika khususnya karya sastra berupa *anime*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab 1 merupakan pendahuluan, yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 merupakan tinjauan pustaka yang berisi penelitian sebelumnya dan kerangka teori.

Bab 3 merupakan pembahasan dari analisis yang menyajikan hasil dari analisis struktur naratif, ikonisitas dan makna ikonisitas pada ikon tokoh Doraemon dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*.

Bab 4 merupakan simpulan secara menyeluruh hasil penelitian.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berikut ini merupakan penelitian berupa skripsi dan tesis yang memiliki kedekatan teori serta analisis dengan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian.

Pertama, penelitian yang menggunakan objek material serial film kartun Doraemon. Penelitian tersebut adalah *Representasi Realitas Bullying dalam Serial Film Kartun Doraemon* (2012) ditulis oleh Arie Nugraha yang merupakan mahasiswa Universitas Indonesia. Nugraha menggunakan pendekatan semiotika Pierce dalam menganalisis serial film kartun Doraemon. Ia mengkaji suatu pemaknaan tanda.

Persamaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan objek material berupa film kartun/film animasi Doraemon dan pendekatan yang digunakan menggunakan pendekatan semiotika Pierce. Hasil dari penelitian Nugraha adalah dalam serial film kartun Doraemon tersebut terdapat pemaknaan tanda, bahwa tanda verbal dan nonverbal dalam serial film kartun Doraemon merepresentasikan *bullying* dalam berbagai jenis seperti *bullying* verbal, *bullying* fisik, memaksakan kehendak, merebut barang, dan ancaman fisik. Perbedaan dalam penelitian ini adalah Nugraha menganalisis pemaknaan tanda verbal dan nonverbal, sedangkan

pada penelitian ini penulis mengkaji ikonisitas dan makna ikonisitas yang terdapat pada tokoh Doraemon.

Penelitian kedua, menggunakan objek material *anime Grave of the Fireflies*. Penelitian tersebut adalah *Kajian Semiotika Terhadap Kandungan Moral Tanggung Jawab dalam Film Grave of the Fireflies (2016)* ditulis oleh Danis Chandrika Kumala yang merupakan mahasiswa Universitas Komputer Indonesia. Kumala menggunakan pendekatan semiotika Pierce untuk menganalisis tipologi tanda (ikon, indeks, dan simbol) dalam film *Grave of the Fireflies*. Ia mengkaji pesan moral yang dianalisis melalui sisi kehidupan yang dimunculkan melalui visualnya.

Persamaanya dengan penelitian ini adalah menggunakan objek material berupa *anime* dan pendekatan yang digunakan menggunakan pendekatan semiotika Pierce. Hasil dari penelitian Kumala adalah bahwa film *Grave of the Fireflies* terdapat pesan moral tanggung jawab yang cukup banyak dalam sisi kehidupan yang dimunculkan melalui visualnya. Berbagai tanda yang digunakan dalam film *Grave of the Fireflies*, mulai dari ikon, indeks, simbol yang ditemukan dalam delapan *scene* yang mewakili moral tanggung jawab. Perbedaan dalam penelitian ini adalah Kumala menganalisis tipologi tanda (ikon, indeks, dan simbol) melalui tokoh utama, sedangkan pada penelitian ini penulis mengkaji ikonisitas dan makna ikonisitas pada tokoh Doraemon.

Penelitian ketiga, menggunakan objek material *anime Mobile Suit Gundam (1979-1980)*. Penelitian tersebut adalah *Representasi Hero Jepang*

dalam Film Anime Mobile Suit Gundam (1979-1980) (2015) ditulis oleh Suryo Wibowo Mukti yang merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Mukti menggunakan pendekatan semiotika Pierce dalam menganalisis *anime Mobile Suit Gundam (1979-1980)*. Ia mengkaji suatu pemaknaan tanda dan simbol terhadap *hero* Jepang yang direpresentasikan dalam *anime Mobile Suit Gundam (1979-1980)* dan bagaimana ideologi-ideologi Perang Dunia Kedua dan nasionalisme terhadap negara berperan dalam pembentukan nilai-nilai mitos *hero* dari Jepang.

Persamaanya dengan penelitian ini adalah menggunakan objek material berupa *anime* dan pendekatan yang digunakan menggunakan pendekatan semiotika Pierce. Hasil dari penelitian tersebut adalah dalam *anime Mobile Suit Gundam (1979-1980)*, Jepang menempatkan dirinya pada posisi superior sedangkan lawannya ditempatkan pada posisi yang lain. Perbedaan dalam penelitian ini adalah Mukti menganalisis pemaknaan tanda dan simbol terhadap *hero* Jepang, sedangkan pada penelitian ini penulis mengkaji makna ikonitas yang terdapat pada tokoh Doraemon.

2.2 Kerangka Teori

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur struktur naratif yang membangun dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* serta menjelaskan ikonitas dan makna ikonitas yang terdapat pada tokoh Doraemon dalam *anime*

ini. Sebagai landasan teori dalam melakukan analisis, penulis menggunakan konsep-konsep teoretis sebagai berikut.

2.2.1 Anime

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi atau film kartun Jepang. Pada tahun 1940, seorang filsuf media yang bernama Imamura Taihei menyebut *anime* atau film animasi Jepang menggunakan istilah *mangaiga* (film kartun) (Buckley, 2006:17).

Anime adalah sebutan untuk animasi khas Jepang. Biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. Kata “*anime*” tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana *a*, *ni*, *me*. Kata ini merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris “*animation*” dan diucapkan sebagai “*anime-shon*”. *Anime* memiliki berbagai macam *genre* sesuai jenis penontonnya, mulai dari *kodomo* yang ditujukan untuk anak-anak, *shoujo* untuk anak perempuan, *shounen* untuk anak laki-laki, *mecha* untuk penggemar robot, dan *seinen* untuk penonton dewasa (Hernadi, 2013:1). Unsur-unsur yang menjadi ciri khas dalam sebuah *anime* meliputi karakter *anime*, gerakan tangan dan bahasa tubuh, format *anime*, pengisi suara dan musik (Rabkin, 2001).

2.2.1.1 Karakter *Anime*

Secara umum *anime* Jepang dapat dikenali dengan penggambaran tokoh fisik yang berlebihan atau non-realistik, seperti mata yang besar ataupun gaya rambutnya yang khas dan berwarna-warni, proporsi tubuh kecil yang tidak proporsional dibandingkan dengan kepala, dan ungkapan emosional yang berlebihan. Ekspresi dan ikonografi emosional seperti tetes keringat, mata terangkat, dan *blushes* pada muka membantu memahami secara emosional apa yang sedang dialami tokoh dalam *anime*. Karakteristik visual tersebut merupakan gaya ilustrasi yang umum digunakan di Jepang. Awalnya seniman *anime* banyak dipengaruhi oleh karakter Disney seperti Seven Dwarf dari Snow White, Mickey Mouse, dan the non-Disney Betty Boop (Rabkin, 2001).

2.2.1.2 Gerakan Tangan dan Bahasa Tubuh

Anime mengungkap banyak hal tentang Jepang dan orang-orangnya yang meliputi perilaku dan karakter orang Jepang. Dalam *anime*, gerakan tangan dan bahasa tubuh digunakan karakter *anime* untuk menunjukkan maksud tertentu. Misalnya, ketika orang Amerika menunjukkan diri mereka umumnya memberi isyarat ke arah dada mereka, sedangkan orang Jepang umumnya menunjuk hidung mereka. Kemudian, gerakan tangan menunjukkan “Ok” ke lawan bicara, tokoh dalam *anime* akan menunjukkan jempol dan jari pertama disentuh bersama tiga jari lainnya. Lalu etika ketika tertawa, mulut seseorang wanita terbuka ketika tertawa dianggap tidak sopan, sehingga seorang wanita akan menutup mulutnya ketika tertawa (Rabkin, 2001).

2.2.1.3 Format *Anime*

Anime diproduksi dalam tiga bentuk format yang berbeda yaitu dalam bentuk acara televisi, Original Video Animation (OVA) atau Original Animation Video (OAV), dan film (Rabkin, 2001).

1) Acara televisi

Anime dalam bentuk acara televisi adalah *anime* yang ditampilkan di serial televisi Jepang dalam bentuk episode. Durasi penayangan dalam satu episodenya biasanya setengah jam dengan satu jeda iklan di tengahnya. Serangkaian tiap episodenya biasanya akan ditayangkan setiap minggu, satu musim terdiri atas 13 episode. Walaupun bersifat episode, cerita umumnya jauh lebih berkembang.

2) OVA atau OAV

Anime dalam bentuk Original Video Animation (OVA) atau Original Animation Video (OAV) adalah *anime* yang dibuat untuk disiarkan di televisi diedarkan langsung ke masyarakat. Jarak satu episode ke episode selanjutnya cukup lama. Durasi penayangan dalam satu episodenya biasanya antara 30 menit sampai satu jam.

3) Film

Anime dalam bentuk film adalah *anime* yang dibuat untuk layar lebar. Dalam bentuk film umumnya *anime* berdurasi antara 60 menit sampai dua jam. Dalam bentuk film kebanyakan didasarkan pada *anime* acara televisi populer yang sedang berlangsung atau dari *manga* yang banyak dibaca.

Durasi sebuah gambar (*shot*) memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya. Pada bahasan kecepatan gerak gambar sineas mampu mengatur durasi *shot*-nya menjadi lebih lambat atau lebih cepat dari durasi sesungguhnya. Dengan teknik *slow-motion*, sebuah peristiwa dapat berlangsung lebih lama dari durasi peristiwa sebenarnya. Dengan menggunakan teknik *fast-motion*, sebuah peristiwa dapat lebih cepat dari durasi sesungguhnya (Pratista, 2008:117).

teknik *slow-motion* mampu memperlambat aksi hingga beberapa detik lebih lama. Dengan menggunakan teknik *fast-motion* perubahan waktu siang menjadi malam hanya dapat berlangsung beberapa detik saja (Pratista, 2008:117).

2.2.1.4 Pengisi Suara atau *Dubbing*

Teknik *dubbing* merupakan proses pengisian suara dialog yang dilakukan setelah produksi film. *Dubbing* umumnya digunakan untuk menggantikan teks terjemahan atau *subtitle* (Pratista, 2008:153).

Dalam *anime* terdapat pengisi suara yang disesuaikan dengan karakter tokoh-tokohnya. Gerakan mulut disesuaikan dengan kata-kata dalam bahasa Jepang yang sedang dibicarakan oleh tokoh-tokohnya (Rabkin, 2001).

2.2.1.5 Musik

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa

atau ruh sebuah film. Musik dapat merupakan bagian dari cerita filmnya (*diegetic*) dan dapat pula terpisah dari cerita filmnya (*nondiegetic*). Film-film cerita umumnya menggunakan musik *nondiegetic* untuk mengiringi aksi ceritanya. Sementara musik *diegetic* biasanya hanya digunakan untuk jenis film musikal (Pratista, 2008:154).

Musik dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat *mood*, cerita, serta tema utama filmnya. Lagu juga mampu membentuk karakter serta *mood* film. Sebuah film juga sering kali memiliki lagu tema. Lagu tema film yang menggunakan jenis-jenis musik tertentu baik *pop*, *rock*, *jazz*, *hard rock*, *country*, masing-masing mampu memberikan *mood* yang berbeda. Lagu jenis *pop* sering digunakan untuk film-film jenis drama romantis, lagu-lagu *pop* serta *rock* alternatif sering digunakan untuk film-film drama remaja atau komedi remaja, lagu-lagu *rock* klasik sering digunakan untuk film-film perang, sementara *jazz* sering digunakan untuk film-film detektif (Pratista, 2008:153-154).

Musik yang mengiringi *anime* biasanya diisi dengan lagu *pop* atau lagu *rock* Jepang (Rabkin, 2001).

2.2.2 Teori Struktur Naratif

Penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis struktur naratif terhadap objek penelitian. Dalam menganalisis struktur naratif *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* ini, penulis akan membahas unsur naratif yang meliputi cerita dan plot,

pola struktur naratif, pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu.

Dalam sebuah film, cerita sebuah kejadian pasti disebabkan oleh kejadian sebelumnya. Setiap cerita apapun bentuknya dan seberapa pun pendeknya pasti mengandung unsur naratif. Unsur naratif merupakan elemen dasar yang membantu untuk memahami segala hal dalam kehidupan. Film-film pada umumnya memiliki unsur naratif (Pratista, 2008:33).

2.2.2.1 Cerita dan Plot

Cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak. Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film (Pratista, 2008:34).

2.2.2.2 Pola Struktur Naratif

Pola struktur naratif dalam film secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yakni, permulaan, pertengahan, serta penutupan. Melalui tiga tahapan inilah karakter, masalah, tujuan, aspek ruang dan waktu masing-masing ditetapkan dan berkembang menjadi alur cerita secara keseluruhan (Pratista, 2008:44).

1) Tahap Permulaan

Tahap permulaan atau pendahuluan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sinilah segalanya bermula. Pada tahap ini biasanya telah ditetapkan pelaku utama dan pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita. Kadang pada tahap ini terdapat pendahuluan atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film. Prolog bukan merupakan bagian dari alur cerita utama namun adalah peristiwa yang terjadi sebelum cerita sebenarnya terjadi. Prolog sering kali digunakan untuk memperkuat figur sosok protagonis atau bisa pula antagonis (Pratista, 2008:45).

2) Tahap Pertengahan

Tahap pertengahan sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Pada tahap inilah alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Pada tahap inilah tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita (Pratista, 2008:45).

3) Tahap Penutupan

Tahap penutupan adalah klimaks cerita, yakni puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tinggi. Tokoh utama bisa mencapai tujuannya atau sebaliknya. Mulai titik inilah tempo cerita makin menurun hingga cerita film berakhir (Pratista, 2008:46).

2.2.2.3 Pelaku Cerita

Setiap film cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Karakter utama sering diistilahkan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis. Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (Pratista, 2008:43-44).

2.2.2.4 Hubungan Naratif dengan Ruang

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 menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas. Latar cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan). Film cerita pada umumnya mengambil latar atau lokasi yang nyata. Dalam sebuah adegan pembuka sering kali diberi keterangan teks dimana cerita film tersebut berlokasi untuk memperjelas penonton. Film fiksi ilmiah berlatar masa depan sekali pun umumnya mengambil latar lokasi atau wilayah yang nyata. Film-film fantasi sering menggunakan latar lokasi fiktif (Pratista, 2008:35).

2.2.2.5 Hubungan Naratif dengan Waktu

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu secara

umum dibagi menjadi dua macam pola yaitu *linier* dan *nonlinier* (Pratista, 2008:36).

1) Pola Linier

Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita secara linier memudahkan kita untuk melihat hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Misalnya cerita dalam film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara urut dari pagi, siang, sore hingga malam harinya (Pratista, 2008:36).

2) Pola Nonlinier

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. Pola nonlinier cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya. Jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E atau D-B-C-A-E atau lainnya. Jika cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang. Tentu saja pola seperti ini akan menyulitkan penonton untuk memahami ceritanya (Pratista, 2008:37).

2.2.3 Semiotika

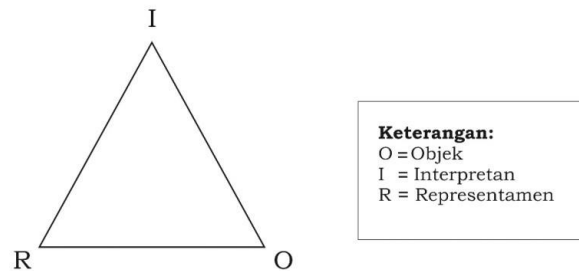
Semiotika didefinisikan sebagai pengkajian tanda-tanda (*the study of signs*), pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem apa pun yang memungkinkan memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna (Scholes dalam Budiman, 2011:3).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan satu landasan teori yaitu teori semiotika Charles Sander Pierce. Teori semiotika digunakan sebagai dasar awal menentukan unsur semiotika yang terdapat dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* untuk menjelaskan ikonisitas dan makna ikonisitas yang difokuskan pada ikon Doraemon. Semiotika visual (*visual semiotics*) pada dasarnya merupakan sebuah bidang studi semiotika yang secara khusus menaruh minat pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra lihatan (*visual sense*) (Budiman, 2011:9).

Pierce memahami bagaimana manusia itu bernalar, hingga sampai pada akhirnya ia yakin bahwa manusia berpikir dalam tanda (Zoest dalam Rokhmansyah, 2014:98). Tanda adalah apa pun yang memproduksi makna (Rahmana, 2009:1).

Sebuah tanda atau *representament* adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu dinamakan sebagai interpretan (*interpretant*) dari tanda yang pertama pada gilirannya mengacu kepada objek (*object*). Dengan demikian, sebuah tanda

memiliki relasi triadik langsung dengan interpretan dan objeknya (Budiman, 2011:17).



Makna tanda menurut Peirce adalah mengemukakan sesuatu. Ia menyebutnya dengan *sign* atau *representamen*, dan acuannya disebut dengan *object*. Jadi, suatu tanda pasti akan mengacu pada satu acuan. Setelah tanda dihubungkan dengan acuannya, maka akan muncul tanda yang baru yang disebut *interpretant*, yaitu pemahaman makna yang timbul dalam penerima tanda lewat interpretasi (Nurgiyantoro, 2012:41).

Representasi adalah proses *representing*. Representasi menunjuk baik pada proses maupun produk pemaknaan suatu tanda. Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia dalam dialog, tulisan, video, film, dan fotografi (Hall, 1997).

Pierce membedakan hubungan antara tanda dengan acuannya ke dalam tiga jenis hubungan, yaitu menggunakan istilah ikon untuk kesamaannya antara penanda dan petanda, indeks untuk hubungan sebab-akibat antara penanda dan petandanya, dan simbol untuk asosiasi konvensional (Berger dalam Sobur,

2009:34). Perbedaan ikon, indeks dan simbol dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Bagan Trikotomi Pierce (hubungan tanda dengan objeknya) yang dijelaskan Sobur.

Tanda	Ikon	Indeks	Simbol
Hubungan tanda dengan acuannya	Tanda dirancang untuk merepresentasikan sumber melalui simulasi/persamaan (artinya,sumber acuan dapat dilihat, didengar,dsb)	Tanda dirancang untuk mengindikasikan sumber acuan atau saling menghubungkan sumber acuan	Tanda dirancang untuk menyandikan sumber acuan melalui kesepakatan atau persetujuan
Ditandai dengan	Persamaan (kesamaan)	Hubungan sebab-akibat	Konvensi
Contoh	Gambar-gambar, patung-patung, tokoh besar	Asap/api, Gejala/penyakit, bercak merah/campak, jari yang menunjuk kata keterangan di sini, di sana kata ganti : aku, kau, ia,dst.	Kata-kata isyarat

Proses	Dapat dilihat	Dapat diperkirakan	Harus dipelajari
--------	---------------	--------------------	------------------

Menurut Pierce, sebuah analisis tentang esensi tanda mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya. Pertama, dengan mengikuti sifat objeknya, ketika kita menyebut tanda sebuah ikon. Kedua, menjadi kenyataan dan keberadaannya berkaitan dengan objek individual, ketika kita menyebut tanda sebuah indeks. Ketiga, kurang lebih, perkiraan yang pasti bahwa hal itu diinterpretasikan sebagai objek denotatif sebagai akibat dari suatu kebiasaan ketika kita menyebut tanda sebuah simbol (Sobur, 2009:35).

2.2.3.1 Ikon

Pada dasarnya ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu meskipun sesuatu yang lazim disebut sebagai objek acuan tersebut tidak hadir. Hubungan antara tanda dengan objek dapat juga direpresentasikan oleh ikon dan indeks, namun ikon dan indeks tidak memerlukan kesepakatan (Mulyana, dalam Sobur 2009:158).

Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya. Di dalam ikon hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai “kesamaan dalam beberapa kualitas”. Suatu peta atau lukisan, misalnya memiliki hubungan ikonik dengan objeknya sejauh di antara keduanya terdapat keserupaan (Budiman, 2011:20).

Ikon tidak semata-mata mencakup citra-citra realistik seperti pada lukisan atau foto saja, melainkan juga ekspresi-ekspresi semacam grafik-grafik, skema-

skema, peta geografis, persamaan matematis, bahkan metafora (Budiman, 2011:78).

Tipe-tipe ikon secara tripatriit menurut Pierce yaitu citra atau imagi *image*, diagram, dan metafora (*methaphor*). Pertama, citra atau imagi *image* adalah tanda yang secara langsung bersifat ikonis, yang menampilkan kualitas-kualitas simpel seperti dapat dilihat pada gambar dan karya seni rupa pada umumnya. Kedua, pengertian Pierce mengenai diagram ini adalah jenis ikon yang bisa berwujud sebuah skema, grafik, denah, bahkan sebuah rumus matematika dan fisika. Ketiga, metafora (*methaphor*) merupakan suatu meta-tanda (*metasign*) yang ikonisitasnya berdasarkan kemiripan atau similaritas diantara objek-objek dari dua tanda simbolis (Budiman, 2011:82-85).

Tanda yang didasari oleh kemiripan adalah tanda ikonis, dan gejalanya dapat disebut dengan ikonisitas. Ikonisitas tidak hanya dapat diidentifikasi secara sempit pada kemiripan citrawi di antara tanda dan acuannya, melainkan juga pada kemiripan yang lebih rasional, struktural, atau diagramatis, bahkan pada kemiripan di antara objek-objek yang diacu oleh dua tanda yang berlainan sehingga tercipta tanda-tanda metaforis (Budiman, 2011:70).

Ikonisitas melimpah ruah dalam semua wilayah representasi manusia. Ikonisitas merupakan upaya untuk mensimulasikan sifat inderawi yang dipersepsikan dalam berbagai benda. Ikonisitas membuktikan bahwa persepsi manusia sangatlah tinggi terhadap pola-pola berulang dalam warna, bentuk, dimensi, gerakan, bunyi, dan rasa (Danesi, 2012:34-35).

Warna merupakan cahaya dari panjang gelombang dan frekuensi, dan cahaya itu hanyalah satu bentuk energi yang bisa kita lihat secara nyata. Retina mata kita sebenarnya hanya dapat mendeteksi tiga warna saja, yaitu warna merah, biru dan hijau. Ketiga warna itulah yang berbaur dalam otak untuk menciptakan semua warna lain yang terlihat oleh mata kita (Bassano, 2009:146-147). Kemampuan untuk mempersepsikan warna dalam berbagai wujud merupakan dasar dari banyak aktivitas penggunaan tanda di seluruh dunia (Danesi, 2012:80).

Bentuk adalah secara visual segala unsur yang didalamnya terdapat garis, warna, tekstur, ruang dan yang lain-lain diorganisir sedemikian rupa menjadi sebuah bentuk yang terlihat (Herbert Read dalam Soedarso, 1973: 175).

Menurut *Lexicon of Contemporary English*, dimensi adalah suatu pengukuran tinggi, lebar, panjang dan ketebalan atau dalamnya sesuatu. Dimensi dapat berarti sifat perluasan hal yang penting dan watak yang cocok (Makawimbang, 2011).

Gerakan berarti perbuatan atau kegiatan bergerak. Dalam produksi sebuah film, pergerakan kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas. Pergerakan ini umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Pergerakan ini juga sering digunakan untuk menggambarkan sebuah situasi dan suasana (Pratista, 2008:108).

Bunyi adalah gelombang longitudinal yang dapat dirasakan oleh indera pendengaran (telinga). Bunyi yang dapat didengar oleh telinga ialah suara. Suara

dalam film merupakan suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik dan efek suara (Pratista, 2008:149).

Rasa adalah sensasi yang diterima oleh alat pencecap kita yang berada di rongga mulut (Wijaya, 2015).

Tulisan dan gambar gua yang pertama dibuat manusia mengindikasikan bahwa ikonitas sejak dulu memainkan peran penting dalam perkembangan manusia. Ikonitas dapat juga ditemukan dalam wilayah representasi nonverbal sebuah foto mirip dengan sumber acuannya secara visual, misalnya lukisan pemandangan alam (Danesi, 2012:35).

Ikonitas tergantung pada penilaian yang diberikan tentang similaritas, yang didasarkan pada kode tertentu, namun tidak berarti bahwa penilaian tentang similaritas ini tidak relevan. Persepsi tentang similaritas adalah umum dalam proses kognitif dan dampaknya secara heuristik sangat berguna dalam pemahaman yang lebih konstruktif mengenai ikonitas (Budiman, 2011:71).

Jika sebuah tanda itu dikatakan sebagai ikon, haruslah dipahami bahwa tanda tersebut mengandung penonjolan ikon, menunjukkan banyaknya ciri ikon dibanding kedua jenis tanda yang lain. Simbol merupakan tanda yang paling canggih karena berfungsi untuk penalaran, pemikiran, dan pemerasan. Indeks dapat dipakai untuk memahami perwatakan tokoh dalam teks fiksi mempunyai jangkauan eksistensial yang dapat melebihi simbol (Sobur, 2009:42).

2.2.3.2 Indeks

Indeks adalah tanda yang hadir secara asosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Kata rokok, misalnya, memiliki indeks asap. Hubungan indeksikal antara rokok dengan asap terjadi karena terdapatnya hubungan ciri yang bersifat tetap antara 'rokok' dengan 'asap'. Kata-kata yang memiliki hubungan indeksikal masing-masing memiliki ciri utama secara individual. Ciri tersebut antara yang satu dengan yang lain berbeda dan tidak dapat saling menggantikan. Ciri utama pada rokok, misalnya, berbeda dengan asap (Sobur, 2009:159).

2.2.3.3 Simbol

Simbol dalam pandangan Pierce dalam istilah sehari-hari lazim disebut kata (*word*), nama (*name*), dan label (*label*). Sebab itu tidak mengherankan apabila pengertian tanda, simbol, maupun kata seringkali tumpang tindih. Seperti halnya Pierce, Ogden dan Richards juga menggunakan istilah simbol dengan pengertian yang kurang lebih sama dengan simbol dalam wawasan Pierce. Dalam pandangan Ogden dan Richards, simbol memiliki hubungan asosiatif dengan gagasan atau referensi serta referen atau dunia acuan. Sebagaimana dalam wawasan Pierce, hubungan ketiga butir tersebut bersifat konvensional. Simbol memiliki hubungan asosiatif dengan gagasan atau referensi serta referen atau dunia acuan (Aminuddin, dalam Sobur, 2009:159).

Berdasarkan uraian mengenai ikon, indeks, dan simbol dapat disimpulkan bahwa untuk menemukan ikon, indeks, dan simbol tergantung pada kepekaan

pembaca. Hal yang terpenting adalah kita harus mampu membedakan unsur-unsur dan gejala-gejala tekstual yang patut dianggap sebagai tanda yang bermakna. Jadi, pembacalah yang bertugas memberikan makna-makna yang terdapat dalam karya sastra (Sudjiman, 1996:24).

Brown mendefinisikan makna sebagai kecenderungan atau disposisi total untuk menggunakan suatu bentuk bahasa. Terdapat banyak komponen dalam makna yang dibangkitkan suatu kata atau kalimat (Sobur, 2009:256). Untuk menjelaskan istilah makna harus dilihat dari segi kata, kalimat dan apa yang dibutuhkan pembicara untuk berkomunikasi (Kempson, dalam Sobur, 2009:256).

2.3 *Anime* Doraemon dalam Bentuk Film

Anime Doraemon dalam bentuk film terbagi menjadi dua seri yaitu seri asli dan generasi baru. Seri asli merupakan *anime* Doraemon dalam bentuk film dengan skenario yang dibuat langsung oleh penulis dan sekaligus pencipta tokoh Doraemon yaitu Fujiko F. Fujio. Sedangkan dalam bentuk generasi baru merupakan *anime* Doraemon dalam bentuk film dengan skenario yang dibuat oleh penulis lain bukan asli tulisan dari Fujiko F. Fujio tetapi ada juga yang menggunakan skenario yang dibuat oleh penulis asli.

Anime Doraemon dalam bentuk film dengan seri asli berjumlah 26 film. Film pertama berjudul *Doraemon dan Dinosaur Nobita* dirilis pada tanggal 15

Maret 1980. Film terakhir karya asli Fujiko F. Fujio berjudul *Doraemon : Petualangan Nobita di Negeri Wan Nyan* dirilis pada tanggal 7 Maret 2004.

Anime Doraemon dalam bentuk film generasi baru berjumlah 11 film. Pada tahun 2011 dibuat film hasil pembuatan ulang dari film *Doraemon : Nobita dan Pasukan Robot* pada tahun 1986 berganti judul menjadi *Doraemon : Nobita dan Pasukan Robot Mechatopia* dirilis pada tanggal 5 Maret 2011. Film ini juga menjadi film Doraemon pertama yang pernah dirilis dalam format 3D.

Dari semua film Doraemon, film yang paling *booming* di Indonesia berjudul *Stand by Me*. Film yang disutradarai oleh Takashi Yamazaki dan Ryuuichi Yagi ini berhasil menembus satu juta penonton. Sebelumnya film ini ditonton sebanyak 100 ribu orang pada hari pertama film ini diputar. Kemudian, pada hari kelima penayangan film ini berhasil menembus 500 ribu penonton. Di Indonesia film ini tayang pada tanggal 10 Desember 2014. Sedangkan di Jepang, film ini dirilis pada tanggal 8 Agustus 2014 oleh Walt Disney International Japan. Film ini menceritakan bagaimana Doraemon harus meninggalkan sahabat terbaiknya yaitu Nobita.

BAB 3

ANALISIS STRUKTUR NARATIF DAN IKONISITAS TOKOH DORAEMON DALAM ANIME 2112 NEN DORAEMON TANJYOU

3.1 Unsur Struktur Naratif *Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*

Unsur struktur naratif dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* yang akan dibahas adalah cerita dan plot, pola struktur naratif, pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu.

3.1.1 Cerita dan Plot

Cerita dalam *anime* ini menceritakan tentang proses dibuatnya Doraemon hingga ia dikirim ke masa lalu oleh sahabatnya yaitu Sewashi untuk memperbaiki nasib buruk kakek buyutnya yaitu Nobita. Awalnya robot ini memiliki tubuh berwarna kuning dan memiliki daun telinga. Suatu ketika, pada saat proses produksi terjadi kesalahan teknis salah satu sekrup pada tubuhnya terlepas yang menyebabkan ia menjadi robot yang tidak memiliki standar kualitas yang baik. Dari tempat produksi robot ia terjatuh dan nyaris masuk ke dalam pembuangan. Untungnya ia ditolong oleh robot kucing penari yang bernama Noramyako yang sekaligus menjadi sahabat Doraemon. Setelah itu Doraemon masuk sekolah robot dan tak disangka-sangka ia sekelas dengan Noramyako. Di sekolah ini ia mendapat perlakuan kurang baik dari teman sekelasnya yang bernama Sunekichi dan Jaibee.

Tibalah waktunya audisi robot yang diikuti oleh robot-robot dari sekolah robot termasuk Doraemon untuk menentukan kelulusan. Disini Doraemon menunjukkan keahliannya sebagai robot pengasuh. Di akhir audisi ia dipilih langsung oleh bayi yang bernama Sewashi. Doraemon menjadi pengasuh Sewashi sejak Sewashi bayi hingga beranjak besar. Suatu ketika tanpa sengaja robot tikus milik Sewashi menggerogoti telinga Doraemon yang mengakibatkan ia tidak memiliki daun telinga lagi. Hal ini membuat Doraemon sedih. Untuk menghilangkan rasa sedihnya ia mencoba meminum cairan penyemangat yang ia ambil dari kantong ajaibnya. Namun ia salah mengambil cairan kesedihan yang membuatnya bertambah sedih hingga warna tubuhnya berubah menjadi biru.

Plot atau alur dalam *anime* ini adalah alur campuran. Digolongkan ke dalam alur campuran karena dalam menceritakan setiap kejadian yang dialami oleh tokoh utama bermula dari tahap awal pengenalan tokoh utama dan tokoh-tokoh pendukung. Kemudian, di tengah cerita menampilkan usaha dari tokoh utama untuk menyelesaikan masalah yang dialaminya. Akhir cerita menampilkan tokoh utama dikirim ke masa lalu.

3.1.2 Pola Struktur Naratif

1) Tahap Permulaan

Tahap permulaan pada *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* berisi pengenalan tokoh-tokoh yang akan terlibat dalam cerita. Tahap ini menceritakan awal mula

tokoh Doraemon yang diproduksi secara massal. Pengenalan tokoh Doraemon dilanjutkan dengan kemunculan tokoh Noramyako sebagai sahabat Doraemon.

Selain pengenalan tokoh, pada tahap ini juga dipaparkan gambaran mengenai permasalahan utama yang menjadi garis besar *anime* ini. Permasalahan tersebut adalah Doraemon sebagai robot yang tidak memiliki standar kualitas baik, namun ia tetap bersemangat agar menjadi robot yang berguna bagi manusia.

Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 04:58.

ドラえもん	: うわー。
ノラミヤ子	: 大丈夫。ここ ゴミ焼却炉よ。
ドラえもん	: ど ど どうも。危ないところを…。
ノラミヤ子	: あら あなたも猫型ロボットなの。
ドラえもん	: はい。僕ドラえもん。えへへへ…。
ノラミヤ子	: 私 ノラミヤ子。ダンシングロボットよ。
ドラえもん	: 僕はえーと… まだ生まれたてのホヤホヤなんで…。
ノラミヤ子	: ふーん ずいぶん高いところから産み落とされたの2 ね。
ドラえもん	: はははは…。
ノラミヤ子	: 同じ猫型ロボットとして 社会の役に立てるよう がんばりましょう。
ドラえもん	: は… はい…。
<i>Doraemon</i>	: <i>Uwaaa.</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Daijoubu ?. Koko gomi shoukyakuro yo.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Do do doumo. Abunai tokoro o...</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Ara anata mo nekogata robotto na no ?.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Hai, boku Doraemon hehehe.</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Watashi Noramyako. Danshingu robotto yo.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Boku wa eto... Mada umaretate no hoyahoya nande.</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Fuun, Zuibun takai tokoro kara umioto saretanone.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Hahaha.</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Onaji nekogata robotto toshite shakai no yakuni tateruyou ganbarimashou.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Ha...Hai...</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Huwaaa.</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Tidak apa-apa ? Ini adalah tempat pembuangan akhir.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Terima kasih. Tempat yang menakutkan...</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Kamu juga robot kucing ya ?.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Benar, namaku Doraemon hehehe.</i>

Noramyako : Namaku Noramyako. Aku robot penari.
 Doraemon : Aku emmm... Baru saja dilahirkan, jadi masih linglung.
 Noramyako : Ohhh sepertinya kamu jatuh dari tempat yang sangat tinggi.
 Doraemon : Hahaha.
 Noramyako : Kita sama-sama robot berbentuk kucing mari berjuang bersama agar bisa berguna bagi masyarakat.
 Doraemon : I..Iya...

Kutipan di atas menunjukkan tokoh Doraemon yang bersemangat agar menjadi robot yang berguna bagi manusia.

2) Tahap Pertengahan

Tahap pertengahan menampilkan pertentangan atau konflik yang sudah mulai dimunculkan pada tahap sebelumnya, menjadi semakin meningkat, dan semakin menegangkan. Dalam tahap tengah inilah klimaks ditampilkan, yaitu ketika konflik utama telah mencapai titik klimaks.

Tahap pertengahan pada *anime* ini dimulai ketika Doraemon mengalami merasa lambat dan bodoh, kemudian berkat dukungan dari sahabatnya, Doraemon menjadi tokoh yang bersemangat kembali. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 11:00.

ノラミヤ子: ドラえもん いよいよ明日は養成学校の卒業パーティーよ。そんなしょぼくれた顔してちゃだめでしょ。
 ドラえもん : でも 僕 ドジでノロマで全然 いいところないから。
 ノラミヤ子: そんなことないわ。ドラえもんのいいところはいつでも一生懸命なところよ。だから 元気出して ね。

Noramyako :Doraemon iyoiyo ashita wa yousei gakkou no sotsugyou oodishon yo. Sonna shobokureta kao shitecha damedesho.
 Doraemon :Demo boku doji de noroma de zenzen ii tokoro naikara.
 Noramyako :Sonna koto nai wa. Doraemon no ii tokoro wa itsu demo isshoukenmei na tokoro yo. Dakara genkidashite ne.

Noramyako :Doraemon besok adalah pertunjukan keahlian di hari kelulusan sekolah kita. Wajahmu jangan murung seperti itu .
 Doraemon : Tapi aku lambat dan bodoh tak memiliki kelebihan sama sekali.
 Noramyako :Mana mungkin begitu. Kelebihan Doraemon adalah selalu berusaha dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu bersemangatlah.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Doraemon pesimis karena ia merasa lambat dan bodoh. Ketika Doraemon pesimis, Noramyako berusaha memberikan dukungan kepada Doraemon agar bersemangat.

Tahap ini berlanjut ketika suatu hari Doraemon sedang tidur sontak terkejut melihat telinganya yang digerogeti oleh robot tikus milik Sewashi. Doraemon lantas langsung dilarikan ke rumah sakit, tetapi dokter membuat kesalahan dalam memperbaiki telinganya sehingga membuat kedua telinga Doraemon hilang. Doraemon sangat sedih melihat penampilan barunya. Maksud hati ingin kembali bersemangat dengan meminum cairan penyemangat, namun ia salah mengambil cairan dari kantong ajaibnya, ia meneguk sebuah cairan kesedihan. Alhasil ia menangis tiada henti hingga warna tubuhnya yang berwarna kuning berubah menjadi biru.

Kemudian tahap ini dilanjutkan dengan kemunculan tokoh Dorami yang diciptakan sebagai robot pengasuh tambahan sekaligus menjadi adik Doraemon. Kemudian Doraemon menceritakan perihal perubahan warna pada tubuhnya kepada Dorami. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 21:54.

ドラミ : ど… どうしたの お兄ちゃん。
 ドラえもん : 三日三晩 泣き続けたら震動で体のメッキは はがれるし、
 のどはガラガラになるし、僕はもうだめだ。
 ドラミ : それにしても変だわ。何か道具 使ったの。

ドラえもん : 元気の素飲みました。
 ドラミ : ん… お兄ちゃん これ 悲劇の素よ。
 ドラえもん : わーん どおりで悲しいこと ばっかり起こると思った。

Dorami : *Do... Doushitano Oniichan ?.*
Doraemon : *Mikkamiban nakitsudzuketara shindou de karada no mekki wa hagarerushi, nodo wa garagara ni narushi, boku wa mou dameda.*

Dorami : *Sorenishitemo hendawa. Nanika dougu tsukattano.*

Doraemon : *Genki no moto nomimashita.*

Dorami : *N... Oniichan kore higeki no motoyo.*

Doraemon : *Wa-n doori de kanashii koto bakkari okoruto o motta.*

Dorami : Apa yang terjadi kak ?.

Doraemon : Karena tangisan kesedihanku yang mendalam tiga hari tiga malam warna di tubuhku perlahan-lahan mulai mengelupas, tenggorokanku juga jadi serak, aku sudah tak mau hidup lagi.

Dorami : Tapi kok aneh juga ya. Apakah kamu pernah menggunakan suatu alat ?.

Doraemon : Aku minum cairan penyemangat.

Dorami : Haaa kakak itu cairan kesedihan.

Doraemon : Huaaa pantas saja aku merasakan kesedihan terus-menerus.

Kutipan di atas menunjukkan tokoh Doraemon yang sedang menceritakan peristiwa yang ia alami kepada Dorami sehingga warna tubuhnya berubah menjadi warna biru.

3) Tahap Penutupan

Tahap penutupan menampilkan adegan penyelesaian sebuah cerita, dalam banyak hal ditentukan atau dipengaruhi oleh hubungan antar tokoh dan konflik termasuk klimaks yang dimunculkan. Tahap akhir pada *anime* ini tokoh Doraemon dipertemukan kembali dengan Sewashi, Noramyako dan Dorami. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 24:48.

ノラミヤ子 : ドラえも～ん。
 ドラミ : セワシさん、むかえに来たわよ～。
 セワシ : ドラミちゃん。

ドラえもん : ノラミヤ子さん。
 ノラミヤ子 : ドラえもん、ごめんなさい。私は笑いすぎて あごは
 ずれちゃって。あなたの気持ちがわかったわ。
 ドラえもん : えーつ。
 ノラミヤ子 : その頭も 青い体もすてきよ。
 ドラえもん : 本当。
 ノラミヤ子 : まあ 声もセクシー。ますます好きになっちゃう。
 ドラえもん : へへへ。

Noramyako : *Doraemo-n.*
Dorami : *Sewashisa-n, mukaeni kitawa yo.*
Sewashi : *Doramicha-n.*
Doraemon : *Noramyako san.*
Noramyako : *Doraemon, gomennasai. Watashi wa warai sugi de, ago hazure
 chatte. Anata no kimochi ga wakatta wa.*
Doraemon : *Eeee*
Noramyako : *Sono atama mo aoi karada mo suteki yo.*
Doraemon : *Hontou.*
Noramyako : *Maa koe mo sekushii. Masumasu suki ni natchau.*
Doraemon : *Hehehe.*

Noramyako : *Doraemo-n.*
Dorami : *Sewashi, kami datang menjemput kalian.*
Sewashi : *Dorami.*
Doraemon : *Noramyako.*
Noramyako : *Doraemon, maafkan aku. Karena aku tertawa terlalu keras,
 rahangku jadi sakit. Akhirnya aku mengerti perasaanmu.*
Doraemon : *Eee.*
Noramyako : *Melihat kepala dan warna tubuh birumu kamu jadi ganteng.*
Doraemon : *Benarkah ?*
Noramyako : *Waaa suaramu seksi. Aku jadi semakin suka padamu.*
Doraemon : *Hehehe.*

Selain itu, pada tahap ini Sewashi memberi hadiah untuk Doraemon sebagai tanda persahabatan. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 25:35.

セワシ : はい ドラえもん、僕の手作りだぞ。
 ドラえもん : うわーあ ありがとう セワシくん。でも僕はプレゼントな
 いんだよ。
 セワシ : バッカだな。そんなもの いらないよ。ドラえもん がずつ
 と友だちでいてくれるのが一番のプレゼントだよ。
 ドラえもん : うん、じゃあ ずつとずつと友だち。
Sewashi : *Hai Doraemon, boku no tedzukurida zo.*

- Doraemon* : *Uwa-a arigatou Sewashikun. Demo boku wa purezento nain da yo.*
- Sewashi* : *Bakkadana. Sonna mono iranai yo. Doraemon ga zutto tomodachi de ite kureru no ga ichiban purezento da yo.*
- Doraemon* : *Un, jaa zuttozutto tomodachi.*
- Sewashi* : Ini untukmu Doraemon, buatan tanganku sendiri.
- Doraemon* : Uwaaa terima kasih Sewashi. Tapi aku tak ada hadiah apapun untukmu.
- Sewashi* : Dasar bodoh, aku tak perlu hadiah. Asalkan Doraemon selamanya menjadi sahabatku, itu adalah hadiah paling berharga untukku.
- Doraemon* : Iya, selamanya kita akan jadi sahabat.

Pada tahap penutupan ini, Doraemon dikirim ke masa lalu oleh Sewashi untuk membantu memperbaiki kehidupan kakek buyutnya yaitu Nobita yang bernasib buruk, dapat dilihat pada kutipan berikut pada menit ke 27:37.

- ドラえもん : *そしてボクは セワシくんが幸せに暮らせるように最も出来の悪いご先祖様の歴史を修正する旅に出ました。野比のび太くん。キミを幸せにすることがセワシくんへのボクからのクリスマスプレゼントなんだ。*
- Doraemon* : *Soshite boku wa Sewashikun ga shiawase ni kuraseru youni motto mo deki no warui go senzosama no rekisi o shuuseisuru tabi ni demashita. Nobi Nobitakun. Kimi o shiawaseni suru koto ga Sewashikun e no boku kara no kurisumasu purezentona nda.*
- Doraemon* : Setelah itu, aku oleh Sewashi dikirim ke masa lalu membantu memperbaiki kehidupan kakeknya yang bernasib buruk. Nobi Nobita. Agar bisa membuatmu bahagia Sewashi mengirimku padamu sebagai hadiah natal.

3.1.3 Pelaku Cerita

Doraemon merupakan karakter utama dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*. Selain tokoh yang paling banyak diceritakan dan selalu hadir sebagai pelaku atau yang dikenai kejadian dan konflik, Doraemon juga menjadi karakter utama karena penggunaan namanya dalam judul *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* yang

dapat diterjemahkan yaitu 2112 Tahun Kelahiran Doraemon menjadi bukti bahwa Doraemon menjadi tokoh penting dan fokus utama dalam cerita.

Karakter pendukung dalam *anime* ini yaitu Noramyako, Sewashi, Dorami, Sunekichi, Jaibee, Kepala Sekolah dan Fujiko F. Fujio. Para tokoh ini diceritakan lebih sedikit dari karakter utama dan kehadirannya berkaitan dengan karakter utama.

1) Doraemon (ドラえもん)

a. Tidak mudah menyerah

Dalam *anime* ini Doraemon merupakan karakter utama pihak protagonis. Doraemon memiliki sifat tidak mudah menyerah dan terus bersemangat menjadi robot pengasuh yang berkualitas baik dan berguna bagi manusia. Masalah yang dialaminya adalah bagian dari perjuangannya untuk menjadi robot yang berkualitas baik, dapat dilihat pada kutipan berikut pada menit ke 06:09.

校長先生	: このロボット養成学校で 立派な ロボットとして一人立ちできるよう。がんばって勉強するように。オッケー。
黄色のボット	: オッケー オッケー。
ドラえもん	: がんばるぞー。
<i>Kouchou Sensei</i>	: <i>Kono robotto youseigakkou de rippana robotto tosite hitori tachi dekiruyouni. Ganbatte benkyousuruyouni. Okke ?.</i>
<i>Kiirō no robotto</i>	: <i>Okke okke.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Ganbarizo.</i>
Kepala Sekolah	: Di sekolah khusus robot ini belajarlah dengan semangat agar menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian. Oke ?.
Robot Kuning	: Oke oke.
Doraemon	: Aku akan berjuang.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Doraemon yang bersemangat memperbaiki dirinya agar menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian.

Sifat Doraemon yang tidak mudah menyerah juga terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 15:31.

司会者男	:さあ いよいよ最後のロボットです。子守用ロボットドラえもん。
ドラえもん	:ボ… ボ… ボク ドラえもん。えっと えっと… 赤ちゃん あやせませーす。これ まちがい。カミナリ呼び出し太鼓でした。赤ちゃん お散歩につれて行けませーす。うーっ、うっひゃーっ、うわーっ。だいじょうぶ だいじょうぶ。ちょっとスピード出しすぎただけ。よしよし あらら。
男の子	:おばあちゃん なんかこいつダッセー。
司会者女	:残念ですが そろそろお時間です。
司会者男	:スカウトはどこからもありませんでした。
ドラえもん	:ガクッ…。
ノラミヤ子	:ドラえもん…。
司会者女	:これでロボットオーディションを終わらせていただきます。
ドラえもん	:あつ。
司会者男	:やったあーっ。なんと赤ちゃんから直接OKサインが出ました～。
司会者女	:ドラえもん 合格で～す。
ドラえもんの友達	:やったーっ。
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Saa iyoiyo saigo no robottodesu. Komoriyou robotto Doraemon.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Bo... Bo... Boku Doraemon. Etto... Etto... akachan ayasemasu. Kore machigai. Kaminari yobidashi daikodeshita. Akachan o sanpo ni tsurete ikemasu. Uuu, uyhaa, uwaa. Daijoubu daijoubu. Chotto supiiido dashi sugita dake. Yoshi yoshi ara ra.</i>
<i>Otoko no ko</i>	: <i>Obaachan nanka koitsu dassee.</i>
<i>Shikaisha onna</i>	: <i>Zannendesuga sorosoro o jikandesu.</i>
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Sukauto wa doko kara mo arimasendeshita.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Gakk...</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Doraemon...</i>
<i>Shikaisha onna</i>	: <i>Kore de robottoodishon o owarasete itadakimasu.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Haaa.</i>
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Yattaa. Nanto akachan kara chokusetsu Ok sain ga demashita.</i>

Shikaisha onna : *Doraemon goukakudesu.*
Doraemon no tomodachi : *Yattaa.*

Moderator laki-laki : Akhirnya robot yang terakhir. Robot pengasuh Doraemon.
 Doraemon : Na... Na... Namaku Doraemon. Ehhh... Ehhh... Mainan untuk bayi. Salah. Ini adalah gendang pemanggil petir. Aku bisa mengajak bayi jalan-jalan. Uuu, uwaa, uwaa. Aku tidak apa-apa. Alat pengatur kecepatannya terlalu kuat. Sayang... sayang... waaa.
 Anak laki-laki : Nenek kenapa dia ?
 Moderator wanita : Mohon maaf, waktunya sudah hampir habis.
 Moderator laki-laki : Sepertinya tidak ada yang memilih.
 Doraemon : Uhhh...
 Noramyako : Doraemon...
 Moderator wanita : Dengan ini berakhir sudah audisi robot.
 Doraemon : Haaa.
 Moderator laki-laki : Akhirnya. Sepertinya dipilih langsung oleh bayi.
 Moderator wanita : Doraemon kamu lulus.
 Teman-teman Doraemon : Berhasil.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Doraemon tetap semangat dan berusaha mengeluarkan alat-alat dari kantong ajaibnya yaitu alat sebagai penunjang dalam mengasuh bayi. Meski upayanya untuk mengeluarkan alat-alat tidak sesuai dengan apa yang seharusnya ia keluarkan dari kantong ajaibnya, ia tidak menyerah dan tetap berusaha hingga batas waktu yang diberikan. Atas usahanya tersebut, di penghujung acara dengan ketidaksengajaan seorang bayi yang bernama Sewashi memilih Doraemon.

b. Penyayang

Selain memiliki sifat tidak mudah menyerah, Doraemon juga memiliki sifat penyayang. Sebagai robot pengasuh Sewashi, Doraemon mengasuh Sewashi dengan baik dan penuh kasih sayang. Hal ini menunjukkan bahwa Doraemon berusaha menjadi pengasuh yang baik untuk Sewashi. Pada menit ke 17:44 memperlihatkan Doraemon yang dengan penuh kasih sayang mendongengkan Sewashi sampai Sewashi tidur.

Sifat penyayang Doraemon juga terlihat pada menit ke 17:49 yang memperlihatkan Sewashi yang sudah beranjak besar dan Doraemon sebagai pengasuh sekaligus sahabat yang baik mau menemani Sewashi untuk bermain bersama.

c. Pemaaf

Doraemon juga mempunyai sifat pemaaf. Hal ini terlihat ketika ia tidak marah ketika sahabatnya yaitu Noramyako menertawakan Doraemon karena ia sudah tidak memiliki daun telinga dan Doraemon memaafkan perilaku Noramyako tersebut. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 24:57.

ノラミヤ子: ドラえもん、ごめんなさい。私笑いすぎであごはずれちゃ
って、あなたの気持ちがわかったわ。

ドラえもん : えーっ。

ノラミヤ子: その頭も 青い体もすてきよ。

ドラえもん : 本当。

ノラミヤ子: まあ 声もセクシー。ますます好きになっちゃう。

ドラえもん : デヘヘヘ。

Noramyako : Doraemon, gomennasai. Watashi warai sugi de ago hazure chatte, anata no kimochi ga wakatta wa.

Doraemon : Eee.

Noramyako : Sono atama mo aoi karada mo suteki yo.

Doraemon : Hontou ?.

Noramyako : Maa koe mo sekushii. Masumasu suki ni natchau.

Doraemon : Hehehe.

Noramyako : Doraemon, maafkan aku. Karena aku tertawa terlalu keras rahangku jadi sakit, akhirnya aku mengerti perasaanmu.

Doraemon : Iya.

Noramyako : Melihat kepalamu dan warna biru tubuhmu kamu terlihat lebih menarik.

Doraemon : Benarkah ?.

Noramyako : Hah suaramu juga sexy. Aku makin suka padamu.

Doraemon : Hehehe.

Kutipan di atas memperlihatkan Doraemon yang tidak marah atas perilaku sahabatnya dan mau memaafkan Noramyako yang telah menertawakannya karena ia sudah tidak memiliki daun telinga.

2) Noramyako (ノラミヤ子)

Noramyako adalah robot kucing yang bertubuh langsing, berwarna merah muda dan pandai menari. Noramyako adalah robot penari yang menolong Doraemon ketika Doraemon akan terjatuh di tempat pembuangan. Keduanya bertemu kembali saat Doraemon masuk ke dalam kelas khusus robot. Mereka berdua bersahabat dengan baik. Noramyako mempunyai sifat penolong dan peduli kepada sahabat.

a. Penolong

Noramyako mempunyai sifat penolong. Hal ini terlihat ketika ia menolong Doraemon yang akan terjatuh di tempat pembuangan. Selain menolong Doraemon, Noramyako juga mengajak Doraemon untuk bersama-sama berjuang agar berguna bagi masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 04:58.

ドラえもん : うわー。
 ノラミヤ子: 大丈夫。ここ ゴミ焼却炉よ。
 ドラえもん : ど ど どうも。危ないところを…。
 ノラミヤ子: あら あなたも猫型ロボットなの。
 ドラえもん : はい。僕ドラえもん。えへへ…。
 ノラミヤ子: 私 ノラミヤ子。ダンシングロボットよ。
 ドラえもん : 僕はえーと… まだ生まれたてのホヤホヤなんで…。
 ノラミヤ子: ふーん ずいぶん高いところから産み落とされたのね。
 ドラえもん : はははは…。

ノラミャー子: 同じ猫型ロボットとして 社会の役に立てるよう がんばり
 ましょう。

ドラえもん : は… はい…。

Doraemon : *Uwaaa.*

Noramyako : *Daijoubu ?. Koko gomi shoukyakuro yo.*

Doraemon : *Do do doumo. Abunai tokoro o...*

Noramyako : *Ara anata mo nekogata robotto na no ?.*

Doraemon : *Hai, boku Doraemon ehehehe.*

Noramyako : *Watashi Noramyako. Danshingu robotto yo.*

Doraemon : *Boku wa eto... Mada umaretate no hoyahoya nande.*

Noramyako : *Fuun, zuibun takai tokoro kara umioto sareta no ne.*

Doraemon : *Hahaha.*

Noramyako : *Onaji nekogata robotto toshite shakai no yakunitateru you ganbarimashou.*

Doraemon : *Ha...Hai...*

Doraemon : *Huwaaa.*

Noramyako : *Tidak apa-apa ?. Ini adalah tempat pembuangan akhir.*

Doraemon : *Terima kasih. Tempat yang menakutkan...*

Noramyako : *Kamu juga robot kucing ya ?.*

Doraemon : *Benar, namaku Doraemon hehehe.*

Noramyako : *Namaku Noramyako. Aku robot penari.*

Doraemon : *Aku emmm... Baru saja dilahirkan, jadi masih linglung.*

Noramyako : *Ohhh sepertinya kamu jatuh dari tempat yang sangat tinggi.*

Doraemon : *Hahaha.*

Noramyako : *Kita sama-sama robot berbentuk kucing mari berjuang bersama agar berguna bagi masyarakat.*

Doraemon : *I...Iya...*

Sifat penolong Noramyako juga terlihat ketika ia menolong Doraemon yang sedang dalam kejaran Sunekichi dan Jaibee yang akan merebut kantong ajaib milik Doraemon, hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut pada menit ke 09:00.

スネキチ : おい ドラえもん。

ドラえもん : なんでしょう。

ジャイベエ : オマエの四次元ポケットオレたちに よこせよ。

ドラえもん : えっ どうして。

スネキチ : オマエみたいなおちこぼれには道具を使いこなすのはムリだつて。

ジャイベエ : だからよ オレたちが有効に使ってやるって言ってんだよ。

ドラえもん : い… いいよ いいよ。

ジャイベエ : つべこべ言わずによこせっつーの。

スネキチ : よこせ わたせ さっさかほいさか。

ドラえもん : やめて、よして。
スネキチ : やめない、よさない。

Sunekichi : *Oi Doraemon !.*
Doraemon : *Nandeshou ?.*
Jaibee : *Omae no yojigen poketto ore tachi ni yokose yo.*
Doraemon : *Ee doushite ?.*
Sunekichi : *Omae mitaina ochikobore ni ha dougu wo tsukaikonasu no wa muridatte.*
Jaibee : *Dakara yo oretachi ga yuukou ni tsukatte yarutte ittenda yo.*
Doraemon : *I ... Iiyo iiyo.*
Jaibee : *Tsubekobe iwazu ni yokosetsu-no.*
Sunekichi : *Yokose watase sassakahoisaka.*
Doraemon : *Yamete ! Yoshite !.*
Sunekichi : *Yamenai ! Yosanae !*

Sunekichi : *Oi Doraemon !.*
Doraemon : *Ada apa ?.*
Jaibee : *Berikan kantong ajaibmu pada kami.*
Doraemon : *Ee kenapa ?.*
Sunekichi : *Robot bodoh sepertimu mana mungkin menggunakan alat-alat canggih.*
Jaibee : *Oleh karena itu biarkan kami saja yang menggunakannya.*
Doraemon : *Ti ... Tidak.*
Jaibee : *Jangan membantah berikan pada kami.*
Sunekichi : *Serahkan pada kami cepat berikan !.*
Doraemon : *Tidak mau ! Hentikan !.*
Sunekichi : *Tidak akan kuhentikan ! Berikan pada kami !.*

Kutipan di atas memperlihatkan ketika Sunekichi dan Jaibee memaksa Doraemon agar memberikan kantong ajaibnya kepada mereka. Tidak lama kemudian Noramyako datang untuk menolong Doraemon yang sedang dalam kejaran mereka berdua.

ノラミヤ子 : それ、えいつ。
ジャイロボとスネロボ: わーっ。
ドラえもん : あっノラミヤ子さん。
ノラミヤ子 : 大丈夫。
ドラえもん : ありがとう。

Noramyako : *Sore, Eii !*
Jairobo to Sunerobo : *Waaa !.*
Doraemon : *Ak Noramyakosan.*
Noramyako : *Daijoubu ?.*
Doraemon : *Arigatou.*

Noramyako : Itu, Eii !
 Robot Jai dan Robot Sune : Waaa !
 Doraemon : Ah Noramyako.
 Noramyako : Kamu tidak apa-apa ?
 Doraemon : Terima kasih.

Kutipan di atas memperlihatkan Noramyako yang sedang menolong Doraemon dari kejaran Sunekichi dan Jaibee yang akan merebut kantong ajaib milik Doraemon dengan melemparkan sebuah bola ke arah Sunekichi dan Jaibee.

b. Peduli terhadap sahabat

Tokoh Noramyako juga merupakan tokoh yang peduli terhadap sahabatnya.

Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 10:59.

ノラミヤ子: ドラえもん いよいよ明日は養成学校の卒業パーティーよ。そんなしょぼくれた顔してちゃだめでしょ。
 ドラえもん : でも 僕 ドジでノロマで全然 いいところないから。
 ノラミヤ子: そんなことないわ。ドラえもんのいいところはいつでも一生懸命なところよ。だから 元気出してね。

Noramyako :Doraemon iyooyo ashita wa yousei gakkou no sotsugyou oodishon yo. Sonna shobokureta kao shitecha damedesho.

Doraemon :Demo boku doji de noroma de zenzen ii tokoro naikara.

Noramyako : Sonna koto nai wa. Doraemon no ii tokoro wa itsu demo isshoukenmei na tokoro yo. Dakara genkidashite ne.

Noramyako :Doraemon besok adalah pertunjukan keahlian di hari kelulusan sekolah kita. Wajahmu jangan murung seperti itu .

Doraemon : Tapi aku lambat dan bodoh tak memiliki kelebihan sama sekali.

Noramyako :Mana mungkin begitu. Kelebihan Doraemon adalah selalu berusaha dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu bersemangatlah.

Kutipan di atas memperlihatkan Noramyako yang peduli kepada sahabatnya. Ketika Doraemon terlihat murung dan pesimis, Noramyako berusaha memberi dukungan kepada Doraemon agar tetap bersemangat. Selain itu, sifat peduli Noramyako juga terlihat ketika Doraemon yang sedang dirawat

di rumah sakit, hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut pada menit ke 19:45.

ノラミヤ子 : すみません 入院中のドラえもんのおみまいに来たんですけど。

ロボット : ヒマワリの間へどうぞ。

ノラミヤ子 : あら セワシくん。ドラえもん だいじょうぶ。

Noramyako : Sumimasen nyuinchu no Doraemon no omimai ni kitandesukedo.

Robot : Himawari no mae e douzo.

Noramyako : Ara Sewashikun. Doraemon daijoubu ?.

Noramyako : Maaf aku ingin menjenguk pasien yang bernama Doraemon.

Robot : Silakan ke ruang bunga matahari di depan.

Noramyako : Eh Sewashi. Doraemon kamu baik-baik saja ?.

Kutipan di atas memperlihatkan kepedulian Noramyako terhadap sahabatnya dengan menjenguk Doraemon yang sedang dirawat di rumah sakit.

3) Sewashi (セワシ)

Sewashi adalah bayi yang memilih Doraemon ketika Doraemon berada di audisi robot. Sewashi diasuh oleh Doraemon dengan baik. Sewashi mempunyai sifat tanggung jawab, peduli dan setia kepada sahabatnya yaitu Doraemon, seperti yang terlihat dalam kutipan berikut ini.

a. Tanggung jawab

Sifat tanggung jawab Sewashi terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 19:14.

ドラえもん : ギャーッ。

セワシ : ド… ドラえもん。

ドラえもん : ネズミが耳を〜。

セワシ : ごめんよドラえもん。痛くない。

ドラえもん : うん すぐなおるから心配しないで。

Doraemon : *Kya—k !.*
Sewashi : *Do ... Doraemon.*
Doraemon : *Nezumi ga mimi wo～.*
Sewashi : *Gomenyo Doraemon. Itakunai ?.*
Doraemon : *Un sugu naoru kara sinpaisinaide.*

Doraemon : *Waaa !.*
Sewashi : *Do ... Doraemon.*
Doraemon : *Ada tikus yang menggigit telingaku.*
Sewashi : *Maaf ya Doraemon. Sakit tidak ?.*
Doraemon : *Sebentar lagi sembuh, tak usah khawatir.*

Kutipan di atas memperlihatkan Sewashi yang bertanggung jawab terhadap Doraemon dengan segera membawa Doraemon ke rumah sakit setelah mengetahui robot tikusnya menggerogoti telinga Doraemon.

b. Peduli terhadap sahabat

Sewashi mempunyai sifat peduli terhadap sahabatnya. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 22:24, ketika Doraemon tiba-tiba pergi dan ia berusaha mencari Doraemon.

ドラミ : あっ そうそう、セワシさんがお兄ちゃんを捜しに出て、迷子になっちゃったみたいなの。
 ドラえもん : えっ セワシくんが迷子。わあ～ん 僕のせいだ。

Dorami : *Ak Sousou, Sewashisan ga oniichan o sagashi ni dete, maigo ni natchatta mitainano.*
Doraemon : *Ee Sewashikun ga maigo. Wa-n boku no seida.*

Dorami : *Oh iya, Sewashi karena mencari-cari kakak, sepertinya dia tersesat.*
Doraemon : *Eee Sewashi tersesat ?. Semua gara-gara aku huwaaa.*

Kutipan di atas memperlihatkan kekhawatiran dan kepedulian Sewashi terhadap Doraemon yang tiba-tiba pergi. Kekhawatiran Sewashi juga terlihat

ketika ia berusaha mencari Doraemon namun ia belum menemukannya. Seperti yang terlihat pada kutipan berikut pada menit ke 23:08.

セワシ : ドラえもんどこ行っちゃったんだ…。

Sewashi : Doraemon doko itchattanda ?.

Sewashi : Doraemon pergi kemana ya ?.

Kutipan di atas menunjukkan kekhawatiran Sewashi karena ia belum menemukan Doraemon.

c. Setia kawan

Sewashi mempunyai sifat setia kawan kepada Doraemon. Hal ini terlihat dari ketulusan Sewashi bersahabat dengan Doraemon, seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 25:35.

セワシ : はい ドラえもん、僕の手作りだぞ。

ドラえもん : うわーあ ありがとう セワシくん。
でも僕はプレゼントないんだよ。

セワシ : バッカだな。そんなもの いらないよ。ドラえもん が ずっと友だちでいてくれるのが一番のプレゼントだよ。

ドラえもん : うん、じゃあ ずっとずっと友だち。

Sewashi : Hai Doraemon, boku no tedzukurida zo.

Doraemon : Uwa-a arigatou Sewashikun. Demo boku wa purezento nainda yo.

Sewashi : Bakkadana. Sonna mono iranai yo. Doraemon ga zutto tomodachi de ite kureru no ga ichiban purezento da yo.

Doraemon : Un, jaa zuttozutto tomodachi.

Sewashi : Ini untukmu Doraemon, buatan tanganku sendiri.

Doraemon : Uwaaa terima kasih Sewashi. Tapi aku tak ada hadiah apapun untukmu.

Sewashi : Dasar bodoh, aku tak perlu hadiah. Asalkan Doraemon selamanya menjadi sahabatku, itu adalah hadiah paling berharga untukku.

Doraemon : Iya, selamanya kita akan jadi sahabat.

Kutipan di atas menunjukkan kesetiaan dan ketulusan Sewashi kepada Doraemon dengan menjalin persahabatan untuk selamanya.

4) Dorami (ドラミ)

Peduli terhadap kakaknya

Dorami adalah robot yang diciptakan sebagai robot pengasuh tambahan sekaligus sebagai adik Doraemon. Dorami memiliki sifat peduli dan sebagai penyemangat kakaknya disaat kakaknya pesimis karena kesedihan yang mendalam. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 21:54.

ドラミ : ど… どうしたの お兄ちゃん。
 ドラえもん : 三日三晩 泣き続けたら震動で体のメッキは はがれるし、
 のどはガラガラになるし、僕はもうだめだ。
 ドラミ : それにしても変だわ。何か道具 使ったの。
 ドラえもん : 元気の素飲みました。
 ドラミ : ん… お兄ちゃん これ 悲劇の素よ。
 ドラえもん : わーん どおりで悲しいこと ばっかり起こると思った。
 ドラミ : あっ そうそう セワシさんが お兄ちゃんを捜しに出て、
 迷子になっちゃったみたいなの。
 ドラえもん : えっ セワシくんが迷子。わあ〜ん 僕のせいだ。
 ドラミ : 泣いてる場合じゃないでしょ。

Dorami : Do... Doushitano Oniichan ?.
Doraemon : Mikkamiban nakitsudzuketara shindou de karada no mekki wa hagarerushi, nodo wa garagara ni narushi, boku wa mou dameda.

Dorami : Sorenishitemo hendawa. Nanika dougu tsukattano.
Doraemon : Genki no moto nomimashita.
Dorami : N... Oniichan kore higeki no motoyo.
Doraemon : Wa-n doori de kanashii koto bakkari okoruto o motta.
Dorami : Aa sousou Sewashisan ga oniichan wo sagashi ni dete, maigo ni nachatta mitainano.

Doraemon : Ee Sewashikun ga maigo. Wa-n boku no seida.
Dorami : Naiteru baai janaidesho.

Dorami : Apa yang terjadi kak ?.
 Doraemon : Karena tangisan kesedihanku yang mendalam tiga hari tiga malam warna di tubuhku perlahan-lahan mulai mengelupas, tenggorokanku juga jadi serak, aku sudah tak mau hidup lagi.
 Dorami : Tapi kok aneh juga ya. Apakah kamu pernah menggunakan suatu alat ?.
 Doraemon : Aku minum cairan penyemangat.
 Dorami : Haaa kakak itu cairan kesedihan.
 Doraemon : Huaaa pantas saja aku merasakan kesedihan terus -menerus.

Dorami : Ohhh iya, karena mencari kakak sepertinya Sewashi tersesat.
 Doraemon : Eee Sewashi tersesat ?. Semua gara-gara aku huwaaa.
 Dorami : Bukan waktunya untuk menangis.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa sebagai adik yang baik, Dorami peduli dan berusaha memberikan dukungan agar kakaknya bangkit dan bersemangat.

5) Sunekichi (スネキチ)

Sunekichi merupakan teman sekelas Doraemon ketika berada di kelas khusus robot yang memiliki sifat peremeh dan pemaksa. Dalam *anime* ini Sunekichi sebagai tokoh antagonis.

a. Peremeh

Sifat peremeh Sunekichi terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 09:00.

スネキチ : おい ドラえもん。
 ドラえもん : なんでしょう。
 ジャイベエ : おまえの四次元ポケットオレたちに よこせよ。
 ドラえもん : えっ どうして。
 スネキチ : おまえみたいなおちこぼれには道具を使いこなすのは無理だって。
 ジャイベエ : だからよ オレたちが有効に使ってやるって言ってんだよ。
 ドラえもん : い… いいよ いいよ。
 ジャイベエ : つべこべ言わずによこせっつーの。
 スネキチ : よこせ わたせ さっさかほいさか。
 ドラえもん : やめて、よして。
 スネキチ : やめない、よさない。

Sunekichi : *Oi Doraemon !.*
Doraemon : *Nandeshou ?.*
Jaibee : *Omae no yojigen poketto ore tachi ni yokose yo.*
Doraemon : *Ee doushite ?.*
Sunekichi : *Omae mitaina ochikobore ni ha dougu wo tsukaikonasu no wa muridatte.*

Jaibee : Dakara yo oretachi ga yuukou ni tsukatte yarutte ittenda yo.
Doraemon : I ... Iiyo iiyo.
Jaibee : Tsubekobe iwazu ni yokosetsu-no.
Sunekichi : Yokose watase sassakahoisaka.
Doraemon : Yamete ! Yoshite !.
Sunekichi : Yamenai ! Yosanae !

Sunekichi : Oi Doraemon !.
Doraemon : Ada apa ?.
Jaibee : Berikan kantong ajaibmu pada kami.
Doraemon : Ee kenapa ?.
Sunekichi : Robot bodoh sepertimu mana mungkin menggunakan alat-alat canggih.
Jaibee : Oleh karena itu biarkan kami saja yang menggunakannya.
Doraemon : Ti ... Tidak.
Jaibee : Jangan membantah berikan pada kami.
Sunekichi : Serahkan pada kami cepat berikan !.
Doraemon : Tidak mau ! Hentikan !.
Sunekichi : Tidak akan kuhentikan ! Berikan pada kami !.

Kutipan di atas memperlihatkan Sunekichi yang sedang meremehkan Doraemon yang tidak akan mungkin bisa menggunakan kantong ajaibnya dengan baik.

b. Pemaksa

Sifat pemaksa Sunekichi dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 14:15.

スネキチ : あっ 次 オレだ。どうしよ どうしよ 緊張するう。
 ドラえもん の道具で何とかして。
 ドラえもん : え〜っ、うーんと…。

Sunekichi : A tsugi oreda. Doushi yo dou shiyo kinchou suru. Doraemon no dougu de nantoka shite.
Doraemon : E, u-nto....

Sunekichi : Selanjutnya aku. Apa yang harus kulakukan aku tegang sekali. Lakukan sesuatu dengan alat Doraemon !.
Doraemon : Baiklah.

Kutipan di atas memperlihatkan Sunekichi memaksa Doraemon untuk melakukan sesuatu demi kepentingan dirinya sendiri.

6) Jaibee (ジャイベエ)

Jaibee merupakan teman sekelas Doraemon ketika berada di kelas khusus robot yang mempunyai sifat pemaksa dan dengki. Jaibee sebagai tokoh antagonis dalam *anime* ini.

a. Pemaksa

Sifat pemaksa Jaibee terlihat ketika ia memaksa Doraemon untuk memberikan kantong ajaibnya kepadanya seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 09:04.

ジャイベエ : オマエの四次元ポケットオレたちに よこせよ。
 ドラえもん : えっ どうして。
 スネキチ : オマエみたいなおちこぼれには道具を使いこなすのはムリだって。
 ジャイベエ : だからよ オレたちが有効に使ってやるって言ってんだよ。
 ドラえもん : い… いいよ いいよ。
 ジャイベエ : つべこべ言わずによこせっつーの。
 スネキチ : よこせ わたせ さっさかほいさか。
 ドラえもん : やめて、よして。
 スネキチ : やめない、よさない。

Jaibee : *Omae no yojigen poketto ore tachi ni yokose yo.*
Doraemon : *Ee doushite ?.*
Sunekichi : *Omae mitaina ochikobore ni ha dougu wo tsukaikonasu no wa muridatte.*
Jaibee : *Dakara yo oretachi ga yuukou ni tsukatte yarutte ittenda yo.*
Doraemon : *I ... Iiyo iiyo.*
Jaibee : *Tsubekobe iwazu ni yokosetsu-no.*
Sunekichi : *Yokose watase sassakahoisaka.*
Doraemon : *Yamete ! Yoshite !.*
Sunekichi : *Yamenai ! Yosana !*

Jaibee : Berikan kantong ajaibmu pada kami.
 Doraemon : Ee kenapa ?.
 Sunekichi : Robot bodoh sepertimu mana mungkin menggunakan alat-alat canggih.
 Jaibee : Oleh karena itu biarkan kami saja yang menggunakannya.
 Doraemon : Ti ... Tidak.
 Jaibee : Jangan membantah berikan pada kami.
 Sunekichi : Serahkan pada kami cepat berikan !.

Doraemon : Tidak mau ! Hentikan !.
 Sunekichi : Tidak akan kuhentikan ! Berikan pada kami !.

Kutipan di atas memperlihatkan Jaibee memaksa Doraemon untuk memberikan kantong ajaib milik Doraemon kepadanya.

b. Dengki

Selain memiliki sifat pemaksa, Jaibee juga memiliki sifat dengki terhadap Doraemon. Sifat dengki Jaibee terlihat ketika ia tidak suka melihat Doraemon yang akrab dengan Noramyako, seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 08:43.

ノラミヤ子: まあ ドラえもん。
 ドラえもん : ノラミヤ子さん。
 ノラミヤ子: やったー 同じクラスよ。
 ジャイベエ : なんだあいつ。ノラミヤ子となれなれしくしやがって。
 スネキチ : 新入りのくせにずうずうしいぞ。

Noramyako : Maa Doraemon !.
Doraemon : Noramyaa-kosan !.
Noramyako : Yatta- onaji kurasu yo !.
Jaibee : Nanda aitsu. Noramyako to narenareshiku shi ya gatte !.
Sunekichi : Shin iri no kuse ni zuuzuushii zo !.

Noramyako : Doraemon !.
 Doraemon : Noramyako !.
 Noramyako : Senangnya kita sekelas !.
 Jaibee : Siapa dia ? Akrab sekali dengan Noramyako !.
 Sunekichi : Padahal murid baru, berani sekali dia !.

Kutipan di atas memperlihatkan sifat dengki tokoh Jaibee yang tidak suka melihat keakraban antara Doraemon dan Noramyako saat berada di kelas.

7) Kepala Sekolah (校長先生)

Kepala Sekolah di sekolah khusus robot tempat Doraemon belajar memiliki sifat yang tegas. Hal ini terlihat ketika di dalam kelas bersama murid-muridnya, Kepala Sekolah memberikan semangat dan meminta murid-muridnya agar bersemangat menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 06:09.

校校長先生	: このロボット養成学校で 立派な ロボットとして一人立ちできるよう。がんばって勉強するように。オッケー。
黄色のロボット	: オッケー オッケー。
ドラえもん	: がんばるぞー。
<i>Kouchou Sensei</i>	: <i>Kono robotto youseigakkou de rippana robotto tosite hitori tachi dekiruyouni. Ganbatte benkyosuruyouni. Okke ?.</i>
<i>Kiirō no robotto</i>	: <i>Okke okke.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Ganbarizo.</i>
Kepala Sekolah	: Di sekolah khusus robot ini belajarlaj dengan semangat agar menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian. Oke ?.
Robot Kuning	: Oke oke.
Doraemon	: Aku akan berjuang.

Kutipan di atas menunjukkan sifat tegas tokoh Kepala Sekolah dengan memberikan semangat kepada murid-muridnya agar murid-muridnya menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian.

8) Fujiko F. Fujio (藤子・F・不二雄)

Fujiko F. Fujio adalah pencipta tokoh Doraemon. Fujiko F. Fujio memiliki sifat kreatif. Hal ini terlihat ketika ia sudah kehabisan ide untuk membuat serial komik

yang baru, sedangkan batas waktu penyelesaian pembuatan komik semakin mendekat membuatnya tertekan. Namun ia tidak menyerah begitu saja. Ia terus berusaha memikirkan agar menemukan ide-ide baru. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 00:30.

藤子・F・不二雄 : その日僕 藤子・F・不二雄はしめきりの迫った新連載のアイデアが まったくかばずにこまりはてていた。ダメだーっ。今日中にアイデアまとめないともう 間に合わない…。机の引き出しから出てくる主人公。すぎかきすらの はっばふみふみ。いきなり出てきてオ～。あっとおどろく タメゴロ～。

Fujiko F. Fujio : Sono hi boku Fujiko F Fujio wa shimekiri no sematta shin rensai no aidea ga mattaku ukabazu ni komarihatete ita. Dameda ! Konnichijuuni aidea matomenaito mu maniwawanai.... Tsukue no hikidashi kara detekuru shujinkou. Sugi kaki sura no happa fumifumi. Ikinari dete kite o ! Atto odoroku tamegoro.

Fujiko F. Fujio : Waktu itu, aku Fujiko F. Fujio sudah kehabisan ide untuk membuat serial komik yang baru, sedangkan batas waktu semakin dekat membuatku sungguh tertekan. Mustahil ! Kalau hari ini masih belum ada ide, sudah tak akan sempat lagi Muncul tokoh dari dalam laci meja. Makhluk hidup yang tinggal di dalam laci. Tiba-tiba muncul ! Apakah aku mengagetkanmu.

Kemudian pada menit ke 01:18 terlihat Fujiko F. Fujio yang sedang menghayal agar segera menemukan ide-ide baru dalam pembuatan komik. Seperti yang terlihat pada kutipan berikut.

藤子・F・不二雄 : ああ 時間がたりない…。タイムマシンでもあれば未来へ行って自分のまんがのアイデアを盗んで来られるのになあ…。もし… 今ここに… タイムマシンがあれば…。

Fujiko F Fujio : A jikan ga tarinai.... Taimu mashin demo areba mirai e itte jibun no manga no aidea o nusunde ko rarerunoni naa.... Moshi... Imakoko ni... taimu mashin ga areba....

Fujiko F Fujio : A waktunya tidak cukup, seandainya ada mesin waktu pergi ke masa depan, mencuri ide komik buatanku sendiri... Seandainya.... Saat ini di sini.... Ada mesin waktu....

Pada menit ke 28:24 menunjukkan Fujiko F. Fujio yang sedang berimajinasi kemudian bermunculan ide-ide baru dalam penciptaan tokoh Doraemon. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut.

藤子・F・不二雄 : 夢か…。わわっ けっきょく うたたねして何もできなかった…。弱ったな…。これだ…。未来のロボット猫がぐうたらなまんが家… じゃなくて、ぐうたらな男の子を助けに来るってのはどうだ。うんうん。こりゃあ いけそうだ。そのロボットはいろんな未来の道具をポケットの中に持ってるんだ そう。題して…ドラえもん。

Fujiko F Fujio : Yume ka ? Wa wak kekkyoku utataneshite nani mo dekinakatta.... Yowatta na.... Koreda ! Mirai no robotto neko ga guutarana manga ga ie ... Jyanakute, guutarana otoko no ko wo tasuke ni kurutte noha douda. Un un. Korya ikesouda. Sono robotto ha ironna mirai no dougu wo poketto no naka ni motterunda. Sou ! Daishite ... Doraemon.

Fujiko F Fujio : Mimpi ya. Wa wak pada akhirnya aku masih belum membuat apapun.... Menyedihkan sekali.... Ini dia ! Komik tentang robot kucing dari masa depan yang membantu seorang komikus ... Bukan itu, tapi membantu seorang anak laki-laki yang ceroboh. Iya iya. Sepertinya akan menjadi menarik. Robot itu dikantongnya banyak alat-alat canggih dari masa depan. Baiklah ! Namanya adalah ... Doraemon.

Berdasarkan kutipan-kutipan di atas terlihat bahwa Fujiko F. Fujio memiliki sifat yang kreatif, sifat tersebut terlihat ketika ia sedang menghayal dengan berimajinasi kemudian ide-ide barunya bermunculan.

3.1.4 Hubungan Naratif dengan Ruang

1) Pabrik pembuatan robot

Pabrik pembuatan robot merupakan latar tempat dimana tokoh Doraemon dibuat secara massal. Latar tersebut merupakan awal tempat dimana permasalahan mulai muncul ketika terciptanya Doraemon sebagai robot yang tidak memiliki standar kualitas yang baik. Hal tersebut dapat dilihat pada menit ke 03:28.

2) Tempat pembuangan akhir

Tempat pembuangan akhir merupakan latar tempat dimana tokoh Doraemon bertemu dengan Noramyako untuk pertama kalinya. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 04:58.

ドラえもん : うわー。
 ノラミヤ子: 大丈夫。ここ ゴミ焼却炉よ。
 ドラえもん : ど ど どうも。危ないところを…。
 ノラミヤ子: あら あなたも猫型ロボットなの。
 ドラえもん : はい。僕ドラえもん。えへへへ…。
 ノラミヤ子: 私 ノラミヤ子。ダンシングロボットよ。

Doraemon : *Uwaaa.*
Noramyako : *Daijoubu ?. Koko gomi shoukyakuro yo.*
Doraemon : *Do do doumo. Abunai tokoro o...*
Noramyako : *Ara anata mo nekogata robotto na no ?.*
Doraemon : *Hai, boku Doraemon hehehe.*
Noramyako : *Watashi Noramyako. Danshingu robotto yo.*

Doraemon : *Huwaaa.*
Noramyako : *Tidak apa-apa ? Ini adalah tempat pembuangan akhir.*
Doraemon : *Terima kasih. Tempat yang menakutkan...*
Noramyako : *Kamu juga robot kucing ya ?.*
Doraemon : *Benar, namaku Doraemon hehehe.*
Noramyako : *Namaku Noramyako. Aku robot penari.*

Kutipan di atas menunjukkan bahwa tempat dimana tokoh Doraemon bertemu dengan Noramyako untuk pertama kalinya setelah Noramyako menolong Doraemon yang akan terjatuh di tempat pembuangan akhir.

3) Audisi robot

Audisi robot merupakan salah satu tempat dimana tokoh Doraemon dan robot lainnya diharuskan menunjukkan keahliannya masing-masing. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 12:12.

司会者たち : ロボットオーディション。
 司会者男 : ロボット養成学校の卒業生たちがそれぞれの活躍の場へとスカウトされる…。
 司会者たち : ロボットオーディション。
 司会者女 : この様子は 全国の3Dテレビで放送されます。
 司会者男 : テレビをご覧のみなさま。このロボットはぜひうちに来てほしい。
 司会者女 : そう思いましたら すぐ。お手元のOKボタンを押してください。
 司会者男 : ロボットたちがみなさまの会社や家庭へ直接 ボランティア活動にまいります。
 司会者女 : それでは まいりましょう。
 司会者たち : ロボットオーディション。

Shikaisha tachi : Robotto oodishon.

Shikaisha otoko: Robotto yoosei gakkoo no sotsugyoosei tachi ga sorezore no katsuyaku no ba e to sukauto sa reru....

Shikaisha tachi : Robotto oodishon.

Shikaisha onna : Kono yoosu wa zenkoku no 3D terebi de hoosoo saremasu.

Shikaisha otoko : Terebi o goran no minasama. Kono robotto wa zehi uchi ni kite hoshii.

Shikaisha onna :Soo omoimashitara sugu. O temoto no OK botan o oshite kudasai.

Shikaisha otoko : Robottotachi ga minasama no kaisha ya katei e chokusetsu borantia katsudoo ni mairimasu.

Shikaisha onna : Soredewa mairimashou.

Shikaisha tachi : Robotto oodishon.

Kedua moderator : Audisi robot.

Moderator laki-laki : Para lulusan dari sekolah robot sebentar lagi kalian akan aktif bekerja.

Kedua moderator : Audisi robot.

Moderator wanita : Acara ini disiarkan di televisi 3D di seluruh negara.
 Moderator laki-laki : Pemirsa yang terhormat. Jika anda berpikir ingin memiliki robot yang itu.
 Moderator wanita : Silahkan segera tekan tombol OK.
 Moderator laki-laki : Maka robotnya secara langsung akan menjadi sukarelawan dalam keluarga anda.
 Moderator wanita : Sekarang acaranya kita mulai.
 Kedua moderator : Audisi robot.

Kutipan di atas menunjukkan tempat dimana tokoh Doraemon dan teman-temannya sedang berada di acara audisi robot dengan menunjukkan keahliannya masing-masing untuk dipilih oleh manusia sebagai robot sukarelawan.

4) Rumah sakit

Rumah sakit merupakan latar tempat dimana tokoh Doraemon dirawat karena telinganya digerogeti oleh robot tikus milik Sewashi. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 19:14.

ドラえもん : ギャーーツ。
 セワシ : ド… ドラえもん。
 ドラえもん : ネズミが耳を～。
 セワシ : ごめんよドラえもん。 痛くない。
 ドラえもん : うん すぐなおるから心配しないで。

Doraemon : *Kya—k !.*
Sewashi : *Do ... Doraemon.*
Doraemon : *Nezumi ga mimi wo～.*
Sewashi : *Gomenyo Doraemon. Itakunai ?.*
Doraemon : *Un sugu naoru kara sinpaisinaide.*

Doraemon : Waaa !.
 Sewashi : Do ... Doraemon.
 Doraemon : Ada tikus yang menggigit telingaku.
 Sewashi : Maaf ya Doraemon. Sakit tidak ?.
 Doraemon : Sebentar lagi sembuh, tak usah khawatir.

Kutipan di atas menunjukkan tempat dimana tokoh Doraemon sedang dirawat di rumah sakit.

5) Pinggir pantai

Pinggir pantai merupakan latar tempat dimana tokoh Doraemon bertemu dengan Dorami untuk pertama kalinya. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 21:30.

- ドラミ : えーっと… あ いたいた。お兄ちゃん お兄ちゃん お兄ちゃん。
- ドラえもん : あんた だれ。
- ドラミ : あっ 私ドラミ。子守用ロボットの補助役として開発された妹ロボットです。
- ドラえもん : うわーん 生き別れになった妹よ。元気だったか。
- ドラミ : ど… どうしたの お兄ちゃん。
- ドラえもん : 三日三晩 泣き続けたら震動で体のメッキは はがれるし、のどはガラガラになるし、僕はもうだめだ。
-
- Dorami : Etto... A itaita. Oniicha-n Oniicha-n Oniicha-n ?.*
- Doraemon : Anta dare ?.*
- Dorami : Aa watashi Dorami. Komoriyou robotto no hojo-yaku toshite, kaihatsusareta imouto robottode-su.*
- Doraemon : Uwa-n ikiwakare ni natta imouto yo. Genki dattaka ?.*
- Dorami : Do... Doushitano Oniichan ?.*
- Doraemon : Mikkamiban nakitsudzuketara shindou de karada no mekki wa hagarerushi, nodo wa garagara ni narushi, boku wa mou dameda.*
-
- Dorami : Ahhh... ada-ada kakak, kakak, kakak ?.
- Doraemon : Siapa kamu ?.
- Dorami : Namaku Dorami, aku diciptakan sebagai robot pengasuh tambahan aku adalah adikmu.
- Doraemon : Huwaaa tiba - tiba memiliki adik perempuan. Apakah kamu sehat-sehat ?.
- Dorami : Apa yang terjadi kak ?.
- Doraemon : Karena tangisan kesedihanku yang mendalam tiga hari tiga malam warna di tubuhku perlahan-lahan mulai mengelupas, tenggorokanku juga jadi serak, aku sudah tak mau hidup lagi.

Kutipan di atas menunjukkan tempat dimana tokoh Doraemon bertemu dengan Dorami untuk pertama kalinya, kemudian ia menceritakan peristiwa yang ia alami sehingga warna tubuhnya berubah menjadi warna biru.

6) Ruang kerja Fujiko F. Fujio

Ruang kerja Fujiko F. Fujio merupakan latar tempat dimana tokoh Fujiko F. Fujio mendapatkan ide baru dalam penciptaan tokoh Doraemon, dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 28:24.

藤子・F・不二雄 : 夢か…。わわっ けっきょく うたたねして何もできなかった…。弱ったな…。これだ…。未来のロボット猫がぐうたらなまんが家… じゃなくて、ぐうたらな男の子を助けに来るってのはどうだ。うんうん。こりゃあ いけそうだ。そのロボットはいろんな未来の道具をポケットの中に持ってるんだ そう。題して…ドラえもん。

Fujiko F Fujio : Yume ka ? Wa wak kekkyoku utataneshite nani mo dekinakatta.... Yowatta na.... Koreda ! Mirai no robotto neko ga guutarana manga ga ie ... Jyanakute, guutarana otoko no ko wo tasuke ni kurutte noha douda. Un un. Korya ikesouda. Sono robotto ha ironna mirai no dougu wo poketto no naka ni motterunda. Sou ! Daishite ... Doraemon.

Fujiko F Fujio : Mimpi ya. Wa wak pada akhirnya aku masih belum membuat apapun.... Menyedihkan sekali.... Ini dia ! Komik tentang robot kucing dari masa depan yang membantu seorang komikus ... Bukan itu, tapi membantu seorang anak laki-laki yang ceroboh. Iya iya. Sepertinya akan menjadi menarik. Robot itu dikantongnya banyak alat-alat canggih dari masa depan. Baiklah ! Namanya adalah ... Doraemon.

Kutipan di atas memperlihatkan tempat dimana tokoh Fujio F. Fujio sedang berada di ruang kerjanya untuk menyelesaikan serial komik yang baru dan latar tersebut sebagai tempat mendapatkan ide baru dalam penciptaan tokoh Doraemon.

3.1.5 Hubungan Naratif dengan Waktu

1) Tahun 2112

Tahun 2112 adalah tahun kelahiran Doraemon. Pada tahun itu juga robot sejenis Doraemon diciptakan massal dalam satu pabrik dengan teknik yang sama. Hal ini terlihat pada menit ke 01:46.

2) Pagi hari

Salah satu latar waktu yang digambarkan dalam *anime* ini adalah pagi hari ketika tokoh Fujiko F. Fujio terbangun dari tidur kemudian ia menemukan ide baru dalam penciptaan tokoh Doraemon. Hal ini terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 28:24.

藤子・F・不二雄 : 夢か…。わわっ けっきょく うたたねして何もできなかった…。弱ったな…。これだ…。未来のロボット猫がぐうたらなまんが家… じゃなくて、ぐうたらな男の子を助けに来るってのはどうだ。うんうん。こりゃあ いけそう。そのロボットはいろんな未来の道具をポケットの中に持ってるんだ そう。題して…ドラえもん。

Fujiko F Fujio : Yume ka ? Wa wak kekkyoku utataneshite nani mo dekinakatta.... Yowatta na.... Koreda ! Mirai no robotto neko ga guutarana manga ga ie ... Jyanakute, guutarana otoko no ko wo tasuke ni kurutte noha douda. Un un. Korya ikesouda. Sono robotto ha ironna mirai no dougu wo poketto no naka ni motterunda. Sou ! Daishite ... Doraemon.

Fujiko F Fujio : Mimpi ya. Wa wak pada akhirnya aku masih belum membuat apapun.... Menyedihkan sekali.... Ini dia ! Komik tentang robot kucing dari masa depan yang membantu seorang komikus ... Bukan itu, tapi membantu seorang anak laki – laki yang ceroboh. Iya iya. Sepertinya akan menjadi menarik. Robot itu dikantongnya banyak alat - alat canggih dari masa depan. Baiklah ! Namanya adalah ... Doraemon.

Kutipan di atas memperlihatkan tokoh Fujiko F. Fujio saat terbangun dari tidurnya dan ketika ia membuka jendela kamarnya hari sudah pagi. Kemudian ia melihat seekor kucing yang bertubuh gemuk sedang tidur di atas genteng rumahnya. Secara tiba-tiba ia menemukan ide baru dalam penciptaan tokoh Doraemon untuk pembuatan serial komik yang baru.

3) Malam hari

Latar waktu malam hari merupakan waktu yang menggambarkan salah satu kejadian cerita ketika tokoh Doraemon mengalami perubahan warna pada tubuhnya. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 21:58.

ドラえもん : 三日三晩 泣き続けたら震動で体のメッキは はがれるし、
のどはガラガラになるし、僕はもうだめだ。

Doraemon : Mikkamiban nakitsudzuketara shindou de karada no mekki wa hagarerushi, nodo wa garagara ni narushi, boku wa mou damedada.

Doraemon : Karena tangisan kesedihanku yang mendalam tiga hari tiga malam warna di tubuhku perlahan-lahan mulai mengelupas, tenggorokanku juga jadi serak, aku sudah tak mau hidup lagi.

Kutipan di atas memperlihatkan kejadian ketika tokoh Doraemon mengalami perubahan warna pada tubuhnya yang semula berwarna kuning berubah menjadi warna biru. Kejadian tersebut terjadi ketika malam hari dimana tokoh Doraemon sedang menyendiri dan merasakan kesedihan yang mendalam akibat hilangnya kedua telinganya.

Urutan waktu dalam *anime* ini termasuk pola linier yaitu penuturan kisahnya disajikan secara urut dari pagi hari hingga malam hari.

3.2 Ikonisitas pada Tokoh Doraemon dalam *Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*

Dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou* terdapat beberapa ikonisitas yang meliputi ikonisitas warna, bentuk, dimensi, gerakan, dan bunyi yang difokuskan pada ikon tokoh Doraemon. Berikut ini adalah penjelasannya.

3.2.1 Ikonisitas Warna

3.2.1.1 Warna Kuning

Pada menit ke 04:29 terlihat awal mula penciptaan tokoh Doraemon yang diproduksi secara massal di sebuah pabrik dengan tubuh berwarna kuning. Penciptaan tokoh Doraemon dengan tubuh berwarna kuning tersebut memiliki makna tersirat. Warna kuning merupakan warna hangat. Warna kuning memiliki makna kebahagiaan, ketentraman, dan keberanian (Bassano, 2009:55).

Warna kuning merupakan warna sinar matahari dan musim semi. Warna ini termasuk dalam golongan warna hangat sehingga dapat disimpulkan bahwa makna simbolis kuning adalah sinar matahari atau matahari. Kuning adalah warna yang memiliki makna kebahagiaan dan optimisme. Di Jepang, kuning adalah warna yang dianggap sebagai warna yang memiliki makna keberanian (Khouw, 2017).

Melalui penggunaan warna kuning tersebut, makna yang ingin disampaikan adalah ketika awal mula penciptaan tokoh Doraemon dengan tubuh berwarna kuning agar menjadi robot yang bahagia, pemberani dan optimis.

Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 06:09 yang memperlihatkan tokoh Doraemon yang bersemangat dan optimis agar menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian.

校校長先生	: このロボット養成学校で 立派な ロボットとして一人立ちできるよう。がんばって勉強するように。オッケー。
黄色のボット	: オッケー オッケー。
ドラえもん	: がんばるぞー。
<i>Kouchou Sensei</i>	: <i>Kono robotto youseigakkou de rippana robotto tosite hitori tachi dekiruyouni. Ganbatte benkyousuruyouni. Okke ?.</i>
<i>Kiirō no robotto</i>	: <i>Okke okke.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Ganbarizo.</i>
Kepala Sekolah	: Di sekolah khusus robot ini belajarlah dengan semangat agar menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian. Oke ?.
Robot Kuning	: Oke oke.
Doraemon	: Aku akan berjuang.

Kutipan di atas menunjukkan Doraemon yang bersemangat dengan berjuang agar menjadi robot menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian.

3.2.1.2 Warna Biru

Perubahan warna tubuh yang dialami tokoh Doraemon yang semula berwarna kuning kemudian berubah menjadi warna biru memiliki makna tersirat. Warna biru merupakan warna sejuk. Warna sejuk merupakan warna yang memberi ketenangan. Warna biru memiliki makna kedamaian, ketenangan, kejujuran, kesetiaan, dan pengabdian (Bassano, 2009:62).

Biru adalah warna yang menenangkan dan banyak terdapat di alam, seperti warna langit dan warna laut. Dapat disimpulkan bahwa makna simbolis biru merupakan warna langit dan warna laut. Warna biru memiliki makna kesetiaan, keramahan, dan ketenangan (Khouw, 2017).

Melalui penggunaan warna biru tersebut, makna yang ingin disampaikan adalah dengan perubahan warna tubuh yang dialami tokoh Doraemon menjadi warna biru agar menjadi robot yang setia terhadap sahabat dan membawa ketenangan serta kedamaian bagi sahabat yang ada di sekitarnya. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 25:35.

- セワシ : はい ドラえもん、僕の手作りだぞ。
 ドラえもん : うわーあ ありがとう セワシくん。
 でも僕はプレゼントないんだよ。
 セワシ : バッカだな。そんなもの いらないよ。ドラえもん が ず
 っと友だちでいてくれるのが一番のプレゼントだよ。
 ドラえもん : うん、じゃあ ずっとずっと友だち。
- Sewashi : Hai Doraemon, boku no tedzukurida zo.*
Doraemon : Uwa-a arigatou Sewashikun. Demo boku wa purezento nainda yo.
Sewashi : Bakkadana. Sonna mono iranai yo. Doraemon ga zutto tomodachi de ite kureru no ga ichiban purezento da yo.
Doraemon : Un, jaa zuttozutto tomodachi.
- Sewashi : Ini untukmu Doraemon, buatan tanganku sendiri.
 Doraemon : Uwaaa terima kasih Sewashi. Tapi aku tak ada hadiah apapun untukmu.
 Sewashi : Dasar bodoh, aku tak perlu hadiah. Asalkan Doraemon selamanya menjadi sahabatku, itu adalah hadiah paling berharga untukku.
 Doraemon : Iya, selamanya kita akan jadi sahabat.

Kutipan di atas menunjukkan kesetiaan Doraemon kepada Sewashi dengan menjalin persahabatan untuk selamanya. Keberhasilan Doraemon sebagai robot pegasuh yang baik dan penuh kasih sayang, membuat Sewashi nyaman berada di dekat Doraemon. Kenyamanan tersebut terlihat dari ketulusan Sewashi yang tidak

mengharap apapun dari Doraemon asalkan Doraemon menjadi sahabatnya untuk selamanya.

Kesetiaan Doraemon kepada Sewashi juga terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 27:37.

ドラえもん :そしてボクは セワシくんが幸せに暮らせるように最も出来の悪いご先祖様の歴史を修正する旅に出ました。野比のび太くん。キミを幸せにすることがセワシくんへのボクからのクリスマスプレゼントなんだ。

Doraemon :Soshite boku wa Sewashikun ga shiawase ni kuraseru youni motto mo deki no warui go senzosama no rekisi o shuuseisuru tabi ni demashita. Nobi Nobitakun. Kimi o shiawaseni suru koto ga Sewashikun e no boku kara no kurisumasu purezentona nda.

Doraemon : Setelah itu, aku oleh Sewashi dikirim ke masa lalu membantu memperbaiki kehidupan kakeknya yang bernasib buruk. Nobi Nobita. Agar bisa membuatmu bahagia Sewashi mengirimku padamu sebagai hadiah natal.

Kutipan di atas menunjukkan kesetiaan Doraemon kepada Sewashi dengan dikirimnya Doraemon ke masa lalu oleh Sewashi untuk membantu memperbaiki kehidupan kakeknya bernama Nobita yang bernasib buruk agar bahagia.

3.2.1.3 Warna Merah

Pada menit ke 04:16 terlihat awal mula penciptaan tokoh Doraemon dengan warna hidung, ekor dan kalung yang dikenakan berwarna merah. Warna merah tersebut memiliki makna tersirat. Warna merah merupakan warna yang menandakan sikap aktif, gairah, optimisme (Bassano, 2009:172).

Melalui penggunaan warna merah tersebut, makna yang ingin disampaikan adalah agar Doraemon menjadi robot yang memiliki sifat optimis. Sifat optimis Doraemon menjadi robot pengasuh yang berkualitas baik dan berguna bagi manusia dapat dilihat pada kutipan berikut pada menit ke 06:09.

校長先生	: このロボット養成学校で 立派な ロボットとして一人立ちできるよう。がんばって勉強するように。オッケー。
黄色のロボット	: オッケー オッケー。
ドラえもん	: がんばるぞー。
<i>Kouchou Sensei</i>	: <i>Kono robotto youseigakkou de rippana robotto tosite hitori tachi dekiruyouni. Ganbatte benkyosuruyouni. Okke ?.</i>
<i>Kiirō no robotto</i>	: <i>Okke okke.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Ganbarizo.</i>
Kepala Sekolah	: Di sekolah khusus robot ini belajarlh dengan semangat agar menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian. Oke ?.
Robot Kuning	: Oke oke.
Doraemon	: Aku akan berjuang.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa sebagai robot yang tidak memiliki kualitas yang baik, Doraemon berusaha dan bersemangat memperbaiki dirinya agar menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian.

3.2.1.4 Warna Putih

Pada menit ke 03:34 terlihat awal mula penciptaan tokoh Doraemon dengan warna kedua tangan, kedua kaki, perut dan wajahnya yang berwarna putih memiliki makna tersirat. Warna putih merupakan warna yang menandakan sifat cermat, kritis dan bersungguh-sungguh (Bassano, 2009:172).

Melalui penggunaan warna putih tersebut, makna yang ingin disampaikan adalah agar Doraemon menjadi robot yang bersungguh-sungguh dalam melakukan sesuatu. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 15:31.

司会者男	:さあ いよいよ最後のロボットです。子守用ロボット ドラえもん。
ドラえもん	:ボ… ボ… ボク ドラえもん。えっと えっと… 赤 ちゃん あやせまーす。これ まちがい。カミナリ呼 び出し太鼓でした。赤ちゃん お散歩につれて行けま ーす。うーっ、うっひゃーっ、うわーっ。だいじょう ぶ だいじょうぶ。ちょっとスピード出しすぎただけ。 よしよし あらら。
男の子	:おばあちゃん なんかこいつダッセー。
司会者女	:残念ですが そろそろお時間です。
司会者男	:スカウトはどこからもありませんでした。
ドラえもん	:ガクッ…。
ノラミヤ子	:ドラえもん…。
司会者女	:これでロボットオーディションを終わらせていただ きす。
ドラえもん	:あっ。
司会者男	:やったあーっ。なんと赤ちゃんから直接OKサイン が出ました～。
司会者女	:ドラえもん 合格で～す。
ドラえもんの友達	:やったーっ。
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Saa iyoiyo saigo no robottodesu. Komoriyou robotto Doraemon.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Bo... Bo... Boku Doraemon. Etto... Etto... akachan ayasemasu. Kore machigai. Kaminari yobidashi daikodeshita. Akachan o sanpo ni tsurete ikemasu. Uuu, uyhaa, uwaa. Daijoubu daijoubu. Chotto supiiido dashi sugita dake. Yoshi yoshi ara ra.</i>
<i>Otoko no ko</i>	: <i>Obaachan nanka koitsu dassee.</i>
<i>Shikaisha onna</i>	: <i>Zannendesuga sorosoro o jikandesu.</i>
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Sukauto wa doko kara mo arimasendeshita.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Gakk...</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Doraemon...</i>
<i>Shikaisha onna</i>	: <i>Kore de robottoodishon o owarasete itadakimasu.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Haaa.</i>
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Yattaa. Nanto akachan kara chokusetsu Ok sain ga demashita.</i>
<i>Shikaisha onna</i>	: <i>Doraemon goukakudesu.</i>
<i>Doraemon no tomodachi</i>	: <i>Yattaa.</i>

Moderator laki-laki : Akhirnya robot yang terakhir. Robot pengasuh Doraemon.
 Doraemon : Na... Na... Namaku Doraemon. Ehhh... Ehhh... Mainan untuk bayi. Salah. Ini adalah gendang pemanggil petir. Aku bisa mengajak bayi jalan-jalan. Uuu, uwaa, uwaa. Aku tidak apa-apa. Alat pengatur kecepatannya terlalu kuat. Sayang... sayang... waaa.

Anak laki-laki : Nenek kenapa dia ?
 Moderator wanita : Mohon maaf, waktunya sudah hampir habis.
 Moderator laki-laki : Sepertinya tidak ada yang memilih.
 Doraemon : Uhhh...
 Noramyako : Doraemon...
 Moderator wanita : Dengan ini berakhir sudah audisi robot.
 Doraemon : Haaa.
 Moderator laki-laki : Akhirnya. Sepertinya dipilih langsung oleh bayi.
 Moderator wanita : Doraemon kamu lulus.
 Teman-teman Doraemon : Berhasil.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Doraemon tetap semangat dan berusaha dengan bersungguh-sungguh mengeluarkan alat-alat dari kantong ajaibnya yaitu alat sebagai penunjang dalam mengasuh bayi. Meski upayanya untuk mengeluarkan alat-alat tidak sesuai dengan apa yang seharusnya ia keluarkan dari kantong ajaibnya, ia tidak menyerah dan tetap berusaha hingga batas waktu yang diberikan. Atas usahanya tersebut, di penghujung acara dengan ketidaksengajaan seorang bayi yang bernama Sewashi memilih Doraemon.

3.2.2 Ikonisitas Bentuk

3.2.2.1 Ikonisitas Bentuk Tubuh

Ikonisitas bentuk tubuh dalam *anime* ini terlihat pada tokoh Doraemon yang memiliki bentuk tubuh menyerupai kucing. Ikonisitas bentuk tersebut terlihat pada menit ke 28:24 ketika awal mula penciptaan tokoh Doraemon oleh penciptanya yaitu Fujiko F. Fujio, dapat dilihat dalam kutipan berikut.

藤子・F・不二雄 : 夢か…。わわっ けっきょく うたたねして何もできなかった…。弱ったな…。これだ…。未来のロボット猫がぐうたらなまんが家… じゃなくて、ぐうたらな男の子を助けに来るってのはどうだ。うんうん。こりゃあ いけそうだ。そのロボットはいろんな未来の道具をポケットの中に持ってるんだ そう。題して…ドラえもん。

Fujiko F Fujio : Yume ka ? Wa wak kekkyoku utataneshite nani mo dekinakatta.... Yowatta na.... Koreda ! Mirai no robotto neko ga guutarana manga ga ie ... Jyanakute, guutarana otoko no ko wo tasuke ni kurutte noha douda. Un un. Korya ikesouda. Sono robotto ha ironna mirai no dougu wo poketto no naka ni motterunda. Sou ! Daishite ... Doraemon.

Fujiko F Fujio : Mimpi ya. Wa wak pada akhirnya aku masih belum membuat apapun.... Menyedihkan sekali.... Ini dia ! Komik tentang robot kucing dari masa depan yang membantu seorang komikus ... Bukan itu, tapi membantu seorang anak laki-laki yang ceroboh. Iya iya. Sepertinya akan menjadi menarik. Robot itu dikantongnya banyak alat-alat canggih dari masa depan. Baiklah ! Namanya adalah ... Doraemon.

Pada kutipan di atas memperlihatkan ketika tokoh Fujiko F. Fujio terbangun dari tidurnya dan saat ia membuka jendela kamarnya, ia melihat seekor kucing yang bertubuh gemuk dengan wajah bulat sedang tidur di atas genteng rumahnya. Kemudian bermunculan ide baru dalam penciptaan tokoh Doraemon yaitu sebuah robot berbentuk kucing yang bertubuh gemuk.

Kucing bagi masyarakat Jepang dijadikan hewan teristimewa dalam kehidupan mereka. Masyarakat Jepang meyakini bahwa kucing adalah hewan pembawa keberuntungan, kemakmuran dan sebagai pelindung. Mengacu pada keyakinan tersebut, cerita yang menjadikan masyarakat Jepang meyakini hal tersebut adalah cerita tentang *maneki neko*. *Maneki neko* diyakini membawa keberuntungan kepada pemiliknya dan biasa dipajang di toko, restoran dan

tempat-tempat usaha. Salah satu legenda terkenal yang menceritakan asal mula munculnya *maneki neko* yaitu legenda kuil Goutokuji (Schumacher, 2013).

Dalam penciptaan tokoh Doraemon, menggunakan bentuk fisik yang menyerupai kucing bertubuh gemuk dengan wajah bulat sebagai wujud robot Doraemon memiliki makna tersirat. Dengan wujud tersebut makna yang ingin disampaikan adalah agar tokoh Doraemon menjadi robot yang penuh dengan keberuntungan dan terlihat menggemaskan. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 26:37.

校長先生	: ドラえもん、おてがらだったなあ。タイムパトロールも大喜びだったぞ、そこで特別記念版として、きみと同タイプのミニドラを生産することになったんだ。
ドラえもん	: えーっ ミニドラ。
ミニドラたち	: ドララ。
校長先生	: それとな お礼のクリスマスプレゼントだ。
ノラミャー子	: 新しい四次元ポケット。
ドラえもん	: うわーっ ありがとうございます 先生。

Kouchou Sensei : *Doraemon, ote garadatta naa.Taimu patorouru mo ooyorokobidatta zo, sokode tokubetsu kinenban toshite, kimi to dou taipu no Minidora o seisansuru kotoni nattanda.*

Doraemon : *Eee Minidora.*

Minidoratachi : *Dorara.*

Kouchou Sensei : *Soretone orei no kurisumasu purezentoda.*

Noramyako : *Atarashii yojigen poketto.*

Doraemon : *Uwaa arigatou gozaimasu Sensei.*

Kepala Sekolah : Doraemon, kamu benar-benar hebat. Telah membantu patroli waktu, untuk memperingatinya, dibuat robot yang sama sepertimu yaitu Minidora.

Doraemon : Eee Minidora.

Minidoratachi : Dolala.

Kepala Sekolah : Selain itu ada hadiah natal untukmu.

Noramyako : Kantong ajaib yang baru.

Doraemon : Uwaa terima kasih Pak Kepala Sekolah.

Kutipan di atas memperlihatkan ketika di akhir cerita keberuntungan berpihak kepada Doraemon. Kepala Sekolah memberikan kejutan kepada Doraemon atas kehebatan Doraemon yang telah membantu tim patroli waktu menangkap penjahat. Selain itu, Doraemon juga mendapatkan hadiah natal berupa kantong ajaib yang baru.

3.2.2.2 Ikonisitas Bentuk Tangan

Ikonisitas bentuk tangan dalam *anime* ini terlihat pada tokoh Doraemon yang memiliki bentuk tangan bulat tanpa jari-jari. Ikonisitas bentuk tangan berbentuk bulat tersebut terlihat pada menit ke 03:33 ketika awal mula penciptaan tokoh Doraemon yang diproduksi di sebuah pabrik. Bentuk tangan yang berbentuk bulat tersebut memiliki makna tersirat.

Seperti yang dilansir dari Fujiko F. Fujio Museum, Doraemon adalah robot dari masa depan tepatnya dari abad ke-22. Diceritakan pada abad ke-22 segala teknologi sudah maju, dijelaskan bahwa tangan Doraemon memiliki kekuatan perekat dan daya hisap yang luar biasa sehingga benda apapun dapat menempel di tangannya (Adelin, 2015).

Dengan wujud Doraemon yang memiliki bentuk tangan berbentuk bulat tanpa jari-jari tersebut makna yang ingin disampaikan ialah agar semua benda apapun yang ia pegang dapat menempel di tangannya tanpa terjatuh karena kedua tangannya dilengkapi dengan kekuatan perekat dan daya hisap.

3.2.2.3 Ikonisitas Bentuk Kantong 4 Dimensi

Ikonisitas bentuk kantong 4 dimensi dalam *anime* ini terlihat pada benda berbentuk 4 dimensi yang melekat pada perut Doraemon. Kantong tersebut terlihat pada menit ke 03.41, ketika awal mula penciptaan tokoh Doraemon yang diproduksi di sebuah pabrik. Kantong tersebut dinamakan kantong ajaib yang berfungsi sebagai tempat menyimpan semua alat-alat ajaib milik Doraemon. Alat-alat tersebut dapat diambil dan digunakan sewaktu-waktu ketika dibutuhkan.

Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 15:31, ketika Doraemon berada di audisi robot ia berusaha mengeluarkan alat-alat ajaibnya yang dapat menunjang dalam mengasuh bayi.

司会者男	:さあ いよいよ最後のロボットです。子守用ロボットドラえもん。
ドラえもん	:ボ… ボ… ボク ドラえもん。えっと えっと… 赤ちゃん あやせませう。これ まちがい。カミナリ呼び出し太鼓でした。赤ちゃん お散歩につれて行けませう。うーっ、うっひゃーっ、うわーっ。だいじょうぶ だいじょうぶ。ちょっとスピード出しすぎただけ。よしよし あらら。
男の子	:おばあちゃん なんかこいつダッセー。
司会者女	:残念ですが そろそろお時間です。
司会者男	:スカウトはどこからもありませんでした。
ドラえもん	:ガクッ…。
ノラミヤ子	:ドラえもん…。
司会者女	:これでロボットオーディションを終わらせていただきます。
ドラえもん	:あつ。
司会者男	:やったあーっ。なんと赤ちゃんから直接OKサインが出ました～。
司会者女	:ドラえもん 合格で～す。
ドラえもんの友達	:やったーっ。
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Saa iyoiyo saigo no robottodesu. Komoriyou robotto Doraemon.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Bo... Bo... Boku Doraemon. Etto... Etto... akachan ayasemasu. Kore machigai. Kaminari yobidashi</i>

daikodeshita. Akachan o sanpo ni tsurete ikemasu. Uuu, uyhaa, uwaa. Daijoubu daijoubu. Chotto supiiido dashi sugita dake. Yoshi yoshi ara ra.

Otoko no ko : Obaachan nanka koitsu dassee.
Shikaisha onna : Zannendesuga sorosoro o jikandesu.
Shikaisha otoko : Sukauto wa doko kara mo arimasendeshita.
Doraemon : Gakk...
Noramyako : Doraemon...
Shikaisha onna : Kore de robottoodishon o owarasete itadakimasu.
Doraemon : Haaa.
Shikaisha otoko : Yattaa. Nanto akachan kara chokusetsu Ok sain ga demashita.
Shikaisha onna : Doraemon goukakudesu.
Doraemon no tomodachi : Yattaa.

Moderator laki-laki : Akhirnya robot yang terakhir. Robot pengasuh Doraemon.
 Doraemon : Na... Na... Namaku Doraemon. Ehhh... Ehhh... Mainan untuk bayi. Salah. Ini adalah gendang pemanggil petir. Aku bisa mengajak bayi jalan-jalan. Uuu, uwaa, uwaa. Aku tidak apa-apa. Alat pengatur kecepatannya terlalu kuat. Sayang... sayang... waaa.

Anak laki-laki : Nenek kenapa dia ?
 Moderator wanita : Mohon maaf, waktunya sudah hampir habis.
 Moderator laki-laki : Sepertinya tidak ada yang memilih.
 Doraemon : Uhhh...
 Noramyako : Doraemon...
 Moderator wanita : Dengan ini berakhir sudah audisi robot.
 Doraemon : Haaa.
 Moderator laki-laki : Akhirnya. Sepertinya dipilih langsung oleh bayi.
 Moderator wanita : Doraemon kamu lulus.
 Teman-teman Doraemon : Berhasil.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Doraemon berusaha mengeluarkan alat-alat dari kantong ajaibnya yaitu alat sebagai penunjang dalam mengasuh bayi. Meski upayanya untuk mengeluarkan alat-alat tidak sesuai dengan apa yang seharusnya ia keluarkan dari kantong ajaibnya, ia tidak menyerah dan tetap berusaha hingga batas waktu yang diberikan. Atas usahanya tersebut, di penghujung acara dengan ketidaksengajaan seorang bayi yang bernama Sewashi memilih Doraemon.

Hal yang ingin disampaikan dengan wujud Doraemon yang memiliki kantong 4 dimensi yang melekat pada perutnya ialah agar dapat difungsikan sebagai tempat untuk menyimpan semua alat-alat ajaib yang dimilikinya.

3.2.3 Ikonisitas Dimensi

Ikonisitas dimensi dalam *anime* ini terlihat pada watak yang menonjol dari tokoh Doraemon yang memiliki sifat optimis. Sifat optimis tersebut terlihat ketika Doraemon tidak mudah menyerah dan terus bersemangat menjadi robot yang berkualitas baik dan berguna bagi manusia. Seperti yang terlihat pada kutipan berikut pada menit ke 06:09.

校長先生	: このロボット養成学校で 立派な ロボットとして一人立ちできるよう。がんばって勉強するように。オッケー。
黄色のロボット	: オッケー オッケー。
ドラえもん	: がんばるぞー。
<i>Kouchou Sensei</i>	: <i>Kono robotto youseigakkou de rippana robotto tosite hitori tachi dekiruyouni. Ganbatte benkyousuruyouni. Okke ?.</i>
<i>Kiirō no robotto</i>	: <i>Okke okke.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Ganbarizo.</i>
Kepala Sekolah	: Di sekolah khusus robot ini belajarlal dengan semangat agar menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak keahlian. Oke ?.
Robot Kuning	: Oke oke.
Doraemon	: Aku akan berjuang.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Doraemon yang bersemangat memperbaiki dirinya agar menjadi robot yang mandiri dan memiliki banyak

keahlian. Sifat Doraemon yang tidak mudah menyerah juga terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 15:31.

司会者男	: さあ いよいよ最後のロボットです。子守用ロボットドラえもん。
ドラえもん	: ボ… ボ… ボク ドラえもん。えっと えっと… 赤ちゃん あやせませう。これ まちがい。カミナリ呼び出し太鼓でした。赤ちゃん お散歩につれて行けませう。うーっ、うっひやっ、うわっ。だいじょうぶ だいじょうぶ。ちょっとスピード出しすぎただけ。よしよし あらら。
男の子	: おばあちゃん なんかいっつダッセー。
司会者女	: 残念ですが そろそろお時間です。
司会者男	: スカウトはどこからもありませんでした。
ドラえもん	: ガクッ…。
ノラミヤ子	: ドラえもん…。
司会者女	: これでロボットオーディションを終わらせていただきます。
ドラえもん	: あっ。
司会者男	: やったあーっ。なんと赤ちゃんから直接OKサインが出ました〜。
司会者女	: ドラえもん 合格で〜す。
ドラえもんの友達	: やったーっ。
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Saa iyoiyo saigo no robottodesu. Komoriyou robotto Doraemon.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Bo... Bo... Boku Doraemon. Etto... Etto... akachan ayasemasu. Kore machigai. Kaminari yobidashi daikodeshita. Akachan o sanpo ni tsurete ikemasu. Uuu, uyhaa, uwaa. Daijoubu daijoubu. Chotto supiiido dashi sugita dake. Yoshi yoshi ara ra.</i>
<i>Otoko no ko</i>	: <i>Obaachan nanka koitsu dassee.</i>
<i>Shikaisha onna</i>	: <i>Zannendesuga sorosoro o jikandesu.</i>
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Sukauto wa doko kara mo arimasendeshita.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Gakk...</i>
<i>Noramyako</i>	: <i>Doraemon...</i>
<i>Shikaisha onna</i>	: <i>Kore de robottoodishon o owarasete itadakimasu.</i>
<i>Doraemon</i>	: <i>Haaa.</i>
<i>Shikaisha otoko</i>	: <i>Yattaa. Nanto akachan kara chokusetsu Ok sain ga demashita.</i>
<i>Shikaisha onna</i>	: <i>Doraemon goukakudesu.</i>
<i>Doraemon no tomodachi</i>	: <i>Yattaa.</i>
Moderator laki-laki	: Akhirnya robot yang terakhir. Robot pengasuh Doraemon.
Doraemon	: Na... Na... Namaku Doraemon. Ehhh... Ehhh... Mainan untuk bayi. Salah. Ini adalah gendang pemanggil petir. Aku bisa mengajak bayi jalan-jalan. Uuu, uwaa, uwaa. Aku

tidak apa-apa. Alat pengatur kecepataannya terlalu kuat.
 Sayang... sayang... waaa.
 Anak laki-laki : Nenek kenapa dia ?.
 Moderator wanita : Mohon maaf, waktunya sudah hampir habis.
 Moderator laki-laki : Sepertinya tidak ada yang memilih.
 Doraemon : Uhhh...
 Noramyako : Doraemon...
 Moderator wanita : Dengan ini berakhir sudah audisi robot.
 Doraemon : Haaa.
 Moderator laki-laki : Akhirnya. Sepertinya dipilih langsung oleh bayi.
 Moderator wanita : Doraemon kamu lulus.
 Teman-teman Doraemon : Berhasil.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Doraemon tetap semangat dan berusaha mengeluarkan alat-alat dari kantong ajaibnya yaitu alat sebagai penunjang dalam mengasuh bayi. Meski upayanya untuk mengeluarkan alat-alat tidak sesuai dengan apa yang seharusnya ia keluarkan dari kantong ajaibnya, ia tidak menyerah dan tetap berusaha hingga batas waktu yang diberikan. Atas usahanya tersebut, di penghujung acara dengan ketidaksengajaan seorang bayi yang bernama Sewashi memilih Doraemon.

3.2.4 Ikonisitas Gerakan

3.2.4.1 Ungkapan Rasa Malu

Ikonisitas gerakan dalam *anime* ini terlihat pada gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang terlihat pada tokoh Doraemon. Gerakan tubuh yang dilakukan ialah gerakan tangan tokoh Doraemon ketika berbicara dengan Sewashi pada menit ke 25:44. Ia meletakkan satu tangannya di kepala kemudian menggaruk-garuk kepalanya. Ekspresi wajah yang menunjukkan rasa malu terlihat dari terbentuknya sedikit keringat yang jatuh di samping kepala tokoh Doraemon.

Melalui gerakan tangan dan ekspresi wajah yang terlihat pada tokoh Doraemon tersebut, makna yang ingin disampaikan adalah sebuah ungkapan rasa malu. Doraemon merasa malu karena ia tidak memberikan hadiah natal kepada Sewashi yang telah memberikannya sebuah hadiah natal.

Ungkapan rasa malu juga terlihat pada menit ke 25:12, hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut.

ノラミヤ子: その頭も青い体もすてきよ。
 ドラえもん : 本当。
 ノラミヤ子: まあ 声もセクシー。ますます好きになっちゃう。
 ドラえもん : デヘヘヘ。

Noramyako : Sono atama mo aoi karada mo sutekiyo.
Doraemon : Hontou ?.
Noramyako : Maa koe mo sekusi. Masumasu suki ni nacchau.
Doraemon : Dehehehe.

Noramyako : Melihat kepalamu dan warna tubuhmu yang biru terlihat bagus.
Doraemon : Benarkah ?.
Noramyako : Hah, suaramu juga sexy. Aku jadi makin suka padamu.
Doraemon : Hehehe.

Kutipan di atas menunjukkan tokoh Noramyako sedang memuji tokoh Doraemon dan membuat Doraemon tersipu malu. Ia meletakkan satu tangannya di kepala kemudian menggaruk-garuk kepalanya. Terlihat ekspresi wajah yang menunjukkan rasa malu dengan terbentuknya garis merah tebal pada pipi Doraemon. Makna yang ingin disampaikan melalui gerakan tangan dan ekspresi wajah yang terlihat pada tokoh Doraemon adalah sebuah ungkapan rasa malu. Doraemon merasa malu karena dipuji oleh tokoh Noramyako robot kucing yang ia sukai.

3.2.4.2 Ungkapan Rasa Sedih

Selain itu, dalam *anime* ini juga terlihat gerakan tubuh yang dilakukan tokoh Doraemon yang menunjukkan rasa sedih. Doraemon memeluk Dorami sambil menangis menceritakan sebuah peristiwa yang ia alami sehingga membuatnya sedih. Terlihat ekspresi wajah yang menunjukkan rasa sedih dengan sebuah tangisan yang memperlihatkan air mata yang mengalir di wajah tokoh Doraemon terlihat sangat deras. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut pada menit ke 21:54.

- ドラミ : ど… どうしたの お兄ちゃん。
 ドラえもん : 三日三晩 泣き続けたら震動で体のメッキは はがれるし、
 のどはガラガラになるし、僕はもうだめだ。
 ドラミ : それにしても変だわ。何か道具 使ったの。
 ドラえもん : 元気の素飲みました。
 ドラミ : ん… お兄ちゃん これ 悲劇の素よ。
 ドラえもん : わーん どおりで悲しいこと ばっかり起こると思った。
- Dorami* : *Do... Doushitano Oniichan ?*
Doraemon : *Mikkamiban nakitsuduketara shindou de karada no mekki wa hagarerushi, nodo wa garagara ni narushi, boku wa mou dameda.*
- Dorami* : *Sorenishitemo hendawa. Nanika dougu tsukattano.*
Doraemon : *Genki no moto nomimashita.*
Dorami : *N... Oniichan kore higeki no motoyo.*
Doraemon : *Wa-n doori de kanashii koto bakkari okoruto o motta.*
- Dorami : Apa yang terjadi kak ?
 Doraemon : Karena tangisan kesedihanku yang mendalam tiga hari tiga malam warna di tubuhku perlahan-lahan mulai mengelupas, tenggorokanku juga jadi serak, aku sudah tak mau hidup lagi.
- Dorami : Tapi kok aneh juga ya. Apakah kamu pernah menggunakan suatu alat ?
 Doraemon : Aku minum cairan penyemangat.
 Dorami : Haaa kakak itu cairan kesedihan.
 Doraemon : Huaaa pantas saja aku merasakan kesedihan terus -menerus.

Kutipan di atas menunjukkan tokoh Doraemon yang sedang bersedih karena perubahan warna tubuh yang ia alami. Melalui gerakan tubuh dan ekspresi wajah tokoh Doraemon yang menunjukkan rasa sedih, makna yang ingin disampaikan adalah sebuah ungkapan rasa sedih.

3.2.5 Ikonisitas Bunyi

Ikonisitas bunyi dalam *anime* ini terlihat pada bunyi suara Doraemon yang terdengar cempreng. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut pada menit ke 25:09.

ノラミー子: その頭も青い体もすてきよ。
 ドラえもん : 本当。
 ノラミー子: まあ 声もセクシー。ますます好きになっちゃう。
 ドラえもん : デヘヘヘ。

Noramyako : *Sono atama mo aoi karada mo sutekiyo.*
Doraemon : *Hontou ?.*
Noramyako : *Maa koe mo sekusi. Masumasu suki ni nacchau.*
Doraemon : *Dehehehe.*

Noramyako : Melihat kepalamu dan warna tubuhmu yang biru terlihat bagus.
 Doraemon : Benarkah ?.
 Noramyako : Hah, suaramu juga sexy. Aku jadi makin suka padamu.
 Doraemon : Hehehe.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa tokoh Doraemon memiliki suara yang terdengar cempreng. Suara yang terdengar cempreng tersebut membuat Noramyako menyukai suaranya. Seperti yang terlihat pada pernyataan Noramyako ketika memuji suara Doraemon yang terdengar *sexy* dan membuatnya semakin suka dengan Doraemon. Suara yang terdengar cempreng menjadi daya tarik tersendiri bagi yang mendengarkannya, seperti yang diungkapkan oleh tokoh

Noramyako. Makna yang ingin disampaikan melalui suara cempreng tokoh Doraemon tersebut adalah sebagai salah satu daya tarik dan ciri khas tokoh Doraemon.

BAB 4

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis unsur struktur naratif yang meliputi cerita dan plot, pola struktur naratif, pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu dalam *anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou*, didapatkan beberapa adegan yang menunjukkan ikonisasitas yang memiliki makna tersirat pada tokoh Doraemon. Ikonisasitas yang ditunjukkan oleh tokoh Doraemon meliputi ikonisasitas warna, bentuk, dimensi, gerakan, dan bunyi. Berikut adalah penjelasannya.

1. Ikonisasitas warna meliputi warna kuning, biru, merah, dan putih yang digambarkan melalui warna pada tubuh tokoh Doraemon. Melalui penggunaan warna kuning, makna yang ingin disampaikan adalah agar Doraemon menjadi robot yang bahagia, pemberani dan optimis. Makna warna biru adalah kesetiaan dan ketenangan, agar Doraemon menjadi robot yang setia dan membawa ketenangan bagi sahabatnya. Selanjutnya, warna merah merupakan warna yang menandakan sikap optimis. Makna yang ingin disampaikan adalah agar Doraemon memiliki sifat optimis. Terakhir, warna putih adalah warna yang menandakan sifat bersungguh-sungguh. Makna yang ingin disampaikan adalah agar Doraemon menjadi robot yang bersungguh-sungguh dalam melakukan sesuatu.
2. Ikonisasitas bentuk meliputi bentuk tubuh menyerupai kucing yang bertubuh gemuk ini memiliki harapan agar tokoh Doraemon menjadi robot yang

penuh dengan keberuntungan dan terlihat menggemaskan. Kemudian, bentuk tangan berbentuk bulat yang memiliki kekuatan perekat dan daya hisap. Makna yang ingin disampaikan adalah agar semua benda yang Doraemon pegang dapat menempel di tangannya tanpa terjatuh. Terakhir, bentuk kantong 4 dimensi. Ikonisitas ini terlihat pada benda berbentuk 4 dimensi yang melekat pada perut Doraemon. Kantong tersebut dinamakan kantong ajaib yang berfungsi sebagai tempat menyimpan semua alat-alat ajaib milik Doraemon.

3. Ikonisitas dimensi dalam *anime* ini terlihat pada watak yang menonjol dari tokoh Doraemon yaitu memiliki sifat optimis.
4. Ikonisitas gerakan dalam *anime* ini terlihat pada gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang terlihat pada tokoh Doraemon. Pertama, ungkapan yang memperlihatkan rasa malu dengan meletakkan satu tangannya di kepala kemudian menggaruk-garuk kepalanya. Terlihat ekspresi wajah rasa malu dengan terbentuknya sedikit keringat yang jatuh di samping kepalanya dan terbentuknya garis merah tebal pada pipi Doraemon. Selanjutnya, ungkapan rasa sedih dengan menunjukkan sebuah tangisan yang memperlihatkan air mata yang menetes di wajah tokoh Doraemon terlihat mengalir sangat deras.
5. Ikonisitas bunyi dalam *anime* ini terlihat pada bunyi suara Doraemon yang terdengar cempreng. Hal tersebut membuat tokoh Noramyako menyukai suaranya. Makna yang ingin disampaikan melalui suara cempreng tokoh Doraemon tersebut adalah sebagai salah satu daya tarik dan ciri khas tokoh Doraemon.

Dengan demikian, dari analisis yang dilakukan terhadap ikonisasikonisitas tersebut, dapat diketahui makna-makna yang tersirat dalam *anime* ini mengarah pada sebuah pesan yaitu agar tidak mudah menyerah dan berputus asa. Dari ikonisasitas yang ada dalam *anime* serta kejadian yang terjadi di dalam cerita menyampaikan pesan kepada penonton untuk tidak mudah menyerah dan harus terus berusaha meskipun memiliki kekurangan.

要旨

本論文のタイトルは「2112 年のアニメのドラえもん誕生」におけるドラえもんのアイコンの表現：記号論の研究である。このアニメは 1995 年 3 月 4 日に封切りされた 30 分の映画で、藤子・F・不二雄がドラえもんを創造し始めた話である。このアニメを選んだ理由は、筆者が主人公のドラえもんにいくつかの暗黙意味のアイコンを見つけたからである。本論文の目的はそのアイコンは何か、どんな意味を持っているか、という説明をするためである。この目的を達成するために、筆者は Charles Sanders Peirce の記号論を使用し、主人公のドラえもんにあるアイコンを分析した。しかし、このような分析をする前に、筆者はこのアニメのナラティブ構造要素を分析した。それは話の流れ、プロット、ナラティブ構造のパターン、登場人物、ナラティブと場所の関係、ナラティブと時間の関係である。

論文には文献研究という方法を使用し、本、ジャーナル、インターネットの記事からデータを手に入れた。筆者は 2008 年に発行された Himawan Pratista の『Memahami Film』に載せてあるナラティブ構造論を使用した。そして、ドラえもんのアイコンを分析するために、筆者は 2009 年に発行された Alex Sobur の『Semiotika Komunikasi』と 2011 年に発行された Kris Budiman の『Semiotika Visual; Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas』と 2012 年に発行された Marcel Danesi の『Pengantar

Memahami Semiotika Media』を使用した。以下はナラティブ構造の分析した結果を説明する。

一番目は話の流れとプロットである。『2112年ドラえもん誕生』の話の流れはこのように語っている。ドラえもんは2112年にロボット工場が大量で生産したネコ型ロボットである。このネコ型ロボットは実は黄色の体をしていたが、薬を飲み間違えて、体が青くなった。

次はプロットである。このアニメに使用したプロットはミックスプロットである。話の初めには、主人公と他の登場人物の紹介であり、主人公が問題を解決する努力に続けてある。最後には、主人公が過去に送信されることを語っている。

二番目は三つの段階のナラティブ構造のパターンである。それは初段、中段、最終段である。初段には、主人公のドラえもんの紹介と友達のノラミャー子の登場である。中段には、友達の応援でドラえもんが問題を解決する努力である。最終段には、ドラえもんが過去に偉大な祖父を助けるための送信である。

三番目は登場人物である。主人公のドラえもんの他にはノラミャー子、セワシ、ドラミ、スネキチ、ジャイベエ、寺尾台校長、藤子・F・不二雄が登場した。

四番目はナラティブと場所の関係である。それはロボット工場、ゴミ処理場、ロボットオーディション、病院、海岸、藤子・F・不二雄の職場である。

五番目はナラティブと時間の関係である。それは 2112 年、藤子・F・不二雄にはドラえもんを創造するアイデアが出てくる朝、ドラえもんは体の色が変わった晩である。

次は、色、形、寸法、仕草、音の分析した結果は以下の表に書いてある。

番号	アイコン	意味
1.	黄色	ドラえもんが幸せで、積極的で、勇気のある性格になるように
	青色	ドラえもんが忠実な性格を持てるように
	赤色	積極的な性格を表すこと
	白色	一生懸命であることを表すこと
2.	ネコ型	可愛くて、幸運を招くロボットになるように
	丸い手	ドラえもんは手が貼り付ける力と吸引力があり、持つものは落ちないこと
	四次元ポケット	ドラえもんの不思議な道具をしまうポケット
3.	寸法	ドラえもんの大事な性格は積極的な性格
4.	頭を捻って、頭から汗を掻く状態	恥ずかしいと感じること
	頭を捻って、頬に赤い線ができた状態	恥ずかしいと感じること

	大声で泣く状態	悲しいと感ずること
5.	ドラえもんの甲高い声	ドラえもんの魅力と特徴

以上のような象徴性の意味の分析の結果で本作品には簡単に諦めないで熱心にやるのが大事であるというメッセージが詰まっていると思っている。一生懸命いきていることをあらわすこと。そして、作品に描かれている出来事は視聴者へどんな状態であっても諦めないで一生懸命頑張ることが大事だというメッセージがあると思っている。

DAFTAR PUSTAKA

- Bassano, Mary. 2009. *Terapi Musik dan Warna*. Diterjemahkan oleh : Susilawati Hamsa & Hafiz Hidayat. Yogyakarta : Rumpun.
- Buckley, Sandra. 2006. *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. Taylor & Francis e-Library. Diunduh dari <http://1.droppdf.com/files/LyJ2N/encyclopedia-of-contemporary-japanese-culture.pdf> pada tanggal 1 Februari 2017 pukul 22.00 WIB.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Danesi, Marcel. 2012. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Khow, Natalia. 2017. "The Meaning of Color for Gender" dalam *Color Matters*. Diunduh dari <http://www.colormatter.com/color-symbolism> pada tanggal 2 Februari 2017 pukul 09.00 WIB.
- Kumala, Danis Chandrika. 2016. *Kajian Semiotika Terhadap Kandungan Moral Tanggung Jawab dalam Film Grave of the FireFlies*. Skripsi. Bandung : Universitas Komputer Indonesia. Diunduh dari <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikomp-gdl-danischand-35353> pada tanggal 24 Mei 2017 pukul 16.00 WIB.
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Mukti, Suryo Wibowo. 2015. *Representasi Hero Jepang dalam Film Anime Mobile Suit Gundam (1979-1980)*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Diunduh dari <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/9663/judul.pdf?sequence=1&isAllowed=y> pada tanggal 24 Mei 2017 pukul 10.00 WIB.
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang : Fasindo.
- Nugraha, Arie. 2012. *Representasi Realitas Bullying dalam Serial Film Kartun Doraemon*. Tesis. Jakarta : Universitas Indonesia. Diunduh dari <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20303809-T30403-Representasi%20realitas.pdf> pada tanggal 24 Mei 2017 pukul 13.00 WIB.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.

Rabkin, Eric. 2001. *What is Anime ?*. Diunduh dari <http://www.umich.edu/~anime/intro.html> pada tanggal 22 Mei 2017 pukul 09.00 WIB.

Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Yoshitomo, Yonetani. 1995. *2112 Nen Doraemon Tanjyou*. Jepang.

Sinopsis Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou

Doraemon adalah sebuah robot yang diciptakan oleh Fujiko F. Fujio. Berawal dari ide yang secara tiba-tiba muncul setelah ia terbangun dari tidurnya. Dari arah jendela kamarnya, ia melihat seekor kucing bertubuh gemuk yang sedang tidur di atas genteng rumah. Kemudian, bermunculan ide untuk menciptakan tokoh dalam pembuatan serial komik miliknya. Sebuah robot yang menyerupai kucing bertubuh gemuk yang ia beri nama Doraemon.

Doraemon merupakan robot kucing yang diproduksi secara massal oleh sebuah pabrik robot pada tahun 2112. Awalnya robot ini memiliki tubuh berwarna kuning. Kesedihan mendalam yang ia alami akibat hilangnya daun telinganya yang digerogoti oleh robot tikus, membuat warna tubuhnya berubah menjadi warna biru. Hal tersebut terjadi karena ia salah meminum cairan yang ia ambil dari kantong ajaibnya. Seharusnya ia meminum cairan penyemangat tetapi ia salah meminum cairan kesedihan.

Robot kucing ini merupakan robot yang mengalami sedikit kerusakan dan tidak memiliki standar kualitas yang baik karena pada saat proses pembuatan, robot ini kehilangan satu buah sekrup di tubuhnya yang mengakibatkan nasib sial sering menimpa dirinya. Selain tokoh Doraemon, terdapat beberapa tokoh lain dalam *anime* ini yaitu tokoh Noramyako, Sewashi, Dorami, Sunekichi, Jaibee, Kepala Sekolah dan FujikoF.Fujio.

Noramyako merupakan sahabat baik Doraemon yang menemani dan membantu Doraemon agar percaya diri dan semangat untuk menjalani hidupnya.

Noramyako adalah robot penari yang menolong Doraemon saat akan terjatuh di tempat pembuangan dan ketika Doraemon mendapat perlakuan kurang baik dari teman sekelasnya yang bernama Sunekichi dan Jaibee.

Pada suatu hari tibalah sebuah acara audisi robot untuk menentukan satu robot yang akan dipilih langsung oleh manusia sebagai sukarelawan untuk membantu manusia. Sampai di penghujung acara tidak ada yang memilih Doraemon, tetapi pada akhirnya ada ketidaksengajaan seorang bayi bernama Sewashi yang memilih Doraemon. Akhirnya Doraemon lulus dan tinggal bersama keluarga Sewashi untuk membantu menjaga Sewashi yang merupakan cicit dari Nobita. Doraemon mengasuh Sewashi dengan baik dan penuh kasih sayang. Ia mengasuh Sewashi dari kecil hingga beranjak besar. Setelah Sewashi beranjak besar mereka bersahabat dengan baik dan tulus.

Doraemon juga memiliki adik yang bernama Dorami. Dorami diciptakan sebagai robot pengasuh tambahan sekaligus merupakan adik yang baik. Ketika kakaknya mulai pesimis, ia peduli dan berusaha memberikan dukungan agar Doraemon bangkit dan bersemangat kembali.

Di akhir cerita, Doraemon dikirim ke masa lalu oleh Sewashi untuk membantu memperbaiki kehidupan kakek buyutnya yang bernasib buruk.

BIODATA PENULIS

Nama : One Riska Debby C.
NIM : 13050112130069
Tempat & Tanggal Lahir : Surabaya, 4 Januari 1994
Alamat : Berdikari 1, Srandol Kulon, Banyumanik,
Semarang
Nama Orang Tua : Kariyanto (Bapak)
Sri Wulyani (Ibu)
Nomor Telepon : 081328777997
Email : oneriskadebby@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

No	Pendidikan Formal	Tahun
1	SD Cakra Madya Dwipa 02 Semarang	2000-2006
2	SMP Negeri 12 Semarang	2006-2009
3	SMA Islam Hidayatullah Semarang	2009-2012
4	Bahasa dan Kebudayaan Jepang/ Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro	2012-2018