

ANTHROPOMORPHIC-BASED CHARACTER IN THE ANIMATED FILM “AYO MAKAN SAYUR DAN BUAH”

Pebriyanto¹, Hafiz Aziz Ahmad², dan Irfansyah³

^{1 2 3} Institut Teknologi Bandung (ITB), Bandung, Indonesia
E-mail: 27121034@mahasiswa.itb.ac.id

ABSTRACT

Children are arguably less motivated to consume vegetables. At the same time, animated films as learning media are considered effective in evoking emotion and influencing the audience. Consequently, the Ministry of Health of the Republic of Indonesia created the animated film "Ayo Makan Sayur dan Buah" as a campaign to encourage children to consume vegetables. This study seeks to determine the visuals of animated vegetable characters used to motivate children to consume vegetables. This qualitative research employed a case study method referring to the manga matrix theory and the anthropomorphic approach in design review as a data analysis technique. This study's anthropomorphic approach indicates that the design of vegetable characters in the animated film "Ayo Makan Sayur dan Buah" has not been fully optimized to evoke children's emotions because it is still influenced by other verbal messages in the film.

Keywords: *Anthropomorphic, animated characters, and vegetables*

ABSTRAK

Anak-anak memiliki motivasi yang kurang dalam mengonsumsi sayur. Di sisi lain, film animasi sebagai media pembelajaran dinilai efektif dalam menciptakan emosi dan mempengaruhi *audiens*. Inilah yang kemudian menginspirasi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menciptakan film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah* sebagai kampanye untuk mengajak anak-anak mengonsumsi sayur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui visual karakter animasi sayur yang digunakan untuk mengajak anak-anak dalam mengonsumsi sayur. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode Studi Kasus dengan mengacu pada teori Manga Matrix dan pendekatan *Antropomorfis* dalam tinjauan desain sebagai teknik analisis data. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa rancangan karakter sayuran melalui pendekatan *Antropomorfis* dalam film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah*, belum sepenuhnya optimal menggugah emosi anak-anak, karena masih dipengaruhi pesan lain secara verbal dalam film tersebut.

Kata kunci: Antropomorfis, karakter animasi, dan sayuran

1. PENDAHULUAN

Imbauan untuk mengonsumsi makanan sehat dan bergizi telah sering didengar. *World Health Organization* (WHO) menganjurkan untuk hidup sehat secara umum, termasuk anak-anak usia 5 – 9 tahun dengan mengonsumsi sayuran

dan buah-buahan sedikitnya 400 gr yang terdiri dari 250 gr sayur dan 150 gr buah (UNICEF, 2021). Indonesia juga memiliki program Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (GERMAS) dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) yang mengimbau masyarakat untuk

mengonsumsi sayur dan buah. Namun, ditemukan data bahwa minat anak-anak di Indonesia dalam mengonsumsi sayur dan buah di bawah anjuran. Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 persentase kurangnya konsumsi buah dan sayur di Indonesia pada kelompok anak usia sekolah mencapai sekitar 96% (Infodatin, 2020). Konsumsi buah dan sayur dikategorikan cukup jika mengonsumsi sayur dan/atau buah (kombinasi sayur dan buah) minimal 5 porsi per hari selama 7 hari dalam seminggu. Kurangnya minat dan motivasi anak-anak dalam mengonsumsi sayuran dan buah-buahan memiliki dampak buruk bagi tahap tumbuh kembangnya (Fitriyani & Sefrina, 2022). Mereka cenderung menghindari makan sayur daripada buah, karena rasanya yang tidak enak dan pahit, tidak seperti buah-buahan yang memiliki rasa (Yulianti, Wahyuningrum, Gayatina, & Erawati, 2021). Pada prinsipnya, zat gizi yang terkandung dalam sayur berfungsi menghasilkan tenaga atau energi dalam menjalankan berbagai aktivitas fisik; memelihara dan mengganti jaringan-jaringan tubuh yang rusak; serta menunjang pertumbuhan, baik sebelum maupun setelah seseorang dewasa (Winarto, 2004).

Beberapa penelitian telah melakukan upaya dalam mengatasi sulitnya anak-anak dalam mengonsumsi sayur, seperti melalui penerapan pendidikan gizi yang dinilai

kurang efektif terhadap perilaku konsumsi buah dan sayur pada anak-anak (Fitriyani & Sefrina, 2022). Berbagai pendekatan melalui media juga dilakukan sebagai upaya meningkatkan asupan sayur untuk anak-anak. Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dan dapat merangsang minat *audiens* adalah dengan media animasi (Wickramasinghe & Wickramasinghe, 2021; Xiao, 2013).

Berkembangnya zaman dan teknologi dapat mempengaruhi kebiasaan anak-anak. Anak-anak memiliki kecenderungan dalam menonton animasi terutama kartun, karena menonton film animasi kartun adalah hobi yang paling disukai di waktu luang mereka daripada melakukan aktivitas fisik (Hassan & Daniyal, 2013). Melalui animasi, segala elemen dari garis, bentuk, warna, nilai dan gerakan bertujuan mengomunikasikan ide yang sebenarnya dengan bentuk yang mungkin tidak naturalis tetapi dapat diterima oleh *audiens* (Prakosa, 2013). Di dalam animasi memiliki karakter sebagai wadah di mana peristiwa terjadi dan menyampaikan pesan kepada *audiens* (Zeman, 2017).

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) yang merupakan lembaga pemerintahan negara yang bergerak khusus di bidang kesehatan ini memiliki program dalam bentuk kampanye tentang imbauan makan sayur dan buah yang berbasis film animasi pendek. Film

animasi tersebut bertujuan untuk mengajak anak-anak mengonsumsi sayur dengan menampilkan beberapa karakter sayuran. Dari pendekatan melalui visual karakter sayuran diharapkan anak-anak tertarik untuk lebih giat makan sayur. Namun, hal tersebut perlu dikaji lebih dalam apakah melalui visual karakter sayuran dalam film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah* dari Kemenkes RI dapat mempengaruhi persepsi anak-anak untuk lebih giat makan sayur.

Dari pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui visual karakter animasi sayuran yang digunakan untuk mengajak *audiens*, terutama anak-anak dalam mengonsumsi sayur. Sehingga, dilakukan analisis visual karakter sayur dalam film animasi berjudul *Ayo Makan Sayur dan Buah* sebagai imbauan makan sayur dan buah oleh Kemenkes RI.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Karakter dalam Animasi

Karakter dalam animasi memiliki peranan penting. Karakter animasi adalah aktor virtual buatan manusia yang memimpin, memengaruhi dan dipengaruhi oleh narasi cerita, serta sebagai ikon budaya yang menciptakan nilai-nilai (Yoon, Hwang, Lee, Lee, & Chae, 2017; Zeman, 2017). Dalam perancangan desain karakter terdiri dari *archetypes*, cerita, bentuk dan siluet, warna, target sasaran, originalitas, referensi dan faktor WOW (Tillman, 2011).

Penggunaan bentuk dasar, proporsi tubuh yang baik dan warna yang sesuai, memiliki peran penting dalam proses perancangan desain karakter (Ruswandi & Purwaningsih, 2021). Dalam karakter animasi juga dilakukan tindakan sebagai upaya komunikasi antara *audiens* maupun dengan karakter lainnya. Tindakan karakter dilakukan melalui gabungan serangkaian ekspresi, postur, dan gestur.

Ekspresi wajah adalah demonstrasi utama dari emosi untuk memberitahu dan mengomunikasikan emosi yang sedang dirasakan (Roberts, 2011). Postur adalah bentuk tubuh dalam menopang konfigurasi seluruh tubuh, sedangkan gestur adalah cara mengekspresikan makna, kiasan dari kata-kata, frasa atau kalimat (Bishko, 2014). Dengan tindakan karakter dapat menyampaikan cerita tidak hanya dari bentuk verbal atau kata-kata saja, tetapi bisa dari gerakan atau gestur yang diekspresikan. Sehingga, karakter juga harus memiliki karakteristik khusus yang dapat menciptakan respons simpatik dan empati dari *audiens* (Zeman, 2017).

Cerita yang mendasari dalam perancangan karakter atau tokoh film animasi juga dinilai penting. Suatu karakter atau tokoh animasi membutuhkan lingkungan yang terdefinisi dengan baik agar *audiens* dapat mengidentifikasi mereka, mulai dari gerakan yang mencerminkan kepribadian, bahkan hingga gerakan terkecil atau suasana hati (Giesen

& Khan, 2018). Hal ini berdampak pada penciptaan persepsi *audiens* yang lebih dalam terhadap karakter atau tokoh tersebut. Dari kepribadian yang dimiliki karakter atau tokoh dapat menjadikan cerita film animasi lebih berkembang dan menarik. Penggunaan plot formula cerita tanpa adanya konflik atau pengembangan karakter akan menghasilkan cerita yang membosankan dan dapat diprediksi (Beiman, 2013).

2.2. Antropomorfis pada Karakter Animasi

Dalam perancangan karakter dapat dilakukan penambahan elemen-elemen yang menyerupai manusia (humanisasi) atau yang disebut dengan antropomorfis (*anthropomorphic*). Antropomorfis adalah tindakan menetapkan kualitas seperti manusia ke objek yang bukan manusia dan setidaknya harus memiliki kemampuan untuk menarik reaksi emosional dari penonton cerita, memengaruhi penilaian dan sikap yang selanjutnya berdampak pada perilaku (Wood, 2019; Zeman, 2017). Antropomorfis juga dapat disebut humanisasi yaitu sesuatu yang bukan manusia seolah-olah memiliki perilaku, sifat-sifat dan tindakan seperti manusia (Siadari, 2021). *Anthropomorphic* adalah atribusi karakteristik atau perilaku manusia kepada dewa, hewan, atau objek (Epley, Waytz, Cacioppo, 2007; Sugihartono, 2021). Selain itu, ada istilah lain yaitu teriantrofis (perpaduan bentuk manusia –

hewan) dan teriomorfis/zoomorfis (sepenuhnya hewan) yang memiliki pengertian berbeda (Sugihartono, 2021).

Penambahan unsur antropomorfis dapat digunakan untuk memunculkan emosi dan kepribadian tokoh karakter dalam animasi tanpa meninggalkan kesan realistis yang telah melekat pada bentuk aslinya (Ruswandi & Purwaningsih, 2021). Penggunaan antropomorfis pada karakter apapun mungkin secara tidak sadar telah dijumpai di sekitar lingkungan kita. Selain bertujuan untuk mempromosikan perusahaan, karakter antropomorfis juga digunakan untuk hubungan masyarakat oleh departemen pemerintah dan umum dalam kampanye/sosialisasi (Wood, 2019). Sehingga, antropomorfis pada karakter memiliki dampak yang besar dalam kaitannya dengan mempengaruhi persepsi dan emosi yang selanjutnya dapat berdampak mengubah perilaku *audiens* sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2.3. Antropomorfis terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Masa anak-anak adalah masa awal seorang manusia belajar banyak hal baru. Pada masa ini juga dikenal sebagai masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan, seperti fisik, kognitif, bahasa, emosional-sosial, kreativitas, dan perkembangan dasar lainnya (Mulyani, 2018). Perkembangan kognitif sering menjadi perhatian bagi

orang tua untuk mencapai potensi anak yang maksimal. Perkembangan kognitif dapat diartikan sebagai salah satu aspek perkembangan anak yang berkaitan dengan pengetahuan dan melibatkan kemampuan pola pikir mengenai lingkungan sosialnya (Mulyani, 2018). Kemampuan pola pikir anak dalam menerima dan mengolah informasi memiliki tahapan-tahapan, sehingga nantinya dapat membentuk konsep pengetahuan yang lebih matang pada masa selanjutnya. Anak mulai mampu menalar dan memberikan pemikiran yang logis yaitu pada tahap kedua perkembangan kognitifnya atau dikenal dengan periode pra-operasional (usia 2-7 tahun). Selama tahap ini anak dinilai mampu mengembangkan bahasa, pemikiran, imajinasi, dan pemecahan masalah dengan lebih cepat karena anak dapat bekerja dengan gambar dan simbol (Lefa, 2014).

Gambar dan simbol dapat berupa elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, warna atau gabungan ketiganya. Berbagai jenis visual tersebut dapat digunakan manusia dalam kehidupan sebagai bahasa untuk mengekspresikan ide dan emosi, berkomunikasi dan bertukar informasi yang memuat makna khusus (Jadou & Ghabra, 2021). Antropomorfis terdiri dari elemen-elemen visual dan ditujukan untuk memberikan makna pada suatu objek agar memiliki sifat layaknya manusia. Semakin kuat elemen yang menyerupai manusia,

semakin baik peluang *audience* untuk mengidentifikasi (Giesen & Khan, 2018). Setelah mengidentifikasi, anak-anak akan memiliki persepsi pada visual yang dilihatnya dan dapat ditambah dengan audio yang didengarnya. Manusia memiliki ciri khusus yang muncul pada usia sangat muda yaitu persepsinya terhadap objek yang nyata (Vygotskij, Jaroszewska Hall, Glick, & Rieber, 1997).

Persepsi anak-anak akan pengetahuan yang diterima menyebabkan perilaku meniru, karena setiap respons yang diperoleh dianggap sebagai bentuk yang lebih kompleks atau pengganti respons bawaan (Vygotskij et al., 1997). Pengetahuan baru yang diterima akan dianggap sebagai pembelajaran bagi anak-anak. Kemampuan dalam menerima pengetahuan memiliki perbedaan pada setiap individu. Hal ini dikarenakan pengetahuan dan pemahaman tidak diperoleh secara pasif, namun setiap individu dapat menemukannya dengan cara yang aktif melalui pengalaman dan aktivitas eksperimental (Anggara, Santosa, & Udayana, 2019).

Tahapan seorang anak memulai mempelajari konsep baru yaitu dengan cara meniru, memahami, sampai pada akhirnya berhenti pada internalisasi konsep, yaitu kemampuan untuk menyelesaikan perintah atau tugas dan telah melekat dalam diri batin (internal) (Vygotskij et al., 1997). Proses

perkembangan kognitif pada masa anak-anak didasari dari perhatian, sensasi, persepsi dan memori (Vygotskij et al., 1997). Perhatian anak-anak dapat diraih dengan menggunakan visual animasi yang menarik. Sensasi juga dapat diciptakan dengan membuat cerita yang seru dan berkesan. Persepsi anak akan terbentuk dari informasi yang diterima baik itu secara visual dan audio. Anak-anak memiliki ingatan atau memori dari pengetahuan dan segala informasi yang telah mereka terima. Sehingga, gambar atau simbol dapat menjadi acuan dalam berperilaku anak, karena pada fase ini visual dapat lebih masuk ke dalam ingatan anak dan dapat dipahami anak dengan dunia sekitarnya yang didominasi oleh gambar-gambar.

3. METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Studi kasus mengambil objek kajian berupa karakter pada sebuah film animasi tentang imbauan makan sayur dan buah. Rekaman film animasi sebagai data utama diperoleh dari akun kanal *Youtube* milik Kementerian Kesehatan Republik Indonesia @DirektoratP2PTMKemenkesRI dengan judul animasi *Ayo Makan Sayur & Buah*. Kemudian, dilakukan analisis pada objek kajian menggunakan teori Manga Matrix dan teori Tinjauan Desain.

Analisis menggunakan teori Manga Matrix dilakukan untuk mengetahui unsur-

unsur pembentuk pada karakter animasi yang terdiri dari *Form Matrix* (Matriks Bentuk), *Costume Matrix* (Matriks Kostum), dan *Personality Matrix* (Matriks Kepribadian). Sedangkan, analisis menggunakan teori Tinjauan Desain dilakukan untuk menganalisis konsep visualnya. Tinjauan desain dapat dilakukan dengan cara memperhatikan, mengamati dan menganalisis secara kritis fenomena desain, baik yang memiliki fisik maupun konseptual (Sachari & Sunarya, 2000).

Tahapan tinjauan desain dibagi menjadi empat; yaitu tahap deskriptif, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi (Sosrojudho, 2010). Tahap deskriptif yaitu menguraikan karya desain berdasarkan elemen-elemen visual yang membentuknya. Tahap analisis formal menjelaskan pembentukan elemen-elemen visual yang terkandung dalam karya desain. Tahapan selanjutnya yaitu tahap interpretasi yang menjelaskan makna-makna pada elemen-elemen visual karya desain. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi yang menilai kualitas karya desain berdasarkan pertimbangan dan makna yang ingin disampaikan. Dalam tinjauan desain menggunakan pendekatan antropomorfis. Hasil dari analisis tinjauan desain tersebut dijabarkan sebagai komponen visual yang mengandung makna secara simbolik.

Pendekatan antropomorfis dalam mengkaji rancangan karakter sayur akan

digunakan untuk menjelaskan komponen visual yang mengandung makna secara simbolik. Simbol merupakan bagian dari kosakata gambar untuk menunjukkan makna tertentu, tetapi juga dapat dikenali sebagai memiliki makna lain (Wells, 1998). Hasil analisis melalui pendekatan antropomorfis akan berdampak pada daya tangkap penonton dan dapat termaknai sebagai orang dengan melihat komponen visual pembentuknya.

4. PEMBAHASAN

Film animasi berjudul *Ayo Makan Sayur & Buah* telah diunggah pada tanggal 14 November 2016 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI). Film animasi ini bersifat antara visual dan naratif, artinya visual disajikan dengan adanya dua karakter 3 dimensi (3D): satu karakter ibu dan satu karakter anak perempuan; dan tiga karakter sayuran dalam bentuk 2 dimensi (2D). Sedangkan, naratif disampaikan dengan adanya peran ibu yang menjelaskan tentang sayuran tersebut. Berikut adalah visual dan sinopsis dari film animasi tersebut.

Suatu hari seorang anak perempuan bernama Cita baru saja pulang dari sekolah. Ia menanyakan kepada ibunya tentang masakan pada hari itu. Ibunya menjawab bahwa hari itu ibunya telah memasak sayur bayam, oseng buncis, dan jus wortel. Kemudian, Cita mengeluh tentang masakan ibunya, karena ia tidak

suka makan sayur. Mengatasi hal itu, sang ibu membujuk dengan mengingatkan Cita tentang cita-citanya menjadi juara kelas, namun harus makan sayur yang banyak. Cita bertanya antara hubungan makan sayur dengan juara kelas. Sang ibu dengan segera menjelaskan bahwa makan sayur itu memiliki manfaat seperti bisa membuat cerdas, tambah sehat dan bagus untuk pertumbuhan.



Gambar 1. Tampilan awal film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah* Kemenkes RI

(Sumber: Film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah*, 2016, *timecode*: 0:03")

Cita tidak percaya dengan ucapan ibunya. Menanggapi hal tersebut, sang ibu mengajak Cita untuk melihat sesuatu. Sesuatu itu berupa ketiga karakter sayuran dalam bentuk gambar animasi 2D pada sebuah layar monitor. Kemudian, sang ibu menjelaskan tentang manfaat sayur pada masing-masing karakter sebagai berikut: jika banyak makan sayur bayam akan mudah mengingat pelajaran; jika makan sayur buncis dapat membantu daya tahan tubuh menjadi lebih kuat, sehingga tidak gampang sakit; dan jika makan sayur wortel akan menyehatkan mata baik duduk

di kursi depan atau belakang, tidak menjadi masalah untuk belajar di kelas. Sang ibu juga mengingatkan sekali lagi kepada Cita bahwa masih ada banyak manfaat lainnya di setiap jenis-jenis sayuran. Kemudian, sang ibu bertanya kepada Cita tentang menjadi anak cerdas, tetapi sakit-sakitan yang berdampak pada bolos sekolah dan tidak bisa bermain bersama teman-teman lagi.



Gambar 2. Visual karakter Ibu dan Cita
(Sumber: Film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah*, 2016, *timecode*: 0:41")

Setelah merenungkan pertanyaan dari sang ibu, Cita menjawab bahwa ia tidak ingin sakit dan masih ingin bermain dengan teman-temannya. Lalu Cita bilang kepada ibunya bahwa ia ingin makan sayur yang banyak. Sang ibu langsung mengajak Cita untuk makan masakan yang telah sang ibu siapkan dan mengingatkan Cita untuk mengerjakan PR setelah selesai makan. Cita menanggapi dengan semangat bahwa ia setuju. Pada adegan penutup, terlihat ada ketiga karakter sayuran sebagai latar belakang (*background*) dan karakter sang ibu yang

mengingatkan kepada *audiens* untuk makan sayur dan buah, karena dalam tubuh sehat terdapat jiwa yang kuat.

Karakter ibu dan Cita dirancang dengan menggunakan teknik animasi 3D. Latar belakang (*background*) pada film animasi ini yaitu di dalam rumah seperti di dapur, ruang makan, dan kamar tidur. Aset properti dan latar belakang yang digunakan pada animasi ini juga menggunakan objek 3D yang senada dengan karakter ibu dan Cita. Visual lain yang ditemukan pada film animasi ini yaitu adanya karakter sayuran yang menggunakan teknik 2D pada layar monitor. Pada adegan tersebut, sang ibu sedang menjelaskan tentang manfaat sayur yang juga berhubungan dengan masakan yang telah ibu siapkan.



Gambar 3. Visual karakter sayuran
(Sumber: Film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah*, 2016, *timecode*: 1:09")

Terdapat tiga jenis sayuran yang ditampilkan dalam animasi tersebut yaitu bayam, buncis, dan wortel. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa meskipun anak-anak cenderung tidak menyukai sayuran pada umumnya,

tetapi mereka mempunyai jenis sayuran yang mereka sukai seperti bayam, kangkung dan wortel (Fitriyani & Sefrina, 2022).

Selanjutnya, analisis dilakukan pada ketiga karakter animasi sayur dengan menggunakan teori Manga Matrix. Hasil analisis dipaparkan sebagai berikut.



Gambar 4. Visual karakter sayur bayam
(Sumber: Film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah*)

Tabel 1. Analisis karakter sayur bayam menggunakan teori Manga Matrix

UNSUR	VISUAL	KETERANGAN
Head		<i>Fixed Form (Human-like)</i>
		- Mata hitam bulat
		- Tidak memiliki hidung - Bibir kecil
Neck and Trunk		<i>Fixed Form (Human-like)</i>
Arm		<i>Fixed Form (Human-like)</i> - Memiliki dua tangan
Waist and Leg		<i>Fixed Form (Human-like)</i> - Memiliki dua kaki
Skin Color		<i>Fixed Form (Non Human)</i>

FORM MATRIX

Desain karakter sayur bayam memiliki bentuk fisik yang menyerupai manusia, seperti:

- Mata bulat berwarna hitam
- Bibir kecil
- Memiliki sepasang tangan
- Memiliki sepasang kaki

Bentuk karakter sayur bayam tidak sempurna menyerupai manusia, karena tidak memiliki hidung dan warna kulit berwarna hijau.

COSTUME MATRIX

Tidak ditemukan kostum, pakaian, aksesoris yang digunakan.

PERSONALITY MATRIX

Tidak diceritakan kepribadian tentang karakter sayur bayam dalam film animasi.



Gambar 5. Visual karakter sayur buncis
(Sumber: Film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah*)

Tabel 2. Analisis karakter sayur buncis menggunakan teori Manga Matrix

UNSUR	VISUAL	KETERANGAN
Head		<i>Fixed Form (Human-like)</i>
		- Mata hitam bulat
		- Tidak memiliki hidung - Bibir kecil
Neck and Trunk		<i>Fixed Form (Human-like)</i>
Arm		<i>Fixed Form (Human-like)</i> - Memiliki dua tangan
Waist and Leg		<i>Fixed Form (Human-like)</i> - Memiliki dua kaki

Skin Color		<i>Fixed Form (Non Human)</i>
FORM MATRIX		
Desain karakter sayur buncis memiliki bentuk fisik yang menyerupai manusia, seperti:		
- Mata bulat berwarna hitam - Bibir kecil - Memiliki sepasang tangan - Memiliki sepasang kaki		
Bentuk karakter sayur buncis tidak sempurna menyerupai manusia, karena tidak memiliki hidung dan warna kulit berwarna hijau kekuningan.		
COSTUME MATRIX		
Tidak ditemukan kostum, pakaian, aksesoris yang digunakan.		
PERSONALITY MATRIX		
Tidak diceritakan kepribadian tentang karakter sayur buncis dalam film animasi.		



Gambar 6. Visual karakter sayur wortel
(Sumber: Film animasi *Ayo Makan Sayur dan Buah*)

Tabel 3. Analisis karakter sayur wortel menggunakan teori Manga Matrix

UNSUR	VISUAL	KETERANGAN
Head		<i>Fixed Form (Human-like)</i>
		- Mata hitam bulat - Tidak memiliki hidung - Bibir kecil
Neck and Trunk		<i>Fixed Form (Human-like)</i>

Arm		<i>Fixed Form (Human-like)</i>
Waist and Leg		<i>Fixed Form (Human-like)</i>
Skin Color		<i>Fixed Form (Non Human)</i>
FORM MATRIX		
Desain karakter sayur wortel memiliki bentuk fisik yang menyerupai manusia, seperti:		
- Mata bulat berwarna hitam - Bibir kecil - Memiliki sepasang tangan - Memiliki sepasang kaki		
Bentuk karakter sayur wortel tidak sempurna menyerupai manusia, karena tidak memiliki hidung dan warna kulit berwarna oranye.		
COSTUME MATRIX		
Menggunakan aksesoris seperti jubah dan topeng yang menutupi bagian mata.		
PERSONALITY MATRIX		
Tidak diceritakan kepribadian tentang karakter sayur wortel dalam film animasi.		

Untuk menjelaskan lebih detail tentang masing-masing karakter, dilakukan tinjauan desain karakter. Hasil tinjauan desain karakter dijelaskan sebagai berikut.

4.1. Tahap Deskriptif

Karakter sayur bayam (lihat Gambar 4) digambarkan dengan bentuk persegi pada bagian bawah, sedangkan pada bagian atas berbentuk abstrak. Bentuk ini menyerupai sayur bayam pada aslinya. Bagian bawah ibarat batang yang diikat menjadi satu dan pada bagian atas seperti bagian daun sayur bayam yang semakin ke atas semakin melebar. Warna yang digunakan yaitu warna hijau dasar tanpa

memiliki warna gradasi dan tidak memiliki bayangan. Seperti manusia, karakter sayur bayam memiliki dua tangan, dua kaki, sepasang mata dan mulut, tanpa memiliki hidung.

Karakter sayur buncis (lihat Gambar 5) digambarkan dengan bentuk lonjong dan meruncing pada bagian atas. Bentuk ini mirip dengan sayur buncis pada aslinya, hanya saja mungkin lebih pendek dan terlihat lebar sehingga terkesan gemuk. Warna yang digunakan yaitu warna hijau kekuningan tanpa warna gradasi dan tidak memiliki bayangan. Sama dengan karakter sayur bayam, karakter sayur buncis memiliki dua tangan, dua kaki, sepasang mata dan mulut, tanpa memiliki hidung.

Karakter sayur wortel (lihat Gambar 6) digambarkan dengan bagian bawah berbentuk segitiga terbalik dengan sisi membulat dan memanjang ke bawah. Bentuk daun memanjang ke atas menyerupai dengan daun sayur wortel pada aslinya. Namun, bentuk badan bagian atas melebar dan bagian bawah terlihat pendek. Warna yang digunakan lebih banyak seperti warna oranye, hijau tua, dan hijau muda. Ada penambahan warna merah pada aksesoris yang digunakan pada karakter sayur wortel. Karakter sayur wortel juga memiliki dua tangan, dua kaki, sepasang mata dan mulut, tetapi tanpa hidung.

4.2. Tahap Analisis Formal

Karakter visual sayur masih memiliki

bentuk yang mirip dengan bentuk aslinya dengan penambahan visual seperti bagian tubuh manusia. Sehingga, visual pada ketiga karakter sayur seolah-olah mirip manusia yang memiliki tangan, kaki, wajah dan memakai aksesoris yang dapat memunculkan ekspresi dan emosi sebagai bentuk komunikasi (Roberts, 2011; Wood, 2019), ini dikenal dengan antropomorfis (Zeman, 2017). Pada tahap deskripsi sebelumnya, ditemukan bahwa ketiga karakter sayur memiliki dua tangan, dua kaki dan memiliki wajah yang terdiri dari sepasang mata, mulut tanpa hidung. Karakter sayur bayam dan buncis tidak menggunakan aksesoris tambahan dalam visualisasinya, sedangkan karakter sayur wortel menggunakan aksesoris tambahan seperti topeng yang menutupi bagian mata dan jubah berwarna merah.

4.3. Tahap Interpretasi

Pada tahap interpretasi akan dipaparkan mengenai analisis data melalui analisis antropomorfis, ekspresi dan gestur. Berikut adalah hasil interpretasi yang telah dilakukan.

1) Analisis Antropomorfis

Dari analisis ketiga visual karakter sayuran didapatkan identifikasi elemen antropomorfis sebagai berikut: 1) karakter sayur bayam memiliki elemen manusia seperti mata, tangan, kaki, berekspresi, tetapi tidak memakai aksesoris apapun; 2) karakter sayur wortel memiliki elemen

manusia seperti mata, tangan, kaki, berekspresi, tetapi tidak menggunakan aksesoris apapun; dan 3) karakter sayur wortel memiliki elemen manusia seperti mata, tangan, kaki, berekspresi, dan memakai aksesoris.

2) Analisis Ekspresi

Selain ditemukannya aksesoris pada salah satu karakter sayur sebagai pembeda dengan karakter lainnya, perbedaan lainnya dapat dilihat dari ekspresi masing-masing karakter. Analisis ekspresi karakter dengan menggunakan referensi indikator ekspresi mikro (Ramdani, 2015).

a. Ekspresi Karakter Sayur Bayam

Ekspresi kaget biasanya muncul di saat seseorang menerima informasi yang belum diketahui sebelumnya, bersifat mendadak, penting atau di luar dugaan. Raut wajah kaget biasanya secara spontan dapat dilihat dari kedua alis yang terangkat, mata yang terbuka lebar dan mulut yang terbuka secara refleks. Hal tersebut memiliki kesamaan pada karakter buncis dengan mulut yang terbuka lebar (lihat Gambar 4).

b. Ekspresi Karakter Sayur Buncis

Ekspresi ini biasanya ditemukan pada orang-orang yang sombong dan sering menganggap remeh orang lain. Biasanya ekspresi ini dapat diidentifikasi dari gerakan menaikkan salah satu sudut

bibir, ada juga yang ditambah dengan menaikkan salah satu alis dan pandangan mata sedikit menyempit. Sesuai dengan ciri tersebut, karakter buncis dapat diidentifikasi dari salah satu alis yang terangkat, namun dengan mulut yang terbuka (lihat Gambar 5).

c. Ekspresi Karakter Sayur Wortel

Ekspresi ini menunjukkan emosi singkat bahwa sedang bahagia atau senang yang biasanya dicirikan dengan senyuman. Jika diidentifikasi, biasanya terlihat dari otot pipi pada raut wajah yang bergerak naik dan kedua tepi bibir membentuk senyuman. Ekspresi ini dapat juga ditunjukkan dengan menarik otot pipi dan mulut terbuka seperti ekspresi tertawa. Ekspresi pada karakter sayur wortel ditunjukkan pada bagian mulut yang terbuka yang teridentifikasi sebagai ekspresi senang/bahagia (lihat Gambar 6).

3) Analisis Gestur

Analisis lain yang dilakukan adalah analisis gestur/gerakan tubuh pada karakter sayur. Dari hasil pengamatan dapat diinterpretasikan bahwa masing-masing karakter sayur memiliki perbedaan yang tampak pada gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Karakter animasi dapat meniru bahasa tubuh, ekspresi wajah, bahkan intonasi suara sebagai emosi yang dirasakan untuk disampaikan kepada penonton (Roberts, 2006).

Pada gestur karakter sayur bayam

(lihat Gambar 4) dapat dilihat bahwa karakter sedang mengangkat salah satu tangan dan menghadap ke atas, sedangkan satu tangan lainnya menghadap ke bawah (normal). Ekspresi wajah menunjukkan ekspresi kaget yang diinterpretasikan sebagai ekspresi di saat sedang menerima informasi yang belum diketahui sebelumnya atau bersifat mendadak. Dengan visual yang tidak detail seperti layaknya manusia yang memiliki jari tangan, pada karakter sayur bayam terlihat seperti sedang menunjuk ke atas, kepada bagian kepala. Sehingga, diinterpretasikan gestur pada karakter sayur bayam adalah sedang menemukan ide yang tersirat dari ekspresi wajah kaget. Hal ini didukung oleh narasi dari film animasi bahwa dengan mengonsumsi sayur bayam dapat meningkatkan kemampuan mengingat pelajaran. Kemampuan tersebut mengandalkan otak sebagai bagian organ tubuh yang penting. Bagian atas pada karakter sayur bayam yang besar, dapat diinterpretasikan sebagai kepala yang di dalamnya memiliki otak yang besar, penuh dengan ide dan kemampuan mengingat yang baik.

Gestur pada karakter sayur buncis (lihat Gambar 5) terlihat dari salah satu tangan yang terangkat dan ditekuk yang memunculkan seperti benjolan. Gestur ini mirip seperti seorang binaraga yang sedang memamerkan otot tubuhnya, terutama otot pada bagian lengan atas

(otot *biceps*). Ekspresi karakter sayur buncis seolah-olah seperti sedang menganggap remeh, menunjukkan kelebihan kekuatan ototnya, atau memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Maka dari itu, gestur pada karakter sayur buncis diinterpretasikan dengan otot *biceps* yang menonjol berarti memiliki kekuatan tubuh dan memberikan kepercayaan pada dirinya, namun juga menganggap remeh dengan tersirat dari ekspresi wajah yang ditampilkan. Dalam hal ini, manfaat sayur buncis juga disampaikan berupa narasi dalam film animasi yang mengatakan bahwa dengan mengonsumsi sayur buncis dapat membantu daya tahan tubuh lebih kuat dan menjadi tidak mudah sakit.

Karakter sayur wortel (lihat Gambar 6) tidak terlalu menunjukkan gestur yang rumit. Kedua tangan karakter sayur wortel mengarah ke bawah dengan siku ditekuk dan ujung tangan menempel pada badan seperti daerah pinggul. Gestur ini menunjukkan sifat percaya diri yang dikombinasikan dengan ekspresi wajah senang atau bahagia. Ada hal lain yang menonjol pada karakter sayur wortel yaitu adanya aksesoris yang dipakai dengan menggunakan warna merah yang menyala. Aksesoris itu seperti topeng, namun hanya menutupi pada bagian mata. Seolah-olah dengan adanya topeng tersebut ingin menonjolkan bagian mata sebagai fokus utama. Hal ini berkaitan dengan manfaat sayur wortel yang dapat menyehatkan

mata seperti yang disampaikan pada narasi dalam film animasi. Kemudian, ada juga aksesoris seperti jubah yang dipakai oleh karakter sayur wortel. Jubah biasanya ditemukan sebagai aksesoris pada karakter imajinasi pahlawan super. Seolah-olah pahlawan yang memiliki kekuatan super, sayur wortel ibarat sayuran yang memiliki kekuatan untuk membuat mata sehat.

Dari analisis menggunakan pendekatan Antropomorfis, dapat diketahui bahwa ketiga karakter sayuran dapat memberikan ekspresi, sifat-sifat dan perilaku seperti manusia. Kita sebagai manusia memiliki kecenderungan untuk menciptakan hubungan simpatik dan empati dengan hal-hal yang dianggap memiliki karakteristik manusia (Zeman, 2017). Namun, ketiga karakter sayuran hanya berdiri dengan gestur yang berulang dengan narasi dari karakter ibu yang menjelaskan manfaat dari masing-masing sayur tersebut.

4.4. Tahap Evaluasi

Ketiga karakter sayuran masih mengacu kepada bentuk aslinya. Desain karakter dapat dikatakan baik, jika dapat mengidentifikasi karakteristik dari masing-masing karakter melalui cerita latar belakang yang dimilikinya (Tillman, 2011). Ketiga karakter sayur, berdasarkan definisi Tillman, diwujudkan dengan mengacu pada referensi sayur aslinya, tetapi tidak memiliki cerita latar belakang yang dapat menjelaskan peran masing-masing

karakter sayuran dalam film animasi. Karakter sayuran hanya diperkenalkan satu demi satu dengan narasi yang menjelaskan manfaat dari masing-masing karakter sayuran dan didukung melalui gestur dan ekspresi. Warna yang digunakan pada ketiga karakter sayuran menggunakan warna dasar tanpa gradasi atau bayangan. Penggunaan warna dipilih karena target sasaran dari film animasi utamanya adalah anak-anak yang cenderung belum mampu menerima banyak informasi untuk mereka proses. Jadi, dapat dikatakan bahwa desain karakter sayuran menunjukkan adanya sebuah bentuk adaptasi dan inovasi yang disesuaikan dengan target *audiens*.

Dari keseluruhan hasil analisis yang telah dilakukan, tampak film animasi ini tidak menceritakan karakter sayuran secara utuh yang dikemas ke dalam suatu narasi cerita. Maksudnya, pada film imbauan makan sayur dan buah ini, paparan dari karakter ibu terlalu mendominasi saat memberikan penjelasan, bukan cerita dari karakter sayuran itu sendiri. Hal ini membuat makna dari peran karakter sayuran sayangnya tidak terbentuk sempurna dan hanya sebatas visual sayur yang tampak dengan penambahan unsur-unsur humanisasi. Dalam perkembangan kognitif, anak cenderung meniru apapun yang dilihat atau didengarnya, bahkan tidak jarang dari karakter atau tokoh pada animasi kartun

yang ditontonnya. Visual karakter sayuran yang hanya berdiri dengan gestur berulang dapat menyebabkan rasa bosan, karena tidak adanya cerita yang menjadikan tokoh utama dari ketiga sayuran tersebut.

5. SIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur pada visual karakter sayuran dalam film animasi berjudul *Ayo Makan Sayur dan Buah* oleh Kemenkes RI, dapat disimpulkan bahwa pendekatan animasi ini cukup baik, karena menggunakan pendekatan *antropomorfis* untuk karakter sayuran, tetapi hal ini tidak dimanfaatkan dengan tepat sesuai dengan pendekatan Lev Vygotsky tentang perkembangan kognitif dan perilaku anak. Karena, seharusnya karakter sayuran itu yang “bermain” dalam pikiran anak-anak, bukan karakter ibunya yang mendominasi dengan menjejal/mendoktrin perintah untuk makan sayur dan hanya memberi tahu informasi tentang manfaat sayur. Dalam film animasi ini karakter sayuran tidak cukup dengan pendekatan *antropomorfis* saja, tetapi harusnya memiliki cerita yang mengungkapkan peran karakter sayuran sebagai tokoh dari cerita animasi tersebut. Dengan begitu, tokoh karakter sayuran nantinya dapat menjadi contoh figur bagi anak-anak dan menimbulkan rasa empatinya. Jika rasa empati sudah terbentuk, maka motivasi untuk makan sayur secara tidak sadar akan perlahan-lahan meningkat.

Manusia memiliki kecenderungan untuk bersimpati dan berempati terhadap sesuatu objek yang menyerupai manusia. Hal ini dapat dimanfaatkan dalam pembuatan karakter yang menjadi tokoh dalam suatu cerita. Sehingga, karakter sayuran pada film animasi yang diteliti, dapat memiliki peran dan memberikan pengaruh persepsi pada anak-anak yang selanjutnya berpeluang mengubah perilaku anak-anak untuk lebih giat mengonsumsi sayur. Namun, hal tersebut perlu diteliti lebih lanjut. Hasil riset ini menyarankan pada penelitian selanjutnya untuk menganalisis lebih dalam tentang potensi karakter pada media animasi sebagai media pembelajaran dan perubahan perilaku anak-anak dalam mengonsumsi sayur.

6. DAFTAR ACUAN

- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2019). Character Education and Moral Value in 2D Animation Film Entitled “Pendeta Bangau.” *CAPTURE Jurnal Seni Media Rekam*, 10(2), 57–70. <https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2449>
- Beiman, N. (2013). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts* (Second Edition). Focal Press, Taylor Francis Group.
- Bishko, L. (2014). Animation Principles and Laban Movement Analysis: Movement Frameworks for Creating Emphatic Character Performances. In *Nonverbal Communication in Virtual Worlds: Understanding and Designing Expressive Characters*.

- Pittsburgh: ETC Press.
- Fitriyani, W., & Sefrina, L. R. (2022). Literature Review: Efektivitas Pendidikan Gizi terhadap Perubahan Perilaku Konsumsi Buah dan Sayur pada Anak-Anak. *Jurnal Gizi dan Kesehatan (JGK) Universitas Ngudi Waluyo*, 14(1), 43–52.
- Giesen, R., & Khan, A. (2018). *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*. CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Hassan, A., & Daniyal, M. (2013). Cartoon Network and its Impact on Behavior of School Going Children: A Case Study of Bahawalpur, Pakistan. *International Journal of Management, Economics and Social Sciences (IJMESS)*, 2(1), 6–11.
- Infodatin. (2020). *InfoDatin Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI* (12th ed., Vol. 1). Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI. <http://u.lipi.go.id/1426216459>
- Jadou, S. H., & Ghabra, I. M. M. M. A. (2021). Barthes' Semiotic Theory and Interpretation of Signs. *International Journal of Research in Social Sciences and Humanities*, 11(3). <https://doi.org/10.37648/ijrssh.v11i03.027>
- Lefa, B. (2014). The Piaget Theory of Cognitive Development: An Educational Implications. *Educational Psychology*, 1, 9.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Cetakan 1). Yogyakarta: Gava Media.
- Prakosa, G. (2013). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* (Cet. 1). Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta - Yayasan Visual Indonesia.
- Ramdani, Z. P. (2015). *Gesture: Mengungkap Makna di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain Dari Mikroekspresi Hingga Makroekspresi*. Klaten: Hafamira.
- Roberts, S. (2006). *Character Animation in 3D: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation* (reprint 2006). Focal.
- Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. Oxford: Focal Press.
- Ruswandi, D. H., & Purwaningsih, D. A. (2021). Designing Anthropomorphic Cat Family Characters in 2D Animated Short Film "Hanyut". *IMOVICCON Conference Proceeding*, 2(1), 54–63. <https://doi.org/10.37312/imoviccon.v2i1.57>
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Siadari, E. E. (2021). *Topik-topik Klasik dan Kontemporer dalam Praktik Menulis*. Writing for Life Publishing. hal 32-33.
- Sosrojudho, A. A. (2010). *Tinjauan Desain Grafis: Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. Concept.
- Sugihartono, R. A. (2021). Karakter Animasi Teriantrofis : Transformasi Esensi Teriantrofis Patung dan Relief Garuda. Disertasi, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. UK: Focal Press.
- Tsukamoto, H. (2012). *Super Manga Matrix*. Harper Design, An Imprint of Harper Collins Publishers.
- UNICEF. (2021). *Programming Guidance: Nutrition in Middle Childhood and Adolescence*. United Nations Children's Fund (UNICEF).
- Vygotskij, L. S., Jaroszevska Hall, M., Glick, J., & Rieber, R. W. (1997). *The History of the Development of Higher Mental Functions*. Plenum.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge.

- Wickramasinghe, M. M. T., & Wickramasinghe, M. H. M. (2021). Impact of Using 2D Animation as a Pedagogical Tool. *Psychology and Education Journal*, 58(1), 3435–3439.
<https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.1283>
- Winarto, W. P. (2004). *Memfaatkan Tanaman Sayur untuk Mengatasi Aneka Penyakit* (Cet. 1). Jakarta: AgroMedia Pustaka.
- Wood, M. (2019). The Potential for Anthropomorphism in Communicating Science: Inspiration from Japan. *Cultures of Science*, 2(1), 23–34.
<https://doi.org/10.1177/209660831900200103>
- Xiao, L. (2013). Animation Trends in Education. *International Journal of Information and Education Technology*, 286–289.
<https://doi.org/10.7763/IJiet.2013.V3.282>
- Yoon, Y.-J., Hwang, B. K., Lee, S. J., Lee, J. O., & Chae, H. (2017). Analysis of Seven Animation Characters in Pororo the Little Penguin with Sasang Typology. *Integrative Medicine Research*, 6(2), 156–164.
<https://doi.org/10.1016/j.imr.2017.02.002>
- Yulianti, N. R., Wahyuningrum, E., Gayatina, A. K., & Erawati, M. (2021). Children's Opinion on Vegetables Consumption: A Qualitative Study on School-Agers in City of Semarang. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 2(2), 117–125.
<https://doi.org/10.30997/ijar.v2i2.126>
- Zeman, N. B. (2017). *Storytelling for Interactive Digital Media and Video Games*. Florida: Taylor & Francis.

Publisher:
Jurusan Seni Media Rekam
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Available online at:
<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture>

How to Cite:
Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film "Ayo Makan Sayur dan Buah". *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91.