

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN
AIBEL DAN GENN GERBER

Indriani Putri Diaji Agustiningrum

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: indriani.18059@mhs.unesa.ac.id

Mamik Tri Wedawati, SS, M.Pd.

Dosen Jurusan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: mamikwedawati@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur Antropomorfisme dalam film *Kungfu Panda 3* karya Jonathan Aibel dan Genn Berger. Peneliti menggunakan metode penelitian semiotika yang pada dasarnya menganalisis dan mengkaji tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek bahan penelitian dan menggunakan teknik dokumentasi, teknik simak dan teknik analisis data deskriptif-interpretatif. Sumber data primer diambil dari Film *Kungfu Panda 3* sedangkan sumber data sekunder diambil dari jurnal internasional dan nasional. Teknik penganalisaan data pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif naratif. Fisher (1991) mengidentifikasi bahwa antropomorfisme terbagi menjadi dua kategori yaitu *interpretative antropomorfisme* dan *imaginative antropomorfisme*. *Kungfu Panda 3* termasuk dalam *imaginative antropomorfisme* yang berarti hewan atau objek dalam film *Kungfu Panda 3* berperilaku seperti manusia dengan memiliki kepribadian dan melakukan kegiatan selayaknya seperti manusia pada umumnya. Menurut Emily Frisella (2017) antropomorfisme terbagi menjadi tiga unsur yaitu karakter manusia, emosi atau perasaan dan perilaku manusia. Hasil penelitian ini yaitu ketiga unsur antropomorfisme yang disebutkan oleh Emily muncul dalam film *Kungfu Panda 3*.

Kata kunci: Antropomorfisme, Hewan, *Kungfu Panda 3*.

ABSTRACT

This study aims to analyze the Anthropomorphism element in the film *Kungfu Panda 3* by Jonathan Aibel and Genn Berger. The researcher uses a semiotic research method which basically analyzes and examines the signs contained in an object of research material and uses documentation techniques, listening techniques and descriptive-interpretative data analysis techniques. The primary data sources were taken from the *Kungfu Panda 3* film while the secondary data sources were taken from international and national journals. The data analysis technique in this study used a narrative qualitative research method. Fisher (1991) identified that anthropomorphism is divided into two categories, namely interpretative anthropomorphism and imaginative anthropomorphism. *Kungfu Panda 3* is included in imaginative anthropomorphism which means animals or objects in the *Kungfu Panda 3* movie behave like humans by having personalities and carrying out activities properly like humans in general. According to Emily Frisella (2017) anthropomorphism is divided into three elements, namely human character, emotions or feelings and human behavior. The results of this study are that the three elements of anthropomorphism mentioned by Emily appear in the film *Kungfu Panda 3*.

Keywords: Anthropomorphisme, Animal, *Kungfu Panda 3*.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Secara etimologi, antropomorfisme berasal dari bahasa Yunani *antropomorphos*, yang merupakan gabungan dari kata *anthropos* dan *morphe* yang berarti bentuk atau wujud. Dapat diambil kesimpulan bahwa antropomorfisme berarti bentuk atau wujud manusia dari hal selain manusia. Antropomorfisme secara umum merupakan pemakaian karakteristik manusia pada benda, kejadian, dan makhluk hidup yang bukan manusia, termasuk di dalamnya yaitu hewan, tumbuhan, alam, bahkan Tuhan. Pemakaian karakteristik manusia ini dianggap sebagai salah satu sifat manusia yang secara tidak sadar terdapat pada manusia karena pengetahuannya yang terbatas pada apa yang ditemui dan dipahami oleh manusia. (Horowitz, 2007) Manusia akan lebih mudah memahami benda tersebut dengan membandingkan penampilan atau sifat dari benda tersebut dengan sifat manusia.

Namun, Guthrie (1993) mengungkapkan jika dengan mengantropomorfiskan benda asing di sekitar, manusia akan merasa nyaman dikarenakan adanya kesamaan dan keterkaitan dengan makhluk yang sudah tidak asing lagi yaitu manusia itu sendiri. Manusia sering mengaitkan fitur, motivasi, dan perilaku antropomorfik dengan hewan, artefak, dan fenomena alam. Secara historis, banyak interpretasi dari sikap ini telah diberikan dalam disiplin ilmu yang berbeda (dapat dilihat pada Guthrie, 1993 untuk perlakuan ekstensif dari berbagai perspektif). Kesamaan dari kebanyakan interpretasi adalah bahwa mereka membedakan manifestasi anak-anak dari sikap yang dianggap "alami," dari kejadian orang dewasa, yang juga dianggap luar biasa dan harus dijelaskan (Caporael dan Heyes, 1997; Epley et al., 2007; Desi, 2017). Dalam keadaan tertentu, misalnya, ketidakpastian, ketakutan, ketidakberdayaan akan membenarkan di antara orang dewasa atribusi karakteristik antropomorfik sebagai penyebab penyakit yang tidak terlihat dan mengancam, seperti bakteri atau virus. Menurut Jung (Morris, 2003:211), perwujudan karakter yang terdapat dalam cerita rakyat di berbagai dunia dapat berupa (1) penyihir, (2) pahlawan, (3) ayah, (4) anak, (5) Tuhan, (6) orang tua/kakek yang bijaksana, (7) ibu, (8) gadis, dan (9) binatang. Penyihir dalam cerita rakyat dapat muncul

dalam dua kategori, yaitu: penyihir baik yang suka memberi bantuan dan penyihir jahat yang suka melukai dan menyakiti manusia. Kedua penyihir itu bisa muncul dalam cerita rakyat dan dapat juga muncul secara mandiri.

Pada zaman sekarang, antropomorfisme telah marak diterapkan pada film-film dunia termasuk Disney. Di dunia Disney, tidak hanya benda mati dapat menjadi hidup, tetapi kehidupan diharapkan dari mereka. (Field, 1945:57). Penggambaran hewan dan objek telah memainkan peran penting dalam dunia Disney dan merupakan pusat dari oeuvre-nya. Hubungan dengan alam telah menjadi sumber inspirasi, membawa seseorang kembali ke fantasi di mana imajinasi dan realitas bergabung bersama untuk menciptakan kosmos ilahi dimana hewan berbicara, tumbuhan dan pohon bertindak secara sadar dan benda mati merasakan emosi. Disney membawa penonton ke alam semesta yang bebas dari ruang dan waktu, dimana seseorang dapat mempertahankan masa muda mereka yang hilang dan memasuki tempat petualangan yang kembali ke dunia imajiner yang hanya dapat dilihat oleh seorang anak kecil. Disney berhasil menganugerahi benda-benda hidup dan mati dengan energi mereka sendiri, mengasosiasikannya dengan sifat manusia. Aspek penceritaan hewan yang memiliki kekuatan untuk berbicara, berkomentar, dan terjalin dengan karakteristik manusia melengkapi dongeng yang menciptakan kontribusi abadi bagi tradisi sastra. Penting untuk melindungi dan memperbarui cerita-cerita ini karena mereka terus menjadi populer dan bertindak sebagai jembatan antara tua dan muda. Robin Allan mencatat bahwa 'ketika umat manusia menjadi kurang bergantung pada hewan untuk kehidupan sehari-harinya, abad ini telah terlihat peningkatan dorongan antropomorfik, dari Beatrix Potter pada tahun sembilan belas ratusan hingga Kermit the Frog pada tahun sembilan belas delapan puluhan' (Alan, 1999:20).

Seiring waktu, hewan telah berkembang dari dianggap sebagai hewan pekerja menjadi hewan domestikasi, yang dianugerahi kualitas kuasi-manusia. Ada sejumlah besar penekanan pada elemen-elemen gambar yang bukan sekadar representasi tetapi

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

seorang individu yang dapat melangkah keluar dari halaman, berbicara dengan Anda dan menjadi hidup. Apa yang kemudian dikenal sebagai 'hiperrealisme' berarti bahwa setiap karakter menjadi lebih sadar akan tubuh mereka, mencakup kepribadiannya sendiri yang harus dipelajari dan dipahami oleh ilustrator; 'Mickey adalah 'bukan tikus, tapi manusia'. Awak cerita akan melakukan psikoanalisis setiap karakter, dan dari saran masing-masing orang akan berkembang di atas kertas karakter dengan proporsi dan tingkah laku yang ditentukan '(Hollister, 1994: 26). Walt Disney mendorong studi gerakan melalui pendirian sekolah seni. Putri Salju dan Tujuh Kurcaci (David Hand et al, 1937) lebih fokus pada fantasi, dengan hewan-hewan kecil yang menawan, namun di Bambi para seniman harus lebih dekat dengan alam, dan dilatih dalam penggerak hewan dan anatomi dengan hewan hidup dibawa ke studio dan seniman dikirim dalam perjalanan lapangan ke kebun binatang dan lingkungan alam (De Roos, 1994: 56). Dengan mengamati sifat dan tingkah laku makhluk hidup serta memadukannya dengan ciri-ciri hewan, seniman juga bisa melihat lebih dalam aksinya; menggali suasana hati, kepribadian dan sikap, untuk menciptakan karakter yang akan dipuja oleh penonton yang oleh Steven Watts digambarkan sebagai 'animasi kepribadian' (Watts, 2002: 108). Gaya animasi ini menjadi merek dagang untuk Disney dan memungkinkan tokoh untuk menikmati kebebasan dari pengekanan. Sergei Eisenstein, pembuat film dan ahli teori Soviet menyamakan karya Disney dengan totemisme, di mana manusia memiliki kedekatan spiritual yang tertanam dengan hewan atau tumbuhan.

Film animasi saat ini tengah menjadi salah satu jenis film yang diminati di dunia perfilman. Tak hanya karena keunikan visual tiap karakter, namun pesan moral pada tiap film animasi sangat layak dipelajari oleh seluruh kalangan umur, terutama anak-anak untuk pengembangan moral dan kepribadian. Penulis salah satu dari sekian banyak peminat film animasi di dunia ini dan mendorong keinginan untuk mempelajari lebih dalam tentang film animasi. Salah satu film animasi yang diproduksi oleh DreamWorks Animation dan bekerja sama dengan Oriental Dreamworks adalah *Kungfu Panda*. Pada penelitian ini, penulis ingin menganalisis antropomorfisme dari film *Kungfu*

Panda 3 dikarenakan film *Kungfu Panda 3* ini memiliki ketiga unsur antropomorfisme seperti karakteristik, emosi, dan perilaku. Dengan adanya penelitian ini, penulis dapat memberikan penjelasan mengenai unsur-unsur antropomorfisme yang terdapat dalam film *Kungfu Panda 3*.

Menurut KBBI, antropomorfisme dapat diartikan sebagai pengenaan ciri-ciri manusia pada binatang, tumbuh-tumbuhan atau benda mati. Penelitian ini sangat erat dengan hubungan emosional yang disampaikan oleh karakter hewan sebagai manusia pada *Kungfu Panda 3* baik disaat penyampaian pesan secara tersirat maupun tersurat. Menurut Carolyn L. Burke dan Joby G. Copenhayer pada bukunya yang berjudul *Animals as People in Children's Literature*, "anthropomorphism involves assigning a human trait to an animal or object" atau antropomorfisme melibatkan pemberian sifat manusia pada hewan atau objek lain seperti tumbuhan, benda mati dan hal-hal supernatural. Penelitian ini menggunakan Teori Semiotika Pierce yang merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk membahas tanda-tanda. Menurut Fiske (2010:60) ilmu semiotika ilmu yang mengkaji tanda serta mempelajari cara tanda tersebut dalam bekerja. Inti dalam semiotika adalah tanda dan simbol. Konsep utama semiotika adalah sebuah tanda menunjukkan dorongan yang dapat menandakan pada beberapa kondisi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menemukan unsur antropomorfisme dalam film *Kungfu Panda 3* dan mengidentifikasi karakter tokoh utama dalam film *Kungfu Panda 3*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang diteliti adalah (1) bagaimana unsur antropomorfisme dalam film *Kungfu Panda 3* karya Jonathan Aibel dan Gen Berger dan (2) bagaimana karakter tokoh utama dalam film *Kungfu Panda 3* karya Jonathan Aibel dan Gen Berger. Dilihat dari faktor-faktor yang telah dijabarkan pada pendahuluan, rumusan masalah yang dibahas oleh peneliti yaitu unsur antropomorfisme dan karakter tokoh utama dalam film *Kungfu Panda 3* karya Jonathan Aibel dan Genn Berger dengan menganalisis unsur antropomorfisme pada film *Kungfu Panda* dan mengidentifikasi karakter tokoh utama sesuai dengan unsur antropomorfisme.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif naratif dengan pendekatan semiotika C.S. Pierce. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini film *Kungfu Panda 3* Karya Jonathan Aibel dan Genn Berger dan sumber data sekunder diambil dari jurnal internasional maupun jurnal nasional. Kemudian peneliti menggunakan teknik simak dengan melakukan pencatatan dan *screenshot* dalam mengumpulkan tanda-tanda yang muncul selama menyimak film *Kungfu Panda 3*. Setelah itu peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif-interpretatif untuk mendeskripsikan atau menceritakan pendapat dan pandangan di dalam sebuah objek.

HASIL PEMBAHASAN

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM *KUNGFU PANDA 3*

Salah satu musim yang paling menarik adalah musim ketiga dari *Kung Fu Panda*. Selain menyuguhkan kemegahan visual yang selalu ditampilkan di sepanjang alur, cerita yang diambil juga memberikan kesan mengharukan. Musim ketiga ini menceritakan tentang ayah dari karakter utama yang telah lama hilang kembali bersatu dengan sang anak. Pertemuan ini juga menjadi salah satu faktor keberhasilan Po dalam misinya di musim ketiga sang Ayah memberikan dorongan moral kepada Po agar Po yakin dengan kemampuannya dan berani menghadapi Kai. Berbeda dengan musim sebelumnya, hanya Tigress lah dari Furious Five yang masih dapat membantu Po melawan Kai karena teman-teman lainnya telah dijadikan batu giok oleh Kai. Dikarenakan Kai sangat kuat, dalam misinya di musim ketiga ini, Po turut dibantu oleh para penghuni desa Panda dalam menghadapi Kai.

Film ini tak lepas dari unsur antropomorfisme yang ada di dalamnya, terdapat banyak adegan dimana karakter berbentuk hewan dapat bertingkah seperti manusia dan melakukan kegiatan-kegiatan yang seharusnya hanya dapat dilakukan oleh manusia. Beberapa adegan tersebut juga memiliki pesan tersirat maupun tersurat yang ditujukan kepada para penikmat *Kungfu Panda*. Beberapa analisa yang dapat penulis jabarkan antara lain:

1. Grand Master Oogway yang sedang bersemedi untuk menemukan kedamaian didalam jiwanya.



Gambar 1.1 (1.16-1.34)

Adegan ini dimulai pada menit 1.17 dengan latar musik tradisional China yang menjadi ciri khas dari *Kungfu Panda the Movie*. Lalu digambarkan bahwa terdapat karakter kura-kura bernama Grand Master Oogway yang sedang terbang seakan bersemedi lalu mengatakan sesuatu perihal *inner peace* atau kedamaian dari dalam. Di dalam adegan ini tidak dijelaskan secara langsung mengapa Grand Master Oogway berada di alam roh namun setelah melakukan penelitian dan analisa mendalam, maka dapat disimpulkan bahwa Grand Master Oogway sedang bersemedi sehingga roh Oogway dapat sampai ke dunia roh dan bertemu teman lamanya yaitu Kai yang telah lebih dulu berada di alam roh akibat kesalahan yang dilakukannya di masa lampau.

Ditemukan unsur antropomorfisme dalam adegan ini yaitu kura-kura yang bernama Grand Master Oogway dapat terbang dan bersemedi untuk mencari kedamaian dalam dirinya. Peneliti mendapatkan bahwa hal ini sejalan dengan unsur antropomorfisme yaitu perilaku dan emosi. Perilaku terbang yang dilakukan oleh Grand Master Oogway bukanlah hal yang normal dilakukan oleh seekor kura-kura sedangkan, emosi dalam adegan ini menggambarkan Grand Master Oogway yang sedang berusaha mencari kedamaian untuk dirinya.

2. Kai mengumpulkan Chi para Grand Master agar dapat kembali ke dunia

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER



Gambar 2.1 (1.52-2.45)

Batu giok yang telah dikumpulkan oleh Kai, dipasang di sebuah sabuk yang diikatkan di pinggulnya agar kekuatan dari batu giok tersebut selalu dapat diserap Kai dalam keadaan apapun yang membuatnya harus memakai kekuatan batu giok. Batu berwarna hijau tersebut menyimpan kekuatan besar dari para Grand Master yang berhasil ditangkap dan diubah menjadi batu giok oleh Kai dan kekuatan dari batu giok tersebut digunakan Kai untuk menyebarkan kejahatan dan keresahan di dunia.

Selanjutnya pada adegan ini, peneliti menemukan unsur karakter dan emosi Kai yang termasuk dalam antropomorfisme. Karakter Kai disini sangat keras dan berambisi untuk kembali ke dunia sehingga ia dapat membalaskan dendamnya. Sedangkan emosi disini digambarkan dengan caranya meluapkan kekesalan dan melakukan segala cara agar ambisinya terpenuhi.



Gambar 2.2 (2.53-3.34)

Di dalam dunia roh, Grand Master Oogway tak sengaja bertemu dengan Kai si banteng yang memiliki sifat bengis dan melakukan segala cara agar kemauannya dapat terpenuhi. Kai yang telah berniat untuk mengambil Chi milik Grand Master Oogway. Kai berkata jika dirinya membutuhkan Chi milik

Oogway agar dapat kembali ke dunia. Rencananya berhasil, Kai dapat mengambil Chi milik Oogway. Namun sebelum Oogway berubah menjadi batu giok, Oogway berkata jika akan ada master Kungfu yang mengalahkan Kai. Kai pun bertekad untuk menemukan calon master Kungfu tersebut dan mengalahkannya.

Unsur antropomorfisme yang ditemukan pada adegan ini adalah perilaku, karakter, dan emosi milik Kai dan Grand Master Oogway. Karakter Kai digambarkan dengan bengis dan tanpa ampun, sedangkan emosinya sangat murka dan berambisi untuk mengalahkan Grand Master Oogway dengan segala cara. Lalu, perilaku Kai dalam adegan ini yaitu menyerang Grand Master Oogway dengan senjata miliknya juga ditambah dengan kekuatan yang ia serap dari Chi milik Grand Master lainnya. Unsur antropomorfisme yang diperlihatkan oleh Grand Master Oogway yaitu perilakunya yang dengan sangat tenang melawan segala serangan yang diberikan oleh Kai. Grand Master Oogway juga menggambarkan karakter dan sifat yang tenang serta penuh perhitungan.

3. Po yang selalu bersama dengan rekan-rekan satu timnya dalam menjalankan misi



Gambar 3.1 (3.47 – 4.50)

Dalam setiap misi yang dijalani oleh Po si Panda enerjik, ia selalu ditemani oleh teman-temannya atau Furious Five yaitu Tigress si Harimau yang juga menjadi pemimpin dalam Furious Five, Monkey si monyet yang lincah, Viper si ular yang pandai menari dan tidak ragu untuk menggigit lawannya, Crane si bangau yang penuh dengan ambisi dan semangat, lalu Mantis si Belalang yang tak kenal takut. Pada misi di musim ketiga ini, hanya Tigress lah yang membantu Po karena Monket, Viper, Crane dan Mantis telah

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

diubah menjadi batu giok oleh Kai sehingga pada misi ini Po juga harus membebaskan seluruh kawan dan para Grand Master yang telah diubah menjadi batu giok oleh Kai.

Pada adegan ini terdapat unsur antropomorfisme yaitu karakter, emosi, dan perilaku yang dilakukan oleh kelima sahabat tersebut. Masing-masing karakter memiliki sifat dan emosi yang berbeda-beda namun satu sama lain kerap digambarkan saling membantu dan belajar kungfu bersama-sama, karakter mereka dibentuk dengan menonjolkan karakter loyal dan setia serta memiliki emosi saling menyayangi satu sama lain. Dalam adegan ini juga ditunjukkan bahwa mereka mahir dalam melakukan kungfu sebagaimana status mereka sebagai murid di salah satu perguruan kungfu.

4. Master Shifu menunjuk Po sebagai guru yang akan melatih rekan-rekannya



Gambar 4.1 (5.30 – 6.56)

Furious Five pun menuju ke kastil tempat mereka berlatih kungfu dengan master shifu. Namun, master shifu malah menunjuk Po untuk menggantikan tugasnya dalam melatih kungfu hari ini. Po pun dengan senang dan bangga atas ditunjuknya ia menjadi pelatih, namun hal itu tidak berlangsung lama. Latihan yang dipimpin Po tidak berjalan lancar, bahkan seluruh rekannya terluka karena kesalahan Po dalam memberikan arahan selama pelatihan. Hal ini menggambarkan bahwa Po masih harus banyak berlatih sebelum menjadi master shifu yang selanjutnya.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini yaitu perilaku dan emosi yang digambarkan dengan jelas. Pada adegan ini menggambarkan tiap karakter sedang

berlatih kungfu dengan arahan Po selayaknya seorang pemimpin. Po ditunjuk oleh Master Shifu untuk menggantikan dirinya sebagai pengajar di kelas dan Po dengan perasaan senangnya pun mengiyakan permintaan sang Master Shifu. Penggambaran emosi ketika Po ditunjuk untuk melatih teman-temannya yaitu terkejut, senang dan tidak percaya bahwa Po mendapatkan kesempatan untuk melatih teman-temannya dalam kelas Kungfu.



Gambar 4.2 (7.11 – 8.08)

Latihan yang dipimpin oleh Kai tidak berjalan lancar sesuai dengan harapan setiap orang, banyak yang memiliki luka di sekujur tubuhnya karena kejadian yang tidak mengenakan saat latihan seperti gagal melompat, terbakar, terguling dan sebagainya. Po pun merasa tidak enak dengan rekan-rekannya karena telah membuat mereka semua terluka dengan kegagalannya memimpin latihan pada hari itu yang membuat seluruh rekan-rekannya memiliki luka. Po pun meminta maaf secara langsung dan merasa dirinya belum siap untuk menjadi Master Shifu.

Unsur antropomorfisme yang digambarkan pada adegan ini yaitu emosi. Emosi yang ditunjukkan oleh Po yaitu merasa bersalah karena dirinya memberikan arahan yang kurang tepat sehingga mengakibatkan teman-temannya terluka selama latihan, sedangkan emosi yang dirasakan oleh teman-teman Po yaitu merasa kesal dan kecewa karena Po tidak berhasil memimpin jalannya latihan Kungfu. Karakter Po disini digambarkan sangat ceroboh sehingga membuat latihan yang ia pimpin tidak berjalan sebagaimana mestinya. Perilaku yang ditunjukkan oleh Po yaitu ia sontak meminta maaf kepada teman-temannya yang sudah penuh dengan luka dan cedera setelah latihan, Po juga berkali-kali menghindar dari Master Shifu karena merasa dirinya sudah gagal dalam mempertahankan kepercayaan Master Shifu.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

5. Kai berhasil kembali ke dunia dengan kekuatan Chi yang ia resap dari para Grand Master.



Gambar 5.1 (11.53 – 12.47)

Kai akhirnya berhasil kembali ke dunia setelah lama terjebak di dunia roh. Dengan kekuatan Chi para Grand Master yang telah ia serap dan gunakan agar dapat kembali ke dunia dan menguasainya. Kai si banteng berusaha untuk menyerap lebih banyak Chi agar kekuatannya terus bertambah dan dapat mengalahkan Po yang diketahui bahwa Po akan membebaskan para Grand Master yang menjadi batu giok. Kai harus mengalahkan Po agar semua usaha yang dilakukannya untuk menyerap Chi para Grand Master tidak sia-sia. Dalam scene ini digambarkan bahwa Kai muncul dari sebuah pusaran cahaya berwarna hijau tosca dengan aurora di langit. Kemudian seekor kelinci dan angsa yang sedang berkeburan melihat ke arah Kai muncul dengan sangat ketakutan. Sedangkan Kai terus mengintimidasi si kelinci dan angsa agar keduanya memberikan informasi mengenai lokasi Po sebelum akhirnya Kai mengerahkan para makhluk batu giok untuk mencari Po.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini yaitu emosi dan perilaku. Emosi yang ditunjukkan oleh Kai yaitu intimidasi dan kebengisan karena tujuan Kai untuk kembali ke dunia telah terwujud dan masih ada satu ambisi lagi yang belum terwujud yaitu menemukan Grand Master selanjutnya yaitu Po dan mengubah Chi Po menjadi batu akik dan menyerapnya. Sedangkan perilaku yang ditunjukkan oleh Kai yaitu agresif karena ia berhasil menakut-nakuti para kelinci yang sedang bercocok tanam di sekitarnya.

6. Po akhirnya bertemu dengan ayah kandungnya dan mengabadikannya lewat sebuah lukisan



Gambar 6.1(15-52 – 18.04)

Po akhirnya bersatu dengan ayahnya yang hilang karena sebuah kompetisi makan yang diadakan oleh salah satu pemilik restoran. Po pun akhirnya mengetahui bahwa si pemenang kompetisi adalah ayahnya karena si pemenang menyebutkan bahwa ia sedang mencari keberadaan anaknya dan fakta bahwa Po juga kehilangan ayahnya sejak kecil. Sontak keduanya pun berpelukan erat dan mulai mengobrol ringan. Hingga sebuah seniman babi melukis mereka untuk mengenang momen bahagia kembali bersatunya ayah dan anak setelah lama berpisah. Si seniman babi melukis mereka berdua yang tengah berpose dengan senyuman lebar, namun tidak menyadari bahwa ayah angkat Po atau Tuan Ping juga ikut berpose dan akhirnya turut tergambar dalam lukisan yang dibuat oleh seniman babi.

Unsur antropomorfisme pada adegan ini yaitu emosi dan perilaku. Pada adegan ini digambarkan bahwa perilaku seekor babi yang dapat menjadi seniman dan handal dalam bidang melukis sehingga dalam adegan ini ia melukiskan wajah dari Po dan ayahnya. Dengan demikian, emosi yang terjal di adegan ini yaitu haru dan bahagia karena Po dan ayahnya telah dipersatukan kembali dan mereka meminta tolong kepada salah seekor babi seniman untuk melukis wajah mereka berdua sebagai kenangan dan hadiah karena telah dipertemukan kembali.

7. Pasukan batu giok milik Kai akhirnya menyerang kastil

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER



Gambar 7.1 (23.15 – 25.10)

Pasukan batu giok milik Kai si banteng akhirnya sampai di kastil. Mereka menyerang dan merusak sebagian kastil dengan brutal sehingga mau tidak mau para Furious Five harus melawan mereka. Termasuk Po, Po meninggalkan ayahnya untuk sementara waktu sehingga dia bisa membantu rekannya dalam menghadapi para pasukan batu giok yang dikirimkan oleh Kai. Namun dengan kemampuan yang ia miliki sekarang, berkali-kali Po gagal dalam melawan para pasukan batu giok. Dengan sifatnya yang jenaka dan ceria, ia masih menyempatkan diri untuk meminta si babi seniman melukisnya sembari menyerang salah satu pasukan batu giok. Dengan kemampuannya yang belum berkembang, Po memanfaatkan barang-barang disekitarnya yang dapat membantunya untuk melawan para pasukan batu giok yang sedang menyerangnya seperti panic, bakpao, pengocok gula dan sebagainya.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini yaitu perilaku. Penggambaran perilaku masing-masing karakter disini sama-sama melakukan perlawanan terhadap serangan yang diberikan oleh pasukan batu giok milik Kai. Para Furious Five bersama Master Shifu menggunakan berbagai teknik kungfu demi melawan para pasukan begitupun sebaliknya dengan para pasukan yang terus menerus menyerang dengan menggunakan keahlian Kungfu. Sedangkan penggambaran emosi dalam adegan ini yaitu adanya perasaan marah, bengis, takut, dan cemas. Sedangkan penggambaran karakter para Furious Five dan Grand Master yaitu gigih dan pantang mundur, begitupun dengan para pasukan batu giok yang sama sekali tidak mau mengalah serta dipenuhi dengan marah.

8. Berkat pasukan batu giok, Kai menemukan lokasi Po dan Furious Five



Gambar 8.1 (25.11 – 25.52)

Penyerangan oleh para pasukan giok tidak hanya untuk merusak sebagian kastil dan membuat para penduduk resah, namun tujuan asli dari penyerangan tersebut ialah untuk mencari lokasi dimana keberadaan Po. Setelah para pasukan giok ditaklukan, terbongkar bahwa Kai dapat melihat kondisi dan situasi di kastil lewat mata para pasukan giok. Namun hal itu belum disadari oleh para penduduk dari Furious Five. Setelah mendapatkan lokasi Po, para pasukan batu giok pun ditarik kembali oleh Kai untuk kembali ke dirinya sebelum Kai harus melaksanakan misinya sendiri untuk mengalahkan Po agar Po tidak memiliki kesempatan untuk menyelamatkan para Grand Master yang telah ia serap Chi-nya dan dijadikan batu giok.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah karakter dan emosi. Karakter Kai disini digambarkan licik dan menghalalkan segala cara agar apa yang ia inginkan dapat terwujud. Kai menggunakan pasukan-pasukan batu gioknya untuk mencari tahu posisi Po berada. Sedangkan sifat ambisius yang dimiliki Kai sangat kental digambarkan pada adegan ini, tak hanya itu, sifat Po yang lugu dan mudah tertipu juga ditampilkan dengan sangat jelas. Maka dari itu Po sama sekali tidak menyadari kegagalan yang terjadi.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

9. Master Shifu dan Furious Five mencari tahu makhluk apa yang tadi menyerang mereka dan menemukan fakta baru mengenai para kumpulan panda



Gambar 9.1 (26.08 – 28.37)

Setelah kejadian penyerangan pasukan batu giok, Master Shifu mengajak Furious Five untuk ke perpustakaan dan mencari tahu apa yang telah terjadi dan makhluk apa yang telah menyerang mereka tadi. Master Shifu pun mencari data dan bahan bacaan apapun yang ditinggalkan oleh Grand Master Oogway. Ia menemukan gulungan kertas berisi gambaran cerita mengenai pengalaman masa lalu Grand Master Oogway dan Kai. Yang mengejutkan adalah fakta bahwa Grand Master Oogway dan Kai bersaudara dan berjuang bersama dalam sebuah perang. Namun Oogway terluka dan harus disembuhkan. Kai pun membawa Oogway ke perkampungan panda yang memiliki kekuatan Chi untuk menyembuhkan. Mulai saat itu Oogway belajar untuk mengendalikan Chi nya demi kebaikan. Berbeda dengan Kai, ia belajar Chi untuk menguasai seluruh kekuatan dan bertekad untuk menjadi pendekar paling kuat. Sejak saat itu, Oogway dan Kai menjadi musuh karena jalan mereka telah berbeda. Mereka berdua terlibat pergulatan serius yang menyebabkan Kai masuk ke dalam dunia roh. Berkat cerita yang ditinggalkan oleh Grand Master Oogway, mereka pun paham apa yang telah menimpa mereka dan bencana apa yang menunggu mereka. Semua orang sadar bahwa pasukan giok yang telah menyerang mereka adalah pasukan milik Kai.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini yaitu perilaku dan karakter. Perilaku Po dan teman-temannya serta Master Shifu disini sangat gelisah setelah penyerangan di kastil sehingga mereka memutuskan untuk ke perpustakaan dan membaca setiap buku disana untuk mencari tahu siapa yang

sebenarnya menyerang mereka. Dengan bantuan pengetahuan dari Master Shifu, mereka berhasil mengetahui bahwa Kai lah yang mengutus pasukan batu giok untuk menyerang kastil. Karakter yang ditunjukkan dalam adegan ini adalah karakter yang senantiasa waspada dengan serangan apapun dan mencoba untuk mencari tahu akar permasalahan sehingga mereka mendapatkan solusi atas masalah tersebut.



Gambar 9.4 (29.32 – 30.10)

Po dan ayahnya pun berinisiatif untuk pulang ke kampung panda dan belajar mengontrol Chi. Hal ini dilakukan karena hanya Po yang dapat mempelajari Chi karena ia seekor panda dan berharap bahwa ia dapat segera menguasainya agar dapat mengalahkan Kai. Po harus menguasai kekuatan Chi secepatnya karena sudah pasti Kai akan menyerang kembali dalam waktu dekat mengingat Kai telah mengetahui posisi dimana Po berada.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah perilaku dan karakter. Perilaku Po dan ayahnya yang memutuskan untuk kembali ke kampung panda demi mempelajari kekuatan untuk mengendalikan Chi. Hal ini dilakukan untuk melawan Kai yang semakin hari akan menjadi semakin kuat. Gambaran karakter dalam adegan ini yaitu tangguh dan selalu berusaha demi yang terbaik bagi dirinya dan orang lain dibuktikan dengan Po yang rela mempelajari kekuatan Chi demi mempertahankan kastil dan menyelamatkan teman-temannya.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

10. Po disambut dengan meriah di Kampung Panda.



Gambar 10.1 (33.28 – 38.19)

Po dan ayahnya akhirnya sampai di kampung panda, seluruh penduduk panda di kampung tersebut menyambut Po dengan sangat hangat seperti menyambut seorang saudara jauh yang kali ini kembali ke kampung halaman. Para penduduk kampung panda membuat perayaan khusus untuk menyambut Po dengan tari-tarian dan makanan lezat yang melimpah. Po juga diajarkan berbagai kebiasaan para panda yang belum diketahuinya seperti makan dengan tangan dan tidak menggunakan sumpit, lalu kebiasaan para panda untuk berguling-guling daripada berjalan kaki. Sebagian panda juga kerap menjatuhkan dirinya dari ketinggian dan berguling-guling.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah perilaku, emosi dan karakter. Perilaku digambarkan dengan para warga kampung panda menyiapkan jamuan khusus untuk menyambut kedatangan Po, jamuan itu antara lain makanan, tarian dan music. Emosi juga digambarkan dengan suka cita serta rasa syukur karena Po dan ayahnya telah dipersatukan kembali. Karakter tiap warga kampung panda sangat beraneka ragam, ada seseorang yang anggun dan lemah gemulai, ada panda yang terlihat sangat ceroboh, ada juga panda yang ramah dan mau berteman dengan Po.

11. Ayah Po menceritakan tentang Ibu Po kepada Po agar Po mengenal ibunya.



Gambar 11.1 (44.32 – 46.38)

Setelah menjalani hari-hari di kampung panda, Ayah Po mengajak Po ke dalam kamarnya dan memberinya sebuah foto yang menggambarkan Po kecil dan ibunya yang tengah tersenyum dengan lebar ke arah kamera. Ayah Po mulai menceritakan alasan mengapa sang ibu tidak lagi bersama mereka sekarang. Alasannya adalah ibu Po telah menjadi korban dalam penyerangan. Sang ibu menyelamatkan Po dengan meletakkan Po ke dalam suatu kotak agar ia tidak mudah ditemukan oleh orang-orang. Sedangkan sang ibu berhasil ditangkap dan menghilang hingga tidak ada kabar sampai sekarang. Digambarkan bahwa sang ibu lebih mementingkan keselamatan Po ketimbang keselamatannya sendiri. Ayah Po menceritakan kisah tentang istrinya pada anaknya agar anaknya paham seberapa besar pengorbanan sang ibu untuk anaknya. Dalam adegan ini, digambarkan bahwa panda memiliki perasaan yang sama dengan manusia yaitu rasa menyayangi satu sama lain dan menginginkan yang terbaik bagi seseorang yang berharga.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah emosi dan karakter. Dalam adegan ini tergambar jelas emosi dan perasaan dalam diri Po setelah sang ayah menceritakan alasan mengapa sang ibu tidak lagi bersama mereka. Perasaan sedih dan merasa bersalah pun turut dirasakan Po, namun sang ayah menenangkan Po dan memberikannya semangat dalam menjalani rintangan yang akan dijalani oleh Po. Gambaran karakter Po di adegan ini yaitu rapuh dan sangat menyayangi kedua orang tuanya, begitu juga ayah Po yang sangat menyayangi Po dan istrinya yang telah tiada.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

12. Kai dan pasukan batu gioknya kembali ke kastil lalu menyerang Master Shifu dan Furious Five



Gambar 12.1 (47.29 – 51.21)

Setelah mendapatkan lokasi dimana Po berada, Kai dan pasukannya segera menuju ke kastil dan menyerang Master Shifu dan Furious Five kecuali Po yang sudah ada di kampung Panda. Kai tidak tahu bahwa Po tidak berada di kastil melainkan di kampung Panda. Kai dan pasukannya pun menyerang kastil dan penduduknya dengan sangat brutal hingga pada akhirnya Kai menyerap Chi Furious Five serta Master Shifu yang secara otomatis merubah mereka menjadi batu giok.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah perilaku, sifat dan karakter. Perilaku dalam adegan ini yang menggambarkan antropomorfisme adalah dimana Kai dan para pasukan batu gioknya mulai menyerang dan merusak kastil. Ia dan para pasukannya merusak kastil dan menyerang penduduk yang berada di dekat kastil, termasuk teman-teman Po dan Master Shifu yang berhasil ditangkap Kai dan dijadikan batu giok sehingga Kai dapat menyerap Chi mereka. Sifat yang digambarkan adalah kejahatan, ambisius, dan bengis. Karakter Kai pada adegan ini tidak kenal ampun dan suka menebarkan terror.



Gambar 12.5 (49.56 – 50.04)

Hanya Tigress yang selamat dari penyerangan tersebut, Master Shifu menyuruhnya untuk bersembunyi dan memperingatkan Po serta kampung Panda bahwa Kai akan segera menuju kesana untuk menimbulkan kekacauan yang lebih besar. Dalam adegan ini ditunjukkan bahwa Kai si banteng dengan mudahnya mengalahkan seluruh penduduk kastil dengan kekuatan yang ia dapatkan dari Chi, ia bahkan sanggup melawan Master Shifu dengan mudah. Antropomorfisme dalam adegan ini adalah seluruh karakter mahir dalam melakukan kungfu sehingga mereka dapat melawan Kai dengan kemampuannya masing-masing.

Unsur antropomorfisme yang ada dalam adegan ini adalah emosi dan karakter. Tigress menjadi satu-satunya penduduk kastil yang masih bertahan dalam adegan ini. Emosi yang terkandung dalam adegan ini adalah ketegangan, cemas dan takut. Tigress harus mencari bala bantuan untuk menyelamatkan kastil dan teman-temannya. Karakter Tigress dalam adegan ini adalah tangguh dan berani, ia berani melangkah untuk mencari keberadaan Po dan menginformasikan bahwa Kai telah merusak kastil dan mengubah teman-temannya menjadi batu giok.

13. Tigress memperingatkan seluruh penduduk kampung panda dan Po tentang kedatangan Kai dan Po berusaha untuk melatih seluruh penduduk kampung panda untuk bersiap



Gambar 13.1 (51.29 – 57.53)

Mereka telah tahu fakta bahwa sebuah bencana besar akan datang tak lama lagi, seluruh penduduk panik dan mulai bersiap untuk meninggalkan perkampungan. Begitu juga dengan Po yang menanggung beban berat untuk melawan Kai. Ia berlatih dengan sekuat tenaga, namun Tigress menilai bahwa latihannya percuma karena dinilai Po hanya

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

berlatih dan tidak mengetahui dasar-dasarnya. Latihan tersebut hanya akan menguras tenaga Po padahal Po harus menggunakan tenaganya sebaik mungkin dalam melawan Kai.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah perilaku, emosi dan karakter. Perilaku Po setelah mendengar bahwa kastil telah dirusak dan Kai kini telah dalam perjalanan ke kampung panda adalah memutuskan untuk berlatih sekuat tenaga dalam melindungi kampung panda dan menyelamatkan teman-temannya. Emosi yang terkandung dalam adegan ini adalah rasa cemas dan khawatir yang tidak hanya dirasakan oleh Po namun juga dirasakan oleh seluruh penduduk kampung panda. Karakter Po yang pekerja keras sangat menonjol pada adegan ini, ia sadar bahwa kemampuannya masih jauh dari kata bagus sehingga ia memutuskan untuk segera berlatih dan menyiapkan diri.



Gambar 13.2 (58.47 – 1.2.52)

Keraguan akan kemampuan dirinya pun datang dan membuatnya semakin resah, namun ayah Po dan Tuan Ping datang untuk memberikan dorongan support moral dan tenaga. Mereka mengajak seluruh penduduk kampung panda untuk turut membantu Po dalam perlawanan melawan Kai. Po pun menyarankan seluruh penduduk untuk melatih apa yang telah menjadi kelebihan mereka seperti berguling, melemparkan diri sendiri, menari tali, bermain jengga dan lain sebagainya. Hal itu dinilai akan membantu Po dalam menghadapi Kai. Semua yang bisa mereka lakukan saat itu akan dilakukan dengan semaksimal mungkin demi keselamatan keluarga dan seluruh penduduk kampung Panda. Seluruh penduduk dari muda hingga tua turut mempersiapkan diri dalam perlawanan ini dengan maksimal demi kebaikan seluruh warga.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah emosi dan karakter. Emosi dalam adegan ini digambarkan dengan dukungan yang diberikan oleh seluruh penduduk kampung panda kepada Po yang akan membantu mempertahankan kampung dari serangan Kai. Karakter ayah Po yang mengajak seluruh penduduk untuk membantu Po dalam berjuang juga turut ikut andil besar, ayah Po memberikan gambaran karakter seorang ayah yang rela memberikan apapun untuk anaknya dan selalu mendukung sang anak.

14. Kai dan pasukannya menyerang kampung Panda dan Po akhirnya berhadapan langsung dengan Kai



Gambar 14.1 (1.4.11 – 1.10.04)

Kai membawa sepasukan batu gioknya untuk menyerang perkampungan panda, namun dengan persiapan yang matang dan strategi yang tidak dapat ditebak, para panda masih bisa menangani segala serangan yang diberikan oleh para pasukan batu giok. Dengan seluruh pelatihan yang diberikan oleh Po dan Tigress, semua strategi dan rencana yang dibangun dapat berjalan dengan lancar. Semua pasukan giok dapat ditangani oleh para panda dengan baik dan tak ada yang perlu dicemaskan, kecuali fakta bahwa Po harus melawan Kai saat itu juga. Po pun akhirnya mendapatkan kesempatan untuk melawan Kai satu lawan satu. Namun melawan Kai adalah sebuah hal yang tidak mudah mengingat fakta bahwa Kai telah menyerap Chi milik banyak Grand Master, itu berarti kekuatan Kai telah bertambah seiring semakin bertambahnya batu giok yang ia punya. Adegan ini menunjukkan bahwa dua karakter hewan yang sedang beradu kekuatan dengan unsur antropomorfisme bahwa mereka menggunakan kungfu dalam melawan satu sama lain yang dalam dunia nyata bahwa kungfu hanya dapat dilakukan oleh manusia.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah karakter dan perilaku. Karakter dari Kai yang tidak kenal takut dan mengintimidasi lawan sedangkan Po yang selalu mempunyai cara untuk melawan. Perilaku Kai dalam adegan ini menggambarkan kebangisan yang selalu ditunjukkannya untuk mengintimidasi lawan dengan memamerkan jumlah batu giok Chi yang sudah ia serap sehingga menandakan bahwa Kai telah menjadi semakin kuat setiap hari. Perilaku Po yang tetap tenang dalam menyikapi setiap serangan Kai membuatnya dapat dengan mudah mempelajari kondisi.

15. Po berhasil mengirim Kai kembali ke dunia roh dan para Panda membantu Po di situasi yang sulit.



Gambar 15.1 (1.10.08 – 1.11.49)

Sebuah ide terlintas dalam benak Po, ide tersebut adalah memulangkan Kai ke alam asalnya yaitu alam roh. Dengan sebuah sihir “skadoosh” yang ia pelajari dari Grand Master Oogway. Po telah mencoba sihir ini berkali-kali namun gagal, tetapi saat ini ia yakin bahwa sihirnya akan bekerja dengan maksimal. Po dapat mengembalikan Kai ke alam roh yang tentu saja membuat Kai geram dengan perbuatan Po.

Unsur antropomorfisme yang ada dalam adegan ini adalah emosi dan karakter. Emosi yang digambarkan dalam adegan ini yaitu keputusan Po ketika hampir kalah dari serangan Kai, namun dengan keajaiban ia mendapatkan sebuah ide sehingga Po dapat optimis untuk dapat mengalahkan Kai. Kai yang sudah sombong dan mengagung-agungkan kekuatannya pun seketika ditaklukkan oleh Po. Karakter Po dalam adegan ini adalah tidak kehabisan akal untuk menyelesaikan sesuatu sedangkan karakter Kai menggambarkan sosok yang mudah puas.



Gambar 15.2 (1.11.58 – 1.14.03)

Kai segera menyerang Po dengan sangat brutal hingga menjebak Po dengan rantai yang ia gunakan untuk membelit tubuh Po sehingga ia tidak dapat bergerak ataupun memberikan perlawanan apapun. Kai tidak akan menyia-nyiakan kesempatan untuk mengubah Po menjadi batu giok dan menyerap semua Chiya saat keadaan Po tidak berdaya dan lemah. Perlahan cahaya hijau pun merayapi tubuh Po hingga sampai di leher. Hal itu ditandai dengan kelopak bunga ada tempat terakhir Po dan Kai hilang mulai bertebaran dan cahayanya meredup, Ayah Po sangat cemas akan keadaan anaknya sehingga mengerahkan seluruh penduduk kampung panda untuk membantu Po. Mereka perlahan-lahan mencoba untuk menyalurkan Chi masing-masing pada cahaya dan kelopak bunga dan usaha tersebut pun berhasil. Mereka berhasil menyalurkan Chi nya pada kelopak bunga yang membuat Po kembali kuat sehingga dapat melawan cahaya hijau batu giok yang sebentar lagi menutupi seluruh tubuhnya dan membuatnya berubah menjadi batu giok. Berkat kekuatan Chi para panda, Po berhasil lolos dari jeratan rantai milik Kai dan tidak menjadi batu giok. Begitu juga dengan para Panda yang tidak percaya bahwa mereka kembali dapat mengendalikan Chi pada diri mereka sendiri. Chi tersebut tersalurkan dengan sangat baik untuk membantu Po yang tengah dalam masa sulit. Para Panda kini mulai paham bagaimana cara mengendalikan Chi milik mereka setelah berabad-abad mereka kehilangan kemampuan tersebut walaupun kemampuan mengendalikan Chi hanya dapat dilakukan oleh Panda namun secara aneh kemampuan tersebut menghilang begitu saja dan berkat Po, mereka kembali mendapatkan kemampuan itu kembali.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah perilaku, emosi dan karakter. Perilaku yang digambarkan oleh Kai dan Po adalah mereka kembali ke alam dunia lain dan saling menyerang satu sama lain dengan menggunakan teknik Kungfu. Sedangkan emosi yang digambarkan oleh Kai yaitu amarah dan hasrat ingin segera mengalahkan Po, begitupun dengan Po yang tidak ingin diam saja. Po juga menyimpan amarah kepada Kai yang sudah merusak dan mengubah teman-temannya menjadi batu giok. Karakter Kai dan Po dalam adegan ini adalah saling kuat dan penuh keinginan untuk mengalahkan satu sama lain.

16. Dengan bantuan Chi, Po menjadi Dragon Warrior sekaligus mampu melawan Kai



Gambar 16.1 (1.14.14 – 1.16.16)

Setelah Po terbebas dari jeratan rantai milik Kai, ia pun terhempas dan secara ajaib sosoknya kini berubah mengenakan pakaian khas kungfu dengan kilatan cahaya membentuk sosok naga yang sangat besar dan naga itu selalu menirukan apa yang dilakukan oleh Po. Selayaknya seorang teman yang selalu menemani, naga tersebut juga turut menghajar Kai habis-habisan seolah naga itu turut menyimpan dendam kepada Kai karena telah menjerat temannya dengan rantai dan hampir mengubahnya menjadi batu giok. Naga tersebut pun melontarkan Kai kesana kemari hingga membentur banyak batu besar.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah perilaku, emosi dan karakter. Kekalahan yang dirasakan oleh Kai membuatnya sangat emosi, marah dan merasa seluruh rencananya gagal. Sedangkan emosi yang dirasakan Po adalah kepuasan karena telah mengalahkan Kai. Hal ini membuat Kai semakin ingin membalaskan dendamnya. Perilaku yang ditunjukkan oleh Kai dan Po adalah mereka saling bertarung demi mengalahkan lawan mereka

masing-masing, tentu dengan menggunakan teknik Kungfu. Karakter dari Po dan Kai dalam adegan ini adalah sama-sama berambisi untuk mengalahkan satu sama lain sehingga apa yang menjadi tujuannya akan terwujud.



Gambar 16.2 (1.16.21 – 1.16.59)

Pada akhirnya Kai dibebaskan sejenak untuk menerima bencana besar. Po memberinya Chi yang sangat banyak dan melampaui kapasitas Chi yang bisa diterima oleh Kai. Sehingga hal itu membuat tubuhnya tidak kuat dan secara ajaib melepaskan batu-batu giok yang ia letakkan di tubuhnya dan perlahan tubuhnya mulai bercahaya dengan terang. Dalam hitungan detik, tubuh Kai telah hilang setelah cahaya Chi mulai meredup. Dan dengan menghilangnya Kai, itu berarti Kai kembali ke dunia roh dan tak akan dapat kembali lagi. Selain itu, Po berhasil menjadi master kungfu dengan membawa keistimewaan para Panda yaitu dengan kekuatan alamiahnya dalam mengontrol Chi.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah perilaku, karakter dan emosi. Perilaku yang digambarkan oleh Po adalah dimana ia berusaha semaksimal mungkin untuk mengalahkan Kai dengan kekuatan dan kemampuan Kungfunya, Kai pun akhirnya kalah karena serangan bertubi-tubi dari Po dan mengakibatkan seluruh kekuatan Chi nya terlepas. Karakter yang digambarkan oleh Po adalah pantang menyerah dan selalu melakukan yang terbaik, sedangkan Kai menggambarkan perilaku yang cepat puas hati dan sombong. Emosi yang ada dalam adegan ini adalah ketegangan, amarah, terkejut dan puas.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

17. Dengan keberhasilan Po melawan Kai, Po dapat membebaskan para tawanan yang menjadi batu giok dan bertemu dengan Grand Master Oogway di alam roh lalu kembali dengan selamat ke dunia.



Gambar 17.1 (1.17.06 – 1.17.36)

Setelah berjuang dengan sangat keras untuk melawan Kai ditambah dengan dorongan kekuatan Chi yang disalurkan oleh para rekan-rekan di kampung panda, Po berhasil mengalahkan Kai dengan kekuatan Chi maha dahsyat yang juga dapat menjelma menjadi sosok naga besar yang terlihat sebagai Po namun dalam sosok naga. Po juga berhasil mengunci dan mengirimkan Kai kembali ke alam roh dan bukan hal mudah untuk Kai melarikan diri lagi dari alam roh. Tak hanya itu, seluruh Grand Master dan rekan-rekannya dari kastil yang menjadi batu giok pun satu persatu kembali ke wujud semula dan tidak lagi menjadi batu giok hijau, hal itu dapat terjadi karena Chi yang ada dalam diri Kai terlampaui banyak sehingga batu giok pun secara ajaib terlepas dari tubuhnya.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah perilaku, karakter dan emosi. Unsur antropomorfisme perilaku yang nampak pada adegan ini adalah ketika satu persatu batu giok berubah wujud menjadi bentuk tubuh yang semula. Teman-teman Po yang dijadikan batu giok oleh Kai pun kembali ke wujud semula. Karakter yang nampak pada adegan ini adalah karakter penuh kasih sayang antar sesama penduduk kastil, grand master, dan penduduk kampung panda yang turut membantu. Emosi yang digambarkan pada adegan ini adalah rasa haru dan bersyukur pula bercampur cemas dengan keadaan Po.



Gambar 17.2 (1.17.45 – 1.20.15)

Dan hal itu memang terbukti berhasil dan strategi tersebut membuat Po berhasil mengalahkan Kai dengan mudah. Dengan keberhasilan mutlak yang ditorehkan oleh Po, ia berhasil menemui Grand Master Oogway di dalam dunia roh yang tentunya berbeda dengan dunia yang ditinggali oleh Kai. Dunia roh yang ditinggali oleh Grand Master Oogway sangat indah dan penuh dengan kerlap-kerlip emas di berbagai sudut. Bahkan terlihat sebuah pohon sakura yang mekar dengan bunga-bunga yang indah serta kelopak yang berhamburan sebagian berjatuhan sehingga menambah kesan indah di dunia roh yang ditinggali oleh Grand Master Oogway. Po berkali-kali memuji keindahan tersebut bahkan ia hampir jatuh cinta dengan dunia roh yang ditinggali oleh Grand Master Oogway, namun ia harus kembali ke dunianya untuk melindungi seluruh rekan-rekan dan perkampungan panda yang telah membantunya dalam misi kali ini.

Unsur antropomorfisme yang ada dalam adegan ini adalah perilaku, karakter dan emosi. Perilaku yang termasuk antropomorfisme adalah ketika Grand Master Oogway mengajak Po untuk menaiki sampan dan ia mulai mendayung. Karakter Grand Master Oogway digambarkan sangat bijak dan penuh perhitungan, ia memberikan pesan-pesan bijak kepada Po dan memberikannya ucapan terima kasih karena telah mengalahkan Kai dan melindungi dunia. Emosi yang digambarkan dalam adegan ini adalah rasa haru, bangga, bersyukur dan penuh kebahagiaan.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER



Gambar 17.3 (1.20.17 – 1.20.57)

Po memanfaatkan kesempatan ini untuk terus menyerang Kai yang telah kehilangan banyak kekuatannya sehingga peluang berhasil Po akan lebih besar. Dengan secara ajaib, Po pun kembali ke dunianya dan disambut dengan sangat meriah. Semua orang merasa sangat lega dan bahagia dengan kembalinya Po. Bahkan Po juga mendapatkan tongkat sakti milik Grand Master Oogway yang memang diberikan langsung oleh beliau. Ayahnya langsung memeluknya dengan sangat erat seolah ia tak mau lagi kehilangan Po untuk kedua kalinya.

Unsur antropomorfisme pada adegan ini adalah emosi dan karakter. Emosi yang ditunjukkan pada adegan ini terlebih oleh ayah Po adalah bersyukur dan lega karena anaknya telah kembali dengan keadaan tanpa luka serta tidak ada kurang apapun. Karakter yang ditunjukkan oleh ayah Po adalah penyayang seperti ayah pada umumnya, ia mengkhawatirkan anaknya yang sedang melawan Kai namun perasaan khawatir itu sirna ketika melihat anaknya telah kembali dan berhasil mengalahkan Kai.

18. Po resmi menjadi Dragon Warrior dan mengajarkan Kungfu pada seluruh penduduk di perkampungan panda sekaligus melatih kemampuan Chi.



Gambar 18.1 (1.21.22 – 1.23.11)

Banyak hal telah dilalui oleh Furious Five dan para penduduk perkampungan panda, kini mereka sadar bahwa kemampuan seorang panda mengontrol Chi adalah sebuah kemampuan yang dapat dilakukan oleh seluruh orang termasuk panda yang memang kemampuan tersebut menjadi kelebihan mereka dan mereka bangga dengan kemampuan tersebut. Namun mereka kehilangan kemampuan tersebut sangat lama dan tidak seorang pun dapat melakukan kemampuan pengontrolan Chi tersebut hingga saat Po datang. Semuanya berubah ke situasi yang lebih baik dan kemampuan tersebut kembali muncul akibat rasa peduli dan saling mengasihi sebagai antar panda dan sebagai rekan. Tak hanya sampai di situ, Po juga memberikan dampak positif lainnya pada para penduduk kampung panda. Setelah resmi menjadi Master Shifu, Po memutuskan untuk ikut membantu mengajarkan Kungfu pada seluruh penduduk dan rekan-rekannya agar mereka semua mampu melakukan Kungfu dengan baik juga sekaligus mengontrol Chi dari dalam tubuh dengan maksimal.

Unsur antropomorfisme dalam adegan ini adalah perilaku, emosi dan karakter. Perilaku yang digambarkan adalah seluruh penduduk kampung panda dan penduduk kastil bersama-sama berlatih Kungfu dengan arahan dari Po. Emosi yang digambarkan yaitu rasa bangga, bahagia dan bersyukur karena hadirnya Po sebagai seorang Grand Master membawa ilmu baru di dunia Kungfu. Karakter yang ditunjukkan oleh Po adalah tetap ramah dan tidak sombong walaupun ia sudah menjadi Grand Master dan dapat menguasai kemampuan pengendalian Chi. Karakter yang digambarkan oleh para penduduk kampung panda dan penduduk kastil adalah senang belajar hal baru sehingga seluruhnya berusaha agar dapat menguasai kekuatan Chi sama seperti Po.

KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3*

1. Tidak Percaya Diri

师父：今天将是我的最后一堂课。

Shifu : Jīntiān jiāng shì wǒ de zuìhòu yītáng kè.

Shifu : Hari ini akan jadi kelas terakhirku.

阿宝：你的最后...？等等！我都不知道你病了！

虽然你看上去是有点...

À bǎo : Nǐ de zuìhòu...? Děng děng! Wǒ dū bù

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

zhīdào nǐ bingle! Suīrán nǐ kàn shàngqù shì yǒudiǎn...
Po : Kelas terakhir? Tunggu! Aku tak tahu guru sakit!
Walau guru terlihat sedikit...

师父 : 我没病。

Shīfu : Wǒ méi bìng.

Shifu : Aku tidak sakit.

阿宝 : 健康, 有点健康, 应该说很健康。

Ā bǎo : Jiànkāng, yǒudiǎn jiànkāng, yīnggāi shuō hěn jiànkāng.

Po : Sehat, sedikit sehat, sangat sehat malahan.

师父 : 之所以是最后一课...是因为接下来 负责你们训练的将会是神龙大侠。

Shīfu : Zhī suǒyǐ shì zuìhòu yī kè...Shì yīnwèi jiē xiàlái fùzé nǐmenxùnliàn de jiāng huì shì shénlóng dà xiá.

Shifu : Kelas terakhirku, karena mulai sekarang...

Kalian akan dilatih oleh Kesatria Naga.

阿宝 : 什么? 我来教? 为什么不是娇虎? 她总是喜欢吆喝 别人做这个做那个。

Ā bǎo : Shénme? Wǒ lái jiào? Wèishéme bùshì jiāo hǔ? Tā zǒng shì xīhuān yāohè biérén zuò zhège zuò nàgè.

Po : Apa? Aku? Jadi guru? Mengapa bukan Tigres?
Dia tahu yang harus dilakukan.

Tidak percaya diri merupakan sifat ketika seseorang merasa tidak mampu dalam melakukan sesuatu. Di dalam film Kung Fu Panda 3 karakter tidak percaya diri ditunjukkan oleh karakter utama yaitu Po. Tergambar jelas bahwa Po tidak percaya diri ketika dirinya ditunjuk untuk menggantikan Master Shifu mengajar di kelas latihan Kungfu. Pada menit 06.50-07.34), Master Shifu mengutus Po untuk menggantikan dirinya, namun Po berkata, “Apa? Aku? Jadi guru? Mengapa bukan Tigress? Dia tahu yang harus dilakukan.” Master Shifu mengundurkan diri sebagai pelatih untuk sang kesatria naga dan lima kesatria. Po pun ditunjuk untuk melatih kelima kesatria yang ada namun Po berfikir bahwa kenapa dirinya yang ditunjuk untuk melatih kelima kesatria yang sudah sangat hebat. Dengan ketidakpercayaan diri yang dia miliki, ia takut untuk mengiyakan permintaan dari Master Shifu walaupun Master Shifu sangat yakin bahwa hanya Po lah yang bisa menggantikan dirinya.

师父 : 气的运用需要自我修炼。乌龟曾在一个山洞里打坐 整三十年只为弄清一个问题... 我是谁? 我是谁? 如果你能安静五分钟让我说完就好了。

Shīfu : Qì de yùnyòng xūyào zìwǒ xiūliàn. Wūguī céng zài yīgè shāndòng lǐ dǎzuò zhěngzhěng sānshí nián zhǐ wèi nòng qīng yīgè wèntí... Wǒ shì shéi? Wǒ shì shéi? Rúguǒ nǐ néng ānjìng wǔ fēnzhōng ràng wǒ shuō wán jiù hǎole.

Shifu : Pengendalian Chi memerlukan pengendalian diri. Oogway bermeditasi dalam gua selama 30 tahun menanyakan satu pertanyaan... Siapa aku? Siapa aku? Aku beruntung jika punya waktu 5 menit lagi sebelum kau mengganggu.

阿宝 : 所以我现在要找个山洞呆上三十吗?

Ā bǎo : Suǒyǐ wǒ xiànzài yào zhǎo gè shāndòng dāi shàng sānshí nián ma?

Po : Jadi aku harus bermeditasi selama 30 tahun di gua?

师父 : 总归要的 当你完成授课的时候。

Shīfu : Zǒngguī yào de dāng nǐ wánchéng shòukè de shíhòu.

Shifu : Sebenarnya, setelah kau mampu menjadi guru.

阿宝 : 授课? 我根本不可能做到像你样。

Ā bǎo : Shòukè? Wǒ gēnběn bù kěnéng zuò dào xiàng nǐ zhèyàng.

Po : Jadi guru? Tak mungkin aku bisa menjadi sepertimu.

Pada menit 12.11 sampai 13.16 terdapat percakapan Master Shifu dan Po yang juga menggambarkan karakter Po yang tidak percaya diri. Po telah gagal dalam melatih kelima kesatria kawannya, sehingga semakin menipis kepercayaan diri di dalam dirinya. Po kemudian memilih untuk mengungkapkan keraguannya kepada Master Shifu dan mengungkapkan bila dirinya belum benar-benar layak dan siap menjadi seorang guru untuk saat ini.

2. Optimis

虎妞 : 我见过天煞, 我知道他的本事何。

Hǔ niū : Wǒ jiànguò tiān shā, wǒ zhīdào tā de běnshì rúhé.

Tigres : Aku pernah menghadapi Kai, aku melihat apa yang bisa dia lakukan.

阿宝 : 但他还没领略过我的本领。

Ā bǎo : Dàn tā hái méi lǐnglüèguò wǒ de běnlǐng.

Po : Tapi dia belum melihat apa yang bisa kulakukan.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

虎妞：无须铁指扣？

Hǔ niū：Wúxū tiě zhǐ kòu？

Tigres：Jurus jari Wuxi？

阿宝：这是我的绝招。我只需要找到 煞，捏住他的手指，然后走你，他就能回灵界。

Ā bǎo：Zhè shì wǒ de juézhāo。Wǒ zhǐ xūyào zhǎodào tiān shā, niē zhù tā de shǒuzhǐ, rán hòu zǒu nǐ, tā jiù néng gǔn huí líng jiè。

Po：Ini jurus terbaikku. Aku harus mendekati Kai, memegang jarinya, lalu skadoosh, dia kembali ke dunia roh.

虎妞：他有一支翡翠军团。他们见过 一切他都能够感知。所以你根本无法抓住他的把柄。你没法近他身。

Hǔ niū：Tā yǒuyī zhī fěicuì jūntuán。Tāmen jiànguò de yīqiè tā dōu nénggǎn gǎnzhī。Suǒyǐ nǐ gēnběn wúfǎ zhuā zhù tā de bǎibǐng。Nǐ méi fǎ jìn tā shēn。

Tigres：Dia punya pasukan kesatria Giok. Segala yang mereka lihat dia juga melihatnya, kau tak bisa menyelip dibelakangnya.

阿宝：这招会管用的。

Ā bǎo：Zhè zhāo huì guǎnyòng de。

Po：Ini harus berhasil.

Pada menit 01:07:44 hingga 01:08:29 terdapat adegan yang menggambarkan bahwa Po adalah sosok yang sangat optimis dan mulai mempercayai apa yang ia percayai. Tigres telah mengingatkan bahwa Kai sangat kuat sehingga Po mungkin saja tidak bisa melawan Kai dengan kemampuannya yang sekarang. Namun Po percaya bahwa ia bisa melawan Kai dengan kemampuannya, Po akan melakukan apa saja demi mengalahkan Kai yang telah merubah teman-temannya menjadi batu giok dan merusak kastil tempatnya berlatih Kungfu. Tigres tidak berniat untuk meremehkan kemampuan Po, melainkan Tigres mencemaskan keadaan Po dan ingin Po untuk mencari jalan lain.

3. Sopan dan Lugu

阿宝：噢不是师父。我不能打师父啊。

Ā bǎo：Ō bùshì shīfu。Wǒ bùnéng dǎ shīfu a。

Po：Oh tidak, guru Shifu. Aku tak bisa memukul Shifu.

平先生：我能。

Píng xiānshēng：Wǒ néng。

Mr. Ping：Aku bisa.

李山：我也能。

Lǐ shān：Wǒ yě néng。

Lishan：Aku juga bisa.

Pada menit 01:18:57 sampai 01:19:22 terdapat adegan disaat pasukan batu giok menyerang perkampungan panda, secara tiba-tiba seorang pasukan batu giok yang ternyata adalah Shifu menyerang Po. Sontak Po menghindar dari serangan yang diberikan oleh Shifu dan berkata “Oh tidak, guru Shifu. Aku tak bisa memukul Shifu.” Hal tersebut didasari karena Shifu adalah guru Po yang mengajari Kungfu kepada Po dan teman-teman Po di kastil. Walaupun kini sang guru sudah menjadi musuhnya, namun ia tetap berlaku sopan kepada Shifu karena dirinya sadar bahwa yang kini menyerangnya bukan Shifu yang ia kenal melainkan sosok lain yang jahat.

4. Ceroboh

平先生：而且加的不是浴盐反而加了四川辣椒面。

Píng xiānshēng：Érqiě jiā de bùshì yù yán fǎn'ér jiāle sīchuān làjiāo miàn。

Mr. Ping：Bukannya menambahkan garam mandi ke air, kau menambahkan bubuk merica szechuan.

阿宝：啥四川辣椒面？噢噢我白嫩的小屁股。

好啦，我是有心事。

Ā bǎo：Shà sīchuān làjiāo miàn？Ō ō wǒ báinèn de xiǎo pìgu。Hǎo la, wǒ shì yǒu xīnshì。

Po：Szechuan apa？Oh,oh, burungku. Baik, ya aku dapat masalah.

Pada detik 16:17-17-14 menggambarkan jika Tuan Ping tengah mengingatkan Po bahwa Po telah menuangkan bubuk merica Szechuan ke air mandinya alih-alih menuangkan garam mandi untuknya membersihkan diri. Akhirnya Po pun merasa kepanasan karena efek dari bubuk merica yang ia tuangkan ke air mandinya. Jika tanpa bantuan Tuan Ping, bisa saja Po kepanasan dan terluka akibat kecerobohan yang dirinya lakukan sendiri.

5. Rela Berkorban

天煞：而你哈哈哈哈哈。你真的以为你能把我打回灵界吗？你只不过是愚蠢的凡人。

Tiān shā：Ér nǐ hāhāhā hā。Nǐ zhēn de yǐwéi nǐ néng bǎ wǒ dǎ huí líng jiè ma？Nǐ zhǐ bùguò shì yúchǔn de fánrén。

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

Kai : Dan kau hahahaha. Kau mengira bisa mengirimku kembali ke dunia roh? Dasar kau kaum fana bodoh!

阿宝 : 只对凡人有效。你说的对我没法打你回那里。但我可以带你过去, 那是什么?

Ā bǎo : Zhǐ duì fánrén yǒuxiào. Nǐ shuō de duì wǒ méi fǎ dǎ nǐ huí nǎlǐ. Dàn wǒ kěyǐ dài nǐ guòqù, nà shì shénme?

Po : Jurusnya hanya berfungsi ke kaum fana. Kau benar, aku tak bisa mengirimmu kesana. Tapi aku bisa membawamu kesana. Apa itu?

天煞 : 噢什么?

Tiān shā : Ō shénme?

Kai : Oh apa?

虎妞 : 阿宝!

Hǔ niū : Ā bǎo!

Tigres : Po!

李山 : 儿子。

Lǐ shān : Érzi.

Lishan : Nak.

阿宝 : 走你。

Ā bǎo : Zǒu nǐ.

Po : Skadoosh.

李山和平先生 : 儿子。

Lǐ shān hé píng xiānshēng : Érzi.

Lishan dan Mr. Ping : Nak.

天煞 : 不。

Tiān shā : Bù.

李山 : 怎么回事? 阿宝去哪了?

Lǐ shān : Zěnmé huí shì? Ā bǎo qù nǎle?

Lishan : Apa? Apa yang terjadi? Dimana Po?

虎妞 : 他带走了天煞也救了我们。

Hǔ niū : Tā dài zǒule tiān shā yě jiùle wǒmen.

Tigres : Dia membawa Kai pergi, dia menyelamatkan kita.

Adegan ini dimulai 01:22:36 hingga 01:24:00.

Adegan yang menceritakan bahwa Po adalah sosok yang rela berkorban adalah disaat Po rela menuju ke alam arwah untuk menyelamatkan teman-teman dan penduduk perkampungan panda. Tigress berkata, “Dia membawa Kai pergi, dia menyelamatkan kita.” Sebagai tanda bahwa sosok Po yang rela berkorban untuk keselamatan banyak orang sangat ditonjolkan pada adegan ini. Dengan mantra “Skadoosh” Po dapat mengirimkan Kai kembali ke alamnya dan

tidak melukai teman-temannya lagi meskipun nyawa Po sendiri yang menjadi taruhannya.

6. Bertanggung Jawab

阿宝 : 但你们都不会功夫啊。

Ā bǎo : Dàn nǐmen dōu bù huì gōngfū a.

Po : Tapi kalian tak tahu Kung Fu.

李山 : 你可以教我们啊。

Lǐ shān : Nǐ kěyǐ jiào wǒmen a.

Lishan : Maka ajarilah kami.

阿宝 : 什么? 我教不了你功夫。我连娇虎都教不了。而她还是功夫高手。

Ā bǎo : Shénme? Wǒ jiào bùliǎo nǐ gōngfū. Wǒ lián jiāo hǔ dōu jiào bù le. Ēr tā háishi gōngfū gāoshǒu.

Po : Apa? Aku tak bisa mengajarimu Kung Fu. Aku bahkan tak bisa mengajari Tigres. Padahal dia sudah menguasai Kung Fu.

李山 : 阿宝, 我知道我现在是你最不愿信任的人。但你必须相信我, 我们能做到。我们可以学会功夫, 我们可以变成你那样。

Lǐ shān : Ā bǎo, wǒ zhīdào wǒ xiànzài shì nǐ zuì bù yuànxīnrèn de rén. Dàn nǐ bīxū xiāngxìn wǒ, wǒmen néng zuò dào. Wǒmen kěyǐ xuéhuì gōngfū, wǒmen kěyǐ biàn chéng nǐ nàyang.

Lishan : Po, aku tahu ayah orang terakhir yang bisa kau percaya. Tapi kau harus mempercayai ayah. Kita bisa melakukan ini. Kami bisa belajar Kung Fu.

Kami bisa jadi seperti dirimu.

阿宝 : 你刚说什么?

Ā bǎo : Nǐ gāng shuō shénme?

Po : Apa yang ayah katakan?

李山 : 呃, 我们能做到?

Lǐ shān : È, wǒmen néng zuò dào?

Lishan : Uh.. kita bisa melakukan ini?

阿宝 : 不是。

Ā bǎo : Bùshì.

Po : Tidak.

李山 : 我们可以学会功夫?

Lǐ shān : Wǒmen kěyǐ xuéhuì gōngfū?

Lishan : Kami bisa belajar Kung Fu?

阿宝 : 后面一句。

Ā bǎo : Hòumiàn yījù.

Po : Setelah itu?

李山 : 呃, 我...我们可以变成你那样。

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

Lǐ shān : È, wǒ... Wǒmen kěyǐ biàn chéng nǐ nà yàng.

Lishan : Uh.. kami bisa jadi seperti dirimu?

阿宝 : 没错。

Ā bǎo : Méi cuò.

Po : Ya.

李山 : 我们真能做到吗?

Lǐ shān : Wǒmen zhēnnéng zuò dào ma?

Lishan : Benarkah?

阿宝 : 不, 你们做不到! 但你们不必像我。师父当初就是这个意思我不必把你们变成另一个我。

我要做的是激发你们自身的潜能。

Ā bǎo : Bù, nǐmen zuò bù dào! Dàn nǐmen bùbì xiàng wǒ. Shifu dāngchū jiùshì zhègè yìsī wǒ bùbì bǎ nǐmen biàn chéng líng yīgè wǒ. Wǒ yào zuò de shì jīfā nǐmen zìshēn de qiánnéng.

Po : Tidak, kalian tidak bisa! Kalian tak perlu jadi diriku. Itu arti perkataan Shifu. Aku tak perlu mengubah kalian jadi diriku. Aku harus merubah kalian jadi diri kalian!

平先生 : 这根本说不通啊。

Píng xiānshēng : Zhè gēnběn shuō bu tōng a.

Mr. Ping : Itu tak masuk akal!

阿宝 : 我知道。谢谢爸爸们。

Ā bǎo : Wǒ zhīdào. Xièxiè bàbamen.

Po : Aku tahu. Terima kasih ayah.

李山和平先生 : 不用谢。

Lǐ shān hé píng xiānshēng : Bùyòng xiè.

Lishan dan Mr. Ping : Sama-sama.

阿宝 : 我要做件自己从未想过能办到的事。我教功夫。

Ā bǎo : Wǒ yào zuò jiàn zìjǐ cóng wèi xiǎngguò néng bàn dào de shì. Wǒ yào jiào gōngfū.

Po : Aku akan melakukan sesuatu yang tak pernah bisa kulakukan. Aku akan mengajari Kung Fu.

Adegan yang berlangsung pada 01:09:34-01:10:49

Po berkata “Aku akan melakukan sesuatu yang tak pernah bisa kulakukan. Aku akan mengajari Kung Fu” kepada penduduk perkampungan panda yang akan membantunya. Pasalnya para penduduk tidak pernah belajar Kungfu dan sekarang mereka harus membantu Po untuk menghadapi musuh yang sangat kuat seperti Kai. Dengan rasa tanggung jawab yang besar terhadap para penduduk kampung panda yang sudah rela membantunya, Po pun membantu seluruh penduduk untuk belajar Kungfu walaupun dirinya pernah gagal mengajar Kungfu kepada kelima

kesatria semasa pelatihan di kastil. Dari sini dapat disimpulkan bahwa Po memiliki karakter bertanggung jawab untuk mengajari penduduk kampung panda tentang Kungfu.

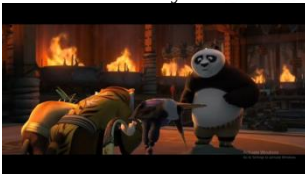
HASIL PENELITIAN

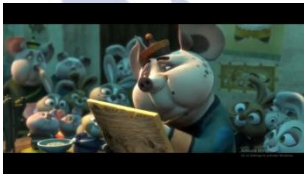
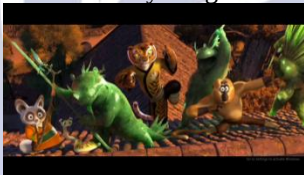
Setelah peneliti melakukan analisa dengan sumber data film Kungfu Panda 3 terhadap unsur antropomorfisme, penulis mendapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil analisa yang termasuk dalam unsur Antropomorfisme Perilaku dalam film Kungfu Panda 3.

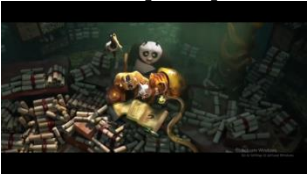
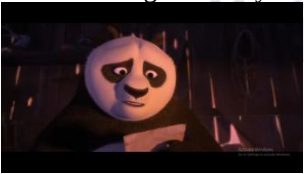
Data	Hasil Penelitian
1. Grand Master Oogway yang sedang bersemedi untuk menemukan kedamaian didalam jiwanya. 	Tokoh Grand Master Oogway memakai rupa seekor kura-kura yang pada kehidupan nyata kura-kura tidak dapat terbang melayang dan berbicara. Kura-kura adalah hewan bersisik dan berkaki empat yang termasuk golongan reptile. Cara kura-kura bergerak yaitu dengan merayap atau merangkak.
2. Kai mengumpulkan Chi para Grand Master agar dapat kembali ke dunia 	Tokoh Kai adalah sosok yang penuh ambisi, amarah dan buas. Karakter yang ada pada Kai sangat menggambarkan sifat Banteng yang dijadikan sebagai visualisasi Kai. Namun, menurut Bos Javaicus d'Alton 1823 banteng adalah hewan yang suka berkelompok, sedangkan Kai disini berburu dan mengumpulkan Chi para Grand Master sendirian. Kai juga memiliki kekuatan

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

	magis sehingga dapat menyerap Chi dan mengubah musuh-musuhnya menjadi batu giok.
3. Po yang selalu bersama dengan rekan-rekan satu timnya dalam menjalankan misi  Gambar 3.1	Tokoh Po digambarkan sebagai seekor Panda. Menurut Aly Mansyur (2019) Panda adalah hewan yang soliter atau suka menyendiri dan suka bermalas-malasan. Namun, Po mempunyai sifat yang penuh energi dan pekerja keras. Po juga tidak digambarkan sebagai tokoh yang tertutup dan suka menyendiri. Tokoh Furious Five dan Po juga menggambarkan karakter yang loyal dan saling membantu dalam belajar Kungfu.
4. Master Shifu menunjuk Po sebagai guru yang akan melatih rekan-rekannya  Gambar 4.1	Seekor Panda harus mengajarkan Kungfu kepada bangau, ular beludak, monyet, belalang, dan harimau. Hal yang tidak wajar terjadi di dunia nyata karena pada dasarnya Panda tidak dapat melakukan KungFu seperti yang dilakukan oleh manusia.
5. Kai berhasil kembali ke dunia dengan kekuatan Chi yang ia resap dari para Grand Master. 	Kai menggunakan kemampuan magisnya untuk kembali ke dunia setelah menyerap banyak Chi. Namun, pada dunia nyata seekor banteng tidak dapat mengendalikan kekuatan magis dan berpindah dari dunia satu ke dunia lainnya.

Gambar 5.1	Walaupun demikian, perilaku menyerap dan menerima energi ini dapat dilakukan oleh manusia sebagaimana yang dipelajari dalam ilmu bioenergetika yaitu bidang ilmu yang mempelajari tentang perilaku energi.
6. Po akhirnya bertemu dengan ayah kandungnya dan mengabadikannya lewat sebuah lukisan  Gambar 6.1	Tokoh seniman yang menggunakan rupa hewan babi memiliki kelebihan dalam bidang seni yaitu melukis. Antropomorfisme yang muncul dalam adegan ini adalah dimana seorang babi dapat melukis yang pada dunia nyata seorang babi tidak dapat melukis.
7. Pasukan batu giok milik Kai akhirnya menyerang kastil  Gambar 7.1	Pasukan batu giok yang terdiri dari karakter biawak, kadal, kuda nit, merak, dan kura-kura menyerang kastil. Mereka menyerang kastil dengan menggunakan kemampuan Kungfu. Pada dunia nyata, Kungfu hanya bisa dilakukan oleh manusia dan hewan tidak dapat melakukan kungfu.
8. Berkat pasukan batu giok, Kai menemukan lokasi Po dan Furious Five  Gambar 8.1	Cara manusia menemukan posisi orang lain bisa dengan menggunakan teknologi canggih yang biasa. Sedangkan Kai menggunakan pasukan batu gioknya sebagai perantara untuk menemukan lokasi keberadaan Po. Namun, pada kenyataannya

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

	banteng hanya bisa memanfaatkan indera penciuman dan indera pendengarannya dalam mencari mangsa.
9. Master Shifu dan Furious Five mencari tahu makhluk apa yang tadi menyerang mereka dan menemukan fakta baru mengenai para kumpulan panda  Gambar 9.1	Master Shifu, Po dan Furious Five menuju ke perpustakaan untuk mencari tahu siapa yang telah menyerang mereka. Dalam adegan ini terlihat mereka sedang membaca sebuah buku. Pada dunia nyata, hewan-hewan tidak dapat membaca dan memahami sebuah informasi sebaik manusia.
10. Po disambut dengan meriah di Kampung Panda.  Gambar 10.1	Ketika Po sampai di kampung panda, Po disambut meriah oleh para penduduk. Berbagai makanan dihidangkan seperti bakpao dan dimsum serta tarian-tarian yang diiringi oleh musik. Pada kenyataannya, panda tidak memakan-makanan seperti bakpao dan dimsum. Panda juga tidak dapat menari dan memainkan alat musik seperti manusia.
11. Ayah Po menceritakan tentang Ibu Po kepada Po agar Po mengenal ibunya.  Gambar 11.1	Rasa sedih, haru dan rindu mungkin bisa saja dirasakan oleh semua makhluk hidup. Namun pada adegan ini, terdapat foto ibu dan seorang bayi panda sedang tersenyum kearah kamera. Foto tersebut masih disimpan dengan beberapa lilin dan persembahan

	untuk orang yang sudah meninggal. Biasa tradisi itu dilakukan oleh manusia.
12. Kai dan pasukan batu gioknya kembali ke kastil lalu menyerang Master Shifu dan Furious Five  Gambar 12.1	Berkat bantuan dari pasukan giok, Kai akhirnya dapat mengetahui lokasi kastil dan ia menyerang Master Shifu serta Furious Five dengan kemampuannya menggunakan senjata batu giok untuk menghancurkan seluruh isi kastil. Pada dunia nyata, banteng akan bertarung tanpa menggunakan senjata apapun melainkan menggunakan tubuh dan tanduknya sendiri. Berbeda dengan manusia yang memang sering kali menggunakan senjata dalam pertarungan.
13. Tigress memperingatkan seluruh penduduk kampung panda dan Po tentang kedatangan Kai dan Po berusaha untuk melatih seluruh penduduk kampung panda untuk bersiap.  Gambar 13.1	Tigress satu-satunya Furious Five yang selamat dari serangan Kai di kastil sehingga ia bisa memberikan Po informasi keberadaan Kai. Po membutuhkan banyak bantuan sehingga ia membutuhkan para penduduk kampung panda. Po melatih dan membuat strategi demi mengalahkan Kai. Dalam kehidupan nyata, pembuatan strategi dibutuhkan pemikiran yang matang dan penuh perhitungan sehingga hal tersebut hanya dapat dilakukan oleh manusia yang

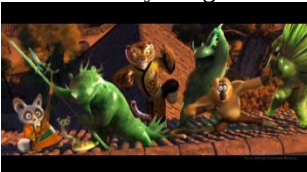
UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

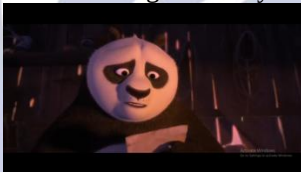
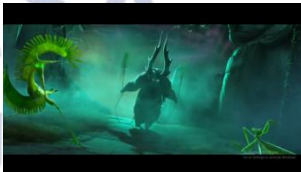
	berakal.
14. Kai dan pasukannya menyerang kampung Panda dan Po akhirnya berhadapan langsung dengan Kai  Gambar 14.1	Penyerangan pun terjadi di kampung panda. Semua orang menjalankan rencana yang sudah disusun oleh Po. Balik menyerang dengan Kungfu, melilit musuh dengan tali, melemparkan batu dan memukul para pasukan batu giok menggunakan barang-barang di dapur. Semua kegiatan tersebut tidak dilakukan oleh hewan melainkan dilakukan oleh manusia untuk melindungi diri.
15. Po berhasil mengirim Kai kembali ke dunia roh dan para Panda membantu Po di situasi yang sulit.  Gambar 15.1	Dengan kemampuan jari Wuxi, Po berhasil mempraktekan teknik Kungfu tersebut pada Kai karena Kai adalah makhluk mortal atau spiritual. Mempraktekan teknik Kungfu tersebut tidak dilakukan oleh hewan melainkan manusia karena hewan tidak dapat melakukan Kungfu.
16. Dengan bantuan Chi, Po menjadi Dragon Warrior sekaligus mampu melawan Kai  Gambar 16.1	Po harus melawan Kai satu lawan satu dengan kemampuan Kungfunya. Berkat bantuan Chi dari penduduk kampung, Po berhasil menjadi Dragon Warrior dan mengalahkan Kai. Antropomorfisme yang nampak pada adegan ini adalah dimana Po melayang di udara sembari menggunakan teknik Kungfunya dalam melawan Kai.
17. Dengan	Tujuan Po dalam

keberhasilan Po melawan Kai, Po dapat membebaskan para tawanan yang menjadi batu giok dan bertemu dengan Grand Master Oogway di alam roh lalu kembali dengan selamat ke dunia.  Gambar 17.1	melawan Kai juga tak lain karena ingin membebaskan seluruh Grand Master dan kawan-kawannya yang berubah menjadi batu giok. Kemampuan Kungfunya yang secara magis meningkat membuatnya berhasil mengubah kawan-kawan dan para Grand Master ke wujud semula dengan mengalahkan Kai. Hal ini menggambarkan bahwa Po telah menjadi master Kungfu yang pada dunia nyata Panda tidak dapat melakukan Kungfu.
18. Po resmi menjadi Dragon Warrior dan mengajarkan Kungfu pada seluruh penduduk di perkampungan panda sekaligus melatih kemampuan Chi.  Gambar 18.1	Setelah Kai kembali ke alam roh, kampung panda dan kastil kembali tenang dan hidup damai. Mereka pun saling berbagi ilmu mengenai Kungfu dan pengendalian Chi serta berlatih bersama. Dalam adegan ini disuguhkan adegan dimana seluruh penduduk kastil dan penduduk kampung panda sedang berlatih Kungfu dan pengendalian Chi. Namun, pada dunia nyata karakter hewan yang digunakan untuk penggambaran tokoh penduduk kastil dan penduduk kampung panda tidak dapat melakukan Kungfu.

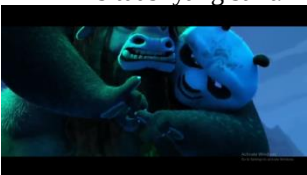
UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

Tabel 2. Hasil analisa yang termasuk dalam unsur Antropomorfisme Emosi dalam film Kungfu Panda 3.

Data	Hasil Analisa
1. Kai mengumpulkan Chi para Grand Master agar dapat kembali ke dunia  Gambar 2.1	Kai memiliki watak bengis dan penuh amarah. Dalam adegan ini tergambar bahwa ia berhasil mengubah sebagian besar Grand Master menjadi batu giok karena Kai sangat murka dengan para Grand Master yang telah membuatnya terperangkap di alam roh.
2. Master Shifu menunjuk Po sebagai guru yang akan melatih rekan-rekannya  Gambar 4.1	Po merasa takut dan terkejut karena keputusan Master Shifu yang tiba-tiba memintanya untuk menjadi guru. Namun, disisi lain dirinya sangat senang karena telah diberikan kesempatan untuk menjadi guru.
3. Po akhirnya bertemu dengan ayah kandungnya dan mengabadikannya lewat sebuah lukisan.  Gambar 6.1	Setelah bertemu dengan ayahnya, Po sangat merasa bahagia hingga dirinya meminta salah satu seniman untuk melukis Po dan sang ayah.
4. Pasukan batu giok milik Kai akhirnya menyerang kastil.  Gambar 7.1	Perasaan terkejut dan takut pun tergambar pada adegan ini terlebih saat tiba-tiba pasukan batu giok menyerang dan merusak kastil. Secara spontan Furious Five, Po dan Master Shifu pun melawan para pasukan batu giok

	dengan kemampuan Kungfu mereka.
5. Po disambut dengan meriah di Kampung Panda.  Gambar 10.1	Sebuah pesta perayaan dibuat demi menyambut kedatangan Po di kampung Panda. Semua orang berbahagia terutama Po yang merasa sangat bahagia karena telah disambut dengan sangat meriah di lingkungan yang penuh dengan panda sepertinya.
6. Ayah Po menceritakan tentang Ibu Po kepada Po agar Po mengenal ibunya.  Gambar 11.1	Ayah Po menceritakan tentang ibu Po yang telah tiada semenjak ada serangan tiba-tiba dari sekelompok musuh. Po hanya terdiam sembari menatap fotonya bersama sang ibu. Perasaan sedih dapat ia rasakan, Po menundukan kepala selama ayahnya menceritakan tentang sang Ibu.
7. Kai dan pasukan batu gioknya kembali ke kastil lalu menyerang Master Shifu dan Furious Five  Gambar 12.1	Penyerangan yang dilakukan oleh Kai dan pasukan giok sangat brutal sehingga merusak semua kastil dan patung-patung milik Grand Master. Kai merusak seluruh kawasan kastil dengan amarah yang besar karena menyimpan dendam kepada Grand Master Oogway dan ingin segera menemukan serta mengalahkan Po yang menurut rumor akan menjadi Dragon Warrior.
8. Tigress memperingatkan seluruh penduduk	Saat Tigress sampai di kampung panda, ia memperingatkan

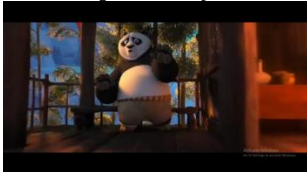
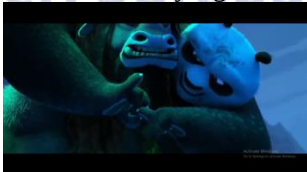
UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

kampung panda dan Po tentang kedatangan Kai dan Po berusaha untuk melatih seluruh penduduk kampung panda untuk bersiap.  Gambar 13.1	seluruh warga dan Po untuk segera bersiap-siap karena Kai akan menyerang kampung panda. Perasaan terkejut, marah dan takut mulai mereka rasakan. Beberapa panda mulai bersiap untuk pindah sedangkan Po marah karena tidak bisa melindungi teman-temannya dan takut bahwa dirinya belum siap menghadapi Kai secara langsung.	 Gambar 16.1	pada akhirnya Po berhasil mengalahkan Kai dengan segala perasaan marah yang telah ia pendam kepada Kai karena Kai telah membuat kegaduhan dan keresahan.
9. Kai dan pasukannya menyerang kampung Panda dan Po akhirnya berhadapan langsung dengan Kai  Gambar 14.1	Walaupun terkejut dengan kedatangan Kai yang tiba-tiba, Po masih bisa berlagak santai. Ketika penyerangan dimulai pun semua penduduk mulai melakukan tugas sebagaimana strategi yang sudah disiapkan oleh Po.	12. Po resmi menjadi Dragon Warrior dan mengajarkan Kungfu pada seluruh penduduk di perkampungan panda sekaligus melatih kemampuan Chi.  Gambar 18.1	Setelah berhasil mengalahkan Kai dan mengirimkannya kembali ke alam roh, seluruh penduduk kastil dan penduduk kampung panda hidup bahagia dan aman.
10. Po berhasil mengirim Kai kembali ke dunia roh dan para Panda membantu Po di situasi yang sulit.  Gambar 15.1	Kai berhasil memojokan seluruh penduduk kampung panda dan Po. Kai membuat Po hampir putus asa dan ketakutan. Namun, Po tiba-tiba teringat dengan jurus andalannya yaitu jari Wuxi. Semangatnya kembali muncul dan harapan tersebut membuatnya bahagia.		
11. Dengan bantuan Chi, Po menjadi Dragon Warrior sekaligus mampu melawan Kai	Po adalah seorang Dragon Warrior. Fakta itu membuatnya bahagia sekaligus lega, setidaknya Po tidak akan mudah dikalahkan. Segala usaha dikerahkan dan		

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

Tabel 3. Hasil analisa yang termasuk dalam unsur Antropomorfisme Karakter dalam film Kungfu Panda 3.

Data	Hasil Analisa
1. Master Shifu menunjuk Po sebagai guru yang akan melatih rekan-rekannya  Gambar 4.1	Pada dialog Po “什么？我来教？为什么不是娇虎？她总是喜欢吆喝 别人做这个做那个” artinya Apa? Aku? Jadi guru? Mengapa bukan Tigres? Dia tahu yang harus dilakukan. Master Shifu mengundurkan diri sebagai pelatih untuk sang kesatria naga dan lima kesatria. Po pun ditunjuk untuk melatih kelima kesatria yang ada namun Po berfikir bahwa kenapa dirinya yang ditunjuk untuk melatih kelima kesatria yang sudah sangat hebat.
2. Tigress memperingatkan seluruh penduduk kampung panda dan Po tentang kedatangan Kai dan Po berusaha untuk melatih seluruh penduduk kampung panda untuk bersiap.  Gambar 13.1	Terdapat percakapan Po “这招会管用的” artinya ini harus berhasil. Tigres telah mengingatkan bahwa Kai sangat kuat sehingga Po mungkin saja tidak bisa melawan Kai dengan kemampuannya yang sekarang. Namun Po percaya bahwa ia bisa melawan Kai dengan kemampuannya
3. Kai dan pasukannya menyerang kampung Panda dan Po akhirnya berhadapan langsung dengan Kai dan	Terdapat sebuah dialog disaat Po sedang melawan seorang pasukan giok yang ternyata itu adakah Master Shifu, “噢不是师父。我不能打师父啊” artinya

pasukannya.  Gambar 14.2	Oh tidak, guru Shifu. Aku tak bisa memukul Shifu. Hal tersebut didasari karena Shifu adalah guru Po yang mengajari Kungfu kepada Po dan teman-teman Po di kastil. Walaupun kini sang guru sudah menjadi musuhnya, namun ia tetap berlaku sopan kepada Shifu karena dirinya sadar bahwa yang kini menyerangnya bukan Shifu yang ia kenal melainkan sosok lain yang jahat.
4. Tuan Ping menemani Po mandi dan memberikannya nasihat.  Gambar 4.3	Salah satu adegan Tuan Ping sedang memandikan Po, beliau berbicara, “而且加的不是浴盐反而加了四川辣椒面” artinya bukannya menambahkan garam mandi ke air, kau menambahkan bubuk merica szechuan. Akhirnya Po pun merasa kepanasan karena efek dari bubuk merica yang ia tuangkan ke air mandinya.
5. Po berhasil mengirim Kai kembali ke dunia roh dan para Panda membantu Po di situasi yang sulit.  Gambar 15.1	Disetiap keberhasilan maka terdapat pengorbanan. Dalam adegan ini Tigress berkata, “Tā dài zǒule tiān shā yě jiùle wǒmen.” Artinya Dia membawa Kai pergi, dia menyelamatkan kita. Dengan mantra “Skadoosh” Po dapat mengirimkan Kai kembali ke alamnya dan tidak melukai teman-temannya lagi meskipun nyawa Po sendiri yang menjadi taruhannya.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

6. Po resmi menjadi Dragon Warrior dan mengajarkan Kungfu pada seluruh penduduk di perkampungan panda sekaligus melatih kemampuan Chi.



Gambar 18.1

Pada adegan ini, Po bersedia menjadi seorang guru untuk semua penduduk demi untuk memberikan ilmu dan melindungi seluruh penduduk dari bahaya. Salah satu dialog Po dalam adegan ini yang menggambarkan bahwa ia bertanggung jawab “我要做件自己从未想过能办到的事。我教功夫。” artinya Aku akan melakukan sesuatu yang tak pernah bisa kulakukan. Aku akan mengajari Kung Fu. Dengan rasa tanggung jawab yang besar terhadap para penduduk kampung panda yang sudah rela membantunya, Po pun membantu seluruh penduduk untuk belajar Kungfu walaupun dirinya pernah gagal mengajar Kungfu kepada kelima kesatria semasa pelatihan di kastil. Dari sini dapat disimpulkan bahwa Po memiliki karakter bertanggung jawab untuk mengajari penduduk kampung panda tentang Kungfu.

sedih, bahagia, terkejut, dan takut juga diadaptasi dari emosi milik manusia. Unsur yang paling terlihat menonjol pada *Kungfu Panda 3* adalah unsur perilaku karena sebagaimana dijabarkan pada Tabel 1 bahwa terdapat unsur perilaku muncul sebanyak 18 kali, pada Tabel 2 unsur emosi muncul 12 kali, dan pada Tabel 3 unsur karakter muncul 6 kali dalam film *Kungfu Panda 3*. Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lainnya dikarenakan peneliti sebelumnya hanya terfokus untuk menganalisa satu unsur antropomorfisme saja. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Yully (2019) yang berjudul “Application Of Anthropomorphism To Protagonist And Antagonist Character In Animated Film Series Dufan The Defender” menjelaskan bahwa karakter protagonist dan antagonis dapat dibentuk dalam desain tertentu seperti fable yang menempatkan hewan sebagai karakter utama. Penelitian tersebut mengarah pada studi karakter desain dan bagaimana ide divisualisasikan sebagai karakter film, dibangun di atas prinsip merancang karakter film animasi kartun. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Sintia (2019) yang berjudul “Perancangan Anthropomorphic Luwak dalam Animasi Hybrid Berjudul ‘Jailbreak’.” Dalam penelitian ini membahas mengenai bagaimana sebuah karakter tokoh luwak diberikan unsur antropomorfisme menempatkan hewan sebagai karakter yang memiliki sifat dan perilaku seperti manusia. Penelitian milik Annisa (2018) yang berjudul “Antropomorfisme pada Gotouchi-Kyara Funasshi” dalam penelitian ini membahas mengenai perilaku yang sering dilakukan oleh Funasshi yang juga sering dilakukan oleh manusia seperti mengguncangkan badan, melompat tinggi, berbicara, makan dan minum sembari menonton televisi dan memberi salam. Penelitian milik Joshua (2019) yang berjudul “Perancangan Antropomorphism Gerak Karakter Ayam dalam Film Animasi 3D CYBERCOCK.” Penelitian ini membahas tentang perancangan tokoh animasi kartun menggunakan unsur antropomorfisme dalam pembuatan karakter tokohnya.

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa ketiga unsur antropomorfisme yaitu perilaku, emosi dan karakter telah ditampilkan dalam film *Kungfu Panda 3*. Unsur karakter tiap tokoh digambarkan seperti tegas, ceroboh, tanggung jawab, ambisius, pekerja keras, bengis, tidak percaya diri, optimis, sopan, dan lugu. Sedangkan unsur emosi yang ada pada *Kungfu Panda 3* yaitu amarah,

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL DAN GENN GERBER

PENUTUP

Simpulan

Unsur antropomorfisme dalam film *Kungfu Panda 3* ini mencakup ketiga unsur yaitu karakter, emosi dan perilaku. Karakter yang ada pada tokoh Po yaitu tidak percaya diri, optimis, sopan dan lugu, ceroboh, rela berkorban dan bertanggung jawab. Selain itu, emosi Po dalam film *Kungfu Panda 3* digambarkan dengan senang, amarah, haru, sedih, dan kecewa. Selanjutnya, perilaku yang digambarkan oleh Po yaitu perilaku pemahaman dan penerapan yang dilihat dari kerja keras Po dalam menjadi Dragon Warrior lalu, perilaku sosial Po dalam berbaur dengan penduduk kampung panda serta mengajarkan para penduduk dalam menguasai Kungfu. Masing-masing unsur tergambar pada adegan yang ada dalam film seperti yang telah dijabarkan oleh peneliti pada poin unsur antropomorfisme dalam film *Kungfu Panda 3*. Karakter tokoh utama dalam film *Kungfu Panda 3* ini adalah tidak percaya diri, optimis, sopan dan lugu, ceroboh, rela berkorban dan bertanggung jawab.

Saran

Setelah peneliti meneliti film *Kungfu Panda 3*, ditemukan bahwa terdapat beberapa saran yang diperlukan untuk beberapa penelitian serupa. Pertama, karakter antropomorfisme tidak terlihat begitu saja, perlu adanya riset dan pendalaman tentang antropomorfisme dan karakter masing-masing tokoh. Hal ini dilakukan agar memperdalam hasil analisa yang didapat. Kedua, unsur antropomorfisme tidak hanya terlihat dari tingkah laku melainkan juga dapat muncul dari dialog antar tokoh yang menggambarkan watak tokoh sesuai dengan unsur-unsur antropomorfisme sehingga peneliti diharap dapat memaksimalkan sumber data yang telah dipilih sebagai sumber data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Anas. (2019). *Metode Penelitian Sastra*. Gresik: Graniti.
- Airenti, Gabriella. (2018). The Development of Anthropomorphism in Interaction: Intersubjectivity, Imagination, and Theory

of Mind. [online]. Available from: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.02136/full> [Accessed 3 Desember 2021].

- Arbilly, M & Lotem, M. (2017). Constructive Anthropomorphism: A Functional Evolutionary Approach To The Study Of Human-Like Cognitive Mechanisms In Animals. 2-6.
- Burke, Carolyn & Copenhaver, Joby. (2004). *Animals as People in Children's Literature*, England: The National Council of Teacher of English.
- Ekawardhani, Yully. (2019). Application Of Anthropomorphism To Protagonist And Antagonist Character In Animated Film Series Dufan The Defender. 1-5.
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864–886. doi:10.1037/0033-295X.114.4.864
- Frisella, Emily. "Anthropomorphism." LitCharts. LitCharts LLC, 5 May 2017. Web. 26 Jan 2022.
- Geerds, Megan. (2016). Unreal Animals: Anthropomorphism and Early Learning About Animals. *Journal Child Development Perspective*, 10, 10-4.
- Gjersoe, N. L., Hall, E. L., & Hood, B. (2015). Children attribute mental lives to toys when they are emotionally attached to them. *Cognitive Development*, 34, 28–38. doi:10.1016/j.cogdev.2014.12.002
- Harrison, M & Hall, A. (2010). Anthropomorphism, Empathy, And Perceived Communicative Ability Vary With Phylogenetic Relatedness To Humans, *Journal of Social, Evolutionary, and Cultural Psychology*, 4, 35-45.
- Horowitz, A & Bekof, M. (2007). Naturalizing Anthropomorphism : Behavioral Prompts to Our Humanizing of Animal. *Journal Of The Interactions Of People And Animals*, 20:1, 23-35.
- Jacobs, Joela. (2020). Animal Narratology. *Journal of Humanities*, 3-101.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM FILM *KUNGFU PANDA 3* KARYA JONATHAN AIBEL
DAN GENN GERBER

- Kallery, M., & Psillos, D. (2004). Anthropomorphism and Animism in Early Years Science: Why Teachers Use Them, how They Conceptualise Them and What Are Their Views on Their Use. *Research in Science Education*, 34(3), 291–311. doi:10.1023/B:RISE.0000044613.64634.03
- Lanier, C. D., Rader, C. S., & Fowler, A. R. (2013). Anthropomorphism, marketing relationships, and consumption worth in the Toy Story trilogy. *Journal of Marketing Management*, 29(1-2), 26–47. doi:10.1080/0267257X.2013.769020
- Lim, Veronica. (2020). Perancangan Desain Tokoh berdasarkan Peran Lebah Madu dalam Animasi "Fate's Adversary" (Disertasi S1, Universitas Multimedia Nusantara, 2020) Available from: <http://kc.umn.ac.id>
- Marsyaulina, Annisa. (2018). Antropomorfisme pada Gotouchi-Kyara Funasshi= Anthropomorphism in Gotouchi-Kyara Funasshi. (Disertasi S1, Universitas Indonesia, 2018) Available from: <http://lib.ui.ac.id/detail?id=20479093&lokal=si=lokal>
- Manday, Josua. (2019). Perancangan Anthropomorphism Gerak Karakter Ayam dalam Film Animasi 3D CYBERCOCK (Disertasi S1, Universitas Multimedia Nusantara, 2019) Available from: <http://kc.umn.ac.id>
- Pfeuffer, N., Benlian, A., Gimpel, H., & Hinz, O. (2017). Anthropomorphic Information Systems, *Journal of Business & Information Systems Engineering*, 1-7.
- Tahiroglu, D., & Taylor, M. (2018). Anthropomorphism, social understanding, and imaginary companions. *British Journal of Developmental Psychology*. doi:10.1111/bjdp.12272
- Tam, K.-P., Lee, S.-L., & Chao, M. M. (2013). Saving Mr. Nature: Anthropomorphism enhances connectedness to and protectiveness toward nature. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(3), 514–521. doi:10.1016/j.jesp.2013.02.001
- Urquiza-Haas, E & Kotrschal, K. (2015). The Mind Behind Anthropomorphic Thinking: Attribution of Mental States to Other Species. *Journal of Animal Behaviour*, 109, 167-176.
- UKEssays. (2018). Anthropomorphism in Disney Movies. [online]. Available from: <https://www.ukessays.com/essays/film-studies/anthropomorphism-in-disney-movies-film-studies-essay.php?vref=1> [Accessed 3 December 2021].
- Waytz, A., Cacioppo, J., & Epley, N. (2010). Who Sees Human? Perspectives on Psychological Science, 5(3), 219–232. doi:10.1177/1745691610369336
- Waytz, A., Morewedge, C. K., Epley, N., Monteleone, G., Gao, J.-H., & Cacioppo, J. T. (2010). Making sense by making sentient: Effectance motivation increases anthropomorphism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 99(3), 410–435. doi:10.1037/a0020240
- Yang, L., Aggarwal, P., & McGill, A. (2019). The 3 C's Of Anthropomorphism: Connection, Comprehension, And Competition. 2-17.