

TINJAUAN DESAIN BENTUK KARAKTER SEL DARAH MERAH DALAM ANIME HATARAKU SAIBOU

Alfons Christian Hardjana

alfons@unika.ac.id

Universitas Katolik Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Semarang

ABSTRAK

Anime Hataraku Saibou muncul pada tahun 2018 ini menarik minat doktor, dokter, siswa, dan masyarakat umum karena menjadi sebuah bentuk edukasi dan hiburan. Hal ini disebabkan Hataraku Saibou menggambarkan cara kerja badan manusia sebagai sebuah dunia kerja. Manusia yang berada di dunia Hataraku Saibou adalah sel-sel manusia yang memiliki pekerjaan tertentu sesuai fungsi mereka yang sebenarnya sebagai sel manusia.

Karakter utama dalam Hataraku Saibou adalah sel darah merah yang berfungsi sebagai pengantar oksigen ke dalam tubuh. Karakter sel darah merah dengan pendekatan antropomorfisme divisualisasikan sebagai pengantar makanan.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan desain untuk melihat dan mengungkap gagasan di dalam bentuk desain karakter sel darah merah. Berdasar hasil analisis, desain karakter sel darah merah diketahui bahwa identifikasi sel darah merah sebagai pengantar makanan dimunculkan dalam seragam yang digunakan karakter utama. Desain karakter utama memunculkan karakteristik pengantar makanan dalam budaya negara Jepang. Selain itu, desain karakter juga memunculkan inovasi dengan mengikuti perkembangan jaman.

Kata kunci: Tinjauan Desain, Antropomorfisme, Desain Karakter.

PENDAHULUAN

Pada tahun 2018, *anime* musim pertama Hataraku Saibou mendapatkan perhatian dari doktor dan dokter di Jepang karena dapat memvisualisasikan cara kerja sel di tubuh manusia agar mudah dipahami oleh masyarakat umum dan siswa. Para peneliti di Jepang menyatakan bahwa anime ini menunjukkan sebuah ketepatan proses kerja sel manusia dengan pendekatan antropomorfisme (natureworldnews, 2018). Antropomorfisme adalah pendekatan memanusiakan benda (Laksmidewi & Soelasih, 2016).

Berdasar Wood (2019), antropomorfisme membantu menyampaikan pesan lebih objektif karena lebih mudah diterima dan dipahami. Pada Hataraku Saibou, fungsi sel pada tubuh manusia diwujudkan ke dalam pekerjaan setiap sel sebagai manusia (dartmouth.edu, 2020). Dapat dilihat bahwa antropomorfisme pada Hataraku Saibou membentuk beragam desain karakter manusia dengan pekerjaan yang berbeda-beda untuk setiap sel manusia.

Pada *anime* ini, karakter utamanya adalah sel darah merah yang memiliki pekerjaan sebagai pengantar makanan. Pekerjaan sel darah merah membuat badan manusia dapat diperlihatkan sebagai suatu dunia yang luas.

Dimana pekerjaan sel manusia yang lainnya ditunjukkan dalam perjalanan dan pengalaman yang dilalui sel darah merah ke setiap bagian tubuh manusia. Hal ini menunjukkan pentingnya sel darah merah sebagai karakter yang memperkenalkan cara kerja badan manusia di dalam *Hataraku Saibou*.

Sel darah merah dan pekerjaannya sebagai pengantar makanan menunjukkan peran sebagai karakter utama pada *Hataraku Saibou*. Dimana desain karakternya akan menjadi hal dicermati oleh masyarakat umum. Desain karakter menjadi hal yang penting karena di dalamnya terdapat pemahaman bentuk dan pakaian karakter untuk memunculkan karakteristik tertentu (McCloud, 2008).

Dalam penelitian ini akan mencermati bagaimana karakteristik dan ciri khas visual seperti apa yang muncul pada sel darah merah sebagai pengantar makanan dalam budaya seragam pengantar makanan di Jepang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Data didapatkan melalui studi literatur. Data yang diperoleh lalu dianalisa menggunakan teori tinjauan desain yang didukung dengan literatur dan referensi terkait desain karakter.

KAJIAN TEORI

Tinjauan Desain

Meninjau desain berarti menanggapi, mengkritisi, dan mengapresiasi fenomena desain (Sachari & Sunarya, 2000). Tinjauan desain memiliki empat tahap yaitu tahap deskriptif, tahap analisis formal, tahap interpretasi, dan tahap evaluasi. Pertama karya desain diuraikan berdasarkan elemen-elemen visual pada karya. Tahap ini disebut sebagai tahap deskriptif. Kemudian karya dijelaskan bagaimana pembentukan elemen-elemen visual menjadi sebuah karya pada tahap analisis formal. Tahap yang ketiga adalah tahap interpretasi. Pada tahap ini, karya diungkap makna-maknanya. Terakhir, tahap evaluasi adalah tahap menilai kualitas karya berdasar peran dan maknanya pada lingkungan dan masa tertentu (Adityawan & Tim Litbang Concept, 2010).

Antropomorfisme

Antropomorfisme adalah sebuah bentuk penilaian bahwa karakteristik, motivasi, intensi, dan emosi dimiliki tidak hanya oleh manusia tetapi juga oleh benda (Laksmidewi & Soelasih, 2016). Antropomorfisme sebagai sebuah budaya dapat ditemukan di seluruh dunia pada cerita anak-anak. Di Jepang antropomorfisme dapat ditemukan dalam budaya masyarakat dan budaya populer. Antropomorfisme menjadi bentuk persuasi di Jepang untuk mengkomunikasikan suatu pesan seperti ilmu pengetahuan dan promosi. Melalui antropomorfisme, virus influenza yang tidak tampak kasat mata dapat diilustrasikan dengan memiliki bagian-bagian tubuh seperti wajah, tangan, dan kaki (Wood, 2019).

Desain Karakter

Dalam menciptakan karakter agar tampak seperti manusia yang hidup terdapat tiga ukuran yang digunakan yaitu rancangan karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh.

Pada rancangan karakter terdapat tiga ciri yang menghidupkan karakter yaitu jiwa, ciri khas dan sikap ekspresif. Jiwa memberikan sejarah, pandangan hidup, dan impian. Ciri khas menciptakan bentuk tubuh, wajah dan pakaian yang unik. Sikap ekspresif memunculkan cara berbicara dan tingkah laku dengan menyesuaikan karakter. Keragaman rancangan akan menghasilkan penampilan rancangan karakter yang tepat (McCloud, 2008).

Penciptaan bentuk karakter dapat memunculkan beragam kreativitas dengan memahami bentuk. Selain itu, desain karakter juga didukung dengan penciptaan kostum karakter. Kostum memiliki beragam variasi bentuk, warna, tekstur, dan pola. Kostum karakter memberikan gambaran waktu pada desain karakter (Mattesi, 2008).

Penciptaan desain karakter juga memerlukan referensi. Referensi adalah kemampuan mengamati kehidupan atau foto. Hal ini berfungsi untuk memastikan apa yang digambarkan secara visual benar (Tillman, 2012).

Sel Darah Merah

Disebut juga sebagai eritrosit. Memiliki bentuk cakram dengan memiliki bagian tipis di tengah. Sel darah merah berfungsi sebagai pembawa oksigen ke seluruh jaringan tubuh manusia yang membutuhkan energi untuk proses metabolisme tubuh (Çelik et al., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

ANALISIS VISUAL KARAKTER SEL DARAH MERAH

1. Tahap Deskriptif



Gambar 2: Karakter Sel Darah Merah AE3803 (Sumber: CELLSATWORK.FANDOM.COM)

Sel darah merah AE3803 adalah karakter utama dari anime Hataraku Saibou. AE3803 adalah salah satu dari seluruh sel darah merah yang bekerja di dalam tubuh manusia.

Sel darah merah AE3803 digambarkan mengenakan kaos berwarna hitam, berjaket merah, sarung tangan berwarna putih, bercelana pendek warna biru, dan sabuk berwarna merah. AE3803 juga menggunakan sepatu berwarna merah dengan kaos kaki berwarna hitam. Di bagian kepala AE3803 mengenakan topi berwarna merah dan hitam. Pada topi terdapat pin kecil berwarna putih.

Karakter sel darah AE3803 dimunculkan dengan membawa sebuah kotak berwarna putih biru dengan stiker warna merah dan tulisan O₂ berwarna biru.

2. Tahap Analisis Formal

Menurut Adityawan (2010), pada tahap analisis formal dijelaskan hubungan-hubungan elemen visual dalam membentuk suatu karya. Dalam pembentukan desain karakter sel darah merah AE3803, karakter dibentuk oleh sel darah merah yang dibuat dengan pendekatan antropomorfisme. Sel darah merah yang merupakan sebuah objek diwujudkan dengan memiliki bagian-bagian tubuh manusia seperti wajah, tangan, dan kaki (Wood, 2019).

Desain karakter sel darah merah AE3803 juga didukung dengan kostum sebagai identitas karakternya. Menurut mattesi (2008), dengan adanya kostum, opini seseorang mengenai sebuah karakter melalui bentuk, warna, pola, dan tekstur (Mattesi, 2008).

Karakter sel darah merah dimunculkan sebagai karakter perempuan yang mengenakan pakaian dengan bentuk lengkung atau plastis. Pakaian yang dikenakan didominasi warna merah dengan aksen warna hitam. Pola pakaian karakter memiliki pola polos dan didukung dengan tekstur garis pada beberapa bagian kostum seperti kerah jaket.

3. Tahap Interpretasi



Gambar 3: Pengantar Makanan Soba era Showa di Jepang (Sumber: MEIJISHOWA.COM)

Sel darah merah adalah bagian dari organ tubuh manusia yang tidak memiliki karakter khusus manusia. Pada *anime* Hataraku Saibou, karakter sel darah merah AE3803 pada anime Hataraku Saibou memberikan interpretasi sebagai sosok pekerja pengirim makanan. Penampilan karakter sel darah merah sebagai pekerja memperlihatkan sebuah bentuk pemberian karakteristik pada suatu benda yang disebut dengan antropomorfisme (Laksmidewi & Soelasih, 2016). Penggambaran desain karakter sel darah merah dengan teknik antropomorfisme dibuat dengan menyesuaikan fungsi darah merah sebagai pengirim oksigen sebagai energi untuk bekerjanya metabolisme tubuh (Çelik et al., 2018).

Pada desain karakternya, kostum yang dikenakan oleh sel darah merah memperhatikan sejarah dari budaya seragam yang ada di Jepang, terutama seragam pengantar makanan. Seragam berupa kaos dengan jaket dan topi bergaya klasik amerika telah muncul di Jepang sejak era Showa yang memiliki periode tahun 1925-1989, dapat dilihat pada gambar 3. Hal ini dapat dilihat pada desain karakter sel darah merah yang mengenakan topi bundar merah dengan gaya klasik amerika memiliki wujud yang serupa dengan topi yang dikenakan oleh pengantar makanan pada gambar 3.

Pada pakaian yang dikenakan oleh sel darah merah dan pengantar makanan di era showa, keduanya mengenakan kaos dan jaket sebagai identitas masing-masing. Identitas pengantar makanan dimunculkan dengan adanya tulisan nama toko yang berada pada sisi kanan dan kiri untuk pengantar makanan soba. Pada sel darah merah, identitas pengantar dimunculkan berupa logo yang tertera pada lengan kiri jaket.

Namun demikian disini dapat dilihat terdapat perbedaan pada detail pakaian. Pada pengantar makanan era Showa, seragam yang dikenakan menggunakan kaos berkerah lalu dilapisi dengan menggunakan jaket tradisional Jepang yang disebut haori lalu diikat kembali dengan sabuk. Desain karakter sel darah merah memunculkan pendekatan yang berbeda yaitu menggunakan kaos dengan jaket pendek dengan lengan panjang.

Kesamaan desain yang dapat dicermati adalah pada penggunaan sepatu dimana pada kedua gambar, karakter sel darah merah dan pengantar makanan soba mengenakan

sepatu dengan kaos kaki yang panjang. Dimana penerapannya pada pengantar makanan soba, kaos kaki panjang tampak menutup sedikit bagian celana panjang yang dipakai pengantar makanan. Pada karakter sel darah merah hal ini tidak terlihat dikarenakan karakter sel darah merah didesain menggunakan celana jins pendek.



Gambar 4: Seragam Pengantar Makanan Fast Food di Jepang (Sumber: KFC.CO.JP)

Pada perkembangannya, penggunaan seragam pengantar makanan di Jepang bertahan hingga era modern ini. Hal ini ditunjukkan pada gambar 4, dimana seragam pengantar makanan pada sebuah merk *fast food* ternama di Jepang masih menggunakan topi bergaya desain klasik Amerika, kaos, dan jaket.

Pada seragam pengantar modern di Jepang dapat dicermati bahwa karakter sel darah merah dan pengantar makanan *fast food* di Jepang memiliki kesamaan topi yang dipakai serta jaket berkerah dengan risleting. Pada kedua seragam tersebut juga ditemukan dua perbedaan yaitu detail kaos dan jaket. Pengantar *fast food* mengenakan kaos berkerah sedangkan karakter sel darah merah mengenakan kaos. Jaket yang dikenakan pengantar *fast food* di Jepang berlengan panjang dan menutupi seluruh kaos berkerah, sedangkan jaket yang dikenakan sel darah merah AE3803 adalah jaket pendek dengan lengan panjang yang dapat memperlihatkan kaos yang dikenakan.

4. Tahap Evaluasi

Desain karakter yang baik mampu memperlihatkan karakteristik yang membantu dalam proses identifikasi karakter (Tillman, 2012). Karakter sel darah merah berdasarkan definisi Tillman memberikan sebuah bentuk identifikasi karakter yang jelas dalam pendekatan antropomorfisme serta mengikuti perkembangan jaman.

Sel darah merah sebagai pembawa oksigen dimunculkan ke dalam bentuk karakter pengantar makanan. Dimana desain pengantar makanan diwujudkan identitasnya dengan mempelajari sejarah seragam pengantar makanan di Jepang dan seragam pengantar makanan di era modern. Desain karakter sel darah merah menunjukkan sebuah bentuk adaptasi dan inovasi yang tetap mempertahankan identitas agar dapat dikenali sebagai pengantar makanan.

KESIMPULAN

Identifikasi desain karakter pada studi kasus sel darah merah AE3803 dengan pendekatan antropomorfisme menunjukkan perannya sebagai

pengantar makanan. Fungsi dari sel darah merah ini diwujudkan dengan perancangan desain karakter yang memperhatikan sejarah dan nilai budaya seragam pengantar makanan di Jepang. Identitas tersebut diwujudkan ke dalam kostum karakter yang direpresentasikan dengan topi, jaket, kaos dan sepatu. Selain itu, desain karakter sel darah merah sebagai pengantar makanan juga memperhatikan perkembangan jaman sehingga menguatkan karakteristik pengantar makanan di Jepang melalui inovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan S., Arief. 2010. Tinjauan Desain Grafis: Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini. Jakarta: Concept Media.
- Bain, B. J. 2004. A beginner's guide to blood cells. Australia: Blackwell Publishing.
- <https://comicbook.com/anime/news/cells-at-work-cancer-episode-accuracy-praised-anime/>, diakses pada tanggal 13 Februari 2021.
- <https://jmag.org/en/2018/11/08/wownipp-on-voice-10/>, diakses pada tanggal 13 Februari 2021.
- <https://sites.dartmouth.edu/biomed/2020/03/27/cells-at-work/>, diakses pada tanggal 13 Februari 2021.
- <https://www.natureworldnews.com/articles/39564/20190118/biology-anime-cells-work-gets-praise-cancer-researcher.htm>, diakses pada tanggal 13 Februari 2021.
- <https://twincitiesgeek.com/2020/11/cells-at-work-provides-a-hilarious-and-surprisingly-accurate-review-of-the-immune-system/>, diakses pada tanggal 13 Februari 2021.
- Laksmidewi, (Dwinita), & Soelasih, (Yasintha). (2016). Antropomorfisme Konsumen Pada Alam Dan Pengaruhnya Pada Sikap Terhadap Program Green Cause-Related Marketing. MIX: Jurnal Ilmiah Manajemen, 6(1), 156014. https://doi.org/10.22441/jurnal_mix
- Mattesi, Michael D. 2008. Force Character Design from Life Drawing. Oxford: Focal Press.
- McCloud, Scott. 2008. Membuat Komik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. 2000. Pengantar Tinjauan Desain. July 2000, 159–190.
- Tillman, B. 2012. Creative Character Design. In Creative Character Design (Second). CRC Press. <https://doi.org/10.4324/9780240814964>
- 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>