

Analisis Karakter Antropomorfik dalam Mengkomunikasikan Cerita Film Ratatouille

Artika Putri Rahayu¹  , Intan Permata Sari¹

Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2024
Disetujui Maret 2024
Dipublikasi Juni 2024

Kata Kunci:

Antropomorfik, Animasi,
Ratatouille, Karakter,
Komunikasi Visual

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran karakter antropomorfik dalam mengkomunikasikan film animasi Ratatouille. Dalam film tersebut, karakter-karakter antropomorfik, seperti tikus dan hewan lainnya, menjadi tokoh utama yang memainkan peran signifikan dalam pembentukan naratif dan penyampaian pesan kepada penonton. Analisis ini memfokuskan pada gambaran karakter antropomorfik, interaksi mereka dengan lingkungan, dan pengaruh mereka terhadap pemahaman penonton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan analisis film untuk mengidentifikasi pola-pola dalam representasi karakter antropomorfik serta memahami komunikasi visual dalam film. Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan baru tentang penggunaan karakter antropomorfik dalam narasi film animasi dan dampaknya pada pengalaman penonton. Dengan menggali aspek-aspek ini, kita dapat lebih memahami bagaimana karakter antropomorfik menyampaikan pesan kompleks melalui narasi visual.

PENDAHULUAN

Dalam dunia animasi, antropomorfisme telah menjadi salah satu teknik yang paling sering digunakan untuk menciptakan karakter unik yang menarik dan memikat. Dengan menganalogikan karakter non-manusia yang ditambahkan sifat-sifat manusia, hal ini membantu para pembuat film dapat menghasilkan narasi cerita yang lebih menarik. Salah satu penggunaan antropomorfisme seperti dalam film animasi "Ratatouille" yang merupakan film animasi yang menggambarkan petualangan seorang tikus yang bernama Remy, yang memiliki impian untuk menjadi seorang koki yang hebat, meskipun hidup dalam lingkungan yang tidak sesuai untuk mencapai mimpiya tersebut. Melalui karakter-karakternya yang unik dan cerita yang menarik, "Ratatouille" berhasil menangkap hati penonton dari berbagai usia dan latar belakang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana antropomorfisme digunakan dalam "Ratatouille" untuk

menciptakan kedalaman karakter dan memperkuat narasi ceritanya. Dengan memperhatikan bentuk fisik, perilaku, dan interaksi karakter. Analisis ini memperhatikan bagaimana karakter antropomorfik dapat menghubungkan penonton dengan dunia yang penuh dengan cita rasa, imajinasi, dan mimpi-mimpi besar. Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini juga akan menggali bagaimana fenomena antropomorfisme tidak hanya diterapkan dalam film animasi, tetapi juga dalam budaya populer dan bahkan dalam komunikasi ilmiah seperti upaya untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi karakter manusia pada benda-benda non-manusia.

Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan dunia non-manusia. Melalui penggunaan antropomorfisme dalam film, kita dapat memahami bagaimana manusia cenderung



Alamat : Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya
Email : itsmedhey@student.ub.ac.id

memproyeksikan atribut manusia ke dalam objek atau makhluk yang tidak manusiawi, sehingga menciptakan hubungan yang lebih dekat dan empatik dengan dunia sekitar. Dalam kesimpulan, analisis karakter antropomorfik dalam "Ratatouille" memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana antropomorfisme digunakan untuk menciptakan kedalaman karakter, memperkuat narasi, dan menyampaikan pesan-pesan kompleks kepada penonton.

Dengan memperhatikan karakter-karakter antropomorfik dan interaksi mereka dengan lingkungan mereka, kita dapat memahami bagaimana film animasi dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral, sosial, dan filosofis kepada penonton, serta bagaimana fenomena antropomorfisme mempengaruhi budaya populer dan persepsi manusia terhadap dunia non-manusia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan baru tentang penggunaan antropomorfisme dalam film animasi, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan dunia sekitar melalui representasi visual dan narasi cerita. Melalui pemahaman ini, diharapkan kita dapat menghasilkan karya seni yang lebih menginspirasi dan memahami peran manusia dalam menjaga keseimbangan dan keharmonisan dengan alam semesta ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan teknik analisis film untuk mendalamnya karakter antropomorfik dalam film "Ratatouille". Langkah-langkah metodologi yang dijalankan memungkinkan penyelidikan yang komprehensif terhadap bagaimana karakter-karakter non-manusia ini dipersepsikan, dipahami, dan diterima oleh penonton. Film "Ratatouille" dipilih sebagai subjek utama penelitian karena kehadiran karakter-karakter antropomorfik yang kuat dan kompleks, terutama Remy si tikus, sebagai pusat narasi. Proses pengumpulan data didasarkan pada pengamatan langsung terhadap film, dengan fokus khusus pada ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan dialog karakter antropomorfik.

Peneliti melakukan analisis terhadap teks narasi, gambar, dan elemen visual dalam film untuk mengidentifikasi pola-pola dalam karakter antropomorfik. Dalam pengamatan ini, peneliti menganalisis setiap ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan pergerakan karakter, serta bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dan dengan lingkungan mereka. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana karakter-karakter tersebut digambarkan dan dinarasikan dalam konteks cerita yang disampaikan oleh film.

Analisis karakter antropomorfik dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek kunci. Pertama, peneliti memeriksa bagaimana karakter-karakter tersebut dibentuk hingga dapat bereaksi terhadap situasi yang dihadapi seperti berinteraksi dengan manusia atau berkomunikasi dengan karakter lain dalam cerita. Kedua, peneliti mengamati bagaimana karakter-karakter tersebut memperlihatkan emosi dan kepribadian mereka melalui ekspresi wajah dan gerakan tubuh. Ini termasuk ekspresi senang, sedih, marah, atau takut, serta cara mereka menunjukkan kepercayaan diri, kegugupan, atau penyesalan.

Selanjutnya, peneliti menganalisis bagaimana karakter-karakter antropomorfik tersebut berinteraksi dengan lingkungan mereka. Ini mencakup bagaimana mereka menggunakan alat dan objek, bagaimana mereka bergerak di sekitar ruang, dan bagaimana mereka merespons elemen-elemen visual di sekitar mereka. Misalnya, bagaimana Remy si tikus berinteraksi dengan peralatan dapur, atau bagaimana kawan tikus merespons ancaman dari manusia atau predator lainnya.

Selama analisis ini, peneliti juga memperhatikan bagaimana gambaran karakter antropomorfik ini mempengaruhi pemahaman dan penerimaan penonton terhadap cerita. Ini melibatkan pertimbangan tentang bagaimana karakter-karakter ini membangkitkan empati atau simpati dari penonton, bagaimana mereka menyampaikan pesan-pesan moral atau tematik dalam film, dan bagaimana mereka memberikan kontribusi terhadap keseluruhan pengalaman menonton.

Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola dalam karakter antropomorfik dan menyimpulkan bagaimana penggunaan antropomorfisme dalam film "Ratatouille" memperkuat narasi cerita dan menyampaikan pesan-pesan yang dalam kepada penonton. Dengan demikian, metode penelitian ini memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran dan pengaruh karakter-karakter antropomorfik dalam film animasi, serta dampaknya terhadap pengalaman menonton secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi "Ratatouille" diproduksi oleh Pixar dan didistribusikan oleh Walt Disney Pictures pada tahun 2007. Disutradarai oleh Brad Bird, film ini mengisahkan tentang Remy, seekor tikus yang bercita-cita menjadi koki di restoran terkenal di Paris, meskipun keinginannya tersebut terlihat mustahil karena ia berasal dari keluarga tikus. Nasib membawanya tinggal di bawah sebuah restoran yang dimiliki oleh Auguste Gusteau, seorang juru masak terkenal. Meskipun awalnya dianggap sebagai masalah, keahlian memasak Remy perlahan-lahan terwujud melalui kerjasama dengan Linguini, seorang tukang sampah yang baru saja diterima di restoran tersebut.

Film ini merupakan salah satu film animasi yang paling terkenal dan menjadi kartun Pixar tertinggi ketiga setelah film "Finding Nemo" dan "The Incredibles" sejak 2010 film ini sudah mewarnai televisi Indonesia menjadi salah satu film animasi yang paling dinanti anak-anak. Film Animasi ini menunjukkan cerita fiktif mengenai karakter-karakter antropomorfik dari seekor tikus yang memiliki perilaku seperti manusia. Melalui karakter-karakter antropomorfik seperti Remy yang dibuat sedemikian rupa sehingga dia memiliki kemampuan untuk berjalan tegak dengan dua kaki seperti manusia dimana karakter antropomorfik ini dipengaruhi oleh dasar dari desain karakter dan narasi cerita film.

Antropomorfisme adalah sebuah konsep yang telah lama menjadi bagian dari dunia animasi. Dalam film-film seperti "The Lion King", "Finding Nemo", dan "Zootopia", kita sering melihat karakter-karakter non-manusia

diberikan atribut manusia, seperti berbicara, berpakaian, dan berperilaku seperti manusia. Hal ini memungkinkan penonton untuk lebih mudah terhubung dengan karakter-karakter tersebut, karena mereka dapat memproyeksikan emosi dan pengalaman manusia ke dalam karakter-karakter yang tidak manusiawi. Dalam "Ratatouille", konsep antropomorfisme juga diterapkan dengan cemerlang, di mana tikus-tikus dan hewan lainnya ditampilkan memiliki kepribadian, emosi, dan motivasi yang mirip dengan manusia.

Dalam film "Ratatouille", karakter utama, Remy, adalah contoh utama dari penerapan antropomorfisme. Meskipun ia adalah seekor tikus, Remy memiliki impian dan ambisi yang sangat manusiawi. Ia bermimpi untuk menjadi seorang koki yang hebat, dan ia bahkan memiliki citarasa yang luar biasa dalam memasak, meskipun selalu dianggap aneh bagi tikus lainnya. Melalui karakter Remy, penonton dapat merasakan perjuangan dan kegigihan untuk menggapai impian, meskipun menghadapi berbagai rintangan dan hambatan. Selain itu, interaksi antara karakter antropomorfik dan lingkungan mereka juga menjadi aspek penting dalam memperkuat narasi dalam "Ratatouille". Tikus-tikus dalam film tersebut hidup di bawah tanah dan biasanya dianggap sebagai hama oleh manusia, namun melalui perjalanan mereka, penonton dapat melihat bahwa tikus-tikus tersebut memiliki kehidupan sosial, hubungan interpersonal, dan kehidupan yang kompleks. Hal ini mengubah pandangan penonton terhadap tikus-tikus tersebut, dari sekedar hama menjadi karakter yang memiliki cerita dan emosi yang layak dan sangat menarik untuk disimak.

Analisis karakter antropomorfik dalam "Ratatouille" juga membawa pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana komunikasi visual digunakan dalam film animasi untuk menyampaikan pesan-pesan kompleks. Melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan bahasa tubuh karakter-karakter antropomorfik, penonton dapat memahami emosi, motivasi, dan konflik yang dialami oleh karakter-karakter tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa film animasi bukan hanya untuk hiburan semata, tetapi juga merupakan medium yang kuat untuk menyampaikan pesan-pesan moral, sosial, dan

filosofis kepada penonton, terutama kepada anak-anak yang rentan terhadap pengaruh visual.

Dalam hasil analisis karakter antropomorfik dalam film "Ratatouille", beberapa temuan menarik muncul yang menggambarkan penggunaan antropomorfisme untuk memperkuat narasi dan menyampaikan pesan-pesan kompleks kepada penonton. Pertama, analisis mengungkap kedalaman karakter yang tercipta melalui penggunaan antropomorfisme. Karakter-karakter seperti Remy, Linguini, dan Chef Skinner tidak hanya diberi atribut manusia, tetapi juga memiliki emosi, motivasi, dan konflik yang kompleks, memungkinkan penonton merasa lebih terhubung dengan perjuangan mereka. Selain itu, pentingnya interaksi antara karakter antropomorfik dengan lingkungan mereka juga terungkap. Tikus-tikus dalam film tersebut tidak hanya digambarkan sebagai hama, tetapi juga memiliki kehidupan sosial dan hubungan interpersonal yang rumit, mengubah persepsi penonton terhadap makhluk-makhluk tersebut.

Selanjutnya, dianalisis mengenai bagaimana komunikasi visual digunakan dalam film untuk menyampaikan pesan-pesan kompleks tanpa banyak kata-kata. Melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan bahasa tubuh karakter-karakter antropomorfik, penonton dapat memahami emosi, motivasi, dan konflik yang dialami oleh karakter-karakter tersebut. Analisis terhadap pengaruh antropomorfisme dalam budaya populer juga dicari lebih dalam dimana karakter-karakter antropomorfik sering digunakan dalam periklanan untuk mempromosikan produk atau layanan dengan cara yang menghibur dan menggemarkan. Selanjutnya dikaji lebih dalam mengenai desain karakter antropomorfis dalam pemeran karakter utama yaitu remy dalam proses pembentukan karakter.

DESAIN KARAKTER

Desain karakter utama non-manusia dari film animasi ini bernama Remy yang merupakan seekor tikus got yang bercita-cita menjadi koki hebat dan dia mempunyai indera penciumannya yang luar biasa serta kejeniusannya dalam memadukan rasa melebihi kecerdasan koki

manusia. Namun, di dunia tikus, dia hanya sebagai "pengendus racun" yang menggunakan bakat uniknya untuk memilih sampah yang aman untuk dimakan keluarganya.



Gambar 1. Sketsa Remy dengan banyak Ekspresi dan Pergerakan

Dalam proses penciptaan karakter Remy, tim pengembang animasi Pixar berusaha untuk menciptakan desain yang memadukan sifat tikus asli dengan karakteristik manusia agar dapat lebih terhubung dengan audiens manusia. Meskipun ukurannya tetap seperti tikus pada umumnya, Remy diberikan bentuk tubuh yang lebih lentur sehingga dia dapat melakukan berbagai aksi manusia seperti berjalan dengan dua kaki dan menggunakan tangan untuk melakukan kegiatan sehari-hari, termasuk memasak. Salah satu aspek penting dalam desain karakter Remy adalah ekspresi wajahnya.

Animator berusaha untuk membuat ekspresi wajah Remy menjadi lebih ekspressif, sehingga penonton dapat dengan jelas melihat emosi dan pemikirannya. Ini membantu dalam memperdalam karakter Remy dan membuat penonton merasa lebih terhubung dengan perjalanan dan perjuangannya dalam mencapai impian menjadi seorang koki terkenal. Dengan menggabungkan sifat-sifat tikus asli, kemampuan manusia, dan ekspresi wajah yang sangat ekspressif, karakter Remy dalam "Ratatouille" menjadi salah satu karakter animasi yang ikonik

dan dicintai oleh banyak orang. Keahliannya dalam memasak dan keberaniannya untuk mengejar impian menjadi sumber inspirasi bagi penonton dari segala usia.

Selain itu, penggunaan warna dalam film ini juga memiliki peran penting dalam memberikan dimensi dan kehidupan yang lebih nyata pada gambar. Sebagai contoh, desainer produksi Harley Jessup menggunakan teknik khusus untuk menciptakan palet warna karakter tikus dengan menggunakan benang celup. Dengan bekerja sama dengan direktur fotografi penerangan Sharon Calahan, Jessup berhasil menciptakan kontras yang menarik antara dunia bawah tanah tikus yang berwarna sejuk dengan nuansa hangat dan kaya dari dunia manusia. Hal ini membantu menciptakan atmosfer yang khas bagi film dan memperkaya pengalaman visual penonton.



Gambar 2. Pewarnaan sketsa

Hasil analisis film "Ratatouille" dalam karakter antropomorfisme sebagai teknik yang memperkuat kedalaman karakter dan memperkaya narasi cerita. Melalui karakter-karakternya yang unik, film ini berhasil menarik perhatian penonton dari berbagai latar belakang dengan menyajikan kisah tentang Remy, seorang tikus yang bermimpi menjadi seorang koki ulung di Paris. Dalam penggunaan antropomorfisme, film ini menonjolkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh karakter-karakternya, seperti Remy dan kawan-kawannya tikus, yang menyerupai manusia. Ekspresi wajah yang kompleks memungkinkan karakter-karakter untuk mengungkapkan berbagai emosi, seperti kegembiraan, kecemasan, atau keputusasaan. Selain itu, gerakan tubuh mereka juga menunjukkan kemampuan manusia, terutama saat Remy sedang memasak dengan cermat atau bergerak dengan gesit di sekitar dapur. Interaksi

karakter-karakter tersebut dengan lingkungan mereka juga terlihat alami, menunjukkan adaptabilitas mereka sebagai makhluk yang hidup dalam dunia manusia.

Penggunaan antropomorfisme dalam "Ratatouille" juga berhasil menghubungkan penonton dengan dunia yang penuh dengan imajinasi dan cita rasa. Melalui karakter-karakter antropomorfik ini, penonton dapat merasakan empati terhadap perjuangan dan pencapaian mereka, meskipun mereka bukan manusia sejati. Hal ini memungkinkan penonton untuk terlibat lebih dalam dengan cerita dan merasa terhubung dengan karakter-karakter tersebut. Lebih jauh, analisis film ini juga menyoroti bahwa antropomorfisme bukanlah hanya teknik yang diterapkan dalam film animasi, tetapi juga terdapat dalam budaya populer dan komunikasi ilmiah. Penggunaan antropomorfisme tidak hanya memperkuat pesan-pesan kompleks dalam karya seni, tetapi juga digunakan dalam berbagai konteks untuk menyampaikan pesan-pesan yang beragam, termasuk dalam buku anak-anak, iklan, dan kampanye edukasi. Dengan demikian, hasil analisis ini menegaskan bahwa antropomorfisme adalah alat yang efektif dalam menciptakan karya seni untuk disampaikan pada orang lain. Penggunaan karakter antropomorfik dalam film animasi seperti "Ratatouille" tidak hanya memperkaya pengalaman visual penonton, tetapi juga menginspirasi dan memberikan wawasan tentang kompleksitas dunia di sekitar kita serta memperkaya pemahaman secara keseluruhan.

PENUTUP

Dalam film animasi "Ratatouille", penggunaan karakter-karakter antropomorfik, terutama Remy si tikus dan kawan-kawannya, menjadi elemen kunci dalam memperkuat narasi cerita dan menyampaikan pesan-pesan yang dalam kepada penonton. Melalui desain karakter yang unik, termasuk ekspresi wajah yang ekspresif dan kemampuan bergerak yang menyerupai manusia, Karakter-karakter seperti Remy si tikus tidak hanya menghibur, tetapi juga membawa penonton ke dalam dunia imajinatif yang penuh cita rasa, memperkuat koneksi yang melalui berbagai tampilan visual, serta memfasilitasi komunikasi ilmiah dengan menjelaskan konsep-konsep abstrak secara lebih

mudah dimengerti. Selain itu, penggunaan antropomorfisme menciptakan pengalaman inklusif bagi berbagai kelompok penonton, sambil mengingatkan kita akan kekuatan imajinasi manusia untuk menciptakan dunia yang berbeda dan memperkaya pemahaman tentang kompleksitas manusia dan dunia di sekitar kita.

Analisis film "Ratatouille" menunjukkan bahwa antropomorfisme tidak hanya menjadi teknik yang digunakan dalam film animasi, tetapi juga merambah ke berbagai aspek budaya populer dan komunikasi ilmiah. Penggunaan antropomorfisme membantu dalam menyampaikan pesan-pesan kompleks dengan cara yang dapat dipahami oleh berbagai kalangan, serta memperkaya pengalaman penonton dengan membawa karakter-karakter non-manusia menjadi lebih hidup dan memikat.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana antropomorfisme dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan karya seni yang menginspirasi dan menghubungkan penonton dengan cerita yang diceritakan. Melalui karakter-karakter antropomorfik seperti Remy dalam "Ratatouille", kita dapat melihat betapa pentingnya kemampuan untuk menghubungkan dunia nyata dengan dunia imajinatif, serta mengungkapkan kompleksitas emosi dan pemikiran melalui karakter-karakter yang tidak manusia sejati.

Film "Ratatouille" tidak hanya menjadi karya seni yang menghibur, tetapi juga menjadi studi kasus yang menarik tentang bagaimana penggunaan antropomorfisme dapat memperkaya pengalaman menonton dan menjadikan karya tersebut timeless. Penggunaan karakter dan cara menyampaikan pesan-pesan yang mendalam melalui teknik-teknik yang imajinatif, film ini terus menginspirasi dan menghubungkan penonton dengan cerita yang diceritakan, menjadikannya sebagai salah satu film animasi yang paling dihargai dan disukai sepanjang masa.

DAFTAR PUSTAKA

- Christian, A. TINJAUAN DESAIN BENTUK KARAKTER SEL DARAH MERAH DALAM ANIME HATARAKU SAIBOU.
- Chen, CY, & Zhunag, XQ (2023). Rasio gambar untuk mendesain karakter antropomorfik bukan manusia yang lucu. *Komputasi Hiburan*, 47, 100586.
- Maharini, L., & Rakhman, RT (2023). EKSPLORASI DESAIN KARAKTER UNTUK KAMPANYE SOSIAL PLUS SIZE. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 17 (2), 7-12.
- Mahmuddin, A., & Widayatni, ARY KARAKTER ANTROPOMORFIK SENYAWA SEBAGAI MEDIA EDUKASI TEORI DASAR ASAM BASA.
- Pebriyanto, P., Ahmad, HA, & Irfansyah, I. (2022). KARAKTER BERBASIS ANTROPOMORFIK DALAM FILM ANIMASI "AYO MAKAN SAYUR DAN BUAH". *Tangkapan: Jurnal Seni Media Rekam*, 14 (1), 75-91.
- Syahrul, Y. (2017). Desain Karakter Luhah Datuk Singarapi Putih Sebagai Media Pengenalan Folklor Kerinci. *SNTIBD*, 2 (1), 466-470.
- ULUTAŞ, BAM (2022). Antropomorfik Ini Adalah Karakter Antropomorfisme Dan Karakter Tasarım Eğitimi. *JURNAL MENTALITAS SOSIAL DAN RESEARCHER THINKERS (SMART JOURNAL)*, 8 (55), 231-245.
- Jardim, TJ (2013). *Hewan sebagai karakter: Antropomorfisme sebagai kepribadian dalam animasi* (Disertasi Doktoral).
- Akshaya, A., & Chellerian, S. (2021). Antropomorfisme dalam film Animasi-Disney Zootopia dan Serial Animasi Beastars. *Sejarah Persatuan Biologi Sel Romania*, 25 (6), 8875-8881.
- Collignon, S. (2008). They Walk! They Talk! A Study of the Anthropomorphisation of Non Human Characters in Animated Films. *Animatrix*, 16.

- Holliday, C. (2016). 'I'm not a real boy, I'm a puppet': Computer-animated films and anthropomorphic subjectivity. *Animation*, 11(3), 246-262.
- Chaminade, T., Hodgins, J., & Kawato, M. (2007). Anthropomorphism influences perception of computer-animated characters' actions. *Social cognitive and affective neuroscience*, 2(3), 206-216.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Ratatouille_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Ratatouille_(film))

<https://www.pixar.com/feature-films/ratatouille>

