Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

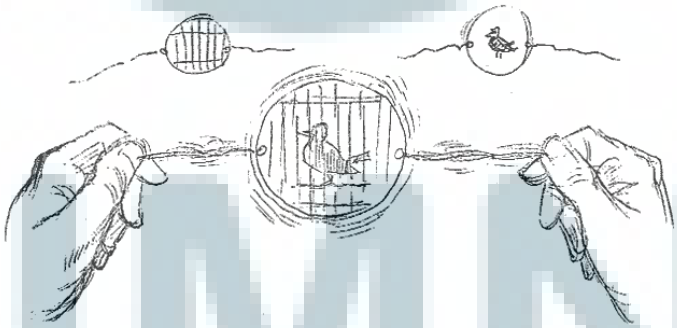
Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi yang kita kenal saat ini memiliki sejarah tersendiri akan perkembangannya. Williams (2001) menjelaskan bahwa ide dari animasi sudah ada sejak dulu, bahkan sebelum ada televisi, yang dapat dilihat dari lukisan lukisan dinding gua pada 35,000 tahun silam. Lalu pada 1824, Mark Roget menemukan prinsip "*the persistence of vision*" yang menjelaskan bahwa mata kita dapat menangkap gambar cepat hanya sementara. Dari prinsip tersebut, muncul berbagai macam alat *optical illusion* seperti *Thaumatrope*, *Phenakistoscope*, *Zeotrope*, *Praxinoscope*, sampai *Flipper book*.

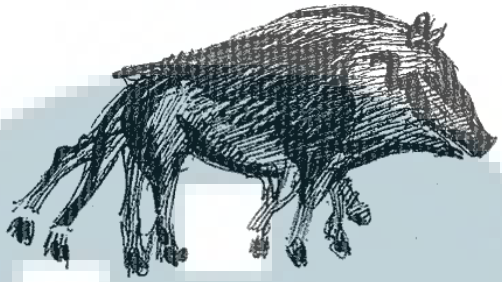


Gambar 2.1. *Thaumatrope*

(Sumber : The Animators Survival Kit, 2001)

Alat-alat tersebut dapat menipu mata kita sehingga otak berasumsi bahwa gambar tersebut bergerak (hlm.11-19). Pada masa ini, perkembangan animasi sudah

sangat berkembang pesat, yang dimulai dari gambar-gambar di gua, animasi 2D, sampai animasi 3D.



Gambar 2. 2. *Animal Painting on Cave Wall*

(The Animators Survival Kit, 2001)

Sejarah pertunjukan film animasi dimulai pada tanggal 28 Oktober 1892, saat Emile Reynaud memutar film yang terdiri dari 500 *frame* gambar dengan menggunakan *Theatre Optique* di Museum Grevin Paris, Prancis. Pembuatan produksi animasi standar dimulai pada tahun 1906 oleh J.Stuart Blackton. Salah satu karyanya, yaitu "*Humorous Phases of Funny Face*".

Animasi di Indonesia berkembang sesuai kebutuhan penggunanya, seperti untuk kebutuhan iklan *TVC*, spesial efek, film pendek, dan sebagainya. Sampai saat ini, beberapa animator Indonesia juga sudah bekerja untuk kebutuhan animasi di mancanegara. Di Indonesia pun sudah banyak studio-studio yang mempekerjakan animator-animator Indonesia. Namun, hampir dari semua studio di Indonesia hanya menjadi tenaga *outsourcing* untuk membuat film animasi luar negeri.

2.1.1. Jenis – Jenis Animasi

Terdapat banyak jenis animasi yang berkembang saat ini. Dikutip dari sumber internet yang diakses pada tanggal 2 Juni 2016 (https://www.bloopanimation.com/types-of-animation/), ada 5 (lima) jenis animasi yang wajib diketahui oleh orang yang ingin bekerja di bidang animasi, di antaranya sebagai berikut.

1. *Traditional Animation*

Gambar 2. 3. *Traditional Animation*

(http://zacharyespiritu.com/ArtOfAnimation/final-images/cel-animator.png)

Pembuatan *traditional animation* masih menggunaan kertas putih yang biasa disebut *cell*. Kemampuan menggambar berperan sangat penting dalam jenis animasi ini, mulai dari menggambar *frame by frame*, baik itu karakter tokoh, maupun *background & foreground*, kemudian ditumpuk secara *layering* untuk kemudian dipotret satu persatu hingga menghasilkan animasi yang utuh.

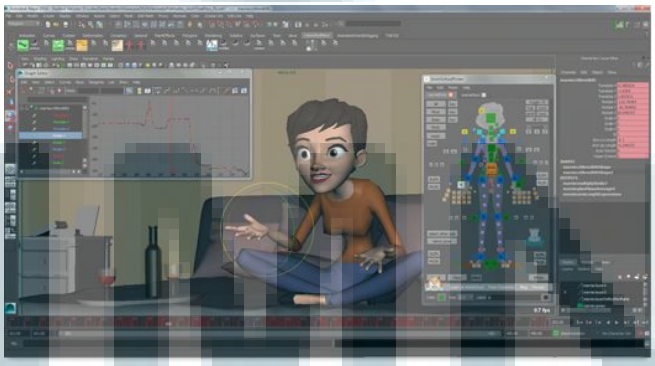
2. *2D Vector based Animation*

Gambar 2. 4. *2D Vector based Animation*

(http://www.opensourcealternative.org/wp-content/uploads/2014/01/pencil2d_1-300x237.jpg)

Dalam *2D vector based animation*, prosesnya tidak berbeda jauh dengan animasi tradisional (*traditional animation*). Jenis animasi ini menggunakan teknik yang sama dengan animasi tradisional, hanya saja sudah menggunakan komputer.

3. *3D Computer Animation*



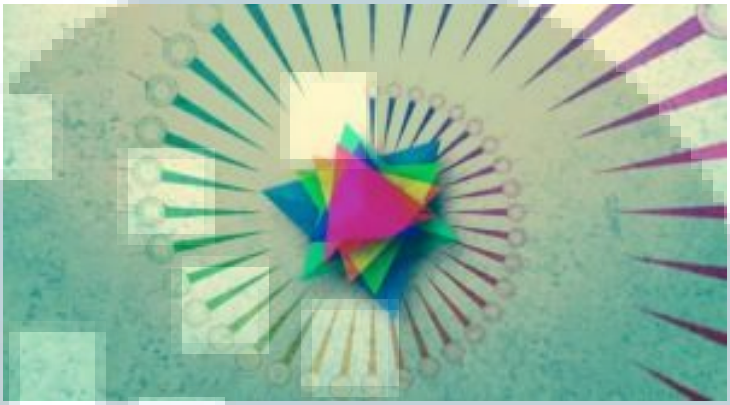
Gambar 2. 5. *3D Computer Animation*

(https://animschool.com/images/new/program_animation_top.png)

Pembuatan 3D *computer animation* sudah hampir sepenuhnya menggunakan komputer. Animator dapat mengeksplor karakter maupun *environment* secara 3

(tiga) dimensi dan memberi serta menggunakan tulang pada karakter, seperti fungsi tulang di kenyataannya.

4. *Motion Graphic*



Gambar 2. 6. *Motion Graphic*

(http://www.skillmanvideogroup.com/wp-content/uploads/2014/06/Motion-graphics-photo-300x165.jpg)

Motion graphic adalah seni menggerakan *graphic elements* ataupun *text*, yang biasanya terdapat pada animasi logo, *bumper video*, *video promotion*, dan sebagainya.

5. *Stop Motion*

Gambar 2. 7. *Stop Motion*

(http://www.joblo.com/newsimages1/set.jpg)

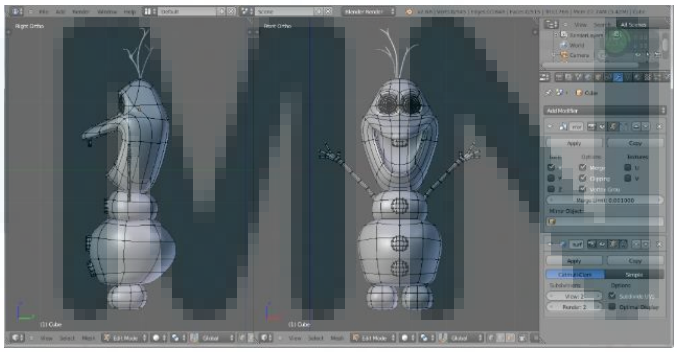
Stop motion adalah animasi yang dibuat menggunakan objek nyata yang digerakan dan difoto secara berurutan untuk membuat gerakan animasi. Jenis ini dibagi lagi menjadi beberapa tipe, yaitu *claymation, puppets, cut-out, silhuette, action figures/ lego,* dan *pixelation.*

Penulis akan menggunakan jenis *3D computer animation* dalam tugas akhir. Pengerjaan Animasi menggunakan *3D computer animation* sangat berbeda dengan *traditional animation* / *2D vector animation*. Meski keduanya menggunakan prinsip animasi yang sama, tetapi teknik dan kemampuan yang dibutuhkan sangat berbeda di setiap bagiannya.

2.1.2. Produksi

Produksi adalah tahapan ketika proses pra produksi telah selesai. Terdapat beberapa tahap yang dilalui pada proses produksi animasi 3D. Dalam buku Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia (Prakosa, 2010) dijelaskan beberapa tahapan proses produksi animasi 3D, yaitu sebagai berikut.

1. *Modelling*

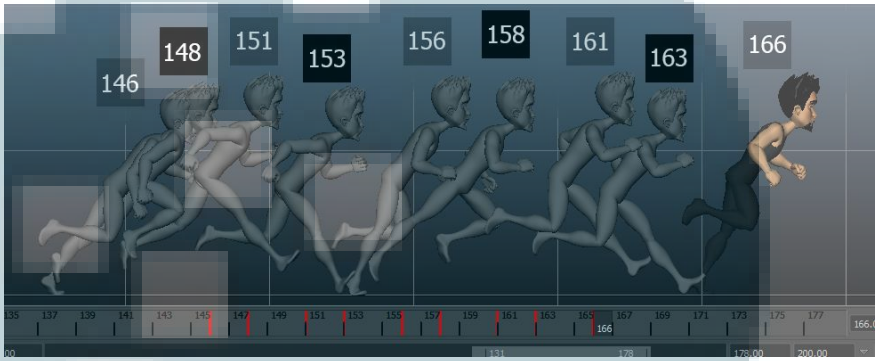


Gambar 2. 8. *Modelling (Olaf)*

(http://3.bp.blogspot.com/-p7ByAhg1Pu4/UxmUF1hfnxI/AAAAAAAAAGA/i8wobun3Urs/s1600/olaf+wire.png)

Tahap ini adalah tahap awal yang menuntut seorang *modeler* untuk membuat model karakter/objek sesuai konsep yang ada. Objek dapat berupa bentuk primitif, seperti *sphere*, *cube*, ataupun *polygon* dan *spline* yang dapat membentuk karakter/objek. Semakin banyak *polygon* maka semakin detail model yang dibuat.

2. *Animating*

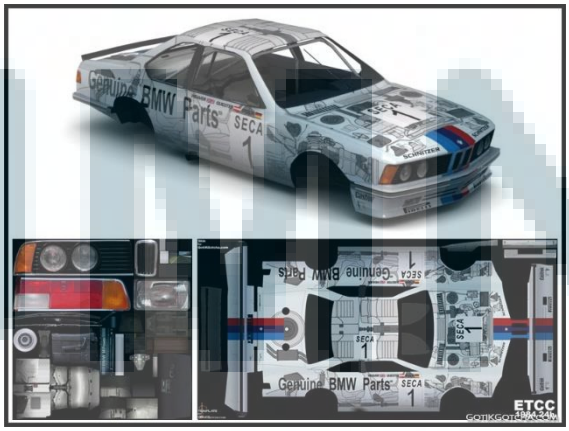


Gambar 2. 9. *Animating*

(https://animationmethods.files.wordpress.com/2012/11/newrunningposes.png)

Animating dalam animasi 3D adalah proses menggerakan objek dengan membuat *keyframes* pada objek. Setelah proses *keyframing* tersebut, komputer akan menghitung dan membuat sendiri *in-between* secara otomatis.

3. *Texturing*

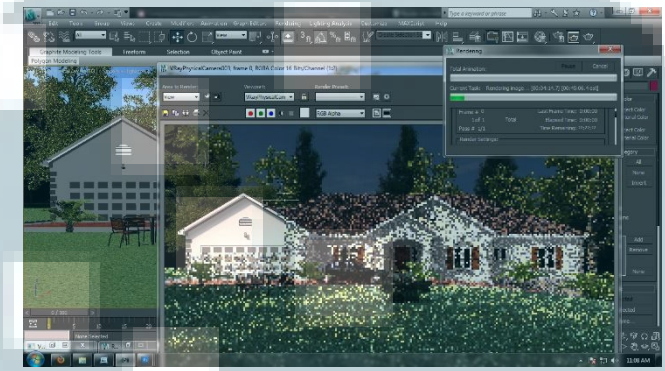


Gambar 2. 10. *Texturing*

(http://www.gotikgotcha.com/texturing/635csi_24hspa_texturing.jpg)

Proses ini akan memberikan karakteristik sebuah materi objek dari segi *texture*. *Texture* juga digunakan untuk membuat berbagai variasi warna *pattern*, tingkat kehalusan/ kekasaran sebuah permukaan objek, dan lain sebagainya.

4. *Rendering*



Gambar 2. 11. *Rendering*

(http://creative3drenderings.com/wp-content/gallery/process/8-rendering.jpg)

Rendering adalah proses semua data yang sudah dimasukan dalam proses-proses sebelumnya, diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output video* ataupun *image sequence*.

2.1.3. Finalised Visual Design

Dalam industri film animasi, terdapat lembar yang menginformasikan kepada seluruh tim tentang cara sebuah karakter harus teralisasikan. Lembar tersebut juga membantu untuk menunjukan kepribadian karakter melalui tindakan dan ekspresinya. Setelah tahap *development* selesai, terdapat lembaran model karakter yang sudah lengkap dan akurat untuk diberikan kepada tim animasi dan *modeling*.

Terdapat 4 s*heets* wajib dari Hodges (2011) yang harus berada di dalam tim perancangan karakter, yaitu sebagai berikut.

1. *Model Construction and Turnaround*

   Berisi gambar karakter yang jelas dengan proporsi bentuknya dengan detail- detail pada karakter, serta tampilan 360° yang wajib ada agar seorang *modeler* lebih mudah dalam membuat model sesuai dengan konsepnya.

2. *Action Sheets*

   Berisi gambaran *pose-pose* dari karakter, aturan, dan proporsi dari karakter dengan penjelasan seberapa maksimal gerakan dari karakter. *Sheet* ini membantu saat modeling dan penganimasian.

3. *Expression Sheets*

   Penggambaran karakter, khususnya pada bagian muka, yang menampilkan ekspresi dan emosi dari karakter, seperti kebahagiaan, rasa ingin tahu, kemarahan, rasa sakit, dan lainnya.

4. *Colour Model Sheets*

   Elemen terakhir ini digunakan untuk menentukan warna pada karakter, warna kulit, rambut, mata, pakaian, dan lainnya. Biasanya digambarkan dari sudut yang khas sehingga menampilkan semua warna yang terkait dengan karakter.

2.2. Karakter

Cerita yang baik didukung oleh beberapa aspek, seperti yang dikatakan oleh Sullivan (2008) bahwa cerita yang baik adalah kombinasi dari karakter yang kuat, yang di dalamnya terdapat struktur yang baik, konflik, emosi, dan reaksi dari karakter.

Karakter adalah penyampai cerita. Jika tidak ada karakter, maka cerita tidak akan tersampaikan. Seperti yang dikatakan oleh Sullivan (2008), karakter adalah bagian penting dalam film animasi, karakter yang baik mampu membuat penonton ingin melihatnya terus menerus dan ingin mencari tahu tentang karakter tersebut. Untuk mengembangkan karakter secara mendalam, maka animator harus lebih mengerti tentang karakter yang akan dibuat dibandingkan dengan penonton.

Dalam buku *The illusion of Life : Disney Animation* (Johnston, 1981), terdapat 12 prinsip animasi yang sangat penting dan menjadi dasar dalam sebuah animasi, yaitu; (1) *timing*; (2) *arcs*; (3) *squash and stretch*; (4) *anticipation*; (5) *easy in and easy out*; (6) *secondary action*; (7) *follow through and overlapping*; (8) *staging*; (9) *straight ahead action and pose to pose action*; (10) *appeal*; (11) *solid drawing*; dan (12) *exageration*. Prinsip-prinsip tersebut masih menjadi acuan dalam industri film animasi.

Dalam hal perancangan karakter, prinsip yang paling penting adalah prinsip *appeal*. Pada prinsip animasi *appeal*, sebuah karakter harus memiliki kharisma. Penampilannya dalam animasi harus memiliki daya tarik, bukan berarti hanya lucu atau aneh. Penampilan sebuah karakter harus mencerminkan pribadinya, misalnya

karakter itu adalah karakter jahat atau baik. Seperti aspek lain dalam bercerita, penampilan juga harus diperhatikan dengan baik karena berhubungan dengan mata.

2.3. Archetype

Dengan menentukan *archetype*, tentu akan membantu animator dalam membuat karakter, lebih mengenal karakter, dan mampu mengekspresikan emosinya ke dalam karakter tersebut. Seperti yang dikutip Feist pada Carl Gustav (1981), pada umumnya karakter *archetype* setiap orang berada dalam ketidaksadaran orang tersebut. *Archetype* mewakili motif mendasar yang berpengaruh karena pengalaman dan dapat berubah dengan membangkitkan emosi yang mendalam.

Meskipun ada beragam *archetype*, dalam *collective unconscious* ada beberapa jenis yang melambangkan motivasi dasar manusia. Setiap jenis memiliki nilai dan ciri yang berbeda. Setiap manusia biasanya memiliki beberapa jenis a*rchetype*, namun pasti ada 1 yang mendominasi kepribadiannya. Konsep a*rchetype* tersebut terdiri dari *persona, shadow, anima, animus, great mother, wise old man, hero,* dan *self.*

Archetpe hero yang direpresentasikan sebagai orang yang kuat dalam melawan kejahatan. Seorang *hero* pasti memiliki kekurangan/ kelemahan. Jika tidak memiliki hal tersebut maka tidak dapat dikatakan sebagai *hero*. Pada akhirnya, seorang *hero* mampu dikalahkan oleh sesuatu hal yang biasa. *Hero* yang sering kali menjadi model ideal bagi kepribadian seorang tokoh.

Dalam *anima*, Jung percaya bahwa secara psikologis seseorang memiliki sisi feminim dan maskulinitas. Seorang pria pada dasarnya memiliki sisi feminim

di alam bawah sadarnya, namun pria dapat mengenali secara sadar dan mampu menjelaskan sisi tersebut secara maskulinitas.

2.4. Three Dimensional Character

Sebuah karakter dapat mudah dikenali dari bentuk, sifat, dan lingkungannya, seperti karakter Spongebob. Kita mudah mengingat bentuknya yang seperti *sponge* kotak berwarna kuning, sifatnya yang baik, ceria dan kekanak-kanakan, lingkungan seperti tetangga dan sahabatnya, serta tempatnya bekerja. Dalam merancang karakter, memang sebaiknya ditentukan terlebih dahulu *Three Dimensional Character* yaitu, fisifologi, sosiologi dan psikologi dari sebuah karakter (Egri, 2009).

2.4.1. Sosiologi Karakter

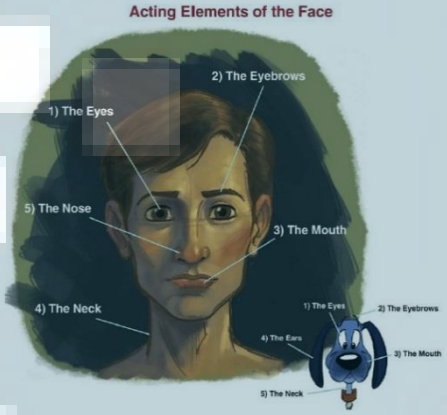
Sebuah karakter harus dibuat dengan sisi sosiologinya, seperti masa lalu, pendidikan, lingkungan, dan tempat tinggal dari karakter. Sisi sosiologi akan memberi kedalaman sebuah pribadi karakter dan membuatnya terasa nyata di mata penonton. Namun dalam menulis sisi sosiologi sebuah karakter harus berhati – hati karena jika terlalu berlebihan hanya akan mengacaukan infomasi pribadi sebuah karakter dan mengganggu alur cerita.

2.4.2. Fisiologi Karakter

Penampilan fisik sebuah karakter adalah hal pertama yang dilihat oleh mata penonton. Oleh karena itu, penampilan sebuah karakter harus dirancang agar

memiliki daya tarik tersendiri yang mampu membuat penonton tertarik untuk menonton film animasi tersebut. Beberapa tampilan fisik sebuah karakter dapat menggambarkan kepribadian, watak, dan ekspresi sebuah karakter. Pada umumnya, ada beberapa elemen yang mewakili fisiologi karakter, yaitu elemen wajah, kostum dan warna.

1. Elemen Wajah



Gambar 2. 12. Acting Elements of the Face
(*Character Mentor*, 2012)

Wajah merupakan bagian penting dalam menyampaikan ekspresi seseorang. Emosi seperti sedih, marah, dan senang dapat tergambarkan di wajah. Seperti yang ditulis oleh Bancroft (2012), bagian wajah (mata, alis, mulut, leher, dan hidung) mampu mengkomunikasikan emosi kepada penonton. Mata merupakan jendela jiwa, alis menekankan apa yang ingin mata sampaikan, dan mulut menjelaskan secara jelas ekspresi yang di gambarkan. Leher dan hidung memang tidak terlalu menonjol dalam menyampaikan ekspresi, namun beberapa waktu leher dan hidung dapat menekankan sebuah ekspresi.

2. Costume

Gambar 2. 13. *Costume*

(*Character Design*, 2006)

Kostum merupakan element penting dalam karakter, seperti yang dikatakan oleh Cohen (2006), dengan memberikan kostum pada karakter, akan menjelaskan identitas sebuah karakter dan membantu membangun sebuah cerita. Dan menurut Widarwati (2000) dengan kostum dapat membedakan karakteristik seseorang, seperti,

a. Tipe *sportif casual*

   Dengan ciri kepribadian yang rileks, santai, sederhana, tegas, aktif, dinamis. Ciri dalam berpakaian nya yaitu, kemeja, blus sportif, rok A line, denim, drill, kanvas dan lain lain. Orang dengan tipe ini biasanya tidak menyukai warna putih karena mudah kotor.

b. Tipe *feminim romantis*

   Dengan ciri kepribadian, lembut, ramah , penuh kasih sayang, sedikit manja, agak pemalu. Ciri dalam berpakaian, gaun terusan, blus, sweater, rok lebar, motif bunga- bunga. Orang dengan tipe ini biasanya menyukai warna pastel dan semua warna yang bernuansa lembut.

c. Tipe *classic elegant*

Dengan ciri kepribadian, rapih, tegas, tidak berlebihan, terencana, tidak suka bereksperimen. Ciri dalam berpakaian, kemeja, motif simple, orang dengan tipe ini biasanya tidak menyukai warna – warna terang.

d. Tipe *sexy alluring*

Dengan ciri kepribadian, senang menjadi pusat perhatian, terutama keindahan tubuhnya. Ciri dalam berpakaian, yaitu pakaian ketat, orang dengan tipe ini biasanya menyukai warna terang dan sensual, seperti merah, untuk menarik perhatian.

e. Tipe *dramatic*

Dengan ciri kepribadian, ekspresif, dan mempunyai selera tersendiri. Ciri dalam berpakaian, gaya tersendiri, seperti longgar, atau tumpuk. Orang dengan tipe ini biasanya menyukai warna – warna cerah dan motif yang memberi kesan dramatis.

f. Tipe *art of beat*

Dengan ciri kepribadian, eksentrik, artistik, kreatif, dan selalu ingin tampil beda. Ciri dalam berpakaian, tampil dengan sesuatu yang tidak lazim dengan perpaduan warna yang kontras.

3. Warna

Warna merupakan salah satu aspek kehidupan, warna dapat dipakai untuk merepresentasikan suatu objek dan tanpa kita sadari, warna sebenarnya dapat mempengaruhi perasaan seseorang, seperti yang dikatakan Dumeria (2007),

color think, yaitu seseorang dapat mengaosiasikan warna dengan perasaan tertentu, yaitu :

a. Biru : Menenangkan, menyejukan, kebenaran, damai, intelegensi tinggi, mediatif, egosentris.
b. Hijau : Alami, sehat,sensitif, stabil, formal, toleran, harmonis.
c. Kuning : Terang, hangat, segar, cepat, jujur, adil, tajam, cerdas, kritis.
d. Ungu : Agung, indah , artistik, elegan, mistis, spiritual.
e. Pink : Feminim, romantis, sensual, lembut, ceria, menenangkan, kasih sayang.
f. Orange : Kreatif, optimis, muda, menyenangkan, dinamis, persahabatan.
g. Merah : Panas, penuh energi, ambisius, semangat, kuat, bergairah.
h. Coklat : Alami, sederhana, hangat.
i. Hitam : Abadi, anggun, kuat, magis, superior, menekan.
j. Putih : Netral, murni, jujur, higienis, monoton.

2.4.3. Psikologi Karakter

Dalam membuat karakter, tidak hanya tampilan visual yang perlu diperhatikan, tetapi sisi psikologis sebuah karakter perlu dibangun secara matang. Menurut Egri (2009), ada beberapa hal penting dalam membentuk sisi psikologi sebuah karakter, antara lain sebagai berikut.

a. Standar moral.
b. Ambisi.
c. Tingkat frustasi.

d. Respon terhadap kehidupan, seperti mudah menyerah, tegas, tidak mau mengalah, dan sebagainya.

e. *Temprament*, mencakup *choleric*, *easygoing*, pesimis, optimis, dan sebagainya.

f. IQ.

g. Extrovert, introvert, ambivert.

h. Kemampuan, dapat mencakup bahasan dan talenta.

2.5. Gaya Gambar Karakter

Banyak beragam gaya karakter berkembang saat ini, masing masing gaya memiliki ciri khas tersendiri. Gaya gambar biasanya ditentukan oleh *genre* yang dipilih. Bancroft (2006) menuliskan bahwa pada umumnya terdapat 6 jenis gaya gambar karakter, yaitu sebagai berikut.

1. *Iconic*

Gambar 2. 14. Iconic character

(*Creating Character with personality*, 2006)

Gaya ini terlihat sangat simple dan tidak terlalu ekspresif. Contoh karakter dengan gaya ini adalah Mickey Mouse dan Hello Kitty.

2. *Simple*

Gambar 2. 15. *Simple character*

(*Creating Character with personality*, 2006)

Wujudnya sangat umum , ada sisi humor dari karakter, dan lebih ekspresif dibandingkan dengan *iconic*. Biasanya karakter ini digunakan untuk TV dan Web. Contoh karakter gaya ini adalah Sonic dan Fred Flintstone.

3. *Broad*

Gambar 2. 16. *Broad character*

(*Creating Character with personality*, 2006)

Gaya gambar ini lebih ekspresif lagi dibandingkan gaya-gaya sebelumnya. Karakter ini biasanya berakting hiperbola dan memiliki mata serta mulut besar untuk memunculkan rasa humor, contohnya adalah The Wolf pada film 'Tex Avery Cartoons', Roger Rabbit, dan lain sebagainya.

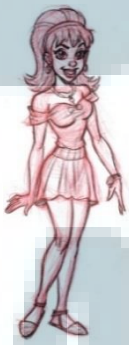
4. *Comedy relief*

Gambar 2. 17. *Comedy relief character*

(*Creating Character with personality*, 2006)

Gaya ini tidak bisa dibilang sama dengan *Broad style*. Karakter ini memunculkan sisi humoris lewat *acting* dan dialognya. Anatomi wajahnya tidak terlalu dapat dimainkan. Karakter ini tidak selalu menjadi humoris dan pada satu sisi mereka perlu bersikap serius, contohnya Nemo, Mushu, dan Kronk.

5. *Lead Character*



Gambar 2. 18. *Lead character*

(*Creating Character with personality*, 2006)

Biasanya gaya ini digunakan pada karakter utama dalam film. Anatomi wajahnya sangat realistik untuk menunjukan ekspresi dan berakting. Penonton dapat tertarik

ke dalam emosinya karena karakter ini mampu berekspresi seperti manusia pada umumnya. Contoh karakter dengan gaya ini adalah Cinderella, Moses, dan lainnya.

6. *Realistic*

Gambar 2. 19. *Realistic character*
(*Creating Character with personality*, 2006)

Karakter jenis ini biasanya merupakan gabungan antar *style* dengan realis, yang hasilnya berwujud aneh dan tidak sama dengan yang ada di dunia nyata, tetapi terkesan hidup dan ada pada kenyataan (Bancroft, 2006, hlm. 18-20).

2.6. Proporsi Tubuh

Manusia merupakan mahluk hidup yang memiliki bentuk dan fisik yang beragam setiap individu, seperti wanita, pria, anak kecil, dewasa, gendut, kurus, dan sebagainya. Seperti dikutip dari Taufiqullah (2016) melalui tulisannya yang diakses pada tanggal 2 Juni 2016 (https://www.tneutron.net/blogs/menggambar-manusia-dengan-proporsi/), pada umumnya ukuran tinggi orang indonesia dewasa 7 (tujuh) kali tinggi kepala, sedangkan orang barat (Eropa) 7 ½ – 8 kali tinggi kepala.

2.7. Bentuk

Merancang bentuk untuk menimbulkan pribadi sebuah karakter merupakan tugas seorang perancang karakter. Cerita dan pesan yang ingin disampaikan juga menjadi pertimbangan untuk menggarap sebuah karakter. Namun, adanya batasan-batasan tersebut bukan berarti membatasi kreativitas dari seorang perancang karakter.

Bentuk (*shape*) setiap budaya memiliki variasi bentuk, terutama makna dan warna. Solarsky (2012) menuliskan bahwa bentuk dapat mengkomunikasikan secara umum karena konsep bentuk sudah ada sejak dulu di alam ini. Bentuk bulat cenderung aman, sementara bentuk bersudut membuat kita berhati-hati. Ada bentuk umum yang kita kenal saat ini secara tidak sadar menggambarkan karakter pada animasi yang disesuaikan dengan sifat dan kesan yang ingin disampaikan. Bentuk-bentuk tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Lingkaran

   Menggambarkan karakter yang bersahabat, tidak berbahaya. Bentuk ini terlihat lembut, baik, dan mudah disukai oleh orang-orang. Banyak dari karakter protagonis dibuat dari bentuk dasar lingkaran (Solarsky 2012:180).

2. Kotak

   Menggambarkan kekuatan, stabilitas, dan kepercayaan. Kotak yang besar dapat juga menimbulkan kesan menakutkan, menghibur, dan canggung. Biasanya bentuk ini digunakan untuk menggambarkan karakter superhero (Bancroft 2006:34).

3. Segitiga

   Menggambarkan karakter yang kuat, penjahat, kejam, menyeramkan, dan berkomunikasi paling agresif. Bentuk ini sering digunakan untuk menggambarkan karakter antagonis (Bancroft 2006: 35).

2.8. Tunawicara

Manusia mempunyai lima panca indra, salah satunya adalah telinga. Telinga merupakan salah satu indra terpenting dalam kehidupan. Dengan tidak berfungsinya telinga, dapat menyebabkan sulitnya berkomunikasi dengan orang lain. Tunarunggu merupakan salah satu penyebab sulitnya berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Menurut Purwanto (1998), salah satu karakteristik anak tunawicara yaitu, dalam melakukan interaksi sosial di masyarakat banyak mengandalkan komunikasi verbal, hal ini yang menyebabkan tuna wicara mengalami kesulitan dalam penyesuaian sosialnya.Sehingga anak tunawicara terkesan agak eksklusif atau terisolasi dari kehidupan masyarakat normal.

Sedangkan yang merupakan ciri-ciri fisik dan psikis anak tunawicara adalah berbicara keras dan tidak jelas, suka melihat gerak bibir atau gerak tubuh teman bicaranya, telinga mengeluarkan cairan, biasanya Menggunakan alat bantu dengar, bibir sumbing, cenderung pendiam, dan cadel.

2.9. Pengamen

Menurut KBBI *online*, pengamen atau musisi jalanan adalah seorang penyanyi, penari, atau pemain musik yang tidak tetap tempat pertunjukannya dan biasanya mengadakan pertunjukan di tempat umum dengan berpindah pindah. Pengamen identik dengan penyanyi jalanan yang ada di tempat umum, yang biasanya mereka mengamen untuk mendapatkan upah dari pada pendengarnya. Pengamen dapat tampil seorang diri ataupun berkelompok dan dapat menggunakan alat bantu seperti kecrekan, gitar, gendang, ataupun seruling.