



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi sudah dikenal dan digunakan sebagai alat medium komunikasi dari generasi ke generasi. Teknologi animasi juga sudah berkembang seiring jaman. Tentu animasi sekarang sudah meluas dan mendapatkan berbagai banyak minat dari berbagai jenis penonton. Penonton remaja atau dewasa juga bisa menikmati animasi dari berbagai jenis media seperti film, permainan konsol, kartun seri, dan iklan. Menurut Selby (2013), “Animasi memiliki potensi untuk dikembangkan dan ditampilkan kepada penonton, dalam satu sisi film *live action* yang tidak mampu karena kekurangan subyektif, kultural, dan teknis” (p.7).

Blazer (2016) mengatakan adanya 5 macam jenis animasi, yaitu traditional, 2D stop motion, 3D stop motion, 2D CGI dan 3D CGI. Teknik traditional bersifat luas dan dapat menggunakan berbagai macam material. *Walt Disney*, salah satu pelopor gaya teknik animasi traditional yang menggunakan *celluloid* (semacam kertas tembus pandang yang tipis) yang diproses dengan warna lalu kemudian difoto dan direkam. Gaya teknik traditional lainnya juga termasuk teknik *rotoscoping*, Teknik yang menelusuri gerakan aksi langsung yang telah direkam dan digambar ulang menjadi seni animasi. Teknik *stop motion* dapat dipakai untuk 2D dan 3D. Teknik *stop motion* yang menggunakan kamera untuk memotret gerakan animasi *frame by frame* dapat memberikan kesan unik serta ajaib. Teknik 2D CGI merupakan teknik yang memiliki prinsip sama seperti

teknik traditional tetapi sepenuhnya menggunakan alat medium digital. Sama juga seperti teknik 3D CGI harus bergantung kepada medium digital atau komputer dari pembuatan tokoh dan *environment* hingga *render* film akhir. Melalui perkembangan dari teknologi komputer pada era tahun 80-an, pembuatan proses animasi 2D dan 3D menjadi lebih cepat dan efisien untuk dianimasikan hingga sekarang.

2.1.1. Animasi 2D

Teknik animasi traditional atau disebut animasi 2D adalah teknik traditional pertama yang digunakan di animasi dan memiliki sejarah dari awal penemuan animasi. Teknik ini digunakan dan dikembangkan oleh *Walt Disney* dari awal pembuatan film animasi panjang pertama berjudul *Snow White* di tahun 1937. Dengan berkembangnya animasi 2D, *Disney* juga dengan rekannya membuat prinsip dasar animasi pada tahun 1981 yang kemudian dikenal sebagai dua belas prinsip animasi. Dua belas prinsip animasi sampai sekarang masih digunakan sebagai panduan oleh semua animator.

2.2. Gaya Visual

Di dalam kategori animasi 2D juga terdapat banyak tipe gaya visual. Gaya visual sendiri pun dapat memberikan batasan, menjelaskan tujuan, dan menipiskan target market dari film animasi tersebut. Menurut Su dan Zhao (2012), Gaya visual tokoh dibagi menjadi 5 kategori yaitu:

2.2.1. Logo Style

Tokoh yang menggunakan gaya visual ini berbentuk sangat sederhana dan lucu. Tokoh dengan mata yang besar dan hidung yang kecil atau tidak ada hidung sama sekali. Biasanya digunakan sebagai logo dan maskot di perusahaan, atau digunakan sebagai animasi komersial (p.19).



Gambar 2.2.1. Logo Style

(Su dan Zhao, 4 Juli 2018)

2.2.2. Simple Style

Tokoh dalam kategori ini sedikit lebih detail dibanding *logo style*. Detail pada tokoh dapat terlihat dari baju yang dikenakan dan pada muka dan juga badan. Biasanya digunakan untuk kartun anak-anak, internet, komik dan koran (p.19).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.2.2. Simple Style
(Su dan Zhao, 4 Juli 2018)

2.2.3. Ordinary Style

Gaya visual yang paling terkenal digunakan untuk standar animasi Jepang. Ekspresinya lebih detail dan beragam. Pewarnaan menjadi lebih kompleks dibandingkan *simple style*. Cocok untuk animasi yang menggunakan banyak *exaggeration* (p.19).



Gambar 2.2.3. Ordinary Style
(Su dan Zhao, 4 Juli 2018)

2.2.4. Complicated Style

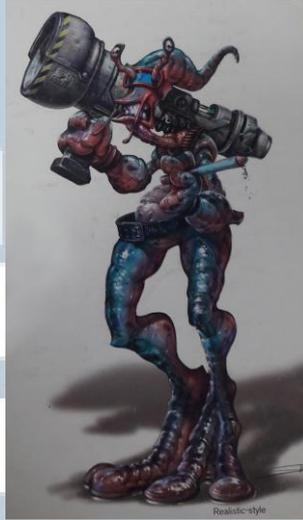
Proporsi tubuh serta bentuk sudah lebih dekat dengan manusia nyata. Dilengkapi dengan detail dan intrikasi lainnya agar tokoh terlihat mendetail secara keseluruhan. Kategori ini paling banyak dipakai oleh kartun *Disney* dan studio animasi lainnya bertujuan dengan penonton anak muda keatas (p.19).



Gambar 2.2.4. Complicated Style
(Su dan Zhao, 4 Juli 2018)

2.2.5. Realistic Style

Tokoh yang menggunakan gaya tersebut memiliki proporsi tubuh yang realistis dengan kedetailan fitur tokoh. Biasanya digunakan sebagai CGI di perfilman *Hollywood*, Film animasi realistis atau game 3D dengan efek grafis komputer yang cukup tinggi (p.19).



Gambar 2.2.5. Realistic Style
(Su dan Zhao, 4 Juli 2018)

2.3. Desain Tokoh

Desain tokoh mempunyai pengertian untuk membuat suatu bentuk dengan sifat. Tidak hanya berupa bentuk seperti kotak atau bulat, tetapi bentuk yang kompleks dan diberikan karakteristik layaknya seperti manusia seperti indra mata, hidung, mulut dan lain-lain sehingga mempunyai tokoh memiliki kemanusiaan. Dalam desain tokoh faktor pengaruh dimulai dari suatu ide. Lalu dikembangkan menjadi sebuah cerita. Dengan jalan alur cerita, sebuah tokoh melakukan kontribusi memberikan bayangan dan panduan imajinasi terhadap cerita tersebut. Tokoh harus memiliki wujud dan watak. Ini salah satu kenapa desain tokoh menjadi elemen penting di dalam animasi. Menurut Selby (2013), “Tokoh bukan objek soliter yang berada di isolasi, melainkan komponen yang vital yang bekerja secara bersamaan dengan aspek lain untuk membawa hidup, aksi dan penjelasan terhadap produksi animasi” (p. 94). Pada akhirnya, desain tokoh adalah proses

dimana tokoh original dibuat dengan tujuan ke media film, animasi, buku, game, dan media lainnya. Tokoh harus memiliki koneksi terhadap penontonnya agar dapat dimengerti dan emosi tersampaikan dari ceritanya. Melalui cerita, tokoh bertindak dan merasakan yang pada akhirnya dapat membawa rasa simpati dan emosi balik kepada penonton.

2.3.1. Tiga Dimensional Karakter

Sifat dan watak dari suatu tokoh memberikan kedalaman agar tokoh tidak terlihat datar dan menarik. Maka dari itu, tiga dimensional karakter dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

2.3.1.1. Fisiologi Tokoh

Fisiologi tubuh tokoh umumnya seperti penampilan tokoh dan kekurangan serta kelebihan fisik tokoh. Fisiologi juga menentukan jenis kelamin, umur, berat badan, tinggi badan, warna rambut, warna mata, warna kulit, kecacatan tubuh, tanda lahir, baju yang dipakai dan lain-lain.

2.3.1.2. Sosiologi Tokoh

Sosiologi tokoh adalah dimana sifat dan perilaku tokoh dibentuk melalui pengaruh sosial. Dari sini, sifat tokoh terbentuk dan membuat tokoh menangani tokoh lain dengan cara yang berbeda-beda. Hal ini mencakup apakah tokoh mempunyai sikap yang ramah atau kaku; apakah tokoh mempunyai hobi atau minat terhadap sesuatu; apa saja yang menjadi benda, makanan, dan musik favoritnya; bagaimana tokoh bersosialisasi terhadap temannya; apakah tokoh mempunyai keluarga yang

akrab atau renggang; apakah sosial status tokoh; bagaimana pendidikannya dan kepercayaannya.

2.3.1.3. Psikologi Tokoh

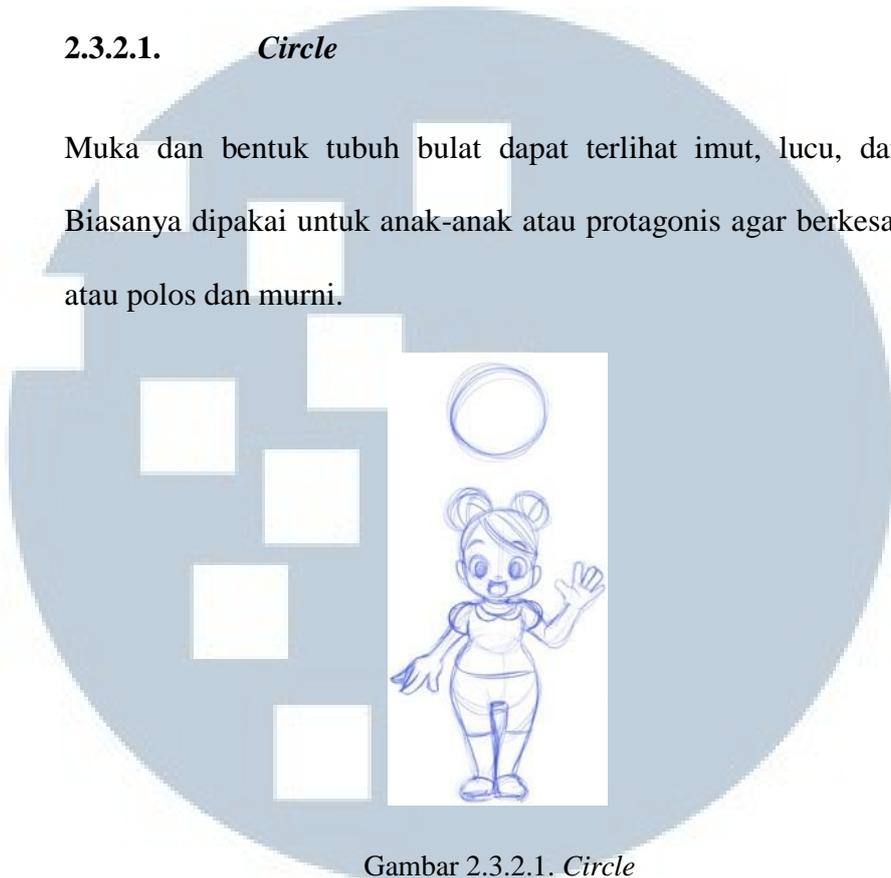
Psikologi tokoh adalah bagaimana suasana jiwa dan kesadaran diri tokoh saat berhadapan dengan tantangan atau rintangan yang harus dihadapinya. Hal ini berurusan dengan ketakutan tokoh, kekuatan tokoh, nilai-nilai tokoh, dan moral tokoh. Dalam arti kata, apa yang tokoh rasakan dan tokoh pikirkan beserta dengan cara pandang tokoh terhadap masalah dan rintangan yang harus dijalani di dunia ini.

2.3.2. Shape

Menurut Sloan (2015) “Saat berhadapan dengan prinsip tokoh desain, garis dan bentuk adalah konsep paling umum yang dibahas dalam literasi” (p. 26). Dalam menggambar tokoh, elemen bentuk dan garis digunakan sebagai dasar sketsa awal. Terdapat tiga struktur bentuk yang dikenal yaitu bulat, kotak, dan segitiga. Bulat, kotak dan segitiga menjadi bentuk struktur mendasar dalam menggambar apapun dari manusia, bangunan, atau pemandangan. Berhubung dengan ini, bentuk dasar memiliki sifat-sifat tertentu dalam pembuatan bentuk tokoh. Tillman (2011) mengatakan masing-masing bentuk mempunyai arti dan kesan berbeda di setiap tokoh. Dari tiga bentuk dasar ini, masing-masing memiliki sifat tersendiri yang membantu kepribadian tokoh seperti:

2.3.2.1. *Circle*

Muka dan bentuk tubuh bulat dapat terlihat imut, lucu, dan komplit. Biasanya dipakai untuk anak-anak atau protagonis agar berkesan *childlike* atau polos dan murni.

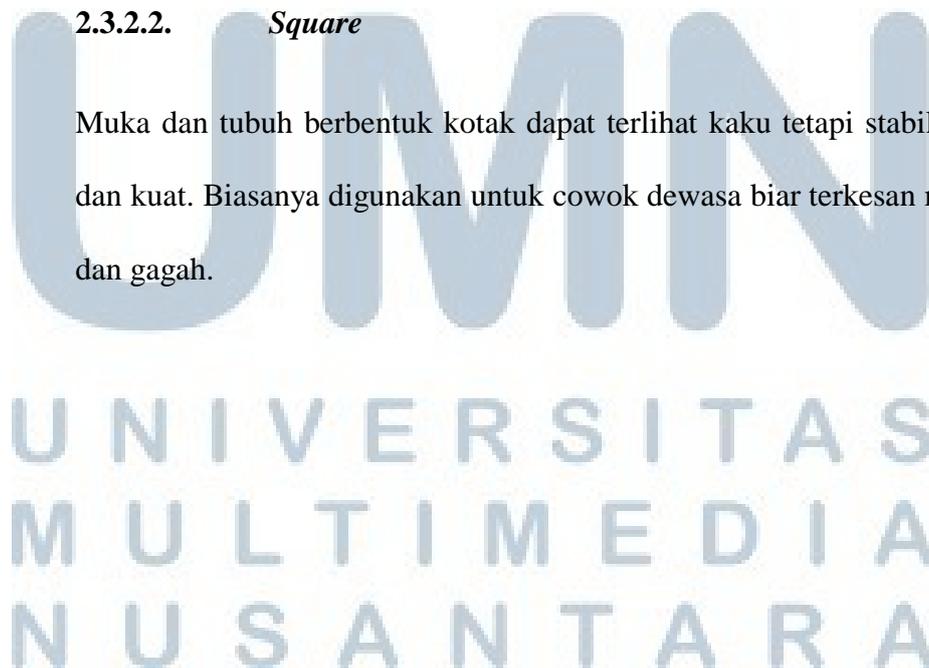


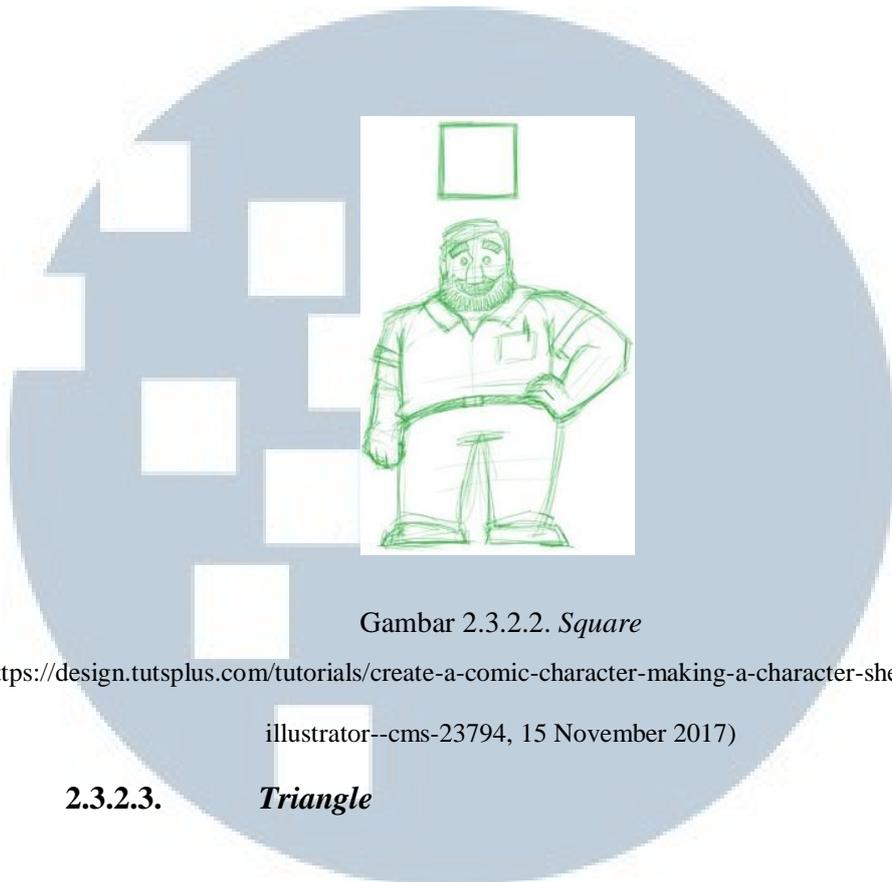
Gambar 2.3.2.1. *Circle*

(<https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-character-making-a-character-sheet-in-adobe-illustrator--cms-23794>, 15 November 2017)

2.3.2.2. *Square*

Muka dan tubuh berbentuk kotak dapat terlihat kaku tetapi stabil, kokoh, dan kuat. Biasanya digunakan untuk cowok dewasa biar terkesan maskulin dan gagah.



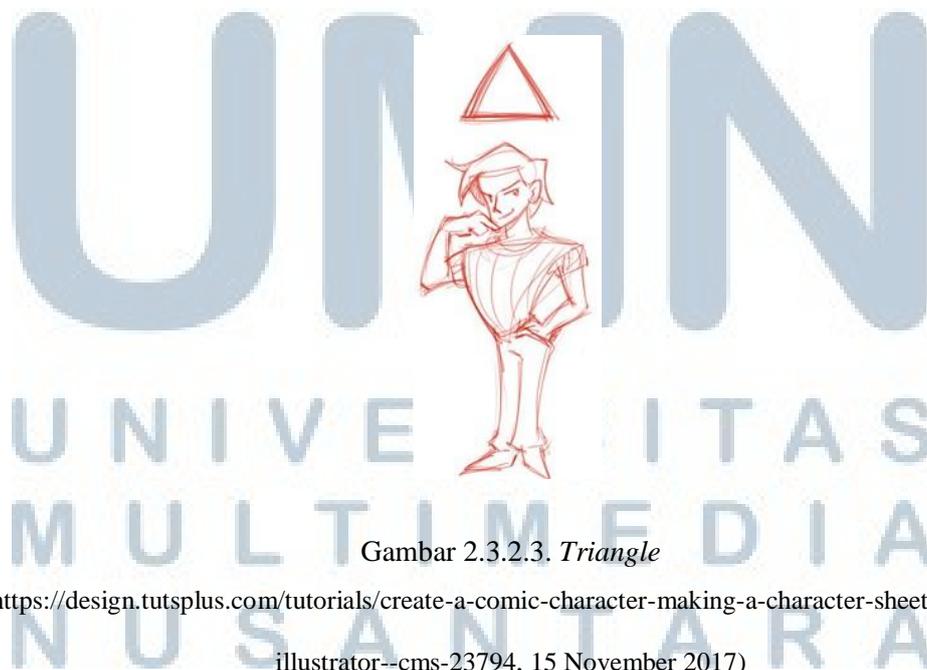


Gambar 2.3.2.2. *Square*

(<https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-character-making-a-character-sheet-in-adobe-illustrator--cms-23794>, 15 November 2017)

2.3.2.3. *Triangle*

Muka dan tubuh berbentuk segitiga bisa terlihat licik, penuh konflik, aksi, dan agresif. Biasanya digunakan untuk antagonis atau *trickster*.



Gambar 2.3.2.3. *Triangle*

(<https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-character-making-a-character-sheet-in-adobe-illustrator--cms-23794>, 15 November 2017)

Dilanjutkan dengan menambahkan bentuk *overlapping* terhadap bentuk dasar dapat membuat wujud yang jauh berbeda dari awal. *Overlapping* adalah bentuk-bentuk yang ditumpang tindihkan lalu dilihat menjadi suatu bentuk yang kompleks sebelum pada akhirnya di dekonstruksi kembali sesuai desain. Pada akhirnya bentuk-bentuk berubah menjadi satu dan menjadi bentuk visual. Kontrasnya bentuk dengan proporsi bisa menjadi cara yang bagus untuk membuat tokoh menjadi lebih menarik.



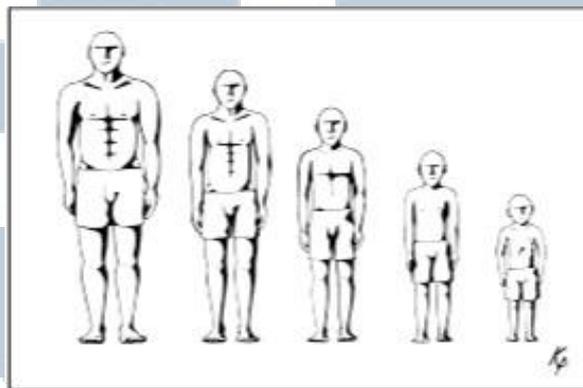
Gambar 2.3.2. *Overlapping*

(<https://celicblog.wordpress.com/2016/02/02/can-you-sit-still-character-research/>, 15 November 2017)

2.3.3. *Size, Proportions, and Silhouette*

Menurut Sloan (2015), Tinggi keseluruhan tokoh yang ideal adalah sekitar delapan kelapa tingginya. Ini tentu menyederhanakan untuk membuat analisis lebih mudah. Tetapi realitasnya, tinggi manusia dewasa mungkin mendekati tujuh setengah kepala. Tetapi karena ini prinsip umum dan bukan peraturan baku, hal

seperti ini diperbolehkan. Rata-rata tinggi wanita dewasa cenderung lebih pendek dibandingkan pria dewasa. Juga faktor umur sangat berpengaruh terhadap rasio tinggi tubuh. Dapat dipertimbangkan bahwa remaja muda mencapai tujuh kepala. Anak yang besar kira-kira enam kepala, anak yang kecil kira-kira lima ketinggian kepala dan bayi sekitar empat ketinggian kepala.

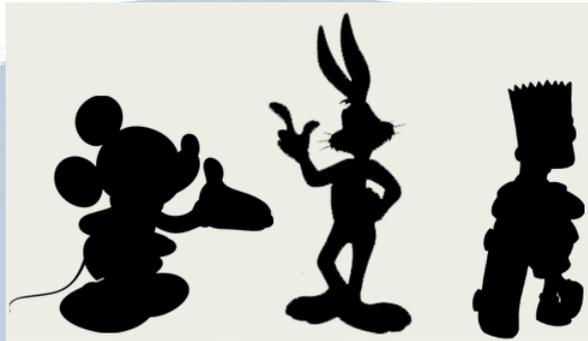


Gambar 2.3.3. *Size and Proportions*

(Sloan, 6 March 2018)

Unit kepala juga bisa digunakan sebagai pengukur panjang badan, lengan, dan kaki. Dengan menggunakan prinsip pengukuran kepala untuk menentukan keseluruhan tinggi badan, juga dapat menentukan anatomi tokoh sesuai atau dibesar-besarkan untuk efek tertentu.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3.3. *Silhouette*

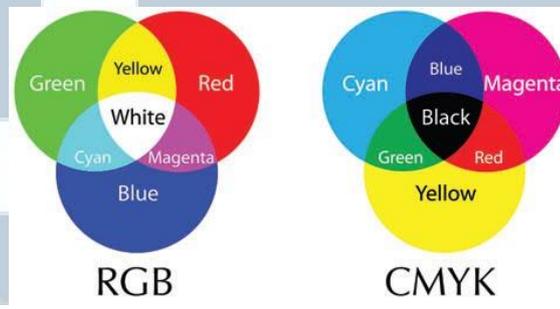
(<http://www.spellbrand.com/wp-content/uploads/2007/12/character-designs.gif>, 5 December 2017)

Ruang kosong dalam bentuk dapat membantu tokoh secara visual, untuk mengetahui pose yang tepat dalam tokoh dibutuhkan ruang negatif kosong atau *Silhouette*. Menurut Bancroft (2013), “salah satu elemen yang selalu membantu menguatkan pose harus mempunyai *silhouette* yang kuat dan mempunyai nilai ke pose” (p. 17). *Silhouette* juga dapat digunakan untuk memperbedakan bentuk tokoh dan memberikan masing-masing tokoh karakteristik yang unik.

2.3.4. Warna

Warna adalah elemen yang ditampakkan oleh cahaya, adanya warna dikarenakan adanya cahaya. Santoyo (2009) berkata “Warna adalah fenomena getaran atau gelombang cahaya” (p. 13). Cahaya yang dipantulkan oleh spektrum akan memancarkan warna dari berbagai jarak ukuran nanometer. Dalam penglihatan manusia, cahaya dapat memantulkan warna yang disebut pigmen. Pigmen-pigmen ini yang kita lihat sekarang termasuk warna rambut, warna kulit, warna mata, warna barang dan lain-lain. Warna juga dibagi menjadi dua yaitu *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna yang berasal dari spektrum cahaya seperti

merah, hijau, dan biru. *Subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen seperti tinta cyan, magenta dan yellow.



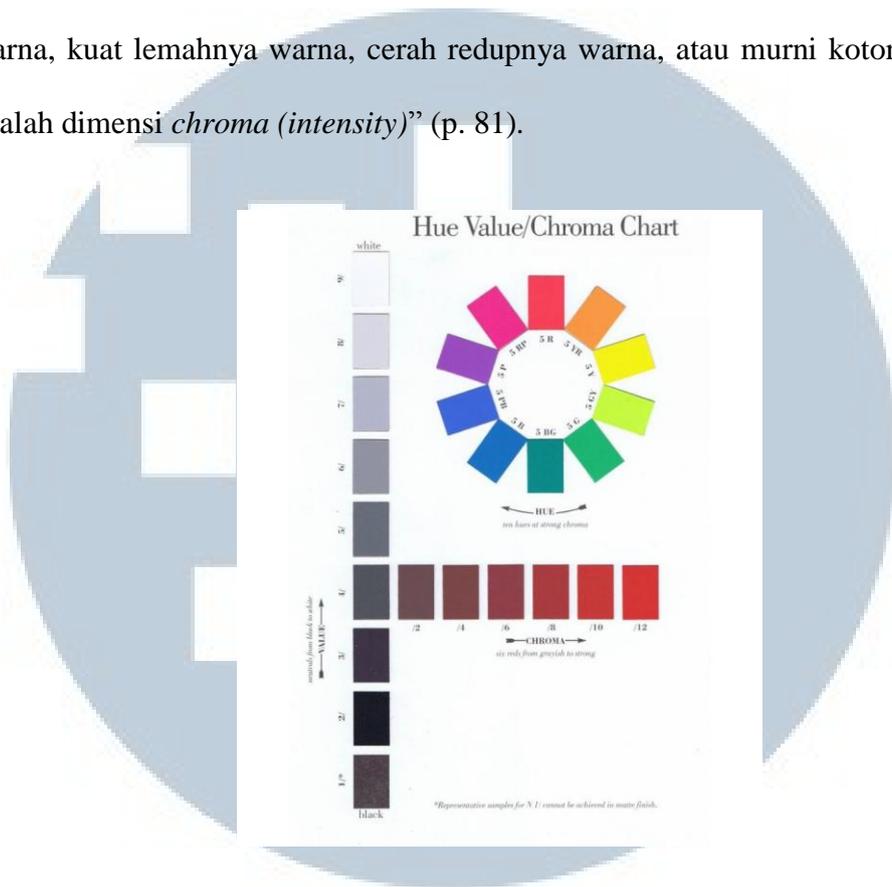
Gambar 2.3.4. *RGB & CMYK*

(<http://ronald-hd.blogspot.co.id/2016/03/pengertian-dan-perbedaan-rgb-dan-cmyk.html>, 11

January 2018)

Terdapat tiga dimensi warna yang berpengaruh besar kepada dimensi warna sendiri, yaitu *Hue*, *Value*, dan *Chroma*. *Hue* adalah kumpulan warna yang paling jelas. Menurut Santoyo (2009), “*Hue* adalah realitas, rona atau corak warna. Hue merupakan karakteristik, ciri khas, atau identitas yang kita gunakan untuk membedakan sebuah warna dengan warna lainnya” (p. 28). *Value* adalah relatifitas terang dan gelapnya warna tersebut, Jarak dimulai dari warna hitam ke putih. Menurut Santoyo (2009), “Setiap benda memiliki *value/tona*, bisa terang, sedang, atau gelap, tergantung pada cahaya yang mengenainya. *Value* disebut pula *tona*, nada, atau nuansa, yang di dalamnya terkandung nilai *tona*, nilai nada, atau nilai nuansa” (p. 61). *Chroma* adalah kecermelangan dan intensitas warna, dapat terlihat jernih atau kusam. Santoyo (2012) berkata “Tinggi rendahnya intensitas

warna, kuat lemahnya warna, cerah redupnya warna, atau murni kotornya warna adalah dimensi *chroma (intensity)*” (p. 81).



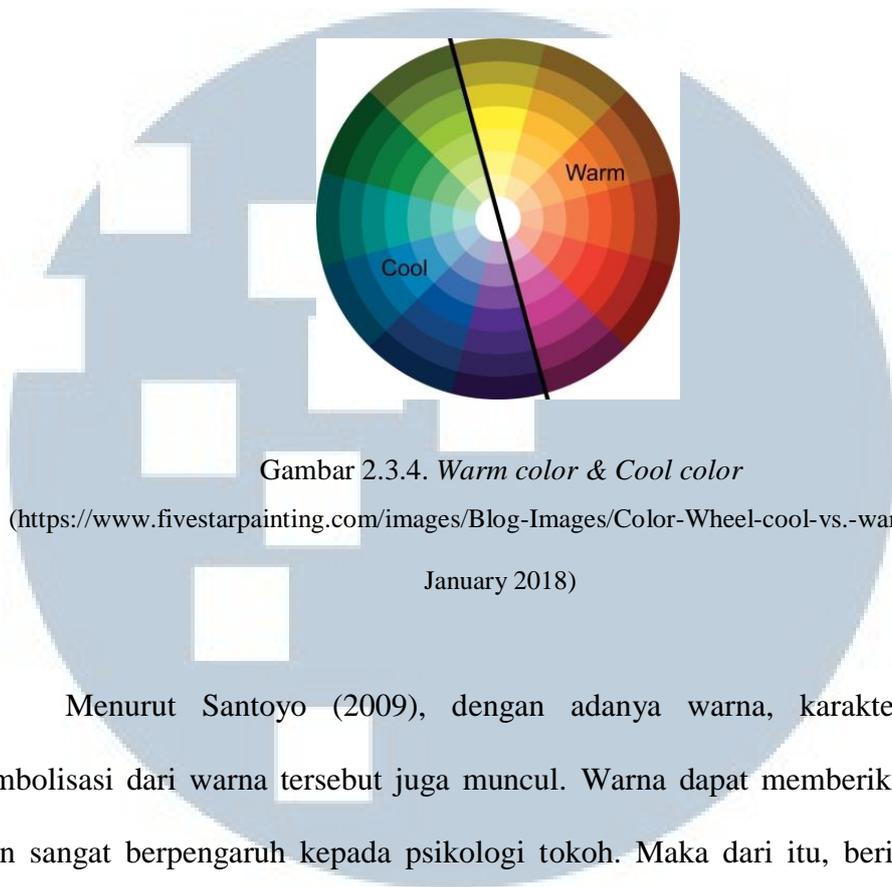
Gambar 2.3.4. Hue, Value, & Chroma

(https://www.designinfo.in/2509-thickbox_default/munsell-hue-value-chroma-poster.jpg, 11

January 2018)

Dalam skema lingkaran warna, warna dibagi menjadi 2 bagian besar yaitu warna panas dan warna dingin. Warna merah ke warna kuning dapat dibilang warna panas dan warna hijau ke ungu dapat dibilang warna dingin. Warna panas memberikan kesan energetik, kuat, dan semangat yang membara selagi warna dingin memberikan kesan tenang, pasif, dan sejuk.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3.4. *Warm color & Cool color*

(<https://www.fivestarpainting.com/images/Blog-Images/Color-Wheel-cool-vs.-warm.jpg>, 11

January 2018)

Menurut Santoyo (2009), dengan adanya warna, karakteristik dan simbolisasi dari warna tersebut juga muncul. Warna dapat memberikan estetika dan sangat berpengaruh kepada psikologi tokoh. Maka dari itu, berikut adalah warna-warna dengan karakteristik masing-masing:

2.3.4.1. Kuning

Merupakan warna yang disamakan dengan matahari, Kuning dapat melambangkan karakter terang, bahagia, gembira, ramah, ceria, hangat, dan optimis. Kuning juga melambangkan kejayaan, kemegahan, dan kemuliaan. Negatifnya kuning dapat diasosiasikan dengan cemburu, iri, takut, bohong dan luka.

2.3.4.2. Jingga/Oranye

Warna jingga atau oranye seperti namanya disamakan dengan buah jeruk atau *orange*. Warna jingga dapat melambangkan dorongan, semangat,

keamanan, kehangatan, menyenangkan, dan keseimbangan. Negatif dari warna jingga adalah frustrasi, penipuan, dan ketidakpercayaan.

2.3.4.3. Merah

Warna merah diasosiasikan dengan darah, api atau panas. Warna ini memiliki karakter yang kuat, cepat, gembira, hasrat, energetik, gairah, positif, dan berani. Negatifnya dari warna merah adalah agresif, perang, kekejaman, bahaya, kesadisan, dan seks.

2.3.4.4. Merah Muda/*Pink*

Warna merah muda atau *pink* sering diasosiasikan dengan feminitas. Bersifat kehangatan, kewanitaan, cinta, manis, keimutan, dan romantik. Negatifnya adalah kelemahan, emosional, dan kurang harga diri.

2.3.4.5. Ungu/*Violet*

Warna ungu atau *violet* memiliki karakteristik spiritual, misteri, kemewahan, keningratan, kebijaksanaan, pencerahan, rohani, dan keaslian. Negatifnya adalah arogansi, melankoli, kesusahan, kesedihan, dan duka cita.

2.3.4.6. Biru

Warna biru diasosiasikan dengan warna langit dan laut. Warna biru menjadi simbol kedamaian, intelektual, kalem, tenang, mendalam,

kesatuan dan keharmonian. Negatifnya adalah terlihat dingin, pasif, melankoli, sedih, sayu, dan sendu.

2.3.4.7. Hijau

Warna hijau berasosiasi dengan hijaunya alam, tumbuhan, dan pohon. Memiliki sifat harmoni, kesuburan, keseimbangan, kesegaran, kemudaan, pemulihan, kehidupan, dan kedamaian. Negatifnya adalah kebosanan, keserakahan, dan kecemburuan.

2.3.4.8. Putih

Warna putih diasosiasikan dengan cahaya, kesucian, keimanan, kebaikan, kebersihan, kepolosan, kemurnian, kedamaian, dan keperawanan. Negatifnya adalah kehambatan dan terkesan elit.

2.3.4.9. Hitam

Warna hitam sering diasosiasikan dengan hal negatif seperti kematian, ketiadaan, kebodohan, kejahatan, kesengsaraan, ilmu sihir, misteri, dan kejahatan. Akan tetapi warna hitam juga melambangkan keanggunan, kekuatan, dan formalitas.

2.3.4.10. Abu-abu

Warna abu-abu adalah warna netral, terkesan suram dan mendung. Karena di tengah warna hitam dan putih berkesan ragu-ragu. Warna ini

melambangkan keraguan, ketenangan, kerendahan hati, suasan labu, dan kebijaksanaan.

2.3.4.11. Coklat

Warna coklat diasosiasikan dengan warna tanah. melambangkan keseriusan, kesopanan, kearifan, kehangatan, alam, kehormatan, dan bumi. Negatifnya adalah terkesan berat, kotor, dan tidak cemerlang.

2.4. *Gesture*

Arti dari *Gesture* adalah pengerakan tubuh. Gerak-gerak tubuh tokoh yang unik dan berbeda dapat membantu memperjelaskan kepribadian tokoh tersebut. Hal ini tentunya bisa membuat efek yang sangat berbeda. Penonton tidak dapat membaca informasi-informasi tokoh dari film tetapi dapat menilai atau menduga sifat tokoh dari gerak-gerakannya. *Gesture* tersebut diungkapkan melalui bahasa tubuh atau *pose*, ekspresi, dan juga gerak-gerak wajah.

2.4.1. *Face/Expression*

Dalam animasi, fitur muka tokoh menjadi yang utama karena muka adalah pusat utama dari ekspresi. Bukan hanya untuk manusia saja tetapi juga untuk binatang dan benda mati. Muka dapat menyatakan sikap atau emosi tokoh. Setiap gerakannya akan mempengaruhi pernyataan dari tokoh dari bola mata, alis mata, hidung, mulut, hingga ke leher. Menurut Bancroft (2013), “Elemen yang membentuk wajah untuk manusia dan binatang menampilkan kepentingan

individu dalam berkomunikasi melalui emosi” (p. 29). Dalam muka, terbagi menjadi lima bagian yang penting dalam mengungkapkan emosi:

2.4.1.1. Mata

Seperti kata frasa “Mata adalah jendela ke jiwa”, Mata digunakan untuk melihat apalagi saat berkomunikasi dengan lawan. Mata yang berbentuk bulat, almond, dan air mata dapat menunjukkan kepribadian yang berbeda dan etnisitas untuk tokohnya dibandingkan yang lain. Juga karena kita hanya melihat satu pertiga dari permukaan mata, maka dari itu terdapat banyak hal dibalik mata daripada yang terlihat sekarang (p. 30).

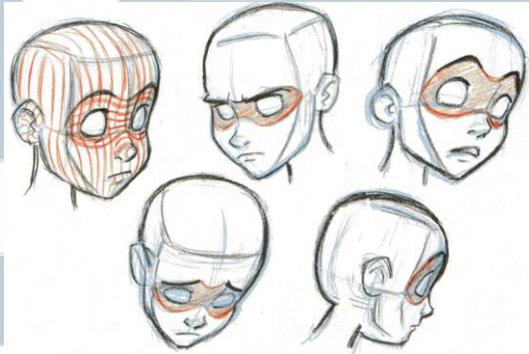


Gambar 2.4.1.1. *Eyes*
(Bancroft, 7 March 2018)

2.4.1.2. Alis Mata

Alis mata mempunyai koneksi dengan mata dan dapat memberikan kejelasan terhadap mata. Gerakan pada mata dapat juga menggerakkan alis mata. Mendirikan koneksi alis mata dengan mata sangat penting. Jika

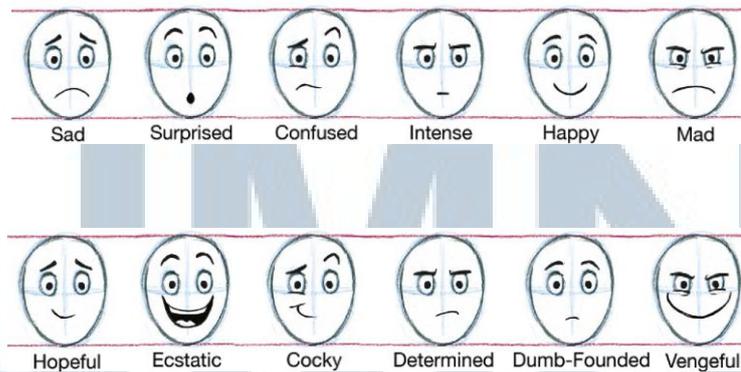
membuat alis mata jauh dari mata, maka akan melemahkan ekspresi pada muka.



Gambar 2.4.1.2. *Eyebrows*
(Bancroft, 7 March 2018)

2.4.1.3. **Mulut**

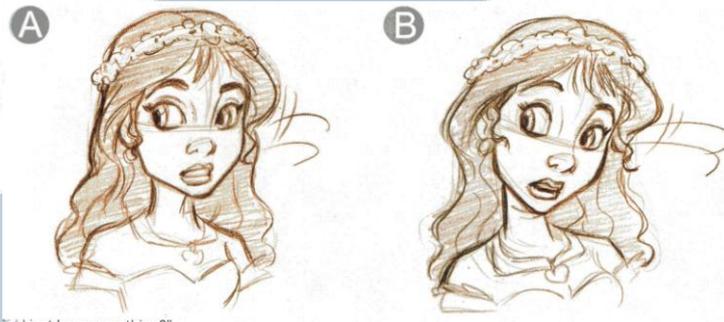
Mulut dapat memberikan kejelasan emosi dibalik ekspresi (p. 35).



Gambar 2.4.1.3. *Mouth*
(Bancroft, 7 March 2018)

2.4.1.4. **Leher**

Leher berhubung dengan kepala adalah alat penting untuk membantu tokoh menjadi hidup. Dinamika dari miringnya kepala, dapat memberikan pose yang kuat dalam *gesture* (p. 37)



Gambar 2.4.1.4. *Neck*
(Bancroft, 7 March 2018)

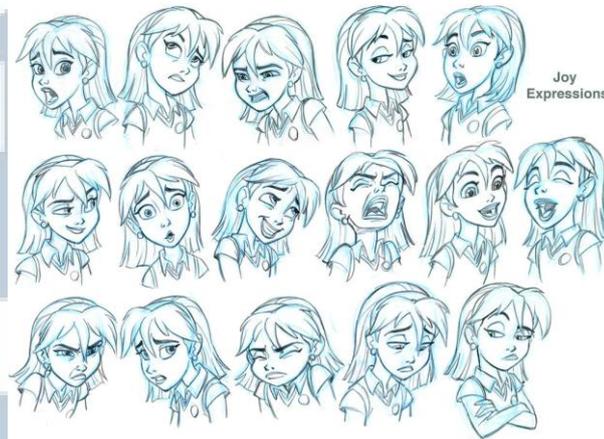
2.4.1.5. **Hidung**

Hidung menjadi bagian yang tidak terlalu cukup penting dalam ekspresi muka. Tetapi lebih memberikan aksan cukup penting terhadap anatomi tokoh (p. 39).



Gambar 2.4.1.5. *Nose*
(Bancroft, 7 March 2018)

Jika lima elemen di atas digabungkan, maka terbentuklah sebuah ekspresi untuk area muka. Elemen-elemen ini akan bekerja sama untuk menyampaikan emosi tokoh melalui ekspresi.



Gambar 2.4.1. Ekspresi
(Bancroft, 7 March 2018)

2.4.2. *Pose*

Menurut Sloan (2015), *posture* menjadi hal penting untuk menggambarkan ekspresi, mood, dan temperamen tokoh. Posture juga dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu terbuka dan tertutup; energi tinggi dan energi rendah; lalu kesamaan dan perbedaan. Terbuka dan tertutup menjadi contoh yang lebih dikenali. Seseorang yang terbuka akan terlihat ramah, selain seseorang yang tertutup akan terlihat antisosial. Terlihat dari tangan dan kaki yang selalu terbuka atau tertutup. Juga dengan energi tinggi dan rendah, dapat terlihat energi tinggi memiliki tubuh yang bergerak cepat dan gesit. Selagi energi rendah memiliki tubuh yang bergerak lamban dan lesu. Kesamaan dan perbedaan juga menjadi panduan yang dapat membedakan karakter utama dengan tokoh latar belakang dari gerak-gerik kesamaannya.



Gambar 2.4.2. *Pose*
(Bancroft, 7 March 2018)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA