



### **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

Menurut Laybourne (1998) animasi merupakan sekumpulan gambar-gambar yang terdiri dari susunan *frame* berurutan dan mengikuti alur serta *timing* yang telah ditentukan. Gambar manusia, hewan atau tulisan dan obyek lainnya dapat menjadi unsur pada animasi.

##### 2.1.1. *Hybrid Animation*

Menurut O’Hailey (2012, hlm 1) *hybrid animation* adalah animasi dari hasil penggabungan *2D animation* dan *3D animation* atau *live action* dengan *2D animation* ataupun *3D animation*. Contohnya adalah “*Who Framed Roger Rabbit*” pada tahun 1988 yang dibuat dengan penggabungan dari *2D animation* dengan *live action*. Contoh lainnya adalah “*The Iron Giant*” yang menggabungkan *2D animation* dengan *3D animation*.

#### 2.2. Video klip

Menurut Januar (2011) pada seminarnya yang berjudul *Video klip, Ciptakan ikon budaya*, video klip adalah representasi dari musik yang populer yang juga dapat berfungsi sebagai pemasaran. Hal ini dipertegas oleh Moller (2011:hlm 34), video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman

### 2.2.1. Sejarah video klip

Menurut Moller (2011) video musik pertama kali muncul pada tahun 1894 oleh George Thomas, dia menggabungkan musik dan gambar berurutan yang diproyeksikan. Menurut Vieira (2014) cikal bakal video klip modern dimulai pada tahun 1950-1955 di USA, pada masa itu televisi banyak menayangkan acara TV singkat dengan alunan musik. *The Beatles*, yang merupakan grup musik di Inggris pada tahun 1960 membuat *song films* untuk mempromosikan album terbaru mereka. Pada masa *The Beatles* lah penggunaan video musik bagi penyanyi dan band mulai populer. Penggunaan video klip untuk musik mencapai puncak popularitasnya pada tahun 1981 pada saat munculnya MTV.

### 2.2.2. Bahasa video klip

Menurut Rabiger (2013: hlm 58) terdapat 5 bahasa universal dalam video klip yaitu:

1. Bahasa Ritme (irama) yaitu tempo lagu yang menjadi penyesuai dalam bahasa visual pada video klip.
2. Bahasa musikalisasi dapat diartikan sebagai bahasa visual yang terkandung pada video klip yang ada kaitannya dengan nilai musikalisasi seperti jenis musik, alat musik, atau profil band.
3. Bahasa Nada adalah bahasa visual aransemennya menjadi patokan dalam bahasa visual dalam video klip.

4. Bahasa Lirik, adalah teknik yang menggunakan lirik sebagai panduan dalam membuat visual video klip. Jika terdapat simbolisasi seperti bunga, warna pink atau hati pada video klip, maka lirik pada lagu akan menceritakan tentang cinta.

5. Bahasa *Performance* adalah bahasa visual pada video klip yang menggunakan latar belakang karakter bahkan profil fisik seorang pemusik, penyanyi atau band tersebut

### 2.2.3. Konsep pada video klip

Colin Stewart dan Adam Kowaltzke (2007: 132) pada bukunya yang berjudul *Media: New Ways and Meanings*, menyebutkan terdapat 2 tipe video klip. Tipe pertama adalah *performance clip*, yaitu video klip yang menampilkan aksi penyanyi atau band tersebut. Sedangkan tipe kedua adalah *conceptual clip*, yaitu video klip yang menampilkan hal selain penyanyi atau band tersebut. Pada *conceptual clip*, tema dan cerita tertentu yang ditampilkan pada video klip.

### 2.2.4. Unsur Dasar Video klip

Terdapat 2 unsur dasar dari video klip yang membentuk suatu makna tertentu. Kedua unsur tersebut adalah:

1. Unsur musik, yaitu musik sebagai asas pada video klip. Musik yang diberi gambar yang bisa berkaitan dengan suatu cerita atau tidak berkaitan sama sekali merupakan konsep dalam pembuatan video klip. Gambar-gambar tersebut disesuaikan dengan unsur-unsur musikal seperti *beat*, *melodi*, *harmoni* dan lain-lain.

2. Unsur lirik, yaitu lirik sebagai asas pada video klip. Makna yang terdapat pada video klip merupakan interaksi antara lirik dan gambar-gambar. Gambar-gambar yang berupa metafora tersebut memeperkuat makna pada lirik. Tetapi penggunaan metafora harus diperhatikan jaraknya. Jika terlalu jauh maka penonton akan kesulitan menafsirkannya, jika terlalu dekat maka makna pada video klip akan kurang mengena ke penonton.

#### 2.2.5. Animasi pada video musik

Penggunaan musik video yang unik adalah salah satu kunci kesuksesan penyanyi Michael Jackson dan Madonna pada tahun 1980an. Sehingga pada zamannya, hampir semua band beraliran *rock* dan *pop* juga turut menggunakan musik video. Tahun 1980an juga menjadi *golden age* untuk musik video yang menggunakan animasi. Salah satu yang paling populer adalah *Sledgehammer* yang dibawakan oleh Peter Gabriel dan *Take on Me* yang dibawakan oleh A-ha.

Sebelum tahun 1980an, animasi belum banyak berperan pada video musik. Salah satu alasannya karena anggapan bahwa animasi hanyalah sebuah bentuk seni. Padahal penggunaan animasi untuk iklan sudah populer sejak zaman *Bauhaus movement* (1920-1930an). Sehingga munculah anggapan bahwa penggunaan animasi untuk video musik tidaklah tepat. Alasan lainnya adalah waktu produksi yang sangat terbatas. Sebab jika sebuah musik tersebut siap untuk dirilis, video klip juga sudah harus siap digunakan, sehingga tidak terjadi *delay* yang panjang.

Alasan lainnya adalah fungsi awal dari video musik itu sendiri, supaya penonton dapat mengenal penyanyi atau band melalui video musik. Banyak penyanyi atau band yang lebih mementingkan bagaimana mereka *style* mereka, terutama di tahun 1980an yang populer dengan ‘*Art of Posing*’ dan ‘*Art of Nightclubbing*’ . Hingga kemunculan video musik *Take on Me* yang dibawakan oleh A-ha. Penggunaan animasi pada musik video semakin populer, pelaku industri musik ternama tidak ragu untuk mengeluarkan banyak uang dan waktu untuk memproduksi video musik. Salah satunya adalah pemenang *best video of the year* MTV Awards pada tahun 1984, yaitu *The Cars You Might Think* dengan penggunaan *special effects* seperti *3 Dimensional* dan *green screen* yang unik (Strom,G. 2007)

## **2.3 Tokoh**

Krawzyck dan Novak (2006) berpendapat bahwa dalam suatu cerita, karakter adalah titik fokus utamanya. Tanpa karakter, penonton atau pembaca akan kesulitan dalam memahami isi dan jalan cerita.

### **2.3.1 Perancangan tokoh**

Bancroft (2006) berpendapat bahwa menciptakan suatu tokoh atau characters yang memenuhi kebutuhan dari sebuah naskah, cerita atau *game* adalah tujuan dari sebuah perancangan tokoh. Baik berupa manusia maupun makhluk lain yang memiliki suatu keunikan dan *personality*. Bahkan menurutnya karakter adalah salah satu titik fokus utama dan elemen paling kuat yang akan diingat oleh penonton.

### 2.3.2 Three dimensional character

Menurut Krawczyk & Novak (2006) setiap karakter sebaiknya dilengkapi dengan *backstory*. Fungsinya adalah pemberi informasi sebuah tokoh dan memperkuat ikatan emosional sebuah tokoh dengan penonton agar keberadaannya semakin kuat. Penonton dapat memahami suatu karakter bahkan bersimpati padanya melalui *backstory* yang didapat ketika membaca atau menonton. Terdapat 3 hal yang membentuk suatu karakter dengan *three dimensional character*, diantaranya:

#### 1. Fisiologi

Menurut Krawczyk dan Novak (2006) penentuan kondisi fisik karakter dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu jenis kelamin, usia, warna rambut dan mata, tinggi dan berat badan, kondisi tubuh (atletis, gemuk, kurus, tampan, cantik dan lain-lain), serta tambahan khusus yang bukan hanya sekedar tampilan saja. Menurut Egri (1946) dalam bukunya yang berjudul *The Art of Dramatic Writing*, terdapat sebuah istilah yang disebut dengan *Napoleon complex*. Yaitu pengaruh penampilan fisik suatu tokoh terhadap kepribadiannya. Misalnya seorang pria yang bertubuh pendek namun memiliki ambisi besar untuk menutupi kekurangan yang dimilikinya.

#### 2. Sosiologi

Kondisi sosiologis suatu tokoh berdasarkan pada dari mana asal muasal sang tokoh tersebut, kondisi keluarganya, kondisi ekonomi, kondisi

pekerjaan, pendidikan, agama. Berbagai macam faktor tersebut dapat mempengaruhi suatu tokoh, misalnya seorang anak yang berasal dari keluarga *broken home* dan miskin akan berbeda perilakunya dengan seorang anak yang berasal dari keluarga harmonis dan berkecukupan.

### 3. Psikologi

Psikologi merupakan ilmu mengenai tingkah laku suatu manusia atau tokoh. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi psikologis suatu tokoh adalah kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, kehidupan seksual, sikap pesimis atau optimis dan keterbukaan terhadap orang lain (*introvert atau extrovert*).

#### 2.3.3 Hieraki tokoh

Menurut Bancroft (2006, hlm 18) dalam mendesain tokoh, terdapat 6 kategori hieraki yang menjelaskan tingkat realistik suatu tokoh, peran pada cerita dan kadar kerumitannya. Keenam kategori tersebut adalah :

##### 1. *Iconic*

Merupakan karakter yang simpel dan tidak terlalu ekspresif. Ciri-cirinya adalah mata bulat hitam tanpa banyak detail. Contohnya adalah Felix The Cat, Mickey Mouse dan Hello Kitty.

##### 2. *Simple*

Merupakan karakter yang lebih ekspresif dari iconic character. Banyak digunakan pada acara TV serial. Contohnya adalah Bart Simpson, Fred Flinstone dan Samurai Jack.

3. *Broad*

Merupakan karakter yang lebih ekspresif dari *Iconic dan Simple Character*. Banyak digunakan pada acara humor. Ciri-cirinya adalah mata dan mulut yang dibuat besar agar dapat menciptakan ekspresi yang berlebihan. Contohnya adalah Tom and Jerry, Roger Rabbit dan Scooby Doo.

4. *ComedyRelief*

Kebanyakan merupakan karakter dari Disney, tipe ini menampilkan humor melalui *acting* dan dialog. Memiliki anatomi yang lebih realistis dibanding ketiga tipe sebelumnya. Contohnya adalah Kronk, Nemo dan Mushu

5. *Lead Character*

Merupakan tipe yang bertingkah laku seperti manusia sewajarnya, sehingga penonton dapat merasa terhubung dengannya. Karakter memiliki ekspresi, gestur dan anatomi yang mendekati kenyataan. Contohnya adalah Cinderella, Mulan atau Snow White.

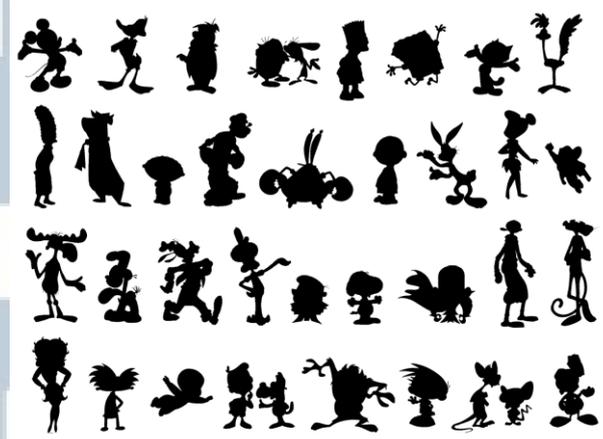
6. *Realistic*

Merupakan level tertinggi dari sisi realistis sebuah tokoh, penampilan karakter hampir menyerupai manusia asli. Terdapat pada komik, game, animasi dan lain-lain. Contohnya : Captain America dan Lara Croft.

#### 2.3.4 Silhouette

Menurut Beiman (2007, hlm 64) dalam menciptakan tokoh, sebelum menentukan pilihan *final* harus selalu dibuat siluet terlebih dahulu. Dengan membuat siluet dapat diketahui apakah tokoh tersebut mudah dikenali meski hanya terlihat seperti bayangan. Selain bentuk yang mudah dikenali, dengan

membuat siluet maka juga dapat diketahui *personality* dari tokoh tersebut dari *gesture*, *props* serta kostumnya.



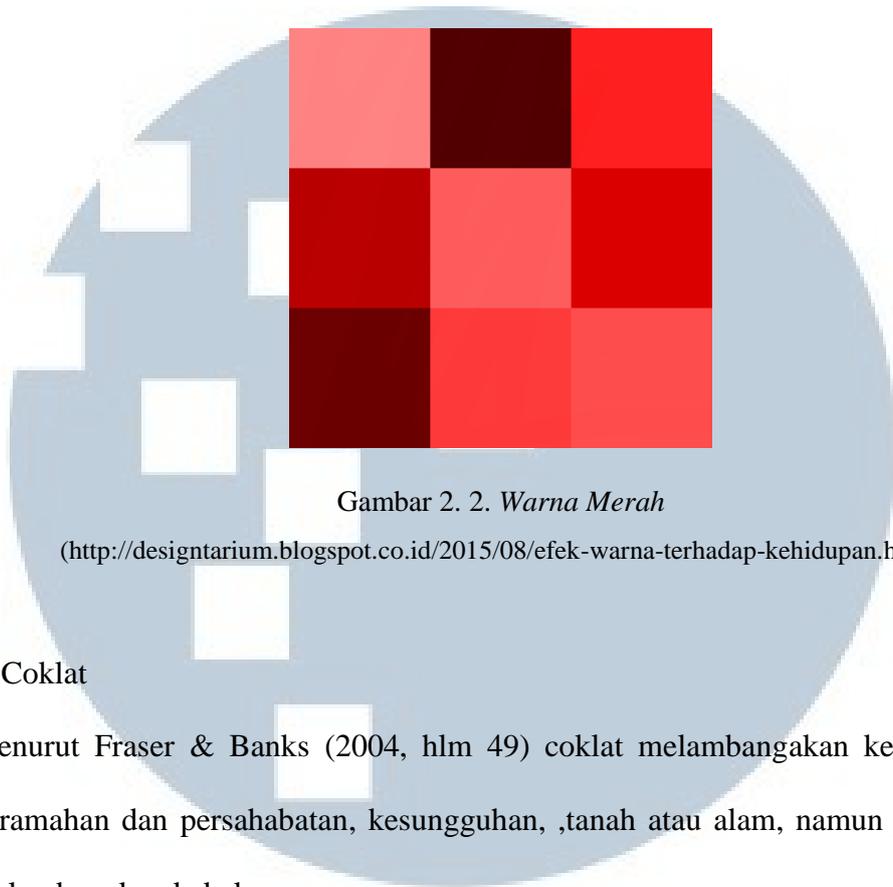
Gambar 2. 1. Silhouette pada tokoh  
(<https://id.pinterest.com/pin/504051383269306385/>)

### 2.3. Psikologi Warna

Tillman (2011) menjelaskan bahwa sifat dan informasi suatu tokoh dapat dijelaskan dari warna yang terdapat padanya. Koneksi antara tokoh dengan tokoh lainnya juga dapat diketahui dari media warna.

#### 1. Merah

Tillman (2012, hlm 112) menjelaskan bahwa merah melambangkan cinta, *passion*, keberanian, kekuatan dan stimulan. Menurut Fraser & Banks (2004, hlm 49) merah juga melambangkan bahaya, hasrat dan *passion* serta agresi, ketegangan dan menantang.

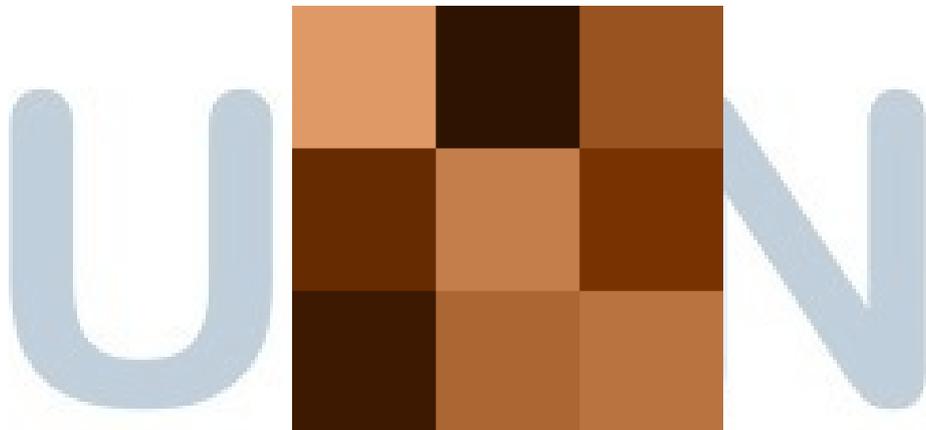


Gambar 2. 2. *Warna Merah*

(<http://designtarium.blogspot.co.id/2015/08/efek-warna-terhadap-kehidupan.html>)

## 2. Coklat

Menurut Fraser & Banks (2004, hlm 49) coklat melambangkan kehangatan , keramahan dan persahabatan, kesungguhan, tanah atau alam, namun juga dapat melambangkan kekakuan.



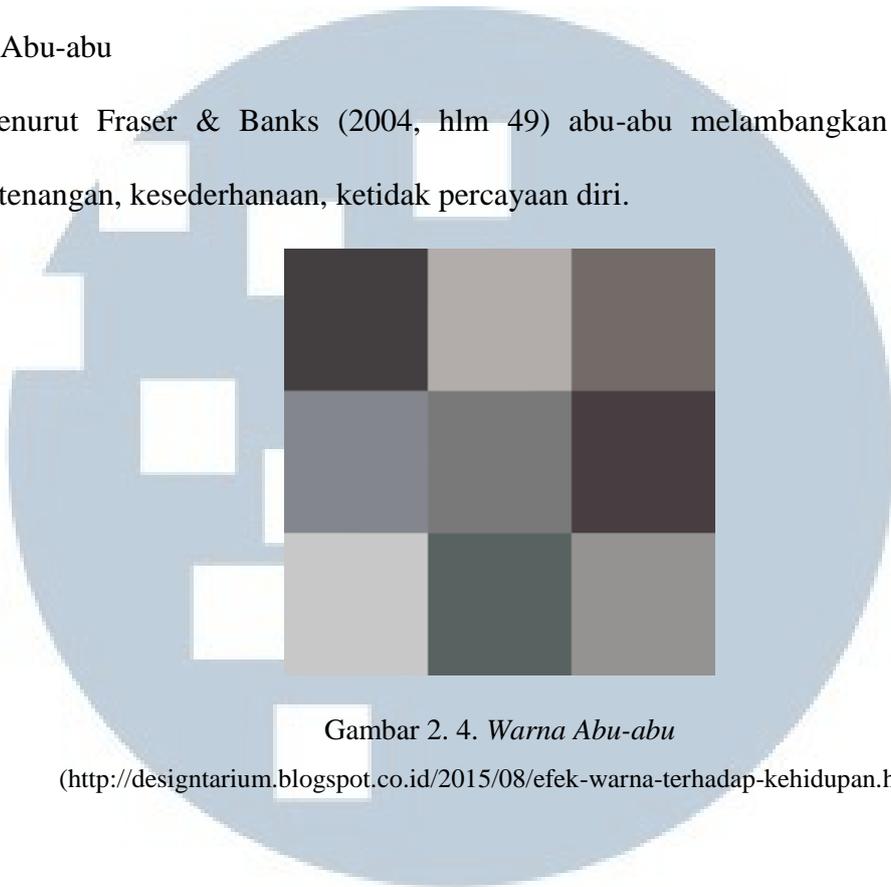
Gambar 2. 3. *Warna Coklat*

(<http://designtarium.blogspot.co.id/2015/08/efek-warna-terhadap-kehidupan.html>)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3. Abu-abu

Menurut Fraser & Banks (2004, hlm 49) abu-abu melambangkan netralitas, ketenangan, kesederhanaan, ketidakpercayaan diri.

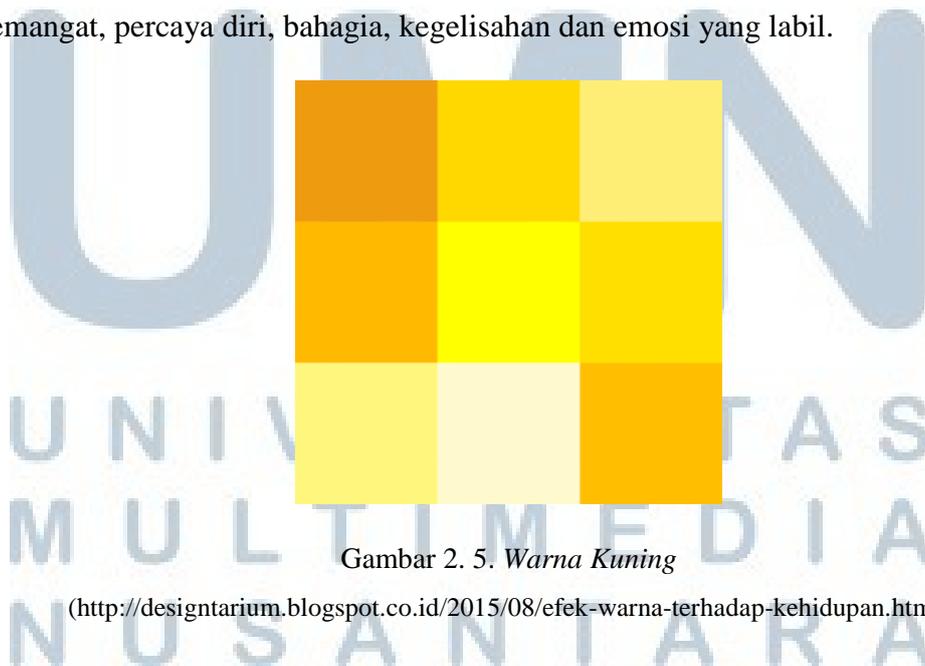


Gambar 2. 4. *Warna Abu-abu*

(<http://designtarium.blogspot.co.id/2015/08/efek-warna-terhadap-kehidupan.html>)

### 4. Kuning

Menurut Fraser & Banks (2004, hlm 49) kuning melambangkan kecerahan, semangat, percaya diri, bahagia, kegelisahan dan emosi yang labil.

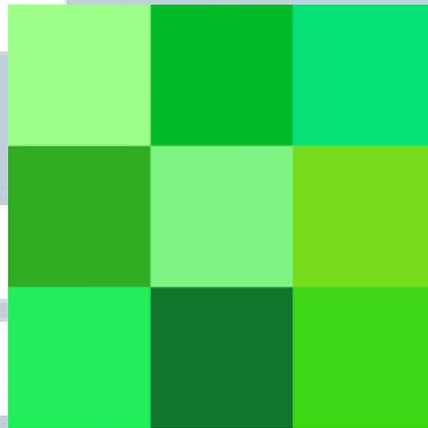


Gambar 2. 5. *Warna Kuning*

(<http://designtarium.blogspot.co.id/2015/08/efek-warna-terhadap-kehidupan.html>)

## 5. Hijau

Menurut Fraser & Banks (2004, hlm 49) hijau melambangkan alam, kesegaran, ketenangan, kedamaian, lemas, penyakit dan bencana.

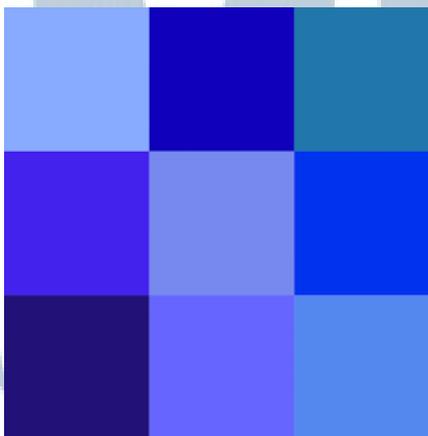


Gambar 2. 6. *Warna Hijau*

(<http://designtarium.blogspot.co.id/2015/08/efek-warna-terhadap-kehidupan.html>)

## 6. Biru

Menurut Fraser & Banks (2004, hlm 49) biru melambangkan kalem, dapat dipercaya, pintar, tentram dan logis, dingin, penyendiri dan *emotionless*.

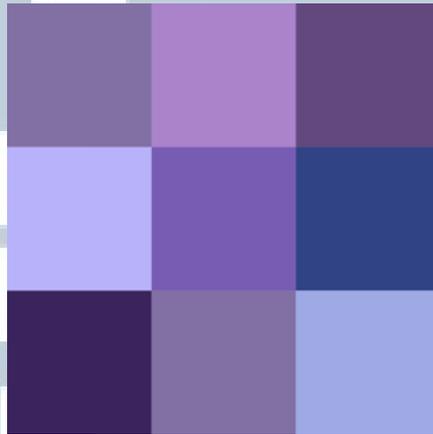


Gambar 2. 7. *Warna Biru*

(<http://designtarium.blogspot.co.id/2015/08/efek-warna-terhadap-kehidupan.html>)

## 7. Ungu

Menurut Fraser & Banks (2004, hlm 49) ungu melambangkan kekayaan, kemewahan, spiritual, introvert dan rendah diri.



Gambar 2. 8. *Warna Ungu*

(<http://desigtarium.blogspot.co.id/2015/08/efek-warna-terhadap-kehidupan.html>)

## 8. Hitam

Menurut Fraser & Banks (2004, hlm 50) hitam melambangkan elegant, mewah, modern, duka dan kaku.



Gambar 2. 9. *Warna Hitam*

(<http://lipsus.kompas.com/elnino/read/2013/06/18/1856210/Percaya.Diri.dengan.Hitam.di.Kamar.Mandi.>)

## 2.4. Harmoni Warna

### 2.4.1. Monochromatic Scheme

Menurut Zelanski & Fisher, *monochromatic scheme* adalah variasi dari *value, shade* dan *tint* dari sebuah *hue* yang bertujuan untuk menghilangkan kesan monoton pada warna (2010, hlm 120).

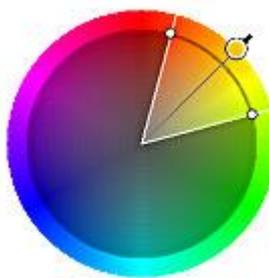


Gambar 2. 10. *Monochromatic Scheme*

(<http://www.color-wheel-pro.com/color-schemes.html>)

### 2.4.2. Analogus Scheme

Menurut Zelanski & Fisher, *analogus scheme* adalah kombinasi warna yang terletak bersebelahan pada color wheel dengan penggunaan *value, shade* dan *tint* sekaligus (2010, hlm 122).

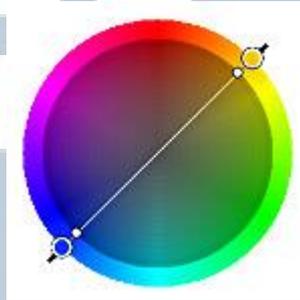


Gambar 2. 11. *Analogus Scheme*

(<http://www.color-wheel-pro.com/color-schemes.html>)

### 2.4.3. Complimentary Scheme

Menurut Zelanski & Fisher, *complimentary scheme* adalah warna yang bersebrangan satu dengan yang lain pada *color wheel* yang dapat menyeimbangkan antara *warm color* dan *cold color* (2010, hlm 122).

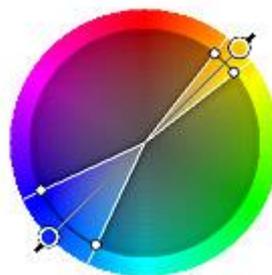


Gambar 2. 12. *Complimentary Scheme*

(<http://www.color-wheel-pro.com/color-schemes.html>)

### 2.4.4. Split Complimentary Scheme

Menurut Zelanski & Fisher, *split complimentary scheme* terbentuk dari dua warna yang berdekatan dan ditambah satu warna lain yang letaknya berada pada sebrang *color wheel* (2010, hlm 125).



Gambar 2. 13. *Split Complimentary Scheme*

(<http://www.color-wheel-pro.com/color-schemes.html>)

#### 2.4.5. Triad Scheme

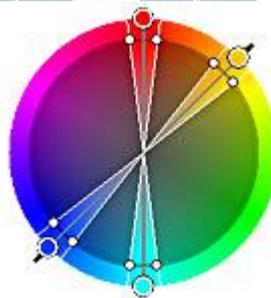
Menurut Zelanski & Fisher, *triad scheme* terbentuk dari tiga warna pada *color wheel* yang membentuk seperti segitiga dan letaknya berjauhan. (2010, hlm 125).



Gambar 2. 14. Split Complimentary Scheme  
(<http://www.color-wheel-pro.com/color-schemes.html>)

#### 2.4.6. Tetradic Scheme

Menurut Zelanski & Fisher, *tetradic scheme* terbentuk dari empat warna pada *color wheel* yang terbentuk dari dua *complementary scheme*. (2010, hlm 126).



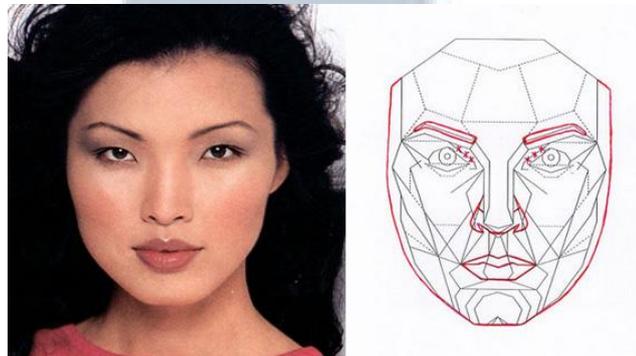
Gambar 2. 15. Tetradic Scheme  
(<http://www.color-wheel-pro.com/color-schemes.html>)

## 2.5. Ras Manusia

Ras adalah sekumpulan manusia yang memiliki kemiripan berupa ciri-ciri fisik (Wade, 2014). Terdapat 4 jenis ras manusia yaitu *caucasian*, *mongoloid*, *negroid* dan *australoid*.

### 2.5.1. Mongoloid

*Mongoloid* adalah ras yang memiliki kulit putih pucat atau putih kekuningan, tulang pipi yang menonjol, sudut mata tajam, rambut hitam. Ras ini dapat ditemukan di Asia Tengah, Asia Timur, Eropa Utara, Rusia Timur, Asia Pasifik, Antartika.



Gambar 2. 16. *Mongolid race*

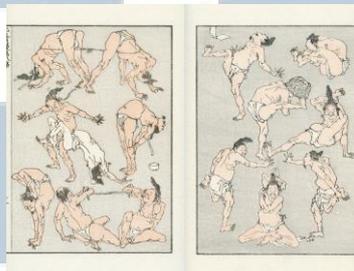
(<http://www.beautyanalysis.com/beauty-and-you/face-variations/face-variations-ethnic-group/>)

## 2.6. Manga

Menurut Koyama dan Richard (2007) dalam bukunya yang berjudul “*One Thousand Years of Manga*” kata “*manga*” berasal dari Jepang yang berarti “komik”. Pada awalnya arti harifah dari “gambar aneh” ini disebut dengan “*man-*

ga” atau “*ma-ng-ga*” yang muncul pada masa Edo. Istilah ini muncul dari sebuah karya yang berjudul “*Hokusai Manga*”, yang berisi serial sketsa sebanyak 15 volume oleh seorang pelukis dan pemahat kayu bernama Katsushika Hokusai (1760-1849).

### 2.5.1. Perkembangan Gaya Gambar Manga



Gambar 2. 17. *Hokusai Manga*  
([http://www.romeing.it/manga-hokusai-rome\\_2016](http://www.romeing.it/manga-hokusai-rome_2016))

Pada awal abad 18, buku komik Jepang pertama kali muncul dalam bentuk gambar dengan tulisan di sampingnya yang membentuk sebuah cerita. Hingga perang dunia ke 2, *manga* tidak terlalu berkembang di Jepang. *Manga* kemudian berkembang pesat setelah kemunculan “Tetsuwan Atom” atau yang dikenal dunia dengan “Astro Boy” yang diciptakan oleh Osamu Tezuka pada tahun 1952.

U M N  
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 2.18. Sampul pertama dari “Tetsuwan Atom”  
([http://tezukainenglish.com/wp/?page\\_id=138](http://tezukainenglish.com/wp/?page_id=138), 2016)

Pada awalnya *style* Disney amat berpengaruh pada manga, dikarenakan banyaknya penggemar yang masih anak-anak. Namun pada sekitar tahun 1959, diterbitkan *Shonen Sunday* dan *Shonen Magazine* yang ditargetkan untuk pembaca anak lelaki. Seiring berjalannya waktu, pembaca yang didominasi anak-anak ini bertumbuh menjadi remaja dan selera terhadap *manga* juga mulai berubah. *Style manga* mulai bervariasi dengan acuan usia pembaca.



Gambar 2.19. *Shonen Sunday* & *Shonen Magazine*  
(<http://www.furinkan.com/features/articles/shonensunday50.html>, 2008)

### 2.5.2. Jenis-jenis Manga

*Manga* untuk anak-anak disebut dengan *kodomo*. *Manga* yang ditargetkan untuk pembaca anak-anak berusia dibawah 15 tahun ini memiliki ciri cerita yang ringan dan banyak berisi pesan moral. Gaya penggambarannya pun banyak dipengaruhi oleh *style* barat, misalnya karakter yang didominasi bentuk bulat dan detil yang sederhana. Contohnya adalah Doraemon, Anpaman dan Chibi Maruko-Chan (Elsenbels, R. 2014).

*Manga* untuk remaja pria disebut *shōnen*. *Manga* yang ditargetkan untuk remaja pria dibawah 17 tahun ini memiliki ciri cerita yang berfokus pada aksi, petualangan dan kepahlawanan. Tetapi juga ada genre komedi, kehidupan sehari-hari dan mulai munculnya *fan service*. Karakter yang digunakan mulai bervariasi, dari manusia hingga hewan dengan detail yang semakin kompleks. Contohnya adalah Naruto, Dragon Ball, One Piece.

*Manga* untuk remaja perempuan disebut dengan *shōjo*. *Manga* yang ditargetkan untuk pembaca perempuan dibawah 17 tahun ini memiliki ciri cerita yang berfokus pada romansa dan hubungan emosional. Biasanya karakter wanita yang menjadi tokoh utama. Karakter yang muncul sama seperti *shonen*, mulai memiliki detail yang semakin kompleks. Contohnya adalah Sailor Moon, Ouran High School Host Club dan Tokyo Mew Mew.

*Manga* untuk pria usia dewasa disebut dengan *seinen*. *Manga* yang ditargetkan untuk pembaca pria dengan usia diatas 17 tahun ini memiliki ciri cerita yang kompleks, banyak mengandung unsur kekerasan yang eksplisit, pornografi dan tema psikologikal yang tidak pantas dikonsumsi dibawah umur. Karakter yang muncul memiliki 3 dimensional yang jauh lebih kompleks dan bervariasi dibanding *shonen manga*. Contohnya adalah Berserk, 20 Century Boys dan I am a Hero.

Dan untuk wanita usia dewasa disebut dengan *josei*. *Manga* yang ditargetkan untuk wanita dengan usia diatas 17 tahun ini memiliki ciri cerita romansa yang *realistic* dan sering mengangkat tema homoseksual, *sex* dan *fetish* tertentu seperti *BDSM* misalnya. Contohnya adalah Gokusen Paradise Kiss dan Kuragehime.

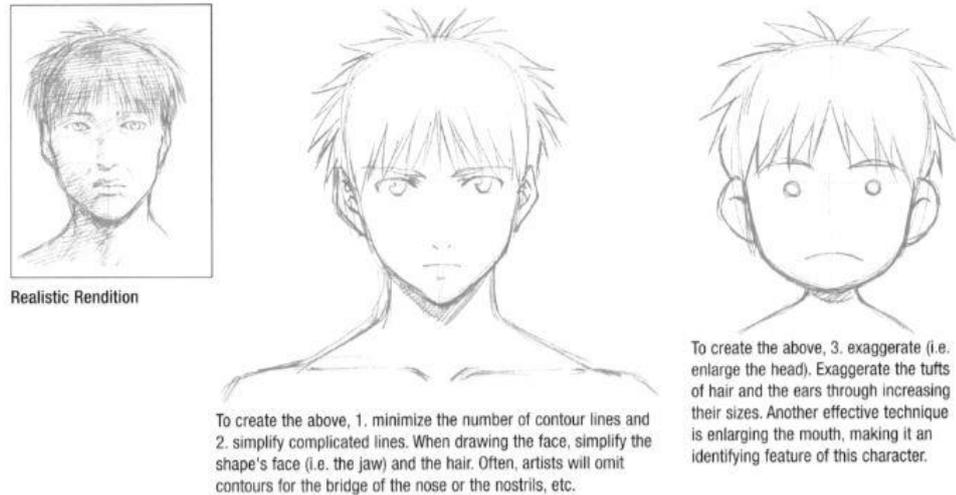
### **2.6.1. Metode dalam stylizing tokoh dengan gaya gambar manga**

Menurut Morita (2005, hlm 4) melukiskan sesuatu yang fantasi dan fiksi kedalam suatu hal yang nyata adalah intisari dari *anime* dan *manga*. Dalam menciptakan tokoh dengan gaya manga, 2 poin utamanya adalah proporsi wajah dan proporsi tubuh.

#### **2.6.1.1. Proporsi wajah**

Menurut Hayashi (2006, hlm 119) terdapat 3 poin dalam menggambar wajah dengan style *manga* yaitu meminimalisir countour lines, mensimplifikasi bentuk yang rumit dan *emphasize* suatu bagian dari karakter (misalnya telinga yang besar atau dibuat sederhana, gigi yang tonggos atau mata yang juling).

• Stylization of the Face: Simplification and Exaggeration



Gambar 2.20. *Stylization of the face*

(Sketching Manga-Style Vol. 1 - Sketching to Plan, 2005)

Selain ketiga poin tersebut, dalam menggambar wajah pada karakter manga terdapat beberapa *style* yaitu:

1. *Realistic Rendition with Minimal Stylization*

Merupakan *style* yang banyak digunakan pada manga dengan plot yang dramatis, proporsi terlihat realistis.

Realistic Renditions



Gambar 2.21. *Realistic proportions*

(Sketching Manga-Style Vol. 1 - Sketching to Plan, 2005)

## 2. *Slightly Abstracted Version*

*Shonen manga*, *shoujo manga*, hingga ke *seinen* dan *josei manga* dapat menggunakan style ini. Cirinya adalah mata yang dibuat lebih besar, bagian hidung, telinga dan mulut yang disederhanakan.



Gambar 2.22. *Slightly Abstracted Version*  
(Sketching Manga-Style Vol. 1 - Sketching to Plan, 2005)

## 3. *Abstracted and Stylized Version*

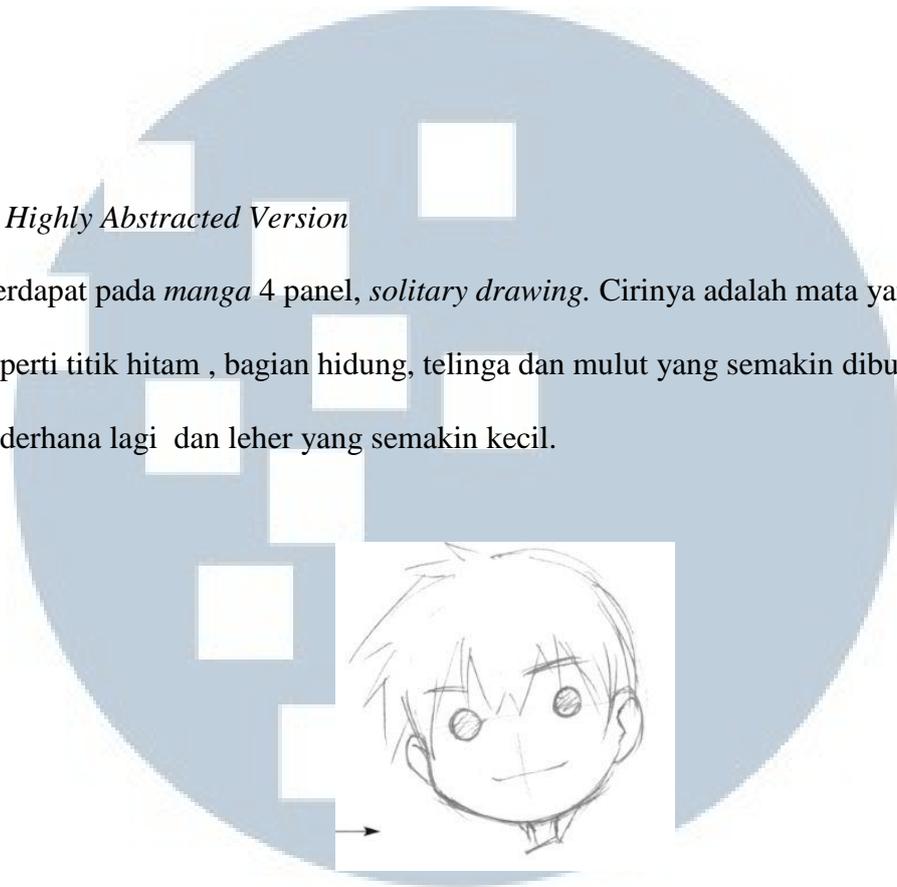
Banyak digunakan pada *kodomo manga*, *shonen manga* dan *manga 4 panel*. Cirinya adalah mata yang dibuat lebih besar dari *Slightly Abstracted Version*, bagian hidung, telinga dan mulut yang semakin disederhanakan dan leher yang lebih kecil.



Gambar 2.23. *Abstracted and Stylized Version*  
(Sketching Manga-Style Vol. 1 - Sketching to Plan, 2005)

#### 4. *Highly Abstracted Version*

Terdapat pada *manga* 4 panel, *solitary drawing*. Cirinya adalah mata yang dibuat seperti titik hitam, bagian hidung, telinga dan mulut yang semakin dibuat lebih sederhana lagi dan leher yang semakin kecil.



Gambar 2.24. *Highly Abstracted Version*  
(Sketching Manga-Style Vol. 1 - Sketching to Plan, 2005)

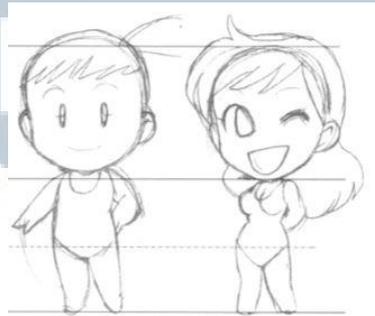
#### 2.6.1.2 Proporsi tubuh.

Medlej (2013) menjelaskan bahwa *head-to-body ratio* adalah perbandingan antara kepala dan tubuh. Pada zaman *Renaissance*, tinggi tubuh ideal bagi pria adalah 1:8. Meski menemukan seorang pria dengan proporsi *head-to-body* 1:8 sangatlah sulit. Sedangkan bagi wanita, *head-to-body* ratio yang ideal adalah 1:7.

Menurut Hayashi (2006) untuk mengetahui desain tokoh seperti apa yang cocok dalam suatu *setting* atau *genre* tertentu, seorang artist harus mampu merancang *head-to-body ratio* yang tepat. Terdapat beberapa contoh *head-to-body ratio* yaitu:

#### *1:2 head-to-body ratio*

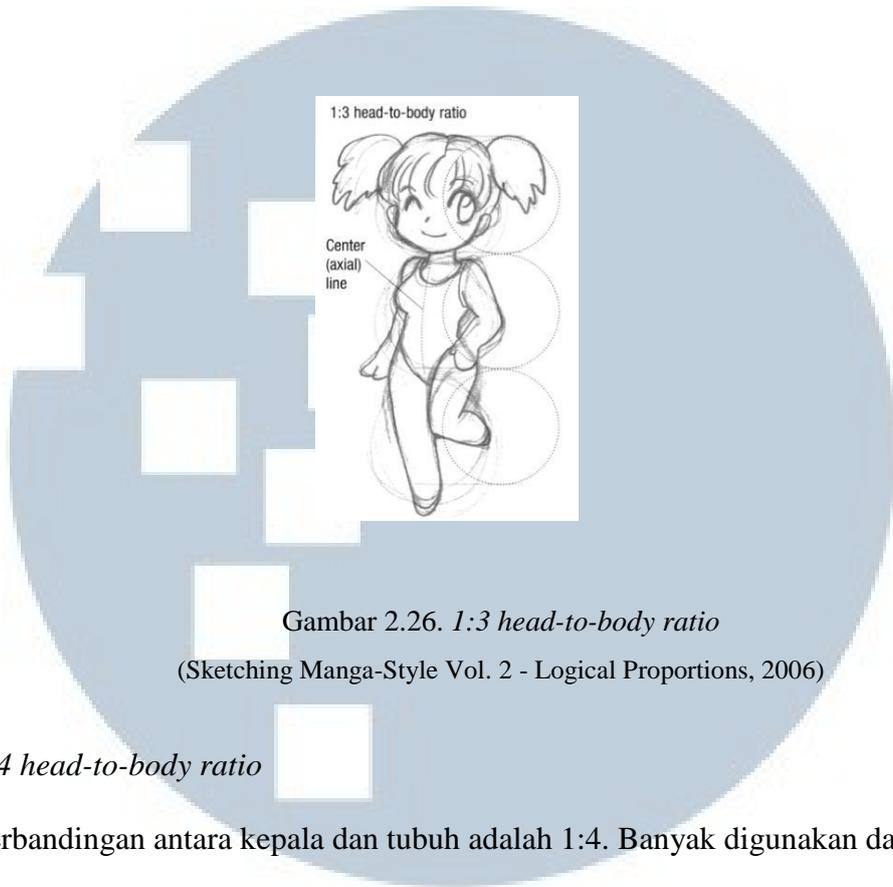
Perbandingan antara kepala dan tubuh adalah 1:2. Memiliki kepala yang besar dan kaki yang pendek serta tubuh yang tembam merupakan ciri dari *1:2 head-to-body ratio*. Proporsi ini banyak digunakan untuk representasi dari suatu produk, tokoh dalam *cutout frames*.



Gambar 2.25 . *1:2 head-to-body ratio*  
(Sketching Manga-Style Vol. 2 - Logical Proportions, 2006)

#### *1:3 head-to-body ratio*

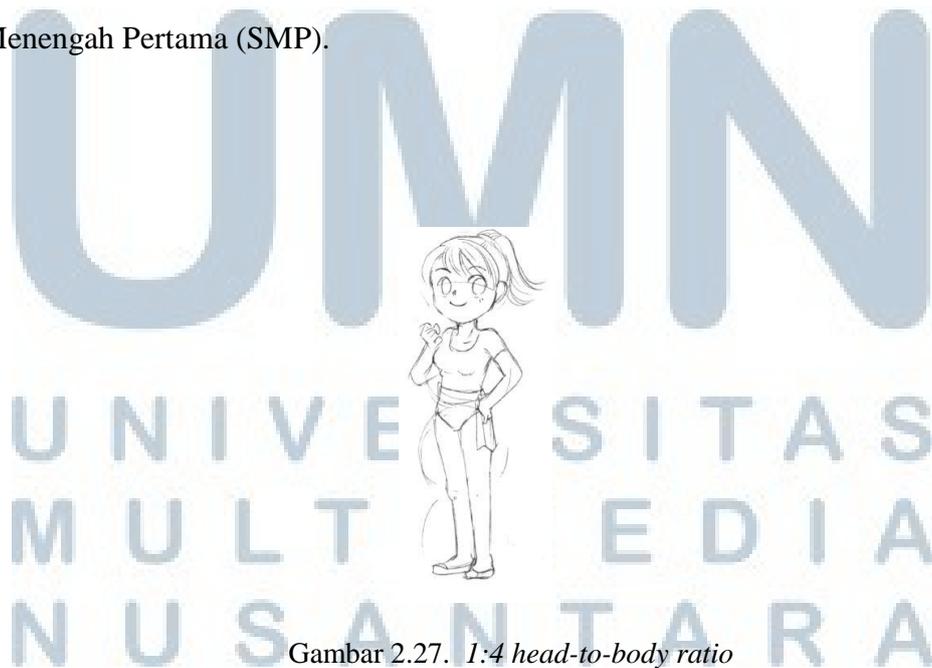
Perbandingan antara kepala dan tubuh adalah 1:3. Memiliki kepala, tangan dan torso yang lebih mendetail dari *1:2 head-to-body ratio* sehingga memudahkan dalam pembuatan gestur dan gerakan. Banyak digunakan dalam *manga*, ilustrasi majalah dan lain-lain



Gambar 2.26. *1:3 head-to-body ratio*  
(Sketching Manga-Style Vol. 2 - Logical Proportions, 2006)

#### *1:4 head-to-body ratio*

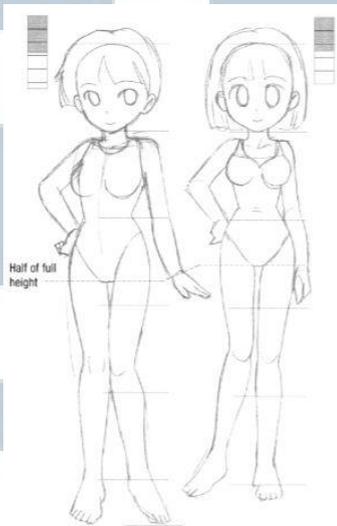
Perbandingan antara kepala dan tubuh adalah 1:4. Banyak digunakan dalam *manga* yang ditargetkan untuk pembaca anak-anak. *1:4 head-to-body ratio* berdasarkan proporsi tubuh anak usia Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP).



Gambar 2.27. *1:4 head-to-body ratio*  
(Sketching Manga-Style Vol. 2 - Logical Proportions, 2006)

### *1:5 head-to-body ratio*

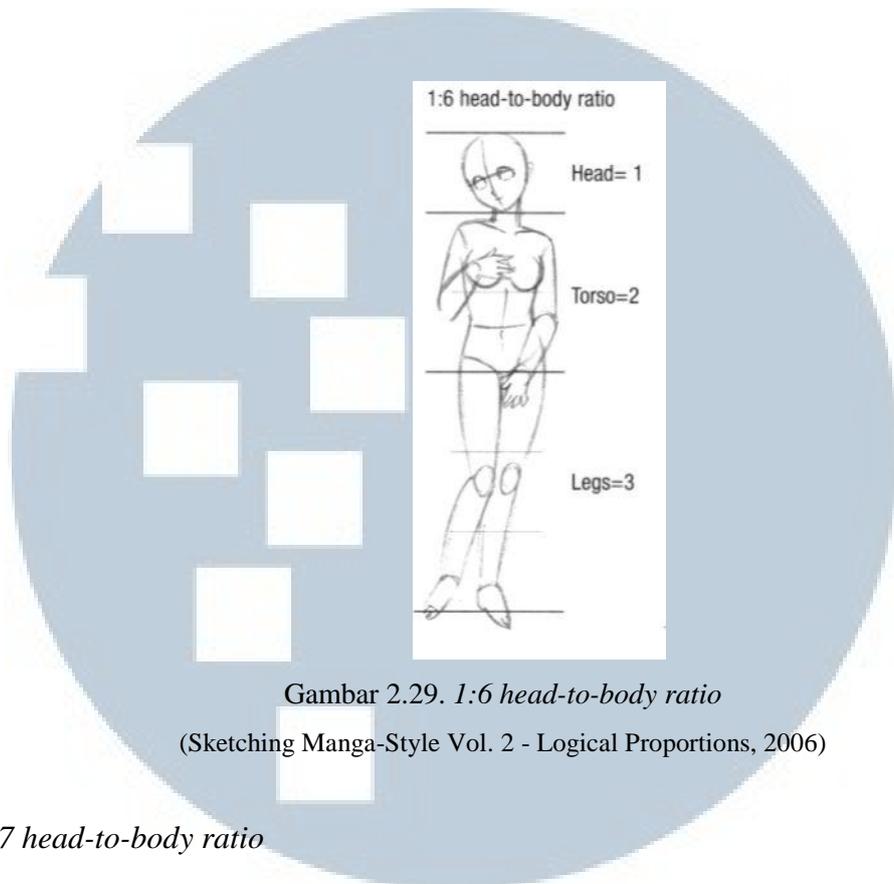
Perbandingan antara kepala dan tubuh adalah 1:5. Tinggi dari selangkangan hingga telapak kaki adalah setengah dari keseluruhan tubuh. Banyak digunakan dalam *shonen manga* dan *kodomo manga*.



Gambar 2.28. *1:5 head-to-body ratio*  
(Sketching Manga-Style Vol. 2 - Logical Proportions, 2006)

### *1:6 head-to-body ratio*

Perbandingan antara kepala dan tubuh adalah 1:6. Penampilan dengan rentang usia 15-18 tahun dapat terlihat dari proporsi ini. Paling banyak digunakan pada *shonen manga* dan *shoujo manga*.

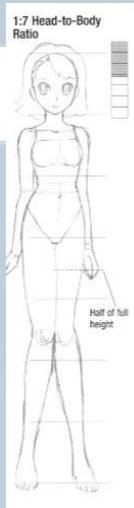


Gambar 2.29. *1:6 head-to-body ratio*  
(Sketching Manga-Style Vol. 2 - Logical Proportions, 2006)

### *1:7 head-to-body ratio*

Perbandingan antara kepala dan tubuh adalah 1:7. Penampilan dengan rentang usia diatas 17 tahun dapat terlihat dari proporsi ini. Tokoh dalam cerita dewasa paling umum digambarkan dengan proporsi ini. Banyak digunakan dalam *seinen manga* (*manga* untuk pria dewasa) dan *josei manga* (*manga* untuk wanita dewasa).

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

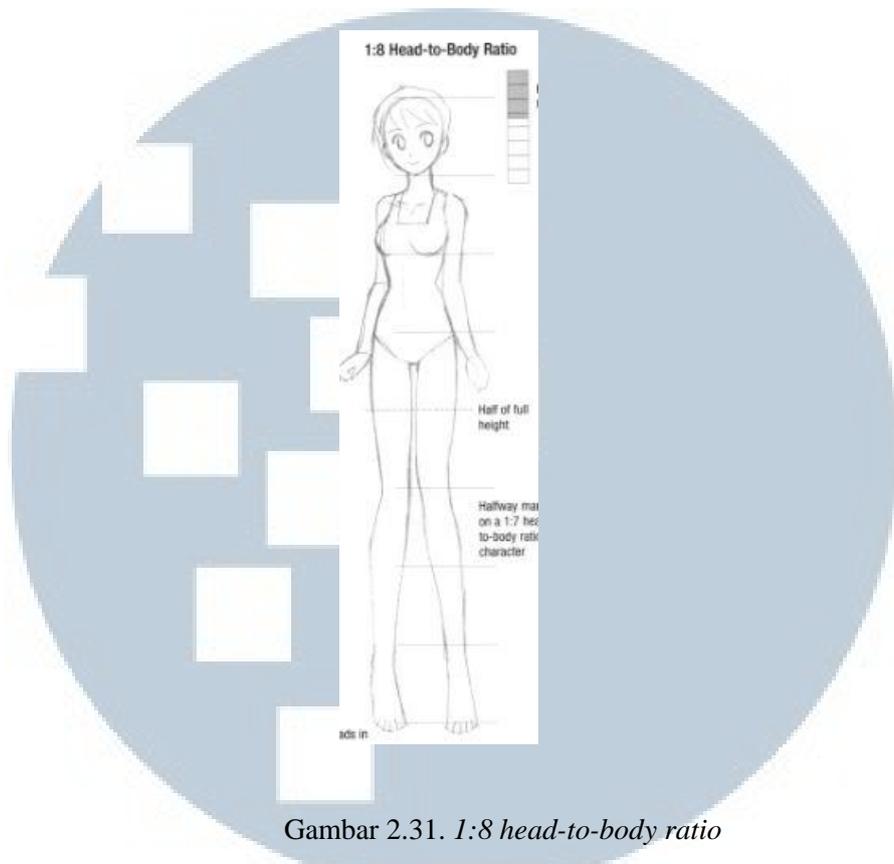


Gambar 2.30. *1:7 head-to-body ratio*  
(Sketching Manga-Style Vol. 2 - Logical Proportions, 2006)

### *1:8 head-to-body ratio*

Perbandingan antara kepala dan tubuh adalah 1:8. Sama seperti *1:7 head-to-body ratio*, tokoh dalam cerita dewasa paling umum digambarkan dengan proporsi ini. Banyak digunakan dalam *seinen manga* (*manga* untuk pria dewasa) dan *josei manga* (*manga* untuk wanita dewasa) meskipun jarang dibandingkan dengan *1:7 head-to-body ratio*.

U M N  
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 2.31. *1:8 head-to-body ratio*  
(Sketching Manga-Style Vol. 2 - Logical Proportions, 2006)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA