



### **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 Wells (1998, hlm. 10) animasi adalah ilusi gerakan yang dibuat secara artifisial dalam garis dan bentuk yang mati. McLaren dalam Beckman (2014:14) menambahkan, “Animation is not the art of drawing-that-move, but rather the art of movement-that-are-drawn.”

Dalam animasi terdapat berbagai macam teknik yang dapat digunakan, berikut beberapa teknik animasi menurut Dash (2013):

##### 1. Animasi 2D Klasik

Dalam teknik ini animator paling tidak harus menggambar dua belas gambar di atas kertas untuk menghasilkan satu detik durasi dalam film. Gambar tersebut kemudian di-*scanned* untuk pra-produksi menggunakan komputer. Teknik ini paling banyak digunakan di film dan seri TV, hingga kemunculan *CGI* (*Computer-Generated Imagery*) Animation.

##### 2. Animasi 2D Digital

Dalam teknik ini, gambar yang akan dianimasikan digambar langsung menggunakan software yang menggunakan *mouse* atau *pen tablet*. Teknik ini banyak digunakan di TV seri dan *web animation*.

##### 3. Animasi 3D Digital

Teknik ini menggunakan model 3D yang diberikan tekstur, *rigged*, dan dianimasikan dalam ruang virtual.

#### 4. Animasi *Stop-motion*

Teknik ini menggunakan karakter atau objek, yang diposekan dan digerakkan terus-menerus dalam setiap *frame*. Proses ini dilakukan secara berulang-ulang sehingga menghasilkan animasi yang diinginkan.

##### 2.1.1 Gerakan Animasi

Menurut Webster (2005, hlm. 69-71), dalam menganimasikan suatu gerakan ada empat tingkatan yang harus dipahami, yaitu:

###### 1. Aktifitas

Tingkatan ini secara sederhana mendeskripsikan bentuk paling dasar dari sebuah gerakan yang kita lihat dan merupakan bentuk paling dasar dari animasi. Gerakan ini sungguh sangat abstrak dan tidak mengikuti hukum alam. Sebagai contoh, kita melihat tulisan bergerak pada adegan judul sebuah film.

###### 2. Aksi

Tingkatan ini mendeskripsikan gerakan yang dapat dikaitkan dengan objek yang spesifik. Yang membedakan antara aktifitas dan aksi adalah dalam aksi suatu objek, kita dapat memahami suatu pergerakan dapat diasosiasikan dengan sebuah objek tertentu, dengan suatu kondisi tertentu dan mengikuti hukum alam. Sebagai contoh ombak laut, bintang jatuh, dan angin yang bertiup.

###### 3. Animasi

Tingkatan ini mendeskripsikan dinamika yang muncul dari objek yang bersangkutan. Sebagai contoh seekor anjing mencari kutu dan burung kolibri mengumpulkan madu. Inti dari kategori ini adalah motivasi dari aksi tersebut muncul dari dalam subjek itu sendiri.

#### 4. Akting

Tingkatan ini mendeskripsikan level tertinggi dari gerakan animasi. Tak hanya gerakannya mengikuti hukum alam, dan arah pergerakannya muncul dari dalam subjeknya, ada pula alasan psikologis untuk pergerakan tersebut. Dalam tipe gerakan ini kita dapat merasakan perasaan dari subjek sebuah animasi. Level animasi ini tak hanya berkaitan dengan variabel dinamik, namun juga dengan variasi dari mood dan tempramental untuk membentuk karakter dengan kepribadian.

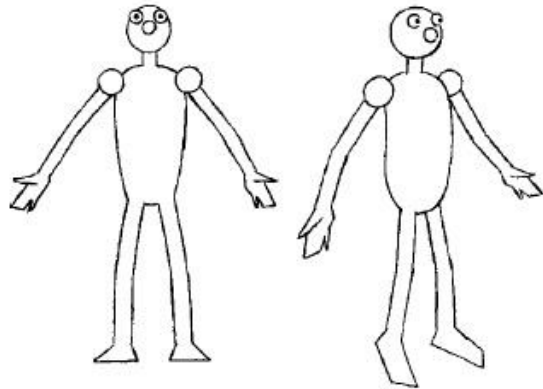
Webster juga menambahkan, hal terpenting dalam menciptakan animasi karakter adalah seberapa meyakinkan karakter tersebut dan hal tersebut hanya bisa dicapai dengan karakter yang terdesain secara baik secara psikologis dan juga fisik.

##### **2.1.2 Bahasa Tubuh**

Menurut Roberts (2007, hlm. 185) dalam merancang animasi karakter, kita harus memahami bahasa tubuh. Berikut adalah empat postur dasar dari bahasa tubuh dan kombinasi dari keempat postur dasar tersebut:

##### *1. Open Body Posture*

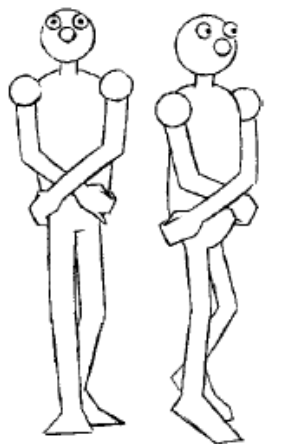
Postur ini diindikasikan dengan kedua tangan terbuka lebar, kedua kaki berdiri terbuka dengan lebar dan tubuh menghadap ke arah objek yang menjadi fokus. Pose ini menunjukkan bahwa karakter tersebut bereaksi secara positif terhadap pesan yang ia terima.



Gambar 2.1. Contoh *Open Body Posture*  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

## 2. *Closed Body Posture*

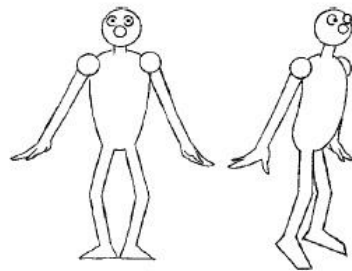
Pose ini diindikasikan dengan tangan yang melipat, kaki yang menyilang (jika duduk), tubuh yang tidak menghadap ke arah objek yang menjadi fokus, dan kepala yang menunduk ke bawah. Pose ini menunjukkan karakter kita menolak pesan yang mereka terima.



Gambar 2.2. Contoh *Closed Body Posture*  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

### 3. *Forward Body Posture*

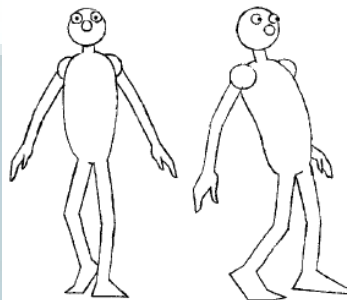
Pose ini diindikasikan dengan tubuh yang maju ke depan dan tangan yang menunjuk ke arah objek yang menjadi fokus. Pose ini menunjukkan karakter kita menerima atau menolak pesan yang mereka terima secara aktif.



Gambar 2.3. Contoh *Forward Body Posture*  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

### 4. *Back Body Posture*

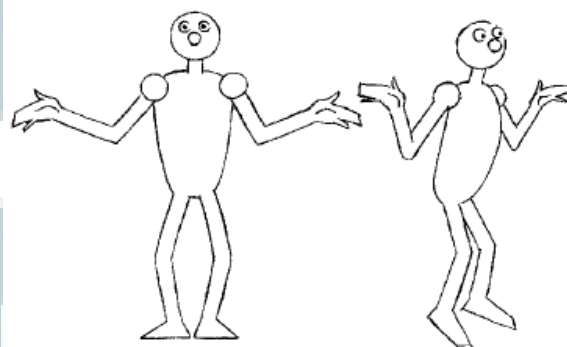
Pose ini diindikasikan dengan tubuh yang mundur ke belakang dan kepala yang mendongak ke atas. Pose ini menunjukkan karakter kita mengabaikan pesan yang ia terima.



Gambar 2.4. Contoh *Back Body Postures*  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

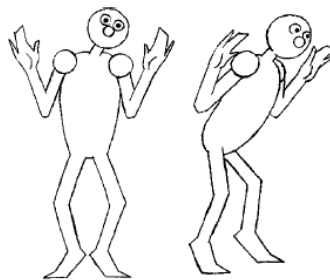
## 5. Responsif

Ketika karakter bereaksi secara responsif, mereka akan menunjukkan kombinasi pose antara *open* dan *forward*. Pose ini menunjukkan rasa senang, ketertarikan, sedang sibuk dengan sesuatu, jatuh hati, menginginkan sesuatu, dan menyukai sesuatu.



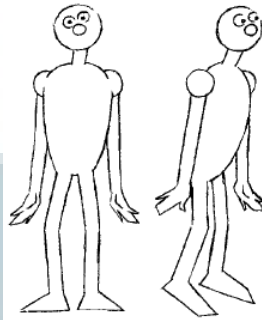
Gambar 2.5. Contoh Postur Responsif  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter tertarik, atau sedang sibuk dengan sesuatu. Tubuh akan mengarah ke depan, kepala akan ikut maju ke depan, dan biasanya mereka akan jinjit.



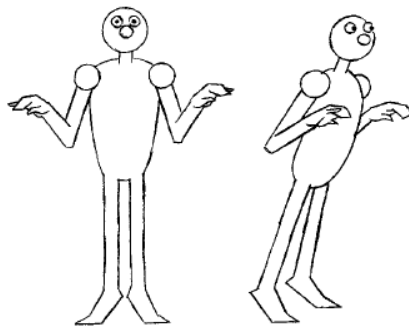
Gambar 2.6. Contoh postur karakter yang tertarik  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang jatuh cinta, mereka akan memiliki postur badan yang sangat terbuka dan tubuh mereka akan mengarah ke arah objek yang mereka cintai. Tangan mereka akan lurus ke bawah dan tidak disilangkan.



Gambar 2.7. Contoh postur karakter yang sedang jatuh cinta  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

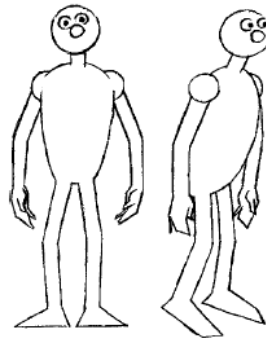
Ketika karakter sedang semangat, tubuh mereka akan mengarah ke depan dan akan berada di ujung kursi (jikalau mereka sedang duduk). Kepala mereka mengarah ke depan dan kaki kedua kaki mereka terbuka.



Gambar 2.8. Contoh postur karakter yang sedang semangat  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

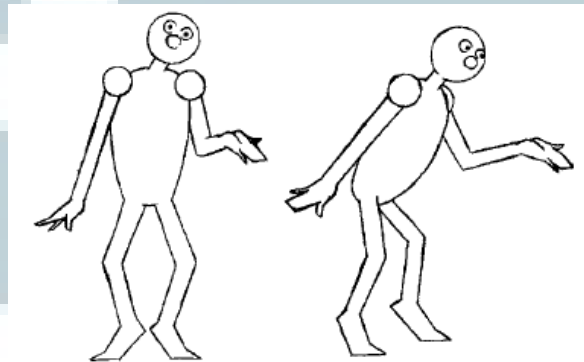
Ketika karakter sedang menyukai sesuatu, mereka akan memiliki postur seperti karakter yang sedang jatuh cinta namun tidak terlalu berlebihan.





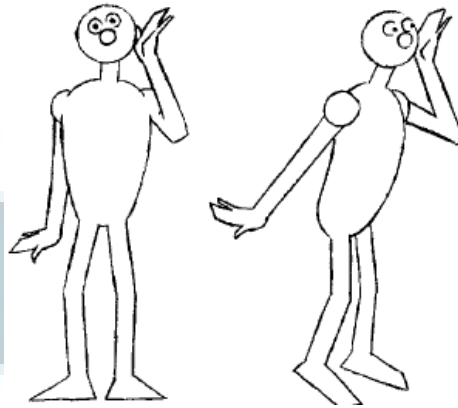
Gambar 2.9. Contoh postur karakter yang sedang menyukai sesuatu  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang menginginkan sesuatu mereka akan mengangkat salah satu tangan mereka dengan telapak tangan yang terbuka, dan tubuh yang mengarah ke depan dan terbuka.



Gambar 2.10. Contoh postur karakter yang mendengarkan sesuatu  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang mendengarkan sesuatu, tubuh mereka akan mengarah ke depan, mengangkat tangan mereka ke arah kuping, dan kepala mereka akan menunduk beberapa kali.

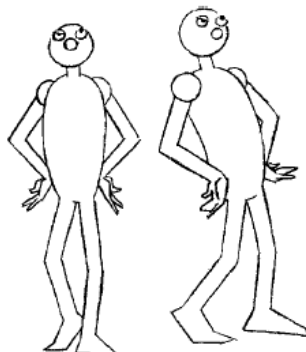


Gambar 2.11. Contoh postur karakter yang sedang mendengarkan  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

#### 6. Reflektif

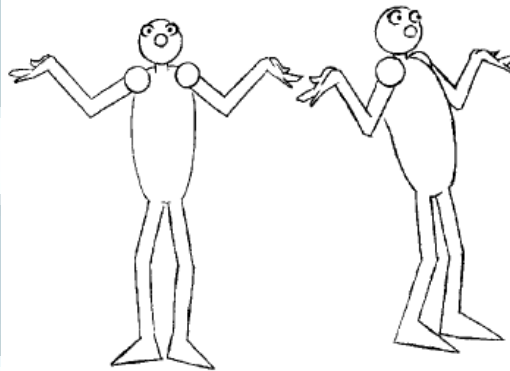
Ketika karakter sedang reflektif, mereka memiliki postur tubuh antara *open* dan *back*. Postur ini menandakan bahwa karakter kita sedang mempertimbangkan sesuatu, berpikir, dan mengevaluasi atau bingung.

Ketika karakter sedang berpikir dan mengevaluasi, mereka memiliki postur badan yang mundur ke belakang, menghisap pensil, mengelus dagu, atau menggaruk kepala. Posisi kepala biasanya ada di sebelah kanan atau mendongak ke atas. Biasanya mereka akan menyilangkan kaki ketika sedang duduk.



Gambar 2.12. Contoh postur karakter yang sedang berpikir  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang merasa bingung, postur tubuh bagian atas mirip dengan postur karakter ketika sedang berpikir. Kaki mereka terkadang jinjit ketika berjalan. Pundak mereka naik dan telapak tangan mereka terbuka.

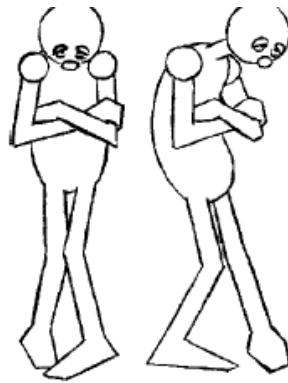


Gambar 2.13. Contoh postur karakter yang sedang bingung  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

#### 7. *Fugitive*

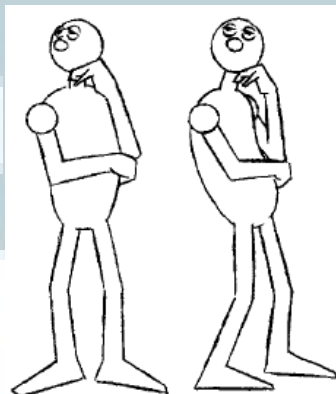
Ketika karakter sedang dalam keadaan *Fugitive*, mereka akan menunjukkan pose antara *closed* dan *back*. Postur ini untuk menunjukkan karakter yang sedang merasa; tertolak, bosan, sedih, tidak percaya diri, berbohong, dan ingin melarikan diri atau menolak suatu ide.

Ketika karakter sedang merasa tertolak, postur tubuh akan membungkuk, melipat tangan, kaki akan menyilang dengan paha berada di atas lutut (jika sedang duduk) dan kepala menunduk ke bawah.



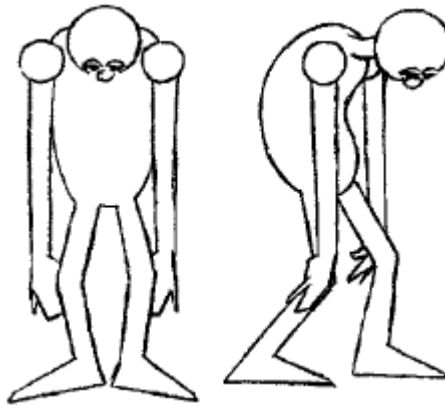
Gambar 2.14. Contoh postur karakter yang sedang merasa tertolak  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang merasa bosan, postur tubuh mereka membungkuk atau ke arah belakang. Dengan kepala yang mendongak ke atas. Karakter tersebut akan nampak mengantuk, menggambar sesuatu dengan pen mereka, atau melihat ke berbagai untuk mencari sesuatu yang menarik.



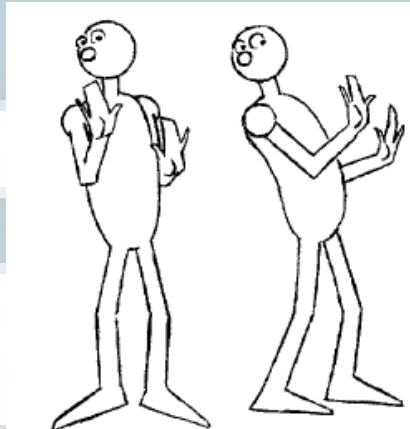
Gambar 2.15. Contoh postur karakter yang sedang merasa bosan  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang merasa sedih, postur tubuh akan membungkuk dan terlihat lemah. Tangan akan menggantung lemas, dan kepala akan menunduk dengan lemas.



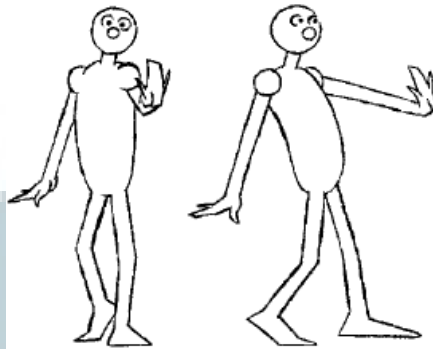
Gambar 2.16. Contoh postur karakter yang sedang merasa sedih  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang menyangkal, postur tubuh akan mengarah ke belakang dan tangan nampak seperti mendorong sesuatu. Leher karakter nampak tegang.



Gambar 2.17. Contoh postur karakter yang sedang menyangkal  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter ingin kabur, postur tubuh akan mengarah ke arah rute kabur mereka dan mereka akan mencari jalan untuk kabur disekeliling mereka.

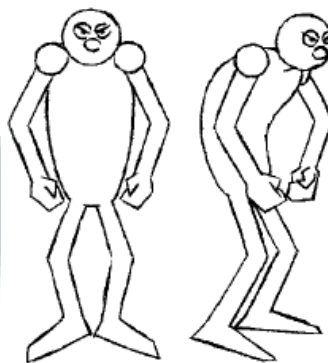


Gambar 2.18. Contoh postur karakter yang ingin kabur  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

#### 8. *Combative*

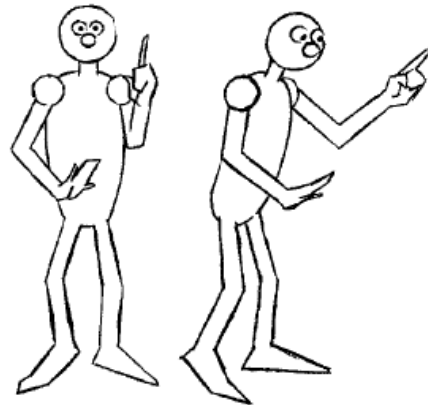
Ketika karakter sedang dalam keadaan *combative* mereka akan menunjukkan postur *closed* dan *forward*. Postur ini nampak ketika karakter sedang: marah, menyampaikan ide secara paksa, menantang, ingin atau sedang beragumen.

Ketika karakter sedang marah postur badan mereka akan maju ke depan. Pundak naik dan leher menegang. Tangan lurus ke bawah atau dilipat dan telapak tangan mengepal.



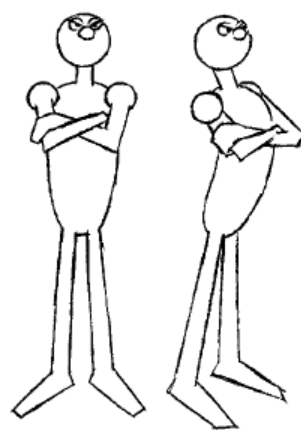
Gambar 2.19. Contoh postur karakter yang sedang marah  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang menyampaikan ide secara paksa, mereka akan menunjuk dengan tangan dan postur tubuh mereka akan maju ke depan.



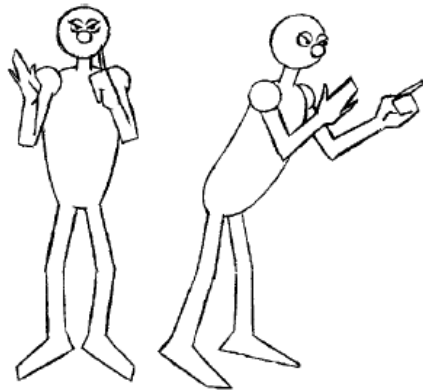
Gambar 2.20. Contoh postur karakter yang sedang menyampaikan ide secara paksa  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang menantang, postur tubuh mereka nampak tegak dan tangan mereka dilipat. Kepala mereka akan mendongak ke atas.



Gambar 2.21. Contoh postur karakter yang sedang menantang  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang berargumen, postur tubuh mereka akan maju ke depan, menganyun-ayunkan tangan mereka, pundak mereka naik dan bergerak dengan cepat.



Gambar 2.22. Contoh postur karakter yang sedang berargumen  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)

Ketika karakter sedang mendengarkan sesuatu yang mereka tidak setuju, mereka akan menutup sebagian muka mereka dengan tangan dan tangan yang satunya lagi akan memegang tubuh. Jikalau duduk, kakinya akan menyilang.



Gambar 2.23. Contoh postur karakter yang sedang mendengarkan sesuatu yang tidak mereka setuju  
(*Character Animation: 2D skills for better 3D*, 2007)



## 2.2 Desain Karakter

Menurut Egri (1988, hlm. 33) untuk mendesain karakter kita harus memahami tiga dimensi manusia. Ketiga dimensi itu adalah fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

### 2.2.1 Fisiologi Karakter

Egri (1988, hlm. 33) menjelaskan, fisik dari karakter memberikan gambaran dari kehidupan karakter tersebut dan secara terus-menerus mempengaruhi karakter, membuat karakter menjadi toleran, pemberontak, rendah hati, atau arogan. Fisiologi juga mempengaruhi perkembangan mental karakter yang menjadi dasar dari *inferiority* dan *superiority complex*. Dimensi ini adalah dimensi yang paling jelas terlihat dibandingkan dengan kedua dimensi lainnya. Dimensi fisiologi juga mencakup jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, postur, dan faktor-faktor lainnya.

Bancroft (2006, hlm. 32-35) menuliskan bahwa bentuk berperan besar dalam desain karakter karena menggambarkan karakter sebelum karakter itu berbicara. Dengan menggabungkan atau mengubah sedikit bentuk-bentuk dasar. Bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, dan kotak dapat memberikan gambaran visual dasar dari kepribadian dan sikap karakter. Berikut adalah bentuk-bentuk dasar dan kesan yang ditimbulkan karakter:

#### 1. Lingkaran

Memberikan kesan menarik dan baik, biasanya digunakan untuk melambangkan tipe karakter yang lucu dan bersahabat. Karakter wanita digambarkan dengan lingkaran dan lekukan.

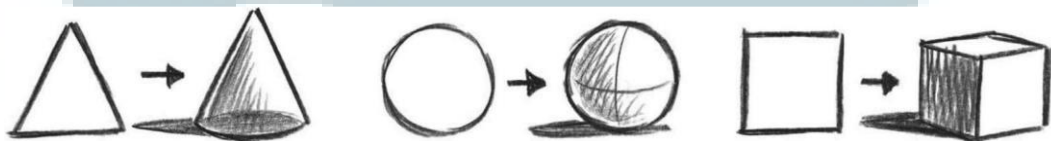
## 2. Kotak

Memberikan kesan bisa diandalkan, keras, atau berat. Desain-desain *superhero* sering menggunakan bentuk kotak.

## 3. Segitiga

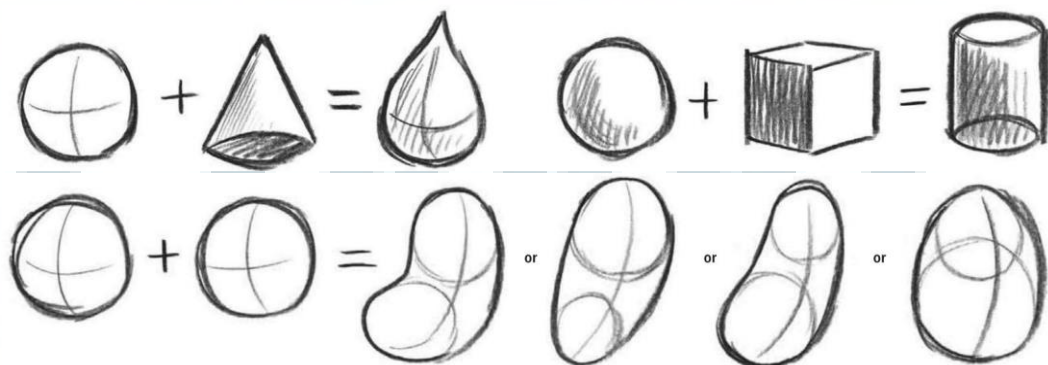
Memberikan kesan licik, mencurigakan, dan biasanya digunakan untuk melambangkan karakter jahat.

Cohen (2011, hlm. 5-6) menambahkan, dari ketiga bentuk dasar tersebut kita perlu menambahkan bentuk 3 dimensi dengan: *solidity*, *depth*, dan *weight*. Untuk memberikan kesan kenyataan.



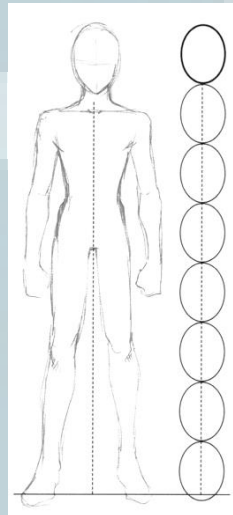
Gambar 2.24. Contoh bentuk dasar tiga dimensi  
(*Character Design: Learn the art of cartooning step by step*, 2011)

Dari ketiga bentuk dasar tersebut, kita dapat menggabungkannya untuk menghasilkan bentuk yang baru.



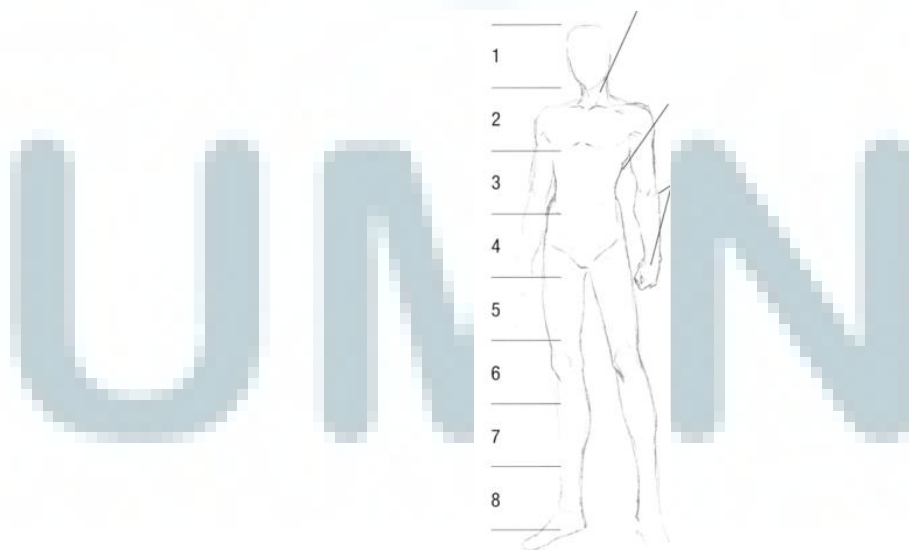
Gambar 2.25. Contoh penggabungan bentuk dasar tiga dimensi  
(*Character Design: Learn the art of cartooning step by step*, 2011)

Menurut Hayashi (2005, hlm. 128, 130), untuk menggambarkan karakter kita perlu memahami perbandingan *head-to-body*. Untuk memudahkan kita dalam merancang bentuk tubuh karakter yang proposional.



Gambar 2.26. Contoh gambar perbandingan *head-to-body* (*How to Draw Manga: Sketching Manga Style Vol. 1*, 2005)

Menurutnya, perbandingan yang digunakan untuk menggambarkan karakter laki-laki yang menarik adalah 1:8. Untuk menggambarkan karakter yang kurus atau karakter berotot, biasanya menggunakan perbandingan 1:7.



Gambar 2.27. Contoh gambar perbandingan 1:8 *head-to-body* (*How to Draw Manga: Sketching Manga Style Vol. 1*, 2005)

### **2.2.2 Sosiologi Karakter**

Menurut Frey (2010, hlm. 5) karakter manusia dibentuk dari keadaan sosial dimana sang karakter tumbuh, dan hal ini berlaku untuk manusia di kehidupan nyata maupun karakter fiksional. Jika desainer karakter tidak dapat memahami dinamika dari perkembangan karakter, maka desainer karakter tidak dapat memahami motivasi dari karakter tersebut. Frey menjelaskan bahwa motivasi masing-masing karakter adalah sumber dari konflik dan ketegangan yang diperlukan dalam sebuah cerita.

### **2.2.3 Psikologi Karakter**

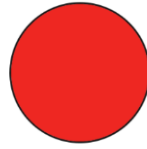
Egri (2007, hlm. 4) menjelaskan, psikologi merupakan hasil dari kedua dimensi sebelumnya. Pengaruh fisiologi dan sosiologi karakter memberikan rasa ambisi, frustrasi, tempramen, sikap, dan kompleks. Psikologi memberikan motivasi bagi karakter untuk melakukan setiap tindakannya.

## **2.3 Psikologi Warna**

Menurut Tillman (2011, hlm. 112-115) warna adalah aspek penting untuk mendesain karakter dan juga mempengaruhi hubungan antara penonton dengan karakter di film.

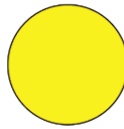
Berikut ini adalah warna-warna yang pada umumnya digunakan oleh para desainer karakter beserta maknanya:

### 1. Merah



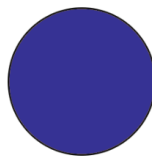
Warna merah memberikan kesan aksi, percaya diri, keberanian, energi, perang, bahaya, kekuatan, tekad, hasrat, keinginan, kemarahan, dan cinta.

### 2. Kuning



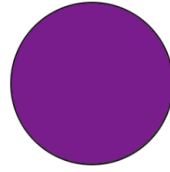
Warna kuning memberikan kesan bijaksana, kebahagiaan, kepintaran, waspada, sakit, rasa iri, pengecut, nyaman, optimis, dan rasa beban.

### 3. Biru



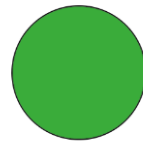
Warna biru memberikan kesan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, percaya, diri, kepandaian, iman, kebenaran, kesehatan, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kesatuan, serius, kehormatan, kedinginan, dan kesedihan.

#### 4. Ungu



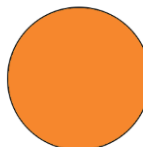
Warna ungu memberikan kesan kekuatan, keagungan, elegan, kemewahan, misteri, ambisi, kemandirian, dan kreativitas.

#### 5. Hijau



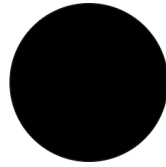
Warna hijau memberikan kesan pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, ketahanan, kemewahan, optimis, relaksasi, kejujuran, rasa iri, dan kemudahan.

#### 6. Orange



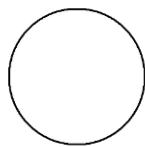
Warna orange memberikan kesan ceria, antusias, kreativitas, kekaguman, kebahagiaan, tekad, daya tarik, kesuksesan, dukungan, iluminasi, dan kebijaksanaan.

## 7. Hitam



Warna hitam memberikan kesan kekuatan, elegan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, depresi, duka, dan berpengalaman.

## 8. Putih



Warna putih memberikan kesan bersih, murni, baru, damai, polos, sederhana, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.

Tillman (2011:115) juga menambahkan bahwa warna memiliki *tint* dan *shades* dan dari situlah munculnya beragam kesan yang ditimbulkan oleh warna.



Semakin gelap warna merah semakin menunjukkan rasa amarah, sedangkan semakin terang warna merah semakin menunjukkan rasa lembut dan sayang.

### 2.4 Gaya Gambar *Anime* dan *Manga*

Menurut Barry dan Lee (2013, hlm. 19), *anime* adalah kartun dan animasi Jepang. *Anime* sering diadaptasi dari *manga*. Barry dan Lee juga menjelaskan bahwa *manga*

adalah komik yang berasal dari Jepang, atau karya komikus Jepang yang menggunakan bahasa Jepang.

Reid (2006, hlm. 15) menjelaskan, penggambaran karakter dalam *anime* dan *manga* memiliki beberapa ciri khas sebagai berikut:

1. Karakter digambarkan dengan ukuran mata yang besar
2. Karakternya memiliki ekspresi yang ekstrim
3. Karakternya berpakaian semarak
4. Karakternya memiliki warna rambut dan mata yang tidak lazim.



Gambar 2.28. Contoh Gaya Gambar *Anime-Manga*  
([https://secure.static.tumblr.com/92752ed3d4d7fc67e8fb53a593ed8594/y0zhq0j/4dOn6ycog/tumblr\\_static\\_anime-76.jpg](https://secure.static.tumblr.com/92752ed3d4d7fc67e8fb53a593ed8594/y0zhq0j/4dOn6ycog/tumblr_static_anime-76.jpg))

## 2.5 Desain Karakter Berdasarkan Kelompok Usia Target Audiens

Tillman (2011, hlm. 104) menjelaskan bahwa dalam menentukan estetika desain sebuah karakter kita harus mengetahui kelompok usia dari target audiens kita. Menurutnya, semakin tua seseorang, semakin banyak informasi yang bisa diproses oleh otak, sehingga semakin banyak detail dan informasi yang bisa diterapkan dalam desain karakter.



Berikut ini adalah beberapa contoh desain karakter berdasarkan kelompok usia:

1. Usia 0-4 Tahun



Gambar 2.29. Contoh Desain Karakter Untuk Usia 0-4 Tahun  
(*Creative Character Design*, 2011)

Pada kelompok usia ini, karakter memiliki kepala dan mata yang besar, tubuh yang pendek, warna-warna cerah, dan memiliki bentuk-bentuk yang sederhana.

Menurut Tillman (2011) pada contoh gambar tersebut dapat dilihat, tinggi karakter hanya dua kepala, dimana kepalanya merupakan bagian terbesar, ditambah dengan ukuran mata yang besar untuk membuat karakter terlihat lucu dan kurang mengancam. Garis-garis yang digunakan untuk menggambarkan karakter pun minimalis dan warna yang digunakan hanyalah warna-warna dasar, tanpa ada *shading*.

## 2. Usia 5-8 Tahun



Gambar 2.30. Contoh Desain Karakter Untuk Usia 5-8 Tahun  
(*Creative Character Design*, 2011)

Tillman (2011) menjelaskan, desain karakter untuk kelompok usia ini memiliki ukuran kepala yang besar, namun tak sebesar pada desain karakter untuk usia 0-4 tahun, mata karakter digambarkan lebih kecil, warna-warna yang digunakan lebih gelap, dan bentuk-bentuk yang digunakan lebih rumit.

Menurut Tillman (2011) desain karakter di kelompok usia ini tidak berbeda jauh dengan kelompok usia 0-4 tahun yang membedakan adalah gambar karakter sudah sedikit realistis, detail-detail sudah lebih terlihat, dan warna yang digunakan lebih bervariasi dan membutuhkan pengertian teori warna.

### 3. Usia 9-13 Tahun



Gambar 2.31. Contoh Desain Karakter Untuk Usia 9-13 Tahun  
(Creative Character Design, 2011)

Tillman (2011) menjelaskan, desain karakter untuk kelompok usia ini sudah mulai terlihat tidak sederhana, karakter memiliki proporsi yang lebih nyata, warna-warna yang digunakan lebih bervariasi, dan detail garis yang digunakan jauh lebih rumit, dan karakter juga memiliki detail yang banyak.

UMN

4. Usia 14-18 Tahun ke Atas



Gambar 2.32. Contoh Desain Karakter Untuk Kelompok Usia 14-18 Tahun ke Atas  
(Creative Character Design, 2011)

Tillman (2011) menjelaskan, desain karakter untuk kelompok usia 14-18 tahun ke atas, memiliki kemiripan dengan dunia nyata, karakter memiliki proporsi yang baik, dan memiliki detail yang sangat banyak. Menurutnya, kelompok usia ini sebisa mungkin menginginkan desain karakter yang berdasarkan kenyataan.