

# TUTORIAL PEMBELAJARAN DALAM MEMBUAT PERBEDAAN GAYA GAMBAR KARAKTER KARTUN DAN ANIME

Nurul Fadhillah<sup>(1)</sup>

*Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam*

*Batam Centre, Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461, Indonesia*

Email: (1) [HitachineKagawita@gmail.com](mailto:HitachineKagawita@gmail.com)

## Abstrak

*Cartoons are television shows in the form of moving images that were discovered in 1883, as the times progressed, cartoons evolved not only in the entertainment world but also in the world of marketing, this attracted illustrators to create something unique to attract people's attention, from the storyline to the characters. Characters are important extras in film production, especially in animation to clarify the information that will be conveyed in the film. The more characters that are created, the more drawing styles are produced, even every artist has their own drawing style. For this reason, the world of drawing is starting to learn techniques on how to draw, to create something unique but proportional, one of which is drawing designs character. This article discusses the steps in creating and making cartoon and anime characters.*

*Keywords: Cartoon, Origin of Cartoon, Animation Characters, Anime*

## 1. PENDAHULUAN

Kartun, merupakan hiburan acara televisi berupa kumpulan gambar bergerak menjadi sebuah film yang menarik. Kartun ditemukan pada tahun 1883. Kartun awalnya hanya sekedar hiburan anak-anak karena keunikan dan kelucuan film itu sendiri. Semakin berkembangnya zaman, kartun juga ikut berkembang bukan hanya di bidang perfilman, namun juga marketing. Maka dari itu, setiap artis, khususnya desainer karakter membuat ciri khas gaya gambarnya untuk menarik perhatian masyarakat luas.

Karakter merupakan peran penting di dalam sebuah film, tak terkecuali untuk animasi karena karakter merupakan penyebab hidupnya sebuah film yang dapat menyampaikan maksud dari film itu sendiri. Karena figuran inilah animator mengembangkan karakter-karakter unik yang mempengaruhi gaya gambar. Semakin banyak artis yang berkompetisi, semakin banyak pula gaya gambar yang dihasilkan. Setiap negara pasti memiliki ciri khasnya masing-masing. Karena alasan ini para artis juga berlomba-lomba untuk mempelajari bagaimana membuat karakter yang proporsional dan banyak disukai masyarakat. Tidak banyak dari mereka yang membuat cara mereka sendiri untuk menciptakan karakter yang bagus, entah itu dari cara sketsanya, garisnya, atau warnanya.

Ciri khas dari kartun tentu banyak sekali. Untuk membahas satu per satu akan memakan waktu lama. Namun, pembahasan di sini akan mengerucutkan dua perbedaan gaya kartun di dua negara, yakni Amerika dan Jepang. Jepang merupakan salah satu yang memproduksi kartun yang berkembang pesat hingga saat ini dan telah menjadi panutan seluruh negara untuk menciptakan karakter yang unik dan hampir sesuai dengan karakter manusia,

berbeda dengan Amerika yang menemukan karakter yang abstrak. Karena kedua negara memiliki spesifikasi yang berbeda dan juga kedua negara ini telah menjadi inspirasi gaya gambar di berbagai negara, pembahasan yang diambil di sini adalah Kartun dan Anime.

## 2. METODE

### Gaya Gambar Karakter

Gaya gambar atau Style merupakan ciri khas atau identitas penggambar atau artist, ruang kosong yang hanya dimiliki oleh seseorang dan seseorang itu yang mengetahui tekniknya sendiri. Perbedaan gaya gambar yang menonjol antara Kartun dan Anime menciptakan banyak sekali cara-cara dalam membuat karakternya. Berikut perbedaan gaya gambar Kartun dan Anime.

#### *kartun*

Kartun memiliki ciri khas yang abstrak, aksi dan karakternya yang sangat digemari oleh anak-anak. Kartun biasanya sangat imajinatif, karena hal ini kartun sangat mudah diingat oleh masyarakat. Sebagian gaya karakter dari kartun umumnya tidak mirip dengan proporsi manusia dan hewan pada umumnya namun lebih ke proporsi bidang ruang yang membentuk manusia dan hewan.



Gambar 1 Gaya Gambar Kartun

#### *anime*

Memiliki ciri khas seperti manusia umumnya disukai oleh kalangan remaja hingga dewasa, berbeda dengan kartun Anime lebih mempresentasikan proporsi manusia pada umumnya, lebih menceritakan reality yang dibumbui dengan fiksi, cocok untuk tontonan remaja dan dewasa yang mulai berfikir logis.



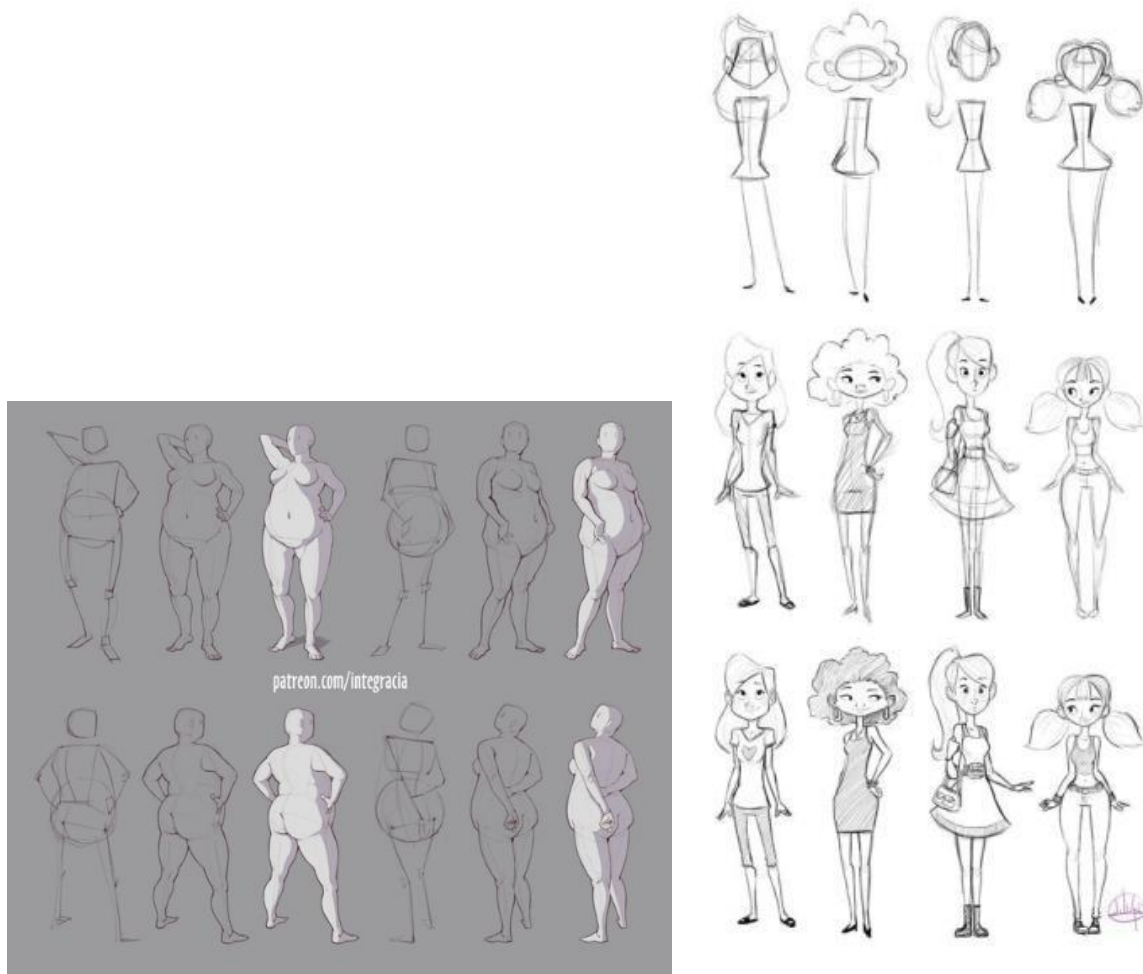
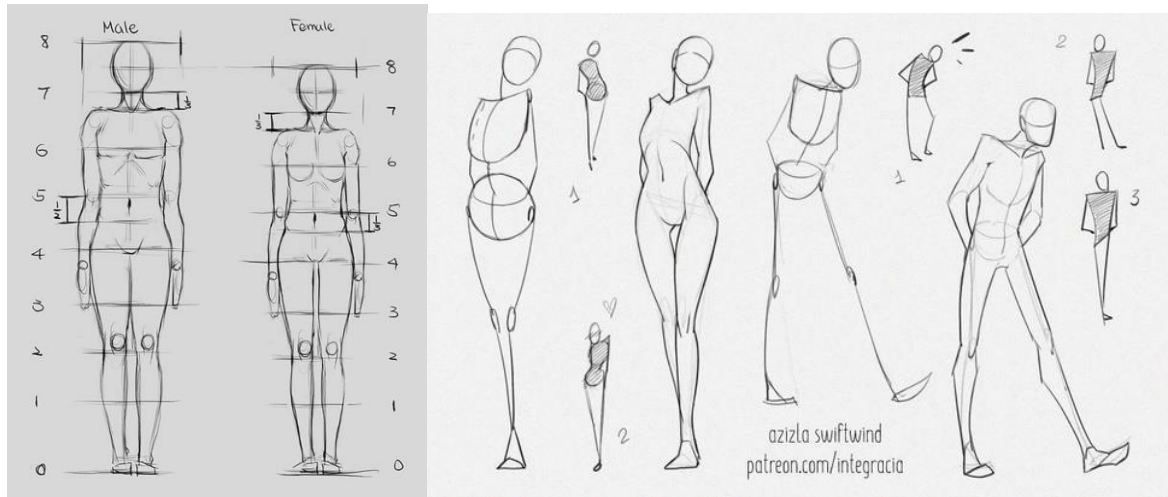
Gambar 2 Gaya Gambar Anime

Dalam membuat sebuah karakter yang paling utama adalah bisa membedakan perbedaan gaya gambar, Lalu meneliti hal detail seperti proporsinya, sketsanya, garisnya, warnanya, dan *finishing*-nya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Proporsi atau Anatomi tubuh.

Langkah ini sangat penting untuk membuat awal dari pembuatan sebuah karakter, Langkah membuat Patokan dari segala arah. Langkah ini juga menentukan gender dari karakternya, umur dari karakter, bentuk khas karakternya. Misalkan jika karakter muda biasanya lebih tegak dan proporsional, jika karakter tua proporsi tubuhnya lebih bungkuk, jika karakter muda lebih kecil identik dengan kepala yang sedikit besar dari badannya.



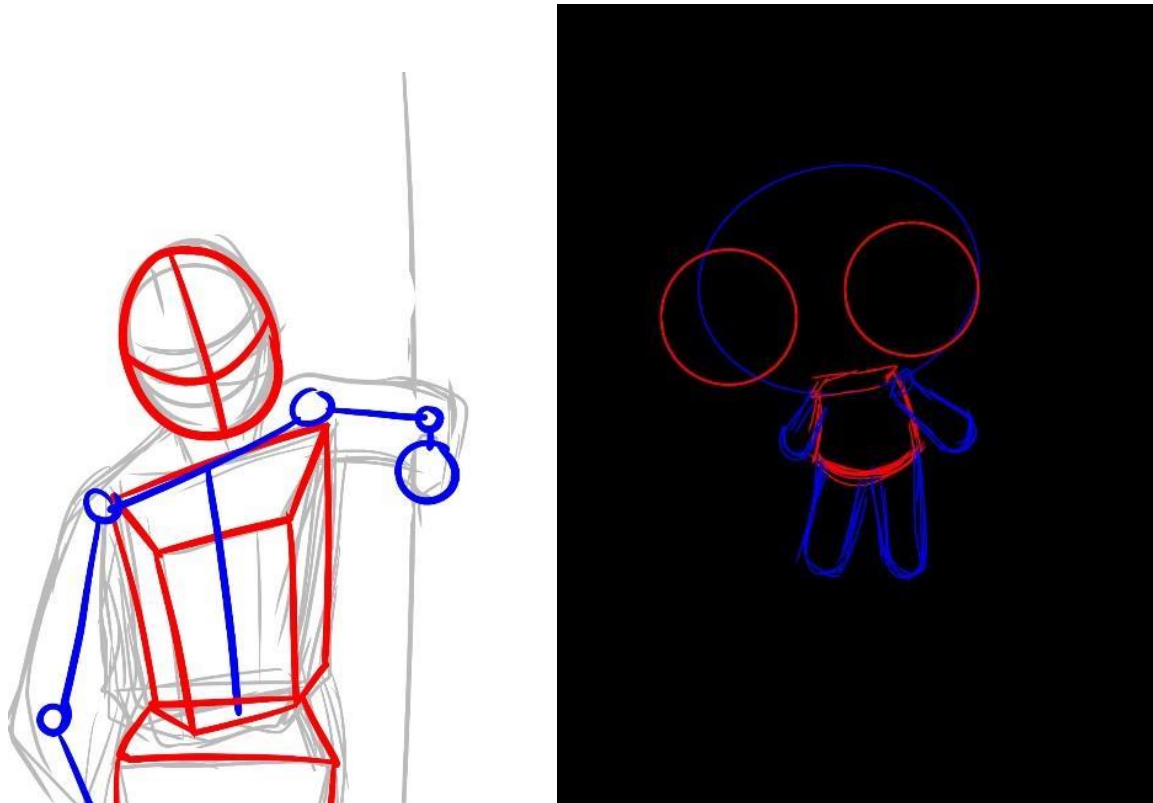
Gambar 3 Anatomi Tubuh

## Sketsa

Sketsa adalah langkah kedua untuk membentuk sebuah karakter, sketsa terbagi menjadi dua cara.

### *sketsa bidang ruang*

Sketsa ini termasuk sketsa yang terbilang berat untuk berbagai pemula karena prosesnya yang membingungkan dan terlalu banyak teori, namun langkah ini adalah langkah yang efisien untuk membuat sebuah rangka, selain jelas dan tertata cara ini juga dapat menciptakan proporsi yang sesuai. Langkah ini melibatkan bidang ruang yakni Kubus, lingkaran, segitiga dan lainnya. Untuk mempelajari langkah ini adalah dengan pembiasaan diri dan latihan untuk membuat perspektif bidang ruang yang sesuai.



**Gambar 4 Sketsa Bidang Ruang**

Untuk gaya gambar Anime garis patokan sangat penting untuk membuat arah si karakter hendak mengarah kemana. Seperti garis biru pada gambar menandakan bahwa karakter sedikit memiringkan tubuhnya. Garis merah merupakan bidang ruang yang dibahas, bidang ruang ini juga fungsinya menjadi penentu angle dari si karakter, terlihat dari gambar angle dari karakter yaitu dari atas, terlihat sebuah kubus dan lingkaran yang memiliki garis tengah. Garis tengah ini merupakan patokan untuk wajah, mata, hidung dan mulut.

Gaya gambar kartun disini terbilang sangat mudah, karena posenya hanya menghadap ke depan, tidak diperlukan garis patokan, hanya patokan bidang ruang. Langkah selanjutnya yaitu memperjelas detail dari karakternya, dengan menambahkan detail-detail penting ciri khas dari si karakter.



**Gambar 5 Sketsa**

***sketsa jiplak***

Cara ini terbilang sangat mudah sangat mempersingkat waktu karena hanya dengan menjiplak dapat mendapatkan proporsi yang diinginkan namun cara ini terbatas, karena harus mengikuti gambar yang ada, namun ada salah satu cara agar pose bisa diarahkan sesuai keinginan, salah satu cara yaitu dengan aplikasi easy pose. Easy pose ini sangat mempermudah artist untuk mendapatkan pose yang diinginkan dengan cepat, namun cara ini hanya berpengaruh di anime atau realis.



**Gambar 5 Sketsa Jiplak**

Cara ini memang terbilang mudah namun tidak efektif, setiap gambar memiliki gaya gambarnya masing-masing dan hal itu akan mempengaruhi proporsi secara keseluruhan. Jadi membutuhkan sketsa tambahan untuk membentuk suatu karakter sesuai dengan gaya gambarnya. Cara ini juga tidak berlaku di kartun karena kartun memiliki bentuknya masing-masing.

### **Garis**

Adalah langkah setelah sketsa, guna untuk mempertegas atau memperjelas suatu karya memperlihatkan informasi lebih pada karakter yang dibuat.

### ***kartun***

Biasanya memiliki garis yang tebal atau blok dan tetap. Brush yang digunakan berupa brush padat tidak kasar dan tidak lembut.



**Gambar 6 Garis Kartun**

***anime***

Berbeda dengan kartun, garis yang digunakan dalam anime adalah garis yang terkesan fleksibel dan memiliki tebal tipis yang tertata. Anime merupakan gambar yang terkesan lembut dan nyata, untuk membuat itu diperlukan tebal tipis dalam membuat karakternya, efek garis dapat membuat kesan tersendiri pada gambar.

Cara untuk mendapatkan yaitu iyalah dengan pena yang memiliki tekanan, jika tidak ada tekanan pada pena bisa membuat garis blok terlebih dahulu lalu menggarisnya ulang di beberapa bagian, misalnya di sudut-sudut poni, perpisahan antara wajah dan rambut, perpisahan antara tangan dan rambut. Pastikan gunakan brush yang dapat meruncing di sisinya agar menyatu dengan garis yang sebelumnya.



**Gambar 7 Garis Anime**

### **Warna**

Adalah langkah untuk menghidupkan suatu karya, menambahkan informasi lebih dari karya yang dibuat, baik dalam mood atau feeling dari gambar, informasi tempat dan waktu, suasana lokasi. Warna ini meliputi warna dasar, shading, dan lighting.

### ***kartun***

Kartun biasanya memiliki warna yang blok, shading dan lighting. Menggunakan brush yang tidak halus dan tidak padat, ujungnya harus lancip. Dalam membuat shading pada karakter harus sesuai dengan warna dasar si karakter, warna lebih gelap dari karakter, begitu pula dengan lighting, harus lebih terang dari warna dasar.

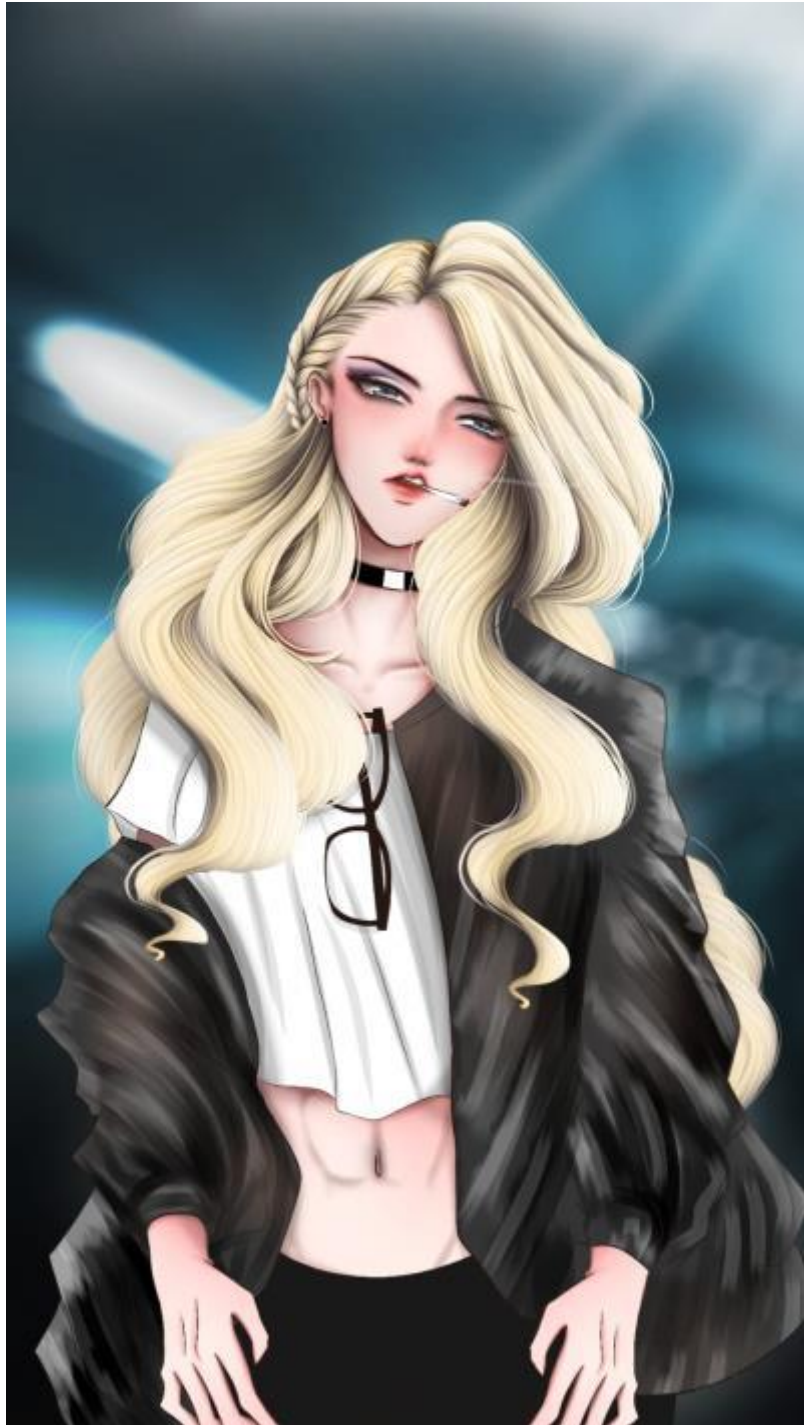




**Gambar 8 Warna Kartun**

***anime***

Anime memiliki warna yang terbilang sedikit rumit, berbeda dengan kartun yang warnanya blok. Warna yang dihasilkan justru lebih detail, mulai dari bajunya, surai rambutnya, warna mata dan lainnya.



Gambar 9 Warna Anime

#### 4. KESIMPULAN

Dalam membuat karakter tentu harus dengan memperbanyak referensi dan pengalaman untuk mendapatkan *style* yang diinginkan, dengan pembiasaan yang dilakukan berulang untuk mendapat hasil yang sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

Andika, R. (2021, March 28). Ulasan Musim Pertama Jujutsu Kaisen, Anime Terbaik Tahun 2021. Karawang Post. <https://karawangpost.pikiran-rakyat.com/ragam/pr-1421683369/ulasan-musim-pertama-jujutsu-kaisen-anime-terbaik-tahun-2021>

Practice Standing 4 by AzizlaSwiftwind on. (2021, November 18). DeviantArt. <https://www.deviantart.com/azizlaswiftwind/art/Practice-Standing-4-898253210>

Tim CNN. (2022, May 20). 7 Anime yang Lagi Hits Sekarang, Bubble sampai Spy x Family. Hiburan. Retrieved January 31, 2023, from <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220518151321-225-798129/7-anime-yang-lagi-hits-sekarang-bubble-sampai-spy-x-family>

Wildan, M. (2021, July 9). 7 Serial Kartun yang Temani Anak-Anak Sekolah Era 2000-an. KINCIR.com. <https://kincir.com/movie/series/serial-kartun-zaman-dulu-terbaik-SHgG0dBathb5>