

ANALISA BAHASA BENTUK PADA DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI “SPIRITED AWAY”

Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn.*

Desain Komunikasi Visual/Universitas Mercu Buana

wilsapратиwi@gmail.com*

ABSTRAK

Membuat desain karakter pada prosesnya membutuhkan beberapa tahapan, dan salah satu pengetahuan yang harus dimiliki oleh seorang desainer adalah mengenai Bahasa bentuk. Penggunaan Bahasa bentuk untuk membuat desain karakter lebih mudah dipahami oleh penonton, Bahasa bentuk adalah sebuah bentuk komunikasi dengan makna-makna tertentu untuk dapat memunculkan karakter yang diinginkan. Studio Ghibli adalah salah satu studio animasi yang populer dikenal di berbagai negara, salah satu film animasi buatan Ghibli yang mempunyai karakter-karakter unik dan ikonik adalah “Spirited Away”. ceritanya yang lekat dengan tahayul, mitos dan legenda akhirnya memunculkan jenis-jenis karakter yang sangat beragam dan menarik untuk dijadikan pembahasan. Penulis ingin menganalisa bahasa bentuk yang dapat dibaca dari karakter-karakter yang ada pada film “Spirited Away”, mereka adalah Chihiro, Haku, Kaonashi, Yubaba dan Zeniba, Lin, kamaji dan radish spirit . Penulis ingin meneliti tipe dasar apa saja yang muncul di karakter-karakter film ini, penggunaan shape language apa yang muncul, dan adakah kecocokan antara makna bahasa bentuk dengan sifat-sifat atau *personality* yang dimiliki oleh masing-masing karakter. Dengan kesimpulan yang didapat diharapkan dapat menjadi wawasan atau tambahan pengetahuan dalam menciptakan desain karakter melalui teori bahasa bentuk.

Kata Kunci: *Bahasa Bentuk, Desain Karakter, Spirited Away*

ABSTRACT

Creating a character design in the process requires several stages, and one of the knowledge that a designer must have is about shape language. The use of shape language to make character design easier to understand by the audience, shape language is a form of communication with certain meanings to be able to bring out the desired character. Studio Ghibli is one of the popular animation studios known in various countries, one of the animated films made by Ghibli that has unique and iconic characters is "Spirited Away". the story is closely related to superstition, myths and legends eventually gave rise to very diverse and interesting types of characters to be discussed. The author wants to analyze the language of forms that can be read from the characters in the film "Spirited Away", they are Chihiro, Haku, Kaonashi, Yubaba and Zeniba, Lin, kamaji and radish spirit. The author wants to examine what basic types appear in the characters of this movie, what use of shape language appears, and is there a match between the meaning of shape language and the traits or personality possessed by each character. With the conclusions obtained, it is hoped that it can be an insight or additional knowledge in creating character designs through shape language theory.

Key Word: *Shape Language, Character Design, Spirited Away*

PENDAHULUAN

Desain karakter merupakan semacam pekerjaan untuk menciptakan karakter dalam suatu cerita yang utuh. Tujuan dari desain karakter adalah untuk memenuhi kebutuhan dalam membuat karakter baik untuk film animasi, komik, TV, game, yang mana ada suatu cerita didalamnya. Kekuatan pada desain karakter terletak pada bagaimana dia mampu menggerakkan alur cerita, mengaduk aduk emosi penonton dengan *personality* yang ada pada dirinya, ditunjang dengan gaya visualisasi yang

menarik serta penambahan-penambahan seperti perilaku, suara, pemilihan warna, atribut dan lain sebagainya.

Pada prosesnya, terutama pada film animasi, dalam membuat desain karakter kerap kali memakai teori *shape language* atau bahasa bentuk. Bahasa bentuk adalah teknik yang dipakai oleh desainer atau pembuat *concept art* agar karakter buatannya mudah dibaca oleh penonton. Melalui tahap penentuan bentuk pada awal prosesnya, kita dapat memperkirakan dampak psikologis dan emosional yang akan ditunjukkan. Banyak studio animasi memanfaatkan kekuatan bahasa bentuk untuk merancang desain karakter agar hasilnya sesuai seperti yang diharapkan. Film animasi yang disinyalir menggunakan teori bahasa bentuk diantaranya adalah *The Incredibles*, *Zootopia*, *Moana*, *Big Hero 6*, *Kungfu Panda*, dan lain sebagainya.

Untuk para penggemar film animasi, pasti tidak asing dengan nama studio Ghibli. Dinaungi oleh beberapa orang kewarganegaraan Jepang bernama Hayao Miyazaki, Isao Takahata, dan Toshio Suzuki mereka berhasil membuat karya-karya film animasi yang istimewa. Salah satu film Ghibli yang terkenal berjudul “*Spirited Away*”, bercerita mengenai seorang anak perempuan dan orangtuanya berpetualang ke dalam dunia roh. Selain ceritanya yang menarik, film “*Spirited Away*” mempunyai karakter-karakter yang memorable dan cukup iconic di kalangan penggemarnya.

Pada film “*Spirited Away*” yang kerap kali menghubungkan ceritanya dengan tahayul, mitos dan legenda hal itu memunculkan jenis-jenis karakter yang sangat beragam dan menarik untuk dijadikan pembahasan. Manusia, roh, dewa, penyihir, dan entitas lainnya Mereka masing-masing mempunyai tugas untuk dapat membawakan cerita dengan baik.

Tipe karakter dasar yang dipakai dalam suatu cerita dapat memunculkan banyak makhluk yaitu manusia, hewan, tumbuhan, benda-benda mati, mecha/robot atau ada yang menyebutnya mekanik, alien, monster, bahkan karakter abstrak yang mungkin bentuknya sulit dimengerti oleh manusia. Bahkan ada yang diantaranya berbentuk Hybrid/hibrida atau gabungan dari 2 atau lebih jenis karakter. Namun tetap tidak dapat terlepas dari konsep penggunaan *shape language* atau Bahasa bentuk Ketika visual karakter tersebut beralih fungsi menjadi desain karakter.

Penulis ingin membahas dari segi bahasa bentuk yang dapat dibaca dari karakter-karakter yang cukup ikonik yang ada pada film “*Spirited Away*” mereka adalah Chihiro, Haku, Kaonashi, Yubaba dan Zeniba, Lin, Kamaji dan Radish spirit. Penulis ingin meneliti tipe dasar apa saja yang muncul di karakter-karakter film ini, penggunaan *shape language* apa yang muncul, dan adakah kecocokan dengan sifat-sifat atau *personality* yang dimiliki oleh masing-masing karakter. Penulis berharap penelitian ini berguna bagi siapapun yang mendalami tentang keilmuan pada visual karakter dan desain karakter, ataupun unyuk generasi-generasi bangsa yang bekerja di industry kreatif khususnya studio pembuatan film animasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai untuk studi bahasa bentuk pada karakter dari film animasi “*Spirited Away*” adalah dengan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, observasi lalu menganalisa. Pengumpulan data dilakukan dengan dengan studi literatur/pustaka, juga website.

Pengumpulan data meliputi data verbal dan visual dari internet mengenai film animasi “Spirited Away” beserta data dari karakter-karakter visualnya. Literasi dan website mengenai desain karakter, juga mengenai penggunaan bahasa bentuk pada pembuatan desain karakter.

Data yang sudah terkumpul lalu disaring, observasi dilakukan dengan pengamatan bentuk-bentuk yang terlihat dari visual karakternya. Selanjutnya penulis melakukan analisis agar penulis dapat menyimpulkan hasil penelitiannya dan menjawab permasalahan. Terutama dalam membaca bentuk dasar yang terlihat pada bagian tubuh karakter, menganalisa makna dari bahasa visualnya, mencocokkannya dengan *personality* yang dimiliki oleh karakter tersebut.

PEMBAHASAN

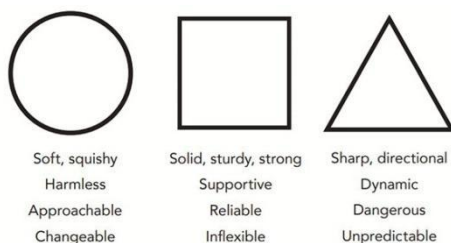
Film Animasi Spirited Away

Film animasi “Spirited Away”, buatan studio Ghibli ini ditayangkan perdana di bioskop-bioskop di Jepang pada tanggal 20 Juli 2001. Film ini telah beberapa kali memenangkan penghargaan internasional. Bercerita tentang seorang gadis kecil bernama Chihiro, bersama keluarganya masuk ke dalam dunia roh dan berusaha keluar dari dunia itu untuk Kembali ke dunia nyata. Film ini kental oleh cerita rakyat Shinto-Buddha Jepang, dan mengandung banyak pesan moral didalamnya.

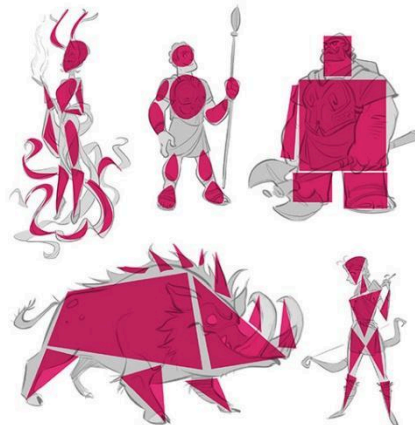
Shape Language dalam desain karakter

Disebutkan dalam buku yang berjudul “*The character designer, learn from the pros*” oleh *21draw*, seorang desainer karakter mempunyai suatu tujuan yaitu mengkomunikasikan desain karakter buatannya pada penonton. Bentuk komunikasi mempengaruhi seberapa berhasilkah kita mampu menyampaikan maksud yang diinginkan. Warna mempunyai bahasanya sendiri, begitu pula garis, tekstur, nilai, dll. Untuk bagian salah satunya adalah bahasa bentuk. Bahasa bentuk menggunakan shape/bentuk untuk mengkomunikasikan suatu makna. Dengan bentuk dapat mengasosiasikan hal-hal yang kita lihat dengan perasaan atau makna tertentu. Hal ini terdapat hubungannya dengan psikologi bentuk. Psikologi bentuk berdampak secara psikologis dari berbagai bentuk geometris yang berhubungan dengan perasaan tertentu.

Dalam Bahasa bentuk terdapat 3 bentuk utama, persegi, lingkaran, dan segi tiga. Masing-masing bentuk ini mempunyai kekuatan psikologis dengan makna tertentu. Lingkaran mengartikan positif, kedamaian, kebaikan, kelembutan, keamanan, dan keutuhan. Segitiga mewakili gerakan dan ketajaman, semakin ekstrim sudutnya semakin besar efek yang dihasilkan. Persegi mewakili stabilitas, ketergantungan, disiplin, kekuatan, dan keandalan. Semakin besar penguasaan kita terhadap bahasa tersebut, semakin baik kemampuan kita menyampaikan.



Gambar 1 : Tiga bentuk primer dalam Bahasa bentuk
Sumber : <https://www.21-draw.com/id/character-design-tips/>







Gambar 2 : Contoh penerapan bentuk dalam pembuatan desain karakter
Sumber : 21 Draw. The Character Designer.

Dari hubungannya antara psikologi bentuk, menjadi bahasa bentuk yang dapat kita komunikasikan ke penonton, melalui penerapan bentuk itu sendiri ke dalam desain karakter. Penerapannya dapat dipakai dalam banyak hal misalnya bentuk figur keseluruhan, bentuk figur dengan anggota badan secara terpisah, atau lebih pada bentuk kostum dan atributnya.

PEMBAHASAN

Berikut terdapat 7 karakter yang akan dianalisa bentuk dasarnya, bentuk yang akan dianalisis yaitu pada bagian kepala dan tubuhnya. Dari Analisa ini diharapkan akan memperlihatkan hubungan antara bentuk dasar yang terlihat, pemaknaan dari bahasa bentuk dan personality dari karakter itu sendiri.

Tabel 1. Analisa bentuk dasar 7 karakter

No	Wujud Karakter	Diskripsi Karakter	Bentuk dasar desain karakter
1		<p>Chihiro Okino gadis berusia 10 tahun. Berperawakan kurus namun mempunyai wajah yang bulat lebar. Rambut diikat kebelakang berwarna coklat.</p> <p>Tipe dasar karakter/entitas : Manusia Gender : perempuan</p>	<p>Dari</p>  <p>keseluruhan tubuh chihiro, di bagian atas yaitu kepala mempunyai dasar bentuk bulat , lalu oval pada tubuh, sedangkan kaki dan tangannya seperti bentuk oval yang lebih sempit dan Panjang. Bentuk tubuh Chihiro lebih banyak menggunakan bentuk bulat dan oval dan tidak terlihat bentuk-bentuk yang ekstrim.</p>
2		<p>Haku Haku mempunyai 2 wujud yaitu dalam bentuk roh yang berupa manusia, anak laki-laki dengan rambut sepanjang leher. Bentuk haku yang lain berwujud seekor naga berwarna putih dengan surai hijau sepanjang kepala dan punggung. Jenisnya adalah naga versi jepang dan china. Mempunyai 4 kaki, 2 tanduk dan semacam sungut yang Panjang.</p> <p>Tipe dasar karakter/entitas : roh berwujud Manusia Gender : Laki-laki</p>	 <p>Tubuh pada karakter haku yang berwujud manusia mempunyai bentuk persegi, dari segi ukuran tubuh Haku lebih bidang dan lebar selayaknya anak laki-laki, yang Nampak berbeda adalah pada bagian wajah, wajah haku berbentuk segitiga yang tajam dan runcing di bagian dagu, berbeda dengan bentuk wajah Chihiro yang lebih bulat.</p> <p>Pada wajah haku versi naga, kepalanya juga cenderung mempunyai basic shape segitiga yang tajam</p> <p>sedangkan bagian tubuhnya mempunyai bentuk non geometric yang memanjang.</p>

3



Yubaba dan Zeniba
Roh berwujud manusia dengan penampulan nenek tua yang kepalanya sangat besar dan mempunyai tubuh yang pendek

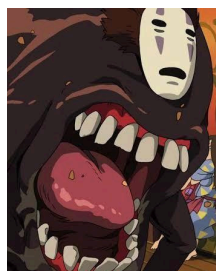


Pada bagian kepala karakter yubaba mempunyai bentuk dasar pentagon dan bagian badannya lebih ke bentuk oval.

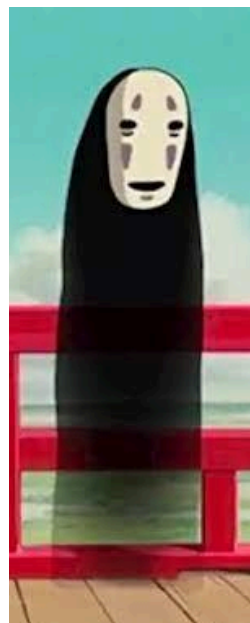
Tipe dasar karakter/entitas : roh berwujud Manusia

Gender : perempuan

4



Kaonashi /No Face
Roh berwujud mirip tabung namun ada kalanya mirip dengan manusia atau monster (ada kepala yang memakai topeng, kadang kala topengnya tidak berekspresi, namun bagian mulut bisa menunjukkan dia senang ataupun sedih. Kaonashi di awal kemunculannya tidak tampak tangan dan kakinya namun ada di suatu adegan kaonashi mempunyai tangan dan kaki mirip manusia, Kaonashi juga memiliki mulut yang besar dibawah wajahnya Ketika ia makan)



Kaonashi mempunyai bentuk dasar mirip dengan tabung/silinder yang Panjang. Bagian kepala seperti setengah lingkaran.

Tipe dasar karakter/entitas : roh berwujud tabung, semi transparan dan dapat berubah seperti monster

Tipe dasar karakter/entitas : Roh
Gender : Non Biner

5



Kamaji
Kamaji merupakan roh dengan wujud lelaki tua yang mempunyai enam lengan Panjang mirip dengan laba-laba. Tidak memiliki rambut dan memakai kacamata hitam. Badannya bungkuk. Mempunyai kumis yang tebal. Memakai kaca mata hitam hingga mirip dengan mata laba-laba.



Pada bagian tubuhnya, bentuk dasar yang dimiliki oleh kamaji adalah segitiga, baik bagian kepala atau badannya, kamaji mempunyai badan bagian atas yang bidang dan besar karena berfungsi untuk menopang keenam tangannya



Tipe dasar karakter/entitas : roh berwujud manusia dengan 6 tangan, hybrid antara manusia dengan laba-laba

Gender : Laki-laki

6

**Lin**

Lin seorang gadis yang mengenakan seragam jinbei, bekerja di pemandian yubaba. memiliki peran yang mendukung dan membantu Chihiro selama petualangannya di dunia roh.

Tipe dasar karakter/entitas :
Roh berwujud Wanita

Gender : perempuan



Lin mempunyai bentuk wajah yang panjang, maka bentuk dasar yang tampak adalah oval memanjang. Bagian tubuh dari pundak sampai pinggang menyerupai bentuk persegi panjang.

7

**Radish Spirit**

Radish spirit atau disebut dengan Roh Lobak dianggap sebagai dewa yang besar dan kuat. Karakter ini mempunyai tampilan yang unik, memiliki semacam kumis yang mirip dengan lobak memanjang ke bawah dari sisi wajahnya, badannya penuh bulu putih dari kepala hingga kakinya. Karakter ini tidak banyak bicara dan keunikan yang lain adalah dia memakai mangkuk sake terbalik di kepalanya.

Tipe dasar karakter/entitas :
Roh/dewa berbentuk lobak humanoid
Gender : Laki-laki



Bagian kepala dan bagian tubuh dari wajah hingga kaki membentuk oval hampir keseluruhan.

Analisis bentuk dasar karakter, Makna bahasa bentuk pada masing-masing desain karakter

Chihiro mempunyai bentuk dasar lingkaran pada bagian kepala dan oval pada tubuhnya. Dalam Bahasa bentuk, bulat mengartikan kedamaian, kebaikan, kelembutan, mudah didekati, lucu, ramah dan tidak berbahaya. Di dalam film “Spirited Away”, awalnya Chihiro mempunyai sifat sebagai anak baik pada umumnya, namun penakut, dan tidak percaya diri. Ketika dicocokkan dalam Bahasa bentuk mempunyai makna yang sama, Miyazaki menginginkan bahwa penonton melihat karakter Chihiro sebagai tokoh utama yang baik, dapat dipercaya dan bukan sosok yang berbahaya. Dalam perjalanannya Chihiro berubah menjadi karakter yang semakin bagus dan seperti yang diharapkan oleh penonton, dirinya berubah menjadi lebih bijak, pemberani dan pekerja keras sehingga dia tidak kehilangan jati dirinya.

Karakter Haku versi manusia mempunyai bentuk wajah segitiga, dimana bentuk segitiga dapat menjelaskan beberapa hal, contohnya cerdas, tidak dapat diprediksi, dapat menjadi jahat namun bukan semua yang berbentuk segitiga itu sesuatu yang jahat. Haku mempunyai sifat sebagai berikut : tegas, kaku, dingin, misterius, namun bisa menjadi

baik dan bijaksana, dan selalu melindungi Chihiro. Maka terdapat korelasi antara makna segitiga dalam desain karakter dan bentuk wajah haku. Sedangkan untuk bagian badannya yang mempunyai dasar bentuk persegi panjang, cocok untuk haku yang berusaha melindungi Chihiro. Dalam pengertiannya bentuk persegi dapat memperlihatkan kepercayaan diri yang tinggi, stabilitas, kekuatan.

Pada wujud Haku yang berupa naga, mempunyai bentuk memanjang dan meliuk, atau ketika disederhanakan menjadi bentuk organik. Bentuk norganik atau non geometri dapat diartikan sesuatu yang unik, tidak terikat peraturan, ekspresif dan alami. Haku versi naga mempunyai sifat yang kuat, tidak mudah dijinakkan dan tidak mudah dikuasai.

Yubaba dan Zeniba diceritakan sebagai penyihir kembar, yubaba bersifat otoriter dan mengintimidasi, kita melihat bentuk segi lima atau pentagon sebagai bentuk dengan banyak sisi dan sudut yang tegas, menggambarkan kekuatan dan ketegasan, hal ini cocok dengan karakter Yubaba. Namun lain halnya dengan Zeniba yang memiliki wujud yang sama dengan Yubaba, Zeniba mempunyai karakter yang lembut dan bijaksana.

Konashi atau yang populer dengan sebutan noface mempunyai sifat yang kompleks, dia terkadang punya sifat yang tenang dan terkadang menjadi agresif, tidak berbicara, dia selalu sendiri dan misterius. Dia memiliki keinginan untuk diakui dan dicintai. Noface sendiri mempunyai beberapa tampilan dalam perwujudannya, terkadang seperti silinder, terkadang muncul tangan dan kakinya dan terkadang muncul mulut seperti monster dibawah topengnya, wujudnya berubah ubah. Silinder dianggap sebagai stabilitas dan keseimbangan karena memiliki dasar yang lebar dan dapat berdiri tegak. Dalam konteks psikologi, bentuk ini merujuk pada kestabilan, kepastian, atau keseimbangan emosional. Kebanyakan saat karakter dalam kondidi tenang, dia muncul dalam bentuk silinder, namun jika agresif bentuknya menjadi berbeda.

Kamaji mempunyai bentuk dasar wajah segitiga, Bagian tubuhnya juga cenderung lebar dibagian Pundak dan mengecil di bagian pinggang seperti segitiga. Kamaji mempunyai sifat pekerja keras dan bijaksana, dan menyayangi mahluk-mahluk kecil disekitarnya.

Lin mempunyai wajah yang oval, Dalam bahasa bentuk, makna bentuk oval hampir sama dengan lingkaran. Melalui pengamatan digambarkan bentuk wajah lin dibuat oval agar Nampak dewasa. Sementara itu karakter Lin sangat berhati kuat, keras kepala, dan terkadang suka memerintah. Namun memiliki hati yang baik dan peduli. Bentuk yang ada pada tubuhnya lebih pada persegi Panjang dan ideal, lebih menggambarkan tubuh orang dewasa yang dapat dijadikan panutan atau punya sifat melindungi tokoh yang lain. Radish spirit mempunyai bentuk oval hampir keseluruhan tubuhnya, karakternya lucu dan menambah keceriaan, sehingga cocok dengan pemaknaan bentuk dasarnya yang oval.

KESIMPULAN

Dari 8 karakter yang penulis analisa, terdapat beberapa kecocokan antara bahasa bentuk dengan sifat-sifat yang ada pada karakter itu sendiri. Untuk karakter Chihiro dan Haku, terdapat kecocokkan antara bentuk dasar di bagian kepala dengan makna bahasa bentuknya. Sedangkan Yubaba dan Zeniba, mempunyai bentuk karakter yang sama namun berbeda sifat. Dari makna bahasa bentuk yang muncul lebih cenderung cocok pada karakter yubaba yang cenderung dominan pada sifat yang negatif. Konashi atau No

face dapat dikatakan ada keterkaitan namun tidak terlalu banyak kecocokkan. Karena memang sifatnya yang cenderung aneh dan kompleks sehingga sukar untuk tertuju pada satu bentuk saja. Karakter kamaji, lin, kedua orangtua Chihiro masih mempunyai keterkaitan dengan bentuk kepala dan tubuhnya. Untuk karakter Radish spirit, bentuk oval pada tubuhnya memang menunjukkan karakter yang sederhana namun baik dan ramah, sesuai dengan sifatnya yang ramah dan kerap kali menampilkan adegan lucu.

Dari bentuk dasar yang terlihat pada kepala, tubuh atau anggota badan lainnya merupakan sebagian dari aspeknya saja untuk menguatkan personality karakter itu sendiri. Karena kekuatan dari desain karakter tergantung dari kreatornya, terkadang tidak semua yang terlihat *adorable* itu baik, kadang kala karakter jahat berada dalam bentuk yang justru imut dan menggemaskan atau sebaliknya, karakter baik ada di dalam bentuk yang menyeramkan.

Dalam desain karakter dipengaruhi oleh banyak hal, ekspresi, bentuk mata, hidung mulut, bentuk alis, tekstur kulit, aksesoris, atribut dan banyak lainnya. Bagaimanapun bentuk itu sendiri dapat diintegrasikan dengan ke dalam keseluruhan desain jika ingin menunjukkan atau memperkuat sesuatu yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Artikel Jurnal

- Xenata Febriani Setiawati Prasetya & Meirina Lani Anggapuspa. ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER XIAO DALAM GAME GENSHIN IMPACT. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Barik, Vol. 4 No. 2, Tahun 2022,185-198[https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/e-ISSN: 2747-1195](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/e-ISSN:2747-1195)185
- Rebecca Ariella Yapi Rori & Anang Tri Wahyudi. PROSES KREATIF PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DALAM KARYA ILUSTRASI. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12241>
- Anita Pranoto & Arwin Purnama Jati. ANALISIS VISUAL KARAKTER “JACK THE RIPPER” DALAM GAME IDENTITY V. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. <https://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupe/article/view/2990>

Referensi Buku (E-book)

- Bishop, Randy DKK. (2020). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual*. United Kingdom : 3dtotal publishing
- 21 draw.(2019). *The character designer, learn from the pros!* Sweden : 21D Sweden AB.
- Leeuwe, mitch. (2009). *How to draw character*. Netherlands : First Printing

Referensi website

- <https://graphicmama.com/blog/conveying-characters-personality/>
- Sumber https://ghibli.fandom.com/wiki/Ghibli_Wiki
- <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
- <https://pixune.com/blog/shape-language-technique/>

<https://www.sparknotes.com/film/spiritedaway/characters/>

<https://www.21-draw.com/id/character-design-tips/>