

PERANCANGAN BUKU TUTORIAL MENGGAMBAR ANATOMI MANUSIA GAYA SHOUNEN MANGA BAGI REMAJA

Raissa Fatimah¹, Aditya Nirwana², Bintang Pramudya³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung

Email: 331710020@student.machung.ac.id, aditya.nirwana@machung.ac.id,
bintang.pramudya@machung.ac.id

Abstrak

Informasi ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dimana informasi dapat dikaitkan dengan munculnya keperluan untuk menambah wawasan supaya dapat memvalidasi sebuah informasi. Sehingga usaha yang dilakukan seseorang untuk mencari informasi dapat dinamakan dengan proses belajar. Metode proses belajar dapat dilakukan dengan murid didampingi oleh tutor yang menguasai suatu materi dengan suatu jadwal tertentu. Hal ini disebut dengan metode belajar tradisional, namun seiring berkembangnya waktu proses belajar dapat dilakukan secara otodidak dengan menggunakan media tutorial yang dilengkapi ilustrasi. Salah satunya adalah menggambar anatomi manusia dengan gaya Shounen Manga yang berkembang seiring kejenuhan pada target audience. Sehingga diperlukan perancangan buku tutorial menggambar anatomi Shounen Manga yang mampu meningkatkan minat dan mempermudah pembelajaran bagi remaja. Dalam penelitian ini dilakukan metode secara kuantitatif dan kualitatif dengan pengumpulan data berupa studi pustaka, kuesioner, dan observasi. Lalu didukung oleh media seperti buku sketsa, cover pen tablet, cat air, dan akun Instagram.

Kata kunci: buku tutorial, ilustrasi, anatomi, manga shounen, remaja

Abstract

Information can be found in everyday lives. Where it can be connected throughout the need of expanding the knowledge so it can be used for validate said informations. Everything that someone have done to search informations can be called studying. Studying can be done with students and tutor that master a certain subject within schedule. This method is a traditional one, but over time studying can be done by self learning using tutorials equipped with illustration. One of them are drawing human anatomy in Shounen Manga that develop over target audience weariness. Thus emerge the need of tutorial book that raising interest and eases the study process for teens. The methods that are used in this research use both qualitative and quantitative methods such as literature studies, questionnaire, and observation. Then supported with several media which are sketchbook, pen tablet cover, watercolor set, and Instagram account.

Keywords: tutorial book, illustration, anatomy, shounen manga, teens

PENDAHULUAN

Informasi adalah sesuatu yang akan selalu ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Ketertarikan dalam pencarian suatu atau beberapa informasi atau Information seeking dilakukan dalam mengatasi kesenjangan dan

memperluas pengetahuan yang dimiliki untuk memvalidasi informasi yang dibutuhkan (Proboyekti, 2015). Seiring berjalannya waktu kemajuan teknologi informasi disertai dengan sarana yang mendukung kemajuan tersebut dapat menyampaikan informasi yang lebih mudah dijangkau. Perlu diingat apabila proses pengolahan informasi memerlukan cara mengolah waktu dan sumber daya yang baik pula hingga informasi dapat terserap lebih efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa semua usaha yang dilakukan untuk mencari informasi dapat disebut dengan proses belajar yang identik dengan dari satu kelas yang berisi murid dengan jumlah yang ditentukan. Murid-murid akan didampingi oleh tutor yang sudah menguasai bidang tertentu untuk memberikan informasi yang sesuai dengan jadwal kurikulum yang berlaku pada tahun ajaran tersebut.

Dengan proses belajar yang telah disebutkan murid-murid dapat berinteraksi secara langsung dengan tutor terhadap informasi yang diberikan, adapun proses belajar yang dilakukan tanpa bimbingan tutor secara fisik atau lebih dikenal dengan nama otodidak. Menurut Ritonga (2015), otodidak terdiri dari dua kata Oto (auto) berarti sendiri dan didak (didaktik) berarti belajar dan lebih dikenal dengan self-taught (mengajar diri sendiri) yang memiliki proses belajar dengan segala upaya untuk menggali atau mengeksplorasi kemungkinan dan potensi diri, dimana hal ini dilakukan dalam rangka memecahkan masalah-masalah. Umumnya dengan sistem belajar otodidak mayoritas diselesaikan dengan bantuan tutorial sebagai salah satu cara dari proses belajar.

Menurut Evitasari (2020), teks tutorial atau lebih dikenal sebagai prosedur adalah teks yang memiliki tiga struktur penting, dimulai dari bagian pertama adalah penjelasan tujuan hasil akhir yang akan dicapai bila sudah melakukan tahapan-tahapan dalam teks prosedur, selanjutnya ada bagian terkait material yang diperlukan dalam teks prosedur, dan bagian ketiga berisi tentang langkah-langkah yang perlu dilakukan agar memperoleh hasil yang sesuai terhadap tujuan dari teks prosedur secara berurutan. Tersebar luas dengan berbagai macam media tutorial dapat dibuat dari media digital dan media tradisional, salah satunya adalah buku. Dengan struktur sampul dan isi, buku menjadi salah satu media cetak pilihan yang menyampaikan informasi dari penulis kepada orang yang membacanya, tidak jarang buku disertai gambar untuk memberi keterangan lebih lanjut terhadap informasi pada buku sekaligus menarik perhatian orang yang melihatnya.



Gambar yang disebutkan adalah ilustrasi sebagai susunan betuk dan warna sebagai komunikasi berbentuk pesan yang memiliki isi spesifik untuk audience yang berawal dari kebutuhan objektif, lalu dimunculkan oleh ilustrator untuk memenuhi tugas tertentu (Male, 2007). Ukuran dan variasi dari bagian yang akan digambar membuat ilustrasi menjadi berpengaruh dalam bahasa visual. Salah satunya adalah semiotika sebagai informasi dalam bentuk gambar yang perlu diperhitungkan untuk menyampaikan pesan secara cepat (Tinarbuko, 2010).

Jadi sebuah gambar dapat dibentuk sebagai kegiatan menggambar yang merupakan aktivitas menyenangkan untuk mengisi kegiatan sehari-hari. Menurut Redaksi Halodoc (2018), selain memiliki banyak manfaat yang dapat memengaruhi tumbuh kembangnya di masa depan, banyak orang tua yang mengikuti perkembangan kreativitas anak-anaknya dengan mengikutsertakan kursus menggambar atau melukis sejak dini. Banyak studi membuktikan, ketika memperkenalkan suatu keahlian pada anak sejak dini, maka semakin mudah untuk mengarahkan potensi yang dimilikinya. Walaupun terlihat sepele, berikut manfaat menggambar yang didapatkan yaitu, melatih kecerdasan motorik, media berkespresi, meningkatkan memori, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, mengatasi gangguan mental, dan melatih kesabaran. Jadi dalam menghasilkan suatu gambar akan menghasilkan banyak manfaat dalam pertumbuhan dan perkembangan anak hingga remaja.

Salah satu dasar dari menggambar adalah anatomi sebagai bagian dari struktur suatu benda secara keseluruhan. Anatomi berasal dari Yunani berarti memotong, juga berarti ilmu yang melukiskan letak dan hubungan bagian-bagian tubuh manusia, binatang, atau tumbuh-tumbuhan (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Salah satu materi dalam bidang menggambar anatomi yang diberikan untuk bidang akademik adalah menggambar model. Menurut (Mesra, 2014), menggambar model merupakan salah satu materi yang banyak mendapat sorotan sivitas akademik, karena karya yang diciptakan adalah gambar manusia semirip mungkin. Dapat disadari bahwa alat teknologi foto seperti kamera mampu merekam model secara sempurna, sedangkan menggambar model tidak dapat menjamin kemiripan seperti foto.

Terutama dengan berjalannya waktu, banyak remaja yang jenuh dengan gaya gambar yang ada pada buku tutorial anatomi. Menurut Nishiyama (2021), Semakin berkembangnya diri seseorang, maka suara artistik juga ikut serta untuk mengembangkan dirinya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari post Instagram @suriantorustan (2022) pada hasil juara desain poster FLS2N dimana pada tahun 2017 menggunakan gaya gambar surealis dan semakin berjalannya waktu hingga tahun 2021 gaya gambar lebih mengarah ke karikatur. Jadi dapat disimpulkan bahwa setiap pengalaman, media hiburan yang dapat diakses, dan karya yang dibuat akan berubah dan berkembang. Mulai dari memainkan unsur-unsur pada anatomi untuk menciptakan gaya unik yang lambat laun menjadi ciri khas dari kreator dan mempopulerkan salah satu gaya Manga. Menurut

artikel yang ditulis oleh John (2013) Manga adalah salah satu gaya ilustrasi yang dipopulerkan dari karya Osamu Tezuka berjudul Astro Boy pada tahun 1952. Didukung oleh banyaknya media dan kreator yang menggunakan Manga sebagai gaya utamanya, Manga menjadi populer kembali dan berevolusi dengan akulturasi dari beberapa gaya lainnya. Adanya kebaruan dalam gaya menggambar berkembang seiring dengan trend yang berlaku pada masa itu, terutama di wilayah yang tersedia segelintir gaya gambar dan digunakan berulang-ulang baik untuk hobi maupun kegiatan perlombaan.

TINJAUAN PUSTAKA

Mempelajari anatomi yang proses pembelajarannya pun memiliki jangkauan media yang luas, tidak jauh berbeda dengan apa yang digunakan dalam mempelajari ilustrasi. Menurut Wardana, Muhajir, & Marsudi (2015), dunia ilustrasi telah berkembang secara signifikan. Ilustrasi yang dulunya dibuat dengan menggunakan peralatan sederhana, mulai beralih menggunakan peralatan canggih seperti komputer. Dalam proses penciptaan gambar ilustrasi secara digital maupun manual, penting bagi seseorang untuk menguasai dasar-dasar menggambar ilustrasi secara manual. Bantuan hubungan komunikasi dari pemateri dan pelajar juga akan membuahkan hasil yang signifikan antara kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital. Sehingga media apapun yang digunakan, masih diperlukan waktu untuk memproses hasil gambar dan komunikasi yang baik untuk pelajar dapat menguasai media yang akan digunakan.

Hal ini sangat penting karena tanpa metode pembelajaran yang baik, maka perkembangan dari hasil pembelajaran tersebut dapat terhambat, mengingat di Indonesia masih belum memiliki banyak media untuk memberikan materi terutama yang berfokus pada salah satu bidang. Dalam proses belajar diperlukan materi sedangkan kebanyakan buku tutorial desain dan seni terutama yang membahas materi secara spesifik tidak memiliki akses yang mudah dijangkau. Menurut Gunawan, Suwasono, & Salamoon (2013), meskipun sudah banyak buku yang beredar, namun masih terdapat beberapa halangan seperti buku berbahasa asing dan harga buku panduan yang tinggi dalam mempelajari teknis dalam bidang ilustrasi. Jadi masih ada keterbatasan terhadap sarana yang akan digunakan terutama sarana yang hanya memiliki pembahasan yang khusus dengan kualitas yang baik.

Adanya keinginan untuk menggambar manusia yang baik dan benar, mengetahui anatomi manusia adalah kunci untuk menambahkan kesan realis. Menurut (Woodie, 2018), kesan tersebut sebetulnya kurang penting dibandingkan dengan menyampaikan gerakan dan sifat dari seluruh figur. Menggambar anatomi yang baik membantu kreator menciptakan figur dengan massa dan volume yang terasa nyata, namun anatomi harus menambahkan kesan apabila figur yang digambarkan dapat bergerak sesuai dengan anatomi yang dibangun. Jadi untuk menggambarkannya kreator memerlukan ketrampilan untuk menggambar manusia secara tiga dimensi untuk

memodifikasi dan beradaptasi dengan bentuk-bentuk dan sifat yang memengaruhi objek yang akan digambar. Pekerjaan kreator bukanlah meniru tentang apa yang dia lihat, namun untuk menafsirkan apa yang dimengerti, terutama apabila kreator ingin membuat anatomi sesuai dengan gaya ilustrasi lainnya.

Secara alamiah siswa sangat suka menggambar atau membuat coretan pada banyak media yang ditemukan di lingkungan sekitarnya. Kegiatan ekspresi seperti ini merupakan aktivitas kreatif anak yang perlu diperhatikan, dikembangkan dan disalurkan dengan tepat, sehingga dapat menunjang perkembangan minat, bakat dan kecerdasannya secara optimal. Menggambar adalah sebuah bentuk kreativitas dalam menirukan objek kedalam bidang kertas. Dalam jenjang pendidikan sekolah menengah pertama, menggambar merupakan aktivitas yang paling berhubungan terhadap proses tumbuh kembang anak. Seperti halnya menulis dan kegiatan bermain, menggambar memiliki manfaat untuk perkembangan anak, serta perkembangan didalam dunia pendidikan. Permasalahan yang sering dialami dalam menggambar manusia khususnya oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran menggambar adalah karena mereka belum memahami secara matang tentang teknik-teknik menggambar secara mudah, sederhana, dan mudah diterapkan. Sehingga dari siswa sering kita dengarkan keluhan mereka tentang kesulitan menggambar, malas menggambar, atau apresiasi minim Aulia (2017).

Menurut Ruyattman, dkk. (2013) untuk buku panduan menggambar yang beredar di Indonesia, banyak yang mengambil panduan untuk membuat dengan gaya ilustrasi tertentu. Dalam mengerjakan sebuah buku panduan yang memuat beragam karakter umumnya banyak ilustrator dan desainer yang terlibat, sehingga buku panduan ilustrasi di Indonesia juga mulai berkembang. Sementara untuk buku panduan menggambar secara spesifik, masih didominasi oleh buku panduan berbahasa asing pada segelintir toko buku. Dari pembahasan tersebut maka dapat dikatakan apabila kualitas buku panduan dapat berkembang menjadi media panduan yang berkualitas tinggi.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang akan digunakan pada “Perancangan Buku Tutorial Menggambar Anatomi Manusia Gaya *Shounen* Manga Bagi Remaja” adalah metode Research & Development (R&D) sebagai metode penelitian yang menghasikan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2017). Adapun tujuan dari metode ini adalah untuk membuktikan apakah materi yang terdapat pada buku akan tersampaikan secara efektif. Sehingga strategi pendekatan yang akan digunakan pada perancangan ini adalah metode studi pustaka penulis terhadap metode Ilustrator/ Mangaka dalam menggambar *Shounen* Manga dan penataan layout dari jurnal dan buku referensi, dan kuesioner terhadap status dan usia dari target audience.

1. Metode Studi Pustaka

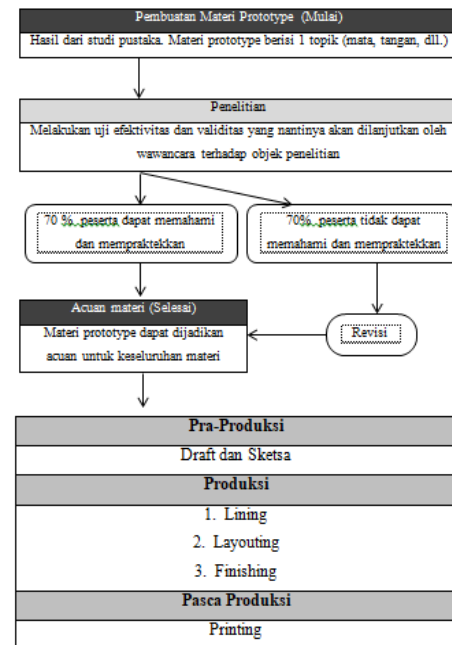
Pengumpulan data dengan metode tahap studi pustaka, dilakukan dengan melakukan mengumpulkan data melalui jurnal dan buku referensi tentang metode belajar dan teknik menggambar anatomi dengan gaya *Shounen* Manga yang umumnya digunakan dalam perancangan buku tutorial dan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam merancang buku tutorial. Data yang didapatkan adalah dasar pengetahuan penggambaran gaya *Shounen* Manga dan penyusunan materi prototype.

2. Metode Kuesioner

Dalam pengumpulan metode tahap kuesioner, dilakukan dengan menyebarkan dua tahap kuesioner terhadap target audience. Tahap pertama adalah penentuan tanggal dari workshop dan tahap kedua adalah kuesioner sebagai form pendaftaran ulang peserta kegiatan workshop. Data yang didapatkan adalah segmentasi dari target audience.

3. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan metode tahap observasi dilakukan dengan melihat interaksi target audience terhadap materi prototype yang diberikan pada kegiatan workshop sebagai uji efektifitas dan validitas. Data yang didapatkan adalah perbandingan hasil gambar serta interaksi peserta workshop terhadap materi yang diberikan.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

Berikut merupakan segmentasi target audiens pada “Perancangan Buku Tutorial Menggambar Anatomi Manusia Gaya *Shounen* Manga Bagi Remaja”.

a) Segmentasi Demografi

1. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
2. Usia : 14-20 tahun
3. Pendapatan Orang Tua : Di atas UMR
4. Pendidikan : Minimum Sekolah

5. Kategori : Menengah Pertama
 Hobbyist, Ilustrator,
 Pelajar, Mahasiswa, dan
 Freelancer.
- b) Segmentasi Geografi
1. Primer : Pelajar SMA dan sederajat
 2. Sekunder : Masyarakat seluruh Indonesia

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Studi pustaka

a. Penggambaran Shonen Manga

Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari bagaimana suatu cara menggambar dapat dikatakan sebagai gaya Shonen Manga menggunakan sumber pustaka. Ditemukan banyak spektrum bagaimana suatu cara menggambar dapat dikatakan sebagai gaya Shonen Manga.



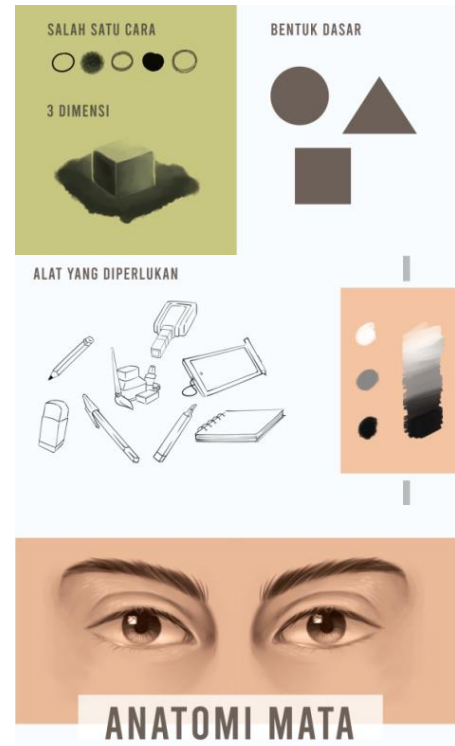
Gambar 2. Judul Shonen Jump

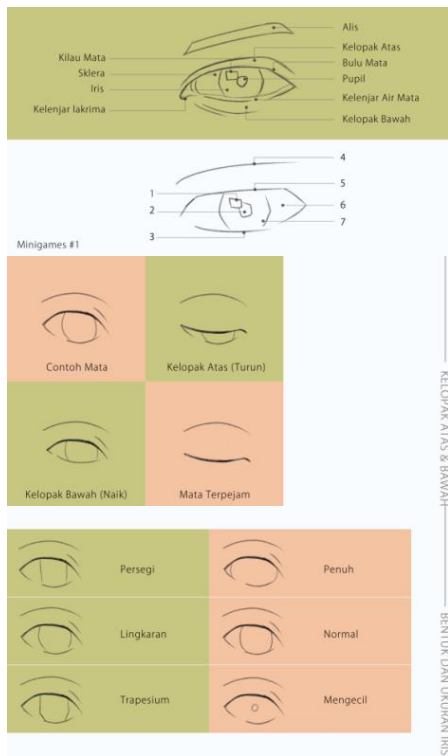
Dari ketiga contoh yang dilampirkan adalah karya beberapa judul dari Shonen Jump. Sehingga dapat disimpulkan apabila Shonen Manga hampir menyentuh seluruh spektrum dari gaya menggambar. Mulai dari gara realis, western, manga, distorted, dan sebagainya. Hal ini dikarenakan apapun yang dipublikasikan pada bagian Shonen Jump dapat dikatakan sebagai Manga Shonen. Sehingga dalam *project* ini penulis akan menggunakan gaya gambarnya, karena sudah termasuk dalam spektrum tersebut.

b. Prototype Materi Awal

Materi prototype dirancang sebagai acuan materi final yang memuat bagian teori dan tutorial. Pada bagian teori akan dijelaskan struktur anatomi dan bagaimana bagian tersebut digambarkan menurut kesan dan fungsinya, lalu akan dilanjutkan dengan bagian selanjutnya yaitu tutorial. Perancangan materi prototype didahulukan dengan mengikuti

sebuah materi tutorial dari sumber yang telah didapatkan. Lalu dilanjutkan dengan menganalisa kelebihan dan kekurangan dari materi yang dipaparkan dengan 3 pertanyaan yang akan selalu muncul, yaitu apakah materi ini mudah dimengerti untuk remaja, bagaimana materi ini diterapkan pada buku, dan berapa langkah yang dibutuhkan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Ketiga hal ini menghasilkan materi prototype yang akan diuji efektivitas dan validitas pada kegiatan workshop. Jadi diperoleh rancangan awal materi menggunakan topik mata dengan warna hitam putih yang berisikan 4 bagian. Bagian pertama untuk menjelaskan metode dan alat yang akan digunakan seperti buku ini hanyalah salah satu cara untuk menggambar anatomi, pentingnya prinsip 3 dimensi supaya hasil gambar tidak terlihat pipih, dapat menggunakan metode digital maupun analog/tradisional, dan lain-lain. Lalu berpindah ke bagian kedua untuk menjelaskan anatomi dan pada bagian ini pula diselipkan permainan berhadiah supaya peserta juga mengingat kembali informasi yang baru saja disampaikan. Setelah itu dilanjutkan dengan variasi bagian anatomi mata ketika bergerak menuju suatu arah atau ketika berinteraksi dengan sesuatu. Untuk bagian terakhir akan dijelaskan perbedaan mata sesuai dengan gender dan umur.





Gambar 3. Prototype Materi Awal

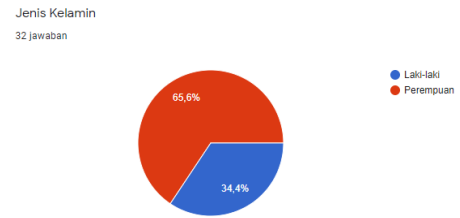
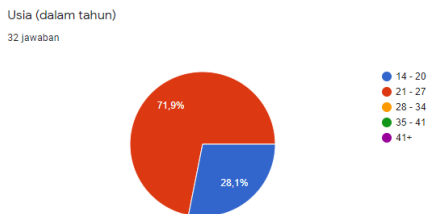
Lalu materi dikonsultasikan dan dirombak untuk menyediakan materi yang lebih efektif dan sesuai dengan tema warna yang digunakan untuk workshop yaitu Matcha, Peach dan Putih sebagai simbolisme dari palet warna produk-produk Jepang. Tidak lupa untuk menambahkan penjelasan dan merapikan unsur yang digunakan supaya materi lebih mudah untuk dipahami.

2. Kuesioner

Metode kuesioner menggunakan Google Form dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama adalah penentuan tanggal diadakannya workshop dan tahap kedua adalah siapa saja yang mendaftar pada workshop.

1. Kuesioner Tahap Pertama

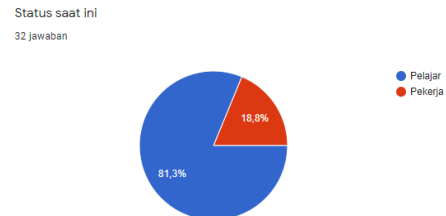
1.1. Usia dan Jenis Kelamin



Gambar 4. Presentase Usia dan Jenis Kelamin

Pertanyaan meliputi usia dan jenis kelamin dari pengisi kuesioner, sehingga didapatkan data pengisi kuesioner dengan presentase terbesar adalah usia 21-27 tahun diikuti dengan 14-20 tahun. Lalu pada pertanyaan kedua didapatkan data dengan presentase pengisi kuesioner perempuan lebih besar daripada laki-laki.

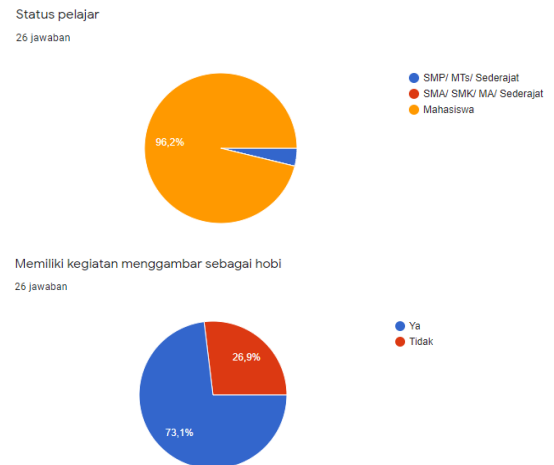
1.2. Status saat ini



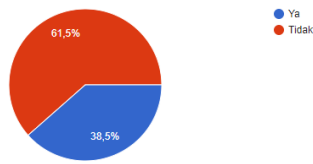
Gambar 5. Status Saat Ini

Pertanyaan ini digunakan untuk menentukan status pengisi kuesioner saat ini. Sehingga didapatkan presentase terbesar pengisi kuesioner adalah mahasiswa yang diikuti oleh pelajar.

1.3. Status pelajar



Memiliki pekerjaan sebagai freelance/ paruh waktu (part time)
26 jawaban

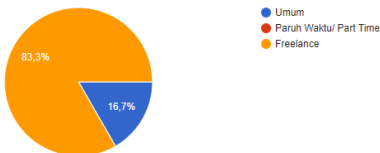


Gambar 6. Status Pelajar dan Memiliki Hobi Menggambar

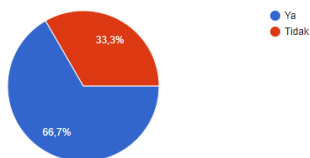
Presentase ini digunakan untuk mengetahui apakah pengisi kuesioner dengan status pelajar memiliki hobi menggambar sebagai seberapa tertarik pengisi kuesioner dengan dunia menggambar terlepas dari keahliannya. Sehingga didapatkan data apabila presentase terbesar diisi oleh mahasiswa, memiliki hobi menggambar, dan tidak memiliki pekerjaan sebagai freelancer/ paruh waktu. Sedangkan untuk jenis pekerjaannya banyak yang berhubungan dengan bidang kreatif.

1.4. Status pekerja

Jenis pekerjaan
6 jawaban



Memiliki kegiatan menggambar sebagai hobi
6 jawaban



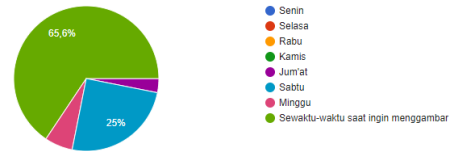
Gambar 7. Status Pekerja dan Memiliki Hobi Menggambar

Presentase ini digunakan untuk mengetahui apakah pengisi kuesioner dengan status pekerja memiliki hobi menggambar sebagai seberapa tertarik pengisi kuesioner dengan dunia menggambar terlepas dari keahliannya. Sehingga didapatkan data apabila presentase terbesar memilih pekerjaan sebagai freelancer dibanding pekerjaan umum dan presentase terbesar untuk pekerja yang memiliki hobi menggambar. Sedangkan untuk jenis pekerjaannya

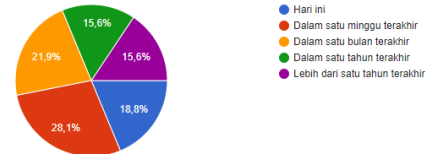
banyak yang berhubungan dengan bidang kreatif.

1.5. Hari dan frekuensi kegiatan menggambar

Pada hari apa anda meluangkan waktu paling banyak untuk hobi?
32 jawaban



Kapan terakhir kali anda menggambar?
32 jawaban

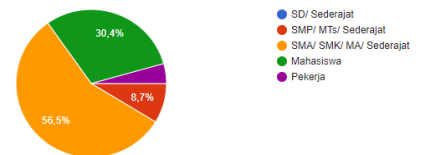


Gambar 8. Presentase Seringnya Menggambar

Presentase ini digunakan untuk mengetahui apakah pengisi kuesioner sering melakukan kegiatan menggambar dalam kegiatan sehari-harinya. Lalu apakah ada hari spesifik yang mereka ambil untuk melakukan kegiatan tersebut. Sehingga didapatkan data seberapa seringnya mereka menggambar sekaligus sebagai acuan penentuan hari dalam tanggal workshopnya nanti.

2. Kuesioner Tahap Kedua

Status
23 jawaban



Gambar 9. Presentase Status Peserta

Kuesioner kedua digunakan sebagai pendaftaran ulang H-1 sebelum workshop dimulai. Pendaftaran ulang meliputi identitas seperti nama lengkap, status, dan nomor whatsapp untuk memvalidasi ulang siapa saja yang akan mengikuti workshop sekaligus mengetahui segmentasi dari para peserta memiliki hasil yang sama seperti pengisian form sebelumnya. Hal ini menghasilkan data dilakukan agar penulis dapat mengetahui cara berbicara seperti apa yang akan digunakan saat pelaksanaan workshop, lalu dari pengisian data didapatkan presentase terbesar adalah siswa SMA/ SMK/ MA/ Sederajat dan diikuti oleh Mahasiswa. Sehingga dengan presentase tersebut

penulis dapat menggunakan cara berbicara non formal. Dari kuesioner yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan apabila segmentasi terdiri dari usia 14 tahun ke atas dan dapat dikategorikan sebagai Hobbyist, Ilustrator, Pelajar, Mahasiswa, dan Freelancer.

3. Observasi

Pengumpulan data dilakukan pada platform aplikasi komunikasi menggunakan video yang sering digunakan untuk kegiatan pembelajaran yaitu Zoom. Penulis menggunakan platform tersebut untuk menyelenggarakan kegiatan workshop dengan salah satu topik anatomi mata yang diselenggarakan pada tanggal 17 Juli 2021 pukul 18.00-20.00 Waktu Indonesia Barat.



Gambar 10. Poster Workshop

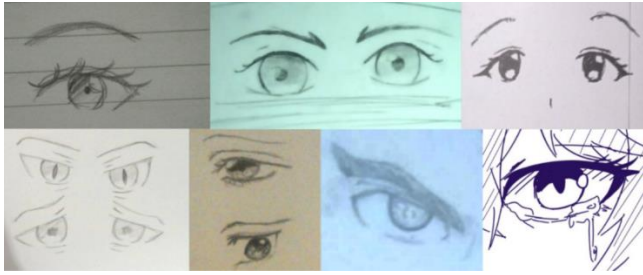
Workshop dibagi menjadi dua sesi utama, sesi pertama yaitu teori dan sesi kedua yaitu sesi live demo. Sesi pertama dimulai dengan penulis akan menjelaskan teori tentang dasar menggambar mata mulai dari struktur dan variannya. Lalu dilanjutkan dengan sesi live demo dimana peserta dapat melihat langsung penerapan teori dengan menggambar mata salah satu karakter yang telah ditentukan pada polling yang telah dibuat. Sebelum itu dilakukan promosi dengan cara undangan di SMA 1 Batu dan menggunakan fitur Instastory pada platform Instagram. Cara undangan dilakukan dengan memberi surat penelitian dan undangan pada Whatsapp sekolah SMA 1 Batu dan dibantu disebar oleh administrasi sekolah dan siswa-siswa baik secara langsung atau melalui media sosial, lalu dibuat Instastory untuk menyebarkannya lebih luas. Dari data yang didapat pada proses pengumpulan data, ditemukan apabila materi yang dibuat oleh penulis telah lolos uji efektivitas dan validitas. Hal ini dibuktikan dengan lebih dari 70% peserta workshop dapat memahami materi dan menerapkan ke dalam gambarnya. Sehingga diperoleh rancangan prototipe mata awal.



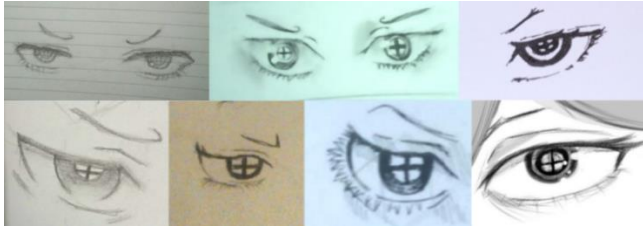
Gambar 1. Desain Promosi Instastory

Dari workshop yang dilakukan, didapatkan data berupa rekaman ulang kegiatan workshop, rekaman ulang chat, dan hasil gambar dari peserta.

Sebelum:

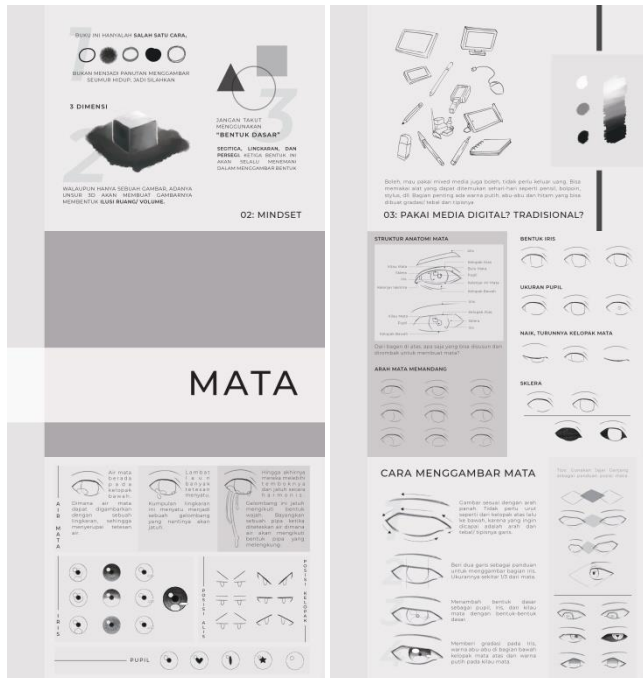


Sesudah:



Gambar 11. Hasil Gambar Peserta Sebelum dan Sesudah Mengikuti Workshop

Setelah workshop berakhir peserta diminta untuk mengirimkan hasil gambar sebelum pemberian materi dan setelah pemberian materi melalui foto/ screenshot. Dari hasil foto/ screenshot yang telah dikirimkan, terdapat perkembangan dalam bagaimana target audience dapat menggambarkan mata.



Gambar 12. Prototype Materi Mata

Melalui data yang telah dianalisis, dilakukan sintesis konsep untuk menyusun prototype “Buku Tutorial Menggambar Gaya *Shounen* Manga: Anatomi Manusia”. Buku ini akan berfokus pada visual ilustrasi yang diiringi

dengan teks sebagai memberi keterangan lebih lanjut. Selain itu materi juga akan dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu teori tentang bagian anatomi, cara mengembangkannya, dan bagaimana cara menggambar dengan layout yang memadai. Dalam perancangan ini, target audience yang diharapkan adalah Pelajar, Pekerja, Hobbyist, Ilustrator berusia 14-20 di wilayah Malang dan sekitarnya yang memiliki ketertarikan pada gambar Manga. Ketertarikan seseorang dalam menggambar Manga dapat terlepas dari keahlian menggambar, sehingga orang yang baru memulai atau orang yang sudah berpengalaman dapat membaca buku ini sebagai panduan atau memberi inspirasi tambahan. Sehingga isi pesan yang ingin disampaikan adalah mengajak target audience untuk mengembangkan skill menggambar menggunakan metode yang tidak umum. Metode tersebut disampaikan melalui materi yang akan dibawakan oleh ilustrasi dan teks yang tersedia dalam buku. Berikut keterangan dari isi buku yang digunakan,

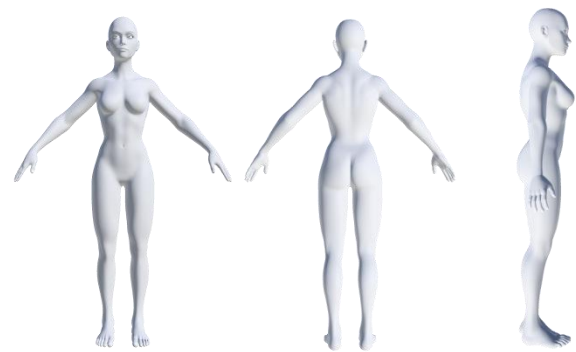
a. Brush



Gambar 13. Pencil (Real Pencil) dan India Ink (Bit Husky)

Brush yang digunakan untuk menggambar ilustrasi pada buku ini adalah dua macam brush yaitu Real Pencil dari kategori Pencil dan Bit Husky dari kategori India Ink. Kedua brush tersebut dapat ditemukan dalam brush default di program Clip Studio Paint.

b. Model 3D



Gambar 14. Model 3D

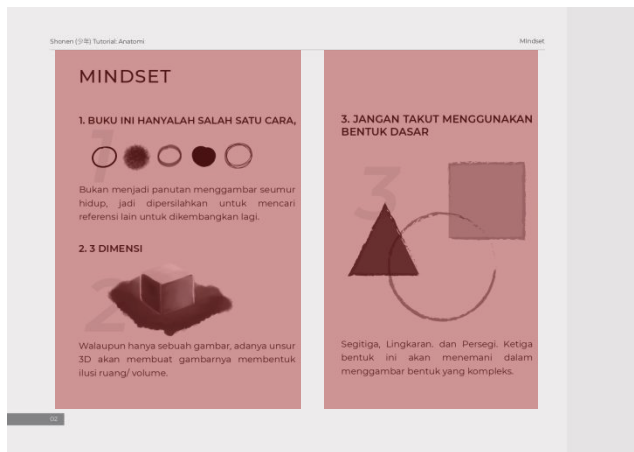
Ilustrasi juga menggunakan bantuan model 3D dalam aplikasi Easy Poser yang terdapat pada *smartphone*. Model 3D digunakan sebagai bantuan pengukuran supaya gambar terlihat konsisten, sekaligus mempercepat proses penggambaran ilustrasi.

c. Layout



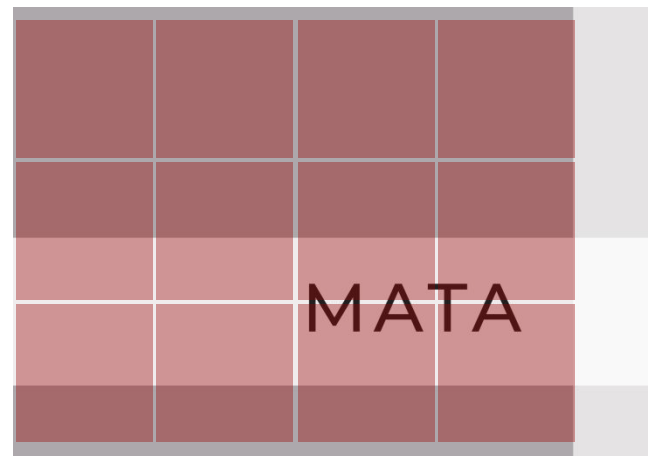
Gambar 15. Layout Hybrid

Pada halaman ini digunakan *Hybrid* grid untuk menempatkan variasi gambar dan teks.



Gambar 16. Layout Column

Pada halaman ini, digunakan *Column* grid untuk membagi materi menjadi dua kolom. Sehingga pembaca dapat mengurutkan mindset yang akan digunakan pada buku ini.



Gambar 17. Layout Modular

Pada halaman ini, digunakan *Modular* grid untuk membedakan judul bab dari isi bab.

d. Tipografi

STIX Two Math

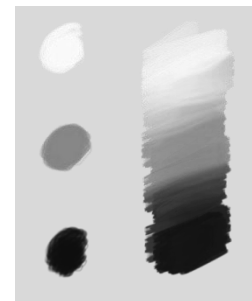
Montserrat

Kozuka Gothic Pr6N

Gambar 18. Font STIX Two Math, Montserrat, dan Kozuka Gothic Pr6N

Tipografi pada buku ini menggunakan tiga font yaitu, STIX Two Math dan Kozuka Gothic Pr6N untuk bagian cover, lalu untuk isi buku digunakan font Montserrat.

e. Warna



Gambar 19. Warna Hitam ke Putih

Tema warna yang digunakan adalah monochrome hitam ke putih. Pemilihan warna tersebut dipilih karena penulis ingin berfokus pada value dari ilustrasi yang akan digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran, karena hal yang perlu diingat adalah gelap terang dari suatu benda. Dari keterangan tersebut dapat diperoleh program perancangan yaitu,

- Headline : Shonen: Ilustrasi Anatomi
- Premise : Mengembangkan skill menggambar anatomi
- Markers : Judul Bab
- Bentuk Gambar : Digital
- Tipografi : Font STIX Two Math, Montserrat,

Warna dan Tone : dan Kozuka Gothic Pr6N
Hitam ke Putih

VISUALISASI DESAIN

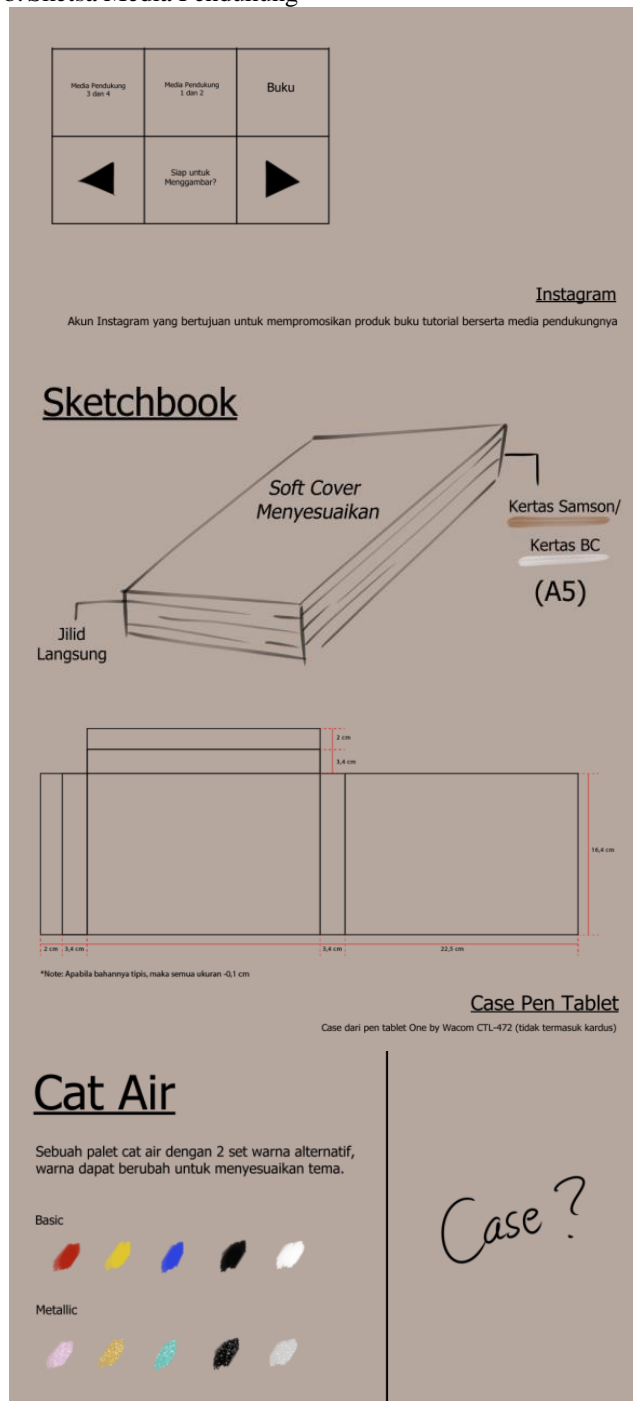
a. Draft dan Sketsa

Tabel 1. Draft Buku Tutorial

Bagian Depan		
No.	Bagian	Keterangan
1.	Cover/ Judul	Judul, artwork, nama penulis, logo penerbit
2.	Half Title	Halaman berisi judul dan nama penulis
3.	Copyright	<ul style="list-style-type: none"> Judul dan nama penulis Terbitan ke berapa Nama desainer Catatan hak cipta, judul penerbit, tahun terbit, jumlah halaman
4.	Table of Contents	Daftar isi dan nomor halaman
5.	Table of Illustrations	Daftar gambar
6.	Preface	Kata pengantar
Bagian Tengah		
No.	Bagian	Keterangan
1.	Introduction	Metode penggunaan buku
2.	Quotes	Bisa disertai epigraph (quote/ kata mutiara/ puisi)
3.	Bab I	Pembatas tiap bab/topik berjumlah 1 halaman yang dimulai dari: <ol style="list-style-type: none"> Kepala Mata Hidung Mulut Telinga Rambut Penempatan Torso Lengan Tungkai Tangan Kaki Penempatan Fullbody Dewasa Bayi Anak Remaja Tua
4.	Main Text dan Conclusion	Isi dan kesimpulan masing-masing bab yang diberi kuota rata-rata 3 halaman per topik.
Bagian Belakang		
No.	Bagian	Keterangan
1.	Author biography	Informasi sigkat mengenai penulis.

Bagan ini merupakan perencanaan membagi buku menjadi pecahan yang memudahkan untuk merancang secara terpisah.

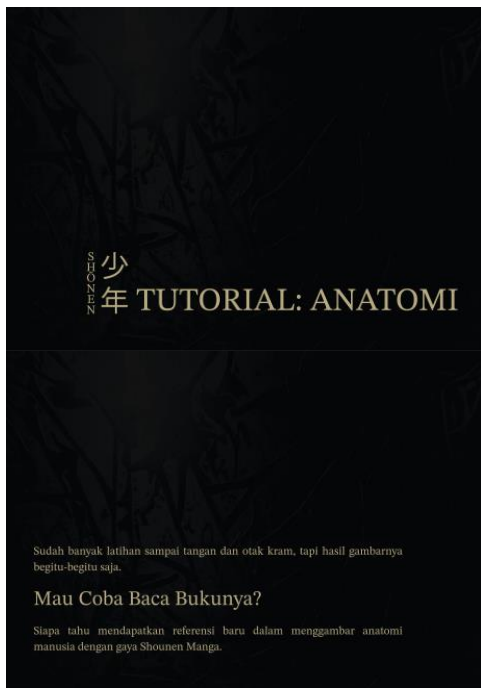
b. Sketsa Media Pendukung



Gambar 20. Sketsa Perancangan Media Pendukung

Sketsa ini digunakan untuk merencanakan perancangan media pendukung. Mulai dari ukuran, warna, bahan, dan penjelasan dari media yang akan dibuat. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut,

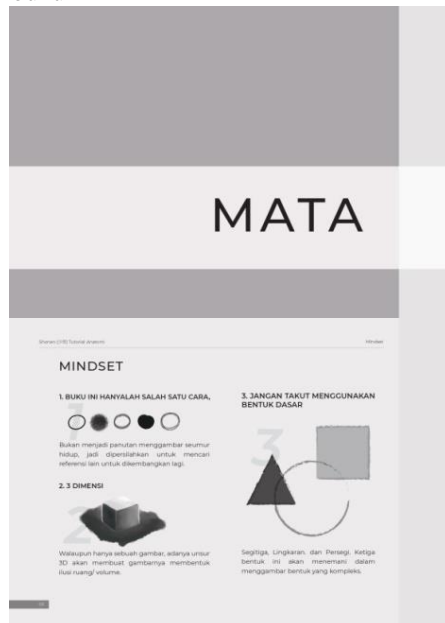
1. Media Utama
 - 1.1. Cover buku



Gambar 21. Cover Buku

Cover buku dirancang menggunakan manipulasi foto menggunakan foto *Tin Can* yang diambil oleh penulis dan tipografi dan emas yang kontras dengan latar belakangnya yang berwarna hitam untuk menarik perhatian pembaca.

1.2. Isi buku



Gambar 22. Isi Buku

Berjumlah 82+ halaman dengan tambahan cover depan, halaman pembuka, daftar isi, pembagian konten, dan kata pengantar. Isi dari buku dapat dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama untuk teori penjelasan bagian anatomi dan bagian kedua untuk tutorial terhadap bagaimana cara menggambarnya. Kedua bagian ini juga diselipkan tips dan trik untuk membantu pelajar mengerti bagian tersebut.

2. Media Pendukung

2.1 Buku sketsa



Gambar 23. Buku Sketsa

Buku Sketsa digunakan sebagai media menggambar secara tradisional/ analog yang berisi 50 halaman tanpa sampul yang diisi dengan kertas Samson/ Kraft. Buku ini dibuat supaya para pelajar dapat bermain atau bereksperimen menggunakan *value*, dibandingkan menggunakan kertas berwarna putih.

2.1 Cover Pen Tablet





Gambar 24. Cover Pen Tablet

Cover ini adalah sampul dari Pen Tablet yang memiliki fungsi sebagai salah satu penghubung dari media gambar tradisional/analog menuju hasil digital pada komputer. Cover tidak termasuk kardus dan dapat disesuaikan dengan ukuran Cover Pen Tablet masing-masing, namun untuk perancangan ini penulis akan menggunakan ukuran dari One by Wacom (Small)/CTL-472.

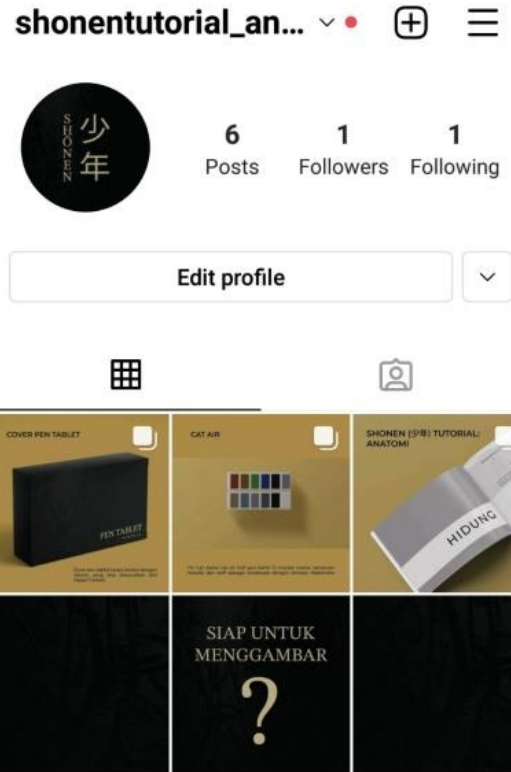
2.2 Cat Air



Gambar 25. Cat Air

Media ini merupakan kolaborasi antara salah satu produk media analog/tradisional cat buatan tangan yaitu Artistan Watercolor. Perancangan ini dibuat khusus hanya untuk perancangan *project* ini dengan berisikan 12 buah palet warna campuran warna metalik dan doff. Setelah itu diamankan dengan wadah half-pan dan case kaleng berwarna hitam yang dilengkapi oleh stiker merk dari Artistan Watercolor.

2.3 Akun Instagram



Gambar 26. Akun dan Post Instagram

Akun Instagram digunakan sebagai media promosi yang memiliki 6 post menggunakan tema yang sama seperti buku tutorial. Diawali dengan 3 post dimana 1 post di tengah pembuka berisikan kalimat “Siap Untuk Menggambar?”, 1 post carousel untuk penjelasan buku tutorial sebagai media utama, lalu diikuti dengan 2 post untuk media pendukung.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dirancangnya “Buku Tutorial Menggambar Gaya *Shounen* Manga: Anatomi Manusia” yang bertujuan untuk dapat mengajari remaja secara otodidak. Mengingat remaja adalah masa dimana seseorang memiliki waktu yang lebih untuk mencari dan mengembangkan hobi. Begitu pula dukungan orang tua untuk memasukkan anak-anaknya ke kursus, camp, komunitas untuk mempelajari keahlian baru. Dengan mengadakan metode penelitian, maka menghasilkan materi yang efektif untuk diterapkan pada buku. Buku ini berisi teori bagaimana suatu bagian anatomi dapat dimodifikasi untuk membuat sebuah karakter. Begitu juga dengan langkah-langkah dalam pembuatan bagian anatomi tersebut. Perancangan ini menghasilkan media utama berupa Buku Tutorial Menggambar Gaya *Shounen* Manga: Anatomi Manusia. Format buku juga akan dicetak dan didukung dengan media-media lain seperti akun Instagram, cat air, case pen tablet, dan buku sketsa.

2. Saran

Melalui proses perancangan yang dilakukan untuk membuat

buku “Buku Tutorial Menggambar Gaya *Shounen* Manga: Anatomi Manusia”, terdapat beberapa saran agar perancangan *project* serupa dapat dikembangkan.

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi para peneliti yang akan membuat perancangan serupa di masa mendatang diharapkan untuk tidak takut menggali informasi yang jarang disentuh walaupun menggunakan tema yang umum seperti anatomi.

b. Bagi Universitas

Bagi Universitas diharapkan untuk meningkatkan banyaknya metode yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu produk. Memang benar adanya dasar-dasar yang harus dipahami supaya menghasilkan produk yang baik, namun banyak cara yang dapat dilakukan bahkan dapat menghasilkan produk yang sama.

c. Bagi Pembaca

Apabila ada banyak cara untuk menggambar sebuah lingkaran, seharusnya ada banyak cara untuk menggambar sesuatu. Sehingga tidak perlu takut untuk mencoba hal baru walaupun tidak pernah diajarkan, karena banyak media pendidikan yang lebih mudah untuk dijangkau.

<https://www.instagram.com/suriantorustan/?hl=id>

- Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 12.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Tinarbuko, S. (2010). *Semiotika Komunikasi Visual Edisi Revisi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wardana, P. D., Muhajir, & Marsudi. (2015). Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi secara Manual dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi secara Digital. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa. Volume 03 Nomor 03*, 9.
- Woodie, M. (2018, Mei 28). *Top 5 Dos and Don'ts of Drawing Anatomy*. Retrieved April 4, 2021 from Artistsnetwork: <https://www.artistsnetwork.com/art-techniques/beginner-artist/drawing-anatomy-for-beginners/>

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, O. S. (2017). Analisis Karya Siswa Dalam Menggambar Manusia Ditinjau Dari Aspek Anatomi Dan Proporsi Pada Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2016/2017. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, 10.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, K. P. (2016). *Patent No. 3.5.1.1-20201226171802*. Indonesia.
- Evitasari, I. (2020, Maret 7). *Teks Prosedur*. Retrieved Maret 3, 2021 from <https://ruangguru.co/>: <https://ruangguru.co/teks-prosedur/>
- Gunawan, T., Suwasono, A. A., & Salamoon, D. K. (2013). Perancangan Website Tutorial Teknis Ilustrasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 9.
- John. (2013, Oktober 21). *GODFATHER OF ANIME, OSAMU TEZUKA*. Retrieved Maret 3, 2021 from Tofugu: <https://www.tofugu.com/japan/osamu-tezuka-history/>
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Worthing: AVA Publishing SA.
- Mesra, M. (2014). Pengaruh Beberapa Mata Kuliah Dasar-dasar Menggambar Terhadap Menggambar Model. *Jurnal Bahas Unimed*, 10.
- Nishiyama, C. (2021). *Might Could Essays*. Retrieved Januari 16, 2022 from Might Could: <https://might-could.com>
- Proboyekti, U. (2015). Pencarian Informasi dan Navigasi. *Jurnal EKSIS Vol 08*, 7.
- Redaksi Halodoc. (2018, Januari 16). *Bukan Sekadar Meyalurkan Hobi, Inilah Manfaat Menggambar Bagi Anak*. Retrieved April 4, 2021 from Halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/bukan-sekadar-meyalurkan-hobi-inilah-manfaat-menggambar-bagi-anak>
- Ritonga, D. I. (2015). Otodidak (Belajar Sendiri) Sebagai Metode (Cara) Dari Eksplorasi Kebanyakan Musisi Populer (Hiburan) Dalam Bermain Musik. *GENERASI KAMPUS Volume 8 Isu 2*, 7.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020*. Jakarta: Nulisbuku Jendela Dunia.
- Rustan, S. (2022). *@suriantorustan*. Retrieved Januari 2, 2022 from Instagram:

