

Pelatihan Menggambar Karakter Manga dan Anime Sebagai Budaya Jepang Populer pada Siswa Japanese Club Bahasa Jepang SMAN 6 Padang

Rita Arni¹, Ferdian Ondira Asa², Damai Yani³
^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

Alamat Korespondensi : Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171 Telp. (0751) 7053902

E-mail: 1ritaarni@fbs.unp.ac.id

Submitted: 2023-10-06

Accepted: 2023-10-17

DOI: 10.24036/abdi-humaniora.v5i1.125424

Revised: 2023-10-08

Published: 2023-10-17

Abstract

This program was triggered by several problems faced by the partner, including students lack of knowledge about Japanese culture, particularly manga and anime, students lack of basic techniques for drawing manga and anime characters, and students' low interest in the Japanese language. Therefore, the community service team proposes training sessions on fundamental manga and anime character drawing techniques in order to enhance students' enthusiasm for Japanese language and culture, augment their understanding of Japanese art and culture, particularly manga and anime, boost their competence in drawing through step-by-step demonstrations and explanations of manga and anime drawing techniques, improve their general artistic abilities, and cultivate new interests in Japanese art and culture. The result showed an increase on community empowerment, specifically an enhancement on partner's skills.

Keywords: *Training, drawing, manga and anime, community service*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA dikategorikan pemula. Pada tahap ini, para pengajar bahasa Jepang masih menekankan pada kemampuan menggunakan bahasa Jepang yang sederhana. Pada saat mempelajari bahasa suatu negara, ada sesuatu yang penting untuk diajarkan yakni budaya dari negara tersebut, karena bahasa dan budaya berkaitan erat. Menurut Bavali (2018) mempelajari bahasa suatu negara tidak hanya sebatas pada aspek linguistik, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap budaya negara tersebut. Konteks pembelajaran bahasa Jepang, misalnya, mempelajari budaya Jepang seperti tradisi, kebiasaan, seni, dan nilai-nilai budaya juga sangat penting untuk memahami konteks penggunaan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari.

Negara Jepang memiliki banyak kebudayaan yang beragam misalnya *manga* dan *anime*. Menurut Makino (2018), *manga* merupakan komik Jepang yang mempunyai ciri khas visual dan gaya narasi yang berbeda dengan komik di negara lain. *Manga* juga merupakan media yang sering dijadikan sebagai alat

hiburan dan pendidikan di Jepang. Sedangkan menurut Azuma (2019) *anime* adalah animasi yang diproduksi di Jepang dengan ciri khas visual yang unik dan berbeda dengan animasi dari negara lain. *Manga* dan *anime* adalah dua budaya populer yang berasal dari Jepang dan mempunyai penggemar di seluruh dunia. Kedua budaya Jepang ini juga memiliki penggemar yang banyak di Indonesia, terutama di kalangan anak muda. Banyak penggemar yang antusias dalam mengikuti kisah dan karakter yang ada dalam *manga* dan *anime*, bahkan ada komunitas penggemar atau *cosplayer* yang mengadakan festival tentang *manga* dan *anime*.

Menggambar *manga* dan *anime* sering dijadikan salah satu perlombaan di acara festival kebudayaan Jepang atau *bungkasai*. Festival ini, merupakan acara tahunan yang selalu diadakan di SMA dan kampus, yang bertujuan mengenalkan budaya Jepang. Salah satu acara yang paling dinantikan dalam festival ini adalah kontes *manga* dan *anime*, siswa berlomba-lomba untuk membuat karya *manga* dan *anime* terbaik yang mereka bisa. Antusiasme siswa untuk mengikuti kontes *manga* dan *anime* sangat tinggi karena mereka dapat menunjukkan bakat mereka dalam menggambar, mengekspresikan kreativitas siswa. Kontes *manga* dan *anime* juga menjadi kesempatan bagi siswa untuk belajar banyak tentang teknik menggambar dan pengembangan cerita, serta untuk meningkatkan keterampilan seni mereka, tetapi terdapat kendala yang dialami oleh siswa ketika menggambar *manga* dan *anime*, seperti kesulitan memahami anatomi tubuh, kesulitan menggambar ekspresi wajah, kesulitan menggambar rambut, mata, pakaian, kesulitan menggambar proporsi yang benar untuk karakter *manga* dan *anime* seperti memahami ukuran kepala, ukuran tubuh, dan proporsi anggota tubuh. Keterbatasan pengetahuan tentang teknik menggambar *manga* dan *anime* yang dimiliki siswa akan menyebabkan kurangnya penilaian dari juri saat mengikuti kontes menggambar *manga* dan *anime*.

Hampir seluruh SMA di kota Padang mempelajari bahasa Jepang, salah satu diantaranya adalah SMAN 6 Padang. Namun, pembelajaran bahasa Jepang tidak diiringi dengan pengenalan budaya Jepang. Padahal, tanpa belajar budaya, bahasa yang sedang dipelajari menjadi kurang maksimal. Dari wawancara kepada guru dan siswa di SMAN 6 Padang (mitra), ada beberapa permasalahan yang berkaitan dengan siswa yaitu, siswa kurang mendapatkan pengetahuan tentang budaya Jepang terutama tentang *manga* dan *anime*, seperti siswa tidak mengetahui alat yang digunakan untuk menggambar *manga* dan *anime*, penggambaran karakter *manga* dan *anime*. Kemudian, siswa belum mengetahui tentang teknik dasar dalam menggambar karakter *manga* dan *anime*. Selain hal tersebut, menurut siswa SMAN 6 Padang, menyatakan pembelajaran di *Japanese club* lebih ditekankan mengenai bahasa Jepang, namun sedikit belajar tentang budaya Jepang. Akibatnya siswa *Japanese club* ini mempunyai pengetahuan yang minim tentang budaya Jepang.

Permasalahan lainnya yang ditemui dilapangan yaitu minat terhadap bahasa Jepang masih belum baik. Masih di bawah mata pelajaran lainnya karena mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 6 Padang termasuk dalam mata pelajaran lintas minat. Oleh karena itu, dibutuhkan cara yang menyenangkan guna meningkatkan minat siswa SMAN 6 Padang dalam belajar bahasa Jepang.

Menurut Safitri dan Nurhayati (2020) minat adalah keinginan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau belajar sesuatu karena merasa tertarik dan menyukai hal tersebut. Minat adalah keadaan psikologis yang menyebabkan seseorang merasakan keinginan atau kecenderungan untuk melakukan sesuatu hal atau aktivitas. Seni budayanya adalah satu cara yang bisa menarik minat siswa. Dari hasil studi yang terdapat dalam *International Journal of Research Studies in Language Learning* pada tahun (2018) menunjukkan bahwa minat dalam *manga* dan *anime* Jepang dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang.

Berdasarkan permasalahan yang ada, oleh karena itu solusi yang ditawarkan dengan program PKM ini adalah dengan melakukan pelatihan tentang teknik dasar menggambar karakter *manga* dan *anime* untuk meningkatkan minat siswa terhadap bahasa dan budaya Jepang, menambah pengetahuan mengenai budaya Jepang, terutama mengenai *manga* dan *anime*, penjelasan materi dan demonstrasi tentang teknik menggambar *manga* dan *anime* akan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menggambar, dapat mengembangkan keterampilan seni siswa secara keseluruhan dan menemukan minat baru dalam kesenian dan budaya Jepang.

Metode Kegiatan

Mengenai metode yang dipakai pada PKM ini, ialah sebagai berikut

1. Metode ceramah dan tanya jawab

Metode ini digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai *manga* dan *anime*. Pada saat pelatihan akan diberikan materi yang berkaitan dengan *manga* dan *anime* seperti menjelaskan perbedaan *manga* dan *anime*, alat yang digunakan untuk menggambar *manga* dan *anime*, teknik dasar dalam menggambar karakter *manga* dan *anime* seperti sketsa, arsiran/pewarnaan.

2. Metode domonstasi dan praktek

Kedua metode ini adalah kegiatan inti dalam pelatihan. Tim PKM mencoba mendemonstrasikan atau memperagakan bagaimana teknik dalam menggambar karakter, sedangkan siswa yang akan mempraktekkan menggambar karakter *manga* dan *anime* selama pelatihan berlangsung.

3. Bimbingan

Tahap bimbingan merupakan tahap akhir. Metodenya dilaksanakan dengan kegiatan peningkatan keterampilan siswa *Japanese club* bahasa Jepang SMAN 6 Padang dalam menggambar karakter *manga* dan *anime*, sehingga pengetahuan dan keterampilan pengetahuan yang diperoleh adalah sama.

Hasil dan Pembahasan

Adapun kegiatan pelatihannya yaitu: *pertama*, memberikan materi mengenai *manga* dan *anime*, seperti pengertian *manga* dan *anime*, alat yang digunakan untuk menggambar *manga* dan *anime* dan sebagainya. *Kedua*, mendemonstrasikan teknik menggambar karakter *manga* dan *anime*. *ketiga*,

praktek membuat karakter *manga* dan *anime*. Berikut penjelasan tentang kegiatan pelatihan teknik menggambar karakter *manga* dan *anime* sebagai budaya Jepang populer di SMAN 6 Padang.

1. Materi *manga* dan *anime*

Pada awal pelatihan, tim PKM memberikan materi tentang defenisi *manga* dan *anime*. Menurut Ibenzani (2016) secara harfiah, *manga* memiliki arti gambar aneh atau sketsa spontan, *manga* adalah rangkaian gambar dengan ciri khas, seperti bola mata besar, hidung mungil, bibir tipis, dan wajah oval lancip yang disusun berurutan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. *Anime* merupakan singkatan yang digunakan masyarakat Jepang untuk seluruh bentuk animasi di dunia, namun, seiring berkembangnya zaman *anime* menjadi istilah umum yang diberikan warga dunia untuk animasi buatan Jepang.



Gambar 1. Contoh karakter *manga* dan *anime naruto* dan *lutfi*

Selanjutnya tim PKM menjelaskan mengenai alat-alat yang digunakan untuk menggambar *manga* dan *anime*, adapun alat-alat yang biasa digunakan untuk menggambar *manga* dan *anime* adalah sebagai berikut:

- a. *Kertas gambar.* kertas yang bagus digunakan untuk menggambar adalah permukaan tidak licin, tidak mengkilat, dan tidak terlalu tipis. Agar lebih optimal, gunakan kertas yang permukaannya kasar dan bertekstur. Jenis kertas ini biasanya banyak dijual di toko alat tulis.
- b. *Pensil.* Jenis-jenis pensil dibedakan berdasarkan tingkat kehitamannya. Dimulai dari H, B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, 8B, dan EB. Pensil H merupakan jenis dengan tingkat kehitaman terendah, biasa digunakan untuk menggambar sketsa. Sedangkan, untuk mengarsir biasa menggunakan pensil dengan tingkat kehitaman sedang seperti 3B, 4B, dan 5B. Jenis pensil dengan tingkat kehitaman tertinggi adalah EB, biasa digunakan untuk menggambar karakter kaca

- dan air.
- c. *Drawing Pen*. Alat ini berfungsi menebalkan gambar sketsa. Banyak jenis *drawing pen* yang dijual di toko-toko buku,
 - d. *Penggaris*. Digunakan untuk membantu menggambar objek lurus dengan akurasi tinggi. Dalam menggambar *manga* dan *anime*, penggaris berfungsi sebagai alat bantu dalam membuat kota adegan.
 - e. *Rautan*. Alat ini berfungsi mengasah dan meruncingkan pensil. Agar hasil peruncingan tetap baik, gunakan rautan yang memiliki pisau tajam.
 - f. *Penghapus*. Digunakan untuk menghapus garis, goresan atau gambar yang salah. Untuk hasil gambar yang baik, gunakan penghapus yang tidak merusak kertas
 - g. *Pewarna*. Ada dua jenis teknik pewarnaan, yaitu secara manual menggunakan pensil warna, krayon, spidol, dan cat air. Secara digital menggunakan program pengolahan gambar yang ada dalam komputer.



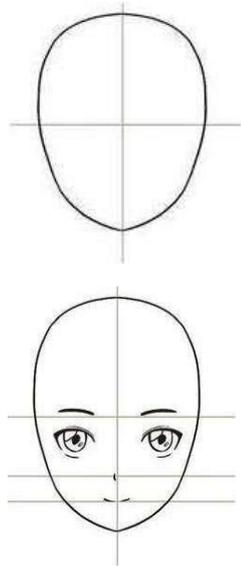
Gambar 2. Penyampaian materi oleh tim PKM

2. Teknik menggambar karakter *manga* dan *anime*.

Tim PKM memperagakan teknik dalam menggambar karakter *manga* dan *anime*. Secara garis besar ada tiga bagian, yaitu sketsa, arsiran, pewarnaan. Ulasan singkat sebagai berikut.

1. Sketsa

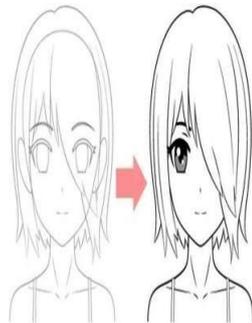
a. Sketsa Kepala



Dimulai dengan membuat lingkaran, lalu, buatlah garis bantu seperti tanda 'plus'. Hal ini dilakukan supaya membuat gambar kepala *manga* atau *anime* agar rapi dan proporsional.

Apabila telah membuat *grid*, lalu dilanjutkan dengan menggambar kepala, rahang, dagu, dan pada akhirnya akan terbentuk sketsa wajah. Pakai pensil untuk membuat sketsa garis tipis-tipis, supaya gambar *manga* atau *anime* ini lebih rapi. Dapat dengan membuat *outline* yang tebal, ketika sudah masuk proses *finishing* gambar *anime aesthetic*.

b. Sketsa Rambut



Untuk membuat rambut, harus mengetahui jenis rambut dari karakter yang digambar. Selain itu juga, perlu menyesuaikan bentuk rambut dengan sifat karakter tokoh yang digambar. Buatlah garis tipis-tipis, supaya rambut memiliki efek bergelombang dan tidak kaku.

c. Sketsa Leher dan Bahu



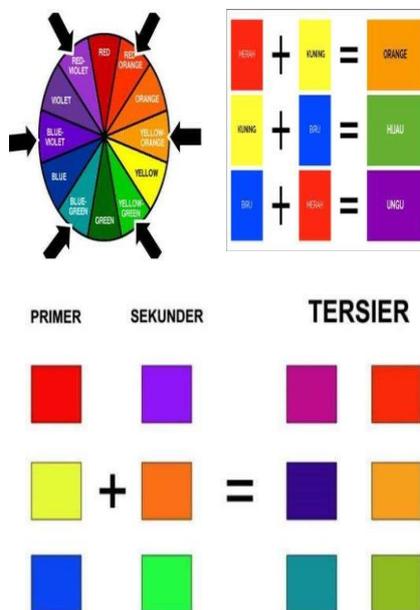
Dalam menggambar bagian leher dan bahu, tarik garis dari ujung rahang kanan dan kiri untuk membentuk leher. Leher laki-laki dibuat lebih lebar dan lebih pendek daripada leher wanita. Lalu, buatlah bentuk trapesium terbalik sebagai kerangka dasar membuat bagian bahu sampai bagian dada. Kemudian tentukan lebar bahu karakter yang kamu buat. Umumnya, karakter laki-laki memiliki bahu yang lebih lebar daripada wanita.

2. Teknik Arsiran



Arsiran merupakan bagian terpenting dalam menggambar realistis. Arsiran yang baik bisa memberikan berbagai texture dalam gambar.

3. Teknik Warna



Warna merupakan bagian terpenting untuk memberikan hasil terbaik. Secara umum, warna di kelompokkan menjadi 3 bagian yakni warna primer, sekunder dan tersier. Di mana kelompok tersebut di golongan berdasarkan cara memperolehnya. Adapun warna primer sendiri adalah warna dasar dari semua warna yang ada dan tidak di dapatkan dari hasil pencampuran.

Menurut Brewster yang tidak lain adalah ahli warna, ada beberapa golongan dalam warna yakni :

Warna Primer

Merupakan warna dasar yang tidak bercampur dengan warna lainnya seperti merah darah, kuning telur, atau biru langit.

Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran dari warna primer yang perbandingannya 1 banding 1. Seperti misalkan warna ungu yang tercipta dari pencampuran warna merah dan biru.

Warna Tersier

Merupakan warna yang di dapatkan dari pencampuran 3 warna primer sekaligus. Selain itu warna tersier cenderung merajuk pada warna netral di mana dalam sistem warna aditif akan menghasilkan putih. Sedangkan sistem warna subtraktif akan menghasilkan hitam.

Warna Netral

Merupakan campuran 3 warna dasar dengan perbandingan 1:1:1. Adapun warna yang di hasilkan akan menjadi penyeimbang warna kontras di alam.



Gambar 3. Demonstrasi mengambar karakter *manga* atau *anime* oleh tim PKM

3. Praktek mengambar karakter *manga* dan *anime*

Peserta pelatihan dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok arsiran dan kelompok warna. Siswa kelompok arsiran, masing-masing memperoleh dua buah pensil yaitu pensil 2B dan 4B, buku gambar, penghapus. Sedangkan siswa kelompok warna masing-masing memperoleh cat warna yang terdiri atas warna dasar seperti warna hitam, putih, merah, kuning, biru, pensil 2B, kuas, buku gambar dan penghapus. Selain mendapatkan materi, juga mendapatkan praktik dan bimbingan langsung mengenai teknik mengambar karakter oleh tim PKM



Gambar 4. Praktek menggambar karakter *manga* atau *anime*

Tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Tim PKM mengomentari hasil karya yang telah dibuat oleh siswa, yang berupa arsiran dan warna. Tim pengabdian membuka sesi tanya jawab kepada para siswa *japanese club* bahasa Jepang SMAN 6 Padang dalam bentuk forum *discussion* untuk mereview dan memberikan *feedback* atas apa yang telah dilaksanakan di kegiatan pelatihan. Selain tanya jawab juga diberikan angket sebelum dan sesudah pelatihan.

Kesimpulan

Kegiatan PKM dengan judul “Pelatihan Teknik Menggambar Karakter *Manga* dan *Anime* Sebagai Budaya Jepang Populer Pada Siswa *Japanese Club* Bahasa Jepang SMAN 6 Padang” adalah cara dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang budaya Jepang. Biasanya teknik menggambar yang umum diketahui oleh siswa adalah arsiran. Selain diajarkan tentang arsiran siswa menjadi mendapatkan ilmu baru tentang sketsa dan pewarnaan. PKM ini bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan siswa *Japanese club* bahasa Jepang SMAN 6 Padang dalam menggambar karakter *manga* dan *anime*, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana teknik menggambar katakter *manga* dan *anime* dengan baik dan benar, meningkatkan minat siswa terhadap bahasa dan budaya Jepang, serta meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar karakter *manga* dan *anime*.

Dari luaran yang sudah tercapai, secara keseluruhan bisa disimpulkan pelatihan yang berkaitan dengan budaya Jepang efektif dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang, seperti yang terlihat pada saat pelatihan, siswa antusias mengikuti materi, melakukan tanya jawab, dan praktek menggambar karakter *manga* dan *anime* yang siswa sukai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta. (2020). *Anime dan Teknologi Animasi*. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA), Volume 3.
- Azuma, H. (2019). *The diversity of anime and manga culture: From cool Japan to the world*. Japan Forum, 31(1), 45-56.
- Bavali, Anahita. (2018). *The Importance of Culture in Language Teaching and Learning*. Jurnal English Language Teaching Today.
- Ibenzani, Fajar. (2016). *Trik Cerdas Gambar Manga Tanpa Guru*. Yogyakarta: Laksana.
- Imanuddin, M., & Syakur, A. (2018). *The Effect of Japanese Manga on Students' Motivation in Learning Japanese Language*. International Journal of Research Studies in Language Learning, 8(2), 87-96.
- Makino, T. (2018). *Manga and Anime: As Critical Methods of Teaching Contemporary Japan*. Critical Asian Studies, 50(4), 539-551.
- Rahman, A. (2020). *The influence of interest and motivation on students' achievement in English*. Journal of Language Teaching and Research, 11(4), 297-303.
- Safitri, R., & Nurhayati, A. (2020). *The Effect of Interest on Students' Learning Achievement in Science Subject*. Journal of Physics: Conference Series, 1521(3), 032069.