

## PERANCANGAN BUKU PANDUAN “CARA MUDAH MENGGAMBAR GIJINKA CHIBI UNTUK PEMULA”

Aang Ronanda<sup>1</sup>, Budiwirman<sup>2</sup>

1,2 Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: aangronanda132@gmail.com

Submitted: 2022-11-04

Accepted: 2022-11-20

Published: 2022-12-30

10.24036/dekave.v12i4.120211

### Abstrak

Rancangan ini ditujukan untuk seniman pemula yang ingin mencoba memahami apa itu *Gijinka*. banyak seniman pemula yang belum tahu apa itu *gijinka* karena seniman profesional sangat jarang menampilkan karya *gijinkanya*. *Gijinka* ialah kata yang masyarakat Jepang gunakan untuk istilah *antropomorfisme*, yaitu penyandangan atribusi karakteristik manusia terhadap makhluk non-manusia atau benda. Metode yang digunakan oleh penulis dalam proses desain perancangan adalah 4D (*four-D Design*), yang menggunakan empat langkah dalam perancangan, yaitu : *define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *development* atau pengembangan, serta *disseminate* atau penyebarannya. Metode analisis data adalah 5H+1H, dan metode pengumpulan data adalah dokumentasi dan wawancara. Rancangan ini akan menghasilkan dalam media utama berupa buku panduan yang memberikan langkah-langkah menggambar *gijinka chibi*, dan media pendukung berupa gantungan kunci, stiker, pin, poster, *x-banner*, *tote bag*, dan *Tumbler* sebagai media promosi.

**Kata kunci:** buku, *gijinka*, *chibi*, panduan

### Pendahuluan

Perkembangan seni rupa di dunia sudah berjalan sangat pesat, dan saat ini generasi muda sudah menghasilkan begitu banyak karya di dalam berbagai bidang karya mereka. Salah satu karya yang biasa mereka buat seperti style ilustrasi berasal dari negeri sakura yaitu Jepang, seperti anime dan manga. Style ini sangat populer karena keunikan dan kesimpulan dengan gaya dan cara mereka menghasilkan seni yang indah dan kreatif. Salah satunya adalah seni tipe *Chibi* (berasal dari bahasa Jepang ちび atau 禿ち) yang berarti orang atau hewan yang terlihat pendek/kecil, sering digunakan untuk mempresentasikan versi anak atau remaja dari sebuah karakter.

Karakter *chibi* memiliki tubuh kecil, kepala besar, mata besar, dan fitur lucu dan imut. Pada manga dan anime, karakter dengan kepala besar dan tubuh kecil adalah bagian dari ilustrasi yang dikenal sebagai "*Super-Deformed*" atau "*chibi*". Dalam bahasa

Jepang, karakter chibi juga disebut *mini kyara* (ミニキャラ) atau bisa disebut juga *chibi kyara* (チビキャラ). Karakter *Chibi* ini paling sering digunakan menggambarkan versi anak-anak dan juga remaja dari karakter terkenal. Gaya *chibi* dianggap lebih cocok untuk pasar anak-anak dan remaja. Menggambarkan karakter sederhana dan menghadirkan ikon penting dari karakter *superhero* lebih mudah diingat oleh anak kecil dan secara tidak langsung membantu meningkatkan pangsa pasar dari karakter Captain America (Franciscus EJ, 2016).

*Gijinka* sendiri adalah istilah yang digunakan orang Jepang untuk menggambarkan *antropomorfisme*, atribusi karakteristik manusia pada objek makhluk non-manusia. *Antropomorfisme* bukanlah hal yang baru di dalam karya modern. Di Jepang sendiri, *gijinka* diperkirakan telah ada, mungkin sejak periode Heian (794-1185 M). Pada zaman tersebut ada cup banyak karya berupa lukisan yang merupakan *gijinka* dari hewan. Antropomorfisme itu sendiri adalah proses mengaitkan karakteristik, motif, sifat, niat atau emosi seperti manusia dengan bukan manusia (seperti hewan, fenomena alam dan supernatural, objek, atau konsep abstrak). menggunakan teknik *antropomorfisme* dalam desain yang rasional dan tepat membuat desain lebih dapat diterima, menarik dan populer dikalangan konsumen (Delgado-Ballester et al., 2020).

Banyak penelitian telah dilakukan pada karakter *antropomorfisme*. Wahab dan Nugroho (2020) menggunakan teknik *antropomorfisme moe* yang populer untuk membuat karakter satelit palapa. Istilah *moe* berasal dari budaya populer Jepang, yaitu segala sesuatu yang dapat membangkitkan kasih sayang dan cinta (seperti karakter dari komik, game, dan film animasi). Hal ini juga diperkuat dengan budaya Jepang yang percaya bahwa segala sesuatu memiliki jiwa, dan akhlak masing-masing (Wahab, Nugroho, 2020).

Cara membuat gambar *Chibi* sudah banyak tersebar melalui media cetak dan media digital seperti buku, *E-book* (buku digital) dan yang menggunakan koneksi internet seperti di website atau panduan dalam bentuk video. Media yang nyaman dan mudah dibawa kemana-mana adalah *E-book* serta untuk kesehatan mata adalah buku cetak. *E-book* adalah buku atau bahan bacaan yang disediakan dalam bentuk softcopy atau elektronik dan dapat dibaca dengan menggunakan perangkat digital seperti smartphone dan komputer (PC dan Laptop). Buku cetak adalah kumpulan kertas yang diikat menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi teks, ilustrasi atau foto. Setiap sisi kertas dalam sebuah buku disebut halaman. Buku juga merupakan media pembelajaran yang efektif dan baik dalam pemahaman suatu ilmu. Buku memiliki efektifitas yang lebih daripada media pembelajaran yang lainnya, seperti dapat dibawa kemana saja, informasi, meningkatkan kualitas dalam membaca dan mudah dalam menemukan bagian-bagian terpenting tanpa terhubung dengan koneksi internet.

Semakin banyak buku panduan *Chibi* di toko buku atau toko online, tidak ada satupun seniman mengambil karya *gijinka*. *Gijinka* merupakan tren penciptaan

karakter berbentuk seperti manusia yang didasarkan pada subjek non manusia, termasuk benda mati, hewan, maupun suatu konsep. *Gijinka* ada di beberapa sumber dari blog, jurnal, *Youtube*, *Pinterest*, dll. Di Indonesia tentang pemahaman *Gijinka* dipahami oleh seniman profesional dan tidak dipahami oleh seniman pemula. Salah satu karyanya yaitu Hewan Endemik Samarinda dijadikan *gijinka* oleh Fathur (2021) membahas perancangan karakter hewan yang akan digambar dalam bentuk manusia untuk kota Samarinda yaitu Pesut Mahakam.

Hal ini mendorong Penulis untuk mencoba mengatasi permasalahan ini dengan melakukan "Perancangan Buku panduan '*Cara Menggambar Gijinka Chibi Untuk Pemula*'". Penulis ingin mencoba membuat sebuah buku panduan bagi yang belum memahami apa itu *Chibi* atau *gijinka*, dan membangkitkan seniman pemula untuk mempelajari dan memahami kembali, serta menjadikan media ini sebagai pembangkit motivasi mereka agar ini menjadi potensi diri dimasa depan.

## Metode

### A. Metode Perancangan

Metode 4D (*Four-D*), dipergunakan untuk proses perancangan. Ini terdiri atas empat fase utama, yaitu *define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *develop* atau pengembangan, dan *disseminate* atau penyebaran.

### B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan ini memakai dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder, untuk membantu menemukan informasi data pendukung selama proses perancangan. Pengumpulan data dibutuhkan dan diperlukan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan desain. Data primer adalah data berasal dari sumber langsung yang berkaitan dengan penelitian dan wawancara kepada orang yang ahli di bidang profesinya. Sedangkan data sekunder yaitu dari kajian berbagai teori dan informasi yang didapat melalui *e-jurnal*, *e-book*, internet dan maupun dari data sekunder lainnya.

#### 1. Dokumentasi

Kumpulan dokumen berupa foto dan gambar sebagai acuan pengumpulan data bahasa visual. Pendokumentasian biasanya dijalankan dengan menggunakan alat bantu seperti kamera digital, alat tulis, kertas dll, seperti foto wawancara yang dilakukan berupa dua cara yaitu melalui *via online*.

#### 2. Wawancara

Wawancara mengumpulkan data dengan cara berkomunikasi dengan sumber data langsung. Komunikasi terjadi antara pewawancara dan narasumber untuk mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada beberapa orang yang diwawancarai. Dalam penelitian ini,

penulis mewawancarai tentang tema penelitian pendalaman dan permasalahan pada *gijinka* pada pemula.

### C. Metode Analisis Data

Penulis menggunakan Metode 5W+1H yang biasa dikenal dengan Metode Kipling (*Kipling Method*), untuk metode analisis data yang digunakan untuk mengetahui dan memahami apa itu *gijinka* dalam “Perancangan Buku panduan Cara Menggambar *Gijinka Chibi* Untuk Pemula”

#### 1. **What (Apa permasalahannya?)**

Permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya seniman mengenal seni *gijinka* karena mereka berfokus ke seni yang sering dijumpai. Saat ini seniman pemula bingung mengaplikasikan sebuah objek non-manusia yang akan digambar, dan kurangnya wawasan tentang *gijinka*.

#### 2. **When (Kapan terjadi?)**

Terjadi disaat seniman pemula kehabisan ide atau mendapat sebuah pekerjaan untuk menggambarkan gaya *gijinka*.

#### 3. **Where (Dimanakah masalah ini terjadi?)**

Terjadi di Indonesia, dengan memuat lokasi yang familiar seniman pemula yang ingin mencoba menjadi serabutan atau biasa disebut *freelancer*.

#### 4. **Who (Siapa target audiens?)**

Karya akhir ini ditujukan kepada seniman pemula yang ingin tahu dan ingin belajar.

#### 5. **Why (Mengapa ini dirancang?)**

Alasan buku ini dibuat adalah karena buku ini merupakan sarana untuk memberikan pengetahuan kepada seniman pemula tentang manfaat penting dari belajar menggambar *gijinka*.

#### 6. **How (Bagaimana mengatasi masalah?)**

Bagaimana menyampaikan tujuan penulis tentang *gijinka* kepada audiens, solusinya dengan cara merancang ide tersebut ke dalam media yang mudah dijangkau salah satunya buku cetak dan buku digital.

## Hasil dan Pembahasan

### Perancangan Buku Panduan Cara Mudah Menggambar *Gijinka Chibi* untuk Pemula

#### 1. **Define (Pendefinisian)**

Kurang tahu dan kurang pemahannya seniman pemula terhadap *gijinka* yang dimana juga sangat jarang ada yang membahas tentang *gijinka* di Indonesia atau yang lebih kecil di Sumatera Barat, hingga permasalahan tersebut seniman pemula hanya memahami style seni yang sudah ada dan berimbas kepada ranah media kreatif anak

Name<sup>1</sup>, Name<sup>2</sup>& Name<sup>3</sup>, Short title (max 4 words)

muda seperti buku panduan, sosial media, komik, ilustrasi, dan animasi yang pada akhirnya generasi muda tidak lagi teredukasi dan tertarik akan terhadap *gijinka*.

Tahap pra produksi adalah tahap pencarian ide dan konsep untuk perancangan buku. Ada beberapa fase dalam tahap pra produksi, yaitu :

- 1) Pengumpulan arsip data tentang *gijinka* sebagai acuan ide dan konsep perancangan.
- 2) Penentuan konsep dan ide buku seperti karakter.

## 2. *Design* (Perancangan)

Mengatasi permasalahan yang terjadi dengan membuat media kreatif yang berjudul cara menggambar *gijinka chibi* untuk pemula kedalam bentuk buku panduan.

Dalam Perancangan Buku panduan “Cara Menggambar *Gijinka Chibi* untuk Pemula”, penulis menggunakan aplikasi *Medibang Paint Pro* dan *CorelDraw* untuk tahap proses pembuatan dari awal hingga *final artwork*.

### a. Pemilihan Format

Tahap ini perancang menentukan konten visual saja yang akan diterapkan dalam buku yang dirancang.

#### 1. Ilustrasi

Pendekatan visual dari segi ilustrasi pada perancangan buku panduan cara mudah menggambar *gijinka chibi* untuk pemula. Perancangan memilih gaya ilustrasi ini karena di era sekarang ini lebih menggunakan *style* anime yang tidak asing bagi seniman. Ilustrasi ini juga terkesan fleksibel dan terus berkembang pesat sesuai zaman dengan beragam ciri khas beserta improvisasinya.

#### 2. Warna

Ungun cerah mendominasi warna yang digunakan dalam perancangan buku panduan untuk sampul buku dan isi buku.



#### 3. Tipografi

Dua font yang digunakan dalam perancangan buku panduan ini yaitu Arial dan Arial Rounded MT Bold. Pemilihan kedua font ini dikarenakan mudah untuk dibaca, jelas, dan tidak memusingkan

- a) Font Judul

Judul buku panduan menggunakan font Arial Rounded MT Bold.  
Menggunakan huruf sans serif yang sangat cocok untuk karakter *chibi*.

## Arial Rounded MT Bold

### GIJINKA CHIBI

b) Font pada isi buku

Jenis font yang digunakan pada isi buku panduan adalah font Arial.  
Pemilihan jenis font ini karena mudah untuk dibaca.

Arial

Arial

Gijinka Chibi

Gijinka Chibi

Proses perancangan buku panduan diawali langsung melalui pembuatan proses digital, semuanya melalui proses pengkaryaan digitalisasi menggunakan software Medibang Paint Pro dan CorelDraw. Proses pembuatan buku panduan sebagai berikut :

a) Naskah

Diawali bab pertama dengan pengenalan peralatan untuk menggambar secara tradisional menggunakan pensil, kertas, penghapus, drawing pen, pensil warna, dll. Dan secara digital menggunakan laptop/PC, tablet grafis, smartphone dan aplikasi. Bab 2 menjelaskan langkah-langkah menggambar kepala *chibi*. Bab 3 menjelaskan langkah-langkah menggambar badan *chibi*. Dan bab 4 topik utama menjelaskan menggambar *gijinka chibi* dengan menunjukan 2 karakter yaitu kerambit senjata Minangkabau dan cangkir teh.

b) Visual

1) Kerambit

Senjata genggam kecil ini berbentuk seperti cakar harimau yang melengkun yang dulunya digunakan pendekar di Minangkabau. Senjata ini sudah mendunia karena sering dibuat dalam game, komik, film dan lain-lain dalam bentuk kerambit yang sudah modern.

Name<sup>1</sup>, Name<sup>2</sup>& Name<sup>3</sup>, Short title (max 4 words)



## 2) Cangkir Tea

Cangkir teh adalah cangkir untuk minum teh. Benda kecil yang dapat dipegang dengan satu atau dua jari dan ibu jari. Biasanya sering terbuat dari bahan keramik. Biasanya bagian dari satu set, terdiri dari cangkir dan piring serta sendok yang cocok atau trio yang mencakup kue kecil atau piring sandwich.



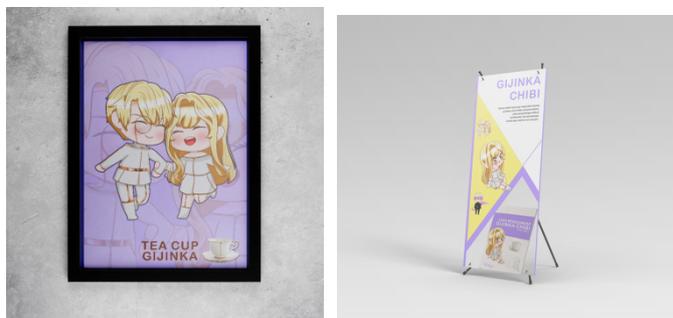
## b. FINAL DESAIN

### 1) Final Desain Media Utama



Cover Buku

2) Final Desain Media Pendukung



Poster dan X-banner



Pin dan Stiker



Totebag dan Gantungan Kunci

3. *Develop* (Pengembangan)

Tujuan dari fase *develop* ialah untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dengan demikian uji kelayakan pada tahap pengembangan ini perancang dapat meningkatkan kualitas buku panduan yang sedang dirancang.

NO	Penilai	jumlah	Skala			
			Sangat Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Freelancer	3			√ √	√
2	Mahasiswa	4			√ √ √	√
3	Pelajar	4			√	√ √ √

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa buku ini dirancang dengan baik dari segi ilustrasi, *layout* dan penulisan. Tanggapan audiens merupakan inti dari perancangan buku panduan ini.

#### 4. **Disseminate (Penyebaran)**

Proses ini berlanjut dengan mendistribusikan buku panduan dengan menggunakan media cetak dan digital, khususnya *Google Play Store*, sebuah situs web yang digunakan untuk menampung berbagai buku digital.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dari Perancangan Buku Panduan Cara Mudah Menggambar *Gijinka Chibi* untuk Pemula, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku panduan ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi seniman pemula dalam langkah demi langkah, dengan menggunakan objek di sekitar bisa dijadikan sebagai pemahaman dalam menggambar *gijinka*.

### **Rujukan**

Delgado-Ballester, E., Palazón, M., & Peláez, J. 2020. *Anthropomorphized vs objectified brands: which brand version is more loved? European Journal of Management and Business Economics*. 29(2), 150–165.

Wahab, Taufiq., Nugroho, H.Y.S. 2020. *Visualisasi Desain Karakter Satelit Palapa Sebagai Media Edukasi Melalui Komik. Jurnal ATRAT*. 8(1). 24-38.

J, Fransiscus E., Suryo, Baskoro dan Y, Yusuf Hendra. 2016. *Perancangan Karakter Tokoh Superhero Indonesia Dengan Gaya Chibi Untuk Anak Usia 3-12 Tahun*. 1(8), 1-10