

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

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.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Menggambar anatomi manusia bukanlah materi yang mudah untuk dipelajari. Pengetahuan anatomi dengan gaya tertentu, tidak akan cukup

untuk menjelaskan seluruh aspek penting tentang fungsi dan susunan bagian tubuh. Perlu dilakukan latihan secara rutin untuk membangun psikomotor yang baik sehingga keahlian untuk menggambar suatu hal dapat meningkat, karena pada umumnya orang akan kesulitan menyelesaikan gambar dengan anatomi yang baik. Hal ini disebabkan tingkat kesulitan untuk mencapai kemiripan bentuk sesuai dengan manusia pada umumnya. Jadi tanpa keahlian atau latihan secara efektif yang memfokuskan pada bidang tersebut, menggambar anatomi manusia dengan gaya Manga akan menjadi proses yang sulit.

- b. Jenuhnya remaja dengan gaya menggambar Manga yang ada di buku tutorial menggambar Manga. Tidak ada kebaruan dan cara menggambar yang monoton membuat banyak kreator di Indonesia memiliki gaya menggambar yang terbatas. Sedangkan banyak sekali cara menggambar Manga seperti banyaknya jenis anatomi manusia itu sendiri.
- c. Perancangan materi di buku untuk gaya belajar otodidak, dimana perkembangan teknologi dan perilaku remaja Indonesia yang lebih menyukai media yang lebih interaktif, sehingga diperlukan perancangan buku yang lebih informatif dengan penggunaannya. Terutama untuk buku edukasi yang dapat menyampaikan materi secara efektif dan nyaman sehingga pembaca dapat ikut berkembang seiring dengan materi yang akan disampaikan.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dengan dirancangnya buku tutorial anatomi manusia dengan gaya Manga yang bertujuan mempermudah materi terhadap pelajar otodidak yang akan menjadi objek perancangan meliputi:

- a. Definisi *Shounen* Manga
- b. Implementasi teks prosedur dengan media cetak yang digunakan (buku).
- c. Metode penggambaran anatomi manusia dengan gaya *Shounen* Manga.
- d. Sikap dan hasil pembelajaran dari *audience* terhadap perancangan buku tutorial.

1.4. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penulisan ini adalah bagaimana merancang buku tutorial menggambar anatomi bergaya *Shounen* Manga yang mampu meningkatkan minat dan mempermudah belajar bagi pelajar remaja usia 14-20 tahun?

1.5. Tujuan dan Target Perancangan

Adapun tujuan perancangan pada penulisan adalah merancang buku tutorial menggambar anatomi bergaya *Shounen* Manga yang mampu meningkatkan minat dan mempermudah belajar bagi pembelajar usia remaja 14-20 tahun. Kemudian target perancangan dari buku tersebut adalah menghasilkan buku ilustrasi *soft cover* sebanyak kurang lebih 75 halaman berisikan 70% ilustrasi dan diperjelas dengan 30% teks dan akan dipresentasikan menggunakan teknik pengolahan gambar secara digital. Perancangan juga termasuk menghasilkan media pendukung berupa akun sosial media Instagram, cat air, buku sketsa, dan *case* pen tablet dengan segmentasi berikut:

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 Menengah Pertama
5. Kategori : Hobbyist, Ilustrator, Pelajar, Mahasiswa, dan Freelancer.

b) Segmentasi Geografi

1. Primer : Pelajar SMA dan sederajat
2. Sekunder : Masyarakat seluruh Indonesia

1.6. Manfaat Perancangan

1) Bagi Universitas

- a. Memperkenalkan Universitas Ma Chung sebagai instansi pendidikan yang mendukung edukasi untuk masyarakat dengan media inovatif.

- b. Menjadikan ilustrasi sebagai daya tarik bagi calon mahasiswa baru yang ingin mempelajari lebih dalam dalam bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.
- c. Membangun hubungan baik antara Universitas Ma Chung dengan masyarakat.

2) Bagi Mahasiswa

- a. Mengetahui dan memahami proses dasar ilustrasi.
- b. Mengembangkan secara luas pengetahuan tentang Ilustrasi.
- c. Meningkatkan kemampuan dalam bidang Ilustrasi.

3) Bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan Universitas Ma Chung pada masyarakat.
- b. Memperkenalkan masyarakat sebagian dari dunia desain.
- c. Memberi edukasi secara otodidak tentang dasar dari ilustrasi anatomi manusia.