

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Artikel Ilmiah

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 menggambarannya 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.

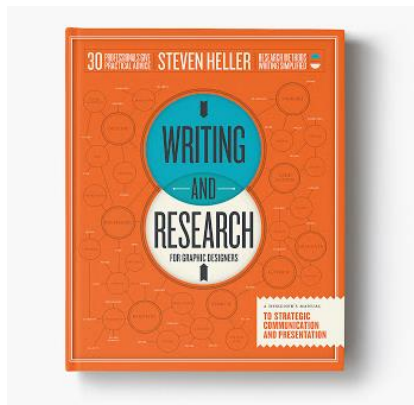
Secara alamiah siswa sangat suka menggambar atau membuat coretan pada banyak media yang ditemukan di lingkungan sekitarnya. Kegiatan ekspresi seperti ini merupakan aktivitas kreatif anak yang perlu diperhatikan, dikembangkan dan disalurkan dengan tepat, sehingga dapat menunjang perkembangan minat, bakat 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).

Kesimpulannya diperlukan media belajar yang baik untuk membantu memperoleh hasil menggambar anatomi sebagai fundamental ilustrasi dengan gaya apapun. Setidaknya mulai ada peningkatan terhadap kualitas konten dari buku panduan di Indonesia, karena menurut Ruyattman (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.

2.1.2. Buku Referensi

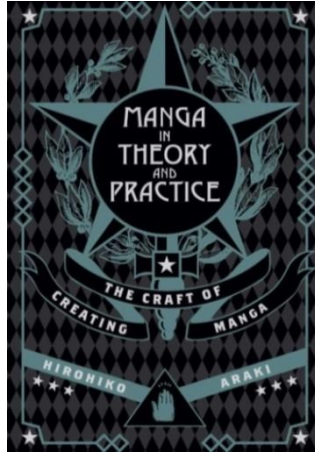
a) *Writing and Research for Graphic Designers*



Gambar 2. 1 Sampul buku *Writing and Research for Graphic Designers*
(Sumber: Landers Miller Design)

Writing and Research for Graphic Designers yang ditulis oleh Heller (2015) berisi tentang pentingnya kemampuan menulis, penggunaan, dan manfaat untuk bidang desain grafis. Karya tulis sering diremehkan oleh desainer grafis karena seringnya digunakan ilustrasi dan fotografi sebagai media komunikasi. Namun lebih baik apabila desainer grafis dapat menambahkan karya tulisnya sendiri untuk membuat kategori karya yang lebih luas serta lebih menyampaikan informasi lebih melalui karya yang sama.

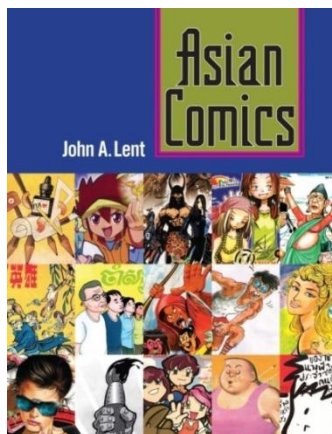
b) *Manga In Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*



Gambar 2. 2 Sampul buku *Manga In Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*
(Sumber: Amazon.com)

Menurut Araki dalam buku *Manga In Theory and Practice: The Craft of Creating Manga* (2017), menuntun pembaca pada “jalan kerjaan” menjadi kreator Manga professional. Walaupun buku ini memfokuskan panduan untuk kreator Manga, buku ini dapat digunakan sebagai panduan bidang kreatif secara universal. Buku ini memperkenalkan cara berpikir Araki dalam membuat Manga. Mulai dari membuat rancangan awal hingga hasil akhir dari karyanya. Setiap bagiannya dijelaskan dengan contoh sehari-hari untuk mempermudah pembaca untuk mengerti materi yang diberikan.

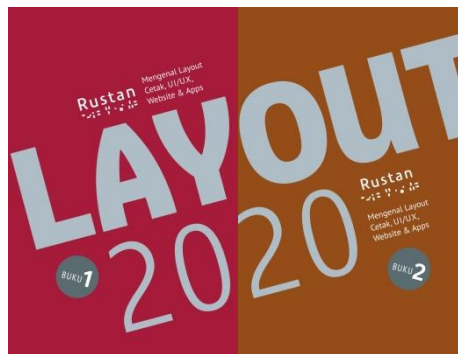
c) *Asian Comics*



Gambar 2. 3 Sampul buku *Asian Comics*
(Sumber: Amazon.com)

Asian Comics yang ditulis oleh Lent (2015), menghilangkan mitos bahwa di luar Jepang, tidak ada negara lain yang memproduksi komik. Mengandalkan 50 tahun pengalaman terhadap komunikasi masa dan meneliti seni komik. Lent mengunjungi banyak studio dan tempat kerja di Asia. Hal ini dilakukan Lent bahwa setiap negara memiliki masa kejayaan dalam bidang kartun. Dalam bidang ini setiap negara juga mengalami peremajaan pada gaya seni masing-masing.

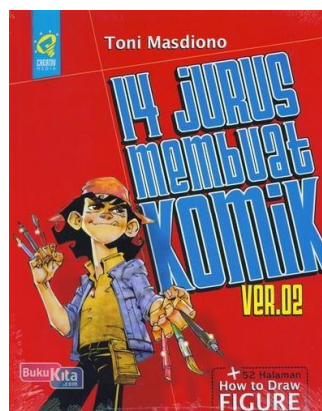
d) Layout 2020



Gambar 2. 4 Sampul Buku layout
(suriantorustan.com)

Buku yang ditulis oleh Rustan (2020), terdiri dari 2 buku yang menjadi satu kesatuan berisi membahas desain layout di media cetak dan digital. Hal ini meliputi User Interface dan User Experience terhadap tata unsur desain dari sejarah, teori, aplikasi, permasalahan hingga solusi, hingga tren terkini.

e) 14 Jurus Membuat Komik ver.02 + How to Draw Figure

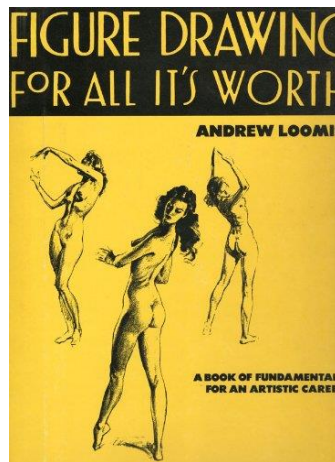


Gambar 2. 5 Sampul buku 14 Jurus Membuat Komik ver.02 + *How to Draw Figure*
(bukukita.com)

Sebuah buku panduan praktis bagi para peminat terutama pemula yang ingin menekuni tutur gambar bernama “komik”. Berbagai jurus dasar yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan dan bakat “ngomik” dipaparkan dengan *full* gambar dan jelas. Buku ini akan mengakrabkan dan menggelitik minat pembaca pada dunia komik yang penuh gambar Masdiono (2014).

2.1.3. Kajian Sumber Ide Perancangan

a. *Figure Drawing For All It's Worth*



Gambar 2. 6 Sampul buku *Figure Drawing for All It's Worth*

(Sumber: Amazon.com)

Figure Drawing For All It's Worth yang ditulis oleh Loomis (1951) adalah buku tutorial tentang teknik dasar menggambar model. Tersedia teknik-teknik dasar yang sering dilupakan untuk meningkatkan kualitas dalam menggambar model. Mulai dari menggambar anatomi hingga menggambar pakaian. Tidak lupa diberikan bagaimana cara menambahkan *value* dan *rendering* pada karya sehingga terlihat lebih nyata. Buku ini mengajak pembaca untuk melihat gambar secara keseluruhan.

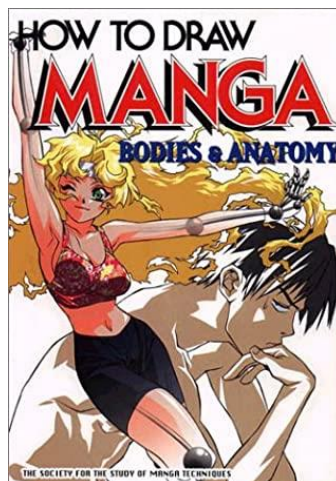
b. *Guide To Draw Manga Volume 2: Menggambar Tubuh (Edisi Revisi)*



Gambar 2. 7 Sampul buku Guide To Draw Manga Vol.2: Menggambar Tubuh-Edisi Revisi
(Sumber: id.carousell.com)

Dibuat oleh Osa (2010), buku ini membahas tentang bagaimana cara membuat ilustrasi anatomi dalam gaya Manga untuk tingkat pemula. Tersedianya materi anatomi dasar mulai dari cara menggambar bahu hingga kaki dengan perbedaan bentuk tubuh sesuai umur, kelamin, pose, pakaian, hingga bagaimana cara membuat karakter. Disertai dengan tips dan trik dengan referensi gambar pada setiap materi juga mempermudah proses latihan membuat ilustrasi.

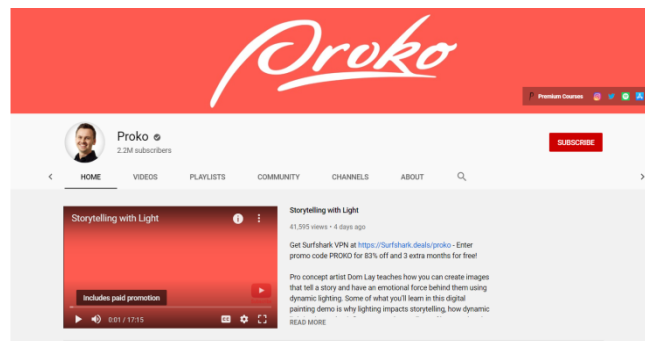
c. *How to Draw Manga, Volume 4: Bodies & Anatomy*



Gambar 2. 8 Sampul buku How to Draw Manga, Volume 4: Bodies & Anatomy
(Sumber: bookdepository.com)

Ditulis oleh The Society For The Study Of Manga Techniques (2001), menunjukkan cara menggambar anatomi dengan menggunakan gaya Manga untuk tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Anatomi yang ada pada buku menggunakan bagian dan struktur yang lebih realistis. Adanya tulang, sendi, dan otot adalah salah satunya. Bagian lainnya adalah penerapan tulang dan otot pada gerakan tubuh untuk membuat pose yang natural, dilengkapi dengan keterangan pada bagian yang kompleks. Buku panduan ini cocok untuk menggambar dengan gaya Manga Surrealis.

d. Proko



Gambar 2. 9 Stan Prokopenko
(Sumber: youtube.com/user/ProkoTV)

Proko (2012), adalah *channel* pada situs pengunggah dan penayangan video (Youtube) yang dibuat oleh Stan Prokopenko sebagai seorang seniman dan guru seni yang ingin membawa sumber daya untuk mencari video instruksi di bidangnya. Walaupun Stan sering menjadi pembawa acara dari videonya, tidak jarang juga Stan mengundang beberapa pengajar seni yang akan berkolaborasi sekaligus berbagi pengalamannya. Konten yang ada pada channel ini bertujuan sebagai sumber untuk video tutorial seni yang menyenangkan, namun dapat digunakan sebagai media edukasi yang baik. Mulai dari alat dan bahan yang diperlukan hingga teknis untuk membuat ilustrasi yang baik. Bahkan terdapat video seri anatomi mulai dari ujung kepala hingga ujung kaki dalam bentuk kerangka, otot dan kulit supaya ilustrasi terlihat realistis.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan landasan teori yang telah diuraikan, belum banyak karya tulis yang membuat buku tutorial yang fokus pada cara meningkatkan kualitas menggambar anatomi manusia. Materi akan dijelaskan

secara terstruktur dengan meminimalisir lompatan langkah serta menggunakan cara yang lebih mudah untuk diikuti untuk membangun psikomotor yang baik. Penjelasan akan disertai oleh ilustrasi yang melengkapi keterangan dari setiap langkah. Pada beberapa materi, akan tersedia tips dan trik pada bagian yang membutuhkan penjelasan khusus. Dengan catatan apabila semua karya yang diciptakan tidak dapat memukau semua orang dengan perbedaan selera masing-masing. Oleh sebab itu dalam karya tulis ini akan fokus pada bagaimana meningkatkan kualitas menggambar anatomi manusia dengan gaya *Shounen Manga*.

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Media Edukasi

Media edukasi adalah media yang digunakan untuk memberikan informasi pada individu atau kelompok lain. Menurut Potter & McDougall (2017), literasi adalah media edukasi pokok sepanjang masa dan media edukasi dapat bersifat dinamis. Literasi dapat dimodifikasi menyesuaikan topik yang ada pada waktu tertentu. Sebelumnya literasi mengandalkan semiotika sederhana dan topik homogen untuk menyampaikan informasi. Sekarang ini literasi dapat memuat desain dan topik yang lebih luas. Pada akhirnya media bukanlah penentu utama dalam memilih media edukasi, melainkan bagaimana materi dapat dikenali oleh pelajar yang dapat diimplementasikan pada peristiwa lingkungan sekitarnya. Hal ini membuat pelajar memiliki ketertarikan terhadap materi tersebut, karena pelajar dapat menghubungkan bagaimana caranya mengerti kenapa peristiwa itu ada dan manfaat/ keunikan dari peristiwa tersebut yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

a) Media Cetak

Menurut Rustan (2020), media adalah wadah/ perangkat komunikasi untuk mengirimkan informasi dari pengirim kepada penerima, sehingga dimana ada konten pasti dibutuhkannya sebuah media untuk menyalurkannya. Apabila dikategorikan menurut jenisnya ada 2 media utama, *Traditional Media* dan *New Media/ Digital Media*. *Traditional Media* adalah media yang berbasis teknologi

analog dan berbentuk objek fisik. Contohnya adalah media cetak, radio, televisi, tape dan kaset, piringan hitam, dan lain-lain. Sedangkan *New Media* adalah media yang berbasis teknologi digital seperti komputer dan internet. Contohnya media sosial, blog, website, video game, animasi digital, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR). Keduanya memiliki karakteristik dan penerapan desain yang berbeda. Pada Traditional Media seperti buku gambar dan tulisan yang dilihat adalah tinta yang dicetak di atas kertas. Kali ini *project* akan menggunakan *Traditional Media* berdasarkan media yang digunakan, ciri-cirinya adalah bentuk dan ukuran yang amat beragam, media rentan terhadap elemen alam, keterlibatan indera yang lebih banyak, memakan waktu lama untuk sampai di audience karena konten perlu dicetak sesuai jumlah yang dibutuhkan, dan memiliki konsistensi penampilan visual yang terjamin. Jadi dalam merancang media cetak harus memerhatikan:

1) Ilustrasi

Dikarenakan perancangan buku ini berbasis gambar, maka ilustrasi menjadi bagian besar didalamnya. Tujuannya adalah memberi keterangan solid berbentuk gambar yang umumnya dapat disalahartikan apabila diterangkan hanya dengan menggunakan teks. Hal ini disebabkan karena teks memiliki kata-kata yang dapat bersifat dwimakna. Jadi untuk buku edukasi seperti tutorial, akan lebih baik untuk meminimalisir terjadinya dwimakna.

2) Tipografi

Dasar pemilihan dan penataan huruf umumnya terdapat pada Creative/ Design Brief seperti tujuan proyek, isi konten, target audience, media yang digunakan akan menentukan faktor pemilihan dan penataan tipografi pada layout cetak maupun digital. Contohnya seperti website perusahaan dan buku novel dimana website perusahaan bertujuan untuk membangun citra positif dari perusahaan, berisi informasi tentang perusahaan untuk dibaca oleh para konsumen/ klien/ investor. Untuk hal tersebut perlunya dipilih bentuk huruf yang berkesan formal dan professional, menggunakan font yang khusus dirancang untuk web dengan legibility dan readability yang tinggi agar dapat dibaca di gawai yang akan digunakan. Sedangkan pada novel yang memiliki teks yang

panjang diperlukan untuk memakai font yang nyaman dibaca, selain itu novel harus memiliki sampul dengan tipografi yang menarik. Terutama mengingat banyaknya buku-buku di rak baik fisik maupun online yang sesuai tema, menarik, dan terbaca dari jarak jauh.

3) Jenis Buku

Buku menurut jenisnya dibagi menjadi dua kategori, kategori pertama adalah buku fiksi (buku yang isinya bersifat khayalan dari si penulis) dan non fiksi (buku yang bersifat kenyataan berdasarkan fakta yang terjadi sesungguhnya). Pada project ini, buku tutorial tergabung dalam dua kategori pertama Art and Design sebagai buku berisi oleh foto/ gambar hasil karya kreator yang mencakup karya yang luas seperti patung, fotografi, arsitektur, ilustrasi, instalasi, tari, teater, dan lain-lain. Setelah itu buku ini juga termasuk dalam kategori Handbook sebagai buku ringkasan/ petunjuk untuk mengerjakan sesuatu dalam sebuah topik tertentu, terkadang disertai contoh supaya pembaca lebih paham. Termasuk dalam kategori ini yaitu *guidebook*, buku tutorial, *Do It Yourself* (DIY), manual.

4) Prinsip Desain

a) Emphasis/ Focal Point



Gambar 2. 10 Emphasis

(Sumber: interaction-design.org)

Emphasis adalah penekanan/ penegasan berat visual pada suatu komposisi, sehingga mata audience tertuju pada suatu objek yang ada pada desain. Adanya emphasis membentuk tingkatan emphasis dari yang paling ringan hingga yang paling berat.

b) Sequence (Urutan Perhatian)



Gambar 2. 11 Sequence
(Sumber: i.pining.com)

Sequence adalah urutan/ jalur perhatian audience dari satu area ke area lainnya, dimana umumnya desain memiliki alur yang membentuk ilusi gerak untuk mengarahkan mata pada jalur tertentu.

c) Contrast (Berlawanan)



Gambar 2. 12 Contrast
(Sumber: thoughtco.com)

Kontras adalah dua atau lebih elemen yang berbeda atau berlawanan antara satu dan lainnya. Dengan merubah warna, ukuran, arah, dan/ atau elemen lainnya, maka akan tercipta elemen yang berbeda dari elemen yang sudah ada. Tidak jarang kontras sering digunakan untuk menguatkan emphasis dari suatu desain.

d) Balance (Keseimbangan)

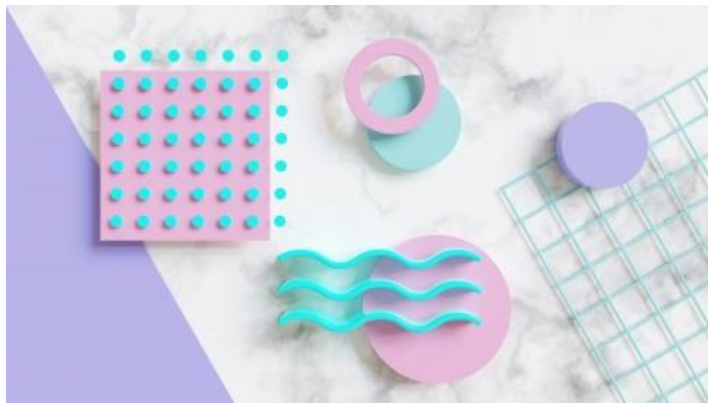


Gambar 2. 13 Balance

(Sumber: www.lifewire.com)

Balance adalah kesan keseimbangan berat visual antar elemen dalam suatu bidang. Memiliki dua macam, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris dimana perbedaannya ditentukan dari sama atau tidaknya ciri khas setiap elemen dan penggunaan sumbu.

e) Unity (Kesatuan)



Gambar 2. 14 Unity

(Sumber: xd.adobe.com)

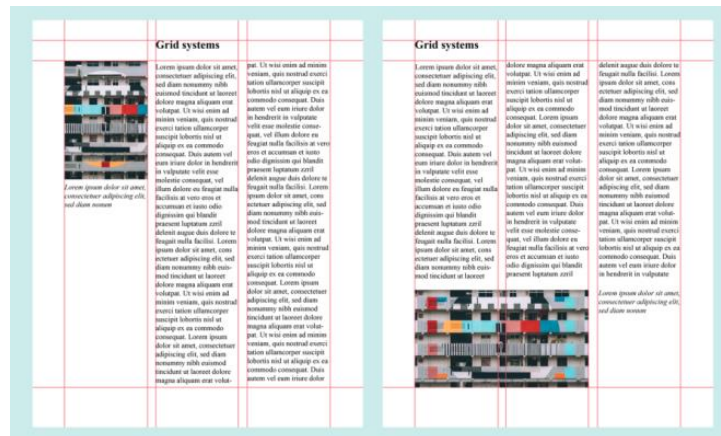
Unity adalah kesan selaras seluruh elemen yang saling mendukung dalam menyampaikan suatu pesan yang utuh kepada audience dengan meliputi seluruh tingkat seperti bentuk, konten, hingga konteks.

5) Layout

Adalah elemen-elemen bersifat sebagai kerangka sebagai alat bantu pada saat mendesain yang tidak terlihat di hasil cetaknya, sedangkan konten adalah

elemen yang ditempatkan pada konstruksi tersebut. Konstruksi layout terdiri dari kerangka/ konstruksi peletakan elemen konten untuk menjaga konsistensi dan kerapian layout supaya mudah dibaca. Dengan penjelasan berikut, layout memiliki tiga jenis umum berdasarkan konstruksi Gridnya yaitu:

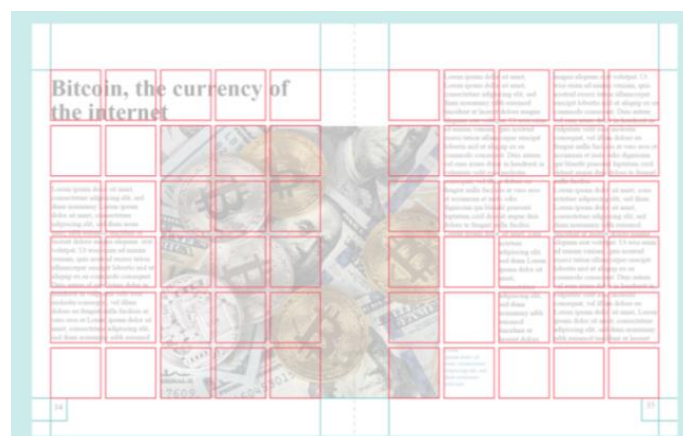
a) *Column Grid*



Gambar 2. 15 *Column Grid*
(Sumber: visme.co)

Terdiri dari kolom-kolom vertikal yang bertujuan membagi konten menjadi bagian kecil agar mudah diseap pembaca. Grid ini banyak dipakai karena lebih sederhana dan fleksibel dibandingkan jenis lainnya.

b) *Modular Grid*



Gambar 2. 16 *Modular Grid*
(Sumber: visme.co)

Terdiri dari kolom vertikal dan horizontal yang membentuk kotak-kotak (Module) untuk diisi dengan elemen-elemen konten yang berbeda. Grid ini lebih banyak batasannya, namun hasilnya akan lebih rapi dibanding Column Grid.

c) *Hybrid/ Compound Grid*



Gambar 2. 17 *Hybrid/ Coumpund Grid*

(Sumber: visme.co)

Kombinasi Grid yang berbeda dalam satu halaman atau dalam satu bagian. Hybrid dapat menggabungkan Column dan Module Grid untuk menghasilkan Grid yang unik. Grid ini cocok dengan desain yang memerlukan variasi.

b) Metode belajar



Gambar 2. 18 Kecenderungan meniru dalam menggunakan metode ATM
(Sumber: insider.com)

Dijelaskan pada tinjauan pustaka artikel ilmiah apabila banyak kreator menggunakan cara belajar ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi), namun metode ATM juga memiliki kelemahan dimana pengaruh dari kreator lain yang digemari oleh pelajar akan terlihat dalam setiap hasil karya. (Djayasaputra, 2021) mengatakan perlu berhati-hati dengan adanya batasan meniru karya hingga menjiplak atau menyalahgunakan karya orang lain, karena secara tidak sadar terlalu memegang erat konsep ini juga akan menjerumuskan pola pikir seseorang dalam proses plagiarisme. Pada poin A (Amati) sebagai kreator visual memang harus cermat pada setiap hal yang ada di sekitar dan karya dari rekan-rekan lainnya seperti mencari referensi, pergi ke pameran, melihat film, dan sebagainya merupakan proses untuk membangun database visual. Lalu lanjut ke poin T (Tiru) dimana meniru memiliki arti untuk membuat sesuatu semirip mungkin dengan benda aslinya baik. Pada tahap ini dimana adanya kejanggalan dalam prosesnya, karena kreator diajak untuk menjiplak setelah mengamati suatu hal. Jadi disarankan untuk mempelajarinya lebih dahulu, karena mempelajari sesuatu berarti mengubah pola pikir untuk mencari cara bagaimana sesuatu karya dapat terbentuk. Setelah itu lanjut pada tahap M (Modifikasi) Pola pikir modifikasi juga

dapat bermasalah apabila mengambil unsur/ teknik orang lain yang dirubah baik sedikit atau banyak. Jadi lebih baik untuk melakukan internalisasi untuk fokus pada pemahaman dan juga pencernaan suatu konsep, teknik, atau elemen visual. Terutama apabila karya tersebut lebih baik untuk menutup sementara referensi dari kreator lainnya dan mengingat atmosfer dan perasaan yang dirasakan melihat referensi tersebut, lalu mengembangkannya untuk menjadi karya yang baru berdasarkan referensi yang digunakan.

2.2.2 Manga

Ilustrasi adalah informasi yang disampaikan melalui gambar. Menurut Loomis (1951) ilustrasi adalah visi pada kertas. Lebih dari itu, ilustrasi adalah persepsi, minat, observasi dan filosofi. Visi berhubungan erat pada wawasan dari individu atau kelompok sedangkan kertas berhubungan erat dengan media yang digunakan untuk mencurahkan wawasan dari individu atau kelompok. Hal ini merupakan kesatuan dari mata, tangan, dan media (psikomotor) yang digunakan Loomis (1961). Dengan berlatih dengan baik dan benar, kemampuan psikomotor juga akan meningkatkan kualitas dari ilustrasi yang dibuat. Tidak jarang hasil yang dibuat akan membentuk cara orang menggambarkan suatu benda yang dapat ditemukan sehari-hari. Hal ini yang disebut gaya menggambar, salah satunya adalah gaya Manga.

Manga adalah salah satu gaya ilustrasi Jepang yang dipopulerkan oleh Ozamu Tezuka dengan karyanya Astro Boy/ Atom Boy pada tahun 1960. Menurut Lent, (2015), asal mula Manga memiliki pengertian dari gabungan kata man (aneh/ mendadak) dan ga (gambar) yang berarti gambar yang bersifat spontan. Berawal dari ilustrasi karikatur wajah sebagai sentuhan humor yang umumnya muncul pada *Haiku* dan *Haiga*, lalu muncul *Ukiyo-e* yang memberi contoh tingkat karikatur yang lebih tinggi yang nantinya berdampak pada ahli pelukis di Eropa. Setelah itu dampak dari Manga menyebar ke Asia timur dan asia tenggara hingga seiring berjalannya waktu, Manga sudah dikenal secara global dan mulai berkembang secara penggambarannya.

a) Ciri-Ciri

Ciri ciri dari gaya Manga sama dengan gaya lainnya yang memiliki esensi spontanitas dengan melebih-lebihkan beberapa bagian anatomi yang ekspresif (mata, mulut, dan gestur tubuh). Menurut Anime Everyday (2017), esensi ini diperlukan kreator untuk mengekspresikan banyak informasi menggunakan elemen visual yang sederhana. Terutama pada awal diciptakannya Manga dimana teknologi belum secanggih sekarang, elemen pada Manga masih banyak menggunakan blok warna atau gradien yang mengisi seluruh halaman. Hal ini digunakan untuk mengekspresikan sesuatu tanpa menambahkan banyak detail pada media penayangan visual seperti buku, majalah, komik, televisi, dan video. Tidak lupa untuk mempelajari gaya ini bukan berarti tidak perlu mempelajari cara membuat unsur visual dari dasar-dasar ilustrasi dan hal yang dapat ditemukan sehari-hari. Dengan melihat perubahan tersebut juga ada beberapa karya di luar stereotip tersebut seperti:

- 1) Digambar secara realis/ semi realis



Gambar 2. 19 Kiri ke kanan *Ping-Pong*, *Berserk*, dan *Vagabond*

(Sumber: en.wikipedia.org)

Dimana anatomi karakter digambar sedekat mungkin dengan realis, sehingga wajah karakter dapat menyerupai seseorang di dunia nyata. Atmosfer yang ingin diberikan adalah situasi serius atau membuat cerita yang ada di Manga, terasa nyata terhadap audience.

2) Digambarkan secara dekoratif



Gambar 2. 20 Kiri ke kanan *Mononoke*, *JoJo's Bizarre Adventure*, dan *Tatami Galaxy*

(Sumber: en.wikipedia.org)

Gaya ini menggunakan banyak elemen baik bentuk dan warna sebagai ciri khas dari karyanya. Elemen dekoratifnya dapat menambah estetika sekaligus membawakan atmosfer baru pada bagian cerita yang akan dibawakan pada saat itu, namun tetap menjaga keseimbangan dari cerita dan visual yang ingin dibawakan.

3) Digambar dengan aneh



Gambar 2. 21 Kiri ke kanan *Sekkou Boys*, *Gakuen Handsome*, dan *Pop Team Epic*

(Sumber: myanimelist.net)

Dengan perkembangan teknologi, maka akan semakin mengurangi batasan metode yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu. Kali ini gaya Manga dapat digambarkan dengan membuat bagian anatominya

menjadi bentuk yang berbeda atau membuat benda-benda di dunia nyata berinteraksi dengan karakter yang ada pada karya.

b) Shounen

		female audience
for children	shounen 少年	shoujo 少女
	seinen 青年	josei 女性

Gambar 2. 22 Bagan kategori audience berdasarkan usia dan gender
(Sumber: japanesewithanime.com)

Pada saat membaca Manga atau menonton anime umumnya media tersebut dibagi menjadi beberapa kategori. Dilansir dari (Japanese with Anime, 2016) empat kategori menurut genre yaitu, *shounen*, *shoujo*, *seinen*, dan *josei*. Namun keempat kategori tersebut tidak bisa disebut sebagai genre, melainkan kategori tersebut dibagi menurut demografis konsumen produk tersebut yang ada pada setiap karya atau disebut *audience*. Ada beberapa pengecualian dimana produk yang dipasarkan tidak berkaitan dengan audience yang menikmatinya seperti orang dewasa yang menonton kartun anak-anak, laki-laki yang membaca majalah perempuan, dan lain-lain. Kategori tersebut hanya sebagai label, jadi tidak dapat dipakai sebagai tolak ukur dalam menentukan siapa audience yang akan menyukai produk tersebut. Secara bahasa kata *shounen* (少年) secara umum berarti anak laki-laki. Memiliki sinonim seperti *otoko-no-ko* (男の子) and *danshi* (男子). Perbedaan dari ketiga kata tersebut adalah *shounen* memiliki arti yang mendekati kata “pemuda”, karena terlihat dari struktur kanji sukunai yang berarti sedikit dan nen yang berarti tahun. Jadi *shounen* secara harafiah memiliki arti tahun yang

sedikit, karena merujuk pada seseorang di bawah umur tanpa memperhatikan gender.

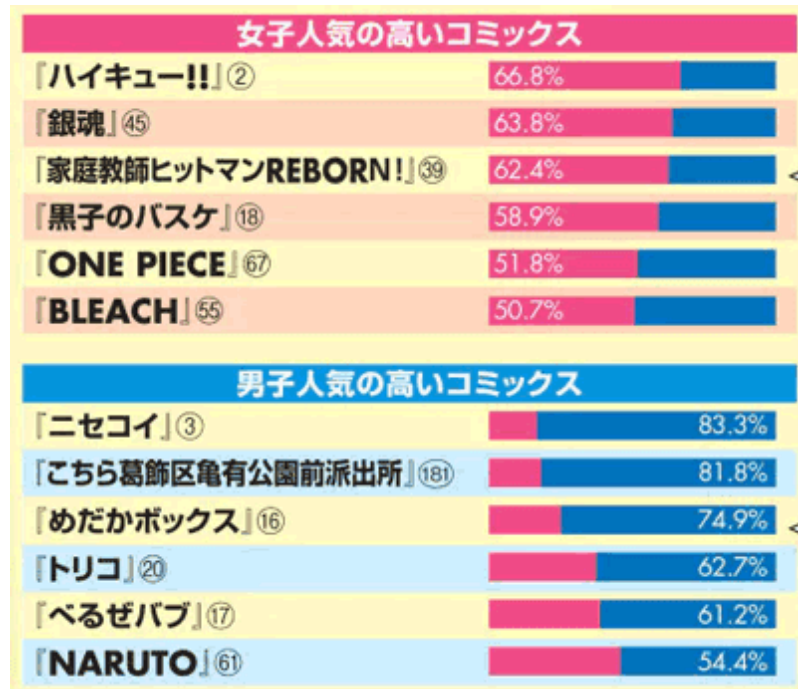
Umumnya *shounen* adalah kategori Manga yang diserialkan pada majalah *shounen*, jadi Manga dengan kategori apapun yang termasuk di sana menjadi Manga official *shounen*, walaupun penggemarnya mayoritas terdiri dari perempuan dewasa. Hal ini disebabkan oleh pemasarannya untuk anak-anak. Kategori tertinggi dimulai dari *shounen*, *shoujo*, *seinen*, dan pada akhirnya *josei*. Jumlah karya yang dibuat untuk demografis secara alami mengikuti ukuran dari pasar demografis itu sendiri. Seperti perempuan yang membeli Manga *shounen* yang ceritanya berfokus pada petualangan dan action, laki-laki akan menghindari membeli Manga *shoujo* dan *josei* yang ceritanya berfokus pada perspektif perempuan.



Gambar 2. 23 Contoh *Shounen* Manga

(Sumber: www.gramedia.com)

Demografisnya anak laki-laki membuat tema yang akan dibawakan umumnya bersinggungan dengan cerita menarik terhadap petualangan, pertemanan, olahraga, fantasi, pertarungan, menyelamatkan dunia, keberanian, dan kerja keras. Tidak jarang pada tema-tema tersebut diselipkan lelucon untuk penambahan unsur komedi di dalamnya. Selain itu ada beberapa aturan penayangan yang memperbolehkan adegan seperti darah, kematian, dan *fanservice*. Dengan catatan apabila penayangan konten di Jepang berbeda dengan negara lainnya.



Gambar 2. 24 Data audience pembaca *Shounen Jump* tahun 2012 berdasarkan gender
(Sumber: japanesewithanime.com)

Menurut data yang dirilis oleh Nikkei Entertainment pada tahun 2012 yang dilampirkan oleh Japanese with Anime (2016), beberapa series yang dipublikasikan pada majalah *Shounen Jump* dirancang terhadap pembaca tertentu terlepas tema yang dibuat. Alasannya pada grafik perempuan (warna merah muda) terdapat judul seperti Haikyuu dengan tema olahraga sebagai presentase tertinggi, lalu diikuti oleh Gintama, Katekyō Hitman REBORN!, Kuroko no Basket, One Piece, dan Bleach yang memiliki genre aksi dan olahraga. Sedangkan dengan grafik laki-laki (warna biru) dengan judul seperti Nisekoi dengan tema percintaan sebagai presentase tertinggi, lalu diikuti dengan KochiKame, Medaka Box, Toriko, Belzebub, dan Naruto sebagai genre aksi dengan bumbu *slice of life*. Data ini sekiranya mendorong pemasaran untuk merespon sesuai dengan keadaan yang ada. Jadi sudah tidak jaman untuk mengatakan *Shounen Jump* hanya menargetkan anak laki-laki, karena *Shounen Jump* juga dapat dinikmati baik anak-anak maupun orang dewasa serta laki-laki maupun perempuan.

2.2.3 Anatomi

Menurut Mujiyono (2018), anatomi (berasal dari bahasa Yunani anatomia, dari anatemnein, yang berarti memotong) adalah cabang dari biologi yang berhubungan dengan struktur dan organisasi dari makhluk hidup. Anatomi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari kronologi masalah struktur mulai dari kejadian pemeriksaan kurban persembahan pada masa purba hingga analisa rumit akan bagian-bagian tubuh oleh para ilmuwan modern. Dalam perkembangannya, manusia kian memahami fungsi-fungsi dan struktur tubuh melalui ilmu anatomi dari ujung kepala hingga ujung kaki.

a. Anatomi Manga



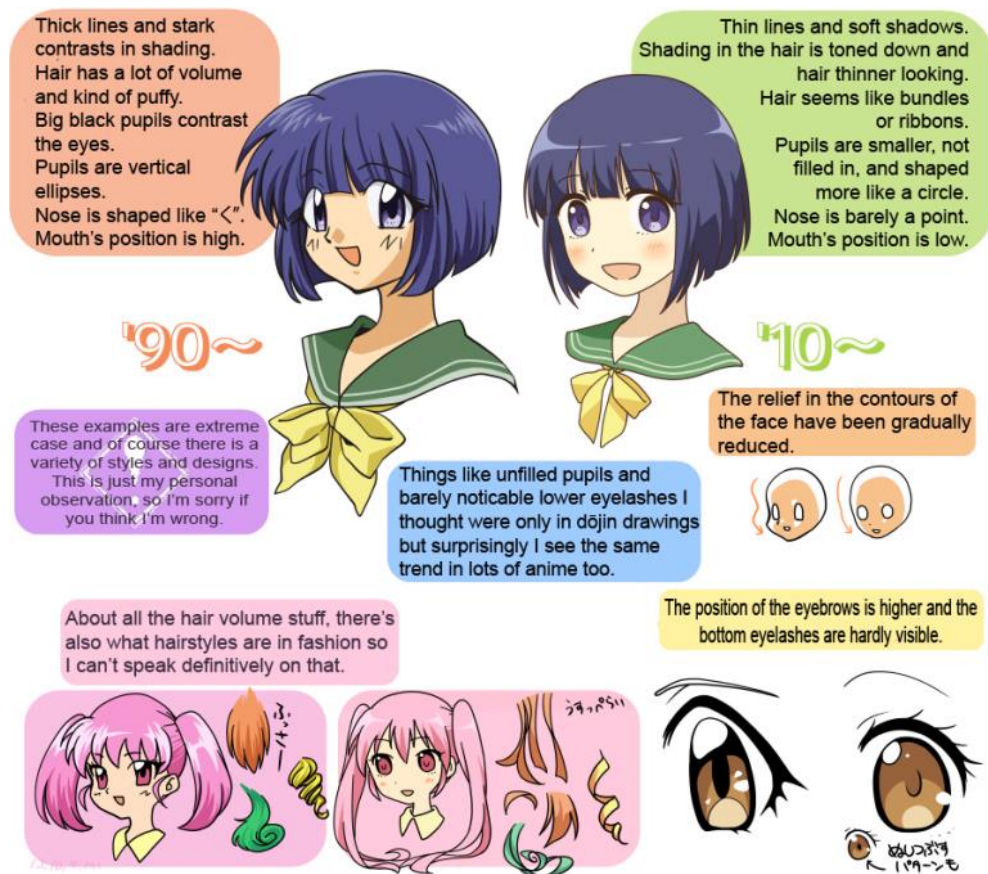
Gambar 2. 25 Gaya Manga dan Realisme

(Sumber: DoKiDoKi Drawing)

Dilansir dari doki-doki drawing, berikut perbedaan umum anatomi Manga dan realis yaitu, terletak pada bagian wajah yaitu memiliki kepala yang lebih besar dan tetap mengikuti peraturan dasar anatomi seperti jarak antar masing-masing mata, namun mata pada gaya Manga berukuran lebih besar. Sehingga dengan mata yang lebih besar, bagian mata seperti bulu mata, pupil, iris, dan sebagainya dapat digambarkan lebih detail pula. Lalu dilanjutkan dengan menggambar hidung yang hampir tidak terlihat atau digambarkan sebagai bayangan ditemani oleh bibir

yang tidak digambar secara sederhana pula. Setelah itu gaya Manga umumnya memiliki gaya rambut yang mustahil untuk diaplikasikan pada dunia nyata.

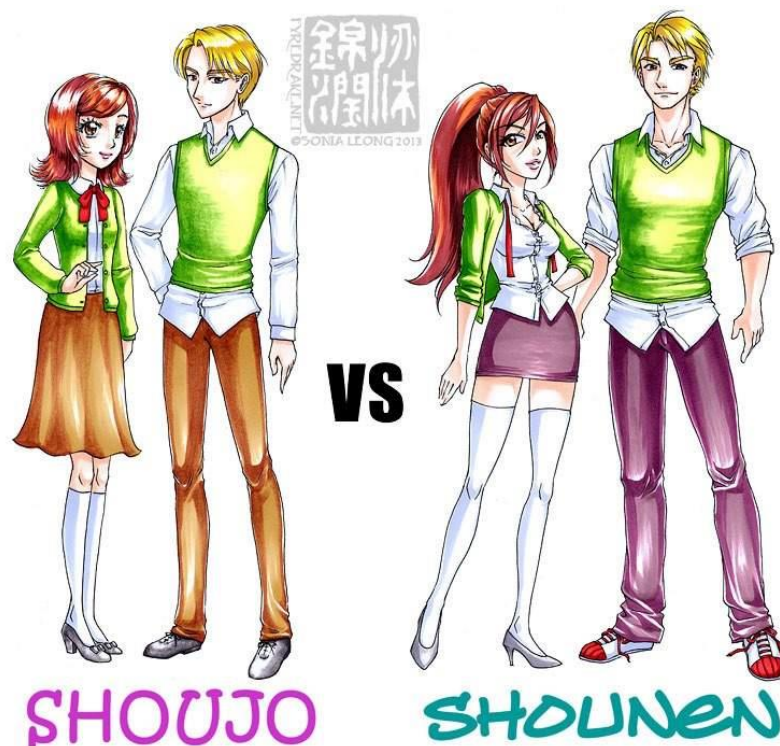
Dengan penggambaran ini dapat diketahui apabila Manga memiliki anatomi tertentu dan memiliki kesan yang sangat ekspresif dimana gaya realis dapat terlihat lebih serius dikarenakan tidak ada bagian yang dilebih-lebihkan, namun ada pengecualian dimana gaya ini juga digabung, dimodifikasi, atau dirubah untuk memberikan kesan yang berbeda untuk audiencenya. Menurut Blaster (2013) Hal ini menyebabkan anime dan Manga berada di arus global untuk beberapa dekade dan memiliki cara tertentu untuk berevolusi seiring waktu. Terkadang perubahannya sangat bertahap secara perlahan hingga perlunya informasi tambahan entah dari sejumlah kreator menunjukkan perbedaan penting antara anatomi karakter perempuan pada era 90 hingga saat ini.



Gambar 2. 26 Bagan perbedaan karakter perempuan Manga pada tahun 1990 dan 2010
(Sumber: soranews24.com)

Contoh yang dijelaskan pada bagan di atas adalah contoh yang ekstrim secara stereotip gaya yang digunakan pada masa itu. Secara keseluruhan wajah pada tahun 1990 cenderung memiliki garis tebal yang lebih tajam, kontur wajah yang tajam, bayangan yang kontras, rambut yang bervolume dan lebih memngembang, pupil mata yang hitam dan berbentuk lonjong, bulu mata yang panjang, alis yang lebih rendah, hidung berbentuk seperti huruf “ku” (<), dan posisi mulut yang lebih tinggi. Sedangkan pada tahun 2010 dan seterusnya cenderung memiliki garis yang tipis dan bayangan yang lebih lembut, kontur wajah yang cenderung lembut dan bulat, rambut yang lebih tipis dan terlihat seperti kumpulan pita, pupil berbentuk lingkaran yang lebih kecil dan terlihat memiliki lubang, bulu mata yang pendek atau tak terlihat, alis yang lebih tinggi, hidung yang hampir menjadi titik, dan posisi mulut yang lebih rendah.

b. Anatomi *Shounen* Manga



Gambar 2. 27 Perbedaan Shoujo dan *Shounen*

(Sumber: aminoapps.com)

Umumnya Shonen Manga juga memiliki ciri-ciri khusus dalam menggambarkan karakternya. (Kisame, 2015) Pada karakter *Shounen* Manga

digambarkan dengan garis lebih tajam dan tegas, karena ilustrator biasanya akan memfokuskan bentuk karakter agar sesuai dengan alur cerita yang dibuat dibandingkan dengan karakter Shoujo akan lebih fokus kepada emosi yang diekspresikan. Sehingga anatomi dari karakter laki-laki cenderung memiliki wajah yang sederhana dan tidak memiliki banyak detail, tubuh yang lebih berotot, dan/ atau memiliki tubuh yang berlebihan baik dalam bentuk apapun. Lalu untuk karakter perempuan memiliki wajah yang cenderung lebih sederhana atau dapat menyamai karakter laki-laki dan bentuk tubuhnya lebih berisi daripada kategori Shoujo. Hal ini dipengaruhi oleh gaya gambar dari para Mangaka dan Ilustrator yang menggambarinya, dimana bentuk dari anatomi itu juga dapat tidak sesuai dengan stereotip terlepas dari kategori apa yang dimiliki.