

**BUKU PANDUAN “CARA MENGGAMBAR *GIJINKA CHIBI* UNTUK
PEMULA”**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Strata Desain Komunikasi Visual*



Oleh:

AANG RONANDA

NIM. 18027001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

**BUKU PANDUAN “CARA MUDAH MENGGAMBAR *GIJINKA*
CHIBI UNTUK PEMULA”**

Nama : Aang Ronanda
NIM//BP : 18027001/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 November 2022

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Budiwirman, M.Pd.

NIP: 19590417.198903.1.001

Mengetahui:

Ketua Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.

NIP: 19620815.199001.1.001


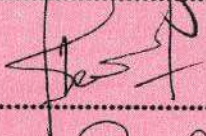

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Buku Panduan "Cara Mudah Menggambar *Gijinka Chibi* untuk Pemula"
Nama : Aang Ronanda
NIM/BP : 18027001/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 November 2022

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dr. Budiwirman, M.Pd.</u> NIP: 19590417.198903.1.001	1. 
2. Penguji 1	: <u>Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.</u> NIP: 19830201.200912.2.001	2. 
3. Penguji 2	: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP: 19840909.201404.2.003	3. 

Mengetahui:

Ketua Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.

NIP: 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul Buku Panduan "Cara Mudah Menggambar Geometri utk Pemula" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 10 November 2022

Saya yang menyatakan,



Aang Ronanda

NIM. 18027001

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

Aang Ronanda¹, Budiwirman²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

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 penyandingan atribusi karakteristik manusia terhadap makhluk non-manusia atau benda.

Metode yang digunakan oleh penulis dalam proses desain perancangan adalah 4D (four-D), yang menggunakan empat langkah dalam perancangan, yaitu : *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), serta *disseminate* (penyebarannya). Metode analisis data adalah 5H+1H, dan metode pengumpulan data adalah dokumentasi dan wawancara.

Rancangan ini akan menghasilkan media utama berupa buku panduan yang memberikan langkah demi langkah menggambar *gijinka chibi*, dan media pendukung berupa poster, x-banner, tote bag, gantungan kunci, stiker, pin dan Tumbler sebagai media promosi.

Kata Kunci: Buku, *Gijinka*, *Chibi*, Panduan

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

Aang Ronanda¹, Budiwirman²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

ABSTRACT

This design is intended for budding artists who want to try to understand what Gijinka is. Many beginner artists don't know what gijinka is because professional artists rarely perform their gijinka works. Gijinka is a word that Japanese people use for the term anthropomorphism, namely the attribution of human characteristics to non-human beings or objects

The method used by the author in the design process is 4D (four-D), which uses four steps in design, namely: define, design, development, and deployment. The data analysis method is 5H+1H, and the data collection method is interviews and interviews.

This design will produce the main media in the form of a guidebook that provides step by step drawing of gijinka chibi, and supporting media in the form of posters, x-banners, tote bags, key chains, stickers, pins and Tumblers as promotional media.

Keywords: Book, Gijinka, Chibi, Guide

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil‘alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah Subahanahuwata‘ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Tidak lupanya shalawat beserta junjungan salam kepada rasul Allah yang merupakan imam di waktu sholat, pemimpin di waktu perang yakni Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan yang baik bagi seluruh alam. Karya akhir ini diberi judul “Buku Panduan Cara Mudah Menggambar *Gijinka Chibi* untuk Pemula”. Laporan karya Akhir ini disusun dan dirancang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir penulis banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Mediagus. M. Pd selaku ketua Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd. selaku dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan penulisan dalam menyelesaikan karya akhir penulis.
3. Bapak Dr. Yahya, M.Pd. selaku dosen Penasehat Akademis yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam membimbing karya akhir penulis dan memberi motivasi.
4. Ibuk Dini Faisal, S. Ds, M. Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual, sekaligus dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya ini.
5. Ibuk Eliya Pebriyeni, S. Pd, M. Sn selaku sekretaris Departemen an Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, sekaligus dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.
7. Keluarga, teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu atas segala dukungan dan bantuan dalam perancangan dan penyusunan karya akhir ini, sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Penulis sadar akan kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasil maupun dari karya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap dengan adanya kritikan dan saran dapat menyempurnakan segala kekurangan ini. Akhir kata penulis berharap semoga karya akhir ini dapat menjadi manfaat kepada para pembaca dan terkhususnya juga kepada penulis. Aamiin.

Padang, 15 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Orisinalitas	4
F. Tujuan Perancangan	5
G. Manfaat Perancangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Praktis	6
1. <i>Chibi</i>	6
2. <i>Gijinka</i>	7
B. Kajian Teori	12
1. Teori Desain Komunikasi Visual	12
2. Teori Media Cetak dan Buku	13
3. Unsur-unsur Desain	16
4. Teori <i>Layout</i>	18
5. Teori Ilustrasi	21
6. Warna	24
7. Tipografi	26
C. Karya Relevan	27
D. Kerangka Konseptual	29
BAB III METODE PERANCANGAN	29
A. Metode Perancangan	29
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	29
2. <i>Design</i> (Perancangan)	31
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	31
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	32
B. Metode Pengumpulan Data	32

1. Dokumentasi	33
2. Wawancara	33
C. Metode Analisis Data	34
D. Pendekatan Kreatif	36
1. Bahasa Kreatif	36
2. Target Audiens	36
3. Tujuan Kreatif	37
4. Strategi Kreatif	37
E. Media Utama dan Media Pendukung	38
F. Jadwal Kerja	40
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	42
A. Teori Media	42
B. Program Kreatif	42
1. Pembahasan Media Utama	42
2. Pembahasan Media Pendukung	43
C. Pendekatan Kreatif	45
1. Ilustrasi	45
2. Warna	45
3. Tipografi	46
4. Perancangan Media	47
D. Proses Karya	48
E. <i>Layout</i> dan <i>Final Design</i>	58
1. <i>Layout</i> kasar dan eksekusi	58
2. <i>Layout</i> komprehensif	62
3. <i>Final Design</i>	65
F. Uji kelayakan	68
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR RUJUKAN	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

1. <i>Chibi Chino</i>	7
2. <i>Gijinka</i>	8
3. <i>Gijinka</i> Vulpix Pokémon	11
4. <i>Gijinka Chibi</i>	12
5. Cara Mudah Menggambar <i>Manga</i>	27
6. Cara Mudah Menggambar Gaya <i>Chibi</i>	28
7. Kerangka Konseptual	29
8. Palet Warna yang digunakan pada rancangan	46
9. Pemilihan Jenis Font	46
10. Font yang digunakan	47
11. Pemilihan bentuk Font Judul	47
12. Font Judul	47
13. Font Arial	47
14. Pemilihan Kerambit sebagai perancangan <i>gijinka</i>	50
15. <i>Layout</i> eksekusi untuk kerambit <i>gijinka</i>	50
16. <i>Layout</i> final untuk kerambit <i>gijinka</i>	50
17. Pemilihan cangkir teh sebagai perancangan karakter <i>gijinka</i>	51
18. <i>Layout</i> eksekusi untuk cangkir teh <i>gijinka</i>	51
19. <i>Layout</i> final untuk cangkir teh <i>gijinka</i>	52
20. <i>Layout</i> kasar cover buku	52
21. <i>Layout</i> eksekusi cover buku	53
22. <i>Layout</i> final cover buku	53
23. Perancangan isi buku di CorelDraw	54
24. Perancangan Ilustrasi di Medibang Paint Pro	54
25. Isi Buku	55
26. Isi Buku	56
27. Isi Buku	57
28. <i>Layout</i> kasar poster	58
29. <i>Layout</i> eksekusi poster	58
30. <i>Layout</i> kasar <i>x-banner</i>	59
31. <i>Layout</i> eksekusi <i>x-banner</i>	59
32. <i>Layout</i> kasar tote bag	60
33. <i>Layout</i> eksekusi tote bag	60
34. <i>Layout</i> kasar gantungan kunci	60
35. <i>Layout</i> eksekusi gantungan kunci	61
36. <i>Layout</i> kasar stiker	61
37. <i>Layout</i> eksekusi stiker	61
38. <i>Layout</i> kasar pin	62

39. <i>Layout</i> eksekusi pin	62
40. <i>Layout</i> komprehensif poster	62
41. <i>Layout</i> komprehensif <i>x-banner</i>	63
42. <i>Layout</i> komprehensif tote bag	63
43. <i>Layout</i> komprehensif gantungan kunci	64
44. <i>Layout</i> komprehensif stiker	64
45. <i>Layout</i> komprehensif pin	64
46. Final desain Buku	65
47. Final desain Poster	65
48. Final desain <i>X-Banner</i>	66
49. Final desain Totebag	66
50. Final desain Gantungan Kunci	67
51. Final desain Stiker	67
52. Final desain Pin	68
53. Wawancara <i>Online</i> melalui <i>Whatsapp</i> dengan Halimah Zahra, <i>Freelancer</i> dari Pekanbaru	73
54. Karya dari Halimah Zahra.....	73
55. Wawancara <i>Online</i> melalui <i>Instagram</i> dengan Dini Marlina, <i>Freelancer</i>	74
56. Karya dari Dini Marlina.....	74
57. Dokumentasi 1 Karya Akhir	77
58. Dokumentasi 2 Karya Akhir	77

DAFTAR TABEL

1. Jadwal Kerja Sebelum Sempro	40
2. Jadwal Kerja Sebelum Kompre	41
3. Rencana Anggaran Biaya	48
4. Uji Kelayakan	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan seni rupa di dunia sudah berjalan sangat pesat, pada saat ini generasi muda sudah menghasilkan begitu banyak karya di dalam berbagai bidang karya. Salah satu karya yang biasa seniman 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 seniman menghasilkan seni yang indah dan kreatif. Salah satu nya seni dengan jenis *Chibi* (berasal dari bahasa Jepang ちび atau 禿) yang artinya seseorang atau binatang yang terlihat pendek/kecil. Kata ini digunakan untuk mendeskripsikan versi anak-anak dari sebuah karakter dengan mempunyai ciri khas seperti ukuran kepala yang lebih besar dari tubuhnya yang mungil dengan mata yang besar namun memiliki wajah yang terkesan imut.

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 bacaan yang hadir dalam bentuk softcopy atau elektronik yang kemudian bisa dibaca menggunakan perangkat digital, baik itu smartphone maupun komputer (PC dan Laptop). Buku cetak adalah

Kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan, gambar atau ilustrasi. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Buku juga merupakan media pembelajaran yang baik dan efektif dalam pemahaman suatu ilmu. Buku memiliki efektifitas yang lebih daripada media pembelajaran yang lainnya, seperti dapat dibawa kemana saja, meningkatkan kualitas dalam membaca, informasi, 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* adalah kata yang masyarakat Jepang gunakan untuk istilah *antropomorfisme*, yaitu penyandangan atribusi karakteristik manusia terhadap benda atau makhluk non-manusia. *Antropomorfisme* bukanlah hal yang baru dalam karya modern. *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 jurnal yang berjudul “Desain Karakter Adaptasi *Gijinka* Yang Mengangkat Hewan Endemik Samarinda” oleh Fathur (2021) membahas perancangan karakter hewan

yang akan digambar dalam bentuk manusia untuk kota Samarinda yaitu Pesut Mahakam.

Di observasi awal, penulis memilih panduan *Gijinka Chibi* sebagai media pembelajaran, karena berdasarkan pengamatan di berbagai sumber di Indonesia jarang yang paham dalam menggambar bentuk *Gijinka Chibi*. Di daerah Padang dengan salah satu mahasiswa Universitas Negeri Padang pada 31 Mei 2022, dia belum paham bagaimana penggambaran *Gijinka*, tetapi dia sudah bisa menggambar *chibi*. Dan adanya buku paduan ini, para seniman bisa menjadikan buku ini sebagai pembelajaran dalam bentuk buku panduan pada umumnya. Dan banyak generasi muda sudah memulai berkarya secara digital menggunakan handphone atau komputer, Penulis juga akan menggunakan media secara digital dengan software yang umum dipakai seniman pemula melalui komputer. Penulis menggunakan 2 benda senjata dan alat minum yaitu kerambit (karambit/karambik/kurambik) senjata tradisional khas Minangkabau dan cangkir teh (cup tea) alat minum yang dulunya digunakan sebagai afternoon tea bangsawan Eropa pada zaman dahulu.

Penulis merupakan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang juga suka menggambar karakter *Chibi*. Penulis merasa memiliki kepedulian 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 para seniman agar ini menjadi potensi diri dimasa depan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dikemukakan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Belum ada media cetak dan digital buku panduan tentang *gijinka Chibi* di Indonesia.
2. Banyak seniman pemula yang masih kurang paham langkah-langkah menggambar *Chibi* atau *gijinka* ini.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan yaitu, belum adanya buku cetak maupun digital membahas tentang *gijinka* di Indonesia dalam penyampaian pengetahuan dan pemahaman serta tata cara menggambar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut yaitu: Bagaimana perancangan buku panduan yang memberikan pengetahuan dan menggambar langkah-langkah tentang *gijinka Chibi*.

E. Orisinalitas

Rancangan buku panduan ini berawal dari sebuah buku panduan yang dulu pernah penulis baca, namun sebanyak apapun buku yang pernah

penulis baca tidak melihat *gijinka* dijadikan buku panduan. Karya ini bukanlah plagiarisme ataupun jiplakan melainkan asli dari penulis sendiri yang keasliannya dapat dipertanggung jawabkan.

F. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan perancangan sebuah buku panduan untuk pemula yang menggunakan PC dan software pendukung yang dapat memberikan pemahaman tentang *gijinka Chibi*.

G. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah

1. Manfaat Akademis

Membantu dan mendukung mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan Seni Rupa UNP dalam mengembangkan karya rancangan dalam mata kuliah yang bersangkutan seperti menggambar ilustrasi.

2. Manfaat Praksis

a) Memberikan dukungan ide-ide kepada seniman pemula di Indonesia dalam menghasilkan karya untuk seorang freelance sebagai kreator ilustrasi.

b) Memberikan buku sebagai media yang bertujuan untuk memberikan wawasan dan ilmu baru kepada seniman pemula.