



**PEMBELAJARAN MENGGAMBAR MANGA PADA LEMBAGA KURSUS  
OHAYO DRAWING SCHOOL SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa**

**Oleh:**

**Titik Anggarida**

**2401414029**

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pembelajaran Menggambar *Manga* pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang, telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 10 September 2020

### Paniti Ujian Skripsi

Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum. 196202211989012001

Sekretaris

Drs. Onang Murtiyoso M. Sn 196702251993031002

Penguji I

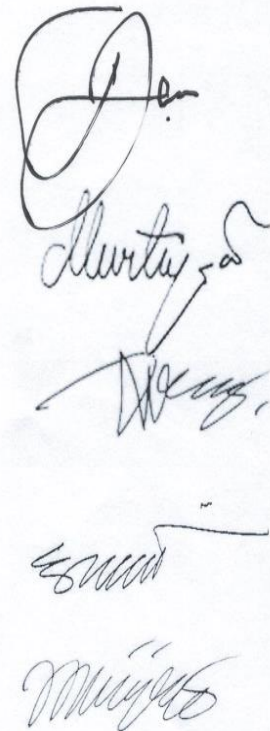
Supatmo, S. Pd., M. Hum. 196803071999031001

Penguji II / Pembimbing II

Dr. Eko Sugiarto, M. Pd. 198812122015041002

Penguji III / Pembimbing I

Drs. Mujiyono , S. Pd., M.Sn. 197804112005011001.



Dekan Fakiultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Semarang



Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP. 196202211989012001

## PERNYATAAN

Skripsi dengan judul:

Pembelajaran Menggambar Manga pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School  
Semarang.

Nama : Titik Anggarida

NIM : 2401414029

Saya menyatakan bahwa yang saya tulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 10 September 2020

Yang membuat pernyataan



Titik Anggarida

NIM. 2401414029

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“Jawaban sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa”

(Titik Anggarida)

Sekripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga besar
2. Orang-orang yang di samping saya selama ini, yang memberi dukungan lebih terhadap saya
3. Almamaterku

## **PRAKATA**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Kuasa, karena atas limpahan karunia-Nya, penulis diberi kekuatan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Metode Pembelajaran keterampilan Menggambar Manga Pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang” Penyusunan skripsi ini sebagai syarat akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini selesai berkat bantuan, petunjuk, saran, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan menyelesaikan Studi Strata
2. Drs. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengesahan skripsi;
3. Drs. Syakir, M.Pn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi;
4. Mujiyono, S.Pd, M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi;
5. Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi;
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis; vi
7. Bu Wati Pemilik tempat kursus Ohayo Drawing School Semarang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
8. Mr. Dassa. Teacher Drawing yang telah membantu memberi pengarahan kepada penulis dalam proses penelitian di tempat kursus;
9. Murid-murid tempat kursus Ohayo Drawing School Semarang yang telah membantu kelancaran penelitian.
10. Kedua orang tuaku, yang selalu memberikan kasih sayang dan semangat;

11. Teman-teman kontrakan dan Istiana Khaeriah yang telah memberikan semangat dan doa.
12. Teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang telah banyak membantu baik selama perkuliahan sehari-hari maupun selama proses penyelesaian skripsi ini;
13. Semua pihak yang telah memberi bantuan kepada penulis dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

Semarang, 26 September 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anggarida' with a stylized flourish at the end.

Titik Anggarida

## ABSTRAK

**Titik Anggarida.** 2020. *Pembelajaran Menggambar Manga pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang.* Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Mujiyono, S.Pd, M.Sn., ;Pembimbing II : Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Menggambar, Pembelajaran Menggambar Manga, Sejarah Manga, Sejarah Ohayo Drawing School, Belajar dan Pembelajaran.*

---

**Masalah penelitian meliputi** (1) Bagaimana struktur (subject matter) pembelajaran menggambar di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang? (2) Menjelaskan proses berkarya dalam kompetensi pembelajaran menggambar manga pada Ohayo Drawing School? (3) Bagaimana karya hasil pembelajaran menggambar manga pada lembaga kursus Ohayo Drawing School? Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi, penyajian dan verifikasi karya yang dihasilkan anak-anak di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut: Pertama, Upaya pembelajaran menggambar manga di lembaga kursus Ohayo Drawing School, dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu kegiatan persiapan mengajar, pelaksanaan, dan hasil penelitian. Pelaksanaan pembelajaran menggambar manga berlangsung selama satu sampai dua jam dan harus selesai sesuai dengan *progeress* lembaga kursus Ohayo Drawing School, dengan tujuan agar murid dapat menggambar dengan cepat dan tepat untuk kedepannya. Hasil kreativitas siswa memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan tahapan usia, namaun di lembaga kursus Ohayo Drawing School anak-anak dididik secara khusus dan terarah dengan modul yang ada pada lembaga kursus Ohayo. Murid hanya dapat menggambar bebas sesuai keinginannya dan karakteristiknya dalam dua minggu sekali dan berpatokan pada tema yang diberikan oleh lembaga kursus Ohayo, dengan tujuan agar murid tidak bosan dan pemebelajaran tidak monoton. Saran yang dapat diajukan adalah Ohayo Drawing School seharusnya memberikan alat-alat yang lebih lengkap di tempat kursus, agar ketika siswa lupa membawa peralatan untuk menggambar siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran di lembaga kursus Ohayo. Sebagai lembaga kursus yang besar setidaknya Ohayo menyediakan genset demi kelancaran belajar murid, jadi tidak kesusahan saat belajar karena minimnya pencahayaan.

## ABSTRACT

**Titik Anggarida.** *Learning to Draw Manga at the Ohayo Drawing School Course in Semarang.* Thesis Department of Fine Arts Education Faculty of Language and Art Semarang State University Semarang. Advisor I: Mujiyono, S.Pd, M.Sn.,; Advisor II: Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd.

**Keywords:** *Drawing Learning, Manga Drawing Learning, Manga History, Ohayo Drawing School History, Learning and Learning.*

---

### **Abstract**

*The research problem is entitled (1) What is the structure (subject) of drawing learning in the Ohayo Drawing School course in Semarang? (2) Explain the process of making in manga drawing learning competencies at Ohayo Drawing School? (3) How is the work of learning to draw at the Ohayo Drawing School course? This research uses descriptive qualitative. Research location at the Ohayo Drawing School course in Semarang. Data obtained from observations, interviews, and documentation. Data analysis was performed by reducing, presenting and verifying the work produced by children in the Ohayo Drawing School course in Semarang. Based on the results of the study, the following conclusions can be made: First, the effort to learn to draw manga at the Ohayo Drawing School course institution, is carried out through three stages, namely the activities of teaching preparation, implementation, and research results. Carrying out manga drawing learning lasts for one to two hours and must be completed in accordance with the progress of the Ohayo Drawing School course, with the aim that students can draw quickly and precisely for the future. The results of student creativity have their respective characteristics in accordance with the stages of age, but at the Ohayo Drawing School course the children are specifically educated and directed to the modules available at the Ohayo course institution. Students can only withdraw freely according to their desires and characteristics in biweekly and are based on themes provided by Ohayo course institutions, with the aim that students do not accept and learning is not monotonous. Suggestions that can be submitted are Ohayo Drawing School which provides more complete tools at the course, so that students who compile forget to bring equipment to draw students who can take learning in Ohayo course institutions. As a large course institution, at the same time Ohayo provided generators for the smooth learning of students, so it was not difficult when studying because of the lack of lighting.*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	7
1.2.1..... Bagaimana pembelajaran menggambar di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang? .....	7
1.2.2 Bagaimana kompetensi pembelajaran menggambar <i>manga</i> pada Ohayo Drawing School? .....	7

1.2.3. Bagaimana hasil karya pembelajaran menggambar <i>manga</i> pada lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang? .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.3.2..... Mendeskripsikan dan menganalisis kompetensi pembelajaran menggambar <i>manga</i> pada lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang.....	8
1.3.3. Mengevaluasi hasil karya gambar <i>manga</i> pada lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang.....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	8

## **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Penelitian Terdahulu .....	10
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Pendidikan Seni Rupa .....	11
2.2.2 Kompetensi Keterampilan.....	13
2.2.3 Menggambar <i>Manga</i> .....	15
2.2.4 Materi Pembelajaran .....	27
2.2.4.1 Modul Pembelajaran Menggambar <i>Manga</i> .....	28
2.2.5 Proses Belajar Berkarya Menggambar <i>Manga</i> .....	30
2.2.5.1 Media Berkarya Menggambar <i>Manga</i> .....	34
2.2.6 Manfaat Berkarya Menggambar <i>Manga</i> .....	35
2.2.7 Faktor-Faktor Pendorong Kreativitas Berkarya Menggambar.....	38

## **BAB 3 METODE PENELITIAN**

3.1 Pendekatan Penelitian .....	41
3.2 Desain Penelitian.....	41

3.3	Subjek Penelitian.....	43
3.4	Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	43
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.6	Teknik Analisis Data.....	46

## **BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	50
4.1.1	Sejarah dan Perkembangan Lembaga Kursus Ohayo Drawing School di Indonesia .....	50
4.1.2	Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	58
4.1.3	Lokasi dan Lingkungan sekitar Ohayo Drawing School Semarang .....	61
4.1.4	Kondisi Fisik Lembaga Kursus Ohayo Drawing School .....	62
4.1.5	Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran.....	67
4.1.6	Keadaan Guru Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	69
4.1.7	Keadaan Siswa di Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang.....	70
4.2	Struktur Materi Pembelajaran <i>Manga</i> di Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	74
4.2.1	Kurikulum Pembelajaran .....	75
4.2.2	Bahan Ajar Pembelajaran <i>Manga</i> .....	89
4.2.3	Materi Pembelajaran <i>Manga</i> .....	94
4.3	Proses Pembelajaran Menggambar <i>Manga</i> pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang .....	96
4.4	Hasil Karya Menggambar <i>Manga</i> pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	118

4.4.1	Karya Menggambar <i>Manga</i> Level <i>Pre Basic</i> .....	119
4.4.2	Karya Menggambar <i>Manga</i> Level Basic .....	126
4.4.3	Karya Menggambar <i>Manga</i> Level Elementary.....	133
4.4.4	Celine IsabelA.....	137

## **BAB 5 PENUTUP**

5.1	Simpulan .....	141
5.2	Saran.....	144

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>145</b>
----------------------------	------------

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Sarana Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	71
Tabel 2. Daftar Guru Berdasarkan Kelas dan Jabatan.....	72
Tabel 3. Daftar Lomba Murid Ohayo Drawing School.....	74
Tabel 4. Daftar Kompetensi Ohayo Drawing School.....	80
Tabel 5. Level Kelas Manga Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	88
Tabel 6. Materi Pembelajaran di Ohayo Drawing School.....	95
Tabel 7. Perbedaan Manga Jepang dan Korea.....	98
Tabel 8. Laporan Progres Siswa Ohayo Drawing School.....	112
Tabel 9. Analisis Karya Murid “Krynan”.....	117
Tabel 10. Analisis Karya Murid “Abigail”.....	120
Tabel 11. Analisis Karya Murid “Ella”.....	123
Tabel 12. Analisis Karya Murid “Florence”.....	126
Tabel 13. Analisis Karya Murid “Rya”.....	128
Tabel 14. Analisis Karya Murid “Celine”.....	131

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komponen-Komponen Analisis Data.....	52
Gambar 2. Kelas Kursus Ohayo Drawing School.....	53
Gambar 3. Workshop Nasional dan Internasional Ohayo Drawing School.....	54
Gambar 4. Atasan yang Memegang Kendali Ohayo Drawing School.....	55
Gambar 5. Kunjungan dari Mr. Shane Lipscombe, yaitu Menteri Pendidikan dari Luar Negri.....	58
Gambar 6. Kelas yang Ada di Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	59
Gambar 7. Tes Pentatonic Brain yang Ada di Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	60
Gambar 8. Lomba Nasional dan Internasional Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	61
Gambar 9. Bantuan Sosialisasi Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	62
Gambar 10. Gerbang Utama Ohayo Drawing School.....	63
Gambar 11. Lokasi Lingkungan Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	65
Gambar 12. Background Ruang Administrasi.....	67

Gambar 13. Background Jalan Menuju Lantai Dua.....	68
Gambar 14. Background Lantai Dua Ruang Tunggu Siswa.....	69
Gambar 15. Background Kamar Kecil Siswa.....	70
Gambar 16. Keadaan Kelas Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	71
Gambar 17. Acara Lomba dan Live Drawing di Mall Ciputra yang di Adakan Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	76
Gambar 18. Level Kelas Manga Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	88
Gambar 19. Proses Belajar Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	100
Gambar 20. Proses Belajar Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	114
Gambar 21. Proses Belajar Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	106
Gambar 22. Training Guru Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	107
Gambar 23. Pentatonic Brain Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	108
Gambar 24. Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	116
Gambar 25. Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	119
Gambar 25. Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	121
Gambar 25. Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	124
Gambar 25. Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	127
Gambar 25. Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School.....	130

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Penetapan Dosbing.....	141
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	142
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	143
Lampiran 4 Pedoman Observasi.....	144
Lampiran 6 Pedoman Wawancara.....	147
Lampiran 7 Pedoman Dokumentasi.....	151
Lampiran 8 Dokumentasi Foto Lembaga Kursus.....	156
Lampiran 9 Daftar Murid Ohayo.....	158
Lampiran 10 Jadwal Kelas Manga.....	160
Lampiran 11 Data Progres Siswa Ohayo.....	161
Lampiran 12 Sertifikat Penghargaan Kelas Manga Ohayo.....	163
Lampiran 13 Biodata Peneliti.....	164



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Manga* adalah buku komik bergaya unik yang diciptakan di Jepang dan memiliki jutaan penggemar di seluruh dunia. *Manga* penuh dengan karakter yang bisa langsung dikenali dari gambar sederhana mereka, seperti mata bulat dan lebar, serta rambut besar (Ajidarma, 2011:516). Secara harfiah dalam bahasa Jepang *manga* berarti “gambar aneh”. *Manga* yang awalnya menjadi media hiburan bagi anak-anak, kini berkembang menjadi bisnis yang sangat menguntungkan dan telah menghasilkan puluhan majalah laris, *anime* (animasi), video game, serta menjadi bagian yang tak terpisahkan dari masyarakat Jepang. *Manga* memiliki ciri-ciri yang menceritakan tentang karakter di luar superhero dan imajinasi dari pembuatnya. Alur cerita lebih detail dan terkadang memiliki cerita yang mundur ke belakang sehingga mudah untuk dipahami karena tidak ada cerita yang terlompati. Bentuk karakter juga tidak selalu proporsional, seperti contohnya mulut dan hidung yang kecil, mata yang besar, kepala lebih besar dan bagian tubuh tertentu yang dibuat berbeda dan tidak proporsional. Penggambaran rambut juga ditemukan lebih runcing dan tajam dibandingkan komik.

Minat masyarakat Indonesia untuk menguasai teknik pembuatan komik Jepang atau *manga* mulai marak sekitar tahun 2000. Berbagai kursus *manga* didirikan lantaran permintaan masyarakat akan belajar *manga* makin tinggi. Industri terkait *manga* semakin berkembang pesat.

*Manga* telah ada sejak tahun 1990, seperti dalam film Candy-Candy, Doraemon, Dragon Ball, dan Detektif Conan. Di zaman modern saat ini sedang gandrung dengan serial televisi Avatar dan Naruto, yang berasal dari negeri Sakura. Setiap generasi memiliki tokoh kartun favorit masing-masing yang tengah berkembang pada eranya. Berbagai judul serial kartun Jepang yang disebut sebagai *anime*, merupakan cerita komik yang diadaptasi jadi serial televisi. Di Jepang sendiri, komik disebut sebagai *manga*.

Istilah *manga* kemudian identik dengan komik khas Jepang. Masyarakat yang awam terhadap dunia *manga* menganggap komik Jepang ini hanya diperuntukkan bagi anak-anak. Jika diteliti lebih jauh, 75% *manga* yang beredar di Jepang maupun di beberapa negara di dunia diperuntukkan bagi remaja dan orang dewasa. Di Jepang sendiri jenis pembaca *manga* pun memiliki sebutan tersendiri. Sebagai contoh *manga* khusus anak-anak yang disebut *kodomo*, *manga* untuk wanita dewasa disebut *josei*, *manga* untuk pria dewasa disebut *seinen*, dan *manga* sebutan *shojo* dan *shonen* untuk remaja. *Manga* tidak saja populer di negara asalnya, namun merambat ke beberapa negara, termasuk Indonesia. Memasuki era tahun 2000, *manga* di Indonesia mulai menjadi terkenal di kalangan anak muda dan memicu munculnya industri *manga* di Indonesia (Ajidarma, 2011:516).

Salah satu bukti bagaimana *manga* diterima masyarakat Indonesia adalah dengan banyaknya penggemar komik Jepang yang berminat mempelajari teknik menggambar *manga*. Kursus *manga* telah muncul untuk memenuhi permintaan pasar. Salah satu penerbit di Indonesia yang telah menerbitkan *manga* adalah PT

Elex Media Komputindo, dan beberapa penerbit lainnya yang ikut bersedia menerbitkan *manga* adalah Mizan, M&C, dan Jawa Pos. Karya *manga* “*mangaka*” lokal semakin terangkat pamornya seiring dengan kian banyaknya penerbit yang mengapresiasi karya mereka. Para komikus dalam negeri bisa membuat karya yang bervariasi dengan tokoh komik khas Indonesia. Beberapa alat khusus yang wajib dimiliki untuk membuat *manga* antara lain *maru pen*, *fude pen*, dan *screen tone*. *Maru pen* adalah sejenis pena yang berfungsi untuk membuat bagian yang detail dan membuat efek. *Fudepen* berfungsi untuk mewarnai rambut dan daerah-daerah yang agak luas. Sementara *screen tone* untuk membuat efek kabut atau motif di baju. Berbagai alat untuk membuat *manga* harus diimpor, biaya kursus *manga* menjadi terkesan mahal. Lomba membuat komik Jepang makin marak. Tren *costume player (cosplay)* alias orang-orang yang mendadani dirinya seperti tokoh kartun menjadi bukti popularitas *manga*. Industri game online yang terinspirasi *manga* juga membuka berbagai industri *manga* di tanah air.

Prinsip orangtua pada zaman modern sekarang banyak yang mengikutsertakan anaknya untuk terjun diberbagai les yang bersifat nonakademis, seperti menggambar/melukis. Selain karena ingin anaknya memiliki kelebihan yang dapat ditonjolkan dan dibanggakan, orang tua juga ingin anaknya mampu bersaing di era globalisasi (Rohidi, 2011:185). Hal ini wajar saja. Dengan mengikuti les dapat mengoptimalkan minat dan bakat anak, kemampuan bersosialisasi, dan lainnya. Tujuan mengikuti kursus tersebut sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan anak. Selain itu, orang tua harus dapat memerhatikan karakter

anaknyanya, karakter adalah kebiasaan dan sikap-sikap yang sering muncul sehingga menghasilkan suatu sikap dan tingkah laku tertentu yang berbeda dari anak lainnya. Jika anak mengikuti les yang sesuai dengan karakternya, maka hasilnya akan menguntungkan karena anak dapat mengembangkan sisi positif dari karakternya dan meredakan sisi negatifnya (Rohidi, 2011:185).

Akhir-akhir ini banyak bermunculan sanggar-sanggar gambar atau lembaga kursus menggambar untuk anak-anak usia dini maupun remaja terutama di Kota Semarang, di antaranya ada Global Art, Club Merby, Rumah Pensil, Artedan Studio, Ohayo Drawing School, dan sebagainya. Lembaga kursus tersebut menawarkan berbagai keunggulannya masing-masing. Pembelajaran ini biasanya dilakukan setelah jam belajar sekolah. Tentunya ada biaya tambahan untuk mengikuti pembelajaran di lembaga kursus. Dengan biaya yang bervariasi dan berbeda-beda, harapan orang tua mengikutsertakan anaknya untuk kursus menggambar disuatu lembaga kursus agar dapat berkembang dengan optimal. Di sebuah lembaga kursus gambar, guru atau pengajarnya juga dari berbagai latar belakang pendidikan. Di antaranya, berasal dari lulusan sarjana pendidikan seni rupa, ada yang dari lulusan seni rupa non kependidikan, bukan sarjana tetapi bisa menggambar (otodidak), bahkan ada yang berasal dari lulusan sarjana selain seni rupa tetapi bisa menggambar, dan sebagainya. Hal ini juga dipertanyakan orang tua mengenai kompetensi profesional gurunya, apakah berpengaruh terhadap ekspresi gambar anak usia dini. Karena kenyataannya di sanggar atau tempat kursus gambar terutama di Kota Semarang yang penulis jumpai, banyak guru-guru sanggar yang memiliki latar belakang pendidikan serta kompetensi yang

berbeda-beda. Selain itu karya gambar yang dihasilkan anak yang belajar menggambar di sanggar beraneka ragam pula. Ekspresi gambar anak tersebut setiap sanggar gambar memiliki keunikannya masing-masing. Akan tetapi karya gambar yang dihasilkan anak juga mendapat berbagai persepsi dari orang tua, ada yang mempersepsikan gambar anaknya baik dan ada pula kurang baik mempersepsikannya. Terkadang ada yang mempercayakan kalau gurunya dari lulusan tertentu, maka anak yang belajar pada guru tersebut menghasilkan karya yang bagus. Permasalahan tersebut menurut penulis belum adanya solusi.

Tempat bimbingan belajar masih sedikit yang menawarkan les *manga* karena banyak hal, tapi disalah satu tempat kursus *manga* yang ada di Semarang adalah Ohayo Drawing School ini menawarkan sebuah bimbel les menggambar *manga*. Tempat kursus yang ada di kawasan Semarang terletak di pusat kota Semarang yang bertepatan di Semarang Tengah berdekatan dengan mall Ciputra, di sini para pecinta komik atau anak-anak pecinta *manga* Jepang telah bergabung di tempat bimbel tersebut untuk melatih skillnya agar dapat menggambar dengan proposi yang lebih bagus dan sekaligus mengerti lebih banyak lagi tentang *manga* Jepang maupun *manga* Korea yang di tawarkan dan di ajarkan oleh bimbel Ohayo Drawing School. Lantaran peminat komik Jepang yang juga ingin belajar membuat *manga* makin banyak, akhirnya tempat itu dijadikan tempat menimba ilmu menggambar komik Jepang secara profesional sejak 2010. Mr Dasa, pembuat *manga* yang juga berprofesi sebagai pengajar *manga* di Ohayo Drawing School, memberi tahu peminat kursus *manga* saat ini masih didominasi peserta anak-anak dengan niat menyalurkan hobi semata. "Padahal kemampuan membuat

*manga* ini memiliki prospek yang bagus jika diterjuni secara profesional," ungkapnya.

Berawal dari profesi pengajar di dunia pendidikan, salah satunya adalah mengajar menggambar di salah satu tempat kursus menggambar *Manga* di Kota Semarang. Untuk itu Penulis tertarik untuk mengangkat fenomena di atas untuk dijadikan sebagai bahan penelitian, yakni Pembelajaran Menggambar *Manga* pada lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang. Les kursus gambar yang akan dijadikan penelitian oleh penulis adalah les kursus Ohayo Drawing School. Pemilihan les kursus menggambar *manga* menurut penulis, peminat belajar menggambar di tingkat usia dini dari tahun ke tahun selalu banyak, karena tidak semua lembaga kursus terdapat anak didik dengan usia dini yang begitu banyak.

Lembaga kursus Ohayo Drawing School telah menawarkan sebuah pembelajaran atau les menggambar yang berhubungan dengan *Manga*, bahkan di lembaga kursus ini menyediakan modul yang melatih skil anak-anak yang les di lembaga tersebut. Di lembaga kursus Ohayo Drawing School terdapat modul yang lengkap sebagai proses belajar anak-anak untuk menggambar *manga*, modul tersebut yaitu mulai dari *pre basic, basic, elementary, intermediate* dan *advance* hingga level *digital art/* menggambar dengan digital. Banyak sekali anak yang tertarik untuk les di lembaga ini karena terdapat modul yang jelas sebagai acuan pembelajarannya dan juga guru yang berkompeten dibidangnya. Ohayo Drawing School sendiri juga telah mempunyai 105 center di 20 kota di Indonesia, satu-satunya lembaga kursus yang bertaraf internasional, mendapatkan berbagai penghargaan dari Menteri Riset Teknologi & Pendidikan, Menteri Riset, Menteri Koordinator Bidang

Pembangunan Manusia dan Kebudayaan, dan Menteri Ketenagakerjaan RI, juga mendapatkan penghargaan *The Most Favorit Drawing School of The Year 2017*, serta telah diliput di televisi nasional dan berbagai media cetak nasional, telah disiarkan secara langsung di berbagai berita dan radio. Lembaga kursus Ohayo Drawing School juga di lengkapi dengan tes psikologi *Pentatonic Brain* untuk mengetahui sifat dan karakteristi anak murid Ohayo itu sendiri, itu yang membuat kualitas lembaga kursus Ohayo Drawing School jadi semakin baik dan dipercaya oleh para orang tua yang ingin memasukan les di lembaga tersebut . Jadi mengapa banyak yang tertarik les di Ohayo Drawing School tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1.2.1 Bagaimana pembelajaran menggambar di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang?

1.2.2 Bagaimana kompetensi pembelajaran meggambar *manga* pada Ohayo Drawing School?

1.2.3 Bagaimana hasil karya pembelajaran menggambar *manga* pada lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian adalah:

1.3.1 Mendeskripsikan dan menganalisis pembelajaran menggambar di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang.

1.3.2 Mendeskripsikan dan menganalisis kompetensi pembelajaran menggambar *manga* pada lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang.

1.3.3 Mengevaluasi hasil karya gambar *manga* pada lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Secara Teoritis**

Dari hasil penelitian pada lembaga kursus Ohayo Drawing School ini diharapkan membawa manfaat besar terhadap penulis, masyarakat, lembaga pendidikan, dan juga dunia pendidikan seni rupa.

##### **1.4.2 Secara Praktis**

a. Penelitian ini akan memberitakan informasi/gambaran kepada orang tua mengenai pentingnya menggambar *manga* pada lembaga kursus /les untuk kreativitas anak.

b. Untuk murid akan mendapatkan dampak positif terhadap hobi yang mereka inginkan dan dapat berguna lebih dalam ajang lomba atau pembuatan komik nantinya.

c. Untuk guru sebagai acuan untuk belajar lebih teliti dan dapat memperbaiki modul atau kurikulum pembelajarannya.



- d. Lembaga formal bidang seni rupa sendiri sebagai ilmu yang baru untuk mempelajari gambar-gambar yang lebih unik karena menggambar *manga* sangat jarang di Indonesia.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Pemilihan obyek penelitian ini, karena lembaga kursus Ohayo Drawing School satu-satunya lembaga yang sedang berkembang, khususnya di daerah Semarang yang menarik untuk diteliti serta lokasinya strategis dan mudah dijangkau oleh peneliti. Dalam kegiatan belajar mengajar seni rupa khususnya menggambar *manga*, yang mempunyai peranan penting adalah strategi pembelajaran, pendekatan, proses dan metode pembelajaran yang digunakan. Pendekatan, proses dan metode ini menjadi penghubung antara pengajar dengan siswa, dan merupakan sarana pengarah secara timbal balik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejarah berdirinya lembaga kursus, proses pembelajaran di lembaga kursus, metode pembelajaran yang digunakan di lembaga kursus, proses penciptaan lukisan anak dan wujud visual lukisan anak-anak di lembaga kursus tersebut, dalam penelitian skripsi menurut Reza Ramadhan yang berjudul (Perancangan Media Promosi untuk Memperkenalkan Ohayo Drawing School Center Semarang: 2018).

Hasil penelitian dan pembahasan yang berasal dari masalah penelitian menunjukkan bahwa metode mencontoh terdapat kelemahan dan kelebihan. Dari beberapa responden dapat disimpulkan bahwa metode mencontoh memiliki beberapa dampak negatif dan positif yaitu metode mencontoh efektif jika digunakan untuk sekedar belajar teknik tertentu teknik-teknik mempercepat

imajinasi. Karena memang sifat manusia untuk meniru atau imitasi, apalagi manusia tersebut dalam masa anak-anak. Namun bila hanya sekedar diajarkan untuk mencontoh semakin lama anak akan terbiasa dan akan melakukan hal tersebut secara berulang, dan hal tersebut bisa membatasi kreativitas anak dan imajinasi anak susah untuk berkembang. Memaksa mereka meniru karya orang lain hanya membuat anak-anak kehilangan keberanian untuk bereksplorasi, dalam penelitian skripsi menurut Isnani Sumaryanti yang berjudul (Hasil Motivasi Menggambar Cerita Melalui Pembelajaran Komik pada Siswa Intermediate Level 1 Global Art: 2015).

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Pendidikan Seni Rupa**

Integrasi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran seni rupa dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran (Huda, 2002:198). Diantara prinsip-prinsip yang dapat diadopsi dalam membuat perencanaan pembelajaran (merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian dalam silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan bahan ajar), melaksanakan proses pembelajaran, dan evaluasi yang mengembangkan karakter adalah prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang selama ini telah diperkenalkan kepada guru di seluruh Indonesia sejak tahun 2002, yang diintensifkan dalam pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan secara bertahap mulai tahun 2006. Pada dasarnya pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru

dalam mengkaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka. Pembelajaran kontekstual menerapkan sejumlah prinsip belajar (Huda, 2002:198).

Pendidikan seni pada umumnya meliputi rupa, seni musik, seni tari dan seni drama (seni teater). Sejak awal munculnya kurikulum umum para pendidikan seni rupa berjuang agar seni dipertimbangkan secara serius. Sejak lama seni telah diasumsikan memiliki peranan penting untuk menghasilkan warga masyarakat yang baik, tambahan bagi mata pelajaran akademik, program khusus bagi anak-anak berbakat, atau kegiatan ekstrakurikuler. Penulis buku *Becoming Knowledge: The Evolution of Art Education Curriculum* Denny Palmer Wolf (dalam Retnowati, 2010:3) menyatakan, bahwa penelitian dalam pendidikan seni telah secara konsisten menunjukkan bahwa seni merupakan suatu bentuk pengetahuan khusus yang memerlukan dukungan dan tuntutan kerja serta menghasilkan semacam empati, pemahaman, dan keterampilan yang sama dengan yang terdapat pada pelajaran kimia dan kewarganegaraan.

Dengan berubahnya gambaran seni sebagai mata pelajaran di sekolah, berubah pula gambaran siswa yang terdidik dalam seni. Perubahan gambaran ini menunjukkan perkembangan sejarah dari pengrajin sampai seniman, dari pengguna simbol sampai pemikir. Kini, siswa yang terdidik dalam seni merupakan sosok yang lebih komposit dan utuh, seperti dikatakan Deny Palmer Wolf (dalam Retnowati, 2010:3), “pelukis mendapat pelajaran dari sejarah seni rupa dan penonton konser yang pendengarannya mendapat pelajaran dari resiko

dan tuntutan dalam memainkan alat musik.” Peserta didik berhak atas dan memerlukan seni. Berbagai penelitian menunjukkan manfaat seni dalam pendidikan.

### **2.2.2 Kompetensi Keterampilan**

Menurut Arikunto (1996:62) kompetensi keterampilan merupakan penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik untuk menilai sejauh mana pencapaian SKL, KI, Dan KD dalam dimensi keterampilan. Kompetensi keterampilan sendiri mengenai penilaian yang dilakukan untuk menilai kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu di berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik, antara lain penilaian praktek, penilaian produk, penilaian proyek, dan penilaian portofolio. Teknik penilaian keterampilan yang digunakan dipilih sesuai dengan karakteristik KD pada KI-4. Berikut ini adalah uraian singkat mengenai teknik-teknik penilaian keterampilan (Arikunto, 1996:62).

a. Penilaian Praktek adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas sesuai dengan tuntutan kompetensi. Dengan demikian, aspek yang dinilai dalam penilaian praktek adalah kualitas proses mengerjakan/melakukan suatu tugas. Penilaian praktek bertujuan untuk menilai kemampuan peserta didik mendemonstrasikan keterampilannya dalam melakukan suatu kegiatan. Penilaian praktek lebih otentik dari pada penilaian *paper and pencil* karena bentuk-bentuk tugasnya lebih mencerminkan kemampuan yang diperlukan dalam praktek kehidupan sehari-hari.

b. Penilaian Produk adalah penilaian terhadap keterampilan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki ke dalam wujud karya dalam waktu tertentu sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan baik dari segi proses maupun hasil akhir. Penilaian produk dilakukan terhadap kualitas suatu karya yang dihasilkan. Penilaian produk bertujuan untuk, (a) menilai keterampilan peserta didik dalam membuat karya tertentu sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran di kelas, (b) menilai penguasaan keterampilan sebagai syarat untuk mempelajari keterampilan berikutnya, dan menilai kemampuan peserta didik dalam bereksplorasi dan mengembangkan gagasan dalam mendesain dan menunjukkan inovasi dan kreasi. Contoh penilaian produk adalah membuat kerajinan, membuat karya sastra, membuat laporan percobaan, membuat lukisan, dan sebagainya.

c. Penilaian Proyek adalah suatu kegiatan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mempraktekkan pengetahuannya melalui penyelesaian suatu tugas atau karya dalam periode/waktu tertentu. Penilaian proyek bertujuan untuk mengembangkan dan memonitor keterampilan peserta didik dalam berkarya. Dalam konteks ini peserta didik dapat menunjukkan pengalaman dan pengetahuan menciptakan karya yang lebih tentang suatu topik.

d. Penilaian Portofolio merupakan teknik lain untuk melakukan penilaian terhadap aspek keterampilan. Tujuan utama dilakukannya portofolio adalah untuk menentukan hasil karya dan proses bagaimana hasil karya tersebut diperoleh sebagai salah satu bukti yang dapat menunjukkan pencapaian belajar peserta didik, yaitu mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan.

Selain berfungsi sebagai tempat penyimpanan hasil pekerjaan peserta didik (Arikunto, 1996:62).

### **2.2.3 Menggambar *Manga***

*Manga* merupakan komik bergambar dengan gaya yang berdasarkan pada seni Jepang, diluar Jepang kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. *Mangaka* (baca: man-ga-ka, atau ma-ng-ga-ka) adalah profesi orang yang menggambar *manga*.

#### **2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Menggambar**

Pengertian menggambar diartikan dengan membuat gambar, mengandung makna bahwa menggambar merupakan membuat tiruan benda yang berupa orang, binatang, 10 tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya yang dibuat pada bidang datar dengan alat yang menghasilkan jejak yang jelas dijelaskan (Sudjana dkk, 2001:1). Secara harfiah istilah menggambar adalah membuat gambar atau melukis (KBBI, 1990:250). Dalam kajian lain, menggambar dipandang sebagai kegiatan suatu penguraian penjelasan untuk suatu keperluan sehingga cukup hanya dinyatakan dengan goresangoresan dan coretan-coretan garis saja (Haq, 2008:1).

Menurut Soedarso (dalam Suwarna, 2007:10) menggambar adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan garis warna. Dengan demikian menggambar merupakan bahasa visual dan merupakan salah satu media komunikasi yang diungkapkan melalui garis, bentuk, warna dan tekstur. Dijelaskan pula dalam (Suwarna, 2007:10) bahwa menggambar juga merupakan curahan isi jiwa seseorang yang bernuansa estetis, kreatif, harmonis, dan ekspresif, yang tidak terlepas dari sensitivitas, mengandung

pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain yang melihatnya, dan hal ini dapat menimbulkan sesuatu.

Menggambar di artikan sebagai kemampuan untuk menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualisasikan kedalam komposisi suatu karya seni rupa yang didukung dengan kemampuan terampil yang dimilikinya (Sumanto, 2006:6). Mengacu pada uraian tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan, menggambar adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang diungkapkan dalam kertas gambar yang perwujudannya dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan 11 sederhana yang merupakan hasil dari gagasan, pemikiran, konsep, dan langkah-langkah yang baru.

### **2.2.3.2 Sejarah dan Fenomena *Manga***

*Manga* didefinisikan komik atau novel grafik yang dibuat di Jepang atau menggunakan bahasa Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di sana pada akhir abad ke-19 (Senseno, 2016:16). *Manga* memiliki sejarah awal yang panjang dan kompleks dalam seni Jepang terdahulu. Istilah *manga* (kanji: 漫画 hiragana: まんが, katakana: マンガ, di Jepang adalah kata yang digunakan untuk merujuk kepada komik dan kartun.

Dalam perpustakaan online Inventaire yang berjudul “*Manga*” (Tim Penyusun Perpustakaan Inventaire). Di luar Jepang, kata "*manga*" digunakan untuk merujuk pada komik yang aslinya diterbitkan di Jepang. Di Jepang, orang-



orang dari segala kelompok usia membaca *manga*. *Manga* mencakup karya-karya dalam berbagai genre: di antaranya laga, petualangan, bisnis dan perdagangan, komedi, detektif, drama, sejarah, horor, misteri, romantis, fiksi ilmiah dan fantasi, erotika, olahraga dan permainan, dan cerita seru. Sudah banyak *manga* yang diterjemahkan ke bahasa lainnya . Sejak tahun 1950-an, *manga* telah menjadi bagian utama dari industri penerbitan Jepang. Pada tahun 1995, pasar *manga* di Jepang bernilai ¥586,4 miliar (US\$6 – 7 miliar), dengan penjualan tahunan sekitar 1,9 miliar untuk *manga* dan majalah *manga* di Jepang (setara dengan 15 edisi per orang).

*Manga* juga memiliki khalayak penikmat yang cukup signifikan di seluruh dunia. Pada tahun 2008, pasar *manga* bernilai \$175 juta di AS dan Kanada. *Manga* mencapai angka 38% dalam pasar komik Prancis, yang setara dengan sekitar sepuluh kali lipat dari angka untuk Amerika Serikat. Di Prancis, pasar *manga* dihargai sekitar €460 juta (\$569 juta) pada tahun 2005. Di Eropa dan Timur Tengah, pasar *manga* bernilai sekitar \$250 juta pada tahun 2012. Cerita dalam sebuah *manga* biasanya dicetak dalam warna hitam dan putih, meskipun ada beberapa *manga* yang sepenuhnya berwarna *Colorful*, di Jepang *manga* biasanya dimuat berseri dalam majalah *manga* populer seringkali berisi banyak cerita, dan masing-masing *manga* dimuat dalam satu bab dan bersambung ke edisi berikutnya. Buku yang digabungkan biasanya diterbitkan ulang dalam bentuk volume *tankōbon*, dan terkadang dalam bentuk buku bersampul tipis. Seorang ilustrator *manga* (*mangaka* dalam bahasa Jepang) biasanya bekerja dibantu beberapa asisten di sebuah studio kecil dan berhubungan dengan editor kreatif

dari perusahaan penerbit komersial. Jika sebuah seri *manga* cukup populer, *manga* itu bisa dijadikan anime setelah ceritanya tamat atau selama masih berlanjut. Terkadang, sebuah *manga* dibuat berdasarkan dari film laga hidup (*live-action*) atau film animasi lain.

Fenomena *manga* menurut (Dewi, 2016) menyatakan, bahwa fenomena *manga* sendiri yaitu, *manga* adalah buku komik bergaya unik yang diciptakan di Jepang dan memiliki jutaan penggemar di seluruh dunia. *Manga* penuh dengan karakter yang bisa langsung dikenali dari gambar sederhana mereka, seperti mata bulat dan lebar, serta rambut besar. Secara harfiah dalam bahasa Jepang *manga* berarti “gambar aneh”. *Manga* yang awalnya menjadi media hiburan bagi anak-anak, kini berkembang menjadi bisnis yang sangat menguntungkan dan telah menghasilkan puluhan majalah laris, *anime* (animasi), video game, serta menjadi bagian yang tak terpisahkan dari masyarakat Jepang.

Dalam artikel yang berjudul “Komik Sebagai Ranah Publik Perkembangan Masyarakat” oleh Putriandam Dewi menyatakan, bahwa Versi kontemporer dari *manga* bermula pada tahun 1947 ketika Osamu Tezuka, seorang mahasiswa kedokteran berusia 19 tahun, mengkombinasikan dasar-dasar bentuk seni Jepang yang telah ada sejak berabad-abad silam dengan cerita *Treasure Island* karya penulis Skotlandia Robert Louis Stevenson. *New Treasure Island* karya Tezuka terjual 400.000 eksemplar dan menjadi perintis sebuah genre yang melampaui batas-batas usia, minat, dan gender. Sering disebut sebagai bapak *manga* atau dewa *manga*, Tezuka juga dikenang karena menciptakan tampilan yang berbeda dari karakter *manga*, yang dapat dilihat dalam karyanya terbesarnya, *Astro Boy*,

yang diciptakan pada tahun 1952. *Manga* biasanya diterbitkan dalam majalah kertas koran setebal 250-850 halaman, masing-masingmajalah menampilkan sejumlah cerita berseri. Satu cerita bisa menghabiskan 30 atau 40 halaman, biasanya dengan ending kisah yang menggantung untuk membuat pembaca penasaran dan menunggu kisah sambungannya.

Sebuah seri kisah yang populer dapat berjalan sampai bertahun-tahun. Tezuka masih menuliskan kisah *Astro Boy* pada tahun 1989, tahun kematiannya atau 37 tahun setelah penciptaan serial itu. Serial yang berjalan lama biasanya dicetak dalam bentuk buku agar pembaca baru bisa membaca kisah-kisah sebelumnya. Seperti bahasa Jepang, *manga* dibaca dari kanan ke kiri. Para ahli menunjukkan bahwa meski dalam bentuk cetakan, seni *manga* cenderung sinematik dan pengaturan frame *manga*, atau disebut koma, sangat canggih, membuat penyampaian narasi berjalan mulus. Cerita-cerita itu sendiri cenderung didasarkan pada pengembangan karakter, berbeda dengan pengembangan plot ala komik Amerika. Banyak kalangan menilai karakter *manga* tumbuh dan berkembang, tak seperti kebanyakan komik Amerika. Karakter *manga* menampilkan etos kerja yang mengagumkan dan mereka tidak hanya fokus memerangi kejahatan seperti komik superhero Amerika. Perbedaan kontras antara *manga* dan komik Amerika adalah bahwa fakta-fakta dari satu cerita yang menampilkan karakter atau kelompok karakter tertentu tidak selalu konsisten dengan fakta-fakta dalam cerita lain yang menampilkan karakter sama. Dengan demikian dua karakter mungkin menjadi sahabat baik dalam satu cerita namun menjadi orang asing di cerita lain. Perbedaan terbesar antara *manga* dan

buku komik lainnya adalah ukuran industri dan integrasi buku komik ini dengan masyarakat Jepang. Orang Jepang menghormati *manga* sebagai satu bentuk seni dan sastra populer yang terlegitimasi.

Meskipun sebagian besar *manga* ditargetkan secara spesifik sebagai bacaan anak laki-laki dan perempuan, ada juga karya yang bergambar untuk remaja dan orang dewasa, meliputi *genre* sastra yang beragam seperti fiksi ilmiah, melodrama, fiksi sejarah, dan cerita-cerita horor. *Manga* juga digunakan sebagai catatan perjalanan serta alat pengajaran dan materi pendidikan. Jepang bahkan memiliki banyak kafe *manga* di mana masyarakat bisa minum kopi sambil membaca kisah-kisah *manga* terbaru.

### **2.2.3.3 Perkembangan *Manga* di Indonesia**

Perkembangan komik (*manga*) dipengaruhi oleh globalisasi yang memberikan berbagai dampak yang cukup signifikan terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya. Jika dikaitkan dengan aspek kebudayaan, pengaruh globalisasi juga dapat dilihat pada perkembangan komik yang ada di Indonesia, dimana sejak adanya globalisasi memberikan kesempatan yang lebih lebar bagi komik-komik asing untuk memasarkan komiknya di Indonesia. Komik merupakan alat komunikasi massa yang menggabungkan khayalan dan pandangan tentang kehidupan nyata yang dianggap sesuai dengan masyarakat luas dan juga memiliki hubungan yang sangat erat dengan budaya suatu bangsa. Jika merujuk pada definisi komik tersebut menunjukkan ketidaksesuaian dengan realita yang dialami saat ini, dimana komik karya anak negeri justru sangat sulit untuk ditemukan dan komik impor terutama yang berasal dari Jepang seperti *Manga*

justru lebih banyak mendominasi penjualan komik di Indonesia Gleichen (dalam Kompasiana.com, 8 April 2016).

Beberapa negara memiliki istilah tersendiri untuk komik, misalnya Jepang dengan *manga*, Cina dengan *manhua*, Korea dengan *manhwa*, dan Indonesia dengan *Cergam*. Bentuk komik atau *cergam* bisa strip (sebaris panel) yang dimuat di koran atau majalah atau dikompilasi dalam satu buku. Sebelum abad ke-18, jenis komik yang terkenal di negara Eropa lebih mengarah pada karikatur, dimana karya Thomas Rowlandson, James Gillray dan buku cerita yang diterbitkan dengan ilustrasi gambar merupakan karya yang berpengaruh pada zaman itu. Menjelang tahun 2000, pasar komik Eropa didominasi *manga* yang mempengaruhi perkembangan komik disana dan menghasilkan perpaduan *manga* dari segi cerita dengan gaya visual komik Eropa yang mempunyai istilah *La NouvelleManga* yang diprakarsai oleh Frederic Boilet.

Di Indonesia, dunia perkomikannya pernah mengalami kejayaan sekitar tahun 1960 hingga 1980-an, namun untuk saat ini cukup sulit bagi penulis komik Indonesia untuk mengembangkan karya-karyanya. Kepopuleran budaya asing terutama yang berkaitan dengan anime dan *manga* menimbulkan ketertarikan masyarakat Indonesia menjadi semakin meningkat terhadap komik-komik Jepang atau yang biasanya disebut *manga* yang dijual di Indonesia dan menjadi kurang tertarik dengan komik lokal. Dari produk seperti animedan *manga* inilah produk budaya populer yang digunakan oleh Jepang untuk menyebarkan budayanya. Astiningrum dan Prawitasari mendefinisikan *manga* sebagai komik yang memiliki ciri-ciri spesifik yang membedakannya dengan komik jenis lainnya

(misalnya komik Eropa). Karakter *manga* memiliki ciri khas mata yang besar (mata wanita lebih besar dari laki-laki), hidung dan mulut yang kecil, serta wajah yang datar. Pada mata seringkali digambarkan kesan pupil yang transparan, sorotan, atau pantulan kecil di sudut mata, di mana hal ini hanya ada pada karakter yang hidup. Sedangkan pada karakter yang telah mati, mata digambarkan gelap. Karakteristik *manga* lainnya adalah adanya gelembung dialog yang ekspresif, garis kecepatan (*speed lines*), kilas balik kecil (*mini flashback*), latar belakang abstrak, dan simbol simbol tertentu.

Komik di Indonesia mulai muncul tahun 1930-an pada zaman penjajahan. Pada saat itu komik di Indonesia dapat dilihat pada beberapa media Belanda seperti *De Java Bode dan D'orient*. Komik yang dibuat oleh Kho Wan Gie juga telah terbit secara rutin pada surat kabar *Sin Po* pada tahun 1931. Sejarah pertumbuhan komik asli Indonesia dimulai pada awal perang dunia 1, yaitu pada saat dipublikasikannya cerita bergambar karya Nasroen A.S dengan judul *Mentjari Poetri Hijaoe di Harian Ratoe Timoer*, Solo, pada tahun 1939 (Marcel Bonneff). Pada 19 Desember 1948, Harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, memuat sebuah komik karya Abdulsalam yang berjudul Kisah Pendudukan Jogja. Komik inilah yang tercatat sebagai komik yang telah dibukukan pertama di Indonesia pada tahun 1952. Namun sayangnya komik Indonesia mulai tertutup oleh komik-komik buatan Amerika setelah itu. Pada era 60 hingga 70-an mulai muncul komik bertema persilatan seperti Si Buta dari Gua Hantu, Siluman Serigala Putih, Mahabharata, Majapahit dan lain sebagainya. Pada saat inilah dapat dibilang merupakan masa keemasan dunia komik di Indonesia. Komikus

Indonesia dapat mengeksplorai gayanya masing-masing dan terbebas dari kekangan saat memasuki era 90 hingga 2000 karena adanya kebebasan informasi dan teknologi internet di Indonesia yang sudah menyebar.

Sayangnya komikus Indonesia masih belum bisa memanfaatkan dengan baik keadaan tersebut. Akhirnya pamor komik Indonesia yang meredup, komik Indonesia harus menghadapi dominasi komik Jepang yang mendunia. Berbagai karakter dari ciri khas budaya Indonesia diterjemahkan terhadap gaya *Manga* Jepang yang populer.

Sejak tahun 1990-an, *manga* mulai menarik perhatian penggemar di Indonesia dengan *manga* seperti Candy Candy, Doraemon, Dragon Ball, Kungfu Boy dan lain sebagainya. Elex Media Komputindo yang merupakan penerbit terbesar di Indonesia yang mulai menerbitkan *manga* sejak tahun 1991. Kepopuleran *manga* di Indonesia juga diikuti oleh negara-negara Asia lain seperti Hongkong, Taiwan, Malaysia dan Korea. Selain di Asia, *manga* juga merambah hingga pasar Amerika Serikat.

Dunia komik di Indonesia masih dapat dibilang di kuasai oleh *manga*, budaya Jepang tersebut sangat berkembang cepat diberbagai belahan dunia. Komikus ataupun para remaja di Indonesia dalam hal pembuatan karakter komik masih terpengaruh oleh gaya *manga*. Padahal gaya desain karakter komik di Indonesi sangatlah banyak dan tidak kalah dengan desain luar. Contohnya seperti Gundala Putra Petir (1969), Kalong (1972), Sembrani (1974), dan lain sebagainya (Kompasiana.com, 8 April 2016).

#### **2.2.3.4 Ketertarikan Anak Indonesia Terhadap *Manga***

Gaya gambar *manga* yang khas memberikan kesan yang lebih menarik dibandingkan komik lokal Indonesia, sehingga menjadi sangat diminati oleh para pembaca dan juga komikus Indonesia. Hal itu menyebabkan banyak penulis komik muda maupun awam cenderung untuk menggambar atau mendesain serta membuat karakter komik yang masih meniru gaya desain dari *manga* tersebut. Ketertarikan dan keunikan suatu komik sangat bergantung pada isi cerita dan gaya dari sang komikus untuk menuangkan imajinasinya dalam menggambar komik yang akan dibuat sehingga sangat dipengaruhi oleh *style* dan kreativitas dari sang komikus tersebut. Pembawaan cerita komik asli Indonesia cenderung masih kurang menarik dan gambar yang masih didesain dengan amat tradisional sehingga mungkin kurang sesuai dengan perkembangan zaman dan menjadi kurang diminati oleh masyarakat.

Masuknya gaya *manga* yang terkesan lebih keren dan dinamis menyebabkan para komikus Indonesia mulai banyak yang meniru dan mengadopsi *style*, pembuatan karakter dan cerita dari *manga*. Akibatnya gaya pembuatan karakter yang dibuat oleh para komikus maupun para remaja masih cenderung meniru ke arah *manga*. *Manga* ini sangatlah berpengaruh besar didunia komik di Indonesia. Oleh karena itu sangat penting untuk dilakukan identifikasi mengenai faktor-faktor mengapa banyak komikus atau remaja di Indonesia masih cenderung dengan gaya *manga* Jepang.

*Manga* merupakan komik yang di buat di Jepang. Memiliki ciri-ciri yang menceritakan tentang karakter di luar superhero dan imajinasi dari pembuatnya.



Alur cerita lebih detail dan terkadang memiliki cerita yang mundur ke belakang sehingga mudah untuk dipahami karena tidak ada cerita yang terlompati. Bentuk karakter juga tidak selalu proporsional, seperti contohnya mulut dan hidung yang kecil, mata yang besar, kepala lebih besar dan selalu ada bagian tubuh tertentu yang dibuat berbeda dan tidak proporsional. Dari rambut juga ditemukan lebih runcing dan tajam dibandingkan komik. Bentuk pewarnaan yang selalu hitam putih. Kebudayaan Indonesia lekat dengan cara bertutur menggunakan sebuah gambar. Narasi visual berupa relief pada dinding candi yang tersebar diseluruh Indonesia merupakan format *storytelling* yang memiliki kemiripan dengan narasi komik di masa kini. Pada relief, karakter digambarkan secara realis dan merefleksikan kondisi sosial masyarakat saat itu. beberapa relief juga menggambarkan tentang pemujaan terhadap Raja dan Tuhan dengan berbagai gaya dan simbolisasi. Hal ini membuktikan bahwa narasi visual seperti komik sebenarnya bukan merupakan hal baru dalam khasanah kebudayaan Indonesia. Gaya desain tersebut pada zaman itu sudah cukup bagus.

Seiring dengan perkembangan zaman itu pula yang membuat *manga* semakin menyebar luas dan sangat berpengaruh dan laku di berbagai negara di Asia. Terutama di Indonesia, *manga* sangatlah berkembang dengan cepat di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Pada perkembangan komik Indonesia masih kurang dalam memberikan perhatian pada desain karakternya. Desain karakter masih identik dengan terpengaruh oleh gaya *manga* ataupun desain luar. Suatu karakter harus dapat mencakup aspek menyeluruh seperti visual, simbol, psikologis atau lain sebagainya. Minimnya perhatian terhadap desain karakter

komik Indonesia dipengaruhi oleh produk impor yang memberi pengaruh luar biasa tinggi salah satunya adalah *manga* yang tidak hanya berpengaruh terhadap para pembaca melainkan kepada kreator komik di Indonesia. Desain komik di Indonesia saat ini masih banyak sekali ditemukan tema-tema lokal yang didominasi dalam gaya *manga*. Oleh sebab itu gaya desain karakter komik Indonesia lebih menonjol terhadap gaya desain *manga*.

Gaya *manga* ini sangatlah mendominasi kalangan remaja ataupun komikus di Indonesia. Sifat ataupun karakter masyarakat di Indonesia yang masih cenderung terpengaruh oleh gaya ataupun kebudayaan luar lah yang menyebabkan gaya desain komikus ataupun remaja di Indonesia dalam pembuatan komik masih terpengaruh oleh *manga*.

#### **2.2.3.5 Gaya/Karakteristik Gambar *Manga***

Gaya *manga* yang khas membuat sejumlah orang makin mengandrungi gambar *manga* ataupun bacaan komik yang sangat berkaitan erat dengan *manga*. *Manga* menimbulkan ketertarikan masyarakat semakin meningkat. Definisi *manga* sebagai komik yang memiliki ciri-ciri spesifik yang membedakan dengan komik jenis lainya (misalnya komik Eropa). Karakter *manga* memiliki ciri yang khas seperti mata besar (mata wanita lebih besar dari mata laki-laki), hidung dan mulut yang kecil, serta wajah yang datar. Pada mata sering kali digambarkan kesan pupil yang transparan, spontan, atau pantulan kecil disudut mata, di mana hal ini hanya ada pada karakter yang hidup. Sedangkan pada karakter yang telah mati, mata digambarkan gelap (Astriningrum, 2010:139).

Karakter *manga* lainnya adalah pada adanya gelembung dialog yang ekspensif, garis kecepatan (*speed lines*), kelas balik kecil (*mini flashback*), latar belakang abstrak, dan simbol-simbol tertentu. Menggambar komik berarti menggunakan ide gagasan yang berisi gambar kedalam sebuah cerita yang nantinya disebut sebagai komik, rangkaian gambar yang saling melengkapi serta memiliki alur cerita. Bentuk komik dapat berupa buku maupun lembaran gambar singkat (*comic strip*), bentuk gambaran pada komik biasanya memiliki tubuh yang proposional dengan pewarnaan blok hitam dan putih saja, tidak ada arsiran atau degradasi warna. Namun tidak semua komik memiliki pewarnaan blok hitam dan putih saja, saat ini sudah ada perubahan dalam pembuatan komik. Efek gradasi dan penuh warna sudah dapat ditemui pada komik untuk karakter yang proposional dan juga cara menggambar yang cenderung di blok. *Manga* merupakan komik yang dibuat Jepang, memiliki ciri-ciri yang menceritakan tentang karakter di luar superhero dan imajinasi dari pembuatnya. Alur cerita lebih detail dan terkadang memiliki cerita yang mundur kebelakang sehingga mudah untuk dipahami karena tidak ada cerita yang terlompati. Bentuk karakter juga tidak selalu proposional, seperti contoh mulut dan hidung yang kecil, mata yang lebih besar, kepala yang lebih besar dan selalu ada bagian tubuh tertentu yang dibuat berbeda dan tidak proposional. Dari helaian rambut juga ditemukan lebih runcing dan tajam .

#### **2.2.4 Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran adalah seperangkat bahan ajar yang disiapkan oleh seorang guru dalam mengajar yang diajarkan kepada siswa. Materi pembelajaran atau

bahan ajar menurut (Syafii, 2006:31) adalah pesan yang perlu disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada siswa. Oleh karena itu, bahan ajar sesungguhnya merupakan bentuk rinci dari pokok-pokok materi yang terdapat di dalam kurikulum. Bentuk rinci dari isi kurikulum ini dapat disampaikan secara jelas dengan penuh ilustrasi, atau sebaliknya dibuat seperlunya saja. Hal tersebut sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu dikemas. Secara lebih sederhana, disampaikan oleh (Sobandi, 2008:157) bahwa: “Materi yang dapat dipelajari pada mata pelajaran pendidikan seni khususnya pendidikan seni rupa terdiri dari materi konsepsi (wawasan seni, sejarah seni, dasar-dasar dan prinsip seni serta jenis seni), apresiasi seni (kritik seni dan apresiasi), serta praktik/kreasi seni (karya seni murni dan terapan)”. Materi pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum dapat dikembangkan lagi sesuai kondisi siswa dan lingkungan proses pembelajaran. Pengembangan materi juga dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan memanfaatkan sumber sumber daya yang ada.

#### **2.2.4.1 Modul Pembelajaran Menggambar *Manga***

Modul di lembaga kursus Ohayo Drawing School yaitu modul yang didedikasikan sebagai hasil karya anak bangsa pertama di Indonesia yang mempunyai standart internasional, mempunyai konsep unik, tematik dan berbeda dari tempat kursus lainnya. Mempunyai modul pengajaran yang berkualitas hasil dua kali *study trip* ke Jepang dan mengikuti berbagai workshop di lima negara seperti Jepang, Singapura, Malaysia, Thailand, dan Indonesia. Modul tersebut dibuat oleh guru-guru Ohayo Drawing School yang telah di pilih dan dipercayakan sebagai pembuat desain modul Ohayo yang bertaraf internasional, mereka dibiayai oleh Ohayo

Drawing School untuk melakukan study trip ke Jepang agar dapat mendalami dan menambah wawasan akan gambar *manga* yang akan dikembangkan lagi menjadi modul di lembaga kursus Ohayo Drawing School.

Di lembaga kursus Ohayo Drawing School menyediakan modul yang melatih skill anak-anak yang les di lembaga tersebut. Di lembaga kursus Ohayo Drawing School terdapat modul yang lengkap sebagai proses belajar anak-anak untuk menggambar *manga*, modul tersebut yaitu mulai dari *pre basic, basic, elementary, intermediate* dan *advace* hingga level digital art atau menggambar dengan digital. Banyak sekali anak yang tertarik untuk les di lembaga ini karena terdapat modul yang jelas sebagai acuan pembelajarannya dan juga guru yang berkompeten dibidangnya.

Ohayo Drawing School sendiri juga telah mempunyai 105 center di 20 kota di Indonesia, dan merupakan satu-satunya lembaga kursus yang bertaraf internasional, mendapatkan berbagai penghargaan dari Menteri Riset Teknologi & Pendidikan, Menteri Riset, Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan, dan Menteri Ketenagakerjaan RI, juga mendapatkan penghargaan *The Most Favorit Drawing School of The Year 2017*, serta telah diliput di televisi nasional dan berbagai media cetak nasional, telah disiarkan secara langsung diberbagai berita dan radio. Lembaga kursus Ohayo Drawing School juga dilengkapi dengan tes Psikologi Pentatonic Brain untuk mengetahui sifat dan karakteristi anak murid Ohayo itu sendiri, itu yang membuat kualitas lembaga kursus Ohayo Drawing School jadi semakin baik dan dipercaya oleh para orang tua yang ingin memasukan les di lembaga tersebut.

### 2.2.5 Proses Belajar Berkarya Menggambar *Manga*

Orangtua dan pendidik hendaknya tahu akan tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak, namun pada kenyataannya orangtua, pengasuh, ataupun pendidik sering mengabaikan tahapan perkembangan kreativitas ini. Pembelajaran *manga* pada lembaga kursus Ohayo Drawing School sendiri dimulai dari pagi jam 10.00 WIB sampai jam 18.00 WIB. Siswa di lembaga kursus ohayo dawing school rata-rata datang sekitar jam 11.00 WIB, setelah pulang dari sekolah dan guru maksimal mengajar tiga siswa dalam satu kelas agar lebih fokus dan efisien. Dalam satu kelas siswa belajar sesuai level yang ditempuh. Siswa belajar maksimal dua jam dalam sekali pertemuan. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai modul yang telah dicapai, setelah itu siswa mengerjakan modul secara mandiri. Jika modul sudah selesai guru segera mengoreksi hasil gambar siswa, jika sudah baik siswa bisa lanjut halaman selanjutnya, jika belum siswa diberikan contoh gambar yang lainya untuk dikerjakan kembali. Proses pembelajaran siswa di lembaga kursus ohayo darawing school bergantung pada anak dan level yang ditempuhnya, jika murid lancar dalam pengerjaan modul makan semakin cepat untuk belajar level selanjutnya. Dan tidak semua murid memiliki kemampuan yang sama, bergantung pada minat dan bakat anak masing-masing.

Pembelajaran menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang di berikan untuk anak mulai dari umur 6 th hingga dewasa, sesuai dengan tes yang di berikan oleh guru dari Ohayo Drawing School. Ada anak yang berumur 10 th tapi levelnya sudah tinggi ada juga yang masih rendah, karena berpaku dengan praktik anak itu sendiri, jika anak mempunyai bakat gambar yang

luar biasa mungkin levelnya lebih cepat dari pada anak yang lainnya. Pembelajaran di lembaga kursus Ohayo Drawing School berupa praktek dengan modul yang telah di sediakan untuk siswa dalam belajar menggambar *manga*.

Pembelajaran menggambar *manga* di Ohayo Drawing School dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah di buat oleh pihak ohayo drawing school, yang berupa modul mulai dari level *pre basic, basic, elementary, intermediate & advance*, dan *manga korea*. Semua pembelajaran menggambar *manga* sudah sangat lengkap dan dimulai mulai dari nol agar anak mengerti dari awal proses menggambar *manga*. Pelaksanaan menggambar *manga* sudah sangat baik karena guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dari Ohayo Drawing School. Pembelajaran praktik yang diberikan pada siswa berupa praktik dasar membuat *manga* sesuai dengan level anak itu sendiri, jika dirasa siswa belum mampu menguasai pembelajaran praktik yang telah diberikan oleh guru, maka guru akan memberikan pelatihan ulang ke pada siswa dengan materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa hingga siswa mengerti dan jelas akan pembelajaran yang telah diberikan guru.

Di lembaga kursus Ohayo Drawing School selalu memberikan menggambar bebas kepada siswa dengan tema yang telah ditentukan pihak Ohayo Drawing School tiap 2 minggu sekali, dan dalam 1 bulan sekali selalu diberikan pembelajara seni craf kepada anak-anak untuk berkreasi.

Berikut ini beberapa tahapan atau periode kritis dalam perkembangan kreativitas seseorang (Hurlock,1980:8) :

- a. Usia 5 sampai 6 tahun, usia ini merupakan masa dimana anak harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan di sekolah. Semakin keras kekuasaan orang dewasa, semakin beku kreativitas anak tersebut.
- b. Usia 8 sampai 10 tahun, keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok sosialnya mencapai puncaknya pada usia ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola kelompoknya tersebut.
- c. Usia 13 sampai 15 tahun, seperti halnya anak yang berada pada usia dalam kelompoknya, remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan.
- d. Usia 17 sampai 19 tahun, pada usia ini pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar serta keharusan mengikuti perintah dan peraturan tertentu, sebagaimana halnya dengan kebanyakan pekerjaan rutin, hal itu akan membekukan kreativitas. 16 Pendapat lain mengemukakan tahap kritis perkembangan kreativitas anak, menurut Gowan (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 11) bahwa terdapat tiga tahapan kritis perkembangan kreativitas yang sangat penting bagi pendidikan, yaitu:
  - a. Tahap inisiatif (usia 4-6 tahun), pada tahap ini anak mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi, dan berfantasi melalui aktivitas bermain.
  - b. Tahap kerajinan (usia 7-12 tahun), pada tahap ini terjadi creativity drop, yaitu suatu gejala menurunnya kreativitas anak, karena energi psikisnya diarahkan kepada tugas dan belajar di sekolah yang berpola konvergen.



c. Tahap identitas (usia 13-18 tahun), proses kreatif anak mendapat dukungan dari perkembangan kemampuan intelektual, yaitu: berpikir formal, konseptual, analitis, kritis, dan evaluatif, kemampuan hubungan sosial, kesadaran akan tatanan kehidupan sosial serta nilai-nilai moral dan religius mulai terbentuk. Tim redaksi Ayahbunda (2002:61) menjelaskan tentang tahap perkembangan kreativitas seseorang, bahwa tahap potensi kreatif ini sudah mulai dapat diamati oleh orang dewasa melalui permainan-permainan yang anak lakukan. Kemudian secara bertahap sejalan dengan perkembangannya, kreativitas ini berkembang pada area kehidupan lain seperti saat anak melakukan tugas-tugas sekolahnya dan di tempat pekerjaannya kelak. 17 Tim Redaksi Ayahbunda (2002: 61) juga menjelaskan bahwa pada umumnya hasil kreativitas seseorang mencapai puncaknya pada usia tiga puluh sampai empat puluhan. Setelah itu kreativitas tidak lagi berkembang atau bahkan menurun. Mengapa demikian, menurut para ahli, salah satu penyebabnya adalah faktor lingkungan seperti tekanan keuangan, kurangnya waktu luang, atau kondisi kesehatan. Sumanto (2006:30) menjelaskan bahwa anak yang berada pada usia TK-SD adalah masa keemasan kreatif, yang mana anak-anak mengalami masa peka dalam perkembangan kreativitasnya. Selanjutnya menurut Lowenfeld (dalam Sumanto, 2006:30) menjelaskan tahap perkembangan kreativitas menggambar pada anak, yang mana hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari perkembangan keterampilan menggambar anak, yakni: a) masa goresan sekitar usia 2-4 tahun; b) masa pra-bagan sekitar usia 4-7 tahun; c) Masa bagan/skematis sekitar usia 9-11 tahun; d) masa permulaan realisme sekitar usia 9-11 tahun; dan e) masa realisme semu sekitar usia 11, 13 tahun. Dari uraian

tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, dalam perkembangan kreativitas menggambar yang mana hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari bakat serta keterampilan, berada pada tahap masa goresan (usia 2-4 tahun) dan pada tahap inisiatif (usia 4-6 tahun). Pada masa awal kreativitas ini sangatlah dipengaruhi oleh sikap orang tua. Anak akan lebih bebas mengekspresikan kreativitasnya apabila orang tua mendukung anak, misalnya dengan menyediakan berbagai sarana stimulasi yang memungkinkan potensi kreatif itu muncul dan berkembang.

#### **2.2.5.1 Media Berkarya Menggambar *Manga***

Media untuk membuat *manga* sendiri sangatlah beragam jenisnya misalnya seperti (a) pensil, menggunakan pensil mekanik karena tingkat keefesiennya dan hasilnya lebih maksimal, dibanding dengan pensil kayu biasa pensil mekanik jauh lebih mudah dan efisien dikarenakan tidak perlu untuk meraut dan tentunya karna ukuran mata pensil lebih tipis, yang memudahkan untuk membuat sketch kasar yang lebih detail. Pensil mekanik biru ini bukan hanya berwarna biru, tapi berlabelkan non-photographic, banyak *mangaka* menggunakan pensil ini untuk menggambar sketsa *manga*, karena pensil biru ini tidak akan tampak jika di *scan* atau di *copy*. (b) penghapus, pemilihan penghapus yang lembut tak merusak kertas dan tidak banyak mengeluarkan kotoran, umumnya *mangaka* memiliki penghapus dengan berbagai ukuran, contohnya *monozero* untuk menghapus bagian-bagian yang sangat kecil, ataupun penghapus dengan ukuran sangat besar untuk menghapus latar belakang atau apapun yang berukuran besar, contohnya *kneable eraser* yang teksturnya mirip dengan plastisin, kalian dapat membagi-bagi penghapus ini sesuai dengan ukuran yang kalian inginkan, dan kalian dapat

menyatukannya lagi, penghapus ini sangat lembut dan tak meninggalkan kotoran hasil hapusan. (c) penggaris, *curved french ruler* adalah penggaris yang digunakan untuk membuat *background*, efek-efek lainnya pada *manga* dan menggambar segala sesuatu yang melengkung-lengkung.

*Drawing template* adalah penggaris dengan berbagai bentuk, yang biasanya *mangaka* profesional harus miliki untuk memudahkan membuat bentuk-bentuk tertentu. (c) kertas *manuscript*, kertas ini adalah kertas yang biasa dipakai oleh *mangaka*, karena dilengkapi dengan garis pembatas dan lengkap dengan centimeter-nya. (d) *manganikins*, Untuk menggambar *manga*, seorang *mangaka* harus mengetahui anatologi tubuh manusia, untuk itu diperlukan manikins ini, untuk memudahkan dalam proses menggambar gerak-gerakan *manga*. (e) *father sweeper* untuk membersihkan sisa penghapusan. Pewarnaannya sendiri bisa menggunakan spidol, tinta bak, *drawing pen*, *copic*, *water colour*, *screen ton*, *masking fluid*, dll.

### **2.2.6 Manfaat Berkarya Menggambar *Manga***

Alasan mengapa berkarya menggambar *manga* perlu dikembangkan kepada anak sejak usia dini. Menggambar merupakan salah satu sarana efektif untuk menyampaikan informasi (visual). Kini makin banyak hasil dari seni rupa atau visual itu menjadi bagian yang mengisi kehidupan sehari-hari di zaman modern. Produk-produk yang di gunakan setiap hari merupakan hasil dari perancangan (desain) dari segi teknis mekanis maupun dari segi estetis (Hill, 2000:38). Kreativitas memiliki banyak nilai yang penting bagi anak, namun nilai-nilai kreativitas yang penting ini hampir sama sekali tidak diabaikan (Hurlock, 1980:6).

Vania Natalie, pemilik LWTA (*Living Water Talent Academy*) mengatakan, “LWTA memberikan layanan kursus menggambar *manga* sebagai upaya untuk menciptakan sarana belajar menggambar dan melukis, dimana manfaat dari menggambar kartun *manga* itu akan dirasakan langsung seperti kemampuan (*skill*) teknis maupun *soft skill*. Hasil karya seni rupa khususnya menggambar memang menjadi kepuasan tersendiri bagi kreator. Selain hasil, proses menggambar itu sendiri juga memberikan manfaat dan nilai tambah para penggemarnya, “tutur Vania. Berikut adalah manfaat menggambar *manga* untuk anak-anak dan dewasa, diantaranya: (a) Dapat melatih anak dalam menemukan masalah, menemukan penyelesaian yang logis serta memberikan solusi kreatif. (b) Melatih kemampuan komunikasi dan bersosial lewat gambar dan cerita. (c) Melatih anak untuk melontarkan ide-idenya melalui gambar komik. (d) Melatih kemampuan motorik tubuh khususnya area jari dan telapak tangan. (e) Menggali daya kreatifitas Mengasah kecerdasan spatial/ruang. (f) Kemampuan merekam gambar (memori fotografis). Kepekaan & kemampuan mengolah warna. (g) Menguasai teknik menggambar dan keterampilan menggambar. (h) Meningkatkan kepercayaan diri anak

Selain itu menggambar komik *manga* dapat memberikan manfaat sebagai berikut: (a) Sarana menggali potensi anak, anak memiliki bakatnya masing masing. Oleh karena itu perlu digali sejak dini dimana bakatnya berada. (b) Menggambar bisa menjadi salah satu alat untuk mendeteksi apakah anak memiliki bakat di area tersebut. (c) Mengembangkan daya imajinasi, berbeda dengan gambar biasa, gambar *manga* memiliki kesulitan yang lebih tinggi. *Manga* biasanya akan di buat

menjadi komik yang sama dengan cerita bergambar yang memiliki alur yang selalu berkembang. Disinilah imajinasi anak semakin diasah. Ini karena didalam dunia komik anak dapat mengembangkan imajinasinya dengan bebas dan lebih luas, bahkan dapat menjadi inspirasi teknologi masa kini. (d) Penyeimbang fungsi kerja otak, kebanyakan manusia terus melatih fungsi otak kiri untuk berpikir logis dan analitis. Sedangkan fungsi otak kanan kurang dimaksimalkan. Fungsi otak kanan dapat dilatih dengan cara menggambar komik. (e) Melatih konsistensi dan disiplin, menggambar *manga* bukan hanya membutuhkan bakat menggambar saja. Disiplin juga diperlukan dalam menggambar *manga*. Bagaimana tokoh dalam *manga* komik mengembangkan karakternya, alur dan jadwal terbit komik membutuhkan orang yang konsisten dan disiplin. (f) melatih konsentrasi dan daya ingat, tidak semudah itu membuat *manga* menjadi komik. Apalagi dengan tokohnya yang mungkin melebihi 10 orang. Jika konsentrasi menurun, kepribadian satu tokoh dengan tokoh lain dapat tercampur. Oleh karena itu menggambar *manga* juga mengasah daya ingat juga. (g) Belajar Menerima Masukan dan Kritik, Selama menggambar *manga* (komik), tidak semua orang setuju dengan ide yang kamu utarakan dalam gambar. Oleh karena itu kamu dapat belajar menerima kritik dan saran dengan baik serta mampu mengembangkan diri lebih baik lagi. (g) Sumber Pendapatan, Menggambar *manga* (komik) bukan hanya sekedar hobi namun bisa dijadikan sumber pendapatan yang menjanjikan. Lihat saja banyaknya orang yang membaca komik di aplikasi webtoon.

Dari uraian tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa kreativitas menggambar *manga* memiliki banyak manfaat bagi anak-anak maupun orang

dewasa. Bagi perkembangannya, kreativitas menggambar ini memberikan kesenangan, kepuasan, dan kegembiraan karena menggambar merupakan media ekspresi untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pikiran. Kreativitas menggambar memberikan kebebasan untuk mengembangkan perasaan dan keterampilan saat anak melakukan kegiatan menggambar karena menggambar menjadi media anak untuk bermain.

### **2.2.7 Faktor-Faktor Pendorong Kreativitas Berkarya Menggambar**

Pada dasarnya semua anak mempunyai potensi untuk aktif, kreatif dan menyukai hal baru, bahkan mungkin kesukaanya itu bisa jadi hobbinya. Hurlock (1980: 11) mendeskripsikan faktor yang dapat mendorong kreativitas anak semakin bertambah, adalah sebagai berikut:

- a. Waktu, artinya untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan serta konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan menyendiri, artinya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. *Singer* menerangkan bahwa anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.
- c. Dorongan, terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

- d. Sarana, artinya sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- e. Lingkungan yang merangsang, artinya lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- f. Hubungan orangtua dan anak yang tidak posesif, artinya orangtua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri.
- g. Cara mendidik anak, artinya mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkan kreativitas anak.
- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, artinya kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Puleski (dalam Hurlock, 1980: 11) mengatakan bahwa anak-anak harus berisik agar dapat berfantasi. Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perlunya kondisi yang mendukung agar kegemaran dalam menggambar dapat membuat suatu kreativitas yang lebih dan lebih meningkat. Misalnya waktu luang atau kesempatan, adanya dukungan dari lingkungan, sarana seperti alat-alat untuk

menggambar yang mendukung. Demikian pula lingkungan sekolah juga memiliki peran untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak diantaranya: a) memberikan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan anak; b) berada dalam suasana santai tanpa adanya tekanan untuk berprestasi; c) memberikan fasilitas-fasilitas media dalam berkarya; d) memberikan motivasi dan rangsangan sebelum dan saat membuat karya; e) menyediakan tempat yang memadai untuk melakukan kegiatan tersebut; dan f) memajang atau memamerkan hasil kreasi anak pada tempat atau ruang kelas. Yang tak kalah penting adalah kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi, serta peran serta masyarakat dan orangtua untuk mendukung kegiatan pendidikan anak.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti tidak melakukan intervensi secara penuh dalam pembelajaran dan hanya mendeskripsikan hal-hal natural yang terjadi di lapangan. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2007:3) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam penelitian kualitatif, pengolahan data dan analisisnya tidak menggunakan rumus-rumus atau analisis statistik, namun lebih menggantungkan pada kemampuan dan kedalaman serta keluasan wawasan peneliti.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Penelitian studi kasus akan kurang kedalamannya bilamana hanya dipusatkan pada fase tertentu saja atau salah satu aspek tertentu sebelum memperoleh gambaran umum tentang kasus tersebut. Sebaliknya studi kasus akan kehilangan artinya kalau hanya ditujukan sekedar untuk memperoleh gambaran umum namun tanpa menemukan sesuatu atau beberapa aspek khusus yang perlu dipelajari secara intensif dan mendalam (Sugiyono, 2015:13).

Studi kasus yang baik harus dilakukan secara langsung dalam kehidupan sebenarnya dari kasus yang diselidiki. Data studi kasus dapat diperoleh tidak saja dari kasus yang diteliti, tetapi, juga dapat diperoleh dari semua pihak yang mengetahui dan mengenal kasus tersebut dengan baik. Dengan kata lain, data dalam studi kasus dapat diperoleh dari berbagai sumber namun terbatas dalam kasus yang akan diteliti (Nawawi, 2003:2). Secara ringkasnya yang membedakan metode studi kasus dengan metode penelitian kualitatif lainnya adalah kedalaman analisisnya pada kasus yang lebih spesifik (baik kejadian maupun fenomena tertentu).

Lembaga kursus Ohayo Drawing School adalah salah satu lembaga yang mempunyai pembelajaran bertaraf internasional dimana lembaga tersebut mempunyai pembelajaran yang berupa kurikulum yang jelas dan modul yang jelas pula, kurikulum yang mengembangkan program untuk membentuk anak-anak yang aktif dan peduli terhadap sekitarnya. Murid-murid diajarkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam kurikulum ini, siswa tidak dituntut untuk menghafal, akan tetapi siswa mengingat hal-hal baru yang dipelajarinya melalui aktivitas-aktivitas menarik sebagai pengalaman belajar. Aktivitas pembelajaran di sini bertujuan untuk membentuk karakter kepribadian siswa yang mampu beradaptasi dengan baik dalam lingkungan global. Lembaga kursus Ohayo sendiri menyediakan berbagai modul untyuk mengasah dan membuat siswa lebih kreatif yaitumulai dari pre basic, basic,

elementary, intermediate dan advance hingga level digital art atau menggambar dengan digital.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian kepada guru kelas, guru kelas merupakan pelaku utama dalam tindakan berlangsungnya pembelajaran dalam kelas. Subjek penelitian pada orang tua anak, orang tua berperan penting dalam subjek penelitian yang dapat membantu dalam pengumpulan data, dimana orang tua lebih mengerti tentang kemajuan anaknya dalam belajar di suatu lembaga yang mendorong orang tua lebih aktif untuk mengetahui sampai di mana kemampuan anaknya dalam belajar di suatu lembaga. Dan seluruh anak lembaga kursus Ohayo Drawing School sebagai subjek yang menerima tindakan, dimana seorang siswa pada suatu lembaga akan mendapatkan suatu pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang terdapat pada lembaga belajar tersebut, dan anak ikut merasakan bagaimana pembelajaran tersebut berlangsung dan bagaimana anak dapat menerima pembelajaran tersebut.

### **3.4 Lokasi dan Sasaran Penelitian**

#### **3.4.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga kursus Ohayo Drawing School Kota Semarang yang terletak di Jalan Angrek VI No. 17A, Kecamatan Pekunden, Kota Semarang. lembaga kursus ini didirikan pada tahun 2015.

### **3.5.2. Sasaran Penelitian**

Sasaran penelitian ini adalah proses pembelajaran menggambar *manga* pada suatu lembaga kursus serta karakteristik pembelajaran menggambar *manga* yang terdapat pada lembaga kursus Ohayo Drawing School.

## **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

### **3.5.1 Observasi**

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung berpartisipasi dalam mengajar serta meneliti guru lain dalam mengajar proses pembelajaran menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School untuk mendapatkan beberapa informasi tentang gambaran umum mengenai keadaan lembaga kursus, siswa, dan lingkungannya, proses pembelajaran dari mulai perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi serta bagaimana karakteristik pembelajaran pada lembaga tersebut yang menjadikan lembaga menggambar *manga* ini beda dari yang lainnya. Alat observasi yang digunakan seperti catatan lapangan untuk mencatat suatu peristiwa dan kamera sebagai alat untuk mendokumentasikan peristiwa yang terjadi. Hasil observasi langsung yang dilengkapi dengan dokumentasi foto diharapkan dapat menghasilkan data penelitian secara konkret.

### **3.5.2 Wawancara**

Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan keterangan melalui proses tanya jawab kepada narasumber. Teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur, yaitu peneliti sudah menyiapkan daftar pertanyaan secara sistematis

sebelum melaksanakan penelitian. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang bersangkutan yaitu kepala atau owner, admin, dan guru yang mengajar di lembaga kursus Ohayo Drawing School. Wawancara yang dilakukan pada owner sendiri mengenai sejarah berdirinya lembaga kursus Ohayo Drawing School, visi misi, kurikulum dan modul yang digunakan, tujuan mendirikan lembaga kursus, standar ruangan untuk proses belajar, standar guru yang mengajar, serta segala hal yang berkaitan dengan gambaran umum lembaga kursus Ohayo Drawing School.

Wawancara dengan Mr Dasa selaku guru yang mengajar di Ohayo Drawing School mengenai karakteristik anak dan ketertarikan anak dalam belajar menggambar *manga*. Wawancara dengan Miss Isma selaku admin di lembaga kursus Ohayo Drawing School mengenai biaya untuk dapat les menggambar *manga* dan fasilitas apa yang akan didapatkan di lembaga kursus. Wawancara yang dilakukan pada siswa bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran menggambar *manga* selama les di lembaga kursus Ohayo Drawing School.

### **3.5.3 Dokumentasi**

Dokumen merupakan data-data yang ada di sekolah, baik dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental di sekolah (Sugiyono, 2009:329). Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2006:231). Dalam teknik dokumentasi peneliti menghimpun

data-data yang ada kaitannya dengan penelitian, berupa buku-buku tentang ohayo, modul, sejarah singkat sekolah dan riwayat siswa di lembaga kursus Ohayo Drawing School secara umum, keadaan sarana dan prasarana pembelajaran, keadaan guru, keadaan siswa, kurikulum yang digunakan oleh lembaga kursus Ohayo Drawing School, proses pembelajaran, fasilitas, dan hasil penilaian guru terhadap hasil karya siswa dalam pembelajaran menggambar *manga*.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Analisis data menurut Moleong (dalam Yani, 2002:52) adalah proses pengaturan data, mengorganisasikan ke dalam satu pola, kategori, dan lain-lain untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Teknik analisis yang digunakan adalah kualitatif, hanya saja terdapat pula beberapa perhitungan menggunakan rumus yang digunakan sebagai penguat dari deskripsi yang ada.

Analisis data kualitatif dalam pengolahan data dan analisisnya tidak menggunakan rumus-rumus atau analisis statistik, namun lebih menggantungkan pada kemampuan dan kedalaman serta keluasan wawasan peneliti (Ismiyanto, 2003:10). Setelah data terkumpul, maka tahap berikutnya adalah mengolah dan menganalisis data. Penelitian kualitatif ada empat unsur analisis data, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan verifikasi (Miles dan Huberman, 1994:12). Tahap analisis data kualitatif digunakan untuk mereduksi, menyajikan, dan memverifikasi jalannya pembelajaran menggambar *manga*.

### **3.6.1 Pengumpulan Data**

Tahap ini merupakan tahap proses mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari berbagai teknik pengumpulan data selama proses penelitian, baik itu nantinya data yang terpakai maupun yang tidak terpakai dalam pembahasan skripsi.

### **3.6.2 Reduksi Data**

Tahap ini dilakukan sebagai proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi catatan lapangan. Proses ini berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian, yang bahkan dimulai sebelum proses pengumpulan data. Reduksi berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, mencari tema dan polanya (Afifudin dan Saebani, 2009:184). Kegiatan mereduksi data dalam penelitian ini meliputi: pemilihan data yang dinyatakan sebagai data pendukung dan membuang data yang dianggap tidak mendukung atau tidak sesuai dengan sasaran penelitian. Proses reduksi berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian. Data-data yang direduksi adalah sebagai berikut: data dokumentasi lembaga kursus, proses pembelajaran menggambar *manga*, dan proses membuat karya yang berhubungan dengan *manga* (komik).

### **3.6.3 Sajian Data**

Penyajian data merupakan upaya menyusun informasi yang membantu dalam menarik simpulan. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, dan sebagainya dapat membantu menganalisis data. Dengan melihat suatu sajian data, peneliti akan memahami apa yang terjadi, serta memberikan peluang untuk mengerjakan sesuatu

tindakan lain berdasar pemahaman tersebut. Dalam penyajian data dijelaskan: gambaran umum mengenai lembaga kursus Ohayo Drawing School, proses pembelajaran menggambar *manga* yang berlangsung, pendidikan karakter melalui pembelajaran menggambar *manga*, kendala yang timbul dalam penelitian serta segala hal yang berhubungan dengan bahasan penelitian.

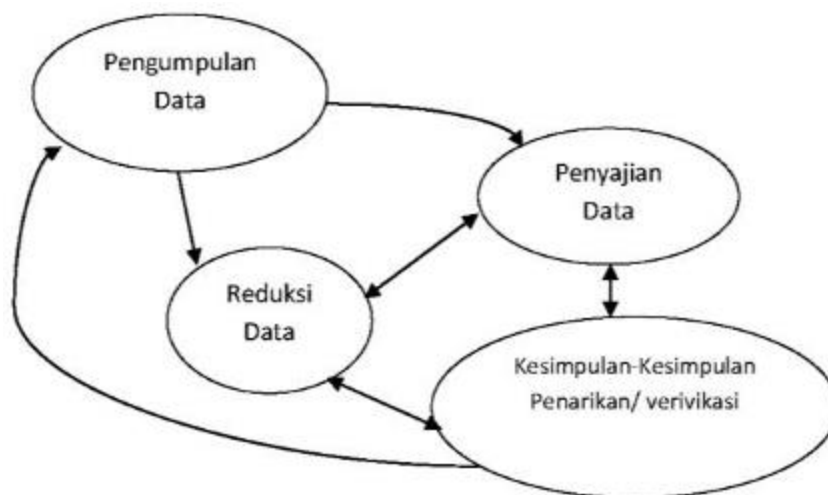
#### **3.6.4 Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan**

Verifikasi merupakan upaya untuk melihat dan mempertanyakan kembali simpulan yang telah ditarik sambil meninjau catatan lapangan untuk memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Simpulan yang diperoleh dinyatakan valid jika sesuai dengan data-data yang ditemukan pada saat persiapan, pelaksanaan dan setelah berlangsungnya pembelajaran menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu proses pembelajaran dan proses menggambar *manga* serta hal-hal yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Simpulan akhir yang ditarik kemudian diverifikasi dengan melihat dan menyederhanakan kembali, sambil meninjau secara sepintas pada catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Hal ini dilakukan untuk menguji validitasnya agar simpulan menjadi jelas.

Keempat aktivitas dalam analisis data tersebut memperkuat penelitian kualitatif yang dilakukan oleh peneliti karena sifat data dikumpulkan dalam bentuk laporan, uraian, dan proses untuk mencari makna sehingga mudah dipahami



keadaanya baik oleh peneliti sendiri maupun akademisi lain. Berikut gambar siklus teknik analisis data penelitian yang dilaksanakan:



Gambar.3.1. Komponen-Komponen Analisis Data:

Sumber: Qualitative data analysis. Miles and Huberman (1994:12)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 4.1.1 Sejarah dan Perkembangan Lembaga Kursus Ohayo Drawing School di Indonesia

Ohayo Drawing School berdiri sejak tahun 2005, memiliki standart International, konsep unik, tematik dan berbeda di setiap lembaga kursus lainnya.



Gambar 4.1. Daftar Kelas Kursus di Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Ohayo Drawing School mempunyai modul pengajaran lengkap dan berkualitas, hasil dua kali *study trip* ke Jepang dan mengikuti berbagai *workshop* di lima negara seperti Jepang, Singapura, Malaysia, Thailand dan Indonesia. Ohayo Drawing School mempunyai acara tahunan seperti lomba nasional dan *workshop*, dan lomba internasional. Lembaga kursus Ohayo Drawing School telah bekerjasama dengan Republik Ceko.



Gambar 4.2 Workshop Nasional dan Internasional Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Lembaga kursus Ohayo Drawing School mempunyai *Departemen Training* untuk menjamin kualitas guru di seluruh center yang ada di Indonesia, dengan diadakannya *Update Training* setiap bulan dan Ujian Kompetensi Guru. Lembaga kursus Ohayo Drawing School berada di bawah payung PT. Mitra Indonesia Cerdas yang dipimpin Oscar Sumarli, SE dan Widyana Susanty, SE. Lembaga kursus Ohayo Drawing School mempunyai impian agar pendidikan yang berkualitas bisa dinikmati oleh anak-anak Indonesia.

PT. Mitra Indonesia Cerdas mempunyai kelas selain kelas Ohayo Drawing yaitu Mopi Baca Tulis, Xile Mandarin, Gakko Digital Art & Animation dan SHANE English Center.

The infographic is titled "Departemen Training OHAYO Drawing School". It features several logos and images:

- Text: "OHAYO Drawing School berada di bawah bendera PT. Mitra Indonesia Cerdas yang juga mempunyai vendor"
- Logos: MoPI (with a bear and duck), xile (with Chinese characters 喜乐学院 Xue Yuan), SHANE ENGLISH CENTRE, and GAKKO (with Japanese characters ガッコウ学木交).
- Text: "Dan merupakan member Perhimpunan Waralaba & Lisensi Nasional wali Indonesia Franchising & Licensing Society" with a circled number 8.
- Images: Four photos showing classroom and training sessions.
- Text: "Departemen Training kami juga memberikan pendampingan manajemen untuk Center-center kami agar dapat berkembang dan kami akan membangun 2 Training Center yang baru di Merland Transjogji (2019) dan Jababeka (2020)"
- Images: Two architectural renderings of training centers, labeled "Merland Transjogji" and "Jababeka".

Gambar 4.3. Atasan yang Memegang Kendali Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Lembaga kursus Ohayo Drawing School merupakan satu-satunya sekolah lukis yang membuka kelas crayon, kelas *manga*, kelas *manga* korea, kelas kanvas dan kelas digital art. Ohayo Drawing School juga telah mempunyai jaringan berjumlah 105 center di 20 Kota di Indonesia. Lembaga kursus Ohayo Drawing School telah mendapatkan penghargaan dari Menteri Riset, Teknologi & Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, “Bapak Muhammad Nassir”, Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia “Ibu Puan Maharani”, serta dari Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia “Bapak M. Hanif Dhakiri”, *The Most and Favorite Drawing School of The Year 2017*. Lembaga kursus Ohayo Drawing School juga telah 33x diliput oleh televisi nasional dan berbagai media cetak nasional, di siarkan langsung oleh Berita Satu News, Elshinta Radio, Pas FM Radio dan Heartline FM.

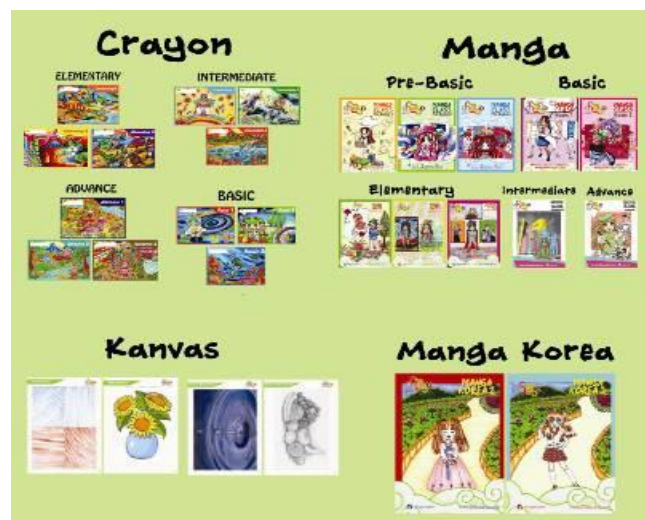
Lembaga kursus Ohayo Drawing School telah dilengkapi dengan metode tes psikologis anak yang bernama *Pentatonic Brain*. *Pentatonic Brain* merupakan bimbingan tes psikologis untuk murid di Ohayo Drawing School, bekerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta dalam penerimaan Program Magang Mahasiswa Seni. Ohayo Drawing School telah mempunyai *Training Center* di Jakarta Pusat, Cibubur dan Cikarang. Ohayo Drawing School juga mendapatkan berbagai *Awards* yaitu *Franchise Start Up Awards 2016*, *Top Low Cost Franchise* dari Majalah Franchise Indonesia & Asosiasi Franchise Indonesia (AFI), Wirausaha Muda Mandiri

2015 yang lolos menjadi salah satu perwakilan DKI Jakarta, Anugerah Wirausaha Indonesia 2016 dan penghargaan dari berbagai sekolah dan universitas. Lembaga kursus Ohayo Drawing School telah menjadi Member Wali, Perhimpunan Waralaba dan Lisensi Indonesia, mempunyai Surat Tanda Pendaftaran Waralaba yang dikeluarkan oleh Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, dan pendampingan Manajemen langsung oleh Oscar Sumarli, SE dan Ms. Widyana Susanty, SE.



Gambar 4.4 Kunjungan dari Mr. Shane Lipscombe, yaitu Menteri Pendidikan dari Luar Negeri

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)



Gambar 4.5 Kelas yang Ada di Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)



Pada tahun 2005 Ohayo Drawing School belum mengeluarkan program Pentatonic Brain yang digunakan untuk melengkapi dan mengaktifasi 5 bagian otak anak dan 5 program PMPO, modifikasi program dari Eropa sejak 1928. Bukan sekedar Brain Gym atau aktivasi otak tengah anak, tapi lebih lengkap dan ada penjelasan psikologinya, agar orangtua bisa lebih terarah menghadapi dan menangani psikologi anak. Program Pentatonic Brain dihadirkan pada tahun 2018 untuk memajukan kualitas di lembaga kursus Ohayo Drawing School, dan ini yang menjadi pembeda dari lembaga kursus lainnya.



Gambar 4.6 Tes Pentatonic Brain yang Ada di Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Lembaga kursus Ohayo Drawing School tersebar di berbagai kota di Indonesia mulai dari Malang, Balikpapan, Batam, Riau, Bintaro, Bogor, Padjajaran, Cempaka Putih, Cibinong, Cideng, Cilegon Jawa Barat, seluruh Jakarta, Bekasi, Karawang, Kemang, Lampung, Madiun, Manado, Mandala, seluruh Medan, Surabaya, Palembang, Semarang, Pekanbaru, Lampung, dsb. Sampai saat ini lembaga kursus Ohayo Drawing School semakin maju dan tersebar di berbagai kota di Indonesia untuk memberikan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Lembaga kursus Ohayo Drawing School selalu rutin dalam mengikuti workshop, menyelenggarakan lomba nasional maupun internasional, memberikan workshop yang bermanfaat untuk guru-guru yang bekerja di lembaga kursus Ohayo Drawing School.



Gambar 4.7 Lomba Nasional dan Internasional Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)



Lembaga kursus Ohayo Drawing School juga turut ikut dalam mengikuti bakti bagi Negeri Indonesia yang berada di pelosok, agar semua anak-anak Indonesia dapat merasakan lomba menggambar tanpa harus datang jauh-jauh ke kota. Secara rutin lembaga kursus Ohayo Drawing School selalu mendatangi daerah pelosok untuk memberikan modul gratis dan alat-alat menggambar untuk ikut serta memberikan pelatihan psikomotorik anak agar berkembang lebih baik. Hal ini yang membuat lembaga kursus Ohayo Drawing School dikenal oleh seluruh Indonesia dan berkembang sangat baik hingga saat ini. Lembaga kursus Ohayo Drawing School sangat berkompeten dalam membina anak didik yang telah belajar di lembaga kursus Ohayo Drawing School dan banyak pula yang mengikuti berbagai perlombaan bertaraf nasional maupun internasional. Lembaga kursus Ohayo Drawing School juga ikut peran aktif dalam membantu kemajuan bangsa dengan mengadakan acara bantuan sosialisasi di daerah yang minim pendidikan atau belum terjangkau, agar semua anak-anak Indonesia dapat merasakan pembelajaran dengan layak dan baik. Lembaga kursus Ohayo Drawing School juga memberikan bantuan dalam bentuk membagikan buku gratis kepada anak-anak untuk di warnai dan dipelajari agar berguna untuk kedepannya, Ohayo juga mengadakan acara lomba untuk melihat kreativitas anak-anak walaupun hidup di daerah yang jauh dan keterjangkauan pendidikan pun masih kurang.



Gambar 4.8 Bantuan Sosialisasi Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Lembaga kursus ohayo drawing school juga elajaran dengan layak dan baik. Lembaga kursus juga an dalam bentuk membagikan buku s kepada anak-anak i agar berguna untuk kedepanya, kreativitas anak-anak walaupun hidup di ah yang jauh dan keterjangkauan pendidikan pun masih g.

#### 4.1.2 Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

Lembaga kursus Ohayo Drawing School yang terdapat di Kota Semarang berdiri dari tahun 2016, pada awal pendirian lembaga kursus Ohayo Drawing School banyak mengalami kendala dan hambatan dalam hal sarana dan prasarana yang merupakan unsur vital kelangsungan hidup sebuah lembaga kursus.

Di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang sendiri dipegang oleh owner Ibu Laksanawati Tirta, SE, MM. Gambaran tentang lembaga kursus Ohayo Drawing School secara rinci dijelaskan lebih lanjut mengenai lokasi dan lingkungan sekitar, kondisi lembaga kursus, saran dan prasarana, guru, dan tenagapendidikan, keadaan siswa lembaga kursus Ohayo Drawing School maupun keadaan pembelajaran menggambar *manga* sendiri.

Lembaga Kursus Ohayo Drawing School memiliki visi yaitu, terwujudnya generasi penerus bangsa yang bermutu dan berakhlak mulia serta mampu menjadi pelopor bagi kemajuan masyarakat dan negara. Ohayo Drawing School ingin memproses peserta didiknya secara optimal sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku, serta sesuai dengan norma-norma agama dan sosial kemasyarakatan yang luhur, sehingga diharapkan kelak akan menjadi generasi yang memiliki budi pekerti luhur dan dapat berperan aktif sebagai pelopor dan penggerak proses pembangunan dan kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Ohayo Drawing School juga dapat menjadikan anak yang nantinya diharapkan mempunyai kemampuan memvisualisasikan fenomena dalam bentuk gambar, yang tercermin dari kegemaran menggambar, menyenangkan warna, garis, kemampuan membangun bentuk dan memberikan arah atau titik di mana lokasi berada.

Misi dari lembaga kursus ohayo drawing school adalah sebagai berikut, mengusahakan kegiatan belajar mengajar yang intensif untuk meningkatkan kemampuan non akademik dan penalaran siswa. Menciptakan suasana les yang

*hommy*, penuh semangat kekeluargaan, dan kebersamaan. Meningkatkan kualitas dan kuantitas bekal ketrampilan seni, serta pembentukan watak pribadi yang mandiri dan bermutu untuk kedepannya. Meningkatkan kualitas serta kuantitas sarana prasarana lembaga kursus yang nyaman untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan. Menghasilkan kemampuan siswa yang nantinya dapat berguna untuk masa depan dan karirnya untuk memasuki jenjang yang lebih tinggi atau memasuki dunia kerja. Mampu meraih predikat juara dalam setiap event lomba, kejuaraan atau kompetisi yang diikuti di tingkat kota, provinsi, nasional dan internasional dalam bidang menggambar *manga* atau membuat komik.



Gambar 4.9 Gerbang Utama Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

#### 4.1.3 Lokasi dan Lingkungan sekitar Ohayo Drawing School Semarang

Lokasi lembaga kursus Ohayo Drawing School termasuk kawasan yang cukup strategis, Ohayo Drawing School memiliki 2 center yaitu yang pertama terletak di daerah Puri Anjasmoro 19B dan center yang satunya terletak di Anggrek VI (belakang Mall Citraland) no17A . Di center Anggrek siswa harus melewati Mall Ciputra terlebih dahulu dan lumayan macet jadi mungkin kurang efektif jika harus melewati Mall Ciputra, atau bisa juga melewati kampung kali untuk jalan yang lebih lancar. Jika menggunakan transportasi umum mungkin susah karena lembaga kursus ini terletak di komplek perumahan, tetapi rata-rata anak yang kursus di lembaga kursus Ohayo Drawing School sendiri berasal dari kalangan menengah ke atas, jadi semua siswa selalu diantar supir atau orang tua.



Gambar 4.10 Lokasi Lingkungan Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Lingkungan Ohayo Drawing School sangat tenang karena terletak di daerah komplek perumahan, menjadikan Tempat Kursus Ohayo Drawing School ini tenang, fokus dan jauh dari kebisingan serta polusi. Lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang memiliki dua pintu gerbang yang dapat diakses menuju sekolah yaitu gerbang sebelah selatan dan timur.



Gambar 4.11 Lokasi Lingkungan Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

#### **4.1.4 Kondisi Fisik Lembaga Kursus Ohayo Drawing School**

Berdasarkan data yang diperoleh dari dokumentasi lembaga kursus Ohayo Drawing School berdiri di tanah seluas 14 x 6 m<sup>2</sup> dengan dua lantai. Kondisi bangunan di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang secara keseluruhan dapat dikategorikan sangat baik. Keadaan lantai pada seluruh ruangan sudah menggunakan keramik serta kayu import. Bagian halaman depan lembaga kursus Ohayo Drawing

School terdapat poster yang menandakan atau mencari-cirikan bahwa itu adalah lembaga kursus Ohayo Drawing School, disertai dengan adanya mural di sepanjang tembok untuk menghias dan membuat kesan lebih kreatif dan menarik yang semuanya berupa gambar *manga* desain dari lembaga kursus Ohayo Drawing School pusat.

Hampir seluruhnya berupa *paving block*, selain itu sebagian area dimanfaatkan untuk kelas kreatif atau berkarya bebas agar anak tidak bosan. Keadaan lembaga kursus Ohayo Drawing School bersih, terawat, rapi dan di setiap kelas pun sudah menggunakan pendingin ruangan. Cat keseluruhan gedung dengan berbagai warna dan desain dengan mural di setiap sisi temboknya, desain muralnya pun khusus sesuai dengan standar dari lembaga kursus Ohayo Drawing School pusat, menjadikan lebih menarik dan berkelas. Ketika masuk ke dalam terdapat tempat administrasi yang tugasnya mendata dan mengkroscek murid yang telah datang, setelah itu terdapat ruangan untuk guru yang mengajar di lembaga kursus Ohayo Drawing School.

Di sisi-sisi meja administrasi terdapat kumpulan berbagai modul dan alat-alat yang digunakan untuk kelas *manga* sendiri, yang tertata sangat rapih.





Gambar 4.12 Background Ruang Administrasi

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Bentuk ruangan untuk memasuki kelas *manga* di lantai dua yaitu berupa lorong kecil yang sisi-sisi temboknya terdapat mural komik dan koleksi pajangan gambar karya anak-anak Ohayo Drawing School. Tangga menuju lantai dua bisa terbilang sangat kecil dan curam, jika anak-anak tidak hati hati dalam berjalan bisa juga terpeleset dan jatuh ke bawah. Sisi-sisi tembok penghubung tangga selalu terdapat karya dan koleksi gambar dan lukisan mural dari Ohayo Drawing School, agar tembok menarik dan tidak monoton jadi anak saat menaiki tangga atau menuruni tangga lebih pelan-pelan dan hati-hati, karena biasanya mereka membaca komik yang tertempel di tembok dan selalu di ubah tiap minggunya agar anak tidak bosan dan dapat memberikan wawasan yang lebih untuk lembaga kursus Ohayo Drawing School sendiri.

Di bagian lantai dua tepatnya di depan kelas *manga* sendiri terdapat ruang tunggu untuk menunggu anak-anak yang sedang mengikuti les tempat tunggu pun



sangat nyaman karna berupa sofa, tetapi sangat jarang orang tua yang menunggu anaknya untuk les, sebagian besar orang tua lebih suka meninggalkan anaknya yang sedang les dan kemudian menjemputnya kembali saat pulang.



Gambar 4.13 Background Jalan Menuju Lantai Dua

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Di sisi-sisi tembok tempat menunggu terdapat mural komik *manga* yang menghiasi setiap ruangan yang terlihat sangat menarik. Di dekat ruang tunggu anak terdapat banyak poster yang memberikan informasi akan lembaga kursus Ohayo

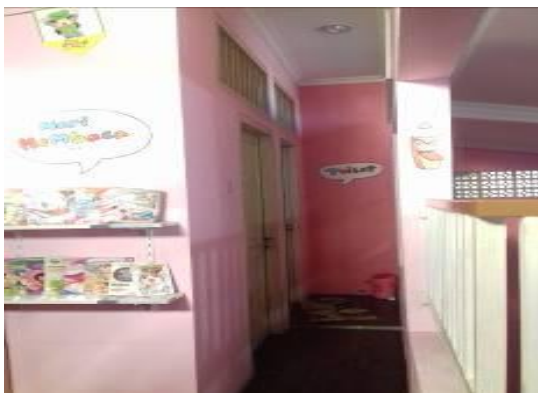
Drawing School yang pernah diliput di berbagai tv di Indonesia, juga terdapat banyak buku-buku komik untuk dibaca siswa saat selesai les dan belum dijemput oleh orang tua.



Gambar 4.14 Background Lantai Dua Ruang Tunggu Siswa

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Di sisi kanan koleksi buku komik terdapat toilet agar anak saat ingin ke toilet tidak harus turun ke lantai satu dan menghabiskan waktu belajar, jadi lebih efisien.



Gambar 4.15 Background Kamar Kecil Siswa

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Memasuki ruang kelas di lembaga kursus Ohayo Drawing School, kelas untuk les *manga* sangat rapi, bersih, wangi dan tertata. Di sana semua anak-anak yang les selalu melepas sandal atau sepatu di luar dan mengganti sandal yang khusus di pakai di ruangan agar ruangan selalu bersih. Di sisi-sisi temboknya selalu dihiasi oleh lukisan mural *manga* yang beraneka ragam. Ruangnya memang kecil tapi sangat rapi dan bersih, mungkin yang bisa masuk di ruangan tersebut hanyalah 5-7 orang saja. Karena tempat les di Ohayo Drawing School ini berbasis semi privat jadi maksimal orang yang masuk hanya 5 orang saja, dan yang selanjutnya berbeda jadwal jam jadi anak-anak tidak sumpek dan lebih konsentrasi.



Gambar 4.16 Keadaan Kelas Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

#### 4.1.5 Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran

Sarana penunjang pembelajaran yang terdapat pada lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang ini bisa dikatakan sudah cukup baik. Pemanfaatan sarana sudah

maksimal. Berdasarkan dokumentasi berikut disajikan data sarana lembaga kursus yang dimiliki oleh Ohayo Drawing School Semarang secara rinci dalam tabel.

Tabel 4.1.5.1. Data Sarana Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

No	Jenis Sarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kelas <i>Manga</i>	2	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Administrasi	1	Baik
4	Ruang Tunggu	2	Baik
5	Toilet	2	Baik
6	Gudang	1	Cukup
7	Tempat Parkir		Cukup

(Sumber: Dokumentasi Lembaga Kursus Ohayo Drawing School 2019)

Sarana lembaga kursus yang di miliki Ohayo Drawing School Semarang dapat dikatakan sudah baik. Berdasarkan data yang diperoleh lembaga kursus Ohayo Drawing School terdiri dari ruang administrasi, ruang guru, ruang kelas, kamar mandi, ruang tunggu siswa, parkir, gudang. Sedangkan prasarana yang dimiliki lembaga kursus Ohayo Drawing School seperti kursi, meja, buku, alat praktik, buku absen, modul, dan lainnya sudah baik dan lengkap untuk tempat lembaga kursus.

#### 4.1.6 Keadaan Guru Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

Berdasarkan data dari lembaga kursus Ohayo Drawing School, tenaga pengajarnya berjumlah 7 orang. Berikut ini disajikan uraian pada tabel berikut :

Tabel 4.1.6.1. Daftar Guru dan Karyawan Berdasarkan Kelas dan Jabatan

No	Nama	Kelas	Jabatan
1	Ms. Tri Isma Rokhaeni S.E	-	Administrasi
2	Ms. Naely Nafilah S.Pd	Matematika	Guru
3	Mr. Fedasa Dwi B (SMA)	Drawing Manual & Digital	Guru
4	Mr. Mohammad Hartantyo Kurniawan S.Ds	Drawing Manual & Digital	Guru
5	Ms. Angga (Kuliah S1)	Drawing Manual & Digital	Guru
6	Ms. Estiana S.Sos	Drawing Manual	Guru
7	Ms. Rista Nugraeni S.Ds	Drawing Manual	Guru
8	Pak Candra	-	Membantu Kebersihan Lembaga Kursus

(Sumber: Dokumentasi Lembaga Kursus Ohayo Drawing School 2019)

Berdasarkan tabel di atas guru atau tenaga pekerja yang dimiliki lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang berjumlah 8 Orang, yang bergelar S1 berjumlah 5 Orang, yang lulusan SMA berjumlah 1 orang, yang masih kuliah 1 orang dan yang bertugas membantu kebersihan lembaga kursus berjumlah 1 orang. Dari data di atas dapat disimpulkan, dari total semua guru berjumlah 6 orang, sudah mengajar sesuai

dengan bidangnya masing-masing walaupun masih ada dua yang mengajar tidak sesuai bidangnya namun 2 guru tersebut telah memenuhi dan mengikuti serangkaian tes penerimaan guru di lembaga kursus tersebut.

#### **4.1.7 Keadaan Siswa di Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang**

Siswa di lembaga kursus Ohayo Drawing School berjumlah 93 siswa yang tergolong masih anak-anak hingga dewasa. Siswa yang les di lembaga kursus Ohayo Drawing School rata-rata bertempat tinggal di sekitar tempat les, namun ada beberapa siswa yang letak rumahnya di luar kota dan setiap kali les yaitu sebulan 2 kali agar menghemat biaya selama perjalanan. Berdasarkan hasil wawancara, latar belakang sosial dan ekonomi orang tua dari siswa Ohayo Drawing School rata-rata dari kalangan menengah ke atas dan sebagian besar profesi orang tua siswa yaitu pengusaha dan dokter.

Menurut owner frenchies yang memegang lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang rata-rata memiliki persentasi yang membanggakan dari tahun ke tahun, persentasi yang diperoleh dari tahun ketahun yaitu mulai mengikuti lomba tingkat nasional hingga internasional yang diadakan oleh pihak Ohayo maupun dari luar tempat bimble, tergantung dengan kemampuan anaknya masing-masing. Tetapi kebanyakan memiliki prestasi dan ikut kejuaraan dalam membuat komik. Beberapa siswa yang mengikuti perlombaan live drawing yang diadakan oleh ohayo drawing school di Mall Ciputra yaitu,

Tabel. 4.1.7.1. Daftar Lomba Murid Ohayo Drawing School

No	Daftar Nama Siswa	Keterangan
1	Celine Izabel Saputra	Juara lomba kategori membuat komik juara 1
2	Sasha Theresia Maria	Juara lomba kategori membuat komik juara harapan 2
3	Nathania Felytha	Live drawing menggunakan cat air
4	Felice Queen Vania	Live drawing menggunakan crayon
5	Daniella Grace Pancawira	Juara lomba kategori cerita bergambar juara 3
6	Stive Contantine Winarto	Juara lomba kategori cerita bergambar juara 2
7	Calista Iola Locita	Juara lomba kategori membuat komik juara harapan 3
8	Alicia Chelsea	Live drawing menggunakan crayon
9	Rya Winarto	Juara lomba kategori membuat komik juara 2
10	Kathlene Butenaers	Live drawing menggunakan cat air
11	Freya Tatianna Limanus	Juara lomba kategori membuat komik juara harapan 1
12	Claudia Budhihartono	Live drawing menggunakan cat air
13	Gusti Gading W	Live drawing menggunakan crayon
14	Louise Faith	Juara lomba kategori mewarnai juara 2
15	Rhei Vellyn Clarista	Juara lomba kategori mewarnai juara 1
16	Revano Cleverly M	Live drawing cat air

17	Jessica Maria Cahyono	Juara lomba kategori cerita bergambar juara harapan 3
18	Samuel Mahendra Wibisono	Juara lomba kategori mewarnai juara 3
19	Louise Faith	Live drawing menggunakan crayon
20	Audrey Sutanto	Live drawing menggunakan cat air
21	Hanzel Victor Santoso	Live drawing menggunakan crayon
22	Alifiona Insyira	Live drawing menggunakan cat air
23	Dionisia Maureen Cahyono	Juara lomba kategori mewarnai juara harapan 3
24	Aurelia Kezia Cahyono	Juara lomba kategori cerita bergambar juara harapan 2
25	Nathania Meme	Live drawing menggunakan cat air
26	Jonathan Kent	Live drawing menggunakan crayon
27	Nadia Salsabila	Juara lomba kategori cerita bergambar juara harapan 1
28	Florence Benita Setiyowati	Juara lomba kategori cerita bergambar juara 1
29	Jovana Abigail Budi Setiawan	Live drawing menggunakan crayon
30	Emelly Gracelyn Margaret	Live drawing menggunakan crayon
31	Joshus Hans Sebastian	Juara lomba kategori membuat komik juara harapan 1
32	Louisa Charline Budi Setiawan	Juara lomba kategori membuat komik juara 3
33	Valerie Eve Setiawan	Live drawing menggunakan crayon
34	Joana Felisha Hartono	Juara lomba kategori cerita bergambar



		juara harapan 1
35	Julia Paulina Phoena S	Live drawing menggunakan crayon
36	Jason Keith	Live drawing menggunakan crayon
37	Laras Angrenggani	Juara lomba kategori mewarnai juara harapan 2

(Sumber: Dokumentasi Lembaga Kursus Ohayo Drawing School 2019)



Gambar 4.17 Acara Lomba dan Live Drawing di Mall Ciputra yang di Adakan Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Beberapa siswa di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang ada yang belum memiliki kesadaran untuk belajar sepenuhnya karena jadwal les mereka sangat banyak dan padat jadi tidak ada waktu untuk belajar di rumah, mereka hanya belajar di dalam tempat bimbel saja, setelahnya sampe rumah mereka istirahat bahkan ada yang sampe les hingga jam 9 malam jadi benar-benar sangat lelah dan tidak ada waktu untuk belajar apa yang telah diajarkan di tempat bimbel. Dari tahun-ke tahun siswa di lembaga kursus Ohayo Drawing School selalu bertambah sangat banyak namun banyak juga yang memilih untuk tidak mengikuti les dan ada juga yang memilih cuti dari les Ohayo Drawing School karena terlalu padat les dan tingkat kebosanan anak.

#### **4.2 Struktur Materi Pembelajaran *Manga* di Lembaga Kursus Ohayo Drawing School**

Struktur materi pembelajaran merupakan suatu rencana dimana suatu tempat belajar atau instasi, menyiapkan struktur dari susunan-susunan pada suatu materi atau istilah yang menggambarkan bagaimana penyusun pembelajaran pada suatu materi berkaitan satu sama lain.

Pembelajaran menggambar *manga* pada lembaga kursus Ohayo Drawing School dibedakan atas umur dan kelas yang sesuai dengan kemampuan bakat suatu anak, misalnya pada anak umur 5 tahun (kategori masih anak-anak) biasanya anak di tempatkan pada sebuah level pre basic dimana kelas tersebut adalah merupakan kelas

level awal untuk anak pelajari, dan umur 6 tahun sampai umur dewasa menempati level yang selanjutnya. Level pada lembaga kursus Ohayo Drawing School berupa level pre basic, basic, elementary, intermediate dan advance dimana pada level ini anak akan di tes sesuai dengan kemampuan bakat anak sampai di level apa. Tidak terpaku hanya dengan umur saja di lembaga kursus Ohayo Drawing School juga sangat mempertimbangkan skill anak saat melakukan tes yang di berikan lembaga kursus Ohayo Drawing School. Pembelajaran di lembaga kursus Ohayo Drawing School berupa praktek.

#### **4.2.1 Kurikulum Pembelajaran**

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan (wikipedia). Secara etimologis, kurikulum berasal dari bahasa Inggris yaitu *curriculum* yang berarti rencana pembelajaran (Echolz:1984). Kata *Curriculum* sendiri berasal dari kata "*currere* yang berarti berlari cepat, tergesa gesa, menjelajahi, menjalani, dan berusaha (Hassibuan:1979), menurut Soedijarto, kurikulum merupakan serangkaian pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan untuk diatasi oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan yang berwenang. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut serta kebutuhan lapangan kerja. Lama waktu

dalam satu kurikulum biasanya disesuaikan dengan maksud dan tujuan dari sistem pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.

#### **4.2.1.1 Standart Isi Kurikulum Lembaga Kursus Ohayo**

Standar dapat diartikan sebagai patokan atau bisa juga dikatakan sebagai kriteria minimal. Sebuah standar seringkali mengacu pada pencapaian minimal, begitu juga dengan standar isi. Standar isi menurut UUSP no.20 tahun 2003 merupakan kriteria minimal, batas, patokan, syarat yang harus dicapai dalam peningkatan mutu. Standar isi harus ditetapkan sebagai kriteria minimal saat menyusun perencanaan.

Standar isi pada standar nasional pendidikan mencakup lingkup materi dan tingkat kompetensi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Standar isi tersebut memuat kerangka dasar dan struktur kurikulum, beban belajar, kurikulum tingkat satuan pendidikan, dan kalender pendidikan/akademik.

Menurut Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013, Standar Isi adalah kriteria mengenai ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Ruang lingkup materi dirumuskan berdasarkan kriteria muatan wajib yang ditetapkan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan, konsep keilmuan, dan karakteristik satuan pendidikan dan

program pendidikan. Selanjutnya, tingkat kompetensi dirumuskan berdasarkan kriteria tingkat perkembangan peserta didik, kualifikasi kompetensi Indonesia, dan penguasaan kompetensi yang berjenjang.

Secara umum, Standar Isi mencakup sasaran (goal) yang mencakup segala sesuatu yang terdiri dari berbagai aspek yang akan dicapai dan menjadi pengalaman belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Urda dalam Ku dan Soulier (2009: 651) bahwa *“goals are generally defined as performance objectives, or what learners want to achieve”*. Artinya, tujuan digambarkan secara umum sebagai sasaran hasil atau hal yang ingin dicapai siswa. Selain sasaran, Kriedl (2010: 227) menambahkan bahwa *“curriculum purposes typically include the goals, aims, and objectives an educational program”*. Artinya tujuan kurikulum pada dasarnya terdiri dari sasaran, tujuan dan program pendidikan yang objektif.

Ohayo Drawing School memiliki kompetensi pembelajaran secara khusus untuk menentukan jenjang pembelajaran ohayo sendiri, kompetensi pembelajaran tersebut memiliki tujuan agar pembelajaran di lembaga kursus ohayo drawing school terarah dan tidak sembarangan. Kompetensi pembelajaran di lembaga kursus ohayo drawing school juga dapat menjadi patokan sistem paten untuk menjadikan siswa berkembang dan maju, dibawah ini terdapat kompetensi-kompetensi pembelajaran pada lembaga kursus ohayo drawing school meliputi.

## Daftar Kompetensi

Tabel 4.2.1.1

Kelas	No	Level	Kompetensi Utama	Materi
<i>Manga Jepang</i>	1	Pre Basic 1 (durasi 60 menit)	<p>1. Belajar menggambar lingkaran dengan bagus untuk melatih pergelangan tangan agar semakin luwes</p> <p>2. Menggambar berbagai bentuk benda di sekitar yang berasal dari lingkaran, segi tiga dan segi empat</p> <p>3. Menggambar mengaplikasi dari bentuk lingkaran, segi tiga dan segi empat diluar contoh yang terdapat dalam modul.</p> <p>4. Pewarnaan sederhana dengan pensil warna (pewarnaan hanya bersifat tambahan, agar murid tidak merasa bosan dan gambar terlihat lebih bagus juga menarik)</p>	<p>1. Gambar lingkaran</p> <p>2. Gambar bola, kerucut, balok, prisma, dll.</p> <p>3. Menggambar contoh benda berbeda diluar modul</p> <p>4. Mewarnai dengan pensil warna</p>
	2	Pre Basic 2 (durasi 60 menit)	<p>1. Pengembangan gambar dari level pre basic 1 belajar mencontoh gambar yang sudah tersedia dalam modul.</p>	<p>1. Mencontoh gambar pada modul</p> <p>2. Gambar objek yang lebih detail misalnya,</p>

			<p>2.Menggambar benda-benda mengaplikasi dari lingkaran, segitiga dan segi empat dengan lebih detail dari sebelumnya.</p> <p>3.Murid mulai diajarkan menggambar binatang dan orang dalam bentuk chibi <i>manga</i> yang simpel.</p> <p>4.Belajar menggambar background sederhana seperti yang ada dalam modul (guru diharapkan dapat membimbing murid untuk membuat penambahan gambar untuk memperindah background).</p> <p>5. Diharapkan murid mewarnai setiap gambar yang ada dalam modul dengan menggunakan pensil warna.</p>	<p>pohon, rumah, hewan.</p> <p>3. Gambar binatang dan karakter chibi yang simple</p> <p>4. Gambar background sebagai penambah gambar</p> <p>5. Mewarnai dengan pensil warna</p>
	3	Pre Basic 3 (durasi 60 menit)	<p>1.Belajar menggambar benda-benda di sekitar, pola setengah lingkaran dan bentuk elips sesuai contoh yang ada dalam modul.</p> <p>2.Belajar menggambar karakter dan background (latar belakang gambar/penambahan</p>	<p>1. Gambar rumah,pohon,dan benda lainnya</p> <p>2. Gambar karakter beserta backgroundnya</p> <p>3. Gambar objek lebih dari satu</p> <p>4. Mewarnai dengan</p>

			<p>gambar) secara sederhana mengikuti modul.</p> <p>3.Melakukan penambahan objek pada gambar.</p> <p>4.Menggunakan teknik pewarnaan gradasi yang lebih bagus dari sebelumnya dengan menggunakan pensil warna dan cat air.</p>	<p>teknik gradasi dengan pensil warna dan cat air</p>
	4	Basic 1 (durasi 60 menit)	<p>1.Belajar membuat lingkaran seperti pre basic 1.tetapi untuk level basic 1, diharapkan murid dapat membuat lingkaran lebih bagus dan sempurna dalam satu lembar kertas kosong.</p> <p>2.Belajar menggambar karakter manusia secara detail mulai dari wajah, tangan, kaki hingga <i>full body</i>.</p> <p>3.Belajar membuat anatomi tubuh manusia secara sederhana menggunakan stickman dari anak-anak hingga dewasa, laki-laki dan perempuan.</p>	<p>1. Buat lingkaran secara sempurna</p> <p>2. Gambar karakter full body</p> <p>3. Gambar stickman mulai dari anak-anak hingga dewasa (laki-laki dan perempuan)</p> <p>4. Gambar cibi, robot, dan monster</p>



			<p>4. Belajar menggambar karakter non human secara sederhana.</p> <p>(contoh: chibi, robot, dan monster)</p>	
	5	<p>Basic 2 (durasi 60 menit)</p>	<p>1. Belajar menggambar karakter laki-laki, perempuan, anak-anak dan chibi, boleh menirukan contoh yang ada boleh karakter sendiri, bagi yang sudah bisa menggambar dengan bagus. Dalam hal ini pengajarliah yang lebih paham karakter setiap murid.</p> <p>2. Di sini murid-murid mulai di ajarkan <i>prespektif</i> manusia secara sederhana dengan menggunakan <i>stickman</i>. Di basic 2 ini benar-benar ditentukan tentang cara membuat orang dengan menggunakan <i>stickman</i>, agar murid murid dapat lebih mahir untuk kedepannya.</p> <p>3. Belajar membuat karakter <i>non human</i> secara sederhana. Belajar membuat robot, monster secara sederhana.</p>	<p>1. Gambar karakter laki-laki dan perempuan mulai dari anak-anak, dan chibi</p> <p>2. Gambar <i>prespektif</i> dengan <i>stickman</i></p> <p>3. Gambar robot dan monster secara sederhana</p>

6	Elementary 1 (durasi 90 menit)	<p>1. Belajar membuat berbagai teknik arsiran, dan menirukan contoh gambar yang ada dalam modul.</p> <p>2. Belajar menggambar berbagai karakter benda mati dan benda hidup dengan arsiran.</p> <p>3. Membuat efek arsiran sederhana pada lipatan-lipatan baju pada saat dikenakan.</p> <p>4. Membuat efek arsiran pada wajah dan rambut.</p> <p>5. Belajar menggambar karakter yang sama secara konsisten dan belajar membuat efek pencahayaan dengan berbagai sudut pandang pencahayaan.</p>	<p>1. Gambar teknik arsiran</p> <p>2. Gambar karakter dengan teknik arsiran</p> <p>3. Gambar baju yang berlipat dengan teknik arsiran</p> <p>4. Gambar wajah manusia dengan teknik arsiran</p> <p>5. Gambar karakter manusia dengan teknik arsiran dan menentukan pencahayaan.</p>
7	Elementary 2 (durasi 90 menit)	<p>1. Belajar membuat gambar dengan teknik pewarnaan menggunakan pensil warna dan cat air, juga belajar membuat outline yang rapi menggunakan spidol dan drawing pen.</p> <p>2. Belajar berbagai teknik dengan menggunakan</p>	<p>1. Gambar karakter beserta background dengan di outline</p> <p>2. Mewarnai dengan cat air</p> <p>3. Gambar karakter</p> <p>4. Gambar karakter dengan memberikan efek garis</p>

			<p>cat air.</p> <p>3.Mencontoh karakter yang ada dalam modul an belajar cara pewarnaanya.</p> <p>4.Belajar membuat/mencontoh karakter-karakter yang ada dalam modul dengan menggunakan efek-efek garis.</p> <p>5.Mempelajari tentang balon kata dan penempatan dalam komik. (Tema dan karakter boleh mengikuti yang ada dalam modul, boleh membuat karakter yang berbeda, dalam hal ini pengajarlah yang bisa menentukan sesuai kemampuan peserta didik).</p> <p>6.Mencoba karakter yang ada dalam modul dan belajar membuat motif pakaian.</p> <p>7.Belajar menceritakan kembali tokoh-tokoh yang ada dalam sebuah cerita yang ada dalam modul. Dan menceritakan kembali cerita yang peserta didik</p>	<p>5. Gambar balon kata pada karakter</p> <p>6. Gambar karakter beserta pakaian kreasi sendiri</p> <p>7. Gambar karakter seperti pada dongeng atau film</p>
--	--	--	---	---

			pernah baca. (Pengajar bisa membantu dengan memberi contoh berbagai macam dongeng/cerita rakyat).	
	8	Elementary 3 (durasi 90 menit)	<p>1. Belajar macam-macam ekspresi wajah bahagia, macam-macam ekspresi wajah sedih, macam-macam ekspresi wajah marah, macam-macam ekspresi wajah khawatir, macam-macam ekspresi wajah terkejut. Memberikan balon kata yang sesuai dengan ekspresi yang ada di modul, agar semakin sempurna.</p> <p>2. Menggambar macam-macam pergerakan lengan dan bahu yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Belajar menggambar berbagai posisi orang duduk. Di sini juga sekaligus mempelajari sikap bagaimana perbedaan laki-laki dan perempuan saat duduk baik sendiri maupun banyak orang.</p>	<p>1. Gambar berbagai macam ekspresi wajah manusia</p> <p>2. Gambar karakter dan gestur badan</p> <p>3. Gambar karakter sedang duduk</p>
	9	Intermedia	1. Belajar membuat	1. Gambar background

		te (durasi 90 menit)	background dengan berbagai sudut pandang, dari sudut pandang satu titik hilang sampai tiga titik hilang, juga menggunakan posisi sudut pandang atas dan sudut pandang bawah.	dengan menggunakan prespektif titik lenyap
	10	Advance (durasi 90 menit)	1.Mempelajari teknik- teknik membuat komik dengan benar, mulai dari pembuatan macam- macam panel dalam membuat komik yang bagus, cerita, hingga belajar membuat komik, baik komik strip sampai komik berseri.	1. Membuat alur cerita dan menggambar komik beserta panelnya
	11	<i>Manga</i> Korea 1(durasi 90 menit)	1.Belajar membuat wajah dan isinya dengan gaya <i>manga</i> korea yang semi realis, yang sudah di contohkan dalam modul.  2.Belajar membuat wajah dengan berbagai sudut pandang dengan gaya <i>manga</i> korea.  3.Belajar membuat berbagai macam prespektif berdiri dari berbagai pandang.  4.Membuat berbagai posisi orang duduk untuk	1. Gambar wajah <i>manga</i> semi realis  2. Gambar wajah hadap depan, samping, serong, dan belakang  3. Gambar karakter fullbody secara prespektif  4. Gambar laki-laki dan perempuan dengan sikap duduk

			perempuan dan laki-laki.	
	12	<i>Manga</i> korea 2(durasi 90 menit)	<p>1. Belajar membuat berbagai macam postur dari satu orang hingga beberapa orang dengan posisi yang berbeda-beda.</p> <p>2. Belajar gestur orang berdiri, duduk, berjalan bergerak / menari.</p> <p>3. Selain itu belajar style orang berpakaian dan motif-motif pakaian yang bisa dipakai dalam komik <i>manga</i> korea.</p> <p>4. Belajar membaca sticman dan komposisi gambar utuk mengetahui cara membuat gambar dengan beberapa orang dalam satu frame.</p>	<p>1. Gambar karakter fullbody dengan posisi yang berbeda</p> <p>2. Gambar karakter sedang menari, duduk, dan berdiri</p> <p>3. Gambar karakter dan pakaian lengkap</p> <p>4. Gambar stickman dengan berbagai gaya</p>
Digital Art	13	Basic (durasi 90 menit)	<p>1. Mengenal aplikasi gambar digital MadiBang Paint</p> <p>2. Mempelajari komponen dalam aplikasi MediBang Paint</p> <p>3. Mempelajari dan memahami fungsi tools dalam komponen aplikasi MadiBang Paint</p> <p>4. Membiasakan tangan</p>	<p>1. Teori awal madibang paint</p> <p>2. Teori awal madibang paint</p> <p>3. <i>Tools madibang paint</i></p> <p>4. Belajar memegang pen tablet</p> <p>5. Gambar dengan dua layer</p>

			<p>menggunakan pen tablet</p> <p>5.Membiasakan menggambar dengan layer terpisah</p> <p>6.Berlatih tracing (menjiplak) dan mewarnai bentuk sederhana.</p>	6. Gambar tracing dan diberi warna
	14	Elementary (durasi 90 menit)	<p>1.Membiasakan tangan menggunakan pen tablet</p> <p>2.Memulai menggambar bagian tubuh manusia</p> <p>3.Mempelajari clipping layer</p> <p>4.Mempelajari pewarnaan gradasi</p> <p>5.Mempelajari pencahayaan</p> <p>6.Mempelajari referensi pose</p> <p>7.Pada tahap ini murid sudah tidak diperbolehkan melakukan tracing</p>	<p>1.Gambar berbagai bagian tubuh</p> <p>2. Belajar clipping layer</p> <p>3. Mewarnai gradasi</p> <p>4. Pencahayaan</p> <p>5. Gambar karakter pose</p> <p>6. Gambar karakter secara spontan</p>
	15	Intermediate	<p>1.Membiasakan menggambar dengan dua layer berbeda atau lebih</p> <p>2.Mempelajari teknik pewarnaan grayscale</p>	<p>1. Gambar karakter dengan dua layer</p> <p>2. Memberi warna grayscale</p> <p>3. Gambar prespektif</p>

			<p>3. Menggambar perspektif dengan satu, dua, dan tiga titik hilang</p> <p>4. Mengenal menggambar perspektif dengan bird eye view dan frog eye view</p> <p>5. Pada modul ini murid tidak boleh melakukan tracing</p>	<p>dengan berbagai titik hilang</p> <p>4. Gambar perspektif bird eye view dan frog eye view</p>
	16	Advance	<p>1. Mempelajari penggunaan screentone digital</p> <p>2. Menggambar komposisi dengan format berwarna dan toning</p> <p>3. Pada modul ini murid tidak boleh melakukan tracing</p>	<p>1. Gambar dengan menggunakan teknik screentone</p> <p>2. Gambar karakter dengan warna full</p>

(Sumber: Dokumentasi Lembaga Kursus Ohayo Drawing School 2019)

Kurikulum di lembaga kursus Ohayo Drawing School sendiri menggunakan kurikulum yang berbasis internasional school yaitu Kurikulum yang mengembangkan program untuk membentuk anak-anak yang aktif dan peduli terhadap sekitarnya. Murid-murid diajarkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar-mengajar, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa.



Dalam kurikulum ini, siswa tidak dituntut untuk menghafal. Akan tetapi siswa mengingat hal-hal baru yang dipelajarinya melalui aktivitas-aktivitas menarik sebagai pengalaman belajar. Dalam proses belajar pun sangatlah berbeda dengan lembaga kursus lainnya, maksimal dalam satu kelas siswa atau satu guru hanya mengampu 3 murid saja. Ini bertujuan agar proses pembelajaran lebih fokus dan efisien, walaupun belajar menggambar tidak begitu berpacu pada kefokusannya saat menggambar dan bersifat santai, tetapi di lembaga kursus Ohayo drawing school ini sangat menekankan pembelajaran yang terarah. Agar siswa dikemudian hari menjadi lebih berkembang dengan baik dan pembelajaran saat di tempat kursus dapat digunakan atau bermanfaat pada suatu saat. Aktivitas pembelajaran disini bertujuan untuk membentuk karakter kepribadian siswa yang mampu beradaptasi dengan baik dalam lingkungan global.

Lembaga Ohayo sendiri menyediakan berbagai modul untuk mengasah dan membuat siswa lebih kreatif yaitumulai dari pre basic, basic, elementari, intermediate dan advance hingga level Digital Art/ menggambar dengan digital. Modul *manga* pre basic mencakup 3 level yaitu mulai dari level 1-3, modul *manga* basic mencakup 2 level yaitu mulai dari level 1-2, modul *manga* elementary mencakup 3 level yaitu mulai dari level 1-3, *manga* Intermediate hanya terdapat 1 level dan *manga* Advance terdapat 1 level pula, lalu di lanjutkan level *manga* korea yang mencakup 2 level.

#### **4.2.2 Bahan Ajar Pembelajaran *Manga***

Bahan ajar di lembaga kursus Ohayo Drawing School disajikan dalam bentuk modul yang didedikasikan sebagai hasil dari karya anak bangsa pertama di Indonesia yang

mempunyai standart internasional, mempunyai konsep unik, tematik dan berbeda dari tempat kursus lainnya. Mempunyai modul pengajaran yang berkualitas hasil 2x study trip ke Jepang dan mengikuti berbagai workshop di 5 negara seperti Jepang, Singapura, Malaysia, Thailand, dan Indonesia. Modul tersebut dibuat oleh guru-guru Ohayo Drawing School yang telah dipilih dan dipercayakan sebagai pembuat desain modul Ohayo yang bertaraf internasional, mereka dibiayai oleh Ohayo Drawing School untuk melakukan study trip ke Jepang agar dapat mendalami dan menambah wawasan akan gambar *manga* yang akan di kembangkan lagi menjadi modul di lembaga kursus Ohayo Drawing School.



Gambar 4.18 Level Kelas *Manga* Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Di lembaga kursus Ohayo Drawing School menyediakan modul yang sangat lengkap untuk mempelajari menggambar *manga*, mulai dari skill awal hingga skill master dan bisa menciptakan komik sendiri, menggambar *manga* sendiri dapat melatih skill anak-anak yang les di lembaga tersebut. Di lembaga kursus Ohayo Drawing School terdapat modul yang lengkap sebagai proses belajar anak-anak untuk menggambar *manga*, modul tersebut yaitu mulai dari pre basic, basic, elementari, intermediate dan advance hingga level Digital Art/menggambar dengan digital. Banyak sekali anak yang tertarik untuk les di lembaga ini karena terdapat modul yang jelas sebagai acuan pembelajarannya dan juga guru yang berkompeten dibidangnya.

Untuk *Pre Basic* sendiri modulnya mengenai pembelajaran dasar membuat *manga*, mulai dari *stickman* hingga *tube man* dan berbagai pembelajaran membuat bidang geometris serta pembuatan karakter benda-benda di sekitar dengan berpatokan terhadap gambar geometris, mewarnai dengan simple dan masih dengan satu warna menggunakan pensil warna agar anak tidak bosan, membuat aksesoris yang dipakai karakter tersebut, serta jenis-jenis makanan secara simpel. Model gambar pada modul pre basic masih belum masuk ke *manga*, tetapi masih mempelajari tentang gambar kartun hanya saja matanya lebih besar dari kartun Indonesia jadi tetap di kategorikan *manga* atau chibi, juga ditambahkan background yang simpel agar gambar lebih menarik. Pada level ini anak masih sering meniru dan berpatokan pada contoh atau gambar yang di berikan oleh guru pembimbingnya.

Pada level basic 1-3 gambar sudah mempelajari karakter yang sudah bukan cibi lagi, lebih mempelajari karakter dewasa yang proporsional dan di basic ini murid akan di ajarkan tentang menggambar karakter yang beragam mulai dari baju yang di pakainya pun lebih sedikit rumit di level basic ini jadi anak harus banyak diberikan contoh agar melatih kreatifitas mereka, dan juga anak diajarkan menggambar dengan berbagai ekspresi agar saat anak menggambar banyak mengetahui ekspresi yang biasanya tergambar dalam *manga* komik dan hasinya tidak monoton. Di level ini anak juga di tuntutan untuk menggambar beserta background dan pewarnaan yang penuh secara lebih simpel, anak juga di ajarkan tentang teknik menggambar prespektif yang baik dan benar agar hasil gambar lebih menarik dan tidak monoton, dan diajarkan menggambar monster non human untuk membuat daya imajinasi anak lebih tertuangkan dalam karya mereka dan di sini anak juga harus membuat karakter monster mereka dengan berimajinasi sendiri tanpa menirukan gambar dari modul yang telah disediakan di lembaga kursus.

Pada level Elementary 1-3 anak di ajarkan menggambar dengan teknik arsiran dalam membuat karakter semi *manga* atau gabungan menggambar *manga* realis dan *manga* Jepang, murid diajarkan menggambar dengan imajinasi mereka sendiri ini ditujukan agar anak tidak sesau menggambar dengan menggunakan contoh atau referensi yang sudah ada dan hanya menyalinnya di kertas semata, berbeda dari level pre basic dan basic yang masih menggambar mencontoh di level ini anak harus lebih ekstra menggambar sendiri tanpa berpaku pada satu gambar, jika anak masih belum

bisa dalam level ini, guru akan memberikan contoh tambahan hingga anak dapat menguasai level selanjutnya. Di level ini anak juga diajarkan tentang balon kata, ekspresi muka, dan *body language* yang akan digunakan saat membuat komik pada level *advance* nanti, jadi anak sudah mempelajari dari sekarang hingga memahaminya.

Pada level *intermediate* anak diajarkan menggambar semi realis dimana di dalam modul berisi tentang gambaran realis dan *manga* yang tergabung menjadi satu, membuat modul ini semakin menarik, dan anak dapat mempelajari antara realis dan *manga*. Di level ini anak menggambar karakter yang benar-benar semi realis dan di beri background dengan sudut prespektif dan pewarnaan yang sesuai dengan menggunakan cat air atau arsiran dari pensil warna, serta peletakan tata cahaya harus sesuai, jadi anak sudah harus mampu menggambar dengan lighting yang sangat bagus, guru hanya membantu pembelajaran sedikit pada level ini dan kebanyakan anak sudah bisa membuat karakternya sendiri. Di level ini anak juga harus membuat karya atau membuat komik lengkap dengan panel, balon kata, ekspresi, dll yang telah di pelajari pada level sebelumnya.

Pada level *Advance* ini adalah level paling terakhir di bidang pembelajaran menggambar *manga*, pada level ini anak harus sudah membuat karakternya sendiri jadi anak hanya diberi klu oleh teacher dan menggambar dengan imajinasinya sendiri bahkan sudah harus menguasai level yang sebelumnya telah diajarkan, pada level ini anak di ajarkan dengan mewarnai dengan cat air, dan menggunakan masking fluid

yang berarti membuat warna dengan tumpukan lame yang dapat di bentuk menjadi apa pun, serta grackel yang berarti memberikan tekstur pada sebuah baju yang di pakai biasanya berupa titik-titik atau bunga, hujan, dll. Murid harus dapat menggunakan teknik ini dengan baik dan pencahayaanya pun juga harus baik, pada level ini ada 2 tingkatan yaitu advance level satu dan advance level dua, yang level dua anak sudah harus mampu menciptakan komik sendiri sesuai imajinasi. Setelah selesai dalam level ini anak akan naik pada level digital art yang di mana anak menciptakan karyanya dengan menggunakan digital, aplikasi yang digunakan oleh lembaga kursus Ohayo Drawing School yaitu dengan aplikasi madi bang, pada aplikasi ini guru mengajarkan basic awal tentang aplikasi dan memperkenalkan tools yang terdapat pada aplikasi ini, setelah anak mengerti guru akan memberikan modul untuk dikerjakan kepada murid, pelatihan awal terbiasa memegang pen tablet hingga lancar dan benar-benar bisa, selanjutnya anak di berikan materi membuat karakter secara langsung diaplikasi tersebut.

#### **4.2.3 Materi Pembelajaran *Manga***

Materi Pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan supaya pelaksanaan pembelajaran bisa mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh siswa. Ini mengisyaratkan bahwa, materi

yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran harusnya materi yang benar-benar menunjang tercapainya Kompetensi Inti dan kompetensi dasar, dan tercapainya indikator kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang di berikan untuk anak mulai dari umur 6 th hingga dewasa, sesuai dengan tes yang di berikan oleh guru dari tempat kursus. Ada anak yang berumur 10 th tapi levelnya sudah tinggi ada juga yang masih rendah, karena berpaku dengan praktik anak itu sendiri, jika anak mempunyai bakat gambar yang luar biasa mungkin levelnya lebih cepat dari pada anak yang lainnya. Pembelajaran di lembaga kursus Ohayo Drawing School berupa praktek dengan modul yang telah di sediakan untuk siswa dalam belajar menggambar *manga*.

Pembelajaran menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah di buat oleh pihak ohayo drawing school, yang berupa modul mulai dari level pre basic, basic, elementary, intermediate & advance, dan *manga* korea. Semua pembelajaran menggambar *manga* sudah sangat lengkap dan dimulai mulai dari nol agar anak mengerti dari awal proses menggambar *manga*. Pelaksanaan menggambar *manga* sudah sangat baik karena guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dari lembaga kursus Ohayo Drawing School. Pembelajaran praktik yang diberikan pada siswa berupa praktik dasar membuat *manga* sesuai dengan level anak itu sendiri, jika dirasa siswa belum mampu menguasai pembelajaran praktik yang telah diberikan oleh guru, maka guru akan memberikan

pelatihan ulang ke pada siswa dengan materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa hingga siswa mengerti dan jelas akan pembelajaran yang telah diberikan guru.

Di lembaga kursus Ohayo Drawing School selalu memberikan menggambar bebas kepada siswa dengan tema yang telah ditentukan pihak lembaga kursus Ohayo Drawing School tiap 2 minggu sekali, dan dalam 1 bulan sekali selalu diberikan pembelajara seni craf kepada anak-anak untuk berkreasi.

Guru di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang melaksanakan pembelajaran melalui 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan kegiatan evaluasi. Pada kegiatan perencanaan guru menyiapkan materi atau contoh gambar untuk anak yang masih kesulitan dalam belajar menggambar *manga*. Pada tahap pelaksanaan guru mempraktikan kegiatan pembelajaran menggambar *manga* sesuai dengan modul yang telah tersedia. Pada tahap evaluasi guru memberikan penilaian terhadap siswa dengan catatan tertulis untuk nilai siswa, agar pertemuan selanjutnya siswa dapat lebih bagus lagi dalam belajar menggambar *manga*.

#### **4.3 Proses Pembelajaran Menggambar *Manga* pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang**

Pembelajaran *manga* pada lembaga kursus ohayo drawing school dimulai dari pagi jam 10.00 WIB sampai jam 18.00 WIB. Siswa di lembaga kursus ohayo dawing school rata-rata datang sekitar jam 11.00 WIB, setelah pulang dari sekolah dan guru maksimal mengajar tiga siswa dalam satu kelas agar lebih fokus dan efisien. Dalam



satu kelas siswa belajar sesuai level yang ditempuh. Siswa belajar maksimal dua jam dalam sekali pertemuan. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai modul yang telah dicapai, setelah itu siswa mengerjakan modul secara mandiri. Jika modul sudah selesai guru segera mengoreksi hasil gambar siswa, jika sudah baik siswa bisa lanjut halaman selanjutnya, jika belum siswa diberikan contoh gambar yang lainya untuk dikerjakan kembali. Proses pembelajaran siswa di lembaga kursus ohayo darawing school bergantung pada anak dan level yang ditempuhnya, jika murid lancar dalam pengerjaan modul makan semakin cepat untuk belajar level selanjutnya. Dan tidak semua murid memiliki kemampuan yang sama, bergantung pada minat dan bakat anak masing-masing.

#### **4.3.1 Daftar Materi Pembelajaran Menggambar *Manga* pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang**

Materi pada lembaga kursus ohayo drawing school berpacu pada modul yang telah diberikan kepada murid masing-masing, sesuai dengan level yang ditempuh. Murid hanya menggambar sesuai dengan modul dan guru hanya memberikan materi jika anak belum mengerti isi modul dan belum menguasai materi gambar yang diberikan sebelumnya. Dibawah ini adalah contoh materi pembelajaran di lembaga kursus Ohayo Drawing School secara keseluruhan yaitu:

Tabel 4.3.1.1 Materi Pembelajaran di Ohayo Drawing School

<b>Tahap Persiapan Pembelajaran</b>	<b>Tahap Pelaksanaan Pembelajaran dalam waktu 1-2 jam</b>	<b>Tahap Pasca Pembelajaran</b>
<p>1. Guru menyiapkan contoh gambar sebelum mengajar sesuai dengan level siswa yang akan di ampu.</p> <p>2. Guru menyiapkan alat-alat yang digunakan siswa sebelum mengajar.</p>	<p>1. Gurumembukapembelajar andengan salam</p> <p>2. Guru meminta siswa untuk mengeluarkan alat dan modul untuk memulai pembelajaran menggambar <i>manga</i>.</p> <p>3. Guru memberikan penjelasan ke pada siswa sebelum memulai menggambar <i>manga</i>.Guru menunjukkan beberapa contoh karya mengenai tema gambar yang ada dalam modul.</p> <p>4. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai konsep menggambar <i>manga</i>.</p> <p>5. Siswa di beri kesempatan untuk bertanya mengenai alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar <i>manga</i>.</p> <p>6. Guru memperlihatkan contoh gambar <i>manga</i> untuk diamati oleh siswa.</p> <p>7. Setelah mengamati gambar dan mengerti gambar <i>manga</i> yang akan di terapkan murid mencoba menggambar di dalam modul sesuai dengan tema yang ada di dalam modul.</p> <p>8. Siswa diminta untuk membuat gambar <i>manga</i> sesuai dengan modul dan penjelasan dari guru yang telah di</p>	<p>1. Guru menilai hasil gambar siswa sesuai level yang ditempuh.</p> <p>2. Guru mengevaluasi gambar siswa agar kedepannya siswa saat menggambar lebih baik lagi.</p> <p>3. Guru menulis hasil gambar siswa dalam bentuk laporan pada jurnal guru masing-masing.</p>

	<p>sampaikan.</p> <p>9. Guru melihat perkembangan siswa saat menggambar <i>manga</i>.</p> <p>10. Guru bersama murid melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran menggambar <i>manga</i>.</p> <p>11. Guru menutup pelajaran dengan salam.</p>	
--	---	--

(Sumber: Dokumentasi Lembaga Kursus Ohayo Drawing School 2019)

### Materi Pembelajaran

Pengertian *manga* adalah komik (cerita) dalam bahasa Jepang. *Manga* (baca: man-ga, atau ma-ng-ga) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang; diluar Jepang kata tersebut digunakan untuk membicarakan tentang komik Jepang. Jenis-jenis *manga* yang ada di lembaga kursus ohayo drawing school yaitu *manga* Jepang dan *manga* Korea. Ciri-ciri *manga* jepang dan *manga* Korea dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3.1.2 Perbedaan *Manga* Jepang dan Korea

<i>Manga</i> Jepang	<i>Manga</i> Korea
Rambut pada <i>manga</i> Jepang lebih simpel	Rambut lebih terlihat lebih rumit dan menggunakan teknik semi realis

Wajah lebih berisi/gemuk	Wajah lebih tirus dan oval
Pembuatan mata lebih bulat atau lebih besar	Pembuatan mata lebih sipit
Aksesoris yang di pakai lebih simple	Aksesoris yang di pakai lebih banyak dan detail
Pewarnaan pada <i>manga</i> Jepang lebih simple dan sering menggunakan warna hitam putih	Pewarnaan pada <i>manga</i> Korea lebih rumit dan detail
Proporsi badan lebih pendek	Proporsi badan lebih tinggi
Pakaian yang digunakan lebih simple	Pakaian yang digunakan lebih fashionabel

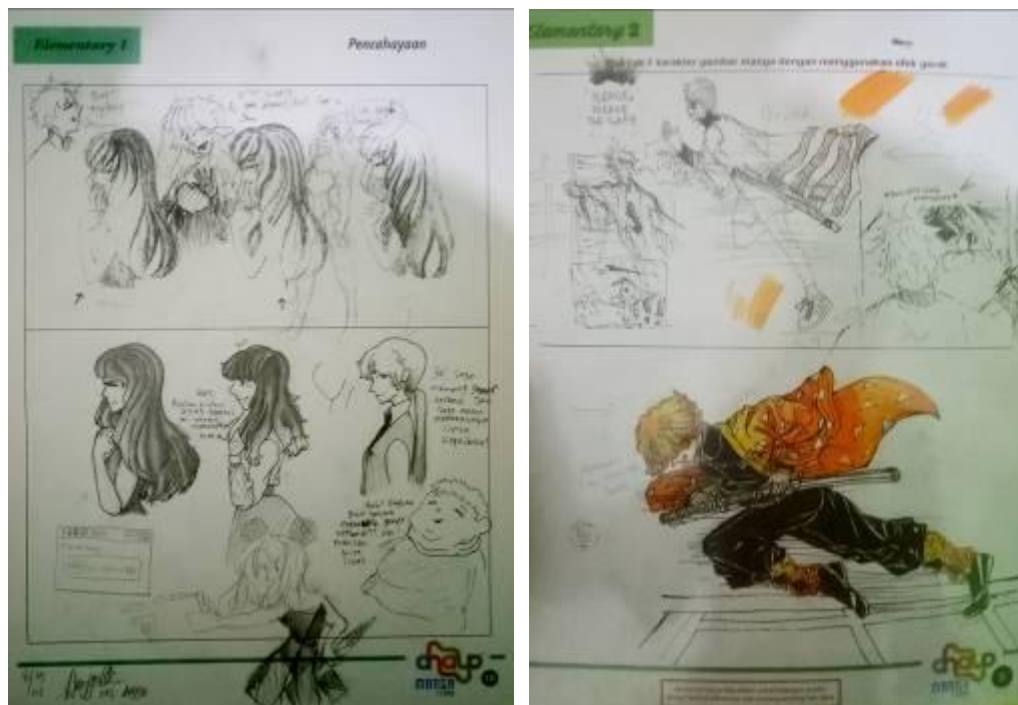
(Sumber: Dokumentasi Lembaga Kursus Ohayo Drawing School 2019)

Alat dan bahan yang digunakan untuk menggambar *manga* yaitu diantaranya pensil 2B, penghapus staedtler, drawing pen, penggaris, pensil warna staedtler, cat air/water colour, graskel, msking fluid, modul Ohayo Drawing School, kertas. Proses menggambar *manga* pada lembaga kursus Ohayo Drawing School sendiri diantaranya:

- a. Siapkan alat dan bahan untuk membuat gambar *manga*
- b. Belajarlah membuat gambar mulai dari menggambar sket *manga* dengan menggunakan teknik *stickman* dan *tubeman*, dalam tahap menggambar *stickman* dan *tubeman* harus menguasai dan mengerti teknik dan cara yang benar dalam menggambar *stickman* dan *tubeman*, proporsi pun juga harus di perhatikan dalam menggambar *stickman* dan *tubeman* ini.

- c. Jika telah dapat menggambar *stickman* dan *tubeman* dengan proporsi dan benar maka murid dapat menggambar *manga* dengan teknik selanjutnya
- d. Gambarlah mulai dari kepala terlebih dahulu dan diteruskan ke bagian badan hingga kaki.
- e. Jika sket gambar tubuh telah selesai trasing lah dengan menggunakan drawing pen 0,3 dan hapuslah sisa pensil yang telah di trasing agar hasil lebih bersih dan rapih.
- f. Penyelesaian gambar dapat memberikan warna dengan menggunakan pensil warna atau dengan cat air, tambahkan efek *graskeel* untuk memberi tekstur pada kain atau baju yang dikenakannya, teknik pemberian *masking fluid* juga dapat di gunakan untuk memberikan teknik pewarnaan yang lebih cepat.
- g. Jika waktu masih tersisa banyak, tambahkan background sesuai dengan tema atau style pakaian yang di kenakan oleh karakter yang telah di gambar, pastikan background sesuai agar hasil lebih maksimal.
- h. Trasing background dengan menggunakan drawing pen dan atau tebal tipisnya agar kelihatan lebih natural dan tidak kaku.
- i. Warnailah background sesuai dengan suasana yang telah di gambar.

Hasil karya menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School



Gambar 4.19 Proses Belajar Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

#### 4.3.2 Perencanaan Pembelajaran Menggambar *Manga* pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang

Menggambar *manga* adalah salah satu bentuk yang diterapkan di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang sejak mereka mendirikan lembaga kursus tersebut, *manga* sudah menjadi pembelajaran utama di lembaga kursus Ohayo Drawing School. Di lembaga kursus Ohayo Drawing School pun menggunakan metode pembelajaran yang jelas dan menggunakan modul yang jelas. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, guru menyiapkan materi modul yang akan diajarkan oleh siswa, siswa pun telah memiliki modul yang akan di ajarkan oleh guru, tetapi biasanya

murid kurang mengerti akan modul yang dikerjakan, misalnya warna yang harus digunakan dan letak cahaya yang akan diterapkan di dalam gambar yang telah dibuat. Materi pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada modul yang telah disediakan, yaitu tentang pembelajaran menggambar *manga* sesuai level yang telah dikuasai oleh siswa itu sendiri.

Pembelajaran *manga* dilaksanakan sesuai dengan jadwal anak dalam mengambil kelas *manga*, ada mengambil 8 kali pertemuan dalam satu bulan yaitu 8 jam dan tiap seminggu sekali anak mengikuti pembelajaran *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School 2 jam setiap pertemuan, dan ada yang mengambil 4 kali pertemuan dalam satu bulan yaitu 4, setiap pertemuan seminggu sekali anak mengikuti pembelajaran *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School 1 jam setiap pertemuan. Setiap dua minggu sekali selalu diberikan kebebasan untuk berkreasi dan mengukur bakat siswa yaitu dengan mengadakan gambar bebas dan kemudian di pajang untuk di apresiasi orang tua dan untuk mengetahui seberapa anak telah menguasai materi menggambar *manga* yang di ajarkan oleh lembaga kursus Ohayo Drawing School.

Penambahan materi pada saat belajar menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School juga diberikan oleh guru yang telah mengajar lembaga kursus Ohayo Drawing School, misalnya saat anak kesusahan dalam mengerjakan modul yang telah diberikan, guru selalu memberikan materi yang lebih agar anak semakin paham untuk mengerjakan modul tersebut dan selalu memberikan contoh gambar

yang lebih simpel agar anak mudah memahaminya. Dalam memberikan pembelajaran *manga* satu guru selalu memegang murid tidak lebih dari 3 anak agar hasil anak maksimal dan lebih fokus.

Dalam pembelajaran yang dilaksanakan, metode yang digunakan guru antara lain metode demonstrasi dan metode *face to face*. Metode demonstrasi digunakan untuk memaparkan materi yang berbentuk praktek diantaranya mengajarkan proses pembelajaran menggambar *manga*. Metode *face to face* untuk membangun interaksi terhadap siswa mengenai pembelajaran *manga* untuk menggali pengetahuan siswa dan menstimulus ketertarikan terhadap materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran menggambar *manga* dilaksanakan setiap satu minggu sekali dalam satu pertemuan. Melalui pembelajaran menggambar *manga* tujuan pokok yang ingin dicapai adalah siswa diharapkan mampu menguasai menggambar *manga* lebih kreatif lagi dan semakin bagus. Terkait pembelajaran menggambar *manga*, evaluasi pembelajaran dilakukan dengan evaluasi hasil karya siswa. Evaluasi tersebut dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap proses dan hasil akhir menggambar *manga* yang dibuat oleh siswa dengan mengacu pada beberapa aspek-aspek penilaian.

#### **4.3.3 Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar *Manga* pada Lembaga Kursus**

##### **Ohayo Drawing School Semarang**

Pembelajaran *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School dilakukan tiap satu kali pertemuan tiap minggu. Setiap pertemuan selalu diajarkan langkah-langkah



setiap level pembuatan *manga*. Guru selalu menjelaskan awal sebelum murid mengerjakan modul. Setiap pertemuan yang dilaksanakan, guru selalu mengawali pembelajaran dengan salam, membuka pembelajaran awal dan dilanjutkan dengan meneruskan menggambar *manga* yang kemarin telah dibuat. Sedangkan pada akhir pembelajaran ditutup dengan kesimpulan pembelajaran *manga* agar selalu diingat oleh siswa dan salam penutup serta memberi tugas pada siswa untuk pertemuan selanjutnya, modul yang telah dikerjakan di tempat les tidak boleh di kerjakan di rumah, agar anak tidak salah dalam mengikuti langkah membuat gambar *manga* dan tidak sembarangan sesuai dengan kurikulum lembaga kursus Ohayo Drawing School. Berikut adalah pelaksanaan pembelajaran *manga* terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggambar *manga* berlangsung.



Gambar 4.20 Proses Belajar Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)



Gambar 4. 21 Proses Belajar Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Pada pertemuan pertama, guru membuka pembelajaran setelah salam pembuka. Kegiatan pendahuluan dilakukan oleh Mr. Dasa selaku guru dari lembaga kursus Ohayo Drawing School. Sebelum memulai pembelajaran guru selalu bertanya ke murid pembelajaran sebelumnya telah belajar sampai mana, karena biasanya teacher selalu bergantian untuk mengajar, setelah itu murid mengerjakan modul yang akan di lanjutkan dan guru melihat cara menggambar *manga* siswa agar tidak salah, dan pembelajaran menggambar *manga* lebih fokus, ketika siswa salah dalam mengerjakan modul untuk menggambar *manga* guru segera sigab untuk memberi tahu muridnya untuk membenarkan. Setelah gambar selesai guru biasanya memberikan contoh untuk diberikan kepada murid untuk latihan ulang agar murid

semakin mengerti dan memahami untuk menggambar *manga* yang benar dan proporsi.

Salah satu murid bernama Ela, menggambar *manga* pada level basic, Ela adalah salah satu murid yang dibidang cerdas dalam mempelajari menggambar *manga*, selama menggambar *manga* Ela selalu lancar dan sesuai dengan modul yang di berikan, hanya saja kekurangannya terletak pada kreatifitasnya yang kurang, karena masih terpacu dengan modul yang di berikan dan menggambarinya pun selalu berpacu sama dengan modul yang ada. Guru yang mengajar Ela juga selalu memberikan contoh gambar yang lebih agar Ela dapat mengembangkan kreatifitasnya, guru juga selalu memberikan tugas Ela untuk menggambar bebas sesuai dengan kreasi Ela, agar Ela terbiasa dengan menggambar menggunakan kreasinya.

Sebagian murid di lembaga kursus Ohayo Drawing School selalu menggambar dengan menggunakan acuan modul dan menggambarinya dengan sama persis seperti yang ada di modul, guru selalu mengingatkan siswa agar membuat gambar yang beda seperti di modul, untuk bertujuan agar anak dapat menggambar yang lebih kreatif dan tidak selalu mencontoh gambar yang sudah ada, tetapi sebagian anak belum bisa menerapkan menggambar dengan metode tidak mencontoh, mereka masih sering mencontoh dari pada membuat karakter gambar mereka sendiri. Contoh menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School:



Gambar 4.22 Proses Belajar Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Guru yang mengajar di lembaga kursus Ohayo Drawing School juga memiliki buku pedoman guru untuk mengajar agar guru mengajar sesuai dengan kurikulum lembaga kursus Ohayo Drawing School, guru juga dapat memberikan contoh lain untuk memberikan kepada murid agar murid lebih mengerti dalam belajar menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School.

Di lembaga kursus Ohayo Drawing School juga memberikan tes Pentatonic Brain demi perkembangan karakteristik anak. Pentatonic Brain sendiri merupakan program 2 in 1, kolaborasi antara pemeriksaan psikologis PMPO dengan FOCCT

(Kantor pusat FOCCT di Ohio, USA) sehingga menciptakan kolaborasi antara data psikologi analisis, recovery, dan training development dalam kemasan kontemporer modern. Pentatonic Brain mengaktivasi semua fungsi otak anak. Beberapa program Pentatonic Brain meliputi Brain Test, Brain Teaser, Brain Gym, Brain Games dan Brain Wave. Pentatonic Brain juga menyediakan bimbingan psikologis untuk anak, sehingga orang tua bisa mengetahui ada permasalahan anak dalam belajar, apa bakat dan minat antara anak ketika dewasa dan berbagai hal lainnya yang sangat penting untuk diketahui orang tua. Guru di Ohayo drawing school juga harus mengikuti seminar pentatonicbrain agar guru dapat ikut serta mengetahui potensi anak dan kemauananakjugakarakternya.



Gambar 4.23 Training Guru Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)



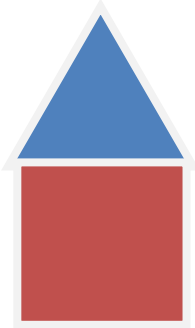
Gambar 4.24 Pentatonic Brain Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Di lembaga kursus Ohayo Drawing School proses tes dengan pentatonic brain berupa gambar Segitiga, Lingkaran, dan Persegi. Anak di berikan 3 gambar bentuk tersebut dan di suruh untuk memilih.

Jika anak memilih Segitiga menandakan anak memiliki karakter yang sangat identik dengan kemauannya sendiri dan tidak dapat diganggu gugat, anak tidak mudah untuk di arahkan dan lebih sering semaunya sendiri, ini adalah tugas guru

untuk membuat pembelajaran yang lebih agar anak mau mendengarkan guru dengan baik.



Jika anak memilih Persegi menandakan anak memiliki karakter yang mudah diberi saran dan mengikuti apa yang telah guru ajarkan kepadanya, di sini anak lebih dapat belajar dengan cepat dari pada karakter anak yang semaunya sendiri.



Jika anak memilih Lingkaran menandakan anak memiliki karakter yang berpacu pada contoh gambar yang ada dan akan di tiru semuanya tanpa ada yang beda dan tidak mau membedakan hasil gambar yang telah ada. Dan setiap ditanya guru karakter anak ini selalu menjawab tidak tahu, anak dengan karakter ini juga susah untuk berkreasi lebih dan perlu bimbingan guru secara ekstra agar anak dapat mengembangkan kreativitasnya tanpa harus berpacu pada satu gambar yang ditirunya.



Anak dengan karakter memilih semua gambar biasanya leboh cenderung cara berfikirnya plin-plan dan saat menggambar pasti tidak percaya diri dan sering di hapus, di sini guru juga harus ekstra melatih anak agar tidak cenderung plin-plan saat membuat karya gambar dan juga hal lainnya.

#### **4.3.4 Pasca Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar *Manga* Berupa Aktivitas**

##### **Penilaian pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School Semarang**

Pasca pembelajaran menggambar *manga* di ohayo drawing school dilaksanakan setelah pembelajaran yang diberikan oleh guru telah usai, dimana guru memberikan penilaian terhadap murid sesuai dengan kriteria dan karakteristik gambar atau modul yang telah dikerjakan sebelumnya. Penilaian ini diharapkan dapat memberikan manfaat lebih terhadap para orang tua yang telah mempercayakan anaknya untuk les atau belajar pada lembaga kursus ohayo drawing school. Penilaian juga bertujuan agar setiap siswa mempunyai nilai atau pengukuran kemampuan terhadap pembelajaran yang sudah dipelajari dan dikuasai.

Pelaksanaan pembelajaran menggambar *manga* di lembaga kursus ohayo drawing school Semarang diberikan untuk anak mulai dari umur 6 th hingga dewasa, sesuai dengan tes yang diberikan oleh guru dari ohayo. Ada anak yang berumur 10 th tapi levelnya sudah tinggi ada juga yang masih rendah, karena berpaku dengan praktik anak itu sendiri, jika anak mempunyai bakat gambar yang luar biasa mungkin levelnya lebih cepat dari pada anak yang lainnya. Pembelajaran di lembaga kursus ohayo drawing school berupa praktek dengan modul yang telah di sediakan untuk siswa dalam belajar menggambar *manga*.

Pembelajaran menggambar *manga* di lembaga kursus ohayo drawing school dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat oleh pihak ohayo drawing school, yang berupa modul mulai dari level pre basic, basic, elementari, intermediate



& advance, dan *manga* Korea. Semua pembelajaran menggambar *manga* sudah sangat lengkap dan dimulai mulai dari 0 agar anak mengerti dari awal proses menggambar *manga*. Pelaksanaan menggambar *manga* sudah sangat baik karena guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dari lembaga kursus ohayo drawing school. Pembelajaran praktik yang diberikan pada siswa berupa praktik dasar membuat *manga* sesuai dengan level anak itu sendiri, jika dirasa siswa belum mampu menguasai pembelajaran praktik yang telah di berikan oleh guru, maka guru akan memberikan pelatihan ulang kepada siswa dengan materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa hingga siswa mengerti dan jelas akan pembelajaran yang telah diberikan guru. Di lembaga kursus ohayo drawing school selalu memberikan menggambar bebas kepada siswa dengan tema yang telah ditentukan pihak ohayo drawing school tiap 2 minggu sekali, dan dalam 1 bulan sekali selalu diberikan pembelajara seni craf kepada anak-anak untuk berkreasi.

Pembelajaran *manga* dilaksanakan sesuai dengan jadwal anak dalam mengambil kelas *manga*, ada mengambil 8 kali pertemuan dalam satu bulan yaitu 8 jam dan tiap seminggu sekali anak mengikuti pembelajaran *manga* di lembaga kursus ohayo drawing school 2 jam setiap pertemuan, dan ada yang mengambil 4 kali pertemuan dalam satu bulan yaitu 4, setiap pertemuan seminggu sekali anak mengikuti pembelajaran *manga* di lembaga kursus ohayo drawing school 1 jam setiap pertemuan. Setiap dua minggu sekali selalu diberikan kebebasan untuk berkreasi dan mengukur bakat siswa yaitu dengan mengadakan gambar bebas dan kemudian di

pajang untuk di apresiasi orang tua dan untuk mengetahui seberapa anak telah menguasai materi menggambar *manga* yang di ajarkan oleh lembaga kursus ohayo drawing school.

Penambahan materi pada saat belajar menggambar anga di lembaga kursus ohayo drawing school juga di berikan oleh guru yang telah mengajar di lembaga kursus ohayo drawing school, misalnya saat anak kesusahan dalam mengerjakan modul yang telah di berikan, guru selalu memberikan materi yang lebih agar anak semakin paham untuk mengerjakan modul tersebut dan selalu memberikan contoh gambar yang lebih simpel agar anak mudah memahaminya. Proses penilaian dilakukan setelah siswa selesai berkreasi. Penilaian dilakukan oleh guru tanpa ada intervensi dari peneliti, penilaian di bagi menjadi beberapa aspek diantaranya ; (1) Kesesuaian gambar dalam modul,(2) struktur/bentuk karakter dalam modul dan proporsionalitas, (3) ekspresi yang di ciptakan saat membuat karya, (4) pewarnaan dan hasil akhir. Dalam memberikan pembelajaran *manga* satu guru selalu memegang murid tidak lebih dari 3 anak agar hasil anak maksimal dan lebih fokus. Penilain guru terhadap murid setelah pembelajaran selesai dilakukan dengan melakukan penilain terhadap proses dan hasil akhir menggambar *manga* yang dibuat oleh siswa dengan mengacu pada beberapa aspek-aspek penilaian. Berikut instrumen penilaian guru.

### Laporan Progres Siswa Ohayo Drawing School

Nama Siswa : Wulan  
 Kelas : *Manga*  
 Level : Elementary 1  
 Jumlah Modul : 16 Halaman  
 Guru Handel : Mr. Dasa

NO	Tanggal Belajar	Nilai	Kriteria Siswa	Keterangan
1	12/10/19	B	Memperhatikan intruksi guru	-Kesusahan dalam mengarsir tipis
2	16/10/19	A	Fokus pada pembelajaran yang di berikan oleh guru	-Mengarsir semakin baik perlu belajar lebih sering agar hasil maksimal -Penyelesaian modul tepat waktu
3	19/10/19	A	Memperhatikan intruksi guru dan fokus	-Mengarsir pada objek batu sudah menguasai -Mengarsir pada objek daun masih perlu belajar lagi
4	22/10/19	B	Memperhatikan intruksi guru namun masih susah untuk mempraktekkan	-Mengarsir pada objek bunga sudah cukup baik -Ada kendala saat menggambar kelopak munga
5	15/11/19	B	Memperhatikan intruksi guru dan	-Menggambar kucing masih

			kurang mood terhadap gambar karena anak tidak suka dengan hewan berblu jadi kurang fokus	belum proporsi -Membuat arsiran pada objek kucing masih kurang baik -Masih susah dalam mengarsir tipis-tipis
6	16/11/19	A	Memperhatikan intruksi guru dan mengerjakan dengan baik dan teliti	-Menggambar objek pakaian sudah proporsi dan baik -Mengarsir baju baiki dan sudah bisa menguasai atara arsiran tebal dan tipis
7	18/11/19	A	Memperhatikan intruksi guru	-Arsiran sudah rapi
8	27/11/19	A	Mengerjakan dengan baik dan fokus	-Sudah menguasai arsiran dengan baik dan membuat objek dengan garis yang rapih
9	06/12/19	A	Memperhatikan intruksi guru	-Arsiran baju sudah detail
10	15/12/19	A	Memperhatikan intruksi guru dan hasil maksimal	-Menggambar objek wajah sudah proporsi dan balance -Arsiran untuk wajah sudah semakin bagus
11	21/12/19	B	Memperhatikan intruksi guru namun masih belum bisa mempraktekan dan belajar berulang-ulang	-Menggambar objek wajah wanita dengan rambut gelombang sudah baik -Arsiran sudah baik tapi pencahayaan masih kurang baik
12	28/12/19	A	Memperhatikan intruksi guru dan	-Menggambar objek manusia

			fokus	<p>sudah baik dan proporsi</p> <p>-Arsiran sudah rapi dan baik</p> <p>-Pencahayaannya sudah baik</p>
--	--	--	-------	--

No	Nilai	Keterangan
1	A	Jika gambar sudah selesai dengan modul, gambar sudah proporsi, pewarnaan bagus, imajinasi mengembangkan gambar sudah bagus, menggambar tanpa mencontoh dan penempatan gambar sesuai.
2	B	Jika gambar sudah selesai dengan modul, gambar sudah proporsi, pewarnaan bagus, imajinasi masih kurang dan tata letak sudah baik.
3	C	Jika gambar sudah selesai dengan modul, gambar belum proporsi, pewarnaan bagus, imajinasi masih kurang dan tata letak kurang baik.
4	D	Jika gambar belum selesai dengan modul, gambar belum proporsi, pewarnaan belum bagus, imajinasi masih kurang dan tata letak kurang baik.

#### **4.4 Hasil Karya Menggambar *Manga* pada Lembaga Kursus Ohayo Drawing School**

Pembelajaran menggambar *manga* pada lembaga kursus Ohayo Drawing School sangat tercakup dalam teknik yang di kondisikan sesuai dengan pengajaran modul lembaga kursus Ohayo Drawing School sendiri, hasil karya siswa pun beragam namun menggunakan teknik yang sama seperti yang diajarkan sebelumnya. Walaupun dengan bimbingan guru yang berbeda, tapi di lembaga kursus Ohayo sendiri guru telah dilatih terlebih dahulu untuk dapat mengajar selama 2 minggu berturut-turut sampai guru menguasai modul yang nantinya akan diajarkan kepada siswa di lembaga kursus Ohayo Drawing School, dengan seperti itu teknik dan pengajaran guru pada lembaga kursus Ohayo Drawing School hampir sama dan sesuai kurikulum, jadi semua teknik yang diajarkan kepada murid akan sama dengan yang lainya walaupun dengan guru yang berbeda-beda dalam mengampu siswa. Dari hasil karya siswa, terdapat beberapa karya siswa dalam membuat karya menggambar *manga*, dari hasil evaluasi dari guru terdapat siswa yang masuk dalam kategori baik, cukup, dan kurang. Berikut beberapa contoh hasil karya siswa dalam menggambar *manga* dan analisis karya siswa pada kategori baik, cukup, dan kurang pada lembaga kursus Ohayo Drawing School.

#### 4.4.1 Karya Menggambar *Manga Level Pre Basic*

##### 4.4.2.1 Karya Keynan



Gambar 4.25 Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

#### Spesifikasi Karya

Nama : Keynan

Media : Kertas dan Pensil

Level : Pre Basic

Tahun : 2019

### Deskripsi Karya

Karya menggambar *manga* pada level *pre basic* gambar di atas merupakan kreasi Keynan. Media yang digunakan adalah kertas dan pensil. Karya tersebut dibuat dengan teknik semi kartun dimana pembelajaran tersebut masih sampai level *pre basic* atau level paling awal dalam mempelajari menggambar *manga*. Goresan pensil masih belum halus dan masih lengkok-lengkok dalam menggaris. Karakter yang dibuat pada karya tersebut masih menggunakan karakter anak-anak yang identik lucu, warna yang digunakan juga masih monoton, dan anak belum bisa menggunakan warna gradasi dalam pewarnaan.

### Analisis Karya

Karya tersebut dikerjakan oleh siswa dari Ohayo Drawing School yang bernama Keynan, Berdasarkan hasil karya tersebut komposisi unsur, prinsip, dan karakteristik *manga* yang di tempuh pada level *pre basic* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4.2.1.1.

Unsur	Keterangan
Titik	Menggunakan berbagai unsur titik dalam karya gambarnya, untuk menjadikan satu-kesatuan menjadi bentuk oboek yang telah diinginkan.
Garis	Garis yang digunakan masih tergolong kurang sempurna, karena garis masih cenderung lengkok-lengkok, zig-zag,

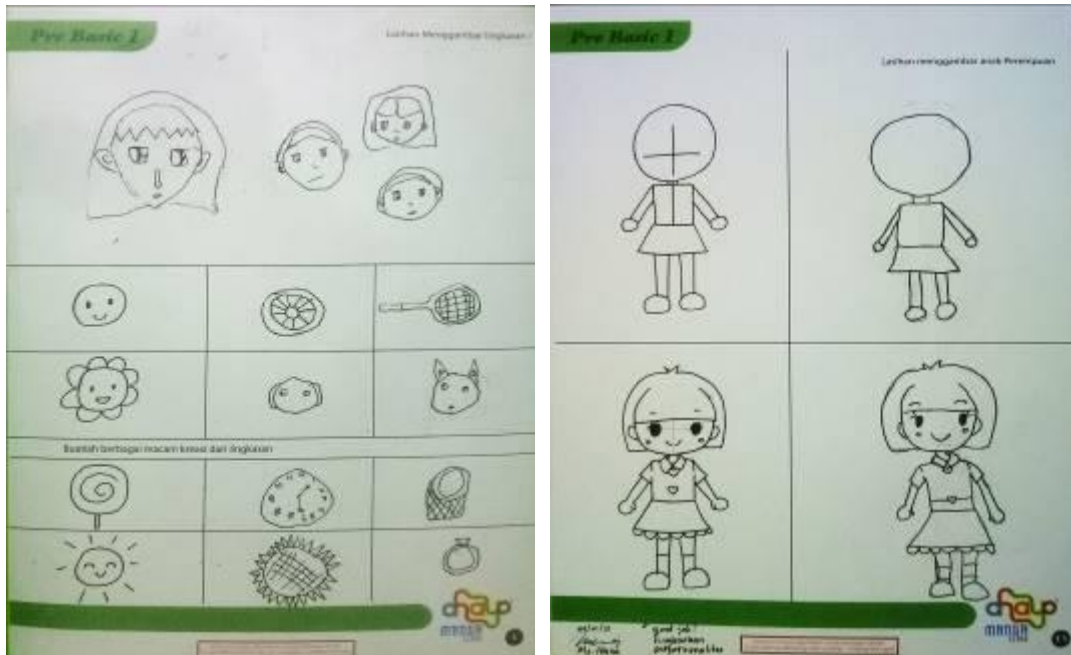


	garis masih patah-patah dan terkesan kaku, dan garis masih tebal belum bisa menggoreskan garis tipis.
Bidang	Bidang yang digambarkan sudah cukup baik, dan menyerupai dengan modul yang ditentukan.
Warna	Warna yang digunakan masih cenderung kasar dan monoton, karena anak belum mengerti cara memwarnai dengan halus dan penuh, juga belum bisa mewarnai secara gradasi.
Bentuk	Bentuk yang digambarkan sudah cukup baik dan menyerupai dengan modul yang ditentukan yang berupa silindris dan non geometris.
Tekstur	Tekstur masih kasar karena karya keseluruhan masih belum maksimal dan jika dilihat dengan dekat pewarnaan masih belum rapi dan garis masih zig-zag.
Ruang	Ruang yang diterapkan oleh siswa masih ilusi karena berupa gambaran anak disebuah kertas.
Gelap Terang	Gelap terang yang digunakan oleh siswa masih belum berfokus dan anak masih sering menggunakan satu warna. Jadi anak sama sekali belum menguasai tentang gelap terang.
<b>Prinsip</b>	<b>Keterangan</b>
Kesatuan	Kesatuan yang diterapkan dalam gambar sudah cukup baik.
Keselarasan	Bentuk maupun warna pada gambar sudah cukup baik walaupun warna masih kasar.
Penekanan	Antara warna, bentuk, dan ukuran cukup memberikan kesan yang tidak monoton.
Irama	Sering menggores dengan garis yang sangat tegas dan bold , pewarnaan yang belum rata dan sering monoton .

Gradasi	Gradasi yang digunakan masih monoton karena masih sering menggunakan satu warna yang sama .
Proporsi	Proporsi gambar sudah cukup baik.
Keserasian	Keserasian gambar sudah cukup menarik karena anak telah menambahkan gambar dalam objek.
Komposisi	Komposisi gambar yang dibuat masih belum terkesan dan masih monoton
Keseimbangan	Keseimbangan gambar yang dibuat sudah cukup menarik dan baik.

Karakteristik *manga* yang ditempuh pada level pre basic masih tergolong *manga* kartun dan chibi, karena anak masih mempelajari *manga* awal atau pemula. Karakter yang digunakan dalam modul pre basic ini masih menggunakan karakter yang lucu-lucu dan masih menggunakan gambar yang simpel agar siswa dapat belajar dengan perlahan dan dapat mempraktekan dengan baik.

#### 4.4.2.2 Karya Jovana Abigail Budi Setiawan



Gambar 4.26 Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

#### Spesifikasi Karya

Nama : Jovana Abigail Budi Setiawan

Media : Kertas dan Pensil

Level : Pre Basic

Tahun : 2019

#### Deskripsi Karya

Karya menggambar *manga* pada level pre basic gambar di atas merupakan kreasi Abigail. Media yang digunakan adalah kertas dan pensil. Karya tersebut dibuat dengan teknik semi kartun dimana pembelajaran tersebut masih sampai level *pre basic* atau level paling awal dalam mempelajari menggambar *manga*. Goresan pensil masih belum halus dan masih lengkok-lengkok dalam menggaris. Karakter yang dibuat pada karya tersebut masih menggunakan karakter anak-anak yang identik lucu, belum menggunakan warna dalam gambar ini karena anak masih sudah diberikan intruksi dari guru dan anak masih semaunya sendiri dalam mengerjakan.

### **Analisis Karya**

Karya tersebut dikerjakan oleh siswa dari Ohayo Drawing School yang bernama Abigail, Berdasarkan hasil karya tersebut komposisi unsur, prinsip, dan karakteristik *manga* yang di tempuh pada level pre basic adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4.2.2.1

<b>Unsur</b>	<b>Keterangan</b>
Titik	Menggunakan berbagai unsur titik dalam karya gambarnya, untuk menjadikan satu-kesatuan menjadi bentuk objek yang telah diinginkan.
Garis	Garis yang digunakan masih tergolong sudah baik, karena garis hanya sedikit lengkok-lengkok dan garis masih tebal belum bisa menggoreskan garis tipis.
Bidang	Bidang yang digambarkan sudah cukup baik, dan menyerupai dengan modul yang ditentukan.

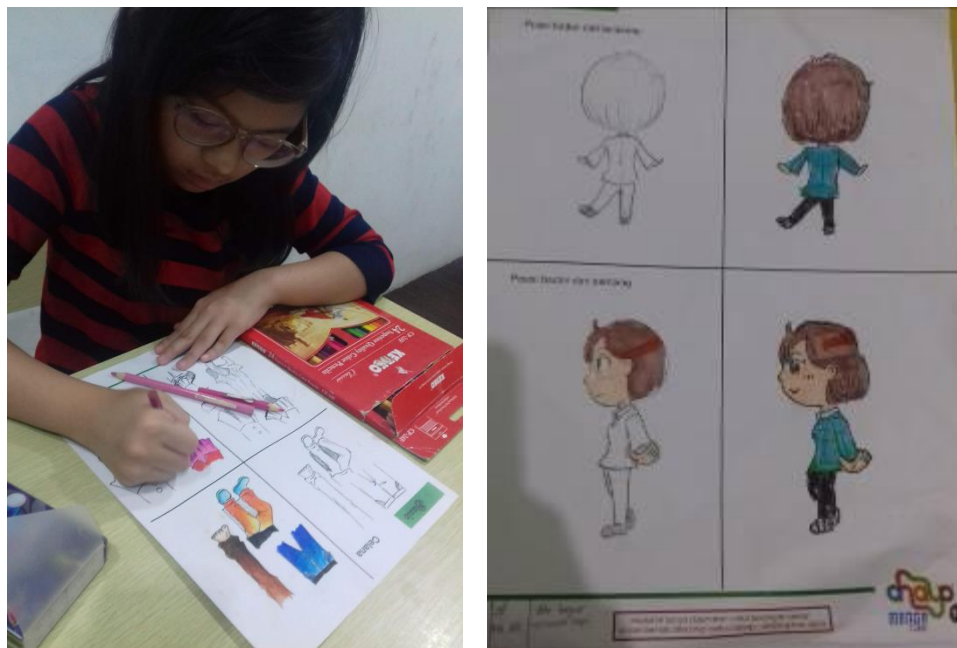
Warna	Belum menggunakan unsur warna pada gambar tersebut.
Bentuk	Bentuk yang digambarkan sudah cukup baik dan menyerupai dengan modul yang ditentukan yang berupa silindris dan non geometris.
Tekstur	Tekstur masih kasar karena karya keseluruhan masih belum maksimal dan jika dilihat dengan dekat garis masih lengkok-lengkok.
Ruang	Ruang yang diterapkan oleh siswa masih ilusi karena berupa gambaran anak disebuah kertas.
Gelap Terang	Gelap terang belum diterapkan pada gambar tersebut

<b>Prinsip</b>	<b>Keterangan</b>
Kesatuan	Kesatuan yang diterapkan dalam gambar sudah cukup baik.
Keselarasan	Bentuk pada gambar sudah cukup baik walaupun belum terdapat warna.
Penekanan	Bentuk dan ukuran cukup memberikan kesan yang tidak monoton.
Irama	Sering menggores dengan garis yang sangat tegas dan bold , pewarnaan juga belum diterapkan.
Gradasi	Gradasi masih belum diterapkan.
Proporsi	Proporsi gambar sudah cukup baik.
Keserasian	Keserasian gambar sudah cukup baik.
Komposisi	Komposisi gambar yang dibuat masih belum terkesan dan masih monoton karna hanya meniru objek yang sudah ada.
Keseimbangan	Keseimbangan gambar yang dibuat sudah cukup menarik dan baik.

Karakteristik *manga* yang ditempuh pada level pre basic masih tergolong *manga* kartun dan chibi, karena anak masih mempelajari *manga* awal atau pemula. Karakter yang digunakan dalam modul pre basic ini masih menggunakan karakter yang lucu-lucu dan masih menggunakan gambar yang simpel agar siswa dapat belajar dengan perlahan dan dapat mempraktekan dengan baik.

#### 4.4.2 Karya Menggambar *Manga* Level Basic

##### 4.4.2.1 Karya Ella



Gambar 4.27 Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

##### Spesifikasi Karya

Nama : Ella

Media : Kertas dan Pensil

Level : Basic

Tahun : 2019

### **Deskripsi Karya**

Karya menggambar *manga* pada level basic gambar di atas merupakan kreasi Ella. Media yang digunakan adalah kertas dan pensil. Karya tersebut dibuat dengan teknik semi *manga* kartun dimana *manga* yang dibuat menggunakan unsur *manga* dengan gabungan kartun. Goresan pensil masih menekan dan masih tergesa-gesa dalam pembuatannya an pembuatannya pun sangat bersih, di level basic ini anak di ajarkan untuk membuat berbagai jenis pakaian dan karakter yang masih kartunis dan pembuatan karakter sudah proporsi. Warna pada karya tersebut masing menggunakan pewarnaan dengan pensil warna dan cat air, tetapi masih monoton dan tata letak cahaya masih belum bisa mengondisikan, hanya bisa menggunakan tata letak cahaya dari depan saja, karya tersebut dibuat dengan full badan dan melatih pembuatan baju agar tidak terkesan monoton.

### **Analisis Karya**

Karya tersebut dikerjakan oleh siswa dari Ohayo Drawing School yang bernama Ella, Berdasarkan hasil karya tersebut komposisi unsur, prinsip, dan karakteristik *manga* yang ditempuh pada level pre basic adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4.2.1.1

<b>Unsur</b>	<b>Keterangan</b>
Titik	Menggunakan berbagai unsur titik dalam karya gambarnya, untuk menjadikan satu-kesatuan menjadi bentuk objek yang telah diinginkan.
Garis	Garis yang digunakan sudah tergolong sempurna, rapih, dan dapat menggambar dengan goresan pensil yang tidak tebal
Bidang	Bidang yang digambarkan sudah cukup baik, dan menyerupai dengan modul yang ditentukan.
Warna	Warna yang digunakan sudah baik dan sudah mengerti gradasi warna dengan baik pula
Bentuk	Bentuk yang digambarkan sudah baik dan menyerupai dengan modul yang ditentukan yang berupa silindris dan non geometris.
Tekstur	Tekstur halus karena pewarnaan menggunakan cat air
Ruang	Ruang yang diterapkan oleh siswa masih ilusi karena berupa gambaran anak disebuah kertas.
Gelap Terang	Gelap terang yang digunakan oleh siswa masih belum berfokus dan anak masih cenderung menggunakan pencahayaan dari depan.

<b>Prinsip</b>	<b>Keterangan</b>
Kesatuan	Kesatuan yang diterapkan dalam gambar sudah cukup baik.
Keselarasan	Bentuk maupun warna pada gambar sudah baik.
Penekanan	Antara warna, bentuk, dan ukuran cukup memberikan kesan yang tidak monoton.



Irama	Sering menggores dengan garis yang halus namun berulang-ulang, namun pewarnaan sudah rata dan bagus.
Gradasi	Gradasi yang digunakan sudah baik .
Proporsi	Proporsi gambar sudah baik.
Keserasian	Keserasian gambar sudah cukup menarik karena anak telah menambahkan warna yang menarik pada objek.
Komposisi	Komposisi gambar yang dibuat masih belum terkesan dan masih monoton karena masih berpacu pada gambar yang sudah ada, tanpa ingin mengubahnya sedikit.
Keseimbangan	Keseimbangan gambar yang dibuat sudah cukup menarik dan baik.

Karakteristik *manga* yang ditempuh pada level basic masih tergolong *manga chibi*, karena anak masih berfokus mempelajari proporsi tubuh danam level besic. Karakter yang digunakan dalam modul basic ini masih menggunakan karakter yang lucu-lucu dan masih menggunakan gambar yang simpel agar siswa dapat belajar dengan perlahan dan dapat mempraktekan dengan baik. Namun dalam level basic ini anak diharapkan mampu membuat karakter yang proporsi secara perlahan dan lebih berfokus pada pewarnaan pula.

#### 4.4.2.2 Karya Florence Benita Hartono



Gambar 4.28 Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

#### Spesifikasi Karya

Nama : Florence  
 Media : Kertas dan Pensil  
 Level : Basic  
 Tahun : 2019

### Deskripsi Karya

Karya menggambar *manga* pada level basic gambar di atas merupakan kreasi Florance. Media yang digunakan adalah kertas dan pensil. Karya tersebut dibuat dengan teknik semi *manga* kartun dimana *manga* yang dibuat menggunakan unsur *manga* dengan gabungan kartun. Goresan pensil masih menekan dan masih tergesa-gesa dalam pembuatannya an pembuatannya pun sangat bersih, di level basic ini anak diajarkan untuk membuat berbagai jenis pakaian dan karakter yang masih kartunis dan pembuatan karakter sudah proporsi. Warna pada karya tersebut masing menggunakan pewarnaan dengan pensil warna dan cat air, tetapi masih monoton dan tata letak cahayanya masih belum bisa mengondisikan, hanya bisa menggunakan tata letak cahaya dari depan saja, karya tersebut dibuat dengan full badan dan melatih pembuatan baju agar tidak terkesan monoton.

### Analisis Karya

Karya tersebut dikerjakan oleh siswa dari Ohayo Drawing School yang bernama Florance, Berdasarkan hasil karya tersebut komposisi unsur, prinsip, dan karakteristik *manga* yang di tempuh pada level basic adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4.2.2.1

Unsur	Keterangan
Titik	Menggunakan berbagai unsur titik dalam karya gambarnya, untuk menjadikan satu-kesatuan menjadi bentuk objek yang telah

	diinginkan.
Garis	Garis yang digunakan sudah tergolong sempurna, rapih, dan dapat menggambar dengan goresan pensil yang tidak tebal
Bidang	Bidang yang digambarkan sudah baik, dan menyerupai dengan modul yang ditentukan.
Warna	Warna yang digunakan sudah baik dan sudah mengerti gradasi warna dengan baik pula
Bentuk	Bentuk yang digambarkan sudah baik dan menyerupai dengan modul yang ditentukan yang berupa silindris dan non geometris.
Tekstur	Tekstur halus karena pewarnaan menggunakan pensil warna, serta goresan sangat tebal
Ruang	Ruang yang diterapkan oleh siswa masih ilusi karena berupa gambaran anak disebuah kertas.
Gelap Terang	Gelap terang yang digunakan oleh siswa masih belum berfokus dan anak masih cenderung menggunakan pencahayaan dari depan.

<b>Prinsip</b>	<b>Keterangan</b>
Kesatuan	Kesatuan yang diterapkan dalam gambar sudah cukup baik.
Keselarasan	Bentuk maupun warna pada gambar sudah baik.
Penekanan	Antara warna, bentuk, dan ukuran cukup memberikan kesan yang tidak monoton.
Irama	Sering menggores dengan garis yang halus namun berulang-ulang, namun pewarnaan sudah rata dan bagus.
Gradasi	Gradasi yang digunakan sudah baik .
Proporsi	Proporsi gambar sudah baik.
Keserasian	Keserasian gambar sudah cukup menarik karena anak telah

	menambahkan warna yang menarik pada objek.
Komposisi	Komposisi gambar yang dibuat masih belum terkesan dan masih monoton karena masih berpacu pada gambar yang sudah ada, tanpa ingin mengubahnya sedikit.
Keseimbangan	Keseimbangan gambar yang dibuat sudah cukup menarik dan baik.

Karakteristik *manga* yang ditempuh pada level basic masih tergolong *manga chibi*, karena anak masih berfokus mempelajari proporsi tubuh dalam level basic. Karakter yang digunakan dalam modul basic ini masih menggunakan karakter yang lucu-lucu dan masih menggunakan gambar yang simel agar siswa dapat belajar dengan perlahan dan dapat mempraktekan dengan baik. Namun dalam level basic ini anak diharapkan mampu membuat karakter yang proporsi secara perlahan dan lebih berfokus pada pewarnaan pula.

#### 4.4.3 Karya Menggambar *Manga Level Elementary*

##### 4.4.3.1 Karya Rya



Gambar 4.29 Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

**Spesifikasi Karya**

Nama : Rya  
Media : Kertas dan Pensil  
Level : Elementary  
Tahun : 2019

**Deskripsi Karya**

Karya menggambar *manga* pada level elementary gambar di atas merupakan kreasi Rya. Media yang digunakan adalah kertas dan pensil. Karya tersebut dibuat dengan teknik semi *manga* dimana *manga* yang di buat menggunakan unsur realis dengan gabungan *manga* Jepang. Goresan pensil sudah halus dan sangat sabar dalam pembuatannya hanya masih sedikit kotor dengan adanya teknik menghapus yang kurang benar, di bagian rambut sangat detail pembuatannya sehingga karya yang dihasilkan membuat lebih bagus dan murid mampu secara proporsi membuat karya tersebut. Warna pada karya tersebut masing menggunakan hitam putih, untuk memberikan pembelajaran yang lebih dalam membuat karakter semi realis dalam gambar *manga*, dan karya tersebut hanya dibuat close up saja agar memperlihatkan detail dari rambutnya yang halus.

## Analisis Karya

Karya tersebut dikerjakan oleh siswa dari Ohayo Drawing School yang bernama Rya, Berdasarkan hasil karya tersebut komposisi unsur, prinsip, dan karakteristik *manga* yang di tempuh pada level elementary adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4.3.1.1

Unsur	Keterangan
Titik	Menggunakan berbagai unsur titik dalam karya gambarnya, untuk menjadikan satu-kesatuan menjadi bentuk oboek yang telah diinginkan.
Garis	Garis yang digunakan sudah tergolong sempurna, rapih, dan dapat menggambar denggan goresan pensil yang spontan
Bidang	Bidang yang digambarkan sudah baik, dan menyerupai dengan modul yang ditentukan.
Warna	Warna yang digunakan sudah baik dan sudah mengerti gradasi warna dengan baik pula
Bentuk	Bentuk yang digambarkan sudah baik dan menyerupai dengan modul yang ditentukan yang berupa silindris dan non geometris.
Tekstur	Tekstur halus karena pewarnaan menggunakan pensil warna, serta goresan sangat tebal dan pekat
Ruang	Ruang yang diterapkan oleh siswa masih ilusi karena berupa gambaran anak disebuah kertas.
Gelap Terang	Gelap terang yang digunakan oleh siswa sangat baik dan sudah sangat mengerti akan pencahayaan.

<b>Prinsip</b>	<b>Keterangan</b>
Kesatuan	Kesatuan yang diterapkan dalam gambar sudah sangat baik.
Keselarasan	Bentuk maupun warna pada gambar sangat baik.
Penekanan	Antara warna, bentuk, dan ukuran cukup memberikan kesan yang tidak monoton.
Irama	Sering menggores dengan garis yang halus dan berulang-ulang, namun pewarnaan sudah rata dan bagus.
Gradasi	Gradasi yang digunakan sudah baik. mampu menempatkan posisi pencahayaan yang baik untuk objek gambar yang dibuat.
Proporsi	Proporsi gambar sudah sangat baik. Dapat memperhitungkan tumpuan gerakan saat menggambar objek bergerak
Keserasian	Keserasian gambar sudah cukup menarik
Komposisi	Komposisi gambar yang dibuat sangat baik dan mampu membuat gambar yang berbeda dari modul yang telah diterapkan.
Keseimbangan	Keseimbangan gambar yang dibuat sangat menarik dan baik.

Karakteristik *manga* yang ditempuh pada level elementar tergolong *manga* level atas, karena anak sudah berfokus mempelajari proporsi tubuh dengan baik dan pewarnaan juga pencahayaan dengan baik pada level elementary. Karakter yang digunakan dalam modul elementary ini menggunakan karakter yang dewasa dan menggunakan gambar yang lebih rumit. Dalam level basic ini siswa diharapkan mampu membuat karakter yang proporsi yang baik disertai dengan arsiran yang detail, serta gambar yang detail juga.



#### 4.4.4 Celine Isabel



Gambar 4.30 Pengerjaan Modul Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

#### Spesifikasi Karya

Nama : Celine Isabel  
 Media : Kertas dan Pensil  
 Level : Elementary  
 Tahun : 2019

#### Deskripsi Karya

Karya menggambar *manga* pada level elementary gambar di atas merupakan kreasi Celine. Media yang digunakan adalah kertas dan pensil. Karya tersebut dibuat dengan

teknik semi *manga* dimana *manga* yang dibuat menggunakan unsur realis dengan gabungan *manga* Jepang. Goresan pensil sudah halus dan sangat sabar dalam pembuatannya hanya masih sedikit kotor dengan adanya teknik menghapus yang kurang benar, di bagian rambut sangat detail pembuatannya sehingga karya yang dihasilkan membuat lebih bagus dan murid mampu secara proporsi membuat karya tersebut. Warna pada karya tersebut masing menggunakan full colour, untuk memberikan pembelajaran yang lebih dalam membuat karakter semi realis dalam gambar *manga*, dan karya tersebut dibuat full body dan hanya berfokus pada pembuatan detail pakaian.

### **Analisis Karya**

Karya tersebut dikerjakan oleh siswa dari Ohayo Drawing School yang bernama Celine, Berdasarkan hasil karya tersebut komposisi unsur, prinsip, dan karakteristik *manga* yang ditempuh pada level elementary adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4.4.1

<b>Unsur</b>	<b>Keterangan</b>
Titik	Menggunakan berbagai unsur titik dalam karya gambarnya, untuk menjadikan satu-kesatuan menjadi bentuk objek yang telah diinginkan.
Garis	Garis yang digunakan sudah tergolong sempurna, rapih, dan dapat menggambar dengan goresan pensil yang spontan
Bidang	Bidang yang digambarkan sudah baik, dan menyerupai dengan

	modul yang ditentukan.
Warna	Warna yang digunakan sudah baik dan sudah mengerti gradasi warna dengan baik pula
Bentuk	Bentuk yang digambarkan sudah baik dan menyerupai dengan modul yang ditentukan yang berupa silindris dan non geometris.
Tekstur	Tekstur halus karena pewarnaan menggunakan pensil warna, serta goresan sangat tebal dan pekat
Ruang	Ruang yang diterapkan oleh siswa masih ilusi karena berupa gambaran anak disebuah kertas.
Gelap Terang	Gelap terang yang digunakan oleh siswa sangat baik dan sudah sangat mengerti akan pencahayaan.

<b>Prinsip</b>	<b>Keterangan</b>
Kesatuan	Kesatuan yang diterapkan dalam gambar sudah sangat baik.
Keselarasan	Bentuk maupun warna pada gambar sangat baik.
Penekanan	Antara warna, bentuk, dan ukuran cukup memberikan kesan yang tidak monoton.
Irama	Sering menggores dengan garis yang halus dan berulang-ulang, namun pewarnaan sudah rata dan bagus.
Gradasi	Gradasi yang digunakan sudah baik. mampu menempatkan posisi pencahayaan yang baik untuk objek gambar yang dibuat.
Proporsi	Proporsi gambar sudah sangat baik. Dapat memperhitungkan tumpuan gerakan saat menggambar objek bergerak
Keserasian	Keserasian gambar sudah cukup menarik karena anak telah menambahkan warna yang menarik pada objek.
Komposisi	Komposisi gambar yang dibuat sangat baik dan mampu membuat

	gambar yang berbeda dari modul yang telah diterapkan.
Keseimbangan	Keseimbangan gambar yang dibuat sangat menarik dan baik.

Karakteristik *manga* yang ditempuh pada level elementar tergolong *manga* level atas, karena anak sudah berfokus mempelajari proporsi tubuh dengan baik dan pewarnaan juga pencahayaan dengan baik pada level elementary. Karakter yang digunakan dalam modul elementary ini menggunakan karakter yang dewasa dan menggunakan gambar yang lebih rumit. Dalam level basic ini siswa diharapkan mampu membuat karakter yang proporsi yang baik disertai dengan pewarnaan yang detail, serta gambar yang detail juga.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut. Pertama, upaya pembelajaran menggambar *manga* di lembaga kursus Ohayo Drawing School, dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu kegiatan persiapan mengajar, pelaksanaan, dan hasil penilaian. Pada kegiatan persiapan mengajar, guru menyiapkan materi modul yang akan diajarkan oleh siswa, siswa pun telah memiliki modul yang akan diajarkan oleh guru, tetapi biasanya murid kurang mengerti akan modul yang dikerjakan, misalnya warna yang harus digunakan dan letak cahaya yang akan diterapkan di dalam gambar yang telah dibuat. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran menggambar *manga* dilaksanakan tiap satu kali pertemuan dalam satu minggu, pertemuan sesuai rancangan pembelajaran di lembaga kursus Ohayo Drawing School.

Pada pertemuan pertama guru menjelaskan proses menggambar *manga* yang baik dan benar sesuai dengan kurikulum ohayo drawing school, pada pertemuan kedua digunakan untuk pelaksanaan menggambar *manga*, setiap satu kali pertemuan diharapkan murid dapat menyelesaikan satu lembar kertas untuk menggambar *manga*, minimal murid harus mampu menyelesaikan sketch dan di trasing dengan drawing

pen juga komplit dengan background yang akan diberikan pada gambar, agar hasil gambar lebih menarik.

Pertemuan ketiga dan keempat untuk penyelesaian atau *finishing* menggambar *manga* murid harus menyelesaikan modul menggambar *manga* dengan pewarnaan dan disertai lighting agar gambar menarik, tetapi jika dalam satu kali pertemuan menggunakan waktu dua jam maka gambar modul dalam satu lembar harus selesai karna waktunya lebih lama.

Selama pembelajaran, metode yang digunakan oleh guru metode yang digunakan guru antara lain metode demonstrasi dan metode *face to face*. Metode demonstrasi digunakan untuk memapatkan materi yang berbentuk praktek diantaranya mengajarkan proses pembelajaran menggambar *manga*. Metode *face to face* untuk membangun interaksi terhadap siswa mengenai pembelajaran *manga* untuk menggali pengetahuan siswa dan menstimulus ketertarikan terhadap materi yang sedang disampaikan oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran menggambar *manga* berlangsung selama dua jam dan harus selesai sesuai dengan *progress* lembaga kursus Ohayo Drawing School, dengan tujuan agar murid dapat menggambar dengan cepat dan tepat untuk kedepannya.

Pembelajaran menggambar *manga* berlangsung selama dua kali pertemuan dan berjalan cukup lancar. Beberapa kendala yang ditemukan selama proses membuat menggambar *manga* adalah pada saat proses memberi warna, proporsi gambar

dengan kertas yang digunakan dan pencahayaan. Beberapa siswa sudah menguasai dalam menggambar *manga* karena sesuai dengan level dan sudah berlevel tinggi, misalnya sudah berlevel elementary pasti pada level itu anak sudah dapat menguasai menggambar *manga* dengan lancar serta pewarnaan pun sudah bagus dan tidak bingung dalam tata letak pencahayaan, tetapi ada juga yang masih belum menguasai menggambar *manga*, misalnya yang masih berlevel di bawah seperti pre basic dan basic, pada level ini anak masih perlu bantuan guru agar hasil lebih maksimal dan proses menggambar *manga* tidak salah. Selanjutnya kegiatan terakhir yaitu evaluasi pembelajaran. Penilaian terhadap siswa yang dilakukan guru sudah baik, yaitu menilai siswa mulai dari kesesuaian gambar, kreativitas siswa dalam mengembangkan gambar agar tidak selalu meniru modul yang telah diberikan, proporsi gambar, tata letak gambar dan kertas, serta hasil akhir.

Berdasarkan penilaian guru, pada hasil akhir menggambar *manga*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa level pre basic adalah B, level basic adalah AB, level elementary adalah A, dan level intermediate dan advance belum ada yang mencapai level ini karena kebanyakan anak masih di level elementary dan perlu pembelajaran serta latihan yang lebih, dalam hal ini bisa disimpulkan nilai anak-anak di lembaga kursus Ohayo Drawing School yaitu termasuk dalam kategori baik. Nilai karakter kreatif yang muncul adalah siswa mampu membuat karakter *manga* sendiri tanpa harus mencontoh modul yang telah disediakan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Guru hendaknya memberikan contoh-contoh gambar yang lebih banyak lagi untuk menginspirasi murid agar lebih kreatif.
2. Bagi lembaga kursus Ohayo Drawing School, sebagai lembaga kursus yang besar seharusnya memberikan alat-alat yang lebih lengkap di tempat kursus, agar saat siswa lupa membawa alat dapat tetap belajar lebih lancar dan tidak harus menunggu supir atau orang tua mengambilkan alat untuk menggambar. Membeli genset juga penting karena di dalam sebuah lembaga kursus harus siap demi kelancaran belajar murid jadi tidak kesusahan saat belajar karena minimnya pencahayaan.
3. Bagi siswa diharapkan tepat waktu untuk mengikuti les agar siswa yang lainya tidak terganggu, hanya karena kurang tepat waktu dan diupayakan tidak meninggalkan modul dan alat menggambar yang akan digunakan belajar, dan tidak mengganggu kegiatan yang lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ajdarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan Dalam Perbincangan Manga*. Jakarta. Kepustakaan Populer Gramedia “KPG”.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Elizabeth, H., Hurlock. 1980. *Psikologi Perkembangan: Akhir Masa Anak-Anak*. Jakarta: Erlangga. UNICEF. (2005).
- Boilet, Frederic. 2000. *La Nouvelle Manga*. Perancis: DC Comics.
- Boneff. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Indonesia)
- Bonneff. 2008. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Gramedia Utama.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB
- Chatib, Munif. 2013. *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa Learning.
- Dewi, Putriandam. 2016. *Sebuah Fenomena Budaya Manga*. Jakarta: Academia UI.
- Eisner, Will. 2008. *Comic and Sequential Art: Principles and Practices from The Legendary Cartoonist (Will Eisner Instructional Book)*. NY: W. W. Norton & Company
- Erna Susilawati. 2012. *Sejarah Komik Dunia*. Makalah
- Gierlang. 2015. *Menelusuri Perkembangan Komik Indonesia Masa ke Masa*. [Internet]. Tersedia di: <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/> diunduh pada tanggal 13 April 2019 15:40
- Gleichen. 2014. *The Development of Manga Comic*. Germany: European Telementery and Test Conference.
- Gowan. 2008. *Perkembangan Kreativitas Bagi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haling, A. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Haq, Saiful. 2008. *Kajian Menggambar*. Jakarta: PT. Gunung Agung.

- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hassibuan. 1979. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum: Buku 1b: Teori dan Praktel*. Jakarta: Erlangga
- Huberman and Mailes. 1994. *Komponen-komponen Analisis Data*. London: GmBH.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismiyanto. 2003. *Pengolahan dan Analisis Data Penelitian*. Semarang. Academia Unnes.
- Martinur, Surawan. 2001. *Kamus Kata Serapan*. Jakarta: Pustaka Gramedia.
- McLoud, Scott. 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. NY: William Morrow Paperbacks.
- Milles, Mathew B., dan A. Michael Huberman. 1994. *An Expanded Sourcebook: Qualitive Data Analysis*. London: Sage Publication.
- Myers, Bernard. 1965. *The Book of Art: How to Look at Art*. London: Glorier Incorporated.
- Nana. 2019. *Ohayo Drawing School Pas Untuk Mengasah Kreativitas Anak Dan Tempat Untuk Motivasi*. [Internet]. Tersedia di: <https://www.majalahfranchise.com/article/206/ohayo-drawing-school-pas-untuk-mengasah-kreativitas-anak-dan-tepat-untuk-investasi> diunduh pada tanggal 13 April 2019 15:30
- Nurdin, Muhammad. 2008. *Kiat menjadi guru professional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Oskar. 2005. *Buku Kurikulum Ohayo Drawing School*. Jakarta: Ohayo Drawing School.
- Oskar. 2005. *Buku Pedoman Guru Mengajar di Ohayo Drawing School*. Jakarta: Ohayo Drawing School.
- Oskar. 2015. *Kelas Manga Ohayo Drawing School*. [Internet]. Tersedia di: <http://ohayolukis.com/News/view/2018-02-28/40> diunduh pada tanggal 13 April 2019 15:30

Oskar. 2015. *Ohayo Lukis*. [Internet]. Tersedia di: <http://ohayolukis.com/Franchise.html> diunduh pada tanggal 13 April 2019 15:30.

Oskar. 2018. *Pentatonic Brain*. Jakarta: Ohayo Drawing School.

Panji Prabowo. 2015. *Mengapa Orang Tua Memilih Progam Les Privat di Rumah*. [Internet]. Tersedia di: <http://Juara Kelas.com/> diunduh pada tanggal 10 April 2019 15:15.

R. Soegarda dan Harahap, H.A: 1982. *Ensiklopedi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gunung Agung.

Prawitasari, J.E, Nian Astinigrum. 2010. *Hubungan Antara Minat Terhadap Komik Jepang (Manga) Denga Kemampuan Rekognisi Emosi Melalui Ekspresi Wajah*. Jurnal Psikologi Vol 34, No. 2, 130-150. Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.

Rachmawati. 2010. *Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.

Rinofner, Sonja. 2010. *Husserl Categorical Imperativ and his Related Critique of Kant*. London/ New York: Continuum Press, pp.188-210.

Ramadhan, Reza. 2018. *Perancangan Media Promosi Untuk Memperkenalkan Ohayo Drawing School Center Semarang*. Semarang: UDINUS.

Saebani dan Afifudin. 2009. *Metodologi Peneitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.

Senseno. 2016. *Mastering Manga Be a Perfect Mangakas*. Jakarta: Genta Group Production.

Sobandi, Bandi. 2010. *Mengenal Periodesasi Perkembangan Seni Rupa Anak-anak*. Jakarta: Direktorat Jendral Perguruan Tinggi.

Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Sobandi. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Permada Media

Sudjana, Tarja, dkk. 2001. *Pengertian Menggambar*. Jakarta: Rineka Cipta

Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Tk.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tinggi dan Tenaga Perguruan Tinggi.

Sumaryanti, Isnani. *Hasil Motivasi Menggambar Cerita Melalui Pembelajaran Komik pada Siswa Intermediate Level 1 Global Art.* Yogyakarta: UNY.

Hartono, Agung. 2008. *Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Suranto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas.

Suwarna. 2015. *Pembelajaran Ekstra Kulikuler.* Yogyakarta: UNY

Syafii. 2006. *Materi Pembelajaran.* Semarang: Journal of Arts Education UNNES

J. Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Karya.


Tim Redaksi Ayah Bunda. 2002. *Pengembangan Kreativitas.* Jakarta: PT Gaya Vavorit Press.

Uno , Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Wolf , Denny Palmer. 1999. *Becoming Knowlegde. The Evolution Of Art Education Curriculum.* Ireland: The Stationary Office.

Yani. 2002. *Analisis Data Kualitatif.* Jakarta: PT Raja Garfindo Persada.

**LAMPIRAN 1. SURAT KEPUTUSAN PENETAPAN DOSEN  
PEMBIMBING**

  
**UNNES**

**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 11246/UN37.1.2/DK/2018**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 27 Agustus 2018

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

1. Nama : MUJIYONO, S.Pd., M.Sn.  
NIP : 197804112005011001  
Pangkat/Golongan : III/d  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 198812122015041002  
Pangkat/Golongan : III/b  
Jabatan Akademik : Tenaga Pengajar  
Sebagai Pembimbing II


Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : Titik Anggarida  
NIM : 2401414029  
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa  
Topik : Model pembelajaran ketrampilan menggambar manga


KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 1 Oktober 2018

DEKAN

  
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001

Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal

  
**UNNES**  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

2401414029  
FM-03-AKD-24/Rev. 00

## LAMPIRAN 2. SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
 Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon +6224-8508010, Faksimile +6224-8508010  
 Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>, surel: [fbs@mail.unnes.ac.id](mailto:fbs@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/14191/UN37.1.2/LT/2019  
 Hal : Permohonan Izin Observasi

27 September 2019

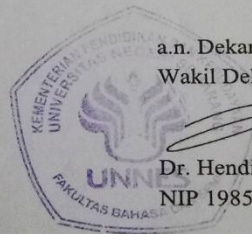
Yth. Ibu Laksanawati Tirta, SE, MM  
 Lembaga Kursus Ohayo Drawing School

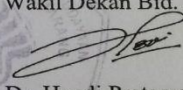
Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Titik Anggarida  
 NIM : 2401414029  
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa, S1  
 Semester : Gasal  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Topik observasi : PEMBELAJARAN MENGGAMBAR MANGA PADA LEMBAGA KURSUS OHAYO DRAWING SCHOOL SEMARANG

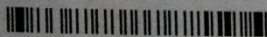
Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 1 Oktober sd 31 Oktober 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



a.n. Dekan FBS  
 Wakil Dekan Bid. Akademik,  
  
 Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.  
 NIP 198505282010121006

Tembusan:  
 Dekan FBS;  
 Universitas Negeri Semarang


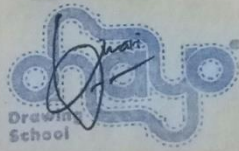


Nomor Agenda Surat : 689 673 360 9

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-27 14:02:36)



**LAMPIRAN 3. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN  
PENELITIAN**

	<p><b>OHAYO DRAWING SCHOOL SEMARANG</b>          Jalan Puri Anjasmoro Blok 8/16, Semarang Barat, Tawangmas          Angrek VI 17 A, Semarang Tengah, Pekunden, Kodepos 50144          Telepon (024) 76049696          Laman : <a href="http://ohayolukis.com">http://ohayolukis.com</a></p>
<p><b>SURAT KETERANGAN PENELITIAN</b>          NO. 001/10/SK/2019</p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini</p>	
N a m a	: Laksana Wati Tirta Madya, SE, MM
Jabatan	: Owner cabang Semarang
Perusahaan	: OHAYO DRAWING SCHOOL
<p>Dengan ini menerangkan bahwa :</p>	
N a m a	: Titik Anggarida
Nomor Induk Mahasiswa	: 2401414029
Tempat / Tgl Lahir	: Kab. Semarang / 16 Maret 1996
Jurusan / Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Alamat Rumah	: Lemahireng Bawen Rt 01 /Rw 06
<p>Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul :</p> <p><b>PEMBELAJARAN MENGGAMBAR MANGA PADA LEMBAGA KURSUS OHAYO DRAWING SCHOOL SEMARANG.</b> Sejak tanggal 1 Oktober 2019 sampai dengan 31 Oktober 2019, dan telah membahas materi hasil penelitian dengan kami.</p>	
<p>Semarang ,11 September 2019</p>	
	
<p>Laksana Wati Tirta Madya, SE, MM</p>	

#### LAMPIRAN 4. PEDOMAN OBSERVASI

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung, diperoleh dengan pengamatan secara langsung dibantu dengan alat pencatat selama observasi, dan kamera. Teknik observasi digunakan untuk pengumpulan data berupa :

a. Gambaran umum

➤ Gambaran umum mengenai keadaan lembaga kursus

- Lokasi dan lingkungan lembaga kursus

Dalam hal ini yang diamati/ lokasi lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang, tingkat kebisingan dan kebersihan lembaga kursus, serta kondidi mengenai lingkungan dan masyarakat sekitar lembaga kursus.

- Bangunan lembaga kursus dan kelas

Yang diamati adalah keadaan fisik bangunan di lembaga kursus Ohayo Drawing School serta jumlah dan kondisi kelas belajar yang digunakan.

- Halaman lembaga kursus dan fasilitas lain

Pengamatan lagsung dilakukan untuk mengetahui kondisi halaman sekolah serta fasilitas/sarana prasarana apa saja yang menunjang proses pembelajaran misalnya adalah peralatan lembaga kursus yang lengkap yang digunakan oleh siswa dalam proses belajar, ruangan yang digunakan dalam keadaan bersih atau tidak,



pencahayaannya kelas dan alat pendingin kelas, ruang tunggu siswa, dan lainnya.

- Gambaran umum mengenai guru dan administrasi lembaga kursus
  - Keadaan guru
 

Keadaan guru secara keseluruhan hanya diamati secara umum, sedangkan pengamatan khusus hanya dilakukan pada guru yang mengajar kelas manga di lembaga kursus Ohayo Drawing School.
- Gambaran umum mengenai proses pembelajaran menggambar manga
  - Dalam hal ini yang diamati antara lain bagaimana persiapan serta proses berjalannya pembelajaran menggambar manga yang dilakukan di lembaga kursus Ohayo Drawing School.
- Gambaran umum mengenai siswa
  - Peneliti melakukan pengamatan langsung pada siswa lembaga kursus Ohayo Drawing School secara umum dan secara khusus meneliti bakat minat siswa dan perilaku siswa selama proses pembelajaran.

#### **b. Pembelajaran Seni Rupa**

- Persiapan pembelajaran manga
 

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana persiapan guru dalam memberikan materi pembelajaran manga.
- Pelaksanaan pembelajaran
 

Pengamatan dalam tahap ini antara lain bagaimana cara guru memberikan materi pembelajaran manga terhadap siswa, media

pembelajaran yang digunakan, pemanfaatan waktu, respon siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru, dan kemampuan siswa dalam penguasaan materi yang diajarkan oleh guru.

➤ Proses pelaksanaan menggambar manga

Peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran menggambar manga. Secara lebih rinci yang diamati antara lain: antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran manga, karakter siswa dalam proses berlangsungnya pembelajaran, kesiapan siswa dalam proses menggambar manga, dan bagaimana hasil gambar manga siswa.

**c. Hasil karya gambar manga siswa**

Peneliti mengamati gambar manga yang telah dibuat siswa sudah sesuai dengan modul yang dipelajari atau belum.

## **LAMPIRAN 5. PEDOMAN WAWANCARA**

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah dengan teknik wawancara bebas yang ditunjukkan ke sumber data atau informan yaitu owner lembaga kursus Ohayo Drawing School, guru pengajar kelas maga dan siswa.

### **a. Tentang gambaran umum lembaga kursus Ohayo Drawing School, melalui:**

- Wawancara dengan owner lembaga kursus Ohayo Drawing School
  - Menanyakan sejarah dan perkembangan lembaga kursus Ohayo dari tauh ke tahun baik dari modul pembelajarannya maupun perkembangan Ohayo sendiri.
  - Menanyakan visi dan misi lembaga kursus Ohayo.
  - Menanyakan proses pembelajaran menggambar manga di lembaga kursus Ohayo.
  - Pandangan owner terhadap guru pengampu di lembaga kursus Ohayo.
  - Kebijakan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran menggambar manga.
- Wawancara dengan tenaga kerja di lembaga kursus Ohayo Drawing School (Staff Administrasi Lembaga Kursus Ohayo)
  - Menanyakan sarana dan prasarana yang ada di lembaga kursus Ohayo.

- Menanyakan tentang keadaan lingkungan di lembaga kursus Ohayo dan lingkungan masyarakat di sekitar lembaga kursus.
- Menanyakan tentang keadaan keseluruhan guru dan tenaga kerja lainnya di lembaga kursus Ohayo.
- Menanyakan tentang bangunan, kelas dan fasilitas yang ada di lembaga kursus Ohayo Drawing School secara umum.

**b. Tentang pembelajaran menggambar manga yang berlangsung selama ini, melalui:**

- Wawancara dengan guru kelas manga di lembaga kursus Ohayo Drawing School.
  - Wawancara mengenai perangkat pembelajaran menggambar manga yang disiapkan (modul manga, contoh gambar manga diluar modul, media pembelajaran, strategi, dan kriteria penilaian)
  - Menanyakan keadaan siswa dari segi prestasi yang diraih siswa selama bergabung di lembaga kursus Ohayo Drawing School.
  - Menanyakan pembelajaran menggambar manga seperti apa saja yang telah diajarkan selama ini.
- Wawancara dengan siswa kelas manga di lembaga kursus Ohayo Drawing School
  - Menanyakan bagaimana pembelajaran menggambar manga yang berlangsung selama ini.
  - Menanyakan bagaimana antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menggambar manga.

**c. Tentang pembelajaran menggambar manga**

- Wawancara dengan guru yang mengampu pembelajaran menggambar manga di lembaga kursus Ohayo Drawing School
  - Persiapan menjelang pelaksanaan pembelajaran menggambar manga.
  - Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar manga.
- Wawancara dengan siswa kelas manga di lembaga kursus Ohayo Drawing School
  - Menanyakan bagaimana persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggambar manga.
  - Menanyakan bagaimana tanggapan dan pelaksanaan pembelajaran menggambar manga dan apakah sudah sesuai dengan kriteria modul yang berikan.

**d. Tentang hasil karya gambar manga yang telah dibuat**

- Wawancara dengan guru yang mengampu kelas manga di lembaga kursus Ohayo Drawing School.
  - Tanggapan guru mengenai gambar manga yang telah dibuat siswa, apakah sudah sesuai atau belum.
  - Penilaian guru terhadap gambar manga siswa yang ditinjau dari kesesuaian gambar manga yang ditetapkan oleh modul.
- Wawancara dengan siswa kelas manga di lembaga kursus Ohayo Drawing School.

- Tanggapan siswa mengenai menggambar manga.
- Menanyakan kepada siswa mengenai pengalaman apa yang didapat setelah pembelajaran menggambar manga .
- Tanggapan siswa mengenai kendala apa saja yang dialami selama proses pembelajaran menggambar manga .

## LAMPIRAN 6. PEDOMAN DOKUMENTASI

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi yaitu mencari data dari tulisan, gambar, maupun arsip milik lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang. Data yang diperlukan antara lain:

### a. Gambaran umum sekolah

- Sejarah dan perkembangan lembaga kursus Ohayo.
- Data mengenai tanggal berdirinya lembaga kursus (bila ada), siapa pendidinya, tersebar di kota mana saja, perkembangan siswa dan lembaga kursus dari segi pembelajaran maupun perkembangan bangunan.
- Visi dan Misi lembaga kursus.
- Lokasi, lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar sekolah.
- Mencari data letak (alamat lengkap) lembaga kursus, arsip tentang lingkungan lembaga kursus dan masyarakat sekitar lembaga kursus.
- Halaman dan fasilitas lain.
- Data yang dikumpulkan antara lain mengenai fasilitas apa saja yang ada di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang (fasilitas media dan alat menggambar manga, ruang tunggu siswa, ruang membaca komik siswa, toilet yang bersih, dan lainnya).
- Guru dan tenaga kerja lainnya.
- Data yang dikumpulkan antara lain mengenai tentang jumlah tenaga pengajar dan tenaga kerja lainnya seperti administrasi, satpam lembaga kursus, tukang kebersihan, latar belakang pendidikan tenaga

pengajar(tingkat ijazah, asal sekolah/ perguruan tinggi, tahun kelulusan).

- Murid dan latar belakang.
- Data yang dibutuhkan antara lain jumlah siswa lembaga kursus Ohayo Drawing School secara keseluruhan (diklasifikasikan kelas dan jenis kelaminnya), prestasi dalam mengikuti lomba diberbagai ajang menggambar manga.

**b. Pembelajaran manga**

- Persiapan pembelajaran menggambar manga yang disiapkan oleh guru yang bersangkutan termasuk daftar nilai siswa dan daftar siswa kelas manga di lembaga kursus Ohayo Drawing School Semarang.

**c. Hasil gambar manga siswa**

Hasil penilaian guru terhadap gambar manga siswa dan penilaian terhadap proses menggambar manga.



LAMPIRAN 7. DOKUMENTASI MENGGAMBAR MANGA SISWA









## LAMPIRAN 8. DOKUMENTASI FOTO LEMBAGA KURSUS



Ohayo Drawing School tampak depan  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian)



Ruang Administrasi  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian)



Buku absen siswa, alat-alat menggambar  
manga, dan modul  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian)



Tas Ohayo dan Outner  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian)





Ruang Tunggu Siswa  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian)



Koleksi Komik  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian)



Hasil Kreasi Siswa  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian)



Ruang Kelas Manga  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian)







**LAMPIRAN 10. JADWAL KELAS MANGA DI LEMBAGA KURSUS OHAYO DRAWING SCHOOL**

Hari Jam	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
09:00						
10:00	ARSENIO	GADHING ANDRA	GADHING		WULAN KRAE TYAS	BALQUIS CELINE SASHA FLORENCE BALQUIS CELINE SASHA
11:00					FUNG AUREL NADIA	
12:00						
13:00		TYAS ALYN		FAITH CHELSEA VALERI	KEILA FREYA STEVE	Kathleen
14:00	AQUENE CHLOE Gichelle VELLYN VANO D. Kayla	FATEEN D. Kayla TYAS	Gerrard Chiko VELLYN VANO		Mauveen KEZIA AZA D. KAYLA STEVE FATEEN	RYA OLA HANS Reyo
15:00	FELICE AQUENE CHLOE Gichelle		Gerrard chiko TIAN	JASON Louise	KEVIN	
16:00	CLAUDIA FELICE			MICHAEL		
17:00						



## LAMPIRAN 11. DATA PROGRES SISWA OHAYO

PROGRESS ANAK

LAPORAN PROGRESS SISWA OHAYO DRAWING SCHOOL CENTER PURI

TEACHER HANDLE

SIR. DASA

: Wulan

: Manga 4x

: Elementary 1

Jul : 16

Belajar	Teacher	Paraf	Keterangan
	Sir Firman		- masih kesulitan mengarsir tipis. - keseluruhan sudah bagus.
7/9 - '18	Ms. Anoka / Sr. Adi		- Mengarsir semakin baik perlu belajar lebih sering - penyelesaian modul cepat waktu.
	Sr. Adi H		- Membuat bentuk arsir batu sdh cukup menguasai - Untuk arsiran bentuk daun msh belajar
5	Sr Tyo		- arsiran pada bunga sudah mulai halus. - ada kendala saat membuat kelopak bunga
6	Mr. Adi		- Membuat arsiran bulu pada kucing cukup menguasai. - perlu banyak belajar tebal tipis arsiran.
7			
8	Mr. Adi		Membuat arsiran baju sudah ada perkembangan, arsiran busa tebal & tipis
9	Sir Tyo		- Arsiran sudah bisa rapi. - belajar menggambar secara realistis
10	Sir Tyo		- sudah mulai halus arsirannya. - cukup mampu membuat arsiran pada gelis.
11	Mr. Adi		- Arsiran baju lebih detail perlu lebih diarahkan
12	Mr. Adi		- Arsir wajah sudah cukup bagus - Teknik arsiran halus sdh ada kemajuan.
13	Ms. Angga		Arsiran masih kurang percaya diri & ragu-ragu.
14			masih butuh saat arsiran tebal tipis.
15	Ms. Angga		- Arsiran bagus. - menggambar sudah proporsi
16			

Estimasi modul selesai pada tanggal: 28 Desember

\* Membuat arsiran cukup menguasai  
- Membuat benda berarsir sudah menguasai  
hanya perlu sering latihan terutama pencahayaan (gelap-terang)

PROGRAM PROGRESS SISWA  
YO DRAWING SCHOOL  
CENTER ANGGREK

Nama Siswa	Kelas	Level	Jumlah	Halaman	Keterangan
TEACHER HANDLE MISS ESTI				1	- Gambar cukup bagus, hanya proporsi tubuh krg pas terutama di bagian kaki.
				2	- Perlu belajar proporsi tubuh - Warna menarik.
				3	- Gambar sudah sesuai dg modul. - Penulisan menarik.
				4	- Perlu belajar ttg simetris lagi. - detail gbr harus diperhatikan. - Warna menarik.
				5	- Menggambar proporsi tubuh sudah ada kemajuan - Masih lemah di bagian tangan & kaki
	2/3 - 19	Mr. Ari		6	- Masih ada beberapa revisi. - Saat diberi tugas gbr dr teacher hasilnya lebih bagus
				7	
	23/3 - 19 30/3 - 19	Ms. Esti Ms. Esti		8	- Gambar masih kurang rapi. - perlu latihan lagi bag. tangan dan kaki. - latihan.
	20/4 - 2019 24 - 04 - 2019	Mr. Ari Ms. Esti		9	- Masih kesulitan menggambar jari tangan - Sth & bantu, hasil cukup memuaskan
	20/4 - 2019 24 - 04 - 2019	Mr. Ari Ms. Esti		10	- Proporsi tubuh sudah sesuai. - Bentuk muka dari sisi samping perlu diajari
	09 - 05 - 2019	Ms. Esti		11	1. Masih banyak yang harus di ulang. 2. masih harus latihan lagi.
	09 - 05 - 2019	Ms. Esti		12	" "
	" - 05 - 2019	Ms. Esti		13	" "
	11 - 05 - 2019	Ms. Esti		14	1. Gambar sudah sesuai contoh. 2. rapi, warna rapi.
	25 - 05 - 2019	Ms. Esti		15	1. Gambar robot cukup bagus
	25 - 05 - 2019	Ms. Esti		16	1. bisa berkreasi sendiri

Estimasi modul selesai pada tanggal:



## LAMPIRAN 12. SERTIFIKAT PENGHARGAAN KELAS MANGA OHAYO





### LAMPIRAN 13. BIODATA PENELITI



- |                          |                                |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. NIM                   | : 2401414029                   |
| 2. Nama                  | : Titik Anggarida              |
| 3. Prodi                 | : Pendidikan Seni Rupa, S1     |
| 4. Jurusan               | : Seni Rupa                    |
| 5. Fakultas              | : Bahasa dan Seni              |
| 6. Jenis Kelamin         | : Perempuan                    |
| 7. Agama                 | : Buddha                       |
| 8. Golongan Darah        | : -                            |
| 9. Tempat, Tanggal Lahir | : Kab. Semarang, 16 Maret 1996 |
| 10. Nama Ayah            | : D Jaelani                    |

11. Nama Ibu : Anik  
12. Alamat Rumah : Lemahireng Bawen RT 01/RW 06  
13. Kecamatan : Bawen  
14. Kabupaten : Semarang  
15. Provinsi : Jawa Tengah  
16. Alamat Kos : Anggrek VI 17 A, Pekunden Semarang  
Tengah  
17. Phone : 085600971944  
18. E-mail : [Anggrarida16@gmail.com](mailto:Anggrarida16@gmail.com)  
19. Pendidikan :  
SD Negri 03 Bawen Lulus 2008  
SMP Negri 01 Bawen Lulus 2011  
SMA Negri 11 Semarang (Grafika) Lulus 2014  
UNNES Mahasiswa Smester 11