

## **Media Pembelajaran Menggambar Manga Untuk Tingkat Pemula**

**EGGY WAHYU PRIAMBODO**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [dn.hasegawa@gmail.com](mailto:dn.hasegawa@gmail.com)*

### **ABSTRAK**

Manga adalah kata komik dalam bahasa Jepang, diluar Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. Manga di Indonesia sangat digemari dari berbagai tingkatan umur mulai dari anak-anak hingga dewasa. Karena banyaknya penggemar manga yang ingin mencoba menggambar manga karya mereka sendiri namun sedikitnya tempat kursus untuk belajar menggambar manga dan keterbatasan biaya untuk belajar di tempat kursus serta harus meluangkan waktu khusus untuk belajar manga di tempat kursus merupakan kendala yang menghambat para mangaka pemula yang ingin belajar berkarya menggambar manga. Dengan model ADDIE pembuatan media pembelajaran ini dibuat. Melalui analisa materi yang akan dipelajari oleh pengguna, dan menggunakan teori desain komunikasi visual metode pembelajaran ini didesain. Media pembelajaran ini akan mengurangi keterbatasan para mangaka dalam menggambar dengan memanfaatkan desain komunikasi visual dan animasi. Sehingga penyampaian materi akan lebih mudah dan murah dibandingkan dengan belajar di tempat kursus atau melalui buku. Dalam laporan penelitian ini akan menguraikan aktifitas-aktifitas dan produk-produk pada tiap tahap-tahap pengembangan. Dalam media pembelajaran ini akan dijelaskan tentang menggambar wajah, menggambar tubuh, menggambar pakaian dan menggambar sketsa serta terdapat latihan dimana pengguna dapat menggambar menggunakan tool didalam media pembelajaran tersebut.

Kata Kunci : media pembelajaran, menggambar manga, multimedia pembelajaran, manga, desain komunikasi visual

## **Learning Media Of Drawing Manga For Beginner**

**EGGY WAHYU PRIAMBODO**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [dn.hasegawa@gmail.com](mailto:dn.hasegawa@gmail.com)*

### **ABSTRACT**

Manga in Japanese mean comic, outside Japan the word used specifically to talk about Japanese comics. Manga in Indonesia is a favorite of all age groups ranging from children to adults. Since the number of manga fans who want to try to draw their own manga, but at least a course to learn to draw manga and cost limitations for learning in the course, and should take special time to study manga in the course an obstacle that hinder the mangaka beginners who want to learn to work drawing manga. Using the ADDIE Model, this learning media is made. Through analysis of the material to be learned by the user, and the use of visual communication design theory learning methods are designed. This learning media will reduce the limitations in drawing manga by utilizing visual communication design and animation. So the delivery of content will be easier and cheaper than studying in a course or through a book. In this final report will describe the activities and products of each development stages. In this learning media will be explained about drawing the face, drawing the body, drawing sketch and drawing clothes and also there is an exercise where the user can draw using the tools in the learning media.

Keyword : media pembelajaran, menggambar manga, multimedia pembelajaran, manga, desain komunikasi visual