

## **PENGENALAN KARAKTER DESAIN JEPANG KEPADA SISWA SLTA**

ARIF TRY CAHYADI<sup>1\*</sup>, SATRIA INDRA PRAJA PERSADA<sup>2</sup>, IRMA  
ROCHMAWATI<sup>3</sup>, AHMAD NURZAENI FAUZI<sup>4</sup>, LIA WARLINA<sup>5</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual<sup>1,2</sup>, Program Studi Desain Grafis<sup>3,4</sup>, Program  
Studi Perencanaan Wilayah dan Kota<sup>5</sup>

Universitas Komputer Indonesia

Jl. Dipati Ukur No. 112-116, Bandung 40132

\*e-mail: arif3cahyadi@email.unikom.ac.id

### **ABSTRACT**

*Fudedameshi, or “showing off with a brush” means showing skill or talent by creating work. The activities carried out are community service activities initiated by the UNIKOM Faculty of Design in collaboration with webinar activities conducted by the UNIKOM Faculty of Cultural Sciences. This activity aims to explore and introduce Japanese character designs to High School (SLTA) students. The activity was carried out from early June to August 2022. The activities were carried out online. The announcement was made online through social media, Instagram, and assistance from Forum Komunikasi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) of the Japanese Literature Subject of West Java Province. Fudedameshi's activity was successful because of what was shown by the contestants from several provinces. The competition results showed that the works offered by these high school students were original, creative, and had excellent drawing techniques. The sustainability of this activity can be conducted to emphasize that character design is not just about drawing methods but also considers design philosophy.*

**Key words:** Character, Design, Fudedameshi, Japan

### **ABSTRAK**

*Fudedameshi atau “unjuk gigi dengan kuas” yang memiliki arti menunjukkan keterampilan atau bakat dengan cara berkarya. Kegiatan yang dilaksanakan merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang digagas oleh Fakultas Desain dengan berkolaborasi dengan kegiatan webinar yang dilakukan oleh Fakultas Ilmu Budaya Unikom. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menggali dan memperkenalkan desain karakter Jepang kepada para siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada awal Juni sampai Agustus 2022. Kegiatan dilakukan secara online. Pengumuman dilakukan secara online melalui media sosial Instagram dan bantuan dari Forum Komunikasi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sastra Jepang Provinsi Jawa Barat. Kegiatan Fudedameshi ini berhasil dengan baik karena yang ditunjukkan dengan peserta lomba dari beberapa provinsi. Hasil lomba menunjukkan karya yang ditunjukkan oleh siswa SLTA ini orisinal, kreatif dan memiliki teknik gambar yang sangat baik. Untuk berkelanjutan kegiatan Fudedameshi ini perlu ditegaskan bahwa desain karakter ini tidak hanya tentang teknik gambar saja tetapi filosofi dari desain yang dihasilkan perlu menjadi perhatian.*

**Kata kunci:** Desain, Fudedameshi, Jepang, Karakter

## PENDAHULUAN

Budaya masyarakat Jepang terkenal dengan efisiensi, disiplin dan sangat menghargai dengan warisan budaya bangsanya sendiri. Seniman-seniman bangsa Jepang sangat terkenal dengan ketelitian dan kepatuhan dengan karakter seninya. Nilai-nilai baik dari masyarakat Jepang ini ingin ditularkan kepada siswa SMA dan SMK yang tertarik dengan budaya dan seni serta desain Jepang.

Produk budaya Jepang yang digemari oleh banyak remaja di Indonesia adalah komik atau manga. Beberapa komik Jepang yang terkenal sepanjang masa antara lain Doraemon, Naruto, Sailor Moon, Detective Conan dan lain-lain, yang menjadi tontonan serial di televisi Indonesia.



Gambar 1. Contoh Komik Populer di Indonesia

Selain bentuk komik, ada format film dengan istilah anime (*Japanese Animation*). Industri anime di Jepang merupakan sumber pendapatan negara. *Association of Japanese Animation* (AJA) pada November 2022, melaporkan adanya peningkatan industri anime mencapai 13,3 persen di 2021 dibandingkan dengan 2020 dengan total nilai pasar mencapai 19,76 miliar dolar AS [1].

Salah satu anime terkenal adalah One Piece yang Serial animasi Jepang (anime) One Piece telah memasuki episode ke-1.000 pada hari Minggu 21 November 2021. Pada saat tersebut menjadi *trending topic* di Twitter [2].



Gambar 2. Animasi One Piece pada episode ke 1000

Industri kreatif Jepang baik komik maupun anime merupakan sumber pendapatan negara di era digital saat ini. Berdasarkan hal tersebut, perlu dipelajari mengapa industri kreatif tersebut sangat berhasil dan disukai masyarakat seluruh dunia. Hal ini bisa menjadi masukan untuk pengembangan bahan ajar di Fakultas Desain. Untuk itu tim pelaksana pengabdian melakukan kegiatan Lomba Desain Karakter Jepang untuk menggali dan memperkenalkan desain karakter Jepang kepada para siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) di Provinsi Jawa Barat. Untuk kegiatan ini, tim pelaksana bekerja sama dengan Fakultas Ilmu Budaya dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jepang Jawa Barat.

## METODE PELAKSANAAN

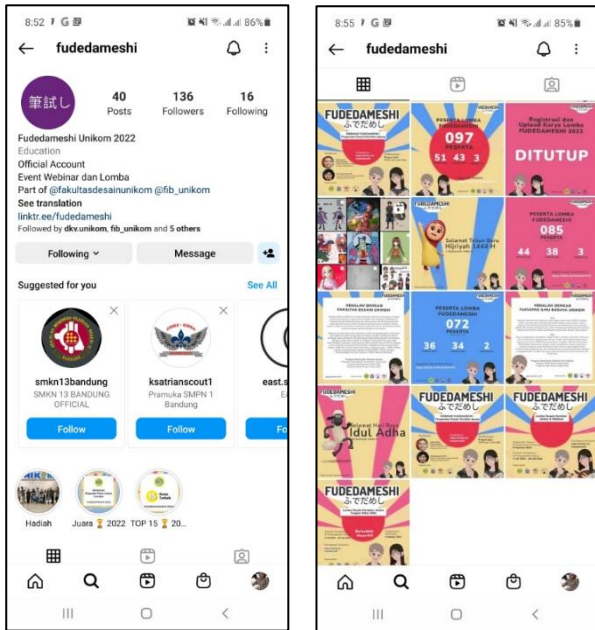
Kegiatan Fudedameshi (ふでだめし) untuk Lomba Karakter Jepang dilaksanakan pada bulan Juni sd Agustus 2022. Waktu pelaksanaan untuk Lomba Karakter Jepang adalah sebagai berikut:

Pendaftaran peserta dan pengumpulan karya: 13 Juni sampai 31 Juli 2022

Penjurian : 4 Agustus 2022

Pengumuman Pemenang : 6 Agustus 2022

Pengumuman dilakukan via Ketua Forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jepang dan *social media* (Instagram) seperti disajikan pada Gambar 3



Gambar 3. Instagram Fudademeshi yang menjadi platform promosi

Sampai dengan pengumpulan karya diperoleh hasil total sebanyak 97 peserta. Dari data pendaftar ada 51 peserta tingkat SMA, 43 peserta tingkat SMK, 4 peserta tingkat MA. Asal pendaftar tersebar dari berbagai provinsi yaitu Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, DKI Jakarta, Sumatera Utara, Bali, Banten dan Sumatera Selatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan Lomba Desain Karakter Jepang ini, yang menjadi juri untuk menilai adalah:

1. Satria Indra Praja Persada, S.Ds., M.M
2. Mohammad Ali, S.Pd., M.A.
3. Ahmad Nurzaeni Fauzi, M.Ds.

Sedangkan yang menjadi ketua tim juri adalah Irma Rochmawati, SDs, MDs.

Adapun untuk kategori penilaian adalah orisinalitas karya, kreatifitas dan teknik gambar. Pada tahap pertama penjurian diperoleh lima belas karya dengan nilai tertinggi. Selanjutnya dari lima belas karya dipilih kembali untuk mendapatkan yang terbaik I sampai III, harapan I sampai III.

Selain berdasarkan penilaian oleh tim juri tim pelaksana melakukan pula pemilihan

karya favorit. Karya favorit dipilih berdasarkan dari jumlah *likes* dari Instagram karya siswa selama kegiatan lomba.

Para pemenang lomba memperoleh:

1. Uang pembinaan, *Trophy*, Sertifikat, Voucher (Juara I)
2. Uang pembinaan, *Trophy*, Sertifikat, Voucher (Juara II)
3. Uang pembinaan, *Trophy*, Sertifikat (Juara III)
4. *Trophy*, Sertifikat, *E-Wallet* (Juara Harapan 1)
5. *Trophy*, Sertifikat, *Voucher* (Juara Harapan 2)
6. *Trophy*, Sertifikat, *Voucher* (Juara Harapan 3)
7. *Trophy*, Sertifikat, *Voucher* (Juara Favorit)

Gambar 4 menunjukkan piagam penghargaan yang diberikan kepada pemenang. Pada Gambar 5 menunjukkan pemenang datang ke Universitas Komputer Indonesia didampingi orang tua dan guru dalam menerima piagam dan *thropy* serta uang pembinaan.



Gambar 4. Piagam penghargaan untuk juara/pemenang pertama



Gambar 5. Foto penyerahan hadiah kepada sebagian pemenang (juara) di UNIKOM bersama para panitia dari Fakultas Desain dan Fakultas Ilmu Budaya

Pada prosesnya, kegiatan Fudedameshi dalam upaya memperkenalkan budaya Jepang melalui desain karakter disampaikan melalui kegiatan webinar yang disampaikan oleh 2 (dua) narasumber yaitu Satria Indra Praja Persada, S.Ds., M.M dalam pemaparannya menyampaikan sejarah manga dan komik Jepang, serta narasumber Mohammad Ali, S.Pd., M.A., yang menjelaskan tentang karakteristik manga yang berkaitan dengan konsep menghibur, tata cara komunikasi, dan bentuk perwujudan budaya Jepang.

Sebagai salah satu bentuk pengenalan desain karakter Jepang untuk siswa SLTA kegiatan ini cukup berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah peserta yang relatif cukup banyak, tidak hanya dari Provinsi Jawa Barat saja namun dari Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, DKI Jakarta, Sumatera Utara, Bali, Banten dan Sumatera Selatan. Bukti lainnya adalah bahwa karya yang dikirimkan dan menjadi juara memiliki karya yang orisinal, kreatif inovatif dan unik. Gambar 6 sampai 9 menunjukkan karya dari Juara 1 sampai 3 dan Juara Favorit.



Gambar 6. Karya dari Juara Pertama



Gambar 7. Karya dari Juara Kedua



Gambar 8. Karya dari Juara Ketiga

Karya siswa SLTA yang menjadi juara, menurut para juri sudah sangat baik dan berkarakter, selain sesuai dengan syarat yaitu orisinal, kreatif dan teknik gambar yang baik. Hal ini sejalan dengan tujuan dari pelaksanaan kegiatan yaitu untuk menggali potensi dan memperkenalkan desain karakter Jepang kepada para siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA).



Gambar 9. Karya Pemenang Juara Favorit yang dipilih berdasarkan *like* terbanyak di media sosial

Saat ini, anak-anak dan remaja lebih mudah mengingat karakter dari komik, karena siswa cenderung menyukai buku bergambar, berwarna, dan divisualisasikan baik dalam bentuk realistis maupun kartun. Komik juga efektif dalam mentransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam cerita komik [3].

Temuan dari penelitian di Malaysia menunjukkan, bahwa ada perubahan positif pada kinerja siswa yang menggunakan modul manga sebagai metode pembelajaran di kelas [4]. Temuan penelitian tentang perbedaan pendidikan karakter di Jepang dan Indonesia ada yang berbeda dan ada yang sama. Pendekatan pendidikan karakter di Indonesia dengan penanaman nilai, analisis nilai, klarifikasi nilai, dan pembelajaran berbuat, serta pendekatan keteladanan. Pendekatan pendidikan karakter di Jepang cenderung menggunakan *Doutoku-kyouiku* yakni pembelajaran moral yang diberikan melalui sekolah, mulai dari jenjang SD hingga setingkat SMA [5,6]. Karena itu lomba desain karakter Jepang menjadi penting untuk diselenggarakan untuk membagi informasi dan nilai-nilai budaya Jepang yang baik bagi siswa.

## KESIMPULAN

Kegiatan Fudademeshi bertujuan untuk menggali dan memperkenalkan desain karakter Jepang kepada para siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Tujuan ini telah tercapai dengan peserta lomba dari beberapa provinsi. Hasil lomba menunjukkan karya yang ditunjukkan oleh siswa SLTA ini orisinal, kreatif dan memiliki teknik gambar yang sangat baik. Kegiatan ini perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk memperkenalkan bahwa desain karakter ini tidak hanya tentang teknik gambar saja tetapi filosofi dari desain yang dihasilkan perlu disampaikan oleh peserta.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Rektor UNIKOM yang telah mendanai kegiatan ini. Terima kasih

disampaikan kepada Bapak Dekan Fakultas Ilmu Budaya dan jajaran dosen yang telah membantu pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Forum Komunikasi MGMP Bahasa Jepang Provinsi Jawa Barat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. D. Setiawan, “AJA Laporkan Industri Anime Tumbuh 13,3 Persen,” *RepJogja*, Nov. 15, 2022. [Online]. Available: <https://repjogja.republika.co.id/berita/rlflwz399/aja-laporkan-industri-anime-tumbuh-133-persen>
- [2] Antara, “‘One Piece’ umumkan film baru di perayaan 1.000 episode anime,” *Antara*, Nov. 21, 2021. [Online]. Available: <https://www.antaraneews.com/berita/2537157/one-piece-umumkan-film-baru-di-perayaan-1000-episode-anime>
- [3] D. G. Faradiba and C. A. Budiningsih, “Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 196–204, 2020, doi: 10.21831/jitp.v7i2.24758.
- [4] S. P. Veeramuthu and M. Ganapathy, “An Innovative Teaching Tool: Manga for KOMSAS’ Prose Comprehension,” *Int. J. Engl. Lang. Lit. Stud.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–15, 2021, doi: 10.18488/5019.v11i1.4390.
- [5] A. Syamsurrijal, “Komparasi Pendidikan Karakter Indonesia dan Jepang (Analisis terhadap Landasan, Pendekatan, dan Problematikanya),” *Fitrah J. Islam. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 184–199, 2021, doi: 10.53802/fitrah.v2i2.74.
- [6] Lubis, R., Atin, S., Harihayati, T., Widianti, U. D., & Susanto, R. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Kader Pendidikan Anak Usia Dini di Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung. *Indonesian Community Service and Empowerment Journal (IComSE)*, 1(1), 22-28.