



## ABSTRAK

**Thamrin, Januar Benthoni** : Pengaruh Komik Jepang Terhadap Bentuk Gambar Manusia Yang Dibuat Para siswa Kelas I di SMAN I Cimahi.

**Skripsi** : Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia

Perkembangan komik Jepang di tanah air berkembang pesat hingga saat ini sangat digemari terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Tokoh-okoh yang dilihat dalam komik memberi inspirasi sebagian di antara mereka untuk mengikuti bentuk dan gaya penggambarannya. Pengaruh komik Jepang terhadap gambar yang dibuat oleh remaja ini selanjutnya menjadi fokus penelitian dengan mengambil contoh kasus siswa kelas I di SMAN I Cimahi.

Secara khusus penelitian ini mencoba mencari latar belakang para remaja (siswa) kelas I di SMAN I Cimahi mnggemari komik Jepang dan melihat pengaruhnya terhadap bentuk gambar manusia yang dihasilkannya.

Penelitian ini menggunakan metoda deskriptif analitis, melalui strategi pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan studi pustaka/dokumen, serta prosentase dalam pengolahan data pada 66 orang siswa kelas I di SMAN I Cimahi.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi kegemaran siswa terhadap komik Jepang diantaranya pengalaman membaca seperti, banyaknya komik yang dibaca dan lamanya waktu membaca. Diketahui pula terdapat perbedaan ketertarikan antara siswa laki-laki dan siswa perempuan terhadap tema komik yang dibacanya. Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah lingkungan keluarga dan teman sebaya.

Adapun pengaruh komik Jepang terhadap gaya menggambar siswa tampak dari cara menggambar bagian kepal sebagai bagian utama yang menunjukkan karakteristik komik Jepang pada umumnya. Pengaruh pada bagian kepala ini mempengaruhi gaya menggambar pada bagian tubuh lainnya.

Melihat pengaruhnya tersebut, disarankan kepada guru seni rupa untuk dapat mengembangkan strategi pembelajarannya, memberi pengarahan tentang penggambaran proporsi tubuh manusia yang ideal tanpa menghilangkan minat siswa dan menggunakan berbagai sumber lainnya selain komik Jepang untuk mendorong minat siswa terhadap palajaran seni rupa khususnya keterampilan menggambar manusia.

Kata kunci: *pengaruh, komik Jepang, menggambar manusia*