

## KOMIK DIGITAL KELUARGA ARA: CERITA VISUAL KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Suprianingsih<sup>1</sup>, Desipriani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Potensi Utama

Email: [Suprianingsih97@gmail.com](mailto:Suprianingsih97@gmail.com)

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Potensi Utama

Email: [chi.priani1512@gmail.com](mailto:chi.priani1512@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi peran krusial ilustrasi digital dalam memperkaya dongeng anak "Keluarga Ara" di era digital. Dengan latar belakang perkembangan teknologi yang pesat dan relevansinya dalam media anak, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana visualisasi digital dapat meningkatkan narasi dan mempengaruhi persepsi audiens. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus, data dikumpulkan melalui analisis dokumen naskah dongeng, tinjauan pustaka tentang ilustrasi digital dan psikologi anak, wawancara semi-terstruktur dengan ilustrator, penulis, dan pendidik, serta observasi visual. Temuan penelitian ini menguraikan konsep dan karakteristik dongeng "Keluarga Ara", proses desain ilustrasi digital yang mencakup gaya visual, pengembangan karakter, penciptaan suasana, serta teknik dan perangkat lunak yang digunakan. Lebih lanjut, analisis dampak ilustrasi digital terhadap audiens anak mencakup peningkatan minat baca, pemahaman narasi, stimulasi imajinasi dan kreativitas, dampak emosional dan kognitif, serta manfaat aksesibilitas dan distribusi digital.

**Kata Kunci;** Ilustrasi Digital; Dongeng Anak; Literasi Anak

### ABSTRACT

This research explores the crucial role of digital illustration in enriching the children's fairy tale "Keluarga Ara" in the digital era. Against the backdrop of rapid technological development and its relevance in children's media, this study aims to analyze how digital visualization can enhance narrative and influence audience perception. Employing a qualitative approach with a case study, data was collected through document analysis of the fairy tale script, literature review on digital illustration and child psychology, semi-structured interviews with illustrators, authors, and educators, and visual observation. The research findings outline the concept and characteristics of the "Keluarga Ara" fairy tale, the digital illustration design process which includes visual style, character development, atmosphere creation, as well as the techniques and software used. Furthermore, the analysis of the impact of digital illustration on child audiences covers increased reading interest, narrative comprehension, stimulation of imagination and creativity, emotional and cognitive impact, and the benefits of digital accessibility and distribution.

**Keywords:** Digital Illustration, Children's Fairy Tales, Children's Literacy

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam dunia seni dan media. Ilustrasi digital, khususnya dalam format komik, telah menjadi medium yang sangat populer dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Komik digital atau webtoon menawarkan fleksibilitas dalam distribusi dan interaksi dengan pembaca, menjadikannya pilihan menarik bagi kreator untuk menyampaikan cerita (Kim & Kim, 2019). Genre komik keluarga, yang mengangkat tema kehidupan sehari-hari, dinamika interpersonal, dan humor yang relatable, memiliki daya tarik tersendiri karena mampu menciptakan ikatan emosional dengan pembaca melalui pengalaman universal (Lee & Park, 2017).

"Keluarga Ara" diusulkan sebagai sebuah komik digital yang berfokus pada dinamika keseharian sebuah keluarga inti di Indonesia. Dalam konteks budaya Indonesia, nilai-nilai kekeluargaan dan interaksi antaranggota keluarga memiliki peran sentral. Namun, representasi komik keluarga yang secara spesifik mengangkat nuansa dan humor khas Indonesia, dengan sentuhan ilustrasi digital yang modern dan menarik, masih memiliki ruang untuk dieksplorasi lebih jauh. Banyak komik keluarga yang populer didominasi oleh gaya dan narasi dari luar negeri, sehingga menciptakan kebutuhan akan konten lokal yang dapat lebih mendekatkan diri dengan pengalaman pembaca Indonesia.

Perancangan ilustrasi digital pada komik ini bukan hanya sekadar proses teknis, melainkan juga sebuah eksplorasi artistik dalam menyampaikan emosi, karakter, dan alur cerita secara efektif (Lu & Chen, 2020). Pemilihan ilustrasi digital memungkinkan eksplorasi gaya visual yang beragam, efisiensi dalam proses produksi, serta kemudahan dalam revisi dan distribusi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada proses perancangan ilustrasi digital untuk Komik Keluarga Ara, dengan harapan dapat menghasilkan sebuah karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga relevan dan memiliki nilai estetika tinggi, serta memberikan kontribusi pada khazanah komik keluarga digital di Indonesia.

Proyek "Komik Keluarga Ara" ini bertujuan untuk menciptakan sebuah serial komik digital yang mengangkat tema kehidupan sehari-hari keluarga Indonesia dengan sentuhan humor dan kehangatan. Fokus utama proyek ini adalah pada perancangan ilustrasi digital yang mampu menangkap esensi karakter dan narasi, serta menciptakan daya tarik visual yang kuat bagi audiens target.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penciptaan karya ini akan mengikuti alur kerja produksi komik digital yang sistematis, terbagi menjadi tiga tahapan utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1. Pra-Produksi Tahap ini berfokus pada pengembangan konsep dan perencanaan yang matang sebelum proses visualisasi dimulai.
  - a. Ideasi dan Konseptualisasi:
    - Penentuan Tema dan Genre: Memperkuat fokus pada komik keluarga dengan tema kehidupan sehari-hari, humor, dan kehangatan.
    - Pengembangan Premis Cerita: Menentukan inti cerita atau situasi yang akan diangkat.
    - Riset Visual: Mengumpulkan referensi visual untuk gaya ilustrasi, ekspresi karakter, setting (misalnya, interior rumah khas Indonesia, lingkungan sekitar), dan mood yang diinginkan. Riset juga mencakup studi komik keluarga lain untuk memahami tren dan preferensi audiens.

b. Pengembangan Karakter:

- Desain Karakter: Menciptakan desain visual untuk setiap anggota keluarga Ara (ayah, ibu, anak-anak, mungkin hewan peliharaan) yang mencerminkan kepribadian, usia, dan peran mereka. Ini meliputi sketsa awal, eksplorasi proporsi, gaya rambut, pakaian, dan ekspresi wajah.
- Profil Karakter: Menyusun profil detail untuk setiap karakter, termasuk nama, usia, sifat, kebiasaan, dan hubungan antar-karakter.

c. Penulisan Naskah (Skrip Komik):

- Sinopsis: Ringkasan singkat untuk setiap episode/strip.
- Plot: Pengembangan alur cerita dari awal hingga akhir untuk setiap episode.
- Dialog: Penulisan percakapan antar-karakter dan narasi. Penyesuaian dialog agar terdengar natural dan sesuai dengan karakter.

a. Storyboard / Thumbnailing:

- Membuat sketsa kasar dari setiap panel komik untuk menentukan komposisi, angle kamera, penempatan balon dialog, dan alur visual secara keseluruhan. Tahap ini krusial untuk memastikan storytelling visual berjalan lancar.

2. Produksi Tahap ini adalah implementasi visual dari konsep yang telah direncanakan. Penggunaan perangkat lunak ilustrasi digital menjadi inti dari proses ini.

- a. Sketsa Digital: Berdasarkan thumbnail atau storyboard, membuat sketsa yang lebih detail pada perangkat lunak digital (misalnya, Clip Studio Paint, Procreate, Adobe Photoshop).
- b. Line Art (Inking Digital): Melakukan proses inking atau penebalan garis pada sketsa digital. Pemilihan brush dan ketebalan garis akan sangat memengaruhi gaya akhir ilustrasi.
- c. Pewarnaan (Coloring Digital): Menerapkan palet warna yang telah ditentukan. Teknik pewarnaan (flat color, cel-shading, atau gradasi) akan dipilih untuk menciptakan mood dan kedalaman visual yang diinginkan. Perhatian khusus pada konsistensi warna antar panel.
- d. Lettering dan Balon Dialog: Menambahkan teks dialog dan narasi ke dalam komik. Pemilihan jenis font dan desain balon dialog akan disesuaikan agar mudah dibaca dan mendukung ekspresi karakter.
- e. Efek dan Finishing: Menambahkan efek visual seperti bayangan, highlight, tekstur, atau efek khusus lainnya untuk memperkaya tampilan ilustrasi dan menonjolkan elemen tertentu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menjelaskan secara spesifik bagaimana elemen-elemen desain dan teknik ilustrasi digital diterapkan pada "Komik Keluarga Ara".

### 1. Konsep Ilustrasi dan Gaya Visual

- a. Gaya: Komik ini akan mengadopsi gaya ilustrasi cartoony dengan sentuhan modern, menekankan ekspresi wajah yang dinamis dan gestur tubuh yang berlebihan untuk menonjolkan humor dan emosi. Garis luar (line art) akan dibuat bersih dan tegas,

sementara pewarnaan akan menggunakan teknik cel-shading untuk memberikan kesan cerah dan flat namun tetap memiliki volume.

- b. Palet Warna: Palet warna akan didominasi oleh warna-warna hangat dan cerah untuk menciptakan suasana yang akrab, positif, dan penuh kehangatan keluarga. Penggunaan warna-warna pastel juga akan dipertimbangkan untuk menciptakan kesan lembut dan nyaman.

## 2. Desain Karakter Keluarga Ara

- a. Ara (Anak Perempuan, sekitar 8 tahun): Digambarkan dengan rambut bob pendek, mata besar yang ekspresif, dan sering mengenakan pakaian kasual yang cerah. Karakter Ara akan menjadi pusat cerita, seringkali menjadi pengamat atau pemicu kejadian lucu.
- b. Ayah (Bapak Budi, sekitar 35-40 tahun): Digambarkan dengan tubuh sedikit berisi, rambut pendek rapi, dan ekspresi wajah yang sering menunjukkan kebingungan atau usaha keras. Pakaian sehari-hari seperti kaus atau kemeja santai.
- c. Ibu (Ibu Ani, sekitar 30-35 tahun): Digambarkan dengan rambut panjang terikat, wajah ramah, dan sering mengenakan daster atau pakaian rumahan yang nyaman. Sosok yang sabar namun juga bisa tegas.
- d. Adik (Adik Bayu, sekitar 3 tahun): Digambarkan dengan pipi chubby, rambut acak-acakan, dan seringkali menjadi sumber kekacauan yang menggemaskan.

## 3. Setting dan Latar Belakang

- a. Latar belakang akan berfokus pada lingkungan rumah tangga sehari-hari, seperti ruang tamu, dapur, kamar tidur, atau halaman rumah. Detail-detail kecil seperti perabotan khas Indonesia, tanaman hias, atau dekorasi rumah akan dimasukkan untuk menciptakan nuansa lokal yang kuat.
- b. Penggunaan perspektif yang sederhana namun efektif untuk menciptakan kedalaman ruang dan memandu mata pembaca.

## 4. Teknik dan Perangkat Lunak Digital

- a. Perangkat Lunak: Proses ilustrasi akan menggunakan Clip Studio Paint sebagai perangkat lunak utama karena fitur-fiturnya yang lengkap untuk pembuatan komik (manajemen panel, balon dialog, perspective ruler). Adobe Photoshop dapat digunakan untuk finishing atau manipulasi gambar tertentu jika diperlukan.
- b. Perangkat Keras: Menggunakan drawing tablet (misalnya, Wacom Intuos atau Cintiq) untuk presisi dan kenyamanan dalam menggambar.

## 5. Struktur Komik

- a. Komik akan dirancang dalam format vertical scroll (webtoon style) untuk kenyamanan membaca di perangkat mobile.
- b. Setiap episode/strip akan memiliki panjang yang bervariasi, disesuaikan dengan alur cerita dan punchline yang ingin disampaikan.
- c. Penggunaan gutter (ruang antar panel) dan transisi antar panel akan diperhatikan untuk menciptakan ritme membaca yang nyaman.

## 6. Ilustrasi Komik (Keluarga Ara)





9



10



11



12



13



14



15

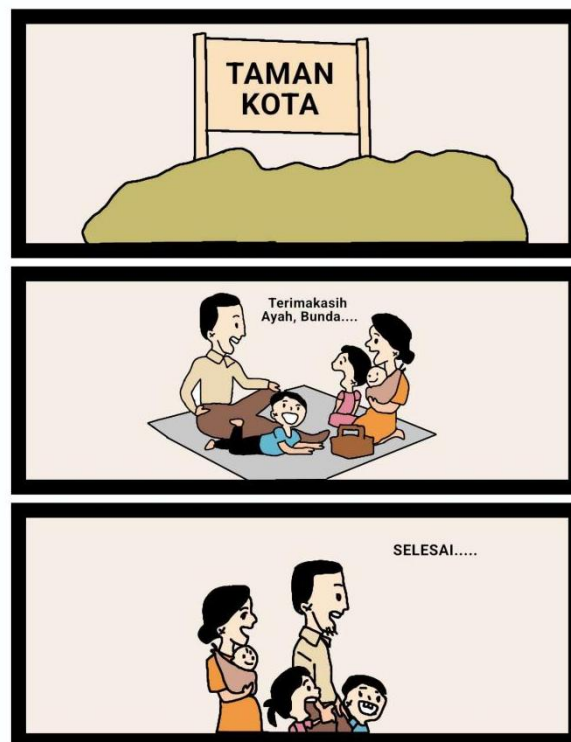


16



17





Gambar 1. Ilustrasi Komik Keluarga Ara

### SIMPULAN

Perancangan ilustrasi digital Komik Keluarga Ara merupakan sebuah upaya untuk menghadirkan narasi kehidupan keluarga Indonesia yang relatable dan menghibur melalui medium komik digital. Melalui pendekatan metode penciptaan yang sistematis, mulai dari konseptualisasi hingga pasca-produksi, proyek ini bertujuan untuk menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kaya akan nilai-nilai dan humor keseharian.

Diharapkan, Komik Keluarga Ara dapat menjadi salah satu referensi komik keluarga digital lokal yang sukses, mampu menjangkau audiens yang luas, dan memberikan kontribusi positif pada industri kreatif di Indonesia. Proses perancangan ini juga menjadi

studi kasus berharga dalam penerapan teknik ilustrasi digital untuk storytelling komik, menunjukkan potensi besar medium ini dalam menyampaikan pesan dan emosi secara efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Choi, M. Y., & Kim, J. Y. (2018). The Influence of Webtoon Characteristics on User Satisfaction and Continuous Usage Intention. *Journal of Digital Convergence*, 16(1), 263-272.
- Eisner, W. (2017). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. W. W. Norton & Company. (Revisi atau cetak ulang dari karya klasik, namun tetap relevan untuk prinsip dasar komik).
- Kim, J. H., & Kim, S. H. (2019). A Study on the Characteristics of Webtoon Storytelling and Its Application to Digital Contents. *Journal of Digital Convergence*, 17(1), 325-332.
- Lee, Y. J., & Park, S. Y. (2017). A Study on the Characteristics of Webtoon Genre and Its Influence on Readers. *Journal of Digital Convergence*, 15(12), 481-489.
- Lu, C., & Chen, H. (2020). The Application of Digital Illustration in Visual Communication Design. *Journal of Physics: Conference Series*, 1549(1), 012005.
- McCloud, S. (2019). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial. (Revisi atau cetak ulang dari karya klasik)
- Pramana, D. (2021). *Desain Karakter untuk Animasi dan Komik*. Penerbit Andi.
- Ryu, Y. K., & Kim, J. H. (2016). A Study on the Visual Characteristics of Digital Comics. *Journal of Digital Convergence*, 14(11), 405-413.
- Seo, Y., & Lee, J. (2022). The Impact of Digital Drawing Tools on the Creative Process of Illustrators. *International Journal of Art & Design Education*, 41(2), 345-358.
- Wirawan, I. G. A. A. B., & Darmawan, I. P. A. (2023). Perancangan Komik Digital Edukasi Pencegahan Stunting pada Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Indonesia*, 11(1), 1-10.