

**PERANCANGAN KOMIK BERTEMA ANAK RANTAU SEBAGAI  
MEDIA PENGENALAN UNTUK SISWA SMA**



**Disusun Oleh  
Ahmad Farhan**

**11211005**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DIPLOMA III/STRATA 1  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

**STSRD VISI**

Menyetujui  
Dosen Pembimbing  
Tanggal:



**Nofria Doni Fitri, M. Sn.**  
NIP/NIK : 04093094

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN KOMIK BERTEMA ANAK RANTAU SEBAGAI MEDIA PENGENALAN UNTUK SISWA SMA



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 16 Juli 2025 di STSRD VISI Yogyakarta

#### Dewan Penguji

Pembimbing



**Nofria Doni Fitri, M. Sn.**

NIP/NIK : 04093094

Ketua Penguji



**Drs. Mohammad Danang Syamsi, M.Sn**

NIP/NIK : 0531016401

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



**Wahyu Tri Widadijo, M.Sn**

NIP/NIK : 0526047001

Ketua Jurusan



**Dwisanto Savogo, M.Ds**

NIP/NIK : 0510128401



## PERANCANGAN KOMIK BERTEMA ANAK RANTAU SEBAGAI MEDIA PENGENALAN UNTUK SISWA SMA

Ahmad Farhan<sup>1</sup>, Nofria Doni Fitri, M. Sn<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

<sup>2</sup> Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: farhan6284@gmail.com<sup>1</sup>, e-mail: donifitri13@gmail.com<sup>2</sup>

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<p><b>Article history:</b> <b>Received:</b> <b>Revised:</b> <b>Accepted:</b></p> <hr/> <p><b>Keywords:</b> Comic Regional Children Minangkabau Culture Educational Media</p>	<p><i>.The tradition of merantau (migrating to seek knowledge or experience) is a deeply rooted aspect of Minangkabau (West Sumatra) culture, carrying values such as independence, courage, and personal growth. Introducing these values to younger generations, especially high school students, requires engaging and relatable media. This study focuses on designing a comic that presents the life of a young migrant as an educational tool for high school readers. Using a qualitative approach, data were collected through observation and in-depth interviews with Minangkabau migrants in Yogyakarta, community leaders, and cultural organizations. The findings informed the development of the comic's narrative and visual style to ensure authenticity and relevance. The creative process included story development, storyboard creation, sketching, line art, and digital coloring using a cartoon inspired illustration style appealing to teenagers. The final product, a comic titled Taragak Kampuang, highlights themes of cultural identity, adaptation, and determination. This comic aims to serve as an educational and inspiring medium that introduces students to the cultural richness of the anak rantau (migrant youth) experience in a format that is accessible, engaging, and meaningful.</i></p>

## 1. PENDAHULUAN

Merantau sudah menjadi bagian tradisi dari budaya di berbagai daerah di Indonesia, termasuk di Minangkabau (Sumatra Barat). Tradisi ini dapat mencerminkan nilai-nilai seperti keberanian, kemandirian, dan semangat untuk menimba ilmu atau pengalaman di tempat yang jauh dari rumah. Nilai keberanian dapat diartikan dengan berani jauh dari orang tua dan rumah. Saat merantau nilai keberanian sangat penting, bukan hanya soal fisik tapi lebih keberanian mental dan emosional seperti dalam mengambil keputusan yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Di tanah rantau tidak ada lagi ketergantungan kepada orang tua atau lingkungan lama, seperti mengatur kehidupan sehari-hari hingga mengatur keuangan serta mengembangkan kemampuan beradaptasi di lingkungan baru. Dalam catatan Buya Hamka berasal dari novel yang berjudul *Buya Hamka* (Fuadi, 2023, 58) “*Aku tidak boleh hanya duduk dalam kampung kecilku saja, Maninjau. Negeriku berpagar bukti Laksana kualiti. Duduk di kampung saja pun amat besar bahayanya karena aku akan seperti katak di bawah tempurung*”. Catatan ini dibuat ketika beliau teringat perjalanannya yang kandas saat di Bengkulu, setelah sembuh dari sakit yang dia landai dengan penuh keberanian dia pun meminta izin untuk merantau ke pulau Jawa.

Tujuan merantau bukan hanya untuk menjadikan diri lebih baik dari sebelumnya, namun ketika sudah mencapai apa yang sudah dicapai jangan pernah lupa dengan kampung halaman, saat di perantauan harus ingat dengan tujuan utama yaitu mencari ilmu, mencari ilmu dapat diartikan untuk pengembangan diri sendiri, keluarga, dan masyarakat. Dalam pepatah Minang (Sumatra Barat) disebut “*Karatau madang di hulu, babuah babungo balun, marantau bujang dahulu, di rumah paguno balun*” menggambarkan bahwa pemuda belum berguna jika belum merantau dan mencari ilmu serta pengalaman (Fuadi, 2019). Peran orang tua juga sangat penting dalam perkembangan anak, sikap dan perilaku yang dimiliki oleh anak tergantung dari pendidikan yang diberikan oleh orang tuanya. Dimulai dari sejak dini bahkan hingga dewasa, kedudukan orang tua sebagai pendidikan pertama dan utama tidak akan tergantikan (Najmudin et al., 2023). Anak yang berbakti dan sayang kepada orang tuanya tidak akan pernah lupa apapun keadaannya.

Penyesuaian dengan budaya, bahasa, dan tradisi yang baru juga menjadi permasalahan utama bagi sebagian perantau dari luar maupun dalam Jawa, seperti yang dikatakan (Negoro,

2022) Penanaman pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah salah satu upaya untuk menyelamatkan anak-anak dari sikap intoleran. Dengan toleransi yang tinggi terhadap perbedaan budaya, para perantau diharapkan mampu untuk membangun sikap saling menghargai dengan budaya lokal yang ada di lingkungan barunya. Proses ini ini tidak mudah karena dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk penyesuaian bahasa, adat istiadat, serta norma-norma yang berbeda dengan kampung halaman.

Fenomena rindu kampung halaman atau dalam budaya minangkabau biasa disebut “*Taragak Kampuang*” merupakan kondisi emosional yang umum dialami oleh perantau, perasaan ini biasanya mencerminkan keterikatan terhadap lingkungan asal, nilai-nilai budaya, serta relasi sosial yang sudah dibangun sejak kecil. Perasaan rindu kampung biasanya ditimbulkan oleh beberapa faktor. Pertama, keterikatan antara keluarga dan kerabat dekat yang berada di kampung halaman. Kedua, faktor nostalgia terhadap pengalaman masa lalu seperti suasana masa kecil, suasana alam di kampung dan adat istiadat yang tidak ditemukan saat berada di perantauan. Ketiga, faktor kuliner dan budaya lokal yang dibutuhkan penyesuaian dalam waktu yang cukup lama seperti bahasa dan karakteristik penduduk sekitar.

Bagi masyarakat Minangkabau (Sumatra Barat), merantau bukan hanya perjalanan hidup, tetapi juga perjalanan hidup yang banyak makna, yaitu suatu proses panjang yang tidak hanya diisi oleh kejadian-kejadian biasa, tetapi penuh nilai, pembelajaran dan perubahan dalam pembentukan karakter, prinsip serta pandangan hidup seseorang. Namun, tradisi merantau ini tidak selalu mudah dipahami oleh generasi muda, terutama siswa SMA yang mungkin belum memiliki pengalaman langsung terkait budaya ini. Untuk itu, diperlukan media yang mampu menjelaskan dan memperkenalkan nilai-nilai merantau dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Media bertutur menyampaikan informasi salah satunya adalah komik. Komik adalah salah satu media yang efektif untuk tujuan tersebut. Dengan kombinasi narasi dan ilustrasi, komik dapat menyampaikan pesan melalui gambar dan teks lebih menarik dibandingkan media lainnya. Cerita yang disajikan dalam komik juga cenderung lebih mudah diingat karena melibatkan elemen visual yang kuat. Hal ini menjadikan komik sebagai media yang tepat untuk

pembelajaran, terutama bagi remaja. Melalui cerita "*Taragak Kampuang*" komik ini dirancang untuk menggambarkan perjalanan seorang anak rantau yang penuh tantangan dan pembelajaran bagi kehidupannya. Kisah ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada siswa-siswi SMA mengenai kehidupan sebagai anak rantau, termasuk bagaimana menghadapi tantangan, membangun kemandirian, serta mengembangkan diri seperti kata-kata oleh orang tua *Minang* (Sumatra Barat) "*Alam takambang jadi guru*" Alam terkembang jadikan guru (Fuadi, 2019) . Selain itu, komik ini juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai positif seperti semangat belajar, kerja keras, dan rasa cinta terhadap kampung halaman.

Dengan pendekatan ini, diharapkan komik "*Taragak kampuang*" dapat menjadi media yang bermanfaat sekaligus menghibur, serta mampu memperkenalkan tradisi merantau kepada generasi muda dengan cara yang relevan dan menarik.

## 2. METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan melakukan observasi kepada pemuka-pemuka yang berasal dari Sumatra Barat serta mewawancarai beberapa perantau yang berada di Jogja. Observasi dilakukan untuk memahami situasi sosial dan proses adaptasi perantau sebagai dasar perancangan (Sinaga & Ula, 2024). Sedangkan wawancara bertujuan untuk mengetahui budaya dan karakter dari minangkabau sendiri, untuk memperoleh data-data yang lain penulis juga mengikuti beberapa acara dari organisasi minangkabau yang berada di Jakarta seperti ASA (Awak Samo Awak) dan RKBC (Rukun Keluarga Bodi Chaniago), dari golongan mahasiswa penulis mewawancarai beberapa mahasiswa yang berada di Asrama Tanjung Raya Jogja, Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi berupa narasi dan pengalaman langsung dari narasumber, yang digunakan sebagai dasar dalam analisis dan perancangan (widjayanti et al., 2024) data-data yang telah terkumpul akan dianalisis dan di pilah, sampai tersaring untuk kebutuhan perancangan ini.

Tahap awal pembuatan perancangan ini penulis dimulai dengan mengkaji literatur yang relevan, mencangkup teori mengenai budaya merantau, pendidikan karakter, komunikasi visual, serta teori media pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik

budaya lokal serta mencermati kehidupan pelajar yang merantau, untuk memperoleh representasi yang dapat dipercaya dan relevan dengan realitas sosial siswa SMA.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam kepada beberapa narasumber, yaitu Pelajar/Mahasiswa yang berasal dari luar pulau Jawa maupun dalam pulau Jawa dan sedang menempuh pendidikan yang sangat jauh dari rumah khususnya di Yogyakarta, Tokoh masyarakat dan alumni perantau. Pengumpulan data merupakan langkah sistematis dalam menghimpun dan mencatat informasi yang berkaitan dengan tujuan perancangan. Dalam konteks penelitian ini, proses tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipercaya sebagai dasar dalam menganalisis serta merancang (Romdona et al., 2025). Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan pendekatan konten dan visual yang tepat, untuk mengidentifikasi tema utama yang akan diangkat dalam komik penulis membuat beberapa pertanyaan, yaitu:

1. Apa saja tantangan budaya yang umum dihadapi sebagai perantau dan bagaimana cara mengatasinya?
2. Apa motivasi dalam merantau dan bagaimana motivasi tersebut mempengaruhi kehidupan sehari-hari?
3. Jika kisah anda dijadikan komik, bagian mana dari pengalaman anda yang ingin ditonjolkan?
4. Menurut anda, seberapa penting generasi muda mengenal budaya dan tantangan kehidupan anak rantau?
5. Bagaimana pandangan anda mengenai penggunaan komik sebagai media pembelajaran nilai budaya dan sosial?

Komik dipilih sebagai media karena dinilai mampu menarik perhatian siswa serta mempermudah mereka dalam memahami isi dan pesan yang disampaikan melalui cerita (Syilviana & Qurrotaini, 2024). Tujuan utama dari perancangan yaitu menghasilkan media komik yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menginspirasi siswa SMA tentang pentingnya sikap terbuka terhadap keberagaman budaya dan memperkenalkan fenomena sosial anak rantau secara berpikiran luas.

Proses pembuatan komik dilakukan menggunakan perangkat lunak digital ilustrasi (seperti Procreate, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator). Tahapan produksi meliputi: Script

cerita, Storyboard, Sketsa awal (inking, pewarnaan, hingga penambahan teks) Penyusunan halaman (dalam format cetak dan digital).

Dengan demikian, metode yang digunakan dalam penelitian ini menempatkan praktik desain sebagai bagian dari proses penelitian yang sadar, reflektif, dan kontekstual, dengan tujuan menghasilkan karya yang komunikatif, bermakna, dan relevan dengan audiens sarannya

### 3. PEMBAHASAN

#### 3.1 Deskripsi Data

Dalam proses perancangan komik bertema anak rantau sebagai media pengenalan untuk siswa SMA, dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan terhadap sejumlah tokoh yang berasal dari Sumatera Barat guna memahami latar budaya, nilai-nilai yang dijunjung, serta pandangan mereka terhadap tradisi merantau. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan beberapa perantau yang menetap di Jogja untuk menggali pengalaman pribadi mereka selama hidup di perantauan. Wawancara membantu peneliti memahami pengalaman dan pandangan narasumber tentang kehidupan merantau sebagai dasar perancangan (Romdona et al., n.d., 2025). Informasi yang diperoleh dari proses ini menjadi landasan penting dalam merancang narasi dan visual komik agar tetap relevan dengan realitas yang dialami oleh para perantau serta mudah dipahami oleh siswa SMA sebagai target pembaca.

Pada tahap wawancara kepada pemuka dari Sumatra Barat yaitu Ikhwan Zubair, beliau merupakan ketua organisasi dari RKBC di Jakarta. dari wawancara ini penulis memperoleh data mengenai tradisi masyarakat minangkabau (Sumatra Barat) mulai dari anak-anak hingga beranjak dewasa, penulis juga memperoleh data mengenai alat musik tradisional yang sering dimainkan oleh pemuda-pemuda minangkabau.



Gambar 1. *Tambua Tansa*

(Sumber: Pak Ikhwan Zuber)

*Tambua tansa* (kalau di Jakarta disebut tambur) merupakan tradisi musik asal Pariaman (Sumatra Barat), alat musik tersebut dibuat dari kulit kambing yang diratakan dan dipasang pada bundaran kayu bulat atas dan bawah berdiameter antara 50 s/d 60 cm. Bila ditabuh suaranya nyaring. Ditabuh dengan memukul atas dan bawah yang dikendalikan dengan pukulan tansa dalam bentuk loyang yang dipasang kulit kambing dan ditabuh menggunakan lidi rotan.

Tradisi yang penulis dapat dari narasumber adalah tradisi *surau*, *surau* merupakan tempat ibadah yang ukuran bangunannya lebih kecil dibandingkan dengan masjid dan, dan dikenal di daerah Sumatra dan Semenanjung Melayu. tradisi *surau* yaitu, setiap anak laki-laki setelah umur 7 tahun wajib tidur di *surau*, setelah berkegiatan dari pagi sampai siang anak-anak sudah harus pergi ke *surau* untuk sholat berjamaah, setelah itu mereka belajar membaca Alqur'an dari tingkat pemula hingga tingkat tahsin. Pelajaran mengaji diakhiri dengan sholat isya berjamaah yang dilanjutkan dengan belajar mandiri untuk kegiatan sekolah di pagi hari. Setelah subuh mereka dibangunkan untuk sholat subuh berjamaah lalu pulang ke rumah masing-masing.



Gambar 2. Surau Lubuak Bauak  
(Sumber: Pasbana.com)

Pada tahap wawancara kepada mahasiswa yang sedang merantau di Jogja dari luar Pulau Jawa maupun dari daerah lain di dalam Pulau Jawa, penulis mendapatkan permasalahan dalam merantau yang umumnya berkaitan dengan proses penyesuaian terhadap budaya baru, perbedaan bahasa, kebiasaan sehari-hari, hingga tantangan dalam membangun relasi sosial. Selain itu, ditemukan pula bahwa sebagian besar perantau memiliki tujuan utama untuk menuntut ilmu dan mengejar cita-cita, meskipun dalam perjalanannya mereka harus menghadapi berbagai hambatan emosional dan praktis, seperti rasa rindu kampung halaman dan tekanan akademik. Mahasiswa merantau untuk mencari pendidikan yang lebih baik, belajar mandiri, mengenal budaya baru, dan beradaptasi dengan lingkungan yang berbeda (Widjayanti et al., n.d., 2024). Permasalahan ini menjadi bahan penting dalam perancangan isi komik, agar cerita yang disajikan mampu merefleksikan realitas anak rantau secara dekat dan relevan bagi siswa SMA sebagai pembaca sasaran.

Wawancara dengan salah satu pemuka masyarakat asal Sumatera Barat dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai rendang sebagai makanan tradisional yang menjadi simbol penting dalam budaya Minangkabau. Dari penjelasan yang diberikan, rendang tidak hanya dikenal sebagai masakan khas, tetapi juga mengandung nilai-nilai filosofi, seperti kesabaran,

ketekunan, dan penghormatan terhadap leluhur. Proses memasaknya yang memakan waktu lama mencerminkan prinsip hidup orang Minangkabau yang menjunjung ketekunan dan kebersamaan. Menjaga dan mengenalkan budaya lokal merupakan hal penting karena menjadi bagian dari identitas diri sekaligus warisan yang perlu dipahami oleh generasi muda (Samongilailai & Utomo, 2024). Informasi ini dimanfaatkan dalam perancangan komik bertema anak rantau untuk memperkenalkan rendang sebagai bagian dari identitas budaya yang tetap dibawa dan dijaga oleh perantau. Melalui visualisasi ini, siswa SMA diharapkan dapat memahami bahwa makanan tradisional seperti rendang tidak hanya soal rasa, tetapi juga memiliki banyak arti dan nilai budaya.



Gambar 3. Rendang  
(Sumber: Dapurkobe.co.id)

Hasil dari wawancara dan observasi memberikan berbagai informasi penting seputar kehidupan perantau Minangkabau, seperti proses penyesuaian budaya, pengalaman sehari-hari di perantauan, serta nilai-nilai yang tetap dijaga, seperti kemandirian dan penghargaan terhadap budaya asal. Informasi ini menjadi dasar dalam merancang alur, tokoh, dan elemen visual dalam komik bertema anak rantau. Dengan menampilkan pengalaman nyata dan unsur budaya secara autentik, komik ini diharapkan dapat menjadi media pengenalan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa SMA, sekaligus memperkenalkan mereka pada realitas merantau dan keragaman budaya Indonesia.

### 3.2 Pembahasan

Komik merupakan salah satu bentuk media visual yang memadukan teks dan gambar dalam format naratif. Sebagai media komunikasi, komik memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan secara ringan namun efektif. Kelebihan utama dari komik adalah kemampuannya dalam menarik perhatian pembaca melalui visual yang menarik, serta menyampaikan cerita yang mudah diikuti. Menurut (Nurfauzi et al., 2024) komik menyampaikan cerita dengan visual dan ekspresi tokoh yang kuat, sehingga lebih mudah menyentuh emosi pembaca dan menarik minat siswa untuk membaca sampai selesai sebagai media pengenalan yang menyenangkan

Target audiens dari perancangan ini adalah remaja SMA berusia 16–18 tahun yang sedang berada di akhir masa studi. Siswa SMA dipilih karena mereka akan segera menghadapi fase baru dalam hidup, seperti melanjutkan pendidikan atau merantau. Secara sosial, perancangan ini ditujukan untuk kalangan menengah ke atas. Diharapkan melalui media komik ini, para siswa dapat memperoleh gambaran awal tentang kehidupan di perantauan, serta memahami pentingnya kesiapan mental, kemandirian, dan adaptasi dalam menghadapi lingkungan baru. Komik ini juga bertujuan menanamkan nilai-nilai positif yang dapat menjadi bekal karakter saat mereka mulai menjalani hidup di luar rumah dan sekolah.

Gaya visual dan pewarnaan komik ini terinspirasi dari beberapa komik yang sudah populer di kalangan remaja dan anak-anak, seperti komik si juki dan sampahisasi. Namun untuk model karakter memiliki ciri khas tersendiri. Menurut (Lestari & Muhajir, 2019) ide merupakan hal utama dalam pembuatan seni karya seni. Dengan gaya visual yang flat yang terlihat simpel dan jelas, para pembaca dapat merasakan suasana dalam cerita ini.



Gambar 5. Komik Si Juki  
(Sumber: Instagram @jukihoki)



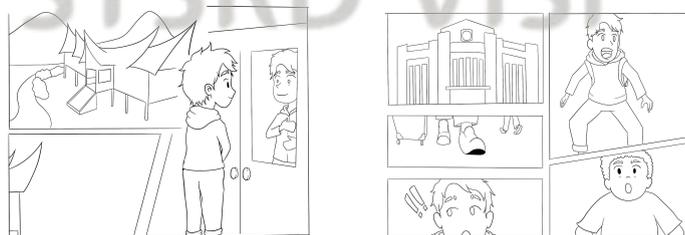
Gambar 6. Komik Sampahisasi  
(Sumber: Instagram @Sampahisasi)

Tahap awal pembuatan sketsa, menggunakan software Procreate, guna memudahkan penulis dalam membuat rancangan komik. Sketsa berfungsi sebagai kerangka awal visual, dimana bentuk karakter, ekspresi wajah, latar tempat, dan elemen-elemen pendukung lainnya. Di sini penulis lebih fokus pada konsistensi karakter tokoh utama, serta latar belakang seperti rumah gadang, beberapa tempat yang ikonik, gambaran anak rantau di kos-kosan di Jogja.



Gambar 7. Sketsa Kasar  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah tahap sketsa selesai, tahap berikutnya adalah line art yaitu proses menegaskan dan merapikan hasil sketsa yang telah dibuat. Di tahap ini setiap detail mulai diperlihatkan, termasuk proporsi tubuh dan muka, media-media pendukung, serta elemen visual lainnya yang memperkuat cerita.



Gambar 8. Line Art  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Untuk tahap coloring, perancangan ini menggunakan *color tone* yang cerah dan terkesan bahagia. Dengan menggunakan *color tone* yang cerah diharapkan para pembaca dapat membangun emosi dari cerita komik ini, menurut scott dalam (Poeng, 2022) Membangun keterhubungan emosional pembaca melalui gambar menjadi hal penting dalam pembuatan komik.

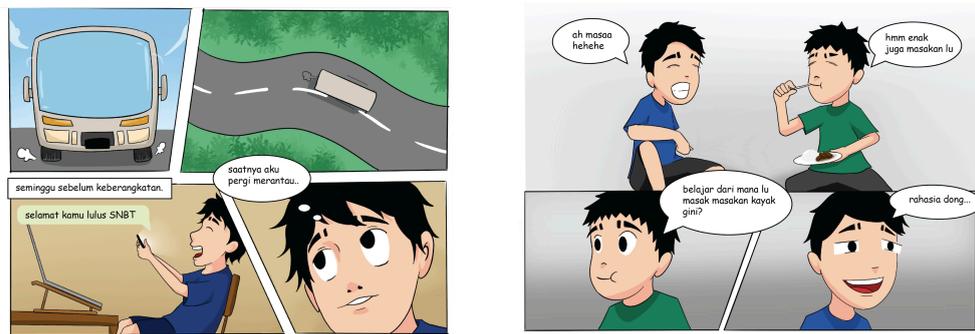
c : 1 m : 22 y : 29 k : 0	c : 4 m : 34 y : 38 k : 0	c : 33 m : 5 y : 2 k : 0	c : 41 m : 9 y : 3 k : 0	c : 92 m : 72 y : 8 k : 1	c : 100 m : 96 y : 33 k : 24	c : 50 m : 94 y : 6 k : 0	c : 7 m : 86 y : 72 k : 1
c : 63 m : 4 y : 68 k : 0	c : 85 m : 28 y : 75 k : 13	c : 27 m : 42 y : 83 k : 4	c : 36 m : 74 y : 100 k : 41	c : 27 m : 28 y : 53 k : 0	c : 16 m : 14 y : 20 k : 0	c : 30 m : 56 y : 0 k : 0	c : 67 m : 86 y : 0 k : 0

Gambar 9. Color Palette CMYK  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 10. Hasil Coloring  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah tahap coloring selesai, dilanjutkan dengan membuat balon percakapan, balon percakapan menggunakan bentuk lingkaran mengikuti banyaknya percakapan para pembicara. Balon kata berbentuk lingkaran biasanya digunakan untuk menggambarkan percakapan dengan nada bicara yang normal dalam komik (Khaqi & Heryanto, 2021). Balon kata tanpa ekor dipakai untuk menunjukkan isi hati atau narasi, bukan ucapan langsung (Khaqi & Heryanto, 2021), dengan ini penggunaan balon percakapan sangat berpengaruh dalam menentukan nada bicara tiap karakter. *Font* yang digunakan dalam komik ini menggunakan jenis *font Sans Serif*, karena *font* ini mudah dibaca dan memiliki karakteristik yang simpel dan terkesan bahagia. Menurut (Halawa & Suprayogi, 2023) *font* sans serif dipilih karena tampilannya yang sederhana dan bersahabat, sesuai untuk membuat nuansa ringan dalam komik.



Gambar 11. Pembuatan balon percakapan  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dalam tahap *layouting*, penulis membuat panel berurutan agar memudahkan para pembaca saat membaca komik ini. Panel adalah bidang gambar yang merepresentasikan satu adegan dalam cerita, berisi ilustrasi dan teks, serta dapat berbentuk segitiga, persegi panjang, atau bentuk lainnya (Sopiyantri et al., 2021). menurut (Pratama et al., n.d., 2023) Panel komik cetak disusun rapih sesuai dengan pembagian cerita yang dibutuhkan. Oleh karena itu *layout* tiap panel pada komik ini dibuat berurutan dengan rapih karena final dari komik ini akan dicetak.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, dapat disimpulkan isi dari cerita ini mampu memberikan gambaran tentang kehidupan di perantauan. Dengan harapan, dapat memotivasi siswa SMA setelah mereka mengakhiri masa studinya, dan diharapkan anak-anak lebih bisa menangkap pesan-pesan yang telah disampaikan secara visual dari komik ini. Salah satu nilai utama dalam cerita ini adalah pentingnya membuka diri terhadap lingkungan baru, yang menjadi bagian dari proses adaptasi di perantauan. Unsur budaya yang ditampilkan seperti makanan tradisional dan kebiasaan saat merantau dibuat semenarik mungkin agar mudah dipahami oleh generasi muda saat ini. Media cetak dipilih guna meminimalisir generasi muda sekarang yang cenderung memiliki ketergantungan pada gadget sekaligus mengembangkan lagi minat baca media visual yang edukatif dan menarik Perancangan ini dapat di kembangkan lebih lanjut dan menjadi referensi bagi peneliti atau perancangan yang tertarik pada media visual edukatif yang berfokuskan pada budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi dari buku:

Fuadi, A. (2019). *Anak Rantau*. Falcon.

Fuadi, A. (2023). *Buya Hamka*. Falcon Publishing.

### Referensi dari artikel jurnal:

Halawa, H. g. A., & Suprayogi, B. M. (2023). Perancangan Komik Strip Sebagai media Informasi Bahaya Gula Berlebih Bagi Kesehatan. *e-Proceeding of Art and Design*, 10(6), 9970-9986.

[https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/201290/jurnal\\_eproc/perancangan-komik-strip-sebagai-media-informasi-bahaya-konsumsi-gula-berlebih-bagi-kesehatan.pdf](https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/201290/jurnal_eproc/perancangan-komik-strip-sebagai-media-informasi-bahaya-konsumsi-gula-berlebih-bagi-kesehatan.pdf)

Khaqi, R. B., & Heryanto, F. F. (2021). Riset Analisis Unsur Visual Pada Komik Digital Geng Komuka Pada Platform Webtoon. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 1-10.

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA>

- Lestari, D. W., & , Muhajir. (2019). Perancangan Komik Tentang Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Seni Rupa*, 7(3), 9-17. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/29270>
- Najmudin, M. F., Khotima, N. A., & Lubis, R. F. (2023). PERAN ORANG TUA TERHADAP PSIKOLOGIS ANAK RANTAU MELALUI KOMUNIKASI JARAK JAUH. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, 10(1), 88-99. <https://core.ac.uk/download/pdf/572621329.pdf>
- Negoro, A. T. (2022). PERANCANGAN KOMIK KARAKTER TOLERANSI BUDAYA UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN. *Jurnal seni dan desai*, 4(1), 27-34. <https://e-journal.umaha.ac.id/ikonik/article/view/1600>
- Nurfauzi, B., Trieyani, E. T., Karmila, S. H., Nurul Husna, S. K., Aulia, Z., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Komik Digital Tentang Bhineka Tunggal Ika dan Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 18(no. 2), 286-297. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.21774>
- Poeng, N. G. (2022). Pengaruh Visual Karakter Komik Spirit Fingers Terhadap Persepsi Pembaca. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, 4(2), 78-85. <https://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupa/article/download/7798/pdf>
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafaria, S. (n.d.). (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1), 38-47. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.741>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (n.d.). (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, Vol.3(No. 1), 39-47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL/article/view/238>

Samongilailai, H. N., & Utomo, A. B. (2024). Strategi Melestarikan Budaya Indonesia di era modern.

*Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(No. 4), 157-168.

<https://journal.appisi.or.id/index.php/wissen/article/view/376>

Sinaga, I. M., & Ula, D. M. (2024). PROSES ADAPTASI ANAK RANTAU TERHADAP BUDAYA

BARU DALAM LINGKUNGAN KORPORAT. *jurnal Ilmu Sosial*, 5(11), 68-83.

<https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/7850/7151>

Sopiyanti, D. H., Restu, B., & Johari, A. (2021). Analisis Konsep dan Gaya Visual Komik "Sri Asih vs Si

Seribu Mata". *IRAMA*, 3(1), 8-12.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/irama/article/download/31903/17207>

Sylviana, I. S., & Qurrotaini, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Komik Digital

pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-9.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/view/68987>

Widjayanti, W. W., Wicaksono, M. Z., & Athika, S. S. (n.d.). (224). Komunikasi antara Orang tua dan

anak di perantauan. *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa*, Vol 1(No. 2), 105-112.

<https://ejournal.stipram.ac.id/index.php/JHNB/article/view/318>

**Copyright Transfer Form**  
**AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**ISSN: 2615-1111 (online)**  
**Publisher: LPPM STSRD VISI**

1. I/We hereby transfer the Copyright of the paper : \_\_\_\_\_

By (Authors) : \_\_\_\_\_

2. I/We hereby agree to transfer to STSRD VISI as publisher of the Aksa Journal the copyright of the above - named manuscript.

3. I/We reserve(s) all proprietary rights such as patent rights and the right to use all or part of the article in future works of their own such as lectures, press releases, and reviews of textbooks.

4. I/We hereby declare that the material being presented by me in this paper is our original work, and does not contain or include material taken from other copyrighted sources. Wherever such material has been included, it has been clearly indented or/and identified by quotation marks and due and proper acknowledgments given by citing the source at appropriate places.

5. The paper, the final version of which I/We enclose, is not substantially the same as any that I/we have already published elsewhere.

6. I/We have not sent the paper or any paper substantially the same as the enclosed one, for publication anywhere else.

7. I/We may only post the version provided acknowledgment is given to the original source of publication and a link is inserted to the published article on Aksa journal website

8. The submitted/enclosed camera-ready paper is thoroughly proofread by me/us and in conformity with the instructions for authors communicated to me/us.

9. **If any plagiarism found in my camera-ready paper after Publication, I/We am/are the whole responsible not LPPM STSRD VISI as Publisher of Aksa Journal, or Aksa Journal Editors and Board members.**

Author's signature(s) : \_\_\_\_\_

Name(s) in Block Letters : \_\_\_\_\_

Date and Place : \_\_\_\_\_

\* Kindly send **scanned copy** of completed and duly signed form by email to Editor at [jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id](mailto:jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id)

Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi Sidang

