



PENCIPTAAN ILUSTRASI DIGITAL BERGAYA MANGA JOSEI DENGAN TEMA OBJEK WISATA KOTA MEDAN PADA POUCH WANITA

CREATION OF DIGITAL ILLUSTRATION IN JOSEI MANGA STYLE WITH THE THEME OF TOURIST ATTRACTIONS IN MEDAN CITY ON WOMEN'S POUCHES

Nadia Putri Piliang¹, Raden Burhan Surya Nata Dinatingrat²

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Medan

Email: nadia118putri@gmail.com¹, radenburhan@unimed.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 24-06-2025

Revised : 25-06-2025

Accepted : 27-06-2025

Pulished : 29-06-2025

Abstract

Tourism is a strategic sector that plays a vital role in both economic development and cultural preservation. Medan, one of Indonesia's largest cities, holds significant tourism potential through its historical landmarks such as Maimun Palace, Al Mashun Grand Mosque, and Tjong A Fie Mansion. However, the number of tourist visits remains relatively low compared to other major destinations in Indonesia. One key factor is the lack of creative and visually appealing promotional strategies aligned with current trends. This study proposes a visual approach through digital illustration in the josei manga style known for its aesthetic, expressive, and emotionally engaging qualities targeted at young adult women, who show a high interest in aesthetically rich tourist destinations. These illustrations are applied to women's pouches, which are functional, fashionable, and closely linked to everyday use. The integration of local cultural themes from Medan with modern visual elements aims to create an effective promotional medium, enhance the appeal of tourist attractions, and reinforce local cultural identity through marketable creative products.

Keywords: *Tourism, Digital Illustration, Josei Manga*

Abstrak

Pariwisata merupakan sektor strategis dalam pembangunan ekonomi dan pelestarian budaya daerah. Kota Medan, dengan kekayaan objek wisata bersejarah seperti Istana Maimun, Masjid Raya Al Mashun, dan Tjong A Fie Mansion, memiliki potensi besar untuk dikembangkan, namun tingkat kunjungan wisatawan masih relatif rendah dibandingkan kota-kota lain di Indonesia. Kurangnya strategi promosi visual yang menarik dan relevan menjadi salah satu penyebab utama. Penelitian ini mengusulkan pendekatan visual melalui ilustrasi digital bergaya manga josei, yang dikenal dengan gaya estetik dan emosional yang kuat, serta menasar segmen perempuan dewasa muda sebagai target utama promosi. Ilustrasi tersebut diterapkan pada produk pouch wanita yang fungsional dan modis, guna mengintegrasikan nilai estetika dengan budaya lokal Kota Medan. Hasilnya diharapkan mampu menciptakan media promosi yang efektif, meningkatkan daya tarik objek wisata, serta memperkuat identitas budaya lokal melalui produk kreatif yang bernilai jual.

Kata Kunci: *Pariwisata, Ilustrasi Digital, Manga Josei*

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang tidak hanya berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi, tetapi juga berperan penting dalam pelestarian budaya dan pengenalan nilai-nilai lokal kepada masyarakat luas. Objek wisata menjadi media edukatif sekaligus simbol identitas



budaya suatu daerah, yang dapat meningkatkan citra dan daya tarik wilayah tersebut secara nasional maupun internasional. Seiring perkembangan zaman, industri pariwisata menuntut pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif, terutama dalam aspek visual, untuk menciptakan pengalaman berkesan dan emosional bagi pengunjung.

Kota Medan, sebagai salah satu kota besar di Indonesia, memiliki kekayaan destinasi bersejarah dan budaya, seperti Istana Maimun, Masjid Raya Al Mashun, dan Tjong A Fie Mansion. Ketiga destinasi ini merupakan simbol keberagaman budaya yang menjadi kekuatan identitas lokal. Namun, tingkat kunjungan wisatawan ke Medan masih tertinggal dibandingkan daerah lain seperti Bali, Jakarta, dan Bandung. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Utara, kunjungan wisatawan mancanegara ke Medan pada Januari–Oktober 2024 tercatat hanya 209.691, jauh di bawah angka kunjungan ke Bali yang mencapai 6,3 juta pada periode yang sama.

Salah satu faktor penyebab rendahnya angka kunjungan adalah kurang optimalnya strategi promosi visual yang relevan dengan tren masa kini. Hasil observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa perempuan, khususnya dewasa muda, memiliki minat lebih tinggi terhadap destinasi yang estetik dan menarik untuk diabadikan. Dari 202 responden, 79,7% adalah perempuan, menunjukkan bahwa segmen ini memiliki potensi besar sebagai target utama promosi pariwisata.

Untuk menjawab tantangan ini, pendekatan visual melalui ilustrasi digital bergaya *manga josei* diusulkan sebagai media promosi yang efektif. Gaya ilustrasi ini dikenal dengan karakteristik visual yang emosional, elegan, dan estetik, serta mampu menyampaikan narasi secara personal. Ilustrasi tersebut kemudian diaplikasikan pada produk *pouch* wanita, yang tidak hanya fungsional dan modis, tetapi juga terjangkau dan mudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggabungkan elemen budaya lokal Kota Medan ke dalam produk visual modern, diharapkan dapat tercipta media promosi yang mampu meningkatkan daya tarik wisata sekaligus memperkuat identitas budaya daerah.

METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan ilustrasi digital ini mengikuti tiga tahapan metodologis menurut Gustami (2007), yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi dilakukan melalui pengumpulan data dan studi visual untuk menggali potensi objek wisata Kota Medan, serta memahami karakteristik *manga josei* yang identik dengan nuansa emosional, elegan, dan estetik. Selanjutnya, tahap perancangan ide diwujudkan melalui *mind mapping* dan sketsa awal untuk merancang komposisi visual yang sesuai dengan target pengguna, yaitu perempuan dewasa muda. Tahap terakhir, perwujudan, melibatkan proses digital painting menggunakan aplikasi Ibis Paint X, dengan penekanan pada pemilihan warna pastel dan tata letak yang proporsional pada media *pouch* wanita. Hasil akhir berupa produk kreatif yang tidak hanya menarik secara visual dan fungsional, tetapi juga mampu menyampaikan nilai budaya lokal Kota Medan melalui pendekatan visual yang modern dan emosional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Penciptaan

Penciptaan ini menghasilkan 12 karya ilustrasi digital bergaya *manga josei* yang mengangkat tema objek wisata Kota Medan. Ilustrasi-ilustrasi tersebut diaplikasikan pada



produk *pouch* wanita berukuran 20×15 cm sebagai media promosi pariwisata yang fungsional sekaligus estetis. Adapun objek wisata yang diangkat dalam masing-masing ilustrasi antara lain: Pos Bloc, Istana Maimun, Masjid Raya Al Mashun, London Sumatra, Menara Air Tirtanadi, Tjong A Fie Mansion, Museum Sumatra Utara, Taman Sri Deli, Taman Kebun Bunga, Medan Zoo, Danau Cadika, dan Little India.

Gaya *manga josei* dipilih karena memiliki karakter visual yang sesuai dengan segmentasi target, yaitu perempuan dewasa muda. Karakteristik gaya ini meliputi detail ekspresif, warna lembut, kesan emosional, dan komposisi yang estetis semuanya mendukung penyampaian narasi budaya dan pengalaman berwisata dalam wujud ilustrasi. Dengan pendekatan ini, karya tidak hanya menyampaikan bentuk fisik objek wisata, tetapi juga menghadirkan atmosfer dan nuansa sosial-budaya yang terjadi di dalamnya, seperti interaksi pengunjung, aktivitas masyarakat, dan kehidupan kota.

2. Proses Penciptaan

Setiap ilustrasi dibuat menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* yang dipasang pada perangkat tablet digital dan menggunakan *stylus pen* sebagai alat gambar utama. Ukuran kanvas digital untuk setiap karya adalah 1898×1423 piksel, menyesuaikan dengan rasio ukuran produk *pouch*. Proses penciptaan karya terdiri dari empat tahapan visual, yaitu:

- a. Sketsa digital: menggambar struktur dasar komposisi, termasuk latar dan tokoh.
- b. *Line art*: membuat garis bersih yang mempertegas detail sebelum pewarnaan.
- c. Pewarnaan: menggunakan palet warna pastel, lembut, dan feminin khas gaya *josei*.
- d. *Finishing*: menggabungkan elemen latar dan figur, menambahkan efek akhir, serta menyisipkan teks menggunakan *Canva*.

Hasil akhir berupa desain ilustrasi digital kemudian dicetak ke media *pouch* melalui kerja sama dengan mitra *digital printing*. Pemilihan *pouch* sebagai media aplikasi didasarkan pada karakteristik produk yang praktis, modis, dan lekat dengan kehidupan sehari-hari perempuan.

3. Pembahasan Karya Ilustrasi: “Pos Bloc”

Salah satu karya utama yang dihasilkan berjudul Pos Bloc. Ilustrasi ini menampilkan gedung bersejarah Pos Bloc Medan yang dulunya merupakan kantor pos kolonial dan kini difungsikan sebagai ruang publik kreatif untuk pameran, konser, kuliner, dan berbagai aktivitas seni budaya. Gedung ini dipilih karena menjadi representasi dari transformasi ruang kota yang bersejarah menjadi ruang interaktif yang modern dan inklusif.

Dalam ilustrasi, digambarkan dua perempuan muda berjalan santai di depan bangunan, salah satunya membawa kopi take-away. Di latar belakang, terlihat seorang pria sedang memotret gedung tersebut. Komposisi ini menyiratkan aktivitas generasi muda dalam mendokumentasikan pengalaman wisata serta gaya hidup yang modern dan sosial-media *friendly*.



Gaya visual yang digunakan menggabungkan detail arsitektur Pos Bloc dengan figur ilustratif bergaya *josei* yang ekspresif dan modis, menciptakan suasana yang akrab dan komunikatif terhadap target pasar.

a. Sketsa

Sketsa awal dibagi menjadi dua bagian: latar belakang berupa bangunan Pos Bloc, dan figur utama dua wanita muda. Sketsa dibuat berdasarkan referensi foto hasil dokumentasi langsung di lapangan, kemudian diterjemahkan ke dalam gaya visual *josei*.

b. *Line Art*

Pada tahap ini, garis bersih diterapkan untuk memperjelas kontur dan struktur bangunan serta karakter. Latar dan figur dibuat secara terpisah untuk memudahkan pengolahan komposisi.

c. Pewarnaan

Palet warna disesuaikan dengan suasana khas *josei* hangat, lembut, dan feminin. Warna bangunan tetap mengikuti referensi asli, namun dibuat lebih padu dengan karakter agar harmonis secara keseluruhan.

d. *Finishing*

Tahapan ini menyatukan semua elemen dalam satu komposisi utuh. Efek pencahayaan, bayangan, dan aksesoris visual ditambahkan untuk memperkuat kedalaman dan atmosfer. Penambahan teks dilakukan menggunakan *platform Canva*, mencantumkan nama lokasi agar ilustrasi memiliki fungsi informatif sekaligus promosi.

Produk akhir berupa *pouch* yang dicetak menggunakan teknik *digital printing*, menampilkan ilustrasi Pos Bloc sebagai perpaduan nilai budaya dan visual modern. Melalui pendekatan ini, karya tidak hanya menjadi produk visual, tetapi juga sarana edukatif dan promosi yang komunikatif untuk memperkenalkan kekayaan wisata Kota Medan.



Gambar 1.1 Hasil karya digital Pos Bloc



Gambar 1.2 Hasil produk *pouch* Pos Bloc

KESIMPULAN

Penciptaan ilustrasi digital bergaya *manga josei* pada *pouch* wanita bertema wisata Kota Medan merupakan upaya menggabungkan seni kontemporer dengan promosi budaya lokal secara visual dan emosional. Gaya *josei* dipilih karena cocok untuk segmen perempuan dewasa muda,



sementara *pouch* dipilih sebagai media praktis dan modis. Proses penciptaan mengikuti metode Gustami: eksplorasi ide dan referensi, perancangan sketsa dan komposisi, serta perwujudan digital menggunakan *Ibis Paint X* hingga pencetakan ke *pouch*. Hasilnya adalah 12 ilustrasi yang menggambarkan objek wisata ikonik Medan, dipadukan dengan tokoh perempuan dalam gaya *josei*. Produk ini berfungsi sebagai media promosi wisata yang menarik, estetis, dan relevan dengan gaya hidup perempuan masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito, Nuning. D. (2002). Buku Seniman. Jurnal Wacana Seni Rupa. Volume 2, No.4 Mei 2002.
- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anjani, H. D., Munirah, & Yusuf, A. B. (2022). Lakon Komedi Televisi “Lapor Pak!” di Trans7 (Kajian Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk). *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2), 545–560.
- Anwar, A. S. (2017). *PERANCANGAN BOARD GAME MENGGUNAKAN TOKOH DARI CERITA RAKYAT INDONESIA DENGAN GAYA ILUSTRASI MANGA* (Doctoral dissertation, Program Studi Desain Grafis D4 Universitas Widyatama).
- Atmojo, W. T. (2007). Dampak Pariwisata Terhadap Perkembangan Seni Kerajinan Kayu Di Gianyar Bali, Kelangsungan dan Perubahannya. *Disertasi Untuk Mencapai Derajat Doktor dalam Bidang Ilmu Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta*.
- Candahashi, H. (2024). *From Anime to Yumi Kawaii: A look behind the scenes of Japanese pop culture*. Hermann Candahashi.
- FATHIMAH, V., Lestari, I. W., NABABAN, N. A., Limbong, Y. K.,
- Francis, D.K. Ching. (2002). *Menggambar Suatu Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga
- Gustami, Sp (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista
- Haq, Saiful. (2008). *Jurus-Jurus Menggambar Dan Mewarnai Dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.
- Keraf, Gorys. (2001). *Argumentasi Dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kotler, Phillip and Kevin Lane. Keller, 2012, *Marketing Management. Fourteenth Edition*. New Jersey : Pearson International Edition.
- Kuntoro, B. T. & Hardjono, N. (2019). Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ips Sd*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 8(1), 13-19.
- Listyawati, I. H. (2016). *Peran Penting Promosi dan Desain Produk Dalam Membangun Minat Beli Konsumen*. Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Akuntansi, 3(1).
- McCarthy, H., & Ashmore, D. J. (Eds.). (2021). *Leiji Matsumoto: Essays on the Manga and Anime Legend*. McFarland.
- Mudarman. (2023). Bentuk dan Fungsi Karikatur Karya Mg. Suryana dalam Surat Kabar Solopos (Kajian Pragmatik). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 477–487.
- Muharam E, dkk. (1992). *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nana Sudjana, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Bandung: Sinar Baru Aglesindo, 2010), h. 58.



- Nashir, R. M., Nasir, M., & Daimin, G. (2022). Digital Illustration as Visual Communication to Promote Kelantan Cultural Heritage. *Idealogy Journal*, 7(2), 68-75.
- Nengsi, S. N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK KOMIK PADA MATERI FOTOSINTESIS UNTUK SMP KELAS VIII. *Jurnal Ipteks Terapan*, 11(1), 99.
- Nurdilah, S., & Purba, R. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Legenda Putri Pukes Dari Aceh Tengah. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(1), 218-223.
- Nurhakim, S. S., Latip, A., & Purnamasari, S. (2024). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 417-429.
- PARAMESWARI, N., & Sirait, A. D. (2024). Menggali Potensi Pariwisata Melalui Pengembangan Media Sosial Destinasi Wisata Medan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(1), 26-33.
- Pinem Mbina, N. I. (2009). Persebaran dan Potensi Objek Wisata di Kota Medan. *Jurnal Geografi*, 1(1), 57-64.
- Savitri, F. A. & Setiawan, D. (2018). *Kependidikan Dasar: Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi*. SDN Bandung 01 Semarang, 9(1) hlm. 58-63.
- Sudjana, Tarja. Irin Tambrin, Tity Soegiarty, & Maman Tocharman. (2001). *Seni Rupa untuk SLTP Kelas I*. Bandung: Penerbit Grafindo Media Pratama.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Jenderal Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sumarsono, S., Mesra, M., & Zulkifli, Z. (2022, December). Artificial Flower As a Space Decoration Media Characteristics of North Sumatra Local Culture. In *Proceedings of the 4th International Conference on Innovation in Education, Science and Culture, ICIESC 2022, 11 October 2022, Medan, Indonesia*.
- Tarigan, N., Sembiring, D., Triyanto, R., & Pasaribu, M. (2015). PENCIPTAAN RELIEF REPRODUKTIF BERBAHAN RESIN DAN BERBASIS BENTUK SENI RUPA ETNIS DAN AGAMA SEBAGAI MODEL SENI WISATA DI SUMATERA UTARA.
- Yusa, I. Made Marthana, et al. *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Zeegen, L. (2010). *Complete digital illustration: A master class in image-making*. RotoVision.
- Zulkifli, Z., Kartono, G., Ibrahim, A., Kifli, B., & Misgiya, M. (2022, July). REVITALISASI IDENTITAS MELAYU MELALUI EKSPLORASI BENTUK ARSITEKTUR IKONIKNYA DALAM PENGEMBANGAN MINIATUR SEBAGAI CENDERAMATA PARIWISATA KOTA MEDAN. Seminar Nasional 2022-NBM Arts.
- Zulkifli, Z., Sembiring, D., & Pasaribu, M. (2020). Tradisi dalam modernisasi seni lukis Sumatera Utara: eksplorasi kreatif berbasis etnisitas batak toba. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(3), 352-359.