

Desain Ilustrasi Digital Karya Gus Dark Perspektif Estetika Dan Aktivisme

Ketut Hersa Swadharma Putro Giri

Program Studi Desain Program Magister, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Bali

hersa.swadharma0102@gmail.com

Penelitian ini membahas desain ilustrasi digital karya Gus Dark dari perspektif estetika dan aktivisme. Gus Dark dikenal sebagai ilustrator yang memanfaatkan media social untuk menyampaikan kritik social melalui ilustrasi bergaya kartun dengan sentuhan realisme. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakteristik visual, narasi visual, dan keterkaitan aktivisme dalam pembentukan estetika karyanya. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teori yang digunakan meliputi teori elemen desain, narasi visual Anthony C. Caputo, semiotika Charles Sanders Peirce, serta konsep aktivisme digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gus Dark secara konsisten memanfaatkan elemen garis, bidang, tekstur warna, teks, dan balon kata untuk membangun pesan visual yang kritis. Bentuk non geometri dan teks manual digunakan sebagai simbol perlawanan terhadap ketimpangan social. Aktivisme digital melalui Instagram menjadi wadah utama penyebaran karya, sekaligus mempengaruhi gaya visual sebagai media pembelaan atau dukungan. Dengan demikian karya Gus Dark tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga berfungsi sebagai medium aktivisme visual di era digital.

Kata Kunci: *Ilustrasi Digital, Estetika, Aktivisme Digital, Narasi Visual, Gus Dark*

This research discusses the digital illustration design of Gus Dark from the perspective of aesthetics and activism. Gus Dark is known as an illustration who uses social media to convey social criticism through cartoon style illustrations with realistic touches. This study aims to analyze the visual characteristics, visual narrative, and the relationship between activism and the formation of visual aesthetics in his works. The research method used is descriptive qualitative approach with observation, interviews, and documentation study techniques. Theories used include design element theory, Anthony C. Caputo's visual narrative, Charles Sander Peirce's semiotics, and the concept if digital activism. The result show that Gus Dark consistently utilizes line, shape, textures, colors, text, and speech bubbles to construct critical visual message. Non geometric shape and manually written text are used as symbols of resistance to social inequality. Digital activism through Instagram serves as the main distribution platform for his works, influencing his visual style as a medium of advocacy. Thus, Gus Dark's works are not only aesthetically valuable but also function as a form of visual activism in the digital era.

Keywords: *Digital Illustration, Aesthetics, Digital Activism, Visual Narrative, Gus Dark*

PENDAHULUAN

Di era modern yang didominasi oleh citra visual dan media sosial, desain grafis memegang peran penting dalam menanggapi berbagai isu sosial yang muncul di masyarakat. Perkembangan teknologi yang pesat serta akses yang semakin mudah ke berbagai platform media, menjadikan visual sebagai salah satu elemen yang paling mencuri perhatian dan mampu mempengaruhi emosi konsumen. Berdasarkan data yang disampaikan oleh Sumarsono, jumlah pengguna media sosial di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 191 juta orang, atau sekitar 73,7% dari total populasi. Hal ini menunjukkan betapa kuatnya pengaruh media visual dalam kehidupan masyarakat modern (Panggabean, 2024).

Ilustrasi yang menarik mampu membangun citra merk yang kuat, menyampaikan pesan secara efektif, serta menciptakan pengalaman visual yang menggugah minat dan keinginan pembacanya. Ilustrasi merupakan bahasa latin *Illustrate* yang artinya menerangi atau memurnikan, jadi yang dimaksud dengan ilustrasi adalah sebuah citra yang direpresentasikan secara visual yang dibentuk agar memperjelas suatu informasi. Ilustrasi adalah sebuah citra visual yang dibuat untuk memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan dan sudah menjadi sumber dari visual ide dan pikiran yang berfungsi untuk mempengaruhi masyarakat dalam sebuah tren (R. W. Putra, 2020). Dalam buku *“Understanding Comics”* karya Scott McCloud menerangkan kalau objek dari gambar biasanya dibuat dengan tampilan sederhana, dengan tujuan agar memudahkan penikmat dari gambar atau komik yang telah dibuat untuk mengerti dari pesan yang ingin disampaikan (McCloud, 1993). Jenis ilustrasi yang kini sedang banyak digunakan adalah kartun. Kartun berasal dari bahasa Yunani *“Cartoone”*, yang berarti gambar lucu yang berfungsi untuk menceritakan suatu kejadian. Dalam perkembangannya kartun tidak hanya ditemukan di media cetak seperti komik, majalah, dan surat kabar, namun kartun juga dapat ditemukan di media digital. Dengan adanya media sosial, kartunis dan ilustrator kini dapat dengan mudah mengunggah karya mereka secara online. Kehadiran kartun di berbagai platform memberikan ruang ekspresi kreatifitas yang lebih dinamis bagi para kreator pemula ataupun yang sudah profesional (Kumparan.com, 2022). Kartun sendiri adalah salah satu jenis ilustrasi yang digambarkan dalam bentuk visual yang lucu dan biasanya menceritakan hal-hal yang menghibur. Namun kartun tak hanya dibuat dengan tujuan itu saja, melainkan beberapa kartunis sengaja menyematkan makna atau maksud seperti sebuah pesan dalam media tersebut (Putri, 2021).

Komik merupakan susunan gambar yang disesuaikan dengan alur cerita, memiliki pesan yang ingin disampaikan, dan dibentuk dari rangkaian panel. Berdasarkan jenisnya komik dapat dikelompokkan menjadi komik strip (*Comic-strip*), buku komik (*comic book*), dan *single panel comic* (Aviolis, 2018). Menurut (Nuriarta & Krisna Ari, 2023), komik dianggap oleh para ahli sebagai bentuk dari keinginan manusia untuk mengungkapkan pengalaman mereka melalui media visual dan tanda. Awalnya komikus Indonesia hanya menerjemahkan teks asli dalam panel komik ke dalam bahasa Indonesia dan bersifat harfiah. Seiring berjalannya waktu beberapa di antara mereka mulai meniru komik-komik yang diterbitkan oleh *King Features Syndicate* (Nuriarta & Krisna Ari, 2023). *King Features Syndicate* dibangun pada tahun 1914 yang berfokus untuk memproduksi dan mendistribusikan kekayaan intelektual, serta memiliki lisensi karakter klasik seperti *Popeye* (Syndicate, 2025). Komik sebagai bentuk desain komunikasi visual mempunyai sejarah tersendiri di Indonesia, dengan kemunculannya di surat kabar *“Sin Po”* pada tahun 1930 Bonneff dalam (Nuriarta & Krisna Ari, 2023).

Berbeda dengan teori Scott dan kebanyakan ilustrator lainnya, Gus Dark menciptakan gaya ilustrasi yang unik dan orisinal. Ia mengembangkan teknik menggambar dengan pendekatan kartun yang khas, namun dengan sentuhan detail yang mendekati realisme. Kombinasi ini menciptakan gaya visual yang menarik, di mana elemen kartun memberikan kesan ringan dan menyenangkan, sementara detail realis menambah kedalaman dan keseriusan pesan. Meskipun mengusung perpaduan yang tidak biasa, Gus Dark tetap berhasil menarik perhatian masyarakat. Ribuan pengikut di media sosialnya membuktikan bahwa ilustrasi buatan Gus Dark tidak hanya memikat secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan yang kuat bagi khalayak luas.

Beberapa variabel yang menonjol dalam karya ilustrasi Gus Dark terlihat jelas sebagai keunikan khas, terutama dalam hal karakteristik, estetika dan gerakan aktivisme yang selama ini dilakukan. Perpaduan antara gaya kartun dengan pendekatan realis, karakteristik karya Gus Dark tetap mampu menarik perhatian, mengundang penggemar baru untuk terus mengikuti perkembangan karyanya. Semiotika adalah sebuah studi atas kode yang memandang entitas sebagai sebuah kemungkinan dalam memaknai sistem apapun (Risi & Zulkifli, 2022). Elemen visual seperti warna dan bentuk mempengaruhi persepsi, sedangkan psikologi berkaitan dengan dampak emosional pada penikmat. Perpaduan antara gaya kartun dengan pendekatan realis, estetika karya Gus Dark tetap mampu menarik perhatian, mengundang penggemar baru untuk terus mengikuti perkembangan karyanya.

Belum adanya penelitian yang secara khusus membahas karya Gus Dark menjadi salah satu alasan penting bagi peneliti untuk mengkaji ilustrasi-ilustrasi digital yang Gus Dark hasilkan. Penelitian ini juga akan mencoba untuk menguraikan bagaimana unsur seperti warna dan simbol digunakan dalam menyampaikan pesan sosial, kritik, serta isu kemanusiaan dengan pendekatan visual yang khas. Dengan memadukan teori Estetika, Semiotika dan Aktivisme penelitian ini diharapkan mampu menjabarkan bagaimana Gus Dark mengembangkan gaya visualnya hingga dipublikasikan dan dilihat oleh para *audience* di dunia digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori yang saling melengkapi, yaitu Elemen dalam Desain, Narasi Visual, dan Aktivisme Digital. Elemen dalam desain digunakan untuk menjabarkan secara formal elemen apa saja yang ada pada desain ilustrasi karya Gus Dark. Teori Narasi Visual Caputo dan Semiotika dari Charles Sander Peirce digunakan untuk menjabarkan pesan dan nilai keindahan dari berbagai elemen yang ada pada karya Gus Dark. Sedangkan aktivisme digital digunakan untuk menjelaskan bagaimana Gus Dark membentuk karakter visual yang bergantung pada kondisi sosial dengan memanfaatkan kekuatan simbol-simbol yang sudah ada hingga mengubah persepsi visual pada karyanya. Keempat teori ini secara bersinergi membentuk suatu analisis menyeluruh untuk menelusuri karakteristik, isi pesan, dan daya tarik visual dari ilustrasi karya Gus Dark.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sarwono dalam bukunya “Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual” 2007, pendekatan kualitatif mempunyai karakteristik tidak menggunakan angka saja sebagai informasi (Sarwono & Lubis, 2020). Prosedur pertama dalam penelitian adalah dengan melakukan penyortiran, yang bertujuan untuk mengkategorikan item yang sama (Hamid & Prasetyowati, 2020). Dengan demikian, keunggulan riset menggunakan pendekatan kualitatif adalah kemampuannya menggali secara mendalam persoalan yang dikaji.

Data yang disajikan berupa deskriptif dan tangkapan layar atau *screenshot* pada karya Gus Dark yang diteliti. Penyajian secara deskriptif digunakan agar data yang diperoleh dapat disampaikan secara mendetail serta lengkap.

Adapun beberapa jenis dan sumber data yang peneliti dapatkan, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli. Datanya tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun bentuk file tapi harus dicari melalui narasumber langsung (Sarwono & Lubis, 2020). Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan melalui observasi di media sosial Gus Dark, dan mewawancarai langsung sang ilustrator untuk mendapat data yang akurat mengenai permasalahan yang diteliti. Data sekunder adalah data yang telah tersedia sehingga peneliti hanya tinggal mencari dan mengumpulkan saja (Sarwono & Lubis, 2020). Data sekunder dalam penelitian kali ini diperoleh melalui berbagai sumber yang memuat tentang permasalahan yang akan dikaji, seperti artikel, jurnal ilmiah, buku, situs web, maupun berita *online*. Beberapa metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah wawancara, observasi, sampling.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Pada ilustrasi berjudul “*LET’S MAKE DESA ADAT GREAT AGAIN*” dapat dilihat bahwa ilustrasi ini memiliki dua garis utama didalamnya yaitu Garis Lengkung dan Garis Lurus. Garis lengkung digunakan untuk menggambarkan berbagai bentuk seperti lekukan otot pada karakter, kamen yang dipakai, sayap, dan logo di dada. Garis lurus yang muncul pada desain ilustrasi digital ini menggambarkan ilustrasi pergelangan tangan yang tampak pada sisi samping atas karakter utama dengan jenis garis diagonal atau garis dengan posisi miring. Bentuk geometri pada ilustrasi ini terdapat pada tangan mengepal yang berada di sudut atas karakter utama berupa persegi panjang dan jajar genjang. Sedangkan pada balon teks dibuat dengan bentuk dasar lingkaran. Penggunaan tekstur berfokus pada karakter utama dan pendukungnya saja. Tekstur yang diaplikasikan berupa tekstur lembut untuk bagian terang dan arsiran kasar berupa *blocking* serta garis lengkung berulang untuk bagian gelap. Warna pada ilustrasi ini didominasi oleh coklat tua untuk kontur, bayangan paling gelap pada karakter, dan siluet, coklat untuk kulit, biru untuk warna latar belakang, merah pada bagian sayap, dan putih balon teks. Warna merah pada sayap melambangkan keberanian dan semangat perlawanan. Menurut kepribadian, warna merah merujuk pada sifat tegas, kuat, dan hangat. Sedangkan dalam ilmu psikologi, warna merah mempunyai sifat positif seperti pemimpin, berani, dinamis, dan keinginan yang kuat (Rustan, 2019a). Warna biru pada latar memberi kesan kontras yang emosional sebagai warna suram dan ketakutan. Walau begitu, warna biru juga mempunyai sifat positif seperti bijaksana, keadilan, perdamaian dan perlindungan. Menurut (Rustan, 2019a) jika merujuk pada kepribadian, warna biru mempunyai sifat pemikiran yang mendalam, melindungi, harapan, dan kepedulian. Pada sifat negatifnya, warna pada latar menyiratkan ketakutan pada masalah serius yang sedang dihadapi masyarakat Bali, namun juga terdapat kesan optimis, perdamaian dan perlindungan. Pada bagian gelap terang, Gus Dark hanya menambahkan warna putih pada bagian-bagian yang menonjol agar ilustrasi tampak seperti mempunyai volume. Pada tulisan yang ada di kepala tangan yang mengelilingi karakter utama dan pada latar belakang menggunakan font “*Arial Bold*” mengikuti lekukan objek. Sedangkan tulisan pada dada karakter utama Gus Dark membuatnya secara manual. Jenis balon kata yang digunakan pada ilustrasi ini adalah “*basic bubble*” dengan bentuk dasar lingkaran dan ujung ekor berbentuk runcing tegas menyerupai gambar petir.

Tokoh utama pada ilustrasi ini adalah seorang pria bertubuh kekar, memakai kamen, saput, dan gelang tridatu khas Bali. Dengan sayap merah ala Superman dan tulisan “PARUMAN” di dadanya menunjukkan bahwa kekuatan sejati berasal dari semangat musyawarah atau kesepakatan kolektif masyarakat adat tiap desa di Bali. Komposisi dalam ilustrasi Gus Dark ini menempatkan tokoh utama di tengah sebagai pusat perhatian pembaca, dikelilingi oleh deretan kepalan tangan yang muncul dari atas, memperkuat kesan berbagai masalah yang sedang dihadapi oleh masyarakat Bali. Dibelakang kepalan tangan yang berisi tulisan berbagai masalah, terdapat banyak siluet kepalan tangan yang lebih kecil, menandakan bahwa masalah yang terlihat hanya sebagian kecil dari begitu banyaknya masalah atau persoalan yang masih belum bisa dipetakan. Posisi, titik fokus, dan gestur dalam ilustrasi dibuat menggunakan *Symmetry Balance* membuatnya terlihat seimbang karena posisi elemen tertata rapi. Gaya visual Gus Dark terlihat dengan campuran pendekatan kartun dan realisme. Tokoh utama digambarkan kekar dengan proporsi otot dan gestur yang tegas. Kepalan tangan divisualisasikan secara sederhana namun tetap mudah terbaca dan komunikatif sehingga pesan yang ingin terkandung mudah tersampaikan. Ilustrasi “MAKE DESA ADAT GREAT AGAIN” menampilkan keberhasilan dalam menyeimbangkan antara narasi yang ingin disampaikan dan bentuk ilustrasi yang kuat. Tokoh utama digambarkan sebagai bentuk figur heroik yang berpakaian atau menggunakan atribut khas Bali. Visualisasi tubuh kekar serta posisi di tengah menunjukkan dominasi karakter dari komik satu panel ini. Pusat perhatian diarahkan sepenuhnya pada tokoh, didukung oleh postur tubuh dan ekspresi yang menggambarkan ketegasan.



Gambar 1. Ilustrasi Berjudul "LET'S MAKE DESA ADAT GREAT AGAIN"

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Gus Dark, 2025)

Pada ilustrasi berjudul “GELAP” dapat dilihat bahwa ilustrasi ini memiliki dua garis utama didalamnya yaitu Garis Lengkung dan Garis Lurus. Seluruh garis lengkung dibuat secara konsisten serta menyambung antar satu lengkungan dengan yang lainnya dan memiliki ketebalan yang berbeda. Garis lengkung berulang tetap digunakan sebagai penegasan antara objek dan latar serta bayangan yang membuat efek bertekstur. Bentuk geometri yang paling terlihat pada ilustrasi ini adalah penggunaan bidang 3D berbentuk tabung sebagai dasar dari tatakan tangan tokoh pertama dan bidang 2D berbentuk jajar genjang pada kursinya. Dalam ilustrasi ini, tekstur digunakan secara menyeluruh untuk memperkuat suasana visual. Bagian terang diberi tekstur lembut untuk menciptakan kesan halus dan tenang, sedangkan bagian gelap menampilkan arsiran berupa garis lengkung berulang. Terdapat beberapa warna dasar pada ilustrasi karya Gus Dark berjudul “GELAP”, seperti merah untuk kursi, coklat untuk kulit, kayu, dan sepatu, putih untuk baju, biru tua untuk pakaian tokoh pertama, biru muda untuk latar belakang, dan coklat tua untuk

bayangan yang paling gelap. Warna antara kedua tokoh dan latar terlihat kontras, dimana kedua tokoh dibuat dengan berbagai warna yang diperlukan, sedangkan latar hanya diberi warna biru. Menurut (Rustan, 2019a) dalam psikologi warna biru dapat diartikan sebagai warna yang mempunyai sifat sedih, suram, depresi, ketakutan, dan sifat acuh tak acuh, menjadikan warna latar biru yang mengaplikasikan Gus Dark terlihat sangat cocok dengan tema yang diangkat. Jenis balon kata yang digunakan pada ilustrasi berjudul “GELAP” ini adalah “*basic bubble*” dengan bentuk dasar lingkaran dan ujung ekor berbentuk runcing melengkung mengindikasikan kemalasan tokoh pertama saat dia berbicara.

Peristiwa utama pada ilustrasi ini adalah tindakan tokoh besar yang menginjak tokoh yang lebih kecil sambil duduk di atas kursi bertuliskan APBN dengan penuh kuasa. Kalimat “JANGAN BANYAK NENTANG! COBA SITU SEBAGAI RAKYAT BERJIWA NASIONALIS, BANTU BIAR SEIMBANG” menambah kesan ironi dimana kekuasaan memaksa rakyat yang menuntut haknya malah mendapat penindasan atas nama nasionalisme. Komposisi vertikal membuat gambar yang dibuat lebih maksimal, posisi atas diisi dengan symbol dominasi (penguasa yang menduduki kursi APBN), sedangkan posisi bawah menunjukkan rakyat yang terinjak serta tidak bisa berbuat apa-apa. Titik fokus, posisi dan gestur tokoh dalam ilustrasi ini dibuat menggunakan

Asymmetry Balance, membuat ilustrasi terlihat lebih dinamis dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Gaya visual karya Gus Dark ini menggabungkan pendekatan kartun dan realistik, terutama pada detail dan warna. Teknik ini membuat ilustrasi lebih mudah diterima secara luas namun tetap menyimpan pesan atau kritik mengenai apa yang tengah terjadi. Perpaduan ini memungkinkan pesan berat bisa disampaikan dalam medium yang komunikatif dan tepat. Narasi visual dalam karya ilustrasi digital Gus Dark menunjukkan struktur padat, simbolik, dan komunikatif dalam satu panel cerita. Elemen seperti karakter, latar, aksi, warna, komposisi, dan tanda visual disusun secara sistematis untuk menciptakan cerita utuh tanpa tulisan dengan narasi yang panjang. Karakter dalam ilustrasi ditampilkan dengan ekspresi dan gestur yang kuat, menggambarkan konflik sosial yang tajam, sementara latar disederhanakan agar tidak mengalihkan perhatian dari pesan utama. Komposisi digunakan secara strategis dengan prinsip keseimbangan tidak simetris untuk menekankan dinamisme didukung oleh warna kontras pada karakter dan latar yang memperkuat emosi dan makna. Secara umum, komik yang ditampilkan Gus Dark bukan hanya menyampaikan cerita, melainkan menciptakan pengalaman visual yang



Gambar 2. Ilustrasi berjudul “GELAP”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Gus Dark, 2025)

mengajak pembaca menangkap makna sosial dalam waktu singkat, menjadikan komik satu panel sebagai medium yang efektif dan bermakna dalam konteks sosial-politik.

Ilustrasi karya Gus Dark berjudul *"IT'S DYING PART 2"* memiliki dua garis utama didalamnya yaitu Garis Lengkung dan Garis Lurus. Garis lengkung hampir digunakan pada seluruh objek seperti tokoh pertama ataupun tokoh kedua. Keseluruhan garis lengkung dibuat menyesuaikan dengan objek dan memiliki ketebalan yang berbeda. Garis lengkung berulang masih Gus Dark gunakan sebagai penegas antar objek dan latar serta bayangan yang membuat efek bertekstur. Berbagai bentuk geometri pada ilustrasi ini terdapat pada latar belakang berupa lingkaran, bentuk oval pada balon teks, dan persegi panjang pada bagian kalimat narator atau orang ketiga. Penggunaan bentuk non geometri digambarkan melalui garis tidak beraturan yang terdapat pada jas yang dipakai oleh karakter pertama. Penggunaan tekstur berfokus pada kedua karakternya. Tekstur yang diaplikasikan Gus Dark berupa tekstur lembut untuk bagian terang, arsiran kasar berupa garis lengkung berulang untuk bagian gelap, serta *blocking* untuk bagian yang paling gelap. Ada beberapa warna yang diaplikasikan oleh Gus Dark untuk memperkuat kesan visual ilustrasi yang dibuat seperti oranye untuk latar, abu-abu muda untuk pakaian, abu-abu tua untuk celana pada karakter kedua, biru tua untuk setelan jas karakter pertama, coklat tua untuk kontur serta *blocking* area paling gelap, dan putih untuk kotak naratif. Penggunaan warna oranye sebagai latar dalam ilustrasi ini secara visual menciptakan rasa waspada. Dalam psikologi warna, oranye juga dapat diartikan secara negatif seperti rasa sakit dan gegabah (Rustan, 2019a). Pemilihan warna ini secara langsung menciptakan suasana emosional yang mendukung narasi ilustrasi. Jenis balon kata yang digunakan pada ilustrasi berjudul *"IT'S DYING PART 2"* ini adalah *"basic bubble"* dengan bentuk dasar oval dan ujung ekor berbentuk runcing tegas menyerupai gambar petir. Bentuk ekor ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda arah suara, tetapi juga memperkuat kesan emosional dan intensitas ucapan.

Aksi atau peristiwa utama pada ilustrasi karya Gus Dark ini merupakan suatu tindakan pemukulan terhadap pelaku terror yang dilakukan oleh jurnalis menggunakan palu yang terbuat dari koran. Ini adalah aksi simbolik bahwa kebenaran melalui informasi media dan kebebasan pers dapat menjadi senjata untuk melawan kekuasaan yang menindas. Ilustrasi ini berusaha mengajak pembaca untuk melawan balik kekuasaan yang biasanya ditakuti. Komposisi berpusat pada dua karakter atau tokoh dengan bentuk dan posisi tubuh pelaku terror terdorong ke belakang, sedangkan penyerang posisinya stabil diatas seakan menunjukkan pergeseran kekuasaan. Gus Dark menggunakan menggunakan *Asymmetry Balance* dan menambahkan garis putih sebagai ayunan palu memberi kesan gerakan terlihat lebih dinamis. Ilustrasi karya Gus Dark menggabungkan



Gambar 3. Ilustrasi berjudul *"IT'S DYING PART 2"*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Gus Dark, 2025)

pendekatan kartun dan realistik terutama pada detail dan warna. Pendekatan kartun membuat ilustrasi lebih mudah diterima secara luas namun tetap menyimpan pesan atau kritik mengenai apa yang tengah terjadi. Sedangkan pendekatan realistik pada detail dan warna memungkinkan pesan berat bisa disampaikan dalam medium yang komunikatif dan tepat. Komik satu panel karya Gus Dark dibentuk dari perpaduan antara gaya kartun yang ekspresif, komposisi visual yang terstruktur, dan penggunaan simbol yang kuat. Karya-karyanya menampilkan harmoni antara bentuk, garis, warna, dan ruang yang tidak hanya mendukung dalam aspek keindahan, tetapi juga memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Penggunaan garis kontur yang tegas serta tekstur yang padat menciptakan kedalaman visual meskipun dalam format dua dimensi. Komik satu panel Gus Dark tidak hanya berfungsi untuk memikat pembaca untuk melihat karyanya saja, tetapi juga memancing diskusi mengenai realita sosial politik yang tengah terjadi di Indonesia.

SIMPULAN

Karya ilustrasi digital Gus Dark tidak sekedar hadir sebagai produk visual yang menampilkan unsur estetika, melainkan telah berkembang menjadi media komunikasi yang penuh dengan makna sosial. Setiap ilustrasi yang diunggah di platform digital seperti Instagram membawa narasi visual yang tajam dan kritis, memanfaatkan kekuatan visual sebagai bahasa universal untuk menyuarakan berbagai persoalan yang tengah terjadi di masyarakat. Media sosial menjadi ruang publik yang memungkinkan karya-karya tersebut diakses secara luas oleh masyarakat dari berbagai latar belakang. Melalui ilustrasi digitalnya, Gus Dark tidak hanya menampilkan gambaran visual mengenai isu ketidakadilan dan ketimpangan sosial, tetapi juga mendorong masyarakat untuk merefleksikan keadaan sosial yang dihadapi, sekaligus membangun kesadaran kritis di ruang digital. Ketiga ilustrasi karya Gus Dark yang dikaji dalam penelitian ini menunjukkan kemampuannya dalam memicu diskusi ringan antar pengguna media sosial. Gus Dark memanfaatkan ide-ide yang sudah berkembang di ruang digital, lalu mengolahnya menjadi ilustrasi dengan gaya visual yang khas dan mudah dikenali. Dalam setiap karyanya Gus Dark menyisipkan pesan baik secara langsung melalui teks maupun secara tak langsung melalui simbol visual, sehingga memungkinkan masyarakat untuk merespon makna yang disampaikan dengan konteks sosial yang mereka hadapi.

Desain ilustrasi karya Gus Dark memiliki karakteristik visual yang khas melalui penggunaan garis lengkung, tekstur berulang, warna-warna kontras, serta pemilihan jenis teks. Gus Dark konsisten menggunakan bentuk visual yang sedikit lebih rumit namun komunikatif, dengan penekanan pada detail seperti arsiran halus maupun arsiran garis untuk tekstur dan pengaturan bidang yang simetris atau asimetris namun seimbang secara visual. Bentuk non geometri pada elemen-elemen seperti pada tulisan "APBN" di kursi atau pemilihan warna pada latar menjadi ciri penting dalam membentuk identitas visual pada karyanya. Karakteristik ini menunjukkan upaya Gus Dark dalam membangun gaya yang tidak hanya estetis secara visual, tetapi juga mengandung muatan simbolik yang berkaitan erat dengan kritik sosial.

Narasi visual dalam ilustrasi digital karya Gus Dark dibangun melalui pengolahan karakter, latar, teks, dan komposisi yang saling mendukung dalam menyampaikan pesan sosial. Setiap ilustrasi mempresentasikan cerita atau kritik terhadap kondisi sosial tertentu dengan pendekatan visual sedikit lebih rumit namun bermakna mendalam. Gus Dark memanfaatkan balon kata, pose karakter, serta pemilihan warna pada latar yang penuh makna. Narasi yang dihadirkan pada karyanya bukan sekedar hiburan visual, melainkan berfungsi sebagai media

komunikasi kritik sosial. Dengan demikian karya Gus Dark memiliki fungsi ganda sebagai sebagai karya visual sekaligus sebagai media naratif dalam menyampaikan pesan-pesan mengenai kritik sosial politik, khususnya pada hal yang sedang terjadi atau sedang hangat diperbincangkan.

Aktivisme memiliki peran penting dalam membentuk estetika visual pada ilustrasi digital karya Gus Dark. Unsur aktivisme tidak hanya hadir dalam bentuk narasi atau teks, melainkan diwujudkan melalui pilihan elemen visual seperti warna, komposisi, dan simbol. Gus Dark menggunakan kekuatan visual untuk menyuarakan kritik sosial dan politik, sehingga ilustrasinya tidak hanya menjadi media hiburan visual, tetapi juga sarana perlawanan dan refleksi sosial. Simbol-simbol seperti kepala babi, kepalan tangan. Maupun tulisan “PAKET TEROR” dalam ilustrasinya menjadi representasi langsung dari kondisi sosial politik yang tengah terjadi di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Albahi, H. D. (2021). *Kajian Makna Dan Konsep Estetik Pada Ilustrasi Harimau Karya Bodilpunk*. 24. haidarrance@gmail.com
- Aritonang, A. I. (2022). *Kritik Sosial Dalam Karikatur (Analisis Semiotika Terkait Kritik Sosial dalam Postingan Instagram Gejayan Memanggil)*. 12. <https://doi.org/10.9744/scriptura.12.2.123-133>
- Arizkyanto, H. D. (2018). *Analisis Nilai Estetika Ilustrasi Pada T-Shirt Produksi Njawani Kaos*.
- Aviolis, M. (2018). *Analisis Semiotik Dalam Komik Strip Konpopilan Terbitan Harian Kompas Tahun 2016*.
- Dhamayanti, W. (2024). *Analisis Visual Ilustrasi Sampul Buku Kisah Tanah Jawa Seri Gua Jepang*. 5 No. 2, 36.
- Fadly, A. (2020). *Ikon – Indeks – Simbol*. <https://binus.ac.id/malang/2020/01/ikon-indeks-simbol/>
- Hamid, A., & Prasetyowati, R. A. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Eksperimen* (1 ed.). Literasi Nusantara Abadi.
- Iman. (2024, November 7). *Slogan “Make America Great Again” di Balik Kemenangan Donald Trump*.
- Immanuel, J. (2023). *Seniman Visual Berbakat Bali yang Menginspirasi dengan perpaduan Kreativitas dan Aktivisme*. <https://instantkarmamag.com/id/artikel/gus-gelap/#>
- Indrayati, R. I., Setiawan, P., & Saidi, A. I. (2018). *Narasi Visual Kematian Pada Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Anak Indonesia*. Vol. 2, No. 1. <https://doi.org/doi.org/10.36456/JBN.vol2.no1.1713>
- Jayanti, H. D. (2025, April 7). *6 Kasus Kekerasan Terhadap Jurnalis, Ancaman Serius Kebebasan Pers*. <https://www.hukumonline.com/berita/a/6-kasus-kekerasan-terhadap-jurnalis--ancaman-serius-kebebasan-pers-lt67f3a358d9a13/>
- Karja, I. W. (2021). *Makna Warna*. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw>
- kreativv.com. (2022). *Jenis Balon Kata Komik Beserta Fungsinya*. <https://kreativv.com/balon-kata/>

- Kumparan.com. (2022). *Nama Lain Kartun dan Pengertiannya dalam Seni Rupa*. <https://kumparan.com/berita-terkini/nama-lain-kartun-dan-pengertiannya-dalam-seni-rupa-1ytqOOYfizo/full>
- Masri, A. (2010). *Strategi Visual*. JALASUTRA.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics, The Invincible Art*.
- Nisa, A. (2021, September 28). Bentuk Geometris dan Non Geometris. *bobo.grid.id*. bobo.grid.id/read/082913343/bentuk-geometris-dan-non-geometris-materi-kelas-3-sd-tema-3?page=all
- Nuriarta, I. W., Artha, B., Pramesti, D., & Wibawa, S. (2021). *Membaca Tanda Visual dan Tanda Verbal: Kartun Sompret*. Pusat Penerbitan LP2MPP: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Nuriarta, I. W., & Krisna Ari, I. A. D. (2023). *Narasi Visual: Ceritanya Masalah dan Karyanya Masa Hari Ini* (1 ed.). Yayasan Sinergi Widya Nusantara.
- Panggabean, A. D. (2024, Mei 29). *Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024*. <https://www.rri.co.id/ipitek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Putra, G. B. (2017). *Kajian Konsep, Estetik dan Makna pada Ilustrasi Rangka Karya Monez*. 21.
- Putra, R. P. (2024, September). *Inilah Tujuh Masalah Krusial di Bali*. <https://www.posbali.net/opini/1425113823/inilah-tujuh-masalah-krusial-di-bali>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1 ed.). ANDI.
- Putri, M. I. (2021, Agustus 29). *Pengertian Ilustrasi dan Jenis-jenis Gambarnya*. <https://tirto.id/pengertian-ilustrasi-dan-jenis-jenis-gambarnya-gi2q>
- Rahardjo, M. (2010, Juni 11). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Sebuah Pengalaman Empirik)*. <https://uin-malang.ac.id/r/100601/analisis-data-penelitian-kualitatif-sebuah-pengalaman-empirik.html>
- Rahma, A. A. (2020). *Narasi Visual Dalam Virtual Reality*.
- Risi, A., & Zulkifli. (2022). *Kajian Semiotika Ilustrasi Digital Karya Agung Budi Santoso*. 4. No.2.
- Rustan, S. (2019a). *Warna: Buku 1*. Batara Imaji.
- Rustan, S. (2019b). *Warni: Buku 2*. Batara Imaji.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020 1*. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Salam, B. (2018). *INTERPRETASI DAN MAKNA KRITIK SOSIAL DALAM “KOMIK STRIP UNTUK UMUM (KOSTUM)” PERIODE 1 DESEMBER – 31 DESEMBER 2017*. 6.
- Salmaa. (2022, April 7). *Pengertian Rumusan Masalah Menurut Para Ahli dan Cara Membuatnya*. <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-rumusan-masalah/>
- Saputra, E. Y. (2025, Februari 13). *Alasan Kemenhan Mengangkat Stafsus Meski Ada Kebijakan Efisiensi Anggaran*. <https://www.tempo.co/politik/alasan->

kemenhan-mengangkat-stafsus-meski-ada-kebijakan-efisiensi-anggaran-1206745

- Sarwono, J., & Lubis, H. (2020). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual* (1 ed.). ANDI.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT KANISIUS.
- Syaifullah, A. (2025, Juli 15). *Arti Logo S di Dada Superman Bukan Ukuran Baju, Asal-usulnya Gak Sederhana*. <https://www.detik.com/pop/movie/d-8012764/arti-logo-s-di-dada-superman-bukan-ukuran-baju-asal-usulnya-gak-sederhana>
- Syndicate, K. F. (2025). *Who We Are*. <https://kingfeatures.com/who-we-are/>
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual* (3 ed.). JALASUTRA.
- Tita, G. A. (2025). *The Impact of Activism on Social Change in the Modern Era*. <https://stekom.ac.id/artikel/dampak-aktivisme-terhadap-perubahan-sosial-di-era-kini>
- Tohaji, M. S. (2019). *Tinjauan Visual Komik Rockman The Shooting Star Melalui Metode Kritik Estetika*.
- Verianty, W. A. (2022, September 6). *Geometris Adalah Ilmu Yang Mempelajari Bangun Ruang, Ini Penjelasan*. <https://www.liputan6.com/hot/read/5062345/geometris-adalah-ilmu-yang-mempelajari-bangun-ruang-ini-penjelasan?page=2>
- Zahira, D., & Hermanadi, H. (2021). *Memetakan aliran aktivisme digital: Sebuah pergerakan sosial*. <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/wp-content/uploads/sites/1423/2021/01/23-CfDS-Case-Study-Memetakan-Aliran-Aktivisme-Digital-Sebuah-Pergerakan-Sosial.pdf>
- Zhraa, A. (2025, Mei 23). *Mengenal Desain Visual sebagai Bentuk Komunikasi Seni*. <https://md.telkomuniversity.ac.id/mengenal-desain-visual-sebagai-bentuk-komunikasi-seni/>