

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER RAHWANA PADA KOMIK DIGITAL BERBASIS WAYANG JEK Dong DENGAN PENDEKATAN ATUMICS

Deva Ramadhani¹, Alfian Candra Ayuswantana², Widyasari³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Corresponding e-mail: devartgaleri@gmail.com

Copyright © 2026 The Author



This is an open access article

Under the Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 International License

DOI: [10.53866/jimi.v6i2.1348](https://doi.org/10.53866/jimi.v6i2.1348)

Abstrak

Wayang merupakan warisan budaya Indonesia yang berfungsi sebagai media hiburan, edukasi, dan penyampaian nilai moral. Namun, perkembangan teknologi dan perubahan pola konsumsi media menyebabkan wayang semakin kehilangan relevansi di kalangan generasi muda. Penelitian ini bertujuan merancang desain karakter Rahwana dalam komik digital Ramayana dengan mengacu pada nilai visual Wayang Jekdong sebagai bentuk adaptasi budaya tradisional ke media digital yang relevan dengan audiens kontemporer. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan yang meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Metode ATUMICS digunakan sebagai kerangka analisis untuk mentransformasikan unsur visual tradisional Wayang Jekdong ke dalam desain karakter komik digital. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan dalang Wayang Jekdong, serta kuesioner kepada remaja usia 18–25 tahun sebagai target audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rahwana Wayang Jekdong memiliki ciri visual khas yang dapat dipertahankan, seperti dominasi warna merah, atribut busana, dan postur tubuh yang kuat, serta dapat diadaptasi ke dalam gaya visual komik digital tanpa menghilangkan identitas budaya.

Kata Kunci: Wayang Jekdong, Desain karakter, Rahwana, Komik Digital, ATUMICS

Design of the Character Rahwana In A Wayang Jekdong Based Digital Comic Using The Atumics Approach.

Abstract

Wayang is an Indonesian cultural heritage that functions not only as entertainment but also as a medium for education and moral values. However, technological development and changes in media consumption patterns have reduced its relevance among younger generations. This study aims to design the character of Rahwana in a Ramayana digital comic by referring to the visual values of Wayang Jekdong as an effort to adapt traditional culture into contemporary digital media. This research employs a descriptive qualitative approach with a design method consisting of pre-production, production, and post-production stages. The ATUMICS method is applied as an analytical framework to transform traditional visual elements of Wayang Jekdong into digital comic character design. Data were collected through observation, interviews with a Wayang Jekdong puppeteer, and questionnaires distributed to adolescents aged 18–25 as the target audience. The results indicate that Rahwana's visual characteristics, such as dominant red colors, costume attributes, and a strong body posture, can be preserved and adapted into a digital comic style without losing cultural identity. The final design is developed into a character sheet to support webtoon production..

Keywords: Wayang Jekdong, Character Design, Rahwana, Digital Comic, ATUMICS

1. Pendahuluan

Wayang merupakan salah satu bentuk seni tradisional Indonesia yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mengandung nilai edukatif dan kultural yang berperan dalam penyampaian ajaran moral kepada masyarakat. Melalui visual tokoh dan narasi cerita, wayang menjadi bagian dari warisan budaya lokal (Setiyawan et al., 2023). Istilah wayang berasal dari bahasa Jawa yang berarti bayang-bayang, sesuai dengan bentuk pementasannya yang menampilkan siluet tokoh sebagai visual utama. Kesenian ini telah berkembang sejak masa kuno dan dipengaruhi oleh masuknya kebudayaan Hindu ke Nusantara melalui jalur perdagangan (Nungki Anjani & PGRI Yogyakarta, 2024).

Namun, seiring perkembangan teknologi dan perubahan pola konsumsi media, wayang mengalami penurunan relevansi di kalangan generasi muda sebagai pengguna utama media digital sehingga penyampaian pesan budaya perlu menyesuaikan karakteristik audiens. (Erandaru, 2013). Interaksi audiens terhadap media turut menentukan keberhasilan penyampaian informasi, (Wardhana & Novian, 2025). sehingga minimnya adaptasi wayang ke media digital menyebabkan kesenian ini semakin kehilangan relevansi di kalangan generasi muda. (Erandaru, 2013).

Berdasarkan kondisi tersebut, target segmen dalam perancangan ini difokuskan pada remaja usia 18–25 tahun yang termasuk dalam fase emerging adulthood, yaitu masa transisi dari remaja menuju dewasa. Kelompok usia ini merupakan pengguna aktif internet dan media digital serta paling sering berinteraksi dengan berbagai konten daring, baik yang bersifat hiburan maupun edukasi (Rico Oktavian et al., 2024; Santrock, 2010). Selain itu, pada fase ini individu belum sepenuhnya mencapai kematangan hidup karena dipengaruhi oleh faktor budaya, pendidikan, dan kondisi sosial ekonomi (Kirwan et al., 2025).

Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi media yang mampu mempertahankan nilai budaya wayang sekaligus menyesuaikannya dengan karakteristik media modern. Berdasarkan hasil kuesioner, komik digital menjadi salah satu media yang memiliki kedekatan kuat dengan generasi muda, di mana 89,5% responden menyatakan menyukai komik dan 79,7% di antaranya lebih sering membaca komik digital dibandingkan komik cetak sehingga dipilihlah media tersebut. Komik digital adalah komik yang dipublikasikan melalui internet sehingga dapat diakses secara luas tanpa batas ruang dan waktu (Athirah Baharuddin & Fikri Abdullah, 2024). Komik digital biasa disajikan dalam bentuk panel yang tersusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi atau cerita kepada pembaca (Ayu & Payanti, 2022). Selain itu, komik digital menawarkan bentuk penyampaian cerita yang visual, ringkas, dan adaptif terhadap kebiasaan konsumsi konten generasi muda.

Meskipun demikian, proses adaptasi wayang ke dalam bentuk komik digital menghadapi sebuah tantangan, terutama dalam menjaga kesesuaian desain karakter dengan pakem visual tradisional agar nilai budaya yang terkandung tidak mengalami distorsi (Setiyawan et al., 2023). Karakter merupakan wujud visual yang merepresentasikan kepribadian, peran, dan kesan tertentu kepada audiens. Keberadaannya menjadi elemen penting yang membangun identitas cerita sekaligus membantu pembaca memahami emosi, tindakan, dan relasi antar tokoh secara lebih jelas (Maliyyaa et al., 2024). Selain itu desain karakter sendiri juga bertujuan menampilkan identitas tokoh melalui pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar mampu menarik audiens sekaligus merepresentasikan aspek penampilan, kepribadian, perilaku, dan ekspresi emosional secara komunikatif (Kristofer & Mustaqim, 2024).

Dalam proses adaptasinya ke dalam komik digital, diperlukan pemilihan tokoh yang memiliki kompleksitas visual dan naratif. Rahwana dalam epos Ramayana merupakan tokoh sentral yang memiliki kompleksitas karakter yang tinggi dibandingkan tokoh lainnya. Diantaranya adalah sebutan *Dasamuka* atau sepuluh muka, yang merepresentasikan berbagai sifat dan emosi manusia yang menarik untuk dikaji dari sisi visual dan naratif (suaramerdeka.com, 2024). Kompleksitasnya juga menjadikannya tidak sekadar tokoh antagonis, tetapi figur yang kaya makna untuk dikembangkan.

Wayang sendiri memiliki beragam jenis dengan karakteristik visual yang berbeda-beda di setiap daerah. Dari berbagai pakem tersebut, wayang jekdong dipilih sebagai acuan visual tradisional karena memiliki ciri yang berbeda dari wayang kulit Surakarta dan Yogyakarta. Keunikan Wayang Jekdong tampak pada aspek tataan dan pewarnaan boneka wayangnya yang lebih ekspresif dan lugas, sehingga dinilai memiliki potensi kuat untuk diterjemahkan ke dalam gaya visual komik digital tanpa kehilangan identitas lokalnya (Candra Ayuswantana et al., 2024). Wayang Jekdong berkembang di wilayah Jawa Timur dalam lingkup budaya Arek, yang mencakup Surabaya, Malang, Sidoarjo, Mojokerto, Gresik, dan sekitarnya. Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas adaptasi wayang ke dalam media komik digital, namun

kajian yang secara spesifik membahas perancangan desain karakter tokoh Ramayana dengan acuan visual wayang jekdong masih terbatas (Nugraha Christianto Rich, n.d.).

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan desain karakter komik digital bertema wayang sebagai bentuk inovasi media yang menjembatani nilai budaya tradisional dengan preferensi visual generasi muda. Dengan mengacu pada visual Wayang Jekdong dan tokoh Rahwana, penelitian ini bertujuan menghasilkan desain karakter yang tetap mempertahankan identitas budaya sekaligus lebih komunikatif, konsisten, dan relevan bagi audiens kontemporer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan yang meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi serta analisis visual berbasis ATUMICS melalui pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan kuesioner kepada target audiens.

2. Metode Penelitian

2.1. Objek, waktu dan Tempat

Objek dalam penelitian ini adalah perancangan desain karakter tokoh Rahwana pada komik digital Ramayana yang mengacu pada nilai visual Wayang Jekdong. Penelitian berfokus pada proses transformasi unsur visual budaya tradisional ke dalam media komik digital yang ditujukan untuk remaja usia 18–25 tahun. Penelitian dilaksanakan selama proses penyusunan tugas akhir, mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi visual terhadap boneka Wayang Jekdong Rahwana bersama Ki Krisna di SMKN 12 Surabaya pada Selasa, 24 November 2025 pukul 13.30 serta wawancara dengan beberapa dalang Wayang Jekdong. Wawancara dengan Ki Haris Nurrohman dilaksanakan pada Kamis, 25 September 2025 pukul 09.00 di SMKN 12 Surabaya. Wawancara dengan Ki Bambang Sugio dilaksanakan pada Rabu, 15 Oktober 2025 pukul 13.00 di Sanggar Madu Muloyo, Sidoarjo. Selain itu, wawancara dengan Ki Surwedi dilaksanakan pada Rabu, 12 November 2025 di Desa Bakung Pringgodani, Kecamatan Balongbendo, Sidoarjo. Penelitian ini juga melibatkan Ki Krisna sebagai narasumber utama terkait Wayang Jekdong.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan terhadap visual boneka Wayang Jekdong Rahwana untuk mengidentifikasi unsur bentuk, warna, atribut, dan karakter visual lainnya. Wawancara dilakukan secara langsung dengan para dalang Wayang Jekdong untuk memperoleh informasi mengenai alur cerita Ramayana, karakter dan sifat Rahwana. Data hasil wawancara digunakan sebagai dasar dalam penyusunan cerita dan pengembangan desain karakter sesuai konteks budaya lokal.

Selain itu, kuesioner disebarakan kepada remaja usia 18–25 tahun yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria terbiasa mengakses media digital dan memiliki ketertarikan terhadap komik atau konten visual digital. Kuesioner digunakan untuk memperoleh tanggapan audiens terhadap alternatif desain karakter yang telah dirancang.

2.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner dianalisis melalui proses interpretasi untuk memahami karakter visual Wayang Jekdong serta preferensi target audiens terhadap desain karakter yang dirancang.

Penelitian ini juga menggunakan metode ATUMICS sebagai kerangka analisis untuk mentransformasikan unsur budaya Wayang Jekdong ke dalam desain karakter komik digital. Metode ATUMICS mencakup aspek *artefact*, *technique*, *utility*, *material*, *icon*, *concept*, dan *shape*. Validasi data dilakukan dengan membandingkan hasil analisis visual berbasis ATUMICS, hasil wawancara narasumber, serta respons audiens, sehingga diperoleh desain karakter yang representatif terhadap nilai visual Wayang Jekdong dan relevan dengan media komik digital.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dalam perancangan desain karakter Rahwana pada komik digital ini dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Setiap tahap memiliki proses dan hasil yang berbeda, mulai dari pengumpulan serta analisis data, pengembangan visual karakter, hingga

tahap evaluasi dan penyempurnaan desain akhir agar sesuai dengan konsep budaya Wayang Jekdong dan media komik digital.

Tahap pra produksi merupakan tahap awal dalam proses perancangan desain karakter yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data sebagai dasar penentuan konsep serta arah visual. Pada tahap ini, data dikumpulkan untuk memahami karakter tokoh Rahwana dari aspek visual, simbolik, dan makna budaya yang melekat pada Wayang Jekdong. Hal ini guna untuk menjaga kesesuaian dengan pakem dan budaya yang pada penelitian sebelumnya sering diabaikan dalam adaptasi wayang ke komik digital. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan narasumber yang memiliki kompetensi di bidang Wayang Jekdong. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung bentuk visual Wayang Jekdong tokoh Rahwana guna mengidentifikasi ciri khas visual, atribut, serta elemen simbolik yang digunakan.



Gambar 1. Observasi dan Wawancara wayang Jekdong
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diperoleh informasi bahwa karakter Rahwana dalam Wayang Jekdong memiliki ciri visual khas yang kuat. Dominasi warna merah, baik pada wajah maupun busana, merepresentasikan sifat temperamental serta kekuatan tokoh. Rahwana digambarkan memiliki rambut hitam panjang, postur tubuh yang kekar dan tegas, serta menggunakan mahkota sebagai simbol statusnya sebagai Raja Alengka. Selain itu, karakter ini dilengkapi dengan atribut busana tradisional berupa jarik batik, kelat bahu pada lengan, gelang kana pada pergelangan tangan, serta binggel pada pergelangan kaki, yang berfungsi sebagai elemen visual pendukung sekaligus penanda identitas budaya Wayang Jekdong.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode ATUMICS sebagai kerangka analisis untuk mengkaji dan mentransformasikan unsur visual Wayang Jekdong ke dalam desain karakter komik digital. Metode ini digunakan untuk menentukan elemen-elemen tradisi yang dipertahankan serta aspek visual yang dapat dikembangkan agar sesuai dengan konteks media modern.



Gambar 2. Metode ATUMICS
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Metode ATUMICS merupakan pendekatan perancangan yang digunakan untuk menghasilkan objek

baru yang terinspirasi dari tradisi dengan cara mengurai dan menyusun ulang unsur-unsur pembentuknya (A. Nugraha, 2012). Pendekatan ini memungkinkan terjadinya proses adaptasi antara nilai budaya tradisional dan kebutuhan desain kontemporer tanpa menghilangkan identitas budaya yang melekat pada objek asal. Oleh karena itu, ATUMICS dinilai relevan untuk digunakan dalam perancangan desain karakter berbasis budaya seperti Wayang Jekdong.



Gambar 3. Penjelasan ATUMICS
(Sumber : (Dokumen Pribadi))

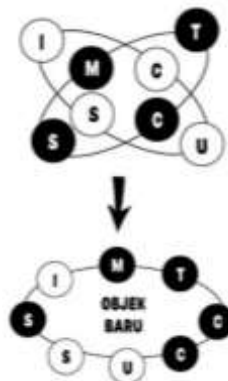
Secara konseptual, ATUMICS terdiri atas tujuh elemen utama, yaitu *artefact*, *technique*, *utility*, *material*, *icon*, *concept*, dan *shape*, yang digunakan sebagai kerangka analisis dalam penelitian ini. *Artefact* merujuk pada objek hasil perancangan, yaitu desain karakter Rahwana dalam komik digital. *Technique* berkaitan dengan proses dan teknik visual yang digunakan, yang mengalami pergeseran dari teknik tradisional menuju proses digital.

Melalui penerapan metode ATUMICS, diperoleh pemetaan elemen visual Wayang Jekdong yang relevan untuk dipertahankan maupun dimodifikasi. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam pengembangan alternatif desain karakter Rahwana pada tahap produksi. Berikut adalah hasil penjabaran analisis data menggunakan metode ATUMICS :

Tabel 1. Analisis ATUMICS Wayang Jekdong Rahwana

Elemen	Tradisi/ Modern	Terpilih
<i>Technique</i>	Tradisi : Proses penciptaan boneka wayang, dengan media kulit sapi dan teknik pewarnaan konvensional. Modern : Proses perancangan visual dilakukan secara digital menggunakan perangkat seperti smartphone, laptop, dan pen tablet.	Modern : Proses perancangan visual dilakukan secara digital menggunakan perangkat seperti smartphone, laptop, dan pen tablet.
<i>Utility</i>	Tradisi : Wayang berfungsi sebagai media penyampaian nilai moral, keteladanan, serta ajaran kehidupan melalui cerita dan tokoh. Modern : Wayang berfungsi sebagai media penyampaian nilai moral, keteladanan, serta ajaran kehidupan melalui cerita dan tokoh.	Tradisi dan Modern : Wayang berfungsi sebagai media penyampaian nilai moral, keteladanan, serta ajaran kehidupan melalui cerita dan tokoh.
<i>Material</i>	Tradisi : Menggunakan bahan fisik berupa kulit sapi serta pewarna tradisional dalam proses pembuatannya. Modern : Media digital berupa kanvas virtual dan sistem pewarnaan digital.	Modern : Media digital berupa kanvas virtual dan sistem pewarnaan digital.
<i>Icon</i>	Tradisi : Ciri visual tokoh wayang ditandai dengan bentuk wajah runcing, hidung memanjang, mata sipit, gestur tangan lentik, dilengkapi mahkota, busana, dan senjata yang memiliki makna simbolik Modern : Ciri visual tokoh wayang ditandai dengan bentuk wajah runcing, hidung memanjang, mata sipit, gestur tangan lentik, dilengkapi mahkota, busana, dan senjata yang memiliki makna simbolik	Tradisi dan Modern : Ciri visual tokoh wayang ditandai dengan bentuk wajah runcing, hidung memanjang, mata sipit, gestur tangan lentik, dilengkapi mahkota, busana, dan senjata yang memiliki makna simbolik

	gestur tangan lentik, dilengkapi mahkota, busana, dan senjata yang memiliki makna simbolik.	
<i>Concept</i>	Tradisi : Penyampaian cerita dilakukan melalui pertunjukan wayang yang melibatkan dalang, iringan gamelan, serta narasi lisan secara langsung. Modern : Cerita disampaikan melalui media digital berbasis visual naratif, seperti platform Webtoon.	Modern : Cerita disampaikan melalui media digital berbasis visual naratif, seperti platform Webtoon.
<i>Shape</i>	Tradisi : Bentuk karakter cenderung pipih dengan proporsi tubuh tidak realistis, seperti tangan yang memanjang atau ukuran kepala yang besar, serta ornamen busana yang detail dan kompleks. Modern : Gaya visual mengalami penyederhanaan dan penyesuaian proporsi agar sesuai dengan standar komik digital modern.	Modern : Gaya visual mengalami penyederhanaan dan penyesuaian proporsi agar sesuai dengan standar komik digital modern.




Gambar 4. Hasil Analisis ATUMICS
 (Sumber : Dokumen Pribadi)

Berdasarkan dari hasil analisis menggunakan metode ATUMICS, didapatkan data yang dibagi menjadi 2, yakni warna putih merupakan unsur tradisional (dipertahankan) dan warna hitam merupakan unsur modern (modifikasi). Selanjutnya, hasil analisis menggunakan metode ATUMICS, pada elemen *icon* ditemukan bahwa unsur tradisional dipertahankan sebagai penanda identitas visual karakter. Pemertahanan unsur ini bertujuan untuk menjaga ciri khas tokoh Rahwana agar tetap merepresentasikan pakem visual wayang jekdong, sekaligus memperkuat karakterisasi dalam perancangan desain komik digital.

Dari hasil analisis tersebut, beberapa ikon visual utama pada tokoh Rahwana Wayang Jekdong berhasil diidentifikasi, yaitu penggunaan mahkota sebagai simbol statusnya sebagai raja Alengka, mata berwarna merah, postur tubuh yang kekar, penggunaan jarik batik, dominasi busana berwarna merah, serta kelengkapan atribut berupa kelat bahu pada lengan, gelang kana pada pergelangan tangan, dan binggel pada pergelangan kaki. Unsur-unsur *icon* tersebut menjadi acuan utama dalam proses pengembangan desain karakter Rahwana agar tetap memiliki keterkaitan kuat dengan identitas visual tradisional Wayang Jekdong.

Sebelum proses perancangan desain karakter dilakukan, disusun terlebih dahulu lembar karakter sebagai landasan konseptual yang memuat latar belakang tokoh, peran dalam cerita, relasi antarkarakter, sifat, motivasi, kemampuan, serta senjata yang digunakan. Penyusunan lembar karakter mengacu pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk menjaga konsistensi visual dan naratif sehingga selaras dengan konsep cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Perancangan karakter kemudian didasarkan pada narasi yang telah ditentukan dengan memperhatikan konsep visual, pemilihan warna, serta elemen desain yang mendukung keterbacaan dan keunikan tokoh, sehingga mampu membentuk identitas yang kuat sekaligus merefleksikan kepribadian, latar belakang, dan keterhubungannya dengan dunia cerita (Nurindiyani et al., 2025). Hasil analissi ATUMICS kemudian disajikan pada sebagai berikut :

Tabel 2. Analisis ATUMICS Wayang Jekdong Rahwana

Aspek	Deskripsi
Nama Tokoh	Rahwana
Acuan Visual	
Latar Belakang	Rahwana merupakan penguasa Kerajaan Alengka yang dikenal dengan sebutan Dasamuka, yang merepresentasikan keberadaan berbagai sisi kepribadian dalam dirinya. Ia adalah anak dari Resi Wisrawa dan Dewi Sukesi, sehingga memiliki garis keturunan bangsawan sekaligus raksasa. Dalam epos Ramayana, Rahwana digambarkan sebagai raja yang berkuasa, memiliki kekuatan luar biasa, serta kendali politik yang kuat atas wilayah Alengka.
Peran	Rahwana menempati posisi sentral sebagai penggerak konflik utama dalam kisah Ramayana. Peristiwa penculikan Dewi Sinta, yang diyakininya sebagai penjelmaan Dewi Widowati, menjadi pemicu ketegangan antara pihak Alengka dan Rama. Tindakan tersebut kemudian berkembang menjadi konflik berskala besar yang berujung pada peperangan antar kerajaan.
Hubungan	Rahwana adalah putra Resi Wisrawa dan Dewi Sukesi, serta memiliki hubungan kekerabatan sebagai saudara dengan Kumbakarna, Wibisana, dan Sarpakenaka
Sifat	Karakter Rahwana ditampilkan sebagai sosok yang kompleks, mencerminkan sifat ambisius, tegas, cerdas, berwibawa, serta memiliki jiwa kesatria. Di sisi lain, ia juga digambarkan sebagai figur yang konsisten, setia pada prinsip, dan memiliki kebijaksanaan sebagai seorang pemimpin.
Motivasi	Motivasi utama Rahwana didorong oleh keinginannya untuk menjadikan Dewi Sinta sebagai permaisuri, yang berlandaskan keyakinannya bahwa Sinta merupakan manifestasi dari Dewi Widowati yang pernah memiliki keterikatan emosional dengannya.
Kemampuan	Rahwana memiliki kesaktian melalui ajian <i>Pancasonya</i> atau <i>Rawarontek</i> , yang memberinya kemampuan bertahan dari kematian. Kesaktian ini memungkinkan tubuhnya untuk pulih kembali meskipun mengalami luka parah.
Senjata	Sebagai raja dan kesatria, Rahwana dipersenjatai dengan gada serta pedang <i>Chandrahasta</i> yang berfungsi tidak hanya sebagai alat tempur, tetapi juga sebagai simbol kekuasaan dan kekuatan spiritualnya sebagai penguasa Alengka

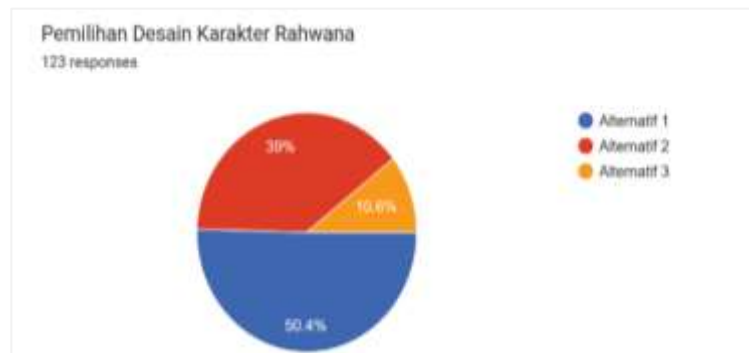
Gambar 5. Acuan Visual Rahwana
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Selanjutnya adalah tahap produksi, pada tahap ini dikembangkan beberapa alternatif desain karakter Rahwana yang bertujuan menghadirkan visual Rahwana yang lebih modern dan sesuai dengan media komik digital tanpa menghilangkan karakter, simbol, serta pakem visual Wayang Jekdong sebagai identitas budaya yang dipertahankan. Selanjutnya, proses perancangan desain karakter akan dibagi dalaqm proses sketsa hingga finalisasi desain yang dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 6. Alternatif Desain Karakter Rahwana
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Setelah tahap pembuatan alternatif desain karakter selesai, dilakukan penyebaran kuesioner sebagai bentuk validasi untuk menentukan desain karakter Rahwana yang paling sesuai. Kuesioner ini bertujuan mengetahui preferensi responden terhadap alternatif desain yang telah dibuat, khususnya dalam aspek visual, kesesuaian karakter, dan daya tarik desain terhadap target audiens usia 18–25 tahun. Berdasarkan hasil kuesioner pemilihan desain karakter Rahwana, diperoleh data bahwa alternatif 1 memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 50,4% atau sebanyak 62 responden dari total 123 responden. Hasil tersebut menunjukkan bahwa alternatif 1 dinilai paling mampu merepresentasikan karakter Rahwana dengan visual yang tetap mempertahankan unsur budaya wayang, namun tetap sesuai dengan preferensi visual generasi muda. Dengan capaian tersebut, alternatif 1 ditetapkan sebagai desain karakter Rahwana terpilih dan digunakan pada tahap perancangan selanjutnya.



Gambar 7. Kuisisioner Desain Karakter terpilih
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Setelah desain karakter terpilih, tahap selanjutnya adalah pengembangan lembar karakter yang meliputi lembar 360 derajat, variasi ekspresi, dan lembar aksi. Pengembangan ini didasarkan pada prinsip bahwa ekspresi emosional karakter dapat dibentuk melalui perpaduan beberapa emosi dasar, sedangkan bahasa tubuh dan gestur berperan penting dalam memperjelas kondisi emosional sekaligus mencerminkan kepribadian tokoh (Scott McCloud, 2006). Hal tersebut berfungsi sebagai panduan visual untuk menjaga konsistensi karakter selama proses produksi komik digital.



Gambar 8. Lembar Karakter
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Kemudian adalah tahap pasca produksi, pada tahap ini desain karakter yang telah diselesaikan pada tahap sebelumnya digunakan sebagai acuan visual utama dalam proses produksi komik digital untuk mempermudah alur kerja serta menjaga konsistensi bentuk, ekspresi, dan karakterisasi tokoh Rahwana. Berbeda dengan penelitian perancangan komik digital sebelumnya yang umumnya menjadikan desain karakter hanya sebagai panduan ilustratif, pada penelitian ini character sheet dikembangkan berdasarkan visual Wayang Jekdong dan hasil evaluasi audiens sehingga tetap mempertahankan identitas budaya sekaligus menyesuaikan preferensi pembaca. Tahap produksi kemudian dilanjutkan dengan perancangan thumbnail dan pembuatan panel pada komik digital. Berdasarkan acuan tersebut, desain kemudian diterapkan ke dalam visualisasi komik digital sebagai berikut:



Gambar 9. Desain Thumbnail dan Panel pada Webtoon
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ATUMICS mampu mentransformasikan unsur visual Wayang Jekdong ke dalam media komik digital tanpa menghilangkan identitas budayanya. Unsur visual seperti mahkota, dominasi warna merah, postur tubuh kekar, serta atribut tradisional tetap dipertahankan sebagai ciri khas tokoh Rahwana. Sementara itu, bentuk visual dan teknik produksi disesuaikan dengan karakteristik webtoon modern agar lebih relevan dengan audiens remaja.

Lembar karakter disusun sebagai panduan visual yang memuat latar belakang, sifat, kemampuan, ekspresi, dan gerak karakter Rahwana guna menjaga konsistensi selama proses produksi. Setelah tahap perancangan selesai, beberapa alternatif desain diuji melalui kuesioner kepada responden usia 18–25 tahun sebagai bentuk validasi desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa alternatif desain pertama memperoleh persentase tertinggi sehingga dipilih sebagai desain karakter utama. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain terpilih dinilai paling mampu merepresentasikan karakter Rahwana dengan visual yang tetap

mempertahankan unsur budaya wayang, namun tetap sesuai dengan preferensi visual generasi muda.

Desain karakter terpilih kemudian diterapkan dalam produksi komik digital melalui pembuatan thumbnail dan panel cerita dengan format scroll vertikal khas webtoon. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menjadikan desain karakter hanya sebagai panduan ilustratif, lembar karakter pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan visual Wayang Jekdong dan hasil evaluasi audiens sehingga tetap mempertahankan identitas budaya sekaligus menyesuaikan preferensi pembaca modern.

Dalam proses adaptasi visual, beberapa unsur khas Wayang Jekdong tetap dipertahankan, seperti atribut Rahwana, bentuk mahkota, kesan karakter yang kuat, serta elemen visual tertentu yang menjadi identitas budaya lokal. Unsur-unsur tersebut kemudian disederhanakan dan disesuaikan dengan gaya visual webtoon modern agar lebih mudah diterima oleh audiens masa kini tanpa menghilangkan karakteristik utama wayang tradisional. Proses adaptasi ini menunjukkan bahwa budaya tradisional tidak selalu kehilangan nilai aslinya ketika diterapkan ke dalam media modern, melainkan dapat mengalami transformasi visual yang membuat budaya lokal tetap relevan di tengah perkembangan media digital.

Adaptasi Wayang Jekdong ke dalam media komik digital juga menunjukkan adanya perubahan cara penyampaian budaya kepada generasi muda. Jika wayang sebelumnya lebih sering dipentaskan melalui media pertunjukan tradisional, maka kini nilai budaya dapat disampaikan melalui media digital dengan pendekatan visual yang lebih dekat dengan kebiasaan konsumsi media audiens masa kini. Perubahan media penyampaian tersebut menunjukkan bahwa budaya tradisional dapat terus berkembang mengikuti perubahan zaman tanpa kehilangan identitas utamanya. Selain memperluas jangkauan audiens, penggunaan media komik digital juga membuka peluang baru bagi pelestarian budaya lokal melalui bentuk visual yang lebih komunikatif, adaptif, dan mudah diakses oleh generasi muda.

Selain itu, reinterpretasi Rahwana sebagai karakter yang lebih manusiawi memberikan sudut pandang baru terhadap tokoh pewayangan. Rahwana tidak hanya ditampilkan sebagai tokoh antagonis, tetapi juga sebagai karakter yang memiliki konflik emosional dan kompleksitas kepribadian. Pendekatan ini menunjukkan bahwa tokoh wayang dapat dikembangkan secara lebih kontekstual tanpa menghilangkan identitas dasarnya, sehingga cerita pewayangan dapat terasa lebih relevan dengan kondisi sosial dan pola pikir generasi modern.

Dengan demikian, perancangan komik digital berbasis visual Wayang Jekdong tidak hanya menghasilkan media hiburan modern, tetapi juga menjadi bentuk adaptasi budaya yang mampu mempertahankan identitas lokal di tengah perkembangan media digital. Melalui pendekatan visual kontemporer, wayang dapat diperkenalkan kembali kepada generasi muda dengan cara yang lebih relevan tanpa menghilangkan nilai budaya yang dimilikinya.

3.3. *Kaitan dengan Tujuan Penelitian*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu merancang desain karakter Rahwana dalam komik digital Ramayana yang mengacu pada nilai visual Wayang Jekdong. Melalui proses observasi, wawancara, analisis ATUMICS, serta pengembangan alternatif desain karakter, diperoleh desain karakter Rahwana yang tetap mempertahankan identitas budaya lokal sekaligus relevan dengan media komik digital modern. Penelitian ini juga berhasil menunjukkan bahwa unsur visual tradisional Wayang Jekdong dapat diadaptasi ke dalam media webtoon tanpa menghilangkan ciri khas budaya yang melekat pada tokoh Rahwana. Selain itu, hasil penelitian membuktikan bahwa media komik digital dapat digunakan sebagai sarana reinterpretasi budaya sekaligus media edukasi bagi remaja usia 18–25 tahun.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan desain karakter Rahwana untuk media webtoon yang mengacu pada visual Wayang Jekdong mampu menghasilkan representasi yang tetap mempertahankan identitas budaya sekaligus relevan dengan preferensi visual generasi muda. Proses perancangan yang dilakukan secara bertahap sejak pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi menghasilkan desain yang konsisten secara bentuk, ekspresi, dan karakterisasi. Hasil kuesioner terhadap responden usia 18–25 tahun juga menunjukkan bahwa desain terpilih memiliki tingkat penerimaan paling tinggi dibandingkan alternatif lainnya, sehingga dinilai paling komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan audiens digital. Penerapan metode ATUMICS dalam proses ini berperan sebagai kerangka kerja yang membantu mengintegrasikan unsur tradisi ke dalam pendekatan visual modern secara sistematis. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan

dalam perancangan karakter berbasis budaya lokal pada komik digital sekaligus mendukung upaya pelestarian wayang melalui media yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan pola konsumsi konten masa kini.

Bibliografi

- A. Nugraha. (2012). The ATUMICS Method An Explanation for “How Transformation of Tradition Works.
- Athirah Baharuddin, N., & Fikri Abdullah, A. (2024). User Interface Design Elements for User-Friendly Reading Experience of Webcomic on Mobile Application. *Ideology Journal*, 9(2), 270–276. <https://doi.org/10.24191/ideology.v9i2.610>
- Ayu, D., & Payanti, K. D. (2022). SANDIBASAI (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I) “Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia” Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif.
- Candra Ayuswantana, A., Tri Atmaji, L., & Setiawan, B. (2024). Representasi Sosio-Kultural Masyarakat Budaya Arek Dalam Boneka Wayang Gathutkaca Krodha Pada Wayang Jekdong.
- Erandaru, E. (2013). Digital Wayang: Exploring the Use of Digital Media in Wayang Performance. *Nirmana*, 15(1). <https://doi.org/10.9744/nirmana.15.1.33-44>
- Kirwan, E. M., Burns, A., O’Súilleabháin, P. S., Summerville, S., McGeehan, M., McMahon, J., Gowda, A., & Creaven, A. M. (2025). Loneliness in Emerging Adulthood: A Scoping Review. *Adolescent Research Review*, 10(1), 47–67. <https://doi.org/10.1007/s40894-024-00240-4>
- Kristofer, M., & Mustaqim, K. (2024). Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Pendekar Cisadane Cerita Rakyat Kota Tangerang. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(2). <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>
- Maliyyaa, H., Fami, A., Galuh Paramita, A., & Divia Valentina, S. (2024). Analisis Desain Karakter dalam Ebook Desa Sambeng Menggunakan Metode Manga Matrix (Vol. 1).
- Nugraha Christianto Rich, W. (n.d.). Nyalap-Nyaur: Model Tatakelola Pergelaran Wayang Jekdong Dalam Hajatan Tradisi Jawatimuran. In *Universitas Gadjah Mada* (Vol. 24, Number 2).
- Nungki Anjani, F., & PGRI Yogyakarta, U. (2024). Kesenian Wayang Kulit Sebagai Sarana Publikasi Sejarah Dalam Penyebaran Islam Di Jawa Informasi Artikel Abstract. *Journal of Social Science and Education E-ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 05, 21–28.
- Nurindiyani, A. K., Fauzan, A., Sa’dyah, H., Akbar, Z., Zikky, M., Vallerie, K., Elektronika, P., Surabaya, N., Surabaya, I., & Multimedia, J. P. (2025). Integrating a Story-Driven Approach into Creating Concept Art and Character Model Sheets for Visual Intellectual Property. <https://doi.org/10.17509/edsence.v7i1.83585>
- Rico Oktavian, E., Sulistyowati, F., Studi Ilmu Komunikasi STPMD, P., & Jalan Timoho, Y. (2024). Peran Literasi Digital Remaja Dalam Menghadapi Penyebaran Berita Hoaks. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*, 3(1).
- Santrock, J. W. (2010). *Life-Span Development*, 13th Edition -McGraw-Hill Humanities_Social Sciences_Languages (2010).
- Scott McCloud. (2006). *Understanding Comics (The Invisible Art)* By Scott McCloud.
- Setiawan, D., Lukitasari, E. H., & Yulianto, A. (2023). Perancangan Komik Digital Wayang Hanoman.
- Wardhana, I. A., & Novian, E. (2025). Peran motion graphic pada media augmented reality dalam membangun user engagement. *Jurnal Desain*, 12(3), 582. <https://doi.org/10.30998/jd.v12i3.28062>