



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 6573-6586

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perancangan Desain Karakter *Webcomic* Bambang Sumantri Gagrak Wayang Jekdong

Fatihah Nahya Izayanah^{1✉}, Alfian Candra Ayuswantana², Pungky Febi Arifianto³

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Email: 20052010024@student.upnjatim.ac.id[✉]

Abstrak

Hilangnya karakter dan jati diri bangsa Indonesia pada generasi muda merupakan salah satu dampak negatif globalisasi. Salah satu upaya untuk memperkuat karakter dan patriotisme generasi muda dapat dilakukan dengan memperkenalkan budaya lokal melalui media modern. Wayang Jekdong merupakan salah satu budaya lokal yang jarang diketahui generasi muda. Dalam wayang Jekdong terdapat kisah tokoh wayang yang memiliki karakter patriot yang inspiratif, yaitu Bambang Sumantri. Media modern yang dapat digunakan untuk menyajikan kisah Bambang Sumantri adalah *webcomic* karena memiliki keunggulan dalam segi visual dan efektif untuk menyampaikan nilai karakter. Perancangan desain karakter, sebagai unsur dasar penting dalam komik, dibuat dengan mentransformasikan bentuk boneka wayang Jekdong ke bentuk yang lebih modern menggunakan metode ATUMICS. Dengan perancangan desain karakter ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai ciri khas visual boneka wayang jekdong dan menguatkan patriotisme generasi muda.

Kata Kunci: *Bambang Sumantri, Desain Karakter, Wayang Jekdong, Webcomic*

Abstract

The loss of character and identity of the Indonesian nation in the younger generation is one of the negative impacts of globalization. One effort to strengthen the character and patriotism of the younger generation can be done by introducing local culture through modern media. Jekdong puppet is one of the local cultures that is rarely known by the younger generation. In Jekdong puppet, there is a story of a puppet character who has an inspiring patriotic character, namely Bambang Sumantri. Modern media that can be used to present the story of Bambang Sumantri is webcomic because it has advantages in terms of visuals and is effective in conveying character values. Character design, as an important basic element in comics, is made by transforming the form of Jekdong puppets into a more modern form using the ATUMICS method. With this character design, it is hoped that it can provide insight into the visual characteristics of Jekdong puppets and strengthen the patriotism of the younger generation.

Keyword: *Bambang Sumantri, Character Design, Jekdong puppet, Webcomic*

PENDAHULUAN

Generasi muda usia 18-25 tahun atau dikenal dengan istilah *emerging adulthood* merupakan sebuah masa peralihan dari remaja ke dewasa awal yang ditandai dengan mulainya eksplorasi jati diri, ketidakstabilan diri, dan kesadaran atas potensi yang ada (Santrock, 2017). Pada usia ini, generasi muda rentan mengalami kegagalan dalam membentuk identitas dirinya sendiri yang dapat mengakibatkan kebingungan peran dalam kehidupannya ke depan, seperti halnya yang diungkapkan erickson dalam arini (Arini, 2021). Di masa globalisasi ini, tak jarang ditemukan fenomena anak muda yang lebih menyukai budaya barat daripada budaya dalam negeri. Hal tersebut merupakan salah satu dampak negatif globalisasi, yakni menghilangnya jati diri bangsa Indonesia di generasi muda karena akulturasi antara budaya barat dan timur yang lebih condong dalam mengadopsi nilai sosial budaya bangsa barat sehingga merugikan bangsa Indonesia karena ketidaksiannya dengan norma-norma masyarakat Indonesia (Siburian dkk., 2021).

Budaya barat yang mendominasi mengakibatkan minimnya pengetahuan generasi muda terhadap budaya lokal yang ada di sekitarnya. Salah satu budaya lokal yang jarang diketahui generasi muda adalah Wayang Jekdong. Berdasarkan survei yang telah dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2023 secara daring terhadap 130 responden anak muda di Jawa Timur, sebanyak 93,1% responden anak muda di Jawa Timur tidak tahu wayang Jawa Timuran atau wayang Jekdong.

Wayang Jekdong merupakan salah satu gagrak atau gaya wayang kulit yang berkembang di Jawa Timur. Menurut Supriyono dalam Priyambodo & Susilo (2023),

Wayang Jekdong berasal dari bunyi dari keprak dan instrumen kendang yang menghasilkan bunyi Jek-dong. Bunyi tersebut merupakan ciri khas iringan musik pagelaran sebagai penanda adegan serius atau adegan perang (Wawancara Ki Krisna Nugroho Jati, 5 Oktober 2023). Wayang Jekdong memiliki cakupan area persebaran yang minim dalam wilayah Jawa Timur sendiri, yakni area yang memiliki budaya arek atau masyarakatnya berbicara dengan menggunakan kata "*Arek*" (Ayuswantana, 2018). Wilayah persebaran wayang Jekdong, antara lain: Sidoarjo, Pasuruan bagian barat, Malang bagian utara, Mojokerto, Jombang bagian timur, Lamongan bagian selatan dan timur, dan sebagian dari daerah Jember. (Wawancara Ki Bambang Sugiyo, 13 Oktober 2023).

Secara visual, boneka wayang Jekdong memiliki perbedaan yang cukup kentara daripada boneka wayang kulit gagrak lainnya. Boneka wayang Jekdong memiliki tampak wantah dengan tatahan sederhana dan terbuat dari kulit sapi (Wawancara Ki Bambang Sugiyo dan Ki Surwedi, 13 Oktober dan 25 November 2023). Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi boneka wayang Jekdong di SMKN 12 Surabaya pada tanggal 5 Oktober 2023 dan 24 November 2023, boneka wayang kulit Jekdong cenderung menggunakan warna yang kuat dan kontras, seperti biru, hijau, dan merah. Ciri khas warna merah pada wajah boneka wayang jekdong memiliki arti keberanian (Wawancara Ki Bambang Sugiyo, 13 Oktober 2023).

Boneka wayang Jekdong juga memiliki ciri khas dalam penggunaan motif batik pada pakaian boneka wayangnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ki Surwedi pada tanggal 3 Desember 2023, motif batik ceplok sering digunakan pada bagian dodot wayang. Motif batik lain yang juga digunakan dalam boneka wayang jekdong adalah batik tumpal dan batik kawung. Batik tumpal dalam boneka wayang digunakan sebagai penanda masyarakat pesisir/jelata dan penolak energi keburukan, sementara batik kawung digunakan sebagai penanda penguasa (Ayuswantana, 2018).

Dalam wayang Jekdong terdapat salah satu cerita yang memiliki jiwa patriotisme yang kuat, yaitu cerita Bambang Sumantri atau lakon Banjaran Sumantri yang memuat kisah dari awal hingga matinya (Wawancara Ki Krisna Nugraha Jati, 5 Oktober 2023). Lakon Banjaran Sumantri mencakup dua lakon yang umumnya lebih sering ditampilkan pada pagelaran wayang, yaitu lakon Sumantri *Ngenger/Luru Kamukten* dan Sumantri Mati. Menurut Ki Haris Nurrohman, Bambang Sumantri merupakan salah satu dari tiga karakter teladan Serat Tripama yang memiliki karakter rela berkorban dan rela berjuang membela tanah air (Wawancara Ki Haris Nurrohman, 2023). Nilai-nilai tersebut diperlukan oleh generasi muda saat ini meningkatkan patriotisme mereka di masa globalisasi sehingga

Bambang Sumantri dapat menjadi *role-model* yang efektif dan inspiratif.

Media modern yang sesuai untuk menyampaikan nilai-nilai dan ciri khas visual Bambang Sumantri adalah *webcomic*. Menurut McCloud (2022: 9), komik adalah rangkaian gambar atau lambang yang dengan sengaja disusun berdekatan untuk menunjukkan suatu urutan kejadian yang bermaksud untuk menyampaikan informasi dan menarik perhatian pembaca. Maharsi (2011) dan Daryanto (2013) menyebutkan bahwa komik berperan besar dalam memberikan informasi yang mendidik, menghibur, dan mempengaruhi dalam hal hakikat fungsi dari komunikasi serta memiliki keunggulan dalam segi visual dan cerita yang kuat sehingga efektif untuk menyalurkan nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam sebuah cerita (Prasetiawan dkk., 2020). Selain itu, berdasarkan Survei telah dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2023 secara daring terhadap 130 responden anak muda di Jawa Timur, sebanyak 73,1% anak muda suka membaca *webcomic*. Genre *webcomic* favorit responden adalah genre fantasi dengan persentase sebesar 69,6%.

Desain karakter merupakan salah satu dari empat unsur dasar yang penting dan berpengaruh dalam pembuatan komik (Araki, 2017). Dalam perancangan ini, desain karakter dibuat dengan mentransformasikan tokoh utama lakon Banjaran Sumantri dalam bentuk karakter komik yang tetap mempertahankan ciri khas boneka wayang Jekdong, diantaranya adalah Bambang Sumantri, Bambang Sanepa, dan Arjuna Wijaya. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan generasi muda mengenai ciri khas visual boneka wayang Jekdong dan menjadi rujukan dalam mengembangkan desain karakter komik dari bentuk tradisional ke bentuk modern.

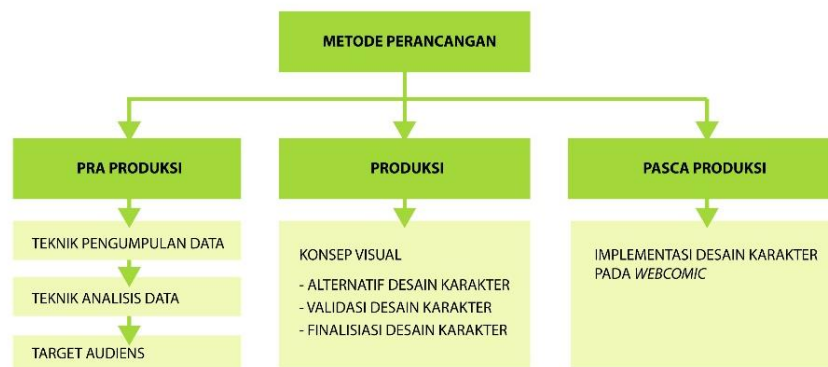
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini melalui tiga tahapan yang merujuk pada metode yang digunakan Masnuna (Masnuna, 2023), yaitu tahap praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam perancangan ini, metode tersebut disesuaikan kembali dalam kebutuhan desain karakter. Tahap pra produksi meliputi teknik pengumpulan data dengan cara wawancara kepada tiga dalang wayang Jekdong dan dokumentasi boneka tokoh utama lakon Banjaran Sumantri. Kemudian data-data tersebut dianalisis dengan metode ATUMICS.

Nugraha (2012) dalam Khamadi dan Senoprabowo (Khamadi & Senoprabowo, 2018) mengemukakan bahwa metode ATUMICS merupakan metode yang digunakan untuk menggabungkan unsur tradisional dan modern dalam sebuah objek yang baru dengan

mempertimbangkan enam elemen dasar, yaitu *Technique (T)*, *Utility (U)*, *Material (M)*, *Icon (I)*, *Concept (C)*, dan *Shape (S)*. Metode ini memandang produk budaya dari dua tingkatan yang berbeda yakni level mikro dan makro. Level mikro mencakup elemen dasar objek yang bersifat teknis sementara level makro memiliki cakupan yang lebih luas seperti semangat dan motivasi produk yang dihasilkan (Israni dkk., 2024). Target audiens dalam perancangan ini adalah generasi muda usia 18-25 tahun yang suka membaca *webcomic*.

Tahap produksi meliputi penyusunan konsep verbal dan visual desain karakter dengan membuat alternatif desain karakter yang kemudian divalidasi pada target audiens dan ahli. Desain karakter yang terpilih kemudian difinalisasi dengan membuat lembar karakter untuk membantu proses pembuatan *webcomic*. Tahap pasca produksi meliputi penerapan desain karakter final ke dalam *webcomic*.



Gambar 1. Metode Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Praproduksi
 - a. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Cresswell (2014) dalam Ardiansyah (2023), wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk memahami secara mendalam mengenai fenomena yang diteliti dengan melibatkan peneliti dan partisipan dalam sebuah interaksi langsung. Wawancara dilakukan terhadap tiga dalang wayang Jekdong secara bertahap, yaitu Ki Krisna Nugraha Jati, Ki Bambang Sugiyo, dan Ki Surwedi. Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai pengkarakteran dan ciri visual boneka wayang Bambang Sumantri, Bambang Sanepa, dan Arjuna Wijaya.

Boneka wayang Bambang Sumantri gagrak wayang Jekdong memiliki keunikan pada warna wajah dan posisi wajah yang berbeda dari gagrak lainnya. Menurut hasil wawancara,

Boneka wayang Sumantri termasuk dalam wayang *mangaran/lanyapan* dengan posisi wajah yang mendongak ke atas menandakan karakter wayang yang sombong dan *bambangan* bertubuh kecil tapi *gagah* dengan kaki yang terbuka lebar. Boneka wayang Bambang Sumantri memiliki figur *pidiksa*, tidak gendut juga tidak kurus, dan cocok memegang semua jenis senjata. Wajah boneka Bambang Sumantri berwarna merah menunjukkan watak yang keras, berani, dan tempramental.

Boneka wayang Bambang Sanepa berbentuk seperti *buto bajang* atau raksasa kerdil yang termasuk dalam jenis wayang setan. Kalung yang dipakai Bambang Sanepa berbentuk lonceng, berbeda dari kalung boneka wayang lainnya. Boneka Bambang Sanepa memiliki wajah yang buruk rupa. Menurut hasil wawancara, Bambang Sanepa merupakan adik Bambang Sumantri yang bersifat baik dan agak keras kepala, berfisik lemah, sangat sakti, dan tidak tertarik dengan olah senjata, Bambang Sanepa dan Sumantri memiliki ikatan batin persaudaraan yang kuat. Bambang Sanepa sangat mencintai kakaknya dan selalu ingin bersama kakaknya. Namun karena rupa dan fisiknya, Bambang Sumantri merasa malu dan terbebani.

Boneka wayang Arjuna Wijaya termasuk boneka wayang *bambangan luruh*. Posisi wajahnya yang luruh atau menunduk menandakan karakter wayang yang pendiam, tenang, dan sabar. Menurut hasil wawancara, Arjuna Wijaya merupakan seorang calon raja Kerajaan Maespati yang karakternya digambarkan seperti Rama Wijaya yang bersifat bijaksana, sakti, dan kalem. Sifatnya yang kontras dengan Bambang Sumantri menghasilkan hubungan dinamik yang menarik. Dalam cerita, Arjuna Wijaya memiliki kesaktian untuk berubah menjadi raksasa bertangan seribu.



Gambar 2. Boneka wayang Bambang Sumantri (kiri), Bambang Sanepa (tengah), dan Arjuna Wijaya (kanan) koleksi SMKN 12 Surabaya (Sumber: Dokumen Pribadi)

b. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode ATUMICS untuk

menentukan elemen visual wayang yang dipertahankan dalam desain karakter komik dalam level mikro.

Tabel 1. Analisis ATUMICS

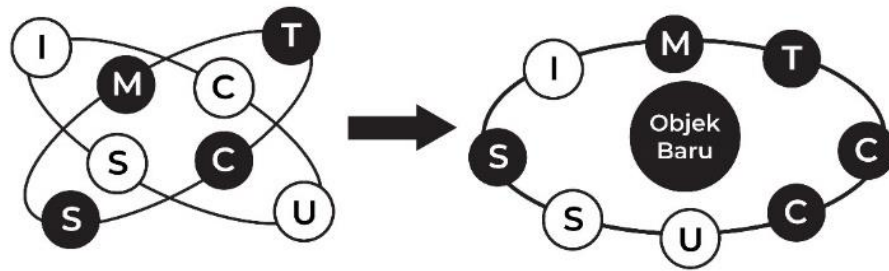
Elemen	Tradisi (Lama)	Modern (Baru)	Elemen yang diterapkan pada objek baru
<i>Technique</i>	Boneka wayang dibuat teknik tata sunnging, digambar secara manual di atas kulit sapi, memahat dengan alat pahat dan mewarnai wayang dengan pewarna alami atau buatan.	Desain karakter tokoh wayang digambar dengan aplikasi menggambar digital menggunakan laptop dan <i>pen tablet</i>	Desain karakter tokoh wayang digambar dengan aplikasi menggambar digital menggunakan laptop dan <i>pen tablet</i> (<i>Technique Modern</i>)
<i>Utility</i>	Digunakan untuk menceritakan tuntunan yang menjadi tatanan. Pembelajaran yang dapat diambil dari lakon wayang sebagai teladan.	-	Digunakan untuk menceritakan tuntunan yang menjadi tatanan. Pembelajaran yang dapat diambil dari lakon wayang sebagai teladan (<i>Utility Tradisi</i>)
<i>Material</i>	Terbuat dari kulit sapi, Di cat dengan cat warna alami dan buatan	Kanvas digital dengan warna digital	Kanvas digital dengan warna digital (<i>Material Modern</i>)
<i>Icon</i>	-Penggunaan warna hijau dan biru yang	-	-Penggunaan warna hijau dan biru yang dominan pada

	<p>dominan pada beberapa perhiasan dan perabot</p> <ul style="list-style-type: none"> -Penggunaan warna yang kuat dan mencolok -Motif batik ceplok dan kawung pada dodot boneka wayang -Motif Tumpal pada celana beberapa boneka wayang 		<p>beberapa perhiasan dan perabot</p> <ul style="list-style-type: none"> -Penggunaan warna yang kuat dan mencolok -Motif batik ceplok dan kawung pada dodot boneka wayang -Motif Tumpal pada celana beberapa boneka wayang <p>(Icon Tradisi)</p>
<i>Concept</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Penyampaian cerita pada pagelaran wayang kulit diiringi dengan musik karawitan -Menggunakan suluk dan janturan untuk membangun suasana dan menjelaskan latar cerita -Menggunakan bahasa Jawa -Latar waktu dan tempat cerita masa lalu, nuansa kerajaan di masa lalu -Perwatakan 	<ul style="list-style-type: none"> -Penyampaian cerita melalui <i>webcomic</i> dengan genre fantasi isekai -Menggunakan Bahasa Indonesia -Latar waktu dan tempat masa kini dengan bangunan modern dengan unsur fantasi. -Penambahan tokoh di luar cerita dan pengurangan tokoh asli yang 	<ul style="list-style-type: none"> -Penyampaian cerita melalui <i>webcomic</i> dengan genre fantasi isekai -Menggunakan Bahasa Indonesia secara keseluruhan dan Bahasa Jawa pada kosa kata tertentu -Latar tempat penggabungan nuansa kerajaan di masa lalu dengan sedikit unsur modern -Mempertahankan perwatakan tokoh wayang -Mengembangkan cerita secara bebas berdasarkan pakem

	wayang yang memiliki kekhasan turun-temurun. -Cerita dan tokoh yang terlibat	hanya berperan sebagai tokoh sampingan. -Penceritaan diolah secara bebas -Visualisasi olah senjata dan kekuatan supranatural yang didramatisir	wayang Jekdong dengan menambah dan mengurangi tokoh -Visualisasi olah senjata dan kekuatan supranatural yang didramatisir untuk membangun suasana adegan tertentu dengan tulisan aksara jawa (<i>Concept</i> penggabungan tradisi dan modern)
<i>Shape</i>	-Bentuk wayang kulit purwa yang pipih dan nampak dari satu sisi saja. -Perabot pakaian dan perhiasan wayang	-Bentuk manusia dengan tampak sisi depan, belakang, dan samping. - Penyederhanaan bentuk pakaian, perhiasan, dan senjata. -Ukuran tubuh dan ciri fisik dikembangkan secara bebas dengan	-Bentuk manusia dengan tampak sisi depan, belakang, dan samping. -Konsep desain karakter menggunakan pakaian, perabot dan perhiasan wayang yang disederhanakan (sumping, kelat bahu, gelang, kalung, dodot (kain), pasemekan, lungsen, sumping, jamang, baju, dan selendang) -Penyederhanaan bentuk senjata (<i>Shape</i> penggabungan Tradisi dan modern)

Dari analisis level mikro tersebut didapatkan hasil elemen gabungan yang akan

digunakan dalam perancangan desain karakter komik dengan susunan elemen ATUMICS sebagai berikut :



Gambar 3. Penggabungan elemen tradisi dan modern pada boneka wayang Jekdong Bambang Sumantri dengan metode ATUMICS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Sementara hasil analisis level makro dalam perancangan ini memiliki satu poin motivasi, yakni motivasi budaya. Motivasi dari proses transformasi bentuk wayang menjadi desain karakter komik yang modern adalah untuk memperkenalkan ciri khas budaya lokal wayang Jekdong kepada generasi muda.

c. Target Audiens

Target audiens perancangan ini adalah anak muda usia 18-25 yang berdomisili di Jawa Timur dengan karakteristik psikografis, seperti: suka membaca *webcomic*, tertarik dengan hal baru, dan berdaya imajinasi tinggi.

2. Tahap produksi

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, konsep *Webcomic* Bambang Sumantri akan dibuat dengan kata kunci "*Webcomic* Bertualang bersama Kesatria Unik di Dunia Lain". Genre yang digunakan adalah genre fantasi *isekai*, yaitu mengajak pembaca untuk masuk ke dunia lain yang dalam *webcomic* ini berupa dunia imajiner baru dengan latar kerajaan tradisional yang dominan yang dipadukan dengan sedikit unsur modern. Dari konsep tersebut diperoleh judul *webcomic* "*Sumantri: Lost Adventure*" yang menceritakan seorang pemuda yang masuk ke dunia lain sebagai gantungan kunci dan menemani petualangan Sumantri dari awal mencari tempat mengabdikan hingga akhirnya menjadi patih Kerajaan Maespati yang rela berkorban demi melindungi kerajaan.



Gambar 4. Logo Webcomic Sumantri: Lost Adventure
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain karakter komik dibuat dengan mempertimbangkan selera target audiens dan mengacu pada hasil analisis ATUMICS. Sebelum merancang desain karakter, lembar karakter yang memuat latar belakang, situasi sekarang, hubungan, motivasi, rintangan, kekuatan, dan kemampuan dibuat terlebih dahulu (Withrow & Danner, 2007).

Lembar Karakter		Bambang Sumantri	
Latar Belakang Anak kedua dari Begawan Suwaja. Anak pendeta yang lahir dan belajar di pertapaan Jati Srana. Cukup disegani orang-orang di kampungnya karena kemahirannya dalam olah senjata dan kanuragan. Titisan dari Bethara Besuki. Memiliki wajah yang rupawan jika dibandingkan dengan adiknya.		Situasi Sekarang Berpetualang dan bertemu dengan banyak orang baru.	
Hubungan - Anak Begawan Suwaja - Kakak Sanepa - Adik Srinadi - Saudara sepupu/bawahan Arjuna Wijaya - Saudara ipar Citrawati, - Saudara ipar Jaeka.	Sifat - Kuat dan tangguh - pemberani - sombong - suka menantang - over-confident - tulus - setia	Motivasi Mencari orang terkuat yang bisa mengalahkannya dan bersedia mengabdikan padanya beserta negaranya	
Rintangan	Melawan saudaranya sendiri (Arjuna Wijaya dan Sanepa), Prajurit Sela Perwata, Seribu Raja, memindahkan Taman Gumbira Laya, Serangan Dasamuka		
Kekuatan	Transformasi berbagai senjata dari kekuatan tenaga dalamnya, mampu menguasai senjata cakra wiludegsina milik Arjuna Wijaya.		
Kemampuan	Olah Senjata dan Kanuragan (bela diri)		

Lembar Karakter		Arjuna Wijaya	
Latar Belakang Putra Prabu Kerta Wirya, pewaris tunggal Negara Mespati. Kabur dari negaranya karena belum siap menjadi raja dan ditemani punakawan. Sejak kecil sakit karena merupakan titisan Bethara Wisnu. mencari titisan Bethari Sri Widawati yang merupakan jodohnya		Situasi Sekarang Berpetualang hingga bertemu Sumantri dan menuju Negara Sela Perwata untuk melamar Citrawati	
Hubungan - Anak Prabu Kertawirya, - Saudara sepupu Sumantri - Suami Citrawati dan Srinadi - Menantu Prabu Derma Yantika	Sifat - lemah lembut - kalem - pemalu - tidak suka pamer - kekuatan.	Motivasi Melamar Citrawati	
Rintangan	Kesembronoan Sumantri, Melawan Seribu Raja, Obsesi Prabu Dasamuka terhadap Citrawati		
Kekuatan	Transformasi berbagai senjata dari kekuatan tenaga dalamnya, Bertwikrama menjadi raksasa yang besarnya melebihi gunung dan memiliki seribu tangan tanpa kehilangan sisi kemanusiaannya, Bersenjata Cakra Wiludegsina		
Kemampuan	Memimpin negara, negosiasi		

Lembar Karakter		Bambang Sanepa	
Latar Belakang Anak terakhir dari Begawan Suwaja. Lahir di pertapaan Jati Srana dan belajar ilmu olah kebatinan. Memiliki tampang buruk rupa seperti raksasa kerdil.		Situasi Sekarang Selalu ingin bersama Sumantri apapun yang terjadi karena sangat menyayangi Sumantri.	
Hubungan - Adik Sumantri dan Srinadi - Anak Begawan Suwaja	Sifat - Penyayang, Penyabar, - Agak keras kepala, - Pasrah	Motivasi Ingin selalu bersama Sumantri bahkan sampai ke kematian	
Rintangan	Sikap Sumantri yang selalu mengelabuhinya supaya tidak bersamanya		
Kekuatan	aji cipta sabda dadi		
Kemampuan	memiliki ilmu tirakat yang tinggi, melihat hal yang tidak kasat mata		

Gambar 5. Lembar Karakter Bambang Sumantri, Bambang Sanepa, da Arjuna Wijaya
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Alternatif desain karakter dirancang dengan mengacu kepada lembar karakter dan analisis ATUMICS. Bentuk pakaian, perabot, dan perhiasan wayang disederhanakan dengan tetap mengaplikasikan batik ceplok dan tumpal. Warna yang digunakan untuk desain

karakter adalah warna hijau, merah, biru yang kontras dan mencolok untuk menonjolkan ciri khas wayang Jekdong.

Setelah Alternatif komprehensif dibuat, alternatif desain karakter divalidasikan kepada target audiens dan ahli untuk difinalisasi. Masukan terhadap desain final juga diterapkan, seperti menghilangkan sandal dari desain karakter. Pada tahap finalisasi, desain karakter terpilih dieksplorasi lebih lanjut dengan menambahkan lembar tampak 360 derajat, lembar ekspresi, dan lembar aksi untuk memudahkan proses pembuatan *webcomic*.



Gambar 6. Proses Perancangan Desain Karakter Bambang Sumantri
(Sumber: Dokumen Pribadi)



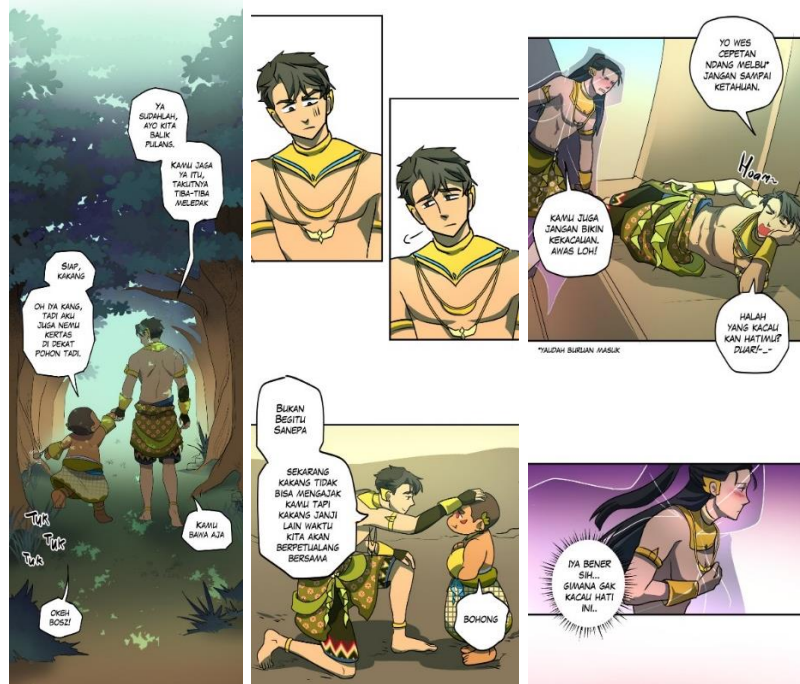
Gambar 7. Proses Perancangan Desain Karakter Bambang Sanepa
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 8. Proses Perancangan Desain Karakter Arjuna Wijaya
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. Tahap Pasca Produksi

Desain karakter final diimplementasikan pada *webcomic* yang dibuat dengan ekspresi, pose, dan sudut pandang yang bervariasi supaya *webcomic* menjadi menarik untuk dibaca generasi muda. Pencahayaan dan efek visual ditambahkan untuk membangun suasana dan emosi karakter dalam *webcomic*.



Gambar 9. Implementasi Desain Karakter pada *Webcomic*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

SIMPULAN

Perancangan desain karakter komik dari boneka wayang Jekdong menggunakan metode ATUMICS memudahkan proses penentuan elemen tradisional yang dipertahankan pada desain karakter. Elemen tradisional yang memuat ciri khas visual boneka wayang Jekdong ditonjolkan pada desain karakter sehingga memudahkan generasi muda untuk lebih mengenal dan mengidentifikasi ciri khas budaya lokal ini. Dengan demikian, diharapkan adanya eksplorasi lebih lanjut dalam perancangan desain karakter terhadap lakon wayang Jekdong lainnya dengan mengangkat genre *webcomic* lainnya yang diminati generasi muda sehingga mampu menguatkan jiwa patriotisme pada generasi muda dan menjaga eksistensi budaya lokal wayang Jekdong di kalangan pemuda masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Araki, H. (2017). *Manga in Theory and Practice: The Crart of Making Manga*. Viz Media.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pada Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Arini, D. P. (2021). Emerging Adulthood: Pengembangan Teori Erikson mengenai Teori Psikososial pada Abad 21. *PSYCHE*, 15(1), 11–20.
- Ayuswantana, A. C. (2018). *Perubahan Rupa Boneka Wayang Kulit Jekdong Jawa Timur Periode Pembuatan Tahun 1960-2014*.
- Israni, N. P., Rahayu, S., Zuleha, & Kartini, N. C. S. (2024). Adaptasi Permainan Cangkul Lidi Berbasis Digital Melalui Pendekatan Atomics Sebagai Wujud Pelestarian Budaya Generasi Milenial. *Journal of Creative Student Research*, 2(3), 16–25.
- Khamadi, & Senoprabowo, A. (2018). ADAPTASI PERMAINAN TRADISIONAL MUL-MULAN KE DALAM PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT. *Andharupa*, 04(1), 100–118.
- Masnuna. (2023). Desain Sign System Sebagai Media Informasi di Lingkungan LPI Darussalam Surabaya. *Bahasa Rupa*, 6(2), 125–135. <https://s.id/jurnalbahasarupa>
- McCloud, S. (2022). *Understanding Comic* (2 ed.). Kepustakaan Populer Gramedia.
- Prasetiawan, H., Effendi, K., Jepri Kurniawan, S., Ahmad Dahlan, U., & Muhammadiyah, S. (2020). MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN NILAI SOSIAL. *Prosiding Seminar dan Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling*.
- Priyambodo, Y. K., & Susilo, Y. (2023). UNSUR BELA NEGARA DALAM WAYANG KULIT JAWA TIMURAN LAKON WAHYU SABDA TUNGGAL DALANG KI SAREH. *Jurnal Online Barada*, 25(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha>
- Santrock, J. (2017). *Live-Span Development* (16 ed.). McGraw-Hill Education.
- Siburian, B. P., Nurhasanah, L., & Fitriana, J. A. (2021). PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP MINAT GENERASI MUDA DALAM MELESTARIKAN KESENIAN TRADISIONAL INDONESIA. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–39. <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/...>
<http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/...>
- Withrow, S., & Danner, A. (2007). *Character Design for Graphic Novels*. RotoVision.