



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 6461-6472

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

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

Perancangan Desain Karakter *Webcomic* Arkana: *Stellar Awakening* Berdasarkan Kisah Mahabharata

Alfie Ade Riyan Syafiq^{1✉}, Alfian Candra Ayuswantana², Mahimma Romadhona³

Desain Komunikasi Visual

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Email: vee.syafiq26@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Generasi stroberi merupakan istilah yang populer di negara Taiwan yang digunakan untuk mengindikasikan generasi setelah tahun 1981 yang memiliki karakteristik kreatif namun mental yang rapuh. Akibat dari berkembangnya teknologi dan budaya asing, generasi muda menjadi kurang peduli pada budaya mereka sendiri yang faktanya memiliki banyak potensi dalam membangun karakter dan moral para generasi muda. Diantaranya adalah seni budaya wayang kulit, yang selain memberikan hiburan juga memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan-pesan moral keutamaan hidup sehingga dapat menjadi budi pekerti dengan salah satu epos agungnya yang terkenal yaitu Mahabharata, yang mengandung banyak sekali elemen pendidikan yang mengajarkan tentang moral serta budi pekerti yang baik yang nantinya akan ditransformasi menjadi media modern *webcomic* dengan menggunakan metode ATUMICS. Diharapkan dengan adanya perancangan desain karakter *webcomic* Arkana: *Stellar Awakening* ini dapat memberikan macam-macam pendidikan moral dari kisah Mahabharata yang dapat membantu generasi muda dalam membangun karakter baik mereka.

Kata Kunci: *Generasi stroberi, Mahabharata, Desain Karakter, Webcomic*

Abstract

The strawberry generation is a popular term in Taiwan which is used to indicate the generation after 1981 who have creative characteristics but are mentally fragile. As a result of the development of technology and foreign culture, the younger generation is becoming less concerned with their own culture, which in fact has a lot of potential in building the character and morals of the younger generation. Among them is the cultural art of shadow puppetry, which apart from providing entertainment also has the function of conveying moral messages about the primacy of life so that it can become a character based on one of the famous great epics, namely the Mahabharata, which contains many educational elements that teach about morals and character. Both of which will later be transformed into modern webcomic media using the ATUMICS method. It is hoped that by designing the character designs for the webcomic Arkana: Stellar Awakening, it can provide various kinds of moral education from the Mahabharata story which can help the younger generation in building their good character.

Keyword: *Strawberry Generation, Mahabharata, Character Design, Webcomic*

PENDAHULUAN

Generasi Z merupakan generasi yang lahir di tahun 1996 hingga 2012 dan merupakan generasi yang memiliki keunggulan mampu ber-*multitasking*, memanfaatkan perkembangan teknologi dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Sampoerna University, 2022). Namun banyak generasi muda saat ini yang masih rapuh secara mental. Fenomena generasi yang tidak memiliki jiwa *survival*, mudah untuk putus asa, mudah dipengaruhi oleh pikiran mereka sendiri, pemalas dan memiliki minat yang rendah untuk bersaing disebut dengan istilah generasi stroberi (Rahayu & Baiduri, 2023).

Generasi stroberi merupakan istilah yang muncul dari negara Taiwan yang digunakan untuk mengindikasikan generasi yang lahir setelah tahun 1981, memiliki kemiripan dengan karakteristik generasi yang terlihat kreatif namun memiliki kondisi mental yang rapuh, seperti buah stroberi yang terlihat indah dari luar namun mudah hancur karena teksturnya yang lembek (Rosari, 2023)

Akibat dari berkembang dan masuknya teknologi dan budaya asing, membuat generasi muda saat ini menjadi kurang peduli dan mencintai budayanya sendiri (Olin, 2020). Mereka menganggap kesenian dan budaya tradisional itu tidak populer dan kuno di zaman ini (Faris, 2019). Faktanya segala budaya lokal di Indonesia memiliki potensi dalam membangun karakter para generasi muda. Menurut Solichin dan Suyanto DR dalam (Sudiana & Mulyati, 2022:9671) yaitu dalam keberagaman budaya Indonesia, salah satu seni budaya yang sering digunakan sebagai sarana dalam memberikan pendidikan moral adalah wayang kulit, karena selain untuk hiburan wayang kulit juga memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan-pesan

moral keutamaan hidup agar nilai moral tersebut dapat menjadi budi pekerti.

Wayang merupakan seni sekaligus kearifan budaya Jawa yang diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral Intangible Heritage of Humanity* yang memiliki beberapa variasi yaitu; wayang kulit, wayang golek, wayang panji, wayang suket, wayang wahyu, dan lain-lain (Rasyid, 2022). Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama Ki Harnowo, selaku kepala jurusan pedalangan dari SMK Negeri 12 Surabaya sekaligus sebagai dalang, di Indonesia terdapat banyak sekali kisah pewayangan yang dikenal namun salah satu kisah yang sampai sekarang masih sering dipentaskan adalah kisah Mahabharata, alasannya karena kisah tersebut menggambarkan bagaimana kehidupan manusia, serta memiliki banyak pesan moral dan filosofi yang masih bermanfaat di zaman modern. Namun berdasarkan data dari survey yang telah dilakukan, 60.9% dari 40 responden kurang mengenal kisah Mahabharata dalam pewayangan.

Mahabharata adalah epos agung yang diperkirakan mulai ditulis 300 tahun SM di India dan selama tujuh abad kisah tersebut telah dikembangkan hingga menjadi naskah sepanjang 10.000 ayat dan 18 bagian yang dianggap asli tulisan milik Bhagawan Wyasa (Sunarto, 2013). Mahabharata merupakan karya sastra yang terkenal serta memiliki dua keunggulan yaitu sebagai hiburan serta tuntunan karena dapat menggambarkan kisah kehidupan karakter seorang manusia secara tradisional serta memiliki elemen pendidikan tidak hanya nilai-nilai moral dan psikologis tetapi juga mengajarkan tentang budi pekerti yang baik (Nurchayawati & Arifin, 2022:4).

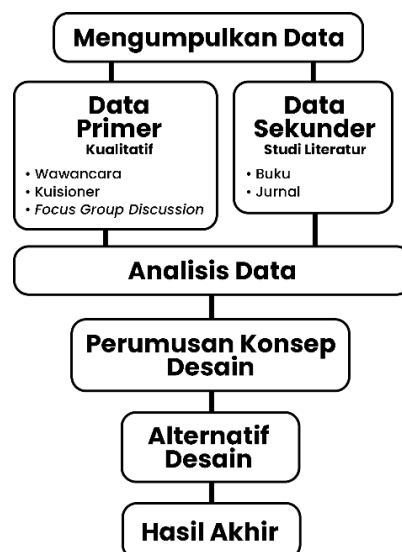
Generasi Z lebih sering menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari dan karena itu, media *webcomic* dinilai lebih unggul karena praktis dan hemat (Ramadhan & Rasuardie, 2020:2). *Webcomic* sendiri terdiri dari dua kata, yaitu *web* dan *comic* yang ketika digabungkan memiliki arti komik yang diterbitkan melalui situs web atau aplikasi digital tertentu yang dapat diakses secara daring dari gawai (Yurista Andina, 2020). Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, sebanyak 41.3% responden membaca melalui *platform* Webtoon dengan jumlah 44.2% responden menyukai genre *action*, 35.5% genre *romance*, 24% genre *comedy* dan sisanya genre *slice of life*, *sci-fi*, *fantasy*, *horror*, dan *thriller*.

Dalam pembuatan komik terdapat salah satu aspek penting yaitu desain sebuah karakter dan pada perancangan ini, desain karakter yang dihasilkan merupakan pengembangan dari bentuk tradisional tokoh wayang kulit gaya Surakarta kisah Mahabharata seperti; para Pandawa, Kurawa, Duryodana, Pandu, Kunti, Dretarastra, Gandari, dan Shakuni yang akan dimunculkan dalam *webcomic* yang diharapkan dapat membantu para pembaca terutama generasi Z dalam mendidik moral mereka.

METODE PENELITIAN

Sebelum melakukan perancangan desain karakter untuk *webcomic* Arkana: *Stellar Awakening* ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan terlebih dahulu, yaitu pengumpulan data, analisis data, dan menentukan target audiens. Dalam pengumpulan data metode yang digunakan adalah metode wawancara dengan dalang serta mendokumentasikan tokoh utama wayang kulit Surakarta dari kisah Mahabharata. Selain itu, metode kuisisioner digunakan untuk memperoleh data dari target audiens mengenai pengetahuan serta pendapat target audiens tentang pengkisahan Mahabharata yang dikisahkan ulang secara modern. Setelah data terkumpul langkah selanjutnya yaitu mengolah data tersebut. Metode yang digunakan dalam mentransformasikan data dari wayang kulit gaya Surakarta ke dalam bentuk baru adalah menggunakan metode ATUMICS yang terdiri dari *Technique* (T), *Utility* (U), *Material* (M), *Icon* (I), *Concept* (C), dan *Shape* (S). Metode ATUMICS digunakan untuk mentransformasikan boneka wayang serta kisah Mahabharata ke media yang baru.

Setelah berhasil mengolah data melalui metode ATUMICS dan data kuisisioner, maka dapat dilanjutkan dengan merumuskan konsep desain dari karakter yang nantinya akan dibuat beberapa alternatif desain untuk divalidasi kepada target audiens serta ahli. Kemudian, desain karakter yang telah terpilih dapat diimplementasikan ke dalam lembar karakter yang nantinya dapat memudahkan dalam proses penerapan dan pembuatan *webcomic* Arkana: *Stellar Awakening*.



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

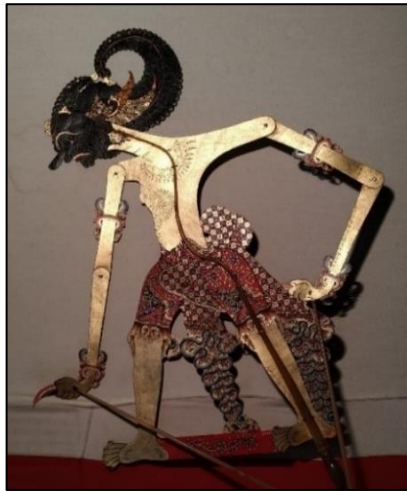
A. Pengumpulan Data

Sesi wawancara secara langsung dengan para narasumber yang bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang nantinya akan digunakan untuk membantu perancangan yang akan dilakukan. Wawancara pertama dilakukan dengan tiga narasumber yang merupakan ahli dalam pewayangan, yaitu; Ki Harnowo, Ki Krisna Nugroho Jati dan Ki Haris Nurrohman untuk mendapatkan data mengenai wayang kulit gaya Surakarta sekaligus penjelasan karakter-karakter utama dalam kisah Mahabharata seperti para Pandawa.

Yudhistira merupakan anak pertama dari lima bersaudara dan merupakan penjelmaan Dewa Yama. Merupakan yang paling bijaksana, berwatak halus, mudah memaafkan serta memiliki moral yang tinggi dan hampir tidak pernah berbohong selama hidupnya. Bima adalah anak kedua dan merupakan penjelmaan dari Dewa Bayu yang memiliki sifat gagah berani, fisik yang sangat kuat, adil, tegas, namun memiliki hati yang baik. Arjuna adalah anak ketiga dan merupakan penjelmaan dari Dewa Indra yang memiliki sifat cerdas, pandai, cermat, sopan, santun suka menolong yang lemah, pemberani, gemar berkelana dan menuntut ilmu, selain itu Arjuna memiliki paras yang menawan. Lalu Nakula dan Sadewa, yang merupakan anak bungsu kembar penjelmaan dari Dewa Aswin, dewa kembar yang memiliki sifat rajin bekerja, setia, taat, dan dapat dipercaya. Selain itu, Sadewa memiliki kelebihan dalam bidang astronomi dan baik dalam menyimpan rahasia (Ramadhan & Rasuardie, 2020:617).



Gambar 1. 2 Wayang Purwa Yudhistira Gaya Surakarta
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 1. 3 Wayang Purwa Bima Gaya Surakarta
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 1. 4 Wayang Purwa Arjuna Gaya Surakarta
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 1. 5 Wayang Purwa Nakula (Kanan) dan Wayang Purwa Sadewa (Kiri) Gaya Surakarta
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Remaja berusia 15-21 tahun yang suka membaca media *webcomic* menjadi target audiens dari perancangan ini karena seringnya muncul generasi stroberi pada usia tersebut, remaja juga mengalami perubahan pola pikir sehingga memudahkan mereka dalam membangun karakter pribadi mereka sejak dini.

B. Analisa Data

Dengan menggunakan metode ATUMICS, dapat mempermudah dalam menentukan elemen yang akan dipertahankan dalam kisah dan bentuk dari wayang kulit gaya Surakarta pada objek yang baru. Berikut analisis dari elemen tradisi serta modern pada kisah dan bentuk wayang kulit gaya Surakarta:

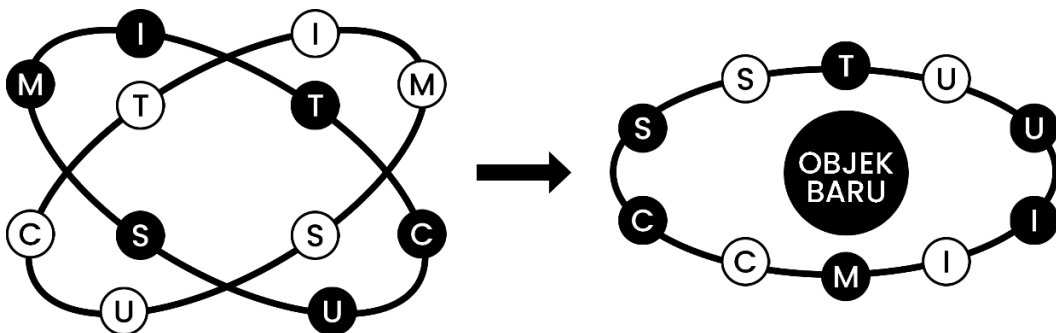
Tabel 1. 1 Analisis Metode ATUMICS

No	Elemen	Tradisi (Lama)	Modern (Baru)	Elemen yang diterapkan pada objek baru
1.	<i>Technique</i>	Handmade, buatan tangan dengan menggunakan teknik tata sungging. Membuat gambar wayang secara manual di atas kulit sapi atau kerbau, dipahat dengan alat pahat dan diwarnai dengan pewarna alami atau buatan.	Teknik menggambar digital dengan menggunakan alat laptop dan <i>pen tablet</i> .	Teknik menggambar digital dengan alat laptop dan <i>pen tablet</i> (<i>Technique</i> Modern)
2.	<i>Utility</i>	Digunakan untuk menceritakan tuntunan yang menjadi pembelajaran yang dapat diambil dari lakon wayang sebagai pelajaran kehidupan.	Sebagai media pendidikan moral bagi generasi stroberi pada generasi Z.	Digunakan sebagai media pembelajaran yang mengandung pendidikan moral untuk generasi stroberi. (<i>Utility</i> Penggabungan Tradisi dan Modern)
3.	<i>Material</i>	Terbuat dari kulit sapi atau kulit kerbau dan cat warna.	Kanvas dan warna digital.	Kanvas dan warna digital. (<i>Material</i> Modern)
4.	<i>Icon</i>	Penggunaan warna merah, biru dan hijau. Penggunaan warna yang mencolok	Bentuk wayang, perhiasan dan perabot.	Penggunaan bentuk wayang, perhiasan dan perabot. (<i>Icon</i> Penggabungan

		Bentuk perhiasan dan perabot pada wayang.		Tradisi dan Modern)
5.	<i>Concept</i>	<p>Penyampaian kisah pagelaran wayang kulit purwa dengan unsur pagelaran tradisional yang diiringi musik karawitan.</p> <p>Penggunaan latar tempat dan waktu di masa lalu.</p> <p>Menggunakan Bahasa Jawa.</p> <p>Perwatakan karakter wayang yang khas.</p> <p>Terdapat kisah dan tokoh yang terlibat.</p>	<p>Penyampaian kisah menggunakan <i>webcomic</i> dengan genre <i>action</i> dan unsur <i>sci-fi</i>.</p> <p>Penyampaian menggunakan Bahasa Indonesia yang telah disesuaikan dengan remaja usia 15-21 tahun.</p> <p>Latar waktu di masa depan dengan latar tempat modern.</p> <p>Penambahan tokoh original dan pengembangan kisah.</p>	<p>Penyampaian kisah melalui <i>webcomic</i> dengan genre <i>action</i> dan unsur <i>sci-fi</i>.</p> <p>Penyampaian menggunakan Bahasa Indonesia secara keseluruhan yang sudah disesuaikan dengan remaja usia 15-21 tahun.</p> <p>Latar waktu di masa depan dengan latar tempat modern.</p> <p>Mempertahankan perwatakan pada tiap karakter wayang serta mengembangkan kisah dan tokoh original.</p> <p>(<i>Concept</i> Penggabungan Tradisi dan Modern)</p>
6.	<i>Shape</i>	<p>Bentuk wayang kulit purwa gagrag Surakarta yang hanya nampak dari satu sisi saja.</p> <p>Perhiasan dan perabot pada wayang.</p>	<p>Bentuk manusia dengan tampak sisi depan, belakang, samping kanan dan kiri.</p>	<p>Bentuk manusia dengan tampak sisi depan, belakang, samping kanan dan kiri.</p> <p>Bentuk robot dengan tampak sisi depan,</p>

		Senjata yang dimiliki tokoh.	Bentuk robot dengan tampak sisi depan, belakang, samping kanan dan kiri. Pakaian modern untuk karakter manusia. Senjata tokoh dalam bentuk modern dan robotik.	belakang, samping kanan dan kiri. Pakaian modern untuk karakter manusia. Bentuk robot yang memiliki perabot, perhiasan dari tokoh wayang aslinya. Senjata tokoh dalam bentuk modern dan robotik. (<i>Shape</i> Penggabungan Tradisi dan Modern)
--	--	------------------------------	--	---

Dari analisis tersebut, dapat ditarik kesimpulan hasil elemen gabungan yang akan digunakan dalam perancangan webcomic dengan susunan elemen ATUMICS sebagai berikut:



Gambar 1. 6 Elemen Tradisi dan Modern pada Kisah dan Bentuk Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta
(Sumber: Dokumen Pribadi)

C. Perumusan Konsep Desain dan Alternatif Desain

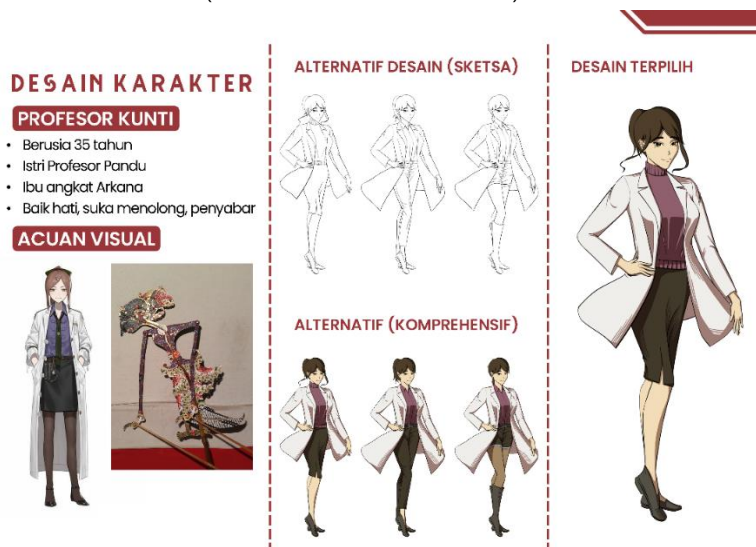
Mengacu pada keyword yang telah ditentukan yaitu "*Sci-fi Comic* Mahabharata sebagai Pendidikan Moral", judul utama dari *webcomic* yang akan dirancang adalah "Arkana" yang diambil dari bahasa Sansekerta yang memiliki arti suci dan berhati terang, yang diambil dari nama karakter utama *webcomic* yang diciptakan khusus untuk *webcomic* ini. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh sebelumnya melalui metode kuisisioner dan metode ATUMICS, gaya gambar yang digunakan dalam perancangan *webcomic* ini adalah gaya gambar *manga* dengan judul "Sayonara, Eri" oleh *mangaka* Tatsuki Fujimoto yang telah

dikembangkan dengan gaya gambar pribadi.

Setelah mendapatkan hasil analisis, dapat melanjutkan ke proses berikutnya yaitu proses sketsa kasar yang merupakan tahap ilustrasi kasar dari rancangan yang belum selesai yang digunakan pada desain karakter dan tipografi judul perancangan *webcomic*. Setelah itu rancangan desain yang telah dibuat diberikan palet warna dan bentuk menjadi desain komprehensif yang masih harus divalidasi untuk menjadi desain final.



Gambar 1. 7 Rancangan Desain Karakter Arkana
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 1. 8 Rancangan Desain Karakter Profesor Kunti
(Sumber: Dokumen Pribadi)

DESAIN KARAKTER

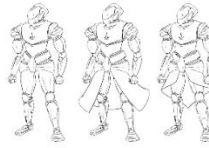
UNIT PANDAWA

- Terdiri dari 5 robot, Yudhistira, Arjuna, Bhima, Nakula dan Sadewa
- Baik hati, tegas, sopan, dan santun

ACUAN VISUAL



ALTERNATIF DESAIN PAKAIAN ROBOT (SKETSA)



ALTERNATIF (KOMPREHENSIF)



DESAIN TERPILIH



Gambar 1. 9 Rancangan Desain Karakter Unit Pandawa

(Sumber: Dokumen Pribadi)

KONSEP TIPOGRAFI PADA JUDUL

Konsep logo judul dibuat menggunakan jenis font sans serif yang dimodifikasi agar lebih menarik.



DESAIN TERPILIH

Dari 80 responden, **61.7%** memilih alternatif nomor 1.

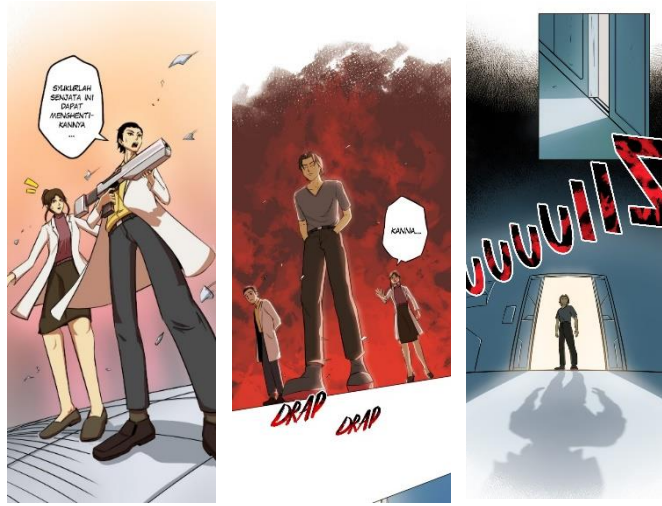


Gambar 1. 10 Rancangan Desain Tipografi Logo

(Sumber: Dokumen Pribadi)

D. Hasil Akhir dan Implementasi

Apabila desain yang rancang sudah tervalidasi maka dapat implementasikan ke dalam rancangan *webcomic* yang dikombinasikan dengan berbagai unsur dasar dan unsur grafis komik seperti ekspresi, bahasa tubuh, panel, ruang, sudut pandang, warna, balon kata dan lain-lain.



Gambar 1. 11 Implementasi Rancangan Desain Karakter pada Hasil Akhir *Webcomic*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

SIMPULAN

Dalam merancang desain karakter *webcomic* Arkana: *Stellar Awakening* yang bersumber dari wayang kulit gaya Surakarta, metode ATUMICS dapat memudahkan proses transformasi elemen tradisional dan modern pada desain sebuah karakter sehingga dapat berubah menjadi bentuk baru yang diharapkan dapat mudah dikenali sekaligus disukai oleh generasi Z dan mampu membantu mereka dalam mendidik moral mereka melalui kisah Mahabharata yang telah dikembangkan menggunakan media *webcomic*.

DAFTAR PUSTAKA

- Faris, B. A. (2019, May 20). *Lunturnya Minat Generasi Muda Terhadap Seni dan Budaya Tradisional Indonesia*. <https://www.indonesiana.id/read/133646/lunturnya-minat-generasi-mudaterhadap-seni-dan-budaya-tradisional-indonesia>
- Nurchayawati, E., & Arifin, M. (2022). Manifestasi Transformasi Nilai-Nilai Ajaran Islam Dalam Tokoh Wayang Kulit Pandawa Lima Pada Cerita Mahabharata. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 1–24. <https://doi.org/10.17467/jdi.v4i2.1078>
- Olin, C. Y. (2020, June 19). *Alasan Generasi Muda Lebih Menyukai Budaya Asing dari pada Budayanya Sendiri*. <https://www.kompasiana.com/charlesolin/5eec8c45097f3617452a8232/alasan-generasi-muda-lebih-menyukai-budaya-asing-dari-pada-budaya-nya-sendiri>
- Rahayu, D., & Baiduri, R. (2023). *STRAWBERRY GENERATION: SELF REWARD PADA MAHASISWA ANTROPOLOGI UNIMED DALAM MENGATASI STRES AKIBAT TUGAS PERKULIAHAN*. 8, 1–6. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2SH/article/download/2042/1278>
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie, R. (2020). *Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi*

- Komik Tahilalats. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(1).
<https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80>
- Rasyid, F. Y. N. (2022). *TUGAS AKHIR PERANCANGAN KOMIK ELEKTRONIK WEBTOON TENTANG DEWA-DEWI WAYANG UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BUDAYA PADA REMAJA 17-21 TAHUN*.
- Rosari, N. A. (2023, October 5). *Generasi Stroberi Dikenal Kreatif tapi Rapuh, Ini Ciri-cirinya*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6966940/generasi-stroberi-dikenal-kreatif-tapi-rapuh-ini-ciri-cirinya>
- Sampoerna University. (2022, July 17). *Mengenal Generasi Z Beserta Karakteristiknya*. <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/generasi-z/>
- Sudiana, K., & Mulyati, M. I. (2022). *Peranan Filosofi Wayang Kulit Merupakan Media Komunikasi Pendidikan Moral Generasi Muda Sejak Dini*. 4(6).
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9909>
- Sunarto, W. (2013). *Transformasi Visual Tokoh Mahabharata dalam Sejarah Komik Indonesia*. 1–18.
- Yurista Andina. (2020, April 5). *Apa Itu Webtoon? Komik Kekinian Favorit Milenial*. <https://kreativv.com/apa-itu-webtoon/>