

Desain Karakter Webtoon Legenda Candi Pari sebagai Upaya Pengenalan Candi kepada Remaja Usia 18-25 Tahun

Kumala Divya Ikowanda, Alfian Candra Ayuswantana, Aris Sutejo

Desain Komunikasi Visual/Fakultas Arsitektur dan Desain/UPN "Veteran" Jawa Timur

Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur

E-mail: 20052010022@student.upnjatim.ac.id , alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id, aris.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

Temples are historical monuments inherited from their ancestors which can be silent witnesses of the past, become cultural tourist attractions and some of them even become world cultural heritage, one of which is Pari Temple. The existence of temples in the wider community, especially young people, is decreasing over time. The design of the webtoon character designs for the legend of Pari Temple aims to help foster a sense of cultural love among teenagers for the temple cultural heritage and the origins behind it. Due to the rapid development of the times and the internet in the industrial revolution 4.0, the introduction of temples will be easier for teenagers to understand if they are in an attractive visual form. The research methods used in this design are qualitative and quantitative research methods. The data collection methods used were interviews, questionnaires, observation and literature study. The final result that will be obtained through this design is a webtoon that will be uploaded on the LINE Webtoon platform with the aim of being able to access the target audience freely and easily.

Keywords: *Pari temple, character design, cultural heritage, teenagers, webtoon*

ABSTRAK

Candi merupakan monumen bersejarah warisan nenek moyang yang mampu menjadi saksi bisu masa lampau. Candi menjadi objek wisata budaya dan bahkan beberapa diantaranya menjadi warisan budaya dunia, salah satunya adalah Candi Pari. Keberadaan candi dalam masyarakat luas terutama remaja semakin menurun dari waktu ke waktu. Perancangan desain karakter webtoon legenda Candi Pari ini bertujuan untuk membantu menumbuhkan rasa cinta budaya remaja terhadap cagar budaya candi dan asal usul yang ada dibalikny. Karena perkembangan zaman dan internet yang sangat pesat pada revolusi industri 4.0, pengenalan candi akan lebih mudah dipahami oleh remaja apabila berbentuk visual yang menarik. Metode penelitian yang dipakai dalam perancangan ini adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, kuesioner, observasi dan studi literatur. Hasil akhir yang akan didapatkan melalui perancangan ini adalah berupa webtoon yang akan diunggah di platform LINE Webtoon dengan tujuan agar dapat diakses oleh target audiens secara bebas dan mudah.

Kata kunci: Candi pari, desain karakter, cagar budaya, remaja, webtoon

PENDAHULUAN

Candi Pari merupakan bangunan berbentuk persegi empat dan terbuat dari batu bata serta bagian atasnya terbuat dari batu andesit. Candi ini ditemukan pada tanggal 16 oktober 1906 dan dibuat pada tahun 1293 saka (1371 Masehi). Candi Pari memiliki sangka bersayap, yang kemungkinan besar berfungsi sebagai pedharmaan atau bisa diartikan sebagai penghormatan kepada sesuatu atau seseorang yang diagungkan (Sedyawati et al., 2013, hlm. 325–326).

Dibalik Candi Pari, terdapat sebuah legenda terbentuknya candi tersebut. Legenda Candi Pari mengisahkan Jaka Pandeleган dan istrinya, atas jasa dan kebaikan mereka pada kerajaan Majapahit yang kala itu dipimpin oleh Raja Hayam Wuruk (Khuljannah, Sucipto, & Martono, 2020, hlm. 20). Jaka Pandaleган merupakan salah satu tokoh yang sudah berjasa dalam pertanian pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk. Jaka Pandeleган sendiri merupakan seorang manusia yang awalnya mengabdikan pada seorang pertapa sebelum akhirnya dikutuk menjadi ikan kotok atau ikan *deleg* dan menjadi raja ikan. Ia bisa kembali berubah menjadi manusia pada saat ia tertangkap wuwu atau perangkap ikan milik Jaka Walang Tinunu yang pada saat itu sedang mencari ikan pada saat sedang membuka dan mengolah lahan pertanian bersama teman-temannya. Pada akhirnya, ia diberikan nama Jaka Pandeleган yang berasal dari kata Deleg dan dianggap sebagai saudara oleh Jaka Walang Tinunu (Kristiawan & Santoso, 2022, hlm. 157).

Cagar budaya candi merupakan bukti nyata dari kejayaan bangsa Indonesia di masa

lampau yang dapat menjadi pupuk penguat kebanggaan nasional dan memperkokoh jati diri bangsa Indonesia (Balai Konservasi Borobudur, 2018, hlm. 3). Pendidikan dan kebudayaan memiliki kaitan satu sama lain karena kebudayaan adalah pilar dan cerminan pendidikan bangsa dalam hal pembangunan karakter. Dapat dikatakan bahwa jika budaya suatu bangsa maju, maka pendidikannya sudah pasti juga maju.

Ajaran dibalik berdirinya sebuah cagar budaya candi mengandung banyak nilai moral yang dapat diserap untuk dapat memajukan kebudayaan dan pendidikan karakter. Oleh karena itu, nilai-nilai tersebut perlu dilestarikan dengan membuat nilai tersebut dapat relevan dengan kondisi di masa kini dan agar tidak terlupakan oleh generasi muda sehingga dapat memupuk rasa cinta tanah air.

Salah satu cara untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air adalah dengan cara menumbuhkan rasa bangga terhadap tanah airnya melalui proses pendidikan. Rasa bangga tersebut dapat ditumbuhkan dengan memberikan pengetahuan dan membagi nilai-nilai budaya yang dimiliki bersama. Pendidikan berbasis nilai-nilai budaya dapat dijadikan sebagai sebuah alternatif untuk menumbuhkan rasa bangga guna melandasi munculnya rasa cinta tanah air (Kusuma, 2017, hlm. 1–2). Selain itu, dikarenakan penyebaran budaya barat yang semakin berkembang pesat di Indonesia, hal itu dapat menyebabkan guncangan sosial atau *culture shock*. Oleh karena itu, seiring dengan adanya perkembangan zaman yang bersifat terus menerus, diharapkan budaya lokal juga dapat

beradaptasi selagi tidak menghilangkan ciri khas budaya tersebut (Laksono, 2021, hlm. 2).

Perkembangan zaman dan internet sangat pesat pada revolusi industri 4.0. *Survey* perilaku penggunaan internet dari APJII pada tahun 2023 sampai 2024 menyebutkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia adalah sebanyak 79,50% dan sebanyak 89,44% penduduk menggunakan *handphone* sebagai media untuk mengakses informasi (Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII, 2024, hlm. 12–26). Maka dari itu, media terbaik yang dapat digunakan adalah media berbasis digital karena bagi generasi muda, informasi dan teknologi yang ada dalam gawai adalah hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari sehingga berpotensi besar untuk menumbuhkan minat pada cagar budaya Indonesia yaitu candi.

Dieradigitalini, visual telah menjadilah satu hal penting dalam proses komunikasi di antara manusia. Visual juga adalah salah satu bahasa yang mampu menstimulasi berbagai macam kemampuan seseorang karena visual bersifat ikonik (Lohr, 2017, hlm. 49). Dalam hal ini, visual memungkinkan untuk dapat menyampaikan informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana. Salah satu contoh visual yang mendukung hal tersebut adalah komik (Rachminingsih & Hanif, 2020, hlm. 105).

Salah satu bentuk dari revolusi industri baca adalah perubahan komik yang mengikuti gaya baru karena menyesuaikan dengan teknologi yang ada sehingga memunculkan istilah baru yang dikenal dengan komik digital. Komik digital hadir dalam bentuk aplikasi seluler, salah satunya adalah LINE

Webtoon yang memiliki minat pasar tinggi (Lestari & Irwansyah, 2020, hlm. 135).

Berdasarkan penjabaran yang telah dilakukan diatas, komik digital atau webtoon memiliki kemungkinan yang sangat tinggi untuk dapat menjangkau target audiens. Penelitian desain karakter webtoon ini dilakukan untuk mengembangkan unsur yang menonjol dalam cerita Candi Pari, sehingga nilai budaya yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pelestarian salah satu budaya bangsa yaitu Candi Pari.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan desain karakter ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan dalam penelitian yang sifatnya mendasar dan berorientasi pada gejala atau fenomena alami (Abdussamad, 2021, hlm. 30). Sedangkan metode kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap fenomena, bagian dan kausalitas hubungannya yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik (Abdullah et al., 2022, hlm. 1). Perancangan ini berfokus kepada bidang desain karakter webtoon dan juga cagar budaya Candi Pari yang ada di daerah Sidoarjo untuk menemukan fenomena dan masalah yang ada. Lalu, tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan rasa cinta budaya kepada target segmen yang telah ditentukan sebelumnya.

Wawancara

Wawancara dalam perancangan ini dilaksanakan sebagai salah satu proses dalam mengumpulkan data. Wawancara ini dilakukan dengan cara berdialog bersama dengan narasumber yang memiliki keterkaitan erat dengan bidang perancangan yaitu narasumber yang merupakan budayawan Indonesia dan komikus webtoon lokal.

Wawancara pertama dilakukan bersama dengan Bu Rizky Niswarini Utami, seorang budayawan yang berasal dari Sidoarjo sekaligus pengelola ‘Sanggar Rizky Budaya Nusantara Kucaraningrat’ yang biasanya mempromosikan tari-tarian dari Jawa Timur, sekaligus seorang budayawan yang sudah memiliki pengalaman dan pengetahuan dari berbagai pihak seperti dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan dan juga dengan budayawan-budayawan senior. Tujuan wawancara bersama Bu Rizky Niswarini Utami adalah untuk mendapatkan data yang terkait dengan Candi Pari, terutama mengenai kisah dibalik berdirinya Candi Pari, untuk mengetahui secara lebih mendetail mengenai karakter yang ada dibaliknya dan juga ciri-ciri khas yang biasanya ada pada karakter seperti pakaian, rambut dan hal lain pada masyarakat pada zaman dahulu untuk memperdalam desain karakter.

Wawancara kedua dilakukan bersama komikus webtoon dengan nama pena Metalu atau Kyo. Metalu merupakan seorang komikus hebat yang ada dibalik komik populer *7 Wonders* yang mengadaptasi cerita rakyat Jaka Tarub dan 7 Bidadari. Selain *7 Wonders*, Metalu juga membuat webtoon lain berjudul *WON the Bossy Cat*. Ada juga komik kompilasi

berjudul *GO 8* dan *Hari Ini Pasti Menang*. Bahkan, Metalu juga pernah berkontribusi dalam pembuatan animasi karya bangsa yang berjudul *Battle of Surabaya*. Tujuan wawancara yang dilakukan bersama Metalu adalah untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam membuat alur cerita yang menarik, cara mendesain karakter, tips dan trik, hal apa saja yang harus diperhatikan dan lain sebagainya.

Observasi

Observasi dalam perancangan ini dilakukan dengan mengamati langsung objek penelitian yaitu Candi Pari yang berada di Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. Tujuan dari observasi ini sendiri adalah untuk mendapatkan referensi dan juga inspirasi mengenai desain karakter webtoon agar nantinya perancangan yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik karena mengetahui apa yang baik dan kurang sehingga bisa mendapatkan *output* yang sesuai.

Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan *google form* kepada 120 responden yang memiliki rentang usia 18-25 tahun. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui preferensi minat audiens terhadap alternatif desain karakter yang paling diminati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus luaran utama perancangan ini adalah menciptakan sebuah desain karakter yang mampu menarik perhatian audiens

untuk mencari tahu lebih lanjut mengenai cerita dibalik karakter tersebut sehingga pada akhirnya perhatian audiens akan tertuju ke Candi Pari. Proses desain atau mendesain adalah sebuah kegiatan untuk memecahkan masalah yang berlandaskan pada metode yang sistematis dan melalui penggabungan solusi kreatifitas serta wawasan (P.B., Andeas, & Nugroho, 2021, hlm. 132).

Konsep Rancang Desain Karakter

Karakter merupakan hal utama dalam sebuah cerita, menjadi jiwa dari sebuah cerita dibangun (Zufri dkk, 2022, hlm. 28). Perancangan desain karakter ini berjudul Deleg yang diambil dari nama karakter utama dari legenda Candi Pari yaitu Jaka Pandelegan. Kata Deleg diambil dari ikan deleg yang merupakan wujud awalnya sebelum ia berubah menjadi manusia dan mendapatkan nama Jaka Padelegan.

Berdasarkan dari cerita asli Legenda Candi Pari tersebut, cerita akan dimodernisasi tanpa menghilangkan unsur khas atau kejadian dan tokoh penting dalam cerita. Hal ini dimaksudkan agar cerita legenda dapat lebih mudah dipahami dan menarik perhatian target audiens, dengan mengedepankan unsur romansa dan fantasi yang akan dibagi menjadi 5 chapter.

Konsep Acuan Busana

Busana atau kostum adalah ekspresi sifat serta emosi kepribadian karakter tokoh, maka penggunaan kostum yang sesuai sangat disarankan (Yin, 2023, Hlm. 58). Menurut Ingham dan Covey (2024, Hlm. 8) pemilihan busana sesuai konteks waktu tidak hanya membuat

Tabel 1. Pembabakan Cerita

Pembabakan Cerita Rancang Webtoon	
Chapter 1	Hugo Tantheo yang patah hati dan cukup lama mengurung diri, memasuki ikan <i>deleg</i> setelah terpeleset dan masuk selokan saat keluar rumah. Ikan deleg itupun berubah menjadi manusia dan karena kebaikan Jaka Walang Tinunu ia diberikan nama Jaka Pandelegan serta menjadi saudara Jaka. Tidak tahu harus apa, ia memutuskan menjalani hidup sebagai Deleg.
Chapter 2	Mereka pergi ke kediaman Kyai Gede untuk meminta bibit padi, Deleg jatuh hati pada Nyai Lara Walang Angin dan sebaliknya. Saat Jaka dan Deleg sudah undur diri dari kediaman, kedua putri Kyai Gede yang marah karena ternyata mereka akan dipinang Raja Blambangan tanpa persetujuan mereka akhirnya kabur menyusul Jaka dan Deleg. Terjadilah konflik antara mereka dan rombongan Kyai Gede. Karena Kyai Gede luluh terhadap keinginan putrinya, ia menerima keputusan mereka untuk ikut dengan Jaka dan Deleg. Lama-lama, perasaan diantara kedua putri Kyai Gede kepada Jaka dan Deleg terus berkembang dan akhirnya menikah.
Chapter 3	Suatu hari, saat persawahan mereka sedang kekurangan air, Deleg memeriksa sumber air dan bertemu dengan Nabi kilir dan mendapatkan julukan Dukut Banyu. Setelah kejadian itu, kekuatan fisik Deleg meningkat dan hasil panennya menjadi meningkat pesat, sampai lumbung mereka tidak lagi bisa menampungnya. Lalu, karena pada waktu itu kondisi keraajaan Majapahit mengalami paceklik sehingga menyebabkan gagal panen, Prabu Brawijaya memerintahkan sang patih untuk meminta sebagian padi dari mereka dengan menggunakan perahu dari arah Tenggara sungai Kedung Soko.

Chapter 4

Jaka dan Deleg menyambut dengan senang hati permintaan tersebut. Prabu Brawijaya yang mendengarnya bersuka cita dan memanggil Jaka dan istrinya ke kerajaan setelah tahu asal usul Jaka yang merupakan anak Janda Ijangan yang pernah berhubungan dengannya dulu. Benar saja, setelah mengamati dengan seksama, Jaka sangat mirip dengannya dan memintanya untuk tinggal di kerajaan. Prabu Brawijaya juga akhirnya mengundang Deleg dan istrinya untuk menaikkan pangkat derajat mereka, namun karena Deleg menolak, terjadi konflik antara dirinya dan sang patih. Setelah berseteru, saat Deleg berusaha bersembunyi dibalik tumpukan padi, ia tiba-tiba menghilang yang membuat patih dan rombongannya bingung. Hal yang sama terjadi dengan istrinya, yaitu Nyai Lara Walang Angin, ia menghilang saat berkata akan mengisi kendi di sumur. Setelah melaporkan kejadian itu, Prabu Brawijaya merasa terkagum dengan hal itu dan memberikan perintah untuk membangun 2 buah candi untuk mengenang peristiwa itu. Satu candi di bangun di tempat dimana Jaka Pandelegan menghilang diantara tumpukan padi dan diberi nama Candi Pari dan satunya lagi dibangun ditempat dimana istrinya yaitu Nyai Lara Walang Angin menghilang pada saat beralasan untuk mengisi kendi yang dibawahnya sehingga diberikan nama Candi Sumur

audiens fokus pada karakter ketika tampil, namun juga menguatkan kehadiran karakter pada konteks cerita. Acuan busana desain karakter webtoon diambil dari busana pada masa kerajaan Majapahit seperti arca, namun dengan model yang lebih dimodernisasi untuk menyesuaikan karakter dan target segmen. Konsep desain busana karakter mengacu pada

Chapter 5

Setelah menghilangnya Deleg dan istrinya di masa kerajaan Majapahit, Jiwa Hugo kembali ke tubuh aslinya di dunia modern. Ia terbangun dalam keadaan terbaring di rumah sakit dengan keadaan tubuh sakit dan di wajah diperban karena wajahnya terbentur saat terjatuh ke selokan. Merasa malu, Hugo pulang dengan terburu-buru. Tidak lama setelah itu, Hugo yang sudah mendapatkan kembali jati dirinya yang tidak lagi terhalang perasaan kalut, mulai mengerjakan Tugas Akhir yang sebelumnya terhenti dan memutuskan untuk membuat webtoon yang mengangkat kisah Candi Pari yang terdengar mirip dengan apa yang ia alami sebelumnya. Saat survey lokasi, ia pun bertemu sosok perempuan yang sangat mirip dengan Walang Angin dan hatinya kembali bedegub kencang.

visualisasi dari masing-masing karakter yaitu Jaka Pandelegan, Jaka Walang Tinunu, Nyai Lara Walang Angin, Nyai Lara Walang Sangit, Kyai Gede Penanggungan, Prabu Brawijaya dan Patih Gadjah Mada. Konsep acuan desain nantinya tidak akan 100% mengikuti desain busana yang sudah ada, namun akan ada modifikasi agar lebih bervariasi dan menarik untuk menyesuaikan dengan selera target audiens tanpa menghilangkan ciri khas busana masa lampau.

Sebelum melakukan proses pembuatan desain karakter dan busana, dilakukan tahapan *research* untuk mengumpulkan dan memahami referensi untuk desain karakter dan busananya. Berdasarkan acuan yang ada pada latar belakang cerita, latar waktunya merupakan pada masa kerajaan Majapahit, acuan busana kurang terekspos di masa

kini, bahkan tokoh yang ada pada cerita pun tidak memiliki referensi apapun baik seperti bagaimana sosoknya, ciri-cirinya dan lain sebagainya dikarenakan hanya ceritanya saja yang tersebar. Oleh karena itu, referensi yang akan digunakan dalam mendesain karakter dalam perancangan ini akan lebih menonjolkan sisi modernitas, yang mana mengacu pada kebaya dan jarik (seperti kain batik) yang ditonjolkan sisi modernnya.

Batik sendiri merupakan salah satu jenis dari hasil kerajinan dan keterampilan seni dalam membuat pakaian yang telah diwariskan turun temurun oleh nenek moyang Indonesia dan merupakan sebuah warisan seni (Fitriyani, Antariksa, & Wulandari, 2015, hlm. 47). Sejarah batik di Indonesia berkaitan erat dengan perkembangan dari kerajaan Majapahit dan kerajaan lain yang ada setelahnya (Taufiqoh, Nurdevi, & Khotimah, 2018, hlm. 59).

Batik sebagai corak tradisional masyarakat Jawa senantiasa memiliki corak khas yang memperhatikan ikon daerah masing-masing (Karsam, 2024, hlm. 352). Maka, desain batik setiap karakter di desain dengan menggunakan referensi batik khas Sidoarjo dan Majapahit, karena Candi Pari sendiri merupakan bangunan candi khas dari Sidoarjo yang berdasarkan sejarah berasal dari kerajaan Majapahit. Apabila dilihat dari segi warna, awalnya batik khas Sidoarjo tidak memiliki warna yang begitu mencolok dan cenderung berwarna gelap seperti cokelat dan motifnya tidak menggunakan motif binatang. Namun warna tersebut terus berkembang mengikuti permintaan dan munculah warna-warna batik yang lebih mencolok (Khasanah, 2018, hlm. 4).



Gambar 1. Batik Motif Burung Merak Sidoarjo
(Sumber: <https://fitinonline.com/article/read/batik-sidoarjo/>, diakses 04 November 2024)



Gambar 2. Batik Pada Masa Kerajaan Majapahit
(Sumber: <https://engrasia.com/blogs/berita/sejarah-batik-zaman-kerajaan-hindu-dan-islam>, diakses 04 November 2024)

Konsep Warna

Penggunaan warna yang tepat mampu membuat karya menjadi hidup dengan menyematkan warna sebagai pembangkit emosi pembaca (Solarski dalam Henderson, 2021, Hlm 6). Pembaca muda memiliki kecenderungan menyukai warna cerah dan tersaturasi/lembut (Yao dkk, 2022). Konsep warna yang akan diterapkan pada desain karakter adalah warna cerah namun tetap memiliki kesan *soft*. Akan ada penambahan efek seperti gold, merah dan warna lainnya untuk menambah keindahan visualisasi.

Konsep Desain Karakter

Dalam perancangan webtoon ini, terdapat total 7 karakter yang dirancang menggunakan gaya ilustrasi semi realis/ semi kartun yang biasa dipakai pada manga Jepang dan manhwa Korea. Desain akan memanfaatkan visualisasi yang menarik pada karakter dan menonjolkan detail menarik lainnya untuk meningkatkan *point of interest* karakter. Visual karakter menjadi tanda pengenal bagi pembaca untuk mengenali karakter, hal ini dapat dilihat dari pilihan arketipe bentuk, kostum baju, warna, bentuk rambut dan make up (Okumu dan Unal, 2021, Hlm. 61)

1. Desain Karakter

Terdapat total tujuh karakter secara keseluruhan yaitu Jaka Pandelegan atau Deleg yang merupakan karakter utama, Jaka Walang Tinunu, Nyai Lara Walang Angin, Nyai Lara Walang Sangit, Kyai Gede Penanggungan, Prabu Brawijaya dan Patih Gajah Mada. Desain ketujuh karakter tersebut, masing-masing akan dibuat dengan mengacu pada latar, sifat, status dan lain sebagainya. Keseluruhan desain karakter akan melalui *brainstorming* terlebih dahulu sebelum pada akhirnya tercapailah alternatif desain yang akan disebarakan melalui kuesioner.

a) Jaka Pandelegan

Proses pembuatan desain karakter diawali dengan *brainstorming* yang menampilkan deskripsi karakter, baik secara visual maupun sifat. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan apa yang sudah tertera pada hasil *brainstorming*.

Jaka Pandelegan merupakan karakter utama dalam cerita webtoon ini yang merupakan seorang pemuda yang dikutuk



Gambar 3. *Brainstorming* Karakter Jaka Pandelegan dan Sketsa Kasar Desain Karakter Jaka Pandelegan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

menjadi ikan *deleg*. Jaka Pandelegan adalah karakter yang wujud awalnya adalah ikan *deleg* atau ikan gabus sebelum tertangkap di wuwu (penangkap ikan) milik Jaka Walang Tinunu. Setelah tertangkap ia berubah menjadi manusia dan pada akhirnya di angkat mejadi saudara Jaka Walang Tinunu. Jaka Padelegan dapat dikatakan sebagai orang biasa sehingga ia akan mengenakan busana rakyat biasa dan hanya mengenakan aksesoris biasa, bertelanjang dada dan mengenakan jarik (kain batik) sebagai celana. Jaka Pandelegan adalah sosok yang menghilang dalam tumpukan padi di akhir cerita dan pada akhirnya dibangun sebuah candi oleh Prabu Brawijaya yang merupakan raja pada masa itu dan diberikan nama Candi Pari untuk mengenang jasanya.



Gambar 4. Brainstorming Karakter Nyai Lara Walang Angin dan Sketsa Kasar Desain Karakter Nyai Lara Walang Angin
(Sumber: Dokumen Pribadi)

b) Nyai Lara Walang Angin

Proses pembuatan desain karakter diawali dengan *brainstorming* yang menampilkan deskripsi karakter, baik secara visual maupun sifat. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan apa yang sudah tertera pada *brainstorming*.

Nyai Lara Walang Angin adalah putri bungsu dari Kyai Gede Penanggungan yang merupakan bangsawan pada masa itu. Ia merupakan seorang wanita yang anggun, baik dan pemberani, bahkan terkadang memiliki sifat yang tidak terduga pada dirinya tergantung situasinya. Karakteristik fisiknya adalah memiliki wajah dan tubuh kecil, bulu mata panjang dan lentik dengan mata besar, berkulit terang dan berambut hitam kebiruan yang panjang lurus. Lalu, dikarenakan Nyai Lara Walang Angin merupakan putri dari seorang bangsawan kala itu, maka ia cenderung memakai busana seperti kebaya tanpa lengan dengan banyak aksesoris mewah



Gambar 5. Brainstorming Karakter Jaka Walang Tinunu dan Sketsa Kasar Desain Karakter Jaka Walang Tinunu
(Sumber: Dokumen Pribadi)

c) Jaka Walang Tinunu

Proses pembuatan desain karakter diawali dengan *brainstorming* yang menampilkan deskripsi karakter, baik secara visual maupun sifat. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan apa yang sudah tertera pada *brainstorming*.

Jaka Walang Tinunu merupakan sosok penting yang membuat Candi Pari ada dikarenakan Jaka Walang Tinunu adalah karakter yang menangkap Jaka Pandelegan menggunakan wuwu atau penangkap ikan miliknya sampai ia berubah menjadi manusia dan ia angkat menjadi saudaranya. Jaka Walang Tinunu adalah keturunan tidak sah dari Prabu Brawijaya, sehingga walaupun keturunan raja ia tetap hidup sebagai seorang rakyat biasa bersama ibunya yang merupakan Nyai Injangan. Oleh karena itu, Jaka Walang Tinunu



Gambar 6. Brainstorming Karakter Nyai Lara Walang Sangit dan Sketsa Kasar Desain Karakter Nyai Lara Walang Sangit
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 7. Brainstorming Karakter Kyai Gede Penanggungan dan Sketsa Kasar Desain Karakter Kyai Gede Penanggungan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

mengenakan busana rakyat biasa seperti jarik (kain batik), ikat pinggang, celana, sedikit aksesoris dan bertelanjang dada.

d) Nyai Lara Walang Sangit

Proses pembuatan desain karakter diawali dengan *brainstorming* yang menampilkan deskripsi karakter, baik secara visual maupun sifat. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan apa yang sudah tertera pada *brainstorming*.

Nyai Lara Walang Sangit adalah putri sulung dari Kyai Gede Penanggungan yang merupakan bangsawan pada masa itu dan juga saudari dari Nyai Lara Walang Angin. Nyai Lara Walang Sangit merupakan sosok yang lemah lembut, anggun dan baik. Ia memiliki karakteristik fisik yang lebih tinggi dari Nyai Lara Walang Angin, berkulit cerah, wajah kecil dengan fitur wajah yang tegas dan mata tegas pula serta bulu mata lentik, Nyai Lara Walang Sangit memiliki rambut panjang bergelombang berwarna coklat tanpa poni.

Kemudian, sama seperti Nyai Lara Walang Angin, karena merupakan putri dari seorang bangsawan kala itu, maka ia cenderung memakai busana seperti kebaya tanpa lengan dengan banyak aksesoris mewah. Penyesuaian jumlah aksesoris yang dipakai dibuat berdasarkan sifat masing-masing karakter.

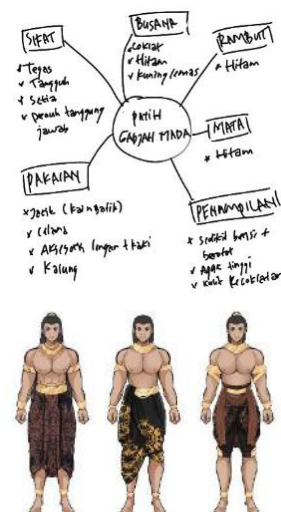
e) Kyai Gede Penanggungan

Proses pembuatan desain karakter diawali dengan *brainstorming* yang menampilkan deskripsi karakter, baik secara visual maupun sifat. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan apa yang sudah tertera pada *brainstorming*.

Kyai Gede Penanggungan merupakan ayah dari Nyai Lara Walang Sangit dan Nyai Lara Walang Angin. Kyai Gede Penanggungan pada masa kerajaan Majapahit dapat dikatakan sebagai salah satu bangsawan sehingga identik dengan kemewahan. Karakteristik Kyai Gede Penanggungan sendiri adalah memiliki tubuh kekar walau usianya sudah masuk usia



Gambar 7. Brainstorming Karakter Prabu Brawijaya dan Sketsa Kasar Desain Karakter Prabu Brawijaya
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 8. Brainstorming Karakter Patih Gajah Mada dan Sketsa Kasar Desain Karakter Patih Gajah Mada
(Sumber: Dokumen Pribadi)

lanjut, rambut panjang yang sudah mulai memutih, memiliki kumis dan janggut serta kulit kecoklatan. Untuk sifatnya sendiri, Kyai Gede memiliki sifat yang tegas, pemberani, bijaksana dan cukup waspada. Kyai Gede Penanggungan mengenakan busana seperti jarik (kain batik), ikat pinggang, aksesoris mewah, celana dan bertelanjang dada.

f) Prabu Brawijaya

Proses pembuatan desain karakter diawali dengan *brainstorming* yang menampilkan deskripsi karakter, baik secara visual maupun sifat. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan apa yang sudah tertera pada *brainstorming*.

Prabu Brawijaya merupakan raja dari kerajaan Majapahit kala itu. Karakteristik Prabu Brawijaya adalah memiliki tubuh kekar dan kulit kecoklatan dengan rambut panjang. Untuk sifat Prabu Brawijaya sendiri, ia memiliki sifat yang tegas, bijaksana dan bertanggung jawab. Dapat dibilang sifatnya adalah sifat alami seorang raja sebenarnya

dari suatu kerajaan besar seperti Majapahit.

g) Patih Gajah Mada

Proses pembuatan desain karakter diawali dengan *brainstorming* yang menampilkan deskripsi karakter, baik secara visual maupun sifat. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan apa yang sudah tertera pada *brainstorming*.

Patih Gajah Mada merupakan salah satu sosok patih yang dipercaya oleh Prabu Brawijaya. Patih Gajah Mada bertugas sebagai sosok patih yang memimpin pasukan untuk meminta padi pada Jaka dan Deleg. Selain itu ia juga bertugas membawa Deleg ke kerajaan walau dengan paksaan dengan perintah dari Prabu Brawijaya. Patih Gajah Mada memiliki sifat tegas, setia, tangguh dan penuh tanggung jawab layaknya sosok pemimpin.

h) Hugo Tantheo

Proses pembuatan desain karakter diawali dengan *brainstorming* yang menampilkan deskripsi karakter, baik secara



Gambar 9. Brainstorming Karakter Hugo Tanteo dan Sketsa Kasar Desain Karakter Hugo Tanteo

(Sumber: Dokumen Pribadi)

visual maupun sifat. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan apa yang sudah tertera pada *brainstorming*.

Hugo Tanteo atau biasa dipanggil Hugo adalah karakter dari zaman modern yang berkesibukan sebagai seorang mahasiswa biasa. Hugo memiliki karakteristik yang ceria, lugas, percaya diri, sabar dan humoris dan terkadang sedikit narsis. Ia menyukai jenis pakaian yang simpel dan nyaman namun tetap *trendy*, berkulit terang dan tinggi. Hobinya adalah bermain *game* dan tidak terlalu menyukai sejarah karena baginya rumit sehingga sulit dipahami.

2. Desain Tervalidasi

Alternatif desain karakter yang telah dirancang kemudian akan disebarkan menggunakan kuesioner kepada target audiens dengan rentang usia 18-25 tahun. Setelah kuesioner disebarkan, telah didapatkan hasil berupa 120 responden.

Tabel 2. Desain Terpilih Karakter Desain Jaka Pandelegan

	Desain 1	Desain 2	Desain 3
Persentase	27,5 %	45,8 %	26,7 %

Desain Terpilih



a) Jaka Pandelegan

Berdasarkan dengan desain dan kuesioner yang telah disebar kepada responden sebelumnya telah di dapatkan hasil akhirnya. Dari 120 responden berumur 18-25 tahun sebesar 45,8% (55 responden) memilih alternatif desain kedua.


Kemudian, berdasarkan desain karakter Jaka Pandelegan yang telah terpilih oleh responden sebelumnya, desain final pun telah diselesaikan dengan memperlihatkan 3 sisi detail desain depan, samping dan belakang karakter.

b) Nyai Lara Walang Angin

Berdasarkan dengan desain dan kuesioner yang telah disebar kepada responden sebelumnya telah di dapatkan hasil akhirnya. Dari 120 responden berumur 18-25 tahun sebesar 47,5% (57 responden) memilih alternatif desain ketiga.

Kemudian, berdasarkan desain karakter

Tabel 3. Desain Terpilih Karakter Desain Nyai Lara Walang Angin

	Desain 1	Desain 2	Desain 3
Persentase	12,5 %	40 %	47,5 %
Desain Terpilih			

Nyai Lara Walang Angin yang telah terpilih oleh responden sebelumnya, desain final pun telah diselesaikan dengan memperlihatkan 3 sisi detail desain depan, samping dan belakang karakter.

c) Jaka Walang Tinunu


Berdasarkan dengan desain dan kuesioner yang telah disebar kepada responden sebelumnya telah di dapatkan hasil akhirnya. Dari 120 responden berumur 18-25 tahun sebesar 40% (48 responden) memilih alternatif desain kedua.

Kemudian, berdasarkan desain karakter Jaka Walang Tinunu yang telah terpilih oleh responden sebelumnya, desain final pun telah diselesaikan dengan memperlihatkan 3 sisi detail desain depan, samping dan belakang karakter.


d) Nyai Lara Walang Sangit

Berdasarkan dengan desain dan kuesioner yang telah disebar kepada

Tabel 4. Desain Terpilih Karakter Desain Jaka Walang Tinunu

	Desain 1	Desain 2	Desain 3
Persentase	33,3 %	40 %	26,7 %
Desain Terpilih			


Tabel 5. Desain Terpilih Karakter Desain Nyai Lara Walang Sangit

	Desain 1	Desain 2	Desain 3
Persentase	22,5%	43,3 %	34,2 %
Desain Terpilih			


responden sebelumnya telah di dapatkan hasil akhirnya. Dari 120 responden berumur 18-25 tahun sebesar 43,3% (52 responden) memilih alternatif desain kedua.

Kemudian, berdasarkan desain karakter Nyai Lara Walang Sangit yang telah terpilih oleh responden sebelumnya, desain final pun telah diselesaikan dengan memperlihatkan 3

Tabel 6. Desain Terpilih Karakter Desain Kyai Gede Penanggungan

	Desain 1	Desain 2	Desain 3
Persentase	23,3%	63,3 %	13,3 %
Desain Terpilih			

Tabel 7. Desain Terpilih Karakter Desain Prabu Brawijaya

	Desain 1	Desain 2	Desain 3
Persentase	8,3%	29,2 %	62,5 %
Desain Terpilih			

sisi detail desain depan, samping dan belakang karakter.

e) Kyai Gede Penanggungan

Berdasarkan dengan desain dan kuesioner yang telah disebar kepada responden sebelumnya telah di dapatkan hasil akhirnya. Dari 120 responden berumur 18-25 tahun sebesar 63,3% (76 responden) memilih alternatif desain kedua.

Kemudian, berdasarkan desain karakter Kyai Gede Penanggungan yang telah terpilih oleh responden sebelumnya, desain final pun telah diselesaikan dengan memperlihatkan 3 sisi detail desain depan, samping dan belakang karakter.

f) Prabu Brawijaya

Berdasarkan dengan desain dan kuesioner yang telah disebar kepada responden sebelumnya telah di dapatkan hasil akhirnya. Dari 120 responden berumur 18-25 tahun sebesar 62,5% (75 responden) memilih

alternatif desain ketiga.


Kemudian, berdasarkan desain karakter Prabu Brawijaya yang telah terpilih oleh responden sebelumnya, desain final pun telah diselesaikan dengan memperlihatkan 3 sisi detail desain depan, samping dan belakang karakter.

g) Patih Gadjah Mada


Berdasarkan dengan desain dan kuesioner yang telah disebar kepada responden sebelumnya telah di dapatkan hasil akhirnya. Dari 120 responden berumur 18-25 tahun sebesar 60% (72 responden) memilih alternatif desain pertama.

Kemudian, berdasarkan desain karakter Patih Gadjah Mada yang telah terpilih oleh responden sebelumnya, desain final pun telah diselesaikan dengan memperlihatkan 3 sisi detail desain depan, samping dan belakang karakter.

Tabel 8. Desain Terpilih Karakter Desain Patih Gajah Mada

	Desain 1	Desain 2	Desain 3
Persentase	60%	9,2%	30,8%
Desain Terpilih			

Tabel 9. Desain Terpilih Karakter Desain Hugo Tantheo

	Desain 1	Desain 2	Desain 3
Persentase	70,8%	16,7%	12,5%
Desain Terpilih			

h) Hugo Tantheo

Berdasarkan dengan desain dan kuesioner yang telah disebar kepada responden sebelumnya telah di dapatkan hasil akhirnya. Dari 120 responden berumur 18-25 tahun sebesar 70,8% (85 responden) memilih alternatif desain pertama.

Kemudian, berdasarkan desain karakter

Hugo Tantheo yang telah terpilih oleh responden sebelumnya, desain final pun telah di selesaikan dengan memperlihatkan 3 sisi detail desain depan, samping dan belakang karakter.

SIMPULAN

Perancangan desain karakter legenda Candi Pari dapat menjadi salah satu langkah untuk mengembangkan rasa cinta budaya kepada generasi muda, terkhususnya rasa cinta budaya terhadap candi. Desain karakter yang ada diciptakan sedemikian rupa agar menarik secara visual dengan didasari sebuah legenda dari berdirinya suatu candi yang merupakan salah satu cagar budaya Indonesia.

Dalam membuat desain sebuah karakter, hal yang paling penting adalah mengetahui dan memahami dasar-dasarnya, menciptakan ide serta memahami target audiens. Untuk dapat menciptakan desain karakter yang menarik dapat diawali dengan membuat visual yang menonjol, ciri khas yang mudah diingat dan juga tidak mudah dilupakan, pakaian yang memiliki ciri khas dan lain sebagainya. Desain karakter webtoon ini memanfaatkan visual karakter dan unsur batik pada pakaian atau jarik, serta kebaya sebagai salah satu langkah untuk menarik perhatian generasi muda agar mudah dikenali dan diingat.

Dengan demikian, desain karakter webtoon yang didasari dari legenda Candi Pari ini diharapkan dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk dapat memperkenalkan dan juga melestarikan budaya lokal sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta budaya di kalangan generasi muda Indonesia. Selain

itu, diharapkan pula melalui desain karakter webtoon ini, minat, kepedulian dan rasa cinta budaya dapat terus berkembang sehingga budaya lokal seperti cagar budaya candi semakin populer dari Sabang sampai Merauke atau bahkan sampai ke manca negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, ... Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Balai Konservasi Borobudur. (2018). *Selayang Pandang Candi Borobudur Candi Mendut & Candi Pawon*.
- Fitriyani, I., Antariksa, & Wulandari, L. D. (2015). Penggunaan Ruang Pada Usaha Batik Tulis. *Jurnal RUAS*, 13(2), 47–59.
- Hermanto, M. (2013). *Arsitektur Dan Fungsi Candi Pari Dengan Candi Rimbi Pada Masa Majapahit*.
- Henderson, C. (2021). The Use of Shape and Color Theory in Interpreting Character Traits (dissertation). Columbia ProQuest Dissertations & Theses, Missouri.
- Informasi Pembagian Wilayah - Desa Candipari. (2019, April 5).
- Ingham, R., & Covey, L. (2024). The costume designer's handbook: a complete guide for amateur and professional costume designers. Waveland Press.
- Karsam, K. (2024). Kajian Ciri dan Motif Batik Jombangan: Studi Kasus Jombang Kota Santri. *Panggung*, 34(3), 348-366.
- Khasanah. (2018). Batik Asli Sidoarjo. *Jurnal Edukasi*, 4(1), 88–100.
- Khuljannah, M., Sucipto, S., & Martono, B. (2020). Struktur Naratif Legenda Candi Pari dan Candi Sumur di Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i1.822>.
- Kristiawan, M. A., & Santoso, A. (2022). Penciptaan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Asal Mula Candi Pari Sidoarjo. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 4(2), 154. <https://doi.org/10.51804/ijds.v4i2.1820>
- Kusuma, W. (2017). *Cinta Tanah Air*.
- Laksono, A. A. (2021). *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur Di Sidoarjo Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal*. Universitas Dinamika.
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134. <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
- Lohr, L. (2017). *Creating graphics for learning and performance : lessons in visual literacy*. 1, 48–59.
- OKUMU, F., & ÜNAL, B. (2021). A GENERAL OVERVIEW OF CHARACTERS. The Light and Dark Sides of Star Wars, 59.
- P.B., S. N., Andeas, A., & Nugroho, J. A. (2021). Pengembangan “Jurnal Proses

- Desain” sebagai Media Pembelajaran Perancangan Desain. *Jurnal Desain*, 9(1), 142. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i1.10690>
- Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII. (2024). Internet Indonesia. *Survei Penetrasi Internet Indonesia*, 1–90. Diambil dari <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>
- Rachminingsih, I., & Hanif, W. (2020). Komik sebagai Media Pembelajaran Konsep English Tenses dan Aspect. *Panggung*, 30(1), 104–123. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i1.1135>
- Sedyawati, E., Santiko, H., Djafar, H., Maulana, R., Ramelan, W. D. S., & Ashari, C. (2013). *Candi Indonesia Seri Jawa*.
- Taufiqoh, B. R., Nurdevi, I., & Khotimah, H. (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya Indonesia. *Prosiding SENASBASA*, 58–65.
- Yin, F. (2023). Analysis of the role of costume design in shaping the characters of film and television. *Frontiers in Art Research*, 5(6). doi:10.25236/far.2023.050611
- Yao C, Tian T, Gao C, Zhao S and Liu Q (2022) Visual performance of painting colors based on psychological factors. *Front. Psychol.* 13:966571. doi: 10.3389/fpsyg.2022.966571
- Zufri, T., Hilman, D., & Frans, O. (2022). Research on the application of pixel art in game character design. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 7(1), 27-31
- Wawancara:**
Rizky Niswarini Utami, Wawancara tentang Candi Pari, November 2023, Sidoarjo
Metalu, Wawancara tentang pembuatan webtoon, cerita dan desain karakter, November 2023, Banyuwangi