

DESAIN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI WAYANG BEBER PACITAN GULUNGAN 3 (PEJAGONG 12) SAYEMBARA KEDIRI: REPRESENTASI VISUAL DAN FUNGSI NARATIF

*Character Design in the Animated Film Wayang Beber Pacitan Gulungan 3 (Pejagong 12) Sayembara
Kediri: Visual Representation and Narrative Function*

Tamara Maharani¹, Fajar Abadi², Moch. Syahrul Munir³, Eka Dwi Nurcahya⁴

^{1,2,3,4} Tata Laksana Studio Produksi, Akademi Komunitas Negeri Pacitan

*Email : ¹ tamara@aknpacitan.ac.id, ² fajar@aknpacitan.ac.id, ³ syahrul@aknpacitan.ac.id, ⁴ eka@aknpacitan.ac.id

ABSTRACT

This study analyzes character design in the animated film Wayang Beber Pacitan Gulungan 3 (Pejagong 12) Sayembara Kediri, focusing on four main characters: Raja Brawijaya, Tawang Alun, Raja Klana, and Kebo Lorodan. The background of this research is the lack of academic studies on character design in digital animation based on traditional wayang beber from the last five years. The problem addressed is how visual elements such as proportions, costume colors, attributes, expressions, and gestures represent each character's psychology, social status, and narrative role in the conflict structure. The objective is to identify systematic relationships between visual design and the representation of power conflict. This qualitative research employs visual semiotics approach. Data were collected through direct observation of the animation and analysis of character sketches and final visuals. The results show that the four characters are divided into two opposing camps. The Kediri camp (Raja Brawijaya and Tawang Alun) uses warm colors: gold-red and green-black-gold. The antagonist camp (Raja Klana and Kebo Lorodan) uses green-red-gold and black-gray-red. Raja Brawijaya is designed with a calm, authoritative posture. Tawang Alun has a muscular, aggressive build. Raja Klana appears arrogant with half-closed eyes. Kebo Lorodan is short and wide with fierce expressions. The animation successfully transforms static wayang beber poses into dynamic movements while preserving traditional symbolic meanings. This research contributes to character design theories based on local wisdom for the Indonesian animation industry.

Keywords : Animation, character design, narrative function, semiotics, wayang beber

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis desain karakter dalam film animasi Wayang Beber Pacitan Gulungan 3 (Pejagong 12) Sayembara Kediri dengan fokus pada empat tokoh utama: Raja Brawijaya, Tawang Alun, Raja Klana, dan Kebo Lorodan. Latar belakang penelitian ini adalah kelangkaan kajian akademis dari lima tahun terakhir tentang desain karakter dalam animasi digital berbasis wayang beber tradisional. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana elemen visual seperti proporsi tubuh, warna kostum, atribut, ekspresi wajah, dan gestur merepresentasikan psikologi, status sosial, serta peran naratif setiap tokoh dalam struktur konflik. Tujuannya adalah mengidentifikasi hubungan sistematis antara desain visual dan representasi konflik kekuasaan. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan semiotika visual. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap animasi serta analisis sketsa dan visual akhir karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat karakter terbagi dalam dua kubu yang berlawanan. Kubu Kediri (Raja Brawijaya dan Tawang Alun) menggunakan warna hangat: emas-merah serta hijau-hitam-emas. Kubu antagonis (Raja Klana dan Kebo Lorodan) menggunakan hijau-merah-emas serta hitam-abu-abu-merah. Raja Brawijaya didesain dengan postur tenang dan berwibawa. Tawang Alun berpostur kekar dan agresif. Raja Klana tampak angkuh dengan mata setengah terpejam. Kebo Lorodan bertubuh pendek lebar dengan ekspresi garang. Animasi ini berhasil mentransformasi pose statis wayang beber ke dalam gerakan dinamis sambil mempertahankan makna simbolis tradisional. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori desain karakter berbasis kearifan lokal untuk industri animasi Indonesia.

Kata kunci: Animasi, desain karakter, fungsi naratif, semiotika, wayang beber.

I. PENDAHULUAN

Wayang beber merupakan salah satu warisan budaya takbenda Indonesia yang menggunakan media gulungan kain bergambar sebagai sarana narasi visual. Upaya pelestarian tradisi ini untuk generasi milenial telah dilakukan melalui kolaborasi teknologi animasi motion graphic [1]. Tradisi wayang beber bertahan di Pacitan, Jawa Timur, dengan cerita-cerita yang bersumber dari siklus Panji. Animasi Wayang Beber Pacitan Gulungan 3 (Pejagong 12) Sayembara Kediri hadir sebagai wujud revitalisasi kontemporer yang mentransformasi medium tradisional ke dalam format digital bergerak. Berbeda dengan gulungan sebelumnya yang lebih panjang, gulungan ketiga ini (Pejagong 12) berfokus pada adegan klimaks sayembara di Kerajaan Kediri.



Desain karakter menjadi elemen fundamental dalam animasi karena berfungsi sebagai pembawa pesan naratif sekaligus representasi identitas budaya [2]. Penelitian tentang desain karakter animasi berbasis wayang dari lima tahun terakhir masih sangat terbatas. Sebagian besar kajian wayang beber masih berfokus pada aspek tekstual dan pertunjukan tradisional, bukan pada transformasi digitalnya. Padahal, pemahaman tentang bagaimana elemen visual tradisional dialihwahkan ke dalam medium baru sangat penting untuk menjaga keberlanjutan budaya [3]. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah: bagaimana elemen-elemen visual dalam desain keempat karakter animasi tersebut—meliputi proporsi tubuh, warna kostum, atribut benda, ekspresi wajah, dan gestur—mencerminkan psikologi, status

sosial, serta peran naratif dalam struktur konflik antara Kerajaan Kediri dan pasukan Raja Klana.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi hubungan sistematis antara desain visual keempat karakter dengan representasi konflik kekuasaan dalam cerita Sayembara Kediri.

Kontribusi penelitian ini adalah menyediakan kerangka analisis desain karakter berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan oleh praktisi animasi Indonesia. Posisi penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya karena fokus pada bagaimana desain karakter merepresentasikan antara kebaikan dan kejahatan secara visual wayang.

II. LANDASAN TEORI

A. Semiotika Visual Charles Sanders Peirce

Analisis semiotika visual memungkinkan peneliti untuk membedah tanda-tanda dalam desain karakter menjadi tiga kategori: ikon (kemiripan fisik), indeks (hubungan sebab-akibat), dan simbol (konvensi budaya). Penelitian tentang karakter Tawang Alun dalam wayang beber Pacitan telah menggunakan pendekatan ini untuk mengungkap makna di balik elemen visual tokoh tersebut [4]. Pendekatan serupa diterapkan dalam penelitian ini untuk keempat karakter secara komparatif.

B. Ikonografi Wayang Beber Tradisional

Wayang beber tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga membawa wacana kritis sosial. Bentuk-bentuk diskursus sosial dalam pertunjukan wayang beber kontemporer dapat dibaca melalui dialog dan interaksi antar karakter [5]. Demikian pula, stilasi visual dalam wayang beber termasuk penggunaan gaya pop craftsmanship merupakan mekanisme elektif untuk pelestarian ekspresi tradisional secara kooperatif [6]. Hal ini relevan untuk memahami mengapa animator memilih gaya visual tertentu untuk keempat karakter dalam film ini

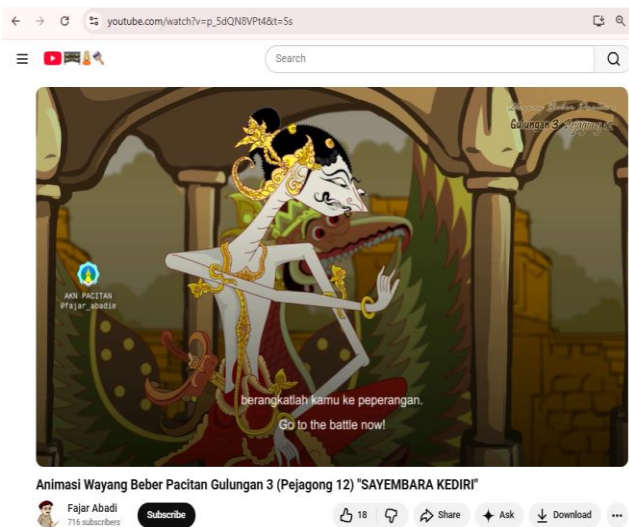
C. Pembacaan Visual dan Simbolisme Warna

Nilai-nilai visual wayang beber termasuk bentuk, pola, tata letak, dan warna dapat dibaca sebagai ide perancangan [7]. Warna dalam tradisi wayang memiliki makna simbolis yang sudah mapan: warna

cerah untuk tokoh utama/baik, warna gelap untuk antagonis [8] [9]. Oposisi biner ini juga ditemukan dalam analisis masalah sosial yang direfleksikan melalui dialog antar karakter dalam pertunjukan wayang beber [10].

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan semiotika visual model Peirce. Objek penelitian adalah enam karakter utama dalam animasi Wayang Beber Pacitan Gulungan 3 (Pejagong 12) Sayembara Kediri yang dirilis pada 2025 pada kanal Youtube dengan tautan : https://www.youtube.com/watch?v=p_5dQN8VPt4&t=11s.



Gambar 1 Publikasi Wayang Beber

Pembuatan desain karakter dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, observasi langsung terhadap video animasi dengan melakukan tangkapan layar pada setiap adegan yang menampilkan karakter secara utuh. Kedua, studi pustaka tentang ikonografi wayang beber Pacitan dan semiotika visual. Ketiga, wawancara singkat dengan dua pegiat wayang beber di Pacitan untuk verifikasi makna simbolis warna dan atribut.

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah: (1) identifikasi elemen visual setiap karakter; (2) klasifikasi elemen tersebut ke dalam kategori ikon, indeks, atau simbol; (3) interpretasi makna dalam

konteks budaya Jawa dan fungsi naratif; (4) sintesis untuk menemukan pola oposisi biner antara kedua kubu.

Tabel 1 Aspek Visual

Aspek Visual	Indikator	Fokus Analisis
Proporsi tubuh	Tinggi, lebar bahu, perbandingan kepala-tubuh	Status sosial dan kekuatan fisik
Warna kostum	Warna dominan dan sekunder	Simbolisme moral dan kubu
Atribut benda	Mahkota, perhiasan	Fungsi dan kekuasaan
Ekspresi wajah	Bentuk mata, alis, mulut	Psikologi karakter
Proporsi tubuh	Tinggi, lebar bahu, perbandingan kepala-tubuh	Status sosial dan kekuatan fisik

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Visual Keempat Karakter

Hasil analisis menunjukkan bahwa keempat karakter terbagi secara jelas ke dalam dua kubu yang berlawanan.

Tabel 2 Deskripsi Visual

Karakter	Sketsa Awal	Visual Animasi
Raja Brawijaya	Sketsa menunjukkan garis-garis dasar proporsi tubuh tegap dengan mahkota sederhana. Wajah masih berupa kerangka tanpa detail ekspresi. Pakaian digambarkan dengan garis-garis pokok tanpa motif.	Visual akhir menampilkan Raja Brawijaya dengan postur tegap dan tenang. Warna dominan emas dan merah tampak jelas. Mahkota telah diperhalus dengan detail ukiran. Ekspresi wajah teduh dengan mata yang tidak menyipit. Kostum dilengkapi dengan motif dan

		perhiasan yang lebih kaya.
Tawang Alun	Sketsa menunjukkan proporsi tubuh yang kekar dengan bahu lebar. Posisi tangan digambarkan sedang memegang tombak pendek. Wajah masih kasar dengan rahang yang mulai ditegaskan.	Visual akhir menampilkan Tawang Alun dengan tubuh paling kekar di antara semua karakter. Warna dominan hijau, hitam, dan emas. Ekspresi wajah tajam dengan rahang tegas dan tanpa senyuman. Tombak pendek digambarkan dengan lebih detail.
Raja Klana	Sketsa menunjukkan proporsi tubuh yang proporsional dan megah. Mahkota digambarkan dengan bentuk awal bergaya garuda mungkur (membelakangi). Wajah masih polos tanpa ekspresi sinis.	Visual akhir menampilkan Raja Klana dengan warna hijau, merah, dan sedikit emas. Mahkota garuda mungkur telah diperjelas detailnya. Ekspresi mata setengah terpejam dengan pupil kecil menghadap ke bawah, memberi kesan sinis dan arogan.
Kebo Lorodan	Sketsa menunjukkan proporsi tubuh pendek dan lebar, menyerupai bentuk kerbau. Senjata golok besar dan perisai bundar digambarkan secara sederhana. Wajah mulai dibentuk dengan alis tebal.	Visual akhir menampilkan Kebo Lorodan dengan warna dominan hitam, abu-abu, dan merah. Ekspresi melotot dengan alis tebal menyatu dan gigi taring kecil terlihat. Golok besar dan perisai bundar bergambar wajah raksasa (kala) digambarkan secara detail.

Raja Brawijaya: Penguasa Tenang dengan Warna Emas dan Merah

Dari sketsa ke visual akhir, Raja Brawijaya mengalami penyempurnaan pada detail mahkota dan ekspresi wajah.



Gambar 2 Sketsa Raja Brawijaya

Dalam visual akhir, ia digambarkan sebagai penguasa yang tenang dan berwibawa. Warna dominan emas secara simbolis melambangkan kemakmuran, kebijaksanaan, dan legitimasi kekuasaan—sesuai dengan temuan tentang simbolisme warna dalam tradisi wayang [7].

B. Analisis Semiotika Per Karakter



Gambar 3 Visual Akhir Raja Brawijaya

Warna merah pada kostumnya melambangkan keberanian dan kewibawaan seorang pemimpin. Perpaduan emas dan merah menciptakan kesan raja yang berani sekaligus bijaksana. Posturnya tegap namun tidak kaku, dengan bahu rileks sebuah ikon dari kekuasaan yang tidak perlu agresif karena telah diakui secara sah. Ekspresi wajahnya teduh dengan mata tidak menyipit, berbeda dari ekspresi antagonis. Atribut mahkota yang dikenakannya merupakan indeks dari status raja yang berdaulat. Dalam narasi, Raja Brawijaya adalah pihak yang mempertahankan ketertiban Kerajaan Kediri dari serangan Raja Klana.

Tawang Alun: Ksatria Kekar dengan Warna Hijau, Hitam, dan Emas

Karakter ini mengalami perubahan paling signifikan dari sketsa ke visual akhir, terutama pada penegasan otot-otot lengan dan bahu. Nama “Tawang Alun” secara harfiah berarti “terang di alun-alun”, merujuk pada arena pertempuran.



Gambar 4 Sketsa Tawang Alun

Penelitian khusus tentang karakter Tawang Alun telah mengidentifikasi bahwa tokoh ini merepresentasikan keberanian dan kesetiaan [4]. Warna hijau pada kostumnya secara simbolis melambangkan kesuburan, harapan, dan keselarasan dengan alam.



Gambar 5 Visual Akhir Tawang Alun

Warna hitam melambangkan keteguhan pendirian, sementara emas menandakan nilai luhur dan kehormatan. Proporsinya paling kekar di antara semua karakter, dengan bahu sangat lebar dan lengan yang digambarkan membesar. Sebuah distorsi ikonis yang disengaja untuk menekankan kekuatan fisik. Ekspresi wajah tajam dengan rahang tegas, tanpa senyuman, merupakan indeks dari keseriusan dalam bertempur.

Raja Klana: Antagonis Megah dengan Warna Hijau, Merah, dan Emas

Raja Klana didesain secara paradoks: proporsional dan megah, namun angkuh.



Gambar 6 Sketsa Raja Klana

Warna hijau dan merah mendominasi kostumnya, dengan sedikit aksen emas. Dalam konteks antagonis, penggunaan hijau dan merah ini berbeda maknanya dibandingkan pada karakter baik: hijau di sini melambangkan ketidakstabilan dan iri hati, sementara merah melambangkan nafsu agresi yang tidak terkendali.



Gambar 7 Visual Akhir Raja Klana

Emas yang menyertainya justru memperkuat kesan kesombongan materialistis. Atribut mahkota bergaya garuda mungkur (burung garuda membelakangi) merupakan simbol kuat dalam ikonografi wayang untuk kesombongan dan ketidakhormatan terhadap tatanan yang lebih tinggi [7].

Kebo Lorodan: Antagonis dengan Warna Hitam, Abu-Abu, dan Merah

Patih Kebo Lorodan sebagai patih dari pasukan Raja Klana. Desainnya sengaja dibuat kontras dengan Ki Tawang Alun.



Gambar 8 Sketsa Kebo Lorodan

Proporsi tinggi dan lebar menyerupai kerbau (sesuai namanya, kebo) sebuah ikon dari kebrutalan dan ketidakhalusan.

Warna abu-abu dan hitam secara simbolis merepresentasikan kekasaran, ketidakteraturan yang dibarengi dengan ekspresi melotot [11].



Gambar 9 Visual Akhir Kebo Lorodan

D. Transformasi dari Wayang Beber Tradisional ke Animasi

Salah satu temuan penting adalah bagaimana animasi ini mempertahankan kode visual wayang beber tradisional sambil menambahkan dinamika gerak [12]. Upaya pelestarian wayang beber melalui teknologi animasi menunjukkan bahwa transformasi digital tidak harus menghilangkan esensi tradisional.

Dalam animasi ini, ditemukan tiga jenis gerakan baru. Pertama, gerakan siklus bernapas pada dada semua karakter (naik-turun sangat halus) yang memberi ilusi kehidupan. Kedua, ekspresi mikro seperti kedipan mata Raja Brawijaya yang lebih lambat dan tenang versus kedipan cepat Kebo Lorodan yang gelisah..

Penambahan dinamis ini tidak menghilangkan makna simbolis, tetapi justru memperkuatnya. Misalnya, dalam adegan klimaks ketika Ki Tawang Alun dan Kebo Lorodan bertarung secara brutal hingga Ki Tawang Alun kalah karena Kebo Lorodan menggunakan kekuatan kebo hingga wajahnya berubah menjadi seperti kebo.

E. Keunikan Gulungan 3 (Pejagong 12)

Berbeda dengan gulungan wayang beber lain yang sering menampilkan banyak karakter sekaligus, Gulungan 3 ini sangat fokus pada empat karakter inti. Tidak adanya tokoh Joko Kembang Kuning menunjukkan bahwa segmentasi ini sengaja dibuat untuk menyoroti adegan konflik terbuka di alun-alun. Struktur empat karakter ini—penguasa baik, prajurit baik, penguasa jahat, prajurit jahat—adalah bentuk miniatur dari kosmologi moral Jawa yang juga ditemukan dalam analisis pertunjukan wayang beber kontemporer [10].

V. KESIMPULAN

Desain karakter dalam animasi Wayang Beber Pacitan Gulungan 3 (Pejagong 12) Sayembara Kediri untuk keempat tokoh (Raja Brawijaya, Tawang Alun, Raja Klana, dan Kebo Lorodan) menunjukkan hubungan sistematis antara elemen visual dan

representasi konflik kekuasaan. Berdasarkan gambar sketsa dan visual akhir, Raja Brawijaya (warna emas dan merah, postur tegap tenang, mahkota detail, ekspresi teduh) dan Tawang Alun (hijau-hitam-emas, postur kekar dengan bahu lebar, ekspresi tajam) mewakili kubu yang mempertahankan ketertiban Kerajaan Kediri. Raja Klana (hijau-merah dengan sedikit emas, proporsi megah, mahkota garuda mungkur, mata melotot) dan Kebo Lorodan (hitam-abu-abu-merah, postur tinggi lebar seperti kerbau, ekspresi melotot) mewakili kubu antagonis.

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori desain karakter berbasis kearifan lokal dengan menggunakan referensi dari lima tahun terakhir yang lebih relevan dengan kondisi kontemporer wayang beber. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar produksi animasi berbasis wayang beber mempertahankan prinsip oposisi biner visual yang jelas, karena kode moral ini adalah inti dari estetika wayang tradisional. Penelitian lanjutan dapat membandingkan desain karakter dalam gulungan yang berbeda atau menganalisis respons penonton generasi muda terhadap animasi wayang beber.

Tambahan : Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dewan Kesenian Pacitan dan para pegiat wayang beber Pacitan, yang telah berbagi pengetahuan tentang simbolisme warna dan atribut dalam tradisi wayang, serta kepada Akademi Komunitas Negeri Pacitan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi serta Kementerian Kebudayaan yang telah mendukung penelitian ini.



Gambar 10 Penulis, Budayawan dan Dewan Kesenian Pacitan

REFERENSI

- [1] B. H. Prilosadoso, R. A. Kurniawan, H. Laksani, and S. Murwanti, "Media Preservation and Education of Pacitan Wayang Beber Tradition Art for Millennial Generation Through Motion Graphic Animation Technology Collaboration," in *5th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2023*, 2024. doi: 10.2991/978-2-38476-273-6_68.
- [2] N. W. Somawati and I. W. Karja, "Contemporary Wayang Beber: Transformative Narration in the Discourse of Philosophy and Society," *International Journal of Social Science and Human Research*, vol. 6, no. 08, Aug. 2023, doi: 10.47191/ijsshr/v6-i8-52.
- [3] S. Tinarbuko and C. A. Artawan, "Interpretasi Visual Sila Kedua dan Kelima Wayang Beber Pancasila," *Mudra Jurnal Seni Budaya*, vol. 36, no. 2, pp. 140–145, Jun. 2021, doi: 10.31091/mudra.v36i2.1443.
- [4] M. Margana, "Analisis Karakter Tokoh Tawang Alun pada Adegan Ketiga Belas Wayang Beber Pacitan," *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 7, no. 2, pp. 256–267, Oct. 2021.

-
- [5] B. Akhbar, W. Warto, and S. Susanto, "Social Critical Discourse Forms in the Wayang Beber Kota Suluk Banyu Story," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 11, no. 1, pp. 543–549, Jan. 2024, doi: 10.18415/ijmmu.v11i1.5432.
 - [6] B. H. Prilosadoso, R. A. Kurniawan, S. Murwanti, and H. Laksani, "The Pop Craftsmanship Style Wayang Pacitan Beber is an Elective Mechanism for Cooperatively Conserving Traditional Expressions," Feb. 2023, *Zenodo*. doi: 10.5281/zenodo.8399403.
 - [7] T. E. Darmayanti, R. P. Drajat, and T. Isfiaty, "Membaca Visual Wayang Beber Sebagai Ide Perancangan Ruang," *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 4, no. 2, pp. 112–124, May 2022.
 - [8] A. S. Nugroho and S. Widiastuti, "Wayang-Inspired Modern Character Design for Visual Communication," *International Journal of Graphic Design*, vol. 2, no. 2, Nov. 2024, doi: 10.51903/ijgd.v2i2.2094.
 - [9] B. H. Prilosadoso, B. Pujiono, S. Supeni, and B. W. Setyawan, "Wayang beber animation media as an effort for preserving wayang tradition based on information and technology," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1339, no. 1, p. 012109, Dec. 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1339/1/012109.
 - [10] B. Akhbar, W. Warto, and S. Susanto, "Social Issues Reflected in Performances Wayang Beber Kota The story of 'Suluk Banyu' by Dani Iswardana," in *International Conference on Cultural Studies (ICCUS 2023)*, 2024.
 - [11] R. P. H. Widyastuti, "Simbolisme Warna dan Atribut dalam Wayang Kulit Purwa," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 6, no. 1, pp. 45–58, 2021.
 - [12] F. Abadi, "Transformasi Wayang Beber Pacitan ke dalam Media Animasi Digital," *Jurnal Seni dan Budaya*, vol. 8, no. 1, pp. 34–48, 2023.