DIVAGATRA
E-ISSN 2776-656X
https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra
Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain
Vol. 05 No. 02 (Oktober 2025) Hal. 197-215

Perancangan Novel Grafis Para Tokoh Punakawan Sebagai Bentuk Pelestarian Kisah Pewayangan

Ryan Aristo Wangga[1], Miki Tjandra[2], Dewi Isma Aryani[3*]
[1,2,3] Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Maranatha, Bandung
Email: [1]ryaristo2204@gmail.com, [2]miki.tjandra@art.maranatha.edu, [3]dewi.ia@art.maranatha.edu*

Abstrak: Kebudayaan di Indonesia sangat beragam, namun tidak sedikit yang mulai terlupakan seiring dengan perkembangan zaman, termasuk kisah-kisah pewayangan. Salah satu contohnya adalah cerita Punakawan yang memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan membentuk karakter masyarakat. Perancangan ini bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan generasi muda terhadap budaya lokal, tidak hanya di kalangan masyarakat umum tetapi juga di kalangan seniman. Diharapkan para seniman dapat terinspirasi untuk lebih mengenal dan menggali kekayaan budaya Indonesia supaya budaya lokal dapat terus hidup melalui karya-karya kreatif yang relevan dan menarik bagi generasi muda saat ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode *glass box* yang bertujuan mengedukasi nilai-nilai karakter para tokoh Punakawan kepada para generasi muda. Hasil penelitian ini berupa perancangan buku novel grafis tentang kisah Punakawan yang ceritanya telah dimodifikasi dan dipadukan dengan elemen fantasi. Penggabungan antara narasi dan ilustrasi berfungsi sebagai strategi komunikasi visual yang memadukan *storytelling* dan representasi visual untuk memperkuat internalisasi nilai karakter serta meningkatkan daya tarik baca bagi generasi muda. Dengan pendekatan ini, kisah Punakawan diharapkan lebih mudah diterima dan disukai oleh generasi muda di Indonesia saat ini sehingga dapat menjadi salah satu media edukasi tentang pendidikan karakter.

Kata kunci: novel grafis, pendidikan karakter, pelestarian budaya, perancangan, Punakawan

Abstract: *Wayang legends are among the numerous aspects of Indonesian culture that are gradually being forgotten. One illustration is the Punakawan tale, which is significant in promoting moral principles and forming societal norms. The goal of this design is to encourage young people, both artists and the general public, to get interested in local culture. In order for local culture to survive through artistic creations that are current and captivating to the younger generation, it is hoped that artists will be motivated to study and investigate Indonesia's rich cultural heritage. This quantitative study employs the glass box technique approach with the goal of educating the next generation about the morals of Punakawan characters. A graphic novel book about the Punakawan narrative, which has been altered and infused with fantasy elements, is the outcome of this research. Combining narrative and illustration is a visual communication method that reinforces character qualities and makes reading more appealing to younger generations. It is anticipated that this strategy will make the Punakawan story more palatable and acceptable to Indonesia's youth of today, allowing it to be used as a character teaching tool.*

Keywords: *character education, cultural preservation, design, graphic novels, Punakawan*

CC BY SA

PENDAHULUAN

Globalisasi saat ini memiliki dampak yang signifikan, baik secara positif maupun negatif, terutama bagi para remaja yang masih dalam tahap pencarian jati diri. Akibatnya remaja cenderung kesulitan menyaring hal-hal yang negatif dan lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Salah satu dampak negatif globalisasi adalah semakin memudarnya jati diri bangsa. Identitas bangsa merupakan aspek penting yang harus dijaga demi keberlangsungan negara serta warisan bagi generasi mendatang. Jika jati diri bangsa hilang, maka negara tersebut akan lebih rentan terhadap pengaruh buruk. Jika tidak segera ditangani, hal ini dapat menimbulkan kerugian besar bagi bangsa. Selain itu, globalisasi juga menyebabkan meningkatnya kecanduan terhadap media sosial. Kemudahan dalam mengakses informasi dari berbagai sumber memang memberikan manfaat, tetapi di sisi lain juga menimbulkan dampak negatif seperti isu perundungan (Setiawan & Aryani, 2023), penipuan (Fassa *et al*., 2023) maupun perjudian daring (Sunarso *et al*., 2024), pemberitaan palsu (*hoax*), dan lain sebagainya. Dampak lainnya adalah masuknya budaya asing tanpa adanya penyaringan. Arus informasi yang begitu cepat membuat budaya luar semakin mudah diterima oleh masyarakat, terutama di negara yang tidak memiliki sistem penyaringan informasi yang ketat. Jika hal ini terus terjadi, budaya lokal dapat terkikis secara perlahan. Pengaruh budaya asing ini tidak hanya mencakup aspek hiburan, tetapi juga gaya hidup, seperti pola makan, cara berpakaian, dan kebiasaan lainnya (Dewi *et al*., 2024).

Punakawan memiliki sejarah panjang yang dimulai sejak abad ke-12 dan tetap bertahan hingga saat ini. Dengan ciri khas wajah yang unik, Punakawan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai peran sesuai dengan perkembangan zaman (Hidayah & Waluyo, 2019). Sebagai tokoh yang diciptakan oleh seniman Indonesia, Punakawan berhasil menarik perhatian penonton dalam berbagai seni pertunjukan, mulai dari wayang kulit, wayang orang, hingga tayangan di televisi (Noorzeha *et al*., 2022). Saat epos Mahabharata, menggambarkan kehidupan bangsawan dengan struktur yang teratur, diperkenalkan dan berkembang di Jawa, tidak semua konsep yang ada di dalamnya diterima secara utuh. Sebagai bentuk kritik terhadap hal tersebut, muncullah Punakawan sebagai simbol protes. Dalam pertunjukan wayang kulit, tokoh-tokoh Punakawan hadir untuk menyampaikan cerita dengan gaya humor yang segar dan relevan dengan kondisi sosial saat itu. Keberadaan Punakawan sendiri sejalan dengan sejarah kesenian wayang. Sejak abad ke-18, tokoh-tokoh ini semakin populer dan menjadi bagian yang dinantikan dalam setiap pagelaran wayang di Jawa. Wayang, dengan sifatnya yang universal, menjadi media yang sangat efektif dalam menyampaikan berbagai pesan dan nilai kepada masyarakat (Tanudjaja, 2022).

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter sangat penting untuk membentuk generasi muda Indonesia yang bermoral tinggi dan berdaya saing di seluruh dunia. Namun, metode konvensional sering kali mengabaikan elemen kultural yang terkait dengan

kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan kearifan lokal, khususnya nilai-nilai yang terkandung dalam tokoh Punakawan yakni Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dari pewayangan Jawa, merupakan salah satu solusi kreatif. Tokoh-tokoh ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai simbol pendidikan karakter yang luas: Semar mengajarkan kebijaksanaan, kerendahan hati, dan spiritualitas; Gareng mengajarkan kejujuran, kesederhanaan, dan kecerdasan emosional; Petruk menunjukkan kecerdikan, humor, dan adaptabilitas dalam menghadapi masalah; dan Bagong merupakan representasi dari keberanian, kritik sosial, dan keadilan (Abbas *et al.*, 2024). Integrasi nilai-nilai Punakawan dalam kurikulum pendidikan karakter dapat dilakukan melalui metode bercerita (*storytelling*), drama, analisis kasus, maupun komik atau novel (Hidayah & Waluyo, 2019) sehingga generasi muda tidak hanya memahami nilai secara teoritis tetapi juga menginternalisasinya dalam konteks kekinian. Penelitian oleh Nurgiyantoro (2011) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis kearifan lokal seperti ini efektif meningkatkan empati dan kesadaran sosial peserta didik. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian ini dapat menawarkan perspektif segar tentang pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, dengan Punakawan sebagai model yang relevan untuk mengatasi tantangan degradasi moral generasi muda melalui implementasi ke dalam format novel grafis. Hasil lebih lanjut dari novel grafis ini akan dapat dikembangkan melalui kolaborasi antara sekolah, komunitas budaya, dan media digital.

Novel Grafis

Perkembangan media digital dan visual menuntut inovasi dalam penyampaian nilai-nilai pendidikan karakter, terutama bagi generasi muda Indonesia yang lebih responsif terhadap konten kreatif berbasis gambar. Salah satu solusi yang potensial adalah novel grafis (*graphic novel*), yang menggabungkan kekuatan narasi dan visual untuk menyampaikan pesan kompleks secara menarik. Novel grafis, sebagai bentuk seni *sequential art*, muncul sebagai medium yang menjembatani kesenjangan antara tradisi literasi konvensional dan budaya visual kontemporer (McCloud & Martin, 1993). Beberapa keunggulan novel grafis sebagai media komunikasi visual edukatif meliputi: 1) Kombinasi teks dan visual, untuk memfasilitasi pemahaman ganda melalui verbal dan visual (Mayer, 2005); 2) Narasi yang imersif, melalui alur cerita yang kuat meningkatkan retensi informasi (Dewi & Grahita, 2020); 3) Fleksibilitas tema, dapat mengangkat berbagai isu mulai dari pendidikan karakter hingga sains populer.

Di Indonesia, adaptasi novel grafis untuk konten edukatif masih memiliki potensi pengembangan yang besar. Beberapa contoh sukses seperti "Si Juki" karya Faza Meonk menunjukkan bagaimana format ini dapat menyampaikan pesan sosial dengan pendekatan populer (Putro, 2021). Fungsi novel grafis dapat diimplementasikan dalam pendidikan sebagai media pembelajaran alternatif yang memadukan literasi verbal dan visual (Mayer, 2005; McCloud & Martin, 1993), serta meningkatkan keterlibatan naratif pembaca melalui *immersion* (Dewi & Grahita, 2020).

Pelestarian Budaya

Malinowski, yang dikutip oleh Syakhrani dan Kamil (2022), mendefinisikan kebudayaan sebagai cara manusia beradaptasi dengan lingkungannya serta upaya untuk mempertahankan keberlangsungan hidup berdasarkan tradisi yang dianggap paling baik. Ia menekankan bahwa interaksi antara manusia dan alam dapat berlaku secara universal di berbagai budaya. Kebudayaan merupakan suatu sistem yang kompleks, mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, keterampilan, serta kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai bagian dari masyarakat. Kebudayaan terbentuk karena manusia dihadapkan pada berbagai persoalan yang membutuhkan solusi, terutama dalam hal mempertahankan kehidupan serta mengatasi tantangan di bidang ekonomi, sosial, politik, dan budaya yang sesuai dengan kepentingan individu maupun kelompok. Oleh karena itu, manusia memerlukan organisasi untuk membangun kesepakatan mengenai nilai dan norma yang kemudian membudaya dan menjadi tradisi. Dengan adanya konsensus ini, manusia dapat terus hidup dan bertahan dalam kelompoknya. Dengan demikian, kebudayaan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan berkelompok, karena berfungsi sebagai elemen yang mengorganisasi individu dalam suatu masyarakat. Pada dasarnya, pengelompokan manusia yang bertujuan untuk membangun dan mempertahankan eksistensi, baik dalam aspek material maupun mental, merupakan bagian dari kebudayaan yang terus tumbuh dan berkembang dalam kehidupan sosial (Nurdin, 2019).

Pelestarian warisan budaya mencakup upaya mempertahankan warisan fisik dari masyarakat, seperti bangunan, struktur, situs, serta komunitas yang masih hidup. Selain itu, pelestarian ini juga melibatkan perlindungan terhadap lanskap yang telah mengalami perubahan akibat aktivitas pertanian dan industri. Di dalamnya juga termasuk budaya material, seperti sartefak, arsip, dan berbagai bukti nyata lainnya yang mencerminkan sejarah serta identitas suatu peradaban (Susanti & Sjuchro, 2019). Pelestarian merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan dan terarah untuk mencapai tujuan tertentu, mencerminkan adanya kesinambungan, dinamika, serta proses seleksi. Dalam konteks budaya, pelestarian bertujuan untuk mempertahankan nilai-nilai budaya, tradisi, dan norma yang ada dalam masyarakat. Upaya menjaga dan melestarikan budaya Indonesia dapat dilakukan melalui tindakan terpadu yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat, terutama generasi muda, dalam menjaga budaya lokal serta mendukung keberlanjutan warisan budaya (Nahak, 2019). Tinjauan ini diharapkan dapat memperluas diskusi tentang pelestarian budaya dengan memadukan teori desain komunikasi visual dan pedagogi karakter, dalam hal ini media novel grafis Punakawan tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga *cultural resilience tool* di era globalisasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *mix-method* (Yam, 2022) bersama dengan pendekatan *glass box* (Evan *et al*., 2022). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menentukan makna dari masalah sosial atau kemanusiaan (Wahyudi *et al*., 2022; Creswell, 2016). Metode *glass box* adalah pendekatan transparan dalam proses kreatif yang mengintegrasikan alur kerja terbuka (*open-process design*) dan partisipasi aktif pemangku kepentingan. Setiap tahap perancangan novel grafis (konsep, sketsa, *storyboard*, finalisasi) didokumentasikan dan dibuka untuk umpan balik, memastikan akurasi budaya dan relevansi pendidikan karakter. Contoh: pembuatan karakter Semar versi modern melibatkan diskusi dengan dalang dan dosen pembimbing untuk memvalidasi nilai filosofis yang dipertahankan. Selanjutnya prototipe novel grafis diuji coba (*playtesting*) ke kelompok sasaran, dalam hal ini kepada murid-murid di salah satu SMA swasta Bandung. Contoh: hasil survei menunjukkan bahwa gaya ilustrasi semi-realistik lebih efektif menyampaikan pesan moral daripada abstrak. Serta pelacakan dampak edukatif dari internalisasi nilai karakter setelah pembacaan novel grafis dengan indikator seperti pemahaman konsep kejujuran (Gareng) atau kebijaksanaan (Semar).

Pengumpulan data penelitian dilakukan secara kuantitatif melalui kuesioner dan survei, serta analisis literatur untuk menemukan strategi empiris komparatif untuk menentukan konsep perancangan yang dibuat. Perancangan ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana pengangkatan kisah budaya lokal melalui media modern yaitu novel grafis dapat berperan sebagai sarana pelestarian budaya, dalam hal ini para tokoh Punakawan beserta nilai-nilai moral yang melekat pada setiap tokohnya, tersebut tetap dikenal dan tidak terlupakan oleh generasi muda. Cara yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian sebagai berikut:

1) Wawancara

   Wawancara dilakukan dengan seorang pakar pewayangan yaitu dalang Ki Haryo Susilo Enthus Susmono yang berperan sebagai narasumber. Proses wawancara berlangsung melalui media daring dari *platform* WhatsApp pada 8 Februari 2025.

2) Kuesioner

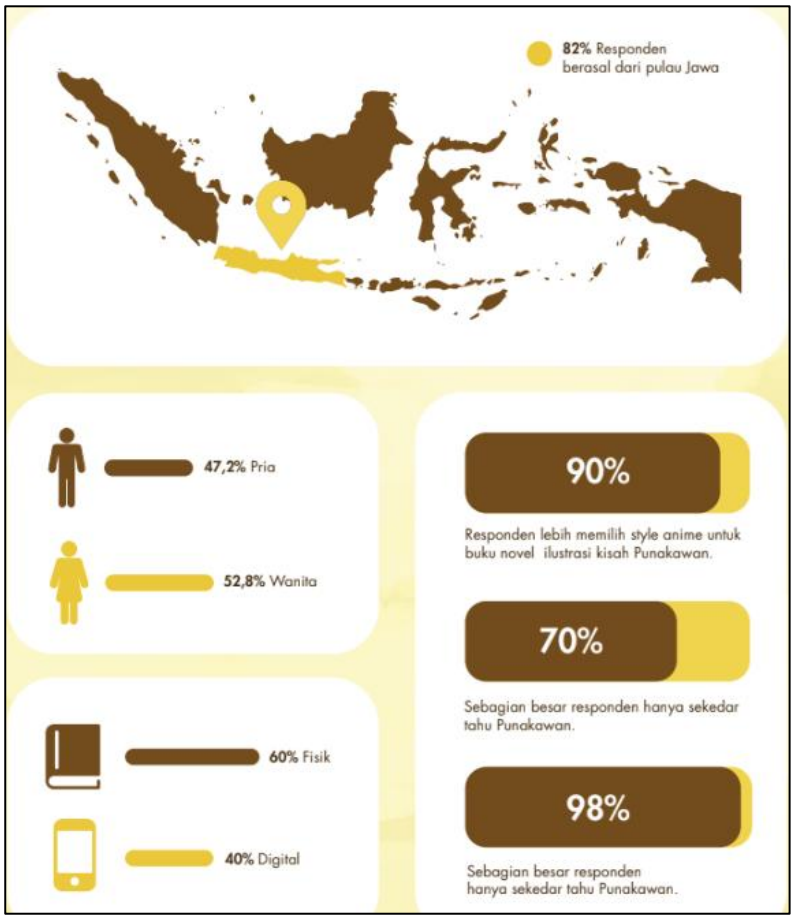
   Data diperoleh berasal dari 123 responden berusia antara 14 hingga 17 tahun, yang memberikan tanggapan terkait budaya lokal yang diangkat melalui media novel ilustrasi dengan mengisahkan tokoh Punakawan.

3) Kajian Literatur

   Materi yang digunakan dalam perancangan ini diperoleh dari berbagai jurnal di internet yang membahas teori-teori yang menjadi landasan penelitian antara lain teori pelestarian budaya, novel grafis, dan pendidikan karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber Ki Haryo Susilo Enthus Susmono diperoleh data bahwa cerita Punakawan sangat penting untuk dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi muda masa kini. Tokoh-tokoh Punakawan memiliki sifat yang netral, tidak berpihak secara ekstrem sehingga mudah diterima dan dipahami oleh berbagai kalangan. Karakter mereka yang jenaka, bijak, dan dekat dengan keseharian masyarakat menjadikan mereka relevan untuk segala usia, baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Oleh karena itu, kisah Punakawan tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung pesan moral yang bisa dijadikan pedoman hidup. Melestarikan cerita mereka berarti menjaga warisan budaya yang sarat nilai-nilai kebaikan, serta membangun jembatan antara generasi terdahulu dan generasi yang akan datang. Sedangkan data yang diperoleh dari sebaran kuesioner secara *daring* dapat dirangkum dalam infografis (Gambar 1) sebagai berikut:



Gambar 1. Infografis hasil kuesioner
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Infografis di atas menampilkan data sebanyak 97% responden menyatakan setuju bahwa kisah Punakawan penting untuk dilestarikan sebagai bagian dari warisan budaya bangsa. Dari total responden, 82% di antaranya berasal dari Pulau Jawa, wilayah yang memang lekat dengan tradisi pewayangan. Meskipun demikian, 70% responden mengaku hanya sekadar mengetahui kisah Punakawan tanpa mendalami lebih jauh. Hal ini menunjukkan adanya celah untuk memperkenalkan kembali tokoh-tokoh tersebut secara lebih mendalam dan menarik. Menariknya, 96% responden merasa bahwa buku bertema Punakawan dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan tokoh-tokoh ini kepada masyarakat, terutama generasi muda. Ditambah lagi, 96,7% responden menyatakan bahwa mereka menyukai membaca novel, yang menunjukkan bahwa pendekatan dalam bentuk buku cerita atau novel bisa menjadi media yang tepat untuk mengenalkan kembali Punakawan dengan cara yang lebih modern dan mudah diterima. Selain itu 60% responden menyukai novel berbentuk fisik dibandingkan format digital.

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi dalam perancangan ini dibagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu pesan komunikasi, premis, dan alur cerita, yang mengacu pada struktur dasar naratif dalam *storytelling* visual (Dewi & Grahita, 2020; McCloud & Martin, 1993). Dari segi komunikasi cerita, kisah Punakawan biasanya disampaikan melalui pertunjukan wayang, terutama dalam pertunjukan wayang kulit tradisional Jawa. Dalam pertunjukan ini, Punakawan tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap cerita utama, tetapi juga sebagai penyampai nilai-nilai moral, sindiran sosial, serta hiburan. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan, diketahui bahwa sebagian besar responden tidak memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai Punakawan. Mereka umumnya hanya pernah mendengar nama Punakawan tanpa benar-benar memahami siapa mereka, apa peran mereka dalam cerita wayang, maupun nilai-nilai yang terkandung dalam tokoh-tokoh tersebut. Hal ini mencerminkan kurangnya eksposur terhadap budaya tradisional, khususnya wayang, di kalangan masyarakat saat ini, terutama generasi muda. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini berupa perancangan media untuk menyampaikan kembali kisah Punakawan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, dalam bentuk tulisan dan ilustrasi. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara generasi muda dan budaya lokal, sehingga tokoh-tokoh Punakawan tidak hanya dikenal sebatas nama, tetapi juga dipahami nilai-nilai kebijaksanaan, humor, dan kearifan lokal yang mereka wakili. Dengan mengemas kisah mereka secara visual dan naratif, diharapkan masyarakat, khususnya generasi muda, dapat lebih tertarik dan terhubung dengan warisan budaya bangsa.

Selanjutnya dalam hal premis cerita, kisah Punakawan ini telah diadaptasi dan dikembangkan dengan menggabungkan unsur-unsur cerita modern. Penggabungan ini dilakukan untuk memberikan nuansa baru yang relevan dengan kehidupan masa kini tanpa menghilangkan esensi dan nilai dari tokoh-tokoh Punakawan. Dengan memadukan elemen tradisional dan modern yakni: tokoh Semar mengajarkan nilai-nilai kebijaksanaan, kerendahan hati, dan spiritualitas digambarkan sebagai seorang

guru PPKn yang mengajar di sebuah SMA. Sosok Semar dikenal bijaksana, humoris dan penuh wibawa, tak hanya mengajarkan materi pelajaran semata, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan kebangsaan kepada para siswanya. Dalam setiap kesempatan, Semar kerap membagikan cerita-cerita wayang, terutama tentang tokoh-tokoh Punakawan, sebagai cara untuk menyampaikan pesan kehidupan dan membangkitkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Cerita-cerita tersebut tidak hanya membuat pelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, tetapi juga memberikan ruang refleksi bagi siswa untuk memahami nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari

Segi alur cerita dalam novel grafis sendiri dibagi ke dalam empat kisah perjalanan para tokoh Punakawan yang saling terhubung mulai prolog hingga epilog (Tabel 1). Masing-masing kisah akan menampilkan perpaduan yang dimulai dengan latar zaman modern dan pergantian dunia tradisional pewayangan dengan pembagian cerita seperti:

Tabel 1. Alur cerita novel grafis Punakawan
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Prolog	Penjelasan awal merupakan cerita modern yakni tokoh Semar menjadi guru PPKn yang sedang menceritakan kisah Punakawan di kelas.
Bab 1: Semar Menaklukkan Batara Guru	Perjalanan dimulai saat Pandawa berziarah ke makam Begawan Palarasa dan diperintahkan menangkap Semar sebagai tumbal. Semar menolak dan mengajak mereka ke makam, tempat Batara Guru bersemayam. Setelah bertarung, Semar menang. Kemenangan ini melambangkan kembalinya superioritas Jawa atas pengaruh Hindu.
Bab 2: Petruk Dadi Ratu	Kerajaan Amarta kacau karena Pandawa lalai. Petruk merebut pusaka Kalimasada dan jadi penguasa. Ia menggulingkan Pandawa, tapi akhirnya disadarkan oleh Semar. Kekuasaan pun kembali seimbang. Kisah ini mengingatkan pentingnya kepemimpinan yang adil.
Bab 3: Bagong Dadi Ratu	Drupadi hilang, membuat Amarta dalam kesedihan mendalam. Wrekudara dan Arjuna mencari Drupadi dengan nasihat Durna yang menyebutkan Bagong harus menjadi tumbal. Bagong, yang melarikan diri dan dikejar Arjuna, ternyata bertemu Batara Narada dan menjadi Prabu Pathakal, yang ingin memperistri Drupadi. Setelah pertarungan sengit, Gareng mengalahkan Prabu Pathakal, mengembalikan Bagong ke wujud aslinya, dan Drupadi pun dikembalikan ke Yudistira.
sBab 4: Gareng Melawan Raksasa	Pandawa dan Punakawan tertidur di Grojogan Sewu, hanya Gareng yang terjaga. Tiba-tiba muncul raksasa yang ingin memakan Pandawa. Gareng melawannya dengan ajian kentut sakti
Epilog	Cerita diselesaikan dengan berakhirnya kelas yang diajar oleh Pak Semar.

Konsep Kreatif

Menurut Fleishmen yang dikutip oleh Bachtiar (2016), ilustrasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan maksud dengan jelas. Selain itu, ilustrasi juga dapat menciptakan gaya, mengalami perubahan bentuk (*metamorfosis*), atau smenerjemahkan suatu objek dari sudut pandang emosional maupun fisik. Pada

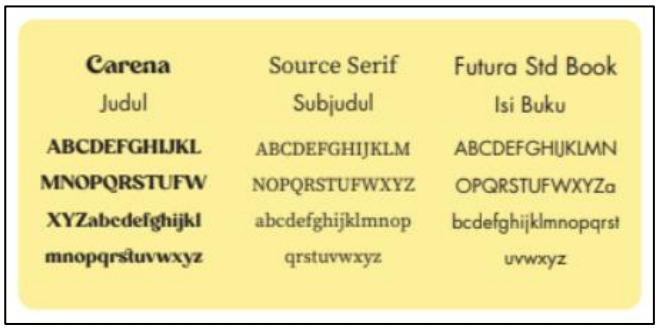
intinya, ilustrasi memiliki daya tarik yang mampu memengaruhi bahkan membangkitkan reaksi dari penontonnya. Menurut Salam, seperti yang dikutip oleh (Pahlevi & Handriyotopo, 2024), ilustrasi dapat berbentuk fotografi atau gambar yang dibuat secara manual dengan tangan. Lebih dari itu, ilustrasi juga memiliki kemampuan untuk memengaruhi serta membangkitkan emosi audiensnya. Visual yang digunakan dalam novel grafis ini mengadaptasi gaya *anime* karena gaya tersebut sangat populer di kalangan generasi muda saat ini. Gaya *anime* dipilih bukan hanya karena daya tarik estetikanya, tetapi juga karena kemampuannya dalam menyampaikan ekspresi karakter dan emosi secara kuat serta dinamis. Popularitas *anime* yang meluas di berbagai *platform* digital seperti media sosial, *streaming*, dan komunitas daring menjadikannya sebagai salah satu gaya visual yang mudah diterima dan disukai oleh generasi muda. Dengan menggunakan pendekatan visual yang familiar ini diharapkan kisah Punakawan dapat terasa lebih dekat dan relevan dengan kehidupan serta selera visual pembaca masa kini (Gambar 2), tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Hal ini merupakan upaya mengemas budaya tradisional dalam balutan visual modern agar lebih menarik, komunikatif, dan mampu bersaing di tengah arus budaya global.

Gambar 2. Gaya visual karakter Punakawan dengan *anime style*
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Logo sekaligus judul novel grafis ini yakni "Sasmita: Kisah Punakawan" dirancang dengan mengusung perpaduan nilai budaya dan sentuhan modern (Gambar 3). Kata "Sasmita" berasal dari bahasa Sanskerta bermakna isyarat halus atau makna tersembunyi (Zoetmulder, 1995; Monier-Williams, 1899), sebuah simbolisme yang mencerminkan kedalaman cerita dalam tokoh-tokoh Punakawan. Meskipun para Punakawan dikenal dengan sifat jenaka dan penuh humor, mereka menyimpan filosofi hidup yang kaya, petuah bijak yang tersirat, serta kritik sosial yang cerdas.

Gambar 3. Logo sekaligus judul novel grafis, Sasmita: Kisah Punakawan
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Pemilihan *font* Carena Regular (Gambar 4) memperkuat kesan modern dan bersih, namun memiliki lekukan dan karakter yang menyiratkan sentuhan tradisional dan elegan, menciptakan harmoni antara masa lalu dan masa kini. *Font* ini dipilih agar tetap relevan dan menarik bagi generasi muda, sekaligus memberi penghormatan terhadap kearifan lokal. Secara keseluruhan, logo ini merepresentasikan bagaimana warisan budaya seperti Punakawan bisa dikemas dengan gaya yang modern tanpa kehilangan makna mendalamnya sebuah *sasmita* yang ingin disampaikan melalui bentuk visual dan cerita. Jenis *font* yang sesuai untuk karakter novel grafis bertema Punakawan ini terdapat tiga jenis yakni Carena untuk judul, Source Serif untuk subjudul, dan Futura Std Book untuk konten buku (Gambar 4).



Gambar 4. Tipografi novel grafis Punakawan
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Font yang digunakan untuk judul sekaligus logo dari novel grafis Punakawan adalah jenis *serif* bernama Carena. *Font* ini memiliki bentuk huruf yang elegan dengan ujung yang melengkung halus, menciptakan kesan tradisional namun tetap terlihat modern. Gaya ini cocok untuk cerita Punakawan karena menampilkan

nuansa yang seimbang tidak terlalu formal, namun tetap memiliki karakter. Bentuk hurufnya yang kuat namun tidak kaku juga mendukung suasana cerita yang penuh canda dan ringan. Dengan tampilannya yang menarik, *font* Carena membantu membuat judul terlihat menonjol dan mudah dikenali. Selanjutnya *font* yang digunakan untuk bagian subjudul logo adalah jenis *serif* bernama Source Serif Variable. *Font* ini memiliki tampilan yang sederhana sehingga cocok dan tidak terlalu nyentrik untuk digabungkan dengan logo utama. Gaya *serif* yang digunakan juga memberikan kesan lebih modern, menjadikan tampilan logo tetap menarik tanpa mengganggu logo utama. Terakhir adalah *font* yang digunakan untuk bagian isi buku adalah jenis *sans serif* bernama Futura Std Book. *Font* ini memiliki tampilan yang sederhana sehingga sangat cocok untuk membaca teks yang panjang. Bentuk hurufnya yang proporsional memberikan kenyamanan visual dan membantu pembaca mengikuti alur cerita dengan mudah. Gaya *sans serif* yang digunakan juga memberikan kesan lebih modern, menjadikan tampilan buku tetap menarik tanpa mengganggu fokus terhadap isi cerita.

Gambar 5. Palet warna dalam novel grafis Punakawan
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

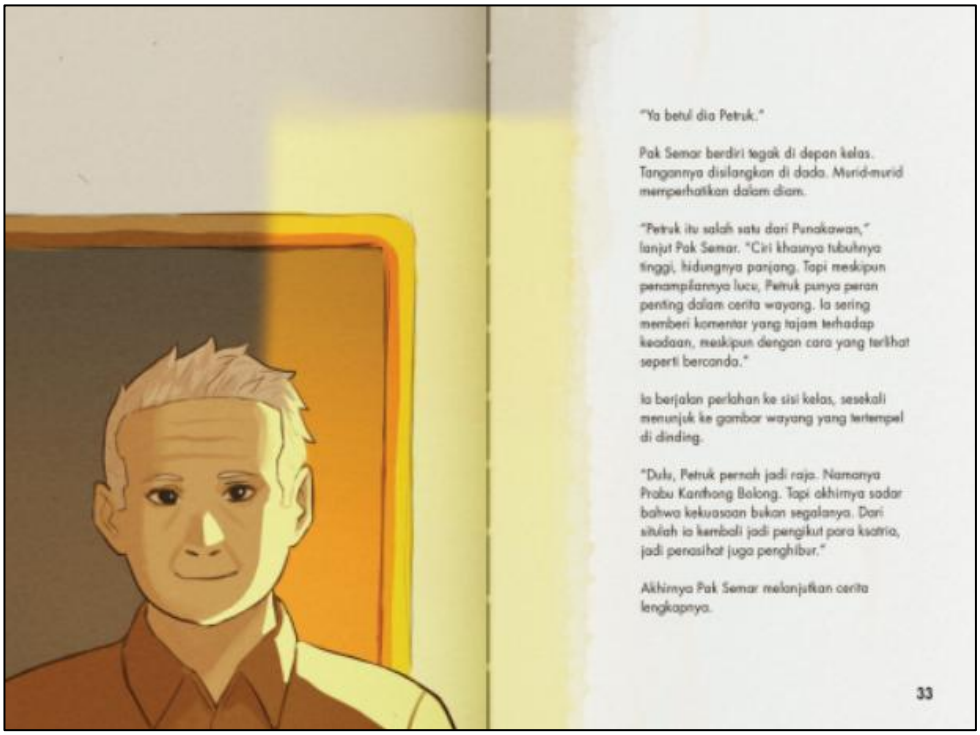
Ilustrasi dalam buku ini cenderung menggunakan warna-warna hangat dan *earthy tone* (Gambar 5) yang berfungsi membangun suasana akrab dan menyentuh sisi emosional pembaca. Warna-warna tersebut mampu menghadirkan nuansa nostalgia yang kuat, seolah membawa pembaca kembali ke masa lalu yang sederhana dan penuh makna. Selain itu, karakteristik hangat dari palet warna ini juga menciptakan kesan *vintage* yang mendukung tema budaya tradisional dalam kisah Punakawan. Pendekatan ini menjadikan ilustrasi tidak hanya sekadar pelengkap cerita namun menjadi elemen penting dalam memperkuat atmosfer naratif dan menambah kedalaman emosional.

Konsep Media

Desain *layout* pada novel grafis memegang peranan penting. Menurut Rustan, yang dikutip oleh Asthararianty dan Lesmana (2020), *layout* buku terdiri dari tiga bagian utama yaitu teks, visual, dan elemen tidak terlihat. Elemen teks berkaitan dengan *typography* yang berperan dalam menyusun huruf, jenis *font*, ukuran, serta tata letak

tulisan agar mudah dibaca. Elemen visual mencakup gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk mendukung isi buku dan memperjelas informasi yang disampaikan. Sementara itu, elemen tidak terlihat seperti *margin* dan *grid* membantu dalam mengatur struktur tata letak agar lebih rapi dan proporsional. Tujuan dari penggunaan elemen-elemen tersebut adalah untuk menyampaikan informasi secara jelas dan tepat, serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pembaca dalam memahami isi buku, majalah, atau media cetak lainnya.

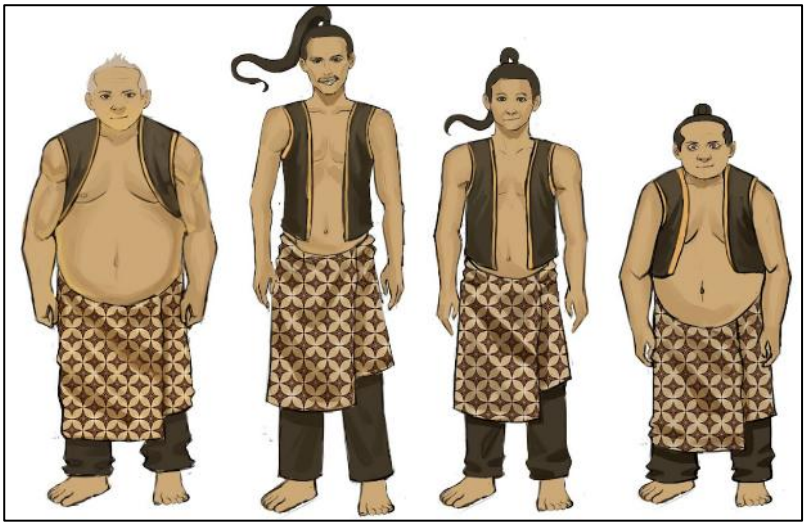
Novel grafis "Sasmita: Kisah Punakawan" ini menggabungkan elemen ilustrasi dan tulisan dalam setiap *spread* halamannya, menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pembaca. Setiap *spread* dirancang dengan setiap halaman selalu menyertakan gambar ilustrasi yang memperkaya cerita (Gambar 6). Penggunaan ilustrasi pada setiap halaman tidak hanya mempercantik tampilan buku, tetapi juga membuat narasi lebih hidup dan mudah dicerna, sehingga pembaca akan semakin tertarik untuk terus mengikuti perjalanan cerita. Buku ilustrasi ini dicetak dengan ukuran A5, memberikan ukuran yang pas untuk dibawa dan dibaca dengan nyaman. Setiap halaman dirancang dengan margin 2 cm di setiap sisi, memastikan ruang yang cukup agar tulisan tetap terbaca dengan jelas dan rapi. Penataan ini tidak hanya membuat tampilan buku lebih estetis, tetapi juga memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan mudah diikuti, tanpa mengurangi kualitas visual ilustrasi yang ada di setiap halaman.



Gambar 6. Contoh *spread* halaman novel grafis Sasmita: Kisah Punakawan
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Karakter Utama Punakawan

Di balik megahnya kisah para ksatria dan raja, hadir empat sosok unik bernama Punakawan: Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong (Gambar 7). Mereka bukan hanya pelayan para ksatria, tapi juga cermin suara rakyat yang jujur, lucu, dan bijak. Semar, sang bapak bijak berwajah tua namun berhati suci, menjadi panutan yang penuh petuah. Gareng, bertubuh kecil dan pincang, selalu tampil sederhana dan tulus. Petruk, tinggi dengan hidung panjang, dikenal humoris dan kritis. Sedangkan Bagong, si bungsu berbadan besar, lugu tapi sering menyimpan kecerdikan tersembunyi. Meski tampak jenaka, kehadiran mereka membawa keseimbangan antara dunia yang agung dan rakyat biasa. Dengan gaya mereka yang khas, Punakawan menyuarakan kebenaran, menyelipkan nasihat dalam tawa, dan menjadi penjaga moral di balik setiap lakon wayang.

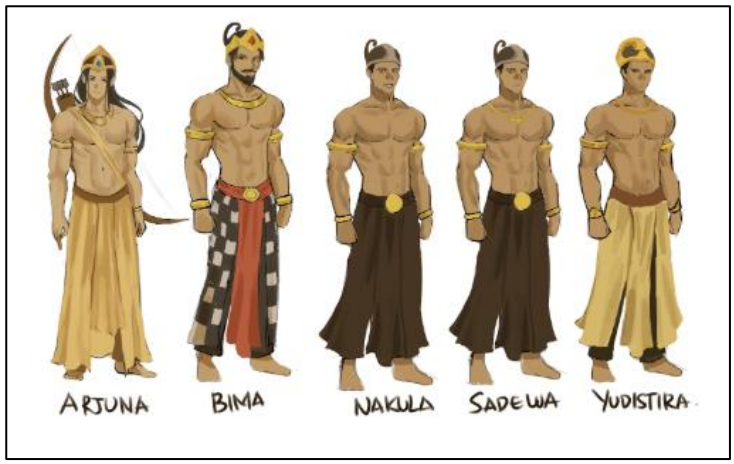


Gambar 7. Karakter Punakawan (kiri ke kanan: Semar, Petruk, Gareng, Bagong)
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Karakter Penunjang: Pandawa, Semar (versi modern), Batara Guru, dan Drupadi

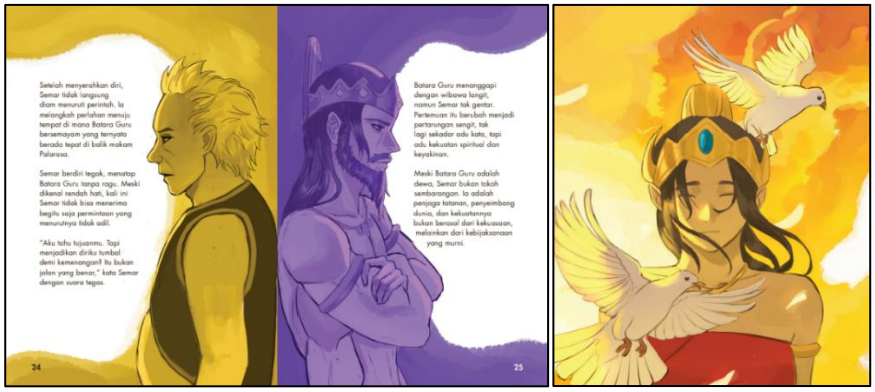
Selain para tokoh Punakawan, dalam novel grafis "Sasmita: Kisah Punakawan" juga terdapat beberapa karakter penting lainnya sebagai penunjang di antaranya: Pandawa, Semar versi modern, Batara Guru, dan Drupadi (Gambar 8, 9, 10). Tokoh-tokoh penunjang tersebut termasuk ke dalam bagian cerita para tokoh Punakawan sebagaimana telah dipaparkan secara ringkas dalam alur cerita pada Tabel 1.

Punakawan Semar dalam versi dunia modern digambarkan sebagai seorang guru PPKn di sebuah SMA negeri, bernama Pak Semar. Posturnya tidak tinggi, tubuhnya agak bulat, dan wajahnya selalu tampak ceria dengan kerutan khas di sekitar mata.



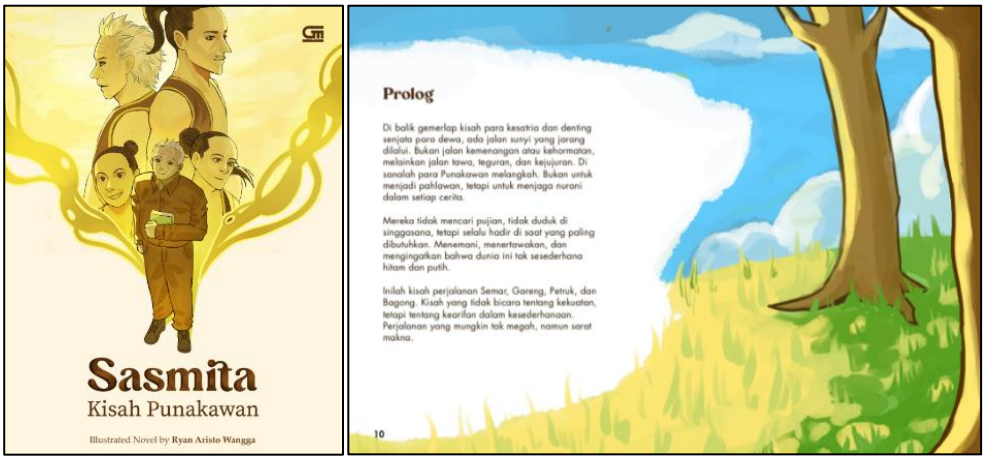
Gambar 8. Karakter Pandawa sebagai penunjang cerita Punakawan
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Gambar 9. Karakter Semar dalam versi dunia modern
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)



Gambar 10. Karakter Semar dan Batara Guru (kiri) serta Drupadi (kanan)
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

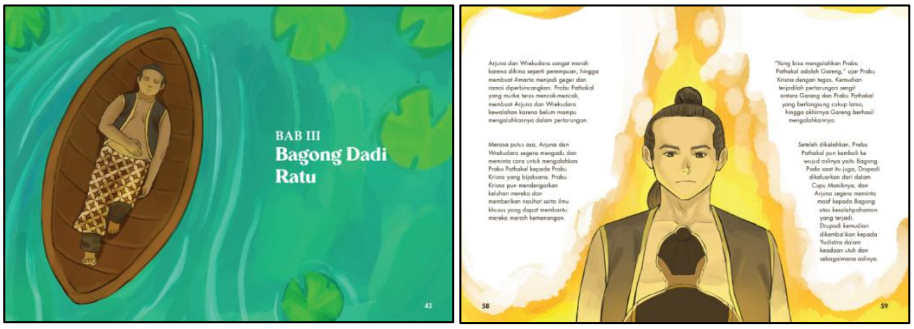
Berikut ini merupakan beberapa cuplikan *spread* isi novel grafis "Sasmita: Kisah Punakawan" dari cover buku, prolog, bab 1, bab 2, bab 3, bab 4, dan epilog:



Gambar 11. Cover depan novel grafis (kiri) serta *spread* Prolog(kanan)
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

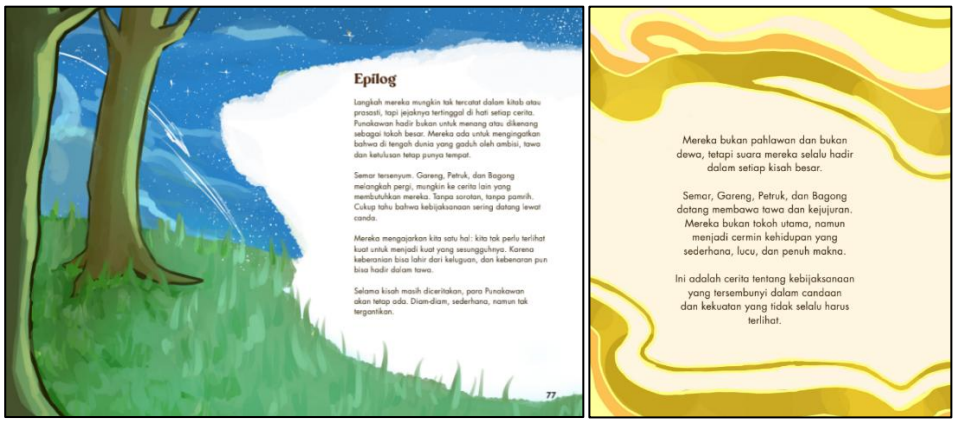
Gambar 12. Cuplikan *spread* Bab 1: Semar Melawan Batara Guru
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Gambar 13. Cuplikan *spread* Bab 2: Petruk Dadi Ratu
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)



Gambar 14. Cuplikan *spread* Bab 3: Bagong Dadi Ratu
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

Gambar 15. Cuplikan *spread* Bab 4: Gareng Melawan Raksasa
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)



Gambar 16. Cuplikan *spread* epilog (kiri) dan cover belakang buku (kanan)
Sumber: dokumentasi Ryan Aristo Wangga (2025)

KESIMPULAN

Generasi muda saat ini menunjukkan ketertarikan yang sangat besar terhadap budaya asing, dan fenomena ini semakin berkembang seiring dengan pesatnya arus globalisasi dan kemajuan teknologi informasi. Salah satu faktor terbesar yang memengaruhi tren ini adalah kehadiran media sosial yang dapat berdampak buruk terhadap keberlangsungan budaya lokal karena semakin jarang dikenali dan diapresiasi oleh generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan upaya pelestarian

melalui media yang menarik dan sesuai dengan selera anak muda masa kini. Salah satu media yang efektif adalah media bercerita seperti novel grafis dengan ilustrasi visual menarik, mudah dipahami, dan mampu membangkitkan kembali minat terhadap budaya lokal Indonesia. Kisah Punakawan adalah bagian dari dunia pewayangan yang masih jarang dikenal oleh generasi muda. Dengan alur cerita yang ringan dan mudah dipahami, kisah ini cocok untuk dinikmati semua kalangan. Melalui perancangan novel grafis "Sasmita: Kisah Punakawan" yang mengemas perpaduan narasi dan ilustrasi secara modern, berpotensi menjadi media yang menarik untuk mengenalkan kembali warisan budaya sekaligus nilai-nilai moral kebaikan para tokoh-tokohnya kepada generasi masa kini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pemicu kelanjutan penelitian sejenis yang lebih mendalam terkait media novel grafis sebagai salah satu media alternatif untuk menyampaikan informasi yang edukatif khususnya tema kebudayaan daerah. Keterbatasan penelitian ini dalam hal alur cerita yang terkesan pendek dan terburu-buru, minimnya unsur komedi yang seharusnya menjadi identitas karakter Punakawan, serta belum dapat diketahui tingkat keberhasilan media novel grafis "Sasmita: Kisah Punakawan" ini terhadap peran utamanya sebagai media edukasi dalam hal pendidikan karakter generasi muda, khususnya generasi *Alpha* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, N., Fathurrohman, M., Astoko, D. B., & Suparman, M. F. (2024). Pengembangan Pendidikan Karakter Tokoh Punakawan (Sintesis Filosofi Jawa dan Prinsip-Prinsip Islam). *Islam Universalia: International Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, 5(3).

Astharianty, A., & Lesmana, F. (2020). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 18(1), 13–19. https://doi.org/10.9744/nirmana.18.1.13-19

Bachtiar, M.Z. (2016). *Perancangan Program Acara Televisi Feature "Berirama Nusantara" Eps. Suling Gamelan Yogyakarta*. [Skripsi]. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dewi, A. T. R., Aini, A. N., Sania, I., Nurpadilah, Y., & ... (2024). Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di Kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan*, *8*, 23642–23649. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15479%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/15479/11701

Dewi, N. P. M., & Grahita, B. (2020). Narrative Immersion dalam Visual Novel STEINS; GATE, Danganronpa: Trigger Happy Havoc, dan Phoenix Wright: Ace Attorney. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 13(2), 7-14.

Evan, D.M., Natanael, I.N., Aryani, D.I. (2022). Perancangan Konten Digital Edukasi Tentang Anti "Food Waste" Melalui Video Animasi. *dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 12(3), 235-246. DOI: https://doi.org/10.24036/dekave.v12i3.117939.

Fassa, N., Aryani, D. I., & Wianto, E. (2023). Perancangan Animasi sebagai Media Edukasi Kesadaran Masyarakat terhadap Kasus Penipuan File APK. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 3(2), 204-221.

Hidayah, N., & Waluyo, E. (2019). The Use of Punakawan "Novel Graphic" for Increasing Early Childhood's Knowledge about Cultural Heritage. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 8(1), 43-47.

Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. *The Cambridge handbook of multimedia learning*, 41(1), 31-48.

McCloud, S., & Martin, M. (1993). *Understanding comics: The invisible art (Vol. 106)*. Northampton, MA: Kitchen sink press.

Monier-Williams, M. (1899). *A Sanskrit-English dictionary: Etymologically and philologically arranged with special preference to cognate Indo-European languages*. Oxford: Clarendon Press.

Nahak, H.M.I. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *Journal Sosiologi Nusantara,* 5(1), 65–76. https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76

Noorzeha, F., Sutono, A., & Suryosumunar, J. A. Z. (2022). Lakon Punakawan as a form of religious and cultural transformation of Javanese community. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 17(1), 107-121.

Nurdin, A.F. (2019). Integralisme Islam dan Kontribusi Budaya Muakhi Bagi Peradaban Masyarakat: Relevansi Nilai-Nilai Filosofis Budaya Lokal dan Pembangunan Masyarakat Lampung. *Al-Adyan*, 14(1), 35–50. https://doi.org/10.24042/ajsla.v14i1.4481

Nurgiyantoro, B. (2011). WAYANG DAN PENGEMBANGAN KARAKTER BANGSA. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1). https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314

Pahlevi, S. R., & Handriyotopo, H. (2024). Peran Ilustrasi Sebagai Media Bercerita dalam Album Musik Band Elfensjón. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 5(1), 13-19. Https://doi.org/10.33153/citrawira.v5i1.4840

Putro, D. (2021). Perkembangan Tren Membaca Komik Pada Era Digital Di Indonesia. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 115-126.

Setiawan, K. C., & Aryani, D. I. (2023). Potensi Komik Web sebagai Media Edukasi Mental Health dan Self-Acceptance bagi Remaja Laki-laki di Indonesia. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 3(2), 171-186.

Sunarso, C.A., Aryani, D.I., Wianto, E. (2024). Perancangan Komik Web tentang Edukasi Dampak Negatif Judi Daring bagi Dewasa Muda. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian*

Mahasiswa Desain, 4(2), 217-233. https://doi.org/10.34010/divagatra.v4i2.13419

Susanti, S., & Sjuchro, D. W. (2019). Saung Angklung Udjo: Wisata dan Pelestarian Budaya. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 9(2), 35–43. https://doi.org/10.34010/jipsi.v9i2.2467

Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.

Tanudjaja, B. B. (2022). Punakawan sebagai Subculture dalam cerita wayang Mahabaratha. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 52-68.

Wahyudi, L., Kalbuadi, G., & Pertiwi, E. (2022). PERANCANGAN ANIMASI 3D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KAMPANYE SOSIAL VAKSINASI COVID-19 DI BANYUMAS. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(2), 181-202. doi:10.25124/demandia.v7i2.4595.

Yam, J. H. (2022). Reflections on Mixed Methods Research. *EMPIRE*, 2(2), 126-34.

Zoetmulder, P. J. (1995). *Kamus Jawa Kuna-Indonesia* (Terjemahan: Darusuprapta & Sumarti). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.