
Transformasi Mitologi Roro Kidul dalam Komik Digital Nusantara Droid War

Dwi Jaya Arisyana

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, IAIN Sultan Amai
Gorontalo, e-mail: djayaris74@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 2026

Revised April 2026

Accepted June 2026

Available online July 2026

ABSTRACT

The development of digital comics in Indonesia has driven the transformation of Indonesian mythology into contemporary visual forms. One such representation is the character of Roro Kidul in the digital comic Nusantara Droid War, which presents a Javanese mythological figure in a futuristic setting. This study aims to analyze the visual representation of Roro Kidul using Visual Language Theory. The method used is descriptive qualitative, using visual observation techniques, comic panel documentation, and literature review. The analysis was conducted by identifying the content of the wimba (traditional Indonesian comics), the method of wimba (traditional Indonesian comics), and the internal and external forms of expression. The results show that the character of Roro Kidul is represented through visual elements such as predominantly green clothing, gold ornaments, calm body gestures, and the manifestation of white and black dragons as symbols of dual power. The application of scale, perspective, and panel composition reinforces the visual hierarchy and the character's position as the main figure. The internal and external forms of expression build continuity of meaning and emphasize the character's symbolic authority. This study demonstrates that digital comics can be an effective cultural communication medium in transforming Indonesian mythology without eliminating its cultural meaning structure, and emphasizes the relevance of Visual Language Theory in the visual analysis of popular media.

Keywords: Roro Kidul, digital comics, Visual Language, visual representation, Javanese mythology.

1. Pendahuluan

Perkembangan komik digital sebagai bagian dari budaya visual kontemporer di Indonesia menunjukkan meningkatnya ketertarikan kreator terhadap eksplorasi narasi dan karakter yang bersumber dari mitologi Nusantara. Komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai medium reinterpretasi nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan visual yang

Received 9 Februari, 2026; Revised 6 April, 2026; Accepted 22 Juni, 2026

disesuaikan dengan perkembangan teknologi serta preferensi audiens masa kini. Dalam konteks ini, mitologi Nusantara direpresentasikan kembali melalui bahasa visual yang lebih modern, dinamis, dan komunikatif.

Salah satu karya komik digital yang mengadopsi pendekatan tersebut adalah *Nusantara Droid War*, sebuah komik yang memadukan unsur mitologi Nusantara dengan latar futuristik dan fiksi ilmiah. Komik ini menghadirkan tokoh-tokoh legendaris yang dikenal dalam budaya lokal Indonesia ke dalam bentuk karakter visual yang kontekstual dengan dunia komik digital. Representasi visual dapat dipahami sebagai sistem tanda yang memiliki struktur dan konvensi tertentu [1,2]. Dalam kajian komik, visual dan rangkaian panel bekerja secara simultan dalam membangun makna naratif melalui kombinasi gambar dan struktur sekuensial [3]. Di antara tokoh-tokoh tersebut, karakter Roro Kidul menjadi figur yang menarik untuk dianalisis karena posisinya yang penting dalam sistem kepercayaan dan imajinasi kolektif masyarakat Jawa.

Dalam tradisi Jawa, Roro Kidul dipahami sebagai entitas spiritual yang memiliki relasi kosmologis dengan kekuasaan dan alam, khususnya Laut Selatan [4,5]. Figur ini dipersepsikan sebagai sosok perempuan yang berwibawa, sakral, dan berkuasa. Ketika figur mitologis ini dihadirkan ke dalam medium komik digital, terjadi proses transformasi visual yang melibatkan penyesuaian bentuk, simbol, dan gaya penggambaran. Transformasi tersebut menuntut adanya keseimbangan antara pelestarian identitas kultural tokoh dan tuntutan visual medium digital yang bersifat populer dan naratif.

Penggambaran karakter dalam komik digital pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi visual yang sarat dengan tanda dan makna. Elemen-elemen visual seperti desain kostum, pilihan warna, gestur tubuh, ekspresi wajah, serta komposisi panel berperan penting dalam membangun persepsi pembaca terhadap karakter. Oleh karena itu, analisis karakter Roro Kidul perlu dilakukan dengan pendekatan yang mampu membaca visual sebagai sistem bahasa yang terstruktur.

Teori Bahasa Rupa yang dikembangkan oleh Primadi Tabrani menawarkan kerangka analisis untuk memahami visual sebagai bahasa yang memiliki tata aturan dan struktur internal (1). Bahasa rupa memandang visual sebagai sistem tanda yang terdiri atas isi wimba, cara wimba, serta tata ungkapan yang bekerja secara terpadu dalam menyampaikan makna dan narasi visual (1,2). Konsep tersebut memungkinkan visual dipahami tidak hanya sebagai bentuk estetis, tetapi juga sebagai medium penyampai narasi dan makna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana karakter Roro Kidul dalam komik digital *Nusantara Droid War* direpresentasikan secara visual dengan menggunakan teori Bahasa Rupa, serta bagaimana nilai-nilai mitologis diterjemahkan ke dalam desain karakter kontemporer.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji representasi visual karakter Roro Kidul dalam komik digital *Nusantara Droid War*. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami makna, simbol, dan struktur visual secara mendalam melalui interpretasi terhadap elemen-elemen visual yang ditampilkan.

2.1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian diarahkan pada desain visual karakter Roro Kidul sebagai representasi figur mitologi Jawa dalam medium komik digital. Analisis mencakup elemen-elemen visual utama, seperti bentuk tubuh, kostum, ornamen, warna, gestur, ekspresi, serta komposisi visual dalam panel komik. Selain itu, penelitian ini juga menitikberatkan pada proses adaptasi visual dari figur mitologis tradisional ke dalam konteks visual kontemporer.

Konsep representasi dipahami sebagai proses produksi makna melalui sistem tanda dan praktik budaya yang membentuk cara suatu objek dimaknai dalam masyarakat [6]. Makna tidak melekat secara alami pada objek, melainkan dikonstruksi melalui sistem simbol dan konvensi sosial yang berlaku. Dengan demikian, ketika figur mitologis seperti Roro Kidul direpresentasikan dalam

komik digital, yang terjadi bukan sekadar reproduksi visual, tetapi proses konstruksi ulang makna dalam konteks budaya kontemporer [6].

Penelitian ini menetapkan unit analisis berupa panel-panel komik yang menampilkan karakter Roro Kidul secara eksplisit, baik dalam kemunculan tunggal maupun dalam interaksi dengan elemen visual lainnya. Penentuan unit analisis dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan intensitas kemunculan karakter, kejelasan atribut visual, serta keberadaan elemen simbolik yang merepresentasikan aspek mitologis. Dengan demikian, tidak seluruh bagian komik dianalisis, melainkan hanya bagian yang relevan dan mendukung tujuan penelitian.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

- 1) **Observasi Visual**, yaitu pengamatan langsung terhadap panel-panel komik *Nusantara Droid War* yang menampilkan karakter Roro Kidul, dengan fokus pada detail visual dan relasi antar elemen.
- 2) **Dokumentasi**, berupa tangkapan layar panel komik yang digunakan sebagai data visual utama dalam analisis.
- 3) **Studi Pustaka**, yaitu penelusuran literatur yang berkaitan dengan teori Bahasa Rupa, desain karakter, komik digital, serta kajian mitologi Roro Kidul dalam budaya Jawa.

Proses pemilihan data dilakukan melalui teknik **purposive sampling**, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Panel komik yang dipilih merupakan panel yang dinilai mampu merepresentasikan karakter Roro Kidul secara visual, dengan kriteria meliputi: (1) kemunculan karakter secara dominan atau utuh, (2) terlihatnya atribut visual utama seperti kostum, ornamen, dan simbol kekuatan, serta (3) komposisi visual yang memungkinkan dilakukan analisis secara mendalam menggunakan pendekatan Bahasa Rupa. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis memiliki relevansi yang kuat terhadap fokus kajian.

2.3. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan teori Bahasa Rupa, yang meliputi identifikasi isi wimba (objek dan elemen visual yang digambarkan), cara wimba (cara penggambaran objek), serta tata ungkapan dalam dan luar. Data visual dianalisis secara interpretatif dengan mengaitkan temuan visual pada konteks budaya dan narasi mitologis Roro Kidul.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi Visual Karakter Roro Kidul

Berdasarkan visual yang ditampilkan, karakter Roro Kidul digambarkan sebagai sosok perempuan dengan postur tubuh tinggi, ramping, dan proporsional, yang menampilkan kesan elegan sekaligus dominan. Posisi tubuh berdiri tegak dengan orientasi frontal menghadap ke arah pembaca menegaskan kehadirannya sebagai figur utama yang memiliki otoritas visual. Gestur tubuh yang tenang dan terkendali memperlihatkan citra kekuasaan yang tidak bersifat agresif, melainkan berwibawa dan berdaulat.

Busana yang dikenakan karakter Roro Kidul didominasi oleh warna hijau dengan gradasi gelap dan terang, yang secara simbolik merepresentasikan keterkaitan dengan alam dan unsur air, khususnya Laut Selatan sebagai domain mitologisnya [4,5]. Kostum berbentuk gaun panjang dengan siluet menyerupai lipatan organik atau ekor memperkuat asosiasi dengan elemen air dan gerak fluida. Potongan busana yang membalut tubuh secara presisi menonjolkan kesan anggun dan feminin, sekaligus menunjukkan kontrol dan kemantapan karakter.

Elemen ornamen berwarna emas pada mahkota, sabuk, serta pelindung bahu dan lengan berfungsi sebagai penanda status, kekuasaan, dan kesakralan. Mahkota dengan aksan permata hijau di bagian dahi menegaskan posisi Roro Kidul sebagai figur penguasa sekaligus simbol kekuatan

spiritual. Ornamen tersebut membentuk hierarki visual yang membedakan Roro Kidul dari karakter lain dalam narasi komik.

Karakter Roro Kidul juga digambarkan memiliki kekuatan air yang direpresentasikan secara visual melalui wujud dua sosok naga yang muncul dari kedua lengannya. Pada tangan kanan, kekuatan tersebut divisualisasikan melalui naga berwarna putih, sedangkan pada tangan kiri melalui naga berwarna hitam. Kehadiran kedua naga ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen serangan, tetapi juga sebagai simbol manifestasi kekuatan supranatural yang berada di bawah kendali Roro Kidul. Perbedaan warna antara naga putih dan naga hitam merepresentasikan dualitas kekuatan, yang dapat dimaknai sebagai keseimbangan antara energi terang dan gelap, atau antara kekuatan yang bersifat protektif dan destruktif.

Penggambaran naga sebagai medium serangan juga memperkuat asosiasi Roro Kidul dengan unsur air dan makhluk mitologis penjaga alam [4,5]. Bentuk naga yang memanjang dan dinamis mempertegas karakter air yang cair dan fleksibel, namun memiliki daya hancur yang besar. Dengan demikian, kekuatan Roro Kidul tidak ditampilkan secara langsung melalui gestur agresif, melainkan melalui simbol visual yang bersifat representasional dan naratif.

Ekspresi wajah Roro Kidul digambarkan tenang dengan tatapan lurus ke depan, tanpa emosi berlebihan. Ekspresi ini menegaskan kesan penguasaan diri, kewibawaan, serta jarak simbolik antara karakter dan dunia manusia. Rambut panjang berwarna gelap yang terurai ke bawah menambah kesan anggun dan mistis, sekaligus memperkuat citra figur perempuan mitologis dalam tradisi visual Nusantara.

Dalam kajian komik, gambar dan rangkaian panel bekerja secara simultan membangun kesinambungan makna melalui struktur visual yang konsisten [3]. Karakter dalam komik dirancang agar mudah dikenali melalui ciri visual yang berulang. Konsistensi atribut visual membantu pembaca mengidentifikasi peran dan posisi karakter dalam narasi [3]. Dalam konteks ini, pengulangan atribut visual Roro Kidul warna hijau, mahkota emas, serta manifestasi naga berfungsi sebagai penanda identitas visual yang memperkuat posisi naratifnya.

Secara keseluruhan, penggambaran karakter Roro Kidul menunjukkan perpaduan antara stilisasi modern dan simbolisme tradisional. Elemen warna, bentuk busana, ornamen, gestur, serta representasi kekuatan melalui sosok naga bekerja secara terpadu dalam membangun citra Roro Kidul sebagai figur mitologis yang sakral dan berkuasa. Representasi ini menegaskan bahwa desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi budaya yang menyampaikan identitas dan nilai-nilai mitologis melalui bahasa visual.

Berikut adalah beberapa penggambaran karakter Roro Kidul dalam panel komik Nusantara Droid War:



Gambar 1. Kumpulan penggambaran karakter Roro Kidul dalam panel komik

3.2. Analisis Bahasa rupa

Pendekatan Bahasa Rupa yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pemikiran Primadi Tabrani serta pengembangan kajian bahasa visual oleh Lukman dan kolega, yang menegaskan bahwa representasi visual memiliki struktur kebahasaan yang dapat dibaca dan dianalisis secara sistematis [1,2]. Dalam kerangka ini, visual dipahami sebagai sistem tanda yang memiliki unsur, tata hubungan, dan aturan internal dalam membangun makna.

Analisis Bahasa Rupa terhadap karakter Roro Kidul dalam komik digital *Nusantara Droid War* dilakukan dengan mengacu pada konsep isi wimba dan cara wimba sebagaimana dirumuskan dalam teori Bahasa Rupa [1]. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi objek visual yang ditampilkan serta cara penggambarannya dalam membangun makna dan narasi visual secara terstruktur. Melalui pendekatan ini, elemen visual tidak dipahami sebagai bentuk estetis semata, melainkan sebagai bagian dari sistem komunikasi visual yang memiliki fungsi naratif dan simbolik [1,2].

3.2.1 Isi Wimba

Isi wimba merujuk pada objek atau elemen visual yang digambarkan dalam bidang gambar. Pada karakter Roro Kidul, isi wimba mencakup keseluruhan atribut visual yang melekat pada figur karakter dan lingkungan visual pendukungnya. Berikut adalah isi wimba pada karakter Roro Kidul:

Tabel 1. Isi Wimba Karakter Roro Kidul

Keterangan	Isi Wimba	Keterangan
		Mahkota
Pelindung Bahu		Kalung
Mahkota		Pakaian Berwarna Hijau
Naga Putih		Naga Hitam
Ikat Pinggang		
		Gelang kaki
Sepatu		

Tabel 2. Keterangan Isi Wimba Karakter Roro Kidul

No	Elemen Visual	Keterangan
1	Sosok perempuan	Representasi figur utama Roro Kidul sebagai tokoh sentral
2	Busana dominan hijau	Simbol keterkaitan dengan laut dan alam
3	Ornamen dan aksesoris emas	Penanda kesakralan dan status simbolik
4	Gestur tubuh tenang	Representasi kontrol dan kewibawaan
5	Ekspresi wajah serius	Penegasan karakter berkuasa dan mistis
6	Elemen air dan kabut	Latar visual yang merepresentasikan ruang transenden
7	Naga putih pada tangan kanan	Manifestasi kekuatan air berenergi terang dan protektif
8	Naga hitam pada tangan kiri	Manifestasi kekuatan air berenergi gelap dan destruktif

Penambahan isi wimba berupa naga putih dan naga hitam memperkaya struktur visual karakter Roro Kidul. Kedua elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai atribut tambahan, melainkan sebagai representasi visual kekuatan supranatural yang berada di bawah kendali karakter utama.

3.2.2 Cara Wimba

Cara wimba merujuk pada bagaimana objek visual digambarkan untuk menyampaikan cerita dan makna. Berdasarkan teori Bahasa Rupa, cara wimba dianalisis melalui aspek ukuran pengambilan, sudut pandang, skala, gaya penggambaran, dan cara melihat.

Berikut tabel hasil analisis cara wimba pada karakter Roro Kidul:

Tabel 3. Analisis Cara Wimba Karakter Roro Kidul

Aspek Cara Wimba	Bentuk Penerapan	Makna Visual
Ukuran pengambilan	Kepala hingga kaki	Penegasan kehadiran karakter secara utuh dan dominan
Sudut pandang	Wajar hingga sedikit rendah	Memperkuat kesan kewibawaan
Skala	Figur utama diperbesar, naga proporsional	Penekanan hierarki visual antara pengendali dan kekuatan
Gaya penggambaran	Naturalis–stilasi	Adaptasi mitologi ke visual kontemporer
Gerak visual	Naga digambarkan melengkung dan dinamis	Representasi energi air yang aktif dan menyerang
Warna dan kontras	Putih dan hitam kontras dengan hijau	Penegasan dualitas kekuatan

Dalam konteks cara wimba, naga putih dan naga hitam digambarkan dengan bentuk melengkung dan arah gerak yang keluar dari tubuh Roro Kidul. Cara penggambaran ini menciptakan kesan gerak (dinamis) meskipun karakter utama berada dalam posisi tubuh yang statis. Dengan demikian, visual naga berfungsi sebagai perpanjangan kekuatan Roro Kidul, bukan sebagai entitas yang berdiri sendiri.

3.2.3 Tata Ungkapan (Tata Ungkapan Dalam dan Tata Ungkapan Luar)

Tata ungkapan merupakan sistem pengorganisasian isi wimba dan cara wimba untuk membentuk hubungan komunikatif antara visual dan pembacanya [1]. Dalam teori Bahasa Rupa, tata ungkapan terbagi menjadi dua kategori, yaitu tata ungkapan dalam (TUD) dan tata ungkapan luar (TUL), yang berfungsi mengatur struktur makna baik dalam satu bidang gambar maupun dalam kesinambungan antar panel [1].

Pada tata ungkapan dalam, penggambaran karakter Roro Kidul menunjukkan penerapan TUD 1 (menyatakan ruang) melalui penempatan figur secara utuh dalam satu bidang panel. Selain itu, TUD 4 (menyatakan penting) terlihat melalui penggunaan skala figur yang lebih besar dan posisi sentral dalam komposisi visual. Sudut pandang sejajar hingga sedikit rendah turut memperkuat hierarki visual serta menegaskan dominasi karakter dalam ruang gambar.

Sementara itu, tata ungkapan luar tampak melalui kesinambungan antar panel yang menampilkan Roro Kidul secara berulang dengan konsistensi atribut visual. Pola ini menunjukkan penerapan TUL 4 (pernyataan penting), di mana frekuensi kemunculan dan pengulangan komposisi berfungsi menegaskan peran strategis karakter dalam alur narasi komik digital.

Melalui penerapan tata ungkapan tersebut, visual karakter Roro Kidul tidak hanya menyampaikan bentuk fisik, tetapi juga membangun makna naratif dan simbolik secara berkelanjutan. Skala visual yang dominan dan posisi sentral menandakan tingkat kepentingan karakter, sedangkan sudut pandang yang digunakan memperkuat kesan kewibawaan. Dengan demikian, tata ungkapan dalam dan luar bekerja secara terpadu untuk menegaskan posisi Roro Kidul sebagai figur utama yang memiliki otoritas visual dan naratif. Visual karakter tidak berdiri sebagai gambar tunggal yang statis, melainkan sebagai rangkaian bahasa visual yang membangun kesinambungan makna dari satu panel ke panel berikutnya [1].

3.3 Interpretasi dalam Konteks Desain Komunikasi Visual

Dalam perspektif Desain Komunikasi Visual, representasi karakter Roro Kidul dalam komik digital *Nusantara Droid War* dapat dipahami sebagai strategi komunikasi visual yang menjembatani nilai-nilai budaya tradisional dengan konteks budaya populer kontemporer. Desain

karakter berfungsi sebagai medium penyampai pesan kultural yang dikemas melalui sistem visual yang mudah dikenali dan diinterpretasikan oleh audiens modern.

Penggunaan elemen visual yang merujuk pada identitas mitologis Roro Kidul, seperti dominasi warna yang berasosiasi dengan laut, ornamen simbolik, serta penggambaran gestur dan ekspresi yang tenang namun berwibawa, menunjukkan adanya upaya mempertahankan makna simbolik tokoh di tengah proses adaptasi visual. Pada saat yang sama, stilisasi bentuk dan pengolahan visual yang dinamis mencerminkan penyesuaian terhadap karakteristik medium komik digital yang bersifat naratif dan populer.

Mitos dipahami sebagai bagian dari struktur imajinasi kolektif yang diwariskan secara kultural dan memuat sistem nilai serta kosmologi masyarakat [7]. Figur mitologis tidak sekadar hadir sebagai tokoh cerita, melainkan sebagai simbol yang membawa norma dan pandangan hidup tertentu. Dalam konteks ini, transformasi Roro Kidul ke dalam komik digital dapat dipahami sebagai bentuk aktualisasi mitos dalam medium baru tanpa sepenuhnya melepaskan struktur simboliknya [7].

Kajian mengenai mitologi Jawa menunjukkan bahwa figur Ratu Laut Selatan diposisikan sebagai entitas spiritual yang memiliki relasi kosmologis dengan kekuasaan dan alam [4,5]. Warna hijau dalam tradisi Jawa sering diasosiasikan dengan Laut Selatan, sementara simbol naga kerap dimaknai sebagai representasi kekuatan dan penjaga unsur alam. Dengan demikian, desain karakter dalam komik digital tetap mempertahankan elemen simbolik tersebut meskipun divisualisasikan dalam gaya modern. Melalui pendekatan Bahasa Rupa, desain karakter Roro Kidul tidak hanya dipahami sebagai elemen estetis, tetapi sebagai sistem tanda yang menyampaikan narasi, identitas, dan nilai budaya secara visual [1].

Hal ini menunjukkan bahwa komik digital dapat berfungsi sebagai ruang kreatif yang efektif dalam proses transformasi dan aktualisasi mitologi Nusantara ke dalam konteks visual kontemporer. Transformasi visual dalam media digital juga dapat dijelaskan melalui pendekatan multimodal yang menekankan integrasi berbagai elemen visual dalam membangun makna secara bersamaan. Dalam komik digital, karakter tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga menjadi bagian dari sistem komunikasi yang menggabungkan gambar, narasi, dan struktur panel secara terpadu. Pendekatan ini menunjukkan bahwa visual bekerja sebagai sistem komunikasi yang kompleks dan berlapis [8,9].

Apabila dibandingkan dengan penggambaran Roro Kidul dalam media visual lainnya, seperti lukisan tradisional, ilustrasi klasik, maupun representasi dalam film dan animasi, terlihat adanya perbedaan pendekatan visual yang cukup mencolok. Dalam media tradisional, figur Roro Kidul cenderung ditampilkan dengan pendekatan simbolik yang menonjolkan aspek sakral dan spiritual melalui komposisi yang relatif statis. Sebaliknya, dalam komik digital *Nusantara Droid War*, karakter tersebut mengalami pengembangan visual yang lebih dinamis dan naratif, terutama melalui penambahan elemen dramatik seperti visualisasi naga sebagai representasi kekuatan supranatural.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa media komik digital memiliki kecenderungan untuk memperluas bentuk representasi visual agar lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh pembaca masa kini. Transformasi tersebut tidak menghilangkan nilai simbolik yang melekat pada tokoh, melainkan mengolahnya kembali dalam bentuk yang lebih eksplisit dan adaptif terhadap kebutuhan visual storytelling (10-12).

Dengan demikian, desain karakter dalam komik digital dapat dipahami sebagai bentuk reinterpretasi visual yang tidak hanya mempertahankan makna budaya, tetapi juga menyesuaikannya dengan karakteristik media serta ekspektasi audiens kontemporer.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis visual terhadap karakter Roro Kidul dalam komik digital *Nusantara Droid War*, dapat disimpulkan bahwa representasi karakter tersebut dibangun melalui sistem bahasa visual yang terstruktur dan bermakna. Penerapan teori Bahasa Rupa, khususnya

melalui analisis isi wimba, cara wimba, serta tata ungkapan, memungkinkan visual karakter dibaca sebagai bahasa yang menyampaikan makna kultural dan naratif secara simultan.

Karakter Roro Kidul direpresentasikan sebagai figur perempuan yang berwibawa, sakral, dan memiliki relasi kuat dengan alam, selaras dengan citra mitologis yang dikenal dalam budaya Jawa. Elemen-elemen visual seperti busana, warna, gestur, ekspresi, serta komposisi panel berperan penting dalam membangun identitas karakter dan menegaskan posisinya sebagai tokoh utama dalam struktur narasi komik. Adaptasi visual yang dilakukan menunjukkan adanya keseimbangan antara pelestarian nilai simbolik tradisional dan pengolahan visual kontemporer yang sesuai dengan medium komik digital.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, penelitian ini menegaskan bahwa desain karakter memiliki fungsi strategis sebagai media komunikasi budaya. Komik digital tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana reinterpretasi dan penyebaran nilai-nilai budaya Nusantara melalui bahasa visual yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, teori Bahasa Rupa dapat dipahami sebagai pendekatan analitis yang relevan dan efektif dalam mengkaji representasi visual mitologi Nusantara pada media populer, serta membuka peluang bagi penelitian lanjutan dalam bidang desain karakter berbasis kearifan lokal.

References

- [1] Tabrani P. *Bahasa rupa*. Bandung: Kelir; 2005.
- [2] Lukman C, Tabrani P, Piliang YA. Bahasa rupa dalam kajian visual dan komunikasi. *J Seni Rupa Desain*. 2009;6(1):1–12.
- [3] McCloud S. *Understanding comics: the invisible art*. New York: HarperCollins; 1993.
- [4] Mulder N. *Mysticism in Java: ideology in Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius; 2005.
- [5] Zoetmulder PJ. *Kalangwan: sastra Jawa kuno selayang pandang*. Jakarta: Djambatan; 1983.
- [6] Hall S. *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications; 1997.
- [7] Campbell J. *The hero with a thousand faces*. Princeton: Princeton University Press; 2004.
- [8] Bateman J, Wildfeuer J, Hiippala T. Multimodality: foundations, research and analysis – a problem-oriented introduction. Berlin: De Gruyter; 2020.
- [9] Forceville C. *Visual and multimodal communication: applying the relevance principle*. Oxford: Oxford University Press; 2020.
- [10] Prasetyo A, Nugroho E. Adaptasi visual mitologi Indonesia dalam media digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 2021;5(2):85–96.
- [11] Wibowo A. Representasi budaya dalam komik digital Indonesia. *Jurnal Media dan Budaya*. 2022;14(1):45–58.
- [12] Sari DP, Ramadhan R. Desain karakter dan identitas budaya dalam media visual kontemporer. *Jurnal Seni dan Desain*. 2023;12(3):210–222.