

## PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER KOMIK WARAK NGENDOG BERBASIS NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL

Khamadi<sup>1</sup>, Abi Senoprabowo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Jalan Imam Bonjol No 207, Semarang, Indonesia

khamadi@dsn.dinus.ac.id<sup>1</sup>, abiseno.p@gmail.com<sup>2</sup>

Received : March, 2021	Accepted : March, 2021	Published : April, 2021
------------------------	------------------------	-------------------------

### Abstract

*Warak Ngendog as a symbol of unity and the mascot of Semarang City. It has local wisdom values which are important to be passed on to the younger generations. So far, Warak Ngendog has been close to people's lives in the form of toys and a Dugderan celebration which is held once a year. The trend shows that the Warak Ngendog toy is getting less and less popular, due to the presence of foreign characters that are closer to the child. This has made the younger generation's understanding of Warak Ngendog culture decrease. The purpose of this research is to design the comic characters of Warak Ngendog to attract public interest. This study uses a qualitative descriptive method to get a picture of the value of local wisdom of Warak Ngendog. This is then analyzed and implemented in designing a good comic character design. The results of the analysis show that aesthetic, social, and religious values are the main elements in designing the character of Warak Ngendog. The result is a character design of Warak Ngendog which still maintains its visual uniqueness and has a good characterization of representation of Warak Ngendog's social and religious values.*

**Keywords:** character design, comic, local wisdom, values, Warak Ngendog

### Abstrak

*Warak Ngendog sebagai simbol persatuan dan maskot Kota Semarang memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang penting untuk diwariskan ke generasi muda. Selama ini Warak Ngendog dekat dengan kehidupan masyarakat khususnya anak dalam bentuk mainan dan perayaan Dugderan yang diselenggarakan sekali dalam setahun. Trend menunjukkan mainan Warak Ngendog semakin kurang populer dikarenakan kehadiran karakter animasi yang lebih dekat dengan anak. Hal ini membuat pemahaman generasi muda tentang budaya Warak Ngendog semakin menurun. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain karakter Warak Ngendog ke dalam media yang menjadi konsumsi generasi muda saat ini yaitu komik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan gambaran nilai kearifan lokal dalam Warak Ngendog yang kemudian dianalisis dan diimplementasikan dalam perancangan desain karakter komik. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai estetika, nilai sosial, dan nilai religius menjadi unsur utama dalam perancangan karakter Warak Ngendog. Hasilnya sebuah desain karakter Warak Ngendog yang tetap mempertahankan keunikan visual dan memiliki penokohan yang baik representasi dari nilai sosial dan religius Warak Ngendog.*

**Kata Kunci:** desain karakter, kearifan lokal, komik, nilai, Warak Ngendog

## 1. PENDAHULUAN

Warak Ngendog merupakan binatang imajiner yang berwujud gabungan beberapa binatang sebagai simbol persatuan dari berbagai golongan etnis di Semarang yaitu Cina, Arab dan Jawa. Binatang ini memiliki nilai spiritual dan nilai filosofis yang diwujudkan dalam bentuk dan cara menggunakannya. Bentuk Warak Ngendog adalah kepalanya menyerupai kepala naga (Cina), tubuhnya layaknya buraq (Arab), dan empat kakinya menyerupai kaki kambing (Jawa) [1][2]. Binatang ini muncul pada saat acara *Dugderan* yaitu sebuah acara ritual menyambut awal Ramadhan [3].

Dahulu Warak Ngendog menjadi mainan yang sangat digemari warga Semarang. Pada waktu sebelum puasa, anak-anak diajak orang tuanya untuk mengunjungi acara *Dugderan* untuk membeli mainan Warak Ngendog. Mainan Warak Ngendog merupakan media pembelajaran orang tua kepada anak-anak agar mereka menjaga mainan tersebut dengan cara menjalankan ibadah puasa dengan baik agar mendapat *endog* (telur). Telur Warak Ngendog adalah perwujudan dari pahala ibadah puasa. Namun, kini popularitas mainan Warak Ngendog semakin menurun dan cenderung mulai ditinggalkan. Anak-anak sekarang lebih mengemari karakter-karakter dari luar negeri semacam *Marsha & The Bear*, *Shiva*, *Doraemon*, dan *Upin ipin* yang tercermin pada jenis-jenis mainan yang dijual pada saat *Dugderan*. Akibat yang ditimbulkan mainan Warak Ngendog mulai disisihkan dari dagangan karena kurang laku dan dicari pengunjung *Dugderan* [4].

Masyarakat Indonesia sering kali terjebak dalam persoalan-persoalan kearifan lokal yang tersisihkan oleh modernitas. Masyarakat sedang dihadapkan pada persoalan sederhana, yaitu memilih menjadi tradisional atau menjadi modern [5]. Hal ini juga terjadi pada kearifan budaya Warak Ngendog yang mulai terkikis nilai-nilai di dalamnya. Nilai-nilai kearifan lokal menurut teori Alport meliputi nilai teori, nilai ekonomi, nilai religius, nilai estetika, nilai sosial, dan nilai politik [6]. Namun, tidak semua nilai dapat disampaikan ke masyarakat khususnya generasi muda saat ini. Dalam perkembangannya sosok Warak Ngendog kini menjadi ikon kota Semarang dengan munculnya sebagai maskot kota dalam bentuk

patung Warak Ngendog dan juga kehadirannya dalam maskot-maskot kegiatan di lingkungan pemerintah Kota Semarang. Sehingga dapat dikatakan nilai politik lebih menonjol daripada nilai-nilai sosial dan religius yang seharusnya dipahami generasi muda saat ini.

Oleh karena itu, perlu adanya transformasi nilai-nilai kearifan lokal Warak Ngendog ke dalam bentuk modern dalam media yang disukai generasi muda saat ini. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu komik. Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti [7]. Berdasarkan pengertian itu, komik dapat dikatakan dapat menjadi media yang memiliki nilai edukatif.

Salah satu unsur utama dalam komik adalah desain karakter yang mampu menarik perhatian pembacanya. Warak Ngendog sebagai hewan mitologi khas Semarang menjadi daya tarik tersendiri dalam perancangannya menjadi desain karakter komik dikarenakan keunikan bentuk dan filosofi yang dimiliki. Hal ini mendasari fokus penelitian pada perancangan desain karakter hasil adaptasi nilai-nilai kearifan Warak Ngendog yang sesuai dengan perkembangan dan minat generasi muda saat ini.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati [8]. Melalui metode tersebut akan dipaparkan fakta, keadaan, dan fenomena budaya Warak Ngendog saat ini. Selanjutnya juga dilakukan analisis data secara deskriptif untuk mendapatkan *breakdown* dari nilai-nilai kearifan lokal dalam Warak Ngendog. Hasil analisis tersebut menjadi dasar perancangan desain karakter komik Warak Ngendog yang menggunakan pendekatan tahapan pengembangan desain karakter menggunakan model pengembangan desain karakter menurut Solarski [9].



Gambar 1. Model pengembangan desain karakter  
[Sumber: Solarski, 2012]

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Nilai Kearifan Lokal dalam Warak Ngendog

Azan menyebutkan kearifan lokal dapat dikategorikan ke dalam dua aspek, yaitu aspek kearifan lokal yang berwujud nyata (*tangible*) dan yang tidak berwujud (*intangible*) [10]. Secara fisik, Warak Ngendog merupakan kearifan lokal yang berwujud nyata (*tangible*). Namun, di dalam Warak Ngendog terkandung nilai-nilai yang menjadi filosofi dari bentuk fisik, kegunaan, dan sejarah keberadaannya. Seperti yang disampaikan Taylor dan de Leo dalam Chaipar menjelaskan bahwa kearifan lokal adalah tatanan hidup yang diwarisi dari satu generasi ke generasi lain dalam bentuk agama, budaya, atau adat istiadat yang umum dalam sistem sosial masyarakat [11]. Sehingga Warak Ngendog sebagai sebuah produk budaya tradisi mengandung nilai-nilai yang dipegang dan disepakati bersama oleh masyarakat sebagai identitas lokal masyarakat yaitu masyarakat kota Semarang. Hal ini nampak dari Warak Ngendog yang menghiasi wajah Semarang sebagai maskot kota Semarang yang secara visual dapat ditemui keberadaannya dalam patung kota, mainan khas, hingga maskot dan identitas bagi kegiatan yang diselenggarakan oleh masyarakat dan Pemerintah kota Semarang.

Nilai-nilai kearifan lokal menurut teori Alport meliputi nilai teori, nilai ekonomi, nilai religius, nilai estetika, nilai sosial, dan nilai politik [6]. Adapun nilai-nilai kearifan lokal pada Warak Ngendog yang sesuai dengan tujuan penelitian ini meliputi nilai religius, nilai sosial, nilai estetika, nilai ekonomi, dan nilai politik.

Nilai religius terlihat dari keberadaan Warak Ngendog sebagai penanda awal bulan Ramadhan sarat dengan nilai religius terkait hubungan manusia dengan Tuhan dan hubungan manusia dengan sesama manusia

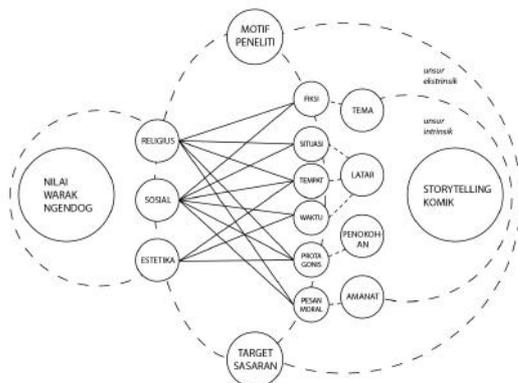
lainnya. Triyanto menjelaskan secara simbolik dari bentuk kepala dan leher yang berwarna merah merupakan hewan yang rakus dan beringas sebagai simbol nafsu manusia oleh karena itu perlu dikendalikan dengan simbol bulu khas *warak* yang berupa kebalik (*pithik walik*) [3]. Secara ekspresi raut muka yang ditampilkan membentuk karakter hewan yang berangas, menakutkan, dan rakus. Hal ini dilihat dari sisi religius yang ingin disampaikan adalah manusia supaya tidak tamak seperti binatang dalam berpuasa. Melalui keimanan dengan berbuat kebajikan dan amal sholeh selama menjalani puasa Ramadhan, manusia akan mendapatkan pahala yang utuh atau bulat yang disimbolkan dalam bentuk telur atau *endog* (dalam bahasa Jawa). Telur adalah simbol kesucian layaknya janin yang ada dalam kandungan yang masih suci dari segala dosa. Walaupun saat ini jarang ditemukan telur atau *endog* dalam budaya Warak Ngendog yang menjadi tujuan utama nilai religius yang dikandungnya.

Nilai sosial berarti berorientasi kepada hubungan antar manusia dan menekankan pada segi-segi kemanusiaan yang luhur. Warak Ngendog dengan bentuk fisiknya yaitu bentuk kepala, badan, hingga warna yang merepresentasikan sebagai simbol akulturasi budaya Cina, Jawa, dan Arab dengan masing-masing memberikan sumbangsih pada bentuk fisik tersebut. Akulturasi budaya ini tercermin dari hubungan yang baik secara sosial, saling menghargai dan dapat hidup berdampingan antar etnis yang ada di Semarang. Warak Ngendog menjadi simbol persatuan dan tidak melihat orang lain berdasarkan kedudukan, semuanya saling mendukung menjadi satu kesatuan dalam upaya mencapai kebaikan hidup bersama.

Nilai estetika yaitu melihat Warak Ngendog secara visual dan bentuk serta proses pembuatannya memiliki keunikan yang spesifik. Hal ini terlihat dari keberadaannya yang hanya ada di Semarang dan menjadi identitas kota Semarang. Bentuk yang detail dan spesifik meliputi bagian Warak Ngendog seperti kepala kambing Jawa, leher unta Arab, dan badan mirip kilin Cina. Selain itu paduan warna merah khas Cina, kuning keemasan khas Jawa, dan hijau khas Islam Arab, menunjukkan tingginya nilai estetika yang dimiliki Warak Ngendog.



unsur intrinsik komik sebagai media *storytelling* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4. Pemetaan nilai-nilai Warak Ngendog dengan unsur *storytelling* dalam cerita Komik

Dari pemetaan di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam Warak Ngendog dapat menjadi unsur pembangun cerita dalam komik yang secara lebih rinci sebagai berikut:

- 1) Melihat target sasaran berupa remaja dan tidak adanya cerita spesifik tentang Warak Ngendog serta Warak Ngendog dinilai sebagai sebuah simbol maka cerita menggunakan tema fiksi.
- 2) Meskipun tema dibuat secara fiksi tetapi cerita mengandung nilai religius dan nilai sosial dari Warak Ngendog. Sebagai contoh tema bisa diturunkan dari nilai sosial berupa persatuan menjadi tema persahabatan. Bahkan juga, tema-tema ketuhanan berupa kebaikan dan kesabaran yang diturunkan dari nilai religius.
- 3) Untuk latar cerita dalam penceritaan komik dapat didasari dengan nilai religius, sosial dan estetika. Nilai religius dan sosial bisa memberikan batasan situasi dalam cerita. Adapun *setting* tempat cerita berlangsung bisa didasarkan pada nilai religius seperti di sebuah daerah yang beragama; nilai sosial seperti di sebuah masyarakat yang multikultur; dan nilai estetika dalam penggambaran visual tempat yang mengedepankan visual multikultur. Sedangkan pada *setting* waktu bisa mengedepankan nilai sosial dimana masyarakat multikultural itu berada mungkin masa lampau, saat ini, atau masa depan yang dibalut dengan gaya visual sesuai dengan masa tersebut yang

mengedepankan nilai-nilai estetika dari Warak Ngendog.

- 4) Penokohan berarti penggambaran tokoh secara visual yang mengedepankan pada nilai estetika Warak Ngendog yang unik sesuai tema dan latar yang diberikan. Penokohan juga berarti penggambaran watak tokoh sebagai tokoh utama protagonis yang memiliki nilai-nilai religius dan sosial yang ada di Warak Ngendog.
- 5) Amanat berupa pesan yang terkandung dalam cerita terkait tema cerita yang diberikan yang didasari pada nilai-nilai religius dan nilai sosial dalam Warak Ngendog
- 6) Pada akhirnya target sasaran menjadi batasan dalam perwujudan cerita dalam komik yaitu pada gaya visual, tema cerita, hingga pesan amanat yang diberikan yang keseluruhannya didasarkan pada nilai estetika, sosial, dan religius yang terkandung dalam Warak Ngendog.

### 3.3. Karakter Warak Ngendog dalam Pendekatan Perancangan Komik

Tidak bisa dipungkiri bahwa cerita yang baik dalam komik juga sangat dipengaruhi dengan penokohan karakter yang mampu membawakan cerita dengan baik. Oleh karena itu, karakter yang menarik akan menjadi daya tarik utama secara visual. McCloud menjelaskan bahwa terdapat tiga kualitas yang perlu ada pada karakter; *inner life*, *visual distinction*, dan *expressive traits*. [12]

#### a) *Inner Life*

Tahap pertama dalam membuat suatu karakter berawal dari aspek internalnya, yaitu sifat, keinginan, masa lalu, dan cara pandang karakter. Melalui pengenalan aspek internal karakter, penulis cerita dapat memprediksi aksi yang akan dilakukan karakter apabila ditempatkan pada suatu situasi. Selain itu, aspek internal karakter dapat dijadikan kata kunci untuk selanjutnya membantu dalam pembentukan visual karakter. [12]

Warak Ngendog pada dasarnya tidak memiliki cerita bawaan seperti kisah atau legenda karena pada dasarnya Warak Ngendog sebagai sebuah simbol. Namun, dilihat dari nilai religius yang dikandung yaitu perwujudan sikap yakin dan sabar dengan tidak tamak dan rakus serta berbuat kebaikan dalam menjalankan puasa

sehingga pada akhirnya mendapatkan keberkahan dan pahala yang disimbolkan dengan telur atau *endog*. Secara sederhana melihat kata Warak Ngendog berarti adanya karakter Warak yang memiliki potensi ketamakan dan rakus seperti sifat negatif manusia tetapi mampu menahan diri waro'a) sehingga dia berhasil mendapatkan *endog* karena kemampuannya tadi. Berdasarkan paparan tersebut, dibuat konsep kata kunci warak ngendog dengan sifat "kuat" "bijak", dan "penyabar". Kuat dapat didefinisikan memiliki keinginan atau karakter kuat atau juga memiliki fisik kuat dan besar. Bijak representasi dari kebaikan, amal sholeh, dan bijaksana dalam menempatkan diri dan melihat segala sesuatunya. Penyabar representasi sifat sabar mencapai keberkahan pahala. Namun, dalam perancangan karakter yang menarik, karakter juga diberikan sifat yang bersifat menjadi kekurangan misal sembronon, mudah percaya, mudah takjub, dan sebagainya. Pada karakter Warak Ngendog sifat yang bisa diberikan adalah "pelupa" untuk mengimbangi sifat kuatnya. Sifat lupa ini juga diambil dari konsep puasa yang tidak batal karena lupa makan dan minum.

#### b) *Visual Distinction*

Aspek internal suatu karakter yang beragam tentunya dapat menghasilkan penampilan visual suatu karakter yang bervariasi pula. Bagi McCloud, variasi dan ciri khas karakter adalah aspek yang penting karena dapat membantu pembaca untuk membedakan antar karakter. Di dalam pengembangan cerita di komik dengan tema fiksi nantinya akan muncul karakter-karakter lain sebagai pendukung. Tetapi fokus pada perancangan ini adalah karakter Warak Ngendog. Berdasarkan nilai estetika, secara visual Warak Ngendog memiliki keunikan bentuk dan warna yang bisa menjadi unsur *visual distinction*. Bentuk karakter dengan perpaduan kepala, leher, badan yang memiliki paduan nilai multikultural menjadi dasar pengembangan karakter yang sesuai dengan *inner life* yang dimiliki. Secara sederhana karakter bisa ditampilkan sesuai referensi bentuk Warak Ngendog pada aslinya, tetapi dalam kebutuhan penceritaan dan membuat karakter menarik, Warak Ngendog dapat dipersonifikasikan layaknya manusia dengan tetap menekankan keunikan dan filosofi bentuk Warak Ngendog.

#### c) *Expressive Traits*

Setiap karakter memiliki keunikan dalam cara berekspresi, dari cara mereka berbicara, sampai keunikan dalam bertingkah laku. Untuk mengenal karakter lebih dalam, McCloud menyarankan agar karakter memiliki dua sampai dengan tiga *key expressions* atau pose. *Key expressions* yang dimaksud adalah beberapa ekspresi penting yang memperkuat keunikan karakter, seperti pada contohnya, pada saat sedang berpikir, karakter yang serius pastinya menunjukkan ekspresi dan pose yang berbeda dibandingkan karakter yang humoris.

Dalam perancangan karakter Warak Ngendog keunikan ini dapat diwujudkan dari sifat yang diberikan yaitu pose atau ekspresi saat lupa, saat menunjukkan kekuatannya, dan saat bijak seperti memberikan petunjuk.

### 3.4. Pengembangan Desain Karakter Warak Ngendog

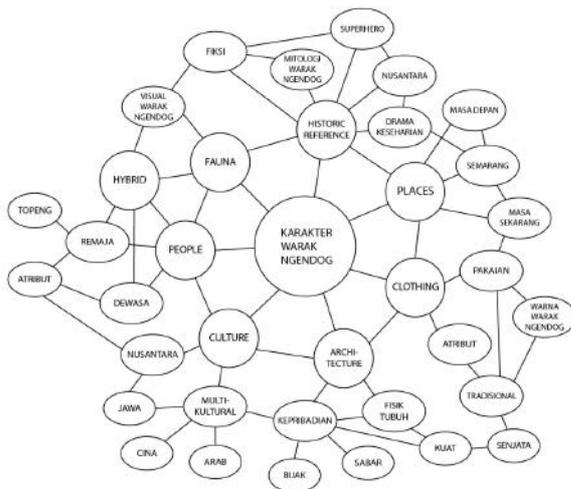
Selanjutnya perancangan visual karakter dibuat menggunakan tahapan perancangan karakter *research & brainstorming, visual metaphors, & character concept; mind mapping; moodboard; thumbnail development; dan final character drawing.*

#### 1. *Research & Brainstorming, Visual metaphors, & Character Concept*

Proses ini dilakukan dengan menjabarkan nilai-nilai kearifan lokal dalam Warak Ngendog yang diadaptasikan pada konsep penokohan karakter komik menurut McCloud pada sub bab sebelumnya, sehingga dihasilkan sebuah konsep utama dari karakter Warak Ngendog sebagai seseorang atau bisa seekor hewan yang memiliki sifat "kuat" "bijak", dan "penyabar" tetapi cenderung "pelupa". Dia memiliki tampilan yang khas dengan keunikan perpaduan bentuk bagian tubuh dan warna-warna pakaian yang dikenakan.

#### 2. *Mind Mapping*

Proses ini memetakan konsep karakter berdasarkan aspek *historic reference, places, clothing, architecture, culture, people, flora, dan fauna* yang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Model *mind mapping* pengembangan karakter Warak Ngendog

- a) *Historic reference* yaitu referensi sejarah. Menilik konsep yang dibangun Warak Ngendog sebagai simbol perpaduan budaya Jawa, Cina, dan Arab representasi masyarakat kota Semarang yang multikultural. Namun, tidak ada cerita terkait dengan Warak Ngendog seperti dalam bentuk legenda ataupun cerita rakyat. Oleh karena itu, referensi sejarah ini bisa lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan pesan yang akan disampaikan kepada target audiens yang dituju. Pada perancangan komik dengan tema fiksi, referensi sejarah dapat merujuk pada konsep-konsep cerita populer dalam buku atau film seperti sejarah kerajaan, superhero, masa depan, drama kehidupan sehari-hari atau referensi berdasarkan pengalaman seseorang. Melihat target audiens adalah generasi muda saat ini yaitu remaja, maka pendekatan referensi yang lebih sesuai adalah di antaranya superhero konsep nusantara, masa depan, dan drama kehidupan sehari-hari.
- b) *Places* yaitu setting tempat karakter berada. *Places* ini berhubungan dengan aspek *historic reference* yaitu karakter Warak Ngendog hidup di lingkungan masyarakat multikultural, di mana Warak Ngendog memiliki posisi di tengah atau tidak berpihak dan cenderung sebagai sosok pemersatu. Adapun tempat disesuaikan dengan keberadaan Warak Ngendog yaitu di kota Semarang dengan *setting* di lingkungan masyarakat saat ini atau masa depan.
- c) *Clothing* yaitu pakaian dan atribut yang dikenakan karakter.

Aspek ini mengacu pada nilai estetika Warak Ngendog yaitu memiliki keunikan perpaduan kepala, badan, dan anggota gerak yang filosofis serta memiliki perpaduan warna yang khas. Adapun dalam pendekatan fiksi, *clothing* ini dapat didefinisikan sebagai pakaian yang benar-benar dipakai atau atribut yang merepresentasikan nilai estetika tersebut. *Clothing* sangat berhubungan dengan aspek-aspek bentuk *people*, *fauna*, *flora* yaitu apakah karakter dalam wujud manusia ataukah hewan atau perpaduan keduanya. Pada pengembangan karakter Warak Ngendog bisa menggunakan pendekatan sebagai manusia, hewan atau perpaduan manusia dan hewan seperti dalam cerita fiksi. Selanjutnya *clothing* yang digunakan disesuaikan, tetapi pendekatan yang lebih sesuai adalah karakter menggunakan pakaian atau memiliki atribut yang mencirikan warna khas Warak Ngendog yaitu merah, hijau, dan putih. *Clothing* juga mengikuti *setting* cerita dan tempat yang dibuat seperti pakaian/atribut tradisional atau pakaian/atribut saat ini atau pakaian/atribut konsep masa depan.

- d) *Architecture*. Aspek ini dalam karakter Warak Ngendog mengikuti konsep nilai estetika yang dimilikinya yaitu bentuk kepala bertanduk, badan yang tegap tetapi luwes. Kemudian dengan konsep sifat “kuat” “bijak”, dan “penyabar” tetapi cenderung “pelupa”, maka karakter dapat digambarkan secara visual dengan proporsi tubuh yang kuat seperti makna kuat apa adanya, tetapi bisa juga dengan proporsi tubuh normal tetapi memiliki kekuatan yang bersifat non fisik seperti karakter pemikiran kuat. Karena bijak dan pelupa, sehingga dia menjadi pribadi yang murah senyum.
- e) *Cultures*. *Cultures* yaitu budaya yang dimiliki dan membentuk karakter Warak Ngendog atau budaya yang ada di kehidupan sekitar sesuai *place* dan *historic reference* yang dipilih. Adapun budaya yang dapat melekat atau menempel pada karakter adalah budaya nusantara yang secara visual dapat digambarkan dalam bentuk atribut dan desain motif *clothing*. Konsep multikultural juga menjadi unsur pembentuk budaya.
- f) *People* merujuk pada jenis karakter yang berupa manusia.

Karakter Warak Ngendog dapat dibuat dalam bentuk manusia. Dalam konteks ini, unsur dan bentuk tubuh serta atribut warna pada Warak Ngendog disesuaikan. Jika semula konsep bulu warna-warni berubah menjadi pakaian Warak Ngendog. Kepala bentuk hewan dirubah menjadi kepala manusia dengan atribut hewan yang direpresentasikan misal dengan atribut topeng atau tanduk yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita fiksi. Nilai-nilai kearifan lokal khususnya nilai sosial dan religius lebih dominan. Konsep manusia dapat dibuat sebagai sosok remaja mewakili umur target audiens, atau sebagai sosok dewasa karena sifat bijak yang dimiliki.

g) *Flora* merujuk pada unsur atau bentuk karakter yang berupa tumbuhan.

Pada aspek ini, karakter Warak Ngendog tidak dikembangkan karena dasar bentuk Warak Ngendog adalah hewan mitologi.

h) *Fauna* merujuk pada unsur atau bentuk hewan sebagai wujud karakter.

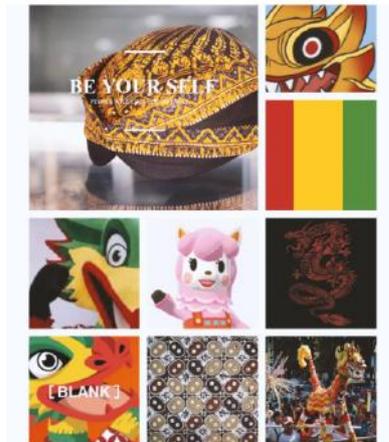
Bentuk ini lebih mudah adaptasinya dari karakter Warak Ngendog aslinya, hanya mungkin secara visual akan tidak mengalami perubahan dan hanya penyesuaian dengan kebutuhan cerita fiksinya. Gaya visual akan lebih berperan pada daya tarik karakter yang diciptakan. Jika aspek *fauna* ini digabungkan dengan aspek *people* maka akan tercipta karakter *hybrid* yaitu karakter Warak Ngendog dalam bentuk perpaduan unsur manusia dan hewan. Transformasi bentuk dari Warak Ngendog yang berdiri dengan 4 kaki menjadi layaknya manusia 2 kaki. Karakter Warak Ngendog lebih menarik karena dipersonifikasikan layaknya karakter-karakter populer seperti karakter di film *Spongebob*.

### 3. Mood Board

*Mood board* atau juga sering disebut *inspiration board* sangat sering digunakan di berbagai macam ilmu desain. *Mood board* sangatlah berguna untuk menghasilkan arahan estetika dan nuansa yang ingin dicapai untuk sebuah *project* sebelum mengembangkan desain ke tahapan selanjutnya.

Secara garis besar pengembangan karakter yang dibuat dapat dibagi pada pendekatan aspek *people* dan *fauna* pada *mind mapping* yaitu pengembangan karakter Warak Ngendog dalam bentuk *hybrid* yaitu perpaduan wujud

Warak Ngendog yang dimanusiakan. Kemudian diberikan atribut pada aspek *clothing* dan *culture* yaitu blangkon dan desain motif.



Gambar 6. *Mood board* sebagai inspirasi pengembangan visual karakter Warak Ngendog

### 4. Thumbnail Development

Proses ini diawali dengan membuat sketsa desain karakter berdasarkan *moodboard* yang telah dibuat. Lalu membuat manajemen ukuran karakter yang telah dibuat dibanding karakter yang lain. Lalu membuat *appeal* atau kemenarikan dari karakter. Pengembangan *thumbnail development* dari *mood board* dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. *Thumbnail* sketsa, perbandingan ukuran dan *appeal* rancangan karakter.

### 5. Final Character Drawing

Proses finalisasi pembuatan yang telah dilakukan dijadikan dalam bentuk *model sheet*. Desain karakter Warak Ngendog diberi nama Wando singkatan dari Warak Ngendog tujuannya agar tidak meninggalkan esensi adanya kata *endog* jika dinamakan Warak saja.



Gambar 8. Desain karakter adaptasi Warak Ngendog

Desain final karakter menggunakan pendekatan gaya visual chibi yang dirasa lucu dan menarik, dengan pendekatan visual mempertahankan bentuk kepala, badan, kaki, dan ekor khas Warak Ngendog. Warna-warni khas Warak juga tampil menjadi warna badan tetapi dengan menggunakan baju dan jarik khas Jawa serta blangkon. Warna putih dari baju yang dikenakan melambangkan pakaian kebersihan atau kesucian yaitu warak dengan sifat-sifat ketamakan manusia yang divisualkan melalui mulut merah bertaring tetapi dapat dikendalikan dengan sifat-sifat kebaikan yang senantiasa digunakan setiap saat.



Gambar 9. Desain karakter Warak Ngendog dalam model sheet.

Warna hijau muka dan ekor mewakili warna islam (Arab) serta warna merah dan kuning khas Cina. Hal ini untuk merepresentasikan unsur religius dan multikultural secara visual. Oleh karena itu, desain karakter Wando dapat dikatakan telah merepresentasikan secara visual nilai estetika yang telah mendasarkan aspek keunikan fisik dan perpaduan warna dari Warak Ngendog, nilai religius yang ditampilkan dari simbol warna dan konsep penggunaan atribut pakaian, dan nilai sosial yang menunjukkan perpaduan warna yang ditampilkan. Nilai religius dan nilai sosial lebih jelas saat karakter Wando diimplementasikan pada cerita komik yang disajikan.



Gambar 10. Action sheet desain karakter Warak Ngendog Wando

Gambar 10 menunjukkan tampilan visual pose kunci karakter dalam action sheet. Pose yang ditampilkan di antaranya saat Wando sedang bijak memberikan nasehat, gesture saat canggung karena sifat lupa yang dimiliki, serta gesture tegap saat berjalan. Jika ditampilkan dalam perancangan komik strip akan tampak seperti gambar 11.



Gambar 11. Contoh implementasi karakter Warak Ngendog Wando dalam komik strip.

Pada contoh komik strip tersebut ditampilkan nilai sosial dari karakter Wando yang bijak. Setting sosial disesuaikan dengan masa pandemi Covid-19 saat ini yaitu pentingnya menjaga lingkungan dan orang lain dengan menahan diri di rumah saja.

#### 4. KESIMPULAN

Pengembangan Warak Ngendog dalam sebuah desain karakter komik perlu memperhatikan nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki. Namun, tidak semua nilai harus dipaksa untuk

direpresentasikan pada desain karakter tersebut. Hal ini dikarenakan dengan jenis dan media yang dipilih. Walaupun tidak menutup kemungkinan desain karakter yang dibuat dapat dikembangkan sesuai dengan jenis media lain yang akan dibuat.

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa daya tarik karakter Warak Ngendog untuk kebutuhan media komik sangat memperhatikan nilai estetika, nilai sosial, dan nilai religius yang dimiliki oleh Warak Ngendog. Nilai teori, ekonomi, dan politik kurang dikembangkan dalam perancangan ini mengingat tujuan penelitian sebagai edukasi masyarakat tentang pengenalan nilai dan filosofi yang dimiliki Warak Ngendog, bukan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan ekonomi ataupun politik.

Akhirnya dengan pengembangan yang terstruktur dengan memperhatikan nilai budaya Warak Ngendog dan aspek budaya dalam komik yaitu *storytelling* dan desain karakter dapat mengawinkan nilai-nilai budaya yang dianggap tradisional dengan budaya modern yang disukai generasi saat ini. Perancangan selanjutnya dapat lebih meningkatkan pendekatan aspek *storytelling* dalam pembuatan naskah komik yang dapat menghadirkan pesan-pesan sosial dan religi yang dimiliki oleh Warak Ngendog melalui desain karakter komik yang telah dibuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Senoprabowo, "Perancangan Game Warak Ngendog untuk Menanamkan Nilai-Nilai Spiritual kepada Anak Sekolah Dasar," Institut Teknologi Bandung, 2013.
- [2] A. Senoprabowo and K. Khamadi, "Model Tranformasi Mainan Warak Ngendog sebagai Upaya Pelestarian Budaya Mainan Tradisional Kota Semarang," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 4, no. 02, pp. 221–238, Aug. 2018.
- [3] T. Triyanto, N. Rokhmat, and M. Triyanto, "Warak Ngendog: Simbol Akulturasi Budaya pada Karya Seni Rupa," *Komunitas Int. J. Indones. Soc. Cult.*, vol. 5, no. 2, 2013.
- [4] B. A. Wicaksono and D. Royanto, "Makhluk Berkaki Empat Nyaris Punah di Tradisi Dugderan," *VIVA.co.id*, 2017.
- [5] F. B. Hardiman, *Melampaui Positivisme dan Modernitas: Diskursus Filosofis Tentang Metode Ilmiah dan Problem Modernitas*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- [6] R. Luciani and E. Malihah, "Analisis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Rumah Limas Di Sumatera Selatan | Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development," *Indones. J. Sociol. Educ. Dev.*, vol. 02, no. 01, pp. 11–18, May 2020.
- [7] A. N. Wahyuningsih, "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R," *J. Innov. Sci. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–27, 2012.
- [8] S. Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfa Beta, 2012.
- [9] C. Solarski, *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design by Chris Solarski*. New York: Watson-Guption, 2012.
- [10] R. R. Azan, "UPAYA PENGUATAN KARAKTER MELALUI INTERNALISASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 KENDAL TAHUN AJAR 2012/2013," Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2013.
- [11] N. F. Assidiq and H. T. Atmaja, "IMPLEMENTASI KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP APRESIASI SISWA SMA/MA BERBASIS ISLAM DI KABUPATEN WONOSOBO," *Indones. J. Hist. Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 79–92, Jul. 2019.
- [12] S. McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publisher, 1993.