

Perancangan Desain Karakter Nagasesa: Makhluk Mitologi Indonesia Sang Dewa Penyangga Dunia

Muhammad Rizal Haris¹, Aninditya Daniar², Pungky Febi Arifianto³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

e-mail: ¹harisrizaluy@gmail.com, ²aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id, ³pungkyarifianto.upnjatim.ac.id,

Abstrak

Nagasesa atau Sanghyang Anantaboga merupakan makhluk mitologi Indonesia yang memiliki peran penting sebagai Dewa Penyangga Dunia dalam kosmologi pewayangan, namun eksistensinya masih kurang dikenal dibandingkan tokoh mitologi lainnya. Perancangan ini bertujuan untuk merancang desain karakter Nagasesa yang relevan dengan audiens masa kini tanpa menghilangkan nilai budaya yang melekat pada tokoh tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran (mixed methods) melalui wawancara, observasi, dan kuesioner untuk memperoleh data naratif, visual, serta preferensi audiens. Wawancara dilakukan dengan dalang dan ilustrator, sementara observasi dilaksanakan di Goa Ontoboego sebagai situs yang berkaitan dengan Antaboga. Proses perancangan menggunakan metode *Manga Matrix* yang meliputi *Form Matrix*, *Costume Matrix*, dan *Personality Matrix* untuk membangun karakter secara sistematis dari aspek bentuk, atribut visual, dan kepribadian. Hasil perancangan berupa karakter Nagasesa bergaya anime chibi dengan dominasi warna hijau dan emas yang merepresentasikan identitas budaya sekaligus pendekatan visual modern. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pendukung revitalisasi cerita rakyat Indonesia melalui representasi visual yang komunikatif, menarik, dan mudah diingat oleh generasi muda.

Kata kunci: Nagasesa, desain karakter, mitologi Indonesia

Nagasesa’s Character Design: Mythology Creature That becomes the God Who Holds Up the World

Abstract

Nagasesa, also known as Sanghyang Anantaboga, is an Indonesian mythological figure recognized as the God Who Holds Up the World in wayang cosmology. However, the character remains less explored compared to other mythological figures. This project aims to design a contemporary character representation of Nagasesa while preserving its cultural identity. The research applies a mixed-method approach, utilizing interviews, observation, and questionnaires to gather narrative, visual, and audience preference data. Interviews were conducted with a traditional puppeteer and an illustrator, while observation took place at Ontoboego Cave, a site associated with Antaboga. The design process employed the Manga Matrix method, consisting of Form Matrix, Costume Matrix, and Personality Matrix, to systematically construct the character’s physical form, visual attributes, and personality traits. The final design presents Nagasesa in a chibi anime style with dominant green and gold colors that reflect both cultural symbolism and modern visual appeal. This project is expected to support the revitalization of Indonesian folklore through a visually engaging and memorable character representation for younger audiences.

Keywords: Nagasesa, character design, Indonesian mythology,

Pendahuluan

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Keberagaman tersebut terbentuk oleh berbagai faktor, mulai dari kondisi geografis kepulauan, perbedaan lingkungan alam, hingga variasi pola hidup masyarakat di setiap daerah. Faktor-faktor tersebut kemudian melahirkan perbedaan dalam bahasa, logat, intonasi, sistem kepercayaan, upacara adat, alat kerja tradisional, serta berbagai bentuk ekspresi budaya lainnya. (Peter & Simatupang, 2022) Keanekaragaman ini menjadi identitas sekaligus kekuatan bangsa Indonesia dalam membangun karakter sosial dan kebudayaannya.

Salah satu wujud kebudayaan yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun adalah cerita rakyat. Cerita rakyat termasuk dalam kategori warisan budaya takbenda yang hidup di tengah masyarakat dan ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Di dalamnya terkandung pesan moral, sistem kepercayaan, serta pandangan hidup yang merefleksikan nilai-nilai masyarakat setempat (Windyani et al., 2024) Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang menanamkan norma sosial dan pedoman perilaku. Melalui cerita-cerita tersebut, masyarakat mempertahankan nilai luhur yang telah diwariskan oleh leluhur mereka. Selain itu, cerita rakyat juga sering kali memuat unsur religius dan spiritual, seperti kepercayaan terhadap roh halus, makhluk gaib, maupun dewa-dewa yang memiliki peran dalam kehidupan manusia (Tjoantara et al., 2022)

Di antara berbagai cerita rakyat yang berkembang di Indonesia, kisah Nyi Roro Kidul merupakan salah satu yang paling dikenal luas oleh masyarakat. Tokoh ini dipercaya sebagai Ratu Pantai Selatan sekaligus pelindung Kerajaan Mataram (Kristianto et al., 2024). Kepercayaan yang berkembang di masyarakat menyebutkan bahwa penggunaan pakaian berwarna hijau di kawasan Pantai Selatan tidak diperkenankan karena warna tersebut diyakini sebagai warna kesukaan Nyi Roro Kidul. Popularitas kisah ini menunjukkan bagaimana cerita rakyat mampu membentuk sistem kepercayaan yang bertahan hingga masa kini. Namun demikian, di balik kepopuleran cerita tersebut, masih banyak kisah rakyat lain yang belum memperoleh perhatian yang setara dari masyarakat luas.

Salah satu cerita yang patut mendapatkan sorotan lebih lanjut adalah kisah Nagasesa, yang dalam perkembangannya dikenal sebagai Sanghyang Anantaboga atau Dewa Penyangga Dunia. Kisah ini menceritakan sosok naga sakti yang pada akhirnya menjadi dewa sebagai bentuk penebusan dosa terhadap ibunya (Huda et al., 2017). Dalam tradisi pewayangan Mahabarata, Nagasesa atau Antaboga memiliki kedudukan penting karena ia merupakan mertua dari Wekudoro atau Bima, salah satu tokoh utama dalam kisah tersebut. Berdasarkan wawancara dengan dalang Ki Surwedi, keberadaan Antaboga tidak hanya sekadar tokoh pelengkap, tetapi juga memiliki makna simbolik yang kuat dalam struktur kosmologi pewayangan. Meskipun demikian, dibandingkan dengan tokoh-

tokoh lain dalam cerita rakyat maupun pewayangan, karakter Nagasesa masih relatif kurang dieksplorasi sehingga tingkat popularitasnya belum setinggi kisah-kisah lain yang telah lebih dahulu dikenal masyarakat.

Minimnya eksposur terhadap kisah Nagasesa menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan kembali cerita ini melalui media yang relevan dengan perkembangan zaman. Upaya revitalisasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai platform, seperti buku ilustrasi, komik, animasi, permainan (*game*), maupun media digital lainnya yang sesuai dengan preferensi audiens masa kini. Pemilihan media yang tepat menjadi langkah strategis agar pesan budaya yang terkandung dalam kisah Nagasesa dapat tersampaikan secara efektif dan menarik. Langkah awal untuk menciptakan media yang hendak dipublikasikan dengan tujuan melestarikan cerita Nagasesa ini adalah dengan menciptakan desain karakter yang mudah diingat atau *memorable* bagi audiens.

Desain karakter adalah proses pembuatan bentuk fisik dari suatu karakter. (Anderson, 2024) . Desain karakter bersumber dari seni atau cerita yang sudah ada, akan menjadi lebih strategis dalam penggunaan media lain (seperti mainan, film, televisi, komik, cetakan kaus oblong, dan sebagainya) oleh karena itu, desain karakter memiliki daya tarik khusus bagi industri media yang mendukung konten yang terbuka untuk pemanfaatan pemasaran umum. (Wibowo, 2024)

Chibi sendiri merupakan gaya desain karakter yang berasal dari Jepang, di mana gaya ini merupakan deformasi yang bersifat kecil/pendek, simpel dan lucu.(Suryo et al., 2016) Menurut (Aulia, 2024) desain karakter chibi merupakan Desain karakter yang sering digunakan dalam maskot 2D ataupun 3D. Desain karakter chibi memiliki proporsi kepala yang lebih besar daripada proporsi tubuh. Hal ini bertujuan untuk memberikan Kesan imut dan juga lebih menarik bagi audiens (Shaula & Hasyim, 2017).

Terdapat penelitian terkait perancangan desain karakter dalam konteks cerita rakyat Indonesia yakni penelitian (Yulianti, 2021) yang mengambil tokoh dari cerita legenda Bata Ne Suka. Perancangan ini mengembangkan desain karakter berbasis budaya lokal menggunakan pendekatan *Three Dimensional Character Development*. Namun, pendekatan tersebut lebih berfokus pada pengembangan karakter untuk kebutuhan produksi animasi serta belum mengintegrasikan preferensi audiens dalam proses perancangannya. Di sisi lain, penggunaan metode perancangan karakter yang lebih terstruktur seperti *Manga Matrix* dalam konteks mitologi Indonesia juga masih tergolong terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan perancangan yang tidak hanya sistematis, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan preferensi audiens modern.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 3 Maret 2026 menunjukkan bahwa dari 52 sampel, 88,5% atau sebanyak 46 responden tidak mengetahui soal

agasesa atau Sanghyang Anantaboga. Kemudian sebanyak 32,7% atau sekitar 17 responden belum mengetahui pewayangan Mahabharata sama sekali yang menjadi asal cerita nagasesa.



Gambar 1. Jawaban responden mengenai Nagasesa/Sanghyang Anantaboga dan Mahabharata
(Sumber: Dokumen pribadi)

Perancangan ini dapat memberikan kontribusi dalam dua aspek kebaruan utama. Pertama, penelitian ini memperluas penerapan metode *Manga Matrix* dalam konteks perancangan karakter berbasis mitologi Indonesia, yang dalam penelitian sebelumnya lebih banyak digunakan dalam metode analisis desain karakter populer atau fiksi modern. Kedua, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan desain komunikasi visual dapat berperan sebagai strategi pelestarian budaya melalui adaptasi visual yang kontekstual dan sesuai dengan preferensi audiens kontemporer.

Dengan demikian, artikel ini tidak hanya menghasilkan produk desain karakter, tetapi juga menawarkan model pendekatan metodologis yang dapat digunakan dalam pengembangan karakter mitologi lokal lainnya. Pendekatan ini membuka peluang integrasi antara nilai tradisional dan media visual modern sebagai bentuk pelestarian budaya yang adaptif.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode campuran (*mixed methods*), yaitu penggabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih agar proses pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan secara lebih komprehensif, Menurut (Harahap & Albina, 2025) Pendekatan campuran merupakan alternatif metodologis yang efektif untuk mengkaji fenomena sosial, pendidikan, dan perilaku manusia yang kompleks serta tidak dapat dijelaskan melalui satu pendekatan saja. Oleh karena itu, metode ini semakin diakui dalam ranah akademik karena memungkinkan triangulasi data, konfirmasi temuan, dan peningkatan validitas penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan desain ini meliputi Wawancara, Observasi, dan Kuesioner.

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber, di antaranya Ki Surwedi sebagai dalang, Rayne Dumlao atau yang dikenal sebagai Iwi sebagai ilustrator. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ki Surwedi, latar belakang tokoh Nagasesa merupakan nama kecil sebelum terjadinya peristiwa Samudramanathana Adapun hasil wawancara dengan Iwi mengenai gaya ilustrasi yang dapat digunakan untuk karakter Nagasesa ini adalah gaya chibi untuk menjadi kebalikan dari Sanghyang Anantaboga yang terkesan gagah dan berwibawa, Nagasesa digambarkan sebagai karakter yang masih kekanak-kanakan dan lucu.

Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kebutuhan perancangan di lokasi tertentu. (Alaslan et al., 2023) Dalam rangka memperdalam referensi mengenai karakter Sanghyang Anantaboga, perancang melakukan kunjungan atau ziarah ke salah satu situs yang dikenal dengan nama Goa Ontoboego.

Kuesioner digunakan untuk menentukan tema yang akan diangkat, mengidentifikasi target audiens, serta memilih media yang paling sesuai untuk diterapkan. Pada tanggal 3 Maret 2026, menunjukkan bahwa dari 52 jumlah sampel, 88,5% atau sebanyak 46 responden tidak mengetahui soal Nagasesa atau Sanghyang Anantaboga. Kemudian sebanyak 32,7% atau sekitar 17 responden belum mengetahui pewayangan Mahabharata sama sekali dimana cerita Nagasesa berasal

Metode perancangan desain karakter yang penulis gunakan adalah metode *Manga Matrix* yang dikembangkan oleh (Tsukamoto, 2006). *Manga matrix* merupakan teknik perancangan desain karakter dengan menggunakan matrix. Metode ini dipilih karena mampu memecah proses perancangan karakter menjadi elemen yang terstruktur sehingga memudahkan integrasi antara nilai budaya dan pendekatan visual modern Menurut (Maliyyaa et al., 2024) yang mengutip *Manga matrix* sendiri terdiri dari tiga variable Form Matrix, Costume Matrix, dan Personality Matrix.



Gambar 2. Form, Costume, dan Personality Matrix
(Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:AND9GcRZ5EYky69h1hx6KxNXIT4quVT1NilynvUKdA&s>)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 3 Maret 2026 menunjukkan bahwa dari 52 sampel, 88,5% atau sebanyak 46 responden tidak mengetahui soal Nagasesa atau Sanghyang Anantaboga. Kemudian sebanyak 32,7% atau sekitar 17 responden belum mengetahui pewayangan Mahabharata sama sekali dimana cerita Nagasesa berasal. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan masyarakat terhadap tokoh Nagasesa masih rendah. Hal ini memperkuat urgensi perancangan karakter sebagai media visual untuk memperkenalkan kembali tokoh mitologi yang kurang dikenal kepada audiens modern.



Gambar 3. Jawaban responden mengenai Nagasesa/Sanghyang Anantaboga dan Mahabharata
(Sumber: dokumen pribadi)

Konsep Visual Nagasesa

Konsep Visual dari Nagasesa merupakan konsep awal dari terbentuknya karakter Nagasesa hasil pengumpulan data dari narasumber lewat wawancara dan observasi yang dilakukan. Konsep visual ini mencakup bentuk dan warna yang akan diambil untuk karakter Nagasesa sehingga masih relevan dari sisi budaya tapi tetap terlihat modern.

Adapun gaya gambar yang akan digunakan untuk karakter Nagasesa ini Adalah gaya anime Chibi Dimana karakter dengan gaya gambar ini memiliki badan berbentuk bulat, badan kecil, dan mata besar yang sejalan dengan(Suryo et al., 2016) dan (Aulia, 2024). Ini juga diperkuat dari hasil wawancara dengan Iwi, yakni karakter chibi lebih menonjolkan sisi imut dari suatu karakter. Pemilihan gaya visual chibi pada karakter Nagasesa juga bertujuan untuk memberikan kesan lebih ramah dan mudah diterima oleh audiens muda. Pendekatan ini menunjukkan adanya adaptasi visual terhadap preferensi audiens kontemporer, sebagaimana disebutkan oleh (Windyani et al., 2024) bahwa media visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan generasi muda terhadap cerita rakyat.



Gambar 5. Acuan karakter chibi naga

(Sumber: https://www.reddit.com/r/DurinMains/comments/1mok33v/creation_of_the_perfect_durin/)

Kemudian, untuk warna dari Nagasesa ini diambil dari beberapa elemen yang didapat dari Goa Ontoboego dan Wayang Antaboga. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa warna yang sering dikaitkan dengan karakter antaboga adalah hijau dan kuning keemasan. Penggunaan warna hijau dan emas pada karakter Nagasesa didasarkan pada hasil observasi terhadap representasi visual Antaboga. Pemilihan warna ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai simbol identitas budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Tjoantara et al., 2022) yang menyatakan bahwa elemen visual dalam karakter folklore memiliki fungsi dalam merepresentasikan nilai budaya dan kepercayaan masyarakat. Warna-warna tersebut kemudian dipilih untuk diaplikasikan pada karakter ini dengan tujuan untuk mempertegas identitas visual Antaboga sehingga mudah dikenali oleh audiens.



Gambar 6. Studi warna Nagasesa dari hasil observasi

(Sumber: dokumen pribadi)

Setelah konsep visual dibuat, maka proses selanjutnya adalah menerapkan metode *Manga matrix* untuk perancangan karakter. Penerapan metode Manga Matrix dalam perancangan karakter Nagasesa memungkinkan proses eksplorasi desain dilakukan secara sistematis melalui aspek bentuk, atribut visual, dan kepribadian. Hal ini memperkuat pernyataan (Maliyyaa et al., 2024) bahwa *Manga Matrix* mampu membantu dalam mengembangkan karakter secara terstruktur dan konsisten. Diawali dengan menggunakan *Form matrix* untuk menentukan bentuk dan jenis karakter tersebut. Dalam bukunya, (Tsukamoto, 2008) Pengambilan variabel ini diambil dari semua elemen yang ada di dunia mulai dari benda hidup hingga benda mati, tetapi, penulis membatasi beberapa karakter makhluk hidup dan mati yang masih dapat diasosiasikan dengan karakter Nagasesa sesuai dengan representasi dan acuan visual yang telah diambil. Secara penggambaran, Menurut konsep visual referensi dari wayang, nagasesa merupakan ras naga yang memiliki atribut reptil Seperti sisik. Tetapi, Nagasesa juga memiliki atribut lain seperti sayap burung. Maka *Form matrix* dari karakter Nagasesa yang dapat dieksplorasi adalah:

	Humanoid	Mamalia	Reptilia	Aves	Robotik	Lainnya
Humanoid						
Mamalia						
Reptilia				V		
Aves						
Robotik						
Lainnya						

Tabel 1. *Form Matrix* Nagasesa

Kemudian, penulis menentukan *Costume matrix* dari Nagasesa berdasarkan data yang telah penulis kumpulkan melalui wawancara dan observasi. Berdasarkan wawancara dengan Ki Surwedi dan Iwi, keduanya sepakat kalau mahkota dari Nagasesa merupakan bodywear yang harus ada dalam karakter Nagasesa. Mahkota brahmana pada Nagasesa membantu membedakan antara Nagasesa atau Antaboga dengan naga lainnya. Kemudian pada mahkota tersebut juga diberikan detail seperti bulu dan emas. Data yang telah terkumpul kemudian dimasukkan ke dalam tabel:

Bodywear	Mahkota Brahmana
Covering / Footwear	-
Ornament	Bulu dan emas mahkota

Bodywear	Mahkota Brahmana
Makeup	-
Wrap / Tie	-
Carry-on Item	-

Tabel 2. *Costume Matrix* Nagasesa

Selanjutnya, *Personality matrix* ditentukan dari hasil wawancara dan pengumpulan data lewat artikel mengenai kepribadian, gaya hidup, dan kelebihan atau kekurangan dari Nagasesa. Nagasesa merupakan nama kecil dari Sanghyang Anantaboga sang dewa penyangga dunia. Tetapi karena penggambaran kepribadiannya yang masih muda maka Nagasesa bersifat kekanak-kanakan dan tidak serius tapi tetap *bossy* karena dia merasa merupakan kakak tertua dari 1000 naga. Karena sifatnya yang kekanak-kanakan keinginannya hanya bermain dan bercanda bersama orang lain. Akan tetapi, karena sifatnya ini, Nagasesa seringkali berbelit-belit dan susah dipahami oleh orang sekitarnya. Selain itu, Nagasesa memiliki atribut spesial yakni ekornya yang berbentuk unik dan memiliki 2 jenis kulit yakni sisik dan rambut. Nagasesa menyandang status sebagai anak tertua dari 1000 naga bersaudara.

Special Attributes	Ekor yang unik, 2 jenis kulit (sisik dan rambut)
Behaviour	Tidak serius, menang sendiri
Desire	Bermain-main dengan temannya
Environment	Alam bawah tanah
Weakness	Sulit dipahami, Banyak mau
Status	Kakak tertua 1000 Naga bersaudara

Tabel 3. *Personality Matrix* Nagasesa

Setelah konsep visual dan manga matrix ditentukan, penulis mulai melakukan *rough sketch* dari karakter Nagasesa. Tahap ini digunakan untuk mencari alternatif visual Nagasesa agar tetap konsisten. Ketiga alternatif desain yang dihasilkan menunjukkan eksplorasi tingkat kompleksitas visual antara pendekatan tradisional dan modern. Desain pertama cenderung lebih sederhana dan modern, sementara desain kedua lebih mendekati representasi visual wayang yang kompleks. Desain ketiga merupakan kombinasi dari kedua pendekatan tersebut. Hasil kuesioner yang menunjukkan dominasi pilihan pada desain ketiga mengindikasikan bahwa audiens lebih menyukai desain yang mampu menyeimbangkan unsur tradisional dan modern. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi nilai budaya dengan pendekatan visual kontemporer menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya tarik karakter. Pembuatan sketsa kasar. Hasil analisis yang telah dijabarkan kemudian dieksekusi

sesuai acuan desain, *Form matrix*, *Costume matrix*, dan *personality matrix*. Sketsa kasar bertujuan untuk menggambarkan bentuk umum dari karakter, mulai dari proporsi tubuh, ekspresi, pakaian yang dikenakan dan aksesoris penunjang lainnya.



Gambar 7. Sketsa karakter Nagasesa
(Sumber: dokumen pribadi)

Setelah sketsa dinilai telah sesuai dengan konsep visual yang telah dirumuskan, tahap selanjutnya adalah proses eksekusi ke tahap pewarnaan. Pada tahap ini, sketsa yang telah melalui proses eksplorasi dan penyempurnaan bentuk mulai diterapkan warna sesuai dengan konsep warna yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 8. Alternatif Nagasesa pertama
(Sumber: dokumen pribadi)

Desain karakter yang pertama Nagasesa mengambil karakteristik dari referensi wayang Sanghyang Anantaboga (Nagasesa saat dewasa) dengan pendekatan visual yang lebih modern dan

lebih menyerupai bentuk naga yang disederhanakan dan sesuai dengan acuan visual naga yang lebih modern.



Gambar 9. Alternatif Nagasesa kedua
(Sumber: dokumen pribadi)

Desain karakter Nagasesa kedua masih mengambil karakteristik dari acuan visual naga modern akan tetapi lebih mendekati wujud wayang Sanghyang Anantaboga yang asli dengan digambarkan bersisik dan memiliki janggut



Gambar 10. Alternatif Nagasesa ketiga
(Sumber: dokumen pribadi)

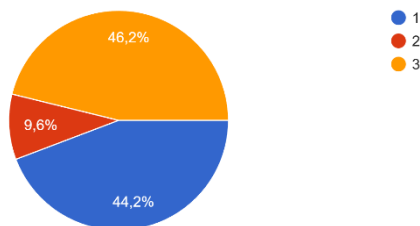
Desain karakter ketiga Nagasesa merupakan perpaduan antara detail karakteristik wayang Sanghyang Anantaboga berupa jenggot, dan sayap yang menyerupai jubah. Tapi masih menggunakan model chibi khas naga modern.



Gambar 11. Warna karakter Nagasesa
(Sumber: dokumen pribadi)

Langkah terakhir yang diambil adalah validasi desain kepada user dan narasumber. Validasi desain ini menggunakan metode kuesioner agar audiens dapat memberikan masukan mengenai desain karakter yang paling cocok dengan preferensi desain yang diinginkan. Validasi ini juga dilakukan pada narasumber dalam Ki Surwedi dan Ilustrator Iwi sebagai langkah final dalam pembuatan karakter dan untuk memastikan karakter sudah sesuai dengan cerita orisinal dan dasar-dasar desain karakter.

Desain karakter maskot mana yang menurutmu paling cocok untuk Nagaseca? (Versi kecil Antaboga)
52 jawaban



Gambar 12. Hasil Kuesioner karakter Nagasesa
(Sumber: dokumen pribadi)

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh peneliti dengan 52 responden, 46,2% atau sebanyak 24 orang memilih desain karakter nomor 3, 44,2% atau sebanyak 23 orang memilih nomor 1, dan 9,6% dengan 5 responden memilih desain nomor 2. Hal ini menghasilkan perancangan desain karakter yang cocok dengan selera audiens adalah desain nomor 3 penggabungan detail visual wayang dan simplifikasi dari desain naga acuan visual.

Setelah didapatkan hasil data dari kuesioner mengenai desain Nagasesa, Penulis kemudian membuat desain karakter 360° dari Nagasesa. Pembuatan desain 360° ini bertujuan untuk menjaga komposisi karakter serta membuat detail karakter dari depan, samping, dan juga belakang

Gambar 12. 360° karakter Nagasesa



(Sumber: dokumen pribadi)

Kesimpulan

Perancangan desain karakter Nagasesa merupakan upaya adaptasi tokoh mitologi Indonesia yang memiliki peran penting sebagai Sanghyang Anantaboga dalam kosmologi pewayangan. Penerapan metode Manga Matrix memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam pembangunan karakter melalui eksplorasi aspek bentuk (Form Matrix), atribut visual (Costume Matrix), dan kepribadian (Personality Matrix). Kombinasi dari ketiga variabel tersebut menghasilkan desain karakter Nagasesa bergaya anime chibi. Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan desain berbasis metodologi terstruktur dapat menjadi strategi efektif dalam mengadaptasi mitologi lokal ke dalam media visual modern.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya adalah penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada aspek eksplorasi desain karakter yang belum mencakup pengujian dalam konteks media yang lebih luas, seperti animasi atau game secara langsung. Selain itu, pendekatan berbasis preferensi audiens yang digunakan masih terbatas pada jumlah responden yang relatif kecil. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan desain karakter dalam berbagai media serta melibatkan jumlah responden yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji efektivitas desain karakter ini terhadap peningkatan pemahaman dan minat generasi muda terhadap mitologi Indonesia melalui pengujian yang lebih luas dan terukur.

Referensi

- Alaslan, A., Amane, A. P. O., Suharti, B., Laxmi, & Nanang Rustandi. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (A. Hindir, Ed.; 1st ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT. <https://ideas.repec.org/p/osf/thesis/smrbh.html>
- Harahap, M. R., & Albina, M. (2025). Model Penelitian Campuran: Kajian Literatur atas Jenis, Langkah, dan Manfaat Mixed Method dalam Studi Ilmiah. *QAZI : Journal of Islamic Studies*, 2(1), 85–96. <https://doi.org/10.61104/qz.v2i1.254>
- Huda, J., Program, C., Pendidikan, S., Rupa, S., Bahasa, F., Seni, D., & Surabaya, U. N. (2017). TOKOH PEWAYANGAN NAGA SANG HYANG ANTABOGA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM. In *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* (Vol. 05). <http://www.mermaidsrock.net/dragon61.jpg>
- Kristianto, A., Singgih, E. G., & Haryono, S. C. (2024). Nyi Roro Kidul and Marine Eco-Pneumatology Javanese Contextual Theological Studies in Maritime Society, Yogyakarta, Indonesia. *International Journal of Asian Christianity*, 7(1), 103–118. <https://doi.org/10.1163/25424246-07010006>
- Maliyyaa, H., Fami, A., Galuh Paramita, A., & Divia Valentina, S. (2024). *Analisis Desain Karakter dalam Ebook Desa Sambeng Menggunakan Metode Manga Matrix* (Vol. 1).
- Peter, R., & Simatupang, M. S. (2022). *KEBERAGAMAN BAHASA DAN BUDAYA SEBAGAI KEKAYAAN BANGSA INDONESIA*.
- Tjoantara, A. N., Ratri, D., & Maslan, R. (2022). ANALISIS DESAIN KARAKTER MAKHLUK FOLKLORE DARI JEPANG DALAM BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(01), 93–108. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i01.4655>
- Tsukamoto, Hiroyoshi. (2006). *Manga matrix : create unique characters using the Japanese matrix system*. Collins Design.
- Tsukamoto, Hiroyoshi. (2008). *Manga matrix : create unique characters using the Japanese matrix system*. Collins Design.
- Windyani, N. A., Enri, U., & Enri, U. (2024). RANCANG BANGUN WEBSITE KISAHLOKA: PLATFORM DIGITAL UNTUK PELESTARIAN CERITA RAKYAT INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3s1.5306>