

Representasi Visual Tokoh & *Worldbuilding* Legenda “Rawa Pening”

Adita Surya Prayoga

Program Studi Magister Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
Indonesia
adita23482@gmail.com

Irfansyah

Program Studi Magister Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
Indonesia
irfansyah@itb.ac.id

Diterima: Juli, 2025 | Disetujui: Juli, 2025 | Dipublikasikan: Juli, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji representasi visual *soft worldbuilding* pada tokoh-tokoh dalam cerita Legenda “Rawa Pening” dengan menggunakan pendekatan semiotik Charles Sanders Peirce. Fokus penelitian tertuju pada tokoh Baru Klinting, Nyai Latung, dan penduduk Desa Pathok. Analisis dilakukan untuk memahami makna simbolik pada tokoh yang mencerminkan nilai budaya dan pesan moral masyarakat Jawa. Penelitian ini diharapkan memberikan pandangan baru mengenai tokoh legenda yang direpresentasikan ke visual *modern* menggunakan pendekatan *soft worldbuilding*, dengan tetap menjaga esensi budayanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visual setiap tokoh dapat merepresentasikan moralitas, peran, dan nilai yang terkandung secara implisit, sejalan dengan prinsip *soft worldbuilding* yang bersifat sugestif dan terbuka akan interpretasi.

Kata Kunci: Semiotika Peirce, *soft worldbuilding*, Legenda “Rawa Pening”

PENDAHULUAN

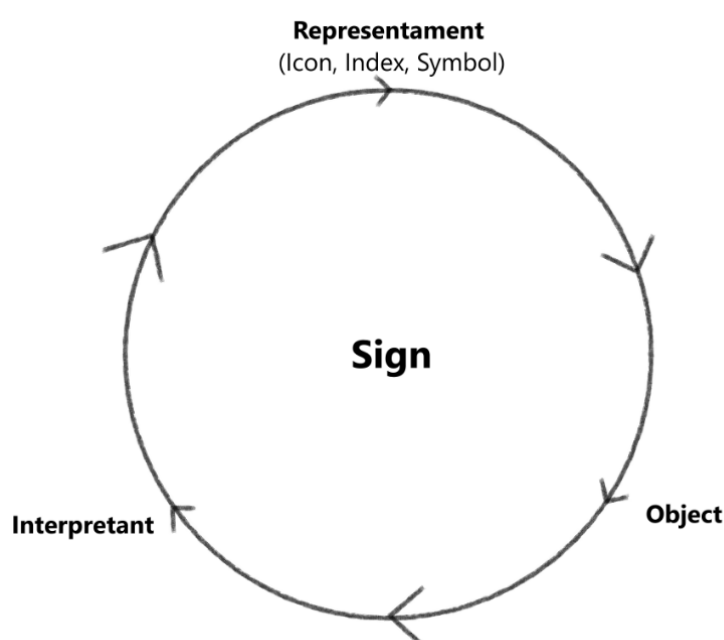
Dalam representasi folklor di zaman *modern*, banyak konten hiburan dengan media kontemporer seperti animasi dan *video games* yang mengintegrasikan unsur cerita *folklore* di dalam *worldbuilding*-nya, terutama pada karakter (Torraville, 2018). Integrasi ini dapat merepresentasikan karakter dari cerita *folklore* ke visual yang *modern* sehingga menghasilkan karakter yang dapat di-*relate* oleh penonton terkini tanpa menghilangkan esensi budayanya. *Worldbuilding* sendiri merupakan proses perancangan dunia yang dijadikan landasan terjadinya cerita (Mohd Hasri & Md Syed, 2021). *Worldbuilding* dibagi menjadi 2 jenis, *hard worldbuilding*, dan *soft worldbuilding* (Hickson, 2021). *Hard worldbuilding* fokus pada detail dunia yang realistis, sedangkan *soft worldbuilding* bersifat sugestif dan imajinatif. Sejalan dengan *soft worldbuilding*, cerita legenda umumnya fokus ke pesan moral dan bersifat imajinatif dibandingkan pada logika cara kerja dunia dalam cerita.

Sebagai contoh dari film animasi *Princess Mononoke*, tokoh *folklore* Jepang diadaptasi ke media animasi dengan desain yang sugestif beserta latar dunianya (Webb, 2021). Contoh lain seperti *Pocahontas* film animasi dari Disney, dengan pemeran utamanya Pocahontas yang merupakan tokoh legenda Amerika (Raz, 2020). Banyak juga dari anime yang mengadaptasi atau terinspirasi dari *folklore* maupun legenda dari Jepang yang tanpa menjelaskan naratif keseluruhan legenda yang diangkat (Nesa & Rahayu, 2024). Seperti film animasi *Spirited Away* yang banyak terinspirasi dari *folklore* kepercayaan Shinto dari desain makhluk supernatural dan elemen-elemen yang ada di latar, serta film animasi *Princess Mononoke* yang juga mengambil acuan kuat dari kepercayaan Shinto (Mitchell, 2024). Karakter *folklore* yang diadaptasi ke dalam karakter animasi, memungkinkan penonton menyaksikan kedalaman *folklore* tersebut tanpa penjelasan naratif penuh (Ratri, Sihombing, Fahmi, & Indrayati, 2021). Karakter *folklore* yang direpresentasikan ke media kontemporer memiliki visual yang menjaga unsur simbolik dan makna dibalikinya, dan dapat dianalisis secara mendalam untuk mengetahui bagaimana cerminan adat berasalnya *folklore* direpresentasikan.

Legenda “Rawa Pening” merupakan bagian dari *folklore* budaya Jawa dengan tokoh-tokoh yang kuat akan cerminan budaya, sehingga berpotensi untuk direpresentasikan menggunakan pendekatan *soft worldbuilding*. Penelitian ini merepresentasikan serta menginterpretasi 3 tokoh penting, yaitu Baro Klinting serta sosok ular naganya, Nyai Latung, dan Penduduk Desa Pathok. Untuk menganalisa desain visual, digunakan pendekatan semiotik oleh Charles Sanders Peirce, dengan kerangka triadik: *sign (representament)*, *object*, dan *interpretant* (Everaert-Desmedt, 2019). Analisis semiotik ini juga didasari oleh data primer pendapat dari ahli legenda, sehingga memperkuat representasi dan interpretasi tokoh Legenda “Rawa Pening”.

KAJIAN TEORI

Semiotik oleh Charles Sanders Peirce berpusat pada hubungan antara tiga unsur utama pada tanda, yaitu tanda atau representamen, objek, dan interpretan. Suatu tanda tidak langsung dapat merujuk pada objek, tetapi makna dari tanda tersebut muncul lewat proses interpretasi manusia. *Sign* atau *representament* adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain dalam pikiran, objek adalah hal yang diacu oleh tanda, dan interpretan adalah pemahaman yang muncul dalam benak pikiran ketika melihat tanda. Dengan kata lain, tanda tanpa interpretasi tidak akan berfungsi (Everaert-Desmedt, 2019).



**Gambar 1 Skema Triadik Tanda Berdasarkan Semiotika Peirce
(Sumber: Prayoga, 2025)**

Peirce juga mengklasifikasikan tanda menjadi 3 jenis: ikon, indeks dan simbol (Everaert-Desmedt, 2019). Ikon merupakan tanda yang menyerupai karakteristik objek, seperti gambar, peta, logo, dan sebagainya. Indeks merupakan tanda yang memiliki koneksi dengan objek, artinya tanda tidak hanya sekedar menyerupai karakteristik objek, tetapi dapat memiliki keterkaitan secara nyata, sebagai contoh adalah asap dengan api. Sedangkan Simbol adalah tanda yang berhubungan dengan objek secara universal melalui kesepakatan atau kebiasaan sosial dengan contoh seperti logo, rambu lalu lintas, dan bendera. Dalam penelitian ini, penambahan representasi visual tokoh berupa karakter desain oleh peneliti pada bagian analisa menjadikan tanda atau representamen secara keseluruhan dalam jenis ikon.

Teori lain yang digunakan dalam mendesain ilustrasi karakter yang dianalisis adalah dengan pendekatan visual *soft worldbuilding* oleh Timothy Hickson dalam bukunya

“*On Writing and Worldbuilding*”, membagi *worldbuilding* menjadi 2 jenis, *hard* dan *soft worldbuilding* (Hickson, 2021). *Hard worldbuilding* memiliki penekanan pada detail dan logis dunia yang bersifat realis, sedangkan *soft worldbuilding* bersifat implisit, mengutamakan nuansa dan unsur emosional dibandingkan *realisme*. Karakter dengan pendekatan visual *soft worldbuilding* didesain dengan fokus pada penekanan peran dan sifat, dengan penampilan yang bahkan dilebih-lebihkan, aneh, dan dengan atribut yang bersifat sugestif atau simbolik. Sedangkan desain karakter dengan pendekatan *hard worldbuilding* memiliki penekanan pada peran mereka pada sistem dan logis dari dunia yang dibangun. Segala objek, atribut, dan material yang ada pada karakter didesain menggunakan pendekatan *hard worldbuilding* akan bersifat fungsional dan logis.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data yang digunakan meliputi teks cerita Legenda “Rawa Pening” dari sumber tertulis, dan data wawancara dengan tokoh filsafat Jakob Soemardjo. Proses analisis semiotik dilakukan dengan mencantumkan representasi visual tokoh-tokoh dalam bentuk ilustrasi desain karakter, lalu dianalisis dalam bentuk tabel berdasarkan elemen semiotik oleh Peirce, yaitu tanda atau representamen, objek, dan interpretan.

PEMBAHASAN

Legenda “Rawa Pening” menceritakan terbentuknya Danau Rawa Pening, dengan tokoh-tokoh yang memiliki makna simbolik yang kuat serta mencerminkan budaya Jawa.

Cerita & Tokoh

Berdasarkan buku “Cerita Rakyat Jawa Tengah: Kabupaten dan Kota Semarang” (Wahyuni, Farida, Puspitasari, & Setyawati, 2017). Berikut adalah rangkuman cerita Legenda “Rawa Pening”.

Menceritakan seorang anak laki-laki bernama Baro Klinting yang berwujud ular naga, sedang bertapa di Gunung Telomoyo agar menjadikannya manusia pada umumnya. Penduduk Desa Pathok yang tinggal di kaki gunung sedang berburu, tanpa sengaja menemukan dan memotong-motong tubuh ular naga Baro untuk dijadikan santapan pesta. Di tengah pesta mereka, datanglah anak kecil dengan penuh luka, kudis, dan bau amis, yaitu Baro Klinting yang sudah dalam wujud manusianya, meminta sedikit makanan dan minuman kepada mereka. Tetapi Baro diusir sangat keras dengan ditendang, dilempari batu, dan diludahi. Baro yang menangis berjalan tanpa arah sampai di sebuah gubug reot tempat tinggal Nyai Latung. Meskipun hidup miskin, Nyai Latung membantu Baro dengan ikhlas. Setelahnya Baro pamit kepada Nyai Latung dan kembali ke Desa, menantang mereka untuk mencabut lidi yang ditancapnya, dan

tidak ada satu orang pun yang dapat mencabutnya. Dicabutlah lidi oleh Baro, dari lubang tanah itu mengeluarkan semburan air membanjiri segala penjuru.

Cerita di atas merupakan rangkuman dan menjadi esensi utama dari cerita Legenda “Rawa Pening”. Berdasarkan cerita di atas, tokoh yang memiliki unsur simbolik penting adalah Baro Klinting, Nyai Latung, dan Penduduk Desa Pathok:

1. Baro Klinting

Baro Klinting sebagai tokoh utama, memiliki 2 sosok karena unsur transformasi yang terjadi. Pertama adalah sosok ular naga semenjak lahir karena ibunya melanggar petuah ketika sedang memindahkan sebuah pusaka, dan sosok manusia ketika selesai bertapa dan menemui penduduk Desa Pathok. Disebut *Klinitngan* di nama belakangnya karena lonceng kecil yang ia bawa ketika menemui ayahnya yang sedang bertapa di goa gunung. Lonceng kecil ini sebagai bukti bahwa Baro dengan wujud ular naganya yang datang ke ayahnya sesungguhnya memang anaknya. Lalu ayahnya memerintahkan Baro untuk bertapa dengan melingkarkan tubuhnya ke Gunung Telomoyo dengan harapan menjadikan tubuhnya seperti manusia pada umumnya.

2. Nyai Latung

Nyai Latung merupakan janda tua yang hidup sendiri di rumah gubugnya yang sudah reot di ujung desa, ia rela membantu Baro yang terluka dan kelaparan. Baro berpesan kepadanya untuk naik ke atas lesung yang ada didepan Nyai Latung ketika mendengar sebuah kentungan. Nyai Latung yang mendengar suara kentungan dari penduduk Desa Pathok karena banjir, ingat dengan pesan Baro dan naik ke atas lesung. Nyai Latung selamat, dan menamai genangan banjir sebagai “rawa *pening*” yang artinya rawa dengan air yang bening.

3. Penduduk Desa Pathok

Penduduk Desa Pathok merupakan orang-orang yang sombong, pelit dan serakah yang memotong-motong tubuh ular naga Baro ketika bertapa di gunung, serta jahat terhadap Baro. Mereka dihukum oleh Baro dengan banjir melalui lidi yang dicabut oleh Baro.

Data

Wawancara dilakukan secara langsung dengan Jakob Soemardjo, salah satu tokoh filsafat seni di Indonesia. Berikut adalah rangkuman dari jawaban wawancara:

Esensi utama dari cerita Legenda “Rawa Pening” terletak pada bagian dihukumnya Penduduk Desa Pathok dengan banjir oleh Baro Klinting karena sifat mereka yang jahat dan sombong kepada Baro Klinting. Sosok ular naga dari Baro Klinting mengacu pada ular naga Indonesia yang tidak jahat seperti di barat, justru di Indonesia ular naga

merupakan makhluk yang dihargai karena merupakan simbol dari kesuburan pertanian dan tanah. Sosok Baro Klinting juga melambangkan kesaktian ilahiah karena keberadannya yang tanpa melalui perkawinan, tetapi melalui pusaka yang masuk ke perut ibunya sehingga mengandung Baro Klinting. Pusaka yang menjadi Baro Klinting, merupakan objek sumber kesaktiannya.

Unsur yang merefleksikan budaya Jawa dalam Legenda “Rawa Pening” adalah dari kepercayaan bahwa kesuburan itu penting dalam Jawa, melalui bertani, yang merupakan profesi masyarakat dalam Legenda “Rawa Pening”. Sedangkan dari *klintingan* atau lonceng kecil yang dibawa oleh Baro Klinting, dipengaruhi dan mencerminkan peninggalan masa Hindu dan juga merupakan objek religius melalui bunyi dari lonceng untuk kepentingan ibadah. Masa terjadinya Legenda “Rawa Pening” dapat diasumsikan pada zaman peralihan Hindu ke Islam seperti zaman Majapahit, karena adanya objek *klintingan*. Pada zaman tersebut, cara berpakaian rakyat dengan status biasa bagi laki-laki cenderung lebih terbuka dan hanya mengenakan sarung dari pinggang ke bawah, sedangkan yang perempuan mengenakan *kemben* dari atas dada ke bawah, dengan motif dari pakaian yang mereka kenakan terdapat motif batik kuno, batik gringsing dengan motif-motif kecil.

ANALISIS

Analisis meliputi tokoh Baro Klinting sosok manusia, Baro Klinting sosok ular naga, Nyai Latung, dan Penduduk Desa Pathok berupa sampel pria dan wanita. Analisis menggunakan teori semiotik dalam tabel dengan 3 kategori, representamen yang berisi deskripsi representasi visual, objek yang berisi penggambarannya pada cerita Legenda “Rawa Pening”, dan Interpretan yang berisi interpretasi dari visual representamen.



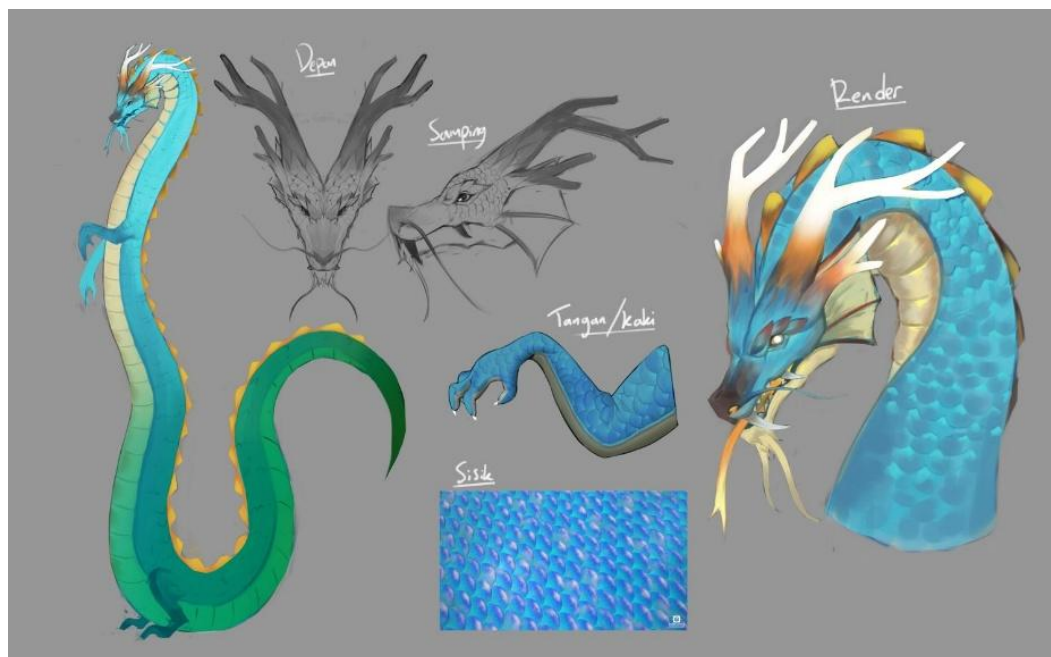
Gambar 2 Ilustrasi Desain Karakter Baro Klinting dengan Pendekatan *Soft Worldbuilding* (Sumber: Prayoga, 2025)

Berikut adalah analisis desain karakter sosok manusia Baro Klinting dengan pendekatan *soft worldbuilding* pada , menggunakan teori semiotik Peirce:

Tabel 1 Analisis Semiotik Peirce dari Desain Karakter *Soft Worldbuilding* Baro Klinting

Representamen	Objek	Interpretan
Desain visual Baro Klinting dalam bentuk manusia, anak laki-laki dengan umur sekitar 10 tahun, berbadan kurus, berambut panjang, dengan tanda sisa sisik, dan penuh dengan luka. Pakian terlihat lusuh dengan motif batik gringsing didominasi warna putih. Atribut yang dikenakan adalah lonceng kecil atau <i>klintingan</i> . Desain dari <i>klintingan</i> terdapat ular dan floral di sekitarnya.	Baro Klinting dalam Legenda “Rawa Pening” ketika bertemu dengan penduduk Desa Pathok dideskripsikan sebagai seorang anak kecil dengan umur kurang lebih 10 tahun yang lusuh, kotor, penuh dengan luka, dan berbau amis.	Representasi dari desain ini ditafsirkan ke dalam bentuk seorang anak yang penuh dengan luka, ini karena bekas dari tindakan penduduk Desa Pathok ketika ia berada di wujud ular naganya. Diilustrasikan memiliki rambut panjang tumbuh ketika bertapa dalam wujud ular naga. Motif pakaian yang dikenakan merupakan batik gringsing dengan warna putih, ini karena unsur keilahian dari Baro yang lahir tanpa ayah. Desain dari <i>klintingannya</i> memiliki 2 unsur utama, yaitu ular yang dikelilingi oleh floral. Diartikan bahwa ular memiliki peran penting dalam kesuburan tanah yang menjadikan penduduk Desa Pathok lancar dalam panen mereka, tetapi ketika hendak berpesta sedekah bumi, malah melukai dan memakan daging ular anga Baro Klinting, serta jahat kepadanya.

(Sumber: Prayoga, 2025)



Gambar 3 Ilustrasi Desain Karakter Baro Klinting Ular Naga dengan Pendekatan *Soft Worldbuilding* (Sumber: Prayoga, 2025)

Berikut adalah analisis desain karakter Baro Klinting ular naga dengan pendekatan *soft worldbuilding*, menggunakan teori semiotik Peirce:

Tabel 2 Analisis Semiotik Peirce dari Desain Karakter *Soft Worldbuilding* Baro Klinting Ular Naga

Representamen	Objek	Interpretan
Desain visual Baro Klinting ketika masih dalam wujud ular naga. Bertubuh panjang, berwarna biru dengan gradasi hijau dari ujung ekor, memiliki 2 tangan dan 2 kaki, memiliki tanduk dan mata putih, serta sirip pada belakang kepala. 2 taring di depan dan 2 panjang di belakang mulut. Pola sisik ikan dan memiliki sungut di bagian mulut.	Dalam Legenda “Rawa Pening”, Baro Klinting terlahir dalam wujud ular naga, berjalan dengan melata. Berdasarkan peristiwa dalam cerita, Baro Klinting dapat melingkarkan tubuh ular naganya ke Gunung Telomoyo, secara tidak langsung mengartikan bahwa ia dapat berubah menjadi ular naga yang lebih besar. Setelah bertapa dan terluka karena dipotong-potong bagian tubuhnya oleh penduduk Desa Pathok, ia berhasil menjadi manusia pada umumnya, dan menemui penduduk Desa Pathok.	Sosok ular naga Baro Klinting direpresentasikan berdasarkan bentuk naga asia yang panjang. Mempertimbangkan bahwa ular dalam budaya Jawa bukanlah sosok yang negatif, melainkan sebagai simbol kesuburan tanah dan hasil panen, maka pemilihan warna dan bentuk menghindari desain yang terlalu menyeramkan seperti naga dari barat. Pemilihan warna biru cerah pada tubuh dan sisiknya mencerminkan kaitannya dengan air, dan terbentuknya Danau Rawa Pening. Gradasi hijau dari ujung ekor merupakan unsur kedekatannya dengan hijau alam. Tanduk putih yang pendar berkaitan dengan sosok ilahiah Baro Klinting yang lahir tanpa ayah, berasal dari pusaka. Keseluruhan penggunaan warna di dominasi oleh biru, emas, hijau dan putih, ditujukan untuk merepresentasikan sosoknya yang ilahiah, berkaitan dengan air dan alam.

(Sumber: Prayoga, 2025)



Gambar 4 Ilustrasi Desain Karakter Nyai Latung dengan Pendekatan *Soft Worldbuilding* (Sumber: Prayoga, 2025)

Berikut adalah analisis desain karakter Nyai Latung dengan pendekatan *soft worldbuilding*, menggunakan teori semiotik Peirce:

Representamen	Objek	Interpretan
Desain visual Nyai Latung sebagai perempuan tua dengan rambut beruban yang disanggul, bunga melati ditelinga kiri, mengenakan kain batik bermotif gringsing didominasi warna putih, dan membawa tongkat. Mengenakan selendang hijau dipinggulnya, memakai sandal, dan pakaian atas berwarna coklat.	Dalam cerita Legenda “Rawa Pening”, Nyai Latung adalah satusatunya penduduk Desa Pathok yang baik hati terhadap baro Klinting, rela menolongnya meskipun dengan hidup yang minim. Ia digambarkan sebagai sosok nenek yang bijaksana. Tinggal sendiri di rumahnya gubug reot di area tidak jauh dari Desa Pathok.	Visual Nyai Latung didesain dengan mempertimbangkan sifatnya yang baik dan ramah terhadap Baro, menekankan aspek empatinya yang kuat. Bunga melati putih yang dipakainya melambangkan kesucian dan ketulusannya. Ia direpresentasikan mengenakan batik gringsing dengan dominan putih, mendukung lebih aspek ketulusannya. Ekspresinya dengan alis yang naik, mata tertutup dan tersenyum mencerminkan sifatnya yang ramah. Tongkat yang dibawanya merepresentasikan kerapuhan dan kelemahannya akan umur yang sudah tua, menghilangkan kesan intimidasi kepada Baro. Penggunaan warna yang didominasi hangat, memperkuat representasi bahwa tokoh ini memiliki sifat baik hati.

(Sumber: Prayoga, 2025)



Gambar 5 Ilustrasi Desain Karakter Penduduk Desa Pathok dengan Pendekatan *Soft Worldbuilding* (Sumber: Prayoga, 2025)

Berikut adalah analisis desain karakter Nyai Latung dengan pendekatan *soft worldbuilding*, menggunakan teori semiotik Peirce:

Tabel 4 Analisis Semiotik Peirce dari Desain Karakter *Soft Worldbuilding* Penduduk Desa Pathok

Representamen	Objek	Interpretan
Desain karakter Penduduk Desa Pathok sampel pria dan wanita. Mengenakan pakaian yang diperkirakan zaman majapahit, dengan motif batik kuno, batik gringsing.	Masyarakat Desa Pathok yang memiliki sifat sombong, pelit, dan jahat terhadap Baro Klinting.	Interpretasi visual masyarakat Jawa pada masa kerajaan Majapahit, diasosiasikan cara berbusana bagi wanita mengenakan kemben menutupi dada hingga kaki, sedangkan pria dengan sarung dari perut ke bawah. Motif menggunakan batik gringsing, yang digunakan pada zaman majapahit. Penggunaan bentuk disengaja didominasi oleh bagain runcing-runcing agar memperkuat kesan sifat mereka yang tidak ramah. Mengenakan perhiasan di leher dan tangan untuk memperlihatkan kehidupan mereka yang makmur. Bagi yang wanita mengenakan bunga melati berwarna kuning dibanding putih, untuk menghindari kesan kesucian. Ekspresi mereka dibuat terlihat angkuh dan sombong. Didominasi dengan penggunaan warna dingin yang gelap, memperkuat kesan mereka yang jahat dan tidak ramah. Warna motif batik juga

		cenderung gelap, berbeda dengan warna motif Baro dan Nyai yang putih.
--	--	---

(Sumber: Prayoga, 2025)

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini menganalisa 4 karakter penting dalam cerita Legenda “Rawa Pening” yang telah didesain oleh peneliti dengan pendekatan *soft worldbuilding*, dan dianalisis menggunakan teori semiotik oleh Charles Sanders Peirce. Tujuan dari analisis yaitu untuk mendapatkan bagaimana representasi visual dapat memberikan gambaran naratif dari cerminan nilai budaya dan moral yang terkandung dalam tokoh folklor tanpa eksplisit dan tanpa narasi penuh. Selain mempertimbangkan *soft worldbuilding*, sosok manusia Baro didesain dengan mempertimbangkan aspek kesederhanaanya sebagai anak desa di era Kerajaan Majapahit. Mengenakan atribut kalung *klingingan* emas dengan dekorasi yang memberikan isyarat aspek mistisnya. Dengan mempertimbangkan aspek simbolik ular dalam budaya Jawa sebagai hal yang positif, tokoh ular naga Baro divisualkan dengan sosok yang tidak mencekam. Atribut warna yang dominan cerah menjadikannya tidak menakutkan seperti halnya naga pada *folklore* barat. Penggunaan warna biru dan atribut sirip berkaitan dengan air, ini dikarenakan sosok ular naga Baro dikaitkan erat dengan asal-usul Danau Rawa Pening. Efek pendar pada bagian warna putih, emas, dan gradasi hijau, mencerminkan aspek ilahiah atau supernatural, dan juga kedekatannya dengan alam.

Tokoh Nyai Latung diinterpretasikan sebagai sosok yang rendah hati, lembut, dan ramah, diperkuat dengan penggunaan warna tanah atau *earth tone* pada representasi visualnya. Penduduk desa Pathok direpresentasikan ke dalam visual *soft worldbuilding* dengan sosok yang dingin dan jahat. Mereka mengenakan batik gringsing dengan motif dan warna gelap, yang merupakan bentuk simbolik asosiasi dengan materialisme serta kematian. Dari keseluruhan desain, penggunaan motif, bentuk, warna, pose, dan ekspresi merupakan representamen yang menuju pada identitas budaya, moral, dan peran dalam naratif cerita Legenda “Rawa Pening”. Tetapi dalam visual representasi, diperkuat aspek karakteristik masing-masing dengan pendekatan *soft worldbuilding*. Interpretan bergantung pada ilmu pengetahuan akan budaya Jawa melalui pendapat ahli filsuf, dan juga hasil penekanan peran, sifat, dan pesan moral dari tokoh ke bentuk representasi visual *soft worldbuilding*.

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa dalam masing-masing tokoh cerita Legenda “Rawa Pening” yang dianalisa, memiliki cerminan budaya dan nilai filosofi yang cukup kuat sesuai dengan konteks naratif cerita dan budaya berasalnya legenda. Representasi visual dari tokoh menggunakan pendekatan *soft worldbuilding* yang mementingkan aspek imajinatif dan nuansanya, memunculkan karakteristik mereka ke dalam bentuk visual dengan menjaga dan memperkuat esensi budaya dan filosofi yang terkandung. Tetapi dalam penelitian ini, tokoh-tokoh yang direpresentasi dan diinterpretasikan hanya fokus pada 3 tokoh penting. Dalam Legenda “Rawa Pening”, terdapat tokoh pendukung yang juga memiliki cerminan budaya dan nilai moral yang

kuat, tetapi tokoh-tokoh yang tidak masuk dalam penelitian ini tidak terdapat pada pembabakan utama cerita Legenda “Rawa Pening”. Dalam penelitian kedepannya, keseluruhan tokoh pada dunia cerita Legenda “Rawa Pening” dapat dianalisis, serta menjaga konsistensi dalam takaran unsur *soft worldbuilding* pada representasi tokoh. Representasi dengan pendekatan *soft worldbuilding*, tentunya sangatlah luas untuk dieksplorasi, sehingga memungkinkan adanya perbedaan konsistensi interpretasi pada penekanan visual tokoh. Meskipun penelitian ini fokus pada tokoh, tetapi pada pendekatan, teori, dan metode yang serupa dapat juga digunakan untuk merepresentasikan elemen lain seperti latar, objek, dan bangunan dari dunia Legenda “Rawa Pening”, sehingga memberikan pencerahan akan makna terselubung pada unsur simbolik tekstual dan visual dari Legenda “Rawa Pening.”

UCAPAN TERIMA KASIH

Studi ini tidak dapat terealisasi tanpa adanya dukungan data mendalam dari seorang ahli terkait esensi dan makna dari tokoh yang diilustrasikan dan dianalisis. Sosok tersebut adalah Jakob Sumartokoh, seorang filosofi seni Indonesia yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk diwawancara secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Everaert-Desmedt, N. (2019). Peirce’s semiotics. In An Introcuton to Applied Semiotics (1st ed., p. 9).
- Hickson, T. (2021). On Writing and Worldbuilding (First Edition, Vol. 2; K. Brookman, Ed.). The National Library of New Zealand.
- Mitchell, S. (2024, July 24). The Influence of Japanese Folklore on Modern Anime. Retrieved March 13, 2025, from Land of Geek website: <https://www.landofgeek.com/posts/japanese-folklore-modern-anime>
- Mohd Hasri, U. H., & Md Syed, M. A. (2021). Tying multiple installments in a single storyworld: Visiting worldbuilding through Power Sphera Universe in Malaysian animation franchise, BoBoiBoy. Media International Australia, 180(1).
- Nesa, F., & Rahayu, R. (2024). Anime sebagai Media Pembelajaran Folklor Jepang. MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial, 8(1), 230–237. <https://doi.org/10.30743/mkd.v8i1.9094>
- Ratri, D., Sihombing, R. M., Fahmi, N. E., & Indrayati, R. I. (2021). Elaborating Visual Narrative into Modern Adaptation Concept for Picture Book with Indonesian Folklore Theme. Advances in Social Science, Education and Humanities

Research, 625, 468–475. Bandung: Atlantis Press SARL.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211228.061>

Raz, B. (2020, April 18). Inspirations behind these cartoon characters. Retrieved April 30, 2025, from DAWN website: <https://www.dawn.com/news/1550055>

Torraville, K. (2018). Folklore and the Media. *The YA Hotline*, 35–38. Retrieved from <https://ojs.library.dal.ca/YAHS/article/view/8748>

Wahyuni, T., Farida, U., Puspitasari, G. A., & Setyawati, R. (2017). *Cerita Rakyat Jawa Tengah: Kabupaten dan Kota Semarang*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/366958719>

Webb, F. (2021, November 27). An Anime Steeped in History: Princess Mononoke. Retrieved April 30, 2025, from Otaku News website: <https://www.otakunews.com/Article/9852/an-anime-steeped-in-history-princess-mononoke>

BIODATA PENULIS

Penelitian ini ditulis oleh seseorang yang berangkat dari pendidikan pada bidang animasi dengan ketertarikan dalam integrasi budaya ke dalam dunia imajinasi melalui media visual digital. Dimulai dari sekolah dengan jurusan animasi, dilanjutkan pada program studi D4 Animasi, dan saat ini dalam masa studi S2 program studi magister desain, fakultas seni rupa dan desain.