

Fenomena Perubahan Bentuk Karakter Desain Dewi Sri Asih Generasi I (2016), Generasi II (2018) dan Generasi III (2020) sebagai representasi superhero wanita di Indonesia

Shannon Glenda Tenardi

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
shannon.tenardi@uph.edu

Diterima: Oktober, 2025 | Disetujui: Desember, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini membahas fenomena perubahan desain karakter Sri Asih, superhero wanita pertama di Indonesia, yang telah mengalami tiga generasi representasi: Nani Wijaya (2016), Rengganis (2018), dan Alana (2020). Perubahan desain ini dianalisis menggunakan prinsip totalitas dan waktu yang dikembangkan oleh Ahadiat Joedawinata, mencakup tiga aspek utama, yaitu fungsi, estetika, dan nilai simbolik. Metodologi yang digunakan melibatkan studi literatur, wawancara dengan kreator, serta analisis visual dengan indikator perubahan berupa apa yang tetap, apa yang hilang, apa yang berubah, dan apa yang baru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun ketiga generasi Sri Asih sama-sama merepresentasikan sosok pahlawan perempuan, gaya visual dan elemen desainnya terus beradaptasi mengikuti kebutuhan audiens, tren estetika, serta konteks budaya pada masanya. Generasi pertama menekankan gaya realis ala komik Amerika, generasi kedua menampilkan pendekatan amerimanga yang sporty, sementara generasi ketiga mengadopsi gaya semi-realis manga Jepang dengan muatan mistis. Kesimpulan dari studi ini menunjukkan bahwa desain karakter Sri Asih merupakan refleksi dari dinamika kebutuhan, simbol budaya, dan tren estetika lintas generasi, sekaligus membuka peluang diskusi tentang representasi perempuan dalam industri kreatif Indonesia.

Kata Kunci: Desain Karakter, Sri Asih, Transformasi Visual.

PENDAHULUAN

Sri Asih merupakan tokoh superhero wanita pertama di Indonesia yang lahir dari karya R.A. Kosasih dan kemudian dikembangkan kembali oleh Bumilangit Studios ke dalam berbagai medium, termasuk komik cetak, komik digital, hingga film. Sejak kemunculannya, karakter ini tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga menjadi representasi simbolik perempuan Indonesia dalam ranah budaya populer. Transformasi visual dan naratif Sri Asih dapat dilihat dari tiga generasi utama: Nani Wijaya (2016), Rengganis (2018), dan Alana (2020), yang masing-masing menggambarkan interpretasi berbeda terhadap figur superhero perempuan (Kemenparekraf, 2023; Setiawan, 2020).

Dalam perkembangan desain karakter, perubahan bentuk, gaya, dan simbol bukanlah hal yang statis, melainkan senantiasa mengikuti dinamika kebutuhan masyarakat serta tren visual pada masanya. Generasi Nani Wijaya menampilkan gaya realis ala komik Amerika yang mengadopsi pengaruh DC Comics, sementara generasi Rengganis membawa nuansa amerimanga dengan proporsi tubuh yang lebih ekspresif dan sporty. Generasi Alana kemudian hadir dengan gaya semi-realis manga Jepang yang lebih sederhana, emosional, dan dekat dengan selera pembaca muda digital melalui platform Webtoon (Noer, 2020; LINE Webtoon, 2022). Pergeseran estetika ini sekaligus menegaskan bahwa desain karakter adalah medium komunikasi visual yang sangat responsif terhadap audiens, pasar, dan konteks budaya.

Analisis terhadap transformasi Sri Asih juga diperkuat dengan wawancara bersama salah satu kreator yang terlibat dalam pengembangan karakter. Wawancara ini memberikan pandangan langsung tentang bagaimana keputusan desain diambil berdasarkan ekspektasi audiens, nilai budaya, dan strategi visual.

Secara konseptual, penelitian ini mengacu pada kerangka teori Principle in Design (Mayall, 1979) yang dikembangkan lebih lanjut oleh Ahadiat Joedawinata menjadi prinsip totalitas dan waktu. Prinsip totalitas menekankan tiga aspek utama dalam desain, yakni fungsi (performance), estetika (form), dan nilai simbolik (value), sedangkan prinsip waktu menekankan dimensi perubahan yang dapat ditinjau melalui indikator apa yang tetap, apa yang berubah, apa yang hilang, dan apa yang baru (Fauzi, 2019; Widyastuti & Judianto, 2020). Kerangka ini relevan untuk memahami transformasi visual Sri Asih, karena karakter ini tidak hanya hadir sebagai representasi estetis, tetapi juga sebagai artefak budaya yang memuat ideologi gender, simbol sosial, dan tren industri kreatif.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya membaca ulang desain karakter lokal sebagai representasi identitas budaya Indonesia di tengah arus globalisasi media populer. Dalam industri kreatif, representasi tokoh perempuan sering kali berhadapan dengan stereotip dan bias gender, sehingga analisis terhadap Sri Asih membuka ruang diskusi baru tentang bagaimana perempuan Indonesia direpresentasikan secara visual dalam medium komik dan animasi (Meypinta, 2021; Sayekti, 2023). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori

desain komunikasi visual, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai relasi antara budaya, gender, dan pasar dalam pembentukan identitas visual karakter.

STUDI PUSTAKA

Kajian mengenai perubahan desain dalam konteks komunikasi visual dapat dipahami melalui kerangka teori Principle in Design yang dikemukakan oleh Mayall (1979) dan kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Ahadiat Joedawinata menjadi prinsip totalitas dan prinsip waktu. Prinsip totalitas menekankan tiga aspek utama (Joedawinata, 2005):

1. Fungsi (performance), yaitu kegunaan, kenyamanan, dan efektivitas desain dalam memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Estetika (form), yang mencakup gaya, proporsi, bentuk visual, serta pengalaman sensoris yang ditimbulkan oleh objek desain.
3. Nilai simbolik (value), yang berhubungan dengan makna kultural, ideologis, dan identitas yang dilekatkan pada objek desain.

Dalam penelitian ini, estetika tidak dipahami semata-mata sebagai gaya visual atau bentuk artistik karakter, melainkan sebagai kualitas pengalaman inderawi (sensoria) yang dihasilkan oleh desain karakter ketika diterima oleh audiens. Estetika mencakup kesan visual, emosional, dan perseptual yang muncul dari interaksi antara audiens dengan karakter sebagai objek desain (Dewey, 1934; Mayall, 1979).

Sementara itu, perubahan secara artistika merujuk pada pengolahan bentuk visual (visual form), seperti gaya gambar, proporsi tubuh, detail kostum, warna, serta teknik visualisasi yang digunakan dalam perancangan karakter. Unsur-unsur artistika tersebut berfungsi sebagai sarana pembentuk pengalaman estetis, namun tidak identik dengan estetika itu sendiri, karena estetika lebih berkaitan dengan pengalaman yang dihasilkan daripada bentuk visual semata (Joedawinata, 2005; Widyastuti & Judianto, 2020).

Dengan perbedaan ini, analisis estetika dalam penelitian difokuskan pada dampak pengalaman visual yang dihasilkan oleh desain karakter, sedangkan analisis artistika digunakan untuk membaca perubahan bentuk visual secara konkret pada tiap generasi desain karakter Sri Asih. Sementara itu, prinsip waktu digunakan untuk menelusuri dinamika perubahan desain lintas generasi. Prinsip ini menekankan empat indikator penting (Widyastuti & Judianto, 2020):

1. Apa yang tetap, yakni elemen desain yang konsisten dipertahankan dari masa ke masa dan membangun identitas karakter.

2. Apa yang berubah, yaitu elemen yang dimodifikasi agar relevan dengan konteks baru.
3. Apa yang hilang, yakni elemen yang ditinggalkan karena dianggap tidak lagi sesuai dengan kebutuhan atau selera zamannya.
4. Apa yang baru, yaitu elemen inovatif yang ditambahkan untuk memperkaya identitas serta menyesuaikan diri dengan tren dan harapan audiens.

Dalam kajian desain karakter, gaya visual komik tidak dapat dilepaskan dari latar historis dan budaya tempat gaya tersebut berkembang. Gaya realis komik Amerika, khususnya dalam tradisi superhero arus utama seperti DC Comics, umumnya ditandai dengan pendekatan semi-realis hingga realis, penekanan pada anatomi tubuh yang proporsional, detail otot, serta pencahayaan dramatis untuk menegaskan kekuatan, heroisme, dan kewibawaan tokoh (McCloud, 1993; Ndalianis, 2009).

Istilah *amerimanga* merujuk pada gaya visual hibrida yang menggabungkan struktur naratif dan pendekatan realisme komik Amerika dengan pengaruh manga Jepang, seperti penyederhanaan bentuk, ekspresi karakter yang lebih emosional, serta ritme panel yang lebih dinamis. Gaya ini berkembang sebagai respons terhadap globalisasi budaya visual dan pertukaran estetika lintas industri komik Amerika dan Jepang (McCloud, 2006; Gravett, 2013).

Sementara itu, manga Jepang memiliki latar historis dan tradisi visual yang berbeda, dengan karakteristik berupa stilisasi anatomi, ekspresi emosi yang kuat, serta pendekatan naratif yang lebih personal dan intim. Manga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai medium ekspresi budaya yang merefleksikan nilai sosial dan psikologis masyarakat Jepang (Schodt, 1983; Gravett, 2013). Perbedaan latar historis dan karakter visual dari ketiga gaya tersebut menjadi landasan penting dalam membaca transformasi gaya desain karakter Sri Asih lintas generasi.

Sejumlah penelitian terdahulu mendukung relevansi kerangka ini dalam kajian karakter superhero Indonesia. Meypinta (2021) menunjukkan bahwa representasi tokoh seperti Gundala, Sri Asih, dan Mandala selalu berada dalam tarik-menarik antara nilai tradisional dan modern. Penelitian Sayekti (2023) menambahkan bahwa elemen visual seperti selendang Sri Asih tidak sekadar atribut kostum, tetapi juga simbol kekuatan dan identitas perempuan. Dengan demikian, desain karakter bukan hanya dapat dilihat sebagai medium visual, melainkan juga sebagai sarana naratif yang mengandung makna simbolik dan ideologi.

Dalam konteks industri kreatif, Kemenparekraf (2023) menegaskan pentingnya keberlanjutan karakter superhero lokal sebagai strategi menghadapi tantangan globalisasi. Transformasi visual Sri Asih dari generasi Nani Wijaya hingga Alana menunjukkan kemampuan desain karakter untuk beradaptasi dengan tren estetika global mulai dari gaya realis komik Amerika, *amerimanga*, hingga manga Jepang

tanpa sepenuhnya meninggalkan identitas lokal. Setiawan (2020) menegaskan bahwa evolusi karakter Sri Asih juga mencerminkan strategi Bumilangit Studios dalam memperluas universe serta menjangkau audiens lintas generasi.

Dengan merujuk pada kajian-kajian tersebut, penelitian ini memosisikan Sri Asih sebagai studi kasus penting dalam desain komunikasi visual. Karakter ini memperlihatkan bagaimana aspek fungsi, estetika, dan nilai simbolik bertransformasi dalam lintasan waktu yang panjang, sekaligus merefleksikan dinamika industri kreatif Indonesia yang berusaha menjaga kontinuitas budaya di tengah arus global.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dengan fokus pada analisis perubahan desain karakter Sri Asih lintas generasi. Data diperoleh melalui tiga teknik utama:

1. Studi literatur

Studi literatur dilakukan untuk menelaah teori desain dan kajian terdahulu mengenai perubahan bentuk dan identitas visual. Referensi utama mengacu pada *Principle in Design* yang dikemukakan oleh Mayall (1979), yang menekankan keterkaitan antara fungsi, bentuk, dan makna dalam objek desain. Kerangka tersebut kemudian dikembangkan oleh Ahadiat Joedawinata ke dalam prinsip totalitas dan prinsip waktu, yang secara lebih spesifik digunakan untuk membaca perubahan desain dalam konteks budaya dan lintasan waktu. Penelitian ini juga merujuk pada kajian terkait fenomena perubahan desain dalam konteks budaya (Fauzi, 2019; Widyastuti & Judianto, 2020). Literatur populer mengenai sejarah dan perkembangan karakter Sri Asih digunakan sebagai dasar analisis kontekstual (Kemenparekraf, 2023; Setiawan, 2020).

2. Wawancara dengan Praktis

Wawancara dilakukan dengan Alfi Zachkyelle pada tahun 2023, seorang kreator yang terlibat dalam pengembangan karakter Sri Asih generasi II (Rengganis). Wawancara ini bertujuan untuk menggali pemahaman mengenai sejarah pengembangan karakter, perbedaan konseptual antar generasi, serta respon audiens terhadap visualisasi Sri Asih. Data hasil wawancara digunakan sebagai pijakan awal untuk memahami arah desain dan interpretasi kreator terhadap perubahan karakter (Zachkyelle, wawancara pribadi, 2023).

3. Analisis visual komparatif

Analisis dilakukan terhadap desain karakter Sri Asih pada tiga generasi utama: Nani Wijaya (2016), Rengganis (2018), dan Alana (2020). Perbandingan difokuskan pada tiga aspek prinsip totalitas, yaitu fungsi (performance), estetika (form), dan nilai simbolik (value). Prinsip totalitas membantu analisis karakteristik visual tiap generasi, sedangkan prinsip waktu membedah transformasi berdasarkan empat indikator: apa yang tetap, apa yang berubah, apa yang hilang, dan apa yang baru. Dengan menggabungkan kedua prinsip ini, penelitian dapat menelusuri secara komprehensif kesinambungan dan perbedaan desain karakter Sri Asih lintas generasi.

Kerangka analisis didasarkan pada prinsip totalitas (fungsi, estetika, simbolik) serta prinsip waktu (Mayall, 1979; Joedawinata dalam Widyastuti & Judianto, 2020).

HASIL & PEMBAHASAN



Gambar 1 Nani Wijaya (BL Pusaka), Rengganis (BL Revolusi), dan Alana.
(Sumber: Astuti, 2022)

Analisis perubahan desain karakter Sri Asih dilakukan dengan memadukan prinsip totalitas (fungsi, estetika, nilai simbolik) dan prinsip waktu (apa yang tetap, apa yang berubah, apa yang hilang, apa yang baru). Pendekatan ini memberikan gambaran komprehensif mengenai kesinambungan dan perbedaan visual antar generasi, sekaligus hubungannya dengan kebutuhan audiens dan konteks budaya.

Kejelasan dan objektivitas analisis dalam penelitian ini dijaga melalui pembatasan pembahasan ke dalam tiga fokus kajian utama. Pertama, kajian evolusi visual desain kostum Sri Asih lintas generasi, yang menyoroti perubahan bentuk, siluet, dan elemen visual utama. Kedua, kajian perbandingan budaya visual yang digunakan untuk

membaca pengaruh gaya komik Amerika, amerimanga, dan manga Jepang terhadap pendekatan artistika desain karakter. Ketiga, kajian simbolisasi atribut kostum, yang menelaah makna kultural dan ideologis dari elemen visual seperti selendang, aksesoris, dan detail kostum dalam membangun identitas karakter. Pembagian ini dilakukan agar setiap aspek kajian dapat dianalisis secara terfokus dan tidak saling tumpang tindih.

1. Aspek Fungsi (Performance)

Tabel 1. Analisis Fungsi (Performance)

Komponen	Nani Wijaya (2016)	Rengganis (2018)	Alana (2020)
Kostum utama	Memberikan identitas superhero, dengan nuansa tradisional	Mendukung mobilitas, <i>sporty</i> , mendekatkan dengan remaja	Melindungi tubuh, menguatkan sisi mistis & modern
Selendang	Berfungsi sebagai senjata & simbol kekuatan utama	Lebih sebagai aksesoris gerak, fungsi sekunder	Senjata utama sekaligus elemen visual dominan
Rambut & aksesoris	Menunjukkan kewibawaan dan keanggunan	Menunjukkan kesan aktif, sederhana, remaja	Menegaskan identitas mistis & femininitas
Gaya visual	Menekankan kekuatan & kewibawaan	Membuat karakter lebih dekat & energik	Menampilkan sisi emosional, magis, dan dramatis

(Sumber: Tenardi, 2025)

Secara fungsi, ketiga generasi Sri Asih sama-sama berperan sebagai superhero wanita Indonesia. Namun, terdapat perbedaan orientasi. Generasi Nani Wijaya (2016) menekankan fungsi identitas dan kewibawaan, dengan kostum tradisional dan selendang sebagai senjata utama. Rengganis (2018) lebih menekankan fungsi mobilitas dengan kostum sporty, selendang yang lebih sederhana, dan rambut dikuncir agar lebih praktis bagi remaja aktivis. Alana (2020) berfungsi menegaskan aspek mistis dengan selendang besar sebagai senjata sekaligus elemen visual dominan

Menurut Alfi Zachkyelle, "Rengganis dibuat sangat modern, namun banyak yang merespon negatif karena desain tersebut dinilai tidak sepenuhnya selaras dengan citra Sri Asih pada generasi sebelumnya". Istilah "terlalu modern" dalam konteks ini merujuk pada pendekatan visual dan artistik yang cenderung menekankan kesan sporty dan kontemporer, sehingga mengurangi keterbacaan simbol-simbol tradisional yang sebelumnya melekat kuat pada identitas Sri Asih. Menurut Alfi Zachkyelle, "Rengganis dibuat sangat modern, maka dibuatlah Alana sebagai jawaban, dengan desain kostum yang memodernisasi tradisi Jawa" (Zachkyelle, wawancara pribadi, 2023). Kutipan ini

menunjukkan bahwa fungsi visual karakter tidak hanya menyesuaikan narasi, tetapi juga menanggapi ekspektasi audiens.

2. Aspek Estetika (Form)

Tabel 2. Analisis Estetika (Form)

Komponen	Nani Wijaya (2016)	Rengganis (2018)	Alana (2020)
Kostum utama	Kemben & kain tradisional.	Kostum <i>sporty</i> (celana & atasan ketat), gaya <i>amerimanga</i>	Bodysuit semi-realis dengan aksen tradisional, lebih modern
Selendang	Panjang, ornamental, kain merah dengan lipatan tradisional	Sederhana, polos, tipis, lebih ke aksen gerak	Besar, dinamis, melayang dramatis sebagai visual focal point
Rambut & aksesoris	Rambut panjang terurai, mahkota tradisional	Rambut dikuncir/dikepang, tanpa mahkota	Rambut panjang dengan bindi & earcuff, gaya modern-mistis
Gaya visual	Semi-realis komik Amerika, shading halus, banyak detail	<i>Semi-stylized/webtoon-like</i> , sederhana, flat, cerah	Anime/webtoon modern, kontras tinggi, dinamis & ekspresif

(Sumber: Tenardi, 2025)

Estetika visual Sri Asih mengalami transformasi signifikan. Generasi Nani Wijaya menggunakan gaya semi-realis ala komik Amerika dengan detail ornamen emas, siluet stabil, dan palet gelap-emas yang menegaskan otoritas. Rengganis beralih ke gaya semi-stylized ala *amerimanga*, dengan kostum sederhana, warna cerah, dan selendang tipis yang lebih fungsional, menekankan kedekatan dengan audiens muda. Alana mengadopsi gaya anime/webtoon Jepang modern yang ekspresif, dengan kontras warna hitam-merah-emas, selendang besar yang melayang dinamis, serta pose dramatis

Dalam wawancara, Zachkyelle menjelaskan bahwa perbedaan gaya visual dimaksudkan untuk menyesuaikan segmen audiens: “Ganis untuk pra-remaja merepresentasikan remaja pemberontak. Begitu pula dengan versi lainnya, Sri Asih mengalami perubahan seperti Alana. Alana merepresentasikan remaja yang fragile” (Zachkyelle, wawancara pribadi, 2023). Hal ini mempertegas bahwa estetika visual Sri Asih terus bertransformasi agar relevan dengan audiens lintas generasi.

3. Aspek Nilai Simbolik (Value)

Tabel 3. Analisis Nilai Simbolik (Value)

Komponen	Nani Wijaya (2016)	Rengganis (2018)	Alana (2020)
Kostum utama	Identitas budaya Jawa, perempuan bangsawan	Simbol remaja modern yang aktif & mandiri	Perpaduan modern-tradisional, remaja <i>fragile</i> dengan kekuatan spiritual
Selendang	Simbol kekuatan spiritual & identitas Sri Asih	Simbol keberlanjutan tradisi	Identitas lintas generasi & focal point mistis
Rambut & aksesoris	Simbol status bangsawan & kewibawaan	Representasi kebebasan remaja modern	Simbol spiritual & femininitas kontemporer (bindi, earcuff)
Gaya visual	Superhero klasik dengan nuansa tradisi	Perempuan muda, dinamis, <i>sporty</i> , modern	Identitas remaja mistis, relevan dengan tren anime global

(Sumber: Tenardi, 2025)

Nilai simbolik tiap generasi juga berbeda. Pada Nani, simbol budaya Jawa hadir kuat melalui kemben, mahkota, dan selendang ornamental yang merepresentasikan status bangsawan sekaligus ksatria perempuan (Sayekti, 2023). Rengganis menampilkan simbol modernitas dan aktivisme, dengan kostum sporty yang mencerminkan kemandirian dan kebebasan remaja. Alana menggabungkan modernitas dengan simbol mistis: bindi, earcuff, dan selendang besar menjadi simbol spiritual sekaligus identitas lintas generasi.

Respon audiens juga memainkan peran penting dalam penentuan nilai simbolik. Zachkyelle menegaskan bahwa perubahan ke Alana dilakukan untuk mengembalikan citra Sri Asih yang lebih dekat dengan akar tradisi, setelah banyak kritik terhadap desain Rengganis yang dinilai terlalu modern (Zachkyelle, wawancara pribadi, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa simbol dalam desain karakter tidak hanya bersumber dari tradisi, tetapi juga dinegosiasikan dengan persepsi audiens kontemporer.

4. Analisis Berdasarkan Prinsip Waktu

Tabel 4. Analisis Desain Karakter Sri Asih Berdasarkan Prinsip Waktu

Indikator	Nani Wijaya (2016)	Rengganis (2018)	Alana (2020)
Apa yang tetap	Selendang ornamental, atribut tradisional	Selendang tetap hadir meski lebih sederhana	Selendang besar & dominan
Apa yang berubah	Gaya semi-realis, kostum tradisional, mahkota	Gaya <i>amerimanga</i> , kostum <i>sporty</i>	Gaya anime Jepang, <i>bodysuit</i> semi-realis
Apa yang hilang	Mahkota, arm shield, ornamen detail	Tidak menggunakan mahkota, minim ornamen	Tidak ada elemen tradisional berat
Apa yang baru	Modernisasi kostum tradisi	Kostum <i>sporty</i> , rambut dikepang	Bindi, <i>earcuff</i> , selendang besar dramatis

(Sumber: Tenardi, 2025)

Dari tabel tersebut terlihat bahwa selendang menjadi elemen yang konsisten di ketiga generasi, sehingga dapat dikategorikan sebagai apa yang tetap. Namun, gaya visual, proporsi tubuh, serta bentuk kostum mengalami perubahan signifikan mengikuti tren global, menjadikannya bagian dari apa yang berubah. Sementara itu, atribut tradisional seperti mahkota, arm shield, dan ornamen detail menghilang seiring pergeseran estetika modern, sehingga digolongkan ke dalam apa yang hilang. Sebagai gantinya, muncul elemen baru seperti kostum sporty pada Rengganis dan bindi, ear cuff, serta selendang dramatis pada Alana, yang menunjukkan apa yang baru. Dengan demikian, transformasi visual Sri Asih dapat dipahami sebagai dialektika antara kontinuitas tradisi dan adaptasi modern dalam industri kreatif Indonesia.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Studi ini memperlihatkan bahwa desain karakter Sri Asih tidak pernah statis, melainkan terus bertransformasi mengikuti konteks budaya, tren visual global, serta respon audiens. Prinsip totalitas membantu memperjelas perbedaan orientasi antar generasi: Nani Wijaya menonjolkan kewibawaan dan kedewasaan, Rengganis mengedepankan mobilitas sporty khas remaja, sementara Alana menampilkan perpaduan sisi mistis dengan identitas remaja modern. Dari aspek estetika, pergeseran terlihat jelas dari semi-realisme komik Amerika, ke gaya *amerimanga* yang lebih sederhana, hingga visual anime/webtoon modern yang lebih emosional dan dramatis. Nilai simbolik pun turut berubah: dari penekanan pada simbol budaya Jawa,

kemudian menuju representasi modernitas remaja, hingga lahirnya hibriditas modern-tradisional dalam sosok Alana.

Jika ditinjau melalui prinsip waktu, kontinuitas terlihat pada selendang yang tetap menjadi identitas Sri Asih, sementara perubahan meliputi gaya visual, proporsi tubuh, dan kostum. Beberapa elemen tradisional menghilang, seperti mahkota dan arm shield, sementara elemen baru muncul, misalnya bindi, earcuff, dan selendang dramatis. Hal ini menegaskan bahwa transformasi Sri Asih adalah hasil negosiasi antara tradisi dan modernitas, serta memperlihatkan bagaimana budaya populer Indonesia merespon dinamika zaman.

Berdasarkan temuan ini, penelitian lanjutan disarankan untuk menyoroti lebih jauh bagaimana audiens memaknai setiap generasi Sri Asih, terutama terkait representasi gender dan identitas budaya. Kajian serupa juga dapat diterapkan pada karakter-karakter lain di Jagat Bumilangit untuk melihat pola yang lebih luas. Selain itu, keterlibatan praktisi industri dan akademisi dalam diskusi mengenai desain karakter lokal sangat penting agar transformasi visual tidak sekadar mengikuti tren global, tetapi juga menjaga kesinambungan dengan akar budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bumilangit Wiki. (2017). Sri Asih: Sang Dewi Keadilan. Bumilangit
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York: Perigee Books.
- Fauzi, A. N. (2019). Fenomena Perubahan Bentuk Mobil Toyota Kijang Generasi I (1977), Generasi II (1981) Dan Generasi III (1986) Sebagai Representasi Dari Keinginan, Kebutuhan, Dan Daya Beli Masyarakat Penggunanya Di Indonesia. *Artic*, 2(1), 113-120.
- Henry, H. (2022, November 21). Mengenal Nani Wijaya, Karakter di film Sri Asih Yang Ternyata Diperankan Najwa Shihab. *liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5130914/mengenal-nani-wijaya-karakter-di-film-sri-asih-yang-ternyata-diperankan-najwa-shihab>
- Jagoan Kancil. (2022). Titisan pertama Sri Asih, dan misteri dewi-dewi purba di Jagat Bumilangit. YouTube. Retrieved October 23, 2023, from https://www.youtube.com/watch?v=WK8Fro_o1cA.
- Joedawinata, A. (2005). *Desain: Prinsip dan Permasalahan*. Jakarta.
- Kemenparekraf. (2023, May 11). Jayanya superhero lokal Indonesia, Dari Komik Ke Film.

LINE Webtoon. (2022). Sri Asih. [www.webtoons.com.
https://www.webtoons.com/id/fantasy/sri-asih/list?title_no=1975](https://www.webtoons.com/id/fantasy/sri-asih/list?title_no=1975)

Mayall, W. (1979). Principle in Design. London: Design Council.

Meypinta, P. H. (2021). Perancangan Informasi Tokoh Gundala, Sri Asih, Si Buta Dari Gua Hantu, Dan Mandala Melalui Media Buku Ilustrasi (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Noer, N. (2020, April 4). Komik Sri Asih Tayang di line webtoon, Dalam Rangka Merayakan Kosasih Day 2020. Bumilangit.

Sayekti, D. N. M. (2023). KONSTRUKSI MAKNA SELENDANG SEBAGAI SENJATA DALAM FILM PAHLAWAN SUPER WANITA 'SRI ASIH'(2022). Canthing, 9(1).

Setiawan, T. S. (2020, April 5). Hari Lahir Ra Kosasih, Bumilangit Hadirkan komik sri asih di line webtoon. KOMPAS.com.
<https://www.kompas.com/hype/read/2020/04/05/114355166/hari-lahir-ra-kosasih-bumilangit-hadirkan-komik-sri-asih-di-line-webtoon>

Widyastuti, P. A., & Judianto, O. (2020, March). Pengembangan Ergonomi Bentuk Desain Seterika. In Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 3, pp. 492-498).

BIODATA PENULIS

1. Nama lengkap: Shannon Glenda Tenardi
2. Jenis kelamin: Wanita
3. Kewarganegaraan: Indonesia
4. Tempat dan tanggal lahir: Jakarta, 14 Juli 2000
5. Nomor Kontak: 085890567835
6. Pendidikan terakhir: Magister: Universitas Trisakti
7. Universitas: Sarjana: Universitas Pelita Harapan, Magister: Universitas Trisakti
8. Fokus area: Karakter Desain, Ilustrasi dan Animasi.