

VISUALISASI PERKEMBANGAN PSIKOLOGIS DALAM PERANCANGAN KARAKTER TETUKA MELALUI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Febrianto Saptodewo, Yahya Dewanto, Vickrie Ardy, Topan Dewa Gugat, Arief Yulianto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Media Nusantara Citra, Jl. Panjang Blok A8, Jl. Green Garden Pintu Utara, RT.1/RW.3, Kedoya Utara, Kebonjeruk, Jakarta Barat

***Penulis korespondensi:** Febrianto Saptodewo, febrianto.saptodewo@gmail.com, DKI Jakarta, Indonesia

Abstrak: Perancangan karakter Tetuka selama ini telah dikembangkan melalui eksplorasi bentuk berdasarkan referensi pewayangan, tetapi hubungan antara perkembangan psikologis, perubahan visual, dan fungsi media sebagai sarana pengenalan karakter belum banyak dirumuskan secara terpadu. Penelitian ini bertujuan memvisualisasikan perkembangan psikologis Tetuka melalui pendekatan desain komunikasi visual sekaligus merumuskan media wayang kulit yang dapat memperkenalkan perjalanan Tetuka hingga menjadi Gatotkaca. Metode yang digunakan adalah penelitian artistik dengan pendekatan kualitatif-deskriptif melalui studi pustaka, kajian karakter wayang, analisis visual, pemetaan psikologis, eksplorasi bentuk, dan evaluasi rancangan. Teori perkembangan psikososial Erikson digunakan secara adaptif sebagai kerangka interpretatif, sedangkan prinsip persepsi visual dan desain karakter digunakan untuk menerjemahkan karakteristik perkembangan ke dalam proporsi, bentuk, siluet, ekspresi, gestur, kostum, atribut, dan warna. Hasil perancangan menghasilkan lima tahap visual, yaitu Jabang Tetuka, Tetuka balita, Tetuka remaja, Tetuka dewasa, dan transformasi menuju Gatotkaca. Media wayang kulit diposisikan sebagai media utama untuk memperkenalkan rangkaian karakter melalui lakon perjalanan Tetuka. Pengembangan media selanjutnya dapat dibuat fleksibel sesuai sasaran pengguna, termasuk untuk pembelajaran mengenai proses pembentukan karakter, kepemimpinan, dan kesatria.

Kata Kunci: Tetuka, perkembangan psikologis, desain karakter, wayang kulit, Gatotkaca.

Abstract: Tetuka character design has previously been developed through formal and visual exploration based on wayang references, but the relationship between psychological development, visual transformation, and the function of the medium for introducing the character has not been systematically integrated. This study aims to visualize Tetuka's psychological development through visual communication design and to formulate wayang kulit as a medium for presenting Tetuka's journey toward Gatotkaca. The study employs artistic research with a qualitative-descriptive approach involving literature review, wayang character study, visual analysis, psychological mapping, form exploration, and design evaluation. Erikson's psychosocial development theory is used adaptively as an interpretive framework, while visual perception and character-design principles guide the translation of developmental characteristics into proportion, form, siluet, expression, Gestur, costume, attributes, and color. The design results consist of five visual stages: Jabang Tetuka, childhood, adolescence, adulthood, and transformation toward Gatotkaca. Wayang kulit is positioned as the primary medium for introducing the character sequence through a narrative performance depicting Tetuka's journey. The medium can

subsequently be developed flexibly according to the target audience, including educational applications concerning character formation, leadership, and the formation of a knightly identity.

Keywords: Tetuka, psychological development, character design, wayang kulit, Gatotkaca.

Pendahuluan

Wayang merupakan bentuk seni pertunjukan yang menggabungkan figur visual, narasi, musik, bahasa, simbol, dan nilai budaya dalam satu sistem komunikasi. Wayang puppet theatre Indonesia telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya takbenda sejak 2008. Dalam tradisi tersebut, wayang kulit memiliki karakteristik berupa figur kulit yang dipahat dan disungging, memiliki ciri wajah, busana, atribut, serta anggota tubuh yang dapat digerakkan untuk mendukung penyampaian cerita. UNESCO juga mencatat bahwa para dalang secara historis berperan sebagai penyampai nilai moral dan estetika melalui repertoar cerita yang diwariskan secara lisan (UNESCO, 2008). Dengan demikian, wayang tidak hanya relevan sebagai objek pelestarian, tetapi juga sebagai media komunikasi budaya.

Perspektif komunikasi memperkuat kedudukan tersebut. Hadiprashada (2021) menunjukkan bahwa pertunjukan wayang kulit dapat berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif karena memungkinkan terjadinya pertukaran pesan dan hubungan dialogis dalam komunitas. Posisi wayang sebagai media juga terlihat dalam konteks pendidikan. Subiyantoro & Fadhilah (2020) menemukan bahwa wayang kulit purwa dipandang relevan untuk pembelajaran seni budaya dan penanaman nilai karakter karena memuat nilai moral, sosial, budaya, dan patriotisme. Penelitian lain mengenai media wayang menunjukkan bahwa cerita dan tokoh wayang dapat dikembangkan untuk pendidikan karakter dan pembelajaran, baik melalui media pertunjukan maupun media pembelajaran yang disesuaikan dengan sasaran pengguna (Ismawarsari et al., 2014).

Salah satu persoalan penting dalam pengembangan karakter wayang adalah bagaimana perubahan tokoh dapat divisualisasikan secara berkesinambungan tanpa kehilangan identitas budaya. Dalam desain komunikasi visual, karakter bukan sekadar gambar figuratif, tetapi sistem tanda yang membawa identitas, kepribadian, emosi, fungsi naratif, dan hubungan dengan dunia cerita. Bancroft (2006) menekankan pentingnya *personality* dalam membangun karakter, sedangkan Tillman (2015) menjelaskan bahwa bentuk, siluet, ekspresi, pose, dan atribut dapat digunakan untuk membangun keterbacaan karakter. Dalam konteks wayang, Sunarto (1989) menunjukkan bahwa bentuk, ukiran, sunggingan, busana, dan atribut merupakan bagian dari sistem visual wayang kulit purwa.

Tetuka menjadi kasus yang menarik karena tokoh ini memiliki perjalanan karakter yang panjang hingga dikenal sebagai Gatotkaca. Saptodewo (2014) telah mengembangkan visualisasi Bambang Tetuka, kemudian mengembangkan bentuk Tetuka pada tahap balita (Saptodewo, 2015), mengembangkan karakter untuk kelanjutan cerita setelah keluar dari Kawah Candradimuka (Saptodewo, 2016a), dan mengkaji karakter Jabang Tetuka melalui metode penelitian artistik (Saptodewo, 2017). Rangkaian penelitian tersebut memberikan landasan visual penting untuk memahami Tetuka sebagai karakter yang mengalami perubahan bentuk.

Namun, rangkaian perubahan tersebut masih dapat dikembangkan dengan membaca perubahan visual sebagai proses perkembangan karakter. Dalam penelitian ini, psikologi perkembangan tidak digunakan untuk mendiagnosis tokoh fiktif atau menetapkan usia historis Tetuka secara literal. Teori perkembangan psikososial Erikson digunakan secara adaptif sebagai kerangka interpretatif untuk membaca pergeseran karakter dari ketergantungan menuju

otonomi, inisiatif, kompetensi, dan identitas (Erikson, 1993, 1994). Perspektif tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa visual melalui perubahan proporsi, bentuk, siluet, ekspresi, gestur, kostum, atribut, dan warna. Arnheim (2020)) menempatkan persepsi visual sebagai proses psikologis yang mengorganisasikan bentuk, ruang, keseimbangan, gerak, dan ekspresi menjadi pengalaman yang bermakna.

Persoalan penelitian ini kemudian tidak berhenti pada bagaimana karakter Tetuka berubah secara visual, tetapi juga bagaimana hasil perancangan dapat dikomunikasikan melalui media yang sesuai dengan konteks budaya tokohnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mempertanyakan bagaimana perkembangan psikologis dapat digunakan sebagai dasar konseptual dalam membaca perkembangan karakter Tetuka, bagaimana karakteristik tersebut diterjemahkan menjadi elemen visual, dan bagaimana perubahan visual dari Jabang Tetuka hingga dewasa dapat disusun sebagai perjalanan identitas menuju Gatotkaca. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sistem visual perkembangan karakter Tetuka sekaligus merumuskan media wayang kulit sebagai sarana untuk memperkenalkan perjalanan tokoh tersebut kepada pemerhati wayang.

Kebaruan penelitian tidak diletakkan pada klaim sebagai perancangan Tetuka yang pertama, karena penelitian mengenai Tetuka telah dilakukan secara berkelanjutan. Kebaruan terletak pada integrasi perkembangan psikologis sebagai parameter konseptual dalam keputusan visual serta pengembangan media wayang kulit yang membawa rangkaian perubahan tersebut ke dalam sebuah lakon perjalanan menjadi Gatotkaca. Dengan demikian, desain karakter tidak hanya menghasilkan bentuk, tetapi juga membangun hubungan antara perkembangan karakter, narasi, media, dan kemungkinan pemanfaatan edukatif.

Konsep Media

Konsep media dalam penelitian ini dikembangkan dari dua kebutuhan yang saling berkaitan, yaitu kebutuhan untuk memperkenalkan rancangan karakter Tetuka kepada pemerhati wayang dan kebutuhan untuk menyampaikan perkembangan karakter melalui narasi. Atas dasar tersebut, media utama yang dipilih adalah wayang kulit. Pemilihan ini bukan sekadar karena wayang kulit merupakan sumber visual karakter, melainkan karena medium tersebut memiliki hubungan langsung dengan sistem pertunjukan dan narasi yang membentuk identitas Tetuka. UNESCO (2008) menempatkan wayang sebagai tradisi pertunjukan yang memadukan boneka, cerita, musik, dan peran dalang dalam penyampaian nilai. Hadiprashada (2021) juga memperlihatkan fungsi wayang kulit sebagai media komunikasi budaya.

Wayang kulit dipilih untuk memperkenalkan hasil rancangan kepada pemerhati wayang melalui sebuah lakon yang mengisahkan proses perkembangan Tetuka hingga menjadi Gatotkaca. Dengan strategi tersebut, rancangan karakter tidak diperkenalkan sebagai kumpulan gambar yang berdiri sendiri, tetapi sebagai rangkaian figur yang memiliki hubungan temporal dan naratif. Setiap bentuk karakter menjadi penanda tahap perkembangan, sedangkan lakon berfungsi sebagai struktur yang menghubungkan perubahan tersebut. Cara ini juga sesuai dengan karakter wayang sebagai media yang mengkomunikasikan cerita dan nilai melalui hubungan antara tokoh, tindakan, dialog, dan konteks pertunjukan.

Konsep media tersebut memiliki dasar edukatif. Penelitian (Subiyantoro & Fadhilah, 2020) menunjukkan relevansi wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran seni budaya dan pendidikan karakter. Ismawarsari et al. (2014) memperlihatkan bahwa cerita wayang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang mendukung pendidikan karakter, sedangkan

Munawwarah & Rustan (2022) menunjukkan bahwa media wayang dapat dirancang secara sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran. Dalam konteks karakter Gatotkaca, Vayoga et al. (2018) menemukan bahwa karakter dan properti busana Gatotkaca mengandung nilai yang dapat digunakan untuk pendidikan karakter. Temuan tersebut mendukung gagasan bahwa perjalanan Tetuka menuju Gatotkaca dapat dikembangkan bukan hanya sebagai cerita, tetapi juga sebagai materi refleksi mengenai pembentukan karakter.

Pengembangan media dirancang secara fleksibel karena sasaran penggunaan dapat berbeda. Pada tahap awal, media diarahkan kepada pemerhati wayang, komunitas seni, dan masyarakat yang tertarik terhadap pengembangan karakter wayang. Pada tahap berikutnya, struktur lakon dan materi visual dapat disesuaikan untuk pembelajaran, misalnya melalui pertunjukan edukatif, modul cerita, lembar karakter, ilustrasi digital, animasi, atau media interaktif. Wicaksono & Wardhana (2024) memperlihatkan bahwa karakter wayang dapat dikembangkan sebagai media komunikasi untuk memperkenalkan nilai kepemimpinan kepada anak. Karena itu, pengembangan Tetuka dapat diarahkan untuk membantu peserta didik memahami bahwa identitas kesatria dan kepemimpinan bukan kualitas yang muncul secara tiba-tiba, melainkan terbentuk melalui proses pertumbuhan, pengalaman, kemampuan, tanggung jawab, dan pengambilan peran.

Format visual yang digunakan dalam penelitian ini berupa ilustrasi karakter yang disusun sebagai *character development sheet* dan visual komparatif lima tahap. Ilustrasi digunakan sebagai dokumen desain untuk memastikan kesinambungan bentuk sebelum diterjemahkan ke dalam media wayang kulit dan kemungkinan media turunan. Pengolahan akhir visual dilakukan secara digital, sedangkan karakteristik bentuk wayang kulit menjadi rujukan utama dalam konstruksi figur. Dengan demikian, *character development sheet* berfungsi sebagai media kerja desain, sedangkan wayang kulit menjadi media utama komunikasi dan pengenalan karakter kepada pemerhati wayang.

Secara strategis, media dikembangkan melalui hubungan antara karakter dan lakon. Tahap Jabang Tetuka memperkenalkan kondisi awal yang bergantung dan membutuhkan perlindungan; tahap balita memperlihatkan munculnya eksplorasi; tahap remaja memperlihatkan keberanian dan pengembangan kemampuan; tahap dewasa menunjukkan integrasi identitas dan peran; sedangkan Gatotkaca menjadi titik kematangan karakter dengan atribut kesatria dan tanggung jawab yang lebih kuat. Alur tersebut memungkinkan penonton membaca perubahan karakter melalui visual sekaligus melalui tindakan tokoh dalam lakon. Dalam pengembangan edukatif, alur dapat diperdalam menjadi materi tentang proses menjadi pemimpin dan kesatria, tanpa mengklaim bahwa tokoh fiktif merupakan model psikologis manusia secara literal. Rincian strategi media dan fungsi komunikasinya seperti dituliskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Strategi Media dan Fungsi Komunikasinya

Media	Fungsi	Sasaran	Pengembangan
Wayang kulit	Media utama untuk memperkenalkan tokoh melalui lakon	Pemerhati wayang/masyarakat	Pertunjukan dan pengenalan karakter
<i>Character development sheet</i>	Dokumentasi kesinambungan visual	Perancang/akademisi	Dasar pengembangan desain
Materi cerita/lakon	Menghubungkan tahap perkembangan menjadi narasi	Pemerhati dan peserta didik	Pertunjukan edukatif/modul

Media turunan digital	Memperluas jangkauan dan adaptasi	Target sesuai kebutuhan	Animasi, ilustrasi, media interaktif
-----------------------	-----------------------------------	-------------------------	--------------------------------------

Konsep Perancangan

Perancangan menggunakan pendekatan penelitian artistik karena pengetahuan dalam desain diperoleh melalui hubungan antara kajian teori, eksplorasi visual, keputusan artistik, dan refleksi terhadap artefak yang dihasilkan. Guntur (2016) menempatkan praktik artistik sebagai bagian dari proses penelitian sehingga karya tidak hanya menjadi hasil akhir, tetapi juga menjadi sumber pengetahuan. Dalam penelitian ini, proses dimulai dengan kajian pustaka mengenai wayang, Tetuka, psikologi perkembangan, persepsi visual, dan desain karakter; dilanjutkan dengan identifikasi karakteristik setiap tahap Tetuka, pemetaan psikologis, penerjemahan karakteristik ke dalam bahasa visual, eksplorasi bentuk, evaluasi kesinambungan, dan finalisasi visual.

Konsep visual dibangun dengan mempertahankan ciri dasar wayang kulit purwa sekaligus memberikan diferensiasi antar tahap usia. Rujukan bentuk terutama berasal dari karakteristik wayang kulit purwa yang dibahas Sunarto (1989), serta hasil pengembangan Tetuka pada penelitian terdahulu (Saptodewo, 2014, 2015, 2016b, 2016a, 2017). Elemen tradisional tidak dihilangkan, tetapi disusun ulang agar perubahan psikologis dapat terbaca. Dengan demikian, keputusan visual tidak didasarkan pada kebebasan bentuk semata, tetapi pada kebutuhan untuk mempertahankan identitas Tetuka sekaligus membuat proses perkembangan terlihat.

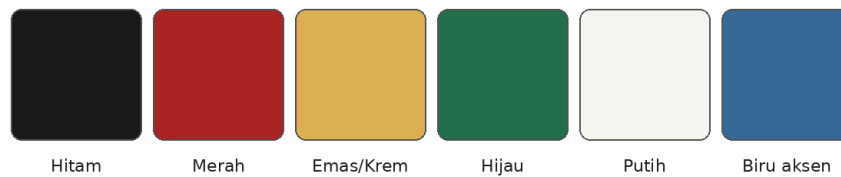
Pada aspek bentuk, fase Jabang Tetuka menggunakan tubuh yang kecil dan relatif kompak untuk mengkomunikasikan ketergantungan dan kebutuhan perlindungan. Pada fase balita, ukuran tubuh mulai meningkat dan gestur dibuat lebih aktif untuk menunjukkan eksplorasi. Fase remaja menggunakan tubuh yang lebih memanjang, postur lebih tegak, dan pose yang lebih terbuka untuk mengkomunikasikan keberanian, kemampuan, serta pencarian peran. Pada fase dewasa, struktur tubuh dibuat lebih kuat dan siluet lebih dominan, sehingga karakter memiliki kesiapan visual menuju figur kesatria.

Proporsi digunakan sebagai indikator kesinambungan usia. Kepala yang relatif dominan pada fase awal membuat karakter mudah dibaca sebagai anak; perubahan panjang tubuh dan anggota gerak pada tahap berikutnya memberikan kesan pertumbuhan; sedangkan proporsi yang lebih matang pada fase dewasa menghasilkan kesan kekuatan. Perubahan ini tidak dimaksudkan sebagai ukuran anatomi realistis, tetapi sebagai strategi stilisasi yang sesuai dengan karakter wayang dan prinsip keterbacaan desain karakter.

Siluet digunakan untuk menjaga identitas karakter ketika detail visual dikurangi. Rambut, bentuk kepala, posisi tubuh, busana, dan atribut disusun sehingga masing-masing tahap tetap dapat dikenali sebagai Tetuka. Ketika karakter bergerak menuju dewasa, siluet menjadi semakin kuat dan kompleks. Pada tahap Gatotkaca, siluet heroik dan atribut kesatria berfungsi sebagai penanda kematangan identitas.

Ekspresi dan gestur menjadi elemen yang paling langsung menghubungkan konsep psikologis dengan perilaku visual. Jabang Tetuka menggunakan ekspresi polos dan gestur relatif pasif; balita lebih aktif dan eksploratif; remaja lebih dinamis; dewasa lebih stabil dan tegas; sedangkan Gatotkaca menampilkan ekspresi percaya diri dan gestur dominan. Hubungan tersebut merupakan interpretasi desain terhadap konsep perkembangan, bukan representasi literal dari kondisi psikologis.

Skema Warna Rujukan Wayang Kulit Purwa



Warna dipilih sebagai rujukan kontinuitas sunggingan, identitas, dan hierarki visual karakter.

Gambar 1. Skema warna rujukan wayang kulit purwa dalam perancangan karakter Tetuka.

Gambar 1 memperlihatkan skema warna rujukan yang digunakan dalam perancangan, yaitu hitam, merah, emas/krem, hijau, putih, dan biru sebagai aksen. Hitam mempertahankan kekuatan siluet dan kontinuitas rambut; merah menjadi aksentuasi energi; emas/krem menjaga kesan material dan tradisi; hijau membedakan bagian busana; putih memberikan kontras; sedangkan biru digunakan secara terbatas sebagai aksen. Pemilihan warna tersebut berfungsi menjaga kontinuitas sunggingan dan hierarki visual, bukan menetapkan makna psikologis warna secara universal.

Dasar Pemilihan Gaya Ilustrasi



- Rujukan wayang kulit purwa
bentuk wajah, busana, atribut, dan gestur
- Stilisasi anatomi
proporsi disederhanakan agar sesuai karakter wayang
- Siluet dan keterbacaan
kontur utama dipertahankan pada tiap tahap
- Sunggingan dan detail
warna dan ornamen memperkuat identitas visual
- Kontinuitas karakter
ciri Tetuka tetap terbaca saat usia berubah

Gambar 2. Dasar pemilihan gaya ilustrasi karakter Tetuka.

Gambar 2 memperlihatkan dasar pemilihan gaya ilustrasi yang mempertahankan rujukan visual wayang kulit purwa melalui bentuk wajah, busana, atribut, gestur, siluet, dan detail sunggingan. Stilisasi anatomi digunakan untuk menjaga keterbacaan karakter, sedangkan ciri visual utama Tetuka dipertahankan agar identitas tetap terbaca pada setiap tahap perkembangan.

Skema warna pada Gambar 1 menjadi acuan dalam penerapan warna pada karakter Tetuka. Warna dipertahankan dalam rentang yang dekat dengan karakteristik wayang kulit purwa. Hitam digunakan untuk menjaga kontinuitas rambut dan kekuatan siluet; merah berfungsi sebagai aksentuasi energi dan keberanian; emas atau krem mempertahankan kesan material dan tradisi; hijau digunakan sebagai aksen pembeda pada busana; putih membantu memberikan kontras dan menonjolkan detail; sedangkan biru digunakan secara terbatas sebagai aksen. Pemilihan warna tersebut tidak dimaksudkan untuk menetapkan satu arti psikologis

universal pada warna, tetapi untuk menjaga identitas visual dan hierarki perhatian dalam komposisi.

Atribut dan busana dikembangkan mengikuti kebutuhan identitas karakter. Pada tahap awal, atribut dibuat lebih sederhana sehingga perhatian berada pada bentuk tubuh dan ekspresi. Seiring pertumbuhan, kompleksitas busana dan atribut meningkat. Pada tahap Gatotkaca, atribut kesatria menjadi lebih dominan karena berfungsi sebagai penanda status, peran, dan kematangan karakter. Temuan mengenai nilai karakter yang tercermin melalui properti busana Gatotkaca memperkuat bahwa atribut dapat dibaca bukan hanya sebagai ornamen, tetapi sebagai bagian dari pembentukan makna karakter. Perkembangan atribut dan busana tersebut dirangkum seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Pemetaan Perkembangan Psikologis dan Implikasi Visual

Tahap	Kerangka psikologis	Karakteristik	Implikasi visual
Jabang Tetuka	Kepercayaan	Ketergantungan, perlindungan	Tubuh kecil, bentuk kompak, gestur pasif
Balita	Otonomi	Eksplorasi, keingintahuan	Tubuh mulai memanjang, Gestur aktif
Remaja	Inisiatif/Industri	Keberanian, kemampuan, pencarian peran	Postur tegak, pose dinamis, struktur lebih tegas
Dewasa	Identitas	Integrasi identitas dan peran	Proporsi kuat, siluet dominan
Gatotkaca	Identitas matang	Tanggung jawab, keberanian, kepahlawanan	Bentuk heroik, atribut dan pose kesatria

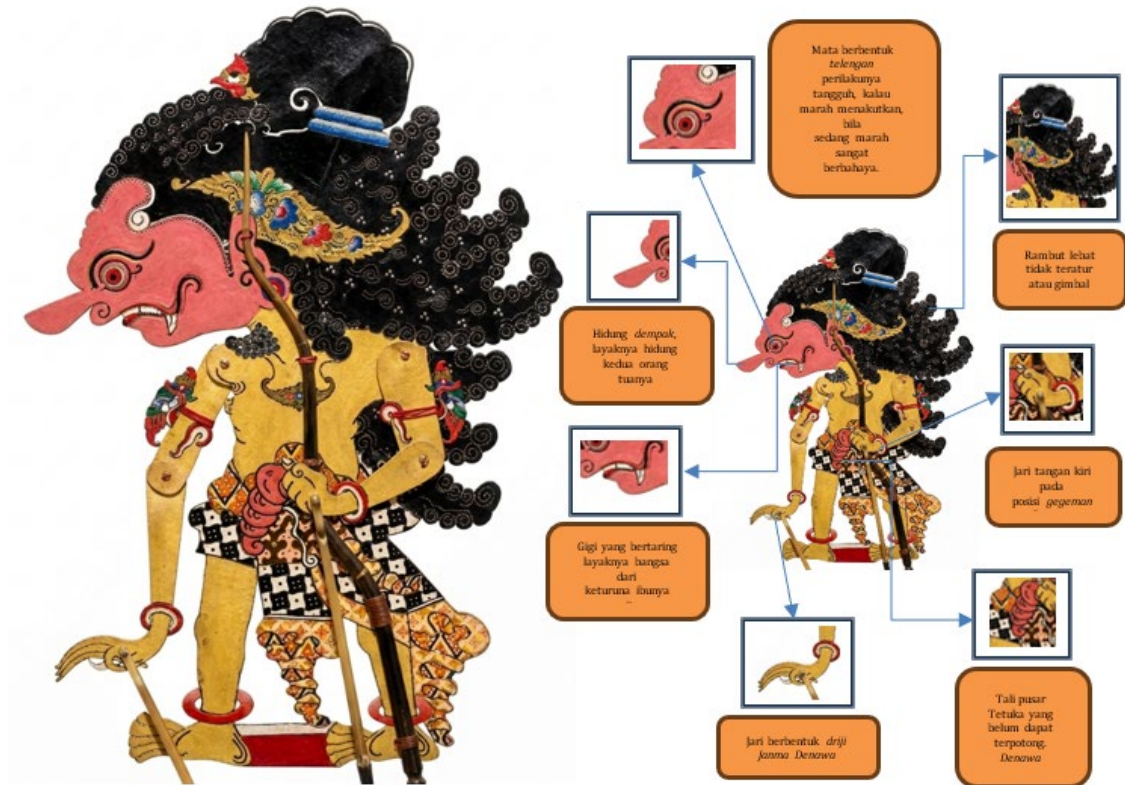
Sumber: Adaptasi penulis berdasarkan Erikson (1950, 1968), Sunarto (1989), dan analisis visual penulis, 2026.

Tabel 2 menunjukkan bahwa kerangka psikologis digunakan sebagai alat bantu untuk menentukan arah perubahan visual. Pada tahap awal, trust diterjemahkan ke dalam kebutuhan perlindungan yang tampak melalui tubuh kecil dan gestur pasif. Ketika karakter berkembang, otonomi dan inisiatif diterjemahkan melalui peningkatan aktivitas tubuh dan keterbukaan pose. Industri/kompetensi kemudian diterjemahkan melalui postur yang lebih kuat, sedangkan identitas menjadi dasar untuk mempertegas siluet dan atribut pada fase dewasa. Tahap Gatotkaca diposisikan sebagai identitas matang yang secara naratif memperlihatkan tanggung jawab dan kepahlawanan.

Hasil Perancangan

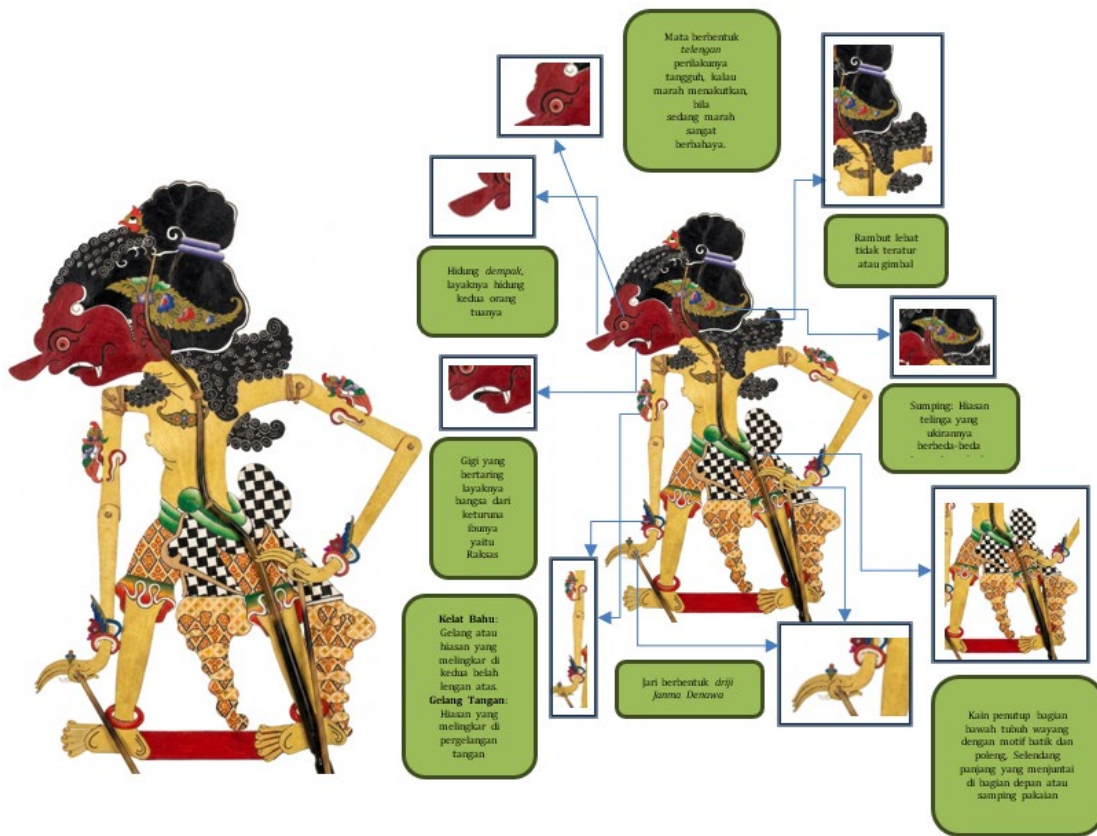
Proses perancangan ditempatkan di awal bagian hasil untuk memperlihatkan bahwa visual akhir merupakan konsekuensi dari serangkaian keputusan desain. Tahap awal berupa kajian visual terhadap karakter wayang dan penelitian Tetuka terdahulu. Tahap berikutnya adalah identifikasi perubahan karakter berdasarkan perkembangan usia dan kebutuhan naratif. Hasil identifikasi kemudian dipetakan ke dalam konsep psikologis Erikson secara adaptif. Karakteristik tersebut diterjemahkan menjadi keputusan bentuk, proporsi, siluet, ekspresi, gestur, kostum, atribut, dan warna. Setiap tahap dibandingkan dengan tahap sebelumnya untuk

menjaga kontinuitas identitas. Setelah evaluasi visual, rancangan difinalisasi sebagai sistem karakter lima tahap dan disiapkan untuk pengembangan ke media wayang kulit.



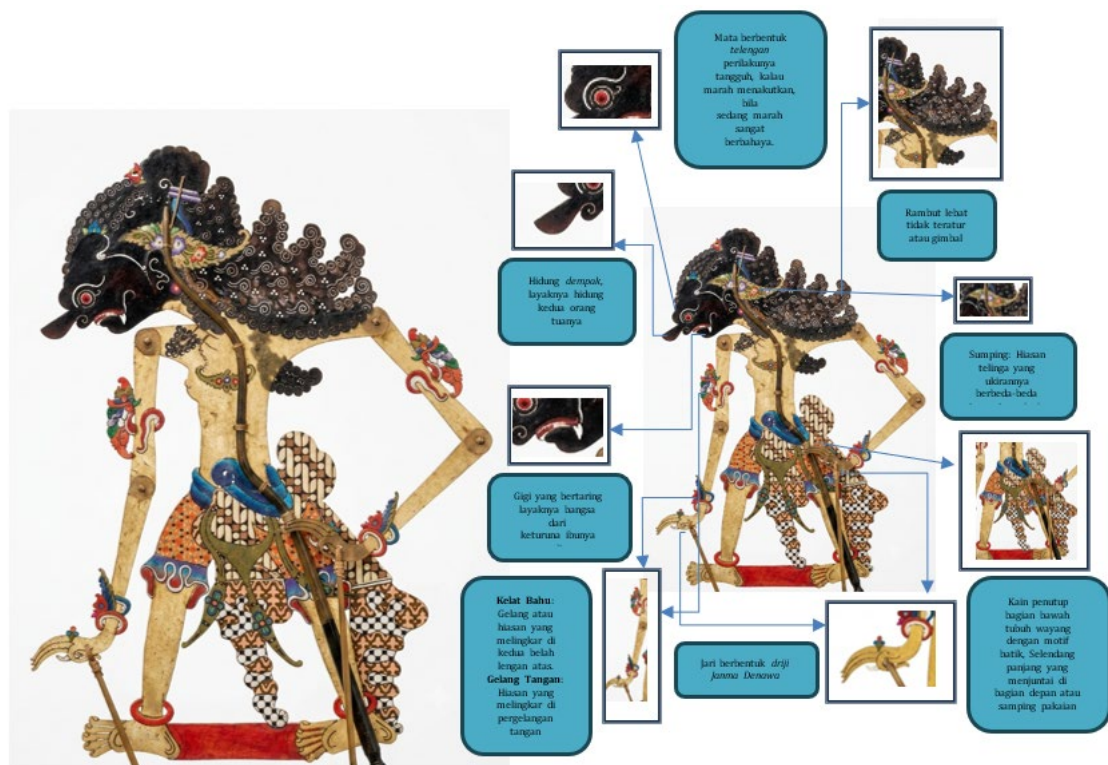
Gambar 3. Visualisasi karakter Jabang Tetuka.

Gambar 3 memperlihatkan hasil rancangan visualisasi karakter Jabang Tetuka. Jabang Tetuka menjadi titik awal sistem visual. Bentuk tubuh yang kecil dan kompak, kepala yang relatif dominan, serta gestur yang tidak banyak bergerak menempatkan karakter pada posisi yang rentan dan membutuhkan perlindungan. Keputusan visual tersebut sejalan dengan penggunaan konsep *trust* sebagai kerangka interpretatif. Karakter ini menggunakan dominasi warna hitam pada rambut dan siluet, merah pada wajah, emas/krem pada tubuh dan atribut, hijau dan biru sebagai aksen, serta putih pada detail tertentu. Warna dan atribut dibuat relatif sederhana agar perhatian utama berada pada identitas dasar tokoh. Secara naratif, tahap ini berfungsi untuk memperkenalkan Tetuka sebelum proses perkembangan berlangsung.



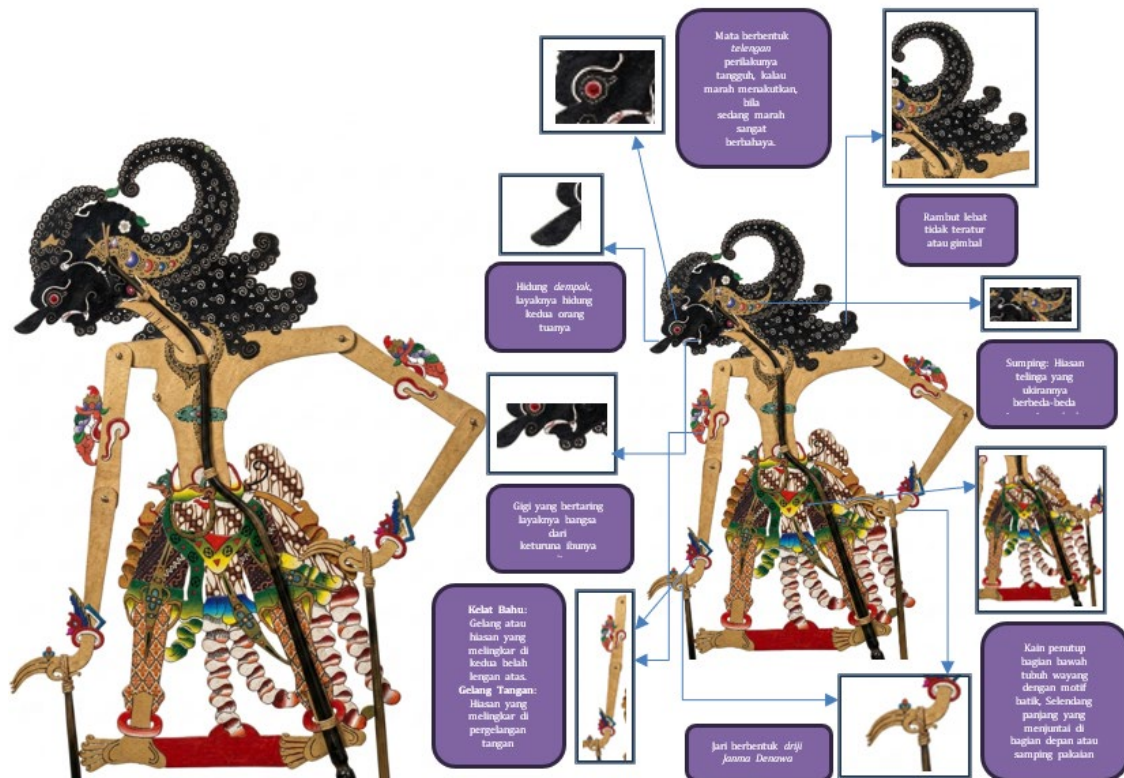
Gambar 4. Visualisasi karakter Tetuka pada tahap balita.

Gambar 4 memperlihatkan hasil rancangan visualisasi karakter Tetuka pada tahap balita. Pada tahap balita, terlihat peningkatan ukuran tubuh dan aktivitas dibandingkan dengan Jabang Tetuka. Gestur yang lebih terbuka dan struktur tubuh yang mulai memanjang memberikan kesan eksploratif. Secara psikologis, perubahan tersebut dibaca melalui konsep *autonomy*, yaitu munculnya kecenderungan untuk melakukan aktivitas secara lebih mandiri. Warna hitam, merah, emas/krem, hijau, putih, dan aksen biru tetap digunakan untuk menjaga kesinambungan visual dengan tahap sebelumnya. Pengembangan bentuk balita juga memiliki kesinambungan dengan penelitian Saptodewo (2015) yang secara khusus membahas bentuk Tetuka pada masa balita.



Gambar 5. Visualisasi karakter Tetuka pada tahap remaja.

Gambar 5 memperlihatkan hasil rancangan visualisasi karakter Tetuka pada tahap remaja. Tetuka remaja menunjukkan tubuh yang lebih memanjang, postur lebih tegak, dan gestur yang lebih dinamis. Pada tahap ini, perubahan visual mulai memperlihatkan pergeseran dari pertumbuhan fisik menuju pembentukan kemampuan dan pencarian peran. Konsep *initiative* dan *industry* digunakan sebagai kerangka untuk membaca keberanian mencoba, aktivitas, serta perkembangan kompetensi. Penerapan warna hitam, merah, emas/krem, hijau, putih, dan aksen biru dipertahankan untuk menjaga kontinuitas identitas, sementara pose yang lebih terbuka memperkuat kesan bahwa karakter mulai memiliki kapasitas untuk bertindak dan menentukan posisi dalam cerita.



Gambar 6. Visualisasi karakter Tetuka pada tahap dewasa.

Gambar 6 memperlihatkan hasil rancangan visualisasi karakter Tetuka pada tahap dewasa. Tetuka dewasa memperlihatkan struktur tubuh yang lebih kuat, postur lebih stabil, serta peningkatan kompleksitas rambut, busana, dan atribut. Perubahan tersebut memberikan tanda visual bahwa karakter telah memasuki tahap integrasi identitas dan peran. Konsep *identity* digunakan secara adaptif untuk menjelaskan mengapa siluet dan atribut menjadi semakin dominan. Warna hitam, merah, emas/krem, hijau, putih, dan aksen biru digunakan dengan komposisi yang lebih kompleks seiring kematangan atribut. Hasil ini juga melanjutkan landasan visual dari pengembangan karakter Tetuka setelah keluar dari Kawah Candradimuka (Saptodewo, 2016a).



Gambar 7. Transformasi visual Tetuka dari Jabang Tetuka hingga Gatotkaca.

Gambar 7 memperlihatkan keseluruhan transformasi visual Tetuka dari Jabang Tetuka hingga Gatotkaca. Urutan visual menunjukkan bahwa Gatotkaca tidak ditempatkan sebagai figur yang terpisah dari Tetuka, tetapi sebagai hasil dari proses perkembangan yang dapat dibaca

melalui perubahan proporsi, gestur, siluet, kostum, atribut, dan ekspresi. Secara naratif, rangkaian tersebut menjadi dasar untuk pengembangan lakon yang menceritakan perjalanan Tetuka menuju Gatotkaca. Pada tahap ini, identitas matang ditandai oleh bentuk heroik dan atribut kesatria. Pembacaan tersebut sejalan dengan kajian Vayoga et al. (2018) mengenai makna karakter dan properti Gatotkaca dalam konteks pendidikan karakter.

Pengembangan Lakon dan Potensi Pembelajaran

Hasil perancangan tidak berhenti pada lima lembar visual, karena tujuan media adalah memperkenalkan karakter kepada pemerhati wayang melalui lakon perkembangan Tetuka. Lakon dirancang sebagai ruang untuk menghubungkan perubahan bentuk dengan perubahan peran. Dengan demikian, visual Jabang Tetuka dapat ditempatkan sebagai pembuka perjalanan, tahap balita sebagai fase eksplorasi, tahap remaja sebagai fase pengembangan keberanian dan kemampuan, tahap dewasa sebagai fase pembentukan identitas dan tanggung jawab, dan Gatotkaca sebagai figur yang telah memiliki kapasitas kesatria.

Strategi tersebut memiliki dukungan dari penelitian yang menempatkan wayang sebagai media pembelajaran nilai. Suyasa & Suandi (2019) menunjukkan bahwa dialog dalam lakon Gatotkaca Duta dapat dianalisis dan diterapkan sebagai materi pendidikan karakter. Dwijonagoro et al. (2019) juga menunjukkan bahwa lakon wayang dapat memuat nilai tanggung jawab, disiplin, kemandirian, kerja keras, integritas, dan penghormatan terhadap orang lain. Sementara itu, Wicaksono & Wardhana (2024) secara khusus menunjukkan kemungkinan menggunakan tokoh wayang sebagai pendekatan untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan kepada anak.

Berdasarkan landasan tersebut, pengembangan media Tetuka dapat diarahkan secara fleksibel sesuai sasaran. Untuk pemerhati wayang, fokus dapat ditempatkan pada inovasi bentuk dan kesinambungan karakter. Untuk pembelajaran, lakon dapat dilengkapi dengan pertanyaan reflektif, lembar pengamatan karakter, materi visual perkembangan, dan diskusi mengenai tindakan tokoh. Nilai kepemimpinan tidak diberikan sebagai doktrin tunggal, tetapi dipelajari melalui proses: bagaimana karakter belajar, menghadapi perubahan, mengembangkan kemampuan, mengambil tanggung jawab, dan akhirnya menjalankan peran sebagai kesatria.

Konsep 'menjadi pemimpin dan kesatria' dalam penelitian ini akhirnya dapat dipahami sebagai tujuan pengembangan media, bukan sebagai klaim bahwa rancangan telah membuktikan efektivitas pembelajaran. Penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji media pada target pengguna melalui observasi, wawancara, atau eksperimen pembelajaran. Batasan ini penting agar kontribusi penelitian tetap berada pada ranah desain komunikasi visual, yaitu merancang sistem karakter dan media naratif yang berpotensi digunakan untuk menyampaikan nilai.

Rangkaian hasil menunjukkan bahwa perkembangan psikologis dapat berfungsi sebagai parameter konseptual dalam perancangan karakter, selama digunakan secara interpretatif dan tidak diperlakukan sebagai ukuran psikologis literal. Perubahan visual Tetuka menjadi lebih kuat ketika setiap keputusan desain memiliki alasan yang terkait dengan perkembangan karakter. Proporsi menunjukkan pertumbuhan, gestur menunjukkan perubahan aktivitas, siluet mempertahankan identitas, sedangkan kostum dan atribut memperlihatkan perkembangan status serta peran.

Kontribusi lain berada pada hubungan antara desain karakter dan media. Jika character development sheet berfungsi sebagai perangkat dokumentasi dan evaluasi desain, maka wayang kulit berfungsi sebagai medium komunikasi budaya yang menghidupkan karakter melalui lakon. Hubungan tersebut membuat proses desain dapat bergerak dari artefak visual

menuju pengalaman naratif. Hal ini konsisten dengan karakter wayang sebagai seni pertunjukan yang menyatukan figur, cerita, suara, dan tindakan (UNESCO, 2008).

Penelitian ini juga memperluas penelitian Tetuka terdahulu. Saptodewo (2014, 2015, 2016b, 2016a, 2017) telah membangun fondasi berupa eksplorasi bentuk dan pengembangan karakter pada beberapa tahap kehidupan Tetuka. Penelitian sekarang tidak menggantikan fondasi tersebut, tetapi menyusun hubungan konseptual yang menghubungkan tahap-tahap tersebut melalui perkembangan psikologis dan fungsi media. Dengan demikian, kontinuitas karakter tidak hanya terlihat secara visual, tetapi juga dijelaskan melalui proses pembentukan identitas.

Implikasinya bagi desain komunikasi visual adalah bahwa pengembangan karakter berbasis budaya dapat memanfaatkan teori psikologi sebagai alat bantu konseptual tanpa harus mengubah karakter menjadi ilustrasi psikologis. Psikologi memberi kerangka untuk menentukan arah perubahan, sedangkan bahasa visual tetap ditentukan melalui prinsip desain dan karakteristik budaya objek. Pendekatan tersebut dapat diterapkan pada pengembangan karakter tradisional lain yang memiliki perjalanan naratif panjang.

Batasan penelitian terletak pada belum dilakukannya uji pemanfaatan media secara langsung kepada pemerhati wayang atau peserta didik. Oleh sebab itu, klaim mengenai fungsi edukatif masih berada pada tingkat potensi desain yang didukung oleh penelitian terdahulu, bukan bukti efektivitas empiris dari rancangan Tetuka ini. Tahap lanjutan dapat menguji bagaimana penonton membaca perkembangan karakter, apakah nilai kepemimpinan dan kesatria dapat dipahami, serta media turunan apa yang paling efektif untuk kelompok sasaran tertentu.

Simpulan

Perancangan karakter Tetuka melalui pendekatan desain komunikasi visual menunjukkan bahwa perkembangan psikologis dapat digunakan sebagai parameter konseptual untuk membangun kontinuitas perubahan karakter. Kerangka Erikson digunakan secara adaptif untuk membaca pergeseran dari ketergantungan menuju otonomi, inisiatif, kompetensi, dan identitas, kemudian diterjemahkan ke dalam perubahan bentuk, proporsi, siluet, ekspresi, gestur, kostum, atribut, dan warna.

Lima tahap visual, yaitu Jabang Tetuka, Tetuka balita, Tetuka remaja, Tetuka dewasa, dan Gatotkaca, memperlihatkan bahwa identitas Gatotkaca dapat dibangun sebagai hasil perkembangan Tetuka. Pemilihan wayang kulit sebagai media utama memperluas fungsi rancangan dari sekadar visualisasi karakter menjadi sarana pengenalan tokoh melalui lakon perjalanan menjadi Gatotkaca. Media tersebut juga memiliki landasan budaya dan komunikatif yang kuat karena wayang secara historis berfungsi sebagai sarana penyampaian cerita, nilai, dan pengetahuan.

Pengembangan media secara fleksibel membuka kemungkinan pemanfaatan untuk pemerhati wayang maupun pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, perjalanan Tetuka dapat dikembangkan untuk membahas proses pembentukan karakter, tanggung jawab, kemampuan, kepemimpinan, dan identitas kesatria. Namun, efektivitas pembelajaran belum diuji dalam penelitian ini sehingga perlu penelitian lanjutan berbasis pengguna. Kontribusi utama penelitian berada pada integrasi perkembangan psikologis, desain karakter, narasi, dan media wayang kulit sebagai satu strategi perancangan komunikasi visual berbasis budaya.

Daftar Pustaka

- Arnheim, R. (2020). *Art and visual perception*. University of California Press.
- Bancroft, Tony. (2006). *Creating characters with personality : for film, TV, animation, video games, and graphic novels*. Watson-Guptill ; Windsor [distributor].
- Dwijonagoro, S., Meilawati, A., Nurhidayati, N., & Wulan, S. H. (2019). Chracter education in banjaran bima play and its implication in education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v9i2.24981>
- Erikson, E. H. . (1993). *Childhood and society*. W.W. Norton & Company.
- Erikson, E. H. . (1994). *Identity : youth and crisis*. W.W. Norton & Company.
- Guntur. (2016). *Metode penelitian artistik*. ISI Surakarta Press.
- Hadiprashada, D. (2021). Perspektif komunikasi dan budaya dalam tradisi masyarakat jawa di kota bengkulu. *Jurnal Kaganga: Jurnal Ilmiah Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 88–97. <https://doi.org/10.33369/jkaganga.5.1.88-97>
- Ismawarsari, F. Y., Indradini, R. H., & Hidayat, P. N. (2014). Boneka tawaraja (cerita wayang berirama jari): media pembelajaran bahasa indonesia dalam peningkatan Pendidikan karakter. *Pelita - Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*, 9(2) <https://journal.uny.ac.id/index.php/pelita/article/view/4016/3472>
- Munawwarah, S., & Rustan, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 79–92. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.130559>
- Saptodewo, F. (2014). Perancangan visualisasi tokoh wayang Bambang tetuka. *Jurnal Desain*, 1. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v1i02.556>
- Saptodewo, F. (2015). Perancangan bentuk tokoh wayang tetuka saat balita. *Jurnal Desain*, 3(01). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v3i01.588>
- Saptodewo, F. (2016a). Pengembangan karakter wayang tetuka untuk pengembangan cerita saat berada di kawah candradimuka. *Jurnal Desain*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v3i03.714>
- Saptodewo, F. (2016b). Perancangan karakter wayang tetuka untuk lanjutan cerita saat keluar dari kawah candradimuka. *Jurnal Desain*, 4(01), 29. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i01.850>
- Saptodewo, F. (2017). Kajian karakter wayang jabang tetuka melalui metode penelitian artistik. *Jurnal Desain*, 4(03), 184. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1133>
- Subiyantoro, S., & Fadhilah, S. S. (2020). A study on teachers' perceptions towards cultural arts subject using wayang kulit purwa to students of junior high school in solo raya. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 4(2), 138. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v4i2.44145>
- Sunarto. (1989). *Wayang kulit purwa gaya yogyakarta: sebuah tinjauan tentang bentuk, ukiran, sunggingan*. Balai Pustaka.

- Suyasa, Pt. A., & Suandi, I. N. (2019). Nilai pendidikan karakter dalam dialog tokoh cenk-blank dalam lakon gatutkaca duta dan penerapannya oleh guru pada pembelajaran bahasa indonesia. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 1(2), 75. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v1i2.20317>
- Tillman, Bryan. (2015). *Creative character design*. Focal Press.
- UNESCO. (2008). *Wayang puppet theatre. representative list of the intangible cultural heritage of Humanity*. International Day of the Intangible Cultural Heritage. <https://ich.unesco.org/en/RL/wayang-puppet-theatre-00063>
- Vayoga, B. R., Suyanto, S., & Subiyantoro, S. (2018). Character education values as reflected by gatutkaca dress properties in surakarta puppetry style. *E-Journal of Cultural Studies*, 31. <https://doi.org/10.24843/cs.2018.v11.i02.p05>
- Wicaksono, R. S., & Wardhana, M. I. (2024). Perancangan animasi wayang bima sebagai pendekatan nilai-nilai kepemimpinan untuk anak usia 7-12 tahun. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(8), 882–897. <https://doi.org/10.17977/um064v4i82024p882-897>

