

Perancangan *Webtoon Dalang on White Canvas* sebagai Media Edukasi Visual untuk Menumbuhkan Apresiasi Generasi Muda

Muhamad Andika^{1)*}, Aryoni Ananta²⁾

^{1,2)} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia.

*Corresponding Author

Email : xi.andikaaa23@gmail.com

How to cite: Pratama, R.I. (2025). Perancangan Webtoon Dalang on White Canvas sebagai Media Edukasi Visual untuk Menumbuhkan Apresiasi Generasi Muda. *In Laboratory Journal*, 3(2): 113-122.

Article History : Received: Mar 10, 2025. Revised: Apr 27, 2025. Accepted: Aug 10, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah karya webtoon berjudul *Dalang on White Canvas* sebagai media edukasi visual yang dapat memperkenalkan nilai-nilai budaya tradisional wayang kepada generasi muda melalui pendekatan desain komunikasi visual yang kontekstual dan interaktif. Fenomena berkurangnya minat kaum muda terhadap kesenian tradisi mendorong perlunya strategi komunikasi budaya yang adaptif terhadap era digital. Melalui metode perancangan berbasis penelitian (*research-based design*), tahapan studi dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan mengintegrasikan observasi, wawancara, serta analisis literatur mengenai gaya hidup remaja dan pola konsumsi media digital. Proses perancangan meliputi pengembangan konsep verbal dan visual, pemetaan karakter, serta perancangan narasi menggunakan struktur 8-point story arc. Analisis komunikasi visual menerapkan model AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) untuk menilai daya tarik dan efektivitas pesan edukatif yang disampaikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Dalang on White Canvas* berhasil menghadirkan representasi kontemporer dalang dan wayang dalam bentuk visual yang estetik, komunikatif, serta mudah diakses oleh pengguna media digital. Webtoon ini mampu menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas, memperlihatkan bahwa pengemasan nilai budaya melalui media digital dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan apresiasi kaum muda terhadap warisan seni tradisional. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai instrumen edukatif dalam pelestarian identitas budaya Indonesia.

KEYWORDS

Webtoon
Edukasi Budaya
Wayang
Generasi Muda
AIDA

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Perubahan pesat dalam lanskap komunikasi dan media digital pada abad ke-21 telah membawa konsekuensi yang signifikan terhadap cara masyarakat mengonsumsi, menafsirkan, dan menginternalisasi pesan budaya. Di tengah arus globalisasi informasi yang mengedepankan visualisasi instan, bentuk-bentuk kesenian tradisional mengalami tantangan serius dalam mempertahankan relevansinya di kalangan generasi muda. Remaja sebagai kelompok demografis yang berada di tengah perkembangan teknologi dan budaya populer global sering kali menunjukkan kecenderungan menjauh dari produk budaya tradisional, termasuk kesenian wayang kulit yang merupakan salah satu warisan seni tertua dan paling kompleks di Indonesia. Fenomena ini bukan semata-mata akibat penurunan minat terhadap nilai budaya, melainkan lebih disebabkan oleh pergeseran pola komunikasi dan bentuk representasi budaya yang tidak lagi selaras dengan medium konsumsi visual generasi digital saat ini (Moriarty, Mitchell, & Wells, 2019). Dalam konteks ini, perlu adanya strategi inovatif yang mampu menjembatani tradisi dan modernitas melalui media komunikasi yang

sesuai dengan kebiasaan konsumsi remaja.

Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam menjembatani kesenjangan antara warisan budaya dan budaya populer digital adalah melalui penggunaan media komik digital atau webtoon. Media ini menawarkan perpaduan antara visual, narasi, dan interaktivitas yang selaras dengan preferensi estetika serta perilaku digital remaja masa kini (McCloud, 1993). Webtoon sebagai bentuk evolusi komik konvensional tidak hanya menjadi media hiburan, melainkan juga berfungsi sebagai media edukasi dan komunikasi sosial yang memiliki daya tarik kuat karena sifatnya yang naratif, visual, dan mudah diakses. Dalam konteks penyampaian pesan budaya, webtoon dapat dimanfaatkan sebagai medium transformasi simbolik—membawa nilai-nilai tradisional dalam bentuk yang lebih cair, dinamis, dan sesuai dengan gaya hidup digital audiens muda. Oleh karena itu, penciptaan komik digital bertema wayang kulit, seperti *Dalang's on White Canvas*, menjadi eksperimen komunikasi visual yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya dengan estetika populer.

Dalam ranah ilmu desain komunikasi visual, peran identitas visual dan bahasa naratif dalam menyampaikan pesan kultural menjadi sangat penting. Identitas visual, menurut Airey (2009), merupakan sistem tanda yang mengomunikasikan karakter, nilai, dan citra dari suatu entitas melalui elemen-elemen visual yang dirancang secara sadar. Elemen-elemen tersebut dapat berupa warna, bentuk, tipografi, hingga gaya ilustrasi yang membangun persepsi emosional tertentu dalam benak audiens. Kapferer (2012) menegaskan bahwa identitas visual adalah bagian dari konstruksi identitas merek yang menciptakan asosiasi psikologis antara citra dan nilai yang diusung. Dalam konteks karya komik digital bertema budaya, identitas visual tidak hanya berfungsi membangun daya tarik estetis, melainkan juga menjadi medium representasi budaya yang mengartikulasikan kembali nilai-nilai tradisional dalam bentuk visual yang lebih modern dan komunikatif.

Desain komunikasi visual dalam praktiknya tidak semata-mata menekankan pada aspek estetika, melainkan juga menuntut kemampuan untuk menyusun strategi komunikasi yang efektif. Anggraini dan Nathalia (2014) menjelaskan bahwa desain komunikasi visual berfungsi sebagai proses penyampaian pesan melalui medium visual yang mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan konatif dalam diri audiens. Oleh sebab itu, perancangan media informasi berbasis webtoon yang mengangkat tema kesenian wayang kulit harus mempertimbangkan dua dimensi utama: dimensi estetika dan dimensi komunikatif. Dimensi estetika berhubungan dengan gaya visual, komposisi, warna, dan karakterisasi, sementara dimensi komunikatif berkaitan dengan bagaimana pesan budaya disusun secara naratif dan disampaikan melalui struktur bahasa serta simbol visual yang relevan bagi target audiens.

Dari perspektif semiotika, karya visual seperti komik digital merupakan sistem tanda yang kompleks. Barthes (1977) menyatakan bahwa setiap gambar, warna, dan komposisi mengandung lapisan makna denotatif dan konotatif yang membentuk “mitologi” tertentu di benak penikmatnya. Dalam kasus *Dalang's on White Canvas*, gaya ilustrasi manhwa (komik Korea) yang digunakan tidak hanya menunjukkan preferensi estetika, tetapi juga menjadi tanda atas perubahan selera visual remaja Indonesia yang kini lebih familiar dengan visual budaya Korea melalui arus globalisasi media. Hal ini sejalan dengan konsep cultural hybridization (Pieterse, 2009), di mana unsur-unsur lokal dan global saling berbaaur menciptakan bentuk baru yang dapat berfungsi sebagai jembatan kultural. Dengan demikian, karya komik digital tersebut menjadi bentuk negosiasi visual antara nilai-nilai tradisi dan visualitas global yang diterima oleh generasi muda.

Narasi menjadi unsur penting lain dalam proses penyampaian pesan budaya. McCloud (1993) menegaskan bahwa kekuatan utama komik terletak pada kemampuan narasinya untuk menghubungkan ruang visual dan ruang waktu dalam satu kesatuan makna. Dalam konteks

komunikasi budaya, narasi yang efektif dapat menciptakan kedekatan emosional antara pembaca dan nilai yang diusung dalam cerita. Dyer (1993) menjelaskan bahwa representasi budaya dalam media populer selalu melibatkan proses seleksi, konstruksi, dan ideologisasi. Oleh karena itu, dalam komik bertema budaya seperti *Dalang's on White Canvas*, pemilihan karakter pelajar SMA sebagai protagonis merupakan strategi representasional yang menciptakan identifikasi emosional bagi pembaca remaja. Melalui struktur cerita yang menggunakan pola 8-point story arc (Field, 2005), karya ini mengintegrasikan dinamika emosional dengan pesan kebudayaan, memungkinkan pembaca mengalami perjalanan psikologis yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengedukasi secara implisit.

Model AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) yang digunakan sebagai kerangka konseptual dalam karya ini memiliki relevansi tinggi dalam konteks komunikasi visual dan strategi persuasi. Menurut Kotler dan Armstrong (2018), model AIDA menggambarkan tahapan psikologis yang dialami audiens dari perhatian hingga tindakan. Dalam konteks desain komunikasi visual, tahapan ini berfungsi sebagai pedoman dalam merancang strategi visual agar pesan dapat diterima secara efektif. Pada tahap attention, penggunaan gaya ilustrasi populer, warna cerah, dan desain karakter yang menarik menjadi instrumen utama untuk menarik perhatian audiens. Tahap interest dibangun melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan remaja, sementara tahap desire ditumbuhkan melalui konflik dan dinamika emosional tokoh utama yang berjuang mempertahankan eksistensi kesenian tradisional. Akhirnya, tahap action diwujudkan dalam dorongan psikologis pembaca untuk mengetahui lebih jauh tentang kesenian wayang atau membagikan karya tersebut. Dengan demikian, AIDA berfungsi bukan hanya sebagai strategi pemasaran, tetapi juga sebagai kerangka konseptual komunikasi budaya.

Selain dari aspek visual dan naratif, penggunaan bahasa menjadi dimensi penting dalam mengonstruksi kedekatan emosional antara karya dan audiensnya. Halliday (2004) menyebut bahasa sebagai sistem semiotik sosial yang tidak hanya mengomunikasikan pesan, tetapi juga membangun hubungan sosial antara penutur dan pendengar. Dalam komik digital bertema budaya, penggunaan bahasa informal atau sehari-hari dalam dialog karakter merupakan strategi linguistik untuk menciptakan keintiman dan relevansi sosial. Anggraini dan Nathalia (2014) menyatakan bahwa pemilihan bahasa yang kontekstual dalam desain komunikasi visual dapat memperkuat daya tangkap pesan, terutama pada segmen audiens muda yang memiliki preferensi terhadap komunikasi non-formal. Dalam karya *Dalang's on White Canvas*, dialog antara karakter utama disusun dengan gaya bahasa ringan, sering kali diselingi humor kontekstual, sehingga mampu membangun atmosfer naratif yang cair dan akrab tanpa menghilangkan muatan edukatif mengenai kesenian wayang.

Pemilihan bentuk visual dan verbal yang bersifat populer ini juga dapat dilihat sebagai strategi rebranding terhadap kesenian tradisional. Kapferer (2012) menjelaskan bahwa branding budaya tidak hanya berfungsi menciptakan citra baru terhadap objek budaya, tetapi juga memperbarui cara audiens memaknai nilai-nilai tradisi tersebut. Dalam hal ini, komik digital menjadi sarana representasi baru yang menghadirkan kesenian wayang bukan sebagai warisan statis, melainkan sebagai pengalaman emosional dan sosial yang dapat dinikmati dalam konteks modern. Hal ini sejalan dengan konsep cultural communication design (Noble & Bestley, 2016), yang menekankan bahwa desain komunikasi memiliki peran penting dalam memediasi nilai budaya melalui strategi visual yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui media digital seperti webtoon, kesenian wayang dapat dihadirkan kembali dalam format yang lebih mudah diakses, menarik, dan relevan bagi generasi digital native.

Integrasi antara visual, verbal, dan naratif dalam komik digital juga merepresentasikan prinsip dasar teori komunikasi multimodal. Menurut Kress dan van Leeuwen (2006), setiap mode komunikasi—baik teks, gambar, warna, maupun tipografi—bekerja secara

interdependen dalam membentuk makna. Dalam karya seperti *Dalang's on White Canvas*, gaya manhwa, palet warna cerah, ekspresi karakter, serta ritme naratif yang dinamis menciptakan pengalaman multimodal yang memperkuat efek komunikatifnya. Proses ini tidak hanya memperkaya estetika karya, tetapi juga meningkatkan daya serap informasi budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan kata lain, komunikasi budaya yang dulunya bersifat verbal-tradisional kini bertransformasi menjadi komunikasi visual-naratif yang bersifat interaktif dan multisensorik.

Penting untuk dicatat bahwa strategi visual dan naratif dalam konteks ini tidak dapat dilepaskan dari faktor psikologis audiens. Menurut Moriarty et al. (2019), efektivitas komunikasi visual sangat ditentukan oleh kesesuaian antara pesan dan pengalaman visual audiens. Remaja masa kini terbiasa dengan visualisasi digital beresolusi tinggi, karakterisasi emosional, serta alur cerita yang cepat dan dramatis. Oleh karena itu, representasi kesenian wayang dalam format visual yang menyerupai manhwa bukanlah bentuk penyimpangan, melainkan adaptasi kreatif yang mempertahankan substansi budaya melalui gaya visual yang relevan dengan persepsi modern. Pendekatan ini juga berpotensi menumbuhkan visual empathy, yaitu kemampuan audiens untuk memahami dan merasakan nilai budaya melalui pengalaman visual yang personal dan menyenangkan (Bleicher, 2017).

Dengan demikian, penciptaan komik digital bertema kesenian wayang kulit dapat dipahami sebagai proses komunikasi visual yang kompleks dan multidimensi. Ia bukan sekadar hasil karya estetis, tetapi juga manifestasi dari strategi desain yang berupaya mentransformasikan nilai budaya menjadi bentuk visual yang komunikatif. Pendekatan ini menempatkan desainer bukan hanya sebagai kreator, tetapi juga sebagai mediator budaya yang bekerja di persimpangan antara tradisi dan teknologi. Dalam konteks ini, *Dalang's on White Canvas* menjadi representasi konkret dari bagaimana seni tradisional dapat diadaptasi melalui bahasa visual yang kontemporer, tanpa kehilangan akar identitasnya. Oleh sebab itu, penelitian ini penting tidak hanya untuk mengkaji efektivitas media visual dalam menyampaikan pesan budaya, tetapi juga untuk memahami dinamika adaptasi budaya lokal dalam ekosistem media digital.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan strategi komunikasi visual dan naratif yang digunakan dalam komik digital *Dalang's on White Canvas* sebagai upaya pengenalan dan pelestarian kesenian wayang kulit di kalangan remaja. Penelitian ini juga berupaya mengungkap bagaimana aspek verbal dan visual saling mendukung dalam membangun daya tarik serta relevansi pesan budaya bagi target audiensnya. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian desain komunikasi visual, khususnya dalam konteks komunikasi budaya melalui media digital. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi desainer, pendidik, dan penggiat budaya dalam merancang media komunikasi yang adaptif, kontekstual, dan berorientasi pada generasi muda.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif untuk memahami proses dan makna yang terkandung dalam perancangan media informasi berbentuk komik digital bertema kesenian wayang kulit. Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada penafsiran mendalam terhadap fenomena sosial dan kultural yang berkaitan dengan komunikasi visual serta representasi budaya dalam konteks media digital. Menurut Moleong (2017), penelitian kualitatif berusaha memahami makna dari peristiwa, tindakan, serta interaksi sosial secara holistik dan kontekstual. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak bertujuan mengukur fenomena secara kuantitatif, melainkan mendeskripsikan bagaimana strategi verbal dan visual digunakan untuk menyampaikan pesan kebudayaan melalui medium populer yang dekat

dengan khalayak muda.

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif-kualitatif, dengan pendekatan analisis isi (content analysis) dan observasi visual-verbal. Pendekatan tersebut digunakan untuk menelaah struktur naratif, elemen visual, serta strategi komunikasi yang diterapkan dalam komik digital yang dihasilkan. Krippendorff (2018) menjelaskan bahwa analisis isi kualitatif bertujuan menafsirkan makna simbolik dari teks, gambar, dan tanda-tanda yang muncul dalam media komunikasi. Dalam konteks ini, teks dan gambar dalam komik digital dianalisis sebagai bentuk wacana visual yang memuat ide-ide kebudayaan, nilai moral, serta representasi sosial. Selain itu, pendekatan observasi digunakan untuk menelusuri perilaku dan preferensi audiens terhadap bentuk komunikasi digital yang mengandung muatan budaya tradisional.

Penelitian ini juga menerapkan prinsip interpretative paradigm yang menekankan subjektivitas makna dan keterlibatan peneliti dalam memahami konteks budaya yang diteliti (Denzin & Lincoln, 2018). Hal ini penting karena proses perancangan media komunikasi berbasis kebudayaan tidak hanya melibatkan unsur estetika dan desain, tetapi juga nilai-nilai sosial, simbolisme, serta persepsi khalayak yang menjadi sasaran komunikasi. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan proses kreatif sebagai bagian dari konstruksi pengetahuan kultural yang bersifat partisipatif dan reflektif.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik, yaitu studi pustaka, observasi lapangan, kuesioner, dan dokumentasi visual. Pertama, studi pustaka dilakukan untuk memperoleh dasar teoretis yang kuat mengenai komunikasi visual, strategi pesan, teori semiotika, serta kajian tentang media digital dan budaya populer. Literatur yang digunakan meliputi karya-karya Moriarty, Mitchell, dan Wells (2019) mengenai teori komunikasi visual, McCloud (1993) tentang narasi dan konstruksi makna dalam komik, Kapferer (2012) mengenai identitas merek budaya, serta Anggraini dan Nathalia (2014) mengenai prinsip desain komunikasi visual di Indonesia. Studi pustaka juga mencakup kajian tentang pergeseran budaya komunikasi dalam era digital, termasuk pemanfaatan media sosial dan webtoon sebagai sarana representasi nilai tradisional.

Kedua, observasi lapangan dilakukan untuk memahami konteks penerimaan audiens terhadap media digital yang berisi konten kebudayaan. Observasi dilakukan pada kelompok remaja berusia 15–22 tahun yang aktif mengonsumsi komik digital atau webtoon. Melalui observasi ini, peneliti memperoleh data mengenai kecenderungan preferensi gaya visual, bahasa, serta tema yang menarik bagi target audiens. Hasil observasi ini menjadi dasar dalam menentukan gaya ilustrasi, ritme alur cerita, dan format penyampaian pesan yang efektif untuk khalayak sasaran.

Ketiga, kuesioner digunakan untuk melengkapi data observasi dengan pandangan subjektif responden. Kuesioner berisi sejumlah pertanyaan terbuka yang mengeksplorasi persepsi audiens terhadap cara penyajian nilai-nilai budaya melalui media visual digital. Dengan metode ini, peneliti dapat menilai efektivitas aspek komunikasi (verbal dan visual), kesesuaian bahasa dengan konteks generasi muda, serta tingkat keterlibatan emosional audiens terhadap cerita dan karakter yang ditampilkan.

Keempat, dokumentasi visual dilakukan untuk mengarsipkan seluruh proses perancangan karya, mulai dari sketsa, storyboard, uji warna, hingga versi akhir komik digital. Data visual ini penting untuk menganalisis bagaimana transformasi ide konseptual berkembang menjadi bentuk komunikasi yang konkret dan terukur secara visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan karya digital berjudul *Dalang's on White Canvas* menunjukkan bagaimana pendekatan riset dalam desain komunikasi visual dapat menghasilkan media

edukatif yang relevan dengan budaya visual remaja masa kini. Webtoon ini dirancang sebagai media alternatif untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai seni wayang kepada generasi muda yang cenderung lebih akrab dengan budaya digital dan narasi populer. Sebagaimana dijelaskan oleh Frascara (2004), desain komunikasi visual bukan hanya tentang penyampaian pesan secara estetis, tetapi juga tentang penciptaan pengalaman komunikatif yang efektif melalui strategi visual, linguistik, dan emosional yang terarah. Dalam konteks ini, komik digital menjadi jembatan kultural yang menghubungkan nilai-nilai tradisional dengan gaya hidup digital remaja melalui format yang familiar dan menyenangkan.

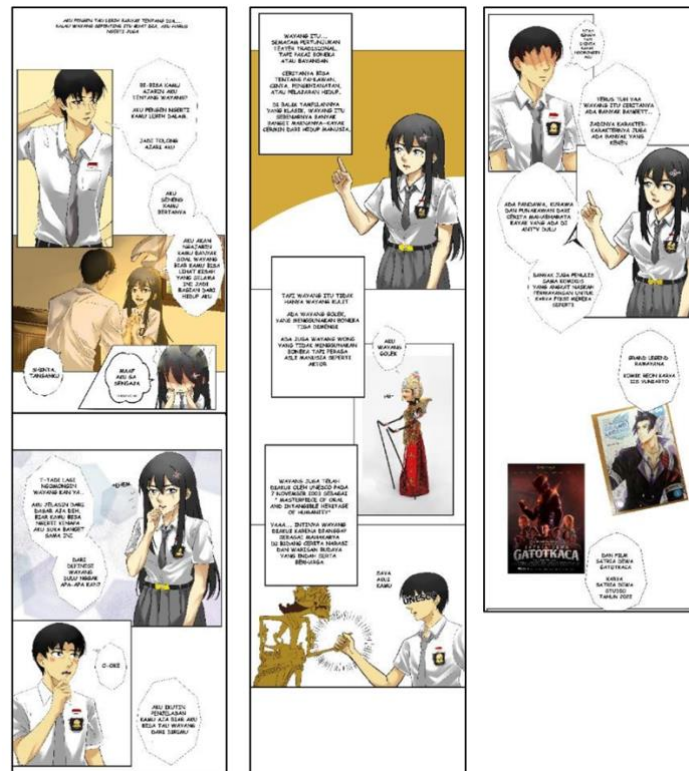
Tahap awal perancangan dimulai dari pengumpulan data, studi pustaka, dan kuesioner, dengan tujuan memahami persepsi remaja terhadap kesenian wayang serta bentuk media yang paling menarik bagi mereka. Hasil pengumpulan data menunjukkan kecenderungan remaja untuk memilih media berbasis visual interaktif dan naratif yang mengandung unsur hiburan, seperti webtoon dan animasi digital. Temuan ini menguatkan pernyataan Jenkins (2006) tentang “participatory culture”, di mana audiens muda cenderung lebih aktif dan terlibat dalam narasi yang bersifat interaktif dan personal. Oleh karena itu, *Dalang’s on White Canvas* dirancang dengan memadukan pendekatan hiburan dan edukasi (edutainment), agar informasi mengenai wayang dapat tersampaikan tanpa kesan menggurui. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan McCloud (1993) bahwa komik memiliki kekuatan untuk menyampaikan gagasan kompleks melalui perpaduan citra visual dan teks yang koheren, sehingga memudahkan proses internalisasi pesan budaya.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa permasalahan utama yang menjadi dasar penciptaan adalah tidak tersedianya media informasi yang mampu mengemas kesenian wayang dengan cara yang menghibur dan sesuai dengan selera remaja modern. Dalam konteks ini, perancangan webtoon diposisikan sebagai solusi desain berbasis masalah (problem-based design), di mana proses kreatif diarahkan untuk menjawab kebutuhan komunikatif tertentu (Cross, 2011). Media webtoon dipilih karena formatnya populer di kalangan remaja dan memiliki karakteristik naratif yang bersifat linear, emosional, serta mudah diakses melalui gawai. Pemilihan medium ini juga memperhatikan prinsip konvergensi media (Jenkins, 2006), di mana penyebaran nilai-nilai budaya dilakukan melalui kanal digital yang digunakan secara luas oleh target audiens.

Konsep perancangan dibangun melalui dua pilar utama, yakni konsep verbal dan konsep visual. Konsep verbal diformulasikan dengan bahasa Indonesia nonbaku yang lebih sederhana, menyerupai gaya komunikasi sehari-hari remaja. Hal ini sesuai dengan teori Barthes (1977) tentang “anchorage” dan “relay”, di mana bahasa dalam media visual berfungsi untuk memperkuat makna dan mengarahkan interpretasi pembaca. Penggunaan bahasa yang santai, humor ringan, serta ungkapan khas remaja membantu menciptakan kedekatan emosional antara pembaca dan karakter. Strategi ini menghindarkan kesan kaku yang umumnya melekat pada media edukasi budaya. Namun, pada bagian tertentu, seperti dialog yang membahas istilah khas wayang, tetap digunakan bahasa Jawa yang diterjemahkan, guna menjaga autentisitas budaya. Keputusan ini menunjukkan adanya keseimbangan antara pelestarian nilai lokal dan adaptasi terhadap konteks global, sesuai dengan pandangan Hannerz (1992) tentang glokalisasi budaya.

Sementara itu, konsep visual menggunakan gaya ilustrasi manhwa (komik Korea) dengan teknik pewarnaan penuh dan proporsi karakter yang dinamis. Pemilihan gaya ini bukan sekadar mengikuti tren visual, tetapi juga sebagai strategi semiotik untuk menyesuaikan diri dengan preferensi visual remaja masa kini. Menurut Dondis (1973), persepsi visual sangat dipengaruhi oleh pengalaman visual yang akrab, sehingga adopsi gaya populer dapat meningkatkan penerimaan audiens terhadap pesan budaya yang ingin

disampaikan. Visualisasi karakter dalam Dalang's on White Canvas dirancang dengan estetika yang menarik—warna cerah, ekspresi emosional, dan latar digital scroll vertikal—yang memungkinkan kenyamanan membaca di perangkat mobile. Desain karakter dibuat atraktif namun tetap menyimpan elemen kultural, misalnya melalui simbol-simbol wayang pada atribut pakaian atau elemen latar, sebagai bentuk komunikasi visual tidak langsung (nonverbal visual cues).



Gambar 1. Episode 2 Webtoon Dalang's on White Canvas

(Sumber: https://www.webtoons.com/id/canvas/dalangs-on-white-canvas/episode-2/viewer?title_no=1056466&episode_no=3/)

Setelah konsep verbal dan visual disusun, tahapan berikutnya adalah pembentukan naskah dengan menggunakan struktur 8-point story arc (Field, 2005). Struktur ini meliputi delapan tahap naratif: Stasis, Trigger, Quest, Surprise, Critical Choice, Climax, Reversal, dan Resolution. Penerapan struktur ini memastikan bahwa narasi memiliki alur dramatik yang logis, progresif, dan emosional. Cerita mengangkat kisah dua pelajar—Rama dan Shinta—yang berjuang mempertahankan ekskul wayang di tengah ancaman pembubaran karena minimnya anggota. Melalui konflik ini, narasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai refleksi sosial mengenai lunturnya minat generasi muda terhadap seni tradisional. Struktur story arc memberi ruang bagi perkembangan karakter yang natural, memungkinkan pembaca untuk menyelami perubahan emosi dan motivasi tokoh utama secara bertahap. Pendekatan ini memperlihatkan bagaimana struktur naratif dapat digunakan sebagai sarana penyampaian nilai budaya dengan cara yang emosional dan relevan (Bruner, 1990).

Analisis terhadap hasil karya menunjukkan bahwa penerapan model AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) terbukti efektif dalam menciptakan alur komunikasi visual yang terarah. Pada tahap Attention, perhatian audiens ditarik melalui gaya visual manhwa yang populer dan penggunaan warna penuh yang kontras. Elemen visual seperti desain karakter

dan tata letak panel berperan penting dalam membangun daya tarik awal (Landa, 2011). Tahap Interest diwujudkan melalui narasi yang dekat dengan kehidupan remaja, seperti konflik sekolah, pertemanan, dan perasaan cinta yang muncul secara natural. Keterkaitan ini menciptakan resonansi emosional yang memperkuat identifikasi pembaca terhadap karakter (McCloud, 1993). Tahap Desire muncul ketika pembaca mulai menunjukkan keterlibatan afektif terhadap perjuangan karakter dalam mempertahankan ekskul wayang, menumbuhkan empati serta minat terhadap budaya wayang itu sendiri. Akhirnya, pada tahap Action, pembaca didorong untuk menindaklanjuti pengalaman membaca mereka, baik dengan membagikan karya di media sosial maupun mencari informasi lebih lanjut tentang kesenian wayang. Ini menunjukkan bahwa webtoon tidak hanya berhenti pada fungsi estetis, tetapi juga memiliki potensi persuasif sebagai medium edukatif budaya (Kotler & Keller, 2016).

Secara semiotik, interaksi antara teks dan gambar dalam webtoon ini menciptakan sistem tanda yang kaya makna. Mengacu pada teori semiotika visual Barthes (1977), hubungan antara signifier (ilustrasi, ekspresi wajah, warna) dan signified (makna emosi, nilai budaya, konflik) memperkuat pesan utama bahwa modernitas dan tradisi dapat berdialog melalui media populer. Misalnya, karakter Rama dan Shinta merepresentasikan sintesis antara masa kini dan masa lalu—remaja modern yang dihadapkan pada tanggung jawab melestarikan budaya tradisional. Representasi ini juga dapat dibaca sebagai metafora tentang transformasi identitas budaya di era digital. Dengan demikian, karya ini tidak hanya mengedukasi, tetapi juga membuka ruang refleksi bagi pembaca mengenai posisi budaya tradisional dalam lanskap media kontemporer.

Dari sisi penerimaan audiens, hasil publikasi menunjukkan bahwa *Dalang's on White Canvas* berhasil menarik sekitar 470 pembaca dengan 53 di antaranya menandai karya tersebut sebagai favorit per 16 Juli 2025. Meskipun angka tersebut relatif kecil dalam konteks platform besar seperti Webtoon, capaian ini menunjukkan adanya minat nyata dari kalangan remaja terhadap narasi yang mengangkat seni tradisional bila dikemas secara kreatif. Fenomena ini mengonfirmasi teori *Uses and Gratifications* (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974), di mana audiens memilih konten media yang sesuai dengan kebutuhan hiburan sekaligus pengetahuan mereka. Webtoon ini berhasil memenuhi dua kebutuhan tersebut secara bersamaan, menggabungkan edukasi budaya dan hiburan emosional dalam satu medium digital.

Selain itu, evaluasi visual menunjukkan bahwa format vertikal digital scroll mempermudah pengalaman membaca, sesuai dengan pola konsumsi media generasi muda yang cenderung *mobile-oriented*. Keputusan teknis ini mencerminkan kesadaran terhadap *user experience* (UX) dalam perancangan media digital. Menurut Krug (2014), desain yang baik harus “tidak membuat pengguna berpikir”, artinya informasi harus dapat diakses secara intuitif dan menyenangkan. Dalam konteks ini, *Dalang's on White Canvas* berhasil mengintegrasikan prinsip UX dengan komunikasi budaya, menjadikannya bukan hanya karya estetis, tetapi juga produk desain yang efektif secara fungsional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi antara konsep verbal, visual, dan naratif dapat menghasilkan media komunikasi yang mampu menjembatani kesenjangan antara budaya tradisional dan generasi digital. Perancangan webtoon *Dalang's on White Canvas* menjadi contoh konkret penerapan desain berbasis penelitian, di mana setiap keputusan estetis dan naratif didasarkan pada data, teori, dan pemahaman audiens. Karya ini memperlihatkan bahwa pelestarian budaya dapat dilakukan melalui pendekatan inovatif yang memadukan kreativitas visual, strategi komunikasi, dan sensitivitas budaya. Dengan demikian, desain komunikasi visual tidak hanya berperan sebagai alat representasi, tetapi juga sebagai strategi kebudayaan yang mampu memperluas

relevansi warisan tradisional dalam konteks kehidupan modern.

KESIMPULAN

Perancangan webtoon *Dalang's on White Canvas* membuktikan bahwa inovasi dalam desain komunikasi visual dapat menjadi strategi efektif dalam memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya tradisional kepada generasi muda. Karya ini menunjukkan bagaimana pendekatan berbasis penelitian—yang melibatkan observasi, kuesioner, serta studi pustaka—dapat menghasilkan media edukatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif dan relevan dengan konteks sosial-budaya remaja masa kini. Melalui perpaduan antara konsep verbal yang ringan dan familiar, serta visual yang mengadopsi gaya populer seperti *manhwa*, karya ini berhasil memadukan nilai tradisi dengan selera estetika kontemporer secara harmonis.

Secara teoretis, keberhasilan webtoon ini dapat dijelaskan melalui penerapan model komunikasi AIDA yang mampu mengarahkan perhatian, membangun minat, menumbuhkan keinginan, hingga mendorong tindakan nyata dari audiens. Tahap demi tahap dalam model tersebut menunjukkan efektivitas strategi komunikasi visual dalam menarik perhatian pembaca remaja dan memotivasi mereka untuk lebih mengenal seni wayang. Selain itu, penggunaan struktur naratif 8-point story arc memberi kekuatan emosional pada alur cerita, menjadikannya mudah diikuti sekaligus menyentuh sisi afektif pembaca. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa komunikasi budaya yang efektif tidak hanya bergantung pada konten informatif, tetapi juga pada konstruksi naratif yang memunculkan empati dan identifikasi karakter.

Dari sisi semiotik, *Dalang's on White Canvas* menampilkan dialog antara tradisi dan modernitas melalui representasi simbolik tokoh dan visual. Pilihan bahasa, ekspresi visual, serta konteks keseharian karakter berfungsi sebagai tanda-tanda budaya yang mengartikulasikan relevansi nilai-nilai tradisional di tengah arus globalisasi media. Dengan memanfaatkan platform digital seperti Webtoon, karya ini juga membuktikan pentingnya pemanfaatan kanal komunikasi populer dalam strategi pelestarian budaya. Capaian pembaca dan respons positif dari audiens memperlihatkan bahwa media digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk menghidupkan kembali minat terhadap seni tradisional, asalkan dikemas dengan cara yang estetis, emosional, dan sesuai dengan gaya hidup audiens target.

Dengan demikian, perancangan webtoon *Dalang's on White Canvas* bukan sekadar praktik kreatif, melainkan juga bentuk refleksi atas perubahan paradigma dalam penyebaran nilai budaya di era digital. Karya ini menegaskan bahwa pelestarian seni tradisi tidak harus dilakukan melalui pendekatan konvensional, tetapi dapat diwujudkan melalui eksplorasi media populer yang inklusif dan adaptif. Melalui pendekatan desain berbasis penelitian, proyek ini memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan strategi komunikasi budaya kontemporer, serta menawarkan model alternatif bagi upaya edukasi budaya yang mampu menjangkau generasi muda secara efektif dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Aditya, D. (2024). Kosmopolitanisme digital: Sebuah tawaran strategi keberlanjutan seni budaya tradisi era digital. *Jurnal Kajian Seni*, 11(1), 44–56.
- Andriawan, R. (2023). Perancangan komik karakter dosen DKV ISI Padangpanjang sebagai media informasi untuk mahasiswa [Skripsi, Institut Seni Indonesia Padangpanjang].
- Belch, G. E., & Belch, M. A. (2018). *Advertising and promotion: An integrated marketing communications perspective* (12th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic making*. Jakarta: PT Indeks.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2021). *Principles of marketing* (18th ed.). Pearson Education.

- Maharsi, I. (2014). Komik dari wayang beber sampai komik digital. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- McCloud, S. (2001). Understanding comics. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Percy, L., & Rossiter, J. R. (1992). A model of brand awareness and brand attitude advertising strategies. *Psychology & Marketing*, 9(4), 263–274.
- Setyono. (2023, 7 November). Artikel wayang: Seni pertunjukan tradisional Indonesia. Universitas Djuanda.
- Theresia, R., & Tria, N. (2024). Analisis modernisasi dan tantangan terhadap minat generasi muda dalam melestarikan kesenian tradisional. *Jurnal Studi Etika Terapan*, 1(1), 2–12.
- Wicaksono, Y. (2023, 25 November). Ketertarikan generasi muda pada wayang di era modernisasi. Superradio.
- Yee, K. P., & Liew, K. S. (2020). Narrative structure and audience engagement in digital comics. *International Journal of Visual Communication*, 15(3), 221–238.