

Representasi Kesetaraan Gender dalam Reinterpretasi Tokoh Srikandi pada Media Novel Ilustrasi

Margaretha Gunawan¹, Dewi Isma Aryani^{2*}, Miki Tjandra³

^{1,2,3}Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Maranatha

*Email korespondensi: dewi.ia@art.maranatha.edu

Abstract

This study aims to analyze the representation of gender equality through the reinterpretation of the Srikandi character in an illustrated novel as an effort to reconstruct the meaning of women in a contemporary cultural context. The study uses a Design-Based Research (DBR) approach with qualitative methods supported by descriptive quantitative data. Data were collected through interviews with cultural experts, literature reviews, and questionnaires with 120 respondents aged 11–24 years. The results show that the Srikandi character is represented as an independent, courageous, and agency-based female figure, thus being able to deconstruct traditional gender stereotypes. This reinterpretation also presents the relevance of local cultural values in the modern discourse of gender equality. The questionnaire findings indicate that the majority of respondents are interested in strong female characters and recognize the importance of gender equality issues, although their understanding of cultural symbols is still limited. Illustrated novels as a visual medium have proven to have the potential to be an effective agent of value socialization through an immersive narrative and visual approach. This research contributes to the development of visual communication design as a social practice that is not only aesthetically oriented but also plays a role in shaping community perspectives on gender issues based on local culture.

Keywords: Gender Representation; Illustrated Novel; Local Culture; Srikandi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kesetaraan gender melalui reinterpretasi tokoh Srikandi dalam media novel ilustrasi sebagai upaya konstruksi ulang makna perempuan dalam konteks budaya kontemporer. Penelitian menggunakan pendekatan Design-Based Research (DBR) dengan metode kualitatif yang didukung data kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan ahli budaya, kajian literatur, serta kuesioner terhadap 120 responden berusia 11–24 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh Srikandi direpresentasikan sebagai figur perempuan yang mandiri, berani, dan memiliki agensi, sehingga mampu mendekonstruksi stereotip gender tradisional. Reinterpretasi ini juga menghadirkan relevansi nilai budaya lokal dalam wacana kesetaraan gender modern. Temuan kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki ketertarikan terhadap karakter perempuan yang kuat dan menyadari pentingnya isu kesetaraan gender, meskipun pemahaman terhadap simbol budaya masih terbatas. Novel ilustrasi sebagai media visual terbukti memiliki potensi sebagai agen sosialisasi nilai yang efektif melalui pendekatan naratif dan visual yang imersif. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan desain komunikasi visual sebagai praktik sosial yang tidak hanya berorientasi estetika, tetapi juga berperan dalam membentuk perspektif masyarakat terhadap isu gender berbasis budaya lokal.

Kata kunci: Budaya Lokal; Novel Ilustrasi; Representasi Gender; Srikandi

PENDAHULUAN

Kesetaraan gender merupakan salah satu isu fundamental dalam agenda pembangunan global yang tertuang dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya pada tujuan kelima. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan, ketimpangan gender masih menjadi permasalahan struktural yang terjadi dalam berbagai aspek kehidupan sosial, termasuk dalam ranah budaya dan media (Larashati, 2022). Media sebagai agen konstruksi sosial memiliki peran penting dalam membentuk persepsi, nilai, dan identitas gender di masyarakat (Azhari & Afif, 2025; Daniah & Pribadi, 2023; Banet-Weiser, 2018; Gill, 2016).

Dalam konteks media populer, representasi perempuan sering kali masih terjebak dalam stereotip yang membatasi peran perempuan sebagai figur domestik, pasif, atau subordinat (Luo,

2023; Gill, 2016). Hal ini sejalan dengan pandangan dalam teori representasi yang menyatakan bahwa media tidak sekadar merefleksikan realitas, tetapi juga membentuk makna melalui konstruksi simbolik (Orgad, 2019; Hall, 1997). Selain itu, konsep *gender performativity* menjelaskan bahwa identitas gender dibentuk melalui praktik sosial yang berulang dan direproduksi melalui media (Pickles, 2022; Connell & Pearse, 2018; Butler, 1990). Oleh karena itu, representasi perempuan yang kuat, kompleks, dan otonom menjadi penting sebagai bentuk *counter-narrative* terhadap konstruksi gender yang tidak setara (Banet-Weiser, 2018).

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah melalui reinterpretasi tokoh budaya lokal (Saputra *et al.*, 2024). Dalam konteks Indonesia, tokoh Srikandi dalam pewayangan Jawa merupakan figur perempuan yang memiliki karakter kuat, berani, dan memiliki peran strategis dalam narasi besar Mahabharata (Tjandra *et al.*, 2012). Srikandi tidak hanya merepresentasikan kekuatan fisik, tetapi juga simbol perlawanan terhadap norma patriarki yang membatasi perempuan (Prawita *et al.*, 2024). Namun demikian, di tengah perkembangan media modern, pemahaman generasi muda terhadap tokoh-tokoh budaya lokal mengalami penurunan (Miranti & Amzy, 2018), sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya berpotensi tergerus.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan budaya digital, terjadi perubahan signifikan dalam pola konsumsi media, khususnya di kalangan generasi muda. Media visual berbasis narasi, seperti komik dan novel grafis, menjadi salah satu bentuk media yang tetap diminati baik dalam format cetak maupun digital. Studi menunjukkan bahwa komik telah menjadi bagian dari kebiasaan membaca masyarakat Indonesia dan terus berkembang mengikuti perubahan teknologi dari media cetak ke digital (Putro & Irwansyah, 2021). Selain itu, konsumsi komik digital terbukti tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berperan dalam membentuk konstruksi sosial dan persepsi individu terhadap berbagai isu, termasuk relasi dan nilai sosial (Husna & Khuluq, 2025). Salah satu bentuk media yang mengalami pertumbuhan pesat adalah komik digital atau webtoon. Platform LINE Webtoon, misalnya, mencatat sekitar 169–170 juta pengguna aktif bulanan secara global pada tahun 2024, yang menunjukkan tingginya minat terhadap media visual berbasis narasi (Astuti, 2024).

Di Indonesia sendiri, sejak awal kehadirannya, platform ini telah menarik jutaan pengguna aktif harian, yang sebagian besar berasal dari kelompok usia muda (Indotelko, 2020). Selain itu, fenomena meningkatnya popularitas webtoon di kalangan remaja Indonesia menunjukkan bahwa media visual digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari generasi muda. Dalam konteks ini, novel grafis sebagai bentuk narasi visual memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan komik populer. Novel grafis umumnya menghadirkan cerita yang lebih kompleks, tematik, dan memiliki kedalaman naratif yang mendekati karya sastra, sehingga sering kali menasar pembaca dewasa dan mengangkat isu-isu sosial, politik, maupun budaya secara lebih reflektif (Satrio, 2009). Bahkan, novel grafis dipandang sebagai bentuk karya yang memiliki “ambisi sastrawi” dan mampu menyampaikan gagasan yang lebih mendalam dibandingkan komik populer. Dengan karakteristik tersebut, novel grafis memiliki potensi sebagai medium komunikasi sosial yang tidak hanya menghibur, tetapi juga membangun kesadaran kritis pembacanya.

Namun demikian, dalam konteks Indonesia, perkembangan novel grafis masih relatif terbatas dibandingkan dengan bentuk komik populer lainnya. Produksi dan penelitian terkait novel grafis masih tergolong minim, serta belum menjadi arus utama dalam industri kreatif maupun kajian akademik (Muharom, 2016). Hal ini menunjukkan adanya peluang sekaligus tantangan dalam mengembangkan novel grafis sebagai media yang dapat dimanfaatkan untuk

menyampaikan isu-isu sosial secara lebih mendalam dan kontekstual. Novel grafis atau novel ilustrasi terdiri dari dua komponen utama yaitu narasi dan ilustrasi. Narasi berasal dari istilah Latin yaitu “*narre*”, yang memiliki makna “memberitahukan”. Oleh karena itu, narasi dapat diartikan sebagai cara untuk menyampaikan sesuatu atau menggambarkan suatu rangkaian kejadian (Eriyanto, 2017). Menurut Genette, seperti yang dikutip oleh Eriyanto (2017), narasi merupakan gambaran atau penyajian dari suatu atau rangkaian kejadian. Narasi memiliki daya tarik tersendiri bagi manusia. Selama terdapat penyampai pesan (komunikator), media (medium), dan penerima pesan (komunikan), proses komunikasi akan terus berlanjut dan berinteraksi secara berkesinambungan (Ramdhan, 2023).

Menurut Grunger, seperti yang dikutip oleh Salam (Salam, 2017), ilustrasi ditafsirkan sebagai sebuah gambar yang menyampaikan cerita. Dengan demikian, ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang berfungsi untuk menjelaskan atau menerangkan suatu cerita. Maka dapat dikatakan bahwa novel ilustrasi adalah kombinasi dari sekumpulan teks dan gambar yang merepresentasikan sebuah dan serangkaian kejadian dengan upaya memberi tahu tentang kejadian tersebut dan menyampaikan pesan kepada pembaca. Di sisi lain, perkembangan media visual seperti novel ilustrasi menawarkan potensi sebagai medium komunikasi yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai sosial kepada generasi muda. Kombinasi antara narasi dan visual memungkinkan penyampaian pesan yang lebih emosional dan imersif, sehingga dapat memperkuat internalisasi nilai, termasuk nilai kesetaraan gender.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas representasi gender dalam media visual (Santonniccolo *et al.*, 2023), sebagian besar masih berfokus pada analisis media populer kontemporer seperti film, iklan, dan komik digital tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan konteks budaya lokal. Di sisi lain, kajian tentang tokoh tradisional seperti Srikandi cenderung berhenti pada pembacaan historis atau simbolik (Ortiz, 2024) dalam ranah seni pertunjukan, tanpa upaya reinterpretasi melalui media visual kontemporer yang berbasis desain. Walaupun tokoh Srikandi dikenal sebagai figur perempuan kuat dalam budaya pewayangan, pemahaman generasi muda terhadap tokoh ini cenderung terbatas. Dalam banyak representasi populer, Srikandi sering kali lebih dikenal sebagai tokoh pendamping dalam narasi besar Mahabharata, dibandingkan sebagai simbol kemandirian dan kekuatan perempuan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai filosofis tokoh budaya dengan pemaknaan yang berkembang di masyarakat saat ini.

Selain itu, dalam bidang desain komunikasi visual (DKV), praktik perancangan sering kali lebih menekankan aspek estetika dan teknis, serta belum secara optimal memanfaatkan pendekatan teoritis seperti representasi dari Stuart Hall dan *gender performativity* dari Judith Butler untuk membaca dan membangun makna visual. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang signifikan dalam mengintegrasikan analisis semiotik, isu gender (Achmad & Burhamzah, 2025), dan reinterpretasi budaya lokal ke dalam praktik perancangan visual berbasis riset. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji bagaimana visualisasi karakter Srikandi dalam novel ilustrasi tidak hanya merepresentasikan, tetapi juga mengonstruksi ulang makna gender dalam konteks budaya kontemporer.

Di tengah tingginya konsumsi media visual digital oleh generasi muda, diperlukan upaya untuk menghadirkan kembali tokoh-tokoh budaya lokal seperti Srikandi dalam format yang lebih relevan dan kontekstual. Hal ini penting agar nilai-nilai kesetaraan gender yang terkandung dalam budaya lokal dapat dikomunikasikan secara efektif melalui media yang sesuai dengan preferensi audiens saat ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis bagaimana representasi tokoh Srikandi dalam media novel ilustrasi dapat berfungsi sebagai medium pemberdayaan perempuan dan konstruksi ulang makna kesetaraan gender di kalangan generasi muda. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek perancangan media, tetapi juga pada bagaimana media tersebut dimaknai, diterima, dan berpotensi mempengaruhi perspektif sosial audiens terhadap isu gender.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design-Based Research* (DBR) yang mengintegrasikan proses perancangan media dengan analisis sosial terhadap makna yang dihasilkan. DBR dipilih karena memungkinkan pengembangan produk desain sekaligus menghasilkan kontribusi teoretis melalui refleksi iteratif terhadap praktik desain (Reeves, 2006; Wang & Hannafin, 2005). Penerapan metode ini berfungsi untuk membantu proses perancangan supaya lebih terarah dan juga pengembangan ide (Nugraini *et al.*, 2025). Pendekatan penelitian bersifat kualitatif dengan dukungan data kuantitatif deskriptif dari kuesioner. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, kajian literatur, dan kuesioner. Tujuan dari metode penelitian ini untuk menghasilkan novel ilustrasi yang tepat sebagai media dalam menyampaikan nilai-nilai kesetaraan gender.

Design-Based Research

Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis Kebutuhan dan Konteks)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan, konteks sosial, serta kebutuhan audiens terkait representasi gender dan pemahaman terhadap tokoh Srikandi. Data dikumpulkan melalui kajian literatur mengenai teori representasi, gender, dan media; wawancara terstruktur dengan ahli budaya (dalang) untuk memahami makna kultural tokoh Srikandi; kuesioner kepada 120 responden (usia 11–24 tahun) untuk mengidentifikasi preferensi visual, tingkat pemahaman budaya, dan persepsi terhadap kesetaraan gender. Hasil tahap ini menjadi dasar konseptual dalam merancang media.

2. *Design* (Perancangan Konsep)

Tahap *design* berfokus pada pengembangan konsep komunikasi, narasi, dan visual dari novel ilustrasi. Pada tahap ini dilakukan penyusunan *storyline* dan *worldbuilding*; pengembangan karakter (reinterpretasi Srikandi menjadi Nirmaya); perancangan gaya visual, tipografi, dan palet warna; serta penyusunan *storyboard* dan *layout* awal. Tahap ini didasarkan pada temuan analisis sebelumnya, sehingga desain yang dihasilkan bersifat kontekstual dan berbasis data.

3. *Development* (Pengembangan Produk)

Tahap *development* merupakan proses realisasi desain menjadi produk final berupa novel ilustrasi. Kegiatan yang dilakukan meliputi produksi ilustrasi digital; penulisan narasi final; integrasi teks dan visual dalam format *layout* buku; dan penyusunan versi cetak dan digital. Proses ini dilakukan secara iteratif dengan mempertimbangkan kesesuaian antara pesan, visual, dan target audiens.

4. *Evaluation* (Evaluasi dan Refleksi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas media dalam menyampaikan representasi gender. Evaluasi dilakukan melalui uji respon audiens menggunakan kuesioner;

expert judgment oleh praktisi budaya; dan refleksi desain berdasarkan kesesuaian antara konsep, hasil visual, dan makna yang terbentuk. Tahap ini menghasilkan temuan terkait bagaimana media dimaknai oleh audiens dan sejauh mana tujuan penelitian tercapai.

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan narasumber ahli untuk menggali pemaknaan tokoh Srikandi dalam konteks budaya dan relevansinya dalam media kontemporer. Narasumber yang diwawancarai adalah seorang dalang bernama Ki Dr. Rudy Wiratama S.I.P., M.A. pada Kamis, 13 Februari 2025 di Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

2. Kajian Literatur

Literatur mencakup teori representasi, gender, media, serta kajian budaya lokal yang relevan untuk membangun kerangka konseptual penelitian.

3. Kuesioner

Kuesioner disebarkan kepada 120 responden berusia 11–24 tahun untuk mengidentifikasi preferensi visual, pemahaman terhadap tokoh Srikandi, serta persepsi terhadap isu kesetaraan gender. Kuesioner dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah individu yang berada pada rentang usia 11–24 tahun serta memiliki ketertarikan atau pengalaman dalam mengonsumsi media visual berbasis narasi, seperti komik, novel ilustrasi, atau media sejenis.

Teknik ini dipilih karena penelitian berfokus pada persepsi audiens terhadap representasi gender dalam media visual, sehingga diperlukan responden yang familiar dengan konteks tersebut. Rentang usia 11–24 tahun dipilih karena merepresentasikan kelompok remaja hingga dewasa muda yang merupakan target utama konsumsi media visual populer serta berada pada fase perkembangan identitas, termasuk identitas gender dan pemaknaan terhadap nilai sosial. Untuk mempertajam analisis, rentang usia ini dikategorikan menjadi dua kelompok, yaitu remaja awal-akhir (11-17 tahun) dan dewasa muda (18-24 tahun). Pembagian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa terdapat perbedaan tingkat kognitif, pengalaman sosial, dan kematangan emosional yang dapat memengaruhi cara individu dalam memahami representasi gender dan simbol budaya. Dengan demikian, kategorisasi ini memungkinkan analisis yang lebih kontekstual terhadap variasi persepsi antar kelompok usia.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif interpretatif dengan mengintegrasikan analisis semiotik dan teori representasi. Secara teknis, analisis dilakukan melalui pembacaan tanda visual dan naratif yang mengacu pada tiga level makna, yaitu denotasi, konotasi, dan ideologi. Meskipun tahapan ini secara metodologis beririsan dengan pendekatan semiotika, penelitian ini tidak semata-mata berfokus pada struktur tanda, tetapi pada bagaimana makna tersebut dikonstruksi sebagai representasi sosial, merujuk pada teori representasi dari Stuart Hall. Selain itu, analisis juga dihubungkan dengan konsep *gender performativity* dari Judith Butler, yang memandang gender bukan sebagai identitas tetap, melainkan sebagai hasil dari tindakan yang diproduksi dan direproduksi secara berulang melalui praktik sosial dan representasi. Oleh karena itu, identifikasi *performativity* dalam penelitian ini dilakukan dengan

mengamati bagaimana karakter perempuan (Srikandi/Nirmaya) ditampilkan melalui tindakan, gestur, posisi, dan relasi sosial dalam visual dan narasi.

1. Analisis Denotasi (Level Deskriptif), untuk mengidentifikasi elemen visual dan naratif secara deskriptif, seperti karakter (penampilan, ekspresi, atribut), adegan dan alur cerita, serta elemen visual (warna, komposisi, simbol).
2. Analisis Konotasi (Makna Simbolik), untuk menginterpretasikan makna yang terkandung di balik elemen visual dan naratif, seperti representasi keberanian, agensi, dan kemandirian perempuan, simbol perlawanan terhadap norma patriarki, serta relasi antara karakter perempuan dan struktur sosial.
3. Analisis Ideologis dan *Performativity* (Konstruksi Sosial), untuk menganalisis bagaimana representasi tersebut membentuk atau menantang wacana sosial terkait gender, termasuk rekonstruksi stereotip perempuan, reaktualisasi nilai budaya lokal dalam konteks modern, serta posisi media sebagai agen sosialisasi nilai. Pada tahap ini, konsep *performativity* Judith Butler digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana gender dikonstruksi melalui tindakan yang ditampilkan karakter, seperti gestur aktif, posisi sebagai subjek, tindakan melawan, serta peran dalam alur cerita. Dengan demikian, visual tidak hanya merepresentasikan perempuan, tetapi juga memperlihatkan bagaimana “menjadi perempuan” diproduksi melalui praktik representasi yang berulang.

Validasi Data

Validasi dilakukan melalui triangulasi sumber (wawancara, literatur, dan kuesioner), *expert judgment* dari praktisi budaya (dalang), serta keterkaitan antara hasil desain dan respon audiens. Pendekatan ini memastikan bahwa hasil penelitian tidak hanya valid dan estetis secara akademik, tetapi juga relevan secara sosial dan kultural.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan representasi dari Stuart Hall sebagai kerangka utama dalam memahami bagaimana makna gender dikonstruksi melalui media visual. Analisis dilakukan melalui pembacaan semiotik pada level denotasi, konotasi, dan ideologi untuk mengidentifikasi sistem tanda yang membentuk makna tersebut. Selanjutnya, interpretasi diperdalam menggunakan konsep *gender performativity* dari Judith Butler untuk melihat bagaimana identitas gender diproduksi melalui tindakan dan representasi yang ditampilkan karakter.

Representasi Srikandi sebagai Konstruksi Makna Gender

Berdasarkan hasil penelitian, tokoh Srikandi dalam novel ilustrasi ini direpresentasikan sebagai figur perempuan yang memiliki keberanian, kemandirian, serta kapasitas kepemimpinan. Representasi ini menunjukkan adanya upaya dekonstruksi terhadap stereotip gender tradisional yang cenderung memosisikan perempuan sebagai subordinat laki-laki. Dalam perspektif representasi Stuart Hall, karakter Srikandi dipahami sebagai konstruksi makna yang dibentuk melalui sistem tanda visual dan naratif, bukan sekadar refleksi realitas. Representasi ini menjadi penting karena berkontribusi dalam membentuk pemahaman audiens mengenai peran perempuan dalam masyarakat. Srikandi ditampilkan tidak hanya sebagai pejuang secara fisik, tetapi juga sebagai individu yang memiliki agensi dalam menentukan pilihan hidupnya. Jika ditinjau melalui konsep *gender performativity* dari Judith Butler, tindakan, keberanian, dan agensi

yang ditampilkan Srikandi menunjukkan bahwa identitas gender dibentuk melalui praktik sosial yang direpresentasikan secara berulang dalam narasi.

Lebih lanjut, reinterpretasi tokoh Srikandi dalam konteks modern melalui karakter Nirmaya menunjukkan adanya proses reaktualisasi nilai budaya ke dalam realitas kontemporer. Hal ini mengindikasikan bahwa nilai-nilai lokal dapat tetap relevan jika dikonstruksi ulang sesuai dengan konteks sosial saat ini.

Media Visual sebagai Agen Sosialisasi Nilai Gender

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki ketertarikan terhadap karakter perempuan yang mandiri dan percaya diri, serta menganggap penting tema kesetaraan gender dalam media. Temuan ini mengindikasikan adanya perubahan preferensi dan kesadaran gender di kalangan generasi muda. Dalam perspektif sosiologi media, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai agen sosialisasi yang membentuk nilai dan norma sosial. Sejalan dengan pemikiran Stuart Hall, media berperan sebagai ruang produksi makna yang membentuk cara audiens memahami realitas sosial, termasuk dalam isu gender. Novel ilustrasi sebagai media visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara simbolik dan emosional, sehingga berpotensi mempengaruhi persepsi pembaca terhadap isu gender.

Adapun persepsi audiens terhadap representasi gender ditemukan bahwa tingginya minat terhadap ilustrasi yang menarik (85,6%) juga menunjukkan bahwa aspek visual memiliki peran signifikan dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan audiens (gambar 1). Sebanyak 86,4% responden menilai bahwa tema kesetaraan gender (karakter perempuan) dalam media saat ini masih cenderung stereotipikal dan menjadi hal yang penting. Kemudian 67,2% responden setuju bahwa Srikandi merupakan salah satu tokoh penting dalam hal kesetaraan gender. Namun, hanya 52,8% responden yang memahami keterkaitan karakter perempuan dengan nilai budaya lokal dalam hal kemandirian dan percaya diri. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara apresiasi visual dan pemahaman budaya, yang menjadi peluang bagi media desain untuk menjembatani keduanya. Dengan demikian, penggunaan media visual yang tepat dapat menjadi strategi efektif dalam menyampaikan pesan kesetaraan gender kepada generasi muda. Hal ini menunjukkan bahwa proses *decoding* audiens terhadap representasi visual (Hall) tidak selalu menghasilkan pemaknaan yang utuh, sehingga diperlukan strategi visual yang lebih kontekstual.



Gambar 1. Hasil olah data kuesioner

Sumber: Gunawan, 2025

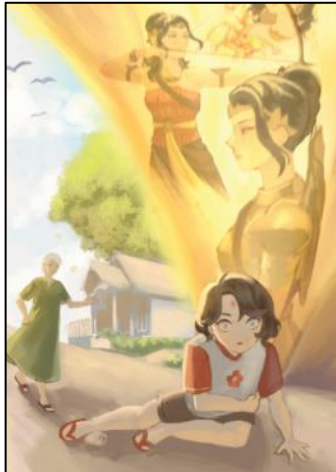
Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli budaya (dalang) menunjukkan bahwa tokoh Srikandi secara historis tidak hanya dimaknai sebagai figur perempuan, tetapi sebagai simbol kompleks yang melampaui batas gender: "Srikandi itu bukan sekadar perempuan yang berperang, tetapi simbol keberanian dan keseimbangan. Dalam wayang, dia bisa menembus batas-batas peran yang biasanya dilekatkan pada perempuan." Kutipan wawancara tersebut menegaskan bahwa Srikandi memiliki dimensi makna yang lebih luas, yang kemudian menjadi dasar dalam proses reinterpretasi karakter dalam media novel ilustrasi.

Relevansi Budaya Lokal dalam Wacana Kesetaraan Gender

Pemanfaatan tokoh Srikandi sebagai representasi perempuan kuat menunjukkan bahwa nilai kesetaraan gender sebenarnya telah lama hadir dalam budaya lokal Indonesia. Dalam kerangka representasi Stuart Hall, penggunaan tokoh budaya lokal menunjukkan bahwa makna gender dikonstruksi melalui konteks budaya tertentu, bukan bersifat universal. Hal ini menantang asumsi bahwa konsep kesetaraan gender merupakan nilai yang sepenuhnya berasal dari Barat. Dalam konteks ini, Srikandi dapat dipahami sebagai bentuk "*local feminism*", yaitu praktik pemberdayaan perempuan yang berakar pada nilai budaya lokal. Pendekatan ini memiliki keunggulan karena lebih kontekstual dan mudah diterima oleh masyarakat dibandingkan dengan narasi global yang terkadang dianggap asing. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar responden mengenal Srikandi, pemahaman mereka terhadap latar belakang dan makna simboliknya masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengenalan simbol budaya dan pemaknaan yang lebih mendalam.

Salah satu adegan penting dalam novel ilustrasi menampilkan karakter Nirmaya (reinterpretasi Srikandi) dalam posisi terjatuh menghadapi bayangan latar gelap dengan cahaya yang terfokus pada tubuhnya di masa lalu sebagai Srikandi (gambar 2). Berdasarkan analisis level denotasi, secara visual, elemen yang terlihat meliputi: postur tubuh, tatapan fokus ke arah depan, penggunaan warna kontras (gelap berlawanan dengan cahaya terang), dan atribut senjata pada sosok Srikandi (busur panah). Pada level konotasi elemen visual tersebut merepresentasikan kekuatan dan keberanian (postur dan ekspresi), agensi perempuan (posisi sebagai subjek aktif, bukan objek), dan perlawanan terhadap dominasi (latar gelap sebagai simbol tantangan). Dalam perspektif Stuart Hall, makna tersebut merupakan hasil konstruksi tanda visual yang diproduksi untuk membentuk pemahaman tertentu tentang perempuan.

Sedangkan pada level ideologis dalam konteks sosial, adegan ini membangun wacana bahwa perempuan memiliki kapasitas untuk menjadi aktor utama, tidak terikat pada peran domestik, dan dapat mendefinisikan identitasnya sendiri (gambar 3). Jika dianalisis melalui konsep *gender performativity* dari Judith Butler, representasi ini menunjukkan bahwa identitas perempuan dikonstruksi melalui tindakan aktif, posisi dominan, dan relasi sosial yang ditampilkan karakter, sehingga gender dipahami sebagai sesuatu yang diproduksi melalui performa, bukan sifat bawaan. Analisis ini sejalan dengan teori representasi dari Stuart Hall yang menyatakan bahwa makna dibentuk melalui sistem tanda dan praktik representasi dalam budaya.



Gambar 2. Nirmaya, reinkarnasi Srikandi
Sumber: Gunawan, 2025



Gambar 3. Nirmaya sebagai representasi Srikandi
masa kini
Sumber: Gunawan, 2025

Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan beberapa studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual berperan dalam membentuk persepsi gender. Penelitian sebelumnya umumnya menempatkan perempuan dalam posisi pasif, emosional, bergantung pada karakter laki-laki. Namun, dalam penelitian ini, reinterpretasi Srikandi justru menampilkan perempuan sebagai subjek aktif, memiliki agensi dan kontrol naratif, menggabungkan nilai budaya lokal dengan wacana modern. Dengan demikian, penelitian ini mendukung sekaligus memperluas temuan sebelumnya, khususnya dalam konteks integrasi budaya lokal ke dalam representasi gender kontemporer.

Implikasi Sosial terhadap Generasi Muda

Representasi Srikandi dalam media ini memiliki potensi untuk membentuk konstruksi identitas gender yang lebih inklusif di kalangan generasi muda. Melalui narasi yang menampilkan perempuan sebagai subjek aktif, pembaca dapat memperoleh alternatif model peran (*role model*) yang berbeda dari stereotip konvensional. Hal ini sejalan dengan konsep Judith Butler yang menekankan bahwa identitas gender dibentuk melalui tindakan yang terus-menerus direpresentasikan dan dipelajari dalam konteks sosial. Selain itu, kehadiran karakter seperti Nirmaya yang berjuang melalui jalur intelektual (*jurnalisme*) (gambar 3) menunjukkan bahwa pemberdayaan perempuan tidak hanya terbatas pada kekuatan fisik, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan partisipasi sosial. Hal ini penting dalam membangun kesadaran bahwa kesetaraan gender dapat diperjuangkan melalui berbagai bidang kehidupan.

Ditinjau secara teoritis dari Stuart Hall, representasi bukan sekadar refleksi realitas, tetapi proses konstruksi makna melalui bahasa dan simbol. Pendekatan ini menunjukkan bahwa visual dalam penelitian ini tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi secara aktif memproduksi makna gender melalui praktik representasi (Hall) dan performativitas (Butler). Dalam konteks penelitian ini visual Nirmaya bukan hanya ilustrasi karakter, tetapi merupakan praktik produksi makna tentang perempuan. Adapun novel ilustrasi sebagai media berperan sebagai ruang negosiasi makna gender. Berdasarkan teori *Gender Performativity* (Judith Butler), konsep ini menyatakan bahwa gender dibentuk melalui tindakan dan representasi yang berulang. Dalam penelitian ini karakter Nirmaya menunjukkan bahwa “menjadi perempuan” bukan identitas tetap, melainkan sesuatu yang diproduksi melalui tindakan (berani, melawan, mandiri). Representasi ini berkontribusi pada pembongkaran norma gender yang rigid.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media novel ilustrasi mampu menjadi medium strategis dalam membangun wacana gender, reinterpretasi tokoh budaya dapat menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas, serta representasi visual memiliki kekuatan dalam membentuk persepsi sosial. Namun demikian, masih terdapat tantangan dalam meningkatkan literasi budaya audiens untuk memperdalam pemaknaan simbol visual. Secara lebih luas, penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal memiliki potensi sebagai sarana edukasi sosial yang efektif, khususnya dalam meningkatkan kesadaran gender di kalangan generasi muda.

Visualisasi Karya

Visualisasi karya dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai hasil estetika, tetapi sebagai sistem tanda yang membangun makna terkait identitas gender dan nilai budaya. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan semiotik yang merujuk pada konsep representasi dari Stuart Hall melalui visual yang dipahami sebagai medium produksi makna dalam konteks sosial.

1. Konstruksi Visual Karakter sebagai Representasi Gender

Karakter utama Nirmaya (reinterpretasi Srikandi) divisualisasikan dengan ciri-ciri: postur tubuh tegap dan proporsional, tatapan tajam dan ekspresif, gestur aktif (memegang pulpen, laptop, bergerak maju) (gambar 2 dan 3). Secara semiotik, elemen-elemen ini menandakan pergeseran dari representasi perempuan tradisional yang pasif menuju figur yang memiliki agensi dan kontrol atas dirinya sendiri. Visual ini tidak hanya merepresentasikan “perempuan kuat”, tetapi juga mengonstruksi ulang norma tentang bagaimana perempuan seharusnya dilihat dalam budaya visual.

2. Simbolisme Visual dan Makna Gender

Beberapa elemen visual dalam karya memiliki makna simbolik yang berkaitan dengan isu gender, antara lain: busur dan panah sebagai simbol kekuatan, strategi, dan kemandirian; pencahayaan kontras (gelap-terang) sebagai representasi konflik antara norma lama dan identitas baru; serta kostum adaptif (tradisional-modern) sebagai negosiasi antara nilai budaya lokal dan konteks kontemporer. Dalam kerangka ini, visual tidak bersifat netral, tetapi berfungsi sebagai arena negosiasi makna gender dalam masyarakat.

3. Relasi Visual dengan *Gender Performativity*

Dalam perspektif Judith Butler, visualisasi karakter dapat dibaca sebagai bentuk praktik performatif yang membentuk identitas gender melalui tindakan dan representasi visual. Visualisasi karakter juga dapat dibaca melalui konsep *gender performativity* dari Judith Butler dengan gender bukan identitas tetap, melainkan hasil dari tindakan yang terus-menerus diproduksi. Dalam konteks karya ini gestur berani, sikap melawan, dan posisi dominan karakter merupakan bentuk “*performing gender*”, karakter Nirmaya menunjukkan bahwa feminitas dapat diwujudkan melalui tindakan aktif, bukan hanya atribut visual. Dengan demikian, visualisasi ini berkontribusi pada pembongkaran konstruksi gender yang stereotipikal, sekaligus menawarkan alternatif representasi perempuan dalam media.

4. Visual sebagai Medium Reinterpretasi Budaya

Karya novel ilustrasi ini juga berfungsi sebagai media reinterpretasi tokoh Srikandi dalam konteks budaya kontemporer. Transformasi visual dari figur wayang ke bentuk ilustrasi modern menunjukkan bahwa nilai budaya bersifat dinamis dan dapat direkonstruksi, visual menjadi

jembatan antara generasi lama dan generasi muda, serta representasi budaya dapat diperbarui tanpa kehilangan esensi maknanya. Dengan demikian, visualisasi karya tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menjadi praktik kultural dalam menjaga relevansi tradisi.

1. Konsep Komunikasi

Penulis berupaya menyampaikan kisah Srikandi melalui perpaduan antara narasi dan ilustrasi digital. Pendekatan ini diharapkan mampu membantu pembaca memahami cerita secara lebih mendalam melalui dukungan visual yang merangsang imajinasi, sehingga menciptakan pengalaman membaca yang lebih imersif serta membangun kedekatan emosional dengan karakter yang dihadirkan. Visualisasi dalam cerita juga berperan memperkuat unsur naratif dengan memperdalam makna dan nuansa dalam alur kisah. Gaya bahasa yang digunakan bersifat puitis, dipadukan dengan istilah-istilah dalam bahasa Jawa untuk menghadirkan kesan klasik yang selaras dengan akar budaya cerita yang diangkat.

Kisah Srikandi dalam karya ini merupakan adaptasi dari berbagai versi cerita pewayangan dan epos Mahabharata, dengan penekanan pada versi pewayangan Jawa. Cerita dimodifikasi untuk memperkuat elemen dramatis dan menyoroti perjalanan hidup Srikandi, termasuk keterkaitannya dengan Dewi Amba. Sebagai bentuk reinterpretasi, Penulis menambahkan unsur reinkarnasi ke dalam latar dunia modern guna mengaitkan nilai-nilai perjuangan Srikandi dengan isu kesetaraan gender masa kini. Alur cerita bersifat progresif dan dibagi menjadi tiga bab utama, masing-masing berfokus pada tokoh yang saling terhubung secara spiritual. Bab pertama mengisahkan dendam Amba terhadap Bisma, bab kedua menggambarkan peran Srikandi dalam Perang Bharatayudha, dan bab ketiga menampilkan reinkarnasi Srikandi sebagai Nirmaya yang berjuang untuk kesetaraan gender di era modern.

2. Konsep Kreatif

a. Konsep Visual



Gambar 4. Contoh tampilan visual dalam buku novel ilustrasi

Sumber: Gunawan, 2025

Gaya visual dalam ilustrasi buku ini menggunakan pendekatan semi-realis dengan sentuhan *stylized manga* (gambar 4) yaitu mempertahankan proporsi tubuh realistis namun dengan detail yang disederhanakan. Gaya ini menghasilkan tampilan modern, ekspresif, dan lebih mudah diterima oleh pembaca muda, sekaligus menyajikan interpretasi baru terhadap tokoh wayang yang sebelumnya identik dengan bentuk wayang kulit. Buku ini menggabungkan dua

elemen utama yakni narasi panjang dan ilustrasi pendukung yang saling melengkapi. Keduanya disusun dalam satu *spread* dengan komposisi seimbang, memperhatikan ruang kosong agar teks tetap nyaman dibaca. Penataan ini bertujuan untuk menjaga keterbacaan sekaligus memperkuat pengalaman visual dan naratif bagi pembaca.

b. Tipografi

Buku novel ilustrasi ini menggunakan tiga jenis *font* yang disesuaikan dengan fungsinya masing-masing (gambar 5). *Font* pertama adalah Embryotic, jenis display serif yang digunakan untuk judul utama, memberikan kesan tradisional, berwibawa, dan elegan sesuai dengan tema budaya. *Font* kedua adalah Garamond, jenis serif yang digunakan untuk teks utama karena tingkat keterbacaannya tinggi, efisien dalam penggunaan ruang, dan memberi kesan formal serta klasik. *Font* ketiga adalah Italianno, jenis *script* yang digunakan untuk bagian puitis seperti puisi, dengan bentuk huruf yang mengalir, lembut, dan artistik. Ketiga *font* ini saling melengkapi dalam membangun nuansa visual yang harmonis dan mendukung pengalaman membaca secara emosional.

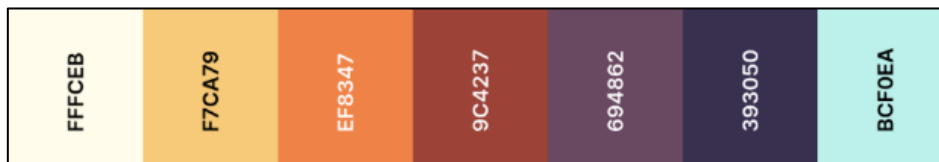


Gambar 5. Tipografi dalam karya buku novel ilustrasi *Kālātīta: Srikandi's Legacy*

Sumber: Gunawan, 2025

c. Warna

Warna latar utama setiap halaman menggunakan putih tulang (ivory) yang memberi kesan hangat, klasik, dan netral, sehingga mudah dikombinasikan dengan warna lain. Palet ilustrasi didominasi oleh warna-warna *vibrant* seperti merah, jingga, kuning, ungu, dan sentuhan biru muda (gambar 6). Pemilihan warna ini bertujuan menciptakan suasana visual yang ekspresif, kuat, dan energik, sekaligus mencerminkan emosi dalam cerita. Masing-masing warna memiliki makna simbolik: merah dan jingga untuk kekuatan dan ambisi, kuning untuk harapan, ungu untuk kesedihan, serta biru muda untuk ketenangan (Aryani, 2021). Kombinasi ini memberikan keseimbangan visual dan mendukung narasi emosional dalam buku.



Gambar 6. Palet warna buku novel ilustrasi *Kālātīta: Srikandi's Legacy*

Sumber: Gunawan, 2025

3. Konsep Media

Media utama merupakan buku novel ilustrasi 72 halaman berwarna (gambar 7) yang dibuat dengan dua format yaitu format digital dan format cetak berukuran A5 (14,8 x 21 cm) berorientasi *portrait* dan dicetak dalam bentuk jilid *hardcover* pada sampulnya untuk memberikan kesan eksklusif dan memiliki ketahanan yang lebih kuat sehingga lebih tahan lama. Sedangkan isi bukunya menggunakan bahan *artcartoon* 230gsm dengan metode jilid sampul

buku. Setiap *spread* pada buku berisi kombinasi dari teks panjang dan ilustrasi yang relevan untuk menarik perhatian pembaca dan membantu daya imajinasi dalam memahami cerita.



Gambar 7. Cover buku novel ilustrasi *Kālātīta: Srikandi's Legacy*
Sumber: Gunawan, 2025

Judul buku novel ilustrasi ini adalah “*Kālātīta: Srikandi's Legacy*”, yang diambil dari bahasa Sanskerta dan memiliki makna “melampaui waktu” atau “melampaui batas.” Judul ini merepresentasikan Srikandi sebagai sosok perempuan yang tidak hanya melintasi zaman, tetapi juga melampaui batasan sosial yang mengekang peran perempuan. Subjudul “*Srikandi's Legacy*” memperkuat pesan mengenai nilai-nilai warisan Srikandi, seperti keberanian, ketangguhan, dan pemikiran kritis dalam memperjuangkan kesetaraan gender. Secara visual, desain judul difokuskan pada penggunaan *logotype* dengan *font* Embryotic untuk kata “*Kālātīta*” yang elegan dan tetap terbaca dari kejauhan, serta disertai simbol garis berbentuk anak panah sebagai representasi senjata Srikandi (gambar 8). Sementara itu, subjudul ditulis dengan *font* Garamond *bold* untuk memberi kesan klasik sekaligus memperkuat identitas visual keseluruhan buku.

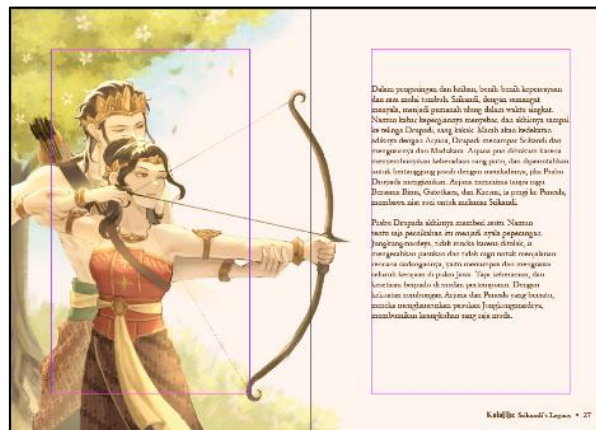


Gambar 8. Logo *Kālātīta: Srikandi's Legacy* pada cover buku novel ilustrasi
Sumber: Gunawan, 2025

Logo berwarna putih digunakan untuk *cover* luar buku dan latar belakang berwarna gelap untuk menciptakan kontras yang tinggi terhadap latar belakang, sehingga meningkatkan visibilitas. Selain itu, ditambahkan efek *outer glow* guna menonjolkan kesan fantasi dan mistis, sekaligus melembutkan perbedaan kontras antara elemen teks dan latar belakang secara visual. Sementara logo berwarna merah digunakan untuk *cover* dalam buku dan latar belakang berwarna terang untuk menciptakan kontras yang tinggi terhadap latar belakang, logo menggunakan warna merah yang merupakan ciri khas dari visual tokoh Srikandi, baik dari warna pakaian maupun makna kesan dari sifatnya yang kuat, berani, dan ambisius.

Layout buku disusun dalam bentuk *spread* yang memadukan ilustrasi dan narasi panjang dalam satu halaman (gambar 9). Proses perancangan dimulai dari penyusunan naskah,

pembagian adegan, pembuatan *storyboard*, hingga penyempurnaan ilustrasi final. Penempatan teks disesuaikan dengan ruang ilustrasi dan mempertimbangkan *margin* yaitu 2 cm dari tepi halaman dan 3 cm di sisi penjilidan. Buku ini terdiri dari 27 spread ilustrasi, dengan total keseluruhan 72 halaman termasuk *endpaper*, *disclaimer*, cover dalam, pemisah bab, glosarium, dan halaman apresiasi (gambar 10).

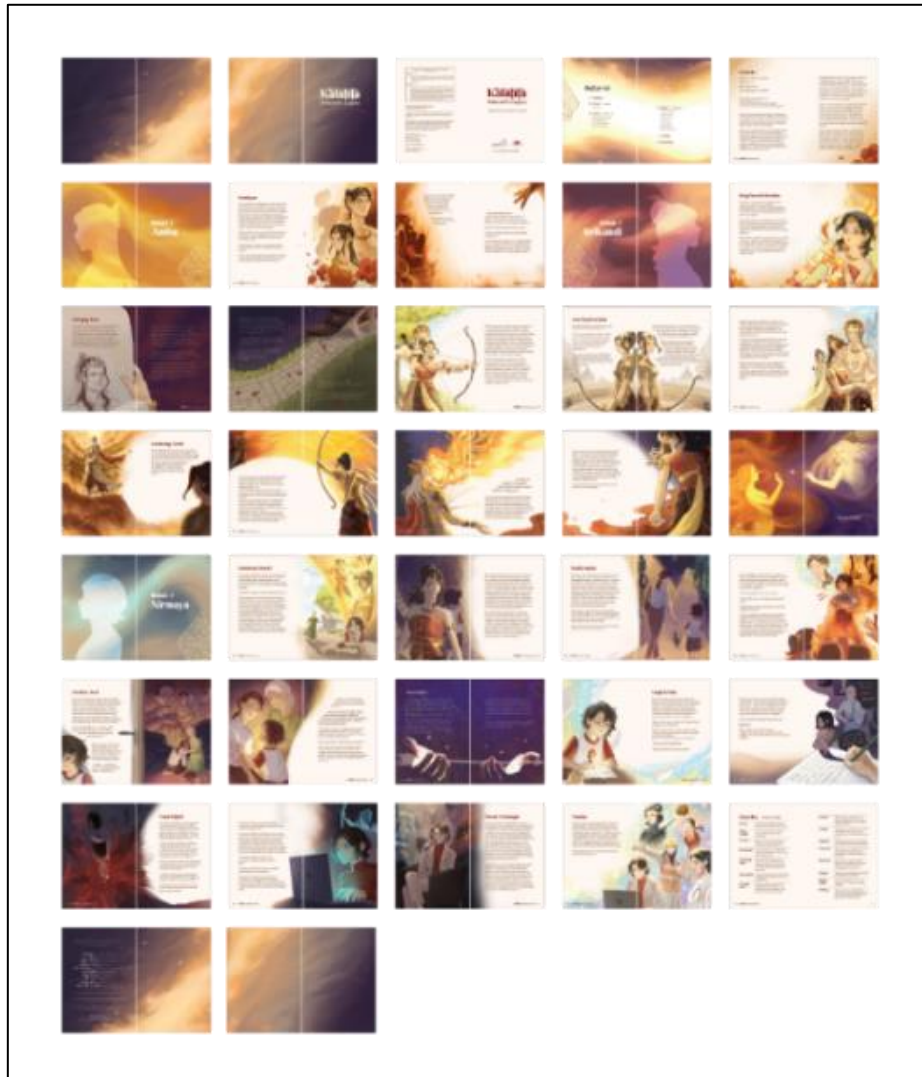


Gambar 9. *Layout spread* buku novel ilustrasi
Sumber: Gunawan, 2025

Sampul depan buku menampilkan Srikandi dan Nirmaya berdiri saling membelakangi, Srikandi menghadap ke belakang sebagai simbol masa lalu, Nirmaya ke depan sebagai representasi masa depan (gambar 7). Di atas mereka, sosok roh Amba membawa kalung bunga yang merupakan simbol takdir yang membelenggu Srikandi. Di sisi Nirmaya, kalung itu tampak putus, menandakan lepasnya warisan dendam di kehidupan baru. Elemen api melambangkan ambisi dan emosi, sementara kelopak bunga yang beterbangan menambah kesan dramatis. Komposisi ini menciptakan nuansa serius, emosional, dan penuh tekad. Sampul belakang memuat sinopsis cerita dengan latar visual yang menyambung dari sampul depan, memberi kesan dinamis. Warna-warna yang digunakan dalam keseluruhan desain sampul buku merupakan gabungan dari palet warna dari ilustrasi sepanjang isi buku, mewakili berbagai emosi dan membentuk kesan visual yang kaya dan berlapis.

Pemaparan hasil pembahasan penelitian ini memberikan kontribusi praktis dalam keilmuan desain komunikasi visual (DKV) yaitu pengembangan desain berbasis riset (*research-based design*) bahwa karya tidak hanya berorientasi estetika, tetapi didasarkan pada data audiens, kajian budaya, dan analisis sosial. Penelitian ini juga dapat menjadi model perancangan berbasis representasi sosial yang menunjukkan bahwa desainer dapat berperan sebagai agen sosial yang membentuk makna, bukan sekadar penyampai pesan visual. Pendekatan naratif-visual sebagai strategi komunikasi dalam penelitian yang menghasilkan novel ilustrasi terbukti efektif dalam menyampaikan isu kompleks seperti gender melalui pendekatan yang imersif dan mudah dipahami.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat posisi DKV sebagai praktik produksi makna (bukan hanya produksi visual), medium representasi yang berperan dalam membentuk realitas sosial, serta ruang diskursif untuk isu-isu seperti gender dan identitas. Dengan demikian, desain tidak lagi dipahami sebagai aktivitas teknis, tetapi sebagai praktik budaya yang memiliki implikasi ideologis.



Gambar 10. Layout semua halaman buku novel ilustrasi *Kālātita: Srikandi's Legacy*

Sumber: Gunawan, 2025

Ditinjau dari sisi budaya, penelitian ini memberikan kontribusi berupa reaktualisasi tokoh budaya lokal (Srikandi) dengan menghadirkan kembali tokoh tradisional dalam bentuk yang relevan bagi generasi muda. Selanjutnya merupakan salah satu bentuk pelestarian budaya melalui media kontemporer melalui novel ilustrasi sebagai alternatif medium untuk memperkenalkan budaya lokal secara lebih menarik dan komunikatif. Terakhir adanya unsur integrasi nilai lokal dalam wacana global (*gender equality*). Penelitian ini menunjukkan bahwa isu global seperti kesetaraan gender dapat dikontekstualisasikan melalui budaya lokal, sehingga lebih bermakna bagi masyarakat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa reinterpretasi tokoh Srikandi melalui media novel ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai upaya kreatif dalam desain komunikasi visual, tetapi juga sebagai praktik representasi yang secara aktif mengonstruksi ulang makna gender dalam konteks budaya kontemporer. Melalui pendekatan *Design-Based Research* (DBR), penelitian ini berhasil mengintegrasikan proses perancangan dengan analisis sosial, sehingga menghasilkan karya visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga memiliki muatan ideologis dan kultural. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa mayoritas audiens merespons positif representasi karakter

perempuan yang kuat, mandiri, dan memiliki agensi, meskipun pemahaman terhadap simbol budaya lokal masih relatif terbatas. Hal ini menegaskan bahwa media visual, khususnya novel ilustrasi, memiliki potensi signifikan sebagai medium strategis dalam menjembatani nilai budaya tradisional dengan wacana kesetaraan gender modern. Visualisasi karakter Nirmaya sebagai reinterpretasi Srikandi memperlihatkan bagaimana elemen visual seperti gestur, atribut, dan komposisi dapat berfungsi sebagai sistem tanda yang membangun makna gender secara aktif.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat pandangan Stuart Hall bahwa representasi merupakan proses konstruksi makna, serta sejalan dengan konsep *gender performativity* dari Judith Butler yang melihat gender sebagai hasil praktik yang terus diproduksi melalui tindakan dan representasi. Dalam konteks ini, desain visual tidak lagi diposisikan sebagai medium netral, melainkan sebagai ruang diskursif yang berperan dalam membentuk, menegosiasikan, dan bahkan menantang norma sosial terkait gender. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan keilmuan desain komunikasi visual sebagai praktik berbasis riset yang sensitif terhadap isu sosial dan budaya. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam upaya reaktualisasi budaya lokal dengan menghadirkan kembali tokoh Srikandi dalam bentuk yang relevan bagi generasi muda. Ke depan, penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi media interaktif yang lebih luas serta memperdalam kajian terhadap penerimaan audiens lintas budaya guna memperkaya pemahaman tentang representasi gender dalam konteks global.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, D.M. & Burhamzah, M. (2025). SEMIOTICS ANALYSIS OF GENDER DIFFERENCES PORTRAYED IN BARBIE FILM. *JELLS: Journal of English Literature and Linguistic Studies*, 3(3), 336-350. DOI: <https://doi.org/10.26858/jells.v3i3.79576>
- Aryani, D. I. (2021). *Menguak Karakter dan Visualisasi Eevee dalam Franchise Pokemon*. Banyumas: Amerta Media.
- Astuti, T.A. (2024, Juni 26). 13 Tahun Eksis, Webtoon Indonesia Punya 170 Juta Pengguna. Detikcom. <https://www.detik.com/pop/culture/d-7409891/13-tahun-eksis-webtoon-indonesia-punya-170-juta-pengguna>.
- Azhari, I. & Afif, R.T. (2025). Pengaruh Desain Postur Tubuh Dan Atribut Sebagai Media Ungkap Penggambaran Sifat Karakter Pada Desain Karakter Nine (2009). *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 10(2), 278-289. DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5423>
- Banet-Weiser, S. (2018). *Empowered: Popular Feminism and Popular Misogyny*. Durham: Duke University Press.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Connell, R. W., & Pearse, R. (2018). *Gender: In World Perspective (4th edition)*. John Wiley & Sons.
- Daniah, I. A., & Pribadi, Y. (2023). Digital Feminism in Indonesia: The Counter-Narratives to Gender Inequality on Instagram. *Jurnal Penelitian*, 20(2013), 41–54. <https://doi.org/10.28918/jupe.v20i1.1097>
- Eriyanto. (2017). *ANALISIS NARATIF: Dasar-dasar dan penerapannya dalam analisis Teks Berita Media* (1st ed.). Jakarta: KENCANA.
- Gill, R. (2016). Postfeminism and the New Cultural Life of Feminism. *Diffractions*, (6), 1–8. <https://doi.org/10.34632/diffractions.2016.521>

- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications.
- Husna, A.N. & Khuluq, A.H. (2025). Analisis Konsumsi Komik Digital terhadap Persepsi Pasangan Ideal oleh Pengguna Muslim. *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 19(2), 291-315. DOI: <https://doi.org/10.56997/almabsut.v19i2.2450>
- Indotelko. (2020, Januari 21). *Line Webtoon miliki dua juta pengguna aktif di Indonesia*. Indotelkocom. <https://www.indotelko.com/read/1579568811/line-webtoon?>
- Larashati. (2022). Ketimpangan Dan Peningkatan Kesetaraan Gender dalam Sdgs (Sustainable Development Goals). *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2), 55–61.
- Luo, L. (2023). The Evolution of Female Character Representations in Video Games from a Feminism Perspective. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 30(1), 131–136. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/30/20231605>
- Miranti, D., & Amzy, N. (2018). Analisis Karakter Tokoh Wayang Srikandi dalam Lakon Perang Bharatayuda sebagai Pembelajaran Karakter untuk Remaja. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(01), 20–24. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i01.8>
- Muharom, D. (2016). *Novel Grafis "Waktu"*(Skripsi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nugraini, I. A., Aji, R. I., & Chidtian, A. S. R. E. (2025). Desain Karakter Webkomik Tentang Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) Untuk Usia 16-24 Tahun. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 10(01), 66–83. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i1.4783>
- Orgad, S. (2019). *Heading Home: Motherhood, Work, and the Failed Promise of Equality*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/orga18472>
- Ortiz, J. (2024). Decolonizing gender through ICT: a semiotic analysis of web images from Two-Spirit people websites. *Information Technology for Development*, 30(2), 308–328. <https://doi.org/10.1080/02681102.2024.2332313>
- Pickles, J. (2022), Gender: In World Perspective 4th Edition by Raewyn Connell—Book review by James Pickles. *Gender Work Organ*, 29: 368-370. <https://doi.org/10.1111/gwao.12738>
- Prawita, N. K., Widiyanti, N. kadek, Suarioka, I. K., Bagus, I., & Gunawan, M. S. (2024). Karakter Srikandi Sebagai Simbolisasi Ketangguhan Seorang Perempuan. *Vidya Werta*, 7(1), 34–49.
- Putro, D.A. & Irwansyah, I. (2021). PERKEMBANGAN TREN MEMBACA KOMIK PADA ERA DIGITAL DI INDONESIA. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 115-126. DOI:10.35308/source.v7i2.3640
- Ramdhan, A. (2023). Merancang Narasi dan Visual Untuk Komik Fiksi. *VISWA DESIGN: Journal of Design*, 3(1), 19–33. <https://doi.org/10.59997/vide.v3i1.2283>
- Reeves, B., & Nass, C. (2006). *The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places*. CSLI Publications.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian* (1st ed.; Tangsi & M. S. Husain, eds.). Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.
- Santonico, F., Trombetta, T., Paradiso, M. N., & Rollè, L. (2023). Gender and Media Representations: A Review of the Literature on Gender Stereotypes, Objectification and Sexualization. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(10),

5770. <https://doi.org/10.3390/ijerph20105770>

Saputra, R., Hasanah, N., Kamaludin, Azis, M., Putra, M. A., & Armayadi, Y. (2024). Peran Seni Dalam Mempertahankan Identitas Budaya Lokal Di Era Modern. *Besaung : Jurnal Seni, Desain Dan Budaya*, 9(2), 183–195.

Satrio, B.E. (2009, April 18). *Novel Grafis, Komik atau Sastra?*. Sastraindonesiacom. <https://sastra-indonesia.com/2009/04/novel-grafis-komik-atau-sastra/>

Tjandra, M., Irfansyah, I., & Santosa, I. (2012). *Perancangan Permainan Digital Kisah Dewa Ruci Sebagai Media Pengenalan Wayang Bagi Remaja* (Tesis). Bandung: ITB).

Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5–23. <https://doi.org/10.1007/BF02504682>