

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI PENGENALAN *URBAN LEGEND* INDONESIA KEPADA GEN Z

Muhammad Fakhri Ar Rizky
Universitas Negeri Surabaya
email: fakhriarizky@gmail.com

Received:

15-07-2026

Reviewed:

15-07-2026

Accepted:

15-07-2026

ABSTRAK: Perkembangan media digital telah mengubah cara Generasi Z mengakses hiburan dan informasi sehingga diperlukan media yang mampu mengenalkan budaya lokal secara menarik dan relevan. Salah satu budaya yang berpotensi diperkenalkan adalah *urban legend* Indonesia, namun pemanfaatannya masih didominasi sebagai objek cerita horor dan belum banyak dikembangkan sebagai elemen kreatif dalam komik digital. Penelitian ini bertujuan merancang komik digital berjudul Saturaga sebagai media pengenalan *urban legend* Indonesia kepada Gen Z melalui genre *action supernatural*. Metode yang digunakan adalah *Design thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data diperoleh melalui observasi, diskusi informal, studi literatur, serta dokumentasi visual, kemudian dianalisis menggunakan analisis SWOT. Hasil perancangan berupa komik digital Saturaga yang dipublikasikan melalui *platform* Webtoon dengan mengadaptasi *urban legend* seperti pocong, banaspati, dan genderuwo sebagai konsep karakter, sistem kekuatan, serta *worldbuilding*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa komik memperoleh respons positif dari pembaca dan dinilai mampu memperkenalkan *urban legend* Indonesia melalui penyajian visual dan naratif yang menarik. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pelestarian budaya sekaligus referensi bagi pengembangan komik digital bertema budaya lokal.

Kata Kunci: *action supernatural*, Gen Z, komik digital, *urban legend* Indonesia, Webtoon

ABSTRACT: The development of digital media has changed the way Generation Z accesses entertainment and information, creating the need for media that introduces local culture in an engaging and relevant way. One cultural element with strong potential is Indonesian urban legends, which are still predominantly used as horror story objects rather than creative elements in digital comics. This study aims to design a digital comic

entitled Saturaga as a medium for introducing Indonesian urban legends to Gen Z through the action supernatural genre. The study employed the Design thinking method, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Data were collected through observation, informal discussions, literature review, and visual documentation, then analyzed using SWOT analysis. The result is the digital comic Saturaga, published on the Webtoon platform, featuring urban legends such as Pocong, Banaspati, and Genderuwo as character concepts, power systems, and worldbuilding elements. The evaluation showed positive reader responses and indicated that the comic effectively introduced Indonesian urban legends through engaging visual and narrative presentation. This design is expected to support cultural preservation and serve as a reference for developing digital comics based on local culture.

Keywords: action supernatural, digital comic, Generation Z, Indonesian urban legends, Webtoon

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat, khususnya Generasi Z (Gen Z), dalam mengakses informasi dan hiburan. Gen Z merupakan Gen yang lahir pada rentang tahun 1997–2012 dan tumbuh bersama perkembangan internet sehingga memiliki karakteristik yang akrab dengan media digital serta lebih menyukai penyampaian informasi yang bersifat visual dan interaktif (Dimock, 2019). Sejalan dengan itu, Pangaribuan dkk. (2024) menjelaskan bahwa tingginya intensitas penggunaan media digital membentuk pola konsumsi budaya Gen Z yang berbeda dibandingkan Generasi sebelumnya. Salah satu media digital yang mengalami perkembangan pesat adalah komik digital melalui *platform* Webtoon. Popularitas LINE Webtoon di Indonesia yang didukung jutaan pengguna aktif menunjukkan bahwa media ini telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang dekat dengan kehidupan Gen Z. Karakteristik Webtoon yang memadukan ilustrasi, narasi, dan format vertical scrolling menjadikannya efektif sebagai media komunikasi visual sekaligus sarana penyampaian informasi dan budaya. Indonesia memiliki kekayaan budaya berupa *folklore* yang diwariskan secara turun-temurun, salah satunya dalam bentuk *urban legend*. Menurut Brunvand (2001), *urban legend* merupakan cerita rakyat *modern* yang berkembang melalui komunikasi lisan maupun media lain dan dipercaya sebagai bagian dari pengalaman kolektif masyarakat. Dalam konteks Indonesia, berbagai sosok seperti pocong, kuntilanak, tuyul, banaspati, dan genderuwo telah menjadi bagian dari budaya populer yang dikenal luas oleh masyarakat. Danandjaja (2007) menjelaskan bahwa cerita-cerita tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga merepresentasikan nilai, kepercayaan, dan identitas budaya masyarakat. Dengan demikian, *urban legend* memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media pengenalan budaya kepada Generasi muda.

Meskipun demikian, perkembangan budaya populer global menyebabkan Gen Z lebih banyak terpapar pada manga, anime, manhwa, maupun komik digital dari luar negeri dibandingkan karya yang mengangkat budaya lokal. Pengaruh tersebut juga terlihat pada perkembangan industri komik digital Indonesia yang banyak mengadopsi gaya visual dan pola penceritaan dari budaya populer Jepang (Suryani dkk., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa budaya lokal memerlukan pendekatan baru agar tetap relevan dengan preferensi media Gen Z. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah mengadaptasi unsur budaya Indonesia ke dalam media yang telah akrab dengan target *audiens* tanpa menghilangkan identitas

budayanya. Webtoon menjadi media yang memiliki potensi untuk mewujudkan tujuan tersebut karena mampu menggabungkan kekuatan visual dan narasi dalam satu kesatuan cerita. Berbeda dengan media informasi konvensional, Webtoon memungkinkan pembaca mengikuti perkembangan karakter, konflik, dan *worldbuilding* secara lebih mendalam sehingga nilai-nilai budaya dapat disampaikan secara lebih menarik. Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa Webtoon telah dimanfaatkan sebagai media pengenalan budaya lokal, cerita rakyat, maupun sejarah kepada Generasi muda melalui pendekatan visual yang *modern*. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki potensi sebagai media pelestarian dan pengenalan budaya yang sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

Penelitian mengenai pemanfaatan Webtoon sebagai media pengenalan budaya telah banyak dilakukan. Nisa dan Alamin (2023) merancang komik digital bergenre horor misteri untuk memperkenalkan *folklore* Betawi kepada Generasi muda melalui *platform* Webtoon. Febyanti dkk. (2023) mengembangkan web komik Angling Dharma sebagai media pengenalan cerita rakyat Jawa Timur dengan pendekatan *Design thinking*. Putra dan Kristina (2020) juga memanfaatkan Webtoon untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Joko Dolog kepada remaja melalui pendekatan visual *modern*. Sementara itu, Budiman dkk. (2023) mengadaptasi legenda Ratu Aji Bidara Putih sebagai upaya pelestarian budaya Kalimantan Timur, sedangkan Satub dkk. (2023) menggunakan Webtoon sebagai media pembelajaran sejarah Masjid Cipaganti bagi remaja. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi sebagai media komunikasi visual yang efektif untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada Generasi muda. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada adaptasi cerita rakyat, legenda, maupun sejarah budaya ke dalam bentuk komik digital. *Urban legend* Indonesia umumnya masih diposisikan sebagai objek cerita horor atau unsur pendukung narasi, sehingga belum banyak dikembangkan sebagai elemen kreatif yang membentuk karakter, sistem kekuatan (*power system*), maupun *worldbuilding*. Selain itu, pendekatan cerita yang digunakan lebih banyak mengarah pada genre horor, fantasi, atau edukasi, sedangkan eksplorasi genre *action* supernatural yang saat ini banyak diminati pembaca komik digital masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk menghadirkan pendekatan baru dalam memanfaatkan *urban legend* Indonesia sebagai sumber inspirasi utama dalam perancangan komik digital.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan perancangan komik digital berjudul Saturaga yang mengadaptasi *urban legend* Indonesia ke dalam genre *action* supernatural. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, makhluk-makhluk seperti pocong, banaspati, dan genderuwo tidak hanya ditampilkan sebagai sosok antagonis atau objek cerita horor, tetapi dikembangkan menjadi sumber kekuatan karakter melalui konsep Saturaga, yaitu penyatuan manusia dengan entitas supranatural. Konsep tersebut memungkinkan *urban legend* Indonesia berperan sebagai fondasi pembentukan karakter, konflik, serta *worldbuilding*, sehingga menghasilkan pengalaman membaca yang lebih dekat dengan preferensi Gen Z tanpa menghilangkan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Perancangan ini menggunakan metode *Design thinking* yang terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk menghasilkan komik digital yang sesuai dengan kebutuhan target *audiens*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan merancang komik digital Saturaga sebagai media pengenalan *urban legend* Indonesia kepada Gen Z melalui pendekatan visual dan naratif yang *modern*. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pelestarian budaya sekaligus memberikan referensi bagi pengembangan komik digital bertema budaya lokal yang relevan dengan perkembangan industri kreatif digital.

METODE PERANCANGAN

Penelitian ini merupakan penelitian perancangan yang menggunakan pendekatan *Design thinking* untuk menghasilkan komik digital berjudul *Saturaga* sebagai media pengenalan *urban legend* Indonesia kepada Gen Z. Metode *Design thinking* dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna serta memberikan proses yang sistematis dalam menghasilkan solusi kreatif melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Dam & Siang, 2020). Tahapan tersebut menjadi acuan dalam proses perancangan mulai dari identifikasi permasalahan hingga evaluasi hasil rancangan. Penelitian dilaksanakan di Surabaya selama proses penyusunan tugas akhir dengan fokus pada perancangan komik digital yang dipublikasikan melalui *platform* Webtoon. Sasaran penelitian adalah Gen Z sebagai target pembaca utama, khususnya pengguna aktif media digital dan komik daring yang memiliki ketertarikan terhadap genre *action*, *supernatural*, dan budaya populer.



Gambar 1. *Design Thinking* (Sumber: Rizky, 2026)

Data penelitian diperoleh melalui data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui observasi terhadap tren komik digital pada *platform* Webtoon, dokumentasi visual, serta diskusi informal dengan target *audiens* untuk mengetahui preferensi mereka terhadap genre, gaya visual, dan tema cerita. Selain itu, dilakukan penyebaran kuesioner pada tahap evaluasi guna memperoleh tanggapan pembaca terhadap komik yang telah dipublikasikan. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang mencakup buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber pustaka lain yang berkaitan dengan *folklore*, *urban legend* Indonesia, komik digital, *storytelling*, *Design thinking*, serta karakteristik Gen Z.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis SWOT (*Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats*) untuk mengidentifikasi potensi, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam perancangan komik digital. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan strategi kreatif dan strategi visual, termasuk penentuan konsep cerita, pengembangan karakter, *worldbuilding*, sistem kekuatan (*power system*), gaya ilustrasi, warna, tipografi, serta media pendukung promosi. Pendekatan ini bertujuan menghasilkan rancangan yang tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga mampu menyampaikan pesan budaya secara efektif kepada target *audiens*.

Tahap *empathize* dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai kebiasaan konsumsi media Gen Z, perkembangan komik digital, serta potensi *urban legend* Indonesia sebagai sumber inspirasi cerita. Tahap *define* digunakan untuk merumuskan permasalahan utama dan menentukan arah perancangan berdasarkan hasil analisis data. Selanjutnya, tahap *ideate* difokuskan pada pengembangan konsep kreatif yang meliputi penetapan judul *Saturaga*, penyusunan premis, sinopsis, *worldbuilding*, sistem kekuatan, desain karakter, konsep visual, warna, dan tipografi. Tahap *prototype* diwujudkan melalui pembuatan komik digital yang kemudian dipublikasikan pada *platform* Webtoon beserta media promosi pendukung. Tahap terakhir, yaitu *test*, dilakukan dengan mengevaluasi respons pembaca melalui kuesioner dan data performa Webtoon, seperti jumlah pembaca dan pelanggan (*subscriber*), untuk mengetahui tingkat penerimaan karya terhadap target *audiens*.

Melalui penerapan metode *Design thinking*, proses perancangan dilakukan secara iteratif berdasarkan kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan komik digital *Saturaga* yang mengadaptasi *urban legend* Indonesia ke dalam genre *action* *supernatural*. Pendekatan ini

diharapkan mampu menghasilkan media pengenalan budaya yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan preferensi Gen Z.

KERANGKA TEORETIK

A. *Urban legend* sebagai Bagian dari *Folklore*

Folklore merupakan bagian dari kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi lisan maupun nonlisan. Menurut Danandjaja (2007), *folklore* mencakup berbagai bentuk budaya, seperti mitos, legenda, kepercayaan rakyat, hingga cerita yang berkembang dalam masyarakat. Salah satu bentuk *folklore* yang masih bertahan pada masyarakat *modern* adalah *urban legend*. Brunvand (2001) mendefinisikan *urban legend* sebagai cerita rakyat *modern* yang dipercaya pernah terjadi dan disebarkan secara luas sebagai bagian dari pengalaman kolektif masyarakat. Dalam konteks Indonesia, *urban legend* diwujudkan melalui berbagai makhluk supranatural, seperti pocong, kuntilanak, banaspati, dan genderuwo. Keberadaan makhluk-makhluk tersebut tidak hanya berfungsi sebagai unsur hiburan atau cerita horor, tetapi juga merepresentasikan nilai budaya, sistem kepercayaan, dan identitas masyarakat. Oleh karena itu, *urban legend* memiliki potensi untuk diadaptasi ke dalam media *modern* sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya yang lebih relevan bagi Gen Z.

B. Komik Digital sebagai Media Komunikasi Visual

Komik merupakan media komunikasi visual yang menggabungkan gambar dan teks secara berurutan untuk menyampaikan informasi maupun cerita. McCloud (1993) menjelaskan bahwa komik adalah susunan gambar dan simbol visual yang disusun secara berurutan untuk menghasilkan respons estetik serta menyampaikan pesan kepada pembaca. Perkembangan teknologi digital kemudian melahirkan komik digital yang memungkinkan proses distribusi menjadi lebih luas melalui berbagai *platform* daring. Salah satu *platform* komik digital yang berkembang pesat adalah Webtoon dengan karakteristik *vertical scrolling* yang dirancang untuk perangkat bergerak. Format tersebut memungkinkan penyajian adegan, ritme cerita, serta transisi panel yang lebih dinamis dibandingkan komik cetak. Selain berfungsi sebagai media hiburan, Webtoon juga memiliki potensi sebagai media edukasi dan pengenalan budaya karena mampu menggabungkan narasi dan visual secara efektif sehingga lebih mudah diterima oleh Gen Z.

C. *Storytelling* dalam Genre *Action Supernatural*

Storytelling merupakan proses penyampaian gagasan melalui rangkaian peristiwa yang disusun menjadi sebuah narasi. Dalam media komik, *storytelling* dipengaruhi oleh pemilihan genre karena genre menentukan pola konflik, ritme cerita, karakter, serta pengalaman yang diterima pembaca (McCloud, 1993). Pada penelitian ini digunakan perpaduan genre *action*, *horror*, dan *supernatural*. Genre *action* memberikan dinamika melalui konflik dan pertarungan yang mendorong perkembangan karakter (Vogler, 2007), sedangkan genre *supernatural* memungkinkan hadirnya makhluk serta kekuatan di luar penjelasan ilmiah sebagai fondasi *worldbuilding* (Booker, 2004). Unsur *horror* digunakan sebagai pendukung atmosfer sehingga identitas *urban legend* Indonesia tetap dipertahankan. Kombinasi ketiga genre tersebut menjadi dasar dalam perancangan Saturaga agar penyampaian budaya lokal dapat dikemas secara lebih menarik dan sesuai dengan preferensi pembaca Gen Z.

D. *Design thinking* dalam Perancangan

Perancangan komik digital Saturaga menggunakan metode *Design thinking* sebagai pendekatan yang berpusat pada pengguna (*human-centered design*). Menurut Dam dan Siang (2020), *Design thinking* terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*,

dan *test*. Tahapan tersebut memungkinkan proses perancangan dilakukan secara sistematis mulai dari memahami kebutuhan pengguna hingga mengevaluasi hasil rancangan. Dalam penelitian ini, metode *Design thinking* digunakan untuk merancang komik digital yang sesuai dengan preferensi target *audiens*, mulai dari penentuan konsep cerita, pengembangan karakter, *worldbuilding*, sistem kekuatan, hingga evaluasi karya setelah dipublikasikan pada *platform* Webtoon. Dengan pendekatan tersebut, proses perancangan tidak hanya berorientasi pada aspek visual, tetapi juga mempertimbangkan efektivitas komik sebagai media pengenalan *urban legend* Indonesia kepada Gen Z.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Tahap *empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan target *audiens* serta mengidentifikasi permasalahan yang mendasari perancangan komik digital Saturaga. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi literatur, dan studi komparatif terhadap komik digital bertema *action* supernatural. Observasi difokuskan pada perkembangan komik digital di *platform* Webtoon serta kecenderungan minat baca Gen Z terhadap genre aksi, supranatural, dan fantasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa komik digital dengan tema tersebut memiliki daya tarik yang tinggi karena mampu menghadirkan alur cerita yang dinamis, visual yang *modern*, serta sistem kekuatan yang menarik. Sebaliknya, *urban legend* Indonesia masih lebih sering direpresentasikan sebagai cerita horor konvensional sehingga kurang diminati sebagai bagian dari komik aksi *modern*. Studi literatur menunjukkan bahwa *urban legend* merupakan bagian dari *folklore* yang memiliki nilai budaya dan potensi naratif yang dapat dikembangkan menjadi media kreatif. Berbagai makhluk supranatural Indonesia seperti pocong, banaspati, genderowo, dan tuyul memiliki karakteristik unik yang dapat diadaptasi menjadi konsep karakter maupun sistem kekuatan dalam sebuah cerita. Selain itu, dilakukan studi komparatif terhadap beberapa komik digital dan manga, seperti Dandadan, Chainsaw Man, dan Jujutsu Kaisen, untuk menganalisis penyusunan *worldbuilding*, sistem kekuatan (*power system*), pengembangan karakter, serta penyajian visual yang sesuai dengan preferensi pembaca Gen Z. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam menentukan arah perancangan agar komik yang dihasilkan tetap mengikuti tren komik digital *modern* tanpa menghilangkan identitas budaya Indonesia.

Define

Tahap *define* dilakukan dengan menganalisis seluruh data yang telah diperoleh pada tahap *empathize* menggunakan analisis SWOT. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam merancang komik digital yang mengangkat *urban legend* Indonesia sebagai tema utama. Hasil analisis menunjukkan bahwa Indonesia memiliki kekayaan *urban legend* yang beragam dan telah dikenal luas oleh masyarakat sehingga berpotensi menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan karakter, sistem kekuatan, dan *worldbuilding*. Namun, penyajian *urban legend* masih didominasi oleh genre horor sehingga kurang menarik bagi pembaca yang lebih menyukai genre *action* supernatural. Di sisi lain, meningkatnya popularitas *platform* Webtoon dan tingginya minat Gen Z terhadap komik digital menjadi peluang untuk menghadirkan media pengenalan budaya dengan pendekatan yang lebih *modern*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dirumuskan bahwa permasalahan utama penelitian bukan terletak pada rendahnya eksistensi *urban legend* Indonesia, melainkan pada kurangnya inovasi dalam penyajiannya pada media komik digital. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah merancang komik digital Saturaga yang mengadaptasi *urban legend* Indonesia ke dalam genre *action* supernatural melalui konsep Saturaga, yaitu penyatuan manusia dengan entitas supranatural sebagai sumber kekuatan karakter. Rumusan masalah ini kemudian menjadi dasar dalam pengembangan konsep kreatif, strategi visual, serta proses perancangan pada tahapan *Design thinking* berikutnya.

Ideate

1. Tujuan Kreatif

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan berbagai gagasan kreatif berdasarkan hasil analisis pada tahap *empathize* dan *define*. Tujuan utama perancangan ini adalah menghasilkan komik digital Saturaga sebagai media pengenalan *urban legend* Indonesia kepada Gen Z melalui pendekatan *action* supernatural. Komik dirancang agar tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mampu memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia dengan cara yang lebih relevan terhadap preferensi pembaca masa kini. Oleh karena itu, *urban legend* seperti Pocong, Banaspati, dan Genderuwo diadaptasi menjadi sumber kekuatan karakter serta fondasi *worldbuilding* sehingga memiliki peran yang lebih besar dibandingkan sekadar objek cerita horor. Konsep tersebut diharapkan dapat mengubah persepsi pembaca terhadap *urban legend* Indonesia sebagai potensi kreatif yang dapat dikembangkan ke dalam media populer.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif disusun berdasarkan karakteristik target *audiens*, yaitu Gen Z yang terbiasa mengakses hiburan melalui media digital dan memiliki ketertarikan terhadap manga maupun webtoon bergenre *action* supernatural. Oleh karena itu, media utama yang dipilih adalah komik digital berformat vertical scrolling yang dipublikasikan melalui *platform* Webtoon agar mudah diakses oleh target *audiens*. Konsep verbal diwujudkan melalui judul Saturaga, yang berasal dari frasa satu raga sebagai representasi penyatuan manusia dengan entitas supranatural. Konsep ini menjadi dasar sistem kekuatan (*power system*) dalam cerita, di mana karakter memperoleh kemampuan melalui proses *fusion* dengan *urban legend*. Cerita berfokus pada Azriel, seorang mahasiswa yang tanpa sengaja bersatu dengan Pocong dan harus menghadapi berbagai konflik supranatural, termasuk pertarungan melawan Banaspati yang merasuki temannya sendiri. Pendekatan *storytelling* menggunakan perpaduan genre *action*, horror, dan supernatural agar mampu menghadirkan konflik yang dinamis sekaligus mempertahankan identitas budaya yang diangkat.

Konsep visual mengadaptasi gaya ilustrasi manga yang dipadukan dengan format penyajian webtoon. Pemilihan gaya tersebut didasarkan pada preferensi visual Gen Z yang lebih akrab dengan budaya populer Jepang, sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya tarik komik tanpa menghilangkan identitas lokal. Desain karakter memanfaatkan ciri khas masing-masing *urban legend*, seperti Pocong yang mengutamakan kelincahan, Banaspati dengan kekuatan api yang destruktif, serta Genderuwo yang mengandalkan kekuatan fisik. Palet warna didominasi warna gelap dengan aksen merah, biru, dan jingga untuk memperkuat atmosfer supranatural, sedangkan tipografi pada komik digital Saturaga disesuaikan dengan fungsi masing-masing elemen untuk meningkatkan keterbacaan sekaligus memperkuat penyampaian cerita. Dialog menggunakan font Anime Ace 2.0 BB karena memiliki karakter huruf yang sederhana, tebal, dan mudah dibaca pada media digital sehingga mendukung kenyamanan pembaca dalam mengikuti alur cerita. Sementara itu, sound effect menggunakan dua jenis font, yaitu AVENGANCE MIGHTIEST AVENGER untuk efek suara umum seperti langkah kaki, benturan, atau suara lingkungan karena memiliki karakter huruf yang tebal dan kuat, serta Road Rage untuk adegan pertarungan dan momen klimaks karena bentuk hurufnya yang kasar, dinamis, dan penuh energi mampu memperkuat kesan aksi serta intensitas visual pada setiap adegan.

ANIME ACE 2.0 BB | **AVENGANCE MIGHTIEST AVENGER** | **ROAD RAGE**

Gambar 2. Tipografi (Sumber: Rizky, 2026)

3. Program Kreatif

Program kreatif merupakan implementasi dari strategi kreatif ke dalam identitas dan konsep komik digital Saturaga. Pada tahap ini dilakukan penetapan judul, perancangan logo, pengembangan premis dan sinopsis, penyusunan *worldbuilding*, sistem kekuatan (*power system*), serta desain karakter sebagai fondasi utama cerita.

Judul Saturaga berasal dari frasa satu raga yang merepresentasikan penyatuan manusia dengan entitas supranatural. Nama tersebut dipilih karena menjadi inti dari sistem kekuatan dalam cerita, yaitu proses *fusion* antara manusia dengan *urban legend*. Identitas tersebut kemudian diperkuat melalui perancangan logo menggunakan teknik custom lettering dengan bentuk huruf yang tajam dan dinamis sehingga mampu merepresentasikan genre *action supernatural*.



Gambar 3. Logo Saturaga (Sumber: Rizky, 2026)

Pengembangan cerita diawali dengan penyusunan premis dan sinopsis yang berfokus pada perjalanan Azriel, seorang mahasiswa yang secara tidak sengaja melakukan Saturaga dengan Pocong. Konflik kemudian berkembang ketika berbagai *urban legend* lain mulai muncul dan mengancam keseimbangan dunia manusia. Untuk mendukung alur cerita tersebut disusun *worldbuilding* yang mengadaptasi berbagai *urban legend* Indonesia menjadi bagian dari sistem dunia, lengkap dengan aturan, hierarki kekuatan, serta artefak budaya seperti keris, mandau, batik, bambu kuning, hingga batu akik yang memiliki fungsi dalam mekanisme cerita.

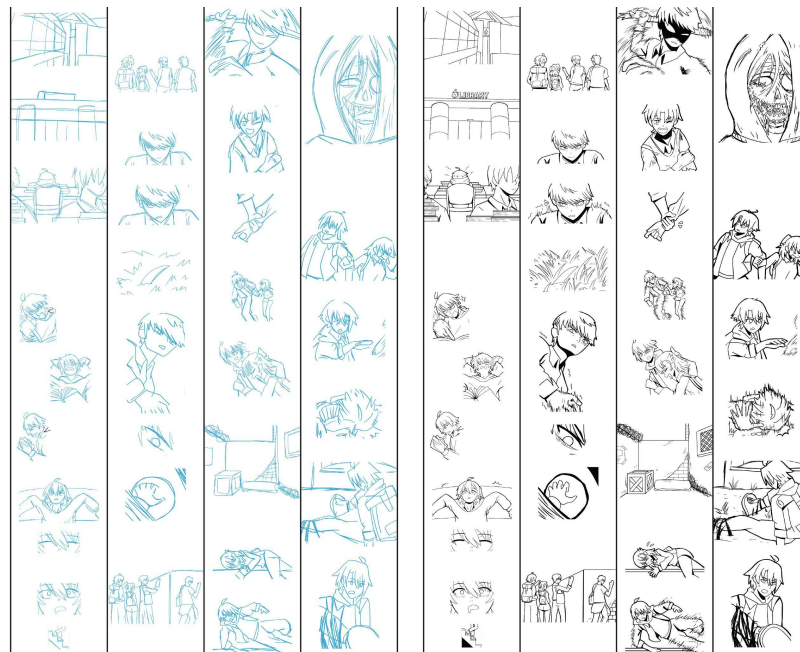
Tahap berikutnya adalah pengembangan desain karakter. Karakter utama Azriel dirancang sebagai representasi Gen Z yang mudah terdistraksi namun memiliki rasa ingin tahu tinggi. Karakter Pocong dikembangkan bukan hanya sebagai makhluk horor, tetapi sebagai entitas yang memiliki kemampuan berbasis kelincahan sehingga menghasilkan gaya bertarung yang berbeda dari representasi pocong pada umumnya. Selain itu dirancang pula karakter Banaspati, Genderuwo, Karin, Fauzan, Rafal, Nayla, Wiryo, Sumi, dan Wisnu yang masing-masing memiliki peran serta hubungan dengan sistem kekuatan dalam dunia Saturaga. Seluruh karakter divisualisasikan menggunakan gaya ilustrasi manga dengan penyesuaian anatomi, ekspresi, kostum, dan warna agar sesuai dengan preferensi visual Gen Z.



Gambar 4. Desain Karakter (Sumber: Rizky, 2026)

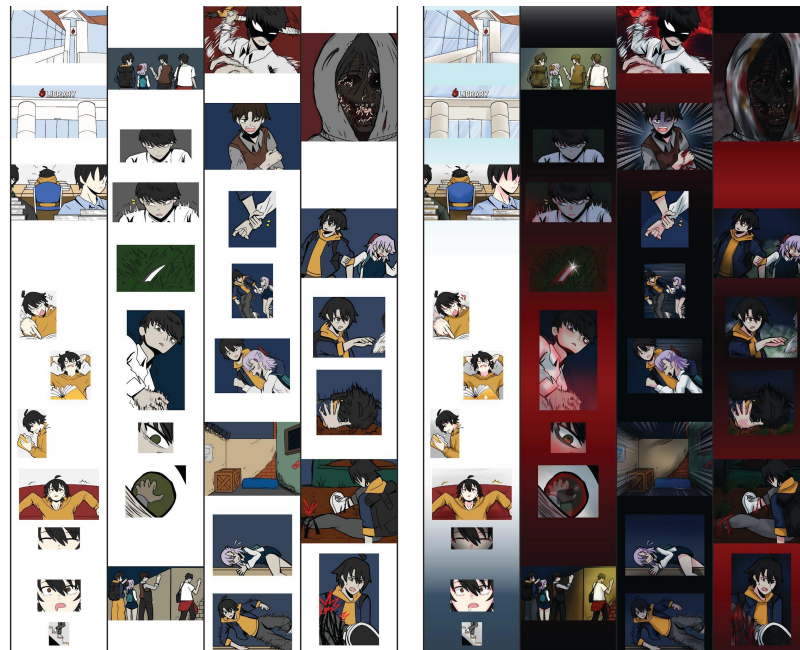
Prototype

Tahap *prototype* merupakan proses mewujudkan seluruh konsep yang telah dirancang pada tahap *ideate* menjadi komik digital yang siap dipublikasikan. Selanjutnya dilakukan proses pembuatan sketsa untuk setiap panel. Tahap ini berfokus pada penyusunan pose karakter, ekspresi, perspektif, serta komposisi adegan. Sketsa kemudian disempurnakan melalui proses *lineart* untuk menghasilkan garis yang lebih bersih dan konsisten sebelum memasuki tahap pewarnaan.



Gambar 5. Sketsa dan *Lineart* Komik (Sumber: Rizky, 2026)

Tahap selanjutnya adalah proses pewarnaan (*coloring*), pemberian bayangan (*shading*), pencahayaan (*lighting*), serta efek visual yang bertujuan memperkuat suasana *action* supernatural. Setelah seluruh panel selesai, komik memasuki tahap penyuntingan akhir yang meliputi penempatan balon dialog, efek suara (*sound effect*), serta penyesuaian tata letak agar nyaman dibaca melalui perangkat seluler.



Gambar 6. *Coloring dan Finishing Komik* (Sumber: Rizky, 2026)

Selain media utama berupa komik digital, dirancang pula beberapa media pendukung sebagai sarana promosi, yaitu poster digital yang digunakan untuk memperkenalkan Saturaga kepada calon pembaca melalui media sosial. Seluruh media dirancang menggunakan identitas visual yang konsisten agar memperkuat citra komik.



Gambar 7. *Media Pendukung* (Sumber: Rizky, 2026)

Test

Tahap *test* dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas komik digital Saturaga sebagai media pengenalan *urban legend* Indonesia kepada Gen Z. Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi, publikasi komik pada *platform* Webtoon Canvas, serta penyebaran kuesioner kepada pembaca. Tahap ini bertujuan mengetahui tingkat kelayakan media sekaligus memperoleh masukan untuk penyempurnaan karya.

Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen penilaian berskala Likert. Aspek yang dinilai meliputi kualitas visual, keterbacaan, penyampaian informasi, kesesuaian materi *urban legend*, alur cerita, serta kelayakan komik sebagai media pengenalan budaya Indonesia. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik Saturaga memperoleh kategori sangat layak,

sehingga dapat digunakan sebagai media pengenalan *urban legend* Indonesia dengan beberapa perbaikan minor sesuai saran validator.

Tabel 1. Keterangan Nilai Skala Penilaian Validasi

Skala	Kriteria	Keterangan
1	Kurang	Apabila pernyataan pada kriteria angket tersebut tidak sesuai dengan materi buku ajar yang dikembangkan, dan penyajian buku tidak sesuai dengan kriteria.
2	Cukup	Apabila pernyataan pada kriteria angket tersebut sesuai dengan materi buku yang dikembangkan, tetapi bukan merupakan aspek utama, dan penyajian pada buku kurang sesuai dengan kriteria.
3	Baik	Apabila pernyataan pada kriteria angket tersebut sesuai dengan materi buku yang dikembangkan, merupakan aspek utama, dan penyajian pada buku sesuai dengan kriteria.
4	Sangat Baik	Apabila pernyataan pada kriteria angket tersebut sesuai dengan materi buku yang dikembangkan, merupakan aspek utama, penyajian pada buku sesuai dengan kriteria dan penyajian buku sangat menarik.

Tabel 2. Validasi Media

Aspek	Indikator	Nilai
Desain Karakter dan Visual	Desain karakter memiliki identitas visual yang kuat dan mudah dikenali.	3
	Visualisasi unsur folklore mampu mendukung cerita dengan baik.	3
	Kualitas ilustrasi terlihat konsisten dari awal hingga akhir cerita.	4
	Desain karakter sesuai dengan peran dan kepribadian masing-masing tokoh.	4
Tata Letak dan Komposisi	Komposisi panel memudahkan pembaca mengikuti alur cerita.	3
	Penggunaan sudut pandang dan komposisi visual memperkuat penyampaian cerita.	3
	Keseimbangan antara elemen visual dan teks sudah baik.	4
	Transisi antar panel tersusun dengan baik dan tidak membingungkan.	3
Tipografi dan Keterbacaan	Tata letak balon dialog dan narasi mudah dibaca.	4
	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan karakter media webtoon.	4
	Ukuran huruf yang digunakan memiliki tingkat keterbacaan yang baik.	4
Warna dan Efek Visual	Penggunaan warna mendukung suasana dan emosi cerita.	3
	Efek visual mampu memperkuat adegan aksi dan supernatural.	3
	Konsistensi warna dan efek visual terjaga sepanjang cerita.	3
Kesesuaian Media dengan Audiens	Format webtoon vertikal dimanfaatkan secara efektif.	4
	Tampilan webtoon sesuai dengan karakteristik target audiens Generasi Z.	3
	Media webtoon mudah digunakan dan nyaman dibaca pada perangkat digital.	4

Kelayakan Media	Webtoon memiliki daya tarik visual yang mampu menarik minat pembaca.	4
	Identitas visual webtoon (judul, logo, dan elemen pendukung) sudah sesuai dengan konsep cerita.	3
	Kualitas teknis media (resolusi, kerapian, dan konsistensi visual) sudah baik.	3
	Webtoon mampu menyampaikan pesan melalui visual secara efektif.	3
	Secara keseluruhan, webtoon layak digunakan sebagai media pengenalan folklore Indonesia.	3

Jumlah Nilai: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{75}{88} \times 100\%$ $P = 85,23\%$ **Sangat Layak**

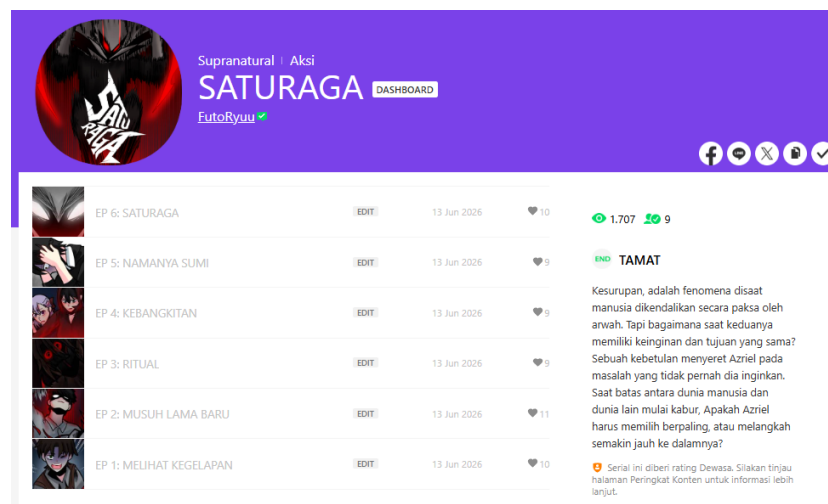
Tabel 3. Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian Per Episode					
			1	2	3	4	5	6
1	Kesesuaian Materi Folklore	Materi folklore Indonesia yang disajikan sesuai dengan tujuan perancangan.	4	4	4	4	4	4
		Unsur budaya lokal berhasil diintegrasikan ke dalam cerita.	3	4	4	4	4	4
		Penggambaran folklore dalam cerita tidak menyimpang dari konsep dasarnya.	4	4	4	4	4	4
2	Penyampaian Materi	Dialog dan narasi membantu pembaca memahami unsur folklore yang diangkat.	4	3	4	4	4	3
		Alur cerita mendukung penyampaian materi folklore Indonesia.	4	4	4	4	4	4
		Materi yang disampaikan sesuai dengan target audiens yang dituju.	4	4	4	4	4	4
		Informasi mengenai folklore tersampaikan dengan jelas melalui alur cerita.	3	4	4	3	4	3
3	Kualitas Narasi	Konflik yang disajikan relevan dengan tema folklore supernatural.	4	4	4	4	4	4
		Pengembangan karakter mendukung penyampaian cerita.	4	4	4	4	4	4
		Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.	3	3	4	4	4	4
4	Pencapaian Tujuan Perancangan	Cerita mampu memperkenalkan folklore Indonesia kepada pembaca secara efektif.	4	4	4	4	4	4
		Penyajian folklore dalam webtoon dikemas secara menarik bagi Generasi Z.	4	4	4	4	4	4

Cerita mampu meningkatkan ketertarikan pembaca terhadap folklore Indonesia.	3	4	4	4	4	4
Secara keseluruhan, materi dalam webtoon layak digunakan sebagai media pengenalan folklore Indonesia.	4	4	4	4	4	4

Jumlah Nilai: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{327}{336} \times 100\%$ $P = 97,32\%$ Sangat Layak

Setelah melalui proses validasi dan revisi, komik digital Saturaga dipublikasikan pada platform Webtoon Canvas menggunakan format vertical scrolling. Publikasi dilakukan agar karya dapat diakses secara luas oleh target *audiens* sekaligus menjadi media implementasi hasil perancangan. Platform Webtoon dipilih karena memiliki jumlah pengguna yang didominasi Gen Z dan mendukung penyajian komik digital dengan format gulir vertikal yang sesuai dengan konsep visual Saturaga.



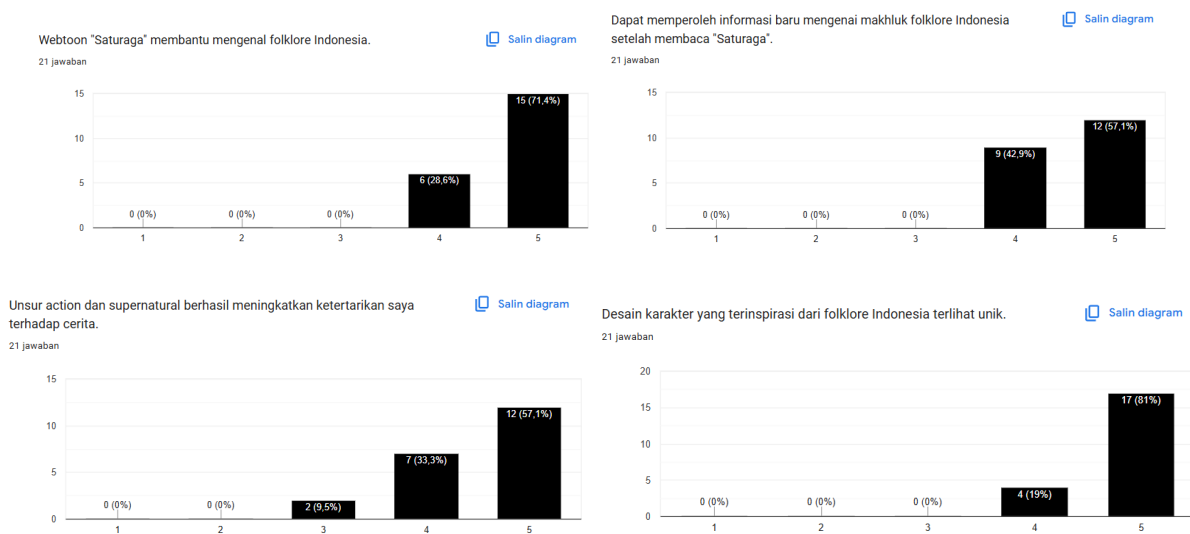
Gambar 9. Tampilan Webtoon Saturaga (Sumber: Rizky, 2026)

Hasil akhir perancangan berupa komik digital Saturaga yang mengangkat konsep penyatuan manusia dengan *urban legend* Indonesia melalui sistem Saturaga. Komik terdiri atas episode pembuka yang memperkenalkan karakter utama, konflik awal, *worldbuilding*, serta sistem kekuatan yang menjadi fondasi cerita. Selain media utama berupa komik digital, dihasilkan pula media pendukung berupa poster digital sebagai sarana promosi untuk meningkatkan jangkauan pembaca.



Gambar 10. Hasil Perancangan Komik (Sumber: Rizky, 2026)

Evaluasi akhir dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada pembaca setelah membaca komik *Saturaga*. Kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan *audiens* terhadap aspek visual, alur cerita, desain karakter, kemudahan memahami konsep *Saturaga*, serta keberhasilan komik dalam memperkenalkan *urban legend* Indonesia. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kualitas ilustrasi, penyajian cerita, serta konsep *urban legend* sebagai sumber kekuatan karakter. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *action* supernatural mampu meningkatkan ketertarikan pembaca terhadap budaya lokal yang dikemas dalam media komik digital.



Gambar 11. Hasil Kuisisioner (Sumber: Rizky, 2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan komik digital *Saturaga* berhasil menghasilkan media pengenalan *urban legend* Indonesia yang dikemas melalui pendekatan *action* supernatural dengan menggunakan metode *Design thinking*. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dihasilkan konsep komik yang mengadaptasi *urban legend* Indonesia, seperti Pocong, Banaspati, dan Genderuwo, sebagai sumber kekuatan karakter (*power system*) dan bagian dari *worldbuilding*. Pendekatan tersebut memberikan

inovasi dalam penyajian *urban legend* yang sebelumnya lebih banyak direpresentasikan sebagai cerita horor konvensional menjadi media hiburan yang lebih relevan dengan preferensi Gen Z. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa komik Saturaga layak digunakan sebagai media pengenalan budaya, sedangkan hasil evaluasi *audiens* menunjukkan respons positif terhadap aspek visual, alur cerita, desain karakter, serta penyampaian unsur budaya Indonesia melalui media komik digital.

Perancangan ini menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam memperkenalkan budaya lokal kepada Gen Z. Penyajian *urban legend* Indonesia melalui konsep *fusion*, *worldbuilding*, dan visual bergaya manga mampu meningkatkan daya tarik pembaca tanpa menghilangkan identitas budaya yang diangkat. Dengan demikian, Saturaga tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi salah satu alternatif media pelestarian budaya yang memanfaatkan perkembangan *platform* digital untuk menjangkau *audiens* yang lebih luas.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena perancangan hanya menghasilkan komik *oneshot* sehingga pengembangan karakter, *worldbuilding*, dan eksplorasi *urban legend* Indonesia belum dapat disajikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan Saturaga menjadi serial dengan cakupan *urban legend* yang lebih beragam serta melakukan pengujian terhadap jumlah responden yang lebih luas agar efektivitas komik sebagai media pengenalan budaya dapat diukur secara lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan media pendukung maupun adaptasi ke *platform* digital lainnya juga dapat dilakukan untuk memperluas jangkauan penyebaran budaya Indonesia kepada masyarakat..

REFERENSI

- Wijaya, Y. S. (2024). *Urban legend & Seni Tradisi Ceprotan: Warisan Budaya Sebagai Pendidikan Karakter Generasi Anak*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(5). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/7187>
- Fitri, A. A., Zakiah, L., Izzah, A. N., Trianingsih, M., Sanjaya, N. A. A., & Ifadha, R. D. (2025). Generasi Z dan Identitas Budaya di Indonesia: Apakah Globalisasi Mengikis Keberagaman Budaya Lokal? Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2). <https://garuda.kemdikisaintek.go.id/documents/detail/5091584>
- Utina, M. E., & Bazanova, A. E. (2025). Webtoons: Features, History and Development Factors. *Modern Scientist*, 8, 172–181. <https://journals.rcsi.science/2541-8459/article/view/371323/503928>
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti. <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20281221>
- Kurniawan, Y. (2023). Mistikasi dalam *Urban legend*: Film Horor di Indonesia Pasca Orde. *Jurnal Ceteris Paribus*, 2(1), 36–45. <https://jcp.fib.unand.ac.id/index.php/jcepe/article/view/19>
- Piliang, W. S. H., & Andriyani, N. (2024). Alih Wahana Cerita Rakyat Legenda Malin Kundang ke Film Animasi. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 12(2). <https://journal.uir.ac.id/index.php/geram/article/view/17075>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins. <https://archive.org/details/understandingcom0000mcco>
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (3rd ed.). Studio City, CA: Michael Wiese Productions. <https://mwp.com/product/the-writers-journey-25th-anniversary-edition>
- Booker, C. (2004). *The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories*. London: Continuum. <https://www.bloomsbury.com/uk/the-seven-basic-plots-9780826480377>
- Suwana, F., Pramiyanti, A., Mayangsari, I. D., Nuraeni, R., & Firdaus, Y. (2020). Digital Media Use of Generation Z During COVID-19 Pandemic. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(3), 327–340. <https://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/14389>

- Ummah, N. W., & Widodo, H. (2022). Streaming Online sebagai Habitus Baru Dunia Industri Anime. Prosiding Seminar Sastra Budaya dan Bahasa (SEBAYA), 2(1), 142–149. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/sebaya/article/view/4619>
- Eisner, W. (2008). Comics and Sequential Art. New York: W.W. Norton & Company. <https://wwnorton.com/books/9780393331264>
- Bonneff, M. (1998). Komik Indonesia. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. <https://books.google.com/books?id=u4XrAAAAAAAJ>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). The Fundamentals of Typography. <https://www.bloomsbury.com/us/fundamentals-of-typography-9782940411153/>
- Dimock, M. (2019, January 17). Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Brunvand, J. H. (2001). Encyclopedia of *Urban legends*. ABC-CLIO. <https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.1515/fabula-2025-0008/html>