Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pengembangan Komik Digital sebagai Media Edukasi *Digital Native* Hasil Transformasi Karakter Wayang Beber

Leny Suryani[1], Eko Hadi Prayitno[2], Agam Akbar Pahala[3]
[1, 2, 3] Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
[1, 2, 3] Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, Kota Jakarta Timur, Indonesia, 13220
Email Korespondensi: leny.suryani@unj.ac.id.
Email: ekohadiprayitno@unj.ac.id, agamakbar@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to develop a digital comic as an educational medium for digital natives through the transformation of Wayang Beber characters from the Wayang Museum Jakarta collection. Using the ADDIE development model-Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, this research involved experts and digital-native users through interviews, questionnaires, documentation, and observation. The results show that digital natives have high interest in digital comics as a cultural learning medium. The evaluation results indicate that the comic achieved a 95.64% score in visual appearance, 90.77% in educational content, and 97.69% in media effectiveness, with an overall average of 94.7%, categorized as highly feasible and effective. The comic's design successfully combines the traditional aesthetics of Wayang Beber with modern visual styles, making it engaging, easy to navigate, and educational. Overall, this study demonstrates that digital comics based on Wayang Beber transformation can serve as an innovative learning medium and a strategy for preserving Indonesian cultural heritage in the digital era.

Keywords: *Digital Comic, Wayang Beber, Educational Media, Digital Native, ADDIE Model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik digital sebagai media edukasi bagi generasi digital native melalui transformasi karakter Wayang Beber koleksi Museum Wayang Jakarta. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan melibatkan ahli serta pengguna digital native melalui wawancara, angket, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *digital native* memiliki minat tinggi terhadap komik digital sebagai media pembelajaran budaya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa komik digital memperoleh skor 95,64% pada aspek tampilan media, 90,77% pada aspek isi dan nilai edukasi, serta 97,69% pada aspek efektivitas media, dengan rata-rata keseluruhan 94,7% yang termasuk kategori sangat layak dan sangat efektif. Desain komik berhasil menggabungkan estetika tradisional Wayang Beber dengan gaya visual modern sehingga menarik, mudah diakses, dan edukatif. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa komik digital berbasis transformasi Wayang Beber dapat menjadi media pembelajaran inovatif sekaligus strategi pelestarian budaya Indonesia di era digital.

Kata Kunci: Komik Digital, Wayang Beber, Media Edukasi, Digital Native*, ADDIE Model*

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara generasi muda, khususnya *digital native*, dalam mengakses, mengolah, dan memahami informasi. *Digital native* adalah generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital, memiliki kemahiran dalam menggunakan perangkat teknologi, serta cenderung lebih memilih media digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk proses pembelajaran dan hiburan (Hasmawati et al., 2020:123). Perubahan ini menuntut adanya adaptasi dalam metode edukasi. Namun, sebagian besar pendidik di generasi yang lebih tua atau imigran digital memiliki pemahaman yang terbatas tentang bagaimana peserta didik *demanding* dan menggunakan teknologi (Smith et al., 2020:1). Hal ini menyebabkan imigran digital kurang siap untuk menghargai apalagi mendukung peserta didik yang kebutuhannya telah diubah dan ditingkatkan oleh teknologi (Smith et al., 2020:1).

Saat ini, para pendidik yang juga merupakan *digital native* berusaha untuk mencari strategi baru yang dirancang dan diterapkan untuk menjangkau generasi *digital native* (Evans & Robertson, 2020:1). Pelestarian budaya lokal di era digital menghadapi tantangan besar akibat pergeseran preferensi generasi muda dalam menggunakan teknologi (Nugraheni et al., 2022:268; Pujiono et al., 2020:152). Salah satu aspek budaya yang menghadapi tantangan dalam edukasi dan pelestariannya kepada *digital native* adalah wayang beber. Wayang beber merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai historis, filosofis, dan edukatif tinggi (Nugraheni et al., 2022:269). Wayang beber, sebagai salah satu warisan budaya yang memiliki nilai seni tinggi, mulai kehilangan relevansinya di mata generasi *digital native* karena minimnya inovasi dalam penyajian dan distribusinya. Jika tidak ada upaya adaptasi yang tepat, warisan budaya ini berisiko semakin terpinggirkan dan akhirnya terlupakan.

Wayang beber menampilkan kisah-kisah yang dituangkan dalam gambar-gambar pada lembaran kertas atau kain yang digulung dan dibuka secara bertahap saat penceritaan berlangsung (Harpawati & Sugihartono, 2024:93). Meskipun memiliki nilai budaya yang kuat, popularitas wayang beber semakin menurun akibat kurangnya inovasi dalam metode penyajiannya, keterbatasan media yang digunakan, serta kurangnya pemahaman generasi muda terhadap seni tradisional ini (Nugraheni et al., 2022:268). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan hanya 8,1% responden yang merupakan *digital native* tahu mengenai Wayang Beber. Rendahnya pemahaman generasi sekarang tentang Wayang Beber menyebabkan ancaman kepunahan semakin tinggi.

Rendahnya pemahaman generasi *digital native* terhadap budaya khususnya Wayang Beber perlu diberikan alternatif solusi pemecahan masalah berupa pembuatan media edukasi Wayang Beber. Revitalisasi terhadap budaya lokal khususnya Wayang Beber perlu dilakukan, sehingga penelitian ini berkontribusi dalam pelestarian budaya wayang beber melalui transformasi digital

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

yang lebih dekat dengan preferensi generasi muda (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Berangkat dari permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan mengembangkan komik digital berbasis transformasi karakter wayang beber yang berfungsi sebagai media edukasi bagi *digital native*. Selain itu, penelitian ini juga merumuskan persoalan tentang sejauh mana komik digital hasil pengembangan tersebut dapat meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap budaya lokal, khususnya Wayang Beber. Salah satu museum yang memiliki koleksi wayang beber di DKI Jakarta adalah Museum Wayang yang terletak di Kota Jakarta Barat. Untuk lebih jelas lihat gambar 1.



Gambar 1: Wayang Beber Koleksi Museum Wayang DKI Jakarta
Sumber: Museum Wayang (2025)

Sebagai salah satu upaya pelestarian, koleksi Wayang Beber di Museum Wayang dapat dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi bagi pengembangan media edukasi Wayang Beber. Kesenian tradisional yang dipadukan dengan berbagai gaya dan teknik ilustrasi dapat mengembangkan wayang agar lebih diminati oleh generasi mendatang tanpa kehilangan jati dirinya (Pujiono et al., 2020:155). Beberapa penelitian telah membahas upaya pelestarian Wayang Beber. Penelitian oleh (Tias Aorta et al., 2024) menjelaskan bahwa upaya pelestarian yang dilakukan adalah melalui pameran dan pertunjukan, namun kegiatan tersebut hanya berlangsung 1 kali dan tidak memiliki artefak produk. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh (Najib et al., 2023) telah dikembangkan wayang digital dalam bentuk video pembelajaran, namun cerita wayang yang diambil bersumber dari kisah Wayang Kulit. Sementara penelitian oleh (Maharsi, 2018) telah mentransformasikan wayang beber menjadi *motion comic*. Namun tidak ada perubahan visualisasi karakter yang disesuaikan dengan generasi *digital native*. Hal ini masih menunjukkan adanya kesenjangan penelitian mengenai komik digital untuk Wayang Beber.

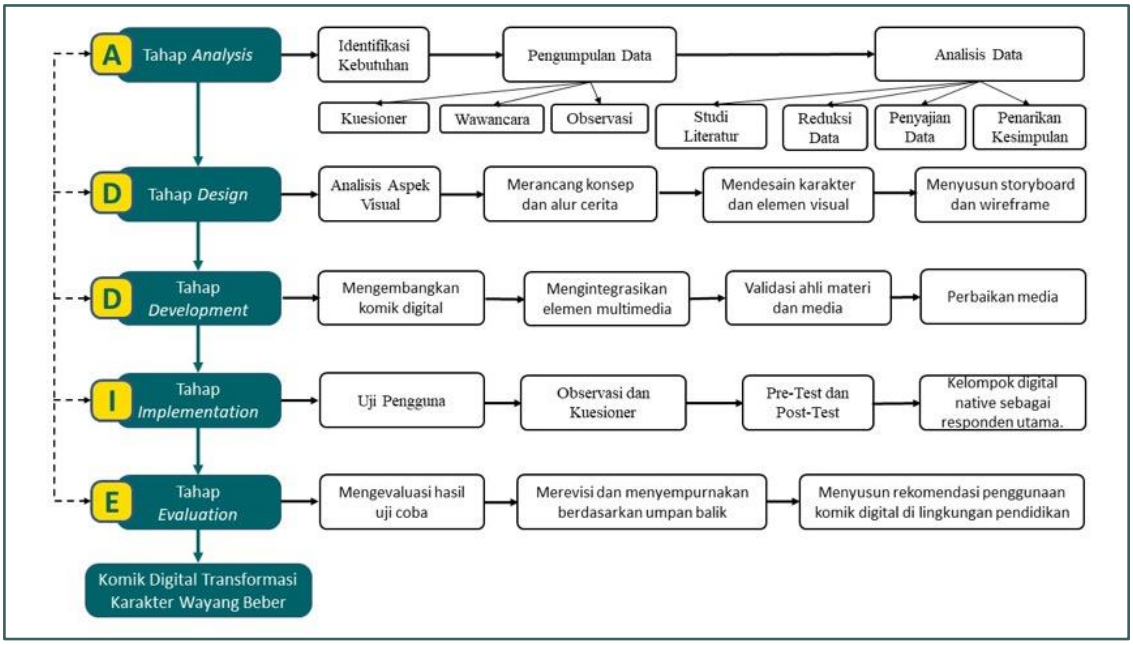
Komik digital merupakan salah satu media yang memiliki keunggulan dalam aspek visualisasi, interaktivitas, serta kemudahan akses melalui perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, dan komputer (Rina et al., 2020:110). Komik digital juga mampu menyajikan narasi secara menarik dengan kombinasi gambar, teks, dan elemen interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman membaca (Rina et

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

al., 2020:110). Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa komik digital memiliki dampak positif dalam dunia pendidikan karena dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas konsep yang kompleks, serta membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan teks konvensional (Nugraheni et al., 2022:286). Adaptasi karakter wayang beber dalam format komik digital, diharapkan terjadi peningkatan minat terhadap budaya lokal. *Digital native* lebih cenderung menyukai media pembelajaran berbasis visual dan interaktif (Pujiono et al., 2020:155). Komik digital dapat menjadi alternatif pembelajaran budaya yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional (Rina et al., 2020:124). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital berbasis transformasi karakter wayang beber sebagai media edukasi bagi *digital native*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Syahid et al., 2024:259) sebagai model pengembangan dalam proses desain dan evaluasi komik digital berbasis transformasi karakter wayang beber. Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur sistematis dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan terstruktur. Adapun prosedur penelitian yang digunakan berdasarkan metode penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Syahid et al., 2024:259) tersaji pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Prosedur Penelitian
Sumber: Suryani (2025)

Responden utama dalam penelitian ini adalah *digital native*, yaitu generasi

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

muda yang terbiasa dengan teknologi digital dan cenderung lebih mudah menerima media pembelajaran berbasis digital (Juliane et al., 2017:29). Pengambilan sampel untuk kelompok pengguna dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, di mana responden dipilih berdasarkan kriteria tertentu (Thomas, 2022:6), yaitu keterbiasaan dengan teknologi digital, minat terhadap media visual, serta keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital. Responden terlibat dalam proses uji coba dan evaluasi, termasuk memberikan umpan balik terhadap efektivitas komik digital dalam meningkatkan pemahaman mereka mengenai Wayang Beber.

Data pada penelitian ini didapatkan dari pelaksanaan penelitian dan pengembangan secara langsung. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara untuk ekplorasi kebutuhan calon pengguna (Sugiyono, 2022:105). Selain itu, melalui angket kuesioner untuk uji efektivitas media kepada ahli baik hali materi maupun ahli media serta kepada calon pengguna (Sugiyono, 2022). Pengumpulan data juga menggunakan dokumentasi dan lembar observasi (Sugiyono, 2022:105). Lembar observasi digunakan untuk menaganalisis aspek visual dan cerita dari koleksi wayang beber di Museum Wayang. Penilaian angket kelayakan Media Pembelajaran berbentuk menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu: (Sangat Baik) = 5, (Baik) = 4. (Cukup Baik) = 3, (Kurang Baik) = 2, dan (Sangat Kurang) = 1 (Sugiyono, 2022:134). Hasil analisis data skor akan diakumulasikan secara keseluruhan dan dirubah menjadi hasil prosentase. Hasil prosentase tersebut menjadi data yang valid tentang mutu dari produk yang dikembangkan. Hasil uji efektivitas dianalisa menggunakan teknik pengolahan data milik Arikunto (Arikunto, 2019:109), untuk lebih jelas lihat table 1.

Tabel 1. Rumus Perhitungan Data

Perhitungan	Rumus	Keterangan
Rumus menghitung Persentase Per-angket	$P = \frac{X}{Xi} \times 100$	P = Persentase X = Akumulasi jawaban dalam satu angket Xi = Skor maksimal dalam satu angket 100 = Konstanta
Rumus menghitung persentase keseluruhan	$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100$	P = Nilai Akhir ΣX = Akumulasi keseluruhan jawaban ΣXi = Skor maksimal keseluruhan jawaban 100 = Konstanta

Sumber: Arikunto (Arikunto, 2019:109)

Tingkat validitas atau kelayakan produk yang dikembangkan dapat diketahui melalui rumus di atas. Perhitungan tersebut dapat menghasilkan persentase yang menunjukkan kesesuaian serta keberhasilan produk yang dikembangkan. Tingkat Keefektifan produk pengembangan dapat dilihat berdasarkan kriteria pencapaian nilai (Arikunto, 2019:109) pada table 2 berikut:

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

No	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat Valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup Valid
4	21-40	Tidak Valid
5	1-20	Sangat Tidak Valid

Sumber: Arikunto (Arikunto, 2019:109)

Dengan pendekatan sistematis ini, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan komik digital yang tidak hanya menarik bagi *digital native* tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap budaya Wayang Beber.

HASIL

Hasil yang dipaparkan berikut menggambarkan temuan pada setiap fase ADDIE, mulai dari identifikasi kebutuhan generasi *digital native*, rancangan komik digital berbasis karakter Wayang Beber, proses desain, uji coba lapangan, hingga evaluasi akhir terhadap kelayakan dan efektivitas media. Dengan demikian, penyajian hasil ini tidak hanya menjelaskan capaian dari setiap langkah, tetapi juga memberikan gambaran menyeluruh tentang kualitas dan keberhasilan produk yang dihasilkan melalui pendekatan pengembangan ADDIE.

Pengembangan Komik Digital Berbasis Transformasi Karakter Wayang Beber

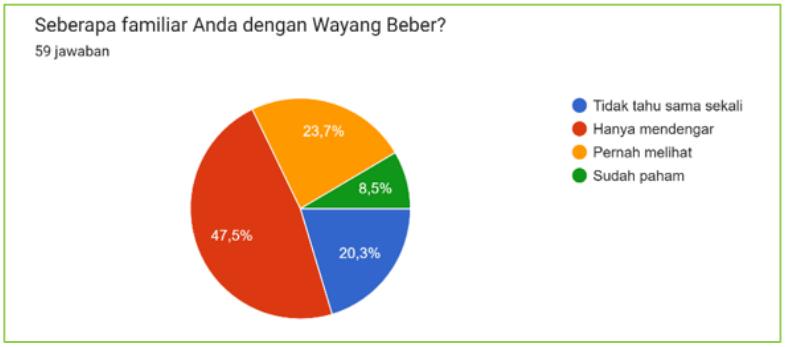
Pengembangan komik digital berbasis transformasi karakter Wayang Beber dalam penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan penting yang mengacu pada pendekatan *design thinking*. Tahapan penting tersebut meliputi proses empati (*empathize*), perumusan masalah (define), perancangan ide (ideate), pembuatan prototipe (*prototype*), dan pengujian (test). Setiap tahap dilaksanakan secara berurutan namun tetap terbuka untuk perbaikan berulang sesuai dengan temuan di lapangan. Rangkaian tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan komik digital yang responsif terhadap karakteristik digital native, mampu mentransformasikan kekhasan visual Wayang Beber ke dalam format modern, serta efektif sebagai media literasi budaya. Melalui pendekatan design thinking, penelitian ini berupaya memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bermakna secara edukatif dan kontekstual. Berikut 5 tahapan pengembangan komik digital hasil transformasi karakter Wayang Beber yang telah dilakukan:

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

Pada tahap awal, dilakukan analisis terhadap kebutuhan utama kelompok sasaran dan penetapan tujuan pembelajaran (Spatioti et al., 2022:402). Tahap

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

analisis dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* dengan bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan (Denieffe, 2020:662) Berdasarkan survei yang melibatkan 59 responden di rentang usia 13-27 tahun, teridentifikasi bahwa mayoritas pengguna (67,8%) berada dalam rentang usia 16–18 tahun, dengan kebiasaan mengakses konten digital rata-rata 4–6 jam per hari (40,7%). Meskipun hampir setengah responden (47,5%) hanya mendengar Wayang Beber, hanya 23,7% yang benar pernah melihat Wayang Beber, sementara 20,3% mengaku tidak tahu sama sekali. Hal ini menunjukkan perlunya upaya edukasi dan sosialisasi yang lebih masif. Hal ini sejalan dengan hasil survei mengenai minat terhadap komik digital yang mengadaptasi Wayang Beber cukup tinggi, dengan 45,8% responden menyatakan tertarik dan 40,7% sangat tertarik, menandakan potensi besar untuk pengembangan media ini.



Gambar 3. Hasil Survei Tingkat Pemahaman Calon Pengguna dengan Wayang Beber
Sumber: Suryani (2025)

Berdasarkan survei yang melibatkan 59 responden dari kalangan *digital native*, teridentifikasi bahwa mayoritas pengguna (67,8%) berada dalam rentang usia 16–18 tahun, dengan kebiasaan mengakses konten digital rata-rata 4–6 jam per hari (40,7%). Meskipun hampir setengah responden (47,5%) hanya mendengar Wayang Beber, hanya 23,7% yang benar pernah melihat Wayang Beber, sementara 20,3% mengaku tidak tahu sama sekali. Hal ini menunjukkan perlunya upaya edukasi dan sosialisasi yang lebih masif. Hal ini sejalan dengan hasil survei mengenai minat terhadap komik digital yang mengadaptasi Wayang Beber cukup tinggi, dengan 45,8% responden menyatakan tertarik dan 40,7% sangat tertarik, menandakan potensi besar untuk pengembangan media ini. Nilai-nilai edukasi yang diharapkan muncul dalam komik Wayang Beber didominasi oleh sejarah budaya (49,2%) dan nilai moral (30,5%). Dari segi preferensi konten, cerita yang menarik (44,1%) dan kombinasi antara cerita yang menarik, visual yang unik, dan konten edukasi (32,2%) menjadi faktor penentu ketertarikan. Sebagian besar responden (72,9%) lebih menyukai gaya visual yang mengombinasikan antara gaya visual modern dan tradisional Wayang Beber. Pada aspek durasi, 59,3% responden menganggap episode komik ideal berlangsung 5–10 menit agar tetap tidak membosankan.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Berdasarkan temuan ini, pengembangan komik digital Wayang Beber perlu memprioritaskan penyajian cerita moral dan sejarah budaya dengan pendekatan yang relevan bagi generasi muda. Desain visual sebaiknya mempertahankan kekhasan tradisional Wayang Beber namun diperkaya dengan sentuhan *trend* saat ini. Temuan survei ini memberikan dasar kuat untuk merancang prototipe komik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Langkah selanjutnya adalah menguji coba produk tersebut guna memastikan keberhasilannya dalam menyampaikan pesan edukatif sekaligus memikat minat *digital native*.

2. Tahap Desain *(Design)*

Tahap ini meliputi penyusunan materi pada media yang akan dikembangkan (Spatioti et al., 2022:402). Rancangan produk yang dikembangkan dengan mengacu pada hasil yang ditemukan pada tahap analisis (Najib et al., 2023:92). Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna sebelumnya, tahap perancangan konsep dan struktur komik digital Wayang Beber telah dilaksanakan dengan pendekatan yang sistematis. Proses ini diawali dengan analisis mendalam terhadap aspek visual untuk memastikan kesesuaian dengan preferensi *digital native*, yang mayoritas menginginkan gaya tradisional Wayang Beber dengan sentuhan modern. Telah dilakukan studi literatur yang komprehensif dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai referensi komik bertema wayang, baik dalam bentuk tradisional maupun adaptasi modern. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola visual, struktur narasi, dan pendekatan penyampaian nilai-nilai budaya yang efektif dalam medium komik. Berikut tabel hasil studi literatur visualisasi komik berbasis budaya, lihat tabel 3.

Tabel 3. Analisis Referensi Visualisasi Komik Pewayangan

No	Visualisasi Komik	Keterangan
1		Komik ini menggunakan garis tegas dan bersih, dengan ketebalan yang konsisten untuk menciptakan kesan stabil dan terkendali. Dominasi hitam-putih terlihat jelas, dengan area hitam yang padat digunakan untuk membentuk siluet tokoh dan bayangan dramatis. Detail tokoh digambarkan secara minimalis, namun ekspresi wajah tetap jelas berkat garis sederhana yang efektif. Background hampir tidak ada, hanya blok warna hitam atau putih, sehingga fokus sepenuhnya pada interaksi karakter.
2		Gaya visualnya lebih kasar, dengan garis-garis sketsa yang tidak rapi, seolah digambar cepat untuk menangkap momen aksi. Ketebalan garis sengaja tidak konsisten, menambah kesan energi dan kekacauan. Dominasi hitam-putih ekstrem dan hanya menggunakan blok hitam pekat dan putih polos, memperkuat suasana tegang. Detail tokoh sengaja dilebihkan, seperti mata yang besar atau otot yang digarisbawahi, sedangkan background hanya berupa coretan abstrak yang menyimbolkan kecepatan.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Sumber: Suryani (2025)

Tahap pengembangan komik digital Wayang Beber dimulai dengan menerjemahkan desain konseptual ke dalam bentuk visual. Pengembangan visual karakter Wayang Beber dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan sistematis yang berfokus pada adaptasi estetika tradisional ke dalam format komik digital hitam putih. Karakter-karakter ini kemudian dikembangkan dalam berbagai pose dan ekspresi tambahan untuk memenuhi kebutuhan narasi panel komik.tahapan pengembangan komik wayang beber ini da[at dilihat pada gambar 4 sampai dengan gambar 5.



Gambar 4. Visualisasi Karakter Wayang Beber Panji Asmorobangun
Sumber: Suryani (2025)

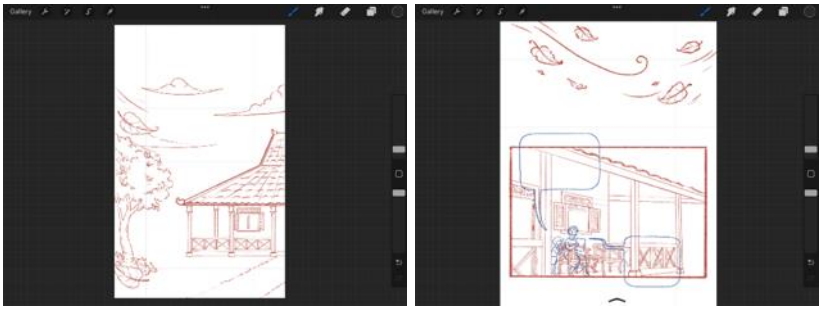


Gambar 5. Visualisasi Karakter Wayang Beber Dewi Sekartaji
Sumber: Suryani (2025)

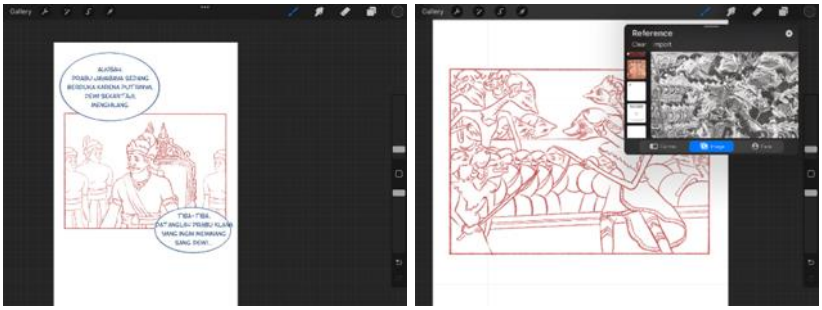
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini melibatkan pembuatan media (Spatioti et al., 2022:402). Komik dikembangkan sistem grid modular yang mengadaptasi prinsip komposisi tradisional wayang beber ke dalam format panel komik digital. Latar istana dirancang dengan struktur simetris yang menonjolkan ornamen dasar dan pola geometris khas Jawa, sementara latar hutan dikembangkan dengan motif dedaunan stilirisasi yang mempertahankan karakter wayang namun memberikan kedalaman visual. Latar perkampungan tradisional divisualisasikan dengan struktur arsitektur Jawa yang khas, memperhatikan proporsi dan detail bangunan seperti atap limasan dan tiang-tiang kayu.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 6. Sketsa Pengembangan Komik Edukasi Wayang Beber Bagian Latar
Sumber: Suryani (2025)



Gambar 7. Sketsa Pengembangan Komik Edukasi Wayang Beber Bagian Pewayangan
Sumber: Suryani (2025)

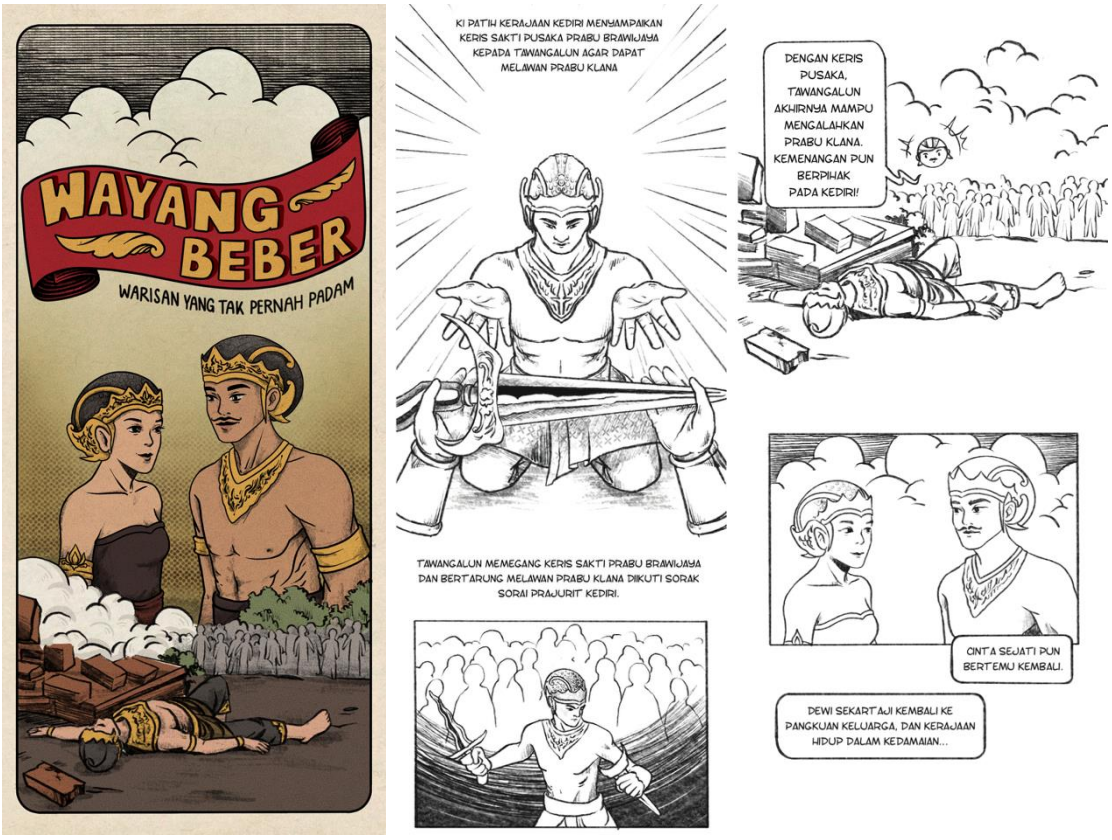
Pengembangan sketsa komik edukasi berbasis Wayang Beber, yang merupakan bagian penting dalam proses perancangan visual. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi kreatif untuk menerjemahkan narasi wayang tradisional ke dalam format komik modern. Proses pengembangan dimulai dengan menelusuri kembali struktur cerita asli Wayang Beber untuk diadaptasi ke dalam alur narasi komik. Tata letak teks dan balon dialog diuji dalam beberapa varian untuk menemukan format yang paling efektif dalam menyampaikan dialog dan narasi, sekaligus mempertahankan keseimbangan visual melalui pemanfaatan ruang negatif yang tepat.

Teknik sketsa *freehand* digital digunakan untuk menguji berbagai kemungkinan visual (Nurcahyo, 2022:88). Garis-garis dengan ketebalan bervariasi diaplikasikan untuk menciptakan hierarki visual yang jelas antara elemen-elemen utama dan pendukung. Desainer memperhatikan proporsi karakter terhadap latar belakang serta distribusi focal point dalam setiap frame untuk memastikan alur baca yang natural dan penekanan pada momen-momen penting dalam cerita. Eksplorasi ini menghasilkan beragam alternatif desain yang kemudian akan melalui proses seleksi ketat sebelum masuk ke tahap rendering lebih detail. Kriteria seleksi mencakup kesesuaian dengan ikonografi Wayang Beber tradisional, daya tarik bagi pembaca muda, efektivitas penyampaian pesan edukatif, serta kemudahan reproduksi dalam format digital.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk yang telah selesai dikembangkan mulai digunakan secara langsung sesuai dengan tujuan perancangannya (Spatioti et al., 2022:402). Tahap implementasi merupakan fase penerapan produk hasil pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana komik digital hasil transformasi karakter Wayang Beber dapat berfungsi secara optimal sebagai media edukasi bagi generasi *digital native*. Pada tahap ini, produk komik digital yang telah melalui proses desain dan pengembangan diuji coba secara terbatas untuk memperoleh masukan empiris terkait efektivitas dan daya tariknya sebagai media pembelajaran berbasis budaya. Pelaksanaan implementasi dilakukan dengan melibatkan sejumlah responden dari kalangan remaja atau pelajar yang termasuk dalam kategori *digital native,* yaitu individu yang tumbuh dan berkembang di era teknologi digital. Proses implementasi dilakukan melalui *Google Form* di mana responden diberikan kesempatan untuk mengakses, membaca, dan berinteraksi dengan komik digital secara langsung. Selama proses tersebut, peneliti mengamati respons pengguna terhadap aspek visual, alur cerita, kemudahan navigasi, serta tingkat ketertarikan mereka terhadap konten budaya yang disajikan. Berikut hasil pengembangan visual komik Wayang Beber, lihat gambar 7.

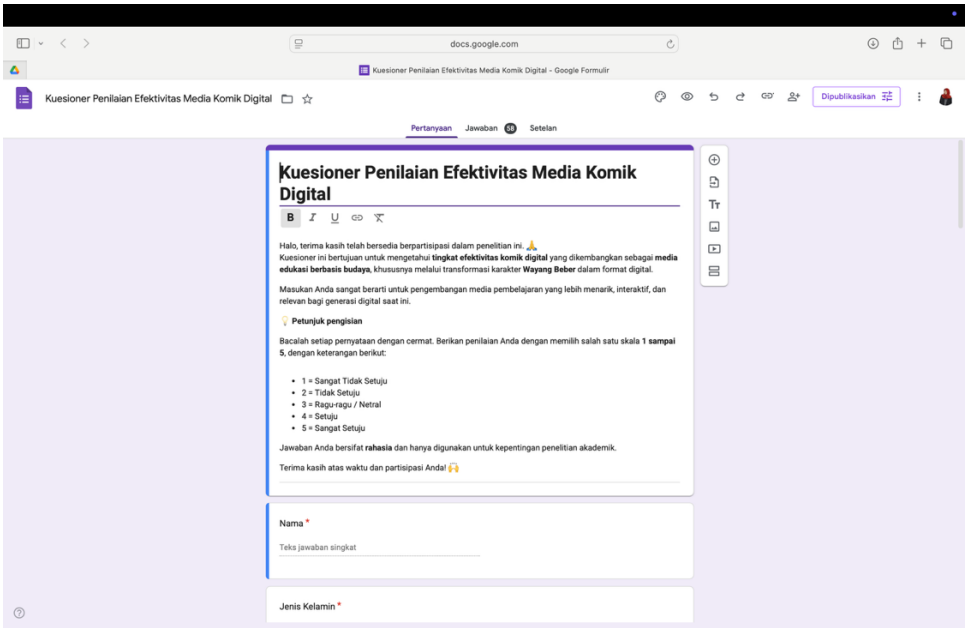


Gambar 7. Hasil Transformasi Wayang Beber menjadi Komik
Sumber: Suryani (2025)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan proses penilaian yang dilakukan secara sistematis dan menyeluruh untuk melihat nilai, kualitas, dan keberhasilan media (Spatioti et al., 2022:402). Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan langkah terakhir yang bertujuan untuk menilai kualitas, kelayakan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Evaluasi ini mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek tampilan media, aspek isi dan nilai edukasi, serta aspek efektivitas media. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran quesioner melalui *google form*:



Gambar 8. Google Form Evaluasi Komik Wayang Beber
Sumber: Suryani (2025)

Minat Generasi Muda Terhadap Wayang Beber

Minat generasi muda terhadap Wayang Beber merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberterimaan komik digital yang dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menilai aspek visual dan isi, tetapi juga mengkaji bagaimana respons dan ketertarikan pengguna setelah berinteraksi dengan media yang dihasilkan. Pengukuran minat ini menjadi dasar untuk melihat sejauh mana komik digital mampu berfungsi sebagai jembatan pengenalan budaya Wayang Beber kepada generasi *digital native*. Analisis ini memberikan gambaran empiris mengenai tingkat ketertarikan, keterlibatan, serta potensi keberlanjutan penggunaan media dalam konteks edukasi budaya. Berikut disajikan Tabel 4 yang memuat hasil evaluasi minat generasi muda terhadap komik digital Wayang Beber yang telah dikembangkan:

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Tabel 4. Hasil Evaluasi Minat Generasi Muda Terhadap Tampilan Komik Wayang Beber

No	Indikator Aspek Tampilan Media	Prosentase Hasil Evaluasi
1	Tampilan komik digital ini menarik dan mudah dipahami	95,90
2	Karakter hasil transformasi Wayang Beber tampil menarik dan sesuai dengan budaya Indonesia	94,36
3	Teks dan gambar dalam komik mudah dibaca dan tidak membingungkan	96,92
4	Navigasi atau cara membaca komik digital mudah dilakukan	95,38
	Nilai Rata-Rata	**95,64**

Sumber: Suryani (2025)

Karakter Wayang Beber yang ditransformasi ke dalam bentuk ilustrasi modern juga dinilai berhasil menghadirkan keseimbangan antara nilai budaya tradisional dan gaya visual kontemporer. Hal ini sejalan dengan tujuan utama penelitian, yaitu menghadirkan media edukasi yang mampu menghubungkan nilai-nilai budaya masa lalu dengan selera estetika generasi muda masa kini. Dengan demikian, dari aspek tampilan, komik digital ini terbukti mampu menjadi jembatan visual antara warisan budaya dan modernitas. Hasil evaluasi pada aspek isi dan edukasi, lihat tabel 5.

Tabel 5. Hasil Evaluasi Aspek Isi dan Nilai Edukasi Komik Wayang Beber

No	Indikator Aspek Isi dan Nilai Edukasi	Prosentase Hasil Evaluasi
1	Isi komik memberikan informasi baru yang bermanfaat bagi saya	91,28
2	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.	94,36
3	Komik ini membantu saya memahami makna budaya Wayang Beber secara modern	89,74
4	Komik ini membantu saya memahami cerita dan nilai-nilai yang terkandung dalam Wayang Beber	87,69
	Nilai Rata-Rata	**90,77**

Sumber: Suryani (2025)

Cerita yang dikembangkan juga memperlihatkan upaya kreatif dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya, seperti kejujuran, keberanian, dan tanggung jawab sosial, yang dikontekstualisasikan dengan kehidupan modern generasi muda. Selain itu, komik ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media literasi budaya, yang mengajak pembaca mengenal kembali kearifan lokal Indonesia melalui pendekatan naratif dan visual yang

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

menarik. Dengan demikian, komik digital ini terbukti dapat meningkatkan minat serta pemahaman pembaca terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Wayang Beber secara lebih kontekstual dan menyenangkan.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Aspek Efektifitas Komik Wayang Beber

No	Indikator Aspek Efektivitas Media	Prosentase Hasil Evaluasi
1	Komik digital ini efektif sebagai media edukasi	97,44
2	Saya merasa pembelajaran melalui komik digital lebih menyenangkan dibandingkan teks biasa	98,97
3	Komik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis budaya	96,41
4	Saya ingin media seperti ini dikembangkan lebih lanjut untuk topik budaya lainnya	97,95
	Nilai Rata-Rata	**97,69**

Sumber: Suryani (2025)

DISKUSI

Berdasarkan tinjauan terhadap berbagai sumber, ditemukan bahwa komik wayang memiliki karakteristik unik dalam menyampaikan cerita. Wayang Beber berkembang tidak hanya melalui lukisan, tetapi juga melalui pembacaan dan penceritaan (Lis, 2014:520). Pendekatan visualnya sering kali mempertahankan unsur-unsur ikonik wayang, seperti siluet karakter yang tegas, ornamen detail, serta komposisi layar yang dinamis (Maharsi, 2018:23). Sementara itu, dari segi narasi, komik-komik tersebut umumnya mengikuti struktur epik tradisional dengan pembagian jelas antara eksposisi, konflik, dan resolusi, namun dengan penyesuaian durasi yang lebih singkat untuk memenuhi kebutuhan pembaca *digital native*. Karakteristik generasi *digital native* cenderung merekonstruksi kisah yang sudah mereka kenal sebelumnya atau dari pengalaman pribadi serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Taufik Rakhman et al., 2020:180).

Hasil analisis menunjukkan bahwa desain perlu mempertahankan estetika khas wayang, seperti bentuk karakter yang ikonik namun diperkaya dengan teknik ilustrasi digital yang dinamis untuk meningkatkan daya tarik visual (Prayoga, 2019:108). Tahap desain meliputi kegiatan untuk membuat *scene* atau adegan serta penggambaran karakter pada komik (Wicaksana et al., 2019:54). Tahap pengembangan meliputi perancangan awal produk, seperti pembuatan ilustrasi karakter, penyusunan cerita, serta penentuan latar yang selaras dengan tema komik(Khairunnisak et al., 2024:63). Tahap terakhir adalah penilaian yang dilakukan secara sistematis dan menyeluruh (Spatioti et al., 2022:402).

Terdapat 3 hal yang dinilai yaitu aspek tampilan media, aspek isi, dan aspek efektivitas media. Aspek tampilan media berfokus pada kualitas visual, keterbacaan, serta daya tarik desain yang ditampilkan dalam komik digital hasil transformasi karakter Wayang Beber. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh nilai

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

rata-rata persentase 95,64%**,** yang dikategorikan sangat layak**.** Hasil ini menunjukkan bahwa secara estetika, komik digital dinilai sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi *digital native* yang memiliki preferensi terhadap visual yang interaktif dan dinamis. Tampilan gambar yang jelas, perpaduan warna yang harmonis, serta tata letak yang seimbang membuat komik ini mudah dipahami dan tidak menimbulkan kejenuhan. Selain itu, teks yang disajikan mampu dibaca dengan mudah karena pemilihan tipografi dan ukuran huruf yang sesuai untuk media digital (Subroto et al., 2020:139).

Aspek isi dan nilai edukasi menilai sejauh mana komik digital mampu menyampaikan pesan budaya Wayang Beber secara efektif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran generasi digital native. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh rata-rata nilai dengan persentase 90,77%, termasuk dalam kategori sangat baik. Nilai ini mencerminkan bahwa konten yang disajikan dalam komik digital berhasil memberikan informasi yang bermakna dan bermanfaat bagi pembaca. Bahasa yang digunakan dinilai komunikatif, mudah dipahami, dan mampu menarik perhatian tanpa mengurangi makna filosofis dari cerita Wayang Beber.

Aspek efektivitas menilai sejauh mana komik digital mampu berfungsi sebagai media edukatif yang efisien, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan pembelajar (Hanim & Djunaedi, 2019:403; Khotimah & Hidayat, 2022:254). Berdasarkan data, diperoleh nilai dengan persentase 97,69%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa responden menilai komik digital lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Komik digital ini dinilai mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan mudah diakses melalui perangkat digital yang akrab dengan kehidupan sehari-hari generasi *digital native*.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi terhadap ketiga aspek menunjukkan bahwa media komik digital hasil transformasi karakter Wayang Beber koleksi Museum Wayang memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 94,7%, yang termasuk dalam kategori sangat layak dan sangat efektif. Hasil ini sejalan dengan penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa komik digital efektif sebagai media edukasi (Ernawati et al., 2020:14; Narestuti et al., 2021:316; Telogowiyah et al., 2025:42). Komik digital yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar teknis dan visual, tetapi juga menunjukkan kualitas yang tinggi dari segi edukatif dan kultural. Media ini berhasil menghadirkan bentuk pembelajaran yang inovatif, menarik, serta relevan dengan karakteristik generasi digital native. Melalui penyajian visual yang interaktif dan narasi yang kontekstual, komik digital Wayang Beber mampu meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital hasil transformasi karakter Wayang Beber memiliki efektivitas yang tinggi sebagai media edukasi bagi generasi *digital native*. Hasil kuantitatif dari tiga aspek evaluasi yaitu tampilan

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

media, nilai edukasi, dan efektivitas media yang didukung oleh temuan kualitatif melalui observasi, umpan balik pengguna, dan penilaian ahli. Hasil analisis mengidentifikasi adanya empat tema utama yaitu (1) minat dan kesiapan *digital native* dalam menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran sangat tinggi, (2) transformasi visual Wayang Beber ke dalam gaya ilustrasi modern dinilai berhasil, karena tetap mempertahankan identitas budaya namun tampil lebih variatif dan menarik. Temuan-temuan ini selaras dengan literatur yang menegaskan keunggulan komik digital sebagai media pembelajaran berbasis budaya yang menarik, mudah diakses, dan mampu menjembatani kesenjangan antara tradisi dan preferensi generasi muda.

Temuan penelitian ini juga mengungkap preferensi kuat dari responden terhadap komik digital yang disajikan dalam format berwarna (Subroto et al., 2020:139). Meskipun prototipe komik yang diuji menggunakan gaya hitam-putih untuk mempertahankan karakteristik visual Wayang Beber, sebagian besar *digital native* menyampaikan umpan balik bahwa penggunaan warna akan meningkatkan daya tarik visual. Rekomendasi ini muncul berulang dalam komentar terbuka maupun hasil observasi selama uji coba. Temuan ini memberikan wawasan penting bahwa meskipun gaya monokrom memiliki nilai artistik dan kedekatan dengan bentuk asli Wayang Beber, adaptasi ke format berwarna menjadi kebutuhan strategis untuk meningkatkan keterbacaan dan minat *digital native*. Rekomendasi ini sekaligus memperkuat pentingnya pengembangan tahap lanjut berupa versi komik berwarna yang tetap mempertahankan esensi budaya namun lebih responsif terhadap preferensi visual generasi masa kini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan komik digital sebagai media edukasi bagi *digital native* hasil transformasi karakter Wayang Beber koleksi Museum Wayang berhasil melalui seluruh tahapan model ADDIE dengan baik, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, diperoleh informasi bahwa generasi *digital native* membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan mudah diakses untuk meningkatkan ketertarikan mereka terhadap budaya lokal. Tahap desain menghasilkan rancangan komik digital yang menggabungkan unsur tradisional Wayang Beber dengan pendekatan visual modern. Selanjutnya, tahap pengembangan menghasilkan produk komik digital yang siap digunakan sebagai media pembelajaran berbasis budaya.

Tahap implementasi menunjukkan bahwa komik digital mampu menarik perhatian pengguna dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Responden memberikan tanggapan positif terhadap tampilan visual, narasi, serta nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Adapun tahap evaluasi menunjukkan bahwa komik digital memperoleh nilai rata-rata 94,7%, dengan kategori sangat

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

layak dan sangat efektif. Hasil ini membuktikan bahwa media komik digital Wayang Beber berhasil memenuhi aspek teknis, estetika, dan edukatif secara optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan komik digital berbasis transformasi karakter Wayang Beber tidak hanya berhasil sebagai media pembelajaran inovatif, tetapi juga sebagai strategi pelestarian budaya di era digita.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, saran untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya adalah komik digital ini dikembangkan dalam versi berwarna guna meningkatkan daya tarik visual, memperkuat ekspresi karakter, serta memperkaya pengalaman estetis pengguna. Pengembangan versi warna diharapkan dapat semakin meningkatkan efektivitas media dalam menarik minat generasi digital native sekaligus memperkuat nilai apresiasi terhadap transformasi visual Wayang Beber dalam konteks budaya kontemporer.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Universitas Negeri Jakarta (UNJ) atas dukungan pendanaan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Dukungan tersebut sangat berarti dalam mendukung pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis budaya.

DAFTAR SUMBER

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.

Denieffe, S. (2020). Commentary: Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. In *Journal of Research in Nursing* (Vol. 25, Number 8, pp. 662–663). SAGE Publications Ltd. https://doi.org/10.1177/1744987120928156.

Ernawati, Y., Rufii, & Waluyo, D. A. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, *8*(2), 7–15. https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v8i2.1655.

Evans, C., & Robertson, W. (2020). The four phases of the digital natives debate. *Human Behavior and Emerging Technologies*, *2*(3), 269–277. https://doi.org/10.1002/hbe2.196.

Hanim, W., & Djunaedi. (2019). Development of Digital Character Education Comics to Improve Cognitive Empathy. *International Journal of Innovation, Creativity and Change. Www.Ijicc.Net*, *5*(6), 398–407. www.ijicc.net.

Harpawati, T., & Sugihartono, R. (2024). WayangBeberSudamala Design as A Means of Performance. In *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*. www.ajhssr.com.

Hasmawati, F., Samiha, Y. T., Razzaq, A., & Anshari, M. (2020). UNDERSTANDING NOMOPHOBIA among DIGITAL NATIVES:

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

CHARACTERISTICS and CHALLENGES. *Journal of Critical Reviews*, *7*(13), 122–131. https://doi.org/10.31838/jcr.07.13.22.

Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). DIGITAL TEACHING LEARNING FOR DIGITAL NATIVE; TANTANGAN DAN PELUANG 1. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, *3*(2), 29–35. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v3i2.4273.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Revitalisasi Wayang Beber, Upaya Pelindungan Sastra Daerah Gunungkidul*. https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/10/revitalisasi-wayang-beber-upaya-pelindungan-sastra-daerah-gunungkidul.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. R. I. (2024). *Museum Wayang*. https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/museum+wayang.

Khairunnisak, Sumanti, & Muharramsyah, R. (2024). Development and Validation of E-Comic-Based Interactive Learning Media for Elementary Education. *International Journal of Educational Dynamics*, *7*(1), 59–68. https://doi.org/https://doi.org/10.24036/ijeds.v7i1.513.

Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, *6*(2), 245–258. https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.

Lis, M. (2014). Contemporary "Wayang Beber" in Central. In *Source: Asian Theatre Journal* (Vol. 31, Number 2). ATHE.

Maharsi, I. (2018). PENCIPTAAN MOTION COMIC WAYANG BEBER JAKA KEMBANG KUNING. *Jurnal DEKAVE*, *11*(1), 17–23. https://doi.org/https://doi.org/10.24821/dkv.v11i1.2485.

Najib, F. A., Dhieni, N., & Nurjannah. (2023). Pengembangan Wayang Digital Untuk Menguatkan Karakter Cinta Budaya Daerah Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *11*(1), 89–96. https://doi.org/10.23887/paud.v11i1.51722.

Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, *6*(2), 305–317. https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756.

Nugraheni, L., Suyitno, Waluyo, H. J., & Wardani, N. E. (2022). The Influence of Wayang Beber (The Legend of Wasis Joyokusumo) as a Character-based Learning Media on Students' Critical Thinking Ability. *International Journal of Instruction*, *15*(3), 267–290. https://doi.org/10.29333/iji.2022.15315a.

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6248 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Prayoga, D. S. (2019). Wayang Beber sebagai Modifikasi dan Transformasi Komik. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, *3*(2), 108–115. https://doi.org/https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v3i2.521.

Pujiono, B., Prilosadoso, B. H., & Supeni S. (2020). Alternative Media for the Preservation of Traditional arts Through Collaboration Pop art Style Wayang Pacitan Beber. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, *4*(3), 151–159.

Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character Education Based on Digital Comic Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *14*(3), 107–127. https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111.

Smith, E. E., Kahlke, R., & Judd, T. (2020). Not just digital natives: Integrating technologies in professional education contexts. *Australasian Journal of Educational Technology*, *36*(3), 1–14. https://doi.org/10.14742/ajet.5689.

Soeherman, B. (2007). *Mastering Manga Character* (W. Yoevestian, Ed.). Alex Media Computindo.

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. In *Information (Switzerland)* (Vol. 13, Number 9). MDPI. https://doi.org/10.3390/info13090402.

Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyana. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *5*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, *2*(5), 258–268. https://doi.org/10.62504/jimr469.

Taufik Rakhman, R., Amir Piliang, Y., Aziz Ahmad, H., & Gunawan, I. (2020). Kategorisasi Imaji Visual dalam Eksistensi Diri Generasi Digital Native. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 3). Online. http://senada.std-bali.ac.id.

Telogowiyah, D., Febriyani, T., & Thahir, A. (2025). Pengembangan Media Komik (Nyak Ceghdas) Berbasis Budaya Lokal dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMK. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, *5*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.37304/pandohop.v5i2.19640.

Thomas, B. (2022). The Role of Purposive Sampling Technique as a Tool for Informal Choices in a Social Sciences in Research Methods. *Just Agriculture*

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i1.6248 1 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Multidiciplinary E-Newsletter, *2*(5), 1–8. https://doi.org/10.4236/ce.2012.38205.

Tias Aorta, D., Tri, B., Adi, S., Sukmana, O., Salviana, V., & Soedarwo, D. (2024). Peningkatan Kepedulian Generasi Muda terhadap Budaya Wayang Beber Pacitan. *Madaniya*, *5*(3), 1151–1161. https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/899.

Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). PENGEMBANGAN E-KOMIK DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR TENTANG PERJUANGAN PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, *7*(2), 48–59. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159.