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.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Representasi Nilai Islam pada Desain Karakter Joko Samudro dalam Media *Webtoon*

Elfira Dwi Purwati[1], Alfian Candra Ayuswantana[2] dan Sri Wulandari[3]
[1, 2, 3] Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur,Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294
Email Korespondensi : elfiradwip@gmail.com
Email : 22052010021@student.upnjatim.ac.id, alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id, sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

This research is driven by the scarcity of religious-themed visual media capable of engaging the younger generation, particularly through popular platforms such as Webtoon. The urgency of this study lies in the need for innovative proselytizing (dakwah) media that resonates with contemporary visual tastes without compromising historical substance. The primary focus of this research is the visualization of Islamic values in the character design of Joko Samudro, an adaptation of the youth of Sunan Giri. This study aims to present a religious figure that is aesthetically relevant for today's Muslim youth. The research method employed is descriptive qualitative with Roland Barthes' semiotic approach to deconstruct the sign system in the character's visualization. Data were collected through interviews with the managers of the Giri Kedaton historical site, topographical observations, and questionnaires distributed to 102 respondents. The results indicate that Islamic values such as amanah, siddiq, and fathanah are manifested through a blend of traditional-modern attire with an earth-tone color palette (brown and white) symbolizing spiritual purity. Semiotically, the symmetrical white udeng (headtie) denotes self-control, while the loose baju kurung represents Islamic simplicity. In conclusion, this design successfully integrates historiographic identity with contemporary semi-realist visual trends, making the character of Joko Samudro an effective instrument for social meaning-making among the younger generation.

Keywords: *Character Design, Islamic Values, Webtoon, Joko Samudro, Semiotics.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media visual bertema religi yang mampu menarik minat generasi muda, khususnya melalui platform populer seperti *Webtoon*. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya inovasi media dakwah yang relevan dengan selera visual kontemporer tanpa mengesampingkan substansi sejarah. Fokus utama penelitian adalah representasi nilai-nilai Islam dalam perancangan desain karakter Joko Samudro sebagai adaptasi masa muda Sunan Giri. Penelitian ini bertujuan menghadirkan figur religius yang estetis bagi pemuda Muslim saat ini. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk membedah sistem tanda pada representasi karakter. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pengelola situs Giri Kedaton, observasi topografi, dan kuesioner kepada 102 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *amanah, siddiq,* dan *fathanah* diwujudkan melalui perpaduan busana tradisional-modern dengan palet warna *earth tone* (cokelat dan putih) yang melambangkan kemurnian spiritual. Secara semiotik, elemen *udeng* putih simetris mengonotasikan pengendalian diri, sementara baju kurung merepresentasikan kesederhanaan. Simpulannya, perancangan ini berhasil

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

mengintegrasikan identitas historiografi dengan tren visual *semi-realist*, sehingga karakter Joko Samudro efektif sebagai instrumen pembentuk makna sosial bagi generasi muda.

Kata Kunci: Desain Karakter, Nilai Islam, *Webtoon*, Joko Samudro, Semiotika.

PENDAHULUAN

Perkembangan media digital dalam satu dekade terakhir telah mentransformasi penyebaran informasi dan nilai-nilai budaya secara fundamental, terutama melalui platform visual interaktif seperti *webtoon* yang kini mendominasi konsumsi harian generasi muda. Di Indonesia, fenomena ini tidak sekadar menjadi tren hiburan semata, melainkan telah bergeser menjadi ruang diskusi baru bagi representasi identitas, termasuk nilai-nilai Islam yang diadaptasi ke dalam media populer (Allifia et al., 2025 : 3). Hal ini menjadi penting karena dalam perspektif Desain Komunikasi Visual, karakter merupakan sistem tanda visual yang menyampaikan makna melalui elemen rupa seperti bentuk, ekspresi, busana, atribut, dan warna, yang membangun pesan simbolik serta psikologis kepada audiens (Aditia & Aditia, 2024 : 19). Pada fase dewasa muda (18-25 tahun), karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen naratif, tetapi juga berpotensi menjadi figur teladan (role model) yang memengaruhi orientasi moral, aspirasi sosial, dan sikap kepemimpinan (Murden, 2020 : 114).

Ketertarikan ilmiah terhadap topik ini berakar pada kebutuhan mendesak untuk mengisi kekosongan media edukasi yang mampu memadukan antara akurasi sejarah dengan media Digital Populer (Amelia & Iswandi, 2023 : 109). Joko Samudro, yang secara historis merupakan nama kecil dari Raden Paku atau Sunan Giri, sesuai dengan sejarah dakwah Sunan Giri (Lembaga Riset Islam Pesantren Luhur Islam Sunan Giri, 2022 : 81). Potensi naratif yang kaya ini seringkali terhambat oleh penyajian literatur sejarah yang terlalu formal dan kaku, sehingga gagal menarik minat audiens muda yang tumbuh dalam ekosistem visual yang dinamis (Qolbi et al., 2025 : 380). Oleh karena itu, perancangan ini difokuskan pada bagaimana elemen-elemen desain komunikasi visual dapat menerjemahkan nilai-nilai abstrak seperti adab, akhlak, dan tauhid ke dalam anatomi, kostum, dan bahasa tubuh karakter tanpa mengurangi nilai tersebut.

Urgensi masalah dalam perancangan ini dapat dibedah melalui analisis mendalam antara *dasein* (realitas faktual) dan *das sollen* (kondisi ideal yang diharapkan). Secara faktual, masyarakat Indonesia saat ini sedang mengalami pergeseran standar integritas moral yang memprihatinkan, yang tercermin secara empiris melalui data Indeks Perilaku Anti Korupsi (IPAK) Indonesia tahun 2024. Laporan Statistik menunjukkan bahwa nilai IPAK nasional berada di angka 3,85 pada skala 0 hingga 5, menandakan penurunan dibandingkan tahun 2023 yang mencapai angka 3,92 Menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2024 : 14). Penurunan ini tidak hanya terjadi pada persepsi, tetapi juga pada pengalaman, di mana masyarakat cenderung semakin membolehkan terhadap perilaku korupsi kecil seperti gratifikasi, penyuapan, dan nepotisme demi kenyamanan pragmatis, diperkuat oleh temuan Pada tahun 2024 Komisi Pemberantasan Korupsi mencatat

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

bahwa suap dan gratifikasi masih ditemukan di lebih dari 90% kementerian/lembaga (KPK, 2025). Fenomena ini menunjukkan bahwa nilai-nilai kejujuran dan integritas yang merupakan fondasi karakter Islami mulai tergerus oleh sikap sosial yang semakin longgar terhadap penyimpangan moral.

Selain data integritas moral, realitas *dasein* lainnya adalah krisis figur teladan atau *role model* yang autentik di kalangan remaja. Dominasi budaya pop global dan keterbukaan informasi digital menyebabkan milenial dan generasi Z lebih tertarik pada gaya hidup figur hiburan mancanegara yang seringkali tidak selaras dengan nilai-nilai luhur tradisi dan agama (Antonio et al., 2024 : 555). Arus ini menyebabkan anak muda terlalu terpapar dan didominasi oleh media digital, media sosial, serta budaya Luar Negeri, yang secara bertahap mengikis akar moral dan budaya lokal (Claudia et al., 2025 : 156). Banyak remaja yang terjebak dalam pola konsumsi konten yang dangkal, yang pada gilirannya menurunkan kontrol diri terhadap penggunaan media digital dan memicu munculnya perilaku intoleran serta individualistik (Zuhri et al., 2026 : 171).

Di sisi lain, *das sollen* atau kondisi yang seharusnya adalah terwujudnya sistem pendidikan karakter yang mampu membentuk individu dengan integritas tinggi, memiliki *akhlaqul karimah*, dan mampu memfilter pengaruh negatif globalisasi. Islam menempatkan pendidikan karakter sebagai inti dari praktik keagamaan, di mana keimanan (*aqidah*), hukum (*syariah*), dan karakter (*akhlaq*) membentuk satu kesatuan yang tidak terpisahkan (Sunyoto, 2017 : 177). Secara ideal, media digital seperti *webtoon* harus dimanfaatkan sebagai sarana dakwah kontemporer yang mampu menghadirkan sosok pahlawan lokal yang memiliki kedalaman spiritual dan integritas moral, sehingga dapat menjadi *uswah hasanah* atau teladan yang baik bagi pembacanya (Antonio et al., 2024 : 556). Kesenjangan antara merosotnya indeks integritas masyarakat dan kebutuhan akan figur teladan Islami yang modern inilah yang menjadi fondasi teoretis dalam perancangan karakter Joko Samudro.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, nilai tidak hanya disampaikan melalui narasi, tetapi juga melalui sistem tanda visual. representasi nilai religius dapat diwujudkan melalui elemen visual seperti busana dan atribut yang merepresentasikan makna (Ayuswantana et al., 2020 : 32). Dalam media digital, web-komik terbukti efektif sebagai sarana komunikasi visual untuk memperkenalkan nilai budaya kepada generasi muda melalui pendekatan naratif visual. Penelitian lain menunjukkan bahwa adaptasi tokoh historis ke dalam desain karakter komik digital mampu meningkatkan keterhubungan audiens terhadap nilai moral dan budaya yang disampaikan (Febyanti et al., 2023 : 37). Studi terbaru mengenai desain karakter *webtoon* juga menegaskan bahwa karakter visual dapat berfungsi sebagai media komunikasi nilai, namun kajian yang secara khusus membahas representasi nilai Islam dalam desain karakter masih terbatas (Ikowanda et al., 2025 : 390).

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Fokus utama diarahkan pada perancangan representasi karakter Joko Samudro dalam media *webtoon* yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai Islam secara komprehensif. Perancangan ini berupaya menjawab dua rumusan masalah utama, yang pertama, bagaimana representasi nilai-nilai Islam diwujudkan dalam desain karakter Joko Samudro pada media *webtoon*? Kedua, bagaimana makna semiotik dari elemen visual tersebut dapat menjelaskan identitas karakter berdasarkan analisis Roland Barthes? Melalui pendekatan ini, perancangan tidak hanya berhenti pada aspek estetika, namun juga pada kedalaman makna filosofis yang terkandung di dalamnya.

Kajian mengenai desain karakter berbasis sejarah sebelumnya telah dilakukan oleh Izayanah et al. (2024) dalam artikel berjudul *"Perancangan Desain Karakter Webcomic Bambang Sumantri Gagrak Wayang Jekdong"* yang diterbitkan pada Innovative: *Journal Of Social Science Research* (Vol. 4, No. 6, hlm. 6573-6586). Penelitian tersebut mengeksplorasi transformasi estetika wayang jekdong ke dalam anatomi karakter komik modern tanpa kehilangan pakem visual aslinya. Masalah utama yang diangkat dalam kajian tersebut adalah sinkronisasi antara visual tradisional yang kaku dengan kebutuhan dinamika visual komik digital. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan elemen ornamen lokal pada struktur anatomi semi-realis mampu menciptakan identitas karakter yang kuat sekaligus melestarikan nilai budaya lokal dalam media populer.

Sebagai penguat aspek historis dan religius, penelitian ini juga merujuk pada analisis Indrianti & Kurniawan (2021) yang membedah korelasi antara identitas sosial dengan pilihan material kain pada evolusi gaya busana Muslimah di Jawa abad 15-20. Selain itu, landasan mengenai simbolisme religius diambil dari kajian Ayuswantana et al. (2020) mengenai pengaruh nilai Islam pada pakaian dewa dan resi wayang jekdong. Kajian tersebut memberikan dasar penting tentang bagaimana simbol-simbol ketuhanan didekonstruksi ke dalam atribut pakaian tradisional Jawa. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada rekontekstualisasi karakter Joko Samudro (Sunan Giri muda) yang menggabungkan estetika *semi-realist* kontemporer dengan prinsip busana Islami yang *syar'i* namun tetap fungsional bagi kebutuhan narasi *webtoon* masa kini.

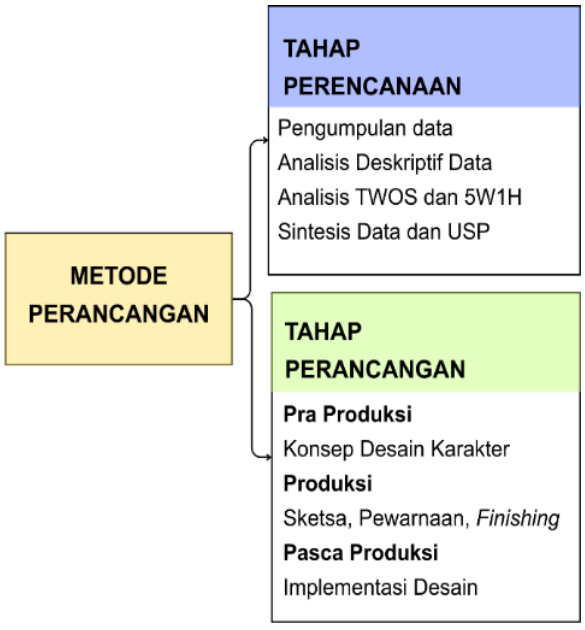
Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan desain karakter Joko Samudro yang ikonik dan sarat makna, yang berfungsi sebagai instrumen edukasi karakter berbasis nilai-nilai Islam bagi generasi muda. Secara spesifik, perancangan memvisualisasikan atribut fisik dan nonfisik yang mencerminkan sifat *siddiq* (kejujuran), disiplin, dan religiositas. Luaran dari penelitian ini tidak hanya berupa prototipe karakter, tetapi juga penyusunan kerangka teoretis mengenai aplikasi semiotika dalam desain karakter Islami. Diharapkan, hasil perancangan ini dapat menjadi referensi strategis bagi para praktisi Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam mengembangkan media dakwah visual yang berkualitas, edukatif, dan memiliki kedalaman nilai budaya Nusantara.

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.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

METODE

Metode perancangan dalam proyek ini dibagi menjadi dua fase utama, yaitu tahap perencanaan dan tahap perancangan. Tahap perencanaan berfungsi sebagai fondasi ilmiah dan historis melalui pengumpulan data komprehensif mengenai sosok Joko Samudro menggunakan metode wawancara mendalam kepada otoritas sejarah lokal (Pengelola Masjid Ainul Yaqin, Juru Kunci Makam Sunan Giri, dan Situs Giri Kedaton) serta praktisi komik profesional. Data tersebut diperkuat melalui observasi langsung pada situs bersejarah di Gresik untuk studi arsitektur dan topografi, kuesioner kepada target audiens untuk memetakan preferensi visual, serta studi literatur untuk memastikan akurasi sejarah. Seluruh data diolah menggunakan analisis deskriptif, analisis TWOS, dan 5W1H, yang kemudian dirumuskan dalam Sintesis Data dan Unique Selling Point (USP) sebagai konsep inti pembeda karakter.

Memasuki tahap perancangan, proses beralih pada eksekusi visual yang mencakup tiga tingkatan produksi, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, konsep dasar mengenai kepribadian, proporsi anatomi, dan kostum dirumuskan berdasarkan brief hasil riset. Tahap produksi menjadi inti kreatif yang meliputi pembuatan sketsa kasar (rough sketch) untuk penentuan siluet, proses pewarnaan (coloring) sesuai palet referensi, dan penyempurnaan (finishing). Rangkaian ini ditutup dengan tahap pasca-produksi, di mana desain karakter yang telah final diimplementasikan secara konsisten ke dalam berbagai jenis lembar karakter, seperti lembar 360, lembar ekspresi dan lembar aksi untuk nanti di implementasikan dalam *Webtoon* (Komik digital). Berikut metode perancangan, lihat gambar 1.



Gambar 1 Metode Perancangan
Sumber : Purwati, 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.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

HASIL

Representasi Nilai-nilai Islam dalam Desain Karakter Joko Samudro pada Media *Webtoon*

Representasi ajaran Islam dalam desain tokoh Joko Samudro diwujudkan melalui penerjemahan konsep moral ke dalam elemen-elemen rupa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh audiens. Dalam perspektif desain komunikasi visual, tokoh tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis dalam narasi komik digital, tetapi juga sebagai sistem tanda yang menyampaikan pesan simbolik kepada pembaca. Prinsip-prinsip utama dalam ajaran Islam seperti *siddiq*, *amanah*, *fathanah*, dan *tabligh* diintegrasikan ke dalam berbagai aspek perancangan, meliputi anatomi wajah, ekspresi, atribut busana, serta penggunaan warna (Ramadani & Sofa, 2025 : 203).

Pendekatan tersebut mempertimbangkan konteks historis Joko Samudro sebagai pemuda santri dari wilayah pesisir Gresik pada abad ke-15 yang dikenal memiliki kecerdasan, integritas moral, serta kedalaman spiritual (Arifin, 2020 : 27). Karakteristik ini kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk elemen visual yang dapat dipahami secara intuitif oleh pembaca *webtoon*, yang mayoritas berasal dari kalangan remaja dan dewasa muda. Dengan demikian, unsur-unsur visual yang membentuk tokoh tidak hanya berperan sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sistem tanda yang menghadirkan makna religius secara kontekstual dan relevan dengan media digital masa kini. Keterkaitan antara ajaran Islam dan elemen visual dalam perancangan tokoh Joko Samudro diperlihatkan melalui penggambaran anatomi, ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta atribut busana yang dikenakan oleh tokoh tersebut. Berikut representasi nilai-nilai Islam dalam desain karakter Joko Samudro, lihat table 1.

Tabel 1 Representasi Nilai-nilai Islam dalam Desain Karakter Joko Samudro

Nilai Islam	Makna Konseptual	Representasi Visual dalam Desain Karakter
Siddiq (Kejujuran)	Integritas moral, ketulusan, dan kejujuran dalam bertindak	Direpresentasikan melalui tatapan mata yang jernih dan fokus, ekspresi wajah yang tenang, serta kontak mata yang stabil yang menciptakan kesan karakter yang jujur dan dapat dipercaya
Amanah (Tanggung jawab)	Sikap dapat dipercaya dan mampu memegang tanggung jawab	Ditunjukkan melalui postur tubuh yang tegap, sikap karakter yang stabil, serta gestur tubuh yang mencerminkan kedewasaan dan keteguhan prinsip
Fathanah (Kecerdasan)	Kecerdasan intelektual serta kebijaksanaan dalam	Direpresentasikan melalui desain mata yang tajam, ekspresi wajah yang tenang, serta bahasa tubuh yang menunjukkan kemampuan berpikir dan

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.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

	memahami situasi	ketenangan dalam mengambil keputusan
Tabligh (Menyampaikan kebenaran)	Kemampuan menyampaikan pesan moral kepada orang lain	Ditunjukkan melalui ekspresi wajah yang ramah, gestur komunikasi yang terbuka, serta karakter yang terlihat komunikatif dan mudah berinteraksi dengan tokoh lain
Kesederhanaan dan kemurnian spiritual	Nilai moral yang menekankan kehidupan sederhana dan kesucian hati	Direpresentasikan melalui penggunaan busana sederhana seperti baju putih, sarung bermotif geometris, serta palet warna *earth tone* yang mencerminkan kesederhanaan dan kedekatan dengan nilai religius

Sumber : Purwati, 2025

Tabel tersebut menunjukkan bahwa ajaran Islam dalam desain karakter Joko Samudro tidak hanya disampaikan melalui narasi cerita, tetapi juga diwujudkan melalui sistem tanda yang terdapat pada anatomi karakter, ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta atribut busana yang dikenakan oleh tokoh. Setiap elemen tersebut berfungsi sebagai penanda visual yang merepresentasikan karakter moral seperti *siddiq*, *amanah*, *fathanah*, dan *tabligh*. Dalam perspektif semiotika visual, unsur-unsur tersebut membentuk makna simbolik yang memperkuat identitas religius tokoh. Dengan demikian, desain karakter Joko Samudro tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis dalam komik digital, tetapi juga sebagai medium komunikasi nilai yang menghubungkan narasi sejarah Islam dengan preferensi visual audiens *webtoon* masa kini. Representasi konsep tersebut kemudian diwujudkan dalam proses perancangan karakter yang dilakukan secara sistematis melalui dua tahapan utama, yaitu tahap perencanaan dan tahap penciptaan visual.

1. Tahap Perencanaan

Berdasarkan data yang terkumpul, analisis deskriptif dilakukan untuk memetakan karakteristik fisik dan non-fisik tokoh Joko Samudro sebagai pemuda pesisir Gresik abad ke-15 yang cerdas (*Fathanah*) dan berwibawa. Perancangan ini didetailkan melalui instrumen 5W1H dan analisis TWOS untuk memetakan peluang desain di pasar *Webtoon* saat ini. Puncak dari tahap perencanaan ini adalah perumusan *Unique Selling Point* (USP) yang mengintegrasikan nilai teologis Islam (*Siddiq, Amanah, Tabligh, Fathanah*) ke dalam elemen visual modern dan dinamis. Hasil sintesis tersebut kemudian dikonversikan ke dalam matriks perancangan visual sebagai acuan operasional pada tahap produksi.

2. Tahap Penciptaan

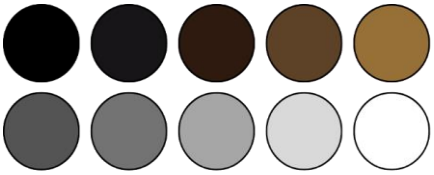
Konsep desain karakter disusun berdasarkan hasil perencanaan yang telah dilakukan. Gaya visual yang diterapkan pada komik digital ini menggunakan pendekatan *semi-realis* guna menonjolkan kedalaman, suasana historis, serta detail pada karakter utama dan latar belakang. Untuk menjaga dinamika cerita, gaya ini dipadukan dengan sentuhan kartun (*stylized*) pada ekspresi karakter agar

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.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

terlihat lebih luwes dan komunikatif. Berikut gaya semi realis yang digunakan dalam perancangan ini, lihat gambar 2

Gambar 2 *Gaya Semi Realis*
Sumber : Purwati, 2025

Penggunaan warna dalam desain karakter komik digital ini didominasi oleh palet Putih, Abu-abu, dan Cokelat (*Earth Tone*), yang secara strategis merepresentasikan kontras moral dan kedekatan narasi dengan realitas sejarah. Penggunaan elemen putih cerah yang dominan untuk menyelimuti tokoh utama, secara simbolis menegaskan kemurnian, takdir ilahi, dan perlindungan spiritual di tengah kemelut kesulitan, lihat gambar 3.



Gambar 3 *Nuansa Warna Palet*
Sumber : Purwati, 2025

Selanjutnya, pada tahap produksi, perancangan visual mulai dieksekusi berdasarkan acuan yang telah ditetapkan. Fokus utama dalam tahap ini adalah menerjemahkan karakteristik fisik dan sifat karakter ke dalam bentuk visual yang konsisten. Sebagai panduan artistik, dibuatlah sebuah moodboard karakter. Moodboard ini berfungsi sebagai referensi visual untuk menentukan palet warna, detail kostum, serta anatomi karakter agar tetap selaras dengan pendekatan semi-realis yang direncanakan, lihat gambar 4.

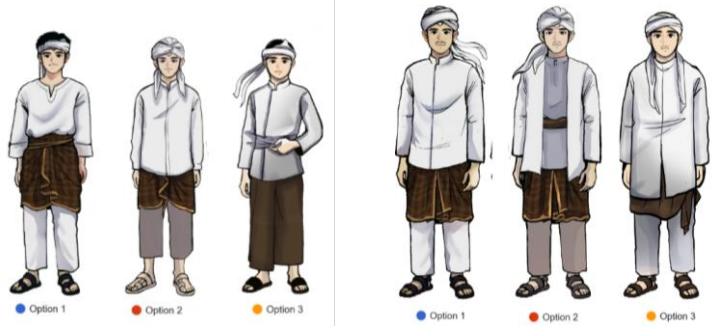
Gambar 4 Acuan Visual Jaka Samudra Anak Anak
Sumber : Purwati, 2025

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.V11I1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Gambar 5 Acuan Visual Jaka Samudra Remaja
Sumber : Purwati, 2025

Setelah beberapa ide didapatkan, kemudian dilanjut untuk pembuatan alternatif sketsa dengan menggunakan aplikasi Procreate. Terdapat 3 alternatif sketsa untuk 1 karakter yang sama namun 2 masa yaitu Joko Samudro Anak anak dan Remaja, Pembuatan sketsa ini dengan menggabungkan beberapa elemen pakaian yang telah didapatkan dari hasil observasi, seperti baju, celana, Ikat Kepala, dan sandal. Proses dilanjutkan dengan pembuatan garis tepi dan pewarnaan karakter sesuai palet Hasil Korelasi Nilai.

Gambar 6 Alternatif sketsa desain
Sumber : Purwati, 2025

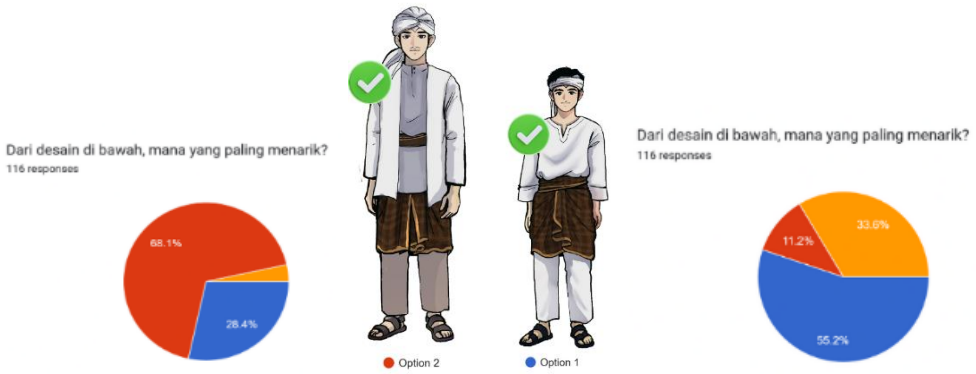


Gambar 7 Alternatif desain karakter
Sumber : Purwati, 2025

Setelah tiga alternatif desain karakter dibuat, langkah selanjutnya yaitu menyebarkan ketiga alternatif ini kepada target audiens melalui kuesioner. Hasil pilihan terbanyak tersebut kemudian akan masuk ke tahap penyempurnaan (*finishing*) untuk detail warna, anatomi, dan aset visual pendukung lainnya agar

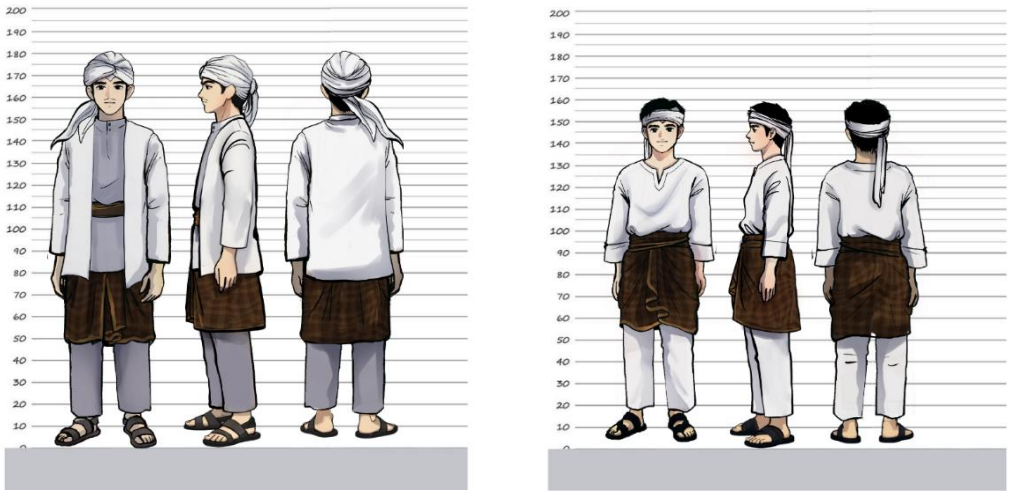
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

siap digunakan secara konsisten. Berikut desain karakter Joko Samudro, lihat gambar 8.



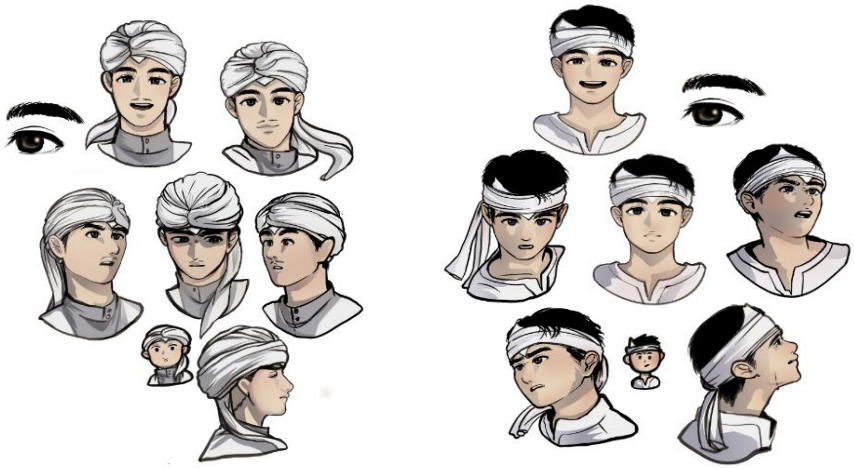
Gambar 8 Desain Karakter Terpilih
Sumber : Purwati, 2025

Untuk selanjutnya adalah tahap Pasca Produksi, untuk lebih jelas lihat gambar 9. Tahap ini menyajikan visualisasi final karakter Joko Samudro yang mengintegrasikan nilai-nilai islami (*Siddiq, Amanah, Fathanah, Tabligh*) ke dalam bahasa visual populer. Melalui lembar 360 derajat, konsistensi proporsi dan kesantunan busana dipastikan terjaga dari berbagai sudut pandang. Lembar ekspresi dirancang untuk mencerminkan spektrum emosi yang berpijak pada *akhlakul karimah*, guna membangun kedekatan emosional dengan pembaca. Terakhir, lembar aksi mengeksplorasi bahasa tubuh yang wibawa dan santun, merepresentasikan sosok pemuda tangguh sekaligus calon ulama besar. Keseluruhan elemen ini membentuk sistem tanda visual yang menyampaikan pesan dakwah secara implisit namun relevan.



Gambar 9 Lembar 360 Karakter Joko Samudro
(Sumber : Purwati, 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.V11I1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 10 Lembar Ekspresi Karakter Joko Samudro
Sumber : Purwati, 2025

Gambar 11 Lembar Aksi Karakter Joko Samudro
Sumber : Purwati, 2025

Berdasarkan gambar 9 sampai dengan gambar 11 dapat dilakukan analisis terkait Hasil perancangan karakter Joko Samudro menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai Islam dalam desain karakter tidak hanya diwujudkan melalui narasi cerita, tetapi juga melalui sistem tanda visual yang dibangun secara sadar pada anatomi karakter, ekspresi wajah, atribut busana, serta penggunaan warna. Dalam perspektif semiotika Roland Barthes, elemen-elemen visual tersebut dapat dibaca melalui tiga lapisan makna, yaitu makna denotatif, konotatif, dan mitos (Saputra et al., 2025 : 814). Melalui kerangka ini, visualisasi karakter tidak lagi dipahami sekadar sebagai bentuk estetis, tetapi sebagai medium representasi nilai yang mengandung pesan ideologis.

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.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pesan Dan Makna Simbolik Karakter Joko Samudro Berdasarkan Teori Semiotika Roland Barthes

Hasil perancangan karakter Joko Samudro menunjukkan bahwa integrasi ajaran Islam dalam desain karakter tidak hanya diwujudkan melalui narasi cerita, tetapi juga melalui sistem tanda visual yang dibangun pada anatomi karakter, ekspresi wajah, atribut busana, serta penggunaan warna. Dalam perspektif semiotika Roland Barthes, elemen-elemen visual tersebut dapat dimaknai melalui tiga lapisan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Melalui kerangka analisis ini, visualisasi karakter tidak hanya dipahami sebagai bentuk estetika, tetapi juga sebagai medium representasi nilai yang mengandung pesan ideologis (Saputra et al., 2025 : 814).

Sosok Joko Samudro pada gambar 12 di bawah, divisualisasikan sebagai pemuda berusia belasan tahun yang berada pada fase pencarian ilmu di bawah bimbingan para wali. Pada tingkat denotatif, representasi ini menggambarkan sosok pemuda santri yang masih berada dalam tahap pembentukan karakter. Pemilihan usia tersebut juga bertujuan untuk menciptakan kedekatan psikologis dengan target audiens *webtoon* yang sebagian besar berasal dari kalangan remaja dan dewasa muda, sehingga memungkinkan terjadinya identifikasi emosional antara pembaca dengan karakter (Izayanah et al., 2024 : 6573).

Gambar 12 Karakter Joko Samudro
(Sumber : Purwati, 2025)

Secara visual, wajah karakter pada gambar 12 di atas dirancang dengan garis anatomi yang bersih, mata yang besar namun tajam, serta ekspresi senyuman yang tenang. Pada tataran denotatif, elemen ini sekadar menunjukkan bentuk wajah karakter komik dengan gaya semi-realistis. Namun pada tingkat konotatif, mata yang tajam menandakan ketajaman intelektual dan kedalaman spiritual yang dimiliki tokoh. Dalam konteks historis, Joko Samudro dikenal sebagai sosok yang kelak menjadi ulama besar, sehingga visualisasi mata yang fokus dan tajam berfungsi sebagai simbol kecerdasan serta kesadaran spiritual

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.V11I1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

yang tinggi (Qolbi et al., 2025 : 4).

Ekspresi wajah yang tenang dan ramah juga memiliki makna konotatif yang kuat dalam merepresentasikan nilai akhlak Islami. Senyum yang lembut dan ekspresi wajah yang stabil mencerminkan sifat *tawadhu* atau kerendahan hati yang menjadi salah satu karakter utama dalam etika Islam (Taqwa et al., 2019 : 332). Dalam konteks media *webtoon*, ekspresi wajah memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi visual yang menyampaikan emosi serta karakter tokoh tanpa harus bergantung sepenuhnya pada teks naratif (Ostlie, 2020 : 1). Oleh karena itu, ekspresi yang stabil dan penuh ketenangan dirancang untuk menampilkan karakter yang jujur, bijaksana, dan memiliki pengendalian diri yang kuat

Lebih lanjut, kontak mata yang stabil ketika karakter berinteraksi dengan tokoh lain dapat dimaknai sebagai representasi visual dari sifat *shiddiq* atau kejujuran. Dalam kerangka semiotika Barthes, gestur visual ini tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi emosi, tetapi juga sebagai tanda yang menandakan integritas moral (Triandika, 2022 : 52). Pada tingkat mitos, ekspresi wajah tersebut membangun citra Joko Samudro sebagai figur pemuda yang memiliki karakter moral yang kuat dan dapat dijadikan teladan bagi generasi muda, terutama dalam konteks sosial yang sedang menghadapi tantangan penurunan integritas dan kejujuran dalam kehidupan publik (Hamson, 2024 :1). Selain anatomi dan ekspresi wajah, representasi nilai Islam juga diwujudkan melalui elemen kostum yang dikenakan oleh karakter. Salah satu elemen utama adalah sarung bermotif geometris kotak-kotak berwarna cokelat. Pada tingkat denotatif, sarung tersebut merupakan pakaian tradisional yang lazim digunakan oleh masyarakat pesisir Jawa. Motif geometris yang sederhana merepresentasikan pola kain yang umum ditemukan pada tekstil tradisional, lihat gambar 13.

Gambar 13 Kain songket bermotif kotak-kotak
Sumber : Purwati, 2025

Namun, pada tingkat konotatif, motif geometris kotak-kotak pada gambar 13 di atas memunculkan asosiasi terhadap keteraturan, stabilitas, serta keseimbangan hidup. Warna cokelat yang digunakan juga memiliki makna simbolik sebagai warna yang membumi, yang sering dikaitkan dengan kesederhanaan, ketenangan, serta kedekatan manusia dengan alam (Muliani, 2018 : 10). Dalam kerangka mitos, sarung bermotif geometris ini berfungsi sebagai

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

tanda yang menegaskan identitas budaya lokal tokoh sebagai pemuda dari wilayah pesisir Gresik abad ke-15. Karakter tersebut tidak digambarkan sebagai figur bangsawan keraton yang penuh simbol aristokrasi, melainkan sebagai pemuda santri yang tumbuh dalam lingkungan masyarakat maritim yang pragmatis dan religius (Christianna et al., 2023 : 140).

Gambar 14 Ikat kepala berwarna putih
Sumber : Purwati, 2025

Elemen berikutnya adalah penggunaan udeng atau ikat kepala berwarna putih, lihat gambar 14 di atas. Pada tingkat denotatif, udeng merupakan aksesori kepala yang dikenakan secara rapi dan simetris. Bentuknya yang tegak dan terikat kuat menunjukkan fungsi praktis sebagai penutup kepala yang umum digunakan dalam budaya Jawa (Pratiwi et al., 2025 : 276). Pada tingkat konotatif, struktur udeng yang simetris dapat dimaknai sebagai simbol pengendalian diri, kedisiplinan, serta keteguhan prinsip. Dalam tradisi simbolik Jawa, bentuk yang seimbang dan terikat dengan rapi sering diasosiasikan dengan kemampuan seseorang dalam mengendalikan pikiran dan emosinya (Sunyoto, 2017 : 169). Warna putih pada udeng memperkuat makna tersebut dengan menghadirkan simbol kesucian, kemurnian niat, serta orientasi spiritual yang kuat. Pada tataran mitos, udeng putih tersebut berfungsi sebagai tanda ideologis yang membangun citra Joko Samudro sebagai sosok yang memiliki kontrol diri, integritas moral, dan kedewasaan spiritual. Dengan demikian, aksesori ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen kostum, tetapi juga sebagai simbol visual yang menguatkan identitas religius karakter.

Gambar 15 Baju warna putih
Sumber : Purwati, 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.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Representasi nilai Islam juga terlihat melalui penggunaan baju pada gambar 15 diatas berwarna putih yang dikenakan oleh karakter. Pada tingkat denotatif, baju tersebut merupakan pakaian sederhana dengan potongan longgar yang menutupi tubuh secara sopan. Secara konotatif, warna putih memiliki asosiasi yang kuat dengan nilai kesucian, kebersihan, serta ketenangan batin. Dalam tradisi Islam, warna putih memiliki makna simbolik yang sangat penting karena sering dikaitkan dengan kesederhanaan serta kemurnian hati. Beberapa riwayat hadis bahkan menyebutkan bahwa pakaian putih merupakan pakaian yang dianjurkan karena mencerminkan kebersihan dan kesucian (Ayuswantana et al., 2020 : 37). Dalam konteks budaya visual Islam, warna putih juga melambangkan kedamaian, kesederhanaan (Asyraf, 2025 : 1).

Pada tingkat mitos, penggunaan baju putih dalam desain karakter Joko Samudro membangun citra tokoh sebagai figur religius yang memiliki kemurnian niat serta integritas spiritual yang tinggi . Simbolisme ini bekerja secara ideologis untuk menaturalisasi gagasan bahwa tokoh tersebut adalah sosok santri yang memiliki kedekatan dengan nilai-nilai keislaman sejak masa mudanya. Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes terhadap elemen anatomi, ekspresi, dan atribut kostum karakter Joko Samudro, dapat dirangkum hubungan antara makna denotatif, konotatif, dan mitos sebagaimana terlihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Analisis Semiotika Roland Barthes pada Desain Karakter Joko Samudro

Elemen Visual	Makna Denotatif	Makna Konotatif	Makna Mitos (Ideologis)
Anatomi wajah dan mata karakter	Wajah dengan garis bersih, mata besar dan tajam, ekspresi tenang	Ketajaman pandangan melambangkan kecerdasan intelektual dan kedalaman spiritual. Ekspresi yang stabil menunjukkan pengendalian emosi dan kebijaksanaan	Tokoh dimitoskan sebagai pemuda yang memiliki kecerdasan spiritual dan integritas moral tinggi, sehingga layak menjadi figur teladan bagi generasi muda
Ekspresi wajah dan senyuman	Senyum ringan dengan ekspresi ramah	Senyum tenang mencerminkan sifat *tawadhu* (rendah hati) serta akhlak yang baik	Membangun citra ideal pemuda Muslim yang santun, ramah, dan memiliki akhlakul karimah
Kontak mata karakter	Tatapan mata yang fokus dan stabil ketika berinteraksi	Kontak mata yang stabil menandakan kejujuran dan kepercayaan diri	Menaturalisasi nilai *shiddiq* sebagai karakter utama seorang pemimpin religius
Sarung	Kain sarung	Motif geometris	Menegaskan identitas

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

bermotif geometris kotak-kotak	bermotif kotak dengan warna cokelat	menandakan keteraturan dan kesederhanaan hidup, sementara warna cokelat melambangkan kedekatan dengan alam dan kehidupan sederhana	tokoh sebagai pemuda dari budaya pesisir yang religius dan membumi, bukan figur aristokrat
Udeng atau ikat kepala putih	Ikat kepala yang dikenakan secara simetris	Simetri dan bentuk yang rapi melambangkan pengendalian diri, disiplin, dan keteguhan prinsip	Membentuk citra tokoh sebagai individu yang memiliki orientasi spiritual dan kedewasaan moral
Baju putih	Baju longgar berwarna putih	Warna putih melambangkan kesucian, kebersihan hati, dan kesederhanaan	Menaturalisasi gagasan bahwa tokoh memiliki kemurnian niat dan karakter religius yang kuat

Sumber : Purwati, 2025

Dengan demikian, keseluruhan elemen visual pada karakter Joko Samudro, mulai dari anatomi wajah, ekspresi, hingga atribut kostum membentuk suatu sistem tanda yang saling terhubung. Dalam kerangka semiotika Roland Barthes, sistem tanda ini bekerja melalui hubungan antara makna denotatif, konotatif, dan mitos yang secara kolektif membangun representasi karakter Islami. Visualisasi tersebut tidak hanya menghadirkan figur historis secara estetis, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi nilai yang mampu menjembatani narasi sejarah dengan selera visual audiens masa kini melalui medium *webtoon*.

DISKUSI

Pembuatan desain karakter Joko Samudro untuk media *Webtoon* merupakan upaya untuk merepresentasikan kembali sosok pahlawan sejarah religius agar lebih sesuai dengan preferensi visual generasi muda. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, elemen-elemen visual pada karakter tidak hanya dipahami sebagai bentuk estetika, tetapi juga sebagai sistem tanda yang menyampaikan pesan simbolik mengenai nilai-nilai Islam. Dalam kerangka Barthes, makna suatu tanda dapat dipahami melalui tiga lapisan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos (Saputra et al., 2025 : 813). Dengan pendekatan ini, nilai-nilai religius tidak hanya disampaikan melalui narasi cerita, tetapi juga diwujudkan melalui bentuk visual seperti ekspresi wajah, anatomi karakter, serta atribut busana yang dikenakan oleh tokoh (Izayanah et al., 2024 : 6573)..

Penggunaan gaya visual semi-realis dalam desain karakter Joko Samudro menjadi strategi penting untuk menjembatani narasi sejarah dengan selera visual audiens masa kini. Gaya visual ini memungkinkan karakter ditampilkan dengan ekspresi yang lebih hidup dan realistis, namun tetap mempertahankan karakteristik ilustrasi komik yang komunikatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gaya semi-realis dalam desain karakter komik

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

digital mampu meningkatkan kedekatan emosional antara tokoh dan pembaca karena ekspresi wajah serta bahasa tubuh dapat disampaikan secara lebih ekspresif (Qolbi et al., 2025 : 4) (Nugraini et al., 2025 : 66). Dalam konteks penelitian ini, pendekatan tersebut membuat sosok Joko Samudro tidak hanya hadir sebagai figur historis, tetapi juga sebagai representasi moral yang dapat menjadi teladan bagi generasi muda.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian yang berjudul *"Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Webtoon Dorm Du Karya Kafaza14"* (Phitaloka & Setiawan, 2025 : 69). yang menjelaskan bahwa karakter dalam media *webtoon* dapat berfungsi sebagai medium penyampaian nilai pendidikan Islam melalui simbol visual yang melekat pada tokoh. Dalam perancangan karakter Joko Samudro, nilai *siddiq* atau kejujuran divisualisasikan melalui tatapan mata yang stabil dan ekspresi wajah yang tenang. Dalam perspektif semiotika Barthes, ekspresi visual tersebut pada tingkat denotatif hanya menunjukkan ekspresi wajah karakter, namun pada tingkat konotatif menandakan integritas moral dan kejujuran. Sementara pada tingkat mitos, simbol tersebut membangun citra tokoh sebagai figur pemuda Muslim yang memiliki karakter moral yang kuat.

Selain ekspresi karakter, elemen busana juga memiliki peran penting dalam menyampaikan makna simbolik. Penggunaan sarung bermotif geometris dan udeng putih dalam desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai atribut visual, tetapi juga sebagai simbol identitas budaya dan religius tokoh. Penelitian yang berjudul *"Desain Karakter Webtoon Legenda Candi Pari sebagai Upaya Pengenalan Candi kepada Remaja Usia 18-25 Tahun"* (Ikowanda et al., 2025 : 392-393) menunjukkan bahwa penerapan simbol budaya lokal dalam desain karakter mampu memperkuat identitas visual tokoh sekaligus meningkatkan keterhubungan emosional antara pembaca dengan budaya yang direpresentasikan. Hasil penelitian ini menunjukkan konsistensi dengan temuan tersebut, di mana sarung bermotif geometris yang dikenakan oleh karakter Joko Samudro secara konotatif merepresentasikan kesederhanaan serta kedekatan dengan budaya pesisir, sementara pada tingkat mitos membangun citra tokoh sebagai pemuda santri yang tumbuh dalam lingkungan masyarakat religius.

Makna simbolik juga terlihat pada penggunaan warna dalam desain karakter. Warna putih yang digunakan pada busana karakter secara konotatif melambangkan kesucian, ketenangan, serta kemurnian niat. Dalam kerangka semiotika Barthes, simbolisme warna ini pada tingkat mitos membangun citra karakter religius yang memiliki integritas spiritual. Hal ini sejalan dengan pandangan McCloud (McCloud, 2022 : 9), yang menyatakan bahwa elemen visual dalam komik, seperti warna dan desain kostum, memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan moral secara implisit kepada pembaca melalui simbol-simbol visual.Integrasi simbol budaya lokal dalam desain karakter juga memperlihatkan bagaimana media visual dapat berfungsi sebagai sarana penguatan identitas budaya. Amelia dan Iswandi (2023:109) menjelaskan bahwa penggunaan simbol budaya lokal dalam media visual dapat memperkuat

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

keterhubungan emosional audiens terhadap warisan budaya yang direpresentasikan. Dalam penelitian ini, penggunaan sarung tradisional, udeng, serta palet warna *earth tone* memperkuat identitas Joko Samudro sebagai tokoh yang memiliki akar budaya lokal sekaligus karakter religius yang kuat.

Namun demikian, dalam perspektif semiotika Barthes, makna konotatif suatu tanda tidak selalu ditafsirkan secara sama oleh setiap audiens. Perbedaan latar belakang budaya, pengalaman, serta tingkat literasi visual dapat memengaruhi cara pembaca memahami simbol yang ditampilkan dalam desain karakter. Oleh karena itu, sebagaimana dijelaskan oleh Arifin (2020:165–166), literasi visual dan literasi digital menjadi penting agar audiens mampu memahami lapisan makna simbolik yang terkandung dalam media visual. Dengan demikian, karakter Joko Samudro tidak hanya berfungsi sebagai tokoh naratif dalam komik digital, tetapi juga sebagai medium edukatif yang dapat menyampaikan nilai-nilai religius secara lebih kontekstual kepada generasi muda (Arifin, 2020 : 165-166) (Nugraini et al., 2025 : 81).

SIMPULAN

Berdasarkan semua hasil penelitian serta proses pembuatan karya yang sudah dilakukan maka bisa ditarik kesimpulan bahwa penggambaran nilai nilai Islam pada desain karakter Joko Samudro sudah berhasil dilakukan dengan menggabungkan sejarah asli serta nilai agama dengan tren gambar masa kini yang disukai anak muda. Penggunaan cara analisis gambar atau semiotika membuktikan bahwa setiap bagian pada karakter mulai dari bentuk wajah yang tenang sampai atribut baju yang rapi sudah menjadi cara yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan tentang kejujuran serta tanggung jawab kepada para pembaca. Melalui elemen elemen visual tersebut nilai nilai baik seperti sifat jujur serta amanah berhasil diubah dari sekadar teori menjadi sebuah gambaran nyata yang mudah dimengerti serta bisa ditiru oleh generasi muda melalui media *Webtoon* yang sangat populer saat ini.

Selain itu perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi tambahan bagi para desainer dalam menciptakan karakter yang membawa nilai nilai luhur agar tetap terasa dekat serta menarik bagi audiens muda di masa sekarang. Hasil akhir berupa desain karakter Joko Samudro yang memiliki ciri khas serta makna mendalam ini terbukti bisa menjadi pilihan sosok teladan yang memiliki moral baik di dunia digital. Dengan demikian pembuatan karya ini tidak hanya menghasilkan gambar untuk komik saja melainkan juga menjadi cara untuk mengajak anak muda lebih mengenal sejarah serta nilai nilai budayanya sendiri dengan cara yang menyenangkan serta sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

DAFTAR SUMBER

Aditia, R., & Aditia, B. (2024). Arts Education and Visual Communication in Character Design of the Nusa Five Serial Comic Character by Sweta

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Kartika. EDUCASIA Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran Arts, 9(1), 17–30. https://doi.org/https://doi.org/10.21462/educasia.v9i1.241

Allifia, Z. E., Sutejo, A., & Masnuna Masnuna. (2025). Desain Karakter Pada Penciptaan Buku Golden Tiket Petualangan Kereta Api. Besaung : Jurnal Seni , Desain Dan Budaya Desain Karakter Pada Penciptaan Buku Golden Tiket Besaung : Jurnal Seni , Desain Dan Budaya, 10(01), 1–12. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i1.4460

Amelia, S., & Iswandi, H. (2023). Board Game Sebagai Media Literasi Digital Mengenai Pemajuan Kebudayaan di Kota Palembang. Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya, 8(1), 108–119. https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.2978

Antonio, L., Tinggi, S., Kerusso, T., & Email, C. (2024). Superior Character As The Key To Students ' Academic Success. Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo, 6(3), 554–566. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v6i3.7829

Arifin, Z. (2020). Sunan Giri Konstruk Elite Islam Terhadap Perubahan Sosial pada Masa Akhir Kekuasaan Majapahit Akhir Abad XV – Awal Abad XVI [Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. Https://Doi.Org/Http://Digilib.Uinsa.Ac.Id/Id/Eprint/53431

Asyraf, D. (2025). Putih dalam Islam: Warna Kesucian, Kedamaian, dan Kemurnian. LP3H Yayasan Pendidikan Dan Sosial Darul Asyraf (YPSDA). https://darulasyraf.or.id/putih-dalam-islam-warna-kesucian-kedamaian-dan-kemurnian

Ayuswantana, A. C., Sachari, A., & Irfansyah. (2020). Pengaruh Nilai Islam Pada Visual Pakaian Dewa Dan Resi Boneka Wayang Jekdong Jawa Timur. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 06(01), 32–42. https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.2852

BPS. (2024). Indeks Perilaku Anti Korupsi (IPAK) 2024. https://www.bps.go.id/.../indeks-perilaku-anti-korupsi--ipak--indonesia-2024.html

Christianna, A., Saidi, A. I., & Sihombing, R. M. (2023). Coastal Settlements and Javanese Vernacular Art : A Historical and Cultural Analysis of Damar Kurung Gresik in Indonesia. 10(12), 137–162. https://doi.org/https://repository.petra.ac.id/21403/

Claudia, A. S., Sintikhe, L., Siahaan, B., Damanik, F. A., Studi, P., Hubungan, I., Ilmu, F., Politik, I., Maritim, U., & Ali, R. (2025). Dampak Globalisasi Masuknya Budaya Asing terhadap Generasi Muda Indonesia. Harmoni: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Volume 3, Nomor 1 Maret 2025, 3, 152–161.

Febyanti, F., Ayuswantana, A. C., & Wulandari, S. (2023). Perancangan Web

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Komik Angling Dharma Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Jawa Timur Kepada Dewasa 18-25 Tahun. 12(Oktober), 26–40. https://doi.org/https://doi.org/10.34010/visualita.v12i1.9598

Hamson, Z. (2024). Krisis Keteladanan Dalam Kepemimpinan Politik Indonesia. Makalah Informal Meeting Ma'REFAT Institute, September 2024.

Ikowanda, K. D., Ayuswantana, A. C., & Sutejo, A. (2025). Desain Karakter Webtoon Legenda Candi Pari sebagai Upaya Pengenalan Candi kepada Remaja Usia 18-25 Tahun. Panggung, 388–404. http://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/index

Izayanah, F. N., Ayuswantana, A. C., & Arifianto, P. F. (2024). Perancangan Desain Karakter Webcomic Bambang Sumantri Gagrak Wayang Jekdong. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4, 6573–6586. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.15852

KPK. (2025). Temuan SPI 2024: Suap dan Gratifikasi Masih Terjadi di Lebih dari 90% Kementerian/Lembaga & Pemerintah Daerah. https://www.kpk.go.id/id/ruang-informasi/berita/temuan-spi-2024-suap-dan-gratifikasi-masih-terjadi-di-lebih-dari-90-kementerianlembaga-pemerintah-daerah

Lembaga Riset Islam Pesantren Luhur Islam Sunan Giri. (2022). Sejarah Perjuangan dan Dakwah Islamiyah Sunan Giri (M. K. Anam & A. Fauzi, Eds.; Cetakan ke-3). Literasi Nusantara Abadi. ISBN: 978-623-7125-89-1.

McCloud, S. (2022). Understanding Comic The Invisible Art (M. Martin (ed.); 1st ed.). HarperCollins Publishers.

Muliani, D. (2018). Simbolisme Motif Batik Kawung Sebagai Element Estetis Interior di Lobby Pullman Hotel Jakarta Pusat. Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya, 3, 1–12. https://doi.org/https://doi.org/10.26742/pantun.v3i1.800

Murden, F. (2020). Mirror thinking : how role models make us human (1st ed.). Bloomsbury Publishing Plc.

Nugraini, I. A., Ismoyo, R., & Solicitor, A. (2025). Desain Karakter Webkomik Tentang Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) Untuk Usia 16-24 Tahun. Besaung : Jurnal Seni , Desain Dan Budaya Desain Karakter Webkomik Tentang Post-Traumatic Besaung : Jurnal Seni , Desain Dan Budaya, 10(01), 66–83. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i1.4783

Ostlie, W. (2020). Letter Your Webtoon Like a Pro: Balloons, Fonts, and More. Clip-Studio.Com. https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/3751

Phitaloka, P., & Setiawan, A. (2025). Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Webtoon Dorm Du Karya Kafaza14. Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 6(1), 64–85. https://doi.org/10.59698/afeksi.v6i1.428

Volume 10 No.11 Desember 2025- Maret 2026 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i1.6969 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pratiwi, R. W., Suwandi, R., Putra, J., & Roza, E. (2025). Busana melayu sebagai representasi nilai adat dan agama. 9(10), 272–278. https://doi.org/https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jikm/article/view/15677

Qolbi, N. L., Sutejo, A., & Aji, R. I. (2025). Desain Karakter dalam Buku Cerita Bergambar Giri Gajah. Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media, 4(April), 379–397. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v4i2.7178

Ramadani, S., & Sofa, A. R. (2025). Kejujuran dalam Perspektif Pendidikan Islam : Nilai Fundamental , Strategi Implementasi , dan Dampaknya terhadap Pembentukan Karakter Santri di Pesantren utama dalam membentuk karakter individu . Dalam kehidupan sehari-hari , kejujuran memiliki pembentuka. Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat Asosiasi Riset Ilmu Pendidikan Agama Dan Filsafat Indonesia, 1. https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i1.848

Saputra, A. A., Justian, R., & Sari, S. P. (2025). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Batik Besurek Dalam Konteks Komersialisasi. Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya, 10(3), 811–834. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i3.6160

Sunyoto, A. (2017). Atlas Walisongo (A. R. Masykur & F. Wijdan (eds.); Cetakan VI). Pustaka IIMaN dan Lesbumi PBNU.

Taqwa, P., Agama, R., & Budaya, D. A. N. (2019). Pusat Kekuasaan Jawa Taqwa Clothing : Representation Of Religion And Culture In The Center Of Javanese Power. Jurnal Multikultural & Multireligius, 18(2), 325–336. https://doi.org/https://doi.org/10.32488/harmoni.v18i2.364

Triandika, L. S. (2022). Unsur-unsur KeIslaman dalam Corak Motif Batik Pamekasan Madura Melalui Analisis Semiotika Semiotic. Jurnal Mediakita Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam Vol. 3, No. 1 (2021) Pp. 1-10, 3(1), 1–10. https://doi.org/http://jurnalfuda.iainkediri.ac.id/index.php/mediakita Submit:

Zuhri, A., Alnashr, M. S., Nihayah, H., Ihsan, Khoirul, I., Ulumuddin, Darnoto, & Munjiat, S. M. (2026). How Madrasahs Build Students ' Character in Indonesia ' s Society 5 . 0 Era : Emerging Challenges. Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam Vol. 9 Issue 1, 2026. Pp. 166-186, 9(1), 166–186. https://doi.org/https://doi.org/10.31538/nzh.v9i1.412 E-IS