

VISUALISASI HEROIK MAKHLUK MITOLOGI: ANALISIS ILUSTRASI DESAIN KARAKTER GENDERUWO PENJAGA MATA AIR DESA NGRUNDUL

Fatikha Dahayuna Qaulansadida¹

¹Prodi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Alamat Jl. Lamongan Tengah No.2,
Bendan Ngisor, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50233
Email korespondensi: dahayunaqfatikha@students.unnes.ac.id

Received: 15 Juni 2026

Revised: 25 Juli 2026

Accepted: 31 Juli 2026

Abstract: *The availability of clean water in Ngrundu, Klaten faces a decline in ecological awareness due to the water spring preservation myths. Conventional perspectives mistakenly identify Genderuwo as a destructive horror figure, thereby eroding the conservation values behind gayam trees as natural water binders. This study aims to produce a radical visual reconstruction of Genderuwo as a Water Spring Protector into a heroic figure through digital illustration. The method used is descriptive qualitative based on practice-based research. The design results manifest in a fictional character named "Ruwo" with an ideal warrior body proportion (1:8), dominant stable geometric shapes, traditional Klaten lurik fabric, hair textured with gayam root, and an emerald green color palette. The conclusion shows that aesthetic modifications of colored manga style can shift the audience's paradigm from terror to empathy and admiration. The benefit of this research provides a scientific contribution in the form of an admiration-centric conservation approach model as well as a visual prototype that elevates the status of local mythological creatures to the international creative industry stage.*

Keywords: *Character Design, Genderuwo, Digital Illustration, Gayam, Spring Water*

Abstrak: Ketersediaan Ketersediaan air bersih di Desa Ngrundul, Klaten menghadapi ancaman penurunan kesadaran ekologis seiring tersisihnya mitos pelestarian umbul. Pandangan konvensional secara keliru mengidentifikasikan Genderuwo sebagai sosok horor destruktif, sehingga mengikis nilai konservasi di balik pohon gayam sebagai pengikat air alami. Penelitian ini bertujuan menghasilkan rekonstruksi visual radikal Genderuwo Penjaga Mata Air menjadi figur pahlawan super melalui media ilustrasi digital. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif berbasis praktik melalui tahapan dekonstruksi makna, konseptualisasi *shape language*, *digital rendering*, dan evaluasi komparatif. Hasil perancangan mewujudkan pada karakter fiktional bernama "Ruwo" dengan proporsi tubuh ideal satria, dominasi bentuk yang kokoh, kain lurik khas Klaten, rambut bertekstur jalinan akar gayam, serta palet warna hijau zamrud. Kesimpulan menunjukkan bahwa modifikasi estetika bergaya manga berwarna mampu menggeser paradigma audiens dari rasa takut menjadi rasa empati dan kekaguman. Manfaat penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah berupa model pendekatan konservasi berbasis kekaguman sekaligus prototipe visual yang menaikkan kelas makhluk mitologi lokal ke panggung industri kreatif internasional.

Kata kunci: Desain Karakter, Genderuwo, Ilustrasi Digital, Gayam, Mata Air

PENDAHULUAN

Ketersediaan air bersih merupakan elemen vital bagi keberlangsungan hidup manusia, di mana sebagian besar permukaan bumi tertutup oleh air namun hanya sebagian kecil yang layak dikonsumsi. Sumber air baku untuk keperluan domestik masyarakat sangat bergantung pada kelestarian mata air alami yang mengalir sepanjang tahun. Kabupaten Klaten dikenal memiliki kelimpahan sumber daya alam ini hingga mendapatkan julukan sebagai wilayah dengan 1.001 umbul atau mata air (Sidik & Pramono, 2022). Salah satu wilayah yang memiliki ketergantungan tinggi pada kelestarian mata air tersebut adalah Desa Ngrundul. Perlindungan terhadap wilayah tangkapan air pada era modern kini menghadapi tantangan yang kompleks akibat alih fungsi lahan dan penurunan kesadaran ekologis masyarakat. Melalui sudut pandang antropologis, masyarakat tradisional Jawa sebetulnya telah lama mengembangkan mekanisme pertahanan alam mandiri yang dibungkus dalam narasi mitos dan folklor.

Mitos berkembang dalam kebudayaan masyarakat sebagai alat kontrol sosial yang menyelaraskan hubungan antara manusia dengan lingkungan alam sekitarnya (Angeline, 2016). Selanjutnya, mitos merupakan tanda yang tumbuh dan hidup di tengah masyarakat (Patriansah, 2022:295). Fenomena ini terlihat jelas pada ekosistem sekitar mata air yang biasanya ditumbuhi oleh pohon-pohon besar seperti pohon gayam. Pohon gayam secara ilmiah memiliki kemampuan mengikat air yang luar biasa sehingga berfungsi sebagai pelindung alami debit mata air. Menariknya, masyarakat tradisional kerap mengaitkan kerimbunan pohon gayam di area mata air tersebut dengan keberadaan entitas gaib, khususnya genderuwo (Alam, n.d.). Narasi lisan di Desa Ngrundul menempatkan genderuwo bukan sebagai momok yang destruktif, melainkan sebagai sosok penjaga gaib yang mencegah manusia merusak kawasan sumber air. Permasalahan muncul ketika modernisasi meminggirkan mitos ini dan menganggapnya sekadar takhayul usang. Dampaknya, visualisasi tradisional genderuwo yang terlanjur diidentikkan dengan figur menyeramkan membuat nilai pelestarian lingkungan di balik mitos tersebut ikut terkikis dan ditinggalkan oleh generasi muda.

Upaya menjembatani pemikiran masa lalu dengan audiens kontemporer memerlukan evaluasi kritis terhadap metode visual yang digunakan. Leedy dan Ormrod (2005) menegaskan bahwa tinjauan pustaka bertugas untuk melihat kembali serta mensintesis karya ilmiah terdahulu guna membangun kerangka teoretis yang kokoh. Studi tentang mitologi lokal selama ini cenderung berhenti pada pencatatan teks budaya atau melakukan digitalisasi bentuk fisik makhluk

mistis secara apa adanya tanpa menyentuh esensi maknanya. Terlihat jelas adanya hubungan fungsional antara ketakutan mistis tradisional dengan upaya konservasi alam. Namun, celah yang masih kosong terletak pada bagaimana mentransformasikan ketakutan tradisional tersebut menjadi sebuah bentuk kekaguman visual yang relevan dengan selera modern. Konsep desain karakter berbasis ilustrasi digital menawarkan struktur visual yang dinamis untuk mengatasi kesenjangan ini karena memiliki kemampuan mengubah persepsi audiens dari rasa takut menjadi rasa empati dan hormat.

Pernyataan kebaruan (*state-of-the-art*) dari perancangan seni rupa ini terletak pada rekonstruksi visual radikal dari karakter genderuwo itu sendiri. Perancangan ini tidak lagi menampilkan sosok genderuwo penjaga air Desa Ngrundul dalam koridor visual horor konvensional yang identik dengan kegelapan. Kebaruan yang ditawarkan adalah penerapan prinsip desain karakter bergaya manga berwarna untuk merancang ulang genderuwo sebagai sosok pahlawan heroik. Elemen-elemen simbolis lokal, seperti visualisasi badan yang hitam dan besar, serta karakteristik protektif pohon gayam, diintegrasikan ke dalam anatomi heroik, gestur kokoh, serta atribut visual karakter. Metode hibridasi visual antara kearifan lokal Jawa dan estetika budaya modern ini menjadi pendekatan segar yang belum pernah dieksplorasi dalam perancangan ilustrasi digital bertema mitologi Nusantara sebelumnya.

Tujuan utama dari perancangan seni rupa ini adalah menghasilkan visualisasi heroik Genderuwo Penjaga Mata Air Desa Ngrundul melalui media ilustrasi digital berbasis gaya manga. Proses perancangan difokuskan pada penerapan prinsip desain karakter yang terukur, meliputi eksplorasi siluet, proporsi tubuh heroik, penentuan palet warna yang merepresentasikan genderuwo, serta penyusunan simbolisme visual yang kuat. Melalui penciptaan karya ini, konsep mistis tradisional yang awalnya berfungsi sebagai pembatas sosial berbasis ketakutan diubah menjadi sebuah representasi visual yang edukatif, karismatik, dan menginspirasi kesadaran pelestarian lingkungan. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan dapat memosisikan kembali mitologi lokal sebagai aset kebudayaan yang adaptif, kompetitif, dan relevan bagi industri kreatif serta generasi muda di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang berbasis pada praktik penciptaan seni rupa (*practice-based research*). Fokus utama dari penelitian ini diarahkan pada dekonstruksi visual dan rekonstruksi simbolis karakter Genderuwo Penjaga Mata Air Desa Ngrundul ke dalam bentuk ilustrasi digital bergaya manga. Subjek atau kasus studi yang diangkat bukanlah entitas

fisik masyarakat, melainkan artefak budaya berupa narasi lisan kolektif mengenai mitos genderuwo di ekosistem pohon gayam Desa Ngrundul, Klaten, yang kemudian dikonversikan menjadi data visual. Penentuan sampel visual dipandu melalui teknik *purposive sampling*, di mana data visual yang dipilih dibatasi pada elemen ikonografi umbul, karakteristik morfologi pohon gayam, serta struktur anatomi karakter pahlawan super dalam *style* manga berwarna. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan fokus penelitian (Patriansah et al., 2026:150). Melalui batasan sampel tersebut, proses perancangan memiliki parameter estetika yang terukur antara nilai mitos lokal dan hasil akhir ilustrasi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sepenuhnya melalui studi dokumentasi literatur dan analisis visual komparatif terhadap sumber-sumber sekunder terpercaya. Data tekstual mengenai mitos ekologis Genderuwo Desa Ngrundul dikumpulkan dari artikel ilmiah, dokumen publikasi digital mengenai konservasi mata air Klaten, serta kajian folklor Jawa. Seluruh data visual yang terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan elemen rupa seperti garis, *shape language*, siluet, ekspresi, dan palet warna, guna memastikan bahwa detail narasi lokal dapat ditransformasikan secara akurat ke dalam *blueprint* desain karakter.

Analisis data dilakukan melalui metode analisis semiotika visual dan sintesis kreatif dekonstruktif yang diadaptasi ke dalam tahapan perancangan ilustrasi digital. Proses analisis dan penciptaan ini dibagi ke dalam empat tahapan sistematis yang dapat direplikasi oleh peneliti atau desainer lain. Tahap pertama adalah dekonstruksi makna, di mana simbol ketakutan tradisional dari sosok genderuwo diurai untuk memisahkan aspek visual horor yang kotor, menyeramkan, dan destruktif, dengan aspek fungsionalnya sebagai pelindung air yang kuat, masif, dan teritorial. Tahap kedua adalah konseptualisasi karakter, yaitu menerapkan prinsip *shape language*, seperti penggunaan bentuk dasar segitiga terbalik untuk membangun impresi tubuh yang kokoh, tangguh, dan heroik. Tahap ketiga adalah perwujudan digital (*digital rendering*) menggunakan perangkat lunak aplikasi IbisPaintX, yang berfokus pada penerapan teknik lineart tegas khas manga serta pewarnaan digital dengan palet warna alam yang sejuk namun mistis.

Tahapan terakhir dalam analisis data adalah evaluasi visual komparatif antara hasil akhir karya ilustrasi digital dengan parameter simbolis yang telah ditetapkan di awal. Keandalan dan validitas temuan dinilai berdasarkan sejauh mana elemen rupa pada ilustrasi genderuwo heroik tersebut mampu memancarkan narasi sebagai pelindung ekologis Desa Ngrundul. Analisis hasil

ilustrasi ini menguji keselarasan antara komponen visual baru seperti proporsi tubuh ideal, gestur heroik, dan rambut bertekstur akar pohon gayam dengan nilai spiritualitas dan kearifan lokal yang diwakilinya. Melalui seluruh rangkaian prosedur yang terperinci ini, pembaca dan peneliti lain dapat mengevaluasi objektivitas kesesuaian metode, sekaligus mereplikasi jalur perancangan visual ini untuk diaplikasikan pada makhluk mitologi Nusantara lainnya.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil perancangan ilustrasi digital ini mewujudkan dalam sebuah karakter fiksional "Genderuwo Penjaga Mata Air" bernama "Ruwo" (Gambar 1). Karakter ini berhasil mentransformasikan impresi visual horor tradisional menjadi figur pahlawan super bergaya manga. Melalui pendekatan *practice-based research*, karakter ini dirancang dengan menekankan tiga elemen rupa utama: struktur anatomi makro, *shape language*, dan pemaknaan simbolis berbasis ekosistem Desa Ngrundul.



Gambar 1 Ilustrasi Desain Karakter Genderuwo

Hasil Analisis mendalam terhadap komponen visual karakter "Ruwo" diuraikan melalui beberapa indikator rupa berikut:

1. Struktur Anatomi Makro dan Rasio Tubuh: Struktur anatomi karakter tidak lagi digambarkan bungkok, asimetris, dan berlemak seperti ilustrasi genderuwo pada umumnya. Sebaliknya, hasil visualisasi menerapkan

proporsi tubuh ideal pahlawan dengan rasio kepala banding tubuh sebesar 1:8. Langkah ini secara instan memicu efek ikonifikasi yang mampu menggeser persepsi audiens dari rasa takut menjadi rasa empati. Ketakutan purba terhadap sosok raksasa berbulu kini dijinakkan melalui distorsi visual yang rapi, bersih, dan berwibawa, tanpa menghilangkan kesan kekuatan fisik masif yang menjadi modal utama sang tokoh sebagai pelindung wilayah teritorial mata air.

2. Penerapan *Shape Language*: *Shape language* pada ilustrasi digital ini berfokus pada dominasi bentuk geometris kotak pada area dada, pundak, dan rahang untuk memancarkan karakteristik psikologis yang kokoh, stabil, dan dapat diandalkan. Sementara itu, untuk mengekspresikan elemen dinamis air dan vegetasi pohon gayam, bagian rambut dan ornamen tubuh karakter dirancang menggunakan garis-garis lengkung berulang menyerupai riak air umbul yang mengalir deras.
3. Hibridasi Simbolis dan Fungsi Ekologis: Rambut lebat yang biasanya diidentikkan dengan kekumuhan genderuwo ditafsirkan ulang sebagai jalinan akar pohon gayam yang sedang mengikat air bawah tanah. Modifikasi visual ini merepresentasikan data mengenai kemampuan ekologis tanaman gayam dalam mempertahankan debit mata air. Dengan demikian, bentuk rupa yang hadir di dalam ilustrasi tidak sekadar memenuhi estetika pop semata, melainkan menjadi visualisasi langsung dari fungsi ekologis yang selama ini terkunci dalam narasi lisan masyarakat Desa Ngrundul.
4. Dekonstruksi Palet Warna: Palet warna yang diaplikasikan mengalami dekonstruksi total dari pakem konvensional yang kelam. Karakter ini diwujudkan melalui kombinasi warna coklat gelap-kehitaman, hijau zamrud, dan aksen logam perak-abu. Warna hijau dipilih secara sengaja untuk menghadirkan atmosfer air yang jernih, sejuk, sekaligus mistis, mencerminkan identitas geografis Klaten sebagai wilayah seribu umbul. Penggunaan warna hijau zamrud yang berkilau pada batu permata sabuk dan iris mata mempertahankan karakteristik mistis, namun dinaikkan tonasinya untuk memancarkan aura kebijaksanaan (*divine protector*) alih-alih kemurkaan destruktif. Melalui penataan warna yang terukur ini, ilustrasi digital berhasil menampilkan dualitas karakter yang unik. Karakter tetap terasa sebagai makhluk gaib mitologi yang sakral, namun memiliki tampilan yang modis dan kompetitif jika bersanding dengan karakter industri kreatif global.

Diskusi teoretis mengenai temuan visual ini menunjukkan adanya relasi yang kuat sekaligus antitesis terhadap hasil penelitian sebelumnya. Jika penelitian terdahulu oleh Suhartono (2018) menegaskan bahwa digitalisasi makhluk mitologi Nusantara efektif untuk melestarikan budaya namun cenderung mempertahankan wujud seram asli demi komodifikasi industri horor, perancangan ini justru mengambil arah sebaliknya. Orisinalitas dan keunikan hasil perancangan ini terletak pada keberanian melakukan hibridasi radikal antara folklor Jawa dengan pakem visual manga yang kaya akan nilai kepahlawanan.

Peneliti terdahulu seperti Alam n.d. memandang mitos genderuwo di pohon gayam sebagai bentuk pembatasan ruang gerak manusia berbasis teror gaib. Namun, melalui perancangan ilustrasi ini, dibuktikan sebuah tesis baru bahwa instrumen perlindungan alam di era modern tidak lagi efektif jika dipaksakan lewat rasa takut. Karakter baru ini menawarkan pendekatan konservasi berbasis kekaguman (*admiration centric*), di mana generasi muda digugah kesadaran ekologisnya setelah melihat sosok pelindung mata air yang tampil begitu karismatik dan heroik.

Hubungan antara temuan visual ini dengan teori dekonstruksi kebudayaan memperlihatkan bahwa kearifan lokal Desa Ngrundul tidak bersifat statis, melainkan dapat direvitalisasi secara fleksibel melalui medium kontemporer. Keunikan visualisasi heroik ini berhasil meruntuhkan dikotomi antara seni tradisi yang dianggap kuno dan seni manga modern.

Melalui penuangan detail-detail makro seperti kain bermotif lurik asli Klaten, rambut jalinan akar gayam, hingga ornamen sabuk permata hijau yang digambar tegas, karya ini berhasil menciptakan kategori estetika baru dalam desain karakter Indonesia. Hasil penelitian ini menjawab tuntas permasalahan yang diajukan di bagian pendahuluan mengenai ancaman kepunahan mitos akibat desakan zaman, dengan cara menyediakan sebuah prototipe visual yang tidak hanya menyelamatkan narasi pelestarian mata air Desa Ngrundul dari kelupaan sejarah, tetapi juga menaikkan kelas estetika makhluk mitologi lokal ke panggung industri kreatif internasional.

KESIMPULAN

Perancangan ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu merekonstruksi narasi mistis tradisional Desa Ngrundul ke dalam sebuah prototipe visual berupa ilustrasi digital heroik bergaya manga. Melalui metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*), perancangan ini membuktikan bahwa batas-batas ketakutan sosiologis yang melekat pada mitos Genderuwo dapat diurai dan dibangun kembali menjadi simbolisme perlindungan lingkungan yang

karismatik. Transformasi dari figur horor konvensional menjadi karakter "Ruwo" membuktikan bahwa distorsi visual yang terukur, baik melalui idealisasi proporsi tubuh maupun konseptualisasi *shape language* yang berbasis pada fungsionalitas pohon gayam dan mata air mampu mengubah paradigma audiens dari rasa teror menjadi rasa empati dan kekaguman. Karya ini berhasil memosisikan kembali folklor lokal bukan sebagai takhayul yang usang, melainkan sebagai aset budaya yang adaptif dan relevan bagi generasi muda serta industri kreatif modern.

Saran dari penelitian ini adalah perlunya pengembangan kajian yang lebih mendalam mengenai visualisasi makhluk mitologi dalam desain karakter dengan melibatkan perspektif budaya, sejarah, dan komunikasi visual secara komprehensif. Penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian pada representasi makhluk mitologi dari berbagai daerah di Indonesia untuk membandingkan unsur heroisme, simbolisme, serta nilai-nilai lokal yang terkandung di dalamnya. Selain itu, eksplorasi media visual yang lebih beragam, seperti animasi, gim, dan media digital interaktif, juga diperlukan guna mengetahui efektivitas desain karakter Genderuwo sebagai sarana pelestarian cerita rakyat dan identitas budaya Desa Ngrundul di tengah perkembangan budaya populer kontemporer

DAFTAR PUSTAKA

- Koesoemadinata, M. I. P., & Beskin, R. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Makhluk-makhluk Mitologis Nusantara 'Tambo Maru'. *Jurnal Senirupa Warna*, 5(2), 167-173.
- Angeline, M. (2016). *Mitos dan budaya*. Marketing Communication Department, Faculty of Economics and Communication, BINUS University.
- Ramadhani, A. K., Sumarwati, S., & Setiawan, B. (2025). Kearifan ekologis dalam cerita rakyat tentang sumber air di kabupaten Klaten. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(4), 1219-1232.
- Patriansah, M. et al. (2022). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso 'Yuk Mulai Bijak Plastik!' *JURNAL DESAIN & SENI NARADA*, 9(3), 287–306. <https://doi.org/10.2241/narada.2022.v9.i3.004>
- Patriansah, M., Ketut Muka, I., Dewi Pebryani, N., & Istri Ratna, T. C. (2026). Palembang jumputan textile as cultural heritage: a historical study and its development dynamics. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 24(1), 147–166. <https://doi.org/10.33153/glr.v24i1.8230>

- Patriansah, M. (2024). Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Stunting Ditinjau dari Aspek Komunikasi Persuasif. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 51-58.
- Patriansah, M., Prasetya, D., Ashari, A. F., & Dijaya, A. K. (2026). Optimalisasi Pemahaman Prinsip Desain melalui Sosialisasi Tipografi Dasar di SMK Negeri 7 Palembang. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 10(02), 260-280.
- Patriansah, M., Iswandi, H., Putri, H. A., & Az-zahra, V. N. (2026). Sriwijaya Festival Poster for the 2023-2025 Period as a Cultural Communication Medium. *Sanggitarupa*, 6(1), 44-66.
- Prasetya, D., Patriansah, M., Mubarat, H., Yazid, I. M., & Ridwan, M. (2026). Representation of Muara Takus Temple in the Stage Design of the 31st Sriwijaya Festival 2023. *Sanggitarupa*, 6(1), 15-30.
- Patriansah, M., Muka, I. K., Pebryani, N. D., & Ratna, T. I. (2026). Palembang jumputan textile as cultural heritage: a historical study and its development dynamics. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 24(1).
- Prameswara, K. N. A., Ananda, D. S., Putri, B. A. P., Mareta, M. A., & Rois, I. (2024). Sosialisasi Penanaman Bibit Pohon Sebagai Pelindung Mata Air. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 5(1), 80-83.
- Gelu, A., Pare, P. Y. D., Rewo, J. M., Bela, M. E., Hari, C. L., & Foa, A. J. (2024). Konservasi mata air Waeia dengan partisipasi masyarakat melalui penanaman pohon unggul. *Jurnal Citra Kuliah Kerja Nyata*, 2(3), 232-237.
- Setiawan, O. (2020). *Perlindungan mata air di tatanan normal baru: Sebuah tinjauan praktis*. Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia.
- Alam, B. R. (n.d.). *Mitos genderuwo dan pohon besar (gayam)*. Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Sidik, T., & Pramono, S. (2022). *Klaten dijuluki 1.001 umbul karena punya banyak mata air*. Solopos.