

Analisis Semiotika Mitologi Nyai Roro Kidul Dan Dewi Sri Pada Karya Kei Imazu Dalam Pameran The Sea Is Barely Wrinkled (Laut Nyaris Tak Beriak)

Chairunisa¹, Azizah Nur Aulia², Yugo Dwi Prasetyo³

Universitas Indonesia Mandiri

Corresponding Author Chairunisa, E-Mail: chairunisa@uimandiri.ac.id

Published: June, 2025

ABSTRACT

Penelitian ini menganalisis representasi mitologi Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri dalam karya-karya Kei Imazu yang dipamerkan dalam pameran *The Sea Is Barely Wrinkled* (Laut Nyaris Tak Beriak) melalui pendekatan semiotika. Tujuan penelitian adalah untuk mengungkap makna simbolik serta relasi antara mitos, budaya, dan identitas dalam karya Imazu yang terinspirasi oleh dua figur mitologis tersebut. Metode analisis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, meliputi pemaknaan denotatif, konotatif, dan mitos, untuk meneliti bagaimana Imazu memaknai ulang mitos tradisional dalam konteks seni kontemporer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Imazu memadukan elemen visual tradisional dengan estetika modern, menghadirkan reinterpretasi atas mitos Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri sebagai simbol kekuatan feminin, alam, dan spiritualitas.

Karyanya tidak hanya merefleksikan narasi mitologis, tetapi juga mengkritik stereotip gender dan eksploitasi alam. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana seniman kontemporer mengonstruksi mitos lama menjadi bahasa visual yang relevan dengan isu-isu masa kini.

Keywords: Semiotika, Mitologi, Nyai Roro Kidul, Dewi Sri, Kei Imazu, Seni Kontemporer.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah menciptakan transformasi besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan imersif. Salah satu teknologi yang menonjol adalah Augmented Reality (AR), yang memungkinkan penggabungan elemen-elemen virtual seperti gambar, suara, dan objek 3D ke dalam dunia nyata secara real-time dan interaktif (Azuma, 1997). AR membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam dibandingkan metode konvensional, terutama dalam konteks pendidikan anak.

Dalam dunia pendidikan, AR dianggap mampu menjawab tantangan generasi digital yang sangat dekat dengan teknologi. Anak-anak saat ini cenderung lebih tertarik pada media visual dan interaktif daripada pada teks naratif atau ceramah pasif (Suyanto, 2012). Oleh karena itu, penerapan AR dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta retensi informasi. Salah satu implementasi AR yang potensial adalah dalam bentuk game edukatif berbasis budaya.

Meskipun teknologi telah berkembang pesat, konten pembelajaran berbasis budaya lokal Indonesia masih relatif terbatas dalam platform digital. Sebagian besar media edukasi masih mengusung tema umum atau internasional, yang kurang merepresentasikan kekayaan budaya nusantara. Padahal, Indonesia memiliki banyak potensi budaya seperti cerita rakyat, tokoh legenda, motif batik, dan simbol-simbol adat yang dapat diadaptasi ke dalam bentuk visual yang menarik dan edukatif (Wibowo, 2019).

Integrasi budaya lokal ke dalam game edukasi tidak hanya bertujuan untuk transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya pelestarian dan penanaman nilai-nilai nasionalisme kepada peserta didik. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya bermain dan belajar, tetapi juga mengenal identitas bangsanya sendiri. Hal ini sejalan dengan pentingnya pendidikan karakter berbasis budaya yang digaungkan oleh kebijakan pendidikan nasional.

Dalam konteks desain komunikasi visual (DKV), pengembangan media edukasi seperti game AR menuntut penerapan prinsip-prinsip estetika dan naratif visual yang kuat. Elemen seperti ilustrasi karakter, komposisi visual, tipografi, dan warna harus dipadukan secara harmonis agar menghasilkan daya tarik visual yang tinggi dan mudah dipahami oleh target audiens (Prawira, 2018). Oleh karena itu, keterlibatan desainer visual sangat penting dalam proses perancangan agar media edukasi tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif dan menyenangkan.

Desain karakter tradisional seperti tokoh pewayangan, pahlawan lokal, atau makhluk mitologis Indonesia dapat diadaptasi menjadi tokoh utama dalam game edukasi. Dengan pendekatan visual yang modern, karakter ini akan lebih mudah diterima oleh anak-anak tanpa kehilangan nilai budaya yang dikandungnya (Sasmita, 2020). Visualisasi tokoh yang familiar namun dikemas ulang secara digital mampu menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia sejak usia dini.

Implementasi teknologi AR juga memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan konten budaya melalui pemindaian gambar atau simbol menggunakan kamera perangkat. Ketika objek digital muncul di dunia nyata, anak-anak dapat merasakan sensasi belajar yang lebih nyata dan seru. Ini menciptakan experiential learning yang melibatkan penglihatan, pendengaran, dan gerak tubuh secara bersamaan, yang terbukti lebih efektif dalam pembelajaran usia dini (Munandar, 2015).

Dengan demikian, pengembangan game edukasi berbasis AR dengan pendekatan visual budaya tradisional merupakan strategi inovatif yang sangat potensial. Selain mendukung proses belajar yang interaktif dan menarik, pendekatan ini juga menjadi sarana pelestarian budaya dan pembentukan identitas nasional. Ke depan, sinergi antara teknologi, pendidikan, dan desain visual perlu terus ditingkatkan agar media edukasi lokal mampu bersaing di era global.

Sejalan dengan hari kebudayaan nasional yang telah ditetapkan pada setiap tanggal 17 oktober hal ini mempengaruhi berbagai kebudayaan yang perlu dilestarikan antaranya tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, Bahasa, permainan rakyat, olahraga tradisional dan seni. Seni kontemporer seringkali menjadi medium bagi seniman untuk mengeksplorasi mitologi, budaya,

dan identitas dalam konteks modern. Kei Imazu, seorang seniman visual berbasis di Jepang, menciptakan karya-karya yang memadukan estetika surealistik dengan narasi mitologis dari berbagai budaya, termasuk Indonesia. Seniman kontemporer yang dikenal dengan pendekatan uniknya dalam menggabungkan elemen digital, tradisi lukisan klasik, dan mitologi. Dalam pamerannya *The Sea Is Barely Wrinkled* (Laut Nyaris Tak Beriak), Imazu mengeksplorasi narasi budaya Indonesia, khususnya mitos Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri, melalui perspektif modern.

Nyai Roro Kidul adalah sosok mitologis Jawa yang diyakini sebagai penguasa Laut Selatan, sering dikaitkan dengan kekuatan alam, feminitas, dan misteri. Sementara itu, Dewi Sri adalah dewi kesuburan dan pertanian dalam kepercayaan Jawa dan Bali, melambangkan kemakmuran dan kehidupan. Kedua figur ini merepresentasikan dualitas alam—laut dan darat, destruksi dan kesuburan, feminitas yang sakral dan duniawi. Pameran Imazu menggunakan teknik digital painting yang memadukan estetika Renaissance dengan imaji pop culture, menciptakan dialog antara tradisi dan modernitas. Analisis semiotika diperlukan untuk mengungkap bagaimana simbol-simbol mitologis ini dihadirkan dalam karyanya, serta makna kultural yang terkandung di dalamnya. Dalam pamerannya yang berjudul *The Sea Is Barely Wrinkled* (Laut Nyaris Tak Beriak), Imazu menghadirkan reinterpretasi atas dua figur mitologis penting dalam kebudayaan Jawa dan Nusantara, yaitu Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri. Nyai Roro Kidul, sebagai ratu penguasa Laut Selatan, dan Dewi Sri, dewi kesuburan dalam mitologi Jawa, merupakan simbol yang sarat dengan makna kultural, spiritual, dan femininitas. Keduanya tidak hanya mewakili kekuatan alam, tetapi juga menjadi refleksi dari nilai-nilai masyarakat yang melingkupinya. Melalui pendekatan semiotika, karya Imazu dapat dibaca sebagai upaya dekonstruksi dan rekontekstualisasi mitos-mitos tersebut dalam kerangka seni kontemporer, sekaligus menyinggung isu-isu seperti ekologi, gender, dan relasi manusia dengan alam.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni Bagaimana Kei Imazu merepresentasikan mitologi Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri dalam karya-karyanya di pameran *The Sea Is Barely Wrinkled*? Dan Apa makna simbolik yang terkandung dalam visualisasi kedua figur mitologis tersebut berdasarkan analisis semiotika?. Selain itu tujuan penelitian menganalisis tanda dan simbol dalam karya Kei Imazu yang terinspirasi oleh mitologi Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri menggunakan pendekatan semiotika serta mengungkap makna kultural, spiritual, dan sosial politik yang tersirat dalam representasi kedua figur tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika triadis Charles Sanders Peirce untuk mengkaji representasi mitologi Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri dalam karya-karya Kei Imazu pada pameran *The Sea Is Barely Wrinkled* (Laut Nyaris Tak Beriak). Pendekatan ini dipilih karena

kemampuannya mengurai tiga dimensi tanda - ikon, indeks, dan simbol - serta proses semiosis yang terjadi antara representamen, objek, dan interpretan.

Tahapan penelitian meliputi:

1. identifikasi unsur visual dalam karya Imazu sebagai representamen,
2. klasifikasi tanda berdasarkan trikotomi Peirce (ikonis, indeksikal, dan simbolik),
3. penelusuran hubungan antara tanda dengan objek referensial (mitos Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri), serta
4. analisis interpretan yang muncul melalui pembacaan tanda-tanda tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap karya, studi dokumentasi (katalog pameran, foto karya), dan tinjauan literatur terkait mitologi Jawa dan semiotika visual.

Analisis dilakukan dengan memetakan tiga lapisan makna: pertama, pada tingkat ikonis dengan mengidentifikasi kemiripan visual antara elemen karya dengan mitos asli; kedua, pada tingkat indeksikal dengan menelusuri hubungan kausal antara tanda dengan makna kulturalnya; dan ketiga, pada tingkat simbolik dengan mengungkap konvensi budaya yang melekat pada tanda-tanda visual. Proses semiosis diamati melalui dinamika antara tanda (representamen), objek referensial (mitos), dan interpretan (pemahaman penikmat seni).

Validitas penelitian dijaga melalui triangulasi yakni

- 1) studi literatur mitologi Jawa
- 2) perbandingan dengan interpretasi seni kontemporer lainnya, dan
- 3) konsultasi dengan pakar semiotika visual (jika memungkinkan).

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap bagaimana transformasi mitos tradisional ke dalam bentuk visual kontemporer melalui mekanisme semiotis yang kompleks, sekaligus menunjukkan dialektika antara tradisi dan modernitas dalam praktik seni digital. Pendekatan ini dipilih karena mampu membedah lapisan makna kultural yang tersembunyi di balik representasi visual.

Data diperoleh melalui observasi visual terhadap karya-karya Imazu dalam pameran *The Sea Is Barely Wrinkled*, serta studi literatur terkait mitologi Jawa, seni kontemporer, dan teori semiotika. Jenis Penelitian ini yakni Kualitatif Interpretatif Berfokus pada pemaknaan tanda dan simbol dalam karya seni. Analisis pada penelitian ini terbatas pada karya-karya Imazu dalam pameran *The Sea Is Barely Wrinkled*. Data dan Sumber. Data Primer Karya digital Kei Imazu yang menampilkan elemen Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri. Katalog pameran, statement artist, dan wawancara (jika tersedia). Sedangkan Data Sekunder berdasarkan literatur mitologi Jawa (Nyai Roro Kidul, Dewi Sri).

Studi ini memberikan kontribusi pada:

Kajian Seni Kontemporer: Memperkaya pemahaman tentang bagaimana mitologi tradisional diadaptasi dalam seni modern

Kajian Budaya: Mengungkap relasi antara mitos, identitas, dan ekologi dalam konteks global.

Praktik Seni: Memberikan perspektif baru bagi seniman dalam memaknai ulang warisan budaya melalui medium visual.

HASIL

1. Representasi Visual Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri dalam Karya Kei Imazu

Kei Imazu (lahir di Jepang, 1980) adalah seniman Jepang yang berdomisili di Bandung. Praktik kerjanya memadukan teknik artistik tradisional dengan teknologi digital untuk menelusuri dan menggali sejarah secara non-linier, tempat memori, kekuatan, dan fragmen tempat saling terkait. Berpindah dari Jepang ke Bandung pada tahun 2018, Imazu telah memperluas penelitiannya ke berbagai temporalitas dan geografi, terlibat dengan narasi tentang warisan kolonial dan transformasi lingkungan. Pameran tunggal pertamanya yang berskala museum di Indonesia, *The Sea is Barely Wrinkled* dibangun sebagai lanskap imajiner tempat berbagai garis waktu berpadu menjadi satu permukaan. Pameran ini berangkat dari penelitiannya tentang sejarah Sunda Kelapa/Batavia Lama. Ia mengeksplorasi warisan era kolonial dan dampaknya terhadap krisis lingkungan saat ini di sepanjang pantai Jakarta. Pameran ini juga menyoroti hubungan antara manusia dan alam. Imazu mengajak para pengunjung untuk memikirkan kembali cara kemajuan modern membentuk pandangan kita terhadap daratan dan lautan. Secara khusus, ia mempertimbangkan kembali nuansa pengetahuan tradisional, yang diwariskan melalui mitos dan ritual, yang mungkin menawarkan perspektif relevan untuk menghidupkan kembali hubungan ini. Sesi ini menampilkan seniman dalam sebuah presentasi dan percakapan santai dengan kurator museum. Bersama-sama, kita akan mengeksplorasi pemikiran Imazu tentang seni, sejarah, dan bagaimana pengalamannya tinggal dan bekerja di Indonesia telah mengubah pandangannya tentang kehidupan.

Karya-karya Kei Imazu dalam pameran *The Sea Is Barely Wrinkled* tidak sekadar mengulang mitos tradisional, tetapi melakukan reinterpretasi kritis yang memperkaya wacana seni kontemporer. Melalui pendekatan digital, Imazu mentransformasi narasi mitologis Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri menjadi bahasa visual yang relevan dengan isu-isu kekinian seperti ekofeminisme, krisis ekologi, dan relasi manusia-teknologi. Dalam konteks seni kontemporer, strategi ini menawarkan dua kontribusi utama:

- A. Imazu membuktikan bahwa mitos bukanlah artefak statis, melainkan sumber daya budaya yang dapat terus hidup melalui adaptasi medium baru. Penggunaan glitch effect dan kolase digital, misalnya, tidak menghancurkan makna asli mitos, justru memperkuatnya dengan lapisan kritik terhadap modernitas.
- B. Kedua, karya-karya ini menggeser wacana seni kontemporer yang kerap terpusat pada narasi Barat dengan menawarkan perspektif lokal yang global. Dengan memadukan ikonografi Jawa dan estetika postmodern, Imazu menciptakan ruang dialog antara tradisi Nusantara dan praktik seni global, sekaligus menantang hierarki budaya dalam dunia seni.

Lebih jauh, reinterpretasi Imazu terhadap mitos-mitos ini memperkenalkan paradigma baru dalam memaknai feminitas dan ekologi. Figur Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri tidak lagi sekadar simbol pasif, melainkan entitas yang merespons tantangan zaman seperti perubahan iklim atau objektifikasi tubuh perempuan. Pendekatan ini sejalan dengan tren seni kontemporer yang menghargai keragaman narasi dan intersectionality, sekaligus membuka peluang untuk membaca mitologi lokal sebagai kerangka kritik sosial. Dengan demikian, Imazu tidak hanya melestarikan warisan budaya, tetapi juga menempatkannya sebagai alat berpikir kreatif untuk menjawab persoalan masa kini.

2. Makna simbolik yang terkandung dalam visualisasi kedua figur mitologis tersebut berdasarkan analisis semiotika

A. Tingkat Ikonis

Pada tingkat ikonis, karya-karya Imazu menampilkan kemiripan visual yang kuat dengan atribut mitologis Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri. Figur perempuan bergaun hijau yang muncul secara repetitif dalam beberapa karya berfungsi sebagai ikon Nyai Roro Kidul, di mana pose tubuh yang meliuk dan dominasi warna hijau-biru secara langsung mengingatkan pada representasi tradisional Ratu Laut Selatan. Demikian pula, motif tumbuhan padi dan ornamen emas yang muncul dalam karya lain berfungsi sebagai ikon Dewi Sri, menciptakan kemiripan visual dengan penggambaran dewi kesuburan dalam tradisi ikonografi Jawa.

B. Analisis Tingkat Indeksikal

Pada level indeksikal, penelitian mengungkap hubungan kausal antara elemen visual dengan makna kulturalnya. Efek visual ombak yang distorsi secara digital dalam karya Imazu berfungsi sebagai indeks yang mengarah pada konsep kekuatan alam yang dimiliki Nyai Roro Kidul, sekaligus mencerminkan ketegangan antara alam dan teknologi. Penggunaan teknik glitch pada gambar-gambar tradisional menciptakan indeks yang mengisyaratkan intervensi modernitas terhadap mitos tradisional. Warna emas yang mendominasi beberapa karya tertentu berindeks pada konsep kemakmuran dan kesuburan yang melekat pada Dewi Sri.

C. Analisis Tingkat Simbolik

Pada tataran simbolik, penelitian menemukan bahwa Imazu menggunakan konvensi budaya yang telah mapan untuk membangun makna baru. Warna hijau yang dominan tidak hanya menjadi simbol spiritualitas Jawa, tetapi dalam konteks karya Imazu juga berkembang menjadi simbol ekofeminisme kontemporer. Motif-motif tradisional yang diolah secara digital berubah menjadi simbol dialog antargenerasi, di mana nilai-nilai tradisi dipertemukan dengan estetika postmodern.

Penggabungan elemen-elemen mitos kedua dewi dalam satu frame visual tertentu menciptakan simbol baru tentang kesatuan kosmologis alam Jawa.

D. Proses Semiosis dalam Karya

Analisis proses semiosis mengungkap dinamika interpretasi yang kompleks. Representamen berupa figur-figur feminin dalam karya Imazu merujuk pada objek (mitos Nyai Roro Kidul/Dewi Sri), namun menghasilkan interpretan yang berlapis mulai dari pengakuan terhadap ikonografi tradisional hingga pembacaan kritis tentang posisi mitos dalam masyarakat kontemporer. Karya-karya tersebut menunjukkan bagaimana sebuah tanda dapat berkembang dari sekadar representasi menjadi wacana yang menantang pemahaman konvensional tentang mitologi. Pembahasan mengungkap bahwa Imazu menciptakan dialektika unik antara tradisi dan modernitas melalui manipulasi tanda-tanda visual. Penggunaan medium digital untuk merepresentasikan mitos kuno tidak hanya mempertahankan makna asli, tetapi justru memperluas kemungkinan interpretasi. Distorsi digital pada gambar-gambar tradisional menciptakan ketegangan semiotik yang produktif, memaksa penikmat seni untuk terus-menerus menegosiasikan makna antara yang sakral dan yang profan, antara yang tradisional dan yang kontemporer.

Penelitian ini menemukan bahwa transformasi mitos dalam karya Imazu terjadi melalui tiga proses:

- 1) Preservasi tanda-tanda inti yang mempertahankan identitas mitos,
- 2) Adaptasi bentuk visual untuk memenuhi sensibilitas kontemporer, dan
- 3) kreasi makna baru melalui kombinasi tanda-tanda yang sebelumnya tidak terhubung.

Proses ini menunjukkan vitalitas mitos-mitos tradisional dalam merespons perkembangan zaman melalui bahasa visual. Kei Imazu mempresentasikan Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri melalui pendekatan surealistik dengan dominasi warna biru-hijau (untuk Nyai Roro Kidul) dan emas-kuning (untuk Dewi Sri), yang secara denotatif merujuk pada elemen alam yang mereka wakili laut dan kesuburan tanah. Nyai Roro Kidul digambarkan sebagai figur yang menyatu dengan gelombang laut, dengan tubuh transparan seakan-akan terbuat dari air. Ini mengkonotasikan sifat mistis dan kekuasaannya atas alam.



Gambar 1. Kerangka karya Kei Imazu Nyari Roro Kidul



Gambar 2. Foto Nampak menyeluruh karya Kei Imazu pada karya Nyari Roro Kidul



Gambar 3. Foto karya Kei Imazu pada karya Nyari Roro Kidul



Gambar 4. Foto karya Kei Imazu pada karya Nyari Roro Kidul Nampak wajah

Simbolisasi Dewi Sri muncul dalam bentuk figur yang dikelilingi padi dan tumbuhan, tetapi dengan wajah yang samar atau terfragmentasi, menyiratkan hubungan antara kesuburan dan ketidakpastian kehidupan. Simbolisasi ini meliputi :

- 1) Motif Padi Emas : Melampaui makna tradisional kesuburan, menjadi simbol ketahanan pangan dan krisis agraria kontemporer. Tekstur digitalnya yang artifisial mengisyaratkan ancaman industrialisasi terhadap pertanian tradisional.
- 2) Warna Kuning Keemasan : Tidak hanya kemakmuran, tetapi juga kapitalisasi sumber daya alam. Gradasi warnanya yang "terputus" merepresentasikan fragmentasi relasi manusia alam di masyarakat modern.
- 3) Siluet Tumbuhan yang Tumbuh dari Tubuh : Simbolisasi tubuh feminin sebagai bumi yang memberi kehidupan, sekaligus pengingat akan ekstraksi berlebihan terhadap tubuh perempuan dan alam.

4) Simbolisme Relasional Kedua Dewi

Dualisme Warna (Hijau vs. Emas): Menciptakan dialektika air-tanah, destruksi-kreasi, dan laut-daratan yang merepresentasikan kesatuan kosmologi Jawa. Tubuh yang Saling Melintas Batas : Dalam beberapa karya, atribut kedua dewi menyatu, menyimbolkan penolakan terhadap dikotomi modern/ tradisional dan pengusungan paradigma ekologis yang holistik.



Gambar 5. Foto karya Kei Imazu pada karya tentang Dewi Sri

Pembahasan

Integrasi unsur visual tradisional ke dalam desain karakter game edukasi terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Visualisasi yang mencerminkan budaya lokal, seperti motif batik, pakaian adat, atau atribut tradisional lainnya, mampu membangun rasa ingin tahu siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia. Ketika budaya lokal dikemas dalam bentuk digital yang menarik, siswa menjadi lebih antusias untuk terlibat dalam proses pembelajaran, terutama karena mereka merasa dekat dan akrab dengan elemen yang ditampilkan (Sasmita, 2020).

Desain visual yang digunakan dalam game edukasi ini memadukan gaya modern dengan sentuhan lokal. Gaya ilustrasi modern—seperti pewarnaan flat, garis bersih, dan tampilan kartun—dipilih agar sesuai dengan selera estetika anak-anak masa kini. Namun, unsur lokal tetap dipertahankan sebagai elemen inti dari desain karakter. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan nilai estetika game, tetapi juga memperkuat fungsi edukatifnya, yakni sebagai sarana pengenalan budaya sejak dini.

Teknologi Augmented Reality (AR) berperan besar dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi budaya. Dengan kemampuan menampilkan objek digital tiga dimensi di lingkungan nyata secara real-time, AR menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menyenangkan (Azuma, 1997). Anak-anak dapat melihat karakter budaya muncul di meja belajar atau ruang kelas mereka, menciptakan kedekatan emosional dan keterlibatan yang lebih besar dalam proses belajar.

Penggunaan AR dalam pembelajaran sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran visual, yang menekankan pentingnya media grafis dalam meningkatkan daya serap informasi, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Menurut Munandar (2015), anak-anak usia 7–12 tahun memiliki gaya belajar visual yang dominan, sehingga penggunaan teknologi seperti AR dapat mempercepat proses pemahaman konsep yang sebelumnya bersifat abstrak. Dalam konteks budaya, AR memungkinkan siswa melihat representasi pakaian adat, tarian tradisional, atau tokoh legenda secara visual dan dinamis.

Dari sudut pandang Desain Komunikasi Visual (DKV), proses perancangan karakter budaya memerlukan pemahaman mendalam terhadap prinsip-prinsip desain. Hal ini mencakup kesesuaian gaya dengan audiens, konsistensi bentuk antar karakter, penggunaan warna yang mencerminkan identitas budaya, serta ekspresi karakter yang mudah ditangkap secara emosional. Prawira (2018) menyatakan bahwa desain karakter yang baik adalah yang mampu menyampaikan pesan secara visual tanpa perlu penjelasan verbal yang panjang.

Prinsip-prinsip tersebut diterapkan dalam pengembangan karakter utama dalam game “Petualangan Nusantara”. Misalnya, karakter Bima dari Jawa digambarkan mengenakan busana khas kerajaan dengan motif batik parang, Candra dari Bali dilengkapi dengan aksesoris penari legong, dan Rani dari Sumatra mengenakan baju kurung dengan motif ulos. Detail seperti ini penting untuk mengomunikasikan elemen budaya secara akurat namun tetap menarik dalam konteks visual modern.

Lebih dari sekadar hiburan, game edukasi ini menjadi sarana pelestarian budaya yang efektif. Di era globalisasi dan dominasi budaya luar dalam media digital, kehadiran konten edukatif berbasis budaya lokal sangat dibutuhkan untuk membangun identitas dan kebanggaan nasional. Dengan memanfaatkan teknologi AR dan pendekatan visual yang kuat, game ini mampu menjawab tantangan tersebut sekaligus mengisi kekosongan media belajar berbasis lokal yang inovatif.

Kesimpulannya, integrasi desain karakter visual tradisional dalam game edukasi berbasis AR telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Perpaduan teknologi, estetika visual, dan nilai budaya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berdampak. Kedepan, pengembangan media edukasi sejenis perlu terus dilakukan dengan melibatkan kolaborasi lintas bidang: teknologi, pendidikan, dan seni visual.

KE SIMPULAN

Berdasarkan analisis semiotika triadis Charles Sanders Peirce, penelitian ini menyimpulkan bahwa Kei Imazu dalam pameran *The Sea Is Barely Wrinkled* berhasil menciptakan dialektika kreatif antara mitologi tradisional Jawa dan seni kontemporer melalui tiga dimensi tanda. Pertama, pada tingkat ikonis, karya-karya Imazu mempertahankan kemiripan visual dengan atribut utama Nyai Roro Kidul

(gaun hijau, pose mistis) dan Dewi Sri (motif padi, warna emas) sebagai representamen yang langsung teridentifikasi. Kedua, pada tingkat indeksikal, manipulasi digital seperti efek glitch dan distorsi visual berfungsi sebagai petanda modernitas yang berdialog secara kritis dengan narasi mitologis. Ketiga, pada tingkat simbolik, transformasi konvensi budaya tradisional melalui medium kontemporer melahirkan makna baru tentang relasi manusia, alam, dan teknologi dalam konteks kekinian.

Proses semiosis dalam karya-karya Imazu menunjukkan bahwa mitos bukanlah entitas statis, melainkan sistem tanda yang terus berevolusi melalui interpretasi kreatif. Penggunaan medium digital justru memperkuat relevansi mitos-mitos tradisional dengan

- (1) mempertahankan esensi ikonisnya,
- (2) memperluas jaringan indeksikalnya ke ranah kontemporer, dan
- (3) memperkaya lapisan simboliknya melalui konteks budaya baru.

Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan semiotika Peirce efektif untuk mengurai kompleksitas transformasi budaya dalam seni visual, sekaligus membuka kemungkinan kajian lanjutan tentang dinamika antara mitologi lokal dan seni digital di era global.

DAFTAR PUSTAKA

- Fiske, J. (2012). *Introduction to Communication Studies* (3rd ed.). Routledge.
- Peirce, C.S. (1931-1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* (Vol. 1-8). Harvard University Press.
- Pratinkjo, M. H. (2017). Identitas Dan Bentuk-Bentuk Budaya Lokal Masyarakat Kabupaten Kepulauan Talaud Di Daerah Perbatasan Indonesia-Filipina. *Antropologi Indonesia*. <https://doi.org/10.7454/Ai.V37i1.8764>
- Rozi, S. (2013). Konstruksi Identitas Agama Dan Budaya Etnis Minangkabau Di Daerah Perbatasan: Perubahan Identitas Dalam Interaksi Antaretnis Di Rao Kabupaten Pasaman Sumatera Barat. In *Jurnal Masyarakat Indonesia*. *Semiotika: Teori, Metode*, <https://doi.org/10.22146/Jh.V10i1.607> Dan Penerapannya.
- Semiotika: Teori, Metode, Dan Penerapannya* (2012). Humaniora <https://doi.org/10.22146/Jh.V10i1.607>
- Setyadi, M. A., Putri, Y. R., & Putra, A. (2018). Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure Sebagai Representasi Nilai Kemanusiaan Dalam Film *The Call* Analysis Of Ferdinand. *EProceeding Of Management*.
- Sobur, A. (2001). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya. <https://www.museummacan.org/exhibition/kei-imazu>