

Dari Wayang ke Sirkuit: Transformasi Visual Semar dalam Poster Mencari Semar Teater Koma

Saut Irianto Manik

sautmanik@ikj.ac.id

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Perkembangan budaya visual kontemporer telah dipengaruhi oleh teknologi digital mendorong reinterpretasi simbol budaya tradisional lewat praktik desain komunikasi visual. Kondisi ini memunculkan tantangan manakala simbol budaya yang memiliki identitas visual dan muatan filosofis yang mapan, seperti sosok karakter wayang; Semar, yang ditransformasikan ke dalam bahasa visual kontemporer tanpa kehilangan nilai budayanya. Sejauh ini kajian mengenai karakter Semar lebih banyak berfokus pada perspektif pewayangan, filsafat, dan budaya, sementara studi mengenai proses transformasi visual lewat desain poster pertunjukan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi visual Semar pada poster pertunjukan Teater Koma berjudul 'Mencari Semar' serta representasi baru yang dihadirkannya dalam konteks budaya visual urban. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus lewat observasi proses kreatif, dokumentasi karya, eksplorasi alternatif desain, dan analisis elemen visual. Kebaruan kajian ini terletak pada transformasi Semar sebagai pembentukan sistem visual yang mengintegrasikan wajah Semar, bentuk gunung wayang, elemen sirkuit, tipografi, dan lanskap futuristik. Hasil riset menunjukkan bahwa elemen sirkuit berfungsi sebagai mekanisme visual yang menghubungkan elemen-elemen tersebut menjadi representasi baru sosok Semar. Transformasi ini memaparkan bahwa simbol budaya tradisional dapat diposisikan ulang melalui bahasa visual kontemporer tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya yang telah menjadi dasarnya.

Kata kunci: Karakter Semar; Transformasi Visual; Elemen Sirkuit; Budaya Visual Urban; Poster Teater.

Abstract

The development of contemporary visual culture has been influenced by digital technology to encourage the reinterpretation of traditional cultural symbols through the practice of visual communication design. This condition poses challenges when cultural symbols that have an established visual identity and philosophical content, such as the figure of a puppet character; Semar, are transformed into a contemporary visual language without losing their cultural value. So far, the study of Semar's character has focused more on the perspective of puppetry, philosophy, and culture, while the study of the visual transformation process through performance poster design is still limited. This study aims to analyze the visual transformation of Semar in the Koma Theater performance poster entitled 'Seeking Semar' and the new representation it presents in the context of urban visual culture. This research uses a descriptive qualitative method with a case study approach through observation of creative processes, documentation of works, exploration of design alternatives, and analysis of visual elements. The novelty of this study lies in the transformation of Semar as the formation of a visual system that integrates Semar's face, the shape of puppet mountains, circuit elements, typography, and futuristic landscapes. The results of the research show that circuit elements function as a visual mechanism that connects these elements into a new representation of Semar's figure. This transformation explains that traditional cultural symbols can be repositioned through contemporary visual language without eliminating the cultural values that have become the basis of them.

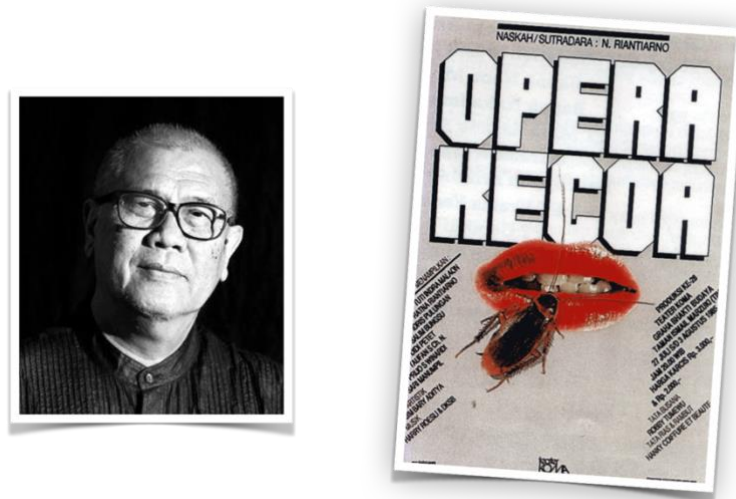
Keywords: Semar Character; Visual Transformation; Circuit Element; Urban Visual Culture; Theatre Poster.



This is an open access article under the CC BY-SA license

Pendahuluan

Kota adalah ruang bagi produksi budaya, kota bukan sekadar ruang fisik untuk tempat tinggal dan beraktivitas saja. Perkembangan teknologi, media digital, dan budaya visual di ruang-ruang kota membentuk cara masyarakat memaknai berbagai simbol budaya, yang dengan demikian, sebuah karya seni yang lahir tidak hanya hadir sebagai ekspresi estetis, tetapi juga sebagai medium komunikasi sosial (Mirzoeff, 1999). Dalam konteks ini, teater tidak hanya berfungsi sebagai ruang pertunjukan, tapi juga sebagai ruang refleksi atas dinamika hidup kota, tempat isu-isu sosial, politik, budaya, dan identitas, yang terus-menerus dinegosiasikan kepada publik.



Gambar 1. Pendiri Teater Koma, N. Riantiarno dan Desain Poster 'Opera Kecoja' 1985.
Sumber: Arsip Teater Koma

Teater Koma, sebagai kelompok teater yang lahir dan berkembang di Jakarta, secara konsisten menyajikan pertunjukan yang merespons dinamika kehidupan kota. Sejak didirikan oleh mendiang N. Riantiarno, Teater Koma tercatat telah menghasilkan 230 pertunjukan, dengan 140 di antaranya telah dipentaskan baik di panggung maupun di televisi hingga tahun 2015. Sejarah perkembangan desain grafis Indonesia juga berkaitan erat dengan sejarah desain poster Teater Koma, sebagaimana terlihat pada salah satu contoh awalnya, yaitu poster pertunjukan 'Opera Kecoja, 1985' (Gambar 1). Setiap tema pentas membawa narasi tersendiri yang selanjutnya direspons melalui citra visual publikasi pertunjukan tersebut yang dengan demikian, poster-poster Teater Koma tak hanya berfungsi sebagai sarana promosi, tapi juga menjadi bagian dari narasi visual yang merepresentasikan gagasan artistik pentas tersebut.

Proses interpretasi kreatif antara sutradara dan desainer grafis dalam hubungan kerja memunculkan pertanyaan-pertanyaan penting yang patut dijawab dan dikaji secara ilmiah. Salah satu produksi terkini Teater Koma adalah pertunjukan 'Mencari Semar', yang disutradarai dan ditulis oleh Rangga Riantiarno, putra dari Ratna Riantiarno dan mendiang N. Riantiarno (pendiri Teater Koma). Selain aktif sebagai sutradara teater, Rangga Riantiarno juga dikenal sebagai aktor, penulis, dan penerjemah. Pertunjukan yang berlangsung pada 13-17 Agustus 2025 di Ciputra Artpreneur Theater ini merupakan produksi ke-235 Teater Koma, dengan tema utama pencarian makna sosok Semar dalam konteks masyarakat kontemporer.

Poster pertunjukan ‘Mencari Semar’ menampilkan reinterpretasi visual atas sosok Semar, tokoh penting punakawan dalam tradisi pewayangan Jawa. Semar dikenal juga sebagai pengayom para ksatria, simbol kebijaksanaan, representasi rakyat, sekaligus seorang kritikus terhadap kekuasaan. Pada penelitian literatur sebelumnya terkait karakter Semar, umumnya mengkaji dari sudut pandang budaya dan pewayangan, seperti kajian simbol filosofis Semar dalam kosmologi Jawa. Di sisi lain, kajian mengenai poster lebih menempatkannya sebagai media promosi atau komunikasi visual itu sendiri. Sementara kajian budaya visual cenderung membahas representasi simbol secara umum tanpa mengaitkannya secara spesifik dengan proses perancangan poster pertunjukan. Ringkasan peta kajian tersebut dapat terlihat dalam Tabel 1.

Fokus Penelitian Terdahulu	Kecendrungan Penelitian	Sitasi
Kajian Semar	Representasi figur Semar dalam media visual kontemporer dengan mempertahankan karakteristik tradisional dan nilai budaya Jawa.	Rukiah et al. (2025)
Kajian Poster Pertunjukan	Analisis poster pertunjukan sebagai media komunikasi visual melalui unsur ilustrasi, tipografi, warna, tata letak, serta pemakaian tanda visual.	Fitriani & Oetopo (2023)
Kajian Budaya Visual	Reinterpretasi simbol budaya tradisional melalui bahasa visual kontemporer sebagai bentuk representasi dan rekontekstualisasi identitas budaya.	Bermana & Victory (2025)

Tabel 1. Peta Kajian Literatur Terdahulu

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal, yaitu: Pertama, dari segi objek kajian, penelitian ini menjadikan poster ‘Mencari Semar’ karya Teater Koma sebagai studi kasus transformasi visual. Kedua, dari segi fokus kajian, penelitian ini menelaah proses transformasi visual, bukan sekadar hasil akhir poster. Ketiga, dari segi perspektif kajian, penelitian ini menghubungkan simbol budaya tradisional dengan budaya visual perkotaan melalui integrasi ‘elemen sirkuit’ sebagai bahasa visual kontemporer. Rancangan poster pertunjukan dalam kerangka desain komunikasi visual, tak dapat dipisahkan dari fungsinya sebagai tanda yang menyampaikan pesan visual yang ringkas namun bermakna. Ambrose dan Harris (2011) menegaskan bahwa elemen dasar desain grafis, seperti garis, bentuk, warna, dan tipografi, bekerja sama membangun hierarki visual yang menuntun pembaca untuk memahami pesan secara cepat dan tepat. Prinsip ini menjadi relevan ketika simbol budaya tradisional seperti karakter Semar harus diterjemahkan ke dalam format poster yang dituntut komunikatif di tengah kepadatan visual ruang di perkotaan. Di sinilah letak persoalan yang lebih luas terkait bagaimana karakter dengan muatan filosofis dan kosmologis yang mendalam, dapat direpresentasikan tanpa kehilangan esensinya sekaligus tetap relevan dengan perspektif dan pengalaman visual masyarakat modern kota yang akrab dengan estetika digital. Transformasi visual karakter Semar penting untuk dikaji ketika karakter yang memiliki identitas visual dan muatan filosofis

yang terbentuk secara historis dihadapkan pada perkembangan budaya visual kontemporer. Transformasi ini tidak hanya menyangkut perubahan bentuk atau gaya visual, tetapi juga persoalan bagaimana nilai dan identitas budaya dipertahankan saat karakter Semar diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang berbeda.

Perkembangan teknologi digital telah membentuk pengalaman visual masyarakat yang semakin akrab dengan estetika teknologi, sehingga menghadirkan tantangan bagi desainer dalam meramu simbol budaya tradisional dengan bahasa visual kontemporer. Dalam konteks poster 'Mencari Semar' isu ini menjadi relevan dikarenakan proses rancangannya mempertemukan sosok karakter Semar (sebagai simbol budaya Jawa), dengan estetika tekno-futuristik yang merepresentasikan perubahan zaman. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini merumuskan tiga masalah penelitian:

1. Bagaimana transformasi visual Semar dilakukan dalam proses perancangan poster 'Mencari Semar'?
2. Bagaimana elemen grafis sirkuit digunakan sebagai bahasa visual dalam membangun representasi baru Semar?
3. Bagaimana transformasi ini memosisikan Semar dalam konteks budaya visual urban?

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses transformasi visual Semar dalam poster 'Mencari Semar', lalu mengidentifikasi peran elemen sirkuit sebagai bahasa visual kontemporer, serta menjelaskan bagaimana transformasi tersebut menghasilkan representasi baru Semar dalam konteks budaya visual urban.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi studi kasus (*Creswell & Creswell, 2018; Yin, 2018*). Objek kajian dalam penelitian ini adalah poster pertunjukan 'Mencari Semar' karya Teater Koma, dengan fokus pada kajian mengenai transformasi visual karakter Semar dalam proses perancangan poster. Data penelitian dikumpulkan melalui empat teknik, yaitu dengan studi pustaka, dokumentasi proses desain, dokumentasi karya visual, dan observasi terhadap proses kreatif perancangan poster. Keempat teknik ini digunakan secara bersamaan agar proses kreatif (mulai dari interpretasi naskah hingga karya identitas visual akhir) dapat direkonstruksi dan dianalisis secara menyeluruh, tidak berdasarkan pada hasil akhirnya saja. Pendekatan studi kasus dipilih karena permasalahan yang diteliti, yaitu bagaimana dan mengapa proses transformasi visual yang terjadi memerlukan eksplorasi mendalam terhadap suatu peristiwa desain yang bersifat kontekstual dan tidak terpisahkan dari lingkungan produksinya, hal ini selaras dengan karakteristik studi kasus yang dikemukakan oleh *Yin (2018)*. Pendekatan kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan proses kreatif secara naratif dan sistematis, sebagaimana disarankan oleh *Creswell dan Creswell (2018)* untuk penelitian yang berupaya memahami makna yang dikonstruksi oleh subjek penelitian terhadap suatu fenomena; dalam hal ini, proses perancangan identitas visual poster oleh desainer grafis.

Analisis data dilakukan melalui identifikasi tahapan transformasi visual, yang mencakup enam tahap berikut, yaitu: (1) Tahap Representasi Tradisional, (2) Tahap Gagasan Komunikasi, (3) Tahap Gagasan Visual, (4) Proses Sketsa dan Eksplorasi, (5) Tahap Integrasi Elemen-Elemen Rangkaian, dan (6) Tahap Poster Akhir sebagai representasi visual baru. Keenam tahap ini menjadi kerangka analisis yang digunakan dalam bagian pembahasan, sejalan dengan pandangan *Lawson (2006)*, bahwa desain merupakan proses yang bersifat interpretatif dan iteratif. Kajian ini dilaksanakan secara langsung oleh peneliti yang juga bertindak juga sebagai perancang poster 'Mencari Semar'. Posisi peneliti sebagai perancang memungkinkan proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, juga pada dokumentasi tahapan desain, mulai dari interpretasi naskah, perumusan gagasan komunikasi dan gagasan visual, eksplorasi desain, hingga visualisasi akhir poster. Observasi dilakukan selama proses perancangan poster 'Mencari Semar', yakni dari bulan Mei hingga Juli 2025, mulai dari tahap pembacaan dan interpretasi naskah hingga tahap penyelesaian akhir desain poster.

Data riset dianalisis secara deskriptif-interpretatif dengan menelusuri perubahan visual pada setiap tahapan desain. Analisis dilakukan melalui tahapan: (a) Tahap mengidentifikasi karakteristik visual Semar dalam representasi tradisional sebagai data pembandingan, (b) Tahap menelaah interpretasi naskah dan gagasan komunikasi sebagai landasan desain, (c) Tahap mengidentifikasi penerjemahan gagasan komunikasi menjadi gagasan visual, (d) Tahap membandingkan sketsa dan alternatif desain untuk melihat perubahan bentuk karakter Semar, (e) Tahap menganalisis integrasi elemen sirkuit pada wajah Semar, gunung, tipografi, dan lanskap futuristik, serta (f) Tahap menganalisis poster akhir, untuk melihat terbentuknya representasi baru sosok Semar dalam konteks budaya visual urban. Kredibilitas data dijaga melalui pemeriksaan silang antara naskah pertunjukan, dokumentasi proses desain, sketsa dan alternatif desain, karya akhir, serta sumber pustaka yang digunakan sebagai dasar interpretasi. Dokumentasi pada setiap tahapan digunakan untuk menelusuri konsistensi perubahan dari gagasan komunikasi hingga keputusan visual pada poster akhir, sehingga interpretasi tidak hanya didasarkan pada karya akhir semata.

Pembahasan

a. Semar sebagai Representasi Visual dalam Tradisi Jawa

Dalam tradisi Jawa, karakter Semar dikenal sebagai sosok punakawan yang punya peran sebagai pengasuh para ksatria, simbol kebijaksanaan, representasi rakyat, serta kritikus terhadap kekuasaan. Sebagai tanda budaya representasi visual Semar terbentuk dari perpaduan elemen-elemen ikonografis yang khas dan telah mapan secara turun-temurun, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 2.

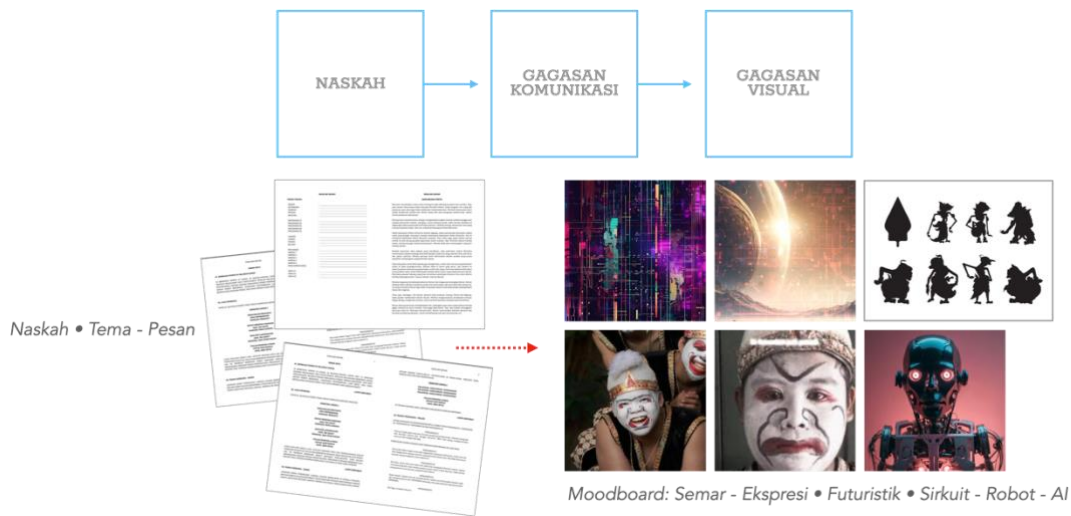
Unsur	Representasi
Tubuh	Gemuk
Wajah	Bulat
Rambut	Kuncung
Busana	Sederhana
Gestur	Rendah hati

Tabel 2. Unsur Karakter Visual Semar dalam Tradisi Pewayangan

Elemen-elemen ikonografis ini merupakan hasil konstruksi makna yang terbentuk lintas generasi, sejalan dengan pandangan Hall (1997) bahwa representasi adalah proses produksi makna melalui bahasa dan tanda (*Representation is The Production of Meaning Through Language and Signs*). Karakter visual ini menjadi titik awal sekaligus acuan utama sebelum transformasi visual dilakukan dalam perancangan poster 'Mencari Semar'. Dalam khazanah pewayangan, posisi Semar juga tidak terlepas dari muatan simbolis dan mistis yang melekat padanya (Mulyono, 1989), serta kedudukannya sebagai representasi nilai-nilai filosofis Jawa mengenai kerendahan hati dan kebijaksanaan hidup (Purwadi, 2004). Muatan filosofis inilah yang menjadikan proses transformasi visual Semar tidak bisa dilakukan sembarangan, dalam konteks setiap elemen ikonografis, mulai dari bentuk tubuh, wajah, hingga gestur, yang membawa beban makna budaya yang perlu dipertimbangkan secara cermat sebelum ditransformasikan ke dalam bahasa visual yang baru. Dengan kata lain, tantangan utama perancang bukan sekadar menyusun bentuk visual Semar, melainkan menjaga agar nilai-nilai inti yang terkandung di usungnya tetap dapat dipahami oleh audiens, meskipun tampilannya telah berubah secara signifikan.

b. Proses Transformasi Visual Semar

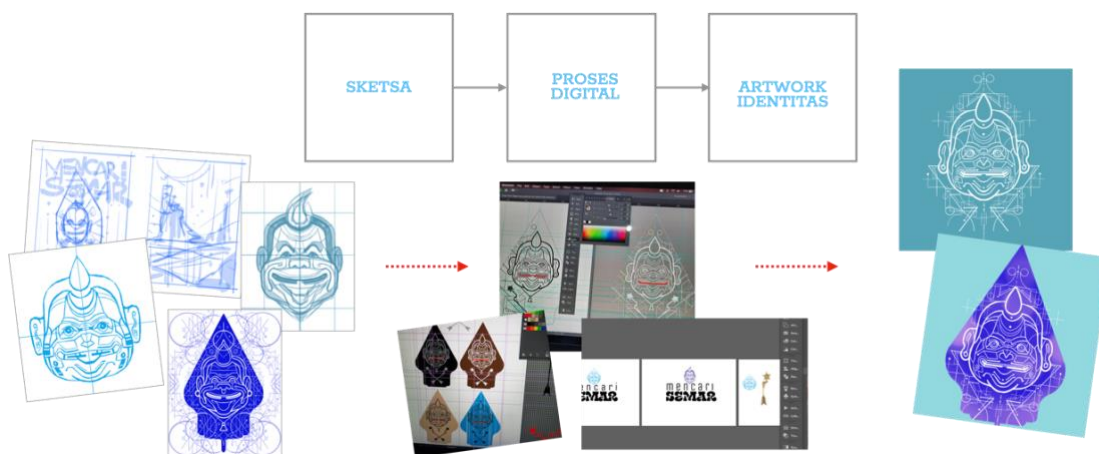
Proses perancangan poster 'Mencari Semar' diawali dengan membaca dan memahami naskah pertunjukan secara menyeluruh. Tahap ini mencakup empat langkah, yaitu membaca naskah, memahami isu-isu yang diangkat, menentukan pesan komunikasi, dan menetapkan arah visual. Naskah yang memuat tema dan pesan tertentu kemudian diterjemahkan menjadi gagasan komunikasi, sebelum akhirnya dikembangkan menjadi gagasan visual. Pada tahap gagasan visual, disusun sebuah 'moodboard', yang memadukan citra Semar dengan elemen ekspresi wajah khas tradisi pewayangan, elemen futuristik (lanskap dan tekstur sirkuit digital), serta elemen robotik/ kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) sebagai representasi kecerdasan buatan dan teknologi masa kini. Perpaduan ini dirancang secara sadar untuk mempertemukan dua kutub visual yang tampak berjauhan, yakni tradisi pewayangan Jawa dan estetika teknologi kontemporer, sebagai landasan konseptual bagi transformasi visual Semar. Proses ini mengukuhkan pandangan Lawson (2006) bahwa desain bukanlah proses linear satu arah, melainkan proses yang bersifat interpretatif dan iteratif. Hal ini terlihat dari alur kerja yang bergerak bolak-balik antara pembacaan naskah, penyusunan gagasan komunikasi, dan eksplorasi gagasan visual sebelum arah visual akhir ditetapkan (Gambar 1).



Gambar 1. Tahapan Transformasi pengembangan Gagasan Komunikasi dan eksplorasi
Sumber: Dokumentasi proses perancangan penulis, 2025

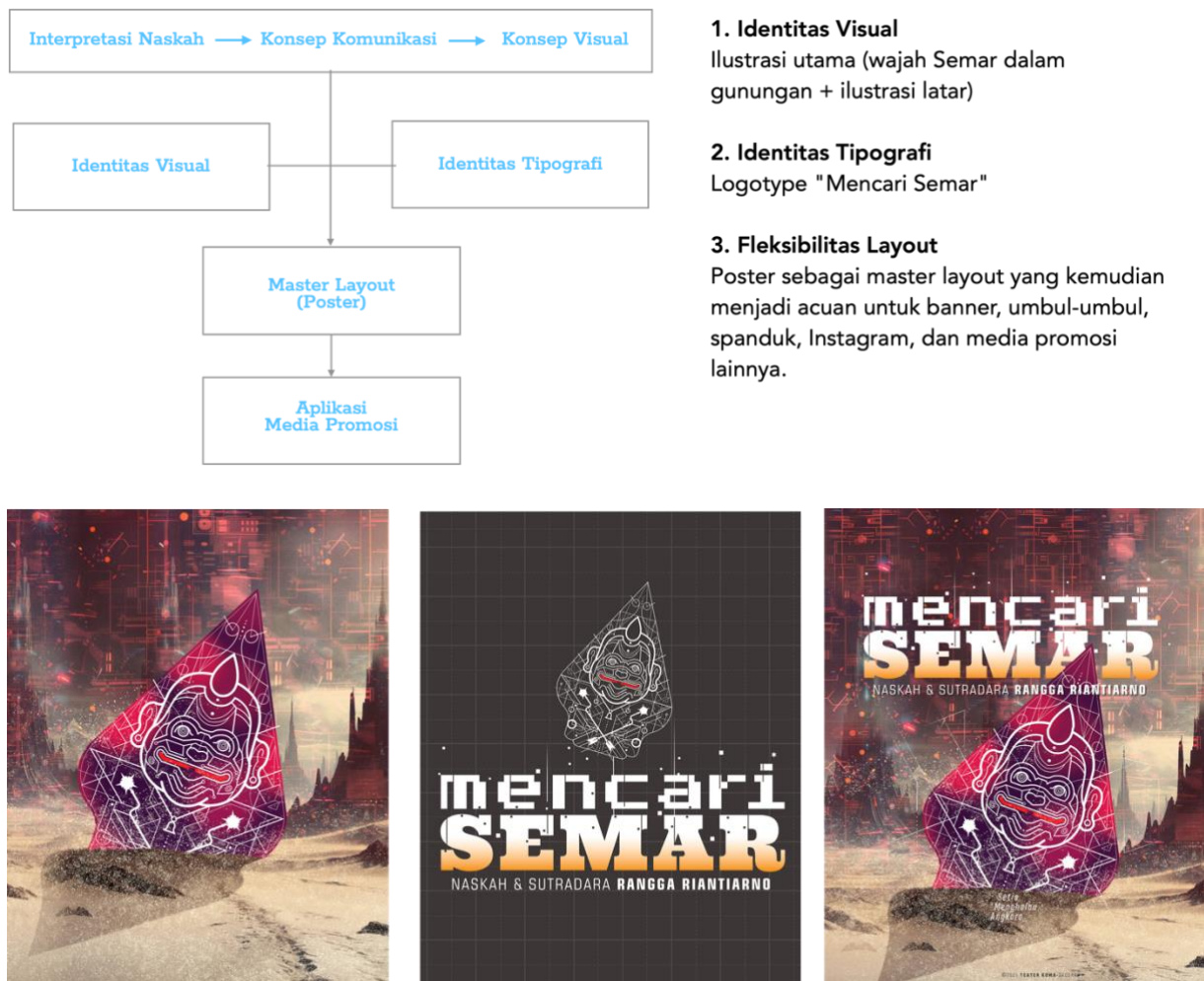
c. Perancangan Sistem Identitas Visual

Gagasan visual yang telah dirumuskan kemudian dikembangkan melalui tahap eksplorasi teknis, yaitu tahap pembuatan sketsa, tahap proses digital, dan tahap perancangan karya seni identitas akhir. Pada tahap sketsa, eksplorasi dilakukan dengan menggambar ulang wajah Semar menggunakan beragam variasi garis dan struktur, termasuk penempatannya dalam bentuk menyerupai gunung. Sketsa-sketsa tersebut kemudian diproses secara digital untuk diuji coba dengan berbagai variasi warna dan komposisi tipografi dalam tulisan 'Mencari Semar', sebelum akhirnya difinalisasi menjadi karya seni identitas akhir berupa ilustrasi wajah Semar yang dipadukan dengan garis sirkuit berbentuk gunung (Gambar 2).



Gambar 2. Tahapan eksplorasi visual dari sketsa, proses digital, hingga artwork identitas
Sumber: Dokumentasi proses perancangan penulis, 2025

Secara struktural, sistem perancangan identitas visual untuk poster ‘Mencari Semar’ dibangun melalui alur, dari interpretasi naskah, ke konsep komunikasi, dan ke konsep visual. Alur ini kemudian bercabang menjadi dua elemen utama, yaitu Identitas Visual (ilustrasi utama berupa wajah Semar di dalam bentuk gunung beserta ilustrasi latar belakang) dan Identitas Tipografi (Logotype ‘Mencari Semar’). Kedua elemen tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam sistem *layout* poster utama, yang selanjutnya menjadi acuan (*template*) untuk penerapan pada media promosi lainnya, seperti pada spanduk, *banner*, dan Instagram. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Landa (2014) yang menekankan bahwa identitas visual dibangun melalui hubungan yang konsisten antara citra (gambar), tipografi, dan tata letak (*layout*). Tahapan penerapan identitas visual, mulai dari sistem *layout* hingga aplikasi pada media promosi, disajikan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Tahapan penerapan artwork identitas ke dalam master layout poster
Sumber: Dokumentasi karya penulis, 2025

d. Sistem Visual Poster sebagai Bahasa Visual

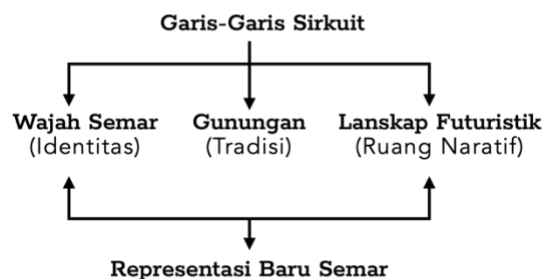
Elemen kunci yang mencirikan transformasi visual pada poster ‘Mencari Semar’ adalah garis-garis sirkuit. Garis-garis ini tidak diperlakukan sekadar sebagai motif dekoratif, melainkan sebagai mekanisme visual yang membangun keseluruhan sistem representasi dalam poster

tersebut. Setidaknya terdapat empat lapisan visual yang dibentuk oleh garis-garis sirkuit tersebut, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 3.

Lapisan Visual	Dibangun Garis Sirkuit	Fungsi	Makna
Wajah Semar	Garis sirkuit membentuk wajah Semar	Fokus visual (focal point)	Identitas budaya yang ditransformasikan
Gunungan	Garis sirkuit mengonstruksi ulang bentuk gunung	Struktur budaya	Tradisi dan kosmologi Jawa tetap hadir dalam bahasa visual baru
Lanskap futuristik	Garis sirkuit menyusun ruang visual di latar belakang	Ruang naratif	Dunia futuristik yang merepresentasikan perubahan zaman
Tipografi	Mengikuti karakter visual sistem poster	Identitas pertunjukan	Menegaskan nuansa visual kontemporer

Tabel 3. Fungsi dan Makna Garis Sirkuit pada Setiap Lapisan Visual Poster

Wajah Semar berperan sebagai titik fokus yang menghadirkan identitas budaya yang telah bertransformasi, dengan latar pegunungan dengan fungsi sebagai struktur budaya yang mempertahankan kehadiran tradisi dan kosmologi Jawa dalam bahasa visual yang baru. Lanskap futuristik berfungsi sebagai ruang naratif yang merepresentasikan perubahan zaman, sementara tipografi mempertegas identitas pertunjukan, sekaligus nuansa visual kontemporer secara keseluruhan. Dengan kata lain, garis-garis sirkuit menjadi bahasa visual yang menyatukan identitas budaya, struktur tradisional, dan ruang naratif ke dalam sistem visual poster yang utuh (Gambar 3), selaras dengan pandangan *Mirzoeff (1999)* bahwa makna muncul melalui hubungan antar-elemen visual dalam budaya visual (*Meaning Emerges Through Relationships Among Visual Elements Within Visual Culture*).

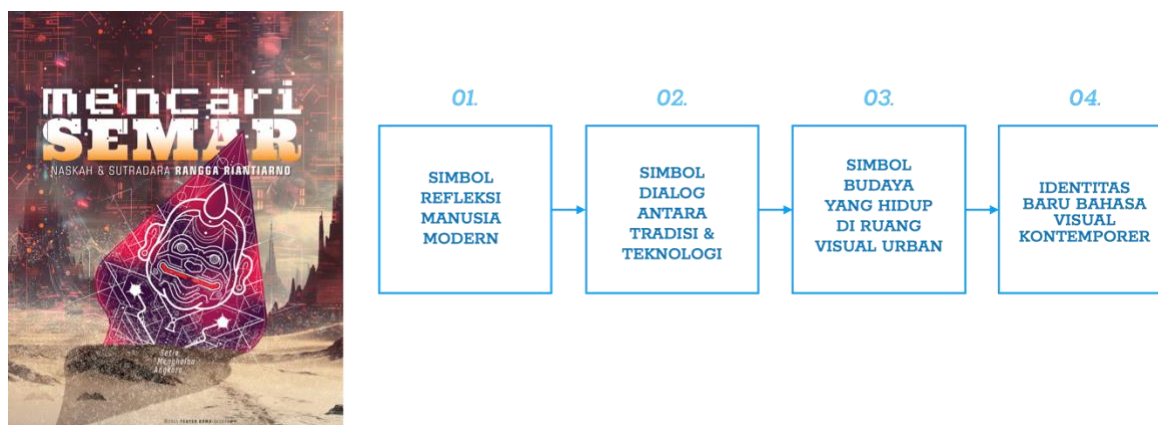


Gambar 3. Poster final pementasan 'Mencari Semar', Teater Koma (2025)

Sumber: Dokumentasi karya penulis, 2025

Peran tipografi dalam poster ini tidak berdiri sendiri, melainkan dirancang agar selaras dengan karakter visual sistem sirkuit secara keseluruhan. *Logotype* ‘Mencari Semar’ menggunakan huruf tebal dengan efek gradasi warna yang harmonis dengan palet warna gelap-terang pada ilustrasi utama, sehingga tipografi menjalankan fungsi ganda yakni sebagai identitas verbal pertunjukan, sekaligus elemen visual yang memperkuat kesatuan sistem identitas tersebut. Situasi tipografi ini sejalan dengan pandangan *Lupton* dan *Phillips* (2015), bahwa tipografi dalam desain komunikasi visual bukan sekadar elemen informatif melainkan bagian integral dari bahasa visual yang membangun karakter dan suasana sebuah karya. Pada saat yang sama, komposisi keseluruhan poster yang di mulai dari penempatan judul dan ilustrasi utama hingga informasi teknis pementasan, juga dengan memperhatikan keterbacaan dan kejelasan alur baca sebagaimana ditekankan oleh *Norman* (2013) bahwa, desain yang baik senantiasa mempertimbangkan bagaimana pengguna atau pembaca memahami dan menafsirkan objek visual melalui penanda (*signifier*) yang terdapat di dalam poster.

f. Reposisi Makna Semar dalam Budaya Visual Urban



Gambar 4. Reposisi Poster final pementasan ‘Mencari Semar’, Teater Koma (2025)

Sumber: Dokumentasi karya penulis, 2025

Sistem visual yang dibangun melalui perpaduan antara wajah semar, gunung, lanskap futuristik, dan tipografi pada akhirnya memosisikan ulang makna Semar melalui empat tahapan pergeseran, yaitu; Pertama, Semar hadir sebagai simbol refleksi manusia modern, yang menghadirkan kembali nilai kebijaksanaan dan kerendahan hati sosok punakawan ke dalam konteks kehidupan masa kini. Kedua, Semar menjadi simbol dialog antara tradisi dan teknologi, yang direpresentasikan lewat pertemuan visual antara wajah tradisional dan garis-garis sirkuit yang identik dengan estetika digital. Ketiga, Semar diposisikan sebagai simbol budaya yang hidup dalam ruang visual perkotaan, dimana sosok ini tidak lagi terbatas pada panggung pewayangan, melainkan juga hadir dalam media promosi (kota) seperti poster, spanduk, dan media sosial. Keempat, pada tahap akhir, transformasi ini menghasilkan identitas baru berupa bahasa visual kontemporer yang tetap berakar pada tradisi namun relevan dengan pengalaman visual masyarakat perkotaan atau urban (Gambar 4).

g. Temuan Penelitian

Dari uraian pembahasan di atas, penelitian ini menghasilkan tiga temuan utama. Pertama, dari segi sistem identitas visual, transformasi visual Semar dirancang lewat proses perancangan sistem identitas visual pertunjukan yang sistematis, bukan melalui perubahan bentuk secara spontan (improvisasi). Kedua, dari segi bahasa visual kontemporer, elemen sirkuit berfungsi sebagai mekanisme visual yang membentuk bahasa visual poster secara keseluruhan, menyatukan elemen tradisional, dan futuristik menjadi satu sistem yang koheren. Ketiga, dari segi reposisi makna, poster 'Mencari Semar' Teater Koma kembali merepresentasikan Semar sebagai simbol budaya dalam konteks budaya visual perkotaan, dengan tidak menghilangkan nilai-nilai inti yang melekat pada karakter dalam tradisi Jawa.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi visual sosok Semar dalam poster 'Mencari Semar' merupakan hasil dari proses perancangan yang sistematis. Transformasi tersebut bermula dari interpretasi naskah, pengembangan konsep komunikasi, penyusunan konsep visual, hingga proses eksplorasi dan perancangan poster. Dengan demikian perubahan visual yang terjadi bukanlah sesuatu yang spontan, melainkan hasil dari keputusan desain yang terencana. Penelitian ini juga menemukan bahwa elemen garis-garis sirkuit berfungsi sebagai mekanisme visual yang membangun sistem visual poster secara keseluruhan. Struktur garis-garis tersebut membentuk wajah Semar sebagai identitas visual, merekonstruksi gunung sebagai simbol budaya, serta menata lanskap futuristik sebagai ruang naratif. Seluruh elemen ini bekerja secara terintegrasi untuk menghasilkan representasi baru sosok Semar lewat bahasa visual kontemporer.

Melalui sistem visual ini, karakter Semar diposisikan ulang sebagai simbol budaya yang mempertahankan identitas tradisionalnya namun mampu hadir dalam konteks budaya visual perkotaan (urban). Dengan demikian, poster 'Mencari Semar' menunjukkan bahwa simbol budaya tradisional dapat dikembangkan melalui pendekatan desain komunikasi visual yang relevan dengan perkembangan teknologi dan masyarakat kontemporer. Temuan ini membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji penerimaan audiens perkotaan terhadap transformasi visual tokoh-tokoh pewayangan lainnya, serta untuk mengembangkan kerangka kerja metodologis bagi perancangan identitas visual pertunjukan yang berbasis pada simbol budaya tradisional secara lebih luas yang merespon zaman.

Sumber Referensi

- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *The Fundamentals of Graphic Design* (2nd ed.). AVA Publishing.
- Bermana, A. L., & Victory, W. (2025). Creation of The Poster “Masterpiece of West Java Culture” as a Representation of Sundanese Cultural Identity.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Fitriani, A., & Oetopo, A. (2023). Kajian Visual Terhadap Poster Rewind Art Periode 2010-2022. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual*, 3(2), 69-77.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.
- Oromia, E. N., & Nathalea, M. (2025). Trends and Research Directions in Graphic Design for Social Values and Cultural Identity: A Systematic Literature Review.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions* (5th ed.). Cengage Learning.
- Lawson, B. (2006). *How Designers Think: The Design Process Demystified* (4th ed.). Architectural Press.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The New Basics* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
- Liu, Q. (2023). Trends in the Urban Visual Identity Design. *Proceedings of the International Scientific Conference on Contemporary Design*.
- Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. Routledge.
- Mulyono, S. (1989). *Simbolisme dan Mistik Dalam Wayang*. Haji Masagung.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things* (Rev. and expanded ed.). Basic Books.
- Purwadi. (2004). *Filsafat Jawa*. Panji Pustaka.
- Saputra, E. A., & Indriati, L. (2026). The Role of Visual Communication Design in Constructing Meaning, Value, and Identity in Character-Based Cultural Phenomena. *VCD Journal of Visual Communication Design*.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). Sage Publications.