

Analisis Semiotika Desain Karakter Ratu Kadita pada Komik "The Answare from The Sea"

Ismail Taqi Abdilla

Institut Teknologi Nasional

DOI:

<https://doi.org/10.47134/dkv.v3i2.5659>

*Correspondence: Ismail Taqi Abdilla

Email: ismail.taqi@mhs.itenas.ac.id

Received: 23-02-2026

Accepted: 23-03-2026

Published: 23-04-2026



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos pada desain karakter Ratu Kadita dalam komik berjudul *The Answer from the Sea* menggunakan pendekatan semiotika model Roland Barthes. Komik yang dirilis pada Juni 2025 sebagai karya mahasiswa Program Studi DKV Itenas ini mengangkat isu pencemaran laut sebagai interpretasi pembangunan berkelanjutan (SDGs) poin ke-14. Karakter Ratu Kadita terinspirasi dari mitos Nyi Roro Kidul dalam folklor Jawa-Sunda, yang dalam komik ini diposisikan sebagai personifikasi laut yang menyuatkan kerusakan ekosistem akibat ulah manusia. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis semiotika Barthes yang membedah elemen visual karakter kedalam tiga tingkatan makna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter Ratu Kadita secara konsisten merefleksikan isu pencemaran laut melalui mitos bahwa laut adalah entitas hidup yang subur, berdaulat, dan sacral. Laut adalah dunia asing yang tidak terpisah dari kehidupan daratan, serta alam tidak marah karena kebencian, melainkan karena kesedihan atas kerusakan yang ditimbulkan manusia. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam memahami bagaimana desain karakter dapat menjadi medium komunikasi dalam isu lingkungan.

Kata kunci: Analisis Semiotika, Desain Karakter, Kadita, Nyiroro Kidul

Pendahuluan

Dalam lanskap media kontemporer, komik digital telah menjelma menjadi medium populer dengan jangkauan audiens yang luas. McCloud & Martin (1993) dalam karyanya *Understanding Comics* menegaskan bahwa komik adalah medium yang mampu menjembatani realitas dan imajinasi melalui permainan tanda dan simbol visual, sehingga sangat potensial untuk menyampaikan pesan-pesan kompleks seperti isu lingkungan. Eisner (2008), yang diakui sebagai pelopor komik, menambahkan bahwa komik memiliki tata bahasa visualnya sendiri yang memungkinkan medium ini menyampaikan emosi dan narasi secara instan. Groensteen (2007) lebih jauh mengembangkan gagasan ini dengan memperkenalkan konsep *arthrology* atau sistem relasional antar panel yang membuat komik tidak sekadar kumpulan gambar terpisah, melainkan jaringan tanda yang terintegrasi secara spasial dan temporal. Dengan karakteristik-karakteristik ini, komik tidak lagi sekadar berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai wahana advokasi sosial yang mengomunikasikan wacana ekologis kepada publik (Meister & Japp, 2002).

Ada banyak unsur dalam pembuatan sebuah komik, salah satu unsur yang paling penting ialah desain karakter. Desain karakter dalam sebuah narasi visual bukanlah sekadar persoalan estetika, melainkan entitas komunikatif yang sarat makna. Tillman (2012)

menjelaskan bahwa desain karakter yang efektif merupakan perpaduan harmonis antara bentuk visual dan kepribadian yang mampu menyampaikan narasi serta emosi secara instan kepada audiens. Setiap elemen visual mulai dari postur tubuh, raut wajah, busana, atribut, hingga pemilihan warna bekerja secara sinergis untuk membangun identitas karakter sekaligus mengomunikasikan pesan-pesan ideologis yang melekat padanya (Lisdawati, 2017). Dengan demikian, sebuah karakter dapat dipahami sebagai sekumpulan tanda visual yang menunggu untuk diinterpretasi. Di sinilah desain karakter memegang peranan krusial sebagai ujung tombak penyampaian pesan.

Dalam pembuatan sebuah karya penting untuk menyisipkan pesan moral agar sebuah karya tidak dipandang sebagai sesuatu yang hanya mementingkan estetika saja. Salah satu pesan moral yang sudah tidak asing dibahas ialah ekokritik. Ekokritik merupakan bidang studi yang menelaah relasi antara manusia dan alam dalam karya sastra maupun seni visual, dengan tujuan utama mengungkap bagaimana representasi lingkungan dibangun, dikritisi, dan diideologikan dalam teks-teks budaya. Sebagaimana dirumuskan oleh Glotfelty dan Fromm (1996), ekokritik lahir dari kesadaran bahwa krisis lingkungan tidak semata-mata krisis ekologis, melainkan juga krisis budaya dan cara pandang manusia terhadap alam. Buell (1995) memperluas cakupan ini dengan menekankan pentingnya *environmental imagination*, yakni bagaimana imajinasi manusia melalui karya seni mampu membentuk kesadaran etis terhadap lingkungan yang rusak. Garrard (2012) mengidentifikasi berbagai tema sentral dalam kajian ekokritik, di antaranya polusi, kepunahan, apokalips, dan pastoral, yang semuanya dapat ditemukan dalam narasi-narasi termasuk tentang kerusakan ekosistem laut. Dalam konteks kajian komik, Dobrin (Dobrin, 2020) mengintegrasikan pendekatan ekokritik dengan studi komik melalui konsep *ecocomic*, yang secara spesifik menganalisis bagaimana komik dan *graphic novel* merepresentasikan isu-isu lingkungan. Mulai dari perubahan iklim, pencemaran laut, hingga kepunahan spesies yang disampaikan dengan cara yang tidak hanya informatif tetapi juga membangun resonansi emosional melalui kekuatannya.

Salah satu contoh relevan yang mengintegrasikan isu lingkungan dan ekokritik ke dalam desain karakter adalah komik Webtoon berjudul "The Answer from the Sea" karya mahasiswa DKV Itenas. Komik ini mengangkat isu pencemaran laut dengan membingkainya dalam narasi fantasi berlatar Kerajaan Pajajaran. Sinopsis komik tersebut menggambarkan bagaimana "perayaan megah berubah mencekam saat monster laut tiba-tiba muncul. Ratu Kadita dari Laut Selatan muncul membawa kebenaran pahit kepada kerajaan Pajajaran kalau limbah sihir dari menara energi yang mereka gunakan untuk memajukan kehidupan di daratan telah mencemari samudera dan mengubah makhluk-makhluk laut menjadi monster". Premis ini menggunakan metafora "limbah sihir" untuk merepresentasikan polusi yang menyebabkan dampak buruk terhadap ekosistem laut.

Dalam narasi tersebut, Ratu Kadita diposisikan sebagai tokoh sentral yang menjadi personifikasi dari laut itu sendiri. Ia bukan sekadar penguasa samudra, melainkan "suara" yang menyuarakan kerusakan ekosistem akibat ulah manusia. Sebagai representasi alam yang terusik, desain visual Ratu Kadita menjadi simpul utama tempat pesan ekologis dikonstruksi dan dikomunikasikan. Bagaimana sang ratu digambarkan? Apakah dengan ekspresi murka yang merepresentasikan kemarahan alam, atau dengan atribut tertentu yang menyimbolkan kesedihan dan kerapuhan ekosistem? Hal ini menjadi pertanyaan

visual yang menarik untuk dikaji. Elemen-elemen seperti mahkota, busana, warna kulit, atau properti yang menyertainya dapat dibaca sebagai tanda-tanda yang menunggu untuk dikaji.

Untuk membedah makna di balik tanda-tanda visual tersebut, pendekatan semiotika menjadi pisau analisis yang paling relevan. Semiotika, sebagai ilmu tentang tanda, memungkinkan peneliti untuk mengungkap lapisan-lapisan makna yang tersembunyi dalam sebuah karya visual, dalam konteks ini ialah komik digital untuk menemukan pesan dan mitos di baliknya (Karima, 2023). Di antara berbagai model semiotika, kerangka yang dikemukakan oleh Roland Barthes menawarkan perangkat analisis yang tajam karena ia memperkenalkan tiga tingkatan makna: denotasi (makna literal atau apa yang tampak oleh mata), konotasi (makna kultural dan emosional yang melekat pada tanda), dan mitos (ideologi atau nilai-nilai yang membentuk cara berpikir masyarakat pada suatu masa). Dengan kerangka ini, desain karakter Ratu Kadita tidak lagi dipandang sekadar figur estetis, melainkan sebagai teks visual yang membawa wacana ekologis dan kritik sosial terhadap eksploitasi lingkungan.

Penerapan semiotika Barthes dalam analisis desain karakter telah banyak dilakukan dan terbukti mampu mengungkap ideologi tersembunyi di balik representasi visual. Mustofa (2025) dalam kajiannya terhadap desain gaun karakter Shuri pada webtoon *The Fantasie of a Stepmother* menemukan bahwa elemen fashion tidak hanya berfungsi sebagai simbol status sosial, tetapi juga mencerminkan perjalanan karakter, identitas, dan dinamika hubungan sosial yang ia jalani melalui makna denotasi dan konotasi. Senada dengan itu, Sergi (2024) dalam analisisnya terhadap desain karakter Oda Nobunaga dalam game *Fate/Grand Order* menunjukkan bahwa meskipun terdapat inovasi dan modifikasi visual, esensi historis tokoh tetap dipertahankan melalui tanda-tanda visual yang dianalisis dengan kerangka denotasi, konotasi, dan mitos Barthes.

Dengan menggunakan pisau analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini tidak hanya akan mengungkap makna-makna visual yang melekat pada desain karakter Ratu Kadita, tetapi juga menginterpretasikan bagaimana elemen-elemen tersebut secara simbolik merefleksikan isu pencemaran laut dan ekokritik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam memahami bagaimana desain karakter dapat menjadi medium komunikasi isu-isu global yang relevan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami fenomena secara holistik dan mendalam melalui penafsiran makna (Cassell et al., 2018). Dalam konteks ini, fenomena yang dikaji adalah desain karakter Ratu Kadita sebagai tokoh utama dari komik tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika model Roland Barthes. (Barthes, 1968) mengembangkan model analisis tanda yang terdiri atas tiga tingkatan makna, yaitu:

1. **Denotasi:** Makna literal atau makna paling nyata dari sebuah tanda, yaitu apa yang secara kasatmata terlihat oleh indra pengamat. Dalam konteks desain karakter, denotasi

merujuk pada deskripsi objektif elemen visual seperti bentuk, warna, garis, tekstur, dan komposisi tanpa dikaitkan dengan makna kultural atau emosional.

2. **Konotasi:** Makna subjektif atau kultural yang melekat pada tanda, berkaitan dengan nilai-nilai emosional, perasaan, dan asosiasi budaya yang muncul ketika tanda tersebut dipersepsi. Konotasi dalam desain karakter melibatkan interpretasi bagaimana elemen-elemen visual membangkitkan makna tertentu di benak audiens berdasarkan konteks sosial dan budaya.
3. **Mitos:** Makna ideologis yang terbentuk dari rantai konotasi yang telah mengendap dalam masyarakat dan diterima sebagai kebenaran alamiah atau kewajiban. Mitos dalam penelitian ini akan mengungkap ideologi atau wacana dominan yang dikonstruksi melalui desain karakter Ratu Kadita, khususnya yang berkaitan dengan hubungan manusia dan alam, serta isu pencemaran laut.

Hasil & Pembahasan

Karakter Ratu Kadita

Ratu Kadita merupakan salah satu tokoh utama dari komik *one-shot* berjudul "The Answer from the Sea", sebuah karya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Institut Teknologi Nasional (Itenas) Bandung yang dirilis pada bulan Juni 2025 sebagai bagian dari tugas mata kuliah Proyek DKV dengan mengangkat tema isu lingkungan yang sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya poin ke-14 tentang Ekosistem Lautan. Komik yang berlatar di zaman Kerajaan Pajajaran ini mengisahkan konflik antara kerajaan darat dan kerajaan laut, dengan karakter Kadita yang terinspirasi dari mitos populer di Pulau Jawa, yaitu Nyi Roro Kidul atau Ratu Laut Selatan. Dalam mitologi Sunda yang berkembang di masyarakat, sosok Nyi Roro Kidul dikenal sebagai penguasa spiritual Laut Selatan yang memiliki kekuatan gaib dan otoritas atas Kerajaan bawah laut. (Kristianto et al., 2024). Legenda yang paling dikenal menceritakan tentang seorang putri bernama Kadita yaitu puteri dari Raja Munding Wangi dari Kerajaan Pajajaran, yang diusir dari istana akibat intrik ibu tirinya dan setelah mengembara hingga ke Samudra Selatan, ia melompat ke laut dan menjelma menjadi penguasa laut dengan kesaktian yang luar biasa (Rahayu, 2021)

Dalam tradisi masyarakat pesisir selatan Jawa, figur ini tidak hanya dipandang sebagai mitos, tetapi juga sebagai leluhur yang dihormati dan dipercaya memiliki peran dalam menjaga keseimbangan ekosistem laut. Bahkan, penelitian kontemporer menunjukkan bahwa mitos Nyi Roro Kidul mengandung nilai-nilai ekologis yang relevan untuk merespons isu-isu lingkungan hidup saat ini, termasuk pencemaran laut (Tisnawijaya, 2024). Dengan mengadaptasi figur mitologis ini ke dalam narasi yang mengkritisi polusi laut, komik "The Answer from the Sea" menghadirkan representasi visual yang menjadikan Ratu Kadita tidak hanya sebagai tokoh legendaris, tetapi juga sebagai simbol kesadaran ekologis yang mengingatkan pentingnya menjaga kelestarian lautan.

Identifikasi Elemen Visual

Berdasarkan observasi terhadap hasil akhir komik "The Answer from the Sea" (Barudak Kadita, 2025) serta desain perencanaan awal, desain karakter Ratu Kadita dapat diidentifikasi melalui elemen-elemen visual berikut:

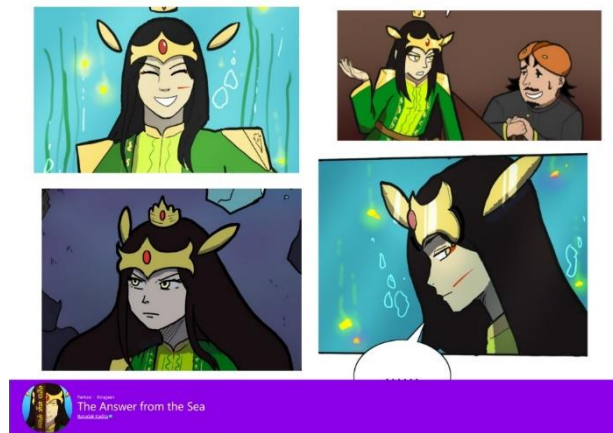


Gambar 1. Identifikasi Desain Karakter Ratu Kadita

Tabel 1.
Identifikasi Elemen Visual

Elemen Visual	Deskripsi Denotatif
Rambut	Rambut panjang tergerai, berwarna hitam dengan kilau kebiruan, digambarkan mengalir seperti ombak atau arus air.
Raut Wajah	Wajah oval dengan ekspresi yang bervariasi: tegas, muram, kadang menunjukkan kesedihan mendalam, namun tetap memancarkan kewibawaan.
Mahkota	Mahkota berbentuk ombak atau gelombang laut yang dinamis, dengan aksan menyerupai karang serta batu bertuah ditengahnya.
Busana	Mengenakan busana tradisional bernuansa Nusantara dengan dominasi warna hijau, kuning, dan krem. Detail busana menampilkan motif yang menyerupai sisik ikan atau riak air.
Senjata	Digambarkan dengan properti berupa keris sakti yang dilengkapi dengan sarung keris (warangka) dan ikat pinggang.
Warna Kulit	Warna kulit pucat, tidak sepenuhnya natural, memberikan kesan mistis dan tidak sepenuhnya manusiawi.

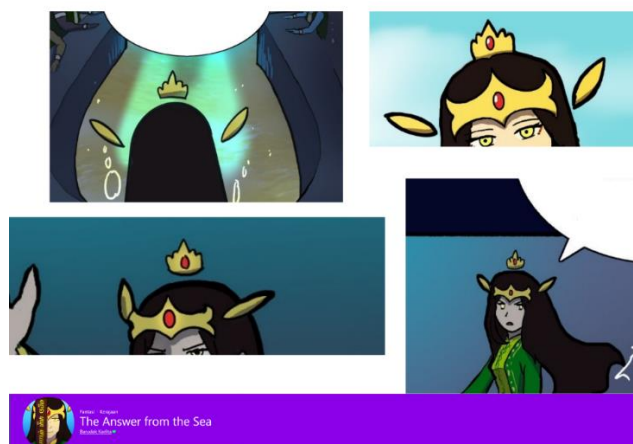
Analisis Denotasi, Konotasi, dan Mitos



Gambar 2. Rambut Ratu Kadita.

Ratu Kadita digambarkan panjang, tergerai bebas, dan berwarna hitam dengan kilau kebiruan. Warna hitam kebiruan mengasosiasikan kedalaman laut yang misterius dan tak terjangkau oleh manusia. Rambut yang mengalir seperti ombak menyimbolkan kekuatan alam yang terus bergerak, dinamis, dan tidak dapat dikendalikan sepenuhnya. Dalam budaya Nusantara, rambut panjang yang tergerai sering dikaitkan dengan sosok spiritual atau makhluk gaib yang memiliki kekuatan supranatural (Julian, 2016). Rambut yang tidak terikat juga dapat dibaca sebagai simbol kebebasan, bahwa Kadita tidak terikat oleh aturan-aturan duniawi.

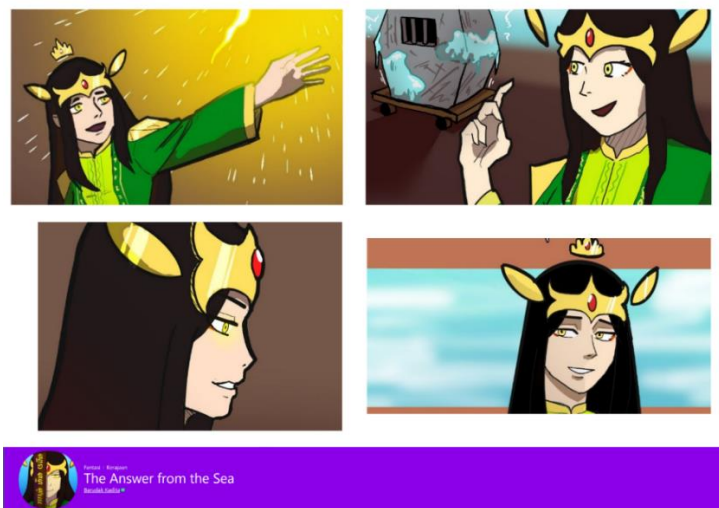
Mitos yang terbangun dari elemen ini adalah bahwa laut adalah entitas hidup yang memiliki kekuatan sendiri. Laut bukan sekadar benda mati yang dapat dieksploitasi semena-mena, melainkan makhluk hidup yang dapat "bergerak" dan "bereaksi" terhadap perlakuan manusia. Warna hitam kebiruan yang menyatu dengan elemen air menegaskan bahwa Ratu Kadita adalah personifikasi laut itu sendiri, tidak hanya di bibir pantai tapi hingga ke dasar laut. Bukan sekadar penghuni, melainkan laut yang berwujud manusia. Mitos ini mengkritik pandangan manusia yang memperlakukan laut sebagai objek eksploitasi tanpa menyadari bahwa laut memiliki "kehidupan" dan "reaksi" tersendiri.



Gambar 3. Mahkota.

Mahkota Ratu Kadita adalah sebuah mahkota dengan bentuk unik menyerupai sebuah kerang dan gelombang laut yang sedang pecah atau bergulung. Pada bagian tengah mahkota terdapat batu bertuah berwarna merah delima. Gelombang laut melambangkan kekuatan, dinamika, dan dalam konteks tertentu, kemarahan alam yang dahsyat. Mahkota sebagai simbol kerajaan menunjukkan bahwa Kadita adalah penguasa tertinggi di wilayahnya. Bentuk ombak yang "menggulung" dan tampak siap "menghantam" dapat dibaca sebagai representasi visual dari kemarahan laut sebab perilaku manusia. Kerang sebagai elemen dekoratif juga menyimbolkan ekosistem laut yang rapuh namun indah, yang menjadi korban utama dari polusi. Dalam tradisi masyarakat Indonesia, terutama Jawa, batu merah delima digunakan sejak zaman kerajaan sebagai simbol kewibawaan, keberanian, dan kekuatan (Efendy, 2023). Batu ini diyakini mampu memberikan perlindungan dari ancaman fisik maupun non-fisik, memancarkan energi positif, dan membantu meningkatkan karisma serta daya tarik pemilikinya.

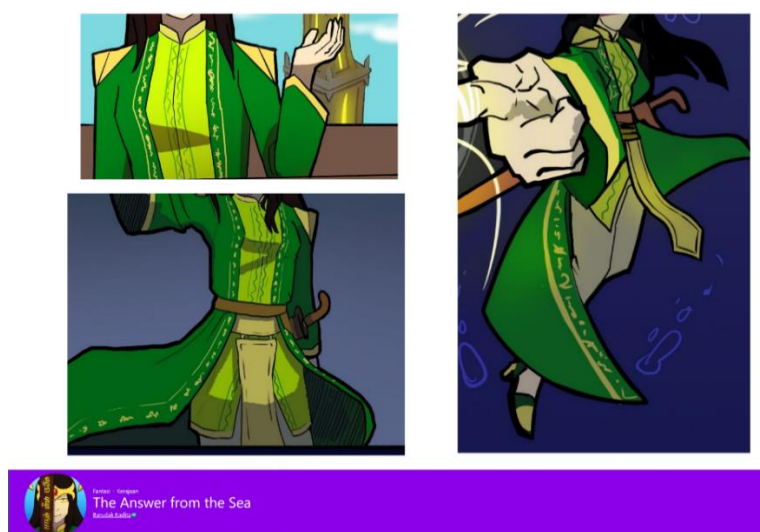
"Laut memiliki rajanya sendiri". Penggambaran mahkota disini menegaskan bahwa laut memiliki sistem kepemimpinan dan otoritasnya sendiri yang tidak tunduk pada sistem kekuasaan manusia. Otoritas laut bersifat independen dan harus dihormati. Hal ini sekaligus menjadi kritik terhadap pandangan bahwa alam dapat dikuasai sepenuhnya oleh manusia. Ratu Kadita hadir bukan sebagai penguasa yang tunduk pada kerajaan daratan, melainkan sebagai pemimpin yang setara. Sang ratu datang untuk menuntut pertanggungjawaban atas apa yang manusia telah perbuat.



Gambar 4. Warna Kulit.

Kulit Ratu Kadita digambarkan tidak memiliki warna kulit manusia pada umumnya. Ia memiliki warna kulit pucat dengan *tone* biru, menciptakan kesan dingin dan tidak sepenuhnya hidup. Warna kulit yang tidak natural menandakan bahwa Kadita bukanlah manusia biasa. *Blue tone* pada kulit mengasosiasikan dengan air, kedalaman, kedinginan, dan dalam tradisi tertentu, dengan dunia kematian atau alam gaib. Warna pucat juga dapat dibaca sebagai representasi visual dari "pucatnya" kehidupan laut akibat pencemaran, seolah-olah warna kehidupan telah memudar dari dirinya. Dalam konteks mitologi Nusantara, wujud fisik makhluk halus (termasuk atribut visual seperti warna) menjadi penanda keberadaan mereka dari alam berbeda (Puspa & Saputri, 2024).

Mitos yang terbangun adalah "laut adalah dunia yang asing dan berbeda dari daratan". Kadita yang secara visual "bukanlah ras manusia biasa" menegaskan bahwa ada jurang pemisah yang fundamental antara alam manusia (daratan) dan alam laut. Ketika ia muncul ke daratan, ia adalah "yang asing" yang membawa pesan dari dunia yang tidak sepenuhnya dipahami manusia. Mitos ini mengkritik sikap manusia yang memperlakukan laut sebagai "wilayah lain" yang dapat dieksploitasi tanpa memahami konsekuensinya. Namun, paradoksnya, meskipun ia "asing", ia datang membawa pesan yang seharusnya menjadi perhatian bersama yaitu menunjukkan bahwa meskipun berbeda, kedua alam ini sebenarnya saling terhubung.



Gambar 5. Busana.

Sebuah gaun panjang menjuntai dengan warna dominan hijau dan kuning, serta aksentus krem. Motif pada busana menampilkan pola yang menyerupai sisik ikan dan riak air. Potongan busana cenderung mengalir, tidak kaku, mengikuti gerakan tubuh. Sang ratu menggunakan celana sebagai bawahan agar mempermudah mobilitasnya dalam aksi pertarungan.

Interaksi warna-warna ini menciptakan harmoni visual yang kompleks. Hitam kebiruan pada rambut memberikan kontras yang memperkuat kehadiran hijau dan kuning. Warna hijau menggambarkan warna kehidupan dan bumi pertiwi, sedangkan warna kuning ialah pemancar energi positif layaknya matahari yang memberikan kehidupan (Elliot & Maier, 2014). Kulit pucat kebiruan menciptakan kesan bahwa Kadita berasal dari kedalaman laut sementara busana hijau-kuningnya menjadi representasi dari dunia atas laut yang terjangkau cahaya matahari dan kehidupan. Dengan kata lain, Kadita adalah sosok yang menjembatani dua dunia yaitu kedalaman laut yang gelap dan permukaan laut yang terang dan subur. Cahaya kehijau-kekuningan yang menyelimuti tubuhnya memperkuat kesan bahwa Kadita adalah entitas yang memancarkan kehidupan (hijau) sekaligus kewibawaan sakral (kuning). Cahaya ini juga dapat dibaca sebagai representasi dari "energi kehidupan" laut yang masih tersisa.



Gambar 6. Keris Sakti.

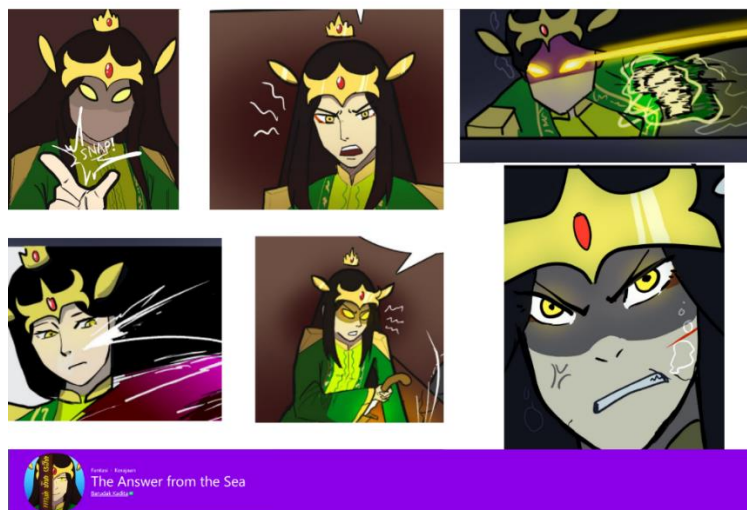
Ratu Kadita dalam komik digambarkan membawa senjata berupa keris sakti. Keris ini memiliki bilah yang melengkung khas dengan pamor yang membentuk pola gelombang atau ombak. Sarung keris (warangka) dihiasi dengan ukiran dan pada salah satu bagian terdapat tulisan yang menggunakan aksara Sunda. Tulisan tersebut secara literal bermakna: "Pusaka laut kidul keris sakti tirta amerta". Di dalam komik keris ini digambarkan memiliki kekuatan magis yang dapat menetralkan kristal yang telah terkontaminasi.

Tulisan pada sarung keris mengonotasikan bahwa senjata ini bukan sembarang keris, melainkan pusaka yang diwariskan secara turun-temurun dari penguasa Laut Selatan. Dalam mitologi, Nyi Roro Kidul atau Ratu Laut Selatan dikenal sebagai penguasa spiritual Samudra Hindia yang memiliki kekuatan gaib dan dipercaya menguasai bala tentara makhluk halus di lautan Selatan (Rosli et al., 2025). Dalam tradisi Jawa Sunda, kesaktian sebuah keris sering dikaitkan dengan proses pembuatannya yang dilakukan para empu melalui ritual-ritual tertentu, serta pamor yang terbentuk dari perpaduan logam yang dianggap memiliki energi spiritual. (Indonesia kaya, 2020)

Frasa "tirta amerta" merupakan makna yang paling kaya secara kultural. Tirta Amerta secara harfiah berarti "air kehidupan" atau "air keabadian". Dalam kosmologi Jawa-Hindu, tirta amerta adalah air suci yang dipercaya sebagai sumber kesucian dan keseimbangan kosmos. (Radar Majapahit, 2025) Pada masa Kerajaan Majapahit, tirta amerta digunakan dalam ritual kerajaan untuk penyucian raja, pembersihan pusaka, dan upacara-upacara sakral lainnya sebagai medium penghubung antara manusia, alam, dan dunia spiritual. Air ini juga dipercaya menjadikan seorang penguasa sebagai rajarsi—raja yang bijak yang terhubung dengan kekuatan ilahi.

Aksara Sunda sebagai medium tulisan juga membawa konotasi kultural yang kuat. Penggunaan aksara Sunda menegaskan akar budaya Nusantara dari cerita ini. Ia mengingatkan bahwa narasi tentang Ratu Kadita dan Laut Selatan adalah bagian dari warisan budaya Jawa-Sunda yang memiliki sistem pengetahuan, nilai, dan kearifan lokal sendiri.

Penggunaan aksara Sunda juga menegaskan bahwa cerita ini tidak hanya berbicara tentang konflik ekologis universal, tetapi juga tentang bagaimana budaya Nusantara memiliki cara pandang dan sistem nilai sendiri dalam memahami hubungan manusia dengan alam. Mitos ini mengangkat posisi kearifan lokal sebagai sumber pengetahuan yang relevan dalam merespons isu-isu kontemporer seperti pencemaran laut.



Gambar 7. Ekspresi Wajah.

Raut wajah Ratu Kadita sering digambarkan serius, muram, dengan alis yang sedikit mengernyit dan tatapan mata yang tajam dan menusuk. Dalam ekspresinya terdapat *Tropes symbol* yang dipopulerkan oleh (Brenner, 2007) yaitu tanda sedemikian rupa guna menggambarkan emosi sang tokoh, contohnya ketika Ratu Kadita kesal akan ada *cross poppin* di pipinya. Pada momen-momen tertentu ia menunjukkan ekspresi yang lebih lucu dan kocak untuk menambah komedi dalam komiknya.

Pada tataran konotatif, ekspresi muram mencerminkan kesedihan mendalam atas kerusakan yang terjadi di lautan yang menjadi wilayah dan tanggung jawabnya. Tatapan tajam menunjukkan kewibawaan dan kemarahan yang tertahan. Ekspresi ini bertujuan untuk menciptakan empati pada audiens sekaligus rasa bersalah yang reflektif, karena audiens diajak untuk menyadari bahwa di balik kemarahan tersebut terdapat kesedihan yang nyata.

Mitos yang terbangun adalah "alam tidak marah karena kebencian, tetapi karena kesedihan". Ekspresi Ratu Kadita yang lebih menunjukkan kesedihan daripada kemarahan buta merefleksikan ideologi bahwa krisis lingkungan bukan tentang "hukuman dari alam" sebagai pembalasan dendam, melainkan tentang "kesedihan alam" atas kerusakan yang ditimbulkan manusia. Ini menggeser narasi dari konflik antagonistik yang hitam-putih menjadi ajakan refleksi dan rekonsiliasi. Hal ini sejalan dengan dilema yang dihadapi Ratu Kadita dalam sinopsis komik: "di tengah konflik yang memanas, Kadita harus memilih antara membalas dendam atau memberikan solusi dengan cara damai." Ekspresinya yang muram namun berwibawa secara visual merepresentasikan dilema tersebut. Ia memiliki kekuatan untuk membalas, tetapi kesedihannya justru mendorongnya untuk mencari jalan yang terbaik.

Gabungan Makna:

Dari rangkaian deskripsi tersebut, terbangun beberapa mitos yang merefleksikan ideologi tentang hubungan manusia dengan laut. Pertama, mitos bahwa laut adalah entitas hidup yang memiliki kekuatan, kesuburan, dan kedaulatan sendiri. Warna hijau pada busana Kadita membangun mitos bahwa laut adalah lambang kehidupan yang subur, bukan sekadar hamparan air mati. Sementara warna kuning membangun mitos bahwa laut adalah sumber energi yang tidak kalah penting untuk dijaga layaknya matahari yang terus menyinari bumi. Ratu Kadita tidak hadir sebagai penguasa yang tunduk, melainkan sebagai pemimpin yang datang untuk menuntut pertanggungjawaban atas pelanggaran terhadap wilayahnya.

Laut adalah dunia yang asing dan sakral, namun tidak terpisah dari kehidupan daratan. Warna kulit pucat dan rambut yang mengalir seperti ombak menegaskan bahwa Kadita berasal dari dunia yang berbeda. Namun, elemen-elemen penyerta yang selalu hadir bersamanya menunjukkan bahwa laut tidak pernah benar-benar "jauh" dari kehidupan daratan; setiap tindakan terhadap laut akan membawa konsekuensi yang "hadir" dalam kehidupan manusia.

Alam tidak marah karena kebencian, tetapi karena kesedihan atas kerusakan yang ditimbulkan manusia. Ekspresi Ratu Kadita didominasi oleh kesedihan daripada kemarahan merefleksikan ideologi bahwa krisis lingkungan bukan tentang "hukuman dari alam" sebagai balas dendam, melainkan tentang "kesedihan alam" atas perusakan yang dilakukan manusia.

Simpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa desain karakter Ratu Kadita dalam komik *The Answer from the Sea* merupakan susunan semiotik yang efektif dalam merepresentasikan wacana ekologis melalui integrasi makna denotatif, konotatif, dan mitologis. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa desain karakter memiliki potensi strategis sebagai medium komunikasi visual dalam mengartikulasikan isu lingkungan secara persuasif dan kontekstual, khususnya melalui pemanfaatan kearifan lokal sebagai basis naratif. Oleh karena itu, praktisi Desain Komunikasi Visual disarankan untuk mengembangkan pendekatan desain yang tidak hanya berorientasi estetika, tetapi juga mengandung muatan ideologis dan edukatif. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengkaji efektivitas penerimaan audiens serta melakukan analisis komparatif lintas media guna memperkuat validitas peran desain karakter dalam komunikasi isu ekologis.

Daftar Pustaka

- Barthes, R. (1977). *Elements of semiology* (A. Lavers & C. Smith, Trans.). Hill and Wang.
https://monoskop.org/images/2/2c/Barthes_Roland_Elements_of_Semiology_1977.pdf
- Barudak, K. (2025). *The Answer from the Sea*.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. United States of America: Libraries Unlimited.

- Buell, L. (1995). *The environmental imagination: Thoreau, nature writing, and the formation of American culture*. Harvard University Press.
- Cassell, C., Cunliffe, A., & Grandy, G. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Business and Management Research Methods: History and Traditions*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781526430212>
- Dobrin, S. I. (2020). *EcoComix: Essays on the environment in comics and graphic novels*. McFarland.
- Efendy, O., Royyani, M. F., Keim, A. P., Hidayat, A., & Ashari, H. (2023). *Delima (Punica granatum L.; Lythraceae): Etnobiologi dan proses Islamisasi di Jawa Barat dan Banten*. <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/MDS/article/view/3507>
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art*. W. W. Norton & Company.
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans. *Annual Review of Psychology*, 65(1), 95–120. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>
- Garrard, G. (2012). *Ecocriticism (2nd ed.)*. Routledge.
- Glotfelty, C. & F. H. (Eds.). (1996). *The ecocriticism reader: Landmarks in literary ecology*. University of Georgia Press.
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. University Press of Mississippi.
- Indonesia kaya. (2020). *Jejak Sejarah Keris dalam Budaya Jawa yang Kaya Makna*. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/jejak-sejarah-keris-dalam-budaya-jawa-yang-kaya-makna/>
- Julian, R. (2016). *Mitos kecantikan dalam cerpen-cerpen Dwi Ratih Ramadhany*. *Poetika: Jurnal Ilmu Sastra*.
- Karima, M. (2023). *Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Webtoon "The Little Trashmaid."* <https://doi.org/doi.org/10.17509/finder.v3i1.60792>
- Kristianto, A., Singgih, E. G., & Haryono, S. C. (2024). Nyi Roro Kidul and Marine Eco-Pneumatology. *International Journal of Asian Christianity*, 7(1), 103–118. <https://doi.org/10.1163/25424246-07010006>
- Lisdawati, I. (2017). The Sundanese Puppets Appearance As The Representation Of Their Characters In Mahabharata Play. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.35974/acuity.v2i1.593>
- McCloud, Scott., & Martin, Mark. (1993). *Understanding comics: the invisible art*. William Morrow, an imprint of HarperCollinsPublishers.
- Meister, Mark., & Japp, P. M. (2002). *EnviroPOP: studies in environmental rhetoric and popular culture*. Praeger.
- Mustofa, F. R. (2025). *Kajian Desain Gaun Karakter Shuri Pada Webtoon The Fantasie of a Stepmother Dengan Pendekatan Semiotika Roland Barthes*. <https://digilib.isi.ac.id/21307/>
- Puspa, F. T., & Saputri, D. E. (2024). Wujud Mistis Dalam Novel Sumirat Ing Mripat Karya Irul S. Budianto (Antropologi Sastra). *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 20(1), 98–111. <https://doi.org/10.26740/job.v20n1.p98-111>

- Radar Majapahit. (2025). *Tirta Amerta, Napas Suci Majapahit yang Tak Pernah Kering*. Jawa Pos Radar Majapahit. <https://radarmajapahit.jawapos.com/darmo-corner/2296691647/tirta-amerta-napas-suci-majapahit-yang-tak-pernah-kering>
- Rahayu, Y. (2021). Kearifan Lokal Pantai Laut Selatan (Mitos Nyi Roro Kidul) sebagai Desa Wisata dan Asset Kabupaten Sukabumi. *Media Wisata*, 14(2). <https://doi.org/10.36276/mws.v14i2.254>
- Rosli, N., Othman, A.-A., Abdullah, M. F., Sulaiman, Y., & Hasan, H. (2025). Nyai Roro Kidul: Water, Gender, and the Politics of Sacred Sovereignty in Javanese Cosmology. *E-Bangi Journal of Social Science and Humanities*, 22(4). <https://doi.org/10.17576/ebangi.2025.2204.60>
- Sergi, M. (2024). Desain Karakter Oda Nobunaga Dalam Game Fgo Tinjauan Semiotika Roland Barthes. <http://repository.unsada.ac.id/9037/>
- Tillman, B. (2012). *Creative Character Design*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780240814964>
- Tisnawijaya, C. (2024). Perjanjian Dengan Maut dan Galau Di Laut Selatan: Representasi Jejak Mistis Nyai Roro Kidul dalam Sistem Kepercayaan Masyarakat Jawa. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 22. <https://doi.org/10.24036/jbs.v12i1.127535>