

PENGEMBANGAN MEDIA KONSTRUKSI VISUAL BERBASIS GRID (QBRIX) UNTUK PENGENALAN TOKOH WAYANG PEREMPUAN KEPADA REMAJA AKHIR

Nella Hamidah Rianti¹, Tri Cahyo Kusumandyoko¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹nella.rianti22@gmail.com

Received:

10-07-2026

Reviewed:

10-07-2026

Accepted:

11-07-2026

ABSTRAK: Wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang mengandung nilai sejarah, filosofi, dan pendidikan karakter. Namun, minat remaja dalam mengenal tokoh wayang perempuan masih relatif rendah karena media pengenalannya cenderung konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media konstruksi visual berbasis grid (QBRIX) sebagai media edukasi untuk mengenalkan tokoh wayang perempuan kepada remaja perempuan usia 17–25 tahun. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif serta model pengembangan Four-D (4D) yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, angket terbuka, dan dokumentasi. Media yang dikembangkan menampilkan ilustrasi tokoh wayang perempuan, yaitu Kunti, Drupadi, Srikandi, dan Subadra dalam bentuk grid berbasis pixel art, yang dipadukan dengan infografis serta QR Code untuk mengakses informasi mengenai karakter, kisah, dan nilai moral masing-masing tokoh. Hasil penelitian berupa rancangan media edukasi berbasis QBRIX yang menggabungkan aktivitas konstruksi visual dengan teknologi digital sehingga mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan komunikatif. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi budaya yang mendukung pelestarian wayang serta meningkatkan minat remaja dalam mengenal tokoh wayang perempuan.

Kata Kunci: QBRIX, media edukasi, wayang perempuan, desain komunikasi visual, QR Code

ABSTRACT : *Wayang is one of Indonesia's cultural heritages that embodies historical, philosophical, and educational values. However, adolescents' interest in learning about female wayang characters remains relatively low because the existing educational media are generally conventional and lack interactivity. This study aims to develop a grid-based visual construction media (QBRIX) as an educational medium to introduce female wayang characters to female adolescents aged 17–25 years. This research employed a qualitative method with a descriptive approach and adopted the Four-D (4D) development model, consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data were collected through literature review, open-ended questionnaires, and documentation. The developed media features illustrations of four female wayang characters, namely Kunti, Drupadi, Srikandi, and Subadra, presented in a pixel art grid format integrated with infographics and QR Codes that provide access to information about each character's background, story, and moral values. The study resulted in the design of a QBRIX-based educational medium that combines visual construction activities with digital technology to provide a more interactive, engaging, and communicative learning experience. This media is expected to serve as an alternative cultural education medium that supports the preservation of wayang heritage while increasing adolescents' interest in learning about female wayang characters..*

Keywords: *QBRIX, educational media, female wayang characters, visual communication design, QR Code*

PENDAHULUAN

Wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai historis, filosofis, dan edukatif yang tinggi. Keberadaannya telah diakui secara internasional oleh UNESCO sebagai Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity, sehingga memiliki peran penting sebagai identitas budaya bangsa sekaligus media penyampaian nilai-nilai kehidupan. Dalam tradisi masyarakat Jawa, wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter melalui kisah-kisah yang mengandung ajaran moral, etika, kepemimpinan, tanggung jawab, serta penghormatan terhadap sesama. Berbagai tokoh dalam kisah pewayangan merepresentasikan nilai-nilai tersebut melalui karakter dan tindakan yang ditampilkan dalam setiap alur cerita.

Meskipun memiliki nilai budaya yang tinggi, minat generasi muda terhadap wayang terus mengalami penurunan. Pertunjukan wayang tradisional umumnya berlangsung selama beberapa jam dengan penyajian visual yang masih bersifat konvensional melalui permainan bayangan, sehingga kurang sesuai dengan karakteristik generasi muda yang terbiasa mengakses informasi secara cepat, visual, dan interaktif. Perkembangan teknologi digital juga menyebabkan perubahan pola konsumsi media, di mana remaja lebih tertarik pada media yang memberikan pengalaman belajar yang menarik, praktis, dan mudah diakses melalui perangkat digital. Kondisi tersebut mengakibatkan semakin rendahnya tingkat pengenalan

generasi muda terhadap tokoh-tokoh wayang beserta nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Salah satu aspek yang masih kurang mendapat perhatian adalah pengenalan tokoh wayang perempuan. Selama ini, kisah Mahabharata lebih banyak dikenal melalui tokoh-tokoh laki-laki seperti Pandawa dan Kurawa, sedangkan tokoh perempuan cenderung memperoleh porsi yang lebih sedikit dalam berbagai media pengenalan budaya. Padahal, tokoh-tokoh seperti Dewi Kunti, Dewi Drupadi, Dewi Subadra, dan Dewi Srikandi memiliki karakter yang merepresentasikan nilai-nilai positif, antara lain kesetiaan, keberanian, tanggung jawab, kebijaksanaan, serta pengorbanan. Nilai-nilai tersebut relevan sebagai teladan bagi generasi muda, khususnya remaja perempuan yang sedang berada pada tahap pembentukan karakter dan identitas diri. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang mampu memperkenalkan tokoh wayang perempuan secara lebih menarik sekaligus mempertahankan esensi budaya yang terkandung di dalamnya.

Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan adalah QBRIX, yaitu media konstruksi visual berbasis grid yang dikembangkan dari konsep mozaik, kristik, dan paint by number. Penyusunan modul-modul kecil berwarna pada QBRIX memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif dalam membentuk suatu objek visual. Kegiatan tersebut tidak hanya menghasilkan karya dekoratif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat partisipatif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan pengguna selama proses pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan QBRIX berpotensi digunakan sebagai media edukasi budaya karena mampu menyederhanakan bentuk visual wayang yang kompleks menjadi representasi yang lebih mudah dikenali tanpa menghilangkan ciri khas tokohnya. Untuk memperkaya informasi yang diterima pengguna, media ini dipadukan dengan QR Code yang menghubungkan pengguna menuju infografis digital berisi informasi mengenai karakter, anatomi, kisah, serta nilai moral dari masing-masing tokoh wayang perempuan. Integrasi media fisik dan media digital tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik remaja masa kini.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media edukasi budaya melalui pendekatan yang berbeda. Zein dan Darmawati (2021) mengembangkan desain pola sulam kristik bertema burung endemik Indonesia sebagai media edukatif berbasis kriya. Setyowati (2022) memanfaatkan tokoh wayang perempuan sebagai inspirasi penciptaan karya batik busana kasual, sedangkan Prasetyo dkk. (2023) mengembangkan media pembelajaran wayang berbasis Augmented Reality. Penelitian lain oleh Trisna dkk. (2025) menunjukkan bahwa integrasi QR Code dalam media pembelajaran budaya mampu meningkatkan interaktivitas pengguna. Selain itu, Intan (2019) mengkaji karakter tokoh perempuan dalam kisah Mahabharata melalui pendekatan studi kepustakaan. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih mengembangkan media, objek, maupun teknologi secara terpisah sehingga belum mengintegrasikan media konstruksi visual berbasis QBRIX, tokoh wayang perempuan sebagai objek utama, serta QR Code sebagai media penyampaian informasi digital dalam satu kesatuan media edukasi budaya.

Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam pengembangan media edukasi budaya yang mengombinasikan aktivitas kreatif, visualisasi tokoh wayang perempuan, dan teknologi digital secara terpadu. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada media tekstil, media digital berbasis aplikasi, maupun kajian karakter tokoh tanpa menghadirkan media yang memungkinkan pengguna memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas menyusun objek visual. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media yang tidak hanya menyampaikan informasi budaya, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan desain pola QBRIX berbasis grid yang menggunakan tokoh wayang perempuan dalam kisah Mahabharata sebagai objek visual, kemudian dipadukan dengan QR Code yang menghubungkan pengguna menuju infografis digital mengenai karakter, anatomi, serta nilai moral tokoh. Integrasi antara media fisik dan media digital tersebut menghasilkan media edukasi yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga partisipatif, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi remaja akhir perempuan sebagai target pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan desain pola QBRIX berbasis QR Code sebagai media edukasi untuk mengenalkan tokoh wayang perempuan kepada remaja akhir. Selain menghasilkan desain media, penelitian ini juga bertujuan mendeskripsikan proses perancangannya serta mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan pengenalan tokoh wayang perempuan sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya Indonesia..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengembangkan media edukasi berupa desain pola QBRIX (media konstruksi visual berbasis grid) sebagai sarana mengenalkan tokoh wayang perempuan kepada remaja akhir. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses pengembangan media, analisis kebutuhan pengguna, serta interpretasi terhadap data yang diperoleh selama penelitian (Qorib et al., 2021). Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi model Four-D (4D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang meliputi empat tahapan, yaitu define, design, develop, dan disseminate.

Tahap define dilakukan melalui studi literatur dan penyebaran angket pre-test untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta tingkat pengetahuan awal mengenai tokoh wayang perempuan. Tahap design meliputi perancangan ilustrasi digital tokoh Dewi Kunti, Dewi Drupadi, Dewi Srikandi, dan Dewi Subadra, penyusunan pola berbasis grid, penentuan komposisi visual, serta pembuatan infografis dan QR Code sebagai media penyampaian informasi digital. Tahap develop dilakukan melalui proses pixelisasi ilustrasi menjadi pola QBRIX, penyesuaian warna sesuai jenis brick, integrasi seluruh komponen media, serta pembuatan prototipe. Selanjutnya, tahap disseminate dilaksanakan melalui uji coba terbatas kepada responden untuk memperoleh masukan terhadap kualitas visual, kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, daya tarik, dan manfaat media yang dikembangkan.

Objek penelitian ini adalah media konstruksi visual berbasis grid (QBRIX) yang dikembangkan sebagai media edukasi pengenalan tokoh wayang perempuan. Sasaran penelitian adalah remaja perempuan berusia 17–25 tahun yang tergabung dalam komunitas Facebook Kristik dan Diamond Painting. Populasi penelitian berjumlah 2.270 anggota, sedangkan sampel ditentukan menggunakan strategi Extremes and Lenses dengan memilih positive outliers, yaitu anggota yang memiliki tingkat keaktifan tinggi dalam komunitas. Berdasarkan strategi tersebut, diperoleh 32 responden yang digunakan dalam pelaksanaan pre-test dan evaluasi media.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui angket terbuka yang digunakan pada tahap pre-test dan evaluasi media, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, prosiding, artikel, dan dokumen yang relevan dengan pengembangan media edukasi, wayang perempuan, desain komunikasi visual, infografis, QR Code, dan QBRIX. Salah satu referensi

utama dalam perancangan visual adalah buku Rupa dan Karakter Wayang Purwa karya Heru S. Soedjarwo.

Instrumen penelitian meliputi angket terbuka, pedoman studi literatur, dan dokumentasi. Dokumentasi dilakukan selama proses pengembangan media, mulai dari penyusunan konsep, pembuatan ilustrasi, proses pixelisasi, hingga pelaksanaan uji coba. Seluruh data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil analisis kemudian digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan media sehingga memenuhi aspek visual, fungsional, dan edukatif sesuai dengan tujuan penelitian.

KERANGKA TEORETIK

1. Wayang Perempuan sebagai Media Edukasi Budaya

Wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai historis, filosofis, dan edukatif serta telah diakui UNESCO sebagai Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity. Selain sebagai seni pertunjukan, wayang juga menjadi media penyampaian nilai moral, etika, kepemimpinan, dan pembentukan karakter (Soedjarwo, 2010; Wibowo & Prasetyo, 2022). Oleh karena itu, wayang berpotensi dimanfaatkan sebagai media edukasi budaya bagi generasi muda.

Dalam kisah Mahabharata, tokoh perempuan seperti Dewi Kunti, Dewi Drupadi, Dewi Subadra, dan Dewi Srikandi merepresentasikan nilai kebijaksanaan, keberanian, kesetiaan, tanggung jawab, dan pengorbanan yang relevan sebagai pembelajaran karakter (Intan, 2019; Wulandari et al., 2023). Pengenalan tokoh-tokoh tersebut melalui media yang sesuai dengan perkembangan teknologi diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap budaya Indonesia.

2. Media Konstruksi Visual Berbasis QBRIX

Media pembelajaran berperan membantu penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami. Penggunaan media visual terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik karena informasi disajikan secara menarik (Arsyad, 2019; Mayer, 2021).

QBRIX merupakan media konstruksi visual berbasis grid yang dikembangkan dari konsep mozaik, kristik, dan diamond painting. Media ini menggunakan susunan brick berwarna untuk membentuk objek berdasarkan pola tertentu sehingga pengguna terlibat secara aktif dalam proses penyusunan (Haliza, 2022). Dalam penelitian ini, QBRIX dimanfaatkan sebagai media edukasi untuk mengenalkan tokoh wayang perempuan melalui ilustrasi bergaya pixel art.

3. Integrasi QR Code dalam Media Pembelajaran

QR Code (Quick Response Code) merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna mengakses informasi digital secara cepat melalui perangkat bergerak. Dalam bidang pendidikan, QR Code digunakan untuk menghubungkan media cetak dengan sumber belajar digital sehingga meningkatkan interaktivitas pembelajaran (Law & So, 2010; Susanto & Prasetyo, 2023).

Pada penelitian ini, QR Code diintegrasikan dengan media QBRIX untuk mengarahkan pengguna ke infografis digital yang memuat identitas tokoh, anatomi wayang, kisah Mahabharata, serta nilai-nilai moral setiap tokoh. Integrasi media fisik dan digital tersebut

diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik remaja (Putri et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

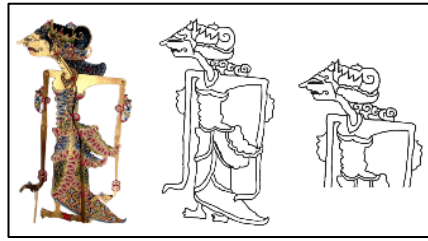
Penelitian ini menghasilkan pengembangan media visual QBRIX sebagai adaptasi dari diamond painting yang digunakan sebagai media pengenalan tokoh wayang perempuan. Data awal penelitian diperoleh melalui angket terbuka kepada 32 responden perempuan berusia 17–25 tahun melalui media daring. Pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui persepsi responden terhadap media visual, tingkat pemahaman mengenai tokoh wayang perempuan, serta kebutuhan desain yang sesuai dengan karakteristik generasi muda.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan tahapan reduksi dan kategorisasi, ditemukan beberapa temuan utama. Pertama, responden menunjukkan persepsi positif terhadap QBRIX sebagai media kreatif berbasis visual. Sebagian besar responden menilai QBRIX memiliki daya tarik karena menggabungkan unsur seni, aktivitas menyusun, serta tampilan visual yang sesuai dengan perkembangan tren kreatif saat ini. Namun, sebagian responden juga menyampaikan bahwa media tersebut masih membutuhkan informasi pendukung agar pesan budaya yang disampaikan dapat dipahami secara lebih mendalam.

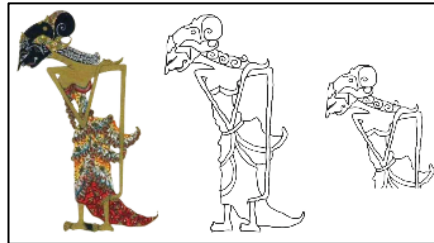
Kedua, hasil penelitian menunjukkan adanya keterbatasan pengetahuan responden terhadap aspek visual tokoh wayang perempuan. Sebagian besar responden mengenal beberapa nama tokoh seperti Srikandi, Drupadi, dan Kunti, tetapi belum mampu mengenali bentuk visual, atribut, maupun karakteristik masing-masing tokoh secara spesifik. Temuan ini menunjukkan bahwa pengenalan wayang pada kalangan generasi muda masih cenderung berada pada tingkat pengetahuan umum. Ketiga, responden menilai bahwa media visual dapat membantu proses pengenalan karakter tokoh wayang perempuan, namun efektivitas penyampaian informasi sangat dipengaruhi oleh kejelasan visual. Responden memberikan masukan agar desain tetap mempertahankan pakem dasar wayang, memperjelas ciri khas setiap karakter, serta menambahkan informasi pendukung berupa narasi singkat.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian kemudian dilanjutkan dengan pengembangan media menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada tahap define diperoleh kebutuhan utama berupa media pengenalan budaya yang menarik secara visual tetapi tetap mampu menyampaikan nilai dan karakter tokoh wayang perempuan.

Tahap design menghasilkan konsep visual QBRIX berbasis pixel mosaic yang mengadaptasi bentuk wayang kulit ke dalam bentuk yang lebih sederhana dan modern. Penyederhanaan dilakukan dengan mempertahankan elemen utama karakter agar tetap dapat dikenali meskipun diterapkan dalam sistem grid. Selain media utama QBRIX, penelitian ini juga menghasilkan media pendukung berupa infografis yang berisi informasi mengenai tokoh Srikandi, Drupadi, Kunti, dan Subadra. Ilustrasi yang digunakan berupa siluet tokoh wayang yang dipertahankan bentuk aslinya, dan diperbesar di bagian kepala agar objek tidak terlalu kecil.



Gambar 1. sketsa wayang kulit Srikandi



Gambar 1. Sketsa wayang kulit Drupadi



Gambar 2. Steksa wayang kulit Kunti



Gambar 3. Sketsa wayang kulit Subadra

Pemilihan warna dalam visual QBRIX menggunakan 5 warna terdekat dengan warna yang tersedia dalam toolkit QBRIX yaitu **neon pink (#FF2D95)**, **deep violet (#5A00A8)**, **neon blue (#00CFFF)**, **sunset yellow (#FFD500)**, dan **midnight blue (#0A0F2C)**.

Warna yang terbatas bertujuan untuk menjaga konsistensi visual serta meningkatkan kontras antara objek dan latar belakang. Kontras yang tinggi menjadi faktor penting dalam menjaga keterbacaan bentuk dalam sistem visual berbasis piksel.

Tahap develop merupakan proses realisasi dari konsep desain yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh rancangan visual, karakter, serta sistem QBRIX dan infografis akan diwujudkan menjadi prototype digital maupun yang siap diuji secara fungsional dan visual.

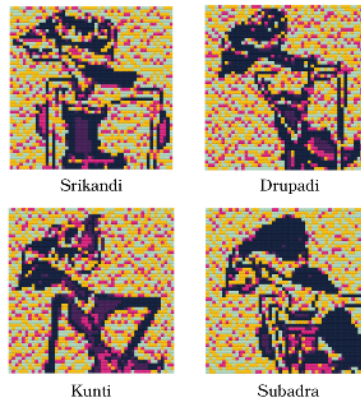
Tahap awal dari pengembangan QBRIX adalah mewarnai ilustrasi yang sudah ada dengan warna-warna yang tersedia pada QBRIX. Adapun Ilustrasi yang dipilih adalah

ilustrasi wayang kulit yang tetap mempertahankan bentuk aslinya dan berfokus pada bagian tubuh atas.



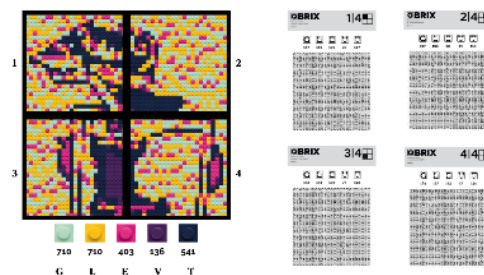
Gambar 4. Sketsa wayang kulit yang sudah diwarnai

Setelah itu, tahapan selanjutnya adalah pikselasi gambar agar dapat diimplementasikan ke dalam QBRIX. Tahapan ini dilakukan dengan mengunggah ilustrasi ke halaman web QBRIX untuk selanjutnya system akan generate secara otomatis.

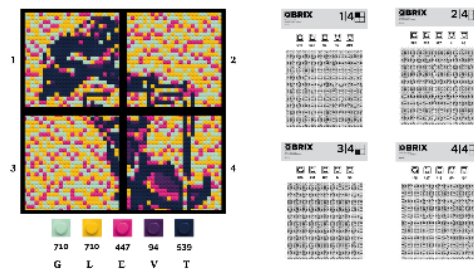


Gambar 5. Sketsa Wakayng kulit yang sudah di pikselasi

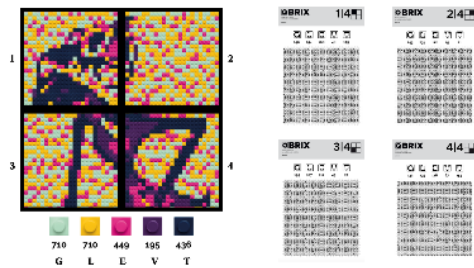
Setelah tahapan pikselasi dilakukan, selanjutnya yaitu pembuatan panduan untuk pengguna. Panduan ini membagi keseluruhan bidang berdimensi 50x50 dengan total 2.500 *brick* menjadi 4 bagian persegi sama besar dengan masing-masing dimensi 25x25 grid berjumlah 625 *brick*.



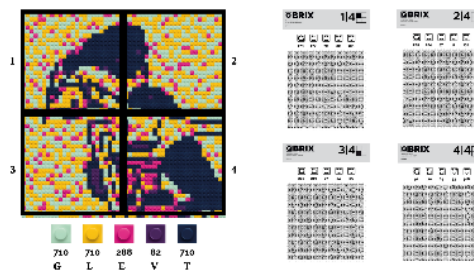
Gambar 6. Panduan penyusunan QBRIX Srikandi



Gambar 7. Panduan penyusunan QBRIX Drupadi



Gambar 8. Panduan penyusunan QBRIX Kunti



Gambar 9. Panduan penyusunan QBRIX Subadra

Pada tahapan panduan ini warna-warna yang ada diwakilkan dengan huruf. Warna Neon Blue (#00CFFF) diwakilkan dengan huruf G, warna Sunset Yellow (#FFD500) diwakilkan dengan huruf L, warna Neon Pink (#FF2D95) diwakilkan dengan huruf E, warna Deep Violet (#5A00A8) diwakilkan dengan huruf V, dan warna Midnight Blue (#0A0F2C) diwakilkan dengan huruf T.



Gambar 10. Panduan warna pada QBRIX

Selanjutnya tahap pengembangan infografis, pada tahapan ini dibuat infografis 4 halaman berukuran 1080x1920 px yang masing-masing menjelaskan tentang tokoh wayang Srikandi, Drupadi, Kunti, dan Subadra. Pada bagian Judul diawali dengan kalimat “Menenal Bentuk Visual Wayang Kulit” yang ditampilkan dalam font Poppins Bold 23.6 px. Kemudian dibawahnya dilanjutkan dengan nama karakter yang ditampilkan dalam font dekoratif Grand Hotel dengan ukuran 107 px. Dibawahnya dilanjutkan lagi dengan 1 kalimat yang mendeskripsikan masing-masing karakter dan ditampilkan dengan font Poppins Regular 28.6 px. Berikut kalimat yang ditampilkan untuk masing-masing tokoh. Adapun bagian ini

ditampilkan dengan tampilan rata kiri. Di bagian kanan yang masih terdapat ruang kosong kemudian ditampilkan bentuk final dari karakter wayang yang ada pada desain QBRIX.

Tabel 1. Kalimat deskripsi untuk infografis

Nama Tokoh	Kalimat Deskripsi
Srikandi	Ksatria Perempuan Penembus Batas Tradisi
Drupadi	Sosok Ibu bijak bagi Pandawa Lima
Kunti	Simbol kehormatan perempuan dalam ketidakadilan
Subadra	Perempuan setia yang menjaga harmoni

Tahapan selanjutnya dibuat dengan menampilkan ciri visual dari wayang kulit pada masing-masing karakter yang disajikan dalam bentuk poin-poin dan deskripsi singkat di kanan dan kiri halaman. Pada bagian ini setiap poin yang disampingkan ditambah gambar anatomi yang ditampilkan dalam bentuk bingkai lingkaran.

Tabel 2. Bentuk visual yang akan ditampilkan di infografis

Nama Tokoh	Bentuk Mata	Bentuk Gelung	Bentuk Hidung	Bentuk Mulut	Aksesoris	Posisi Wajah
Srikandi	Gabahan	Gelungan Ukel Keyongan	Wali Miring	Gethetan	Kelat Bahu Naga Memangsa	Lanyap
Drupadi	Gabahan	Gelungan Ukel Keyongan	Wali Miring	Gethetan	Sumping Waderan	Luruh
Kunti	Gabahan	Geulung Pogog Tanpa Lungsen	Wali Miring	Gethetan		Luruh dan Berwarna Hitam
Subadra	Gabahan	Keling	Wali Miring	Gethetan	Sumping Waderan	Luruh dan Berwarna Hitam

Di bagian tengah ditambahkan bentuk wayang yang sebenarnya dan di bagian belakang tubuh bagian atas dari wayang diberikan tambahan lingkaran untuk mempertegas area yang akan dibahas. Dibawah gambar wayang, ditampilkan juga paragraph singkat mengenai penokohan wayang di dalam cerita. Kemudian di bagian akhir ditambahkan nilai utama dalam karakter masing-masing wayang.

Berikut adalah hasil dari pembuatan infografis masing-masing tokoh.



Gambar 11. Infografis Srikandi dan Drupadi

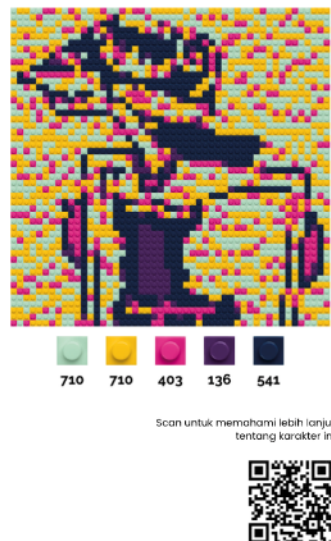


Gambar 12. Infografis Kunti dan Subadra

Selanjutnya tahap pengembangan QR Code, Kode QR dibuat untuk menampilkan infografis yang berisi 4 halaman dan ditampilkan di bagian bawah dari preview QBRIX. Kode ini apabila dipindai akan langsung menampilkan infografis 4 halaman yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 13. Kode QR berisi infografis

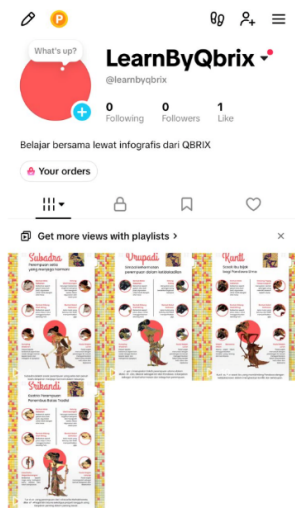


Gambar 14. Layout penempatan kode QR

Yang terakhir tahap Disseminate, tahap disseminate merupakan tahap penyebaran hasil pengembangan produk kepada target audiens. Pada penelitian ini, media yang digunakan untuk tahap penyebaran adalah infografis yang telah dikembangkan pada tahap develop, khususnya infografis tokoh wayang perempuan Srikandi.

Infografis dipilih sebagai media utama dalam disseminasi karena memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual, ringkas, dan mudah dipahami oleh audiens, terutama generasi muda. Selain itu, format infografis yang komunikatif memungkinkan penyampaian informasi budaya wayang menjadi lebih menarik dan tidak terkesan kompleks. Proses disseminate dilakukan melalui platform media sosial, yaitu TikTok, dengan menggunakan akun khusus bernama learnbyqbrix. Pemilihan platform TikTok didasarkan pada tingginya tingkat penggunaan di kalangan target audiens serta kemampuannya dalam menyebarkan konten secara luas dan cepat.

Tujuannya adalah untuk meningkatkan daya tarik visual serta interaktivitas pengguna. Selain itu, penggunaan akun Learnbyqbrix sebagai media publikasi bertujuan untuk membangun identitas brand sekaligus menjadi wadah edukasi berbasis visual mengenai wayang kulit melalui pendekatan QBRIX.



Gambar 15. Unggahan infografis di Tiktok

Dengan demikian, tahap disseminate tidak hanya berfungsi sebagai proses distribusi, tetapi juga sebagai strategi komunikasi visual yang menghubungkan produk dengan audiens secara lebih luas melalui media digital.

1. Konsep Perancangan Pola QBRIX untuk Memperkenalkan Tokoh Wayang Perempuan

Pada penelitian ini, konsep perancangan pola QBRIX diawali dengan proses identifikasi karakteristik visual tokoh wayang perempuan, yaitu Srikandi, Drupadi, Kunti, dan Subadra. Setiap tokoh dianalisis berdasarkan bentuk wajah, siluet tubuh, atribut, busana, serta ornamen khas yang menjadi identitas visualnya. Hasil analisis tersebut kemudian disederhanakan menjadi pola berbasis grid sesuai karakteristik media QBRIX.

Proses penyederhanaan dilakukan melalui reduksi bentuk tanpa menghilangkan ciri utama setiap tokoh. Pendekatan ini bertujuan menghasilkan pola yang mudah disusun, tetap mudah dikenali, dan mampu mempertahankan identitas visual wayang. Dengan demikian, konsep perancangan tidak hanya berorientasi pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan fungsi edukatif sebagai media pengenalan budaya kepada generasi muda.

2. Visualisasi dan Penerapan Pola QBRIX Tokoh Wayang Perempuan

Visualisasi pola QBRIX diwujudkan dalam bentuk empat desain tokoh wayang perempuan, yaitu Srikandi, Drupadi, Kunti, dan Subadra. Masing-masing pola disusun menggunakan susunan kepingan QBRIX berbasis pixel mosaic sehingga menghasilkan tampilan visual yang sederhana namun tetap merepresentasikan karakter asli tokoh.

Dalam penerapannya, produk QBRIX dilengkapi dengan infografis dan QR Code yang berisi informasi mengenai nama tokoh, karakter, atribut, serta cerita singkat. Integrasi media fisik dan media digital ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga pengguna tidak hanya menyusun pola QBRIX, tetapi juga memperoleh informasi mengenai nilai budaya yang terkandung pada setiap tokoh wayang perempuan.

3. Efektivitas Media QBRIX terhadap Pengenalan Wayang Perempuan

Berdasarkan hasil angket, media QBRIX memperoleh tanggapan positif dari responden sebagai media pengenalan tokoh wayang perempuan. Mayoritas responden menilai bahwa

tampilan visual yang menarik, proses penyusunan yang interaktif, serta konsep kreatif yang ditawarkan mampu meningkatkan minat mereka untuk mengenal tokoh wayang perempuan.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa visual yang menarik saja belum cukup untuk memberikan pemahaman budaya secara menyeluruh. Responden masih membutuhkan informasi tambahan mengenai latar belakang tokoh, karakter, dan makna simbol yang terdapat pada wayang. Oleh karena itu, penambahan infografis dan QR Code menjadi pelengkap yang mendukung efektivitas media dalam menyampaikan informasi budaya.

Secara keseluruhan, media QBRIX dinilai efektif sebagai media alternatif untuk memperkenalkan tokoh wayang perempuan kepada generasi muda karena mampu menggabungkan unsur visual, kreativitas, dan edukasi dalam satu media pembelajaran yang lebih menarik tanpa menghilangkan nilai budaya yang terkandung di dalamnya..

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan visual tokoh wayang kulit melalui media QBRIX, dapat disimpulkan bahwa transformasi bentuk tradisional ke media kontemporer dapat dilakukan melalui proses reduksi dan abstraksi visual yang terstruktur. Elemen utama karakter wayang, seperti siluet, proporsi, dan atribut khas, tetap dapat dipertahankan dalam bentuk pixel berbasis grid sehingga identitas visual tokoh masih dapat dikenali.

Penggunaan QBRIX sebagai media visual interaktif memberikan pengalaman baru dalam mengenalkan budaya wayang karena pengguna terlibat secara langsung dalam proses penyusunan karya. Metode perancangan Define, Develop, dan Deliver juga membantu menghasilkan alur kerja yang sistematis hingga terciptanya karya visual yang komunikatif dan estetis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa QBRIX dapat menjadi alternatif media kreatif dalam memperkenalkan wayang kulit kepada generasi muda. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan melalui eksplorasi tokoh wayang lain, variasi desain, serta integrasi teknologi digital seperti augmented reality untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memperluas fungsi edukatif media..

REFERENSI

- Arminta Salsabil, N., & Ariffudin Islam, M. (2022). Analisis Online Engagement Konten Visual Terhadap Feed Instagram Mamabearid. *Jurnal Barik*, 4(1), 106–117. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Budiarta, I. G. M., Nyoman, N., Witari, S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60–69. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/60973>
- Dedy irawan, J., & Adriantantri, E. (2019). Pemanfaatan Qr-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal Mnemonic*, 1(2), 56–61. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v1i2.39>
- Dewi, K. R. S., Andayani, A., & Wardhani, N. E. (2018). Citra Emansipasi Perempuan Dalam Kisah Mahabarata: Pelurusan Makna Peran Dan Kebebasan Bagi Perempuan Modern. *Jurnal Masyarakat Dan Budaya*, 19(2), 203. <https://doi.org/10.14203/jmb.v19i2.492>
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2022). EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD

- Negeri 064970 Medan Denai. *Edu Global Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 24–32.
<https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153>
- Konore, C. R., Rorong, I. P. F., & Siwu, H. fendy D. (2022). Kajian Produksi Kerajinan Tangan Serat Pisang Abaka Di desa Esang Kabupaten Kepulauan Talaud. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, Vol.22 No.(5), 97–108.
- Maharani, P. I., Utami, B. S., & Prestiliano, J. (2019). Representasi Tokoh Pewayangan Purwa Pandawa Gagrag Surakarta. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 3(2), 144.
<https://doi.org/10.24114/gondang.v3i2.14385>
- Martadi, & Haidar, N. F. (2021). Analisis Konten Visual Post Instagram Riliv dalam Membentuk Customer Engagement. *Barik*, 2(2), 121–134.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/41181>
- Mulia, M. (2014). Kemuliaan Perempuan Dalam Islam. 1–193.
- Nugroho, I. P. (2019). Memahami Rasa Ingin Tahu Remaja Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 5(1), 1.
<https://doi.org/10.31602/jbkr.v5i1.1675>
- Prasetyo, N. A., Nurhidayat, S. I., & Ramdani, C. (2023). Penerapan augmented reality sebagai media pembelajaran wayang kulit untuk siswa sekolah dasar. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 7(3), 305–312. <https://doi.org/10.31000/jika.v7i3.7989>
- Setyowati, S. (2022). Karakter Wayang Perempuan Dewi Drupadi, Dewi Wara Sembadra, Dan Dewi Srihandi Sebagai Inspirasi Berkarya Batik Fashion. *Journal of Contemporary Indonesian Art*.
<https://103.54.134.61/index.php/jcia/article/view/7054%0Ahttps://103.54.134.61/index.php/jcia/article/download/7054/2619>
- Sukmadinata, N. S. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 32–41.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiurcbc4avyAhWLn0KHxGZDtUQFnoECACQAQ&url=https%253A%252F%252Fdspace.uii.ac.id%252Fbitstream%252Fhandle%252F123456789%252F17205%252F05.3%2520bab%2525203.pdf%253Fsequ>
- Trisna, T., Widowati, A., & Indriyani. (2025). QR code-based pop-up book: An innovative learning media for cultural diversity material in elementary schools. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 9(1), 47–58. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v9i1.11716>
- Utorowati, S., Sukristanto, & Israhayu, E. S. (2018). NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM NOVEL MAHABARATA DAN NOVEL BISMA DEWABARATA: SEBUAH KAJIAN INTERTEKSTUAL. *The 8 Th University Research Colloquium 2018 Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 348–353.
- Wibowo, Y. R. P., Waluyanto, H. D., & Asthararianty. (2019). Strategi Perancangan Media Promosi Karya Terapi. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 4, 360. <http://senada.idbbali.ac.id>
- Widyokusumo, L. (2010). Kekayaan Ragam Hias dalam Wayang Kulit Purwa Gagrag Surakarta (sebagai Inspirasi Desain Komunikasi Visual). *Humaniora*, 1(2), 402.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2883>