



Penciptaan Desain Karakter Tokoh Mitologi Asal Usul Suku Batak dengan Menggunakan Artstyle Manga *Seinen*

Chensin Agnes Lidya Sihotang^{1*}, Raden Burhan Surya Nata Diningrat²

¹⁻² Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: lidyachencontactme04@gmail.com

Abstract This creation aims to design characters based on mythological figures from the origin story of the Batak tribe using the visual approach of the *seinen* manga art style. Batak mythology, which is rich in cultural values and ancestral narratives, is explored through a visual style that resonates with contemporary audiences. The *seinen* manga style is chosen due to its realistic, emotional, and thematically mature characteristics, making it appropriate for depicting traditional myths without diminishing the respect for cultural beliefs and values. The methods applied in this character design process include literature studies on Batak mythology, visual analysis of the *seinen* manga style, and concept exploration through stages of digital art creation. The main characters depicted are Debata Bataraguru, Debata Soripada, and Debata Mangalabulan, accompanied by traditional attributes that represent the cultural values of the Batak tribe.

Keywords: Character Design, Batak Mythology, *Seinen* Manga, Digital Illustration

Abstrak. Penciptaan ini bertujuan untuk menciptakan desain karakter tokoh-tokoh mitologi dari cerita asal-usul suku Batak dengan pendekatan gaya visual manga *seinen*. Mitologi Batak, yang kaya akan nilai budaya dan cerita leluhur, salah satu cara untuk mengeksplorasi visual yang relevan masa kini, pendekatan manga *seinen* dipilih karena memiliki ciri khas gaya realis, emosional, dan tematik yang matang, sehingga dinilai sesuai dan tidak menurunkan rasa hormat terhadap nilai-nilai kebudayaan dan kepercayaan. Metode yang digunakan dalam penciptaan desain karakter ini meliputi studi literatur mengenai mitologi Batak, analisis visual gaya manga *seinen*, serta eksplorasi konsep karakter melalui tahapan dalam berkarya seni digital. Tokoh utama yang diangkat antara lain Debata Bataraguru, Debata Soripada dan Debata Mangalabulan, diikuti atribut-atribut adat yang merepresentasikan nilai-nilai kebudayaan suku Batak.

Kata kunci: Desain Karakter, Mitologi Batak, Manga *Seinen*, Ilustrasi Digital

1. LATAR BELAKANG

Desain karakter diciptakan dengan daya untuk memikat. Kesan yang kuat dibutuhkan dalam menciptakan sebuah desain karakter yang melekat secara efektif dan emosional. Sebagai salah satu media dalam menyampaikan pesan dan informasi dalam bentuk visual, pemilihan topik yang dibawa menjadi hal yang mendasari proses dalam mendesain karakter (Novica, et.al., 2018:52). Sejumlah besar penikmat media visual mengenal film, animasi, komik, video game bahkan *musical* (musikal) berdasarkan karakter-karakter yang ditampilkan.

Identitas dapat menjadi motif dalam proses perancangan karakter, aspek dalam nilai-nilai identitas diantaranya dapat berupa latar-belakang suatu kelompok, rasa *familier* individu dan ketertarikan akan visualisasi materi yang dibawa. Identitas dapat diasosiasikan dengan nilai-nilai budaya, dimana nilai-nilai budaya dapat menjadi daya pikat dalam merancang suatu produk. Dalam penelitian ini ialah desain karakter.

Salah satu nilai-nilai identitas budaya yang memiliki potensi dalam penciptaan desain karakter adalah mitologi suku Batak. Tokoh dewa-dewi yang terdapat dalam mitologi Batak, memiliki daya tarik untuk dirancang dalam desain karakter dari segi sifat serta ciri-ciri dari setiap tokoh yang dikisahkan.

Dalam mitologi Batak terdapat tiga tingkatan dunia yaitu dunia atas (Banua Ginjang), dunia Tengah (Banua Tonga), dunia bawah tanah (Banua Toru). Penciptaan dunia pada mitologi Batak disebut sebagai *Mulajadi Na Bolon* atau *Debata Mulajadi Nabolon*. Pada setiap tingkatan dunia memiliki penguasa yang kemudian disebut sebagai *Dalihan na Tolu*, yang juga merupakan kalimat sakral dan dihormati oleh masyarakat Batak sebagai pokok dalam kehidupan yang harus dilestarikan.

Kisah yang kompleks dan menarik dari mitologi batak, memiliki argumen sendiri dimana para generasi muda seharusnya mengenal mitologi Batak sebagai warisan budaya yang harus dilestarikan. Generasi penerus memiliki tanggung jawab untuk membawa visi dan tujuan yang konstruktif, mengingat peran generasi penerus yang menjadi sorotan dalam berbagai aspek kehidupan. Diharapkan mampu melestarikan tradisi dan kearifan lokal sebagai wujud jati diri bangsa (Rahmi, et.al., 2021:399).

Dalam pengumpulan data mengenai mitologi Batak, dapat diperhatikan bahwa minimnya variasi informasi yang dapat diperoleh pada media massa mengenai mitologi batak, kurangnya informasi dalam media-media online dapat mempengaruhi turunnya pengetahuan generasi muda terhadap mitologi Batak. Minat generasi muda yang semakin menurun, dimana pada saat ini generasi muda Batak Toba kurang minat untuk mempelajari, menerapkan dan melestarikan kebiasaan adat. (Sihombing T, et al., 2024:645).

Seinen memiliki gaya seni yang tegas dilihat dari tarikan garis, serta wajah yang lebih realistis dari *genre* lain. Keunikan terdapat pada raut wajah, dan guratan tubuh. *Artstyle manga Seinen* adalah gaya seni yang berfokus pada kompleksitas pada komik Jepang yang diperuntukkan untuk konsumen laki-laki dewasa. Gaya populer *Artstyle manga Seinen* dinilai relevan terhadap penelitian ini dari gaya populer lain, *Seinen* cenderung lebih serius dalam desain karakter yang ditampilkan, sehingga hal ini merupakan nilai tambahan dalam tetap menghormati mitologi Batak *Dalihan na Tolu* sebagai kepercayaan suku Batak toba.

Penciptaan ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penggabungan antara desain karakter mitologi Batak dengan gaya seni *seinen*, sehingga menghasilkan karya yang tidak hanya memperkenalkan kembali mitologi Batak kepada generasi muda, tetapi juga memberikan interpretasi baru yang relevan dan menarik. Selain itu, penciptaan ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur desain karakter lokal serta memperluas jangkauan budaya Batak melalui media visual yang lebih populer di kalangan generasi muda Indonesia.

2. KAJIAN TEORITIS

Desain adalah sistem perancangan yang melibatkan kreativitas manusia dalam membentuk gagasan suatu karya atau produk. Desain karakter adalah proses perancangan atau pengembangan konsep visual menggunakan bentuk beraneka rupa yang ditinjau dari sifat dan eksistensi karakter, melalui ciri khas yang dirancang untuk ditampilkan. Penelitian ini mengambil desain karakter sebagai substansi utama dengan menggunakan ketertarikan manusia terhadap visual dan estetika, sehingga hipotesis yang ditawarkan adalah rasa penasaran dari pandangan visual pertama, kemudian berkembang menjadi ketertarikan untuk lebih tahu.

Penggabungan desain karakter dengan tokoh mitologi suku Batak dapat memberikan opsi yang lebih menarik dan relevan dalam mengenal budaya Batak melalui gaya seni populer manga *Seinen*.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat penciptaan dengan membawa tema desain karakter gaya populer manga *seinen* yang membawa tokoh mitologi batak sebagai fokus penciptaannya. Hasil akhir dari penciptaan adalah ilustrasi desain karakter pada media digital nantinya dicetak dalam media kertas. Waktu pengerjaan dari penciptaan karya ini adalah 4 bulan.

Penelitian ini melalui berbagai tahap, tentunya indentik dengan tahapan desain karakter. Dimulai dari konsep awal meliputi pengumpulan data, kemudian dilanjut dengan tahap sketsa, line-art, arsir, blocking atau pewarnaan, detailing atau shading dan finishing.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mewujudkan sebuah karya seni aspek yang paling dasar adalah ide, gagasan, konsep serta nilai yang diolah dan bagaimana penciptaannya dalam desain karakter. Visualisasi yang sesuai memerlukan konsep yang matang untuk dapat dikembangkan dalam karakter yang memiliki gaya *Seinen*. “tema” mitologi memiliki penalaran yang sulit diterima oleh rasionalitas manusia, sehingga dalam mengimplementasikan harus dikembangkan dengan konsep yang mudah diterima oleh indra visual dengan patokan yang jelas.

Perancangan karakter dalam penciptaan ini didasari oleh kultur suku Batak, kombinasi dari kepribadian dan pakaian adat serta ciri-ciri tiga keturunan *Debata Mulajadi Nabolon*, nantinya mendukung untuk mewujudkan visualisasi desain karakter yang menarik dan memiliki potensi dalam menjangkau kalangan generasi muda.

Format pengerjaan karya menggunakan media digital dengan ukuran 41 x 59 dengan Dpi 300. Terdiri dari tiga tokoh utama yaitu : Debata Bataraguru sebagai penguasa dunia atas,

Debata Soripada sebagai penguasa dunia tengah dan Debata Mangalabulan sebagai dewa penguasa dunia bawah. Masing-masing tokoh akan dirancang menjadi karakter yang menghasilkan 4 karya untuk satu desain karakter, sehingga totalnya berjumlah 12 karya.

Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk memvisualisasikan tiga tokoh mitologi batak dengan gaya seni populer manga seinen. Selain itu juga memberikan opsi dalam mengenal kebudayaan suku batak dengan menambah perspektif baru terhadap tokoh mitologi batak dalam konsep gaya seni manga seinen.



**Gambar 1. Debata Bataraguru
(Dokumen Peneliti)**



**Gambar 2. Debata Soripada
(Dokumen Peneliti)**



**Gambar 3. Debata Mangalabulan
(Dokumen Peneliti)**

Dalam proses perancangan dengan karakter yang menggunakan referensi budaya fokus utama terdapat pada konsep dan pengumpulan data. Hal-hal yang mendukung dalam perancangan seperti, atribut budaya, ornament atau hal-hal yang meliputi kisah mitologi menyangkut bagaimana narasi menggambarkan sifat atau rupa dari tokoh-tokoh mitologi yang diangkat.

Melalui proses kreatif, penciptaan desain karakter tiga keturunan *Mulajadi Na Bolon* tidak hanya dikembangkan dengan nilai estetika saja, namun harus memiliki nilai budaya, makna dan kepribadian yang memisahkan desain karakter satu dengan desain karakter lainnya.

5. KESIMPULAN

Dari uraian diatas maka skripsi penciptaan desain karakter tokoh mitologi batak dengan gaya seni manga seinen, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Visualisasi tiga keturunan *Mulajadi Na Bolon* disesuaikan dengan atribut budaya dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- Proses kreatif dilakukan dengan menggunakan artsyle manga Seinen sebagai patokan gaya seni. Pemilihan gaya seni ini didasari oleh ciri khas dari penggunaan gaya seni yang memberi desain serius pada karakter yang memiliki alur *Seinen*, sehingga dalam proses penciptaan desain karakter tetap memegang rasa hormat terhadap kepercayaan masyarakat suku Batak.
- Tokoh mitologi yang diproses menjadi suatu karakter pada karya seni ini cukup populer di karya seni industri Jepang, hal ini memberi suatu ide penelitian mengenai tokoh mitologi di Indonesia, dan berfokus pada tokoh mitologi suku Batak. Pengenalan tokoh mitologi suku Batak yang digabung dengan gaya seni populer *Seinen* menjadi rasa baru dalam menawarkan nilai-nilai budaya.
- Penelitian ini memberikan perspektif baru pada kisah mitologi suku batak, gaya seni populer *Seinen* menjadi pendorong dalam memberikan pandangan baru untuk mengenal nilai-nilai budaya pada atribut tradisional suku batak dan kisah mitologi dibalik asal-usul suku Batak.

Saran

Dalam melakukan proses kreatif desain karakter, nilai estetika karakter tidak menjadi jaminan atas desain karakter yang menarik. Pendalaman dan pengumpulan data sebelum melakukan desain awal amat penting untuk diperhatikan.

- Sebuah desain karakter haruslah mempunyai landasan dalam penciptannya, tujuan dari karakter diciptakan dan bagaimana karakter dapat memberi nilai karakteristik yang kuat.
- Dengan data yang telah dikumpul dan ditelaah, maka data harus diolah kembali untuk menentukan apa yang dimasukkan dan tidak dalam desain karakter.
- Jika karakter memiliki unsur budaya asli, hal yang perlu diperhatikan berikutnya adalah nilai norma dan menjaga rasa hormat terhadap nilai budaya yang diangkat.

Saran diatas bertujuan dalam peningkatan karya seni berbasis desain karakter, bagaimana proses kreatif agar tetap terjaga hingga memunculkan gagasan-gagasan baru yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. M. (2023). *Ketuhanan dalam ajaran Hindu*. Perkumpulan Acarya Hindu Nusantara (Pandu Nusa).
- Aliyafi, M. S. (2018). *“Rai Generasi” anak kecil sebagai inspirasi penciptaan karya seni lukis* (Disertasi, Universitas Brawijaya).
- Ansari, K., et al. (2022). *Budaya & kepariwisataan Sumatera Utara*. UnimedPress.
- Ardini, N., et al. (2022). *Ragam metode penciptaan seni*. Eureka Media Aksara.
- Awaludin, L. (2017). *Hablumminallah hablumminannas sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis* (Disertasi, Institut Seni Indonesia Surakarta).
- Butar-butur, F. (2022). Shonen dan seinen, apa bedanya? *Student Activity BINUS*. <https://student-activity.binus.ac.id/himja/2022/10/shonen-dan-seinen-apa-bedanya/>
- Cartwright, M. (2012). Vishnu in mythology. *World History Encyclopedia*. <https://www.worldhistory.org/Vishnu/>
- Chandra, S. (1998). *Encyclopaedia of Hindu gods and goddesses*. Sarup & Sons.
- Civardi, G. (2017). *Drawing the male nude*. Search Press Limited.
- Dewi, A. T. R., Aini, A. N., Sania, I., Nurpadilah, Y., & Supriyono, S. (2024). Rendahnya minat pada budaya lokal di kalangan remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 23642–23649.
- Doniger, W. (2025). Vishnu Hindu deity. *Britannica*. <https://cdn.britannica.com/26/263826-050-715F0C83/Illustration-from-the-Mahabharata>
- Emmya, K. B. K., Kristian, S., & Jekmen, S. (2024). Fungsi dan motif ulos mangiring pada etnik Batak Toba: Kajian semiotika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11737–11743.

- Firdaus, A. (2023). Keberhasilan diplomasi publik Jepang melalui budaya populer: Tantangan terhadap identitas nasional generasi muda Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2).
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan desain karakter untuk serial animasi 2D “Puyu to the rescue” dengan mengadaptasi biota laut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), F227–F233.
- Lotus Sculpture. (2025). Shiva Hindu God of Destruction. <https://www-lotussculpture-com.webpkgcache.com/doc>
- Lukis, K. S., & Supriyatno, H. (2011). *Laporan tugas akhir: Ketuáan sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan* (Skripsi, Universitas Sebelas Maret).
- Natesan, S. (2020). Ma Kali. *Hindu American Foundation*. <https://www.hinduamerican.org/blog/ma-kali>
- Nieminen, M. (2017). *Psychology in character design: Creation of a character design tool*.
- Ningsih, W., Karo, N. A. B., Simarmata, E. F., & Sinambela, Y. I. (2021). Eksplorasi legenda Tungkot Tunggal Panaluan suku Batak Toba sebagai bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(2), 139–146.
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2018). Kajian visual desain karakter pada maskot Kota Malang. *Jurnal Art, Design, Art Education & Culture Studies*, 3(2).
- Parker, R. (2017). *Greek gods abroad: Names, natures, and transformations* (Vol. 72). University of California Press.
- Parthasarathy, A. (2013). *The symbolism of Hindu gods and rituals*. A. Parthasarathy.
- Raehana Putri, A. (2022). *Pembuatan desain karakter petugas keamanan dan proses colouring dalam film seri animasi “Volcanid: The Rise of Garuda”* (Disertasi, KODEPRODI190446#).
- Rajajaran, R. K. K. (2021). *Nāmāvali of the Hindu gods and goddesses: Reciprocation and concordance*.
- Rajudin, R., Miswar, M., & Muler, Y. (2020). Metode penciptaan bentuk representasional, simbolik, dan abstrak (Studi penciptaan karya seni murni di Sumatera Barat, Indonesia). *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 261.
- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses kreatif pembuatan desain karakter dalam karya ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.
- Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku panduan membuat desain karakter fiksi dua dimensi secara digital. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 12.
- Saragih, D. A., Yulianto, Y., & Pakpahan, R. (2019). Kajian ornamen Gorga di rumah adat Batak Toba (Studi kasus: Di kawasan desa wisata Tomok, Huta Siallagan dan Huta Bolon di Kabupaten Samosir). *Alur*, 2(1), 1–14.

- Sendico. (2024). What is seinen anime? Everything you need to know. *Sendico*. Diakses 18 September 2024, dari <https://sendico.com/blog/posts/what-is-seinen-anime>
- Siallagan, I. P., Saragi, M. G., & Sinulingga, J. (2024). Fungsi dan makna Ulos Pucca dalam Batak Toba: Kajian semiotika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 11811–11817.
- Sihombing, R. M. T., Nurman, S., Indrawadi, J., & Dewi, S. F. (2024). Martarombo dalam interaksi sosial generasi muda suku Batak Toba. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 4(3), 642–647.
- Silalahi, T. F. (2023). *Pasar Sukaramai Medan sebagai inspirasi penciptaan lukis cat air* (Disertasi, Universitas Negeri Medan).
- Simanjuntak, E. (2024). Penggunaan ulos sebagai talitali pada masyarakat Batak Toba: Kajian tradisi lisan (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Situmorang, J. (2022). *Mitologi Batak*. Cahaya Harapan.
- Triadi, N., Pradhikta, D., & Ds, M. (2021). *Burung elang sebagai ide penciptaan karya seni lukis* (Disertasi, Universitas Brawijaya).
- Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). Pengaruh konsumsi anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa Jepang. *Izumi*, 7(1), 1–10.
- Wibowo, A. (2016). *Mitologi sebagai tema dalam visualisasi karya seni grafis* (Skripsi, Universitas Sebelas Maret).
- Yulianti, I. (2021). Perancangan desain karakter Jole berbasis lokal Flores, Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(1), 63–72.