

## POTENSI KOMIK WAYANG RAMAYANA R.A. KOSASIH SEBAGAI MEDIA (KOMPLEMENTER) PEMBELAJARAN SMP DI JAWA TENGAH

Safira Rizky Rachmania Hadi<sup>1</sup>, Alvanov Zpalanzani Mansoor<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung,  
Jln Ganesha 10 Bandung, 40132, Indonesia*

<sup>1</sup>[safirarizkyrh@yahoo.com](mailto:safirarizkyrh@yahoo.com), <sup>2</sup>[alvanov.mansoor@gmail.com](mailto:alvanov.mansoor@gmail.com)

*Received: 23 Februari 2021*

*Revised: 25 Juli 2021*

*Accepted: 13 Agustus 2021*

**Abstrak:** Muatan lokal berupa materi cerita wayang di pelajaran Bahasa Jawa jenjang SMP mengangkat cerita Ramayana. Kurikulum Kelas VII tahun 2013 memasukkan lakon Kidang Kencana dalam Ramayana sebagai Kompetensi Dasar 3 di Semester 2, dan siswanya mengalami kesulitan dalam memahaminya karena berbagai faktor. Di lain pihak, R.A. Kosasih membuat komik wayang berjudul Rama dan Sinta (Ramayana). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih dapat dijadikan media pembelajaran pada siswa SMP di Jawa Tengah. Ini adalah penelitian kualitatif dengan strategi empiris komparatif berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman siswa kelas VII pada kegiatan memahami materi cerita wayang lakon Kidang Kencana pada buku paket dan komik wayang (diterjemahkan ke bahasa Jawa). Adapun hasil analisis menunjukkan bahwa penyajian gambar oleh R.A. Kosasih terlihat unik dan beda dari komik yang lain membuat siswa merasa cerita wayang tersebut dekat dengan gambaran kehidupan nyata. Pola penceritaan visual menunjang siswa memahami isi cerita wayang pada komik wayang tersebut. Hal itu disebabkan gambar dan teks saling melengkapi sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasinya ketika mempelajari dan memahami materi cerita wayang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih dapat dijadikan media pembelajaran pada materi cerita wayang di mata pelajaran Bahasa Jawa tingkat SMP.

**Kata kunci:** komik wayang, R.A. Rosasih, kurikulum SMP, muatan lokal, media pembelajaran

**Abstract:** Local content in the form of wayang story material in Javanese language lessons for junior high school improvement raised the Ramayana story. The Class VII 2013 curriculum included the play Kidang Kencana in the Ramayana as Basic Competency 3 in Semester 2, and the students had difficulty understanding it due to

*various factors. On the other hand, R.A. Kosasih made a wayang comic titled Rama and Sinta (Ramayana). Therefore, the purpose of this study is to examine the comic Rama and Sinta (Ramayana) by R.A. Kosasih that can be used as a medium of learning for junior high school students in Central Java. This is qualitative research with a comparative empirical strategy based on the observations and experiences of class VII in the activity of understanding the material for the story of the wayang play, Kidang Kencana, in textbooks and wayang comics. The results of the analysis show that the presentation of images by R.A. Kosasih looks unique and different from comics which makes students feel that the wayang stories are close to real-life images. Visual storytelling patterns that support students in understanding the contents of the wayang stories in the wayang comics. This is because pictures and texts complement each other so that students can develop their imagination when studying and understanding wayang story material. Therefore, it can be said that the comic Rama and Sinta (Ramayana) by R.A. Kosasih can be used as a learning medium for wayang story material in Javanese language subjects at the junior high school level.*

**Keywords:** wayang comics, R.A.. Kosasih, junior high school curriculum, local content, learning media

## **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran muatan lokal dapat mencapai tujuan penerapan kurikulum 2013 yaitu mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah, 2014). Berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Tengah bahwa mata pelajaran muatan lokal yang wajib untuk materi ajar sekolah dari SD, SMP sampai SMA adalah mata pelajaran Bahasa Jawa guna memperkenalkan dan menerapkan kearifan lokal pada siswa. Tiap materi pada mata pelajaran Bahasa Jawa bermacam-macam, salah satunya adalah materi cerita wayang. Dari SD, SMP dan SMA mendapat materi cerita wayang sebagai salah satu upaya melestarikan wayang supaya tidak punah. Menurut Mulyono (1982), menjelaskan salah satu fungsi wayang sebagai instrumen pendidikan yang didaktis, sehingga wayang dapat

digunakan sebagai materi ajar. Materi cerita wayang di SMP mengenai cerita Ramayana yang menceritakan perjalanan Rama dari kecil hingga dewasa. Cerita Ramayana beserta lakon cerita yang diajarkan di SMP secara berurutan dan berkesinambungan untuk menyesuaikan perkembangan intelektual siswa. Berdasarkan kurikulum 2013 di SMP, kelas VII mendapat lakon Kidang Kencana pada Kompetensi Dasar (KD) 3 di semester 2, kelas VIII tentang lakon Resi Jatayu pada KD 1 di semester 2, dan kelas IX tentang lakon Anoman Duta pada KD 1 di semester 1. Menggunakan media buku paket kurikulum 2013 yang telah disediakan oleh pihak sekolah, salah satunya buku paket karangan Priyanto dan Sawukir (2015) sebagai buku bacaan siswa yang relevan di mana isinya terdiri dari teks dan beberapa gambar.

Materi cerita wayang kelas VII mengenai cerita Ramayana lakon Kidang (Kijang) Kencana. Berdasarkan kurikulum 2013, Kompetensi Dasar kelas VII adalah memahami dan meringkas cerita Ramayana lakon Kidang Kencana. Cerita Kidang Kencana mengisahkan awal Dewi Sinta diculik oleh Rahwana sehingga Raden Rama berkorban untuk menyelamatkan Dewi Sinta dengan bantuan Hanoman. Indikator pencapaian siswa sesuai kurikulum 2013 yaitu pada tingkat memahami berupa mengartikan kata sulit, menjawab pertanyaan, menulis isi cerita dan mengungkapkan pesan yang tersirat secara tertulis, sedangkan pada tingkat meringkas berupa membaca pemahaman teks cerita, mendiskusikan unsur intrinsik, menulis ringkasan cerita dan menceritakan kembali secara lisan. Terdapat penjelasan unsur intrinsik dalam materi yang memudahkan siswa belajar unsur intrinsik cerita Ramayana. Unsur intrinsik mencakup tema, alur atau plot, *setting* atau latar, amanat dan bahasa. Setelah siswa diberikan materi unsur intrinstik dan teks cerita Ramayana, terdapat beberapa soal untuk siswa berupa mencari arti atau makna kata, melengkapi isi cerita, menjawab isian singkat, menjawab unsur intrinsik dari cerita dan menjawab soal pilihan ganda.

Adanya pandemi COVID 19, membuat peneliti melakukan kajian literatur pada studi penelitian terdahulu sebagai salah satu metode pengumpulan data awal yang memiliki latar belakang masalah yang sama dengan penelitian. Menurut Widowati (2017), siswa kelas VII A sampai VII H SMP N 1 Jaken masih tidak paham materi cerita wayang disebabkan tidak memperhatikan guru menyampaikan materi, malas membaca cerita wayang dan orang tua tidak membantu belajar materi cerita wayang. Menurut Baruni (2018), beberapa siswa kelas VIII B di SMP N 2 Bungkal tidak menguasai materi ajar cerita wayang dengan cara membaca intensif, sehingga rerata nilai ujian harian sebanyak 58,13 dan 45,83% ada di bawah rata-rata. Menurut Novianto (2015), bahwa materi ajar apresiasi wayang di SMP N 2 Kaliwungu tidak pernah dilakukan serta metode dan media pembelajaran konvensional yang digunakan tidak menarik siswa. Kenyataannya siswa SMP sulit memahami cerita wayang pada mata pelajaran Bahasa Jawa sehingga nilai ujian wayang di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) disebabkan tidak menyimak pelajaran dengan baik karena salah satu materi yang tidak disukai siswa, tidak membaca kembali materi cerita wayang yang telah diberikan, tidak ada inisiatif mencari tahu materi lebih dalam dengan menggunakan berbagai sumber, buku bacaan dengan teks panjang dan sedikit gambar membuat siswa malas membaca, guru tidak memberi motivasi belajar cerita wayang, metode dan media pembelajaran yang tidak menarik siswa, orang tua yang sibuk bekerja belum bisa mengawasi dan membantu anaknya belajar materi cerita wayang, dan sebagainya. Sehingga masih banyak siswa SMP yang masih bermasalah dalam mempelajari materi cerita wayang karena berbagai faktor, baik faktor internal atau dari diri siswa (faktor psikologis atau pengaruh dari refleksi kejiwaan) dan faktor eksternal atau dari luar siswa (faktor sosiologis atau pengaruh dari luar).

Seniman komik tahun 1950 sampai 1970 memperkenalkan wayang melalui komik. Gaya penyajiannya masih merujuk langsung pada kitab Ramayana dan Mahabharata dan pagelaran wayang tradisional sehingga adanya proses adaptasi berasal dari narasi tradisional yang melahirkan sebuah komik dengan penyajian gaya sesuai karakter masing-masing seniman komik wayang (Koesoemadinata dan Aditya, 2016). Salah satu seniman komik wayang era tersebut adalah Raden Ahmad (R.A.) Kosasih, diketahui sebagai Bapak Komik Indonesia karena berhasil menyebarluaskan cerita wayang ke dalam bentuk populer (Bonneff, 1998). R.A. Kosasih berhasil membawa cerita wayang Ramayana dan Mahabharata ke dalam komik sesuai selera masyarakat lokal. Dengan komik wayang karya R.A. Kosasih, masyarakat menjadi mudah memahami isi cerita wayang yang disampaikan. Pada tahun 1955, R.A. Kosasih mengisahkan kembali cerita Ramayana dalam bentuk komik yang diterbitkan penerbit UPMelodie di Bandung sehingga popularitas cerita Ramayana di Indonesia meningkat (Priyanto, 2015). R.A. Kosasih melahirkan repertoar dasar pemahaman pada cerita Mahabharata dan Ramayana sebagai acuan generasi komikus selanjutnya hingga sekarang (Sunarto, 2013). Kata-kata dalam komik adalah perumpamaan pada panel untuk bahan penyusun utama komik yang mempunyai elemen yaitu gambar (tokoh dan latar), kata, narasi dan efek suara, balon kata dan ragam panel (Mataram, 2015) yang dapat memudahkan pembaca untuk mengingat alur cerita dengan teratur.

R.A. Kosasih membuat komik wayang berjudul Rama dan Sinta (Ramayana) seri A dan B yang terbit tanggal 14 Agustus 1975 oleh penerbit Erlina dengan jumlah halaman kedua seri tersebut adalah 612. Pada seri A terdapat 5 bab yang berjudul Memperebutkan Bunga Mantili, Bencana di Rimba Dandaka, Hanoman Duta, Membakar Alengka, dan Menembak Selat Bandalayu dengan halaman 1-306. Pada gambar 1 merupakan contoh visual

dari salah satu bab di seri A. Sedangkan seri B terdapat 6 bab yang berjudul Banjir Darah di Alengka, Rama dan Sinta, Ajalnya Sarpakanaka dan Prahasta, Jugangga Hanoman Putra, Pembalasan yang Mengerikan, dan Angkaramurka) dengan halaman 308-612. Penelitian ini memilih komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih untuk dikaji karena di dalam komik wayang tersebut masih menyajikan isi cerita Ramayana seperti aslinya, yaitu dari kitab Ramayana. Hal ini penting dalam pembelajaran bahasa Jawa di mana tujuan utama pembelajaran tersebut untuk melestarikan budaya Jawa. Selain itu, gaya penyajian cerita dengan bahasa ringan, penggambaran secara realis, dan yang paling penting adalah isi dari cerita masih sesuai dengan kitab Ramayana. Maka komik wayang karya R.A. Kosasih dapat dijadikan media pembelajaran dengan alih bahasa yang isi ceritanya masih sama dan akurat dengan kitab aslinya, kitab Ramayana.



Gambar 1. Komik Ramayana karya R.A. Kosasih  
Sumber: *Kosasih, 1975*

Berdasarkan permasalahan di atas, permasalahan siswa SMP pada materi cerita wayang dalam pelajaran bahasa Jawa adalah beberapa siswa sulit mempelajari cerita wayang karena berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Selain itu media pembelajaran kurang menarik perhatian

siswa kelas VII, sehingga sulit mempelajari dan memahami materi cerita wayang yang menyebabkan nilai ujian materi wayang di bawah KKM. Berdasarkan kajian pada materi cerita wayang dalam buku paket Bahasa Jawa bahwa buku paket tersebut masih memiliki kekurangan dalam hal penyajian cerita wayang tersebut. Gaya penyajian yang didominasi oleh teks membuat siswa sulit memahami isi cerita. Berdasarkan hasil kuesioner pada siswa, 10 siswa atau 55,6% lebih memilih media pembelajaran yang isinya 80% gambar dan 20% teks karena jika menggunakan banyak gambar akan lebih mudah menarik siswa untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran. Sehingga peneliti mencoba mengkaji penggunaan komik wayang dengan isi cerita yang sama dengan materi cerita wayang di kelas VII yaitu lakon Kidang Kencana sebagai bahan pembelajaran. Maka penelitian ini terdapat beberapa pembaharuan apabila dibandingkan penelitian terdahulu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bahwa komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih dapat dijadikan sebagai media pembelajaran materi cerita wayang pada siswa SMP di Jawa Tengah. Komik wayang dapat membantu dunia pendidikan memaparkan pendidikan karakter pada siswa SMP dari cerita dan karakter gambar wayang Ramayana sehingga membuat siswa mudah memahami materi yang akan disampaikan.

### **Narasi**

Narasi dihubungkan pada dongeng, cerita rakyat atau cerita fiksi lainnya. Ramayana disajikan dalam bentuk narasi atau cerita. Menurut Tzvetan Todorov (Eriyanto, 2013) bahwa narasi yaitu segala yang diceritakan dengan menggambarkan urutan yang berantai, berkonsep dan beralur serta berkaitan sebab akibat dari kejadian. Narasi adalah metode menggambarkan kisah melalui media supaya dimengerti dan diketahui oleh banyak orang. Pola narasi oleh Todorov berisi fase *equilibrium* (keseimbangan), *disruption*

(kekacauan atau gangguan), dan *equilibrium* (keseimbangan). Narasi Ramayana pada buku paket karangan Priyanto dan Sawukir (2015) dan komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih memiliki pola narasi sesuai dengan Todorov sehingga alur narasi Ramayana dapat dimengerti dan dipahami siswa.

### **Narasi Visual dan Penceritaan Visual**

Tony Caputo (Sari, Rahmansyah, dan Rahajaan, 2015) mendefinisikan narasi visual adalah keterampilan berkisah untuk hiburan, pendidikan atau komersialisme dengan bantuan citra sekuensial. Contoh narasi visual adalah komik, di mana pola narasi visual dalam komik melalui gambar atau ilustrasi yang panelnya beruntun. Aturan dalam narasi visual oleh Caputo adalah *clarity* (menciptakan visual yang mudah dipahami), *realism* (rasa nyata diciptakan untuk membuat penonton merasa terjadi di kehidupan nyata), *dynamic* (menggunakan efek khusus untuk menambahkan penekanan terhadap pesan), *continuity* (setiap adegan terdapat kesamaan gaya, karakter, dan elemen lain), dan *intuity* (pembentukan narasi visual dimulai dari intuitif dan representasi pribadi). Menurut Mansoor (2012) bahwa penceritaan visual adalah sajian cerita melalui media menggunakan gambar dengan menekankan urutan gambar yang dibangun oleh tiga aspek yaitu aspek teraga (visualisasi, balon narasi, panel dan closure, tipografi), tak teraga (tokoh dan penokohan, latar, dan alur cerita), dan sekuen (urutan kejadian dan gambar). Aspek pola penceritaan visual dapat dilihat pada tabel 1. Ketiga aspek pola penceritaan visual tersebut telah diselaraskan dan diperbaharui dari pola narasi pada sastra melalui tokoh dan penokohan, latar, alur cerita dan peristiwa yang disebut aspek intrinsik. Peristiwa pada komik terbentuk dari aspek tak teraga dan aspek teraga. Peristiwa dan urutan gambar yang saling



berkaitan menghasilkan pesan, terdiri dari penekanan gambar menggunakan panel yang saling berhubungan untuk menyampaikan pesan.

Tabel 1. Pola Penceritaan Visual

Pola Penceritaan Visual		
Tak Teraga	Teraga	Sekuen
1. Tokoh dan Penokohan	1. Visualisasi	1. Urutan Kejadian
2. Latar (Tempat dan Waktu)	2. Balon Narasi	2. Urutan Gambar
3. Alur Cerita	3. Panel dan <i>Closure</i>	
	4. Tipografi	

*Sumber: Mansoor, 2012*

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kajian penelitian terdahulu mengenai permasalahan materi cerita wayang dalam pembelajaran Bahasa Jawa di SMP. Penelitian ini mengkaji cerita Ramayana antara buku paket karangan Priyanto dan Sawukir kelas VII dengan komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih dalam menjawab permasalahan materi cerita wayang dalam mata pelajaran Bahasa Jawa pada media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa kelas VII.

Dampak hasil dari penelitian terhadap literatur yang ada adalah diharapkan hasil penelitian ini memberi tambahan wawasan dan bahan pertimbangan, khususnya guru Bahasa Jawa dalam mengevaluasi kegiatan belajar mengajar untuk memperbaharui media pembelajaran Bahasa Jawa pada materi cerita wayang, di mana materi tersebut masih kurang diminati siswa. Untuk pihak sekolah, diharapkan penelitian ini menjadi bahan referensi memberi kebijakan di mata pelajaran Bahasa Jawa pada materi cerita wayang.

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk masyarakat umum, bahwa dalam memperkenalkan cerita wayang pada siswa sekolah atau generasi muda bisa menggunakan media apa saja dalam melestarikan budaya Indonesia, termasuk komik wayang. Sebagai generasi pelestari budaya wayang harus paham bahwa di dalam mengajarkan atau memperkenalkan cerita wayang ke generasi penerus bangsa melalui

pendidikan formal ternyata terdapat masalah yang membuat siswa sekolah, khususnya siswa SMP di Jawa Tengah kurang minat mempelajari cerita wayang. Sehingga meski bukan guru mata pelajaran Bahasa Jawa, juga patut paham akan permasalahan tersebut dan bisa ikut andil dalam memberi solusi meski secara informal atau di luar sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif yang merupakan pendekatan menyelidiki dan mengetahui makna dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2016). Penelitian kualitatif dilakukan dengan strategi empiris komparatif berdasarkan hasil kegiatan memahami materi cerita wayang lakon Kidang Kencana pada buku paket dan komik wayang pada siswa kelas VII. Sifat penelitian ini adalah penelitian deskriptif komparatif dengan membandingkan isi cerita wayang pada buku paket dan komik wayang karya R.A. Kosasih. Tujuannya untuk mengetahui isi cerita wayang di komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih bahwa sesuai dengan isi cerita wayang di buku paket berdasarkan kurikulum bahasa Jawa tingkat SMP.

Pengumpulan data awal dilakukan dengan kajian literatur pada studi penelitian terdahulu yang memiliki latar belakang masalah yang sama. Data primer meliputi wawancara dengan guru bahasa Jawa tingkat SMP dan kuesioner dengan 18 siswa kelas VII di Kota Wonogiri mengenai pemahaman isi cerita wayang lakon Kidang Kencana pada buku paket yang telah digunakan sebagai sumber belajar dengan cerita wayang di dalam komik wayang karya R.A. Kosasih. Selanjutnya data informasi yang terkumpul dari hasil wawancara kepada guru bahasa Jawa, kuesioner kepada siswa dan studi literatur berupa kata-kata dan gambar. Data sekunder penelitian berupa data tambahan

informasi yang melengkap data primer, berupa studi literatur pada dokumen seperti buku, jurnal, dan artikel yang mempunyai relasi dengan topik penelitian.

Objek penelitian ini adalah cerita Ramayana lakon Kidang Kencana karena sesuai dengan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Jawa di semester genap di KD 3 atau bab 7 di mana kelas VII mendapat materi cerita wayang berupa lakon Kidang Kencana sebagai bahan pembelajaran. Penulis mengkaji materi cerita wayang di buku paket yang menyajikan lakon tersebut. Kemudian penulis mengkaji cerita wayang di komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih yang berada di bab 2 dan bab 3 karena di dalam isi cerita komik tersebut mempunyai cerita yang sama dengan isi materi cerita wayang di kelas VII. Isi cerita wayang lakon Kidang Kencana di buku paket dan komik wayang dikaji dan disesuaikan dengan narasi dan pola penceritaan visual.

Langkah analisis penelitian dengan menggunakan deskriptif komparatif untuk menyusun dan menguraikan data secara sistematis. Langkah-langkahnya berupa reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti mengolah informasi data hasil wawancara, kuesioner, kajian pada studi terdahulu berupa rangkuman data. Serta informasi data pada kajian isi cerita wayang lakon Kidang Kencana di buku paket dan komik wayang karya R.A. Kosasih (diterjemahkan ke dalam Bahasa Jawa) disesuaikan dengan narasi dan pola penceritaan visual pada aspek teraga (visualisasi, balon narasi, panel dan *closure*, tipografi), tak teraga (tokoh dan penokohan, latar, dan alur cerita), dan sekuen (urutan kejadian dan gambar). Pencapaian instrumen penelitian berdasarkan ketercapaian aspek memahami berupa menjawab pertanyaan dan aspek meringkas berupa membaca pemahaman teks cerita wayang berdasarkan Kompetensi Dasar kelas VII pada siswa. Penyajian data disajikan dengan uraian kata, tabel, dan

gambar untuk mempermudah memahami informasi data pada hasil penelitian. Proses penarikan kesimpulan didasarkan informasi data yang telah disusun peneliti pada penyajian data. Metode penelitian ini dirangkum pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Metode Penelitian

Item	Deskripsi
<b>Jenis penelitian</b>	Penelitian kualitatif dengan strategi empiris komparatif
<b>Sifat penelitian</b>	Deskriptif komparatif
<b>Pengumpulan data</b>	Wawancara guru bahasa Jawa, kuesioner dengan siswa, kajian pada studi terdahulu yang sejenis dan isi cerita wayang di buku paket dan komik wayang
<b>Objek penelitian</b>	Cerita Ramayana lakon Kidang Kencana dikaji dan disesuaikan dengan teori narasi dan pola penceritaan visual
<b>Analisis penelitian</b>	Reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan

## HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman siswa kelas VII pada kegiatan memahami cerita wayang lakon Kidang Kencana pada buku paket karangan Priyanto dan Sawukir kelas VII SMP dengan komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih (diterjemahkan ke dalam Bahasa Jawa) melalui pembagian kuesioner yang didapatkan hasilnya sebagai berikut:

Pada aspek meringkas berupa membaca pemahaman teks cerita wayang didapatkan hasil sebesar 94,4% atau 17 siswa lebih mudah paham isi cerita wayang melalui komik wayang karya R.A. Kosasih, dibandingkan melalui buku paket yang didapatkan 66,7% atau 12 siswa yang dapat memahami isi cerita wayang. Di dalam komik wayang yang memiliki gambar dan teks yang saling melengkapi membuat siswa tertarik membaca dan lebih cepat memahami cerita wayang. Sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasinya melalui gambar dalam komik tersebut.

Pada aspek memahami berupa menjawab pertanyaan mendapat hasil sebesar 77,8% atau 14 siswa dapat menjawab pertanyaan seputar unsur intrinsik dalam cerita wayang tersebut seperti tokoh, *setting*, plot dan

sebagainya. Adanya pola penceritaan visual yang memuat aspek tak teraga membuat siswa cepat menyerap untuk memahami isi cerita wayang yang ditampilkan pada komik wayang tersebut.

Para siswa yang lebih setuju jika menggunakan komik wayang karya R.A. Kosasih sebagai media pembelajaran materi cerita wayang sebesar 83,3% atau 15 siswa daripada menggunakan buku paket yang hasilnya sebesar 66,7% atau 12 siswa. Disebabkan penyampaian isi cerita wayang pada komik wayang tersebut terdapat lebih banyak gambar yang memudahkan siswa untuk membayangkan kejadian dalam cerita wayang tersebut, sehingga mereka lebih cepat mengerti untuk mempelajari dan memahaminya. Selain itu, 100% atau 18 siswa suka dengan gaya gambar R.A. Kosasih karena penggambarannya yang terlihat unik, jelas, bagus dan beda dari komik yang lain membuat siswa merasa cerita wayang tersebut terjadi atau dekat dengan gambaran kehidupan nyata. Hal tersebut dapat menarik perhatian dan membantu siswa dalam menggambarkan kejadian isi cerita wayang menjadi menyenangkan sehingga lebih mudah untuk mengerti dan memahaminya. Menurut Sunarto (2013) bahwa isi cerita wayang dalam komik wayang mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa dengan cara sekali baca. Peneliti juga menganalisis isi narasi dan pola penceritaan visual pada lakon Kidang Kencana yang berada di buku paket dan komik wayang pada tabel 3 sampai tabel 6 di bawah ini:

Tabel 3. Analisis Relasi Narasi Ramayana pada Buku Paket dan Komik

Relasi	Narasi Ramayana
<b>Kurikulum Submateri Wayang Ramayana kelas VII SMP yang berjudul Kidang</b>	Raden Rama mengembara bersama Dewi Sinta dan Raden Laksmana. Sampai di hutan, Dewi Sinta melihat kijang kencana dan meminta Raden Rama menangkapkannya. Sampai di hutan yang gelap, Raden Rama memanah kijang sampai mati dan ia terkejut serta merasa tertipu. Dewi Sinta menyuruh Raden Laksmana menyusul dan menolong Raden Rama. Di tengah perjalanan, Raden Rama bertemu Raden Laksmana dan segera kembali ke tempat Dewi Sinta. Mereka terkjut karena Dewi Sinta tidak ada di tempat dan segera mencari. Mereka bertemu burung Jathayu.

---

<b>(Kijang) Kencana</b>	Burung tersebut menceritakan kejadian penculikan Dewi Sinta oleh Rahwana. Mereka meneruskan perjalanan sampai bertemu dengan Anoman yang akan mengabdikan kepada Raden Rama.
<b>Komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih yang berjudul Bencana di Rimba Dandaka dan Hanoman Duta</b>	<p>Bencana di Rimba Dandaka:</p> <p>Sri Rama dan Laksmana adalah putra Prabu Dasarata. Mereka ditinggal mati oleh ibunya, Dewi Sukasalya dan Dewi Sumitrawati, sehingga diasuh oleh Dewi Kekayi, istri ketiga Prabu Dasarata yang mempunyai 2 putra, Barata dan Trugena. Prabu Dasarata berjanji kepada Dewi Kekayi akan mengangkat putranya menjadi raja, namun ia menjadi termenung.</p> <p>Barata menceritakan kepada Sri Rama mengenai ayahnya yang termenung dan ia menolak menjadi raja. Sri Rama merundingkan persoalan tersebut kepada ayahnya dan ia berencana berkelana selama 12 tahun. Sri Rama, Dewi Sinta dan Laksmana pergi ke rimba Dandaka. Suatu hari, muncul para raksasa pengacau dan Laksmana memamanahnya. Suatu hari, Barata dan pasukan tantara memasuki rimba untuk mencari Sri Rama. Barata bertemu dengan Sri Rama dan memohon untuk menjadi raja, namun Sri Rama menolaknya. Terdapat negara Alengka yang bersebrangan dengan rimba Dandaka, dengan rajanya adalah Prabu Rahwana. Mendengar rakyatnya telah dibinasakan di rimba Dandaka, Prabu Rahwana mengutus Sarpakanaka untuk menyelidiki. Sampai di rimba, ia melihat Sri Rama, Dewi Sinta dan Laksmana. Ia berubah wujud menjadi gadis cantik dan menggoda Laksmana, namun Laksmana menyuruhnya pergi dengan cara menyentil hidung gadis tersebut. Sarpakanaka mengadu ke suaminya, Kaladusana, untuk membunuh Laksmana karena telah melukai hidungnya. Ia menuju rimba dan bertemu Laksmana. Terjadi pertarungan hebat dan Kaladusana gugur. Sarpakanaka lalu mengadu kepada kakaknya, Rahwana. Rahwana melewati goa Marangkudu dan mengajak Detya Marica. Sampai di rimba, Prabu Rahwana menyuruh Detya Marica berubah menjadi kijang berbulu emas. Dewi Sinta melihat kijang tersebut dan meminta Sri Rama menangkapkannya. Dewi Sinta dan Laksmana menunggu terlalu lama lalu menyuruh Laksmana untuk menyusul Sri Rama. Rahwana lalu berubah wujud menjadi nenek untuk mendekati Dewi Sinta yang sedang sendiri. Setelah mendekati Dewi Sinta, nenek tersebut berubah menjadi Rahwana lalu menerkam dan membawa Dewi Sinta terbang bersamanya. Perbuatan tersebut diketahui burung Jatayu, sahabat Dasarata, dan berusaha merebut Dewi Sinta dari tangan Rahwana namun pingsan dan jatuh ke rimba setelah bertarung hebat. Sri Rama memanah kijang dan kijang tersebut berubah wujud menjadi Detya Marica. Ia melihat Laksmana dan mereka kembali ke tempat Dewi Sinta namun Dewi Sinta tidak ada ditempat. Mereka bertemu dengan burung Jatayu. Burung tersebut menceritakan kejadian penculikan Dewi Sinta lalu ia mati. Mereka melanjutkan perjalanan mencari Dewi Sinta. Tiba-tiba seekor lutung datang dan mengajak Sri Rama bertarung, namun kalah.</p> <p>Hanoman Duta:</p> <p>Mereka tiba di gunung Reksamurka dan beristirahat di bawah pohon. Tiba-tiba air menetes dari atas pohon jatuh ke tangan Sri Rama. Mereka melihat seekor manusia kera bernama Sugriwa, terjepit diantara 2 batang pohon. Sri Rama memanah batang pohon untuk menyelamatkan Sugriwa. Sugriwa menceritakan kisah pertarungannya dengan Sobali,</p>

---

---

saudaranya, hingga disiksa dan dijepit di pohon. Sri Rama juga menceritakan nasib yang dialaminya. Sugriwa bersedia membantu, namun ia harus merebut kekuasaannya dari Sobali. Sri Rama berjanji membantu Sugriwa. Sri Rama, Laksmana dan Sugriwa menuju goa Kiskenda. Sampai di goa tersebut, Sugriwa mengajak Sobali bertarung untuk memperebutkan kekuasaannya kembali. Sri Rama memanah Sobali karena melihat Sugriwa hendak dibunuh. Sugriwa berhasil merebut kembali kekuasaannya. Sri Rama dan Laksmana berjalan-jalan ke gunung Muliawan. Di sana mereka bertemu raksasa yang akan menerkamnya. Mereka segera memanah raksasa tersebut dan wujud raksasa berubah menjadi Betara Kangka. Betara Kangka memberikan nasihat kepada mereka untuk menemukan tumbuhan Latanaosandi, obat mujarab tumbuh di gunung Imagiri. Mereka menuju gunung Imagiri dan mencari tumbuhan tersebut. Pengetahuan Sri Rama mengenai obat alam cukup banyak sehingga cepat menemukan tanaman tersebut dan menguji pada burung elang. Mereka tiba di gunung Muliawan dan tampak negara Alengkadirja dibatasi oleh Selat Bandalayu. Sri Rama berunding dengan Sugriwa untuk membangun istana di gunung tersebut. Sugriwa dan pasukan monyet membantu membangun istana tanpa henti. Setelah istana jadi, Sugriwa selalu berkunjung dan berunding dengan Sri Rama dan Laksmana untuk persiapan penyerbuan ke negara Alengkadirja. Suatu hari muncul Hanoman dan pasukan monyet bermuka aneh menyembah di hadapan Sri Rama untuk mengabdikan. Hanoman menceritakan asal usulnya kepada Sri Rama. Datang Sugriwa dan Hanggada, putra Sobali, yang akan mengabdikan kepada Sri Rama. Hanggada diangkat menjadi tentara di bawah perintah Sugriwa dan Hanoman diangkat menjadi pengawal pribadi. Sri Rama memberikan cincin kepada Hanoman untuk diberikan kepada Dewi Sinta karena ia akan menyelidiki keadaan negara Alengkadirja. Namun, pohon dan gunung tidak kuat menahan tekanan kaki Hanoman sehingga Sri Rama menyuruh Hanoman untuk melompat di atas jari telunjuknya. Lompatan Hanoman sampai di pulau kosong. Di sana ia bertemu Resi Gotama yang menyamar menjadi kakek untuk membantu Hanoman dengan menguji kesaktian Hanoman. Hanoman lolos ujian lalu kakek memberikan kekuatan terbang dan tidak bisa hangus oleh api pada Hanoman.

---

Narasi dapat mengetahui alur cerita Ramayana lakon Kidang Kencana dalam buku paket karangan Priyanto dan Sawukir kelas VII SMP dengan komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih. Maka hasil analisis tabel 3 pada aspek relasi narasi Ramayana lakon Kidang Kencana antara buku paket dengan komik wayang karya R.A. Kosasih adalah pada buku paket lebih mempersingkat isi cerita sesuai dengan judul cerita, sedangkan pada komik wayang diceritakan lengkap dan runtut sesuai judul subbab komik. Tema

keduanya sama, yaitu kejujuran, kesetiaan, kepercayaan, dan pengorbanan. Terdapat narasi cerita wayang yang sama, yaitu membahas perjalanan Rama, Dewi Sinta dan Laksmana ke hutan dan bertemu dengan kijang (*equilibrium*) sampai Rama dan Laksmana bertemu dengan burung Jatayu yang menceritakan kejadian penculikan Dewi Sinta oleh Rahwana (*disruption*) sehingga mereka melanjutkan perjalanan menemukan Dewi Sinta (*equilibrium*). Cerita wayang di kedua media pembelajaran tersebut memiliki pola narasi Todorov yang sama. Banyaknya persamaan tersebut karena narasi cerita wayang yang memiliki sumber cerita yang sama, yaitu kitab Ramayana.

Tabel 4 Analisis Aspek Tak Teraga Antara Buku Paket dan Komik

Aspek Tak Teraga	Kurikulum Submateri Wayang Ramayana kelas VII SMP	Komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih
<b>Tokoh dan Penokohan</b>	Raden Rama (baik, setia, berani dan bijaksana), Dewi Sinta (setia dan senang menolong), Raden Laksmana (setia, senang menolong dan patuh), Rahwana (serakah dan cerdik), Peksi Jathayu (baik, berani dan suka menolong), Anoman (setia, senang menolong, berani dan patuh).	Raden Rama (ramah dan suka menolong), Dewi Sinta (setia dan suka menolong), Raden Laksmana (setia, suka menolong dan patuh), Prabu Dasarata (baik, pemurah, dan selalu menepati janji), Dewi Kekiyi (teliti dan suka menolong), Raden Barata (adil dan jujur), Raden Trugena (penurut), Prabu Rahwana (sombong, kejam dan ganas), Sarpakanaka (congkak, bengis dan serakah), Kaladusana (garang), Detya Marica (penurut), Burung Jatayu (baik, berani dan suka menolong), Sambarawa (tangkas, cepat marah dan pemaaf), Sugriwa (baik, jujur dan suka menolong), Sobali (mudah marah), Resi Gotama (adil dan bijaksana), Raksasa (jahat), Betara Kangka, Hanoman (setia, suka menolong, berani dan patuh), Hanggada (patuh),



<b>Latar</b>	Tempat: Hutan Waktu: Siang	Tempat: Negara Ayodyapala, Rimba Dandaka, Negara Alengkadirja, Goa Marangkudu, Gunung Reksamurka, Goa Kiskenda, Gunung Sukendra, Gunung Maliawan, Gunung Imagiri, Selat Bandalayu. Waktu: Pagi dan Siang
<b>Alur</b>	Maju	Maju mundur

Aspek tak teraga meliputi tokoh dan penokohan, latar tempat dan waktu, dan alur cerita untuk mengetahui kontruksi pola penceritaan dalam cerita wayang di buku paket dan komik wayang tersebut. Maka hasil analisis tabel 4 pada aspek tak teraga antara buku paket karangan Priyanto dan Sawukir kelas VII SMP dengan komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih adalah terdapat persamaan tokoh dan penokohan, latar dan alur. Adanya persamaan tersebut didasarkan pada pola penyajian cerita wayang yang memiliki sumber cerita yang sama, yaitu kitab Ramayana. Pada buku paket terdapat tokohnya hanya sedikit, latar tempat dan waktu hanya satu dan alurnya maju, sedangkan pada komik terdapat banyak tokoh dan latar tempat serta dan alurnya maju mundur.

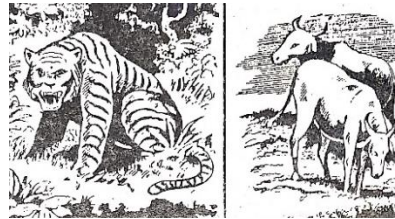
Tabel 5. Analisis Aspek Teraga Komik Rama dan Sinta

Aspek Teraga	Deskripsi	Gambar
Visualisasi	Gambar tokoh memakai gaya realis mengarah proporsi realis manusia. Tiap tokoh terdapat perbedaan dari busana, senjata, dan atribut seperti mahkota, gelang, irah-irahan dan lain-lain. Tokoh laki-laki divisualkankan dengan busana tutup kepala, memakai baju tanpa lengan dan celana di atas mata kaki dengan bagian kaki dililit kain. Tokoh perempuan divisualkankan dengan memakai tutup kepala, baju sebatas dada sampai pinggang (kemben) dan kain dililit dari pinggang sampai kaki (jarik). Latar	<p>Karakter Laki-laki dan Raksasa</p>  <p>Karakter Perempuan</p>

tempat pada *outdoor* dan *indoor* divisualkankan gaya realis seperti rimba, gunung, tepi pantai, dan istana. Digambar manual dengan pena yang diberi warna hitam dan putih. Isi tubuh divisualkankan dengan arsiran. Pertarungan antar tokoh divisualkankan dengan latar belakang diberi arsiran hitam. Referensi visualisasi komik karya R.A. Kosasih terinspirasi dari pertunjukan wayang tradisional dan buku tentang wayang.



Karakter Hewan dan Tumbuhan



Latar Tempat Rimba



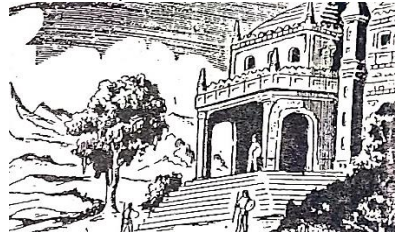
Latar Tempat Gunung



Latar Tempat Tepi Pantai

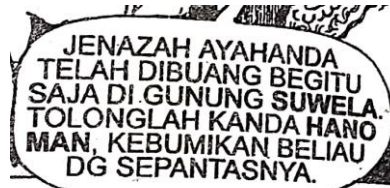


Latar Tempat Istana



Balon Narasi Balon kata dalam dialog berbentuk oval berkait. Balon kata digunakan untuk percakapan antar tokoh. Bentuk narasi teks memakai dasar segi empat dan terdapat ornamen. Narasi teks digunakan untuk mendeskripsikan peristiwa atau kejadian. Narasi teks lebih mendominasi dan diambil dari sudut pandang orang ke-3, yaitu R.A. Kosasih yang mengisahkan kembali pengalamannya melihat pertunjukan wayang tradisional dan mendapat informasi wayang dari berbagai sumber melalui komik untuk disajikan kepada pembaca komik wayang.

Balon Kata



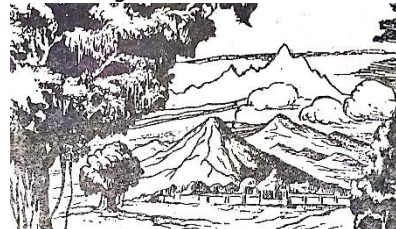
Narasi Teks

WAKTU SIANG HARI, MEREKA TELAH MASUK KE DALAM RIMBA DANDAKA. WAJAH DEWI SINTA TAMPAPNYA SANGAT CERAH, MENANDAKAN HATINYA SANGAT BAHAGIA...

...UNTUK MENGISI KEKOSONGAN, PRABU DASARATA MENIKAH LAGI DG SEORANG PUTRI BERNAMA DEWI KEKEYI YG MENGASUH RAMA SEJAK KECIL. DEWI KEKEYI PUN, BERPUTRA SEORANG YG BERNAMA BHARATA. KETIKA DEWI KEKEYI MENJADI PERMAISURI, PRABU DASARATA MENGAMBIL LAGI SEORANG SELIR BERNAMA DEWI SUMITRA. DEWI SUMITRA BERPUTRA DUA ORANG BERNAMA LAKSMANA DAN SATRUGNA. DI ANTARA KE EMPAT PUTRANYA ITU, SRI RAMA LAH YG PALING MENONJOL. IA DI SEGANI OLEH KE TIGA ADIKNYA. SRI RAMA MEMILIKI SIFAT-SIFAT, RAMAH-TAMAH SUKA MENOLONG RAKYAT YG SENGSARA.

Panel Panel sebagai sudut pandang pengambilan gambar pada kamera sehingga pembaca seperti melihat potongan adegan dari film. Sudut pandang diambil dengan *long shoot*, *medium shoot* dan *close-up*. Panel disusun menggunakan *layout* sistem *grid* dengan tampilan teratur, rapi, statis dan kaku.

Panel *Long Shoot*



Panel *Medium Shoot*



Panel *Close Up*



Tipografi	Menggunakan Bahasa Indonesia dengan huruf sans serif dalam dialog, narasi, dan efek suara pada teks. Jalan cerita mengacu pada pakem cerita klasik dari pertunjukan wayang tradisional dengan bahasa yang disederhanakan.	Huruf Sans Serif dengan bahasa Indonesia
-----------	---	--

**SRI RAMA PULANG KE AYODYAPALA UNTUK MEMEGANG TAMPUK PEMERINTAHAN DI SANAN, KARENA DIALAH YG BERHAK MEMEGANG TAMPUK SINGGASANA. ADIKNYA, BHARATA MENJADI WAKIL... HANOMAN HANYA BEBERAPA TAHUN MENDAMPINGI ISTRI-NYA... SELANJUTNYA IA BERTAPA DI ATAS GUNUNG KANDALISADA... SEKIANLAH...**

Aspek teraga berupa visualisasi, balon narasi, panel dan *closure*, dan tipografi untuk mengetahui batang tubuh komik wayang tersebut yang dapat dilihat dan dibaca oleh pembaca. Maka hasil analisis tabel 5 pada aspek teraga adalah referensi visualisasi komik karya R.A. Kosasih terinspirasi pertunjukan wayang dan buku wayang, sehingga tokoh wayang digambarkan secara realistis dengan dunia manusia. Jalan cerita mengacu pada pakem cerita klasik dari pertunjukan wayang tradisional dengan bahasa Indonesia yang telah disederhanakan. Narasi teks pada komik wayang lebih mendominasi daripada balon kata interaksi antar tokoh disebabkan R.A. Kosasih mengambil sudut pandang orang ketiga dari pengalamannya dengan menceritakan kembali melalui komik wayang.

*Tabel 6 Analisis Aspek Sekuen Komik Rama dan Sinta*

Aspek Sekuen	Deskripsi
Urutan Gambar	Urutan gambar pada komik menunjukkan awal dari interaksi antar tokoh. Bentuk dialog pada balon kata dan narasi dirangkai dengan urutan berbeda-beda dalam interaksi antar tokoh maupun monolog. Membaca urutan gambar dan cerita dari sebelah kiri ke kanan.



Urutan Kejadian      Urutan gambar kejadian pada komik ditunjukkan pada penjelasan di narasi teks dan nomor halaman.



Aspek sekuen memiliki urutan kejadian dan gambar untuk mengetahui pesan yang dirangkai aspek tak teraga yang menghasilkan peristiwa dan aspek teraga menghasilkan urutan gambar pada komik. Maka analisis tabel 6 pada aspek sekuen adalah R.A. Kosasih menceritakan kembali pengalamannya dalam menonton pertunjukan wayang tradisional dan mendapat informasi tentang wayang melalui buku wayang. Komik Rama dan Sinta (Ramayana) ini memiliki urutan kejadian dan gambar yang digambarkan secara jelas, lengkap, runtut dan sistematis untuk dinikmati para pembaca.

## **KESIMPULAN**

Buku paket mata pelajaran Bahasa Jawa untuk SMP dengan materi wayang menggunakan sedikit ilustrasi, namun siswa SMP lebih tertarik membaca buku cerita bergambar dibanding buku pelajaran. Adapun buku cerita bergambar seperti komik memiliki alur cerita teratur dapat memudahkan siswa untuk mempelajari karena menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan merangsang keinginan siswa untuk membaca adalah potensi komik sebagai media pembelajaran.

Komik wayang berjudul Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih memiliki kesesuaian dengan materi cerita wayang di mata pelajaran Bahasa Jawa di SMP khususnya dalam aspek alur narasi. Dalam komik wayang tersebut, terdapat aspek teraga yang memberikan penguatan pada aspek tak teraga untuk pembelajaran materi cerita wayang. Komik wayang karya R.A. Kosasih ini bisa mewakili seluruh komik wayang yang ada karena isi dari komik wayang karya R.A. Kosasih masih akurat dengan isi cerita dari kitab aslinya, yaitu Kitab Ramayana. Tidak menutup kemungkinan untuk siswa dapat mempelajari cerita wayang lebih dalam (di luar pembelajaran formal) dengan menggunakan berbagai sumber yang telah ada, seperti melalui pagelaran wayang di sekitar rumahnya, film Ramayana yang disiarkan di TV Nasional, buku atau komik wayang lainnya dan sebagainya.

Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas, maka penelitian ini memberikan solusi atas permasalahan dalam penelitian ini, yaitu komik Rama dan Sinta (Ramayana) karya R.A. Kosasih dapat dijadikan sebagai media pembelajaran materi cerita wayang di mata pelajaran bahasa Jawa tingkat SMP. Penyajian gambar oleh R.A. Kosasih yang terlihat unik, jelas, bagus dan beda dari komik yang lain dapat membuat siswa merasa cerita wayang tersebut terjadi atau dekat dengan gambaran kehidupan nyata. Selain itu adanya pola penceritaan visual dapat menunjang siswa dalam memahami isi

cerita wayang yang telah disuguhkan pada komik wayang tersebut. Hal itu disebabkan karena gambar dan teks yang saling melengkapi pada komik wayang tersebut membuat siswa dapat mengembangkan imajinasinya sehingga mereka lebih mudah mempelajari dan memahami, daripada hanya berupa narasi teks dalam buku paket yang dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan memunculkan persepsi tiap individu yang berbeda.

Kontribusi penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan adalah bahwa hasil penelitian ini diharapkan memberikan referensi yang lebih mendalam dalam landasan membuat kebijakan sebuah pembaharuan media pembelajaran materi wayang dalam mata pelajaran Bahasa Jawa SMP di Jawa Tengah akan benar-benar memberi dampak yang efektif dan meningkatkan daya tarik dan hasil belajar siswa terhadap materi wayang. Kekurangan penelitian ini terletak pada keterbatasan cerita wayang di kelas VII tingkat SMP yang menyajikan cerita wayang Ramayana lakon Kidang Kencana saja. Keterbatasan lain dalam penelitian ini adalah penggunaan metode di mana metode yang dipakai terbatas dalam metode deskriptif komparatif. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah diharapkan cerita wayang tidak hanya terbatas pada cerita Ramayana, tetapi juga cerita Mahabarata. Sebab pelajaran bahasa Jawa dalam mengajarkan materi cerita wayang tidak hanya terbatas dalam cerita Ramayaan saja, tetapi juga mengajarkan cerita Mahabarata di sekolah. Selain itu metode untuk penelitian selanjutnya diharapkan lebih kompleks, seperti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Baruni, S. (2018) Peningkatan Hasil Belajar Menemukan Informasi Dari Teks Cerita Wayang Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Dengan Penerapan

- Model Think-Pair-Share Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 2 Bungkal. *Jurnal Refleksi Pembelajaran*, 3(2), 35-42.
- Bonneff, M. (1998) *Komik Indonesia*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Creswell, J. W. (2016) *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah. (2014). E-Book: Kurikulum 2013 Mulok Bahasa Jawa SD/MI, SDLB, SMP/MTs dan SMPLB. Diunduh pada tanggal 29 Januari 2021, dari <http://pdk.jatengprov.go.id/p/mulok/e-book-kurikulum-2013-mulok-bahasa-jawa-sdmi-sdlb-smpmts-dan-smplb>
- Eriyanto. (2013) *Analisis: Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Kencana.
- Koesoemadinata1, M. I. P., dan Aditya, D. K. (2016). Visualizations Of *Wayang* Characters In Comics (Case Study: Bima And Arjuna Characters In The Arts Of Ardisoma, Teguh Santosa And Is Yuniarto). *Bandung Creative Movement*, 274-282.
- Kosasih, R.A. (1975). *Ramayana* Seri A. Erlina
- Mansoor, A. Z. (2012). Representasi Remaja Perempuan Dalam Komik Perempuan Di Indonesia Tahun 2000-an. Disertasi. Institut Teknologi Bandung.
- Mataram, S. (2015) Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A. Kosasih. *Jurnal Seni Budaya*, 13(1), 13-21.
- Novianto, K. B. (2015). Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Apresiasi Tokoh Wayang Pandawa Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Mulyono, S. (1982) *Wayang Asal Usul, Filsafat dan Masa depannya*. Gunung Agung.



- Prijanto, S. (2015) Komik Ramayana Karya R.A.. Kosasih: Siklus Kehidupan Spritual Sri Rama Dan Dewi Sinta. *Medan Makna*, 13(2), 143-162.
- Priyanto, dan Sawukir. (2015). *Marsudi Basa Lan Sastra Jawa, Piwulang Basa Jawa Muatan Lokal Wajib Jawa Tengah kanggo SMP/MTs Kelas VII* (Vol. 1). Erlangga.
- Sari, S., Rahmansyah, A., dan Rahajaan, J. D. (2015). Perancangan Visual Storytelling Untuk Visual Novel Manarah. *E-Proceeding of Art & Design*, 2(2), 671-678.
- Sunarto, W. (2013) Transformasi Visual Tokoh Mahabarata Dalam Sejarah Komik Indonesia. *Jurnal Seni dan Budaya Panggung*, 23(1), 1-18.
- Widowati, Y. (2017). Kesulitan Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Materi Cerita Wayang Kelas VII SMP N 1 Jaken Kabupaten Pati. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Halaman ini sengaja dikosongkan