Jurnal Barik, Vol. 5 No. 2, Tahun 2023, 31-44
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/
e-ISSN: 2747-1195

PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI DEKONSTRUKSI RAMAYANA SEBAGAI KOMUNIKASI KEBUTUHAN AKTUALISASI DIRI PEREMPUAN JAWA

Agung Awaluddin Mughni[1], Martadi[2]
[1]Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: agung.18031@mhs.unesa.ac,id
[2]Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: martadi@unesa.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk mengadaptasi *Kakawin Ramayana* menjadi komik *Webtoon*. Menurut survei yang telah dilakukan dari 43 responden hanya 3 orang yang mengetahui dan memahami cerita Ramayana, padahal cerita ini banyak mengandung nilai moral dan telah menjadi inspirasi kebudayaan bangsa. Adpatasi dilakukan dengan pendekatan dekonstruksi dengan menekankan pesan aktualisasi diri perempuan Jawa. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan kerangka *desain thinking* serta analisis 5W+1H. Komik dibuat dengan metode *hybrid* dan dipublikasikan pada *platform* Webtoon. Hasilnya berdasarkan angket pembaca, 52,9% menyatakan komik ini sangat menarik untuk dibaca dan 47,1% menyatakan komik ini cukup memperkenalkan cerita Ramayana.

Kata kunci: Ramayana, Komik, Perancangan, Perempuan, Dekonstruksi

ABSTRACT

The purpose of this design is to adapt the story of Ramayana into web comic with Webtoon format. According to the survey taken by 43 respondents, only 3 of them know and understood the tale of Ramayana, even though this story contains so much moral values and become inspiration to Indonesian cultures. This adaptation uses deconstruction method with emphasis on the message of "Self-actualization for Javanese Women". The method that used in this design are qualitative descriptive with design thinking as the base and 5w+1h analysis. This comic made with hybrid method and have been published on the platform Webtoon. In results from the reader's survey, 52.9% said this comic is very interesting and 47.1% stated that this comic introducing them enough about the tale of Ramayana.

Keywords: *Ramayana, Comic, Design, Women, Deconstruction*

PENDAHULUAN

Dewasa ini Webtoon Indonesia banyak menerbitkan judul komik *official* dengan tema kerajaan. Dari tujuh judul komik *official* yang baru saja rilis awal maret 2023, dua judul memiliki tema cerita kerajaan, dua judul lainnya bertemakan romance dan sisanya bertema aksi, triller dan fantasi masing-masing satu judul (webtoon.com/id/new, 15 Maret 2023). Webtoon Indonesia seperti mendorong kreatornya untuk mengunggah komik bertemakan kerajaan. Mayoritas pembaca Webtoon Indonesia menyukai komik dengan visual yang ekspresif, pengembangan cerita yang sulit ditebak dan cerita bertemakan fantasi kerajaan (Susanto & Sutanto, 2021). Hal inilah yang kemungkinan mendorong Webtoon Indonesia menerbitkan banyak komik dengan tema tersebut sebagai respon dari minat pembaca.

Indonesia khususnya tradisi Jawa memiliki banyak karya sastra kuno yang berlatar sebuah

kerajaan, salah satunya adalah Kakawin. Kakawin adalah karya sastra Jawa kuno yang berbuntuk syair dan ditulis dalam bahasa kawi (Zoetmulder, 1983). Isi dari Kakawin lazimnya dipentaskan dalam bentuk pertunjukan wayang, diharapkan lewat pertunjukkan ini masyarakat dapat mengambil nilai pelajaran moral sebagai pedoman hidup sekaligus memberikan corak identitas budaya khas Jawa (Alfaqi, 2022). Sayanganya dewasa ini pertunjukan wayang kurang diminati oleh khalayak muda. Lumenta (2023) menyebut cerita dan pesan moral yang berat, durasi pertunjukan yang lama dan rumitnya bahasa yang digunakan menjadi faktor mengapa anak muda sulit menikmati pertunjukan wayang. Hasil dari survei terbuka yang dilakukan oleh penulis menunjukkan, dari 43 responden survei hanya tiga orang yang tertarik dan mengikuti cerita pewayangan. Selebihnya responden memaparkan kendala bahasa dan banyaknya alternatif hiburan yang lebih mudah terjangkau menjadi alasan mereka kurang memandang cerita wayang.

Populernya komik dengan tema kerajaan dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan nilai dan kebudayaan Jawa pada generasi muda. Cerita-cerita yang ada dalam Kakawin Jawa seperti epos *Ramayana* memiliki latar cerita sebuah kerajaan, menceritakan tentang kepahlawanan dan romantisme menjadikannya berpotensi untuk diadaptasi sebagai komik Webtoon. *Ramayana* awalnya diperuntukan untuk pengajaran moral spiritual khususnya pada kalangan kerajaan (Hidajat et al, 2021), membuat Kakawin ini sarat mengandung nilai pelajaran khususnya karakter Rama yang dinarasikan sebagai teladan moral dan istrinya Sinta adalah sosok istri yang ideal (Handoko, 2016). Meski demikian kajian lebih modern banyak mengkritisi perwujudan perempuan ideal Jawa yang diwakilkan oleh Sinta dalam *Ramayana*. Dengan berkembangnya zaman dan meningkatnya edukasi serta terbukanya banyak kemungkinan, menimbulkan pergeseran pada cara pandang terhadap nilai-nilai Jawa khususnya yang berhubungan dengan perempuan. Dewi Evi Astutilk, ketua Pengurus Anak Cabang Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama Sarirejo 2022 (PAC. IPPNU Sarirejo, Kab. Lamongan, Jawa Timur) dalam wawancara menyebut perempuan Jawa khususnya yang berada di desa, masih terikat dengan tradisi bahwa perempuan selalu dikhususkan untuk kerja domestik tanpa terlalu memperhatikan aspek aktualisasi dirinya (Wawancara pribadi, 24 April 2022). Maslow dalam Budiati (2010) melukiskan pribadi yang teraktualisis diri sebagai penggunaan dan pemanfaatan bakat, kapasitas, dan potensinya untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Aktualisasi diri sejatinya adalah kebutuhan dasar dan sudah selayaknya tidak dibatasi hanya karena berbedanya jenis kelamin. Adapun aktualisasi diri perempuan Jawa dibagi menjadi lima kategori yakni: pendidikan, pekerjaan dan karir, kemandirian, hubungan kesetaraan dengan pasangan, dan keseimbangan hidup antara sektor domestik dan sektor publik (Budiati, 2010).

Perancangan komik ini akan mengadaptasikan cerita Kakawin Ramayana dengan model adaptasi kontekstualitas-intertekstualitas, yakni adaptasi yang tidak setia (sama persis) dengan sumber. Melainkan menjadikan sumber sebagai batu loncatan untuk melahirkan cerita baru (Ardianto, 2014). Model adaptasi ini dipilih sebab memberikan keleluasaan untuk menyampaikan pesan kabutuhan aktualisasi diri perempuan yang dalam hal ini akan disampaikan lewat Sinta sebagai tokoh utama. Komik akan dibuat dalam format Webtoon yang terdiri dari lima *chapter* utama yang mengadaptasikan lima peristiwa kunci dalam cerita Ramayana yakni: sayembara pernikahan Sinta, pengasingan di hutan, penculikan Sinta oleh Rahwana, pembebasan Sinta, dan pembuktian kesucian Sinta. Adapun komik ini akan berjudul *Sintayana* yang berarti perjalanan Sinta, sebagai gambaran dari cerita didalamnya yang menceritakan perjalanan Sinta (*ayana*) memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya.

Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dari perencangan ini adalah: bagaimana konsep, bagaimana proses dan bagaimana hasil perancangan *Sintayana*; komik adaptasi cerita Ramayana. Tujuan dari perancangan ini adalah: merancang konsep komik adaptasi cerita Ramayana, mendeskripsikan proses perancangan adaptasi,

dan mengahasilkan komik adaptasi yang bisa memperkenalkan epos Ramayana serta menyampaikan pesan aktualisasi diri perempuan Jawa pada pembaca. Perancangan ini mengadaptasi cerita Ramayana yang berasal dari buku *Ramayana Kakawin* yang ditulis oleh Soewito Santoso. Komik dibuat dengan format digital *scrolling* dan akan di unggah pada *platform* Line Webtoon. Pemilihan Webtoon sebagai media komik didasarkan pada kemudahannya untuk diakses, dan lebih dikenal luas dibandingkan *platform* komik digital lain di Indonesia. Relevansi Webtoon sebagai *platform* komik digital di Indonesia dapat dilihat dengan keberhasilannya untuk tetap bertahan sementara beberapa kompetitornya berakhir tutup. Seperti *Ngomik.com* yang tutup pada tahun 2015, *Mangamon* pada tahun 2019, *Comico Indonesia* pada tahun 2019, dan *Ciayo* pada tahun 2020.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yakni penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala alami, menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati (Abdussamad, 2021). Bogdan dan Taylor (1982) menyebut penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan prilaku yang dapat diamati. Perancangan ini menggunakan data primer yang didapat melalui survei daring terbuka yang kemudian diteruskan dengan wawancara pribadi untuk menggali lebih dalam poin yang dirasa penting. Wawancara intensif juga dilakukan pada Saudari Dewi Evi Astutik selaku penggemar kesenian tradisional Jawa dan ketua perhimpunan pemuda kecamatan Sarirejo, Kab. Lamongan, Jawa Timur. Adapun data sekunder didapat dengan studi pustaka melalui internet berupa artikel, penelitian yang relevan dan dokumentasi kebudayaan Jawa yang mendukung perancangan. Melalui hasil survei dan wawancara diperoleh data tingkat pengetahuan dan ketertarikan partisipan pada wayang dan Ramayana, slera komik yang dibaca dan pandangan tentang isu kebutuhan aktualisasi diri perempuan Jawa.

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H (*what, where, when, who, why, dan How*) yang dijabarkan sebagai berikut:

a) Masalah yang Diangkat (*What*)
Masalah yang diangkat adalah kurangnya pengetahuan remaja Indoneisa terhadap epos Ramayana. Kakawin Ramayana lazimnya ditampilkan sebagai pertunjukkan wayang, sayangnya banyak remaja sekarang kurang meminati pertunjukkan ini. Kesulitan memahami bahasa dan waktu pertunjukkan yang tidak fleksibel menjadi faktor terbesar menurunnya minat remaja untuk menontonnya. Oleh sebab itu terobosan kemasan lewat media komik dipandang bisa mengatasi hambatan dalam penyampaian kisah kakawin Ramayana. Kemudian lebih dalam, dapat ditemukan nilai perempuan Jawa yang cenderung patriarkal banyak terkandung dalam cerita-cerita wayang termasuk Ramayana. Nilai ini dipandang sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman, oleh karena itu dibutuhkan sosialisasi hak kebutuhan aktualisasi diri perempuan Jawa.

b) Lingkup Perancangan (*Where*)
Poerbatjaraka dalam Nuarca (2017) berkesimpulan bahwa kakawin Ramayana ditulis pada masa pemerintahan raja Dyah Balitung, raja yang berkuasa di Jawa Tengah dan Jawa Timur antara tahun saka 820-832 atau sekitar abad ke 9. Dilihat dari asal daerahnya isi kakawin Ramayana memang ditujukan untuk masyarakat suku Jawa khususunya daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Perancangan ini juga mengambil permasalahan nilai perempuan Jawa sehingga lingkup perancangannya juga disekitar wilayah suku Jawa. Komik akan dirancang untuk diedarkan lewat Line Webtoon.

c) Waktu Pengerjaan (*When*)
Kakawin Ramayana mengandung nilai kebikan moral sehingga isinya dapat selalu relevan disetiap zaman. Meski demikian pada beberapa bagian khususnya pada segi

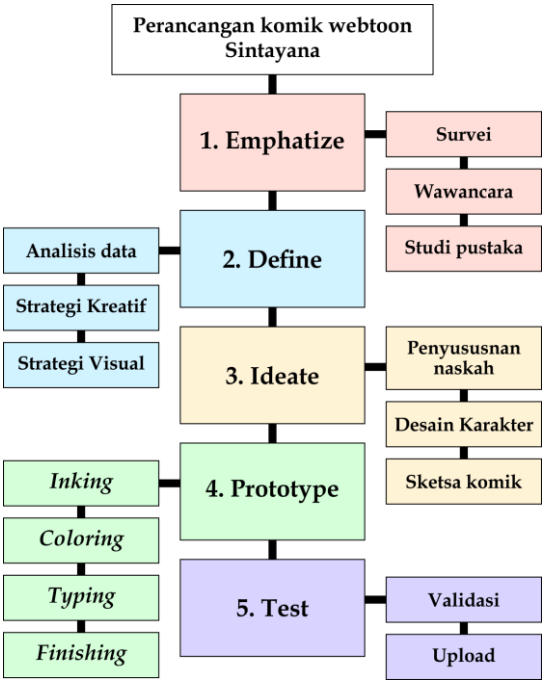
peran tokoh perempuannya dapat diinterpretasikan lebih jauh sebagai bentuk penindasan khsusnya jika dilihat dalam konteks kehidupan perempuan Jawa modern saat ini. Sudah banyak hasil karya sastra modern yang mencoba mengembangkan segi ini. Sebut saja novel seperti *Rahvayana* karya Soejiwo Tejo dan *Sitayana* karya Cok Sawitri yang mencoba menyajikan cerita Ramayana dalam bingkai dan pengembangan cerita yang lebih modern serta memperhatikan peran perempuan yang lebih dominan. Perubahan ini adalah bentuk pengembangan budaya yang lazim terjadi sebagai bukti eksistensi dan upaya pelestariannya agar menyesuaikan tuntutan zaman. Adpatun perancangan komik ini telah dimulai sejak Juni 2022 dan berakhir pada Juni 2023. Lama perancangan dipengaruhi oleh beban pembuatan komik yang meliputi lima *chapter* dan memuat cerita Ramayana secara keseluruhan.

d) Target Perancangan (*Who*)
Target dari perancangan ini adalah remaja sampai dewasa berusia 17-25 tahun dan gemar membaca komik atau tertarik dengan tema kerajaan yang sedang popular di *platform* Line Webtoon, serta dikhususkan untuk perempuan yang memiliki latar budaya Jawa. Kriteria target perancangan menjadi acuan fokus dalam melakukan survei dan wawancara.

e) Strategi Perancangan (*Why*)
Komik ini akan mengadaptasi cerita Ramayana dengan pendekatan pembacaan dekonstruksi. Cara ini digunakan sebagai upaya untuk menarik pembaca serta memberikan ruang untuk menyampaiakn pesan aktualisasi diri perempuan Jawa

f) Proses Perancangan (*How*)
Komik ini akan dibuat menggunakan teknik *hybrid*. Proses penggalian ide kasar dilakukan dengan teknik tradisional, kemudian akan dieksekusi menggunakan cara digital melalui *software* Microsoft word, PaintTool SAI, dan Adobe Photoshop CC 2015.

Dalam perancangan komik lazimnya melalui beberapa tahap yakni: 1) penulisan naskah, 2) sketsa, 3) *inking* atau penintaan, 4) *toning* atau *coloring*, 5) *typing* dan *editing*, 6) *finishing*. Namun agar lebih terarah perancangan ini akan juga menggunakan metode *design thinking* milik Tim Brown (2008). Metode *design thinking* merupakan suatu metodologi untuk merancang karya desain yang baru dan juga inovatif (Negoro, 2022). *Design thinking* terbagi menjadi lima tahap antara lain: 1) *Emphatize* (Empati), yakni tahap mengamati (*observe*), terlibat (*engage*), dan merasakan langsung (*immerse*). Tahap ini dilakukan dengan menyebarkan angket, wawancara dengan narasumber terkait, serta penggalian materi lewat studi litelatur untuk mencari referensi penggambaran tokoh wayang dalam komik; 2) *Define* (Menentukan), yakni tahap pengolahan data melalui analisis 5W + 1H, identifikasi masalah dan penetapan strategi kreatif dan visual yang akan digunakan; 3) *Ideate* (Menghasilkan Ide), yakni tahap perancangan konsep cerita komik dan pembuatan desain karakter. Pada tahap ini dilakukan dekonstruksi pada pembacaan cerita Ramayana dalam *Ramayana Kakawin* tulisan Soewito Santoso sehingga melahirkan naskah cerita baru yang menekankan pada tujuan aktualisasi diri Sinta sebagai perwakilan perempuan Jawa. Naskah yang telah selesai kemudian dibuatkan sketsa komiknya; 4) *Prototype*, meliputi penintaan (*inking)* pada sketsa, pewarnaan, *typing* dan *editing*, dan *finishing* komik; 5) *Test* (Penilaian), yakni tahapan uji validasi ahli berupa validasi visual dan validasi materi, revisi kelayakan komik berdasarkan masukan validator ahli, proses unggah pada *platform* Webtoon, dan pengumpulan angket pembaca melalui *link Google form* yang diisematkan pada kolom komentar komik.



Gambar 1. Bagan Perancangan Komik
(Sumber: dokumen pribadi)

KERANGKA TEORETIK

1. Kakawin Ramayana

Secara bahasa Ramayana berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri dari gabungan kata *Rama* dan *ayana* yang berarti perjalanan. Jadi Ramayana adalah cerita yang menceritakan perjalanan hidup seorang bernama Rama. Cerita Ramayana telah lama dikenal di Indonesia khususnya di pulau Jawa dan Bali. Cerita ini dapat dijumpai pada berbagai bentuk karya sastra, salah satunya berbentuk Kakawin.

Ada berbagai versi cerita Ramayana yang berkembang di Indonesia. Kebanyakan versi yang dikenal oleh masyarakat luas adalah kisah Ramayana versi *Kakawin Ramayana* yang punya kemiripan dengan *Rawanawadha* yang dikarang oleh Bhatti (*Bhattikavya*) (Nuarca, 2017). Berbeda dengan versi Indianya (kisah Ramayana versi Walmiki), dalam *Kakawin Ramayana* kisah Rama berakhir pada pertemuan kembali Rama dan Sinta setelah Rama mengalahkan Rahwana, sementara dalam *Ramayana* karya Walmiki kisah Ramayana masih berlanjut dengan peristiwa pengusiran Sinta dari kerajaan disebabkan oleh rumor masyarakat yang meragukan kesesuciannya pasca lama ditawan oleh Rahwana, pertemuan Sinta dengan Walmiki yang kemudian membantu Sinta dalam melahirkan Lawa dan Kusa (anak-anak Rama), sampai pada Sinta yang rela ditelan oleh bumi demi membuktikan kesuciannya yang masih dipertanyakan. Lanjutan kisah ini tidak ditemukan pada *Kakawin Ramayana*, adapun lanjutan kisah tersebut diceritakan dalam *Uttarakanda* yang kemungkinan adalah hasil alih bahasa dari kisah Ramayana versi Walmiki. Sementara itu dalam cerita Ramayana versi wayang Jawa, ada perbedaan tentang asal-usul Sinta. Dalam pewayangan Jawa Sinta merupakan anak dari Rahwana itu sendiri sebelum akhirnya dihanyutkan di sungai oleh Wibisana yang kemudian ditemukan dan diadopsi oleh Prabu Janaka raja dari kerajaan Mantili (Mithila) (Wibowo, 2014).

Karya sastra bisa mengandung gagasan yang memungkinkan dimanfaatkan untuk menumbuhkan sikap sosial tertentu atau bahkan untuk mencetuskan peristiwa sosial tertentu (Damono, 1978). Kakawin Ramayana sebagai salah satu karya sastra tertua di Jawa, telah mengenalkan epos Ramayana sehingga menjadikannya inspirasi dalam melahirkan berbagai hasil kebudayaan bangsa. Kakawin Ramayana telah menjadi inspirasi lahirnya karya-karya yang lebih muda, seperti *Serat Rama* karya seorang pujangga keraton Jawa bernama Yasadipura I dan *Serat Kanda* yang merupakan bentuk adaptasi sastra Jawa baru dengan sisipan cerita Islam dan Pandawa. Tidak hanya bentuk sastra lama, Ramayana juga menginspirasi lahirnya karya-karya sastra modern dalam bentuk novel, beberapa contohnya adalah novel berjudul *Rahvayana* karya Sujiwo Tejo, novel *Sitayana* karya Cok Sawitri, dan novel *Kitab Omong Kosong* karya Seno Gumira Ajidarma. Ketiganya mengembangkan kisah Ramayana dengan pendekatan yang berbeda-beda. Pada *Rahvayana*, Sujiwo Tejo berusaha memberikan keadilan untuk tokoh Rahwana. Rahwana yang dalam cerita asli sering digambarkan sebagai laki-laki kasar, bengis dan tamak, pada *Rahvayana* ia digambarkan menjadi seorang lelaki yang perhatian dan romantis. Hal inilah yang kemudian menggoyahkan Sinta hingga mempertanyakan hubungannya dengan Rama

yang dalam cerita ini dinarasikan hanya berorientasi pada kehormatan dan status sosial bukan pada cinta kasih. Pada *Sitayana* karya Cok Sawitri tokoh yang lebih disorot adalah Sinta (Sita). Sinta yang dalam cerita aslinya terkesan pasif dan selalu taat pada suaminya, pada novel Cok Sawitri dihadirkan sebagai perempuan mandiri yang berani menuntut hak atas hidupnya sendiri dan apa yang pantas didapatkannya (Setyawati, 2020). Sementara dalam *Kitab Omong Kosong*, Seno Gumira Ajidarma menggambarkan Rama sebagai raja yang haus akan kekuasaan dan cenderung diktator (Mardani et al, 2020). Ketiga karya sastra modern yang terinspirasi dari cerita Ramayana tersebut kompak menghadirkan penokohan yang berlawanan dengan cerita aslinya. Ketiganya dapat dikategorikan sebagai bentuk adaptasi dekonstruksi yang terlahir akibat adanya penafsiran pengarang dan pandangan masa kini dalam pembacaan cerita Ramayana. Uniknya ketiganya juga kompak menghadirkan tokoh Sinta yang lebih mandiri, seakan semuanya mengkritik konsep perempuan Jawa tradisional yang terlalu tertindas oleh patriarki.

2. Adaptasi dan Dekonstruksi

Adaptasi karya seni adalah proses pengangkatan dari sebuah medium menuju medium lain yang berbeda. Damono menjelaskan adaptasi sebagai alih wahana (kendaraan), artinya suatu karya seni merupakan alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari tempat satu ke tempat yang lain (Ardianto 2014). Wahana diartikan sebagai medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan. Adaptasi dilakukan dengan penambahan, pengurangan, dan pengubahan berbagai variasi. Ardianto (2014) menyebut ada dua jenis adaptasi yaitu: pertama menitik beratkan pada kesetiaan (*fidelity*) pada sumber adaptasi, dan kedua kontekstualitas-intertekstualitas sumber adaptasi yang menganggap sumber sebagai titik tolak atau referensi untuk penciptaan karya baru.

Adaptasi adalah proses mendekor ulang dengan variasi baru tanpa bermaksud untuk meniru atau menjiplak. Menurut Hutcheon (2006), setia terhadap sumber tidak lagi produktif karena hanya menghasilkan kerugian dan kebosanan. Lebih jauh pembacaan terhadap suatu karya sastra akan melahirkan karya sastra baru. Melalui konsep dekonstruksi, Derrida melihat bahwa tidak ada bahasa, baik tulisan atau lisan, yang secara sempurna menjadi sarana transparan untuk menjelaskan makna. Keterulangan atau pengulangan sebuah kata yang sama didalam sebuah wacana dan diantara wacana-wacana tidak dapat dipandang sebagai reproduksi dari teks yang sama, identik atau sinonim. Karena setiap kali tanda diulang, ia selalu menampakkan ulang dirinya dalam sebuah konteks yang berbeda dan peralihan konteks selalu mengubah maknanya. Keterulangan ini tidak membawa kepada konsolidasi akan tetapi pada disintegrasi makna tekstual. jika sebuah teks dideskonstruksi, yang dihancurkan bukanlah makna tetapi klaim bahwa satu bentuk pemaknaan terhadap teks lebih benar ketimbang pemaknaan lain yang berbeda (Suhartini, 2009).

Suharti (2009) mengungkapkan strategi yang digunakan oleh Derrida untuk melakukan dekonstruksi adalah: 1) membaca dengan melonggarkan struktur-struktur yang ada pada teks-teks, 2) membaca kembali teks-teks tersebut dan menafsirkannya, kemudian 3) membandingkannya satu dengan yang lain untuk menemukan kontradiksi internal. Penafsiran kembali dan penulisan ulang ini akan memunculkan perbedaan pada naskah hasil dekonstruksi dibandingkan dengan naskah asalnya. Setyawati (2020) menemukan adanya oposisi biner, inkonsistensi logis, dan kontruksi baru pada teks hasil dekonstruksi. Oposisi biner adalah unsur-unsur yang bertentangan di dalam sebuah kosep, bersifat kontradiktif, dan adanya superioritas di antara unsur-unsurnya. Inkonsistensi logis adalah penalaran terhadap hierarki oposisi yang dianggap tidak bersesuaian menjadi relasi logis. Kontruksi baru adalah gagasan baru sebagai hasil dari interpretasi inkonsistensi logis.

3. Komik

Komik berasal dari bahasa Yunani "*komikos*" yang berarti bercanda. Komik merupakan gambar-gambar yang disusun bersebelahan dalam rangkaian yang disengaja, diperuntukan untuk menyampaikan informasi

dan atau untuk membangun respon estetik pembaca (McCloud, 1993). Menurut Darmawan (2012), Susunan gambar-gambar dalam komik memberikan efek filmis, membuat gambar dalam komik seakan bergerak layaknya film. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam panel-panel dan halaman-halaman merupakan suatu rangkaian kejadian, sehingga untuk memahami sebuah komik perlu memperhatikan hubungan antar gambar, panel dan halaman. Scott McCloud (1993), menjelaskan bahwa komik adalah *medium* yang bisa diisi oleh berbagai ide dan gambar hasil dari seorang kreator. Selain sebagai media hiburan, tergantung isinya komik juga bisa berfungsi sebagai media edukasi, persuasi, sampai dengan propaganda.

Komik digital adalah komik yang diterbitkan atau dibuat untuk dibaca secara digital atau daring. Komik digital biasanya diterbitkan pada sebuah halaman situs (*website*) yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau aplikasi yang terpasang pada *smartphone*. Dikarenakan sulitnya menerbitkan komik cetak dan biaya produksi yang mahal komikus saat ini lebih memilih membuat komiknya dalam format digital. Hal ini juga didukung dengan akses internet di Indonesia yang semakin terjangkau dan tersedianya berbagai *platform* yang memungkinkan untuk mengunggah komik secara gratis.

Meski didukung oleh akses internet dan perkembangan teknologi yang terjangkau, komik digital Indonesia masih memiliki masalah yang sungkar diatasi. Rahadian (2017), menyebut bahwa masyarakat Indonesia masih berfikir pada paradigma kertas. Masyarakat menganggap bahwa konten yang dapat mereka akses melalui internet pastilah bersifat gratis termasuk di dalamnya konten komik, berbeda dengan komik cetak yang tentunya pasti diperuntukan untuk dibeli atau berbayar. Paradigma ini berimbas pada lesunya pasar komik digital sebab usaha untuk menjual komik dalam bentuk digital tidak pernah berhasil. Paradigma ini mulai runtuh saat Line Webtoon sebuah perusahaan global asal Korea mulai membuka jaringan situsnya di Indonesia pada 2014. Webtoon sendiri menawarkan opsi berbayar bagi pembaca yang ingin mengakses episode komik yang belum tayang secara jadwal. Opsi pembayaran dengan sistem koin ini ternyata cukup sukses meski penerapannya membutuhkan waktu yang relatif lama sampai ketika masyarakat Indoneisa akhirnya memahami bahwa konten di internet tidaklah gratis.

Menurut Lim dan Ha (2016), Webtoon adalah gabungan kata dari *website* dan *cartoon*, yang memiliki arti sebagai komik yang diterbitkan melalui laman dan disesuikan untuk layar komputer (Mergiansya, 2018). Webtoon secara jenis dikategorikan sebagai komik digital, yang cara membacanya dengan men-*scroll* halaman dari atas ke bawah. Octavia (2021), menyebut Webtoon memiliki bentuk *layout* yang disebut *infinite canvas*, yaitu sebuah tata letak yang mengacu pada ruang tanpa batas yang tersedia sebagai tempat kreator komik menggambar dan menyampaikan cerita. Ukuran panjang halaman dalam Webtoon dapat dikatakan tidak terbatas sebab selama gambar komik tidak melebihi jumlah maksimal besar ukuran *file*, gambar dapat dibuat dengan sepanjang-panjangnya.

Menurut M.S Gumelar (2011) komik dapat dibuat dengan tiga teknik, yaitu: *traditional technique* (menggunakan alat-alat manual dengan kertas sebagai media utamanya), *digital technique* (menggunakan prangkat elektronik dengan bantuan program pengolah grafik), dan *hybrid technique* (campuran *traditional technique* dan *digital technique*).

4. Aktualisasi Diri Perempuan Jawa melalui Tokoh Sinta

Sinta atau *Sita* (sansekerta) merupakan salah satu tokoh dalam epos Ramayana. Selayaknya suaminya Rama yang merupakan titisan (perwujudan) dari dewa, Sinta juga merupakan titisan seorang dewi. Sebagai titisan seorang dewi, Sinta dinarasikan memiliki keutamaan-keutamaan sebagai perempuan dalam pandangan ideal orang Jawa. Sinta adalah figur wanita yang berbudi luhur, bertutur kata lembut, teguh pendirian, taat pada agama, setia, dan rela berkorban sebagai wujud baktinya pada sang suami (Saputri, 2019).

Di sisi lain, penggambaran bakti Sinta yang mendalam ternyata mengorbankan

karakter Sinta itu sendiri dalam penceritaannya. Darmanto (2021), melalui pendekatan relasionalitas *liyan* melihat Sinta dalam cerita Ramayana sebagai tokoh pelengkap yang keberadaannya digunakan untuk melegitimasi superioritas tokoh laki-laki. Relasionalitas *liyan* yang dimaksud oleh Darmanto adalah pendekatan filososfis yang berusaha mengurai hubungan antar individu yang memiliki kecenderungan untuk menyisihkan individu tertentu. Dalam Ramayana, Sinta berperan sebagai pelengkap sekaligus korban, sebagai motif untuk tindakan-tindakan tokoh laki-laki memamerkan kekuatannya.

Sebagai makhluk hidup, perempuan memiliki kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri. Abraham Maslow dalam Budiati, 2010) menjelaskan bahwa kebutuhan aktualisasi diri merupakan salah satu dari lima kebutuhan dasar manusia selain kebutuhan fisiologis, rasa aman, perlindungan, cinta dan *belonging*, dan penghargaan. Kelimanya hendaknya dapat terpenuhi tanpa pengecualian jenis klamin. Budiati (2010), mengkategorikan aktualisasi diri perempuan menjadi lima hal yakni: pendidikan, pekerjaan dan karir, kemandirian, hubungan kesetaraan dengan pasangan, dan keseimbangan hidup antara sektor domestik dan sektor publik. Budiati percaya bahwa dengan memberikan hak aktualisasi diri perempuan akan meningkatkan kesejahteraan perempuan Jawa serta melepaskan dari kungkungan rekasaya pola perempuan hasil dari aturan permainan struktural.

HASIL DAN PEMBAHASAN

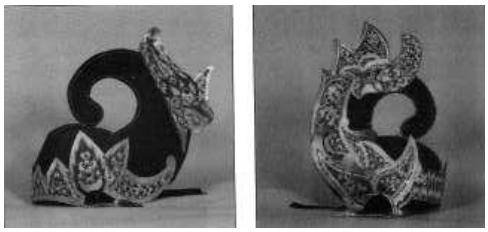
Perancangan komik adaptasi dekonstruksi cerita Ramayana dengan judul *Sintayana* telah mengahasilkan:

1. Konsep Perancangan

Untuk mendukung penyampaian kebutuhan aktualisasi diri perempuan Jawa, tokoh utama adaptasi *Kakawin Ramayana* ini akan digeser pada Sinta alih-alih Rama. Melalui pembacaan dekonstruksi, tokoh Sinta akan diberikan struktur ralitas baru dengan penokohan yang lebih berani, suka berpetualang dan mendambakan kehidupan bebas di luar istana. Sehingga cerita akan bertema perjalanan menemukan jati diri (*ayana*). Pembentukan realitas baru berakibat pada penambahan karakter untuk mengisi jalinan plot yang baru. Selain karakter asli Ramayana seperti: Sinta, Rama, Laksmana dan Rahwana. Akan ditambahkan tokoh original yang tidak ada dalam naskah sumber, yakni: Asmaul sang penuntut, Semar yang menginspirasi keberanian Sinta dan Astin sebagai representasi ketertindasan perempuan Jawa.

Komik dibuat dengan format digital *scrolling* dan akan diunggah pada *platform* Line Webtoon dalam sepuluh *chapter*. Satu *chapter* terdiri dari 9-14 halaman berukuran 800x10000 pixel yang akan dipotong dalam ukuran 800x1000 pixel untuk memenuhi kriteria unggah. Komik dibuat menggunakan teknik *Hybrid* dengan proses sketsa desain karakter, penulisan ide plot cerita, dan pembuatan *raw sketch* dilakukan secara tradisional. Kemudian proses penulisan naskah, pembuatan komik mulai dari sketsa, penintaan, *coloring*, *editing*, dan *finishing* menggunakan teknik digital. Penulisan naskah komik dikerjakan dalam Microsoft word, dan pengerjaan komik dilakukan dengan bantuan PaintTool SAI, dan Adobe Photoshop CC 2015.

Perancangan komik menggunakan setrategi visual berupa gaya gambar manga dengan kombinasi *chibi* (karakter imut) untuk membawakan porsi adegan komedi dan gaya semi realis untuk memberikan penekanan pada adegan tertentu. Pemilihan gaya gambar manga didasarkan pada keakrabannya di mata pembaca. Tentu saja, gaya gambar manga yang digunakan bukanlah gaya asli yang meniru sepenuhnya gambar komik Jepang melainkan sudah mengalami perubahan dan penyesuaian sesuai dengan pengalaman penulis. Hasil studi pustaka menemukan ikonigrafi dalam penggambaran komik wayang. RA. Kosasih dalam menggambarkan karakter komik wayang selalu menambahkan atribut pewayangan. Salah satu yang paling mencolok adalah penggunaan aksesoris *Gelung* dan *Sumping*, yakni hiasan kepala, dan aksesoris daun telinga. Penemuan ini menjadi dasar dalam pembuatan desain karakter komik.



Gambar 2. Gelung atau Mahkota Wayang Orang
(Sumber: Wayang Wong Priangan: Kajian mengenai Pertunjukan Dramatari Tradisional di Jawa Barat, 2002)

Berdasarkan konsep cerita komik yang berfokus pada perjalanan tokoh Sinta maka komik ini akan berjudul *Sintayana* (perjalanan Sinta). *Logo title* komik akan didasarkan pada bentuk gunungan wayang sebagai simbol dimulainya sebuah cerita pewayangan.

Gambar 3. *Logo Title* Komik Sintayana
(Sumber: dokumen pribadi)

2. Hasil Perancangan

Perancangan komik Webtoon Sintayana menghasilkan sepuluh episode komik termasuk didalamnya *thumbnail* komik dan cover komik. Komik dapat diakses melalui *platform* Webtoon bagian *tab* Canvas atau dengan mengunjungi tautan *https://bit.ly/sintayana*. Adapun hasil perencangan dijabarkan sebagai berikut:

a. *Thumbnail* dan cover komik Sintayana

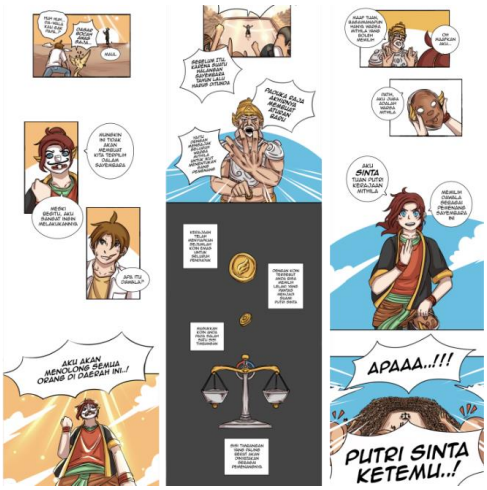
Gambar 4. *Thumbnail* Komik Sintayana
(Sumber: dokumen pribadi)

Gambar 5. Cover Komik Sintayana
(Sumber: dokumen pribadi)

b. Episode 1 Balakanda dan 2 Kebebasan

Mengadaptasi peristiwa sayembara jodoh putri Sinta. Dawala, Jatayu, dan Maul mencoba menggagalkan sayembara yang seakan bermain judi dengan nasib dan menggantinya dengan mekanisme pemilihan jodoh berdasarkan pemungutan suara oleh seluruh rakya Kerajaan Mithila, yang singkat cerita membawa Dawala dan Rama mendapatkan suara yang seimbang. Akhirnya tinggal Sinta sendiri yang belum memilih, Dawala kemudian mengungkapkan identitas aslinya yang adalah Sinta itu sendiri. Ia memilih Dawala sebagai pemenang sayembara yang secara teknis membuat ia memenangkan sayembara atas dirinya sendiri. Episode ini berusaha mengkomunikasikan nilai kebebasan. Seseorang tidak bisa mengaktualisasikan diri sebelum aspek ini terpenuhi. Meski begitu, kebebasan yang berusaha dikomunikasikan bukanlah kebebasan yang tanpa batas. Melainkan tetap menekankan

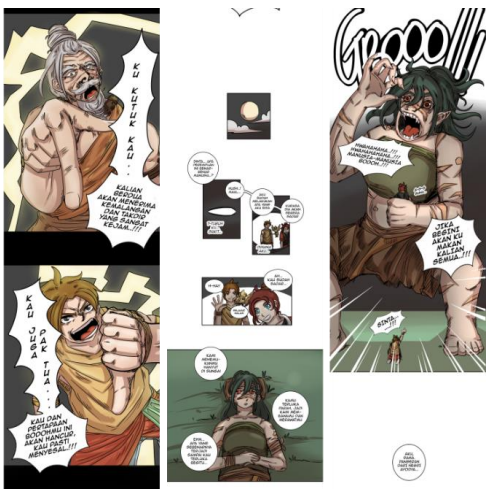
adanya tanggung jawab serta pembuktian kepantasan sehingga dapat memperoleh kepercayaan.



Gambar 6. Cuplikan Episode 2
(Sumber: dokumen pribadi)

c. Episode 3 Keadilan

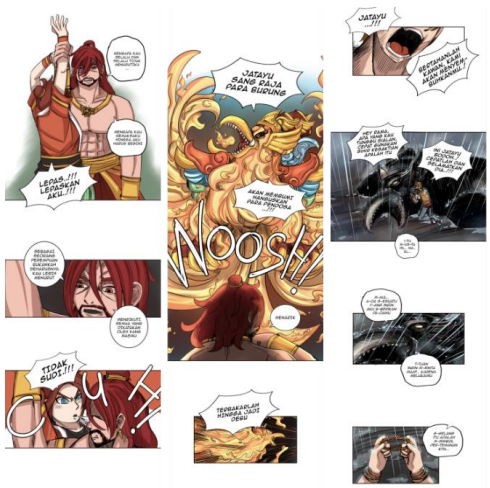
Mengadaptasi peristiwa pengasingan Sinta di hutan yang dalam komik ini diubah menjadi perjalanan Sinta, Jatayu, dan Maul untuk berguru pada maha resi yang tinggal di hutan Dandaka. Sayangnya mereka ditolak dikarenakan sang resi tidak berkenan mengangkat murid wanita. Episode ini berusaha mengkomunikasikan aspek keadilan dalam aktualisasi diri. Keadilan yang dimaksud meliputi kesempatan yang sama untuk mendapat pengetahuan serta perlakukan yang sama dalam menerima sangsi hukuman tindak kejahatan.



Gambar 7. Cuplikan Episode 3
(Sumber: dokumen pribadi)

d. Episode 4 Kemandirian, 5 Aranyakanda, dan 6 Kiskindhakanda

Mengadaptasi peristiwa penculikan Sinta oleh Rahwana dan penyekapannya di Kerajaan Alengka sampai diutusnya Haoman. Diceritakan saat Sinta tertahan di Alengka, ia bertemu dengan Astin salah satu selir tawanan Rahwana. Astin meminta Sinta untuk menyerah dan menerima cinta Rahwana namun Sinta menolak. Sinta ingin kabur dari istana itu namun ia tidak bisa meninggalkan perempuan-perempuan yang ditawan oleh Rahwana. Episode ini berusaha mengkomunikasikan aspek kemandirian. Dalam tradisi Jawa, patriarkisme sering mendominasi hubungan sosial menumbuhkan paradigma bahwa tugas perempuan hanyalah menuruti semua perkataan laki-laki sehingga perempuan sering dianggap tidak mandiri. Rahwana dihadirkan sebagai personifikasi dari patriarki yang tidak sehat. Menunjukkan pada pembaca bagaimana relasi kuasa dan kekerasan digunakan untuk mempertahankan paradigma ini. Diharapkan pembaca bisa melakukan refleksi sehingga dapat memilih tidak melakukan tindakan kekerasan.

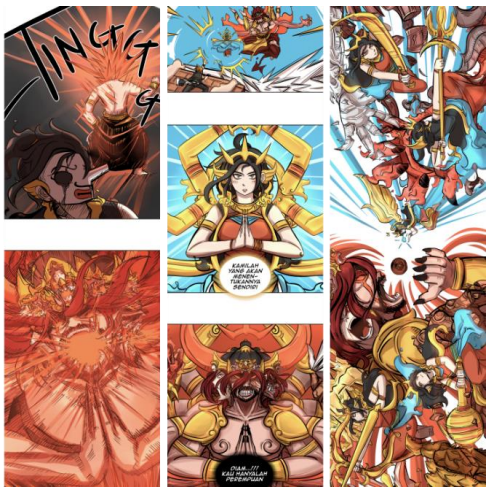


Gambar 8. Cuplikan Episode 5
(Sumber: dokumen pribadi)

e. Episode 7 Kesetaraan, 8 Yuddhakanda, dan 9 Keseimbangan

Mengadaptasi peristiwa pempebasan Sinta dari Rahwana. Menceritakan usaha Maul,

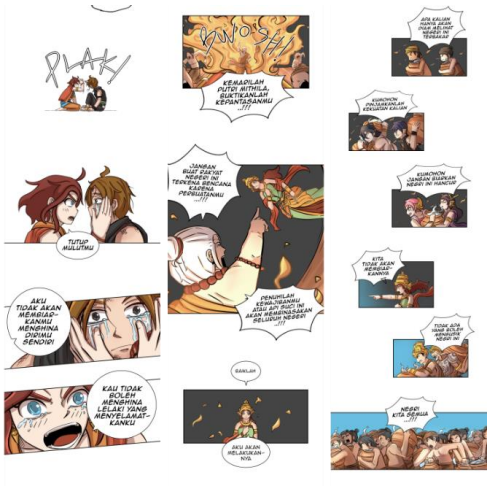
Laksmana, dan Hanoman mencoba melarikan Sinta dari Kerajaan Alengka ketika Rama dan pasukan Wanara mencoba menarik perhatian pasukan raksasa. Laksmana dan Hanoman berhasil membebaskan para selir tawanan Rahwana namun Sinta dan Maul terjebak dan terpaksa harus menghadapi Rahwana. Episode ini berusaha mengkomunikasikan aspek kesetaraan dengan pasangan. Bahwa potensi manusia baik yang ada pada diri seorang laki-laki maupun perempuan (terlepas dari kondisi biologis) adalah sama. Keduanya memiliki fungsi dan keberadaan yang sama-sama penting sehingga tidak seharusnya ada inferioritas diantara keduanya.



Gambar 9. Cuplikan Episode 9
(Sumber: dokumen pribadi)

f. Episode 10 Kesucian

Mengadaptasi peristiwa ujian kesucian Sinta dengan pembuktian masuk ke dalam kobaran api. Menceritakan paska kemenangan Sinta melawan Rahwana. Sinta yang terbukti kecakapannya hendak diangkat sebagai ratu namun karena sebuah skandal kesucian seluruh perestasinya runtuh dan ia hendak diadili masa. Kesucian menjadi alasan yang sering digunakan untuk membatasi ruang lingkup perempuan. Pemikiran ini memiliki tujuan yang baik namun tidak seharusnya menjadi penghalang yang membatasi potensi perempuan untuk mengisi posisi-posisi publik. Tentu saja tindakan merusak kesucian apalagi dengan paksaan harus dihukum namun rana ini bersifat privat dan harusnya tidak memperngaruhi penilaian suatu kecakapan seorang perempuan dalam menyelesaikan pekerjaannya.



Gambar 10. Cuplikan Episode 10
(Sumber: dokumen pribadi)

3. Penilaian (*Test*)

Penilaian dilakukan dengan melihat retensi pembaca Webtoon dan melakukan survei validasi pembaca yang yang sebarkan lewat *Google Form*. Penilaian diambil sepenuhnya dari interaksi pembaca. Dalam *platform* Line Webtoon, retensi dapat diidentifikasi lewat jumlah *like*, jumlah penayangan komik, jumlah orang yang memfavoritkan, dan rating komik. Komik Sintayana berhasil mendapatkan 63 *like*, 980 kali dilihat, 28 orang memfavoritkan, dan rating 7,14 dari 10 bintang.

Angket validasi pembaca komik Sintayana berisi pertanyaan sebagai berikut: (1) apakah komik ini sudah menarik untuk dibaca. (2) apakah komik ini berhasil mengenalkan epos Ramayana. (3) apakah komik ini mengundang rasa ingin tau pembaca pada Ramayana. Tambahan, angket juga menanyakan sektor-sektor aktualisasi diri perempuan mana saja yang harus terpenuhi dan sektor-sektor mana saja yang belum terpenuhi di masyarakat. Terakhir angket menyediakan kolom kritik dan saran. Angket berhasil dijawab oleh 17 responden yang dijabarkan secara berurutan sebagai berikut: (1) 52,6% menjawab bahwa komik ini sangat menarik, sisanya 47,1%

menjawab menarik. (2) 11,8% menjawab baru kenal epos Ramayana lewat komik ini, 35,3% menjawab komik ini sangat mengenalkan epos Ramayana, 47,1% menjawab cukup untuk mengenalkan. (3) 41,2% menjawab pembaca jadi tertarik untuk mencari tahu soal Ramayana, 35,3% menjawab cukup tau saja, 5,9% menjawab tidak, 17,6% menjawab penasaran dengan cerita pewayangan lain. Kemudian pada pertanyaan mengenai kebutuhan aktualisasi diri perempuan, untuk kebutuhan yang harus terpenuhi paling banyak 82,4% menjawab pendidikan, 76,5% menjawab kemandirian, dan 64,7% menjawab karir di luar rumah. Sementara untuk kebutuhan aktualisasi diri perempuan yang belum terpenuhi di masyarakat lingkungannya, paling banyak 43,8% menjawab kemandirian, 43,8% menjawab karir di luar rumah, dan 37,5% menjawab pekerjaan. Untuk kritik dan saran komik Sintayana secara ringkas dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) penokohan karakter kurang diolah hal ini dikarenakan alur cerita yang padat sehingga tidak memberikan cukup ruang bagi pembaca mengenal lebih dalam tokoh-tokohnya, (2) alur cerita terlalu padat membuat beberapa adegan terkesan loncat dan menekankan pada interpretasi pembaca sehingga membuat sedikit kebingungan, (3) visualisasi latar tempat kurang detail dan penggunaan palet warna yang kurang lembut jika dibandingkan Webtoon-webtoon lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis ditemukan bahwa pembaca Webtoon banyak menyukai komik dengan pembawaan komedi, drama yang tidak terlalu rumit dan konsep fantasi Kerajaan. sebuah karya adaptasi dirasa perlu melakukan pengembangan pada cerita adaptasi, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan yang baru dan segar. Dalam melakukan adaptasi komik, strategi yang digunakan adalah dengan mengembangkan konflik sesuai isu terkini di masyarakat. Adaptasi komik Ramayana mengambil fokus pada isu perempuan terkhusus pada hak aktualisasi diri. Pembacaan dekonstruksi dilakukan pada naskah Kakawin Ramayana sebagai upaya pengembangan cerita baru yang dirasa lebih relevan.

Proses perancangan komik Sintayana meliputi lima tahapan sesuai dengan kerangka *design thinking*. Kelima tahapan tersebut adalah sebagai berikut: 1) *Emphatize* meliputi penyebaran angket, wawancara, dan studi pustaka. Fokus pada tahapan ini adalah menggali informasi dan data yang digunakan dalam perancangan; 2) *Define* meliputi analisis data menggunakan metode 5W+1H, penentuan strategi kreatif, dan strategi visual. Tahapan ini berfokus dalam mengolah data, sekaligus menentukan konsep komik yang akan dipakai; 3) *Ideate* meliputi penyususnan naskah, desain karakter, dan pembuatan sketsa komik. Tahapan ini berfokus pada mendesain visual yang akan digunakan dalam komik; 4) *Prototype* meliputi proses *inking*, *coloring*, *typing editing* dan *finishing*. Tahapan ini berfokus dalam perwujudan komik; (5) *Test* meliputi proses validasi ahli sekaligus perbaikan, proses unggah pada platform Webtoon dan penilaian oleh pembaca Webtoon melalui pengisian angket.

Hasil dari perancangan berupa *web-comic* Sintayana berjumlah 10 episode. Hasil perancangan dapat dibaca dengan mengakses *https://bit.ly/sintayana* atau dengan mencari judul *Sintayana* pada bagian Webtoon Canvas. Perancangan ini berhasil mengenalkan cerita Ramayana dengan pendekatan baru serta menarik pembaca untuk mencari tau soal kisah ini. Perancangan ini tidak lepas dari kekurangan, penulisan cerita yang padat ternyata mengorbankan eksplorasi penokohan khususnya tokoh utama yang dirasa kurang kuat. Pembaca juga mengalami kesulitan memahami beberapa adegan komik sebab gaya berceritanya yang menggabungkan banyak latar tempat dan waktu yang berbeda di dalam satu episode, selain itu penggambaran latar tempat yang kurang mendetail dan pemilihan palet warna yang kurang lembut juga dirasa mempengaruhi kenyamanan membaca.

Perancangan sebuah karya komik memiliki banyak tahapan, membuat perancangan komik membutuhkan waktu yang panjang. Untuk itu bagi yang berniat akan membuat perancangan serupa disarankan untuk mematangkan konsep pembagian ceritanya.

Lebih baik perancangan hanya mengadaptasi salah satu bagian peristiwa cerita untuk memudahkan eksplorasi dan pengembangan ide serta memperingan beban pekerjaan. Selain itu untuk perancangan komik Webtoon, secara pribadi dirasa cukup dibuat dalam tiga sampai lima episode saja.

Diharapkan perancangan ini dapat menjadi inspirasi dan contoh dalam perancangan adaptasi Kakawin, Serat, lakon pewayangan atau karya sastra kuno lain kedalam media komik. Indonesia khususnya Jawa memiliki banyak sekali peninggalan judul karya sastra kuno yang kurang dikenal oleh generasi saat ini. Sebut saja: Kakawin Arjunawiwaha, Kakawin Sutasoma, Kakawin Negarakretagama, Kakawin Smaradahana, Kakawin Hariwangsa, Kakawin Gatotkacasraya, Kakawin Gajah Mada, Serat Darmasarana, Serat Yudhayana, Serat Angling Darma, dan masih banyak lagi. Naskah-naskah tersebut merupakan kekayaan intelektual bangsa yang tidak bernilai harganya. Bagai yang kebingungan mencari obyek adaptadi komik, disarankan untuk mencoba mengambil karya-karya di atas.

REFERENSI

Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.

Alfaqi, Mifdal Zusron. 2022. "Eksistensi dan Problematika Pelestarian Wayang Kulit pada Generasi Muda Kec. Ringinrejo Kab. Kediri". *Jurnal Praksis dan Dedikasi (JPDS)*, Vol. 5 No. 2, pp. 119-128.

Ardianto, Deny Tri. 2014. "Dari Novel Ke Film: Kajian Tepri Adaptasi Sebagai Pendekatan Dalam Penciptaan Film". *Panggung*, Vol. 24 No. 1.

Astutik, Dewi Evi. *Wawancara pribadi*. 24 April 2022.

Budiati, Atik Catur. 2010. "Aktualisasi Diri Perempuan Dalam Sistem Budaya Jawa (Persepsi Perempuan terhadap Nilai-nilai Budaya Jawa dalam Mengaktualisasikan Diri)". *Pamator*, Vol. 3 No. 1.

Damono, Sapardi Djoko. 1978. *Sosiologi Sastra Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Jalan Diponegoro 82, Jakarta Pusat.

Darmanto, I.A.S. 2021. "Wajah Perempuan dalam Sastra Ramayana (Pendekatan Filsafat Relasionalitas Armada Riyanto terhadap Perempuan dan *Liyan*". *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, Vol. 27 No. 2, pp. 41-52.

Darmawan, Hikmat. 2012. "*How to Make Comic* Menurut Para Master Komik Dunia". Jakarta: Plotpoint Publishing.

Gumelar, M.S. 2011. *Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.

Handoko. 2016. "Nilai Etika dan Moralitas di Tinjau dari Ajaran Ramayana". *Jurnal Widya Katambung*, Vol. 7 No. 1.

Hidajat, R., Pujiyanto, Hartono, Jamnongsorn, S., Hasyimy, M.A., Wulandari, S., . . . Ramadani, N. 2021. "Transformasi Identitas Etnik Indonesia-Thailand melalui Pendidikan Estetika Lakon Ramayana". Dalam *Bunga Rampai Kajian Seni Budaya Ragam Perspektif*, pp. 198-215. Unesa University Press, Surabaya.

Lumenta, Natalia Hasti. 2023. "Pemahaman Generasi Muda Terhadap Representasi Keteladanan Hidup pada Ilustrasi Wayang". *Journal of Education*, Vol. 5 No. 4, pp. 15859-15869.

Mardani, N. K., Rasna, I. W., & Artawan, G. (2020). "Analisis Intertekstual pada Novel *Rahvayana* Karya Sujiwo Tejo dan Novel Kitab Omong Kosong Karya Seno Gumira Ajidarma". *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 9 No. 1, pp. 15-23.

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics the Invisible Art*. New York: Kitchen Sink Press.

Mergiansya, D.R. 2018. "Perancangan Informasi Editorial Line Webtoon Challenge Melalui Media Komik Digital". *Thesis*: Universitas Komputer Indonesia.

Negoro, Ajeng Tita. 2022. "Perancangan Komik Karakter Toleransi Budaya untuk Anak usia 7-12 Tahun". *Ikonik Jurnal Seni dan Desain*, Vol. 4 No. 1, pp. 27-34.

Nuarca, I Ketut. 2017. *Kakawin Ramayana*. Denpasar: Universitas Udayana.

Octavia, Paramaysella Yudha. 2021. "Perancangan Komik Sejarah Kerajaan Singhasari untuk Remaja Usia 15-19

Tahun". *Jurnal Barik*, Vol. 1 No. 3, pp. 16-30.

Rahadian, Bambang Tri. 2017. "Komik Digital : Revolusi Komik di Media Sosial". *Jurnal Seni Rupa GALERI*, Vol. 3 No. 2.

Santoso, Soewito. 1980. *Ramayana Kakawin*. New Delhi: Mrs. Sharada Rani, Hauzkhas Enclave.

Saputri, Kristia Noviana. 2019. "*Figur Wayang Kulit Dewi Sinta Dalam Cerita Ramayana*". Tugas Akhir: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Setyawati, Iis. 2020. "Dekonstruksi Tokoh dalam Novel *Sitayana* Karya Cok Sawitri (Kajian Dekonstruksi Jacques Derrida". *Bapala*, Vol. 7 No. 1.

Suhartini. 2009. *Anatomi Teori Dekonstruksi*. Surabaya: Dakwah Digital Press, Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Susanto, J. I. & Sutanto, R. P. 2021. "Strategi Perancangan *Digital Comic* sebagai Media Edukasi Cerita Rakyat Jawa Timur bagi Remaja Usia 12-18 Tahun". *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, Vol. 21 No. 2, pp. 73-79.

webtoon.com/id/new, diunduh pada Tanggal 15 Maret 2023.

webtoon.com/id/notice/detail?noticeNo=2918, diunduh pada Tanggal 15 Maret 2023.

Wibowo, Nuradi. (2014). "Mengenal Sosok Wayang Dewi Shinta" diunduh pada Tanggal 16 Maret 2022 dari *http://nuradiwibowo02.blogspot.com/2014/02/mengenal-sosok-wayang-dewi-shinta.html*.

Zoetmulder, P.J. 1983. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Jakarta: Djambatan.