

Kajian Semiotika: Analisis Visual Pada Tokoh Wayang Rahwana Karya Komik R.A. Kosasih Dan Ardisoma

Semiotics Study: Visual Analysis of the Wayang Character Rahwana in the Comic by R.A. Kosasih and Ardisoma

Rama Purwawicaksana Gedemukti^{1*}, Djuli Djatiprambudi², Martadi³,
Anik Juwariyah⁴

Pascasarjana Pendidikan Seni Budaya, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4}

*Corresponding author: 24020865010@mhs.unesa.ac.id

History: Submitted: January 16, 2026 Revised: March 10, 2026 Accepted: April 4, 2026 Published: April 29, 2026

Abstrak

Wayang merupakan salah satu produk budaya Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun. Kisah pewayangan, seperti epos Ramayana, umumnya dipentaskan dalam bentuk wayang kulit dan digemari masyarakat karena sarat akan makna kehidupan serta nilai-nilai moral. Seiring perkembangan zaman, wayang tidak hanya ditampilkan dalam bentuk pertunjukan, tetapi juga dialihwahanakan ke dalam berbagai media, salah satunya komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap representasi tokoh Rahwana dalam kisah Ramayana yang diadaptasi ke dalam komik serta membandingkan pendekatan semiotika dalam menampilkan kedalaman tokoh tersebut dari sudut pandang komikus yang berbeda. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis semiotika model Charles Sanders Peirce, yang berfokus pada tanda, objek, dan interpretan. Sumber data berupa komik adaptasi Ramayana dari dua komikus berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap komikus memiliki cara adaptasi yang khas baik dari segi visual maupun konseptual dalam mendeskripsikan tokoh Rahwana. Perbedaan tersebut terlihat dari penggunaan simbol, gaya gambar, serta penonjolan karakter tertentu yang membentuk pemaknaan yang beragam terhadap tokoh tersebut. Dengan demikian, studi ini menegaskan bahwa proses adaptasi tidak bersifat netral, melainkan dipengaruhi oleh interpretasi kreatif komikus. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian semiotika dalam seni rupa dan sastra visual, khususnya dalam konteks pewayangan modern.

Kata Kunci: komik, Rahwana, semiotika, visual, wayang

Abstract

Wayang is one of Indonesia's cultural products that has been passed down from generation to generation. Wayang stories, such as the Ramayana epic, are generally performed in the form of wayang kulit (leather puppet theatre) and are popular with the public because they are rich in meaning and moral values. As time has progressed, wayang has not only been presented in the form of performances, but has also been adapted into various media, one of which is comics. This study aims to reveal the representation of the character Rahwana in the Ramayana story adapted into comics and to compare the semiotic approaches in presenting the depth of this character from the perspectives of different comic artists. The method used is a descriptive qualitative approach with Charles Sanders Peirce's semiotic analysis model, which focuses on signs, objects, and interpreters. The data sources are Ramayana adaptation comics from two different comic artists. The results show that each comic artist has a distinctive adaptation style, both visually and conceptually, in describing the character of Rahwana. These differences are evident in the use of symbols, drawing styles, and the highlighting of certain characteristics that form diverse interpretations of the character. Thus, this study confirms that the adaptation process is not neutral but is influenced by the comic artists' creative interpretations. This research is expected to enrich the study of semiotics in visual arts and literature, particularly in the context of modern wayang.

Keywords: comics, Rahwana, semiotics, visual, wayang

PENDAHULUAN

Salah satu epos terkenal yang lahir di India adalah Ramayana. Ramayana adalah puisi epik yang dikarang dalam bahasa Sanskerta sekitar 300SM. Saat ini, banyak pembaca masih mengagumi karya Valmiki, pengarang puisi ini, yang oleh tradisi Hindu diterima oleh banyak orang. Di India, Ramayana terdiri dari sekitar 24.000 bait yang dibagi menjadi 7 kitab atau kanda, masing-masing dijuluki menurut tema atau tempat insiden: Balakanda "Kitab Pemuda," Ayodhyakanda "Kitab Ayodhya," Aranyakanda "Kitab Hutan," Kiskindakanda "Kitab Kerajaan Kera," Sundarakanda "Kitab Keindahan," Yuddhakanda "Kitab Perang," dan Uttarakanda. "Kitab Kedua." Patel, (2025).

Selama berabad-abad kisah itu berkembang melalui variasi cerita, syair, dongeng, animasi, komik dengan versi yang berbeda-beda. Namun meskipun lahir di India, Canto menjadi salah satu

bentuk kebudayaan lokal Indonesia. Di Indonesia, kisah Ramayana dikenal luas sebagai cerita pewayangan. Seni pertunjukan wayang kulit, wayang golek dan wayang orang sebagian besar menggunakan naskah cerita berdasarkan cerita besar kedua tersebut (Wardhani dkk., 2022). Kisah-kisah ini telah menjadi menu Nusantara sejak zaman kerajaan Hindu Buddha hingga zaman modern saat ini. Dengan kata lain, epos besar telah dibangun selama berabad-abad yang mencakup mitologi, filosofi, pedoman moral hingga bentuk estetika (Ary & Sriathi, 2019).

Karena perkembangan zaman yang begitu pesat, kisah Ramayana mengalami transformasi baik dari segi cerita dan rupa. Hal ini tak lepas dari kreativitas para kreator yang mengonstruksi ulang kisah Ramayana agar relevan dengan perkembangan zaman (Anggraini & Setyanto, 2019). Selain menjadi produk kebudayaan, pembaca juga dapat menikmati kebaruan cerita dan rupa kisah Ramayana dalam bentuk lain. Merujuk pada pengertian wayang yang jika ditelaah maka memunculkan kesamaan yaitu menceritakan tentang kisah yang berhubungan dengan perilaku manusia. wayang menjadi sarana berkomunikasi satu arah yang di dalamnya terdapat informasi yang berhubungan dengan moral dan kehidupan bersosial. (Faturahman & Media Sucharya, 2022). Jadi karya seni yang bertema pewayangan akan tetap eksis dalam kebudayaan populer namun seiring akan mengalami pergeseran rupa dan bentuk.

Pada sekitar tahun 1955 misalnya, komik Indonesia (cergam) bertema wayang Ramayana karya R.A. Kosasih yang diterbitkan oleh Melodie. Kemudian, pada tahun 2010 penerbit Pustaka Langka untuk Semua menerbitkan ulang kisah Ramayana dengan kemasan lebih cantik (Priyanto, 2015). Pada masa itu, banyak bermunculan serial komik yang menggunakan tema *superhero*, salah satu penyebabnya adalah masa kemerdekaan awal. Jadi para kreator menuangkan ide gagasan kemerdekaan melalui simbol pahlawan sebagai media perjuangan Indonesia. Maka banyak bermunculan tokoh *superhero* Indonesia seperti Sri Asih, Godam, Gundala dll. Namun, kesan *superhero* tersebut dianggap banyak terpengaruh oleh budaya barat. Untuk menjawab kritik itu, penerbit Melodie dan R.A. Kosasih berinisiatif membuat komik yang diadaptasi kisah wayang (Informasi Surjorimba Suroto founder situs Komikindonesia.com.), salah satunya komik wayang Ramayana. Pada tahun 1956, Ardisoma melalui karyanya Wayang Purwa yang juga diterbitkan oleh Melodie mendapat posisi yang cukup tepat di masyarakat. Karya tersebut tersebut menjadi tonggak sejarah komik khususnya dalam kisah pewayangan. Dalam karya Wayang Purwa, Ardisoma menceritakan kisah sebelum terjadinya era Ramayana, jadi tokoh pendukung yang lahir sebelum era Ramayana diberi sorotan lebih detail dalam komik ini.

Pada epos Ramayana terdapat tokoh antagonis yaitu Rahwana. Diceritakan bahwa Rahwana ingin menculik Shinta yang nantinya akan memicu perang besar antara kubu Rama dan Rahwana (Pattanaik, 2013). Namun Rahwana adalah tokoh yang kompleks dengan diceritakan bahwa ia memiliki 10 wajah representasi dari sifat sifatnya. Konflik batin serta psikologinya yang akan mempengaruhi bagaimana ia bertindak (Debroy, 2017). Dalam karya komik R.A Kosasih dan Ardisoma tentang epos Ramayana akan meninjau tentang kedalaman tokoh Rahwana lebih jauh lagi. Transformasi karakter Rahwana dalam karya Ardisoma dan karya R.A Kosasih dapat nampak dengan jelas sesuai dengan alur cerita yang terjadi.

Berbeda dengan penelitian (Honestianto, 2019) yang memfokuskan kajian pada desain karakter dalam komik *The Grand Legend Ramayana* karya Is Yuniarto dengan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna konotatif dan fenomena alih wahana dalam konteks komik populer modern, serta penelitian (Wardani dkk., 2023) yang membandingkan gaya visual karakter Sri Asih dalam webtoon dan film menggunakan kerangka semiotika yang sama untuk merepresentasikan ideologi feminisme, penelitian ini menawarkan celah kebaruan dengan

melakukan analisis komparatif historis terhadap representasi visual tokoh Rahwana dalam dua komik wayang klasik Indonesia dari era 1950-an, yaitu karya R.A. Kosasih dan Ardisoma. Kebaruan penelitian ini terletak pada objek materialnya yang belum banyak dikaji secara komparatif yakni komik wayang era awal kemerdekaan serta pendekatan semiotika yang tidak hanya digunakan untuk membaca makna denotatif dan konotatif, tetapi juga untuk membedah bagaimana mitos dan ideologi tokoh antagonis dikonstruksi secara berbeda oleh dua komikus dalam kurun waktu yang sama namun dengan latar penceritaan yang berbeda (era Ramayana versus era pra-Ramayana). Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mengungkap perbedaan gaya visual, tetapi juga menelusuri dinamika kreativitas komikus dalam mentransformasi tokoh pewayangan lintas narasi dan waktu, yang belum dijelajahi dalam dua penelitian sebelumnya.

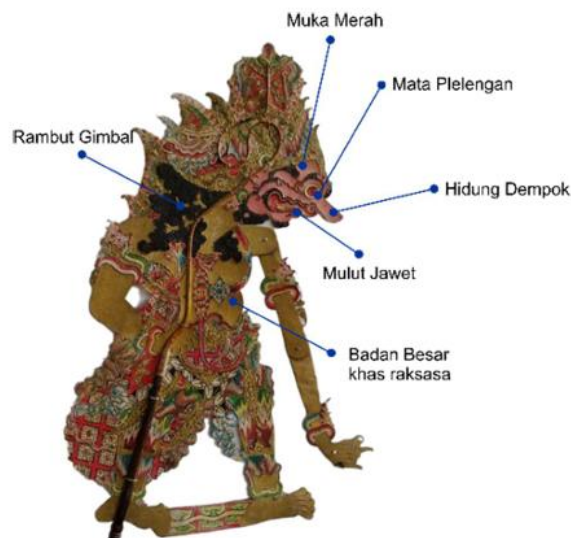
Untuk membaca perbedaan dan transformasi representasi tokoh Rahwana tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika dengan merujuk pada teori semiologi Roland Barthes. Pendekatan semiotika relevan digunakan untuk mengungkap relasi antara tanda, makna, dan ideologi yang bekerja dalam teks visual seperti komik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa semiotika efektif dalam membedah makna simbolik pada media visual dan budaya populer, karena mampu mengungkap lapisan makna denotatif dan konotatif secara sistematis (Susanti & Prameswari, 2022) dan dipertegas dari (Charles & Peirce, 2024). Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan mengkaji tanda-tanda visual dan naratif yang merepresentasikan tokoh Rahwana dalam komik karya R.A. Kosasih dan Jan Mitaraga, sekaligus membandingkan proses kreatif kedua komikus dalam membangun karakter Rahwana untuk mendukung alur cerita Ramayana.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Barthes mengembangkan dua tingkatan pertandaan (*staggered system*), yang memungkinkan dihasilkan makna bertingkat, yaitu denotasi (*denotation*) dan konotasi (*connotation*). Denotasi adalah makna pada apa yang tampak dan memiliki tingkat konvensi atau tingkat kesepakatan yang tinggi. Sedangkan konotasi adalah tingkat penandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan pertanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak langsung dan tidak pasti. (Griffin, 2011). Barthes juga mengembangkan jenis sistem semiotika tingkat kedua yaitu Mitos. Teori mitos dikembangkan untuk melakukan kritik atas ideologi budaya massa. Mitos dapat diuraikan kedalam tiga unsur, yaitu *signifer*, *signified* dan *sign*. Secara semiotik, kita dapat mendefinisikan mitos sebagai sistem tanda tingkat kedua yang bersifat *arbitrary* dan *unmotivated*. Berfungsi untuk mendistorsi, mendeformasi, menaturalisasi dan menghistorisasi. Dengan kata lain, mitos adalah makna yang mengalami penyimpangan (distorsi) akibat dominasi kelompok sosial tertentu. (Kartun, n.d.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rahwana



Gambar 1. Rahwana. Sumber: (Anwar dkk., 2023)

Dalam cerita pewayangan yang populer di Indonesia, Rahwana dikenal sebagai raja raksasa dari negeri Alengka (Nuriarta, 2020). Rahwana (Gambar 1) juga memiliki saudara yang juga berwujud raksasa yaitu Surpakenaka, Kumbakarna, dan Wibisana. Rahwana dijuluki sebagai Dasamuka yang berarti sepuluh muka atau watak. Kesepuluh kepalanya masing-masing menggambarkan watak manusia, meliputi; akal budi, amarah, kebanggaan, kecemburuan, kegembiraan, kesedihan rasa takut, sifat mementingkan diri sendiri, hasrat, dan ambisi (Aditia & Prabawa, 2020). Masa mudanya Rahwana dikenal sebagai petapa yang ulet, taat, gigih, dan sakti. Rahwana mendapatkan berbagai macam kesaktiannya dari ketaatannya bertapa kepada para dewa. Dalam kisah Ramayana, Rahwana dikenal sebagai antagonis yang menculik Dewi Sinta dari suaminya, Rama Wijaya. Meggambaran Rahwana baik itu dalam patung, seni lukis, maupun wayang memiliki kesamaan ciri sebagai berikut.

1. Memiliki 10 wajah. Beberapa penggambaran hanya menampilkan satu wajah dan kesepuluh wajah nya muncul saat amarahnya memuncak.
2. Memiliki perawakan yang besar layaknya suku raksasa.
3. Biasanya digambarkan dengan warna kulit merah, hijau, dan biru tua.
4. Memiliki taring dan kumis.
5. Menggunakan layaknya seorang raja, seperti mahkota dan jubah yang mewah.
6. Membawa senjata berupa gada, candrasa, pedang dan tombak.

Pada versi sendratari Ramayana Rahwana divisualkan mirip dengan versi wayang kulitnya (Faturahman & Media Suchaya, 2022).

Visual Tokoh Rahwana Dalam Komik “Ramayana” Karya R.A. Kosasih



Gambar 2. Rahwana dalam komik “Ramayana” (R.A Kosasih - *Seri Ramayana - Lahirnya Sri Rama Dewi Shinta 02.Pdf*, n.d.)

Secara Denotasi, tokoh Rahwana digambarkan sebagai raja raksasa yang bengis, serakah, penuh amarah, berambisi tinggi, dan berkuasa semena-mena. Tak jauh beda dengan cerita Ramayana yang populer beredar, Rahwana dalam karya R.A. Kosasih menjadi simbol kejahatan dan kebatilan yang harus dituntaskan oleh Rama (Priyanto, 2019).

Representasi dari ciri fisik dapat ditinjau dari potongan komik berikut, ciri ciri fisik Rahwana.

1. Badan gemuk dan besar, terkadang berubah menjadi raksasa. Jauh lebih besar dari proporsi fisik manusia lain.
2. Dari rupa, mempunyai bentuk wajah yang oval dengan rahang yang besar, gigi tajam dan menyeruak keluar serta bibir yang tebal. Hidung besar, mata melotot dengan pupil kecil dan alis menukik tegas
3. Menggunakan mahkota atau irah-irahan, sumping telinga, gelang, menggunakan kain *lereng*, sekat bahu, dan aksesoris sabuk Raja.
4. Membawa senjata gada untuk bertarung,

Sedangkan makna denotasi karakteristik Rahwana dapat ditinjau dari beberapa potongan adegan:

1. Rahwana memiliki watak yang bengis dalam pertarungan, dapat tergambarkan dalam adegan monolog dari komikus: “Gadanya menghantam musuhnya yang berada di kiri kanan dengan tidak mengenal ampun”.



Gambar 3. Rahwana yang bengis (R.A Kosasih - *Seri Ramayana - Lahirnya Sri Rama Dewi Shinta 02.Pdf*, n.d.)

2. Meskipun raja raksasa yang sakti, Rahwana memiliki rasa takut dan cemas terhadap raja yang lebih kuat darinya, Arjuna Sasrabahu. Dapat tergambarkan dalam adegan monolog berikut: “Kadang tubuhnya bergidig menahan dendam dan takut bila teringat kesaktian Arjuna Sasrabahu”



Gambar 4. Rahwana sedang takut/cemas (RA Kosasih - Seri Ramayana - Labirnya Sri Rama Dewi Shinta 02.Pdf, n.d.)

3. Rahwana juga memiliki watak yang keras kepala, tergambar dalam adegan ini: “Rahwana seorang yang keras kepala sukar digoyahkan apa yang diinginkannya”



Gambar 5. Rahwana yang keras kepala (RA Kosasih - Seri Ramayana - Labirnya Sri Rama Dewi Shinta 02.Pdf, n.d.)

4. Namun Rahwana juga memiliki sifat yang licik, tergambar dalam adegan berikut: “Ternyata mata licik Rahwana tengah mengintip ke atas”



Gambar 6. Rahwana yang licik (RA Kosasih - Seri Ramayana - Labirnya Sri Rama Dewi Shinta 02.Pdf, n.d.)

Sedangkan makna konotasi karakteristik Rahwana digambarkan tersirat dari dialog dalam cerita.

1. Rahwana terkenal dengan raja yang berambisi menaklukkan kerajaan lain di daerah tersebut, dapat tergambar dari dialog: “Gempur! Bunuh semua orang Ayodya!”



Gambar 7. Rahwana yang berambisi (RA Kosasih - Seri Ramayana - Lahirnya Sri Rama Dewi Shinta 02.Pdf, n.d.)

2. Rahwana juga memiliki watak sombong dengan kekuasaan yang telah ia punya, dapat tergambarkan dalam dialog berikut: “Buat apa minta izin segala, akulah Prabu Rahwana Raja Alengka yang sangat berkuasa”.



Gambar 8. Rahwana yang sombong (RA Kosasih - Seri Ramayana - Lahirnya Sri Rama Dewi Shinta 03.Pdf, n.d.)

3. Sifat licik Rahwana juga tersirat dalam adegan berikut: “Ha hah ha monyet goblok, itu mudah dibohongi, mari kita nonton perkelahian mereka, Kalasrana”.



Gambar 9. Kelicikan Rahwana (RA Kosasih - Seri Ramayana - Lahirnya Sri Rama Dewi Shinta 03.Pdf, n.d.)

Ideologi Visual Tokoh Rahwana Dalam Komik “Wayang Purwa” Karya Ardisoma



Gambar 10. Rahwana dalam Komik Wayang Purwa (*Ardi Soma - Wayang Purwa (01-08).Pdf*, n.d.)

Dalam komik “Wayang Purwa” karya Ardisoma, Rahwana memiliki wajah dan bentuk pakaian yang berbeda, namun memiliki ciri fisik yang serupa (Herman dkk., 2023). Namun sifat dari Rahwana tak jauh berbeda dari karya R.A. Kosasih yang memiliki sifat bengis, mudah tersulut amarah, sombong, berambisi tinggi, namun juga penakut dan licik (Krismayanti, n.d.). Representasi ciri fisik sebagai berikut.

1. Tubuh kekar berotot dan besar, layaknya raksasa Rahwana digambarkan memiliki tubuh tegak dan berwibawa.
2. Dari segi rupa, Rahwana memiliki mata meloto dan alis menukik tajam, semburat rambut panjang hingga ke pundak, mempunyai kumis lebat menjuntai hingga ke bibir, gigi taring yang menyeruak keluar, menggunakan irah-irahan khas Prabu, sumping telinga, kelat bahu, kalung kerajaan, gelang, pelindung lutut, kelat kaki, serta kain digunakan untuk menyelimuti pinggangnya.
3. Menggunakan senjata gada.

Makna denotasi, tokoh Rahwana dalam karya Ardisoma dapat tergambarkan pada adegan berikut.

1. Rahwana memiliki watak penuh dengan amarah, dan berani menantang siapapun tanpa melihat musuhnya dijelaskan pada adegan monolog berikut: “Bukan kepalang marahnya baginda”



Gambar 11. Rahwana yang penuh amarah (*Ardi Soma - Wayang Purwa (01-08)*).

2. Meskipun semena-mena Rahwana pun memiliki rasa takut dan memohon pengampunan dari musuhnya, tergambarkan pada adegan berikut: “Prabu Dasamuka itupun bersembahlah dan berjanji bahwa takkan berani lagi melawan Raja Maespati”



Gambar 12. Rahwana Memiliki Rasa Takut (*Ardi Soma - Wayang Purwa (01-08)*)

3. Rahwana juga digambarkan sebagai petarung yang bengis dalam karya Ardisoma, dilihat dari adegan berikut: “Dengan bengisnya Prabu Dasamuka terus menyerangnya”



Gambar 13. Rahwana yang Bengis (*Ardi Soma - Wayang Purwa (01-08).Pdf, n.d.*)

4. Sifat liciknya Rahwana pun dapat tergambarkan dalam adegan berikut: “Lalu didekatlah Prabu Dasamuka, maka sang prabu itupun mengintailah dengan diam-diam”



Gambar 14. Sifat Licik Rahwana (*Ardi Soma - Wayang Purwa (01-08).*)

Sedangkan makna konotasi pada karakteristik tokoh Rahwana dapat pula kita lihat dari dialognya antar tokoh sebagai berikut.

5. Rahwana dapat mengerang memohon ampun dan ketakutan ketika kalah dari musuhnya: ‘Ampunilah patik, seri maha prabu.... patik, tidak dapat bergerak, apalagi berjalan’



Gambar 15. Rahwana Memohon Ampun (*Ardi Soma - Wayang Purwa (01-08)*)

6. Juga digambarkan mempunyai sifat sombong dapat dilihat dari dialog berikut: “Hei! Paman patih, pengecutlah paman ini...tak pantas paman memuji kesaktian musuh.”



Gambar 16. Kesombongan Rahwana (*Ardi Soma - Wayang Purwa (01-08)*)

Konsep Mitos tokoh Rahwana menurut Semiologi Barthes

Mitos, kata Barthes juga bersifat historis. Sejarah berfungsi sebagai “lambung” tanda untuk membaca gambar. Pengalaman atau pengetahuan tentang sejarah menjadi faktor kunci untuk mengungkap form dari sebuah mitos. (Moglen dkk., 2019). Tokoh Rahwana dalam kedua komik yang berbeda terdiri dari *signifier* yang merupakan transformasi bentuk kisah pewayangan dalam cerita wayang kulit menjadi komik. Bentuk dan ciri fisik Rahwana diadaptasi ke bentuk komik lalu mencerminkan tokoh yang sama dengan bentuk yang berbeda. *Signified* nya adalah bentuk visual Rahwana yang terdapat di dalam komik harus merepresentasikan posisi Rahwana dalam cerita seperti, digambarkan sebagai raja raksasa, pejuang yang bengis dan sadis, mudah tersulut amarah, mempunyai kekuatan yang sakti dll. Sedangkan *Sign* dari tokoh Rahwana ditunjukkan dari adegan seperti, ketika adegan Rahwana bertempur dengan musuhnya, Rahwana mengambil alih dan menyerang secara membabi buta menunjukkan bahwa Rahwana adalah sosok Raja yang bengis, penuh amarah, dan sakti

SIMPULAN

Kedua komikus meskipun memiliki gaya penceritaan yang berbeda dari segi pembawaan cerita, gaya bahasa, alur setiap panel, desain tokoh, dan kompleksitas antar tokoh. Namun esensi yang ingin ditampilkan tetaplah dalam satu linier. Dari Karya Ramayana R.A. Kosasih, terjadi saat era Ramayana yang berarti Rahwana adalah satu satunya Raja yang mendominasi daerah tersebut jadi watak yang ditampilkan sombong, amarah, ambisius, semena-mena, dan arogan terlihat jelas dari komik. Sedangkan dari karya Wayang Purwa karya Ardisoma ditampilkan watak Rahwana yang lebih dalam seperti licik untuk mencapai kehendaknya, takut kepada Raja yang lebih kuat, mudah memprovokasi, serta takut akan kekalahan lebih tergambar pada komik ini. Sebab di era Ini, Rahwana masih cukup muda dan terdapat raja-raja yang lebih mendominasi darinya. Dari dua karya tersebut menggambarkan tokoh Rahwana yang hampir serupa dari ciri fisik dan watak, namun setiap komikus memiliki gaya penyampaian cerita yang berbeda sesuai dengan alur dan latar yang diambil.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, P., & Prabawa, B. (2020). Karakteristik budaya Nusantara pada Tokoh dan Semesta Komik Nusa V. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 5(01), 100–112.
- Anggraini, C., & Setyanto, Y. (2019). Peranan public relations dalam mempertahankan eksistensi Ramayana. *Prologia*, 3(2), 408–415.
- Anwar, A. S., Irfansyah, I., & Sulistyningtyas, T. (2023). Perancangan adaptasi “Gaya Stilasi” tokoh wayang kulit untuk pemanfaatan pada virtual reality (Studi kasus: Tokoh Rahwana). *Ars*, 26(1), 47–56. <https://doi.org/10.24821/ars.v26i1.8871>
- Ardi Soma - Wayang Purwa (01-08).pdf*. (n.d.).
- Ary, I. R., & Sriathi, A. A. A. (2019). *Pengaruh self efficacy dan locus of control terhadap kinerja karyawan (Studi pada Ramayana Mal Bali)*. Udayana University.
- Charles, S., & Peirce, S. (2024). *Analisis film Bayi Ajaib karya Alim Sudio*. 8(2), 105–118.
- Debroy, B. (2017). *The Valmiki Ramayana: Vol. 3* (Vol. 3). Penguin Random House India Private Limited.
- Faturahman, W., & Media Suchahya. (2022). Representasi watak manusia pada 10 wajah tokoh Rahwana. *TANDIK: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33654/tdk.v2i1.1601>
- Griffin, E. (2011). *Chapter 26 - Semiotics of Roland Barthes. In A First Look at Communication Theory (8th ed.)*. 332–343.
- Herman, N., Muarifin, M., Bahasa, P., & Keguruan, F. (2023). *Analisis wacana kritis teori Teun A. Van Dijk pada YouTube iklan Ramayana berjudul “Marga Pelari.” i*.
- Honestianto, S. (2019). *Kajian visual desain karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana.”* [https://digilib.isi.ac.id/6027/4/JURNAL Setiadi Hoestianto.pdf](https://digilib.isi.ac.id/6027/4/JURNAL%20Setiadi%20Hoestianto.pdf)
- Kartun, I. V. (n.d.). *No Title*.
- Krismayanti, L. M. S. (n.d.). Aspek struktural (Konflik batin) dalam novel Sitayana karya Cok Sawitri. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 5(1), 1–13.
- Moglen, H., Brantlinger, P., Thesing, W. B., Adams, J. E., Hutcheon, L., Mary, H., Braddon, E., Challenges, S., Bland, M., Kim, S., Nelson, J. G., Williams, R. S., Barthes, R., Reichenbach, A., Bringmann, A., Reader, E. E., Pournaras, C. J., Rungger-Brändle, E., Riva, C. E., ... Rini, Amalia, R. (2019). Mythologies books by Roland Barthes. *A Companion to the Victorian Novel*, 561(6), 1–513.

- Nuriarta, I. W. (2020). Komik Mahabharata karya RA Kosasih sebagai media komunikasi massa. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(02), 77–87.
- Patel, P. (2025). *Exploring human values in the Epic Ramayana*. 4(2), 299–308.
- Pattanaik, D. (2013). *Sita: An illustrated retelling of the Ramayana*. Penguin UK.
- Prijanto, S. (2015). *Cycle of Sri Rama and Dewi Sinta*. XIII(2), 143–162.
- Prijanto, S. (2019). Komik Ramayana karya RA Kosasih: Siklus kehidupan spritual Sri Rama dan Dewi Sinta. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan*, 13(2), 143–162.
- Purwanto, Y. S. (1991). *Subliminal messages in comic books : A semiology study on Ardian Syaf ' S case*. 61–73.
- RA Kosasih - Seri Ramayana - Labirnya Sri Rama Dewi Shinta 02.pdf. (n.d.).
- RA Kosasih - Seri Ramayana - Labirnya Sri Rama Dewi Shinta 03.pdf. (n.d.).
- Susanti, D. I., & Prameswari, J. Y. (2022). *Kajian semiotika pada poster tema perundungan karya siswa kelas 6 SD*. 6(2), 71–76.
- Wardani, N. K., Yani, A. R., & Daniar, A. (2023). Analisis gaya visual karakter “Webtoon Sri Asih VS Movie Sri Asih.” *DESKOVI Art and Design Journal*, 6, 136–144. <https://e-journal.umaha.ac.id/deskovi/article/view/15188>
- Wardhani, A. K., Gunawan, I., Nugrahani, R., Artayasa, I. N., Noorwatha, I. K. D., Yupardhi, T. H., Sari, D. A. P. L., Diantari, N. K. Y., & Yasa, H. G. P. P. A. (2022). *Dasa Citta desain*. 1.