

## PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT BANYUMAS BERAKSARA JAWA BERBASIS *WEBTOON* BAGI SISWA SMA

Alya Andeska<sup>1\*</sup>, Nur Hanifah Insani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

\*Corresponding author email: [alyaandsk@students.unnes.ac.id](mailto:alyaandsk@students.unnes.ac.id)

Received 25 March 2025; Received in revised form 19 April 2025; Accepted 14 May 2025

### Abstrak

Adanya berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran aksara Jawa seperti kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran serta siswa masih kesulitan dalam membaca teks bacaan beraksara Jawa menjadi latar belakang dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini untuk menguraikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, menjabarkan prototipe media, dan untuk mengetahui hasil validasi ahli serta respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Metode yang dipilih adalah *Research and Development* (R&D) milik Sugiyono yang dibatasi pada 6 langkah. Subjek penelitiannya berasal dari guru dan siswa SMAN 1 Jatilawang, ahli media serta materi dengan menggunakan instrumen penelitian berupa wawancara dan angket. Teknik dalam penelitian ini memakai perpaduan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari analisis kebutuhan siswa dan guru menyatakan perlunya variasi media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran membaca aksara Jawa sehingga dihasilkan rancangan media komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon*. Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa media komik sangat valid dengan hasil rata-rata persentase kedua ahli sebesar 82,03%. Kepraktisan media komik yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa mendapatkan rata-rata persentase sebesar 93,47%. Pengembangan komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon* dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran membaca aksara Jawa bagi siswa SMA.

**Kata Kunci:** cerita rakyat banyumas; komik digital; membaca aksara Jawa; *webtoon*

### Abstract

*The existence of various problems in the process of learning Javanese script, such as students' lack of enthusiasm in participating in learning and students still having difficulty in reading Javanese script reading texts, is the background of this study. This study aims to describe the results of the analysis of student and teacher needs, describe the media prototype, and find out the results of expert validation and teacher and student responses to the media developed. The method chosen is Sugiyono's Research and Development, which is limited to 6 steps. The subjects of the study came from teachers and students of SMAN 1 Jatilawang, media and material experts using research instruments in the form of interviews and questionnaires. The technique in this study uses a combination of qualitative and quantitative data analysis. The results of the analysis of student and teacher need to state the need for various learning media to support the learning process to read Javanese script so that a digital comic media design for Banyumas folklore in Javanese script based on webtoon was produced. The results of the validation of media and material experts showed that the comic media was very valid, with an average percentage of both experts of 82.03%. The practicality of the comic media obtained from the teacher and student response questionnaires got an average percentage of 93.47%. Developing a webtoon-based digital comic of Banyumas folklore in Javanese script is feasible to implement in the learning process of reading Javanese script for high school students.*

**Keywords:** banyumas folklore; digital comics; Reading Javanese script; webtoons



## PENDAHULUAN

Aksara Jawa termasuk dalam materi pembelajaran bahasa Jawa muatan lokal yang wajib diajarkan kepada siswa baik di jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, maupun sekolah menengah atas. Pada proses pembelajaran membaca aksara Jawa, siswa dituntut untuk dapat berpikir cepat serta berkesinambungan (Suharti et al., 2023). Siswa dituntut untuk bisa merekonstruksi susunan huruf dalam aksara Jawa yang tertulis secara bersambung (*scriptio continua*) (Widiarti & Pulungan, 2020) secara cepat dalam proses membaca aksara Jawa agar dapat melafalkan bacaan yang dengan pelafalan dan pemenggalan yang tepat. Selain itu, pada materi aksara Jawa juga terdapat penggunaan *sandhangan* dan *pasangan* sehingga siswa harus memahami bacaan beraksara Jawa dengan saksama (Widodo & Hanifah, 2020). Oleh karena itu, materi aksara Jawa tergolong dalam materi yang kompleks dan tidak mudah untuk dipelajari oleh siswa.

Fakta di lapangan menyatakan terdapat berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran aksara Jawa. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada salah satu SMA di Kabupaten Banyumas, ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran materi aksara Jawa. Guru bahasa Jawa SMA N 1 Jatilawang mengungkapkan beberapa permasalahan yang dialami siswa, diantaranya siswa belum dapat menghafal tulisan aksara Jawa dengan baik sehingga merasa kesulitan dalam memahami dan membaca teks bacaan beraksara Jawa. Siswa juga kurang banyak berlatih membaca teks beraksara Jawa dan belum adanya pembiasaan dalam membaca bacaan beraksara Jawa yang menyebabkan sebagian besar siswa masih terbata-bata saat membaca teks beraksara Jawa.

Kurangnya minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa menambah kompleksitas problematika pembelajaran aksara Jawa di sekolah tersebut. Padahal, sebenarnya guru sudah menggunakan media pembelajaran *Iqra Hanacaraka* untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, media tersebut berupa buku cetak yang berisi teks bacaan aksara Jawa. Sayangnya, bacaan beraksara Jawa pada *Iqra Hanacaraka* belum dilengkapi dengan ilustrasi pendukung berupa gambar atau hiasan yang menarik. Hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya minat siswa dalam belajar membaca aksara Jawa.

Salah satu elemen penting yang berperan besar dalam mendukung proses pembelajaran siswa, termasuk pada pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa, adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan atau materi untuk mendukung proses pembelajaran (Rinata et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

(Fadillah, 2024). Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga mengikuti perkembangan teknologi yang ada (Insani et al., 2022). Oleh karena itu, dalam pembelajaran membaca teks bacaan beraksara Jawa perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, serta mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Adanya perkembangan teknologi membuat media pembelajaran juga mengalami perkembangan, salah satunya yaitu media komik digital. Komik merupakan sajian cerita yang dibuat ringkas dan dilengkapi dengan gambar serta ilustrasi yang menarik (Suprpto et al., 2024). Seiring dengan berjalannya waktu, media komik dapat dikembangkan melalui platform digital salah satunya pada platform yang bernama *webtoon*. Menurut Yecies, B & Shim (2021) istilah *webtoon* berasal dari gabungan kata *website* dan *cartoon* merupakan komik yang disajikan di platform *online* atau seluler yang awalnya berkembang di negara Korea dari awal tahun 2000-an. Saat ini, *webtoon* telah berkembang ke penjuru dunia salah satunya di negara Indonesia. Kemunculan *webtoon* langsung menarik berbagai kalangan khususnya di kalangan remaja hingga mencapai 6 juta pengguna di Indonesia (Zamrullah & Patra Aditia, 2021). Komik pada platform *webtoon* dapat diakses secara gratis dengan berbagai genre cerita disertai dengan gambar tokoh dan ilustrasi yang menarik. Hal tersebut menyebabkan komik *webtoon* banyak diminati khususnya oleh kalangan remaja sehingga cocok apabila dijadikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran komik digital *webtoon* yang akan dikembangkan pada penelitian ini disajikan menggunakan tulisan aksara Jawa yang bertujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran membaca aksara Jawa. Cerita yang dikembangkan dalam komik ini berupa cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Banyumas sesuai dengan kebutuhan siswa di SMA N 1 Jatilawang yang berada di Kabupaten Banyumas. Menurut Sugiarti, et al. (2021), cerita rakyat merupakan karya sastra lokal yang berasal dari kepercayaan, adat istiadat, dan kebiasaan masyarakat yang di dalamnya memuat pesan moral sehingga wajib untuk dilestarikan. Oleh karena itu, dibalik fungsi komik sebagai bacaan belajar membaca aksara Jawa, komik ini juga berperan sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap cerita rakyat sekitar serta sebagai penerapan karakter untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap kebudayaan lokal.

Beberapa penelitian tentang pembelajaran aksara Jawa telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Fardani (2023) yang mengembangkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* menggunakan media monopoli yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran membaca aksara Jawa. Saputro et al. (2020) juga telah merancang *game* edukatif untuk pembelajaran aksara Jawa dengan memanfaatkan algoritma *shuffle* random berbasis android. Sugito et al. (2023) sebenarnya juga telah mengembangkan aplikasi berbasis android yang bernama "SAJ (Sinau Aksara Jawa)" sebagai media pembelajaran aksara Jawa menggunakan model *addie*. Begitu pula dengan Saputro et al. (2020) yang menciptakan media aplikasi *mobile* untuk mengenalkan aksara Jawa dengan

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

berbasis android. Walau demikian, belum ada penelitian terkait pembelajaran aksara Jawa yang berfokus pada pengembangan media komik aksara Jawa.

Penelitian tentang pengembangan media komik sebagai media pembelajaran sebenarnya juga telah dilakukan beberapa peneliti, diantaranya penelitian milik Sari et al. (2022) tentang pengembangan komik digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa pada siswa sekolah dasar. Husna et al. (2022) juga pernah mengembangkan media komik digital berupa *celestial* objek yang bertujuan untuk memberikan fasilitas minat membaca bagi siswa kelas VI SD. (Lestari & Afifah (2021) pernah meneliti tentang perancangan media komik digital bernama "*Echt Spaß*" tema *Schule* dalam untuk pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas X, sedangkan Lestiani et al. (2021) telah mengembangkan komik digital pada pembelajaran biologi SMA kelas X. Walau demikian, belum ditemukan pengembangan media komik untuk mengoptimalkan keterampilan siswa membaca teks beraksara Jawa

Penelitian mengenai *webtoon* juga sudah dilakukan oleh Zein et al. (2023) tentang pengaruh penggunaan *webtoon* terhadap profil pelajar pancasila pada siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) di Provinsi Riau. Ali & Emirati (2021) juga telah menerapkan aplikasi *webtoon* untuk mengetahui daya tarik siswa dalam kegiatan membaca. Rohali et al. (2024) telah meneliti tentang pengembangan media komik digital *webtoon* yang memakai gaya *manhwa* dalam materi sejarah kepemimpinan dari Khalid bin Walid di peristiwa Perang Yarmuk dan ditunjukkan untuk kalangan remaja. Begitu pula dengan Hidayattulloh & Sukoyo (2021) yang telah melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berupa komik digital serat tripama berbasis *webtoon* yang bertujuan untuk mengembangkan pendidikan karakter siswa. Walau demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *webtoon* untuk materi aksara Jawa belum pernah ditemukan.

Selanjutnya, penelitian mengenai cerita rakyat Bayumas sebenarnya pernah diteliti oleh Shaleha et al. (2023) yang menyajikan cerita rakyat "Asal-Usul Nama Banyumas" melalui buku ilustrasi sebagai upaya untuk mengenalkan sejarah kepada anak. Anjani et al. (2023) pernah merancang video iklan animasi 2D berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan daerah wisata Baturraden yang berada di Kabupaten Banyumas. Walau demikian, belum pernah ada penelitian yang mencoba mengemas cerita rakyat Banyumas dalam bentuk media komik beraksara Jawa berbasis *webtoon*. Oleh karena itu, penelitian akan berfokus pada inovasi "Pengembangan Komik Digital Beraksara Jawa Berbasis *Webtoon* bagi Siswa SMA".

Kebaruan penelitian ini terletak pada cara penyajian komik pada umumnya yang ditulis menggunakan aksara latin, sedangkan komik *webtoon* yang dikembangkan dalam penelitian ini ditulis menggunakan aksara Jawa. Tujuan penggunaan aksara Jawa tentu saja selaras dengan problematika pembelajaran membaca aksara Jawa di sekolah. Selain itu, cerita yang dipilih tidak seperti cerita *webtoon* pada umumnya, melainkan cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Banyumas yang berjudul "*Dumadine Kabupaten Banyumas*". Bahasa yang digunakan dalam komik ini juga berbeda dari pengembangan komik yang pernah

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

dikembangkan sebelumnya, di mana pada komik ini memakai bahasa dialek setempat yaitu dialek *ngapak* atau *Banyumasan*. Bahasa *Banyumasan* dipilih sebagai bentuk kontekstual dari media ini agar siswa lebih mudah dalam mempelajari materi aksara Jawa karena dirancang dekat dengan siswa dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon*, (2) merancang prototipe komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon*, dan (3) menguraikan hasil dari uji validasi dan uji coba kepraktisan media komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon*. Dengan dikembangkannya media komik digital beraksara Jawa berbasis *webtoon* ini, diharapkan dapat menjadi media baru yang menarik sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar aksara Jawa. Selain itu, komik *webtoon* ini juga diharapkan dapat menjadi bacaan cerita beraksara Jawa yang dapat dibaca setiap saat untuk melatih dan membiasakan siswa dalam membaca aksara Jawa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dikembangkan ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) milik Sugiyono. Dalam (Sugiyono, 2022) terdapat sepuluh tahapan pada metode penelitian dan pengembangan, namun pada penelitian kali ini hanya menggunakan enam tahapan diantaranya 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi, 5) revisi desain, dan 6) uji coba produk. Penyederhanaan langkah penelitian pengembangan milik Sugiyono menjadi enam langkah ini dikarenakan berpedoman kepada apa yang menjadi fokus tujuan penelitian.

Data yang digunakan dalam pengembangan komik digital *webtoon* beraksara Jawa antara lain (1) data dari masalah yang muncul pada pembelajaran aksara Jawa di SMA N 1 Jatilawang, (2) data mengenai kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik digital *webtoon* beraksara Jawa, (3) data prototipe media komik digital *webtoon* beraksara Jawa, (4) data masukan serta penilaian dari ahli media dan materi, (5) data dari prototipe media komik digital *webtoon* beraksara Jawa yang telah melalui tahap revisi, serta (6) data respon guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui wawancara dan mengisi angket. Instrumen yang dipakai diantaranya pedoman wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, angket validasi ahli media dan materi, serta angket respon guru dan siswa. Selanjutnya, untuk teknik analisis datanya peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan juga analisis kuantitatif. Teknik deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa serta prototipe dari komik digital *webtoon*, sedangkan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui hasil dari angket validasi ahli dan juga angket respon guru dan siswa. Penskoran angket validasi dan angket respon (kepraktisan media) menggunakan perhitungan skala likert. Tabel skala likert dapat dilihat pada Tabel 1.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat kurang

(Sugiyono, 2022)

Kemudian, skor yang telah diperoleh dari angket validasi dan respon dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus perhitungan angket

Keterangan:

P = presentasi nilai rata-rata

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut kemudian diukur menggunakan tabel kelayakan media. Tabel kelayakan media sebagai simpulan hasil validasi media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid/Praktis
61% - 80%	Valid/Praktis
41% - 60%	Cukup Valid/Praktis
21% - 40%	Kurang Valid/Praktis
< 20%	Tidak Valid/Praktis

(Sugiyono, 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan akan dijabarkan (1) data hasil kebutuhan guru dan siswa terhadap komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon*, (2) rancangan dari prototipe komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon*, dan (3) data hasil validasi ahli dan hasil dari uji coba komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon*.

### Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Tahap awal dari pengembangan media ini yaitu analisis potensi dan masalah serta pengumpulan data melalui analisis kebutuhan guru dan siswa.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru dan juga siswa terhadap komik digital beraksara Jawa berbasis *webtoon* diperoleh melalui wawancara dan pengisian angket. Data hasil wawancara diperoleh dari guru bahasa Jawa di SMA N 1 Jatilawang yang mengampu kelas XI dan kelas XII. Sedangkan, data angket kebutuhan diperoleh dari guru bahasa Jawa dan juga siswa kelas XI dan XII SMA N Jatilawang. Angket diisi oleh 67 siswa, 35 siswa berasal dari kelas XI-K dan 32 siswa dari kelas XII-C.

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada Bapak Ino Deka Putra Wijaya, S. Pd selaku guru bahasa Jawa di SMA N 1 Jatilawang, diperoleh informasi bahwa aksara Jawa menjadi materi yang cukup problematik dalam pembelajaran bahasa Jawa di SMA N 1 Jatilawang. Sedangkan, alokasi waktu pembelajaran bahasa Jawa dalam satu kali pertemuan hanya 2 x 45 menit per minggunya. Alokasi waktu yang sedikit tersebut lantas menjadi tantangan yang harus dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Jawa khususnya untuk mengajarkan materi aksara Jawa yang dinilai sebagai materi yang cukup kompleks. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa sebagian siswa masih kesulitan dalam mempelajari materi aksara Jawa, khususnya pada keterampilan membaca. Sebagian siswa belum hafal tulisan aksara Jawa, kesulitan dalam memahami *pasangan* dan *sandhangan*, serta kurang berlatih membaca teks bacaan beraksara Jawa. Tidak sedikit siswa yang juga tampak masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran aksara Jawa. Padahal, salah satu faktor rendahnya penguasaan siswa dalam membaca aksara Jawa adalah dari rendahnya minat siswa dalam belajar Insani et al. (2024). Guru sebenarnya sudah menggunakan beberapa media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru khususnya pada keterampilan membaca aksara Jawa yaitu media *Iqra Hanacaraka*. Sayangnya, bacaan beraksara Jawa pada *Iqra Hanacaraka* belum dilengkapi dengan ilustrasi pendukung berupa gambar atau hiasan yang menarik. Oleh karena itu, guru sangat setuju jika nantinya akan dikembangkan media pembelajaran baru yang lebih menarik dengan adanya ilustrasi yang mendukung sehingga siswa akan lebih antusias dalam belajar aksara Jawa.

Guru sangat tertarik jika teks bacaan beraksara Jawa akan dikemas dalam bentuk media komik digital *webtoon*. Guru mengungkapkan bahwasannya komik merupakan media yang sangat menarik untuk siswa sehingga akan mendukung proses pembelajaran aksara Jawa. Menurut Saputro et al. (2020) pembelajaran aksara Jawa harus didukung dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan perkembangan digital yang semakin pesat. Berdasarkan hasil angket kebutuhan terhadap pengembangan media, guru setuju jika cerita yang dipilih untuk komik digital *webtoon* adalah cerita rakyat dari Kabupaten Banyumas karena dinilai kontekstual. Ragam bahasa yang dipilih adalah ragam ngoko dengan dialek Banyumasan. Dari segi penggunaan *font*, *font* aksara Jawa jenis *nyk Ngayogyan* dianggap lebih mudah dibaca oleh siswa. Sedangkan, *style* gambar yang dipilih adalah jenis *manga anime* yang banyak digemari oleh kalangan anak muda zaman sekarang.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

Berdasarkan data dari angket analisis kebutuhan siswa, diperoleh bahwa sebanyak 75% siswa menyatakan bahwa aksara Jawa tergolong dalam materi yang sulit untuk dipelajari. Sebanyak 82% siswa masih terbata-bata dan belum lancar dalam membaca teks bacaan beraksara Jawa. Siswa menyatakan kesulitan dalam menghafal aksara Jawa dengan baik, siswa kesulitan dalam penggunaan *pasangan* dan *sandhangan*, dan siswa kurang untuk membiasakan membaca bacaan beraksara Jawa. Kurangnya pembiasaan siswa dalam membaca teks aksara Jawa menyebabkan siswa kurang lancar dalam membaca bacaan beraksara Jawa (Febrianingrum & Wiranti, 2023). Selain itu, beberapa siswa mengatakan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran materi aksara Jawa dikarenakan bacaan aksara Jawa yang dituangkan dalam bentuk cetak sehingga terlihat monoton. Menurut Oktaviani et al. (2022) siswa lebih cepat bosan jika membaca teks beraksara Jawa yang panjang dan tanpa visualisasi yang menarik. Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aksara Jawa termasuk dalam materi pembelajaran yang sulit, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran baru. Hal tersebut didukung dengan jawaban siswa sebanyak 85% yang setuju adanya pengembangan media pembelajaran baru untuk membantu dalam proses pembelajaran aksara Jawa khususnya pada keterampilan membaca.

Selanjutnya, pada jawaban angket kebutuhan siswa terhadap pengembangan media komik digital beraksara Jawa berbasis *webtoon*, diperoleh data sebagai berikut. Sebanyak 63% setuju apabila cerita yang dikembangkan dalam media komik *webtoon* adalah cerita rakyat dari Kabupaten Banyumas dengan judul *Dumadine Kabupaten Banyumas*. Pada penggunaan bahasa, ragam bahasa ngoko dengan dialek Banyumasan lebih banyak dipilih siswa yaitu sebanyak 79%. *Style* gambar yang banyak dipilih oleh siswa yaitu *style anime* dengan persentase 46%. Selanjutnya, jenis *font* yang lebih diminati siswa yaitu sebanyak 57% siswa memilih *Javanese Regular* dan 39% siswa memilih *nyk Ngayogyan*. Namun, berdasarkan pertimbangan dari guru dan peneliti, lebih sesuai jika *font* yang digunakan adalah *font nyk Ngayogyan* dikarenakan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan guru dan siswa yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti akan mengembangkan media komik digital beraksara Jawa yang dipublikasikan pada platform digital *webtoon*. Cerita yang digunakan dalam komik tersebut merupakan cerita rakyat yang berasal dari kabupaten Banyumas yang diberi judul *Dumadine Kabupaten Banyumas*. Bahasa yang dipilih juga bahasa keseharian siswa yaitu bahasa Jawa dialek *Banyumasan*. Gaya ilustrasi yang disajikan menggunakan *style manga* sesuai dengan minat siswa. Jenis *font nyk Ngayogyan* merupakan *font* utama dalam pembuatan komik ini selain *font Damarwulan* dan *Anime Ace*. Prototipe media komik kemudian dirancang menggunakan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh tersebut.

### **Prototipe Media Komik Digital Webtoon**

Tahap selanjutnya dari pengembangan media komik digital *webtoon* adalah desain produk. Prototipe dari media komik digital cerita rakyat Banyumas

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

beraksara Jawa berbasis *webtoon* dirancang berdasarkan data dari hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Prototipe dari komik ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Setelah desain sudah jadi, komik diterbitkan pada platform *webtoon* sesuai dengan kebijakan penerbitan. Desain awal komik terdiri dari 88 halaman. Kemudian, pada saat diterbitkan pada platform *webtoon* menjadi 6 episode. Episode 1 berisi identitas penulis, CP & ATP, prolog, dan juga pengenalan tokoh karakter. Kemudian episode 2 berisi cerita babak I dengan sub judul "Kasultanan Pajang", episode 3 berisi cerita babak II dengan sub judul "Kadipaten Wirasaba", episode 4 berisi cerita babak III sub judul "Adipati Mrapat", episode 5 berisi cerita babak IV sub judul "Kutha Banyumas" dan episode terakhir berisi referensi yang digunakan dalam pembuatan komik. Komponen dalam pembuatan desain prototipe media komik diantaranya ada ilustrasi tokoh, pemilihan warna, serta penggunaan tipografi. Selain itu, desain prototipe setiap episode juga akan dijabarkan dari *cover* sampai referensi.

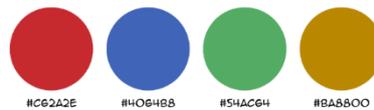
Komik *webtoon Dumadine Kabupaten Banyumas* ini memiliki desain ilustrasi karakter *manga* atau komik *style* Jepang. Hal tersebut dikarenakan peneliti ingin membuat komik cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa ini dikemas dalam ilustrasi yang berbeda mengikuti perkembangan zaman saat ini agar lebih menarik dan diminati oleh kalangan remaja. Menurut Barokahhuda et al. (2021) komik dengan *style manga* lebih banyak disukai di kalangan remaja karena lebih familiar dan memiliki karakteristik yang unik. Selain itu, berdasarkan data analisis kebutuhan yang diisi oleh para siswa, *style manga* atau lebih dikenal dengan gaya *anime* merupakan *style* yang paling banyak dipilih oleh siswa. *Style manga* yang berasal dari Jepang mirip seperti *anime*, hanya saja penggunaan istilah *manga* untuk komik, sedangkan *anime* untuk istilah film animasi. Penggunaan *style manga* menghasilkan ilustrasi karakter tokoh yang tegas dan karismatik dan cocok dengan cerita yang dibawakan di kerajaan (Ruslan, 2021). Gaya tersebut sesuai dengan penggunaan tokoh-tokoh dalam komik ini yang menggunakan cerita rakyat dari kabupaten Banyumas bergenre kerajaan dan sejarah. Tokoh-tokoh dalam cerita komik "*Dumadine Kabupaten Banyumas*" diantaranya Jaka Kaiman, Sultan Pajang, Kyai Ngabehi Wargawijaya, Kyai Ngabehi Wirayuda, Kyai Ngabehi Wirakusuma, dan Prajurit. Ilustrasi karakter tokoh dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Ilustrasi Tokoh

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

Pemilihan warna dalam komik *webtoon* “Dumadine Kabupaten Banyumas” lebih memilih menggunakan warna yang mencolok. Warna mencolok dipilih untuk menciptakan visualisasi tokoh agar terlihat tegas dan membangun semangat. Menurut Basir (2017) dalam (Apsari & Kristiana, 2023) penggunaan warna yang mencolok dapat menciptakan rangsangan baru serta menarik perhatian pembaca. Namun, penggunaan gradasi dan warna *soft* juga digunakan dalam komik ini agar lebih bervariasi. Warna *soft* mampu mengimbangi warna-warna mencolok agar pembaca tidak cepat lelah atau bosan (Hidayattulloh & Sukoyo, 2021). Setiap tokoh dalam komik diilustrasikan menggunakan pemilihan warna yang berbeda. Jaka Kaiman sebagai tokoh utama disajikan menggunakan warna putih dan juga corak kuning keemasan sebagai dominannya. Selanjutnya, warna merah merupakan warna dominan untuk tokoh Kyai Ngabehi Wargawijaya. Warna biru untuk tokoh Kyai Ngabehi Wirayuda. Sedangkan tokoh Kyai Ngabehi Wirakusuma diilustrasikan menggunakan dominan warna hijau. Selain itu, Sultan Pajang digambarkan elegan menggunakan tiga perpaduan warna yaitu warna putih, merah, dan emas. Selanjutnya, karakter tokoh prajurit digambarkan dengan perpaduan warna biru dan warna putih. Sampel pemilihan warna komik dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemilihan Warna

#### ANIME ACE 2.0 BB

 : Damarwulan  
 : Ngayogyen Jejeg  
 : Ngayogyen Miring

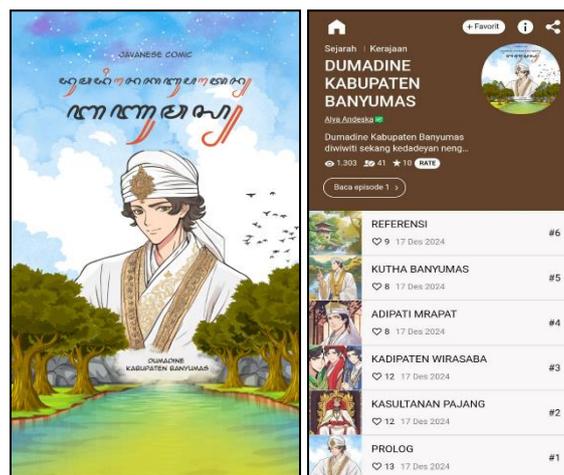
Gambar 4. *Font* Komik

Komponen tipografi mencakup pemilihan jenis *font* yang digunakan dalam komik *webtoon* “Dumadine Kabupaten Banyumas”. Jenis *font* yang digunakan diantaranya *Anime Ace 2.0 BB*, *Damarwulan*, *nyk Ngayogyen Miring*, dan *nyk Ngayogyen Jejeg*. Jenis *font Anime Ace 2.0 BB* digunakan dalam penulisan huruf latin. *Font* jenis tersebut dipilih karena sudah umum digunakan pada komik *webtoon* dan *style*-nya yang kekinian sesuai dengan target pembaca yaitu kalangan remaja. Sedangkan, jenis *font Damarwulan*, *nyk Ngayogyen Miring*, dan *nyk Ngayogyen Jejeg* digunakan untuk penulisan aksara Jawa. *Damarwulan* digunakan pada sampul komik untuk menarik pembaca. Jenis *font nyk Ngayogyen Miring* dan *nyk Ngayogyen Jejeg* digunakan pada isi komik sesuai

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

dengan kebutuhan siswa karena jenis *font Ngayogyan* mudah untuk dibaca. Pemilihan jenis *font* dapat dilihat pada Gambar 4.

Pada bagian *cover webtoon* menggunakan dua jenis *font* yaitu *Damarwulan* untuk penulisan aksara Jawa dan *Anime Ace 2.0 BB* untuk penulisan aksara latin. Ukuran *font* pada judul komik yang menggunakan tulisan aksara Jawa yaitu 75 dan 35. Sedangkan, ukuran *font* pada judul komik yang menggunakan tulisan latin yaitu 12. Ukuran kertas pada *cover* disesuaikan dengan kebijakan penerbitan *webtoon* di mana terdapat dua versi yaitu ukuran persegi sebesar 1080 x 1080 pixel dan ukuran persegi panjang atau vertikal sebesar 1080 x 1920 pixel. Warna pada *cover* komik dominan biru, hijau, serta gradasi warna keemasan. Warna biru dan hijau untuk memvisualisasikan kondisi alam di wilayah Banyumas. Sedangkan warna keemasan memvisualisasikan "Banyumas" atau "air emas" yang berasal dari pohon tembagan yang berwarna keemasan sekaligus menjadi seluk beluk nama Banyumas. Menurut Koderi (1991) pohon tembagan menjadi seluk beluk terciptanya nama Banyumas karena warnanya yang keemasan seperti tembaga sehingga disebut dengan pohon emas. Selain itu, ilustrasi tokoh utama juga disertakan dalam *cover* dengan nuansa putih dan emas. Desain *cover* komik dapat dilihat pada Gambar 5.



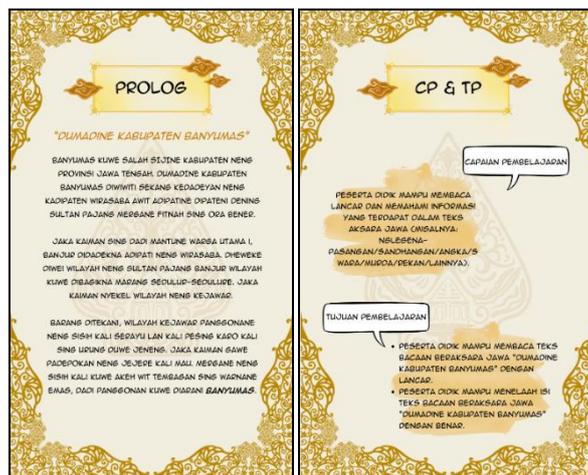
Gambar 5. Cover Komik dan Tampilan Webtoon

Pada episode 1, desain yang ditampilkan yaitu tampilan bernuansa Jawa, menggunakan elemen gunung serta bingkai dan elemen batik. Warna yang dipilih adalah dominan warna coklat yang mencolok. *Font* yang dipilih adalah *font* jenis *Anime Ace 2.0 BB* yang digunakan untuk menulis aksara latin. Ukuran *font* yang digunakan yaitu 14 pada isi dan 30 pada sub judul. Episode 1 ini menampilkan pengenalan masalah atau sinopsis serta ilustrasi karakter tokoh dari cerita komik *Dumadine Kabupaten Banyumas*. Sinopsis cerita disajikan secara naratif pada sub judul "prolog". Pada sinopsis tersebut menyajikan cerita rakyat *Dumadine Kabupaten Banyumas* yang menceritakan tentang terbentuknya nama Banyumas pada masa kepemimpinan Jaka Kaiman atau Adipati Mrapat.

Episode 2, 3, 4, dan 5 merupakan bagian inti atau isi komik yang menceritakan cerita rakyat *Dumadine Kabupaten Banyumas* dan disajikan

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

menggunakan tulisan aksara Jawa. Pada episode 2 menceritakan tentang "Kasultanan Pajang". Episode 3 menceritakan tentang "Kadipaten Wirasaba". Episode 4 menceritakan tentang "Adipati Mrapat". Episode 5 menceritakan tentang "Kutha Banyumas" sekaligus sebagai *ending* dari cerita komik tersebut. *Font* yang digunakan dalam isi cerita adalah *nyk Ngayogyan Miring* untuk teks narasi dan *nyk Ngayogyan Jejeg* untuk teks dialog. Cerita dalam episode 2-5 ditulis *full* menggunakan tulisan aksara Jawa. Ukuran *font* yang digunakan pada isi adalah 35. Sedangkan, ukuran pada narasi pengantar pada setiap episodnya yaitu 40. Pada teks narasi disajikan menggunakan balon kata berbentuk kotak biasa tanpa jarum penunjuk. Sedangkan, pada teks dialog menggunakan balon kata berbentuk bulat, oval, kotak, dan juga abstrak disertai jarum penunjuk yang berarti kalimat langsung. Bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa Banyumasan ragam ngoko. Ragam ngoko lugu digunakan oleh Sultan Pajang kepada putra-putra Adipati Warga Utama I dan para prajuritnya. Sedangkan, ragam ngoko alus digunakan prajurit kepada adipati dan sultan. Desain prototipe episode 2-5 dapat dilihat pada Gambar 7 dan 8.



Gambar 6. Episode 1



Gambar 7. Episode 2 dan 3



Gambar 8. Episode 4 dan 5

Episode 6 merupakan episode terakhir dalam komik *webtoon Dumadine Kabupaten Banyumas*. Episode ini menyajikan referensi dari komik *Dumadine Kabupaten Banyumas*. Desain pada referensi ini dibuat sama dengan desain pada episode 1 yaitu bernuansa Jawa, dengan penggunaan elemen gunung serta bingkai dan juga elemen batik. Warna yang dipilih adalah dominan warna coklat yang mencolok. *Font* yang dipilih adalah jenis *font Anime Ace 2.0 BB* untuk penggunaan tulisan latin. Ukuran *font* yang digunakan yaitu 14 pada isi dan 30 pada sub judul. Halaman referensi tersebut berisi sumber dan rujukan dalam proses pembuatan komik *Dumadine Kabupaten Banyumas* baik buku, kamus, maupun elemen serta gambar yang digunakan dalam komik. Desain halaman referensi dapat dilihat pada Gambar 9.



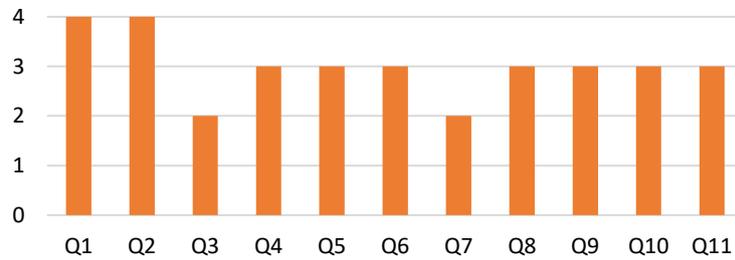
Gambar 9. Referensi

### Hasil Validitas dan Kepraktisan Media Komik Digital Webtoon

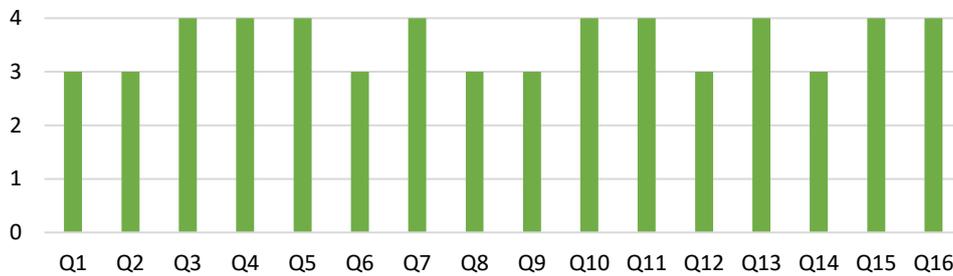
Prototipe komik *webtoon "Dumadine Kabupaten Banyumas"* yang sudah melalui tahap desain selanjutnya melalui tahap uji validasi oleh ahli media dan materi. Uji validasi dilaksanakan pada tanggal 25 November 2024 oleh ahli media dan materi yang merupakan dosen Universitas Negeri Semarang yaitu Dr. Joko

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

Sukoyo, M.Pd. sebagai ahli media dan Ibu Rahma Ari Widiastuti, M. Pd. sebagai ahli materi. Hasil dari angket uji validasi yang diisi oleh kedua ahli media dan materi dapat dilihat pada Gambar 10 dan 11.



Gambar 10. Validasi Media



Gambar 11. Validasi Materi

Tabel 3. Hasil Uji Validasi

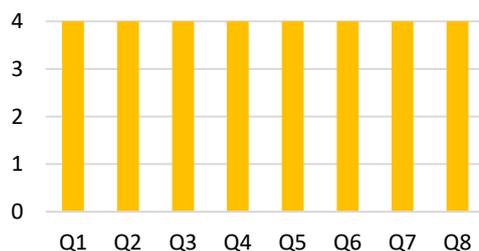
Ahli	Presentase	Kategori
Media	75%	Valid
Materi	89,06%	Sangat Valid
Total	82,03%	Sangat Valid

Pada bagan 1 hasil uji ahli media menunjukkan bahwa total butir indikator penilaian (Q) berjumlah 11 butir. Sebanyak 2 butir indikator yaitu Q<sub>1</sub> & Q<sub>3</sub> merupakan ukuran judul dan ilustrasi isi mendapatkan skor terendah yaitu 2. Kemudian, sebanyak 7 butir indikator diantaranya Q<sub>4</sub>, Q<sub>5</sub>, Q<sub>6</sub>, Q<sub>8</sub>, Q<sub>9</sub>, Q<sub>10</sub>, dan Q<sub>11</sub> yang apabila dijabarkan secara berurutan yaitu warna sampul, font sampul, keterbacaan sampul, kreatif & dinamis, font isi, keterbacaan isi, dan warna isi mendapatkan skor 3. Lalu, 2 butir indikator sisanya Q<sub>2</sub> dan Q<sub>7</sub> yaitu ukuran *webtoon* dan ukuran isi mendapatkan skor tertinggi yaitu 4. Pada bagan 2 merupakan hasil validasi materi menunjukkan total butir indikator penilaian berjumlah 16 butir. Sebanyak 7 butir indikator diantaranya Q<sub>1</sub>, Q<sub>2</sub>, Q<sub>6</sub>, Q<sub>8</sub>, Q<sub>9</sub>, Q<sub>12</sub>, dan Q<sub>14</sub> yang apabila dijabarkan secara berurutan yaitu kelengkapan materi, keakuratan data & fakta, keruntutan konsep, ilustrasi per indikator, daftar pustaka, kebakuan istilah, dan butir tata penulisan mendapatkan skor 3. dan Kemudian, sebanyak 9 butir indikator diantaranya Q<sub>3</sub>, Q<sub>4</sub>, Q<sub>5</sub>, Q<sub>7</sub>, Q<sub>10</sub>, Q<sub>11</sub> dan Q<sub>13</sub> kemuktahiran materi, tingkat ketertarikan, tingkat kemampuan tanya, gambar &

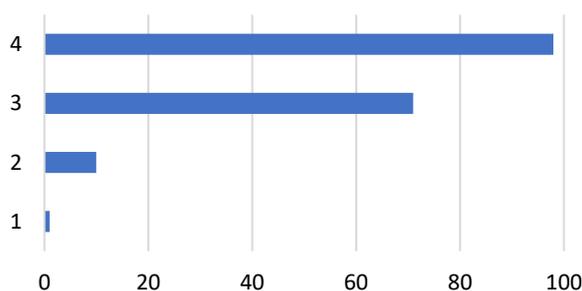
DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

ilustrasi, struktur kalimat, keefektifan kalimat, pesan & informasi, kontekstual materi, dan butir menarik mendapatkan skor 4. Skor yang diperoleh dari masing-masing ahli kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan skor total. Total skor dari angket validasi media yaitu sebanyak 33 dari jumlah skor maksimal sebanyak 44. Sedangkan, total skor dari angket validasi materi yaitu sebanyak 57 dari jumlah skor maksimal yaitu 64. Berdasarkan skor tersebut maka dilakukan perhitungan menggunakan rumus seperti dalam Gambar 1 dan hasil rekapitulasi tampak pada Tabel 3.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase dari hasil validasi media sebesar 75%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media komik *webtoon Dumadine Kabupaten Banyumas* masuk dalam kriteria valid. Selanjutnya, hasil persentase dari perhitungan ahli materi diperoleh sebesar 89,06% dan masuk dalam kategori sangat valid. Rata-rata persentase dari dua ahli sebesar 82,03% sehingga menunjukkan bahwa media komik *Dumadine Kabupaten Banyumas* masuk dalam kriteria sangat valid. Media komik dinyatakan valid dan layak digunakan dengan adanya revisi berdasarkan saran dari ahli validasi media dan materi dalam hal ini masuk pada tahap revisi produk. Media komik yang telah melalui tahap revisi kemudian diterbitkan pada platform *webtoon* sebelum nantinya diuji cobakan kepada siswa.



Gambar 12. Respon Guru



Gambar 13. Respon Siswa

Tahap uji coba media ini dilakukan kepada guru dan siswa SMA N 1 Jatilawang pada 18 Desember 2024. Uji coba dilakukan dengan membagikan tautan komik yang telah diterbitkan pada platform *webtoon*. Guru dan siswa kemudian membaca komik digital beraksara Jawa *Dumadine Kabupaten Banyumas* melalui *website* atau aplikasi *webtoon* di *gadget* masing-masing.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

Setelah membaca komik tersebut, dilakukan pengisian angket respon guru dan siswa melalui tautan *google form*. Angket respon guru diisi oleh Bapak Ino Deka Putra Wijaya, S. Pd yang merupakan guru bahasa Jawa di SMAN 1 Jatilawang. Sedangkan, angket respon siswa diisi oleh 20 siswa dari kelas XI A dan XI B SMA N 1 Jatilawang. Hasil dari angket respon guru dan siswa dapat dilihat pada Gambar 12 dan 13.

Pada bagan 3 respon guru menunjukkan bahwa keseluruhan indikator respon dalam angket yang berjumlah 8 butir mendapat skor tertinggi yaitu 4. Indikator respon guru (Q<sub>1</sub>- Q<sub>8</sub>) tersebut diantaranya desain, CP & TP, materi, minat, memotivasi, menarik, kepraktisan dan aspek penggunaan. Total skor yang diperoleh dari angket respon guru adalah 32 dari skor maksimal sebesar 32. Selanjutnya, pada bagan 4 respon siswa disusun per-skor atau skala 1-4. Sejumlah 20 siswa masing-masing mengisi sebanyak 8 indikator respon. Pemerolehan skor tertinggi yaitu sebanyak 98 indikator respon yang diisi dengan skala 4 (sangat baik). Skor terendah pada skala 1 (sangat kurang) diisi oleh 1 indikator respon, skala 2 (kurang) mendapat 10 indikator respon dan sebanyak 71 indikator respon menempati skala 3 (baik). Data tersebut kemudian dikalikan untuk mendapatkan skor per-skala.

Tabel 4. Perhitungan Skor Respon Siswa

Skala	Butir Respon	Skor
1	1	1
2	10	20
3	71	213
4	98	392
Skor Total		626

Skor total yang diperoleh dari data respon siswa yaitu sebanyak 626 dari skor maksimal sebanyak 720. Skor yang telah diperoleh dari angket respon guru dan siswa kemudian dihitung menggunakan rumus seperti dalam Gambar 1 dan hasil rekapitulasi tampak pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respon

Respon	Presentase	Kategori
Guru	100%	Sangat Praktis
Siswa	86,94%	Sangat Praktis
Total	93,47%	Sangat Praktis

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh persentase dari angket respon guru sebesar 100% dan masuk dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil persentase dari angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 86,94% yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Persentase total dari kedua respon tersebut yaitu sebesar 93,47% sehingga komik digital beraksara Jawa berbasis *webtoon* dengan judul *Dumadine Kabupaten Banyumas* dapat

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, pengembangan media komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon* menggunakan desain R&D milik Sugiyono yang diringkas menjadi 6 tahapan sesuai dengan kebutuhan penelitian diantaranya 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi, 5) revisi desain, dan 6) uji coba produk. Penelitian ini menghasilkan tiga pokok rumusan diantaranya menganalisis kebutuhan guru dan siswa, prototipe media, serta uji validitas dan uji coba media. Dari hasil analisis yang telah dilakukan peneliti, ditemukan adanya permasalahan pada pembelajaran materi aksara Jawa pada siswa SMA kelas XI. Siswa masih kesulitan dan belum lancar dalam membaca aksara Jawa karena dianggap sebagai materi yang sulit dan kompleks serta kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Handayani et al. (2024) yang menyatakan mayoritas siswa masih kurang dalam memahami tulisan beraksara Jawa karena dianggap sebagai pembelajaran yang sulit dan monoton.

Pengembangan media komik beraksara Jawa ini merupakan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi untuk lebih menarik minat siswa serta mempermudah siswa dalam proses pembelajaran aksara Jawa yang berbasis *webtoon*. Hal ini sejalan dengan penelitian Jayanti & Bahtiar (2020) yang mengalih wahanakan dongeng ke *webtoon* karena *webtoon* dinilai sebagai platform daring bergambar yang menarik untuk dinikmati oleh kalangan anak muda saat ini. Temuan Insani et al. (2024) juga mengemukakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa Jawa di sekolah harus terus dikembangkan dan dikuasai oleh para guru. Oleh karena itu, media komik berbasis *webtoon* ini merupakan temuan baru sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa yang dikembangkan selaras dengan perkembangan teknologi yang ada.

Prototipe dalam mengembangkan media komik ini mencakup tiga komponen berupa ilustrasi tokoh, pemilihan warna, serta penggunaan tipografi. Ilustrasi yang digunakan dalam komik ini adalah style *manga* atau gaya Jepang yang lebih menarik dan diminati oleh kalangan remaja karena sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Hal ini selaras dengan temuan Nugroho (2023) bahwa style *manga* dalam komik digital dianggap sebagai style yang paling populer di kalangan remaja. Walau demikian, Rohali et al. (2024) tidak menggunakan style manga tetapi menggunakan style *manhwa* atau gaya Korea dalam mengembangkan komik *webtoon* karena mempertimbangkan dari kemampuan style gambar perancang.

Selanjutnya, terkait pemilihan warna yang digunakan dalam pengembangan komik *Dumadine Kabupaten Banyumas* warna yang dipilih merupakan warna yang mencolok untuk menciptakan ilustrasi yang tegas dan membangun semangat pembaca. Menurut Basir (2017) dalam Apsari & Kristiana (2023)

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

penggunaan warna yang mencolok dapat menciptakan rangsangan baru serta menarik perhatian pembaca. Konsep pemilihan warna pada komik ini berbeda dengan penelitian Hidayattulloh & Sukoyo (2021) yang lebih memilih menggunakan warna *soft* dalam pengembangan media komik *webtoon* serat tripama karena warna-warna lembut dinilai mampu menguatkan isi cerita. *Font* aksara Jawa yang digunakan dalam dialog cerita adalah *nyk Ngayogyan* karena mudah dibaca dan dipahami dalam tulisan aksara Jawa. Sedangkan, pada tulisan latin menggunakan satu jenis *font* yaitu *Anime Ace 2.0 BB* sebagai *font* yang populer dan menarik di kalangan remaja. Penggunaan satu jenis font ini berbeda dengan sudut pandang penelitian Suharti et al. (2023) yang menggunakan 3 perpaduan *font* sekaligus untuk mempermudah pembaca dalam membaca komik dengan tingkat keterbacaan yang tinggi. Namun, peneliti menggunakan satu jenis *font* mempertimbangkan kemampuan pembaca yang bervariasi agar mudah dalam memahami bacaan beraksara Jawa tersebut.

Data hasil uji validasi menyatakan bahwa komik *webtoon Dumadine Kabupaten Banyumas* sangat valid dengan total persentase dari ahli media dan ahli materi sebesar 82,03%. Persentase dari ahli media sebesar 75% masuk dalam kategori valid serta persentase dari ahli materi sebesar 89,06% masuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menguatkan penelitian Lestari & Subrata (2020) yang telah mengembangkan media video serta buku Tasawa untuk pembelajaran aksara Jawa dan mendapatkan hasil validasi media video sebesar 87,5%, media buku sebesar 88,6% serta hasil validasi materi dari video dan buku sebesar 86,3% sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Komik *Dumadine Kabupaten Banyumas* ini telah diuji cobakan kepada guru dan siswa dan mendapatkan respon penilaian dari guru sebesar 100% dan respon penilaian siswa sebesar 86,94% sehingga masuk dalam kategori sangat praktis artinya dapat diterapkan secara nyata dalam proses pembelajaran di sekolah. Dari hasil uji validasi serta respon siswa tersebut, maka temuan media pengembangan media komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon* dengan judul *Dumadine Kabupaten Banyumas* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa bagi siswa SMA.

Komik *Dumadine Kabupaten Banyumas* ini dibuat dengan sangat praktis karena dapat dibaca melalui *website* maupun aplikasi *webtoon* yang dapat diakses secara gratis. *Webtoon* merupakan aplikasi untuk membaca komik yang praktis dan dapat diakses secara gratis (Darmawati, 2022). Oleh karena itu, siswa dapat dengan mudah membaca cerita komik kapan saja dan di mana saja. Peneliti juga membuat komik aksara Jawa ini berbeda dengan komik-komik Jawa pada umumnya. Desain komik *Dumadine Kabupaten Banyumas* justru tidak menggunakan pakem Jawa dan memilih *out of the box* dengan menggunakan gaya J(Insani et al., 2024)epang (*manga*) atau *anime* sebagai ilustrasinya. Pemilihan gaya *manga* tersebut mempertimbangkan minat serta *trend* bacaan saat ini untuk dapat menarik perhatian kalangan remaja. Selanjutnya tampilan komik dalam *webtoon* dapat dibaca secara vertikal yaitu dengan teknik *scroll* ke bawah sehingga mempermudah dalam membaca dialog-dialog selanjutnya dengan runtut.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan tiga pokok utama mencakup analisis kebutuhan, prototipe, serta uji validasi dan respon terhadap media komik yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis kebutuhan guru dan siswa menyatakan bahwa beberapa permasalahan dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran aksara Jawa khususnya pada keterampilan membaca aksara Jawa, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran aksara Jawa berupa komik digital cerita rakyat Banyumas beraksara Jawa berbasis *webtoon* yang berjudul *Dumadine Kabupaten Banyumas*. Prototipe media ini mencakup tiga komponen utama berupa ilustrasi, warna, dan tipografi yang terbagi menjadi 6 episode *webtoon*. Media komik *webtoon Dumadine Kabupaten Banyumas* ini sudah dinyatakan valid dan praktis melalui uji validitas dan uji coba yang dilakukan kepada para ahli serta guru dan siswa sehingga sudah "layak" digunakan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa. Lebih lanjut, komik *webtoon Dumadine Kabupaten Banyumas* ini dapat diimplementasikan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran membaca aksara Jawa, khususnya pada siswa SMA. Bagi peneliti selanjutnya, media komik digital beraksara Jawa berbasis *webtoon* dapat dikembangkan menggunakan cerita rakyat lainnya sesuai dengan kebutuhan siswa dan menggunakan *style* ilustrasi tokoh karakter yang lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S., & Emirati, E. (2021). Webtoon Application and Students' Reading Activity Corresponding Email Article's History Webtoon Application and Students' Reading Activity. *8*(2), 2021–2519. <https://doi.org/10.30605/25409190.319>
- Anjani, V., Kurniawan, R. A., & Rachman, A. (2023). Perancangan Video Iklan Animasi 2D dengan Mengusung Karakter Cerita Rakyat Lokal dalam Rangka Mengenalkan Daerah Wisata Alam Baturraden Kabupaten Banyumas. *ArtComm: Jurnal Komunikasi Dan Desain*, *6*(2), 66–84. <https://doi.org/10.37278/artcomm.v6i2.662>
- Apsari, W. R., & Kristiana, N. (2023). Komik Digital "Ngerteni Aksara Jawa" Sebagai Upaya Mengenalkan Aksara Jawa Untuk Siswa Usia 9 Tahun di SDN Anggaswangi II. *Jurnal Barik*, *4*(2), 214–226. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Barokahhuda, U., Sumarmin, R., Yogica, R. (2021). Analisis Kebutuhan untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Manga pada Materi Jaringan Hewan Kelas XI SMA. *Bioedusiana*. *6*(1), 88–103.
- Darmawati. (2022). Aplikasi Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Membaca. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *11*(2), 201–204. [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bahasa/article/view/695](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/695)
- Fadillah, F. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, *8*(4), 832–839.
- Fardani, M. A. (2023). Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

- Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1081–1088. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.396>
- Febrianingrum, L., & Wiranti, D. A. (2023). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar. *Basicedu*, 7(6), 4098–4109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6642>
- Handayani, N. R. T., Widiastuti, S., & Putriani, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pinsa Jawa (Pintar Aksara Jawa) Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 28–42.
- Hidayattulloh, V. K., & Sukoyo, J. (2021). Komik Serat Tripama: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Webtoon. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 220–228. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49828>
- Husna, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Materi Pembelajaran Komik Digital Komik Celestial Objek Untuk Memfasilitasi Minat Baca Siswa Kelas VI SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1618. <https://doi.org/10.33578/jpfpkip.v11i5.8618>
- Insani, N. H., Hardyanto, H., & Sukoyo, J. (2022). Facilitating Reading Javanese Letters Skill with a Multimodal Javanese Digital E-Book. *Proceedings of the 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021)*, 640(Iccie), 244–249. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.044>
- Insani, N. H., Suwarna, & Triyono, S. (2024). a Mixed-Methods Study of School Language Teachers' Technology Integration: Are They Competence With Tpack in Online Learning Environment? *Turkish Online Journal of Distance Education*, 25(3), 207–224. <https://doi.org/10.17718/TOJDE.1366465>
- Jayanti, Wi. M., & Bahtiar, A. (2020). Alih Wahana Dongeng ke Komik Daring (Webtoon). *Jurnal Bebasan*, 201-215.
- Koderi. (1991). *Banyumas Wisata dan Budaya*. Purwokerto: CV. Metro Jaya.
- Lestari, D. A., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Video dan Buku Tasawa (Tilawati Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(1), 176–187. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/33616>
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1532–1546. <https://doi.org/10.17977/um064v1i112021p1532-1546>
- Lestiani, W., Thomas, O., Centauri, F. L. B., & Toendan, K. (2021). Pengembangan Media Komik Digital "Bahaya Virus" pada Mata Pelajaran Biologi. *14(2)*, 125–131.
- Nugroho, S. (2023). Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana 53 Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana. *Jurnal Dimensi*, 20(1), 53–70. <https://doi.org/10.25105/dim.v20i1.5395>
- Oktaviani, K., Untari, M. F. A., & Wardana, M. Y. S. (2022). Pengembangan Media Komik Aksara Jawa untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Dwijaloka*, 03

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

*Nomor* 0(4), 408–416.

- Rinata, S., Yuwono, A., & Hanifah Insani, N. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang*, 11(1), 92–109. <https://doi.org/0.15294/piwulang.v11i1.57806>
- Rohali, M. A., Sucipto, F. D., & Mustafa. (2024). Perancangan Komik Digital Webtoon Sejarah Kepemimpinan Khalid Bin Walid pada Peristiwa Perang Yarmuk Menggunakan Gaya Manhwa untuk Remaja. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 6(02), 69–78. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v6i02.16612>
- Ruslan, A. (2021). Konstruksi Maskulinitas pada Komik Manga Indonesia di Webtoon. *Titik Imaji*, 3(2), 60–68. <https://doi.org/10.30813/.v3i2.2528>
- Saputro, N. D., Romadhani, T., & Dewanto, F. M. (2020). Designing Android Based Education Game Aksara Jawa Using Shuffle Random Algorithm. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 835(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/835/1/012040>
- Sari, L. T., Syamsiah, N., & Maruti, E. S. (2022). Peningkatan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa menggunakan komik digital disekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Universitas PGRI Madiun*, 3, 356–362.
- Shaleha, M., Wahyudi, L., & Pamuji, Y. I. (2023). Buku Ilustrasi Asal-Usul Nama Banyumas Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Pada Anak. *ASKARA: Jurnal Seni Dan Desain*, 1(2), 37–52. <https://doi.org/10.20895/askara.v1i2.911>
- Sugito, Dengeng, I. N. S., & Leksono, I. P. (2023). Development of the Android Application "SAJ (Sinau Aksara Jawa)" as Javanese Script Learning Media Using the Addie Model. *EDUCATIO: Journal of Education*, 8(2), 303–3012. <https://doi.org/10.22452/sejarah.vol16no16.7>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharti, S., Rusmawati, R. D., & Nurjati, N. (2023). Pengembangan Komik Digital Huruf Jawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII di SMP Negeri 29 Surabaya. *Tafhim Al-Ilmi*, 14(1), 154–179. <https://doi.org/10.37459/tafhim.v14i1.6036>
- Suprpto, N., Nisa', K., Sya'roni, I., & Adam, A. S. (2024). Scientific Mapping and Production Analysis of Digital Comic, Animation, and Digital Cartoon in Education. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1–13. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03513-4>
- Widiarti, A. R., & Pulungan, R. (2020). A method for solving scriptio continua in Javanese manuscript transliteration. *Heliyon*, 6(4), e03827. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03827>
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. 'Arifatul. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal KONTEKSTUAL*, 1(02), 19–28.
- Yecies, B., Shim, A. (2021). *South Korea's Webtooniverse and the Digital Comic Revolution*. United States: Rowman & Littlefield Publishers.
- Zamrullah, M., & Patra Aditia, I. D. A. D. P. (2021). Perancangan webtoon cerita

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23164>

rakyat putri kandita. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 378–385.  
Zein, M., Iskandar, E., Moenada, M. S., & Thahir, M. (2023). Webtoon-based online comics in measuring the Pancasila student profile at Madrasah Tsanawiyah in Riau Province. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(4), 2073–2084. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i4.25759>