

**REINTERPRETASI KISAH BAMBANG SUMANTRI DALAM NOVEL
GRAFIS SERAT TRIPAMA: GUGUR CINTA DI MAESPATI
KARYA SUJIWO TEJO**

**Rinterpretation of Bambang Sumantri Story in Sujiwo Tejo's Graphic Novel
Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati**

Lina Meilinawati Rahayu

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
Jalan Ir. Soekarno Km. 21, Jatinangor-Sumedang 45363, Jawa Barat, Indonesia, Telepon (022)
7796482 Faksimile (022) 7796482, Pos-el: lina.meilinawati@unpad.ac.id

(Naskah Diterima Tanggal 6 November 2017—Direvisi Akhir Tanggal 26 April 2018—Disetujui Tanggal 27 April 2018)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kisah Bambang Sumantri dalam novel grafis Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati karya Sujiwo Tejo. Makna kepahlawanan dalam novel ini dipertanyakan melalui berbagai keraguan, ketidaktahuan, dan keheranan Bambang Sumantri. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik baca, simak, catat, dan analisis datanya menggunakan metode semiotik. Penafsiran dilakukan dengan memaknai perubahan dengan melihat hubungan antara penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna implisit, tidak langsung, dan tidak pasti. Menafsir dari yang tersembunyi di balik kata, frase, dan kalimat yang oleh semiotik disebut makna konotatif (lapis kedua). Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam novel grafis ini Bambang Sumantri tidak hanya ditampilkan sungguh-sungguh heroik, tetapi ditampilkan banyak "tangan" lain yang mengantarkannya menjadi tokoh dan pahlawan. Kepahlawanan Bambang Sumantri bukan menjadi sentral dalam novel ini—kadang tampak konyol, ragu, dan tidak berdaya. Pengarang justru menampilkan sosok lain yang turut mengantarkannya menjadi pahlawan, yaitu adiknya, Sukrasana. Dengan demikian, pengarang menafsir ulang kepahlawanan Bambang Sumantri dari sudut pandang yang sama sekali berbeda.

Kata-Kata Kunci: reinterpretasi; kepahlawanan; Serat Tripama; novel grafis

Abstract: This paper aims to analyze the reinterpret the story of Bambang Sumantri in Sujiwo Tejo's graphic novel Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati. The meaning of heroism in this novel was reexamined through various doubts, unawareness, and wonder of Bambang Sumantri. The data were collected through reading, observing, and taking notes. The data were analyzed with the semiotic method. The interpretation is done by interpreting changes through looking at the relationship between the signifier and the signified within which the implicit, indirect, and uncertain meanings operate, by interpreting the meanings hiddeng behind the words, phrases, and sentences that are called connotative meanings (second layer) by semiotics. The reinterpretation on this graphic novel shows that in addition to Bambang Sumantri depicted as truly heroic, there are many other "hands" who helped him become a figure and hero. The heroism of Bambang Sumantri is not the center of this book. Instead, there are also other figures who made him a hero. Therefore, the author reinterpreted the heroism of Bambang Sumantri from different point of view.

Key Words: reinterperatation; heroism; Serat Tripama; grapic novel

How to Cite: Rahayu, L.M. (2018). Reinterpretasi Kisah Bambang Sumantri dalam Novel Grafis Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati Karya Sujiwo Tejo. *Atavisme*, 21 (1), 50-63 (doi: 10.24257/atavisme.v21i1.407.50-63)

Permalink/DOI: <http://doi.org/10.24257/atavisme.v21i1.407.50-63>

PENDAHULUAN

Kisah Bambang Sumantri (selanjutnya ditulis BS) adalah cerita seorang ksatria yang setia kepada raja dan rela berkorban untuk kepentingan bangsa. Kisah seorang pahlawan dalam Wayang Purwa (wayang kulit yang membawakan lakon yang bersumber dari Ramayana dan Mahabharata). Karena sikap ksatria yang patut dijadikan teladan oleh para prajurit, ketokohnya dijadikan tembang Dandanggula oleh KGPAA Mangkunegara IV disandingkan dengan dua pahlawan lainnya, yaitu Kumbakarna dan Adipati Karna. Bambang Sumantri punya latar belakang hidup yang unik. Terlahir dengan wajah tampan, anak sulung Beganu Suwadagni. Dia memiliki seorang adik, Sukrasana, yang wajahnya menyerupai raksasa dengan tubuh yang cebol. Suatu hari BS minta diri pada ayahnya untuk mengabdikan diri di Kerajaan Maespati. Dia tidak ingin membawa adiknya karena malu dengan kondisi fisiknya padahal mereka saling menyayangi. Raja Arjuna Sasrabahu (akan tetap ditulis lengkap karena berbeda dengan Arjuna dalam cerita Pandawa) akan menerimanya dengan syarat BS dapat merebut putri dari Magada bernama Citrawati, yang terkenal sangat cantik karena dipercaya sebagai titisan Batari Sri Widawati. Bambang Sumantri pergi ke Mangada dan mampu menyingkirkan semua pesaingnya. Dewi Citrawati akhirnya berhasil diboyong ke Maespati. Dalam perjalanan ke Maespati, BS jatuh cinta kepada Dewi Citrawati. Mulai dari sinilah konflik dalam cerita berawal.

Karena jatuh cinta pada Dewi Citrawati, BS mengajukan tantangan kepada rajanya agar menjemput Citrawati di perbatasan negeri Maespati. Tantangan BS diterima oleh Arjuna Sasrabahu. Sebuah peperangan dahsyat akhirnya terjadi karena keduanya memiliki kesaktian. Bambang Sumantri mengangkat dan melepaskan Cakrabaskara ke arah

Arjuna Sasrabahu. Tidak mau kalah, Arjuna Sasrabahu kemudian bertriwikrama (mengubah diri) menjadi raksasa bermuka seribu. Akhirnya, BS kalah dan dipenjarakan. Untuk menebus kesalahan dan juga atas permintaan permaisurinya, BS diminta untuk memindahkan Taman Sriwedari yang berada di Swargaloka ke Maespati. Atas bantuan adiknya, Taman Sriwedari berhasil dipindah ke Maespati. Namun, secara tidak sengaja Sukrasana mati terbunuh olehnya dengan senjata Cakra. Karena keberhasilannya memindahkan Taman Sriwedari, BS diangkat menjadi patih negara Maespati bergelar Patih Suwanda.

Hidup BS harus tamat setelah bertempur satu lawan satu dengan Rahwana dalam pertarungan mahadahsyat. Berulang-ulang Patih Suwanda berhasil memenggal putus kepala Rahwana, namun berkali-kali pula kepalanya tersambung dan hidup kembali. Adiknya, yang "melihat" pertarungan sengit itu, berniat segera mengajak kakaknya ke Swargaloka. Diam-diam dia bersemayam di taring Rahwana. Ketika kepala Rahwana putus dan dengan segera tersambung lagi, Rahwana segera menggigit leher Patih Suwanda. Patih Suwanda atau BS meninggal, arwahnya kemudian berdampingan dengan arwah Sukrasana terbang menuju ke Swargaloka.

Perjalanan hidup BS yang heroik tersebut diabadikan dalam sebuah tembang yang dikenal dengan nama "Serat Tripama" dan Sujiwo Tejo menuliskan kembali perjalanan hidup BS dalam bentuk novel grafis. Dalam menuliskan kembali kisah BS, pengarang menambahkan pandangan-pandangan personal dalam karyanya. Dengan kata lain, hal itu merupakan upaya reinterpretasi (menafsir ulang dan menggambarkan kembali) dengan menambahkan berbagai komentar pada setiap peristiwa dalam perjalanan hidup BS. Penafsiran ulang itu merupakan upaya pengarang untuk mengkritik

berbagai kisah heroik dalam perjalanan BS. Pembacaan personal inilah yang menjadi fokus tulisan ini, yaitu bagaimana pengarang menanggapi dan menyikapi kepahlawanan BS melalui novel grafisnya.

Sujiwo Tejo dikenal sebagai penulis, pelukis, pemusik, aktor, sutradara, dan dalang wayang. Kiprah berkeseniannya sudah tidak diragukan lagi. Sebagai dalang dia dikenal sebagai dalang “edan” karena seringkali keluar dari pakem-pakem cerita wayang *mainstream*. Namun, lebih sering dia menafsir ulang dari sesuatu yang sudah dikenal umum. Hal ini disebabkan karena dia melihat tokoh atau peristiwa dari sudut pandang yang berbeda. Dalam artikelnya yang berjudul “Filosofi Hidup SMS Dalang Edan”, Sujiwo Tejo menulis bahwa Sinta bukanlah diculik oleh Rahwana, tetapi Sinta memang sudah bosan hidup dengan Sri Rama. Argumentasi Sujiwo Tejo untuk itu pun menarik, sebagai berikut.

“Bagi saya, Sinta emang udah jenuh kawin dengan Prabu Rama. Siapa sih perempuan yang gak bosan punya suami lurus-lurus saja hidupnya. Apa enaknya bercinta tanpa rasa cemburu dan kebencian karena suaminya tak pernah selingkuh? Bukankah cinta yang dahsyat itu peleburan dan ramuan dari rasa sayang, kangen, hirau, cemburu (persaingan), dendam, benci dan sebagainya?”
(Tejo, 2007)

Melihat dengan cara dan sudut pandang berbeda itu juga tampak dalam novel grafisnya, *Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati*, sehingga menarik dan penting untuk diteliti. Menafsir ulang dan menuangkannya dalam tulisan serta gambar adalah sebuah proses reinterpretasi.

Sujiwo Tejo membuat interpretasi ulang sekaligus dengan penjelasan yang logis dan argumentatif, seperti tampak pada kutipan artikel tersebut. Di

samping itu, seperti umumnya cerita wayang, dalang selalu mengkontekstualisasikan cerita dengan kondisinya. Reinterpretasi menjadi pembicaraan utama dalam tulisan ini karena proses inilah yang akan memperkaya wawasan dan perspektif. Selain itu, tafsir atas teks apa pun tidak pernah ada yang mutlak dan abadi.

Sebelum membicarakan reinterpretasi kisah BS ke novel grafis, berikut ini adalah kutipan dua bait awal *Serat Tripama* yang berkisah tentang BS atau Patih Suwanda.

*Yogyanira kang para prajurit,
lamun bisa samya anuladha,
kadya nguni caritane,
andelira sang Prabu,
Sasrabau ing Maespati,
aran Patih Suwanda,
lalabuhanipun,
kang ginelong tri prakara,
guna kaya purune kang den antepi,
nuhoni trah utama.*

‘Sebaiknya para prajurit sedapat mungkin mencontoh kisah Patih Suwanda yang dijadikan andalan perang oleh Arjuna Sasrabahu, Raja Kerajaan Maespati. Perjuangan (dia) tergambar pada tiga hal, yaitu guna (terampil), kaya (penuh siasat), dan purun (mau/berani) yang selalu dipegang teguh. Selalu menjalankan laku utama.’

*Lire lalabuhan tri prakawis,
guna bisa saneskareng karya,
binudi dadi unggule,
kaya sayektinipun,
duk bantu prang Manggada nagri,
amboyong putri domas,
katur ratunipun,
purune sampun tetela,
aprang tandhing lan ditya Ngalengka aji,
Suwanda mati ngrana.*

‘Maksud perjuangan

yang menggunakan pegangan pada tiga hal tersebut, guna berarti selalu berusaha untuk menang, seperti Suwanda membantu perang melawan Negeri Manggada. Dia berhasil memboyong putri Domas (800 orang) untuk Sang Raja. Tampak pula ketika melawan Raja Raksasa Ngalengka, Suwanda ikhlas mati dalam peperangan.'

Sikap ksatria dan heroik inilah yang direinterpretasi Sujiwo Tejo dalam novelnya. Cerita itu direinterpretasi Sujiwo Tejo dari kisah Bambang Sumantri dalam wayang purwa. Sebagaimana diketahui umum bahwa Bambang Sumantri adalah seorang pahlawan yang selalu paling depan membela rajanya dan memiliki berbagai prestasi. Kepahlawanan dan prestasi BS tersebut diinterpretasi ulang dan dikritik oleh Sujiwo Tejo dalam novel grafisnya.

Tentang novel grafis masih menjadi perdebatan dalam khazanah sastra, sehubungan definisinya yang belum *ajeg*. Novel grafis dalam pengertian sederhana adalah novel bergambar. Istilah ini masih problematis karena belum ada definisi yang *ajeg*—atau malah tidak akan ada definisi yang *ajeg*. Istilah novel grafis dipertentangkan dengan komik karena ada banyak kesamaan terutama dalam penggunaan gambar sebagai medium cerita. Istilah komik telah lama dikenal sementara novel grafis diperkenalkan sebagai sebuah istilah tahun 1964 dan dipopulerkan dalam komunitas komik sesudah dipublikasikannya karya Will Einser (1978).

Pada tahun 1978, komikus Amerika (Will Einser) menerbitkan *A Contract with God* dan melabeli bukunya dengan sebutan "Graphic-Novel". Menurut Darmawan (2005b) karya ini terasa "baru" bagi publik Amerika karena ditulis tanpa batasan halaman seperti lazimnya komik di sana. Lebih jauh

Darmawan menjelaskan komik ini secara sadar membahas tema orang dewasa dan derita orang biasa (bukan superhero), sebuah roman sejarah. Dengan demikian, karya ini mengandung kesadaran naratif, ide, pendalaman karakter, dan komplikasi plot. Einser meniatkan karyanya sebagai novel, tetapi berbentuk komik. Penjelasan Darmawan tersebut sekaligus membuat batasan tentang istilah novel grafis. Yang membedakannya dengan komik, salah satunya adalah jumlah halaman, tokoh (bukan superhero), karakter dan pendalaman karakter, serta ide naratif. Namun, yang menjadikannya sama adalah penggunaan gambar.

Batasan pengertian yang dikemukakan Darmawan tersebut juga dapat menimbulkan pertanyaan. Apakah benar semua cerita komik tokohnya superhero, walaupun kebanyakan memang demikian. Apakah benar dalam komik tidak ada pendalaman karakter? Pembeda yang dapat dijadikan patokan antara komik dan novel grafis adalah jumlah halaman. Bila komik (di Amerika) jumlah halaman dibatasi, tidak demikian dengan novel grafis. Jadi, di Amerika, novel grafis mendapat identitasnya dari perbedaan dengan bentuk komik lainnya. Novel grafis bukan komik dalam format majalah seperti seri *Superman* atau *action comics* yang terbit bulanan, biasanya tiga puluh dua halaman, dan mengandung iklan. Ia juga bukan komik *strip* yang dimuat di koran atau majalah umum. Selain itu, ia bukan *Trade Paper Back*. Akan tetapi, Darmawan (2005b) kemudian menjelaskan bahwa jika demikian, penikmat di Indonesia sudah terbiasa dengan novel grafis. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya komik-komik Wayang R.A. Kosasih dan Ardisoma yang mencapai puluhan jilid.

Goldsmith (2010) membuat definisi dengan sebuah pertanyaan "apa itu novel grafis? Dia menjawab bahwa novel

grafis, seperti publikasi naratif lainnya, dapat ditemukan berupa rangkaian yang memiliki kesatuan yang juga terdiri atas komik *strip*, buku komik, atau fotonovela (istilah di Amerika Latin). Komik *strip* biasanya menyajikan ide tunggal, tetapi sering tidak hanya lelucon atau terbenang dalam beberapa panel (biasanya tiga sampai lima). Selanjutnya, Goldsmith menjelaskan bahwa novel grafis menampilkan dirinya melalui kekuatan gabungan dari gambar dan kata. Gambar di sini tidak hanya ilustrasi yang mengulangi atau memperkuat teks, melainkan membawa informasi yang tidak diungkapkan secara verbal. Sejalan dengan itu, isi verbal memberikan informasi yang tidak dapat hadir dalam gambar. Kata-kata bukan sekadar keterangan. Kebanyakan biasanya, gambar dan teks hadir bersama-sama dalam panel.

Dalam deskripsi buku untuk Gravett (2005) dijelaskan bahwa novel-novel grafis-cerita panjang yang ditulis dalam bentuk komik—telah menikmati pertumbuhan penjualan yang cukup pesat di Amerika Serikat pada empat tahun terakhir. Ini tidak terbatas subjeknya pada superhero atau fantasi tetapi bervariasi dan cukup canggih seperti halnya film dan sastra. Namun dalam isi bukunya, Gravett mempertanyakan apa itu novel grafis? “Mungkin Anda berpikir mudah bagi mereka untuk mendefinisikan, tetapi istilah ini menjadi terdistorsi dengan prasangka dan prakonsepsi, penuh dengan kebingungan di kalangan media dan masyarakat dan sebuah sengketa antara para penulis grafis novel bahkan beberapa di antaranya menolak pelabelan tersebut”.

Sejalan dengan Gravett, Darmawan (2005a) dalam artikelnya, “Banyak Jalan Menuju Komik” mengemukakan hal senada tentang definisi novel grafis. Ia menyebut bahwa Art Spiegelman (*Maus, In the Shadow of No Tower*) membenci istilah ini. Menurutnya, itu istilah

gampang untuk memberi kesan terhormat pada komik: istilah “grafis” lebih terhormat daripada komik dan istilah “novel” demikian pula –dan bam!, istilah “novel grafis” adalah dua kali lipat lebih terhormat daripada komik. Memang, banyak dari kalangan industri komik Amerika gandrung pada istilah ini karena alasan tersebut. Entah apakah Will Einser, saat melontar istilah ini pertama kali untuk karyanya, *Cotract with God*, punya maksud demikian atau tidak.

Dalam kamus *Merriam-Webster*, istilah novel grafis ini tidak didefinisikan secara ketat, meskipun salah satu definisi kamus adalah “sebuah cerita fiksi yang disajikan dalam format komik *strip* dan disajikan sebagai sebuah buku”. Definisi yang tepat tentang novel grafis masih dapat diperdebatkan. Artinya, masih terbuka ruang yang lebar untuk interpretasi. Oleh sebab itu, dalam tulisan ini peneliti tidak memperdebatkan istilah ini, tetapi membatasi saja pada kata itu sendiri, yaitu novel yang diberi gambar. Seperti sudah dikemukakan sebelumnya bahwa di Amerika Serikat penjualan novel grafis melambung dalam empat tahun terakhir ini. Berdasarkan berbagai definisi tersebut novel Sujiwo Tejo digolongkan sebagai novel grafis.

Novel grafis *Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati* ini terbit tahun 2016 dan belum banyak yang membicarakannya. Penulis menemukan satu artikel di jurnal *NOSI* Volume 5, Nomor 5 Agustus 2017 yang berjudul “Kajian Semiotik Nilai Edukatif Novel Grafis *Serat Tripama (Gugur Cinta di Maespati)* karya Sujiwo Tejo” ditulis oleh Nurhuda Hendra Purnama (2017). Dalam tulisan ini dikaji makna tersirat dengan menggunakan metode semiotik. Penulis menyimpulkan bahwa di antara nilai-nilai yang tersirat dalam novel itu ada nilai-nilai budi luhur budaya Jawa dan nilai-nilai karakter, yang sesuai untuk bahan ajar dalam

proses belajar mengajar pada pendidikan formal.

Penelitian tentang reinterpretasi cukup banyak, tetapi bukan reinterpretasi pada karya sastra, khususnya novel karya Sujiwo Tejo. Penelitian tentang reinterpretasi, di antaranya "Re Interpretasi Budaya Tradisi dalam Karya Seni Kontemporer Bandung Karya Radi Arwinda" ditulis oleh Kiki Rizky Soetisna Putri dan Setiawan Sabana (2016) dalam *Jurnal Panggung* Vol. 26 No. 3, September 2016. Tulisan ini membuktikan bahwa karya-karya Radi pada perkembangannya merupakan upaya reinterpretasi budaya, mengubah struktur dengan pembacaan personal terhadap fenomena di masyarakat. Satu skripsi ditulis oleh Luna Dian Setya Avisia (2015) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta berjudul "Reinterpretasi Kisah Calon Arang sebagai Inspirasi Karya Seni Visual". Dalam tulisan ini disimpulkan bahwa Calon Arang ditafsir ulang dan digambarkan kembali dengan berbagai aspek yang melekat dalam tokoh Calon Arang tanpa menghilangkan sisi kemanusiaannya.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses interpretasi ulang berlangsung terus dalam berbagai benda budaya. Dengan demikian, penelitian tentang itu penting dilakukan karena benda budaya (termasuk di dalamnya sastra) adalah proses tafsir yang terus-menerus.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Yang dideskripsikan adalah data-data dalam cerita berupa perubahan-perubahan atau perbedaan-perbedaan dari kisah Bambang Sumantri dalam wayang Purwa ke dalam novel grafis karya Sujiwo Tejo. Metode ini dipakai karena penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang ada dalam novel grafis *Serat*

Tripama: Gugur Cinta di Maespati karya Sujiwo Tejo. Di dalam novel ini terdapat pengukuhan dan peruntuhan atas cerita yang dikenal selama ini. Perubahan dan perbedaan inilah yang ditafsir dan dideskripsikan. Metode ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam memecahkan masalah yang dianalisis dengan memaparkan keadaan objek penelitian berdasarkan data yang muncul.

Data yang ada di dalam teks dianalisis melalui kalimat atau paragraf yang dapat memberikan informasi mengenai perubahan-perubahan dan perbedaan-perbedaan antara kisah wayang dan novel karya Sujiwo Tejo. Pengumpulan data dilakukan dengan metode pustaka melalui teknik baca, simak, dan catat. Data yang terkumpul dibuat klasifikasi berdasarkan karakteristik data yang dibutuhkan. Penginterpretasian dilakukan dengan metode semiotik yang menafsir setiap perubahan dengan pendekatan semiotik. Penafsiran dilakukan dengan memaknai perubahan dengan melihat hubungan antara penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna implisit, tidak langsung, dan tidak pasti. Ia menciptakan makna lapis kedua yang terbentuk ketika penanda dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis (perasaan, emosi) dan keyakinan. Peneliti menafsir dari yang tersembunyi dibalik kata, frase, dan kalimat yang oleh semiotik disebut makna konotatif (lapis kedua). Karena bentuknya novel grafis, yang sudah tentu banyak gambar, mau tidak mau peneliti juga melibatkan gambar sebagai penunjang analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gugur Cinta di Maespati: Sebuah Reinterpretasi

Karya sastra yang mencantolkan dirinya pada sesuatu yang telah dikenal luas sudah berlangsung lama. Kesusastraan Barat sering mencantolkan dirinya pada Bibel dan Mitologi Yunani. Di Indonesia,

karya sastra sering dicantolkan pada kisah Ramayana dan Mahabharata atau pada mitos-mitos yang sudah dikenal luas. Sastra mendasarkan dirinya pada mitologi agar di samping padat, juga dapat menjangkau khalayak yang sejak ribuan tahun lamanya sudah dibentuknya (Damono, 2001). Prometheus, Venus, Oedipus, dan Elektra –misalnya saja– menjadi sangkutan begitu banyak karya sastra yang dihasilkan bangsa-bangsa Eropa, yang kemudian menjangkau kesusastraan bangsa-bangsa lain. Dalam pandangan demikian boleh dikatakan bahwa pada dasarnya sastra adalah kelanjutan mitologi. Dalam tulisan lain, Damono (1999) menjelaskan bahwa agar dapat menjadi alat komunikasi yang efektif, sastra harus menyangkutkan diri pada mitologi. Dalam kesusastraan Indonesia beberapa pengarang memanfaatkan mitologi dalam karyanya, antara lain Seno Gumira Adjidarma (*Wisanggeni*), Mangunwijaya (*Roro Mendut*), Ajip Rosidi (*Roro Mendut*), Saini K.M. (*Ken Arok*), Pramudya Ananta Toer (*Arok Dedes*), Gunawan Muhamad (*Tentang Sinterklas*), dan Sindhunata (*Anak Bajang Menggiring Angin*). Menurut Junus (1985), mungkin pengarang bertugas mengukuhkan mitos tersebut atau justru sebaliknya, merombaknya.

Berdasarkan uraian tersebut, karya sastra yang memanfaatkan mitologi cukup banyak dan penelitian terhadapnya menjadi penting. Karena mitologi sudah dikenal luas dalam masyarakat, dapat diduga ada “sesuatu”, boleh jadi ideologi yang ingin disampaikan. Secara ringkas, paling tidak dapat disebutkan dua hal yang menyebabkan karya sastra yang memanfaatkan mitologi penting untuk dikaji. Pertama, bagaimana pengarang memanfaatkan mitologi dalam karyanya. Apakah mitologi tersebut dimanfaatkan untuk dikukuhkan atau sebaliknya. Kedua, apakah maksud ideologi pengarang dengan memanfaatkan mitologi tersebut.

KGPAA Mangkunegara IV menuangkan kisah tiga pahlawan yang patut ditedadani dalam bentuk tembang. Pertama, kisah Bambang Sumantri yang mengorbankan kepentingan dirinya untuk kepentingan raja dan bangsanya, serta mampu menyelesaikan tugas berat. Kedua, Kumbakarna, raksasa dengan watak ksatria. Dia tidak membela kakaknya karena mengetahui kakaknya dalam posisi yang salah. Namun, dia tetap mengorbankan jiwanya untuk membela tanah air dari serangan musuh kakaknya. Ketiga, Adipati Karna, memegang janjinya sebagai sumpah ksatria untuk membalas budi Prabu Kurupati, Raja Astina dan berkorban jiwa melawan Arjuna, saudara seibunya.

Pada bait pertama dijelaskan bahwa perjuangan BS tergambar pada tiga hal, yaitu *guna* (terampil), *kaya* (mampu), dan *purun* (berani) yang selalu dipegang teguh. Bambang Sumantri selalu menjalankan laku utama. Ketiga hal tersebut dijelaskan dalam Kamajaya (1985) bahwa yang dimaksud “guna” adalah memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang diembankan kepadanya, seperti ketika diminta untuk memindahkan Taman Sriwedari yang dilaksanakan dengan baik. Kedua, “kaya” yang berarti mampu memiliki apa saja yang dibutuhkan dan juga kaya akan siasat, terlihat ketika BS harus memenuhi permintaan permaisuri calon raja, yakni menyediakan delapan ratus pasang domas yang dapat dipenuhi dengan baik. Ketiga, *purun* yang berarti gagah berani, terbukti ketika BS harus bertempur melawan Raja Alengka, Rahwana. Sebenarnya, BS sadar sudah takdirnya bahwa Rahwana hanya akan dikalahkan oleh orang yang memiliki titisan Dewa Wisnu dan orang yang memiliki titisan Dewa Wisnu hanyalah Arjuna Sasrabahu, tetapi dia tetap berani bertempur untuk membela Sang Raja. Akhirnya, dia harus gugur saat melawan Rahwana.

Dalam novel grafis *Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati* ketiga kehebatan tersebut tetap ada, tetapi BS tidak digambarkan sebagai sosok yang luar biasa dan sangat heroik seperti tafsir-tafsir yang telah dikutip tersebut. Dia tetaplah seseorang yang punya perasaan dan kepentingan pribadi dalam setiap tindakan heroiknya. Selain itu, keberhasilan-keberhasilannya karena bantuan dan peran serta orang lain.

Novel ini dibagi dalam tujuh bagian: (1) "Pamit Cuk", (2) "Cokelat", (3) "Gong Pertanda", (4) "Rima Kasmaran", (5) "Tiga Dunia", (6) "Senandung Takdir", (7) "Epilog". Pada bagian (1), BS pamit pada ayahnya untuk pergi ke "atas langit". Dia meninggalkan adiknya seperti yang diutarakan pada ayahnya. Tujuannya ke Maespati karena rajanya, yang merupakan titisan Tuhan terkenal sangat hebat. Dia pergi ketika adiknya sedang tidur karena khawatir adiknya ingin ikut. Hal itu diutarakan pada ayahnya seperti berikut.

Maaf, ayah, kubuka pintu, kuganggu tidurmu. Hmmm... apa betul letak atas langit itu adalah kota? Dan di kota banyak perempuan cantik yang jijik kepada raksasa.
(Tejo, 2016:24)

Pertanyaan BS pada ayahnya seperti pada kutipan data tersebut mengindikasikan kalau dia akan pergi tanpa membawa adiknya karena kondisi fisik adiknya menyerupai raksasa. Padahal, kakak beradik itu saling menyayangi. Ayahnya, Resi Suwandagni agak marah dengan keinginan BS dan mengurung diri berhari-hari. Namun, BS tetap menunggu izin dari ayahnya di luar kamar. Setelah tiga puluh lima hari, ayahnya mengizinkan pergi dengan dibekali senjata Cakra.

Bagian (2) mengisahkan kepergian BS menuju Maespati. Dengan kesaktiannya, BS mampu menembus jajaran penjaga tanpa diketahui. Penjaga terakhir

sudah menunggu BS. Sebelum diperkenankan masuk, BS disuruh ke Magada untuk merebut Dewi Citrawati untuk menjadi permaisuri. Dengan diantar tukang perahu yang sama ketika mengantar ke Maespati, BS berangkat ke Magada sambil diajari beberapa kesaktian hingga sampai juga ke negeri Mangada. Nun jauh di Dusun Agra Sekar, Sukrasana sangat sedih ditinggalkan oleh kakaknya dan pergi ingin menyusul kakaknya.

Bagian (3), Gong Pertanda mengisahkan pertarungan para raja dan para pangeran yang ingin memperistri Dewi Citrawati. Kemenangan demi kemenangan diraih oleh Prabu Darma Wisesa, hampir tidak ada yang dapat menandinginya. Namun, kedatangan BS menggagalkan keinginan Prabu Darma Wisesa untuk mempersunting Dewi Citrawati. Bambang Sumantri bertempur dengan rombongan Prabu Darma Wisesa. Tanpa sepengetahuan BS, kemenangannya sebenarnya dibantu oleh satu batalyon yang dikerahkan tukang perahu. Dengan tanpa kesulitan, BS mengalahkan Prabu Darma Wisesa.

Bagian (4), Rima Kasmaran mengisahkan perjalanan BS ke Negeri Maespati dengan membawa Putri Citrawati yang akan dipersembahkannya kepada Raja Arjuna Sasrabahu. Sengaja BS mengambil jalan yang berbeda ketika pergi dengan alasan takut bertemu seseorang. Di tengah perjalanan, diam-diam BS jatuh cinta kepada Dewi Citrawati begitu pun Dewi Citrawati. Dia mengutus kurir untuk memberikan surat kepada Arjuna Sasrabahu, isinya sebagai berikut.

Heh, Arjuna Sasrabahu, bila kau laki, aku tunggu kamu di tapal batas. Langkahi mayatku sebelum Citrawati jadi garwamu. Tertanda, BS.
(Tejo, 2016:125)

Arjuna Sasrabahu menerima tantangan dari BS. Perang antara BS dan calon majikannya dibahas kemudian pada

Bagian 5: Tiga Dunia (Triwikrama). Pertempuran terjadi di antara Gunung Salva dan Malava, di luar tapal batas negeri Maespati. Perang yang lebih seru dari Perang Kumbakarna. Menyaksikan pertempuran itu, Dewi Citrawati hanya diam. Mungkin diam-diam Sang Putri lebih simpati kepada BS yang tampak sangat laki-laki, seperti kutipan berikut ini.

“No Lombuk, sama sekali tidak. Perang itu hanya cara ndoro putri agar jodohnya, Prabu Arjuna Sasrabahu, keluar dari keraton dan menjemputnya. Masa sudah nggak mau jemput di tapal batas?
(Tejo, 2016: 138)

Dari kutipan tersebut terlihat bahwa Dewi Citrawati menilai calon suaminya tidak berusaha sendiri untuk mendapatkannya. Perang ini tentu saja dimenangkan oleh Arjuna Sasrabahu karena takdir menghendaki demikian.

Bagian (6), Senandung Takdir menceritakan pernikahan Arjuna Sasrabahu dan Dewi Citrawati yang berlangsung meriah. Bambang Sumantri di penjara. Dewi Citrawati bersedih karena BS di penjara. Berkali-kali Dewi Citrawati meminta suaminya untuk memberikan ampunan. Diam-diam Dewi Citrawati menjenguk BS di keremangan. Berkali-kali Citrawati menanyakan letak Taman Sriwedari, tetapi tidak pernah ada jawaban. Dia yakin hanya Arjuna Sasrabahu yang mengetahui letak taman itu. Bila dia meminta untuk memindahkan taman itu, yakin tidak akan memerintah orang lain karena tidak ada satu pun yang mengetahui tempatnya. Dia yakin keinginan memindahkan taman akan dilakukan sendiri oleh suaminya. Namun, dugaan itu meleset, besoknya Prabu Arjuna Sasrabahu memerintahkan untuk membebaskan Sumantri dan diperintahkan untuk memindahkan Taman Sriwedari. Bambang Sumantri merasa galau karena tidak tahu letak taman itu. Bila tidak

bisa, hidupnya akan berakhir di tiang gantungan.

Tak ingin sekali lagi bikin repot Kartanadi, BS menyiapkan tiang gantungannya sendiri untuk esok fajar saat kokok ayam pertama.
(Tejo, 2016: 150)

Namun, esoknya taman Sriwedari sudah berada di Maespati tanpa ada satu akar pun yang tertinggal. Dibebaskanlah BS dari hukuman dan diangkat menjadi patih dengan nama baru Patih Suwanda. Bambang Sumantri bingung karena tidak merasa mengerjakan itu semua. Ternyata yang memindahkan Taman Sriwedari adalah Sukrasana, adiknya yang dalam setiap langkah BS selalu membantunya. Pertemuan BS dan Sukrasana di Taman Sriwedari adalah pertemuan terakhir karena Sukrasana menubrukkan diri pada keris yang dipegang BS.

Dewi Citrawati masih penasaran karena tidak ada satu pun permintaannya yang dilakukan sendiri oleh suaminya. Putri meminta untuk membendung telaga karena yakin Arjuna Sasrabahu dapat bertriwikrama, badannya bertriwikrama menjadi raksasa sebesar gunung. (Memiliki cakra dan dapat bertriwikrama merupakan ciri khas titisan wisnu). Dia sampaikan keyakinannya kepada Limbuk seperti kutipan berikut ini.

Limbuk, besok kamu akan menyaksikan Prabu Arjuna Sasrabahu melakukan sendiri permintaanku. Tak akan diwalkan lagi ke siapa pun.
(Tejo, 2016:164)

Arjuna Sasrabahu kali ini mengabdikan keinginan putri tanpa menyuruh yang lain. Lembah antara Gunung Salva dan Malava akhirnya menjadi telaga. Dewi Citrawati mengajak seluruh putri keraton untuk mandi di telaga buatan itu. Tidak disangka telaga buatan itu meluap dan airnya membanjiri pertapaan

Rahwana, Raja Alengka. Rahwana murka. Arjuna Sasrabahu melarang BS menghadapi Rahwana, namun dia tetap melawan Rahwana karena teringat pesan adiknya (Sukrasana). Jatuh bangun BS menghadapi Rahwana karena Rahwana berubah-ubah wujud. Adiknya terus mengamati pertempuran luar biasa itu dan merasa kasihan kepada BS. Ketika Rahwana menjadi singa, adiknya berpikir bahwa sudah waktunya dia mengajak kakaknya ke Swargaloka. Sukrasana menempel di taring Rahwana dan secepat kilat Rahwana menggigit BS. Di tempat yang lain, di Taman Sriwedari, Dewi Citrawati bunuh diri.

Hasil reinterpretasi kisah BS ini tidak ada yang berubah dilihat dari jalan ceritanya. Alur cerita serupa dengan kisah BS dalam mitologi yang sudah dikenal umum. Yang unik adalah pandangan tokoh-tokohnya. Bagaimana Dewi Citrawati menilai suaminya. Bagaimana kisah heroik BS dari sudut pandang tokohnya sendiri dan bagaimana teks melihat kepahlawanan BS.

Reinterpretasi Kisah Bambang Sumantri dalam Novel Grafis

Dari hasil reinterpretasi cerita Bambang Sumantri dalam *Serat Tripama* ke novel grafis dengan judul *Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati* memperlihatkan bahwa teks memberi cara baru dalam melihat para tokoh, khususnya tokoh BS. Kisah dibangun dari sudut pandang orang ketiga (dalang). Namun, pada beberapa bagian dalang memberi suara pada Dewi Citrawati dan BS untuk mengemukakan perasaannya. Selama ini, BS adalah tokoh yang kepahlawanannya patut dijadikan teladan karena sedikitnya ada tiga keutamaan yang dimilikinya, yaitu: guna, kaya, dan *purun*. "Guna" berarti ahli, pandai dan terampil. Bambang Sumantri dalam menjalankan tugas tidak asal-asalan. Hal ini ditunjukkan oleh tanggung jawabnya menjalankan titah

raja untuk memindahkan Taman Sriwedari dari Swargaloka ke Maespati. Melalui narasi dan gambar dijelaskan bahwa ternyata itu bukanlah usahanya. Bahkan, BS sama sekali tidak melakukan aksi apa pun berkaitan dengan berpindahnya Taman Sriwedari. Sejak semula, dia tidak mengetahui letak taman itu. Dia sangat yakin tidak akan dapat memenuhi perintah Arjuna Sasrabahu. Bahkan, BS sudah menyiapkan tali gantungannya sendiri. Kegagalan BS jelas ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1: Kisah keberhasilan BS memindahkan Taman Sriwedari menjadikan dia manusia utama. Namun, sesungguhnya dia tidak mengetahui letak Taman Sriwedari dan tidak mengerjakan apapun untuk itu. (Tejo, 2016:150)

Pada panel pertama tertulis "Menurut yang terdengar, BS sanggup memindahkan taman Sriwedari dalam semalam. Menurut yang terlihat inilah BS". Teks

mengatakan bahwa yang sebenarnya terjadi tidaklah demikian. Novel grafis ini ingin mengatakan bahwa BS bukanlah seperti yang dipuja-puja selama ini atau yang didengar selama ini. Ada jasa orang lain di balik nama besar dan nama baiknya. Dia bahkan terkejut ketika Taman Sriwedari sudah ada di Maespati. Keterkejutan BS ditunjukkan oleh langkahnya untuk mencari Taman Sriwedari. "Langkah pertama, BS harus tahu posisi taman Sriwedari yang seisi Maespati menduga telah berhasil ia pindahkan".

Kehebatan BS yang kedua adalah kaya, dalam tulisan Purwadi, hal ini ditunjukkan ketika BS pulang berperang dan membawa harta rampasan perang, harta tersebut dia serahkan pada negara. Namun, dalam bagian lain disebutkan bahwa kaya juga berarti mampu memiliki apa saja yang dibutuhkan. Hal itu terlihat dalam sebuah kisah ketika ia harus memenuhi permintaan calon permaisuri rajanya, yakni permintaan delapan ratus pasang domas dan BS mampu memenuhi permintaan tersebut. Dalam novel, hal itu tidak dibahas benar. Namun, keberhasilan BS menaklukkan lawan-lawannya dalam perang untuk merebut Dewi Citrawati bukan semata-mata atas usahanya sendiri. Dia dibantu satu batalyon yang dikerahkan oleh tukang perahu. Mereka adalah pasukan Prabu Soda yang diberi pesan oleh tukang perahu agar bantuannya tidak diketahui BS (Gambar 2). Prabu Soda pun mau membantu BS bukan tanpa pamrih. Dia sesungguhnya ingin menjadi saksi ketika BS harus berpisah dengan *wadag*-nya (raganya).

Dua kisah keberhasilan BS tersebut menjadikan dia teladan bagi para prajurit. Dia selalu berhasil dan bertanggung jawab menyelesaikan setiap pekerjaan. Keberhasilan-keberhasilan itu mengantarkannya jadi patih Kerajaan Maespati. Namun, di balik keberhasilan-keberhasilannya itu ada kisah lain yang "membantu" setiap pencapaiannya.



Gambar 2: Keberhasilan BS mengalahkan ribuan pesaing untuk mendapatkan Dewi Citrawati mengantarkannya menjadi manusia utama. Namun, yang tergambar dia sesungguhnya dibantu oleh pasukan Prabu Soda. (Tejo, 2016:69)

Dengan demikian, kehebatan BS yang kedua sesungguhnya bukan hasil usaha yang dilakukan sendirian. Dia tidak bekerja sendiri dalam memenangkan pertarungan itu. Ada pasukan yang membantu tanpa diketahuinya, yaitu pasukan Prabu Soda yang dikerahkan untuk membantu kemenangan BS. Dia membantu karena ada maksud tertentu yang ingin dicapainya.

Kehebatan yang ketiga adalah *purun* yang dapat diartikan sebagai gagah berani. Bukti sifat BS yang satu ini terlihat ketika menjalani pertempuran melawan Raja Alengka, Rahwana. Sudah menjadi suratan takdir bahwa Rahwana hanya dapat dikalahkan oleh titisan Dewa Wisnu (Prabu Arjuna Sasrabahu), namun karena saat itu, Sang Raja tengah

bercengkerama dengan istrinya, dan sadar dirinya bukan titisan Dewa Wisnu, BS dengan gagah berani tetap menghadapi amukan Rahwana untuk menyelamatkan bangsanya. Reinterpretasi dalam buku ini tidak seheroik cerita tersebut yang dengan kesadaran sendiri menggantikan raja untuk melawan Rahwana. Bambang Sumantri rupanya punya ambisi lain, dia ingat kata-kata tukang perahu, "*Selain Arjuna Sasrabahu, tak ada yang kuasa mengalahkan Raja Alengka, Rahwana*" (Tejo, 2016:34). Kata-kata itulah yang kemudian menjadi tantangan tersendiri bagi BS. Ia merasa tertantang oleh kata-kata yang diucapkan tukang perahu itu untuk membuktikan kesaktiannya. Selain itu, dia ingat juga pesan adiknya bahwa "*...perang melawan Rahwana adalah angan-angan keduanya bila tak bisa meraih angan-angan pertamanya*" (Tejo, 2016:167). Kata-kata adiknya itu adalah keinginan Prabu Soda yang ingin menjadi saksi berpisahnya *wadag* (raga) BS. Ingatan-ingatan itulah yang mendorong BS untuk melawan dan bertempur dengan Rahwana. Dia ingin mencoba kekuatannya karena merasa tertantang dengan ucapan tukang perahu dan memenuhi keinginan adiknya memberikan "kompensasi" pada Prabu Soda yang ingin menyaksikan berpisahnya *wadag* melalui pertarungan antara BS dan Rahwana.

Buku ini juga bercerita bahwa sesungguhnya Dewi Citrawati sangat mencintai BS dan beberapa kali mempertanyakan kesungguhan suaminya. Sejak awal memperebutkan dirinya melalui sayembara, Arjuna Sasrabahu tidak pernah bertarung sendiri. Dia mengutus BS yang baru akan menemuinya di istana sebagai uji coba pertama sebelum diterima mengabdikan padanya. Tantangan BS pada Arjuna Sasrabahu yang meminta agar bertarung dan menjemputnya ke perbatasan Maespati pun disebut-sebut atas inisiatif sang putri.

"No Mak Cangik, waktu di tapal batas itu ndoro putri memanas-manasi BS agar menantang Prabu Arjuna Sasrabahu. Ndoro Putri sudah punya feeling BS akan menang"
(Tejo, 2016:138).

Tidak sampai di situ, Dewi Citrawati tetap ingin melihat suaminya melakukan sesuatu yang berarti untuknya. Dia mulai bertanya kepada BS yang diam-diam ditemuinya dalam keremangan penjara tentang letak Taman Sriwedari. Berulang-ulang ditanyakan, BS tidak pernah menjawab. Yakinlah Dewi Citrawati bahwa suaminya tidak akan menyuruh BS. Namun, perkiraan Dewi Citrawati meleset karena Arjuna Sasrabahu tetap memerintah BS. Tidak kehabisan akal, Dewi Citrawati minta Arjuna Sasrabahu membendung sungai untuk dijadikan telaga karena dia ingin mandi bersama dengan putri-putri istana. Kali ini Arjuna Sasrabahu baru menuruti keinginannya tanpa memerintah BS. Dia membesarkan badannya untuk membendung sungai menjadi sebuah telaga. Namun, pembuatan telaga itu sekaligus juga awal dari kemarahan Rahwana yang mengantarkan BS pada kematiannya. Di Taman Sriwedari, kematian BS disusul dengan bunuh diri Dewi Citrawati. Keputusan bunuh diri sang putri merupakan wujud kehilangan BS.

SIMPULAN

Analisis atas novel grafis *Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati* karya Sujiwo Tejo difokuskan pada reinterpretasi dalang (sudut pandang orang ketiga) terhadap kepahlawanan BS. Patih Suwanda atau BS dari Kerajaan Maespati dikenal sebagai prajurit yang andal dan dijadikan teladan karena memiliki tiga keutamaan, yaitu: *guna*, *kaya*, *purun* (berani). Kisah BS dalam buku ini tidaklah seheroik cerita yang beredar. Dalam setiap pencapaian dan keberhasilannya selalu ada pihak lain yang mem-

bantu dan mendukungnya. Pencapaiannya yang pertama ketika berhasil memboyong Dewi Citrawati untuk Arjuna Sastrabahu dan mengalahkan ribuan raja sakti, tetapi itu bukanlah murni kehebatan BS karena di belakangnya ada pasukan Prabu Soda yang dikerahkan oleh tukang perahu untuk turut bertempur.

Pencapaian kedua, berhasil memin-dahkan Taman Sriwedari dari Swargaloka ke Negeri Maespati, lebih ironis lagi karena BS tidak mengerjakan apa pun, bahkan tidak mengetahui letak taman itu. Kepindahan taman itu mutlak usaha adiknya yang sangat menyayanginya. Pencapaian ketiga, ketika melawan Rahwana bukan semata-mata karena dia mengabaikan perintah raja untuk tidak bertarung dengan Rahwana, atau semata-mata tidak mau mengusik raja yang sedang bercengkrama dengan permaisurinya, tetapi BS juga ingin menguji dan membuktikan kesaktiannya karena ingat pesan tukang perahu ketika dia hendak pergi ke Maespati. Selain itu, dia juga ingat pesan adiknya bahwa dia harus memberikan kompensasi kepada Prabu Soda yang ingin menyaksikan perang melawan Rahwana sebagai anganangan-nya.

Novel ini ingin menunjukkan cara pandang lain dalam melihat kepahlawanan atau keberhasilan seseorang melalui penafsiran kritis pada setiap peristiwa. Narasi dan gambar dalam novel grafis ini memberi interpretasi lain tentang kepahlawanan seseorang, dalam hal ini BS. Hasil reinterpetasi Sujiwo Tejo menunjukkan bahwa seorang pahlawan dikatakan pahlawan dilihat dari pencapaian dan sesuatu yang tampak. Namun, rupanya ada banyak "pahlawan lain" yang mendukung keberhasilan-keberhasilan dan pencapaian-pencapaiannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ajidarma, S. G. (2016). *"Tripama Inter-tekstual" Pengantar dalam Novel Se-*

rat Tripama: Gugur Cinta di Maespati. Yogyakarta: Bentang.

Avissa, L. D. S. (2015). *Reinterpretasi Kisah Calon Arang sebagai Inspirasi Karya Seni Visual*. (Skripsi). Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Damono, S. D. (1999). *Politik, Ideologi, dan Sastra Hibrida*. Jakarta: Pustaka Firdaus.

Damono, S. D. (2001). *Pengantar dalam Buku Ifigenia di Semenanjung Tauris*. Jakarta: Yayasan Obor.

Darmawan, H. (2005a). *"Banyak Nama Menuju Komik" dalam Dari Gatot Kaca hingga Batman: Potensi-potensi Naratif Komik*. Yogyakarta: Orakel.

Darmawan, H. (2005b). *"Selamat Datang Novel Grafis" dalam Dari Gatot Kaca hingga Batman: Potensi-potensi Naratif Komik*. Yogyakarta: Orakel.

Goldsmith, F. (2010). *The Readers' Advisory Guide to Graphic Novels*. Chicago: American Library Association.

Gravett, P. (2005). *Graphic Novels: Everything You Need to Know*. United State: Harper Collins Publishers.

Junus, U. (1985). *Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia.

Kamajaya. (1985). *Tiga Suri Teladan: Kisah Kepahlawanan Tiga Tokoh Cerita Wayang*. Yogyakarta: U.P. Indonesia.

Merriam-Webster. (<http://merriam-webster.com/dictionary/graphic%20novel>). Diakses November 2017

Purnama, H. (2017). Kajian Semiotik Nilai Edukatif Novel Grafis *Serat Tripama (Gugur Cinta di Maespati)* karya Sujiwo Tejo. *Jurnal NOSI*, 5(5). [http://www.pbindoppsunisma.com/journal/nosi-volume-5-nomor-5-agustus-2017/tanpa halaman](http://www.pbindoppsunisma.com/journal/nosi-volume-5-nomor-5-agustus-2017/tanpa%20halaman).

Purwadi. (2004). *Kitab Jawa Kuno*. Yogyakarta: Dalam Terbitan.

Putri, K. R. S., & Sabana, S. (2016). Re-Interpretasi Budaya Tradisi dalam Karya Seni Kontemporer Bandung Karya Radi Arwinda. *Panggung*, 26 (3), 294-308.

Tejo,S.(2007). Filosofi Hidup SMS Dalang Edan (1). Dalam (<http://sujiwotejo.com/filosofi-hidup-sms-dalang-edan-1>). Diunduh November 2017
.....(2016). *Serat Tripama: Gugur Cinta di Maespati*. Bandung: Bentang.