

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan budaya dan karakter bangsa sangat penting sebagai landasan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional yaitu mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya dan beradab berdasarkan falsafah pancasila. Selain itu, pendidikan karakter sebagai upaya untuk mendukung perwujudan cita-cita sebagaimana diamanatkan dalam pancasila dan UUD 1945.

Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, tradisi dan kebudayaan daerah mulai memudar, karena masyarakat lebih memilih kesenian dan budaya asing serta merasa gengsi untuk menggunakan budaya lokal. Contoh yang sedang *booming* saat ini adalah *game Pokemon Go* dari Jepang, di mana *game* tersebut dimainkan oleh masyarakat Indonesia, baik dari balita sampai orang tua. *Game Pokemon Go* ini memiliki dampak negatif, seperti membahayakan keselamatan pemain, menghamburkan uang dan merusak budaya lokal. Padahal budaya lokal adalah paling sesuai dengan kepribadian atau karakter bangsa. Selain itu pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai budaya.

Berbagai persoalan pemerintah untuk memprioritaskan pendidikan karakter sebagai dasar pembangunan pendidikan. Di lain pihak, pembangunan nasional yang dilaksanakan selama ini, menunjukkan kemajuan di berbagai bidang kehidupan masyarakat seperti sosial budaya

dan kehidupan beragama, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Sulistyowati, (2012:2) pembangunan karakter bangsa yang sudah diupayakan sampai saat ini, belum terlaksana dengan optimal. hal itu tercermin dari kesenjangan sosial-ekonomi-politik yang masih besar, lingkungan yang ada di seluruh pelosok negeri masih terjadinya ketidakadilan hukum, pergaulan bebas, pornografi, kekerasan dan kerusakan yang terjadi di kalangan remaja. Korupsi yang merambah pada semua sektor kehidupan masyarakat dan saat ini banyak dijumpai tindakan anarkis, konflik sosial, penuturan bahasa yang buruk, tidak santun dan ketidaktaatan berlalulintas.

Masyarakat Indonesia dahulu terbiasa santun dalam berperilaku. Menyelesaikan masalah juga, dengan musyawarah mufakat. Selain itu, masyarakat Indonesia mempunyai kearifan lokal yang kaya dengan pluralitas dan bersikap toleran serta gotong royong. Tetapi sekarang berubah menjadi hegemoni kelompok-kelompok yang saling mengalahkan dan berperilaku tidak jujur. Hal ini menunjukkan bahwa ketidak pastian jati diri dan karakter bangsa.

Semua itu bermuara dari: 1). Disorientasi dan belum menghayati nilai-nilai pancasila sebagai filosofi dan ideologi bangsa. 2). Keterbatasan perangkat kebijakan terpadu dalam mewujudkan nilai-nilai esensi Pancasila. 3). Bergesernya nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. 4). memudarkan kesadaran terhadap nilai-nilai budaya bangsa. 5). Melemahkan kemandirian bangsa (Dikutip dari buku induk kebijakan

nasional pembangunan karakter bangsa 2010-2025, dalam Sulistyowati, 2012:2)

Melihat permasalahan-permasalahan yang ada dan pentingnya pendidikan budaya dan karakter bangsa, maka perlu media belajar untuk mempermudah memahaminya. Ada beberapa bentuk sumber belajar pada anak, seperti buku, majalah, brosur, poster, ensiklopedia film, *slide*, video, model, *audiocassette*, transparansi, realita, internet, ruang belajar, studio, lapangan olahraga, wawancara, kerja kelompok, observasi, permainan, taman, museum, kebun binatang, pabrik, toko dan lain sebagainya. Adapun jenis buku seperti: buku ajar, ilmiah, populer, fiksi, nonfiksi, novel, komik dan lain sebagainya (Prastowo, 2012:37).

Komik adalah cerita bergambar yang mengungkapkan ide dengan susunan kata dan gambar dengan sengaja diurutkan sesuai angan-angan, bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pembaca. Menurut John M. Echols dan Hassan Shadily dalam kamus bahasa Inggrisnya, *comic* adalah komik, kb. Pelawak. sedangkan *-comics j.* adalah Cerita atau buku komik. Menurut Scott Mc. Cloud, (1994:8) *com-ics* (kom'iks) adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (bersebelahan/berdekatan) dalam tuturan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Menurut Bonneff, (2001:67) komik memiliki dua fungsi yaitu sebagai hiburan dan dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak

langsung untuk tujuan edukatif. Komik dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu komik buku, komik majalah, komik bersambung di harian dan majalah, serta buku pelajaran bergambar dan brosur propaganda (Bonnet, 2001:48). Menurut bentuknya, komik dibagi menjadi dua kategori yaitu komik bersambung yang biasanya dikenal sebagai *comic strip*. Kedua adalah buku komik atau *comic book*.

Buku komik di Indonesia pertama kali diciptakan pada tahun 1953 oleh Raden Ahmad Kosasih yang biasa dikenal sebagai RA. Kosasih. Buku komik RA. Kosasih yang pertama berjudul *Sri Asih* dan diterbitkan oleh penerbit Melodi. RA. Kosasih pelopor dan menjadi tonggak pertumbuhan komik Indonesia serta menjadi teladan bagi generasi yang lahir setelahnya, sehingga RA. Kosasih disebut sebagai bapak komik Indonesia. Karya-karya RA. Kosasih dianggap sebagai monumen yang dapat mendefinisikan identitas komik Indonesia dengan jelas, karena mempunyai karakter yang sangat kuat untuk mengangkat tokoh-tokoh bermuatan lokal. Selain itu karya RA. Kosasih mampu menyampaikan nilai-nilai tradisi yang mengakar dalam masyarakat (tempo.co, diakses pada tanggal 31 Januari 2016).

Saat berkarya RA. Kosasih mendapat kritikan dari para pendidik, karena penolakan komik dari barat, dengan alasan bentuk yang tidak mendidik dan gagasan yang berbahaya. Sehingga RA. Kosasih mempunyai ide untuk melahirkan komik yang bergenre *pewayangan*. Tetapi ide RA. Kosasih ditolak oleh penerbit, karena *wayang* masih dianggap produk

budaya yang sakral dan penerbit khawatir produk itu gagal diserap pasar. Penolakan dari penerbit tidak membuat RA. Kosasih putus asa, RA. Kosasih mencoba untuk membuat komik *Burisarawa Gandrung* dan komiknya berhasil diterima oleh pembacanya (tempo.co, diakses pada tanggal 31 Januari 2016). Sejak itu penerbit Melodi Bandung dan Keng Po Jakarta meminta RA. Kosasih untuk memproduksi komik yang berhubungan dengan kebudayaan nasional (historia.id, diakses pada tanggal 31 Januari 2016). RA. Kosasih juga mengalami perubahan visual dari karakter superhero menjadi visualisasi cerita *wayang* yang sudah ada, dikonvensi dalam bentuk komik.



Gambar 1. RA Kosasih  
Sumber: Tempo/Jacky Rachmansyah, 2016

Pada tahun 1955-1960, komik *wayang* seri *Mahabarata* dan *Ramayana* menjadi rekor bagi RA Kosasih, karena penjualannya sampai 30.000 eksemplar per seri dibandingkan dengan komik pertamanya yang berjudul *Sri Asih* hanya 3000 eksemplar. Menurut Aulia A. Muhammad

yang dipublikasikan di harian Suara Merdeka, 2004, dengan penjualan 30.000 eksemplar per seri setiap bulannya, menjadi rekor yang belum terpecahkan sampai saat ini dan menjadikan *trade mark* RA. Kosasih tidak bisa tertandingi, serta menjadikan iri para komikus Indonesia lain untuk mengikuti jejak RA. Kosasih (komikindonesia.com diakses 2016).

RA Kosasih berkarya lebih dari 100 komik, dan mengalami dinamika cerita yaitu perubahan *genre* dari *superhero*, komik *wayang*, folklor, fiksi ilmiah, dan petualangan dengan kasusastraan hindu (Ramayana dan Mahabarata) dan sastra tradisional Indonesia (Jawa dan Sunda) serta komik terpengaruh *tienghoa* (komik silat) (Tempo.co, diakses pada tanggal 31 Januari 2016).

Adapun judul komik karya RA. Kosasih seperti: *Bomantang, Sri Asih, Mahabarata, Barata Yudha, Pandawa Seda, Perikesit, Prabu Udayana, Leluhur Hastina, Arjuna Sasrabahu, Arjuna Wiwaha jilid B, Ramayana, Ramayana (PLUZ+), Wayang Purwa, Lahirnya Sri Rama dan Dewi Sinta, Putra Rama Dipatikarna, Bambang, Bambang Surya Putra, Srikandi, Egul Mayangkara, Serial Kala Hitam, Setan Cebol, Cempaka* (superhero wanita), *Tarzan Wanita* (Versi Indonesia), *Kala Denda* (komik superhero dengan menggunakan kostum, gerak gerak tokoh dan dialognya masih terpengaruh *wayang*), *Kusuma Jati, Sri Dewi kontra Dewi Sputnik* (tradisi melawan modern), *bariswara gandrung, bariswara merindukan bulan, Mudinglaya Dikusuma, Ganesha Bangun, Siti Gahara, Sri Dewi* dan lain sebagainya.

Beberapa komik yang diciptakan RA. Kosasih dengan berbagai *genre* bertujuan untuk memberikan sumbangan bagi pembangunan kepribadian bangsa dan mempertahankan kelangsungan hidup dengan menggali dari sumber-sumber kebudayaan nasional, sehingga membuat para pendidik tidak dapat lagi memiliki alasan untuk mengkritiknya.

Menurut Bonneff, (2001:112) Sumbangan komik tidak langsung terasa di Indonesia, tetapi dirasakan setelah Indonesia merdeka, komik Indonesia banyak memberikan sumbangan untuk membentuk sebuah generasi yang meminati kesenian tradisional, yang terancam dilupakan karena kemajuan zaman. Komik merupakan pengantar yang baik ke Dunia pewayangan. Pertunjukan *wayang* kulit atau *wayang* golek sudah jarang diselenggarakan terutama di Kota, tetapi anak-anak akrab dengan *wayang* karena komik. Selain anak-anak ada juga dalang muda yang belajar *wayang* dari komik dan mengambil ilham dari kreasi yang ada di komik. Meskipun pernah dikritik karena melalaikan mitologi agung, tetapi semua sepakat bahwa komik *wayang* itu bersifat mendidik.

Eksistensi komik RA. Kosasih sudah diakui sejak 1955. Mengingat arus masuknya komik-komik asing yang semakin meningkat di Indonesia, tetapi komik RA. Kosasih tidak dapat lagi dikenali secara utuh. Padahal, banyak nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter yang sesuai dengan konteks budaya lokal, misalnya pada komik *Pandawa Seda*. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti salah satu komik *wayang* karya RA. Kosasih yang berjudul *Pandawa Seda*

tersebut, hal ini karena dalam komik *Pandawa Seda* memberikan pengajaran hidup yang sangat luar biasa.



Gambar 2. Cover komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih  
Sumber: Foto Dhiah Agustina Qahar, 2016

Menurut asumsi peneliti, komik *Pandawa Seda* ini terdapat tanda nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, seperti Agama, pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan budaya dan karakter bangsa diajarkan melalui karakter *Pandawa lima* dan tokoh yang digambarkan pada komik *Pandawa Seda* tersebut, seperti: Resi Bisma yang memberikan wejangan-wejangan kepada *Pandawa*, (Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa).

Selain itu terdapat pelajaran yang sangat berharga yang dikemas dalam cerita yang menarik pada saat *Pandawa lima* dan Drupadi menuju puncak Mahameru, dan Yudistira lah yang terpilih untuk dibawa ke



*Swargaloka* karena berbudi luhur. Hal ini membuat penelitian penting untuk dilakukan supaya dapat mengembalikan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa di Indonesia. Terutama pada anak muda yang mengalami kemerosotan mental di zaman sekarang. Supaya menjadi anak yang berkarakter dan dapat memilah komik mana yang baik untuk dibaca, dengan memahami tanda dan makna yang ada pada komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih. Peneliti menggunakan pendekatan semiotika Charles S. Peirce dan Roland Barthes, untuk memahami tanda dan makna yang disampaikan oleh RA. Kosasih melalui komik *Pandawa Seda*.

## **B. Identifikasi dan Lingkup Masalah**

Pendidikan budaya dan karakter bangsa itu sangat penting, karena dapat menjadikan anak untuk berkepribadian yang baik. Adapun nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah bersumber dari *Agama, Pancasila, Budaya dan Tujuan Pendidikan Nasional*. Seperti yang dijelaskan di latar belakang, pembangunan nasional yang dilakukan selama ini mengalami kemajuan, tetapi masih banyak dijumpai dampak negatif seperti bergesernya nilai-nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tradisi dan kebudayaan daerah juga sudah mulai memudar, karena masyarakat merasa gengsi untuk menggunakan budaya lokal dan lebih memilih kesenian dan budaya modern. Padahal budaya lokal adalah paling sesuai dengan kepribadian atau

karakter bangsa. Selain itu pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai budaya.

Ketidak pastian jati diri dan karakter bangsa juga dialami oleh masyarakat Indonesia sekarang. Terlihat dari hegemoni kelompok-kelompok yang saling mengalahkan dan berperilaku tidak jujur. Berbeda dengan masyarakat dahulu, yang mana terbiasa santun dalam berperilaku, melaksanakan musyawarah mufakat dalam menyelesaikan masalah, mempunyai kearifan lokal yang kaya dengan pluralitas, serta bersikap toleran dan gotong-royong.

Hal ini diperlukan pendidikan budaya dan karakter bangsa untuk mengembalikan karakter masyarakat seperti dulu yang religius, santun, berbudaya, jujur, cinta damai, dan lain sebagainya. Disini peneliti mengidentifikasi bahwa komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih memiliki nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, sehingga baik untuk mengembalikan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang sedang menurun saat ini.

Melihat komik menjadi polemik masyarakat sejak dulu, di mana masyarakat menganggap bahwa komik memiliki dampak negatif. Seperti, komik dianggap sebagai media hiburan yang tidak mendidik, membuat anak ketergantungan, menumpulkan imajinasi dan membuat anak untuk malas belajar serta mempengaruhi perilaku anak melalui budaya asing asal komik. Selain itu komik menjadi sasaran kritik masyarakat (orang tua, guru dan wartawan) yang mendukung bacaan sehat, di mana masyarakat

menganggap bahwa komik sebagai terbitan “pornographic, non gramatis, dan non edukatif.

Hal ini membuat penelitian ini penting, karena komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih ini dapat menjawab kekhawatiran masyarakat yang menganggap semua komik memiliki dampak negatif, contohnya dalam komik *Pandawa Seda* ini memiliki dampak positif, karena komik dapat menjadi media didik dengan mengenalkan budaya, sarat nilai moral dan nilai-nilai pendidikan lain serta menjadikan anak menjadi religius, produktif dan kreatif.

### **C. Batasan Masalah**

Pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dikembangkan terdapat 18 nilai, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat dan komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Dari 18 nilai karakter bangsa diidentifikasi dari empat sumber, yaitu: Agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan. Penelitian ini memiliki batasan masalah, supaya lebih fokus. Penelitian ini hanya membahas beberapa sampel panel pada komik *Pandawa Seda: Menuju Mahameru*, seri dua karya RA. Kosasih, yang menurut peneliti sampel tersebut terdapat tanda dan makna nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana memahami tanda-tanda yang bernilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, pada komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih dari sudut pandang semiotika?
2. Apa makna tanda-tanda yang ada pada komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih?

#### **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk memahami tanda-tanda yang bernilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, pada komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih dari sudut pandang semiotika.
- b. Untuk memaknai tanda-tanda yang ada pada komik *Pandawa Seda* dan mengapresiasi karya RA. Kosasih.

##### **2. Manfaat Penelitian**

###### **a. Bagi Peneliti**

1. Sebagai inspirasi dalam berkarya dan mendidik serta inspirasi dalam penelitian mengenai komik lain, dengan memahami visualisasi, tanda dan makna yang terkandung di dalam komik *Pandawa Seda* karya RA Kosasih.

2. Memberikan pengetahuan lebih mendalam mengenai konsep dan strategi RA. Kosasih dalam berkarya, dengan berbagai dinamika yang dialaminya.
3. Mengetahui ajaran-ajaran baik yang disampaikan oleh RA. Kosasih melalui tanda-tanda dalam karyanya yang berjudul *Pandawa Seda* dan dapat menghayati nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa khususnya nilai pendidikan religi, serta menerapkan dalam kehidupan.

#### **b. Bagi Masyarakat**

1. Masyarakat diharapkan dapat mengetahui bahwa ada nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang disampaikan oleh RA. Kosasih dalam komik *Pandawa Seda*, sehingga masyarakat mau mempelajari dan dapat memilah komik yang baik untuk dibaca.
2. Diharapkan adanya penelitian ini, dapat membantu memperbaiki moral dan akhlak serta kecintaan masyarakat terhadap budaya lokal yang mengalami penurunan, untuk menjadi masyarakat yang religius.
3. Supaya masyarakat yang baru mengenal RA. Kosasih diharapkan mau membaca, mengenal karya-karyanya dan dapat mengapresiasi serta mengamalkan ajaran yang disampaikan dalam komik *Pandawa seda*.

### c. Bagi Institusi Desain Komunikasi Visual

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi baru berupa data mengenai tanda dan makna yang divisualisasikan oleh RA. Kosasih pada komik *Pandawa Seda* sebagai media pendidikan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi alternatif dalam pengkajian dan penciptaan seni rupa khususnya Desain komunikasi Visual di Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta mengenai komik dan semiotika.

