

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini memakai beberapa tahap untuk memahami tanda-tanda yang ada dalam komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih. Hasil analisis, peneliti menemukan tanda dan makna nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Tahap pertama, dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, peneliti menemukan tanda dan makna nilai pendidikan agama dalam komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih yang merujuk pada Al Qur'an dan Al Hadits.

Seperti 1). Perintah untuk berdoa; 2). Perintah kasih sayang pada sesama makhluk hidup; 3). Perintah untuk berbuat adil dalam segala hal; 4). Larangan untuk sombong; 5). Perintah untuk menjadi pemimpin yang berakhlak mulia, memiliki sifat bijaksana, murah hati (penyayang, suka memberi, suka menolong, baik hati), selalu menghormati orang lain, adil, peduli, sabar, setia, dan rendah hati (tawadhu'); 6). Perintah perintah untuk menjadi orang yang husnudzon, rendah hati, ikhlas (lapang dada), mudah memaafkan, sabar dan melarang iri hati maupun dengki dalam bermasyarakat; 7). Larangan untuk fitnah dan; 8). Perintah untuk menjadi orang yang bertanggung jawab.

Tahap kedua, peneliti juga menemukan tanda dan makna bahwa RA. Kosasih mengajarkan nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa sesuai dengan konteks isu-isu yang berkembang di Indonesia, dengan

analisis semiotika Roland Barthes pada komik *Pandawa Seda*. Hal ini dapat mengajarkan kepada masyarakat, nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Supaya menjadi manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa, serta tradisi budaya religius.

B. Saran

Adanya teori semiotika Charles Sanders Peirce dan Roland Barthes ini, peneliti terbantu untuk mengupas tanda dan makna yang tersembunyi pada komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih ini, sehingga peneliti dapat menemukan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Jadi melalui penelitian ini, banyak peluang untuk melakukan penelitian selanjutnya. Khususnya pada komik RA. Kosasih maupun komik lokal lain, yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Supaya dapat meyakinkan masyarakat bahwa tidak semua komik itu memiliki nilai negatif tetapi dapat mendidik masyarakat, seperti komik *Pandawa Seda* karya RA. Kosasih ini.

Bagi masyarakat Indonesia perlu membaca kembali buku komik *Pandawa Seda* dan mengapresiasi RA. Kosasih, karena dalam buku komik RA. Kosasih, sangat menarik untuk dibaca. Selain itu, di dalam buku karya RA. Kosasih mengandung nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, yang dapat menjadikan masyarakat menjadi religius, berkarakter, berbudaya, berakhlak mulia, bermoral, beretika, dan beradab berdasarkan

falsafah Pancasila dan mendukung perwujudan cita-cita sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila dan Pembukaan UUD 1945.



KEPUSTAKAAN

- Aliah, Rosma, 2014, *Analisis Semiotika Pesan Moral Islami dalam Kitab Komik Sufi*, Universitas Islam Negeri, Jakarta
- Bajraghosa, Terra. 2012, *Visualisasi Bahasa dalam Komik Indonesia*, Institut Seni Indonesia. Yogyakarta
- Barthes, Roland. 1983, *Mytologies* atau *mitologi*, Terjemahan Nurhadi & A. Sihabul Millah, (2011). Kreasi Wacana. Bantul.
- Boneff, Marcell, 2008. *Komik Indonesia*, KPG, Jakarta
- Budiman, Kris. 2011, *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Danesi, Marcel, 2012, *Pesan, Tanda, Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika Dan Teori Komunikasi Terjemahan Evi Setyarini dan Lusi Lian Piantari*, Jalasutra, Yogyakarta
- Darmawan, 2012, *How To Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*. Bentang Pustaka, Jakarta
- Ekman, Paul, 2013, *Emotions Revealed: Understanding Faces and Feeling* atau *Membaca Emosi Orang*, Terjemahan Abdul Qodir S., Think, Yogyakarta
- El, Rais, 2012, *Kamus Ilmiah Populer*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Gumira, Seno, 2011, *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*, KPG, Jakarta
- Hoed, Benny H., 2014, *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*, Komunitas Bambu, Depok
- Kosasih, RA, -, *Pandawa Seda*, Erlina, Bandung
- Mataram, Sayit, 2014, *Bahasa Rupa Komik Indonesia: Studi Kasus Komik Wayang Karya R.A. Kosasih*. Institut Seni Surakarta, Surakarta
- McCloud, Scott, 2008, *Memahami Komik terjemahan S. Kinanti*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta
- _____, 2006, *Making comics*, HARPER, New York
- Nasrullah, Rulli, Novita Intan Sari, 2012, *Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik "Si Bujang"*, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta
- Nierenberg, Gerald I & Hendry H. Calero, 2012, *How to Read a Person Like a Book* atau *Membaca pikiran orang seperti Membaca Buku*, Terjemahan Lita dkk, Think, Yogyakarta

- Prastowo, Andi, 2012, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatis: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik dan Menyenangkan*, DIVA Press, Yogyakarta
- Rajagopalachari, C, 2013, *Mahabharata dan Ramayana: Kitap Epos Terbesar Sepanjang Masa*, DIPTA, Yogyakarta
- Sigit, Nadia, 2014, *Kajian Ikonologi Karya Priyanto Sunarto ikonologi Kartun Editorial Karya Priyanto Sunarto Di Majalah Tempo (Studi Kasus: Tema Pemilu Era Orde Baru Dan Reformasi) Era Orde Baru Dan Reformasi*. Institut Seni Indonesia. Yogyakarta
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung
- Sulistiyowati, Endah, 2012, *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*, PT. Citra Aji Parama, Yogyakarta
- Sutopo, H. B., 2006, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapan dalam Penelitian*, UNS Press, Surakarta
- Fazar, Luthfi Ridho, *Memahami Idenitas Hibrida pada Komik Indonesia Kontemporer (Analisis Semiotika Komik Garudayana)*
- Soedarso, nick, 2015, *Komik: Karya Sastra Bergambar*. Jurnal Humaniora Vol.6 No.4 Oktober 2015: 496-506 Jakarta
- Tinarbuko, Sumbo, (2009), *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Widy, Mikha, Alvanov Z Mansoor dan Naomi Haswanto, 2013, *Visualisasi Karakter Dalam Seri Komik Garudayana: Wimba Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Vol. 5 No. 2 Tahun 2013*. Institut Teknologi Bandung, Bandung

Webtografi

- Ferdiantor, Riky, 2012, *Kosasih, Legenda Bapak Komik Indonesia 29 Juli 2012*, <http://gaya.tempo.co/read/news/2012/07/29/109419925/r-a-kosasih-legenda-bapak-komik-indonesia/diakses> 2016
- Ferdiantor, Riky, 2012, *Perjalanan Karier Komik Kosasih* <https://gaya.tempo.co/read/news/2012/07/29/109419926/perjalanan-karier-komik-kosasih/> diakses 2016
- <http://www.humblecomics.com/comicsedu/strengths.html/diakses> 2016
- <http://lenterakecil.com/nilai-pendidikan-budaya-dan-karakter-bangsa/diakses> 2016
- https://www.academia.edu/9619173/Komik_Sebagai_Media_Pengembangan_Kreativitas_dalam_Dunia_Pendidikan/ diakses 2016

http://www.kompasiana.com/aditya_pratama/paru-paru-dunia-adalah-indonesia_54f70cb4a333111c2f8b45c8, diakses 2016

<http://khazanah.republika.co.id/berita/dunia-islam/hikmah/13/03/08/mjbe8m-pemimpin-berakhlak-mulia>, diakses 2016

www.google.image.com, diakses 2016

www.bintang.com, diakses 2016



GLOSARIUM

A

Asosiasi = gaya dan bentuk huruf yang mewakili atau menyerupai sumber suara

B

Balon kata = bingkai yang berfungsi sebagai pembatas kata, baik yang diucapkan atau dipikirkan oleh karakter komik.

C

Comic book = buku komik

Comic strip = komik bersambung

D

Duryudana = Saudara-saudara *Pandawa* yang jahat

G

Gambar = Imaji; Ilustrasi; Representasi visual atas suatu objek; analogon dari suatu realitas.

Genre = Gaya atau aliran komik.

Gesture = bahasa tubuh bersamaan dengan ekspresi wajah

H

Hedonisme = pandangan hidup yang menganggap bahwa kesenangan dan kenikmatan materi sebagai tujuan utama dalam hidup.

I

Idiolek = *langage* yang dipakai individu seorang dengan menggunakan penguasaan kosakata khusus sebagai properti pribadinya

Ilustrasi = Gambar; Imaji yang digunakan oleh komikus untuk merepresentasikan suatu objek.

Imagery = Perlambangan; Gambar atas objek yang direpresentasikan sebagai ikon, indeks, dan simbol.

Integrasi grafis = huruf yang bercampur dengan gambar sebagai efek suara.



K

Karakter = Tokoh dalam komik yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam rangkaian cerita komik.

Kata = Elemen penyusun dasar dalam bahasa; elemen teks dalam komik.

Komik = Imaji–imaji bersifat gambar atau selain gambar yang dijabarkan dalam sekuens yang disengaja yang dimaksudkan untuk mengandung informasi dan atau menghasilkan tanggapan estetik di dalam diri pembaca (Darmawan, 2012: 37)

Kurawa = *Duryudana* beserta saudara-saudaranya

L

Layout = Tata letak dalam desain; Montase Antara gambar (ilustrasi) dan tipografi dalam *art work* desain atau cetak.

Loudness = suara keras yang diindikasikan dengan ukuran yang besar, miring, serta bertanda seru

M

Mayapada = Dunia

Mooi Indie = Indonesia Jelita; Aliran seni rupa Indonesia yang berkembang pada periode 1908 hingga 1937 yang identik menampilkan gaya gambar realis dengan sosok wanita cantik molek, lelaki gagah, atau pemandangan indah seperti pegunungan, persawahan, pantai.

P

Panel = bingkai dalam komik

Phonogram = lambang ucap (dialog, monolog, dan narasi) serta lambang efek suara

Plot = Alur cerita berupa rangkaian peristiwa yang satu sama lain dihubungkan dengan kausalitas.

S

Sendiko dawuh = mengiyakan majikan atau orang yang dihormati

Setting = ruang dan waktu yang ada dalam dunia komik (tempat)

Superhero = Pahlawan yang memiliki kemampuan di luar kemampuan manusia biasa; Genre komik yang menampilkan tokoh berkekuatan luar biasa.

Swargaloka = Surga

T

Timbre = warna nada berdasarkan kualitas suara yang ditunjukkan dengan tingkat kekasaran bentuk, bergelombang, tajam, samar dan sebagainya



LAMPIRAN

1. Nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa

Terdapat 18 nilai-nilai yang dikembangkan melalui pendidikan budaya dan karakter bangsa oleh kementerian pendidikan nasional, badan penelitian dan pengembangan, pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa 2010 diidentifikasi dari empat sumber yaitu: agama, pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional dalam Sulistyowati, (2012:28-32) yaitu:

a. Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

b. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

c. Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

d. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

e. Kerja Keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

f. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

g. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

h. Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

i. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

j. Semangat Kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

k. Cinta Tanah Air

Cara berpikir, bersikap, dan membuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

l. Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

m. Bersahabat/Komunikatif

Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

n. Cinta Damai

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

o. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

p. Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

q. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

r. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.



2. Foto Sidang

