

Semiotika komik *mahabharata* R.A. Kosasih: Internalisasi nilai *silih asih, silih asah, silih asuh* untuk pendidikan karakter

Ening Luspiana Herawati¹, Kuswara², Ece Sukmana³

¹⁻³Universitas Sebelas April, Sumedang, Indonesia

¹eningluspianaherawati139@gmail.com. ²kuswara@unsap.ac.id.

³ecesukmana_fkip@unsap.ac.id

Received: July 31, 2026; Accepted: September 9, 2026

Abstract

The need for an adaptive bridge for local literacy is becoming increasingly urgent amidst the onslaught of foreign visual cultures and the dominance of conventional literary teaching materials. Stemming from this condition, this study examines the Mahabharata comic by R.A. Kosasih to uncover its narrative structure, semiotic meanings, and the inculcation of Sundanese local wisdom values (silih asih, silih asah, silih asuh), as well as their relevance to students' character education. Utilizing a qualitative descriptive method that integrates multimodal narrative analysis with Roland Barthes' semiotic theory, this study reveals three main findings. First, the comic's narrative plot solidly constructs the dynamics of ethical conflicts and figures of moral exemplarity. Second, the integration of visual elements and verbal texts forms relations of denotation, connotation, and myth that reinforce the concept of locality. Third, the value of silih asih emerges as the most dominant moral foundation, whereas silih asah and silih asuh are occasionally distorted by political intrigues within the story. These findings affirm that R.A. Kosasih's Mahabharata comic possesses significant potential to be utilized as an alternative, character-based learning medium in schools.

Keywords: Mahabharata Comic, Character Education, Roland Barthes Semiotics, Local Wisdom, Silih Asih, Silih Asah, Silih Asuh.

Abstrak

Kebutuhan akan jembatan literasi lokal yang adaptif kian mendesak di tengah gempuran budaya visual asing dan dominasi bahan ajar sastra konvensional. Berangkat dari kondisi tersebut, studi ini mengkaji komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih guna mengungkap struktur narasi, pemaknaan semiotis, serta penanaman nilai kearifan lokal Sunda (*silih asih, silih asah, silih asuh*) dan relevansinya bagi pendidikan karakter siswa. Melalui metode deskriptif kualitatif yang memadukan analisis narasi multimodal dengan teori semiotika Roland Barthes, ditemukan tiga poin utama. Pertama, alur narasi komik ini secara solid membangun dinamika konflik etis dan figur keteladanan moral. Kedua, perpaduan antara elemen visual dan teks verbal membentuk relasi denotasi, konotasi, hingga mitos yang memperkuat gagasan lokalitas. Ketiga, nilai *silih asih* muncul sebagai fondasi moral paling dominan, sementara *silih asah* dan *silih asuh* terkadang terdistorsi oleh intrik politik dalam cerita. Temuan ini menegaskan bahwa komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih sangat potensial dijadikan media pembelajaran alternatif berbasis karakter di sekolah.

Kata Kunci: Komik *Mahabharata*, Pendidikan Karakter, Semiotika Roland Barthes, Kearifan Lokal, *Silih Asih, Silih Asah, Silih Asuh*.

How to Cite: Herawati, EL., Kuswara, K., & Sukmana, E. (2017). Semiotika komik mahabharata R.A. Kosasih: Internalisasi nilai silih asih, silih asah, silih asuh untuk pendidikan karakter. *Semantik*, 15 (2), 257-270.

PENDAHULUAN

Keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa pada dasarnya sangat bergantung pada bagaimana pembelajaran sastra dikemas di sekolah. Lebih dari sekadar sarana mengasah keterampilan membaca dan menulis, sastra menjadi media penanaman nilai kehidupan, kebudayaan, hingga kearifan yang tersirat dalam cerita. Sejalan dengan pandangan Aminuddin (2014), nilai hakiki karya sastra bertumpu pada kemampuannya menjawab kebutuhan batiniah manusia akan makna hidup. Sastra memuat dimensi moral, sosial, dan religius yang memperkaya eksistensi batin pembaca. Namun, praktik di kelas hari ini masih didominasi teks naratif panjang yang kaku seperti novel dan cerpen. Potensi media visual berbasis komik justru terabaikan, padahal minimnya variasi media inilah yang kerap membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang membangkitkan minat baca peserta didik.

Padahal, dari sudut pandang studi sastra, komik memuat struktur naratif yang utuh. Nurgiyantoro (2018) menyebutkan bahwa karya fiksi dibangun oleh kepaduan unsur intrinsik seperti tema, alur, tokoh, latar, dan amanat. Unsur-unsur struktural ini hadir utuh dalam komik melalui kombinasi antara bahasa visual dan verbal. Ajidarma (2011) mempertegas bahwa sebagai narasi visual, komik menyampaikan gagasan lewat relasi dinamis antara gambar dan teks yang menuntut pembaca menafsirkan kedua unsur tersebut secara simultan guna meraih kedalaman makna. Senada dengan itu, Soedarso (2015) melihat komik bergambar sebagai bagian dari sejarah budaya visual Indonesia yang berfungsi sebagai media komunikasi dan sarana pendidikan yang efektif. Efektivitas ini terbukti secara empiris melalui studi Dessiane dan Hardjono (2020) yang menunjukkan peningkatan respons, motivasi, serta hasil belajar siswa, disamping temuan Ramliyana (2016) mengenai peran komik dalam memperkaya penguasaan kosakata pada pembelajaran BIPA.

Di sisi lain, realitas sosiokultural memperlihatkan kecenderungan generasi muda yang lebih akrab dengan media visual dan karakter komik asing seperti *Doraemon*, *Naruto*, atau *One Piece*. Paparan media luar yang masif ini dikhawatirkan mengikis kepekaan siswa terhadap norma sosiokultural bangsanya sendiri (Kuswara, 2002). Di tengah derasnya arus konten digital yang kerap miskin tanggung jawab moral, diperlukan jembatan literasi yang adaptif untuk merekatkan kembali nilai-nilai luhur ke dalam pola pikir remaja (Kuswara, 2025).

Pembentukan identitas kolektif bangsa pada dasarnya harus dihayati secara mendalam oleh generasi penerus (Mubah, dalam Pandanwangi & Nuryantiningsih, 2018). Oleh sebab itu, penguatan pendidikan karakter menjadi krusial untuk menyeimbangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual peserta didik (Rasyid et al., 2024). Dalam konteks lokal Sunda, filosofi *silih asih* (saling mengasihi), *silih asah* (saling mencerdaskan), dan *silih asuh* (saling membimbing) menjadi landasan moral yang sangat relevan untuk menumbuhkan empati sosial siswa (Suryalaga, 2003).

Salah satu media yang berpotensi memuat nilai-nilai tersebut adalah komik wayang. Boneff (dalam Mataram, 2015) mencatat bahwa komik wayang tidak sekadar menghibur, tetapi juga memegang peran strategis dalam pendidikan dan pemasyarakatan bahasa Indonesia lewat wacana visual yang memikat. Sebagai pilar cerita rakyat, epos *Mahabharata* sendiri kaya akan ajaran didaktis mengenai keadilan, pengorbanan, dan pertentangan etis. Nilai-nilai klasik ini berhasil didekatkan ke ruang publik oleh R.A. Kosasih yang dinobatkan sebagai Bapak Komik Indonesia (Azhari, 2021) melalui gaya visualisasi yang khas dan kontekstual. Bekerja sebagai media multimodal, komik melampaui teks konvensional dengan memanfaatkan ruang antar-panel (*gutter*). Proses pembaca dalam menjembatani jeda antar-

panel ini mengaktifkan proses kognitif yang dikenal sebagai *closure* (McCloud, 2001), sehingga melatih keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi makna.

Guna membedah bagaimana komik populer ini memproduksi makna kultural, teori semiotika Roland Barthes menyediakan pisau analisis yang tajam melalui pembagian tingkatan makna denotasi, konotasi, dan mitos (Barthes, 2017). Melalui sistem pertandaan ini, elemen visual dalam komik karya Kosasih seperti gestur yang mengadopsi Wayang Golek Cepak hingga ekspresi wajah tokoh bukan sekadar hiasan artistik, melainkan representasi simbolis dari pergolakan nilai. Pada titik inilah, komik *Mahabharata* karya Kosasih secara inheren merepresentasikan falsafah hidup Sunda, khususnya konsep Kasilihwangian (*silih asih, silih asah, silih asuh*) sebagai fondasi etika kepemimpinan (Sukmana, 2022).

Penelitian mengenai potensi edukatif komik sejatinya telah banyak dilakukan. Puspananda (2022) mengonfirmasi efektivitas komik sebagai media belajar yang menyenangkan, Payanti (2022) mengulas peran komik digital dalam pengajaran bahasa, sedangkan Nuriarta (2025) menekankan komik wayang sebagai bentuk negosiasi budaya yang merepresentasikan identitas nasional. Meski demikian, mayoritas studi terdahulu baru menyentuh komik pada tataran permukaan visual atau fungsinya sebagai alat bantu ajar praktis. Sejauh penelusuran, belum ada kajian yang secara khusus mengintegrasikan analisis struktur narasi fiksi, semiotika Barthes, dan kearifan lokal Sunda (*silih asih, silih asah, silih asuh*) untuk membedah komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih sebagai media pendidikan karakter.

Celah penelitian (*research gap*) inilah yang hendak diisi. Melalui analisis struktur narasi multimodal dan penelusuran tanda denotatif-konotatif, penelitian ini bertujuan mengungkap bagaimana R.A. Kosasih mengonstruksi makna filosofis epos klasik ke dalam identitas lokal Sunda. Secara teoretis, kajian ini diharapkan berkontribusi dalam memosisikan komik sebagai objek ilmiah yang sah dan setara dengan karya sastra klasik. Secara praktis, penelitian ini menawarkan alternatif bahan ajar yang relevan bagi para pendidik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi dalam menanamkan karakter kepemimpinan etis di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (dalam Yuliani, 2018), penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dalam konteks penelitian budaya, metode kualitatif berfungsi untuk menganalisis struktur teks sekaligus menggali makna simbolis secara holistik (Faruk dalam Widaningsih, 2025). Pendekatan ini memberikan fleksibilitas untuk menginterpretasikan konteks sosiokultural, sehingga komik *Mahabharata* dapat dipahami secara mendalam melampaui deskripsi permukaan untuk mengungkap pesan moral, simbol, dan kearifan budaya di dalamnya.

Mengingat penelitian ini berpijak pada desain kualitatif, maka peneliti secara otomatis bertindak sebagai instrumen utama atau *human instrument* (Sugiyono, 2018). Keterlibatan peneliti menjadi sangat sentral di seluruh tahapan riset, mulai dari menetapkan fokus kajian, menelusuri dan menyaring data yang relevan, hingga menafsirkan temuan dan merumuskan kesimpulan. Langkah operasional ini bersesuaian dengan gagasan Moleong (2017), yang

menjelaskan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada pengumpulan data mendalam dari berbagai sumber terpercaya melalui teknik yang relevan dan selaras dengan tujuan penelitian.

Sumber data utama dalam kajian ini adalah komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih yang diterbitkan oleh Penerbit Erlina, Bandung. Komik tersebut terdiri atas dua seri, yaitu seri A dan B (Kosasih, n.d.-a, n.d.-b). Mengingat komik *Mahabharata* merupakan media yang menyatukan narasi verbal dan visual yang saling bergantung, pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi studi dokumentasi dan analisis isi (*content analysis*) dengan kacamata multimodal. Selaku *human instrument*, peneliti membaca, mengamati, dan mencatat setiap panel secara cermat untuk mengekstraksi data komprehensif mengenai struktur cerita, representasi makna, serta nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

Setelah terkumpul, data kemudian diklasifikasikan ke dalam dua kelompok demi mempermudah proses analisis, yaitu keseluruhan jalinan cerita untuk pemetaan struktural, serta potongan panel atau sekuens pilihan yang diambil secara *purposive sampling* untuk analisis semiotik dan kearifan lokal. Prosedur analisis data mengadopsi model analisis interaktif Miles dan Huberman yang diperkaya dengan teknik analisis Spradley. Sebagaimana dikutip oleh Qomaruddin dan Sa'diyah (2024), model kualitatif Miles dan Huberman memuat tiga langkah utama, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses ini berlangsung secara berulang (*iterative*), dinamis, dan berkesinambungan sehingga peneliti mampu mengorganisasi dan menafsirkan data mentah menjadi temuan ilmiah yang valid dan kredibel.

Pelaksanaan analisis data tersebut ditempuh melalui dua tahapan besar yang sistematis. Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis struktur naratif secara tekstual pada keseluruhan jalinan cerita guna mengurai unsur-unsur intrinsik (seperti alur, penokohan, dan latar) serta memetakan fondasi narasi dan distribusi pesan moral secara utuh tanpa menyajikan visual panel. Selanjutnya, pada tahap kedua, analisis difokuskan secara terintegrasi pada sampel panel atau sekuens komik pilihan guna menjaga efisiensi ruang dan menghindari pengulangan gambar. Pada setiap panel sampel yang disajikan, peneliti menerapkan dua pembedahan sekaligus, yaitu analisis semiotika Roland Barthes untuk mengurai makna denotatif, konotatif, dan mitos dari interaksi elemen visual-verbal, serta kontekstualisasi nilai Kasilihwangian yang mengorelasikan temuan makna tersebut dengan nilai kearifan lokal Sunda (*silih asih, silih asah, silih asuh*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil analisis mendalam mengenai komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih yang diurai secara bertahap. Selaras dengan alur metodologi yang telah ditetapkan, pemaparan temuan diawali dari rekonstruksi struktur naratif cerita. Selanjutnya, analisis dilakukan pada pembongkaran sistem tanda visual-verbal melalui semiotika Roland Barthes, hingga pada kontekstualisasi falsafah kearifan lokal Sunda yang meliputi *nilai silih asih, silih asah, dan silih asuh*.

Hasil

Keutuhan naratif dalam komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih terbentuk dari jalinan unsur intrinsik yang saling bertautan, baik pada tataran teks verbal maupun estetika visualnya. Untuk memberikan gambaran umum mengenai struktur pembangun narasi mulai dari

dinamika konflik, penokohan, pergerakan alur, hingga penyampaian nilai didaktis hasil analisis intrinsik dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Matriks Struktur Naratif

Unsur Intrinsik	Variabel / Sub-Unsur	Uraian dan Temuan Analisis
Tema	• Perebutan Kekuasaan • Penegakan Kebenaran (<i>Dharma</i>)	Memfokuskan pada konflik perebutan takhta Hastinapura antara Pandawa dan Kurawa. Inti perselisihan menguji nilai keadilan, hak, moralitas, serta dampak buruk iri hati dan ambisi politik.
Penokohan	• Yudhistira • Bhima • Arjuna • Nakula dan Sadewa • Duryudhana • Karna	• Jujur, sabar, bijaksana; berfokus pada perdamaian namun rentan dimanfaatkan. • Pemberani, tegas, emosional; pelindung fisik dan pahlawan moral. • Cerdas, disiplin, berjiwa ksatria; pemanah ulung dan bertanggung jawab. • Kembar yang tampan, setia, dan taat; Nakula (ahli strategi & pedang), Sadewa (paling cerdas & ahli perbintangan); penopang stabilitas keluarga. • Ambisius, iri hati, dan destruktif; menolak keberhasilan Pandawa. • Setia namun terjebak dilema moral/utang budi (<i>peer pressure</i>), mempresentasikan konflik kesetiaan vs kebenaran.
Alur (<i>Plot</i>)	Jenis: Progresif (Maju) • Pengenalan • Perkembangan Konflik • Klimaks • Resolusi awal	• Dinamika kecemburuan Kurawa terhadap Pandawa di Hastinapura. • Intrik dan kecurangan permainan dadu yang memicu pengasingan. • Pengingkaran janji Kurawa atas takhta Indraprastha. • Kemenangan moral Pandawa atas manipulasi Kurawa (tanpa menekan detail perang besar Bharatayudha).
Latar (<i>Setting</i>)	• Latar Tempat • Latar Suasana	• Hastinapura: Pusat intrik dan ambisi politik. • Indraprastha: Simbol kemakmuran Pandawa • Hutan Pengasingan dan Wirata: Ruang ujian mental, dan penerpaan kesabaran. Pergerakan suasana dari kemewahan istana menuju keprihatinan rimba.

Unsur Intrinsik	Variabel / Sub-Unsur	Uraian dan Temuan Analisis
Gaya Bahasa	• Ragam Deskriptif-Visual dan Formal • Diksi Literer Pewayangan • Fungsi Multimodal	Menggunakan diksi khas pewayangan dengan nada heroik klasik. Mengedepankan kekayaan citraan visual/sinematik yang padu dengan panel komik, serta mendukung sudut pandang pencerita serba tahu (<i>omniscient</i>).
Amanat	• Keteguhan Moral dan Etika • Makna Kemenangan Sejati	Menegaskan bahwa keserakahan dan kecemburuan memicu manipulasi, sedangkan kejujuran dan kesabaran membawa pada kemenangan sejati yang diraih bukan lewat pertumpahan darah, melainkan melalui kebijaksanaan dan keteguhan hati.

Berdasarkan matriks pada Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa setiap unsur intrinsik dalam komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih saling berkaitan dan tidak berdiri sendiri. Semua unsur tersebut disusun secara terpadu untuk memperkuat penyampaian pesan moral. Hal ini menunjukkan bagaimana Kosasih mengadaptasi cerita klasik dengan cara mengolah alur, membangun karakter yang kuat, menghadirkan latar yang kontras, serta menggunakan gaya bahasa multimodal yang khas, dipengaruhi oleh nuansa pewayangan Jawa-Sunda.

Struktur naratif yang telah disintesiskan tersebut kemudian menjadi dasar dalam mengkaji nilai-nilai budaya Sunda dalam komik *Mahabharata*. Sebanyak 46 data penelitian dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan bentuk kemunculannya. Pemetaan kualitatif yang kemudian dikuantifikasikan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana *nilai silih asih*, *silih asah*, dan *silih asuh* terwujud secara ideal (positif atau luhur), maupun mengalami penyimpangan (negatif atau gagal) akibat pengaruh alur cerita dan intrik politik yang berkembang. Hasil distribusi berupa persentase dan frekuensi kemunculan nilai-nilai budaya Sunda tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Persentase Distribusi Kategori Realisasi / Implementasi Nilai

Nilai Budaya Sunda	Kategori Implementasi Nilai	Rincian Data Terkait	Jumlah Data	Persentase Kategori (%)
<i>Silih Asih</i>	Positif / Luhur / Tulus	Data 1, Data 2, Data 3, Data 4, Data 7, Data 8, Data 9, Data 10, Data 11, Data 13, Data 14, Data 16, Data 17, Data 18, Data 19, Data 20, Data 21, Data 22, Data 23, Data 24, Data 27, Data 28, Data 29, Data 30, Data 32, Data 33, Data 34, Data 36, Data 37, Data 38, Data 39, Data 41, Data 42, Data 43, Data 44	35	76.09%
	Negatif / Gagal / Keliru / Nihil	Data 5, Data 6, Data 12, Data 15, Data 25, Data 26, Data 31, Data 35, Data 40, Data 45, Data 46	11	23.91%
<i>Silih Asah</i>	Positif / Luhur / Tulus	Data 1, Data 2, Data 3, Data 6, Data 7, Data 8, Data 9, Data 10, Data 11,	31	67.39%

Nilai Budaya Sunda	Kategori Implementasi Nilai	Rincian Data Terkait	Jumlah Data	Persentase Kategori (%)
Silih Asuh	Negatif / Gagal / Keliru / Nihil	Data 13, Data 14, Data 16, Data 17, Data 18, Data 19, Data 20, Data 21, Data 22, Data 23, Data 24, Data 27, Data 28, Data 30, Data 32, Data 36, Data 37, Data 38, Data 39, Data 41, Data 42, Data 43	15	32.61%
		Data 4, Data 5, Data 12, Data 15, Data 25, Data 26, Data 29, Data 31, Data 33, Data 34, Data 35, Data 40, Data 44, Data 45, Data 46		
	Positif / Luhur / Tulus	Data 2, Data 3, Data 4, Data 6, Data 7, Data 9, Data 10, Data 11, Data 13, Data 14, Data 16, Data 17, Data 18, Data 19, Data 20, Data 21, Data 22, Data 23, Data 24, Data 27, Data 28, Data 30, Data 32, Data 34, Data 36, Data 37, Data 38, Data 39, Data 41, Data 42, Data 43	31	67.39%
		Data 1, Data 5, Data 8, Data 15, Data 25, Data 26, Data 29, Data 31, Data 33, Data 35, Data 40, Data 44, Data 45, Data 46		

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis terhadap seluruh data menunjukkan bahwa nilai *silih asih* menempati posisi paling dominan dengan tingkat realisasi positif tertinggi, yakni sebesar 76,09%. Capaian ini terutama dipengaruhi oleh adanya dorongan kebaikan yang tulus, bentuk kasih sayang yang kuat antarsaudara, serta sikap rela berkorban demi kepentingan keluarga dan kesejahteraan masyarakat. Temuan ini mengindikasikan bahwa ikatan emosional dan ketulusan kasih menjadi landasan utama yang paling konsisten hadir dalam berbagai peristiwa yang membentuk alur cerita.

Selanjutnya, merujuk pada distribusi persentase dalam Tabel 2, penelitian ini dilanjutkan dengan analisis kualitatif secara lebih mendalam (*micro-analysis*) terhadap sejumlah unit data terpilih. Untuk mengungkap mekanisme kebahasaan, struktur tanda, serta pesan moral yang terkandung dalam narasi komik, dipilih empat data yang dianggap paling representatif, yaitu Data 2, Data 3, Data 7, dan Data 36. Pemilihan ini didasarkan pada perannya yang signifikan dalam membangun gambaran karakter ideal, kepemimpinan, serta etika pengasuhan, mulai dari peristiwa sumpah selibat Bhisma, proses pendidikan para pangeran, hingga tindakan kemanusiaan yang ditunjukkan oleh Pandawa di tengah konflik dan intrik permusuhan. Adapun hasil analisis yang mengintegrasikan pendekatan semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos) dengan *nilai silih asih*, *silih asah*, dan *silih asuh* pada data tersebut disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Sampel Analisis Semiotika Barthes dan Nilai Budaya Sunda pada Konstruksi Karakter Ideal

Data 2 (1/49A) 	Denotatif: Bhishma mengucapkan sumpah selibat & melepaskan tahta demi ayahnya. Konotatif: Kesetiaan total putra yang mengutamakan <i>dharma</i> ayah di atas hak pribadi. Mitos: Pengorbanan ekstrem demi orang tua adalah puncak kebajikan.	<i>Silih asih</i>: Cinta mendalam Bhishma kepada ayah & kebanggaan Santanu. <i>Silih asah</i>: Bhishma mengasah diri menerima pengorbanan besar. <i>silih asuh</i>: (Dominan) Bhishma "mengasuh" ayahnya (memberi kebahagiaan) & menjaga kelangsungan dinasti.
Data 3 (2/52A) 	Denotatif: Bhishma mendidik Citragada dan Wicitrawirya. Konotatif: Otoritas moral membentuk legitimasi kepemimpinan. Mitos: Stabilitas kerajaan bertumpu pada pembina moral.	<i>Silih asih</i>: Perhatian dan kasih sayang Bhishma sebagai wali/guru. <i>Silih asah</i>: (Dominan) Bhishma mengasah ilmu perang & tata krama kedua pangeran. <i>silih asuh</i>: Bhishma berperan sebagai pengasuh/pelindung utama pengganti ayah.
Data 7 (5/131A) 	Denotatif: Destarasta, Pandu, & Widura melakukan perjalanan bersama dibimbing Bhishma. Konotatif: Persaudaraan yang saling melengkapi sebagai fondasi dinasti. Mitos: Kelangsungan dinasti bertumpu pada persaudaraan yang tunduk pada penjaga <i>dharma</i>.	<i>Silih asih</i>: Cinta & kepedulian tulus antarsaudara tanpa memandang perbedaan fisik/status. <i>Silih asah</i>: Saling mengasah kemampuan, ketabahan, & kecerdasan selama perjalanan. <i>silih asuh</i>: (Dominan) Saling mengasuh, membimbing, dan melindungi satu sama lain.
Data 36 (1-4/958B) 	Denotatif: Pandawa menolong Kurawa yang terdesak serangan Raksasa atas perintah Yudhishtira. Konotatif: Menempatkan <i>dharma</i> dan kemanusiaan di atas dendam pribadi. Mitos: Ksatria sejati merelakan kebencian demi menyelamatkan sesama.	<i>Silih asih</i>: Empati dan kasih sayang tertinggi melampaui batas permusuhan. <i>Silih asah</i>: Penempatan karakter moral dengan memilih jalan yang lebih sulit. <i>silih asuh</i>: Yudhishtira mengayomi dan melindungi seluruh keluarga besar (Pandawa & Kurawa).

Keempat data sampel ini berfungsi sebagai fondasi moral dan pembanding (*counter-weight*) terhadap intrik politik yang terjadi dalam komik *Mahabharata*. Secara struktur cerita, adegan sumpah Bhishma (Data 2) dan pengasuhan pangeran (Data 3 & 7) membangun tatanan ideal (order) sebelum akhirnya dirusak oleh intrik dan manipulasi yang dirancang oleh kelompok Kurawa dan Sakuni. Ketika intrik politik mencapai puncaknya dan melahirkan permusuhan sengit, Data 36 muncul sebagai resolusi moral, Pandawa memilih mematahkan alur intrik dan dendam tersebut dengan cara menolong Kurawa dari ancaman kematian.

Pembahasan

Berdasarkan gambaran makro dan matriks struktur cerita pada Tabel 1, pembatasan serta keterkaitan antarunsur intrinsik tersebut menjadi dasar untuk melakukan bedah analisis secara lebih mendalam. Analisis data menunjukkan bahwa unsur intrinsik dalam komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih saling berinteraksi membentuk kesatuan makna yang utuh. Sejalan dengan pandangan Nurgiyantoro (2018), keterkaitan antarunsur fiksi ini saling mendukung dalam menyampaikan pesan. Sebagai karya multimodal, menggabungkan teks verbal dengan bahasa visual seperti ilustrasi tokoh, ekspresi, serta komposisi gambar untuk menguatkan tema utama, yakni konflik perebutan kekuasaan antara Pandawa dan Kurawa. Kosasih berhasil mengemas konflik *dharma* dan *adharma* melalui adaptasi budaya pewayangan Jawa-Sunda sehingga terasa lebih dekat dengan pembaca lokal (Nuriarta, 2025). Tokoh Yudhistira, Bhima, dan Arjuna ditampilkan sebagai representasi karakter ideal yang menjembatani kisah klasik India dengan konteks sosial budaya Indonesia.

Secara kontemporer, dinamika tokoh komik ini sangat relevan dengan isu moral remaja di media sosial, seperti *cyberbullying*, *flexing*, dan kecenderungan membandingkan diri. Tokoh Duryudhana, misalnya, merepresentasikan dampak negatif dari iri hati dan ketidakmampuan mengelola perbandingan diri secara sehat. Fenomena ini berkaitan dengan konsep *Fear of Missing Out* (FOMO) pada remaja pengguna media sosial, di mana paparan terhadap kehidupan orang lain memicu dorongan untuk terus membandingkan diri (Selfianti et al., 2024). Dengan demikian, perjalanan karakter Duryudhana dapat dipahami sebagai refleksi edukatif bahwa ambisi yang tidak disertai pengendalian diri berpotensi melahirkan konflik, baik secara personal maupun sosial.

Selain aspek penokohan, keunikan komik ini juga tampak pada cara penyampaian cerita melalui hubungan antarpanel (*gutter*). McCloud (2001) menjelaskan bahwa pembaca secara aktif melakukan proses *closure*, yaitu menghubungkan peristiwa antarpanel untuk membentuk alur cerita yang utuh. Dalam konteks perebutan takhta Hastinapura, perpaduan antara teks naratif dan visual tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga melatih literasi visual dan imajinasi pembaca. Berbeda dengan media digital yang cenderung serba cepat dan ringkas, komik menuntut pembaca untuk memahami keterkaitan antarperistiwa secara lebih mendalam, sehingga berfungsi sebagai media pembelajaran multimodal yang memadukan hiburan, literasi, dan nilai budaya.

Penyesuaian paling signifikan yang dilakukan Kosasih terlihat pada pengolahan alur dan penataan tokoh agar selaras dengan norma sosial serta nilai keislaman masyarakat Indonesia. Unsur magis-fatalistik seperti konsep karma disederhanakan menjadi tindakan yang menekankan kesabaran dan strategi. Hal ini tampak, misalnya, pada kisah Drupadi yang dalam versi asli India memiliki hubungan poliandri dengan lima Pandawa, tetapi diadaptasi oleh Kosasih menjadi hanya menikah dengan Yudhistira untuk menyesuaikan dengan norma agama dan budaya lokal. Temuan ini menguatkan pandangan Kuswara (2025) bahwa imajinasi pengarang tidak lepas dari nilai-nilai moral masyarakatnya. Contoh lain terlihat pada peristiwa rumah lilin (Laksagriya), ketika Pandawa memilih keluar dari jebakan melalui kecerdikan dengan membuat terowongan, bukan dengan balasan kekerasan, sehingga menyiratkan pesan edukatif tentang pentingnya strategi dan kematangan berpikir.

Lebih jauh, latar dan penokohan dalam komik ini juga menawarkan refleksi psikologis, khususnya bagi remaja hingga mahasiswa. Konflik batin Karna yang terikat pada kesetiaan kepada Duryudhana karena utang budi mencerminkan fenomena tekanan teman sebaya (*peer*

pressure) dalam kehidupan nyata. Kisah Karna menunjukkan bahwa loyalitas yang tidak disertai pertimbangan moral dapat membawa konsekuensi tragis. Bagi mahasiswa yang berada dalam dinamika organisasi dan ruang publik yang kompleks, narasi ini memberikan gambaran mengenai pentingnya kepemimpinan yang berlandaskan integritas dan pertimbangan etis. Dengan demikian, komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih dapat dipandang sebagai media alternatif yang tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter generasi muda.

Struktur cerita yang telah dipetakan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai kerangka naratif, tetapi juga sebagai sistem tanda yang sarat makna budaya dan pesan moral. Dalam kerangka ini, unsur intrinsik seperti penokohan, alur, dan gaya bahasa multimodal dianalisis lebih lanjut menggunakan pendekatan semiotika untuk mengungkap lapisan makna yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan data pada Tabel 3, nilai budaya Sunda *silih asih*, *silih asah*, dan *silih asuh* tidak hanya muncul sebagai unsur tekstual, melainkan terbangun secara sistematis melalui tiga tingkatan makna menurut Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Analisis terhadap panel visual dan struktur naratif menunjukkan bahwa ketiga nilai tersebut berperan dalam membentuk representasi ksatria ideal yang adaptif terhadap dinamika zaman.

1. Integrasi (*Silih Asih*)

Nilai *silih asih* dalam komik ini ditampilkan secara bertahap melalui perpaduan tanda visual dan verbal. Pada Data 2 (Tabel 3), secara denotatif terlihat Bhisma berdiri tegap dengan sikap tenang saat mengucapkan sumpah selibat di hadapan Santanu. Pada tataran konotatif, sikap dan tuturan tersebut melambangkan kesetiaan total seorang anak yang menempatkan kewajiban kepada orang tua di atas kepentingan pribadi. Sementara itu, pada tingkat mitos, representasi ini memperkuat pandangan bahwa pengorbanan demi kebahagiaan orang tua merupakan bentuk tertinggi dari nilai moral.

Nilai *silih asih* kemudian berkembang lebih luas pada Data 36 (Tabel 3). Secara denotatif, panel tersebut menampilkan Yudhistira yang memerintahkan Pandawa untuk menolong Kurawa yang sedang diserang raksasa. Pada tingkat konotatif, tindakan ini mencerminkan empati yang melampaui kepentingan pribadi dan dendam. Adapun pada tingkat mitos, narasi tersebut merekonstruksi makna ksatria sejati, bahwa nilai *silih asih* tidak terbatas pada kelompok sendiri, melainkan meluas menjadi kesadaran kemanusiaan yang universal.

Temuan ini sejalan dengan pemikiran Saini K.M. (2005) mengenai falsafah hidup Sunda yang menempatkan *silih asih* sebagai bentuk kepedulian sosial yang aktif dan melampaui batas-batas kelompok. Dalam konteks masyarakat kontemporer yang diwarnai polarisasi, ujaran kebencian, dan fenomena *cancel culture* di media sosial, representasi ini menjadi relevan sebagai kritik sekaligus pengingat akan pentingnya menjaga empati antarkelompok guna mencegah perpecahan sosial.

2. Formasi Karakter (*Silih Asah*)

Dimensi *silih asah*, yakni proses saling mematangkan pikiran dan mental terbangun secara konsisten melalui tokoh Bhisma dan dinamika antarsaudara. Pada Data 3 (Tabel 3), tanda denotatif memperlihatkan Bhisma saat mendidik dan memberi arahan kepada Citragada dan Wicitrawirya. Komposisi visual ini secara konotatif menegaskan bahwa pembentukan karakter membutuhkan keteladanan dan otoritas moral. Mitos yang terbentuk dalam struktur cerita ini menunjukkan bahwa legitimasi seorang pemimpin tidak cukup hanya mengandalkan

garis keturunan bangsawan, tetapi harus lahir dari proses penempaan karakter yang panjang. Proses pendidikan karakter ini berlanjut pada Data 7 (Tabel 3). Visualisasi perjalanan bersama antara Destarasta, Pandu, dan Widura menjadi simbol konotatif akan pentingnya ruang dialog untuk mengasah ketabahan dan kecerdasan untuk saling melengkapi. Pada tingkat mitos, tanda ini menghasilkan mitos sebuah dinasti berakar pada persaudaraan yang tunduk pada *dharma*.

Hasil analisis ini memperkuat pandangan Ekadjati (2005) tentang pilar *silih asah* dalam kebudayaan Sunda sebagai model pendidikan berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan keteladanan. Di tengah sistem pendidikan modern yang cenderung kaku dan berfokus pada capaian nilai akademik semata (*hard skills*), konsep *silih asah* dalam komik ini menawarkan penyeimbang, bahwa pengolahan intelektual harus berjalan seiring dengan pembentukan karakter dan ketangguhan mental sejak dini.

3. Kepemimpinan Transformatif dan Pengayoman (*Silih Asuh*)

Aspek *silih asuh* menjadi penyeimbang utama dalam keseluruhan data penelitian. Pada Data 2 (Tabel 3), terlihat dinamika menarik di mana secara konotatif Bhisma bertindak "mengasuh" ayahnya sendiri dengan memberikan ketenangan batin. Peran pengayoman ini meluas pada Data 3 dan Data 7 (Tabel 3) saat Bhisma memosisikan diri sebagai benteng pelindung bagi keberlangsungan dinasti. Puncak dari *silih asuh* dapat dilihat pada Data 36 (Tabel 3) melalui tindakan Yudhishtira yang merangkul dan melindungi pihak Kurawa kelompok yang selama ini memusuhinya. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan kajian Sasakala Gunung Tampomas (Sukmana, 2022) yang menunjukkan bahwa seorang pemimpin ideal harus bisa memberikan perlindungan, rela berkorban, dan mengayomi rakyatnya tanpa diskriminasi.

Secara komprehensif, sampel data ini memperlihatkan bagaimana *silih asih*, *silih asah*, dan *silih asuh* dapat terealisasi secara ideal dan saling melengkapi. *Silih asih*, terwujud dalam bentuk cinta Bhisma kepada ayahnya (Data 2) serta empati mendalam Pandawa yang tidak membiarkan saudara sepupunya tewas dibantai raksasa (Data 36). *Silih asah*, terlihat jelas pada proses transformasi mental Bhisma saat menolak tahta (Data 2), pendidikan intelektual dan militer dua pangeran (Data 3), serta proses saling belajar dan mengasah ketabahan antarsaudara selama perjalanan (Data 7). *Silih asuh*, menjadi aspek paling menonjol di mana Bhisma bertindak sebagai pengayom utama dinasti (Data 3 & 7), yang kemudian nilai pengayoman ini diwarisi secara sempurna oleh Yudhistira saat memimpin Pandawa untuk mengayomi seluruh keluarga besar, termasuk Kurawa (Data 36).

Secara pedagogis, Keempat data sampel ini menyumbangkan wawasan penting bagi pembentukan karakter modern. Pendidikan bakti dan penundukan ego terlihat dari sumpah Bhisma (Data 2) memberikan pelajaran karakter tentang pentingnya rasa hormat, tanggung jawab, dan kesediaan menekan ambisi pribadi demi kebahagiaan orang tua/keluarga. Peran pendidik sebagai pamong (pengasuh) diperlihatkan dari tindakan Bhisma mendidik Citragada dan Wicitrawirya (Data 3) menggambarkan profil pendidik ideal, tidak hanya mengajarkan keterampilan fisik/intelektual (*silih asah*), tetapi juga memberikan perlindungan moral (*silih asuh*). Pendidikan Inklusivitas dan Solidaritas sangat jelas tergambar dari perjalanan Destarasta (buta), Pandu (pucat), dan Widura (cacat) (Data 7) mengajarkan nilai inklusivitas bahwa keterbatasan fisik tidak menghalangi proses saling mengasahi dan menguatkan dalam persaudaraan. Pendidikan keluhuran budi (*Moral Greatness*) terlihat jelas dari adegan Pandawa menolong Kurawa (Data 36) menjadi puncak keteladanan karakter (*positive*

exemplar). Adegan ini mengajarkan bahwa pendidikan karakter yang sejati melahirkan manusia yang berjiwa besar, manusia yang membalas kejahatan dengan kebaikan dan menempatkan nilai kemanusiaan di atas perbedaan politik atau dendam masa lalu.

SIMPULAN

Analisis terpadu terhadap komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih memperlihatkan keharmonisan antara unsur pembangun cerita dan pembacaan semiotika Roland Barthes. Tema utama mengenai perjuangan menegakkan keadilan di tengah persaingan kekuasaan disampaikan melalui alur progresif yang bergerak dari dinamika perselisihan di Hastinapura, fase pengasingan, hingga puncak pengingkaran janji oleh Kurawa. Secara denotatif, gaya bahasa deskriptif-visual yang terstruktur secara multimodal menggabungkan diksi pewayangan klasik dengan estetika panel komik untuk mempertegas pertentangan fisik dan naratif antar-tokoh. Secara konotatif, pergeseran latar dari kemewahan istana menuju keprihatinan rimba melambangkan transformasi batin, pematangan strategi, dan ujian ketabahan Pandawa. Puncaknya, resolusi cerita yang berfokus pada kemenangan moral tanpa mengeksploitasi pertumpahan darah perang besar Bharatayudha berhasil mengonstruksi mitos ideologis bahwa kemenangan sejati tidak diukur dari kehancuran fisik musuh, melainkan dari keteguhan dalam memegang teguh prinsip etika dan keadilan.

Dinamika penokohan dalam cerita tersebut secara langsung menentukan keberhasilan maupun distorsi realisasi trias nilai budaya Sunda (*silih asih, silih asah, silih asuh*). Khasanah watak Pandawa yang solid seperti kejujuran Yudhistira, ketegasan Bhima sebagai pelindung, kedisiplinan Arjuna, serta kesetiaan Nakula dan Sadewa sebagai penopang moral intelektual mendorong dominasi nilai *silih asih* hingga mencapai rasio keberhasilan positif tertinggi sebesar 76,09%. Sebaliknya, karakterisasi Kurawa yang didominasi rasa iri hati, dengki, dan ambisi culas (terutama Duryudhana) memicu timbulnya intrik politik dan kecurangan yang mendistorsi nilai *silih asah* dan *silih asuh* hingga mencatatkan angka penyimpangan sebesar 32,61%. Temuan ini membuktikan bahwa intrik politik dan kebencian berpotensi mengorupsi proses *silih asah* menjadi pengasahan tipu daya serta mematikan fungsi *silih asuh* menjadi aksi penindasan.

Di samping itu, pergeseran latar tempat ke hutan pengasingan dan Negara Wirata tidak sekadar berfungsi sebagai penderitaan fisik, melainkan menjadi ruang pedagogis (*pedagogical space*). Di latar prihatin inilah proses *silih asah* (penempatan kesabaran dan kecerdikan strategi) serta *silih asuh* (saling mengayomi dalam keprihatinan) di antara Pandawa mencapai bentuk idealnya sebelum mereka kembali menegakkan keadilan. Secara keseluruhan, temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidikan karakter melalui penyajian keteladanan positif (*positive exemplar*) dari keteguhan batin Pandawa dan pelajaran moral (*negative exemplar*) dari dampak destruktif perilaku Kurawa. Keberhasilan R.A. Kosasih dalam menyajikan epik klasik ini secara visual dan efisien menegaskan bahwa komik dapat berfungsi sebagai media multimodal yang kontekstual dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal (*silih asih, silih asah, silih asuh*) demi pembentukan karakter generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, S. G. (2011). *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Aminuddin. (2014). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Sinar Baru Algensindo.

- Azhari, A. A. (2021). *Kosasih Bapak Komik Indonesia Pencipta Sri Asih, Bumilangit Akan Meluncurkan Filmnya*. <https://jabar.tribunnews.com/2021/04/06/kosasih-bapak-komik-indonesia-pencipta-sri-asihbumilangit-akan-meluncurkan-filmnya>.
- Barthes, R. (2017). *Elemen-Elemen Semiologi*. Basabasi.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar atau Komik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>
- Ekadjati, E. S. (2005). *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah (Jilid 1 & 2)*. Pustaka Jaya.
- K.M., S. (2005). *Kearifan Lokal dalam Tradisi Lisan Sunda*. Kiblat Buku Utama & Direktorat Tradisi Ditjen Kebudayaan.
- Kosasih, R. A. (n.d.-a). *Mahabharata A*. Erlina.
- Kosasih, R. A. (n.d.-b). *Mahabharata B*. Erlina.
- Kuswara. (2002). *Aspek Etik dalam Komik Terjemahan dan Komik Indonesia serta Tanggapan Pembaca Atas Etika Penulisan Komik*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kuswara. (2025). *Konsepsi, Perkembangan, dan Aspek Etik dalam Komik*. PT Arr Rad Pratama.
- Mataram, S. (2015). *Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A. Kosasih*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/glr.v13i1.1537>
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nuriarta, I. W. (2025). Negosiasi Budaya Komik Indonesia: Studi Kasus Komik Wayang. *Panggung: Jurbal Ilmiah Seni & Budaya*, 35(1), 134–155. <https://doi.org/https://doi.org/10.26742/panggung.v35i1.3680>
- Pandanwangi, W. D., & Nuryantiningsih, F. (2018). Komik Wayang Anak Pandawa sebagai Media Pendidikan Karakter di Jaman Kekinian. *Journal of Urban Society's Arts*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.24821/jousa.v5i1.2208>
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I (SANDIBASA I)*.
- Puspananda, D. R. (2022). Studi Literatur: Komik sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1), 85. <https://doi.org/10.30734/jpe.v9i1.1682>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Ramliyana, R. (2016). Media Komik sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *Riksa Bahasa*, 2(November), 207–218. <https://sl1nk.com/d4wwlhw>
- Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1278–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355>
- Selfianti, A., S., G. N., I, Z. M., I, P., & A., F. (2024). Remaja Fear Of Missing Out : Bagaimana Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram dan Relatedness? *Jurnal Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan: JAPKP*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24014/japkp.v5i2.33122>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sukmana, E. (2022). Representasi Kearifan Lokal dalam Kepemimpinan pada Cerita Rakyat Sasakala Gunung Tampomas. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v19i2.20848>
- Suryalaga, H. (2003). *Kasundaan: Rawayan Jati*. Wahana Raksa Sunda (WRS).
- Widaningsih, E. (2025). *Nilai Karakter dalam Kakawihan Kaulinan Barudak dengan Kajian Semiotika sebagai Media Pengembangan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah*. Universitas Sebelas April.
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>