

# NILAI PENDIDIKAN KOMIK *MAHABARATA* KARYA RA. KOSASIH SEBAGAI ALTERNATIF BAHAN AJAR MENGANALISIS CERITA FIKSI DI SMA

Siska Wahyu Sagita  
Universitas PGRI Semarang  
Siskaahda98@gmail.com

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang kurang memahami nilai pendidikan yang perlu ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penyampaian nilai pendidikan akan lebih menarik jika menggunakan bacaan komik dalam penyampaian. Maka peneliti mencari kutipan dalam komik *Mahabarata* karya R.A. Kosasih yang nantinya akan dijadikan sebagai alternatif bahan ajar di SMA. Hasil penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar untuk materi menganalisis cerita fiksi yang terdapat dalam kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar 3.11. Saran yang dapat penulis sampaikan adalah guru perlu memilih bahan ajar yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di SMA.  
**Kata Kunci:** nilai pendidikan, komik, bahan ajar, menganalisis, cerita fiksi.

## ABSTRACT

*This research is motivated by students who do not understand the value of education that needs to be instilled in everyday life. In delivering the value of education, it will be more interesting if you use comic book reading in its delivery. So the researchers looked for quotes in the comic Mahabarata by RA. Kosasih which would later be used as an alternative to teaching materials in high school. The results of this study can be used as alternative teaching materials for material to analyze fictional stories contained in the 2013 curriculum on basic competencies 3.11. The suggestion that the writer can convey is that teachers need to choose the right teaching materials to be applied in learning in high school.*  
**Keywords:** educational value, comic, teaching materials, analyzing, fiction stories.

## PENDAHULUAN

Nilai pendidikan merupakan suatu yang diyakini kebenarannya yang mendorong orang untuk berbuat kebaikan dalam kehidupannya sendiri atau bermasyarakat (Ratna, 2010:447). Nilai pendidikan dapat diartikan sebuah batasan segala sesuatu yang mendidik ke arah kedewasaan yang bersifat positif sehingga berguna bagi kehidupan.

Karya sastra merupakan bentuk kreasi yang diciptakan oleh manusia (Semi, 1993:8). Kreasi ciptaan manusia yang disampaikan dengan komunikatif memiliki keselarasan yang ada dalam isinya. Sebagai jenis seni kreatif yang menjadikan manusia sebagai objek dan berbagai macam kehidupannya, maka karya sastra bukan hanya saja media yang dijadikan sebagai menyampaikan ide, gagasan, dan teori berpikir manusia. Dengan demikian, karya sastra tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi indah dan bermanfaat bagi pembaca. Bermanfaat karena pembaca dapat mengambil pelajaran yang berharga dari apa yang sudah dibaca.

Salah satu karya sastra yang memiliki pesan atau nilai yang dapat dijadikan untuk menambah wawasan adalah prosa fiksi. Menurut

Nurgiyantoro (2007:2-3) fiksi dapat diartikan sebagai prosa naratif yang bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasi hubungan-



hubungan antar manusia. Jadi Prosa fiksi merupakan karangan yang bersifat imajinasi dari seorang pengarang untuk memperoleh keindahan, pengalaman, nilai-nilai yang terkandung dalam cerita

Komik termasuk prosa fiksi, karena dalam komik berisi cerita rekaan yang dibuat secara imajinatif dan tidak nyata. Komik menggunakan medium dengan keluasaan dan kendali yang besar bagi sang pengarang, hubungannya sangat akrab dan unik dengan pembacanya, dan potensi yang amat besar. Tampilan cerita yang dilengkapi dengan gambar membuat pembaca tidak cepat bosan dalam mengikuti cerita (Mc Cloud,2008:10).

Komik termasuk alam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Soedarso, 2015:1). Sedangkan menurut Soedarso dari Bonneft (2015:2) komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikaan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, kemudian dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yakni karya sastra bergambar.

Menurut Damono dalam Wahyuningtiyas (2015) memaparkan tentang pergeseran atau pengalihwahanaan ciri, fungsi, dan peran bunyi, gambar, aksara. Komik adalah *sequential visual art* atau seni visual yang terdiri atas sekuen-sekuen dengan tema, plot atau alur tertentu. Dengan demikian komik termasuk jenis karya sastra.

Komik memuat gambar yang biasanya berbentuk atau berkarakter. Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna. Terlebih lagi komik dilengkapi dengan bahasa yang verbal yang dialogis. (Munadi, 2013:100). Dengan adanya gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual dan dipadukan antara bahasa verbal dan nonverbal dapat mempercepat pembaca dalam memahami isi atau pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam jalurnya.

Melihat begitu luasnya perkembangan komik sebagai media penyimpan dan penyampai nilai, komik juga dapat dikatakan kurang lebih sama dengan hasil budaya rupa lainnya seperti grafis dan lain-lain (Soedarso, 2015:2). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik dapat dijadikan sebagai media dalam penyampaian pengajaran karena komik dapat dijadikan sebagai sarana edukasi.

Komik terdapat pesan atau ajaran kepada pembacanya. Baik pesan nilai pendidikan, nilai moral, religius, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, penulis akan menganalisis komik karya R.A. Kosasih dengan judul *Mahabarata*. Dari judulnya saja terlihat bahwa komik ini sarat dengan pesan pendidikan yang ada di dalamnya. Nilai pendidikan menjadi hal penting yang patut diajarkan di sekolah mengingat banyaknya peserta didik yang kurang menjunjung nilai sopan santun, kurang memiliki rasa hormat kepada yang lebih tua, maraknya tawuran pelajar serta makin maraknya pergaulan bebas di kalangan anak muda.

Melalui komik yang umumnya disukai oleh anak muda diharapkan akan tertanam nilai-nilai pendidikan dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengambil judul “Nilai Pendidikan dalam Komik *Mahabarata* Karya R.A. Kosasih sebagai



Alternatif Bahan Ajar Menganalisis Cerita Fiksi di SMA”.

## METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, yang digunakan untuk memahami fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah atau rekayasa manusia. Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaannya dengan fenomena yang lain (Nana dan Sukmadinata, 2013:73).

Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan multi strategi, yang bersifat interaktif, seperti observasi langsung, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumen-dokumen, teknik-teknik pelengkap seperti foto, rekaman dan lain-lain. Strategi penelitian bersifat fleksibel, menggunakan aneka kombinasi dari teknik-teknik untuk mendapatkan data yang valid, (Nana dan Sukmadinata, 2005:95).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Unsur Desain Komik *Mahabarata* Karya RA. Kosasih

#### a. *Space*

Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih memiliki *space* atau ruang gambar 320, dan dalam setiap ruang terdiri dari tiga sampai empat panel.

#### b. *Image*

Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih terdapat gambar-gambaran tokoh yang ada dalam komik, menggambarkan suasana, situasi dan kondisi yang nantinya akan menjelaskan isi dalam komik.

#### c. *Colour*

Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih memiliki paduan warna hitam dan putih.

#### d. **Panel**

##### 1) **Panel tertutup**

Panel tertutup memiliki bentuk yang berbeda-beda. Ada yang berbentuk persegi panjang dan panel berbentuk persegi. Panel persegi panjang biasanya menunjukkan gambar jarak jauh, biasanya dalam panel ini tidak ada balon kata, tetapi terdapat narasi oleh pengarang, sedangkan panel persegi digambarkan dari jarak dekat, fokus ke satu karakter dan disertai dengan balon kata atau narasi.

Dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih terdapat 210 (dua ratus sepuluh) panel persegi panjang. Salah satu panel tersebut terdapat dalam bagian “Mahabarata Leluhur Pandawa 1”. Dalam bagian ini menggambarkan Prabu Santanu yang sedang mengikuti Dewi Gangga ke sungai Yamuna. Dia terheran-heran mengapa dia tega membuang anaknya, darah dagingnya sendiri ke sungai. Hal ini dapat dilihat dalam gambar berikut.



(Sumber gambar 1: Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih hal 12)

Sedangkan dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih terdapat 897 (delapan ratus sembilan puluh tujuh) panel persegi. Salah satu panel tersebut terdapat dalam bagian “Supata Seorang Putri 2”. Dalam bagian ini menggambarkan Dewi Setyawati yang sedang memanggil Bhagawan Abiyasa Dwipayana untuk menurunkan benih kepada menantunya. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.



(Sumber gambar 4: Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih hal 114)

## 2) Panel terbuka

Panel terbuka tidak terdapat panel atau bingkai pada batas kanan kirinya. Terdapat 23 (dua puluh tiga) panel dalam komik *Mahabarata* yang tidak membentuk bangun apapun, namun berisi balon kata dan narasi atau penjelas dari pengarang. Salah satu panel tersebut terdapat pada bagian “Mahabarata Leluhur Pandawake-2” yang menggambarkan Prabu Citragrada yang sedang memanggakan dirinya dihadapan orang banyak. Dia merasa sombong karena kesaktiannya hampir menyamai Bisma. Hhal ini dapat dilihat dalam gambar berikut.



(Sumber gambar 2: Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih hal 54)



#### e. Gutter atau Parit

Gutter atau parit disebut juga jarak pemisah antar panel, dalam komik terdapat panel yang memisahkan antara peristiwa yang satu dengan yang lainnya. Dalam komik pada satu ruang biasanya terdapat dua sampai empat panel, dan pemisah antara satu panel dengan panel lainnya disebut parit. Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih terdapat dua sampai empat dalam satu ruang.

#### f. Balon Kata

##### 1) Balon kata normal

Balon kata normal digunakan untuk percakapan dan nada yang normal biasa saja dari sebuah tokoh dalam komik. Salah satu bentuk balon kata normal dapat dilihat dalam komik pada panel bagian (Supata Seorang Putri 2) yang menggambarkan Dewi Amba yang sedang sekarat karena dipanah oleh Bisma.

##### 2) Balon kata ekspresi

Untuk memperkuat kata-kata ekspresi dari tokoh dalam komik, maka ditambahkan balon kata ekspresi. Contohnya ketika karakter berbicara dalam pikirannya, ketika marah, sedih, terkejut, dan lain-lain. Salah satu bentuk balon kata ekspresi dapat dilihat dalam komik pada panel bagian (Supata Seorang Putri 1) yang menggambarkan Prabu Kasindra yang sedang memandang Bisma dari kejauhan. Hal ini dapat dilihat dalam gambar berikut.



(Sumber gambar 4: Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih hal 82)

#### g. Narasi

Narasi dapat membantu pembaca dalam memahami alur dari cerita yang sedang terjadi di dalam komik. Kata-kata dalam komik lebih dari sekadar simbol visual, namun dapat menjelaskan hal-hal yang tidak dapat dilihat oleh indra dan emosi pembaca. Dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih terdapat 495 (empat ratus sembilan puluh lima) narasi. Salah satu bentuk narasi yang ada dalam komik dapat dilihat pada panel bagian (Pandua Dewanata 1) yang menggambarkan Destrarastra yang sedang mengeluarkan kelebihanannya yaitu aji kumbalageni. Jika Destrarastra membaca mantra tersebut apa pun yang dia pegang akan hancur menjadi abu. Hal ini dapat dilihat dalam gambar berikut.



(Sumber gambar 4: Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih hal 156)

## g. Efek

### 1) Efek suara

Untuk menyampaikan suatu bunyi tertentu dalam sebuah komik biasanya ditambah efek suara. Tulisan yang digunakan untuk efek suara mengikuti tergantung suara yang ingin ditimbulkan. Dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih terdapat 9 (sembilan) bentuk efek suara. Salah satu efek suara yang ada dalam komik dapat dilihat pada panel bagian (Pandu Dewanata 1) yang menggambarkan Pandu melesatkan panahnya dengan sempurna pada saat sayembara di negara Mandura. Hal ini dapat dilihat dalam gambar berikut.



(Sumber gambar 4: Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih hal 143)

### 2) Efek gerak

Untuk menunjukkan suatu efek bunyi tertentu dalam komik biasanya ditambah efek gerakan tertentu atau kecepatan dalam sebuah komik, maka digunakan efek gerak. Dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih terdapat 2 (dua) efek gerak. Salah satu bentuk efek gerak yang ada dalam komik terdapat pada panel bagian (Pandu Dewanata 1) yang menggambarkan Pandu sedang memukul Narasoma. Hal ini dapat dilihat dalam gambar berikut.



(Sumber gambar 4: Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih hal 143)

## I. Tokoh

### 1) Tokoh Panca Pandawa



Pandawa adalah putra dari Pandu dan Dewi Kunti yang terdiri dari Yudhisthira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Mereka adalah tokoh utama dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih. Para pandawa adalah penjelmaan dari Dewata. Bathara Dharma membuahi Dewi Kunti melahirkan Yudhisthira, diutus lagi Bathra Bayu sehingga melahirkan Bima, diutuslah Bathara Indra lahirlah Arjuna, dan yang terakhir diutuslah Batarha Aswin untuk membuahi Dewi Madrim dan lahirlah putra kembar Nakula dan Sadewa.

Yudhistira merupakan saudara pandawa yaang paling tua, sifatnya yang bijaksana. Sifatnya yang bijaksana tersebut membuat dirinya hampir tidak memiliki musuh. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Mahabarata Pandawa Jajaka) yang menggambarkan bahwa Yudhisthira yang menjelaskan kepada Senkuni siapa yang memulai perkelaihan antara Bima dan Dursasana.

Senkuni: “Yudhisthira mari sini, siapa yang mulai menimbulkan keributan di sini?”

Yudhisthira: “Kami sedang bermain-main tiba-tiba Dursasana menantang berkelahi kepada Bima. Itulah kesaksian Hamba.”

(Kosasih:237).

## 2) Tokoh Kurawa

Kurawa adalah kelompok tokoh antagonis dari keturunan Kuru. Kurawa merupakan anak dari Destrarastra dan Gandari yang berjumlah seratus. Putra yang paling besar dinamai Dhuryudana, yang kedua Dursasana, kemudian saudarasaudaranya dinamai Citrayudha, Citrakala, Citrasena, Citrakasi, Carucitra, Jayawikata, Citrabama dan seterusnya sampai yang paling bungsu perempuan diberi nama Dursilawati.

Seluruh putra-putra Destrarastra tumbuh menjadi pria yang gagah. Mereka memiliki saudara yang berjumlah lima yang disebut Pandawa. Meskipun mereka bersaudara tertua, Kurawa selalu cemburu terhadap Pandawa, terutama Yudhisthira yang berhak dicalonkan menjadi raja di Hastinapura. Kurawa mempunya sifat iri kepada Pandwa. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Lolongan Srigala di Hastinapura) menggambarkan Duryudhana yang iri melihat pohon jambu Pandwa tumbuh dengan lebat dan berbuah manis. Dia mengajak saudara-saudaranya untuk memetik jambu para Pandawa. Duryudhana: “Dursasana pohon jambu Pandawa sedang berbuah lebat. Baimana kalau kita rampok?!” (Kosasih:242).

## 3) Tokoh Prabu Santanu

Prabu Santanu merupakan putra dari Prabu Pratipa yang telah mengasingkan diri, keturunan dari Kuru. Santanu merupakan sumai dari Dewi Gangga dan Setyawati. Dia adalah ayah dari Bisma, Citragada dan Wicitrawirya. Ia memerintah di Hastinapura, ibu kota sekaligus pusat pemerintahan para keturunan Kuru di Kerajaan Kuru. Pada saat memerintah, Santanu sangat bijaksana sehingga kerajaan yang dipimpinnya sangat makmur. Dia memiliki



sifat yang berbakti kepada ayahnya. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Mahabarata Leluhur Pandawa ke-1) menggambarkan Santanu yang sedang berburu di tengah hutan rimba. Di sana dia belum menemukan hewan buruan sama sekali. Tiba-tiba ada angin ribut, dan munculah sorang perempuan cantik. Ketika itu teringatlah Sang Prabu kepada pesan Ayahandanya dahulu bahwa bilamana berjumpa dengan seorang putri di dalam rimba, janganlah menanyakan asalusulnya, kawinilah dia seger dan jadikan permaisuri, sebab putri itu adalah anugrah Dewata. (Kosasih:8).

#### 4) Tokoh Bisma

Bisma adalah putra dari Santanu dan Dewi Gangga. Dia merupakan kakek dari Pandawa dan Kurawa. Ketika masih muda ia bernama Dewabrata, tetapi diganti Bisma semenjak dia mengucap janji untuk tidak menikah seumur hidup. Sifatnya yang rela berkorban ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Mahabarata Seri Leluhur Pandawa ke-1) menggambarkan Santanu yang sakit-sakitan karena memikirkan Dewi Setyawati. Bisma menjadi tidak tega melihat kondisi ayahandanya yang terus memburuk.

Bisma: “Kalau begitu Hamba bersumpah pada Dewata tidak akan menikah seumur hidup, agar tidak berketurunan.” (Kosasih:48).

#### 5) Tokoh Setyawati

Setyawati adalah permaisuri dari Hastinapura dan ibu kandung dari Citragrada dan Wicitrawirya. Dia merupakan nenek buyut dari Pandawa dan Kurawa. Dia adalah putri dari Raja Negara Wirata, dia mempunyai penyakit yang memalukan yakni tubuh yang berbau amis. Pertemuan Santanu dengan Setyawati membuat dirinya jatuh hati. Santanu ingin sekali membawa Setyawati ke Hastinapura tetapi karena keinginannya Santanu mengurungkan niatnya untuk membawa Setyawati ke Hastinapura. Setyawati mempunyai sifat yang tamak akan kekuasaan. Dia ingin keturunannya kelak menjadi seorang raja. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Mahabarata Leluhur Pandawa) menggambarkan Setyawati syaratnya kepada Santanu. Setyawati: “Maaf Gusti, Hamba telah bersumpah tidak akan menikah lagi kepada siapapun juga, kecuali..”.

Santanu:”Kecuali apa Setyawati, katakanlah segera..”.

setyawati: “Kecuali bila suami Hamba itu bisa menurunkan seorang anak laki-laki yang nantinya bisa menjadi raja.” (Kosasih:43).

#### 6) Tokoh Citragrada

Citragrada adalah putra sulung dari Prabu Santanu dan Dewi Setyawati. Ia memiliki kakak tiri bernama Bisma, dan adik kandung Wicitrawirya. Sejak kecil dia diajari Bisma ilmu peperangan, dia merasa bangga karena kesaktiannya hampir menandingi Bisma. Hal itu yang membuat dirinya menyombongkan diri. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut.



Panel (Bagian Mahabarata Luluhur Pandawa ke-1) menggambarkan kesombongan Citragrada. Citragrata: (Prabu Citragrada merasa bangga karena kesakitannya hampir menyamai Bisma. Lama-lama timbulah kesombongan. Ia mengangkat dirinya menjadi pemimpin besar. Seluruh angkatan perang dikuasai oleh dirinya sendiri). (Kosasih:54).

#### 6) Tokoh Wicitrawirya

Wicitrawirya adalah putra bungsu dari Prabu Santanu dan Dewi Setyawati. Wicitrawirya menggantikan Citragrada dalam memegang kekuasaan dan memerintah Kerajaan Kuru dengan baik. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Mahabarata Luluhur Pandawa ke-1) menggambarkan Wicitrawirya yang memimpin Kerajaan Kuru dengan baik.

Wicitrawirya: (Setelah Prabu Citragrada meninggal, maka Wicitrawirya segera dinobatkan menjadi raja Hastinapura. Rakyat merasa bersyukur karena ternyata raja muda ini sangat bijaksana. Ia sangat mementingkan kesejahteraan rakyat daripada kepentingan keperluan pribadinya). (Kosasih:66).

#### 7) Tokoh Destrarastra

Destrarastra adalah putra dari Ambika dengan Bhagawan Abiyasa. Dia buta dari lahir, karena ibunya menutup mata sewaktu mengikuti upacara putropadana yang diselenggarakan oleh Bhagawan Abiyasa. Sebenarnya Destrarastra berhak menjadi raja Hastinapura karena dia merupakan anak tertua. Namun karena kebutaannya pemerintahan harus diserahkan kepada adiknya, yaitu Pandu.

Selama memerintah dia sangat bersikap tidak adil kepada keturunan Pandu. Dia melakukan hal tersebut karena dia tidak ingin kekuasaan akan kembali kepada keturunan Pandu. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Lolongan Srigala di Hastinapura) menggambarkan katidak adilan Destrarastra kepada keturunan Pandu. Destrarastra: (Atas desakan dari Prabu Destrarata pada Pandawa harus bermukim dalam keraton. Mereka ditempatkan dalam gedung khusus bersama Kunti). (Kosasih:222).

#### 8) Tokoh Pandu

Pandu adalah nama anak kedua dari tiga bersaudara. Dia menjadi pewaris dari Kerajaan Kuru karena menggantikan kakaknya Destrarastra karena cacat. Pandu mempunyai istri dua yakni Kunti dan Madrim dari keberhasilannya dalam sayembara. Sifatnya yang pemberani dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Pandu Dewanata) menggambarkan Pandu dan kedua saudaranya sedang dalam perjalanan Hastinapura namun dicegah oleh Sakuni. Senkuni ingin merebut Kunti dari Pandu, akhirnya mereka beradu kekuatan. Sakuni: “Ampun Pandu saya terima kalah, karena kesaktianmu benar-benar hebat.” (Kosasih:170).



### 9) Tokoh Widura

Widura adalah adik tiri dari Pandu dan Destrarastra karena memiliki ayah yang sama tetapi lain ibu. Dia dilahirkan dengan kakinya yang cacat sebelah. Walaupun cacat dia sangat cerdas dalam ilmu pemerintahan, hukum negara dan tata susila kemanusiaan sehingga dia menjadi orang yang bijaksana. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Supata Seorang Putri) menggambarkan sifat Widura yang adil dan bijaksana. Widura tidak memiliki ajian apa-apa. Namun ia mendapat pelajaran tentang hukum negara dan tata susila kemanusiaan sehingga ia menjadi orang yang berbudi luhur dan bijaksana. (Kosasih:125).

### 10) Tokoh Kunti

Kunti adalah putri kandung dari Surasena, Raja Wangsa Yadawa. Dia adalah istri dari Prabu Pandu dari Hastinapura dalam sebuah sayembara. Mereka tidak mampu memiliki keturunan karena sudah membunuh Bhagawan Kindama tanpa sengaja. Demi menghapus kesalahannya mereka mengasingkan diri di hutan sebagai pertapa. Ketulusan Kunti dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Pandu Dewanata) menceritakan atas persetujuan para ketua, maka Pandu dan beserta kedua istrinya yang setia akan mencari tempat untuk bertapa yang tenang. Setelah lama berpindah-pindah tempat, maka sampailah mereka itu ke lembah pegunungan Saptarengga. (Kosasih:192).

### 11) Tokoh Madrim

Madrim adalah seorang putri dari Kerajaan Madra, adik Salya yang diberikan kepada Pandu setelah Salya kalah tanding dengan Pandu. Karena menebus dosa atas kesalahan suaminya telah membunuh kijang yang ternyata adalah perwujudan dari Bhagawan Kindama. Dia dengan sabar menjalani penebusan dosa dengan suaminya dan Kunti. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Pandu Dewanata) yang menggambarkan Madrim dan Kunti yang sedang berbincang. Kunti: “Apakah kita tidak akan mempunyai keturunan selamanya?” Madrim: “Jangan dipikirkan Kanda, sudah nasib kita harus segini.” (Kosasi:214).

### 12) Tokoh Ghandari

Ghandari merupakan putri Subala, Raja Gandhara. Semenjak menikah dia menutup matanya karena melampiaskan kekecewaan hatinya lalu dia bersumpah untuk tidak akan melihat sinar matahari. Gandhari mempunyai sifat yang sombong. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.



Panel (Bagian Pandu Dewanata) yang menjelaskan bahwa Dewi Gandhari tidak begitu cantik dan tampak begitu sombong.  
(Kosasih:173).

### 13) Tokoh Sekuni

Sekuni adalah paman Kurawa dari pihak ibu. Sekuni adalah penasehat Duryudhana, kakak tertua dari Kurawa. Dia memiliki sifat licik dan penghasut. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Pandu Dewanata) menggambarkan Sakuni sedang memberikan akal licik agar Destrarastra tidak memilih Gandhari sebagai Permaisurinya. Gandhari: “Ya bagaimana caranya? Dia tentu akan memegang-megang tubuhku. Aduh aku ngeri Sakuni.” Sakuni: “Bagini saja nanti tubuh Kanda lumuri dengan ingus ikan agar bau amis, nanti bisa tercium olehnya, pasti tak akan terpilih.” (Kosasih:117).

### 14) Tokoh Drona

Drona adalah guru para Kurawa dan Pandawa, dia merupakan ahli mengembangkan seni pertempuran. Ilmu itulah yang dia ajarkan kepada Kurawa dan Pandawa, agar Drona dapat menyuruh murid-muridnya untuk menangkap Drupada hiduphidupp dan mengambil alih Kerajaan Pancala. Dalam komik *Mahabarata* diceritakan bahwa Drona mau mengajari Putra Hastinapura asalkan mereka berjanji ketika Drono meminta pertolongan mereka harus berani melaksanakannya. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Lolongan Srigala di Hastinapura) menggambarkan Drona sedang melakukan perjanjian dengan putra Hastinapura.  
Drona: “Dengarlah anakanak, Paman telah bersumpah tidak akan mengajar kepada pihak luar kecuali putra-putra Hastina. Nah kalian harus bersumpah pula, bahwa kalian pun harus berbakti kepada guru. Bila suatu waktu aku meminta pertolongan, kalian harus berani melaksanakannya.” (Kosasih:273).

## 2. Nilai Pendidikan Komik *Mahabarata* Karya RA. Kosasih

Nilai pendidikan dalam sastra merupakan segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia yang diperoleh melalui proses perubahan sikap atau tata laku dalam upaya mendewasakan diri manusia melalui upaya pengajaran. Apabila dihubungkan dengan eksistensi dan kehidupan manusia, nilai pendidikan diarahkan pada pembentukan pribadi manusia sebagai makhluk individu, sosial, religius, dan berbudaya. Wujud nilai pendidikan yang terdapat pada komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih antara lain: (1) nilai pendidikan agama, (2) nilai pendidikan moral, (3) nilai pendidikan moral, dan (4) nilai pendidikan budaya.

### a. Nilai Pendidikan Agama

Wujud nilai pendidikan agama pada komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih meliputi berdo'a dan sabar.

#### 1) Berdo'a



Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih menggambarkan bahwa tokoh Dewi Madrim dan Kunti yang meminta pertolongan kepada Dewa agar terhindar dari ketidak inginannya dipilih oleh Prabu Destrarastra. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut.

Panel (Supata Seorang Putri) menggambarkan Dewi Madrim yang berdoa memohon kepada Dewa pilihannya yaitu Bharata Aswin Dewa kembar dalam bidang obat-obatan. Sedangkan Kunti diam-diam sedang bersemedi memohon pertolongan dari Bathara Surya, Dewa pujaannya.  
(Kosasih:178).

Hal lain juga dilakukan oleh Pandu dan istri-istrinya. Mereka memohon pertolongan kepada Dewata agar diberi keturunan tanpa melakukan hubungan suami istri. Berkat pertapaan mereka yang tekun, akhirnya Dewata mengabulkan doa mereka. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Lolongan Srigala di Hastinapura) menggambarkan Pandu dan istrinya bertapa dengan tekun, sehari-hari tidak makan dan tidak minum. Sehingga kekuatan semedinya memancar sampai sorgaloka dan tertangkap oleh sanubari Hyang Otipati. Akhirnya beliau berkenan untuk memenuhi kedua istri Pandu itu. (Kosasih:216).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kita harus berdoa kepada Tuhan agar kita diberi kemudahan dalam menghadapi segala masalah. Karena seberat apapun masalah yang dihadapi, ketika kita berdoa kepada Tuhan maka Tuhan pun akan mendengar doa yang dipanjatkan hambanya.

## 2) Sabar

Sifat sabar dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih diwujudkan oleh istri-istri Pandu yakni Kunti dan Madrim yang selalu sabar dalam menghadapi segala masalah. Setelah Pandu melakukan kesalahan karena sudah membunuh Kijang yang sedang melakukan birahi, akhirnya Pandu dikutuk jika dia melakukan hubungan suami istri dia akan menemui ajalnya. Hal tersebut membuatnya merasa bersalah, akhirnya dia memutuskan untuk pergi dari Hastinapura untuk melebur dosa dengan semedi di lembah gunung saptarengga. Karena Pandu pergi dari istana, Kunti dan Madrim yang sangat patuh kepada suaminya pun ikut meninggalkan Hastinapura guna melebur dosa bersama dengan Pandu. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Pandu Dewanata) menjelaskan bahwa atas persetujuan para ketua, maka Pandu pun berangkat disertai kedua istrinya yang setia akan mencari tempat untuk bertapa untuk melebur dosa. (Kosasih:192).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menjalani kehidupan, kita harus bersabar meskipun hidup selalu digelung dengan nestapa karena Tuhan akan selalu bersama



orang yang bersabar.

## **b. Nilai Pendidikan Moral**

Wujud nilai pendidikan moral dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih antara lain jujur, berbakti kepada orangtua, tanggung jawab, mampu mengendalikan diri dan perasangka baik.

### **1) Jujur**

Jujur adalah salah satu perilaku yang dilakukan dengan setulus hati, tidak curang, dan tidak berbohong. Dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih, wujud perilaku jujur ditunjukkan oleh tokoh Yudhistira. Ketika Dursasana mengajak Bima untuk adu kekuatan, pertengkaran mereka diketahui oleh Sakuni, akhirnya Yudhistira dimintai keterangan siapa dalang dari perkelahian tersebut. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Lolongan Srigala di Hastinapura) menggambarkan bahwa Sakuni sedang bertanya kepada Yudhistira. Sakuni: “Yudhistira mari sini, siapa yang mulai menimbulkan keributan di sini?” Yudhistira: “Kami sedang bermain-main tiba-tiba Dursasana menantang berkelahi kepada Bima. Itulah kesaksian saya.” (Kosasih:238).

Sikap Pandawa di atas menunjukkan bahwa mereka selalu menanamkan kejujuran dalam segala hal. Dari sikap para Pandawa, nilai pendidikan moral yang dapat kita ambil adalah kita harus selalu berperilaku jujur kepada siapapun dan dalam keadaan apapun. Karena kejujuran kita akan dimudahkan oleh Tuhan dan mendapat hasil yang kita harapkan.

### **2) Berbakti kepada Orangtua**

Berbakti kepada orangtua, terutama orangtua sendiri merupakan kewajiban yang harus dilakukan oleh seorang anak. Berbakti kepada orangtua dapat diwujudkan dalam berbagai hal, diantaranya menjadi anak yang berbakti kepada orangtua, selalu mendoakan, dan membantu semua kebutuhan tanpa dimintai tolong.

Sikap berbakti kepada orang tua juga ditunjukkan oleh Bisma. Dimana ketika ayahandanya sedang sakit karena memikirkan Setyawati. Dia merelakan segalanya agar ayahnya pulih dalam keadaan semula, bahkan dia rela berkorban dan bersumpah untuk tidak menikah dan tidak mempunyai keturunan demi kesehatan ayahnya. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Mahabarata Leluhur Pandawa) menggambarkan Bisma yang sedang bertanya apa yang ayahnya pikirkan.

Santanu: “Aku percaya padamu namun keturunanmu akan menggugat, akibatnya akan timbul kekacauan di Hastinapura ini.”

Bisma: “Kalau begitu Hamba bersumpah pada Dewata tidak akan menikah seumur hidup agar tidak mempunyai keturunan.” (Kosasih:48).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa berbakti orang yang lebih tua dapat dijadikan contoh



bagi peserta didik maupun pembaca bahwa kita sebagai anak harus selalu berbakti kepada orang yang lebih tua, khususnya orangtua sendiri yang sangat berjasa kepada kita.

### 3) Tanggungjawab

Wujud perilaku tanggungjawab dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih dapat ditunjukkan perilaku Bisma kepada putra Hastinapura. Walaupun dia tidak mempunyai keturunan, tetapi dia mempunyai tanggung jawab untuk mendidik putraputra Hastinapura dalam hal kebajikan. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Lolongan Srigala di Hastinapura) menjelaskan Bisma yang telah mengundurkan diri dari pemerintahan, dan dia pergi untuk bertapa. Namun Kunti mencegah dan meminta Bisma tetap menjaga putra Pandu yang selanjutnya disebut Pandawa. Sejak kecil Pandawa dididik dalam hal kebaikan dan kejujuran. Setelah agak besar lalu diajarkan berbagai ilmu kesaktian.  
(Kosasih:219).

Dari uraian di atas, tanggung jawab yang dilakukan beberapa tokoh yang ada di dalam komik *Mahabarata* adalah tanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi. Nilai pendidikan moral yang dapat kita ambil adalah kita harus bertanggung jawab terhadap kewajiban yang harus kita lakukan.

### 4) Mampu Mengendalikan Diri

Dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih, wujud perilaku mampu mengendalikan diri ditunjukkan oleh Pandawa yang selalu diajak ribut oleh Kurawa. Sifat iri Kurawa yang merasa tidak suka jika Pandawa kembali ke Hastinapura, mereka merasa takut jika embalinya

Pandawa ke Hastinapura akan mengambil alih tahta kerajaan yang mereka idamkan. Maka dari itu Kurawa selalu membuat keributan, namun Pandawa dapat mengendalikan diri dan dapat menghindari perkelahian. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Lolongan Srigala di Hastinapura) menggambarkan Kurawa yang menantang Bima untuk berkelahi.

Bima: “Apa alasan Dursasana menantangku berkelahi Citrayuda.”

Kurawa: “Karena tubuhmu besar seperti gajah bengkak kata dia.

Ha ha ha ha ha.” Yudhisthira: “Jangan diladeni, Bima.”

(Kosasih:226-227).

Dari kutipan di atas, dapat kita lihat bahwa Pandawa mampu mengendalikan dirinya untuk tidak terbawa emosi karena dia tidak ingin berkelahi dengan saudaranya sendiri. Dari sikap yang ditunjukkan Pandawa tersebut, dapat disimpulkan nilai pendidikan moral yang dapat kita ambil adalah jika kita menghadapi suatu masalah, kita harus mampu mengendalikan diri dan menahan emosi kita agar masalahnya tidak bertambah panjang.



## 5) Prasangka Baik

Sikap berprasangka baik yang ditunjukkan tokoh dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih adalah berprasangka baik terhadap segala keputusan yang Drona berikan. Drona meminta Putra Hastinapura untuk melakukan penyerangan kepada Kerajaan Pancala karena dia ingin membalaskan dendam dan Pancala akan diberikan kepada putranya yakni Aswatama. Namun begitu mereka tetap berprasangka baik kepada gurunya. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Pandawa Papa) menjelaskan bahwa bila Prabu Destrarastra dan para ketua Hastina mengetahui rencana Resi Drona yang melarang dengan tegas. Namun para Kurawa dan Pandawa sangat patuh kepada sang guru. Tidak ada seorang pun yang berani membuka rahasia penyerbuan itu. Balatentara tidak sadar, bahwa mereka akan dijerumuskan ke dalam kancah peperangan.

(Kosasih:304).

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Putra Hastinapura telah berprasangka baik kepada guru Drona. Dengan demikian, nilai pendidikan moral yang dapat kita ambil dari Putra Hastinapura adalah kita harus selalu berprasangka baik terhadap segala sesuatu.

### c. Nilai Pendidikan Sosial

wujud nilai pendidikan sosial dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih menyangkut hubungan antara tokoh satu dengan tokoh yang lain. Wujud nilai pendidikan sosial tersebut meliputi kasih sayang dan tolong menolong.

#### 1) Kasih sayang

Kasih sayang yang terdapat dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih adalah ungkapan perasaan sayang kepada orang lain. Kasih sayang yang ditunjukkan oleh ibu kepada Pandawa. Sebenarnya anak Kunti dan Pandu adalah

Yudhistira, Bima dan Arjuna, sedangkan Nakula dan Sadewa adalah anak dari Madrim dan Pandu. Karena Madrim dan Pandu sudah meninggal karena tidak dapat menahan nafsu birahinya. Akhirnya dengan sepenuh hati Kunti menganggap Nakula dan Sadewa seperti anaknya sendiri. Kunti memberikan kasih sayang kepada Putra Pandu dan memberikan yang terbaik kepada mereka. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Lolongan Srigala di Hastinapura) menggambarkan Kunti yang meminta Bisma untuk menjaga dan mengajari Pandawa agar dia memiliki ilmu seperti Bisma. Sejak kecil mereka dididik dalam hal kebaikan dan kejujuran. Setelah besar lalu diajarkan berbagai ilmu kesaktian. (Kosasih:2019).

Kutipan di atas, kasih sayang yang diungkapkan dalam cerita tersebut adalah kasih sayang yang ditunjukkan oleh seorang ibu kepada anaknya dan Bisma kepada saudaranya.



Dengan demikian, nilai pendidikan sosial yang dapat kita ambil adalah kita harus menyayangi satu sama lain, apalagi terhadap orang tua yang sangat berjasa dalam hidup kita.

## 2) Tolong menolong

Dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih dapat menggambarkan sikap tolong menolong terhadap tokoh satu dengan tokoh yang lain. Sikap tolong menolong tersebut ditunjukkan oleh Bhagawan Abiyasa kepada Setyawati.

Setyawati yang gelisah melihat menantunya belum juga memberikan keturunan untuk meneruskan tahta Hastinapura. Akhirnya dia meminta tolong kepada Abiyasa untuk menurunkan benih kepada kedua menantunya. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Supata Seorang Putri) menggambarkan Setyawati yang meminta kepada Abiyasa untuk menurunkan benih.

Abiyasa: “Oh itukah yang Ibunda kehendaki. Baiklah Hamba sedia menolong Ibu.”  
(Kosasih:114-115).

Dari uraian di atas, dapat kita simpulkan bahwa dalam komik *Mahabarata* antara tokoh satu dengan tokoh lain sama-sama saling menolong. Dengan demikian, nilai pendidikan sosial yang dapat kita ambil adalah kita harus tolong-menolong satu sama lain karena kita tidak mampu hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Ada kalanya kita membutuhkan pertolongan, dan ada kalanya kita wajib membantu orang lain.

### d. Nilai pendidikan Budaya

Nilai pendidikan budaya dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih ditunjukkan oleh beberapa tokoh yang ada di dalam komik. Raja Kaindra yang melakukan sayembara untuk ketiga putri Kasindra yakni Amba, Ambika dan Ambalika.

Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Supata Seorang Putri) menggambarkan rakyat berduyun-duyun pergi ke negara Kasindra untuk melihat sayembara. Alunalun yang telah dihiasi dengan megah. Para raja yang akan turun ke gelanggang telah berkemah ditepi kota.  
(Kosasih:70).

Mungkin sayembara masih dilakukan oleh sebagian masyarakat, berbeda halnya dengan kebiasaan masyarakat yang melakukan sayembara namun objeknya adalah barang dan jasa.

Hal lain juga terdapat dalam komik, seperti halnya semedi untuk melebur dosa-dosa yang telah diperbuat. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Pandu Dewata) menggambarkan Pandu yang sedang mengatakan sebenarnya dia telah membunuh kijang. Kunti: “Oh, Dewata yang Agung tak adakah jalan yang lain untuk menanggulangnya?” Pandu: “Kalau begitu Kanda, tak ada artinya menjadi raja, karena kelak tidak mendapat keturunan dan takkan mengecap lagi kebahagiaan. Lebih baik aku pergi bertapa saja, mengasingkan diri dan tahta ini akan ku serahkan kepada Destrarastra.” (Kosasih:191).



Bertapa disini diartikan sebagai pertobatan ketika melakukan dosa-dosa. Dengan melakukan semedi dan bertapa diri yang penuh dosa akan dilebur. Penyucian diri salah satunya dapat dilakukan dengan pikiran yang disucikan dengan kejujuran, atma disucikan dengan bertapa, budi pekerti disucikan dengan ilmu pengetahuan.

### 3. Pemanfaatan Komik *Mahabarata* Karya RA. Kosasih sebagai Bahan Ajar di SMA

Penelitian ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku sekarang dan kompetensi dasar yang sesuai dengan pembelajaran di sekolah. Dengan membaca buku fiksi khususnya komik diharapkan peserta didik dapat melihat rasa peka dan mengambil nilai-nilai positif terhadap buku fiksi. Pembelajaran menganalisis cerita fiksi yaitu komik diyakini dapat menumbuhkan rasa kepedulian terhadap suatu karya dan penulisnya.

Bahan ajar menganalisis cerita fiksi yang sesuai dengan KI maupun KD mengenai nilai-nilai positif dalam hal ini yaitu nilai pendidikan. Hasil penelitian yang dilakukan menemukan banyak nilai positif yang terdapat dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih yang sesuai dengan KD yang terdapat dalam KD 3.11. Dalam KD tersebut peserta didik diharuskan mencari pesan yang terdapat dalam buku fiksi.

Dalam pembelajaran menganalisis cerita fiksi, komik dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran menganalisis cerita fiksi. Pemilihan komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih sebagai bahan pembelajaran menganalisis cerita fiksi di SMA dapat dilihat dari segi bahasa, segi psikologi, dan segi latar belakang budaya.

#### a) Segi Bahasa

Komik sebagai bahan pembelajaran menganalisis cerita fiksi di SMA harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Dari segi bahasa, komik *Mahabarata* disusun dengan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana sehingga mudah dipahami. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Mahabarata Leluhur Pandawa) menjelaskan tersebutlah suatu Negara yang bernama Hastinapura yang terletak di tepi sungai Yamuna berbatasan dengan rimba kamyaka. Yang menjadi raja ketika itu adalah Prabu Santanu. Santanu putra dari Pratipa yang telah mengasingkan diri. Sang prabu masih seorang jejak, beliau ingin seklaik memiliki permaisuri. (Kosasih:2).

Hal lain dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Mahabarata Leluhur Pandawa) menggambarkan Bisma yang sangat amat mencintai ayahnya, sehingga dia rela melakukan apapun. Bisma: “Kalau begitu hamba bersumpah pada Dewata untuk tidak akan menikah seumur hidup agar tidak berketurunan.” (Kosasih:48-49).

Kutipan di atas menunjukkan kesopanan yang ditunjukkan Bisma kepada ayahnya. Bisma berbicara kepada ayahnya dengan memeluk ayahandanya. Hal ini memberikan contoh yang baik kepada peserta didik untuk berkata sopan kepada orang yang lebih tua terutama orang tua.



Bisma juga bersikap santun kepada ibunya, walaupun Setyawati bukanlah ibu kandungnya.

Namun dia tetap menghormati dan mengasihi dengan berbahasa yang santun, dan bersikap sopanbahkan ketika berbicara dengan Setyawati, Bisma menunduk.

Bahasa kesantunan tidak hanya dilihat dari makna yang akan disampaikan tidak hanya terkait dengan pemilihan kata, tetapi juga cara penyampaiannya. Karena bagaimana pun masyarakat Indonesia menjunjung tinggi kesantunan dalam berbahasa. Dari penjelasan di atas, menunjukkan bahwa komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana sehingga mampu dipahami.

#### b) Segi Psikologi

Bahan pembelajaran menganalisis cerita fiksi hendaknya memperhatikan tahap-tahap perkembangan psikologi peserta didik. Tahap perkembangan psikologi ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir dan kemungkinan pemahaman dalam pemecahan masalah. SMA adalah jenjang pendidikan atas yang termasuk pada tahap generalisasi (umur 16 tahun dan seterusnya). komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih ini sudah sesuai apabila diberikan kepada anak pada tahap ini karena anak sudah tidak lagi hanya berminat pada hal-hal yang praktis saja tetapi juga berminat untuk menemukan konsep-konsep abstrak dengan menganalisis suatu fenomena. Oleh karena itu, bahan pembelajaran menganalisis cerita fiksi melalui komik *Mahabarata* sudah dapat diterima kehadirannya pada peserta didik.

Komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih mengandung permasalahan dan nilai-nilai kehidupan. Peserta didik dapat dirangsang untuk menemukan persoalan dan mencari penyelesaiannya dalam masalah kehidupan yang ditemui. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Mahabarata Leluhur Pandawa) menggambarkan Bisma yang sedang bertanya apa yang ayahnya pikirkan.

Santanu: “Aku percaya padamu namun keturunanmu akan menggugat, akibatnya akan timbul kekacauan di Hastinapura ini.”

Bisma: “Kalau begitu Hamba bersumpah pada Dewata tidak akan menikah seumur hidup agar tidak mempunyai keturunan.” (Kosasih:48).

Dari sikap yang ditunjukkan oleh Bisma kepada ayahandanya tentunya merangsang peserta didik. Bisma yang pada saat itu adalah putra tunggal dari Prabu Santanu yang akan dinobatkan sebagai pengganti ayahnya. Namun, suatu ketika Santanu jatuh sakit karena pikiran, sampai tabib tak dapat menyembuhkannya.

Melihat kondisi ayahnya yang semakin memburuk akhirnya Bisma menanyakan hal tersebut, ternyata ayahnya sedang memikirkan Setyawati. Sebenarnya Santanu ingin sekali menikahi Setyawati, namun karena persyaratan yang tidak bisa ia penuhi akhirnya membuat dirinya jatuh sakit. Bisma yang tidak tega melihat ayahnya, akhirnya Bisma mengambil keputusan untuk bersumpah kepada Dewata agar tidak menikah lagi dan tidak akan mempunyai keturunan.



Dari uraian tersebut tentu merangsang peserta didik untuk berpikir bahwa ketika mereka mendapatkan permasalahan, mereka harus ber pikir dan mencari cara bagaimana keluar dari permasalahan tersebut. Ketika mereka belum berhasil, mereka tidak boleh putus asa dan terus berjuang agar mereka dapat keluar dari permasalahan tersebut.

Dari sikap yang ditunjukkan oleh tokoh Musa tentunya merangsang peserta didik untuk berpikir bahwa, ketika mereka mendapat sebuah permasalahan mereka harus berpikir untuk keluar dari permasalahan tersebut. Dan ketika mereka belum berhasil, mereka tidak boleh menyerah dan putus asa, mereka harus tetap berusaha agar mereka dapat keluar dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peserta didik dapat memberikan rasa empati dalam setiap masalah dalam komik ini sehingga peserta didik menemukan falsafah yang dipetik dalam cerita, keberagaman unsur yang terdapat dalam komik dapat memberikan pengaruh khusus terutama aspek psikologi pembacanya dan dapat dijadikan gambaran jika suatu saat mengalami permasalahan. Melalui tahap generalisasi yang dialami, peserta didik dapat dirangsang untuk menemukan persoalan mencari penyelesaian tentang masalah kehidupan seperti yang terdapat dalam komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih.

#### c) Segi Latar Belakang Budaya

Latar belakang karya sastra meliputi hampir semua faktor kehidupan manusia dan lingkungannya, seperti geografi, sejarah, topografi, iklim, mitologi, legenda pekerjaan, kepercayaan, cara berpikir, nilai-nilai masyarakat, seni, oleh raga, hiburan, moral, etika, dan lain sebagainya.

Biasanya peserta didik tertarik pada karya-karya sastra dengan latar belakang yang erat hubungannya dengan latar belakang kehidupan mereka. Akan lebih menarik lagi bila karya sastra itu menghadirkan tokoh yang berasal dari lingkungan mereka dan mempunyai kesamaan dengan mereka atau dengan orang-orang di sekitar mereka.

Latar belakang cerita dalam komik ini sejajar dengan latar belakang peserta didik. Hal ini dapat dilihat ketika Pandawa dan Kuarawa sedang bermain bola di lapangan. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Panel (Bagian Lolongan Srigala di Hastinapura) menggambarkan Pandawa dan Kirawa yang sedang bermain bola di lapangan disertai dengan soraksorai yang amat gembira. Pandawa karena hanya berlima, terpaksa mengambil para pengawal untuk ikut bermain dipihaknya karena dari Kurawa tak ada yang mau mengisi kekurangan itu. (Kosasih:252).

Kutipan di atas menunjukkan salah satu contoh yang sering dilakukan peserta didik. Mereka pasti sering bermain dengan temantemannya, salah satunya adalah bermain sepak bola. Hal itu menunjukkan kerukunan dan kekompakan dalam tim.

Konflik yang dihadirkan dalam komik *Mahabarata* ini terkait dengan kehidupan sehari-hari yang berlatar belakang budaya Indonesia dengan masalah-masalah kehidupan yang sering



terlihat pada umumnya. Komik *Mahabarata* karya RA.

Kosasih menghadirkan cerita yang di dalamnya terdapat nilai pendidikan yang dapat dijadikan teladan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih dapat dijadikan sebagai bahan ajar menganalisis cerita fiksi kelas XI di SMA karena latar belakang budaya Indonesia yang sesuai dengan latar belakang budaya peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis nilai pendidikan komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di SMA kurikulum 2013 yang terdapat dalam KD 3.11 menganalisis pesan dari satu buku fiksi yang dibaca, dengan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Nilai pendidikan yang terdapat pada komik *Mahabarata* karya RA.  
Kosasih terdiri atas empat wujud nilai pendidikan. Nilai pendidikan agama, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan pendidikan budaya. Nilai pendidikan agama meliputi berdoa dan sabar. Nilai pendidikan moral terdiri dari jujur, berbakti kepada orang yang lebih tua, tanggung jawab, mampu mengendalikan diri, dan prasangka baik. Nilai pendidikan sosial terdiri dari kasih sayang dan tolong menolong, sedangkan nilai pendidikan budaya.
2. Pemanfaatan nilai pendidikan komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih sebagai alternatif pembelajaran cerita fiksi di SMA dipertimbangkan dari segi bahasa, psikologi, dan latar belakang budaya. Dari segi bahasa yang digunakan komik ini adalah bahasa Indonesia sehingga peserta didik mudah memahami dengan baik. Dari segi psikologi, permasalahan yang ada pada komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih sesuai dengan usia peserta didik SMA (tahap generalisasi), dan dari segi budaya, budaya yang diangkat dari komik *Mahabarata* karya RA. Kosasih berasal dari budaya Indonesia sehingga peserta didik mudah memahaminya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmodihardjo, Dardji. 1992. *Pendidikan Pancasila*. Malang: IKIP Malang.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Gumelar, S.M. 2011. *Comic Making Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Koentjaraningrat. 1993. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- McCloud, S. 2008. *Membuat Komik, Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.



**PROSIDING WEBINAR JURNALISTIK 2021**  
**“Transformasi Jurnalisme Pelajar pada Era Sibernetik”**

- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmanto, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ratna, Nyoman K. 2010. *Sastra dan Cultural studies Reperesentasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosyadi. 1995. *Nilai-Nilai Budaya dalam Naskah Kaba*. Jakarta: CV Dewi Sri.
- Semi. M. Atar. 1993. *anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Soedarsono, Nick. 2015. “Komik: Karya Sastra Bergambar”. BINUS University, Volume 06. Diakses pada tanggal 24 April 2021 pukul 10.30 WIB.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bndung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodah. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.