

# KOMIK MAHABHARATA KARYA R.A KOSASIH

## SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASSA

Oleh

**I Wayan Nuriarta**

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar-BALI

Email; [iwayannuriarta@gmail.com](mailto:iwayannuriarta@gmail.com)

### **Abstrak**

Mengkaji komik Mahabharata tentu sangat penting sebagai jalan untuk kembali melihat dan merenungi gambaran tentang para tokoh serta mengetahui makna cerita yang terkandung didalamnya lewat pesan gambar dan kata. Komik Mahabharata yang dibuat Kosasih berupa bentuk buku, sehingga gagasan-gagasan yang ia miliki bisa tersampaikan kepada banyak orang, sebab buku merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa. Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam bentuk kajian akademis terhadap buku komik Mahabharata karya Kosasih sebagai media komunikasi massa. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif untuk mengumpulkan, menyaring dan menganalisis data. Teori komunikasi massa digunakan dalam kajian terhadap buku komik Mahabharata karya Kosasih. Data tersebut dijabarkan secara deskriptif untuk mendapatkan hasil yang jelas terhadap masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Setelah semua data dianalisis dan dibahas secara mendalam, langkah terakhir adalah menyimpulkan temuan-temuan yang diperoleh sesuai dengan data yang ada, yang didasarkan pada ruang lingkup permasalahan yang dikaji. Buku komik Mahabharata karya Kosasih sebagai media massa adalah wahana utama yang bertujuan untuk memberikan informasi, menghibur atau membujuk pembaca. Dengan buku komik, Kosasih sebagai komunikator telah menyampaikan informasi atau pesan kepada audien massa.

**Kata Kunci:** *Komik Mahabharata, Komunikasi Massa, Kosasih.*

### **Abstract**

*Studying Mahabharata comics is certainly very important as a way to look back and thoughtfully gaze at the characters, find out and feature what actually the meaning and the purpose of the Mahabharata epos through pictures and words. Mahabharata comics by Kosasih were in the form of books, so that his ideas could be conveyed to the people, because books are a form of mass communication media. This study aims to increase knowledge in the form of academic studies of the Mahabharata comic book by Kosasih as a mass communication media. This study uses a qualitative research design to collect, filter and analyze data. The theory of mass communication is used in the study of the Mahabharata comic book by Kosasih. The data is described descriptively to get clear results on the problems raised in this study. After all the data has been analyzed and discussed in depth, the final step is to conclude the findings obtained in accordance with existing data, which are based on the scope of the problem being studied. The Mahabharata comic book by Kosasih as mass media is the best way to provide information, entertain and persuade readers. Kosasih as a communicator has successfully conveyed information and even messages to the audience by using this comic book.*

**Keywords:** *Mahabharata Comics, Mass Communication, Kosasih.*

## PENDAHULUAN

Buku komik merupakan karya komunikasi visual yang populer di masyarakat. Dalam Ensiklopedi Indonesia, komik diartikan sebagai cerita berupa rangkaian gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi; dapat dilengkapi dengan ataupun tanpa naskah. Komik biasanya dicetak di atas kertas yang berupa rangkaian gambar dan dilengkapi dengan teks, yaitu narasi yang berfungsi sebagai penjelasan dialog. Penggunaan gambar dan teks yang berupa narasi, memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas. Sehingga komik bisa digunakan sebagai media penyampaian pesan yang efektif. Komik memiliki kekuatan tersendiri dalam menggambarkan sebuah cerita karena pada masing-masing panel dibuat keadaan yang mendukung alur cerita. Dalam bahasa komik, dialog-dialog dimunculkan secara singkat dan menarik.

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu komik-strips dan buku komik. Komik strips atau strips merupakan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar. Adapun buku komik adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita (Bonneff, trj. Hidayat, 2008: 9). Komik Mahabharata karya Kosasih hadir dalam buku komik.

Raden Ahmad Kosasih (R.A Kosasih) yang lahir di Bogor pada April 1919 adalah seorang komikus yang terkenal dengan karyanya berupa komik wayang, keberhasilannya membawa epos Mahabharata ke dalam media buku komik. Mahabharata merupakan epos besar dari mitologi India. Epos ini merupakan dasar peradaban Jawa yang sangat dipengaruhi oleh budaya Hindu. Selain komik Mahabharta, sebelumnya ia sempat membuat komik seperti Sri Asih yang terinspirasi oleh komik Wonder Women, komik Siti Graha, Sri Dewi Kontra, Dewi Sputnik, komik Mundinglaya Dikusuma dan Ganesha Bangun. Kosasih adalah komikus yang pertama kali menerbitkan komik dalam bentuk buku di Indonesia. Menurut Dwi Koendoro, Kosasih adalah komikus yang memperkenalkan wayang ke seluruh Nusantara melalui karya-karya komiknya. Dari beberapa komik yang telah dibuat oleh Kosasih, ia akhirnya memilih lakon wayang sebagai tema sentralnya. Cerita yang diangkat sebagai komik wayang adalah cerita Mahabharata yang berupa narasi (teks cerita) dari buku Bagawad Gita, kemudian dibuat dalam bentuk buku komik.

Dunia pewayangan begitu luas sehingga setiap orang dapat mengambil manfaat darinya sesuai dengan tingkat kemampuan dan minatnya. Implikasi filsafat dari suatu lakon dapat dirasakan oleh cendekiawan Jawa, para penganut kebatinan mulai meminati dunia mistik, atau kaum wanita meneladani Srikandi dan Sumbadra, para istri Arjuna. Demikian pula anak-anak, mereka menyukai adegan perang.

Komik yang dibuat R.A Kosasih berupa bentuk buku, sehingga gagasan-gagasan yang ia miliki bisa tersampaikan kepada banyak orang, sebab buku adalah salah satu dari media komunikasi massa. Dengan komik, Kosasih melakukan sebuah komunikasi yang bisa menyampaikn pesan kepada pembaca. Narasi-narasi pada Bhagawad-Gita bisa menjadi lebih menarik dengan gambar-gambar yang hadir pada panel-panel komik.

Pada narasi Bhagawad-Gita, cerita disampaikan dengan teks (kata-kata). Kata merupakan sesuatu yang bersifat abstrak. Tiap suku bangsa atau mungkin bahkan tiap daerah memiliki kata yang berbeda untuk menyebut obyek yang sama, dan gambar bersifat kongkrit, tiap suku bangsa atau daerah memiliki gambar representatif yang relatif mirip dengan obyek (Tabrani, 2009: 8). Dengan menggunakan kata dan gambar maka komik merupakan media komunikasi yang kuat, media komunikasi yang sangat efektif. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh Kosasih dalam komik antara lain adalah komik sebagai bacaan bisa untuk penyampaian pesan dan juga sebagai sarana hiburan.

Mengkaji komik Mahabharata tentu sangat penting sebagai jalan untuk kembali melihat dan merenungi gambaran tentang para tokoh dan mengetahui makna cerita yang terkandung didalamnya lewat pesan gambar dan kata. Komik dengan cerita Mahabharata yang tentunya memiliki banyak nilai positif yang bisa dipetik. Sehingga menjadi penting untuk mengingatkan kembali masyarakat tentang pentingnya makna cerita ini dengan membaca gambar, teks (kata-kata) dan alur cerita dalam komik. Pesan dalam komik akan dapat dibaca

dengan menghadirkan komik dalam bentuk buku. Tulisan ini akan membahas kehadiran komik Mahabharata sebagai media komunikasi massa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif untuk mengumpulkan, menyaring dan menganalisis data. Metode penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (dalam Kaelan, 2005:5) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, catatan-catatan yang berhubungan dengan makna, nilai dan pengertian. Dengan demikian, segala hal yang berhubungan dengan buku komik Mahabharata karya Kosasih sebagai subjek penelitian akan dideskripsikan secara kualitatif.

Tahap penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu; (a) Menentukan masalah penelitian, dalam tahap ini peneliti mengadakan studi pendahuluan, (b) Pengumpulan data, pada tahap ini peneliti mulai dengan menentukan sumber data, dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi dan (c) Analisis dan penyajian data, yaitu menganalisis data dan akhirnya ditarik suatu kesimpulan.

## **ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA**

Kemunculan komik Mahabharata karya Kosasih bisa dilihat dari asal mula keberadaan komik di Indonesia. Dalam kemunculannya komik di Indonesia, Amerika Serikat dan Cina mempunyai pengaruh yang kuat. Di Amerika Serikat, media massa adalah sarana penyebarluasan komik yang paling ampuh. Di negeri itu komik dilahirkan dan dibesarkan oleh media massa. Di Hindia Belanda selanjutnya mengikuti kehadiran komik mulai muncul juga dalam media massa. Harian berbahasa Belanda, *De Java Bode*, memuat komik karya Clinge Doorenbos yang berjudul *Flippie Flink* dalam rubrik anak-anak. Kemudian, *De Orient* adalah mingguan yang pertama kalinya memuat komik petualangan *Flash Gordon* yang sangat dikenal. Di samping media massa berbahasa Belanda, beberapa surat kabar berbahasa Melayu pun turut memuat komik Barat.

“Komik Timur” berhasil muncul berkat surat kabar besar *Sin Po*, sebuah media komunikasi Cina peranakan yang berbahasa Melayu. Surat kabar *Sin Po* dimiliki dan dikelola oleh masyarakat peranakan Cina yang isinya membawa misi kepentingan politik, ekonomi, serta nasionalisme Tiongkok daratan. Sesudah lahir Republik Tiongkok pada tahun 1912, *Sin Po* menjadi surat kabar harian. Pendiri surat kabar ini adalah Lauwe Giok Lan dan Yoe Sin Gie, sedangkan redaktur pertamanya J.R Razoux Khur (Seorang Indo Belanda) yang kemudian di tahun 1918 diganti oleh Kwee Hing Tjiat. *Sin Po* akhirnya dapat tumbuh berkembang menjadi surat kabar peranakan Cina terbesar dengan oplah 10.000 exemplar, dan semakin besar pengaruhnya dalam politik peranakan Cina (Riyanto, 2000: 68).

Di koran inilah komik humor dimuat. Pada 1930, surat kabar ini setiap minggunya memuat komik strip yang menceritakan berbagai pengalaman tokoh jenaka, karya komikus muda Kho Wang Gie. Kemudian pada awal 1931, tokoh gendut *Put On* untuk pertama kalinya muncul, dan segera akrab dengan pembaca. *Put On* yang muncul setiap hari Jumat atau Sabtu itu adalah hasil sederet percobaan yang dilakukan oleh juru gambar untuk memperoleh tokoh jenaka itu. Namanya yang mirip dengan tokoh Cina itu sebenarnya berasal dari permainan anak-anak, yang dalam bahasa Inggris disebut *put on*. *Put On* adalah pemuda yang bernasib seperti si Lebai Malang yang selalu sial (*sweesiao*), walaupun nasibnya buruk, ia selalu tampil menyenangkan (Bonneff, trj. Hidayat, 2008: 20). Komikusnya ingin menggambarkannya sebagai seorang Cina yang rendah hati, atau sebagai tokoh yang mewakili rakyat kecil di ibu kota. Ia berbicara dengan dialek Jakarta, dan hidupnya sederhana. Di musim kemarau ia mengangkut air, atau apabila hujan turun ia terbangun di tengah air yang menggenangi kamarnya. *Put On* betul-betul ditampilkan sebagai warga yang baik (ia ingin menjadi sukarelawan ketika Indonesia berjuang merebut Irian Barat). Namun ia juga sering menjadi korban dari berbagai peraturan yang simpang siur.

Meskipun komik Indonesia lahir cukup dini, dengan seri yang mengesankan, namun sebenarnya baru tumbuh pada awal perang dunia. Di Solo, mingguan Ratu Timur memuat legenda kuno, *Mentjari Puteri Hidjau*, yang digambar oleh Nasrun A.S. Komik itu adalah satu-satunya yang pernah dibuatnya.

Selain tahun-tahun pertama setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia, berbagai ancaman yang membebani republik ini menghambat media massa untuk menata diri. Salah satu ancaman itu berupa kesulitan mendapat kertas. Keadaan ini sama sekali tidak menguntungkan bagi penerbitan komik. Kendati demikian, pada awal tahun '50an, salah seorang yang dianggap sebagai pelopor komik Indonesia, Abdulsalam, terus memasok komiknya setiap minggu ke harian *Kedaulatan Rakyat* yang terbit di Yogyakarta. Komiknya itu berkisah tentang kepahlawanan orang-orang yang telah membebaskan kota itu dari Belanda (Kisah Pendudukan Jogja) dan pembontakan Pangeran Diponegoro, arketipe pahlawan patriotis yang mengawali kisah kepahlawanan bangsa muda yang berhasil menang melawan kolonialisme. Kemudian Harian *Pikiran Rakyat* di Bandung menerbitkan kembali seri itu, dan menjadi satu-satunya media yang memuat kisah kepahlawanan.

Berbagai upaya itu tidak berhasil menahan serbuan komik Amerika dalam media massa Indonesia. Sindikat besar distributor komik, seperti *King Feature Syndicate*, tidak menyia-nyaiakan pasar yang luas ini. Salah satu ceritanya yang hadir adalah *Tarzan*. Komik ini sering hadir di Keng Po sejak 1947. Terutama sejak 1952, banyak keluarga Indonesia mengenal tokoh-tokoh yang pernah lama sekali memukau masyarakat Amerika, seperti *Rip Kirby*, karya Alex Raymond, *Phantom*, karya Wilson Mc Coy, *Johny Hazard*, karya Frank Robbins, dan lain-lain. Komik tersebut dimuat sama dengan bentuk aslinya dengan subjudul Indonesia, tetapi mungkin supaya tidak kosong, panel yang aslinya tidak berteks itu diberi penjelasan oleh penerjemah. Komik strip yang muncul di harian atau di suplemen minggunya segera diterbitkan kembali dalam bentuk album. Itulah komik buku yang pertama, dan banyak diterbitkan oleh Gapura dan Keng Po di Jakarta, serta oleh Perfectas di Malang.

Pada 1954, terjadi perubahan arah yang ganda. Komikus Indonesia segera berkarya setelah melihat keberhasilan komik Amerika. Mereka mencoba mentransposisi cerita dengan mengindonesiakan tokoh-tokoh yang populer untuk disesuaikan dengan lingkungan. Namun di sisi lain, karena komikus mau dibayar rendah, banyak juga yang membuat cerita lepas mencapai tigapuluh halaman. Sejak itulah komik dikenal luas dan menjadi produksi yang utama di Indonesia, dan perkembangan komik strip dalam media massa dapat dikatakan berhenti.

Komikus Indonesia mulanya menyalin teks asli di dalam panel ke dalam teks Indonesia-terkadang terjemahan harfiah-kemudian diantara mereka ada yang mulai menjiplak komik-komik terbitan King Feature Syndicate. Tokoh-tokoh imitasi dari *hero* Amerika mulai bermunculan, misalnya *Sri Asih*. Komik yang diterbitkan sejak tahun 1954, oleh penerbit Melodi di Bandung itu, melukiskan petualangan perempuan super-mirip dengan superman-dan dianggap sebagai komik Indonesia yang pertama. Walaupun *Sri Asih* bukan komik pertama yang lahir di Indonesia, tetapi tetap dapat dijadikan patokan bagi awal pertumbuhan komik Indonesia. Adapun komikusnya adalah R.A Kosasih.

Kosasih sekarang dianggap –dan memang sepatutnya-sebagai “bapak” komik Indonesia. Selain Kosasih ada juga komikus Johnlo. Dia melahirkan *Puteri Bintang* dan *Garuda Putih*. Kedua tokoh itu memburu Mr. Setan, spesialis penculik ahli fisika yang bekerja di laboratorium atom Washington. Di dalam komik itu diceritakan, Mr. Setan menghadapi lawan yang terlalu tangguh ketika ingin menculik *Prof. Mulyono*, yang tidak lain adalah *Garuda Putih*. Kesakyian *Puteri Bintang* dan *Garuda Putih* itu serupa dengan Superman, mereka selalu berhasil menumpas kejahatan.

Sejak akhir abad yang lalu, di Amerika Serikat telah berkembang suatu sarana pengisahan yang tidak hanya sangat berpotensi untuk “dijual”, tetapi juga membawa mite baru. Di negara baru seperti Indonesia, semula ada godaan untuk memproduksi komik yang sukses, namun kemudian muncul usaha untuk membatasinya, yaitu dengan menciptakan pahlawan Indonesia berdasarkan model Amerika. *Sri Asih*, *Kapten Komet*, *Popo* adalah beberapa contoh dari usaha transposisi itu.

Selama dua puluh tahun Indonesia memproduksi komik, muncul juga tokoh-tokoh jagoan dari Amerika-Barat. Tokoh-tokoh itu biasanya menjadi detektif penegak hukum yang memanfaatkan kekuatan dan kesaktian mereka untuk membela keadilan, seperti Kit Carson dan Mandrake. Anak-anak juga sempat berkenalan dengan para tokoh ciptaan Walt Disney. Dengan sedikit perubahan pada tampilan, tokoh-tokoh tersebut dengan mudah terjun dalam berbagai petualangan di luar lingkungan pencakar langit New York.

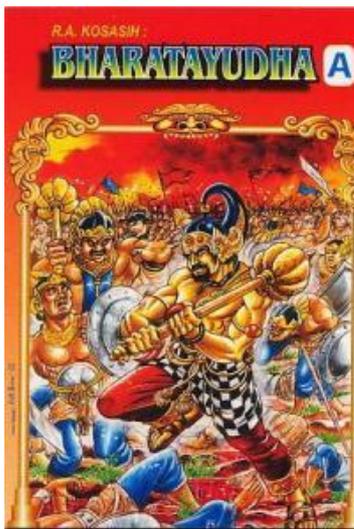
Para pendidik menentang komik yang berasal dari Barat, produksi imitasinya (Sri Asih karya R.A Kosasih). Mereka juga mengkritik komik bukan saja dari segi bentuknya yang dianggap tidak mendidik, melainkan juga dari segi gagasannya yang berbahaya. Para pendidik itu sempat berpikir untuk menghentikan penerbitan komik untuk selamanya. Bahkan memasuki tahun 1955, dilakukan pembakaran komik secara masal oleh pemerintah. Saat itu komik dinilai tidak bagus karena dianggap terlalu mengadaptasi budaya Barat.

Namun, beberapa penerbit seperti Melodi di Bandung, atau Keng Po di Jakarta bereaksi dengan memberikan orientasi baru kepada komik Indonesia. Mereka mengerti bahwa komik harus menggali dari sumber “kebudayaan nasional”, dan memberikan sumbangan bagi pembangunan kepribadian bangsa. Perubahan tersebut merupakan akibat dari suatu pergerakan yang lebih besar lagi yang menyentuh segala bidang kreasi seni. Setelah Indonesia memperoleh kemerdekaan politik, di bawah komando Soekarno, berusaha membebaskan diri dari pengaruh nilai-nilai Barat dengan menegaskan kepribadian nasionalnya. Mahabharata dan Ramayana yang telah hidup berabad-abad di Indonesia, merupakan cermin sejati dari gagasan dan mentalitas dari Jawa dan Sunda, sehingga mampu menjawab tuntutan-tuntutan tersebut.

Tari, drama, wayang kulit atau wayang golek mengisahkan dua epos Mahabharata dan Ramayana yang berasal dari India. Dua epos ini memberikan ide pada komikus Indonesia, sehingga muncul komik jenis baru yang disebut “komik wayang”. Terbitan pertama muncul tahun 1955, dengan lahirnya seri panjang Mahabharata karya Kosasih. Komik ini muncul dengan jilid-jilid pertamanya (terbitan Melodi). Kosasih patut dianggap sebagai salah satu perintis komik Indonesia sebagai pencipta komik wayang. Semula Kosasih meniru komik Amerika, namun kemudian mengarahkannya ke komik wayang. Dengan cerita wayang yang ia ketahui dari menonton wayang kulit dan juga dari cerita narasi dalam buku Bhagawad-Gita, Kosasih membuat komik Mahabharata. Kosasih memerlukan waktu 2 tahun untuk menggambar 26 jilid Mahabharata. Dia menyelesaikan 1 jilid (42 halaman) setiap bulannya. Lakon pokok yang mengilhami komik wayang adalah hasil tradisi lama yang lahir dari sumber Hindu. Kemudian tradisi itu diolah kembali secara besar-besaran dan diperkaya dengan unsur lokal, yang beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan Jawa Kuno, seperti Bharatayuda dan Arjuna Wiwaha. Melalui Mahabharata, Kosasih menceritakan kembali Pandawa Lima yang dimulai dari Hastinapura yang terletak di kaki gunung Mahameru.

Masyarakat menyambut hangat kehadiran komik wayang yaitu komik Mahabharata karya R.A Kosasih tersebut, sehingga para pendidik yang masih menentang komik tidak punya lagi alasan untuk melontarkan kritik. Para pendidikpun puas dengan terbitannya majalah anak-anak Tjahaja. Majalah ini lebih banyak memuat cerita bergambar dan diterbitkan setiap pertengahan bulan oleh penerbit Melodi. Penerbit sebenarnya berkeinginan menghapus prasangka orang terhadap komik, dan berharap majalah itu dijadikan sebagai alat bantu pendidikan di sekolah rakyat (sekarang sekolah dasar), sehingga anak dapat memperkaya wawasan sambil tetap menghargai warisan budaya. Kita tidak mungkin membahas komik Indonesia tanpa menyebutkan komik wayang sebagai produksi nasional terbesar.

Mahabharata, Bharatayudha, Pandawa Seda adalah kisah kuno berasal dari India dan telah lama dikenal oleh masyarakat Indonesia secara turun-temurun. Dari generasi ke generasi cerita yang sarat dengan ajaran moral tersebut, terus diadaptasi hingga akhirnya menjelma menjadi sebuah epos yang menyatu dengan budaya Tanah Air kita. Banyak cara menuturkan kembali kisah tersebut. R.A Kosasih memilih untuk mengisahkan kembali dalam tutur kata lugas dan gambar yang detail dan menarik bagi segala kalangan pembaca. Hasilnya adalah sebuah mahakarya dari seorang maestro komik wayang Indonesia yang patut dilestarikan dan dipopulerkan kembali. Cerita Mahabharata dituturkan dengan cara bercerita komik, penceritaan ini dijilid dalam bentuk buku komik.



Gambar Komik Mahabharata karya R.A Kosasih  
 Bercerita tentang perang Bharatayuda saat gugurnya Rsi Bhishma. Cerita ditampilkan melalui panel-panel. Dengan gambar dan teks pada setiap panel sehingga lebih mudah dipahami maksud yang ingin disampaikan. Antara panel yang satu dengan yang lainnya memiliki keterkaitan dalam alur cerita.

Dalam Teori Komunikasi Massa, kemampuan untuk menjangkau ribuan, atau bahkan jutaan orang merupakan ciri dari komunikasi masa yang dilakukan melalui media massa. Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses penggunaan medium massa untuk mengirim pesan kepada audien yang luas untuk memberikan informasi, menghibur atau membujuk. Dalam banyak hal, proses komunikasi massa dan bentuk-bentuk komunikasi lainnya adalah sama: seseorang membuat pesan, yang pada dasarnya adalah tindakan intrapersonal (dari dalam diri seseorang). Pesan itu kemudian dikodekan dalam kode umum, seperti bahasa. Kemudian ia ditransmisikan. Orang lain menerima pesan itu, menguraikannya dan menginternalisasikannya. Internalisasi pesan juga merupakan kegiatan intrapersonal.

Vivian (2008: 450-453) dalam bukunya *Teori Komunikasi Massa* menyebutkan bahwa ciri-ciri komunikasi massa; (1) mampu untuk menjangkau ribuan atau bahkan jutaan orang melalui media, (2) Komunikator memiliki keahlian tertentu, (3) Pesan searah dan umum, serta melalui proses produksi dan terencana, (4) Khalayak yang dituju heterogen dan anonim, (5) Ada pengaruh yang dikehendaki, (6) Hubungan antara komunikator (biasanya media massa) dan komunikan (pemirsanya) tidak bersifat pribadi. Berdasarkan teorinya, efek komunikasi masa dibedakan menjadi tiga macam efek, yaitu efek terhadap individu, masyarakat, dan kebudayaan. Komunikasi massa adalah bentuk menyusun pesan yang efektif untuk ribuan orang dengan latar belakang dan kepentingan yang berbeda-beda. Menyusun pesan dengan lebih kompleks karena ia harus menggunakan suatu sarana--misalnya percetakan. Jantung komunikasi massa adalah orang-orang yang memproduksi pesan yang disampaikan lewat media massa. "Pesan" adalah bentuk paling nyata dari hubungan kita dengan media massa. Media massa utama adalah buku, majalah, koran, film, televisi, radio, rekaman, dan web. Proses di mana pesan sampai ke audien melalui media massa disebut komunikasi massa.

Buku sebagai media massa utama adalah wahana utama untuk mengajarkan nilai-nilai sosial kepada generasi baru dan sarana utama bagi generasi baru untuk memahami pelajaran dari generasi lama. Buku komik telah menjadi genre tersendiri yang kuat. Istilah buku komik muncul dari terbitan pertama pada 1930 yang merupakan edisi buku untuk "funnies". Meski masuknya teknologi cetak dan komunikasi gambar telah memengaruhi semua jenis isinya, buku komik biasanya adalah medium kisah *superhero*. Kemudian berkembang menjadi kisah kepahlawanan dalam bentuk buku komik wayang.

Kosasih membuat komik Mahabharata dalam bentuk buku yang menjadikan buku komik ini sebagai media komunikasi massa. Pernyataan tersebut dapat dilihat dengan; (1) Buku komik ini telah mampu untuk menjangkau ribuan atau bahkan jutaan orang. Dengan bentuk buku komik, cerita Mahabharata dibaca oleh banyak orang. Kosasih sebagai komikus sekaligus juga sebagai komunikator tidak dapat mengetahui dengan siapa saja pesannya yang berupa komik telah sampai, mengingat pembaca atau komunikannya tersebar di seluruh negeri. Dalam komunikasi massa ini, Kosasih tidak bisa mengetahui secara pribadi komunikannya. Ini adalah salah satu ciri komunikasi massa. (2) Kosasih sebagai komunikator memiliki keahlian dalam menyampaikan pesan. Keahlian tersebut dapat dikenali dari kemampuannya untuk menyusun gambar dan kata menjadi sebuah komik, termasuk di dalamnya penyusunan panel yang menjadikan transisi panel dan membawa pesan yang ingin disampaikan. Kosasih memiliki ide yang begitu kreatif dengan menghadirkan cerita Mahabharata ke dalam bentuk sebuah komik wayang. Epos Mahabharata memiliki cerita yang panjang, kisah yang menegangkan terdapat pada cerita Bharatayuda. Cerita Bhartayuda ini yaitu menceritakan perang saudara antara keluarga Pandawa dengan Kurawa. Perang saudara di medan Kurusetra ini berlangsung selama 18 hari memperebutkan tahta Hastinapura. Hari demi hari, detik demi detik, drama kehidupan keluarga Pandawa yang berseteru dengan keluarga Kurawa digambarkan dengan sangat menarik dalam bentuk komik.

Dalam cerita peperangan selama 18 hari tersebut, terdapat kisah yang sangat mengharukan, yaitu 1 hari yang mengisahkan cerita tentang gugurnya Bhisma. Bhisma adalah seorang guru bagi para Pandawa dan Kurawa. Kisah gugurnya Bhisma dalam peperangan Bharatayuda juga banyak dibuat dalam lukisan-lukisan tradisi wayang Kamasan. Pada bagian ini diceritakan pada hari kesepuluh, dengan menempatkan Srikandi di depan, Arjuna menyerang Bhisma. Ketika anak panah Srikandi menembus dadanya, Bhisma hanya terdiam menahan diri, karena Bhisma tahu bahwa Srikandi adalah titisan dari Dewi Amba yaitu seorang gadis, dikehidupan sebelumnya Bhisma pernah berbuat salah kepadanya. Jadi Bhisma tidak mau melawan Srikandi untuk menebus dosanya.

Srikandi terus menyerang, tanpa memperdulikan gejolak batin yang dialami sang musuh. Arjuna juga menguatkan hati untuk tetap menyerang Bhisma. Srikandi membidik bagian-bagian tubuh Bhisma yang lemah. Meskipun demikian, Bhisma masih tetap bisa berdiri dengan tegak. Bhisma justru tersenyum ketika panah-panah terus menghujannya. Hampir sekujur tubuhnya tertembus oleh panah. Lama kelamaan Bhisma pun akhirnya roboh. Ketika ia roboh, para dewapun menyaksikan dari langit. Mereka menundukkan kepala, menyatukan kedua telapak tangan untuk memberikan penghormatan terakhir kepada Bhisma.

Bhisma yang terpuji, putra Gangga gugur. Bhisma yang terlahir di dunia untuk menyucikan diri dari dosa-dosa masa lalunya telah melaksanakan kewajibannya dengan baik. Pahlawan tanpa cela yang tanpa diminta mengingkari diri sendiri untuk kebahagiaan ayahnya. Akhli panah yang tak terkalahkan, ksatria yang tidak pernah mementingkan diri sendiri demi kebenaran menuntaskan kewajibannya. Ketika Bhisma jatuh, semangat perang para Kurawa menurun.

Peristiwa ini memperlihatkan pertempuran seorang murid melawan gurunya, yaitu Arjuna berhadapan dengan Bhisma. Memperlihatkan keberanian seorang ksatria yaitu keberanian Bhisma untuk tetap maju ke medan perang meskipun ia tahu bahwa ia akan kalah di hari itu, karena ia pernah mendapatkan kutukan dari seorang wanita.

(3) Pesan yang terdapat pada cerita Mahabharata yang dikemas dalam buku komik memiliki sifat penyampaian pesan searah dan umum, karena pembaca tidak bisa secara langsung melakukan komunikasi dengan Kosasih sebagai pembuat pesan pada komik. Buku komik yang dibuat Kosasih adalah sebuah karya yang terencana dan termanajemen dalam proses pembuatannya dari sket gambar sampai proses cetak. Pembaca hanya bisa menerima pesan secara searah saat membaca komik tersebut. Kisah ini tentu memiliki nilai-nilai positif yang bisa dipetik. Makna-makna yang terkandung didalamnya yaitu; Perang Bharatayuda antara Kurawa dan Pandawa, jika dilihat dalam konteks spiritual bisa “dibaca” sebagai pengisyarat simbolisasi “perang” melawan hawa nafsu diri sendiri. Dalam perang Arjuna mengalahkan Bhisma yang merupakan gurunya, tentu bisa diartikan sebagai seorang murid yang dengan tekun berlatih dan belajar maka akan bisa lebih pintar dari guru yang mendidiknya. Kita diajarkan agar bisa ‘melampaui’ kecerdasan guru kita, khususnya hal ini sangat bagus dijadikan makna yang membangun diri bagi para siswa maupun mahasiswa. Pesan-pesan tersebut

ditampilkan melalui gambar. Dengan melihat gambar dan penjelasan teksnya, tentu pada pembaca akan ada komunikasi dalam dirinya sendiri atau disebut intrapersonal. Misalnya dalam diri pembaca mengatakan gambarnya bagus, mudah dipahami, apa saya bisa membuat seperti ini?, kemungkinan bisa, mungkin juga tidak semenarik ini.

Komik ini menyampaikan pesan. Cara pengungkapan pesan itu disampaikan melalui gambar dan teks dalam bentuk buku komik wayang, yaitu cerita Mahabharata. Dengan kekuatan tersebut, maka pesan akan dapat tersampaikan dengan sangat efektif. Komik dengan cerita Mahabharata menggunakan bentuk buku yang merupakan sebuah media komunikasi massa utama dalam menyampaikan pesan. Sehingga pesan bisa disampaikan kepada masyarakat luas.

(4) Pembaca komik sebagai penerima pesan sifatnya heterogen, karena bisa berasal dari berbagai daerah maupun dari bermacam suku pencinta komik. Namanyapun tidak dapat diketahui oleh komunikator, sehingga pembaca sebagai penerima pesan adalah anonim bagi Kosasih. Repertoar komik yang didominasi oleh Mahabharata dikenal secara luas. Kisah yang bercerita tentang wangsa Kurawa dengan Pandawa beserta para punakawannya yang selalu hadir bersama mereka mudah dikenali. Campur tangan dewa-dewa, kesaktian para tokoh dengan senjata mereka yang tak adaandingannya, dan raksasa yang mengerikan, menciptakan suasana ajaib. Pemaknaan simbolis dari kisah tertentu dan latar filsafat dari cerita, tidak lolos dari perhatian pembaca, mereka juga bisa tersentuh oleh tindak kepahlawanan, pahlawan yang gagah berani, pengorbanan, kesetiaan pada suatu cita-cita, para ksatria yang berjuang di kubu kebaikan maupun dikubu kejahatan. Dalam komik, perhatian pembaca terpusat pada skenario yang dengan cepat merangkai beraneka kisah yang dipenuhi adegan pertempuran. (5) Buku komik yang bercerita tentang Mahabharata adalah sebuah karya dengan nilai-nilai luhur ada didalamnya. Sebagai penyampai pesan, Kosasih memiliki tujuan untuk memberikan informasi, pesan dan pengaruh kebaikan kepada setiap pembaca. Pengaruh tersebut seperti mencintai budaya daerah serta menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran dan terakhir sebagai bukti buku komik Mahabharata sebagai media komunikasi massa dapat dilihat dari sifatnya yang menunjukkan (6) Hubungan antara komunikator Kosasih dan komunikan atau pembaca komik tidak bersifat pribadi.

Buku komik sebagai media komunikasi massa tersebut merupakan cerita narasi dalam Bhagawad-Gita yang ditransformasikan menjadi cerita dalam bentuk gambar. Dalam teori interteks Riffaterre menyatakan adanya berbagai bentuk transformasi dari suatu teks ke teks lain yang ditulis lebih kemudian disebut sebagai hipogram. Bentuk hipogram atau pentransformasian unsur cerita pewayangan tersebut dapat mencakup satu atau beberapa unsur intrinsik (alur, penokohan, latar) sekaligus. Transformasi unsur-unsur intrinsik itu diasumsikan mempunyai pola-pola tertentu. Pola-pola itulah yang disebut model transformasi (Nurgiyantoro, 1998: 9).

Kosasih sebagai seorang komikus merupakan komunikator yang menyampaikan pesan kepada pembaca yang heterogen. Keahliannya membuat komik menjadikan pesan yang berupa ajaran-ajaran yang memiliki nilai positif bisa disampaikan dengan menarik. Dengan proses produksi, komik-komik dalam bentuk buku ini tersebar luas ke berbagai kalangan pembaca dan pesan yang disampaikan sifatnya searah. Sasaran dari komik ini adalah masyarakat umum, baik tua, muda maupun anak-anak yang ada di seluruh Indonesia. Masyarakat yang heterogen dari berbagai pulau adalah pembaca sebagai penerima pesan yang disebut juga komunikan. Dengan media ini, maka komik Mahabharata akan bisa mempengaruhi khalayak untuk memetik nilai positif yang terdapat dalam cerita.

## **SIMPULAN**

Buku merupakan media komunikasi, komunikator bisa menyampaikan pesan lewat media ini, dan komik yang hadir berupa gambar dan teks kata-kata memungkinkan memberikan pesan lebih efektif. Mengingat komik sebagai media yang paling banyak digemari dan paling tinggi peringkatnya dalam memotivasi banyak orang, muda maupun tua, untuk gemar membaca. Maka dari itu, hal ini harus disadari penuh oleh masyarakat khususnya pemerintah bahwa dengan komik, ide dapat disampaikan dengan baik dan dapat dijangkau oleh masyarakat luas. Komik juga bisa mengembangkan wawasan masyarakat. Mengingat komik digemari dari

berbagai kalangan terutama yang duduk dibangku sekolah, maka cara menyampaikan pesan dengan menggunakan buku komik menjadi pilihan yang tepat. Buku komik yang bercerita tentang Mahabharata tentu menjadi sangat penting dibaca sebagai jalan untuk kembali melihat dan merenungi gambaran tentang para tokoh dan makna cerita yang terkandung didalamnya. Tek-teks cerita yang berupa narasi dalam kesusastraan telah dijadikan gambar-gambar dalam bentuk komik oleh Kosasih. Komik dengan cerita yang tentunya memiliki banyak nilai positif yang bisa dipetik. Sehingga menjadi penting untuk mengingatkan kembali masyarakat tentang pentingnya makna cerita ini dengan membaca gambar dan sejarahnya serta alur cerita dalam komik.

Buku komik karya Kosasih menjadi media komunikasi massa yang memberikan informasi dan pengaruh nilai-nilai yang baik bagi komunikannya. Komik ini pun turut membantu mengembangkan komik nasional. Keberadaan komik yang awalnya ditolak, akhirnya dapat diterima dengan baik. Kehadiran komik wayang yang mengangkat cerita Mahabharata telah menjadikan komik Indonesia memiliki ciri khasnya. Kehadirannya dalam bentuk media komunikasi massa juga sangat membantu penyampaian pengaruh positif bagi masyarakat. Dengan kekuatan komik, pembaca menjadi lebih mudah mengikuti alur cerita dan memahami makna yang terkandung dalam cerita komik.

## Daftar Rujukan

- Boggs, Joseph. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)* terj. Sani. Jakarta: Yayasan Citra
- Bonneff, Marcel. 2008. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Burhan, M. Agus. 2002. *Politik dan Gender "Seni Rupa Modern Indonesia: Tinjauan Sosiohistoris"*. Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti.
- Djoharnurani, Sri. 1999. *Seni dan Intertekstualitas Sebuah Perspektif*. Pidato Ilmiah pada Dies Natalis XV ISI Yogyakarta
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Mulyana, Deddy. 2008. *Komunikasi Efektif Suatu Pendekatan Lintas Budaya*. Bandung: Rosdakarya Offset
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Transformasi Unsur Pewayangan dalam Fiksi Indonesia*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Nuriarta, I. W., & Wirawan, I. G. N. (2019). Kajian Komik Kartun Panji Koming Di Tahun Politik. *Segara Widya : Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Institut Seni Indonesia Denpasar*, 7(2), 117-125. <https://doi.org/10.31091/sw.v7i2.821>
- Riyanto, Bedjo. 2000. *Iklan Surat Kabar dan Perubahan Masyarakat di Jawa Masa Kolonial (1870-1915)*. Yogyakarta: Tarawang
- Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Suganda. 2003. *Seri Kekayaan yang Tersembunyi: Sukses Mengeksplorasi Seni*. Jakarta: Kompas
- Susetya, Wawan. 2007. *Bharatayuda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir
- Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa, Edisi Kedelapan*. Jakarta: Kencana

## Website

- [http://www.komunikasi\\_massa.com](http://www.komunikasi_massa.com) . 26 Desember 2009