

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

R.A. Kosasih adalah seorang komikus yang terfokus pada karya-karya perkomikan yang membahas mengenai tokoh superhero dan juga pewayangan. Pewayangan nusantara sendiri merupakan hasil dari datangnya agama Hindu kebudayaan India yang datang ke nusantara sekitar abad ke 4 M, yang dibuktikan dengan berdirinya kerajaan-kerajaan Hindu pada saat itu. Kemudian sejak agama Islam datang ke Nusantara, populasi penganut agama Hindu berkurang, meskipun seperti itu budaya-budaya umat Hindu masih tetap bertahan hingga hari ini. Salah satu kebudayaannya yang masih dapat bertahan adalah “Wayang”.

Tantangan akan popularitas cerita wayang sebenarnya sudah dijawab sejak dulu. Dimulai dengan munculnya gambar wayang di gambar-gambar kartu untuk permainan umbul (permainan dengan memakai gacuk, pemenang adalah yang memiliki jumlah kartu terbanyak dari lawan), hingga muncul bentuk wayang dalam media komik atau sering disebut komik wayang ditahun 1960-an.<sup>1</sup>

Komik berasal dari Bahasa Prancis yaitu “*comique*”, dalam kata sifat berarti lucu atau menggelikan dan dalam kata benda berarti pelawak atau komik. Semestara kata “*comique*” ini juga terdapat dalam Bahasa Yunani yaitu “*komikos*”, yang berarti sesuatu yang lucu dan berhubungan dengan komedi atau diartikan juga sebagai sebuah buku atau gambar yang terdiri dari komik strip. Komik strip merupakan cerita melalui gambar-gambar yang terpisah, dimaa setia karakter gambar berkelanjutan dengan gambar yang lain yang disertai dengan dialog dalam gambar.<sup>2</sup>

Mengutip dalam buku yang berjudul “*Understanding Comics*” karya Scott McCloud, komik merupakan gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan/bersebelahan) dalam suatu urutan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari para pembaca, bahwa komik lebih dari sekadar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Dengan

---

<sup>1</sup> Dhevi EIR Maherlingga, “*Jurnal : Evolusi Komik Wayang Sebagai Upaya Pelestarian Cerita Wayang*”. (Malang :Universitas Negeri Malang, 2010). Hal.2

<sup>2</sup> Wahyu Ilaihi. “*Komik dan Gambar*”. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010). Hal. 20

demikian, komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita.<sup>3</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Komik adalah cerita bergambar yang biasanya dimuat dalam majalah, surat kabar, atau dalam bentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Di Indonesia muncul istilah cergam yang merupakan kepanjangan dari cerita bergambar. Istilah ini mengekor penyebutan dalam ranah sastra yaitu cerpen atau cerita pendek. Dalam konteks perannya sebagai media komunikasi, komik turut berperan dalam mempresentasikan aspek-aspek kehidupan social dari sebuah masyarakat. Adegan-adegan komik yang menggelitik biasanya malah mampu dan cerbug atau cerita bersambung, bahkan muncul IKASTI atau Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia yang hadir pasca peristiwa Oktober 1965. Dengan demikian pada masa sejarah komik di Indonesia penyebutan tjergam sebenarnya lebih dikenal dan diakui oleh para pelaku seni pada waktu itu.<sup>4</sup>

Komik merupakan suatu karya berupa cerita bergambar, yang bertujuan untuk menghibur serta memudahkan para pembaca untuk memahami alur cerita yang ingin disampaikan oleh penulis. Banyak sekali cerita-cerita yang tersampaikan didalam komik, contohnya seperti komik fiksi dan non-fiksi. Perkembangan komik di zaman sekarang bisa terbilang sudah sangat maju. Diawal kemunculannya, komik-komik di Indonesia hanya berisi berupa gambar hitam putih yang diiringi oleh alur cerita. Semakin majunya perkembangan teknologi, perlahan-lahan komikpun mengalami perubahan dan juga perkembangan. Awal mulanya gambar yang hanya diberi warna hitam putih, menjadi gambar yang lebih berwarna. Yang pada hari ini, komik yang biasanya dinikmati dilembaran kertas atau buku kecil, hari ini bisa dinikmati hanya dengan menatap layar kaca *smartphone*. Hal tersebut menjadi suatu sensasi tertentu bagi para penikmat komik sejati.

Komik dapat dijadikan suatu sumber pembelajaran bagi masyarakat untuk belajar mengenai budaya atau kebudayaan. Contohnya seperti komik-komik pewayangan yang sangat kental dengan nilai sejarah dan juga budaya. Apabila dilihat dari aspek sejarah, komik tersebut dapat menguraikan suatu peristiwa bersejarah dengan alur cerita yang ringan, dan tentunya bisa memudahkan bagi para pembacanya untuk memahami maksud dari cerita komik tersebut. Dan apabila ditinjau dari

---

<sup>3</sup> Scout McCloud. "Understanding Comics". (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2000). Hal. 9

<sup>4</sup> Setiawan G. Sasongko. "Kartun Sebagai Media Dakwah". (Jakarta: Sisma Digi Media, 2005). Hal.53

budaya, para pembaca komik dapat mengetahui unsur-unsur kebudayaan yang terdapat dalam komik tersebut seperti kostum yang digunakan oleh karakter-karakter yang berada dikomik tersebut, yang mencerminkan tentang budaya suatu negara atau wilayah.

Pengaruh seni rupa dari Masa Hinduistik yang telah seribu tahun diterapkan pada candi serta bangunan-bangunan tambahannya, dinding, dan gerbang-gerbang, juga diterapkan pada biara-biara serta tempat-tempat pemandian suci yang seringkali dikombinasi dengan sebuah candi. Pembuatan penggoresan, dan pengerjaan dengan perunggu, perak, dan emas berkembang sampai ke tingkat yang tinggi. Proses-proses ini dipergunakan untuk membuat obyek-obyek yang berhubungan dengan kepercayaan, seperti bejana-bejana untuk air suci, genta-genta untuk pendeta-pendeta yang sedang memimpin, lampu-lampu minyak, nampan, serta bervariasi hiasan, dan juga untuk patung-patung. Sebagian besar patung perunggu, seperti patung utama yang dahulu berada di Kalasan atau patung Buddha mahabesar yang dikenal dahulu diletakkan di Candi Sewu, telah hilang. Patung-patung itu mungkin telah dilebur pada abad-abad sesudahnya untuk kepentingan-kepentingan lain – untuk membuat senjata, alat-alat rumah tangga, atau gong misalnya – seperti banyak perhiasan emas kuna atau patung yang tergal oleh beberapa petani, peladang, mungkin telah menemukan jalan ke tempat peleburan pandai-emas untuk pembuatan perhiasan modern<sup>5</sup>. Patung-patung beserta candi tersebut kemudian nantinya dapat digunakan sebagai sumber kesejarahan yang membuktikan bahwa suatu peristiwa pernah terjadi disana. Hal tersebut dapat disebut dengan sejarah visual.

Dalam buku yang berjudul “*History of Art : A Student’s Handbook*” karya Marcia Pointon, sejarah visual sebagai kategori penulisan sejarah yang dapat dipahami sebagai hasil rekontruksi peristiwa masa lalu dalam bentuk kisah sejarah, dengan seni sebagai objek kajiannya.<sup>6</sup>

Realitas memperlihatkan, sebagaimana karya-karya kategori sejarah lainnya, seperti sejarah politik, sejarah social, sejarah kebudayaan, dan sejarah ekonomi, karya-karya sejarah seni pada umumnya masih menjadikan sumber tertulis sebagai sumber utama penulisan atau bahkan sumber satu-satunya dalam merekontruksi sejarah seni. Dengan demikian karya sejarah seni lebih banyak lahir dalam bentuk konvensional,

---

<sup>5</sup> Claire Holt, “*Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*”. Bandung : Penerbit arti.line, 2000. Halaman 41

<sup>6</sup> Marcia Pointon. “*History of Art: A Student’s Handbook*”. United Kingdom : Penerbit Routledge, 1997. Hal. 1

sebagaimana yang dapat dilihat dewasa ini, yakni karya sejarah yang secara substansial didominasi oleh deskripsi atau narasi yang bersifat tertulis. Padahal, kenyataan memperlihatkan bahwa sumber-sumber yang dapat digunakan untuk merekonstruksi sejarah seni tidak hanya berupa sumber tertulis tetapi juga sumber benda, sumber lisan, dan sumber visual. Bahkan, keberadaan sumber visual semakin hari tampak semakin mendominasi sumber sejarah untuk kepentingan rekonstruksi sejarah, termasuk di dalamnya sejarah seni. Disadari atau tidak, saat ini pun manusia modern tengah memasuki era yang dinamakan era kebudayaan nirkertas atau *paperless culture*.<sup>7</sup>

Secara umum, sumber visual memiliki dua pengertian besar. Dalam arti luas, sumber visual mencakup semua sumber sejarah, baik sumber tertulis, sumber lisan, maupun sumber benda, atau sejalan dengan pengertian visual menurut Barnard, yakni *“everything that can be seen”*. Dalam pengertian sempit, sumber visual hanya mencakup sumber-sumber berbentuk gambar, baik gambar bergerak maupun tidak bergerak, seperti foto, lukisan, ukiran, dan film. Sumber-sumber visual tersebut tersaji bisa dalam bentuk *CD-ROMs, DVDs, video tapes, photographic data-bases, internet search engines*, maupun *digital archives*.<sup>8</sup>

Mengutip dari buku karya Claire Holt yang berjudul **Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia**, *“wayang berarti sebuah pertunjukan dramatic, sebuah drama, sebuah tontonan, apakah para aktornya boneka atau manusia. Bila digunakan sendiri, dengan demikian kata wayang berarti sebuah boneka bayangan atau drama bayangan ; dalam penandaan sebuah pertunjukan yang lain. Istilah kualifikasi yang kedua selalu mengikuti”*. Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk mempertimbangkan untuk memilih judul penelitian **“Raden Ahmad Kosasih dan Karya Komiknya (1953-1977)”** yaitu ;

- 1) Pertama, tidak banyak mahasiswa yang mengambil tema kajian ini, sehingga menarik minat peneliti untuk membahas tema tersebut.
- 2) Kedua, adanya pengaruh R.A. Kosasih dalam perkembangan komik superhero/pewayangan di Indonesia sejak kemunculan komik yang berjudul

---

<sup>7</sup> Setawan Sabana dan Hawe Setiawan. *“Legenda Kertas : Menelusuri Jalan Sebuah Peradaban”*. Bandung : PT. Kiblat Buku Utama, 2005. Hal. 11

<sup>8</sup> Reiza D. Dienaputra. Jurnal : *“Rekonstruksi Sejarah Seni Dalam Kontruks Sejarah Visual”*. Sumedang : Program Studi Ilmu Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjajaran. Hal. 5

Sri Asih hingga munculnya komikus-komikus yang mengambil cerita pewayangan.

- 3) Ketiga, penulis ingin mengetahui karya-karya beserta pesan moral yang beliau sampaikan dalam karyanya sejak tahun 1953-1977.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah biografi dari Raden Ahmad Kosasih ?
2. Bagaimana dan apa pesan moral dari karya-karya R.A Kosasih tahun 1953-1977?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan sumber-sumber yang relevan dalam melakukan penelitian, sehingga menghasilkan suatu karya yang dapat dipergunakan sebagai sumber sejarah dimasa depan. Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperluas wawasan kita mengenai dunia perkomikan di Indonesia yang dulunya memiliki peran penting bagi proses pendidikan literasi sastra dan budaya bangsa Indonesia.

1. Mengetahui biografi dari Raden Ahmad Kosasih.
2. Mengetahui karya-karya serta pesan moral yang terkandung dalam komik R.A Kosasih tahun 1953-1977.

## **D. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka adalah sebuah kajian yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang hubungan topik peneliti yang akan diajukan dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, sehingga tidak terjadi pengulangan yang tidak perlu dan mubazzir.<sup>9</sup>

Kajian pustaka adalah sebuah kajian yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang hubungan topik peneliti yang akan diajukan dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, sehingga tidak terjadi pengulangan yang tidak perlu dan mubazzir. (Nata, n.d.)

---

<sup>9</sup> Abdullah Nata, "Metodologi Studi Islam". (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006) Hal. 182.

Dalam sub-bab kajian pustaka ini, penulis akan memaparkan mengenai kajian pustaka dari beberapa jurnal yang penulis jadikan sebagai acuan dalam menyusun penelitian skripsi ini. Jurnal-jurnal tersebut penulis dapatkan dari penelusuran ke berbagai website perguruan-perguruan tinggi di Indonesia yang terbilang sudah terkenal dan memiliki website jurnal yang sudah diakreditasi oleh Ristekdikti.

1. Jurnal Bahasa Rupa Komik Wayang R.A. Kosasih karya Sayid Mataram dari Institut Seni Indonesia Surakarta, yang dipublikasikan pada bulan juli tahun 2015.

Dalam jurnal yang berjumlah 9 halaman ini membahas mengenai pengertian dan juga fungsi komik secara singkat, hal lain yang dibahas dalam jurnal ini adalah mengenai idiolek<sup>10</sup> bahasa yang digunakan dalam komik karya R.A Kosasih.

Secara singkat dapat peneliti jelaskan, idiolek bahasa yang digunakan dalam komik R.A Kosasih bisa dilihat dari banyaknya komik yang sudah diciptakan. Seperti halnya komik pewayangan R.A Kosasih, dimana alur ceritanya menggunakan struktur dramatic berdasarkan cerita wayang yang terinspirasi dari kisah epos Mahabarata dan Ramayana. Dalam karya-karyanya R.A Kosasih tidak jarang menyisipkan istilah-istilah Bahasa Sunda. Tidak hanya itu, dari segi penggambarannyapun R.A Kosasih dipengaruhi oleh gaya realis komik Barat dan aliran *Indie Mooi*<sup>11</sup>.

Berdasarkan sumber jurnal tersebut terdapat kesamaan yang bisa penulis katakan selaras bersama penelitian yang penulis lakukan saat ini, diantaranya membahas mengenai karya komik R.A Kosasih. Dimana isi dari jurnal ini sangat membantu untuk penyusunan skripsi ini.

2. Jurnal Komik Mahabharata Karya R.A. Kosasih Sebagai Media Komunikasi Massa, karya I Wayan Nuriatna dari Institut Seni Indonesia Denpasar.

Dalam jurnal yang berjumlah 10 halaman ini membahas mengenai sejarah perkembangan komik dari cina hingga Indonesia secara singkat, hal lain yang dibahas dalam jurnal ini adalah mengenai hubungan komik

---

<sup>10</sup> Menurut KBBI, Idiolek merupakan keseluruhan ciri perseorangan dalam berbahasa

<sup>11</sup> Indie Mooi/Mooi Indie adalah cara pandang seorang seniman terhadap karya seni lukis yang menggambarkan keindahan alam yang ada di Hindia Belanda



mahabarata karya R.A Kosasih dan hubungannya dengan teori komunikasi massa.

Secara singkat dapat peneliti jelaskan, konsep teori komunikasi massa dalam komik mahabarata dalam jurnal ini terletak pada pesan-pesan moral yang tersaji dalam alur cerita yang dibuat oleh sang creator komik. Hal tersebut dapat menjadi media komunikasi massa yang memberikan informasi dan pengaruh nilai-nilai baik bagi penikmat komik maupun komikusnya.

Berdasarkan sumber jurnal tersebut terdapat kesamaan yang bisa penulis katakan selaras bersama penelitian yang penulis lakukan saat ini, diantaranya membahas mengenai karya komik R.A Kosasih (bagian Mahabarata). Dimana isi dari jurnal ini sangat membantu untuk penyusunan skripsi ini.

3. Jurnal Kekuatan Narasi Pada Film Dokumenter Biografi “Bapak Komik Indonesia” R..A. Kosasih, karya Moh. Zaka Ahdan El-Mustawa dan Wenny Maya Ariena, M.Si. dari Universitas Budi Luhur, yang dipublikasikan pada tanggal 15 Juni 2020.

Dalam jurnal yang berjumlah 7 halaman ini membahas mengenai perkembangan komik yang diciptakan oleh seorang komikus besar yaitu R.A Kosasih secara singkat, hal lain yang dibahas dalam jurnal ini adalah mengenai hubungan komik mahabarata karya R.A Kosasih dan hubungannya dengan teori komunikasi massa.

Secara singkat dapat peneliti jelaskan, konsep teori komunikasi massa dalam komik mahabarata dalam jurnal ini terletak pada pesan-pesan moral yang tersaji dalam alur cerita yang dibuat oleh sang creator komik. Hal tersebut dapat menjadi media komunikasi massa yang memberikan informasi dan pengaruh nilai-nilai baik bagi penikmat komik maupun komikusnya.

Berdasarkan sumber jurnal tersebut terdapat kesamaan yang bisa penulis katakan selaras bersama penelitian yang penulis lakukan saat ini, diantaranya membahas mengenai karya komik R.A Kosasih (bagian Mahabarata). Dimana isi dari jurnal ini sangat membantu untuk penyusunan skripsi ini.

## E. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, tentunya peneliti sebagai penulis menggunakan metode penelitian sejarah. Seperti :

### 1. Heuristik

Secara bahasa menurut Notosusanto dalam buku Sulasman, heuristik berasal dari bahasa Yunani yaitu *heuriskein*, artinya sama dengan to find yang berarti tidak hanya menemukan yaitu mencari dahulu. Sedangkan secara istilah, tahapan heuristik merupakan tahapan yang diarahkan pada penjajakan, pencarian, dan pengumpulan sumber-sumber yang diteliti, baik terdapat dilokasi penelitian, temuan benda maupun sumber lisan. Pada tahap pertama ini peneliti berusaha mencari dan mengumpulkan sumber yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas.<sup>12</sup>

Dalam tahapan ini, penulis melakukan penelusuran ke berbagai tempat untuk menemukan sumber-sumber yang penulis butuhkan untuk melengkapi penelitian ini. Penelusuran sumber yang sudah penulis lakukan adalah sebagai berikut :

#### 1) Arsip

Arsip wawancara Bersama R.A. Kosasih oleh Ratu Ratna Damayanti dan Darmawan yang dicetak di Koran Republika, yang berjudul Raden Achmad Kosasih : Raja Komik yang *Nrimo*.

#### 2) Majalah dan Koran

- a. Artikel yang berjudul R.A. Kosasih, 90 Tahun, dari Majalah Ruang Baca Edisi 60, pada bulan April tahun 2009.
- b. Artikel yang berjudul Pewaris Sri Asih, dari Koran Tempo, diterbitkan pada tanggal 05 Agustus 2012.
- c. Artikel karya Seno Gumira Ajidarma yang berjudul Raden Ahmad Kosasih : Komik dan Identitas Indonesia, yang diterbitkan pada tanggal 29 Juli 2012.

---

<sup>12</sup> Sulasman. “*Metode Penelitian Sejarah*”. Bandung : CV. Pustaka Setia, 2014. Hal. 93



- d. Artikel yang berjudul R.A. Kosasih Ditengah Pandawa dan Kurawa, diterbitkan dari Koran Tempo pada tanggal 21 Desember 1991.
  - e. Artikel yang berjudul Legenda Bapak Komik Indonesia, yang diterbitkan oleh Koran Tempo pada tanggal 29 Juli 2012.
  - f. Artikel yang berjudul Para Penafsir #Kosasih, diterbitkan dari Koran Tempo pada tanggal 13 April 2014.
- 3) Buku
- a. Komik yang berjudul Mahabharata. Penerbit Benalines, diterbitkan pada tahun 1977.
  - b. Komik Luluhur Hastina : Cerita Sebelum Hastina. Penerbit Ganeca, diterbitkan pada tahun 1982.
  - c. Komik yang berjudul Sri Rama dan Dewi Sinta. Penerbit Ganeca.
  - d. Komik Panji Semirang, Penerbit Ganeca.
  - e. Komik Wayang Purwa. Yang diterbitkan pada tahun 1977
- 4) Sumber Online
- a. Komik online *Webtoon* yang berjudul “*Sri Asih : Celestial Goddess*”, yang dirilis pada 04 April 2020.
  - b. Koran Online *detiknews* yang berjudul “Bapak Komik RA Kosasih akan Dimakamkan Satu Liang dengan Istri”. Yang dipublikasikan pada 24 Juli 2012.
  - c. Film yang berjudul “Sri Asih” Tahun 1954 yang di sutradrai oleh Turino Djunaidy dan Tan Sing Hwat.
  - d. Film yang berjudul “Sri Asih” Tahun 2020 yang diundur penayangannya menjadi tahun 2022, yang di sutradrai oleh Upi Avianto.
  - e. Film Dokumenter yang berjudul “Bapak Komik Indonesia (Dokumenter Biografi R.A Kosasih)”, yang diproduksi dan dipublikasikan oleh Youtube: Bapak Komik id pada tanggal 19 Januari 2021.

- 5) Sumber Benda
  - a. Perangko edisi special ; Series Jagoan Indonesia. Yang diproduksi oleh PT. Pos Indonesia pada Tahun 2019.
  - b. Foto-foto Raden Ahmad Kosasih.
  
- 6) Sumber Lisan
  - a. Wawancara bersama Ibu Yudowati Ambiyana, putri semata wayang R.A Kosasih.
  - b. Wawancara bersama Bapak Andy Wijaya, manager Bumilangit Entertainment juga sebagai orang terdekat dari R.A Kosasih.

## 2. Kritik

Dalam metode penelitian sejarah, tahap kedua setelah pengumpulan data adalah tahap kritik. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah untuk menentukan otentisitas dan kredibilitas atas sumber yang didapatkan dengan kualifikasi atas bentuk, bahan, dan jenis dari naskah atau dokumen yang nantinya menentukan bagaimana validitas teks dan isi dari data-data. Kritik sumber adalah suatu usaha menganalisa, memisahkan dan mencari suatu sumber untuk memperoleh keabsahan sumber yang dibutuhkan. Dalam hal ini, dilakukan penyeleksian apakah data tersebut akurat atau tidak, baik dari segi bentuk maupun isinya sehingga dapat dipertanggungjawabkan.<sup>13</sup>

Kritik ekstern bertujuan menguji otentisitas atau keaslian suatu sumber. Aspek ekstern mempersoalkan apakah sumber itu asli atau palsu sehingga sejarawan harus mampu menguji tentang keakuratan dokumen sejarah tersebut, mislanya waktu pembuatan dokumen, bahan atau materi dokumen, Aspek ekstern harus dapat menjawab, apakah sumber itu merupakan sumber yang dikehendaki (otentisitas), apakah sumber itu asli atau turunan (orisinilitas), apakah sumber itu masih utuh atau sudah diubah (soal integritas).<sup>14</sup>

Sedangkan kritik intern menekankan kritik pada aspek isi dari sumber yang didapat. Setelah fakta kesaksian (*fact of testimony*) diteakkan melalui kritik

---

<sup>13</sup> Dudung Abdurrahman, "Metode Penelitian Sejarah". (Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu, 1999). Hal. 11

<sup>14</sup> Helius Sjamsuddin. "Metode Sejarah". Yogyakarta : Penerbit Ombak, 2007. Hal. 134

eksternal, tiba gilirannya untuk mengadakan evaluasi terhadap kesaksian itu, dan memutuskan apakah kesaksian itu dapat diandalkan (*realible*) atau tidak.<sup>15</sup>

Langkah pertama dalam kritik intern yaitu menentukan sifat sumber itu (apakah resmi/formal atau tidak resmi/formal). Langkah kedua yaitu menyoroti penulis sumber tersebut sebab dia yang memberikan informasi yang dibutuhkan, dipastikan bahwa kesaksiannya dapat dipercaya. Dan ketiga, membandingkan kesaksian dari berbagai sumber dengan menjajarkan kesaksian para saksi yang tidak berhubungan satu dan yang lainnya sehingga informasi yang diperoleh objektif.<sup>16</sup>

Pada tahap ini merupakan tahap dimana sumber yang kita dapatkan diteliti kembali, selain diteliti penulis akan mengklasifikasikan sumber agar mempermudah pemahaman kita untuk meneliti ke tahap berikutnya. Berikut adalah rencana kritik sumber yang akan penulis uraikan :

#### A. Sumber Primer

##### 1) Majalah dan Koran

Artikel yang berjudul R.A. Kosasih Ditengah Pandawa dan Kurawa, diterbitkan dari Koran Tempo pada tanggal 21 Desember 1991.

##### 2) Buku

- a. Komik yang berjudul Mahabharata. Penerbit Benalines, diterbitkan pada tahun 1977.

Buku komik yang berjudul Mahabharata yang dicetak pada tahun 1977 ini, peneliti bisa pastikan sebagai sumber primer karena didalamnya memuat mengenai salah satu karya beliau yang sangat fenomenal pada masanya. Secara singkat, komik ini berisi mengenai cerita pewayangan Pandawa Lima yang dikomikkan. Berdasarkan kritik ekstren, keadaan komik ini terbilang sudah dalam keadaan rusak karena umur dari komik ini yang sudah tua. Selain itu, diluar cover tertera nama R.A.Kosasih sebagai tanda keorisinilan karya dari sang creator.

Secara intern, komik ini memuat mengenai kisah fenomenal Mahabharata yang terdiri atas cerita Dewi Kunthi, Pandawa Lima,

---

<sup>15</sup> *Ibid*, Hal. 91

<sup>16</sup> Helius Sjamsuddin. "*Metode Sejarah*". Yogyakarta : Penerbit Ombak, 2012. Hal. 113-115

Srikandi, dan Kisah Panchala, yang digambarkan dengan gambar ilustrasi yang epic untuk komik dimasanya.

- b. Komik yang berjudul Luluhur Hastina : Cerita Sebelum Hastina. Penerbit Ganeca, diterbitkan pada tahun 1982.

Buku komik yang berjudul Luluhur Hastina : Cerita Sebelum Hastina, yang diterbitkan pada tahun 1982 ini peneliti pastikan merupakan sumber primer otentik. Berdasarkan kritik ekstren, keadaan kurang baik karena kertas yang digunakan lembar perlembar bisa terbilang cukup usang, sehingga perlu dilakukan perawatan lebih lanjut mengenai penyimpanan komik tersebut. Berdasarkan kritik intern, komik ini berisi mengenai cerita sebelum berdirinya kerajaan termashsyur yaitu kerajaan Hastinapura, dimulai dari cerita legenda lahirnya Setyawati hingga kisah berdirinya kerajaan Hastinapura.

### 3) Sumber Lisan

- a. Wawancara bersama Ibu Yudowati Ambiyana putri semata wayang R.A Kosasih, yang dilaksanakan pada hari rabu tanggal 02 Februari 2022 pukul 10.00 WIB. Ibu Yudowati Ambiyana adalah anak semata wayang dari R.A Kosasih, berdasarkan kriteria dalam wawancara yang termasuk dalam sumber primer adalah keluarga atau hidup sejaman dengan tokoh. Maka dari itu, peneliti yakinkan bahwa hasil wawancara bersama beliau bisa menjadi sumber primer kuat karena beliau merupakan anak satu-satunya dari R.A Kosasih.
- b. Wawancara bersama Bapak Andi Wijaya manager R.A Kosasih, yang dilaksanakan pada hari kamis tanggal 23 April 2022 pukul 10.50 WIB. Bapak Andy Wijaya adalah manager dari Bumi Langit Enterrtainment, yang pernah bekerja dengan R.A Kosasih berdasarkan keterangan waktu, maka hasil wawancara bersama Bapak Andy dapat dikatakan sebagai sumber primer karena pernah hidup satu zaman dengan Bapak R.A Kosasih.

### 4) Sumber Benda

- a. Perangko edisi special ; Series Jagoan Indonesia. Yang diproduksi oleh PT. Pos Indonesia pada Tahun 2019. Perangko ini diterbitkan

sebagai tanda memperingati tokoh-tokoh komikus Indonesia, salah satunya adalah Perangko Series Jagoan Indonesia dimana terdiri atas tiga perangko, salah satu perangkonya bergambarkan Sri Asih yang merupakan tokoh superhero karya R.A Kosasih.

- b. Foto-foto Raden Ahmad Kosasih. Foto-foto ini merupakan foto pemberian dari putrinya, Ibu Yudowati Ambiyana. Foto-foto ini adalah foto ketika R.A Kosasih muda, ketika bekerja, dan foto bersama keluarganya.

## B. Sumber Sekunder

### 1) Arsip

Arsip wawancara Bersama R.A. Kosasih oleh Ratu Ratna Damayanti dan Darmawan yang dipublikasikan di Koran Republika, dengan judul Raden Achmad Kosasih : Raja Komik yang *Nrimo*. Arsip wawancara ini memuat sebanyak dua puluh enam pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara.

### 2) Majalah dan Koran

- a. Artikel yang berjudul R.A. Kosasih, 90 Tahun, dari Majalah Ruang Baca Edisi 60, pada bulan April tahun 2009.
- b. Artikel yang berjudul Pewaris Sri Asih, dari Koran Tempo, diterbitkan pada tanggal 05 Agustus 2012.
- c. Artikel karya Seno Gumira Ajidarma yang berjudul Raden Ahmad Kosasih : Komik dan Identitas Indonesia, yang diterbitkan pada tanggal 29 Juli 2012.

### 3) Sumber Online

- a. Komik online *Webtoon* yang berjudul “*Sri Asih : Celestial Goddess*”, yang dirilis pada 04 April 2020.
- b. Koran Online *detiknews* yang berjudul “Bapak Komik RA Kosasih akan Dimakamkan Satu Liang dengan Istri”. Yang dipublikasikan pada 24 Juli 2012.
- c. Film yang berjudul “Sri Asih” Tahun 1954 yang di sutradrai oleh Turino Djunaidy dan Tan Sing Hwat.

- d. Film yang berjudul “Sri Asih” Tahun 2020 yang diundur penayangannya menjadi tahun 2022, yang di sutradrai oleh Upi Avianto.

### 3. Interpretasi

Interpretasi adalah menguraikan fakta-fakta sejarah dan kepentingan topik sejarah serta menjelaskan masalah kekinian. Pada tahapan ini segala sumber yang kita dapatkan kemudian diberikan suatu kesimpulan sementara yang kita hasilkan dari penyeleksian sumber yang telah kita dapatkan.

Interpretasi merupakan tahap menafsirkan atau memberi makna kepada fakta-fakta (*facts*) atau bukti-bukti sejarah (*evidences*). Hal ini diperlukan karena pada dasarnya bukti-bukti sejarah sebagai saksi (*witness*) realitas di masa lampau hanyalah saksi-saksi bisu belaka. Sedangkan menurut Sulasman, interpretasi adalah menguraikan fakta-fakta sejarah dan kepentingan topik sejarah serta menjelaskan masalah kekinian.<sup>17</sup>

Interpretasi sejarah menurut Abdurrahman, pada prosesnya seorang sejarawan harus berusaha mencapai pengertian faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya peristiwa. Data sejarah terkadang mengandung beberapa sebab yang membantu dalam mencapai hasil berbagai bentuknya. Walaupun suatu sebab dapat mengantarkan pada hasil yang berlawanan di lingkungan lain. Oleh karena itu, interpretasi dapat dilakukan dengan cara membandingkan data untuk menyingkap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada waktu yang sama. Jadi, untuk mengetahui sebab-sebab dalam peristiwa sejarah diperlukan pengetahuan tentang masa lalu, sehingga saat penelitian peneliti akan mengetahui situasi pelaku, tindakan, dan tempat peristiwa itu.<sup>18</sup>

Interpretasi atau penafsiran sejarah sering disebut dengan analisis sejarah. Analisis dan sintesis merupakan dua hal penting dalam tahap interpretasi. Analisis yaitu penguraian terhadap fakta yang didapatkan, analisis bertujuan untuk melakukan penafsiran atas fakta-fakta yang diperoleh dari sumber-sumber sejarah dan bersama dengan teori disusun menjadi interpretasi. Sedangkan sintesis adalah proses menyatukan semua fakta yang telah diperoleh sehingga tersusun sebuah kronologis peristiwa dalam bentuk rekonstruksi sejarah.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Sulasman. “*Metode Penelitian Sejarah*”. Bandung : CV. Pustaka Setia, 2014. Hal. 107

<sup>18</sup> *Ibid*, Hal. 113

<sup>19</sup> Kuntowijoyo, “*Pengantar Ilmu Sejarah*”. (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2013) 103-104



Dalam menerapkan konsep di atas tersebut, penulis mencoba menafsirkan fakta-fakta yang telah terkumpul tersebut dan berupaya melakukan distansiasi (penjarakan) untuk meminimalisir subyektifitas. Dalam hubungannya dengan judul yang diambil, yang intinya mengenai “*Raden Ahmad Kosasih dan Karya Komiknya (1953-1977)*”

Kajian ini sebagai penelitian sejarah apabila ditinjau dengan menggunakan metode penelitian sejarah dan juga teori sejarah. Maka dari itu, penulis mengambil fokus mengenai satu konsep sejarah seni khususnya sejarah visual dan juga teori genre, hal tersebut dapat menjadi sebuah landasan penyusunan kerangka teoritis yang berfungsi untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan arah dalam pelaksanaan penelitian ini.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Teori Genre (*Genre Theory*) untuk menganalisis komik sebagai landasan struktur rangkaian penyusunan penelitian. Teori Genre ini digagas oleh Matthew J. Smith, dalam bukunya yang berjudul ; *Critical Approaches to Comics Theories*. Dalam buku tersebut, dijelaskan cara-cara menganalisis suatu komik dengan cara mempelajari karakter dan genre dari beberapa komik.

Tujuan dari Teori Genre sendiri adalah untuk menjelaskan bagaimana genre dimainkan dalam cerita individu, dalam makna yang dibangun oleh produsen budaya dan diterjemahkan serta dibaca oleh penonton, yang reaksinya diperhitungkan dalam pembuatan alur cerita baru. Dalam pandangan tersebut, hal itu merupakan suatu sistem interaksi antara produsen dan khalayak suatu umum yang diwujudkan dalam bentuk cerita yang istimewa, dimana konflik social dasar dijiwai dan diselesaikan secara naratif.<sup>20</sup>

Asumsi pertama teori genre adalah bahwa genre adalah suatu hubungan antara genre dan genre lain, teks individual dan genre secara keseluruhan, pencipta dan penonton, serta pembaca dan teks baik teks individual yang dibaca maupun korpus karya, aliran, serta genre dan teks lainnya. Analisis genre sering kali merupakan masalah mendefinisikan dan menjelaskan bagaimana satu atau lebih dari hubungan ini beroperasi dalam teks tertentu.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Matthew Smith. “*Critical Approaches to Comics Theories*”. New York, Amerika Serikat : Routledge, 2012.

Hal. 223

<sup>21</sup> *Ibid.*

Pertimbangan penting dalam studi genre adalah untuk menempatkan teks individu dalam sejarah genre. Genre berkembang melalui siklus evolusi, dimulai dengan tahap pra-genre sebelum genre secara resmi muncul, di mana karakter tertentu, motif, ikon, dan tema muncul yang kemudian memainkan peran penting dalam penciptaan genre. Genre yang tepat dimulai dengan tahap eksperimental, di mana konvensi diisolasi dan didirikan, tahap klasik, di mana konvensi mencapai "keseimbangan" mereka dan dipahami bersama oleh seniman dan penonton, (tahap) penyempurnaan, di mana tertentu detail formal dan gaya memperindah bentuk, dan akhirnya tahap barok ("tata krama" atau "refleksi diri"), ketika bentuk dan hiasannya diberi aksentuasi ke titik di mana mereka sendiri menjadi "substansi" atau "isi" dari karya dan diakhiri dengan tahap rekonstruktif, di mana konvensi genre adalah dibangun kembali dengan cara yang menggabungkan pemahaman tentang siklus selesai genre.<sup>22</sup>

Tahapan ini memetakan dengan rapi apa yang oleh penggemar superhero dijuluki sebagai "zaman" pahlawan super komik: Zaman Kuno (pra-genre, 1818–1938), Zaman Keemasan (eksperimental, 1938–1956), Zaman Perak (klasik, 1956–1970), Zaman Perunggu (penyempurnaan, 1970–1980), Zaman Besi (barok, 1980–2000), dan *Renaissance Age* (rekonstruksi, 1995–sekarang).<sup>23</sup>

Konsep lain yang terkait dengan hubungan teks individu dan genre adalah intertekstualitas. Cerita bergenre, pada dasarnya, bersifat intertekstual yaitu, mereka merujuk pada teks lain. Kisah superhero mandiri seperti "The Incredibles" atau serial baru yang terputus dari kesinambungan "Marvel dan DC" seperti "Astro City" tidak langsung terhubung dengan komik superhero lainnya, tetapi mereka mengacu pada genre superhero dan konvensinya, dan mereka mengharapkan pembaca untuk memiliki keakraban dengan konvensi tersebut. Keakraban pembaca muncul dari pertemuan yang berulang-ulang, terkadang hampir ritualistik, dengan genre melalui konsumsi reguler. Keakraban pembaca sering ditandai dengan referensi ke beberapa acara bergenre umum, seolah-olah itu adalah lelucon orang dalam, dan penggemar komik superhero mendapatkan pengetahuan orang dalam dan merasa dihargai karenanya. All-Star Superman dibuka dengan versi empat panel, delapan kata dari asal karakter: "Planet yang terkutuk. Putus asa ilmuwan. Harapan terakhir. Pasangan yang baik". Ini adalah

---

<sup>22</sup> *Ibid*, Hal. 223

<sup>23</sup> *Ibid*, Hal. 204-205

asal Superman dilucuti menjadi esensi telanjangnya. Pembaca yang baru mengenal Superman harus bisa mengikuti cerita ini perjalanan bayi ke Bumi, tetapi pembaca yang akrab dengan asal usul Superman akan segera mengisi rincian dan akan menghargai ekonomi menceritakan kembali asal.<sup>24</sup>

Konvensi genre beroperasi dalam dua sumbu: semantik dan sintaksis. Konvensi semantik menyusun isi cerita genre: karakter, latar, dan ikon. Sintaksis konvensi menyangkut struktur cerita: plot (struktur naratif), titik tampilan, tema, dan efek. Sebagian besar identifikasi generik terjadi melalui elemen semantik. Dalam komik superhero ini termasuk pahlawan super, penjahat super, dan pemeran pendukung (karakter); kota, markas pahlawan super, tempat kerja alter ego (pengaturan); itu kostum, perangkat ilmiah canggih (ikon). Konvensi sintaksis menyusun naratif dan memberikan kesatuan tematik untuk cerita. Kisah superhero yang tidak melibatkan pahlawan yang mengalahkan penjahat dalam konfrontasi fisik tidak terasa seperti pahlawan super cerita.<sup>25</sup>

Fungsi sosial genre merupakan tujuan kedua. Ada dua pandangan dasar tentang genre di antara kritikus dan sarjana. Yang pertama adalah bahwa genre bertindak sebagai sistem normalisasi ideologis sebagai cara merekrut khalayak massa untuk mencapai tujuan dan ideologi kekuatan. Kapitalisme industri yang menjalankan industri budaya. Biasanya ini dicapai melalui cerita-cerita yang menggambarkan nilai-nilai budaya sebagai sesuatu yang benar dan alami. Dalam komik superhero, ini biasanya dilakukan melalui penjahat dan kealahannya. Yang kedua adalah bahwa genre bertindak sebagai bentuk ekspresi budaya kolektif yang diritualkan. Dalam pandangan ini, genre mendramatisasi nilai-nilai umum dan oposisi budaya mendasar yang menyusun masyarakat dan secara naratif menjiwai dan secara ritual menyelesaikan masalah sosial dan ketegangan budaya yang melekat.<sup>26</sup>

Genre mengekspresikan mitologi budaya kita melalui narasi, dan mendamaikan oposisi biner yang mewakili konflik budaya yang tak terpecahkan. Penjahat menawarkan pembaca kesempatan untuk menjelajahi dan menolak sikap

---

<sup>24</sup> *Ibid.*

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> *Ibid.* Hal.207

dan tindakan yang menggoda tetapi dilarang, seringkali dorongan positif secara budaya dan sikap yang diambil terlalu jauh.<sup>27</sup>

Genre biasanya menyelesaikan ketegangan budaya melalui ritus keteraturan dan ritus integrasi. Dalam cerita bergenre, latar menyediakan arena konflik, yang terjadi di dalam sebuah komunitas. Identitas karakter dan peran naratif ditentukan oleh hubungannya dengan masyarakat dan struktur nilainya. Ancaman terhadap tatanan sosial adalah diwakili oleh konflik fisik, apakah dijiwai oleh antagonis atau penjahat atau oleh kekuatan alam dari lingkungan atau oleh konflik sosial dari sikap-sikap yang mewakili nilai-nilai yang berbeda. Konflik fisik dalam genre menghasilkan pemulihan keteraturan, tipikal sekutu melalui penghilangan antagonis dari latar fisik cerita dalam cerita superhero ini dicapai dengan memenjarakan supervillain. Konflik sosial adalah diselesaikan melalui integrasi sikap dalam hubungan karakter konflik atau argumen diselesaikan.<sup>28</sup>

Hal tersebut menjadikan alasan penulis menjadikan konsep dan teori ini sebagai konsep penulisan penelitian kali ini.

#### 4. Historiografi

Tahapan akhir dalam metode penelitian sejarah adalah historiografi (penulisan sejarah). Historiografi adalah proses penyusunan fakta sejarah dari berbagai sumber yang telah diseleksi dalam bentuk penulisan sejarah.<sup>29</sup>

Tahap ini merupakan tahap akhir dari rangkaian penelitian sejarah, disini penulis melakukan perencanaan penyusunan penelitian sebagai berikut :

Bab satu, dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah untuk menjawab tujuan penelitian, rencana penulis untuk melakukan penelitian seperti ruang lingkup, tempat, dan juga waktu penelitian, serta membahas mengenai metode penelitian sejarah (heuristik, kritik, interpretasi, dan historiografi) yang akan penulis gunakan sebagai tahapan-tahapan untuk melakukan penelitian.

---

<sup>27</sup> *Ibid*

<sup>28</sup> *Ibid*

<sup>29</sup> Sulasman. "*Metode Penelitian Sejarah*". Bandung : CV. Pustaka Setia, 2014. Hal. 147

Bab kedua, dalam bab ini penulis akan merencanakan untuk membahas mengenai biografi dan riwayat hidup R.A. Kosasih serta peran beliau dalam perkomikan di Indonesia.

Bab ketiga, dalam bab ini penulis akan membahas mengenai sejarah komik di Indonesia, dan karya-karya R.A Kosasih sejak tahun 1953-1977, yang merupakan hasil inti dari penelitian ini.

Bab keempat, bab ini merupakan bab terakhir. Disini penulis akan membahas mengenai kesimpulan penelitian, serta menulis mengenai sumber yang digunakan serta lampiran yang penulis butuhkan untuk melakukan penelitian.

