

Representation of 13th century Javanese local wisdom education in the webcomic series “dedes” by Esti Siwi

Dwi Kurniawati¹, Sherly Fransisca², Andri Muamar Sidik³

^{1,2,3}Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia

Email: dwikurniawati.work@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengungkapkan pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 yang divisualkan pada gambar dan teks webkomik “Dedes” karya Esti Siwi dalam publikasi komik digital *Webtoon*. Penelitian ini berjenis kualitatif dengan analisis isi melalui dokumentasi karya dan studi pustaka. Metode penelitian menerapkan semiotika Peirce. Data dianalisis berdasarkan analisis data interaktif Miles & Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Studi ini menghasilkan representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 yang disampaikan melalui artefak, sosiofak, dan mentifak dalam webkomik “Dedes”, yaitu (1) keterampilan lokal visual Candi Kidal yang dipengaruhi unsur asli pribumi, (2) pengetahuan lokal tentang keutamaan hidup berbakti kepada orang tua, (3) nilai lokal berupa sikap senantiasa tunduk terhadap aturan kasta, dan (4) mekanisme keputusan lokal tokoh raja yang memegang otoritas dalam kehidupan bermasyarakat. Studi ini menghasilkan saran rekomendasi kepada seniman komik *Webtoon* untuk menghadirkan kearifan lokal masyarakat tiap daerah sebagai upaya pewarisan pendidikan kearifan lokal melalui pemanfaatan perkembangan teknologi digital.

Kata Kunci: pendidikan; semiotika; kearifan lokal; masyarakat Jawa; webtoon ken dedes

ABSTRACT

This study aims to reveal the local wisdom education of the 13th-century Javanese society visualized in the images and texts of the webcomic “Dedes” by Esti Siwi in the Webtoon digital comic publication. This research is a qualitative type with content analysis through documentation of works and literature studies. The research method applies Peirce's semiotics. Data are analyzed based on Miles & Huberman's interactive data analysis through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. This study produces a representation of the local wisdom education of the 13th-century Javanese society conveyed through artifacts, sociofacts, and mentifacts in the webcomic “Dedes”, namely (1) local visual skills of Candi Kidal which influence indigenous elements, (2) local knowledge about the virtue of living a life of devotion to parents, (3) local values in the form of attitudes towards the requirements of caste rules, and (4) local decision mechanisms of king figures who hold community life. This study produces recommendations for Webtoon comic artists to present the local wisdom of each region as an effort to inherit local wisdom education through the utilization of digital technology developments.

Keyword: education; semiotics; local wisdom; Javanese society; webtoon Ken Dedes

Corresponding Author:

Dwi Kurniawati,
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung,
Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat
40265, Indonesia
Email: dwikurniawati.work@gmail.com



1. INTRODUCTION

Komik sebagai bentuk penyampaian pesan dengan alur cerita yang dikemas dalam visual karakter tokoh merupakan media kreatif dalam menyampaikan ide. Sejalan dengan pengertian komik menurut McCloud (1994), komik merupakan sekumpulan gambar berjajar dan visual lain pada suatu urutan sebagai upaya penyampaian informasi dan komunikasi untuk menghasilkan respons estetis pembaca. Bentuk visual dan

pembawaan pesan dalam alur cerita komik menjadi salah satu faktor pengikat minat bagi pembaca untuk setia mengikuti perkembangan yang terjadi pada komik. Sebagaimana komik menurut Waluyanto (2005), komik menjadi media komunikasi visual yang menggabungkan teks beserta gambar dalam wujud kreatif guna memberi kekuatan penyampaian informasi secara populer dan mudah dipahami.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih telah membawa bentuk komik menjadi semakin mudah diakses. Digitalisasi komik telah meraup konsumen dengan jangkauan yang lebih luas. Komik digital dijelaskan oleh Yecies dan Shim (2021) bermula dari Barat melalui publikasi daring dan memperoleh keuntungan dari pembaca melalui pemindaian komik cetak. Perkembangan teknologi kemudian mendorong kemunculan beragam platform penyedia komik digital. Hal tersebut turut mempercepat konsumsi, akses, adopsi, dan pertukaran informasi melalui komik sebagai produk budaya berbagai bangsa.

Kehadiran situs webkomik, salah satunya *Webtoon* sebagai platform di bawah naungan *LINE Digital Corporation*, menghadirkan komik digital yang dapat diakses secara *online* dan diperbarui berdasarkan jadwal. *Webtoon* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi komik digital luar negeri yang hadir di Indonesia. *Webtoon* diperkenalkan oleh perusahaan *Naver* di Korea Selatan pada tahun 2004 sebagai layanan komik digital yang dapat diakses secara luas, cepat, dan mudah digunakan melalui sistem gulir vertikal pada perangkat gawai (Park, 2021). *Webtoon* kemudian menyebarkan konten budaya secara multidireksional yang dikonsumsi pembaca melalui kolaborasi komikus dari berbagai negara dengan latar belakang budaya yang berbeda (Yecies & Shim, 2021). Konsumsi kekayaan budaya lintas negara tersebut turut terjadi di Indonesia seiring pendirian cabang *Webtoon* Indonesia.

Berdirinya *Webtoon* cabang Indonesia membawa pembaca Indonesia mengonsumsi beragam kebudayaan luar melalui proses lokalisasi. *Webtoon* menawarkan berbagai kategori genre untuk menyesuaikan minat dan memperluas jangkauan pembaca. Webkomik “Dedes” merupakan satu-satunya komik lokal yang berhasil terbit secara resmi dengan latar budaya istana-sentris (*Webtoon.id*, 2023). Webkomik “Dedes” memenangkan kontes *Webtoon* cabang Indonesia pada tahun 2020 dan memperoleh kontrak kerja untuk memulai publikasi pada tahun 2021. Webkomik “Dedes” memulai debut dalam *Webtoon Original* pada 21 Februari 2022 dan mengakhiri musim pertamanya pada 1 Januari 2023.

Berdasarkan data resmi laman *Webtoon* (2023), “Dedes” dalam jajaran *Webtoon Original* merupakan satu-satunya webkomik resmi dengan visual kerajaan Indonesia yang bersaing dengan puluhan judul bertema kerajaan Barat dan Korea. Dengan demikian, webkomik “Dedes” mampu mempertahankan, melestarikan, dan menyebarkan budaya lokal melalui penyalarasannya dengan *Webtoon*. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Rukmana et al. (2015) bahwa modernitas membuka peluang kreativitas budaya dari segi nilai maupun realitas melalui penyalarsan berbagai budaya yang hadir dengan tetap merujuk pada budaya yang dianggap adiluhung.

Webkomik “Dedes” menghadirkan pembelajaran melalui kisah perjuangan dalam menghindari takdir pertumpahan darah dengan berfokus pada peran Dedes dalam Kitab Pararaton. Hal ini sejalan dengan pandangan Endraswara (2013) bahwa penyebaran cerita rakyat pada masa kini berlangsung melalui media elektronik, bersifat tradisional, memiliki ragam versi, serta berfungsi secara kolektif sebagai sarana pendidikan. Esti Siwi sebagai kreator webkomik “Dedes” menyusun naskah berdasarkan riset, literatur kuno, dan novel selama proses penyusunan skripsi untuk kemudian diadaptasi ke dalam daya tarik penceritaan *isekai* bergenre kerajaan pada *Webtoon* (Rika, 2022). Penyampaian budaya melalui media populer, kecanggihan teknologi, serta keberhasilan penerbitan lintas negara tersebut perlu dikaji lebih lanjut guna merumuskan strategi pemanfaatan budaya asing dalam menghadirkan cerita rakyat yang sarat nilai pembelajaran.

Webkomik “Dedes” sebagai pioner komik bertema kisah kerajaan Nusantara pada platform *Webtoon* menghadirkan visual dan cerita yang kental dengan kehidupan masyarakat di tanah Jawa pada abad ke-13. Penentuan latar tempat di tanah Jawa pada periode Kerajaan Panjalu hingga Kerajaan Majapahit membawa beragam pendidikan kearifan lokal masyarakat pendukungnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Sartini (2004) bahwa kearifan lokal merupakan kumpulan gagasan lokal yang bersifat bijaksana, arif, dan bernilai baik yang tertanam serta diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Ragam kearifan lokal masyarakat Jawa memerlukan inovasi dalam upaya pelestariannya. Melalui platform webkomik *Webtoon*, peluang pelestarian pendidikan masyarakat Jawa melalui konten komik digital dapat menjadi salah satu cara mutakhir yang menjangkau berbagai usia dan lapisan masyarakat di Indonesia. Pendidikan kearifan lokal dalam webkomik “Dedes” disampaikan dengan pembawaan kreatif dan ciri khas karya kreatornya. Pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 yang ditampilkan dalam webkomik “Dedes” menjadi penting untuk dikaji kebermaknaannya sebagai upaya keberlangsungan nilai budaya dalam masyarakat masa kini. Sebagaimana dikemukakan oleh Permana (2010), kearifan lokal lahir dan berkembang secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

Berdasarkan paparan tersebut, fokus kajian seni dalam laporan ini meliputi: (1) identifikasi trikotomi Charles Sanders Peirce berupa artefak, sosiofak, dan mentifak pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad

ke-13 dalam serial webkomik “Dedes”, serta (2) representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 dalam serial webkomik “Dedes”.

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan bentuk deskriptif dalam mengkaji representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 dalam serial webkomik “Dedes” karya Esti Siwi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengkaji representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 dalam serial webkomik “Dedes” melalui semiotika trikotomi Charles Sanders Peirce pada visualisasi artefak, sosiofak, dan mentifak. Semiotika yang diusung Peirce digolongkan ke dalam sembilan bentuk yang dijabarkan dalam Farkas (2022). *Representamen* atau *ground* meliputi (1) *qualisign* yang bermakna kualitas yang ada pada tanda, (2) *sinsign* sebagai tanda tunggal secara aktual, dan (3) *legisign* berupa hukum, kaidah, atau prinsip. *Object* meliputi: (1) *icon* sebagai tanda kemiripan *ground* dengan objek, (2) *index* berupa tanda dengan ciri fisik, eksistensial, atau kausal, dan (3) *symbol* berupa tanda yang bersifat arbiter berdasarkan konvensi. *Interpretant* terdiri atas: (1) *rema* sebagai tanda kemungkinan kualitatif, (2) *dicent* berupa tanda eksistensi aktual atau faktual, dan (3) *argument* sebagai tanda nalar kaidah yang cenderung benar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengkajian ini meliputi studi dokumen karya webkomik “Dedes” pada platform *Webtoon* Indonesia dan studi pustaka yang berkaitan dengan pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13. Data penelitian dianalisis berdasarkan teknik analisis data interaktif Miles & Huberman melalui tahap reduksi data visual webkomik, penyajian data menggunakan tabel, dan penarikan kesimpulan.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Penyampaian pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa dalam webkomik “Dedes” diaplikasikan dalam dialog, narasi, gestur perilaku tokoh, maupun gambar visualisasi latar yang dihadirkan. Pendidikan kearifan lokal pada dasarnya berhubungan erat dengan kebudayaan tradisional suatu tempat yang mengandung berbagai pandangan dan pedoman yang menjadi acuan masyarakat dalam berperilaku sehari-hari. Penyampaian pendidikan kearifan lokal yang diterapkan pada webkomik “Dedes” dapat diidentifikasi berdasarkan tiga wujud esensi kearifan lokal yang dikemukakan oleh Usop (2021), meliputi mentifak/*pola pikir*, sosiofak/*nilai dan norma*, serta artefak/*benda penunjang kehidupan masyarakat* yang saling berkaitan satu sama lain.

Keberadaan bukti-bukti sejarah kehidupan masa lalu di tanah Jawa menjadi pendukung penafsiran kondisi masa lampau bagi generasi berikutnya. Penafsiran yang dilakukan oleh satu pihak dapat berbeda dengan pihak lain, bergantung pada sudut pandang, penggunaan indra, dan argumen yang dihadirkan. Penyusunan gagasan, pengetahuan, dan pesan ke dalam webkomik “Dedes” yang bersumber dari bukti-bukti empiris melalui proses serapan, penginderaan, dan pembayangan merupakan bentuk representasi. Sebagaimana wujud webkomik “Dedes” yang dihadirkan pada situs *Webtoon*, representasi menurut Hall (2021) merupakan proses produksi dan pertukaran makna antarmanusia atau antarbudaya melalui penggunaan gambar, simbol, dan bahasa.

Wujud webkomik dapat diamati berdasarkan unsur visual seni rupa. Unsur visual seni rupa mencakup garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna (Hendriyana, 2022). Melalui representasi, proses produksi makna dapat terbentuk, dan dari sisi budaya, masyarakat dalam lingkup yang sama akan berbagi pengalaman, ide, bahasa, serta konsep yang serupa. Representasi tanda-tanda perwujudan pendidikan kearifan lokal dalam webkomik “Dedes” memerlukan metode analisis dalam pengkajiannya. Semiotika Charles Sanders Peirce dipilih sebagai landasan teori untuk mengkaji tanda yang dihadirkan pada visualisasi webkomik “Dedes”. Sebagaimana dijelaskan oleh Budiman dalam Farkas (2022), semiotika Peirce mencakup *representamen* sebagai sesuatu yang bersifat indrawi atau material yang berfungsi sebagai tanda, yang membangkitkan *interpretant* sebagai tanda lain yang ekuivalen dalam pemikiran seseorang, dengan *object* yang dirujuk dari realitas yang dianggap memiliki eksistensi.

A. Identifikasi Trikotomi Charles Sanders Peirce pada Pendidikan Kearifan Lokal Masyarakat Jawa Abad ke-13 dalam Serial Webkomik “Dedes”

Penerapan trikotomi yang digagas oleh Charles Sanders Peirce dalam mengidentifikasi aspek semiotika pada webkomik “Dedes” dibatasi pada visual yang memiliki keterkaitan dengan konteks pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 pada masa Hindu–Buddha. Identifikasi dilakukan terhadap visual yang merujuk pada artefak, mentifak, dan sosiofak yang divisualisasikan melalui gambar dan teks dalam webkomik “Dedes”. Identifikasi artefak meliputi panel-panel webkomik yang menampilkan visual tertentu. Kriteria artefak merujuk pada wujud yang memiliki nilai dan keautentikan yang mencakup konteks adat, ruang, dan waktu budaya (Darmawan, 2025). Berdasarkan hasil reduksi data, diperoleh gambar dan teks yang menampilkan artefak bangunan bersejarah berupa Candi Kidal pada episode 1, sebagaimana disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Candi Kidal dan Anusapati dalam wujud Garudeya
(Sumber: webkomik digital “Dedes” episode 1)

Penerapan trikotomi *Peirce* dalam mengidentifikasi *representamen*, *object* (*denotatum*), dan *interpretant* pada gambar dan teks visual artefak webkomik “Dedes” dirinci dalam tabel berikut.

Tabel 1. Identifikasi Gambar 1 berdasarkan trikotomi *Pierce*

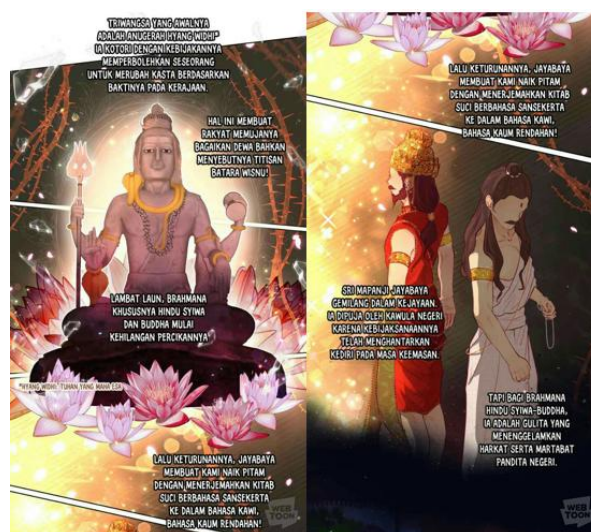
Trikotomi <i>Pierce</i>	Penjabaran
<i>Representatemen</i>	<p><i>Qualisgn</i> pada ilustrasi berupa fokus objek dalam satu panel menggambarkan megah dan rerumputan ilalang memberi kesan belum terjamah.</p> <p><i>Sinsign</i> terlihat pada candi yang dihadirkan terisolir dengan vegetasi memenuhi keseluruhan lingkungan.</p> <p><i>Legisgn</i> Candi Kidal diilustrasikan sebagaimana bentuk struktur dan konvensinya di masyarakat sebagai penghormatan Anusapati serta bentuk dan warna pada latar tempat dibuat natural sebagaimana candi di alam.</p> <p><i>Qualisign</i> terdapat pada Anusapati diilustrasikan berwajah garang, berwarna emas, dengan visual peralihan Garudeya dan tokohnya, serta merentangkan sayap dengan dinding aura disekelilingnya.</p> <p><i>Sinsign</i> hadir dalam tokoh Anusapati digambarkan bersifat defensif melindungi ibunya dengan adanya pelindung aura, warna keemasan sebagai sifat agung, sayap terbentang menunjukkan sikap siaga melindungi ibunya, dan raut wajah gelap yang mengintimidasi segala apapun yang mengganggu ibunya.</p> <p><i>Legisign</i> berupa perwujudan Anusapati dalam Garudeya menopang Dedes dianggap sebagai bakti anak menjunjung orang tua yang melahirkannya.</p> <p><i>Qualisign</i> pada Dedes diilustrasikan dengan dengan posisi bersemedi, berwarna emas dan menggunakan topeng mahkota, mata tertutup, dan berpostur tenang.</p> <p><i>Sinsign</i> ada pada Dedes yang dikondisikan duduk tenang karena perlindungan dengan meletakkannya di atas pundak Anusapati dalam wujud Garudeya.</p> <p><i>Legisign</i> ditandai dengan posisi tenang, mata tertutup, dan tangan menangkap dikonvensikan sebagai semedi dan keberadaan Dedes di pundak Anusapati dianggap sebagai orang tua yang harus dijunjung martabatnya.</p>
<i>Denotatum</i>	<p><i>Ikon</i> yang dihadirkan merupakan keserupaan bentuk asli dari Candi Kidal, begitu pula penggambaran vegetasi memiliki keserupaan dengan realita alam.</p> <p><i>Indeks</i> ditampilkan berupa Candi Kidal yang dikelilingi lebatnya vegetasi mengisyaratkan sumber sejarah yang belum terungkap.</p> <p><i>Symbol</i> berupa Candi Kidal dalam masyarakat dikonvensikan sebagai tempat penghormatan Anusapati.</p> <p><i>Ikon</i> yang dihadirkan merupakan visualisasi tokoh Anusapati dan gesturnya yang memiliki kemiripan dengan Garudeya.</p> <p><i>Indeks</i> ditampilkan Anusapati menggendong Dedes diatas pundaknya mengisyaratkan relief Garudeya yang menyelamatkan dan melindungi ibunya dari kejahatan.</p> <p><i>Symbol</i> berupa wujud Garudeya menggendong ibunya di pundak sebagai simbol anak yang berbakti.</p> <p><i>Ikon</i> yang dihadirkan merupakan sosok yang dijunjung diatas pundak oleh Anusapati memiliki kesamaan dengan relief Garudeya yang menggendong ibunya.</p>

Trikotomi Pierce	Penjabaran
<i>Intepretant</i>	<p><i>Indeks</i> yang ditampilkan dari ketenangan dan semedi menunjukkan keamanan perlindungan dari Garudeya.</p> <p><i>Symbol</i> berupa wujud manusia yang digendong Garudeya menyimbolkan orang tua yang dijunjung.</p> <p><i>Rheme</i> yang ditangkap berupa Candi Kidal yang tunggal, berdiri kokoh, dan dikelilingi vegetasi.</p> <p><i>Dicent</i> berupa bangunan Candi Kidal yang menyimpan fakta tersembunyi karena dikelilingi vegetasi ilalang disekelilingnya.</p> <p><i>Argument</i> berupa Candi Kidal dalam masyarakat sebagai tempat penghormatan kepada Anusapati.</p> <p><i>Rheme</i> yang terlihat berupa Anusapati dalam bentuk Garudeya emas, sayap membentang, wajah gelap mengintimidasi, aura putih di sekelilingnya, dan Dedes di bahunya.</p> <p><i>Dicent</i> berupa sosok Anusapati berwujud Garudeya melindungi Dedes dengan menggendongnya di pundak.</p> <p><i>Argument</i> Garudeya dalam masyarakat merupakan sosok yang melindungi dan menghormati ibunya.</p> <p><i>Rheme</i> berupa Dedes duduk di bahu Anusapati, mata tertutup, kedua tangan terkutup.</p> <p><i>Dicent</i> berupa Dedes terpejam aman dalam sikap semedi di atas bahu Anusapati dalam wujud Garudeya.</p> <p><i>Argument</i> berupa kedua tangan terkutup dikonvensikan sebagai semedi dan posisi di pundak Garudeya dalam masyarakat merupakan sosok ibu yang dihormati dan dilindungi.</p>

Trikotomi pada Gambar 1 mencakup *representamen* berupa Candi Kidal sebagai candi penghormatan Anusapati yang dikelilingi rimbunnya vegetasi ilalang. *Representamen* tersebut bersumber dari *denotatum* berupa Candi Kidal dan vegetasi alam ilalang, yang menghasilkan *interpretant* bahwa Candi Kidal menyimpan fakta mengenai Anusapati yang belum terungkap.

Pada sisi kanan, *representamen* dihadirkan berupa tokoh Anusapati dalam wujud Garudeya, yang merupakan perwujudan dari *denotatum* relief Garudeya pada Candi Kidal. Hal tersebut menghasilkan *interpretant* bahwa Garudeya sebagai relief pada Candi Kidal melambangkan Anusapati sebagai anak yang menghormati dan melindungi ibunya. Wujud di bagian atas menampilkan *representamen* tokoh Dedes yang duduk di atas pundak Anusapati, dengan *denotatum* berupa sosok perempuan pada relief Candi Kidal yang digendong di atas pundak oleh Garudeya. *Interpretant* yang dihasilkan menunjukkan bahwa Dedes merupakan ibu yang dihormati dan dilindungi oleh Anusapati. Terbentuk sebuah alur yang menggiring pembaca untuk mendalami alasan Anusapati membunuh Arok, suami dari ibu yang dihormatinya, yang kemudian dikaitkan dengan sosok Garudeya sebagai pelindung ibunya.

Sosiofak sebagai simbol yang merefleksikan sistem sosial dapat berupa wujud yang mengandung status, kelembagaan, dan interaksi masyarakat (Munandar, 2013). Webkomik “Dedes” menghadirkan representasi status sosial dan sistem pemerintahan pada masa kekuasaan Jayabaya. Berdasarkan hasil reduksi data, diperoleh gambar dan teks yang merefleksikan sosiofak masyarakat Jawa abad ke-13 pada masa Hindu–Buddha sebagai berikut.



Gambar 2. Hyang Widhi dan Posisi Brahmana setelah kekuasaan Jayabaya
(Sumber: webkomik digital “Dedes” episode 4)

Penerapan trikotomi *Peirce* dalam mengidentifikasi *representamen*, *denotatum*, dan *interpretant* pada gambar dan teks visual sosiofak webkomik “Dedes” dirinci dalam tabel berikut.

Tabel 2. Identifikasi Gambar 2 berdasarkan trikotomi *Pierce*

Trikotomi <i>Pierce</i>	Penjabaran
<i>Representatament</i>	<p><i>Qualisign</i> berupa Hyang Widhi yang digambarkan duduk bersila di atas teratai dengan latar hitam beserta sulur berduri dengan cahaya putih yang mengitarinya memperlihatkan keagungan, keberkahan, dan ketuhanan.</p> <p><i>Sinsign</i> hadir dalam visualisasi Hyang Widhi dengan cahaya sebagai pemberian rahmat kepada masyarakat di Jawa pada masa kerajaan melalui ajaran agama.</p> <p><i>Legisign</i> yaitu Hyang Widhi merupakan perlambangan Tuhan Yang Maha Esa pada kehidupan masyarakat Jawa masa Hindu-Buddha.</p> <p><i>Qualisign</i> ditampilkan pada sosok tegap Sri Mapanji Jayabaya yang menggunakan mahkota raja berdiri kokoh, menghadap cahaya gemerlap keemasan.</p> <p><i>Sinsign</i> dihadirkan dengan postur kokoh Sri Mapanji Jayabaya sebagai kebijaksanaannya dan posisi menghadap cahaya karena menghantarkan kepada masa kejayaan.</p> <p><i>Legisign</i> pada tokoh Sri Mapanji Jayabaya sebagai raja sesuai aturan dan kewajibannya membawa kepemimpinannya kepada masa kejayaan.</p> <p><i>Qualisign</i> tampak dalam visual brahmana yang berpunggung dengan raja, menunduk, dengan latar belakang gelap, bersulur duri menandakan kesuraman, kejatuhan, dan kelemahan.</p> <p><i>Sinsign</i> pada postur dan latar belakang brahmana menandakan terjadinya penurunan harkat dan martabat brahmana sebagai pandita negeri pada masa pemerintahan Sri Mapanji Jayabaya.</p> <p><i>Legisign</i> pada sosok Brahmana dalam aturan dan norma yang berlaku sebagai kasta tertinggi yang memiliki martabat tinggi.</p>
<i>Denotatum</i>	<p><i>Ikon</i> yang dihadirkan merupakan visual patung yang memiliki kemiripan penggambaran Hyang Widhi.</p> <p><i>Indeks</i> ditampilkan yaitu Hyang Widhi dengan cahaya putih disekitarnya sebab pertolongan dan ajarannya kepada kehidupan kerajaan masa Hindu-Budha di Jawa.</p> <p><i>Symbol</i> berupa sosok patung Hyang Widhi yang menyimbolkan keberadaan Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p><i>Ikon</i> yang dihadirkan merupakan tokoh yang berdiri tegap dengan mahkota dan pakaian raja, merupakan penyerupaan dari Raja Sri Mapanji Jayabaya. Sisi terang keemasan memiliki kesamaan makna kondisi.</p> <p><i>Indeks</i> ditampilkan merupakan tokoh berpakaian raja, menatap kearah cahaya sebagai pengisyarat dari Raja Sri Mapanji Jayabaya dengan kuasanya membawa kejayaan.</p> <p><i>Symbol</i> berupa mahkota sebagai posisi raja dan cahaya keemasan menyimbolkan kejayaan selama pemerintahan Sri Mapanji Jayabaya.</p> <p><i>Ikon</i> yang dihadirkan merupakan tokoh berdiri berlawanan mengenakan pakaian putih yang menggambarkan perwujudan brahmana di Jawa pada masa Hindu-Buddha. Sisi hitam menggambarkan posisi.</p> <p><i>Indeks</i> ditampilkan pada postur dan latar belakang brahmana menandakan terjadinya penurunan harkat dan martabat brahmana sebagai pandita karena kebijakan Sri Mapanji Jayabaya.</p> <p><i>Symbol</i> berupa penggambaran sosok Brahmana dalam aturan dan norma yang berlaku sebagai kasta tertinggi yang memiliki martabat tinggi. Postur menunduk menyimbolkan ketidak berdayaan. Warna hitam disimbolkan kegelapan.</p>
<i>Intepretant</i>	<p><i>Rheme</i> berupa Hyang Widhi duduk bersila di atas teratai, latar hitam, sulur berduri, cahaya putih mengitari, dan konsep triwangsa.</p> <p><i>Dicent</i> merupakan Hyang Widhi dengan cahaya yang menginformasikan pemberian rahmat kepada masyarakat di Jawa pada masa kerajaan melalui ajaran Triwangsa.</p> <p><i>Argument</i> berupa Hyang Widhi merupakan Tuhan Yang Maha Esa pada kehidupan masyarakat Jawa masa Hindu-Buddha.</p> <p><i>Rheme</i> ditampilkan postur tegap Sri Mapanji Jayabaya, mahkota, cahaya keemasan.</p> <p><i>Decent</i> merupakan mahkota sebagai raja, postur Sri Mapanji Jayabaya sebagai kekuatannya dan posisi menghadap cahaya menghantarkan masa kejayaan.</p> <p><i>Argument</i> berupa Sri Mapanji Jayabaya merupakan raja yang pada masa kepemimpinannya membawa kejayaan Kediri.</p> <p><i>Rheme</i> yaitu postur menunduk Brahmana, berpunggung dengan raja, latar gelap, sulur.</p> <p><i>Decent</i> merupakan Brahmana yang berpunggung dengan raja, menunduk, dengan latar belakang gelap, sulur duri menandakan kesuraman, kejatuhan, dan kelemahan.</p> <p><i>Argument</i> sosok Brahmana dalam Triwangsa memiliki posisi teratas dalam pemerintahan Jayabaya diubah dengan aturan setiap orang dapat merubah posisi diri sesuai <i>dharma</i>nya pada kerajaan dan alih bahasa kitab-kitab suci ke bahasa kawi.</p>

Patung Hyang Widhi yang duduk di atas teratai dengan latar hitam dan cahaya putih di sekelilingnya pada Gambar 2 merupakan *representamen* yang dihadirkan dengan *denotatum* berupa Hyang Widhi sebagai Tuhan Yang Maha Esa. Representasi tersebut menghasilkan *interpretant* bahwa Hyang Widhi sebagai Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat kepada kehidupan masyarakat Jawa pada masa Hindu–Buddha melalui sistem *triwangsa*. Pada sisi kanan, *representamen* ditampilkan melalui tokoh Raja Sri Mapanji Jayabaya yang berdiri di sisi terang, dengan *denotatum* berupa Raja Sri Mapanji Jayabaya sebagai raja yang membangun kejayaan Kediri. Hal tersebut menghasilkan *interpretant* bahwa Raja Sri Mapanji Jayabaya merupakan sosok raja yang membawa pemerintahannya menuju kejayaan.

Pada sisi lainnya, *representamen* berupa brahmana Hindu Siwa–Buddha ditampilkan berdiri membelakangi dengan kepala menunduk di sisi gelap. *Denotatum* yang ditampilkan berupa brahmana Hindu Siwa–Buddha yang tersingkir akibat penyaduran kitab suci dan goyahnya sistem *triwangsa* pada masa kepemimpinan Jayabaya. Representasi tersebut menghasilkan *interpretant* bahwa brahmana Hindu Siwa–Buddha mengalami penurunan martabat akibat kendali kekuasaan kerajaan pada periode pemerintahan Jayabaya.

Identifikasi mentifak meliputi gambar panel dalam webkomik yang menampilkan visual maupun teks yang merepresentasikan pengetahuan alam yang dimiliki oleh masyarakat Jawa. Sebagaimana kriteria mentifak dijelaskan oleh Megawanti et al. (2022), mentifak merupakan wujud gagasan, konsep, nilai, maupun norma yang menjadi produk budaya. Berdasarkan hasil reduksi data, diperoleh gambar dan teks yang menampilkan mentifak berupa pengetahuan tentang cara mencari arah dalam kehidupan peradaban pada episode 6, yang disajikan pada gambar berikut.



Gambar 3. Dedes tersesat di hutan
(Sumber: webkomik digital “Dedes” episode 6)

Penerapan trikotomi Peirce dalam mengidentifikasi *representamen*, *denotatum*, dan *interpretant* pada gambar dan teks visual mentifak webkomik “Dedes” dirinci dalam tabel berikut.

Tabel 3. Identifikasi Gambar 3 berdasarkan trikotomi Peirce

Trikotomi Pierce	Penjabaran
<i>Representatemen</i>	<p><i>Qualisign</i> berupa mata sembab, tangan yang mengepal mengusap mata, dan wajah sendu dengan kesedihan.</p> <p><i>Sinsign</i> yaitu mata sembab karena terlalu lama menangis, dan kesedihan yang dialami oleh tokoh Dedes karena tersesat di hutan.</p> <p><i>Legisign</i> berupa mata sembab sebagai wujud kesedihan mendalam yang berlarut-larut.</p> <p><i>Qualisign</i> dihadirkan pada Dedes yang menemukan lumut pada salah satu pohon dengan garis efek perbesar/zoom dan <i>emphasis</i> pada pohon.</p> <p><i>Sinsign</i> berupa antusiasme tokoh Dedes menunjuk karena menemukan lumut sebagai arah peradaban.</p> <p><i>Legisign</i> keberadaan lumut dipahami dalam kehidupan sebagai arah posisi terdapatnya satu peradaban.</p> <p><i>Qualisign</i> berupa mata sembab, tangan yang mengepal mengusap mata, dan wajah sendu dengan kesedihan.</p> <p><i>Sinsign</i> yaitu mata sembab karena terlalu lama menangis, dan kesedihan yang dialami oleh tokoh Dedes karena tersesat di hutan.</p>
<i>Denotatum</i>	<p><i>Legisign</i> berupa mata sembab sebagai wujud kesedihan mendalam yang berlarut-larut.</p> <p><i>Ikon</i> yang dihadirkan merupakan penggambaran kedua mata Dedes yang membengkak.</p> <p><i>Indeks</i> ditampilkan kedua mata Dedes yang bengkak sembab sebagai efek dari menangis.</p>

(Dwi Kurniawati)

<p><i>Intepretant</i></p>	<p><i>Symbol</i> berupa kedua mata Dedes yang sembab menyimbolkan kesedihan berlarut-larut mendalam.</p> <p><i>Ikon</i> yang dihadirkan merupakan jari telunjuk yang mengarah pada pohon. Lumut hijau divisualisasikan pada sisi pohon.</p> <p><i>Indeks</i> ditampilkan Dedes dengan gerakan menunjuk sebagai penemuan lumut di sisi pohon.</p> <p><i>Symbol</i> berupa jari telunjuk diarahkan merupakan simbol menunjukkan suatu keadaan. Lumut di sisi pohon merupakan simbolisasi keberadaan peradaban.</p> <p><i>Ikon</i> yang dihadirkan merupakan penggambaran kedua mata Dedes yang membengkak.</p> <p><i>Indeks</i> ditampilkan kedua mata Dedes yang bengkak sembab sebagai efek dari menangis.</p> <p><i>Symbol</i> berupa kedua mata Dedes yang sembab menyimbolkan kesedihan berlarut-larut mendalam.</p> <p><i>Rheme</i> merupakan mata sembab, tangan yang mengepal mengusap mata, dan wajah sendu.</p> <p><i>Decent</i> berupa mata sembab sehabis menangis karena sedih tersesat di hutan.</p> <p><i>Argument</i> berupa mata sembab sebagai merupakan efek dari menangis.</p> <p><i>Rheme</i> merupakan Dedes, gestur telunjuk, pohon berlumut di satu sisi.</p> <p><i>Decent</i> antusiasme tokoh Dedes menunjuk karena menemukan lumut sebagai arah peradaban.</p> <p><i>Argument</i> keberadaan lumut dipahami dalam kehidupan sebagai arah posisi terdapatnya satu peradaban.</p> <p><i>Rheme</i> merupakan mata sembab, tangan yang mengepal mengusap mata, dan wajah sendu.</p> <p><i>Decent</i> berupa mata sembab sehabis menangis karena sedih tersesat di hutan.</p> <p><i>Argument</i> berupa mata sembab sebagai merupakan efek dari menangis.</p>
---------------------------	---

Trikotomi pada gambar teridentifikasi melalui *representamen* berupa tampilan tokoh Dedes dengan mata sembab yang mengamati keadaan sekitar hutan. *Denotatum* ditunjukkan melalui mata yang sembab dan membengkak dengan arah pandangan ke kanan, sehingga menghasilkan *interpretant* berupa Dedes yang sedang bersedih karena tersesat di hutan dan berupaya mencari jalan keluar. Pada adegan selanjutnya, *representamen* ditampilkan melalui tokoh Dedes yang menunjuk sebuah pohon dengan lumut di salah satu sisinya. *Denotatum* berupa gerakan menunjuk dan keberadaan pohon berlumut menghasilkan *interpretant* bahwa Dedes menemukan lumut sebagai penanda arah menuju peradaban.

B. Representasi Pendidikan Kearifan Lokal Masyarakat Jawa Abad ke-13 dalam Serial Webkomik "Dedes"

Naskah Pararaton sebagai salah satu literatur sejarah kerajaan Jawa abad ke-13 merupakan sumber yang dapat menginformasikan dan menggambarkan kehidupan masyarakat pada masa tersebut. Keberadaan naskah kuno memiliki peran penting, sebagaimana dijelaskan oleh Hendrawati (2018) bahwa naskah kuno merepresentasikan pola pikir yang mengandung informasi tata cara bermasyarakat secara beradab serta aktivitas kehidupan masyarakat masa lampau yang penting untuk diketahui oleh masyarakat masa kini. Pola pikir, nilai ajaran perilaku, dan unsur bendawi yang bersumber dari kehidupan luhur masyarakat terdahulu perlu diinformasikan kembali sebagai bentuk pelestarian. Penyampaian melalui konten kekinian menjadi salah satu opsi yang mudah diterima oleh masyarakat saat ini.

Kehadiran kisah tokoh Dedes dalam serial webkomik pada platform *Webtoon* berperan sebagai jembatan kebudayaan. Anggawira (2019) menjelaskan bahwa konten yang mengangkat kearifan lokal sejarah, ilmiah, pendidikan, dan budaya perlu dilestarikan untuk menjembatani kebudayaan masa lalu, masa kini, dan masa depan, serta relevansinya dengan kehidupan saat ini.

Masyarakat Jawa memiliki kebudayaan yang mampu menjaga pola perilaku dan aktivitas kehidupan di tengah arus globalisasi yang membawa masuk budaya asing. Adaptasi masyarakat terhadap lingkungan dan kondisi sekitarnya memerlukan pegangan nilai sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Sejalan dengan Yasip (2017), kearifan lokal merupakan pandangan hidup, pengetahuan, dan strategi kehidupan yang terwujud dalam aktivitas masyarakat lokal dalam menjawab permasalahan serta memenuhi kebutuhan hidup. Pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa, sebagaimana dikemukakan oleh Sutarto dalam Yasip (2017), merupakan produk budaya yang diyakini mampu menciptakan kehidupan yang damai dan tenteram.

Dimensi kearifan lokal secara prinsip memiliki enam bentuk. Usop (2021) mengemukakan enam dimensi tersebut, yaitu: (1) dimensi pengetahuan lokal, (2) dimensi nilai lokal, (3) dimensi keterampilan lokal, (4) dimensi sumber daya lokal, (5) dimensi mekanisme pengambilan keputusan lokal, dan (6) dimensi solidaritas kelompok lokal.

Penggambaran representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 dalam webkomik "Dedes" pada dimensi keterampilan lokal menampilkan kemampuan masyarakat dalam bertahan hidup dan menjalani kehidupan. Contoh ditunjukkan pada episode 1 melalui *representamen* dari segi *qualisign* berupa struktur Candi Kidal yang tampak dari kejauhan, serta *sinsign* yang menggambarkan kemegahannya. Narasi yang menyertai ilustrasi panel komik berfungsi sebagai *representamen* dari segi *legisign* yang menjelaskan

Candi Kidal sebagai bentuk penghormatan kepada Anusapati. Keberadaan *object* dari segi *icon* ditunjukkan melalui ilustrasi yang menyerupai bentuk Candi Kidal secara visual.

Candi Kidal sendiri merupakan candi yang dibangun sebagai bentuk penghormatan kepada Anusapati, putra Tunggal Ametung. Keberadaannya sebagai artefak material peninggalan sejarah Hindu–Buddha di Indonesia memiliki *interpretant* sebagai hasil kebudayaan masyarakat yang menunjukkan keterampilan lokal pada masa pendiriannya. Kearifan lokal pada hakikatnya merupakan kemampuan masyarakat dalam mengintegrasikan, mengendalikan, dan mengarahkan pengaruh budaya luar melalui budaya lokal. Budaya India yang hadir pada masyarakat Jawa kuno disaring dan disesuaikan dalam penerapannya, termasuk dalam pembangunan candi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suinradja dalam Lim (2019) bahwa gaya candi di Indonesia mengadaptasi gaya India dengan pengaruh kuat pemikiran lokal sehingga mengandung unsur asli pribumi.

Pada dimensi pengetahuan lokal, representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 dalam webkomik “Dedes” mengangkat pengetahuan mengenai keutamaan hidup bermasyarakat. Narasi yang menjelaskan Candi Kidal sebagai bentuk penghormatan kepada Anusapati didukung oleh informasi historis mengenai fungsi candi tersebut sebagai tempat pedharmaan raja Singasari, sebagaimana dijelaskan oleh Turaeni (2015). Penggambaran relief Garudeya pada episode 1 merupakan *representamen* dari segi *qualisign*, sedangkan teks narasi yang menyertainya berfungsi sebagai *legisign* yang menyampaikan mitos Garudeya dalam kehidupan masyarakat Jawa.

Adegan Anusapati yang memanggul Dedes di atas kepalanya merepresentasikan objek Garudeya dalam mitologi Jawa yang mengisahkan sikap berbakti Garuda kepada ibunya. Dalam webkomik “Dedes”, adegan tersebut dimaknai sebagai simbol sikap *bekti* dan *ngajeni* kepada orang tua. *Representamen* dari segi *sinsign* ditunjukkan melalui raut wajah Anusapati yang garang namun protektif terhadap ibunya. Relief Garuda yang digambarkan menggendong Dewi Winata di atas kepala, sebagaimana dijelaskan oleh Turaeni (2015), melambangkan karakter Garuda yang penuh penghormatan dan pengabdian kepada ibunya.

Posisi Anusapati sebagai raja Singasari setelah membunuh ayah tirinya, Arok, menimbulkan kesedihan mendalam pada diri Dedes. Kondisi tersebut dimaknai sebagai *interpretant* yang disajikan kreator dalam bentuk misteri untuk menggiring rasa ingin tahu pembaca. Aspek ini mendorong pembaca untuk mengikuti perkembangan alur cerita guna memahami alasan sikap *bekti* dan *ngajeni* yang dimiliki Anusapati. Adegan Anusapati dalam wujud Garudeya yang menggendong Dedes menjadi kunci utama dalam pengembangan alur cerita webkomik “Dedes” sekaligus sarana penyampaian nilai kearifan lokal.

Penggambaran Hyang Widhi pada episode 4 merepresentasikan Tuhan Yang Maha Esa sebagai pengatur kehidupan masyarakat Jawa. Narasi yang menyertainya menegaskan posisi raja sebagai pemegang kekuasaan pemerintahan yang tunduk pada kehendak Hyang Widhi. Masyarakat Jawa pada abad ke-13 digambarkan memegang teguh ajaran Hindu Siwa dan Buddha. Keterlibatan tokoh Yang Suci Bahaduri sebagai brahmana aliran Waisnayana yang menjadi penasihat Akuwu Tumapel merepresentasikan kearifan lokal pada dimensi sistem nilai yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan dalam lingkup pemerintahan. Keberadaan *kadewaguruan* di lingkungan pemerintahan Tumapel menunjukkan kuatnya pendidikan agama pada masyarakat Jawa abad ke-13, sebagaimana dijelaskan oleh Subadio dalam Santiko (2012).

Representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 pada dimensi sistem nilai yang mengatur hubungan antarmanusia berupa sistem kasta juga ditampilkan melalui pakaian, adegan, dan narasi dalam webkomik “Dedes”. Wibowo (2020) menjelaskan bahwa sistem kasta pada masyarakat Jawa setelah masuknya pengaruh Hindu–Buddha terbagi ke dalam empat golongan, yaitu Brahmana, Ksatria, Waisya, dan Sudra. Pada episode 4, webkomik “Dedes” menampilkan penggambaran struktur sosial tersebut. Sistem *triwangsa* yang awalnya dianggap sebagai anugerah Hyang Widhi mengalami perubahan menjadi lebih fleksibel akibat kebijakan raja. Perubahan ini berdampak pada hubungan sosial masyarakat yang tidak lagi sepenuhnya terikat oleh sistem kasta, melainkan oleh kebaktian dan kontribusi terhadap kerajaan.

Pemerintahan pada masa Sri Mapanji Jayabaya digambarkan dengan cahaya keemasan sebagai representasi kehidupan masyarakat yang sejahtera pada masa keemasan Kekaisaran Kediri. Berbanding terbalik dengan penggambaran Raja Jayabaya, tokoh berbaju putih dengan atribut brahmana ditampilkan dengan latar belakang gelap yang diartikan sebagai masa kelam bagi kehidupan dan martabat golongan brahmana. Kekuasaan Sri Mapanji Jayabaya telah mengubah pengetahuan dan kehidupan masyarakat Jawa abad ke-13 pada masa Hindu–Buddha seiring dengan bertaunnya pengetahuan dan kekuasaan kerajaan.

Kitab-kitab suci yang memuat hukum-hukum dan tata kehidupan masyarakat, yang semula tertulis dalam bahasa Sanskerta, kemudian disadur ke dalam bahasa Kawi. Relasi kuasa dan pengetahuan yang digambarkan pada episode 4 webkomik “Dedes” menjadi salah satu bukti bahwa kehidupan masyarakat tidak lagi sepenuhnya digerakkan oleh aturan, melainkan oleh wacana yang dikembangkan oleh pemilik kekuasaan. Kondisi relasi tersebut sejalan dengan pemikiran Foucault dalam Wijaya (2022) yang menyatakan bahwa manusia tidak semata-mata digerakkan oleh nilai dan norma yang dianut, melainkan berkompromi dengan wacana yang dibentuk oleh penguasa. Kompromi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat Jawa abad ke-13

tersebut merupakan representasi sistem nilai lokal pada aspek hubungan antarmanusia dari kearifan lokal yang dimiliki.

Representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 pada dimensi sistem mekanisme secara visual terlihat melalui penggambaran karakter penguasa, brahmana, dan rakyat di wilayah Kediri. Adegan pada episode 4 menampilkan mekanisme penarikan upeti yang dilakukan oleh prajurit Tumapel untuk diserahkan kepada Kerajaan Kediri. Sistem mekanisme ini juga tercermin pada cara berperilaku masyarakat Jawa abad ke-13 yang disesuaikan dengan kasta masing-masing. Visual brahmana yang tunduk di balik punggung raja merepresentasikan sikap masyarakat Jawa yang *kurmat* dan *narima* terhadap kondisi yang terjadi. Sistem mekanisme yang ditampilkan dalam webkomik “Dedes” merepresentasikan kehidupan masyarakat Jawa abad ke-13 yang memiliki sifat tunduk kepada pihak yang memiliki kekuasaan lebih tinggi serta bersikap *nestiti* dalam berperilaku dan bertutur kata.

Representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 pada dimensi sistem nilai lokal yang mengatur hubungan manusia dengan alam ditampilkan melalui adegan Dedes yang berlari menghindari perampasan upeti oleh Arok yang sedang menyamar. Alur cerita menampilkan Dedes yang tersesat di hutan setelah berhasil melarikan diri dari cengkeraman Arok. Dedes digambarkan mengalami kebingungan dalam menentukan arah ketika berada di alam bebas. Dalam kondisi tersebut, Dedes berupaya mengamati lingkungan alam di sekitarnya. Pengetahuan Dedes mengenai hubungan manusia dengan alam memungkinkan dirinya memecahkan permasalahan melalui kearifan lokal *niteni*. Kearifan lokal masyarakat Jawa berupa *niteni* digambarkan melalui penemuan petunjuk berupa lumut yang tumbuh di sisi kanan pohon. Pengetahuan manusia terhadap kondisi alam, dengan lumut sebagai penanda arah peradaban, berhasil membawa Dedes menuju Kutaraja, ibu kota Tumapel, dengan selamat.

4. CONCLUSION

Identifikasi trikotomi Charles Sanders Peirce pada pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 dalam serial webkomik “Dedes” memberikan hasil pemaknaan yang meliputi artefak berupa Candi Kidal yang menyimpan fakta Garudeya sebagai relief yang melambangkan Anusapati sebagai anak yang menghormati dan melindungi ibunya, serta memaknai Dedes sebagai sosok ibu yang dihormati dan dilindungi oleh Anusapati. Sosiofak divisualkan melalui penggambaran Hyang Widhi sebagai Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan rahmat kepada kehidupan masyarakat Jawa pada masa Hindu–Buddha melalui sistem *triwangsa*. Mentifak direpresentasikan melalui tokoh Dedes yang berusaha menghindari takdir, diceritakan tersesat di hutan dan menemukan jalan keluar dengan memanfaatkan lumut sebagai penunjuk arah menuju peradaban hingga akhirnya tiba di Tumapel.

Representasi pendidikan kearifan lokal masyarakat Jawa abad ke-13 dalam serial webkomik “Dedes” meliputi keterampilan lokal dalam pendirian Candi Kidal dengan gaya India yang dipengaruhi oleh keterampilan membangun candi dengan unsur asli pribumi. Pengetahuan lokal direpresentasikan melalui pembelajaran dan alat pengendalian masyarakat berupa keutamaan hidup berbakti kepada orang tua, yang disampaikan melalui relief Garudeya dan diperankan oleh tokoh Anusapati. Nilai lokal ditampilkan dalam sikap senantiasa tunduk terhadap sistem nilai yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan dan hubungan antarmanusia melalui sistem kasta yang divisualkan pada pakaian para tokoh. Mekanisme keputusan lokal digambarkan melalui tokoh Raja Jayabaya yang menjalankan kekuasaan dengan aturan yang mengikat kehidupan masyarakat Jawa abad ke-13 pada masa Hindu–Buddha.

REFERENCES

- Anggawira, D., & Salim, T. A. (2019). The implementation of indigenous knowledge in preserving Universitas Indonesia library's manuscripts. *International Review of Humanities Studies*, 4(1), 203-414. <https://doi.org/10.7454/irhs.v4i1.150>
- Darmawan, R. (2025). Medan translasi pada pemetaan artefak kebudayaan berupa produk kerajinan. *Purbawidya*, 14(1), 151-163. <https://doi.org/10.55981/purbawidya.2025.11418>
- Endraswara, S. (2013). *Folklor Nusantara: Hakikat bentuk dan fungsi*. Ombak.
- Hendrawati, T. (2018). Digitalisasi manuskrip Nusantara sebagai pelestari intelektual leluhur bangsa. *Media Pustakawan*, 25(4), 24-32. <https://doi.org/10.37014/MEDPUS.V25I4.196>
- Hendriyana, H. (2022). *Rupa dasar (nirmana)*. Andi.
- Lim, H. S. (2019). Kearifan lokal dari situs candi Nusantara. *Dhammavicaya: Jurnal Pengkajian Dhamma*, 3(1), 22-27. <https://doi.org/10.47861/dv.v3i1.8>
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Megawanti, P., Megawati, E., & Farida, N. (2022). Improving numeration literacy and Indonesian archipelagic vision through ethnomathematics themes of AKM. In *Proceedings of the National Seminar on Mathematics Education, Science, Geography, and Computing* (Vol. 3, pp. 20–28). <https://doi.org/10.30872/pmsgk.v3i0.1465>

- Munandar, A. A. (2013). Artefak di ruang geografi: Kajian artefak dalam geografi sejarah. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(2), 8–15. <https://dx.doi.org/10.17977/sb.v7i2.4742>
- Nisa, N. A. (2022). Kajian tipologi tanda pada karya seni lukis Oesman Effendi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(2), 194-204. <https://doi.org/10.30998/vh.v4i2.5972>
- Park, H. (2021). *Understanding Hallyu*. Routledge.
- Permana, R. C. E., Nasution, I. P., & Gunawijaya, J. (2016). Kearifan lokal masyarakat Baduy dalam mitigasi bencana.
- Rika. (2022, October 4). *Interview: Berawal dari suka baca sejarah jadi webtoonist, ini dia author Webtoon Dedes!*. BINUS Student Activity. <https://student-activity.binus.ac.id/nc/2022/10/04/interview-berawal-dari-suka-baca-sejarah-jadi-webtoonist-ini-dia-author-webtoon-dedes/>
- Rukmana, A., Chandra, A., Purwanto, B., Agustono, B., Sujatmiko, B., Candraningrum, D., Kwartanada, D., Lembong, E., Arsuka, N. A., Gerung, R., Mauludi, S., Tan, S., Sularto, S., Somowiyarjo, S., Abdullah, T., Pialang, Y. A., & Latif, Y. (2015). *Penyerbukan silang antarbudaya: Membangun manusia Indonesia*. Elex Media Komputindo.
- Santiko, H. (2012). Agama dan pendidikan agama pada masa Majapahit. *AMERTA: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi*, 30(2), 123-133.
- Sartini, S. (2004). Menggali kearifan lokal Nusantara: Sebuah kajian filsafati. *Jurnal filsafat*, 14(2), 111-120. <https://doi.org/10.22146/jf.33910>
- Turaeni, N. (2015). Aplikasi Adi Parwa dalam relief situs Candi Kidal. *Forum Arkeologi*, 28(2). <https://doi.org/10.24832/fa.v28i2.27>
- Usop, L. S., & Usop, T. B. (2021). Peran kearifan lokal masyarakat Dayak dalam mengembangkan batik Benang Bintik di Kalimantan Tengah. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 405-413. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i3.1502>
- Waluyanto, H. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 45-55. <https://doi.org/10.9744/nirmana.7.1>
- Webtoon. (2023). *Genre webtoon Indonesia*. <https://www.webtoons.com/id/genre#>
- Wibowo, M. (2020). *Peradaban Jawa kuno*. Herya Media.
- Wijaya, N. (2022). Kekuasaan dan leluhur keturunan Arya Wiraraja Bali dalam kajian sejarah genealogi. *Jurnal Kajian Bali*, 12(1), 243-262. <https://doi.org/10.24843/JKB.2022.v12.i01.p12>
- Yasip, Y. (2017). Representasi kearifan lokal dalam Babad Tulungagung. *Acta Diurna: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(1), 53-74.
- Yecies, B., & Shim, A. (2021). *South Korea's webtooniverse and the digital comic revolution*. Rowman & Littlefield.