Eufemia: Journal of Indonesian Language and Literature Education
https://e-journal.uingusdur.ac.id/eufemia

Sastra sebagai Instrumen Kebijakan: Analisis Wacana Kritis terhadap Konstruksi *Environmentalism* dalam *Komik Rampai Tema Lingkungan Hidup* oleh Kemendikbudristek 2023

Jusmawati[1]
[1]Universitas Gadjah Mada
Korespondensi Penulis: jusmawati@mail.ugm.ac.id

Article history
Received: *26/7/2026*
Revised: *10/10/2026*
Accepted: *30/11/2026*

Abstract
The use of popular literary media by government agencies is part of a soft power strategy to instill environmental ideology in students. This study aims to examine how the 2023 "Rampai Comics on Environmental Themes," published by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology (Kemendikbudristek), functions as a public policy instrument in constructing the discourse of environmentalism. Using a qualitative approach based on Norman Fairclough's three-dimensional Critical Discourse Analysis (CDA) framework, this study examines four comic series: 5 Pandawa, Penglipuran, Kesatria Bumantara, and Apa yang Ada. Data were analyzed multidimensionally across the dimensions of Text (linguistic features and visual semiotics), Discourse Practices (institutional authorization and narrative control), and Social Practices (reproduction of hegemony and the Character Education agenda). The findings reveal that the dominant environmental discourse is characterized by shallow environmentalism. At the textual level, solutions to the ecological crisis are attributed to individual micro-actions (such as sorting trash and planting trees) and a reliance on technocentric innovations (eco-modernism). In the discursive and social dimensions, the state's institutional authorization filters out systemic crisis issues, such as corporate pollution and land-use conversion resulting from spatial planning policies, through mechanisms of depoliticization and normalization. Thus, this comic does not merely function as a neutral educational medium, but operates as a State Ideological Apparatus (AIN) that channels the environmental crisis into the realm of personal ethics and morality in order to legitimize the existing socioeconomic order. This study underscores the importance of reorienting policy-based ecological literacy toward an understanding of the crisis that is oriented toward environmental justice and structural reform.
Keywords*: Critical Discourse Analysis, Environmentalism, Kemdikbudristek, Policy Instruments, Rampai Comics.*

Circle is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

p-ISSN xxxx-xxxx
e-ISSN xxxx-xxxx

Abstrak

Pemanfaatan media sastra populer oleh lembaga pemerintah merupakan bagian dari strategi *soft power* untuk menanamkan ideologi lingkungan pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji bagaimana *Komik Rampai Tema Lingkungan Hidup* terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2023 difungsikan sebagai instrumen kebijakan publik dalam mengkonstruksi wacana *environmentalism*. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan kerangka Analisis Wacana Kritis (AWC) tiga dimensi Norman Fairclough, penelitian ini membedah empat seri komik: *5 Pandawa*, *Penglipuran*, *Kesatria Bumantara*, dan *Apa yang Ada*. Data dianalisis secara multidimensional melalui dimensi Teks (fitur linguistik dan semiotika visual), Praktik Wacana (otorisasi institusional dan kontrol naratif), serta Praktik Sosial (reproduksi hegemoni dan agenda Pendidikan Karakter). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa wacana lingkungan yang dikonstruksi secara dominan bercirikan *shallow environmentalism*. Pada tingkat tekstual, solusi krisis ekologis dibebankan kepada aksi mikro individual (seperti memilah sampah dan menanam pohon) serta ketergantungan pada inovasi teknosentris (*eco-modernism*). Pada dimensi diskursif dan sosial, otorisasi institusional negara memfilter isu-isu krisis yang bersifat sistemik, seperti pencemaran korporasi dan alih fungsi lahan akibat kebijakan tata ruang, melalui mekanisme depolitisasi dan normalisasi. Dengan demikian, komik ini tidak sekadar berfungsi sebagai media pembelajaran yang netral, melainkan beroperasi sebagai Aparatus Ideologis Negara (AIN) yang menyalurkan krisis lingkungan ke dalam ranah etika-moral personal demi melegitimasi tatanan sosial-ekonomi yang ada. Studi ini menegaskan pentingnya mereorientasi literasi ekologis berbasis kebijakan menuju pemahaman krisis yang berorientasi pada keadilan lingkungan dan reformasi struktural.

Kata Kunci: Analisis Wacana Kritis, *Environmentalism*, Instrumen Kebijakan, Kemendikbudristek, Komik Rampai.

PENDAHULUAN

Isu lingkungan hidup, seperti perubahan iklim, kerusakan ekosistem, dan hilangnya keanekaragaman hayati, tidak hanya menjadi masalah ekologis tetapi juga krisis sosial, ekonomi, dan politik yang mendesak (Pörtner et al., 2023). Di Indonesia, tantangan lingkungan memerlukan intervensi yang komprehensif, tidak hanya melalui regulasi hukum (*hard power*), tetapi juga melalui strategi komunikasi dan pendidikan yang bersifat persuasif dan kultural (*soft power*). Sehingga Indonesia perlu untuk mendukung tiga kebutuhan yang saling terkait: penguatan hukum, strategi komunikasi persuasif, dan pendidikan-kultural yang menanamkan perilaku pro-lingkungan (Pörtner et al., 2023).

Sastra, dalam konteks ini, diposisikan sebagai instrumen kebijakan yang efektif. Komik dipilih untuk *environmentalism* karena menggabungkan visual dan narasi sehingga isu lingkungan yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih dekat dengan pengalaman pembaca (Hudhana et al., 2025). Bukti di berbagai konteks pendidikan, komunikasi publik, dan jurnalisme lingkungan juga menunjukkan bahwa komik dapat memperkuat literasi, motivasi, dan kesadaran ekologis, bukan hanya menyampaikan informasi (Vasileva & Golubev, 2019). Sejak tahun 2023, Kemendikbud telah menerbitkan serangkaian komik Rampai dengan Tema lingkungan, yang menjadi objek utama penelitian ini, yaitu komik 5 Pandawa, Penglipura, Kesatria Bumantara, dan Apa yang Ada. Komik-komik ini secara eksplisit bertujuan untuk membentuk karakter dan kesadaran lingkungan pembacanya.

Sejalan dengan urgensi pembongkaran ideologi tersebut, pemanfaatan karya sastra populer oleh lembaga pemerintah berakar pada konsep Aparatus Ideologis Negara (*Ideological State Apparatuses*) dari Louis Althusser dan teori Hegemoni Budaya dari Antonio Gramsci (Althusser 1918-1990, 2014; Gramsci 1891-1937 et al., 1971). Kedua kerangka filsafat politik ini menegaskan bahwa kekuasaan modern dipertahankan bukan melalui kekuatan koersif fisik, melainkan lewat konsensus kultural yang dibentuk secara halus melalui institusi edukatif dan media budaya (Althusser 1918-1990, 2014; Gramsci 1891-1937 et al., 1971). Dalam konteks ini, komik terbitan kementerian tidak lagi beroperasi sebagai teks hiburan atau edukasi yang netral, melainkan sebagai instrumen wacana resmi (*official discourse*) yang menginterpelasi pembaca muda untuk menginternalisasi ideologi *environmentalism* yang telah ditapis oleh negara (Fairclough, 2010; Prawira et al., 2024). Penanaman wacana resmi ini bertujuan memproduksi kesadaran kolektif (*common sense*) yang melegitimasi batas-batas norma ekologis pemerintah, sekaligus menghindarkan publik dari sikap kritis terhadap kebijakan pembangunan atau tata ruang yang lebih luas (Feindt & Oels, 2005; Prawira et al., 2024).

Guna membedah mekanisme wacana resmi tersebut secara operasional dan sistematis, penelitian ini menerapkan model Analisis Wacana Kritis (AWC) tiga dimensi dari Norman Fairclough yang mencakup dimensi Teks, Praktik Wacana, dan Praktik Sosial (Fairclough, 2010). Dimensi tekstual membedah fitur linguistik (seperti transitivitas, modalitas, dan metafora) serta tanda semiotika visual untuk melihat bagaimana masalah dan aksi lingkungan direpresentasikan secara teknik verbal maupun gambar (Fairclough, 2010). Dimensi praktik wacana menganalisis proses produksi, otorisasi, dan filtrasi editorial oleh institusi kementerian, termasuk mekanisme intertekstualitas yang memanfaatkan motif-motif budaya populer maupun pewayangan untuk memberi legitimasi sosial. Sementara itu,

dimensi praktik sosial menjadi tahap eksplanasi untuk menjelaskan bagaimana wacana dalam komik terhubung dengan struktur kekuasaan, agenda kebijakan pendidikan, serta reproduksi hegemoni negara dalam mengontrol narasi krisis ekologis (Fairclough, 2010; Feindt & Oels, 2005).

Untuk mengukur muatan wacana yang terbongkar melalui AWC tersebut, apakah tergolong *deep* atau *shallow environmentalism*, penelitian ini menggunakan lensa Ekokritik kritis dengan mempertimbangkan dikotomi antara *shallow ecology* (ekologi dangkal) dan *deep ecology* (ekologi mendalam) (Glotfelty & Fromm, 1996; Naess, 2005). *Shallow environmentalism* berfokus pada perbaikan perilaku individual, regulasi mikro, dan solusi teknosentris (*eco-modernism*) tanpa mengganggu gugat sistem ekonomi-politik yang ada (Naess, 2005). Sebaliknya, *deep environmentalism* menuntut perombakan filosofis, struktural, dan sistemik atas relasi eksploitatif manusia terhadap alam (Naess, 2005). Dalam studi komunikasi publik dan wacana lingkungan, pengutamaan *shallow environmentalism* sering kali berfungsi sebagai praktik *greenwashing* institusional untuk menghindari akuntabilitas korporasi maupun kegagalan regulasi struktural (Feindt & Oels, 2005; Prawira et al., 2024).

Tiga kecenderungan dari studi terdahulu dapat dipetakan yakni *Pertama*, studi yang menitikberatkan analisis pada representasi ekologis dan relasi manusia-alam dalam teks naratif maupun cerita rakyat (Santoso et al., 2026; Utari et al., 2025; Bashori et al., 2022; Anafiah & Rezkita, 2020; Utami & Zulyeno, 2025). Studi ini berfokus pada representasi tekstual dan visual atas isu ekologis, kearifan lokal, serta kritik sosial-politik dalam karya sastra, folklor, dan komik. Studi-studi ini memosisikan teks sastra dan media visual terutama sebagai wahana reflektif dalam merekam relasi adaptif manusia dengan alam serta konteks sosial masyarakatnya. *Kedua*, studi yang cenderung meneliti efektivitas media pembelajaran dan pengembangan komik digital bermuatan ekoliterasi dalam institusi pendidikan (Dewi, 2024; Payanti, 2022; Syarifah et al., 2024; Syihabuddin et al., 2018; Habsari, 2023). Studi ini berfokus pada aplikasi praktis dan potensi pedagogis komik/sastra anak sebagai media pembelajaran inovatif dan sarana penanaman karakter. *Ketiga*, studi yang cenderung memetakan peran komik dan teks sastra sebagai media pelestarian budaya, diplomasi, serta ruang advokasi wacana hijau di ruang publik (Utari et al., 2025; Dewi, 2024; Bashori et al., 2022; Syarifah et al., 2024; Utami & Zulyeno, 2025). Studi ini menitikberatkan pada fungsi strategis sastra dan komik sebagai media komunikasi publik, advokasi sosial, serta instrumen *soft power*.

Adapun *gap* penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah meskipun studi mengenai representasi ekologis dan penggunaan komik sebagai media edukasi lingkungan telah banyak

dilakukan, analisis wacana kritis mengenai bagaimana komik resmi terbitan negara (Kemendikbudristek 2023) mengonstruksi ideologi *environmentalism* serta memfungsikan sastra/komik secara langsung sebagai instrumen kebijakan pemerintah masih terabaikan. Khususnya membedah bagaimana wacana lingkungan tersebut diproduksi, didistribusikan, dan disusupi kepentingan ideologis institusional negara dalam membentuk cara pandang ekologis generasi muda.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melengkapi kekurangan dari studi yang ada, khususnya dalam menganalisis bagaimana sastra populer berupa komik anak terbitan negara (*Komik Rampai Tema Lingkungan Hidup oleh Kemendikbudristek 2023*) difungsikan sebagai instrumen kebijakan publik dalam mengkonstruksi dan menyosialisasikan wacana *environmentalism*. Berdasarkan Analisis Wacana Kritis (AWC) tiga dimensi Norman Fairclough (Teks, Praktik Wacana, dan Praktik Sosial) serta kerangka Aparatus Ideologis Negara (Althusser) dan Hegemoni (Gramsci), wacana lingkungan dalam komik ini tidak dipahami sekadar sebagai media edukasi moral atau alat perawat lingkungan yang netral, melainkan sebagai bentuk wacana resmi (*official discourse*) yang diproduksi dan difiltrasi secara institusional untuk menanamkan rekayasa kesadaran ekologis publik.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif-analitis, yaitu pendekatan yang memberikan ruang bagi peneliti untuk mengungkap serta menjelaskan secara mendalam makna tersirat, relasi kekuasaan, dan ideologi yang terselubung dalam teks sastra melalui lensa Analisis Wacana Kritis (AWC) Norman Fairclough. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi fenomena wacana lingkungan (*environmentalism*) melalui konteks naratif-visual yang melihat makna secara utuh dan terpadu. Hal ini berarti data berupa fitur-fitur linguistik (kata, frasa, tuturan) dan elemen semiotika visual (penataan panel, pewarnaan, desain karakter) yang mengonstruksi isu lingkungan akan dideskripsikan secara naratif untuk membedah bagaimana komik terbitan negara difungsikan sebagai *soft power* dan instrumen kebijakan publik dalam membentuk kesadaran ekologis pembaca.

Objek material penelitian ini adalah empat seri Komik Rampai Tema Lingkungan Hidup yang diterbitkan secara resmi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2023, yang meliputi *5 Pandawa* dan *Penglipuran* (Annisa & Fauzia, 2023), juga *Kesatria Bumantara* dan *Apa yang Ada* (Asmalia & Adiputri, 2023). Data penelitian terdiri atas data verbal (satuan lingual berupa narasi, dialog, dan pilihan modalitas/transitivitas) serta data visual (elemen semiotik, gestur tokoh, dan kontras latar). Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak-catat dan observasi semiotik-tekstual. Peneliti membaca dan mengamati objek material

secara menyeluruh untuk memahami konteks naratif dan visual yang merepresentasikan wacana lingkungan resmi pemerintah. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan klasifikasi data ke dalam tiga kategori dimensi Fairclough: klasifikasi dimensi tekstual, klasifikasi dimensi praktik wacana, klasifikasi dimensi praktik sosial.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahapan analisis multidimensional yang sistematis: pertama, analisis tekstual (deskripsi), dengan membedah fitur linguistik dan semiotik untuk mengungkap bagaimana agen, penyebab masalah, dan solusi lingkungan dikonstruksi secara verbal maupun visual (apakah berbasis aksi individu atau perbaikan sistemik). Kedua, analisis praktik wacana (interpretasi), dengan menganalisis proses produksi, distribusi, dan otorisasi komik oleh Pusat Perbukuan Kemendikbudristek dan ketiga, analisis praktik sosial (eksplanasi), dengan menghubungkan temuan tekstual dan diskursif pada struktur sosial, ekonomi, dan politik yang lebih luas di Indonesia, guna menjelaskan bagaimana komik ini mereproduksi hegemoni melalui *shallow environmentalism* yang mendepolitisasi krisis ekologis menjadi sekadar urusan etika dan moralitas pribadi alih-alih reformasi kebijakan publik yang radikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dimensi Teks: Konstruksi *Environmentalism* melalui Linguistik dan Semiotika

Analisis tekstual berfokus pada aspek linguistik dan semiotika dalam komik untuk mengidentifikasi bagaimana aktor, masalah, dan solusi lingkungan direpresentasikan. Dalam keempat komik, peran aktif aktor dalam tindakan penyelamatan lingkungan didominasi oleh aktor non-struktural diantaranya individu, kelompok kecil, dan teknologi. ***Pertama***, dalam komik *5 Pandawa* yang menceritakan aksi lima remaja yang berinisiatif membersihkan sungai yang tercemar sampah.

Tabel 1: Analisis Tekstual dan Semiotik Konstruksi *Environmentalism* dalam Komik *5 Pandawa*

Dimensi Analisis	Fokus/ Aktor	Temuan Detail	Interpretasi Kritis (Ideologi)
Linguistik (Transivitas)	Aktor Utama (Agen)	Aktor Non-Struktural (Individu/Komunitas): Kelompok remaja dan warga sekitar. Mereka melakukan Proses Material berupa aksi fisik.	Individualisme: Tanggung jawab (dan solusi) lingkungan dibebankan sepenuhnya pada perilaku dan moral individu. Aktor negara atau industri tidak hadir sebagai agen aksi, melainkan hanya sebagai penyedia fasilitas (TPS) atau pemberi otorisasi.
	Penyebab Masalah	Penyebab Individual: Polusi sungai secara eksplisit dari sebab penduduk	Reduksi Struktural: Masalah lingkungan (pencemaran sungai yang masif) direduksi menjadi masalah moral pribadi ("kelakuan!"), mengabaikan kegagalan

			sistem pengelolaan sampah, regulasi industri, atau tata ruang.
Linguistik (Modalitas)	Tingkat Keharusan	Penggunaan modalitas Deontik (keharusan moral) yang kuat, terutama dalam pesan penutup TV.	Pemosisian Moralitas: Pesan ditujukan langsung kepada *pemirsa* (masyarakat), menekankan bahwa aksi adalah keharusan moral pribadi, terlepas dari apakah upaya seharian itu sia-sia karena polusi dari hulu. Hal ini mendukung *shallow environmentalism*.
Semiotik (Visual)	Desain Karakter dan Metafors	Karakter remaja digambarkan sebagai "Superhero" (nama tim: 5 Pandawa) dengan kostum apron dan *boots* yang sederhana. Sungai yang tercemar divisualisasikan *"penuh dengan sampah"*.	Heroisme Mikro: Karakter *superhero* memotivasi, tetapi aksi mereka (mengutip dari kisah Mahabarata) direduksi hanya pada aksi komunitas lokal (membersihkan dan membuang sampah), bukan aksi yang menuntut perubahan kebijakan struktural.

Analisis dimensi teks pada komik *5 Pandawa* mengungkapkan konstruksi *environmentalism* yang berakar kuat pada individualisme dan reduksi masalah struktural, sejalan dengan ideologi *shallow environmentalism*. Secara linguistik, komik ini menonjolkan aktor non-struktural sebagai agen utama perubahan. Kelompok remaja, yang menjadi tokoh utama (Gilang, Yudis, Bima, Arjun, dan Zara), bersama warga sekitar, secara dominan melakukan proses material berupa aksi fisik dan praktis, seperti "*membersihkan sungai*", "*memancing di sungai"* dan *"membuang sampah-sampah ini ke TPS"*. Aktor negara atau industri dikesampingkan dari peran aksi, hanya berfungsi sebagai penyedia fasilitas seperti TPS.

Konstruksi wacana ini diperkuat oleh identifikasi penyebab masalah yang bersifat individual. Polusi sungai secara eksplisit disalahkan pada *"kebiasaan penduduk membuang sampah di sungai"*. Penekanan ini merefleksikan reduksi struktural, di mana pencemaran sungai yang masif direduksi menjadi murni masalah moral pribadi ("kelakuan!"), sehingga mengabaikan akar masalah sistemik seperti buruknya pengelolaan sampah atau regulasi industri.

Lebih lanjut, penggunaan modalitas deontik yang kuat, terlihat dalam pesan penutup seperti, *"nyok, kita jaga kebersihan sungai, jangan membuang sampah di sungai demi kebaikan kita bersama"* dan pesan motivasional *"setidaknya, kita sudah memulai satu langkah kebaikan,"* mengarah pada pemosisian moralitas. Pesan ini ditujukan langsung kepada pembaca (*pemirsa*), menekankan bahwa aksi lingkungan adalah keharusan moral pribadi, sehingga mendukung *shallow environmentalism*. Meski demikian, tujuan komik pemerintah atau institusional tidak selalu langsung menghasilkan aksi nyata; beberapa studi menekankan bahwa komik lebih dulu menanamkan pengetahuan, perhatian, dan ketertarikan, sedangkan perubahan tindakan butuh kampanye atau kegiatan pendukung lain (Mataram & Margaretha, 2024).

Secara semiotik, karakter remaja digambarkan sebagai "Superhero" (dengan nama tim *5 Pandawa*) yang mengenakan kostum sederhana (apron dan *boots*). Metafora ini menciptakan heroisme mikro, yang memotivasi remaja untuk bertindak, namun membatasi ruang lingkup aksi mereka hanya pada tindakan komunitas lokal (membersihkan dan membuang sampah), bukan pada tuntutan perubahan kebijakan struktural yang lebih luas. Sejalan dengan penelitian Mataram & Margaretha, kegiatan pendukung lainnya bisa jadi adalah kebijakan pemerintah yang peduli lingkungan jauh lebih penting dalam memastikan aksi masyarakat menjadi pendukung dan bersinergi dalam menjaga bumi, khususnya lingkungan sekitar.

***Kedua**,* komik *Penglipuran* yang fokus pada degradasi ekosistem dan teknologi. Komik iniberlatar masa depan (tahun 2121) di Mars dan Bumi yang rusak, di mana tim dari Mars datang ke Desa Penglipuran untuk pemulihan lingkungan.

Tabel 2: Analisis Tekstual dan Semiotik Konstruksi *Environmentalism* dalam Komik *Penglipuran*

Dimensi Analisis	Fokus/ Aktor	Temuan Detail	Interpretasi Kritis (Ideologi)
Linguistik (Transivitas)	Aktor Utama (Agen)	Aktor Teknologi/Sains: Pemulihan lingkungan dilakukan oleh empat pemuda jenius dari Mars yang mengoperasikan Robu (robot) dan melakukan Distilasi Oksigen. Aktor manusia (Endo) adalah operator teknologi.	Teknosentrisme: Solusi lingkungan digeser dari perubahan sosial-politik menjadi solusi berbasis teknologi canggih (Kapsul Waktu, Robu, Distilasi Oksigen), yang sesuai dengan agenda *eco-modernism* dan *shallow environmentalism*.
	Penyebab Masalah	Penyebab Struktural yang Diakui: Ayah Endo adalah pemilik "Lone Industry" dan Endo menyadari bahwa perusahaan ayahnya yang merusak lingkungan dengan *"membuang limbah ke sungai"* dan *"memangkas semua pohon"*.	Normalisasi Perusahaan: Meskipun akar masalah diakui sebagai korporasi, resolusi di akhir cerita tetap menempatkan tanggung jawab perbaikan pada janji internal Ayah Endo untuk "memperbaiki sistem perusahaan Lone" dan inovasi pribadinya, alih-alih melalui penuntutan hukum atau kebijakan publik yang radikal.
Linguistik (Modalitas)	Metafora Utama	Penggunaan perbandingan antara sifat Bunga Mawar (cantik tapi berduri/egois) dan Bunga Matahari (bermanfaat bagi makhluk hidup lain) untuk mendefinisikan karakter Endo yang awalnya egois namun akhirnya menolong Dadong.	Moralitas Individual Ditekankan: Kritik terhadap perusahaan (masalah struktural) dinetralkan oleh narasi yang menekankan perubahan personal Endo dari egois (Mawar) menjadi bermanfaat (Matahari), mengarahkan fokus ideologis kembali pada perbaikan moralitas individu.
Semiotik (Visual)	Pewarnaan dan *Setting*	Warna Gelap/Cokelat Suram: Digunakan pada penggambaran Bumi yang rusak, kontras dengan kostum *sci-fi* tim Mars yang berwarna putih, merah, dan cerah.	Kontras Teknologi vs. Alam: Visual menempatkan teknologi (Tim Mars) sebagai penyelamat dari krisis yang diciptakan oleh aktivitas manusia Bumi, memperkuat pesan bahwa sains-lah yang akan memulihkan ekosistem.

Berdasarkan analisis dimensi teks, komik *Penglipuran* mengkonstruksi wacana lingkungan yang kental dengan teknosentrisme dan normalisasi tanggung jawab korporasi. Secara linguistik (Transitivitas), aktor utama (agen) solusi lingkungan digeser dari aktor sosial-politik menjadi aktor teknologi/sains, yaitu empat pemuda jenius dari Mars yang mengoperasikan *Robu* dan melakukan *Destilasi Oksigen*. Konstruksi ini secara eksplisit mencerminkan *eco-modernism*, mengarahkan penyelesaian masalah lingkungan pada solusi berbasis teknologi canggih (seperti Kapsul Waktu), yang merupakan ciri khas *shallow environmentalism*. Meskipun komik ini mengakui penyebab masalah struktural di mana Ayah Endo sebagai pemilik "Lone Industry" yang bertanggung jawab atas pembuangan limbah ke sungai, resolusi naratifnya menetralkan kritik tersebut. Resolusi akhir berpusat pada normalisasi perusahaan, di mana perbaikan lingkungan diserahkan pada janji internal Ayah Endo untuk *"memperbaiki sistem perusahaan Lone"* dan inovasi pribadinya, alih-alih menuntut akuntabilitas melalui penuntutan hukum atau kebijakan publik yang radikal.

Penetralan ideologi ini diperkuat melalui modalitas dan metafora utama (bunga mawar vs. bunga matahari), di mana kritik struktural dinetralisir oleh penekanan pada perubahan personal dan moralitas individual Endo. Secara Semiotik, kontras antara warna gelap/cokelat suram Bumi yang rusak dan kostum *sci-fi* tim Mars yang cerah memperkuat pesan kontras teknologi vs. alam, secara visual memposisikan teknologi sebagai penyelamat utama dari krisis yang diciptakan oleh aktivitas manusia Bumi. Teknologi sering dijadikan solusi yang mudah divisualisasikan, mudah diajarkan, dan sesuai dengan tujuan komik sebagai media pembelajaran lingkungan (Hudhana et al., 2025). Pada saat yang sama, sebagian *paper* justru menekankan bahwa solusi teknologis itu terbatas, perlu kritik, dan kadang ikut menjadi bagian dari masalah ekologis (Nicholson et al., 2019).

Ketiga, komik *Kesatria Bumantara* yang fokus pada polusi udara dan heroisme. Komik ini melibatkan *time-travel* dari 206X ke 202X untuk melawan "monster polutan udara" di Jakarta.

Tabel 3: Analisis Tekstual dan Semiotik Konstruksi *Environmentalism* dalam Komik *Kesatria Bumantara*

Dimensi Analisis	Fokus/ Aktor	Temuan Detail	Interpretasi Kritis (Ideologi)
Linguistik (Transivitas)	Aktor Utama (Agen)	Aktor Teknologi dan Remaja Terpilih: Ilmuwan masa depan (Alfa) mengerahkan remaja Karang Taruna (Arman, Laras) untuk mengumpulkan *"Gelembung Plantae"* dan menyebarkan bibit. Robot yang melakukan teleportasi bibit ke *"tanah-tanah kosong"*.	Aksi *Top-Down* & Terkelola: Inisiatif datang dari otoritas ilmiah (masa depan/fiksi) yang memilih agen non-struktural (Karang Taruna). Aksi besar (teleportasi bibit) dilakukan oleh teknologi/robot, bukan mobilisasi sosial-politik di tahun 202X.

	Penyebab Masalah	Penyebab Difus: Polusi udara berasal dari *"emisi kendaraan bermotor, pabrik, aktivitas rumah tangga, kebakaran hutan, hingga letusan gunung berapi"*.	Tidak Ada Target Kebijakan: Penyebab yang disebutkan begitu umum (difus) sehingga tidak ada pihak spesifik (korporasi, pembuat kebijakan) yang dapat disalahkan atau dituntut perubahan, selain ketiadaan penanaman tanaman. Solusi dipusatkan pada aksi sukarela menanam dan melawan polusi tak terlihat.
Linguistik (Modalitas)	Metafora dan Teks Pendorong	Kalimat pendorong aksi: *"anggap saja kalian menjadi superhero untuk kota kalian"* dan *"kita tidak mewarisi bumi dari nenek moyang. kita meminjamnya dari anak cucu kita"*.	Inspirasi Aman: Metafora *superhero* dan kutipan lingkungan yang umum (yang sering digunakan dalam kampanye) memobilisasi kesadaran tanpa mendorong tuntutan politik. Hal ini menegaskan pesan Kemendikbudristek (melalui soft power) untuk menginspirasi individu.
Semiotik (Visual)	Metafora Monster dan Kostum	Polutan dimetaforakan sebagai "Monster Polutan" yang mengancam kehidupan. Karakter memakai kostum pahlawan tradisional (batik/wayang) yang dimodifikasi *sci-fi "penuh dengan sampah"*.	Visualisasi Ancaman: Mengubah ancaman sistemik yang abstrak (polusi) menjadi musuh visual yang dapat dikalahkan dengan aksi mikro (mengumpulkan gelembung). Kostum tradisional mematrikan ide bahwa penyelamatan lingkungan adalah bagian dari "Pendidikan Karakter" dan "budaya Indonesia" yang disokong kementerian.

Komik *Kesatria Bumantara*, yang berfokus pada polusi udara dan heroisme dengan latar perjalanan waktu (time-travel) dari tahun 206X ke 202X, mengkonstruksi wacana lingkungan yang bercirikan teknosentrisme dan depolitisasi masalah struktural. Dari sisi linguistik (Transitivitas), peran aktif (Agen) dalam upaya penyelamatan lingkungan didominasi oleh aktor teknologi dan remaja terpilih. Inisiatif untuk mengatasi polusi udara berasal dari otoritas ilmiah fiksi dari masa depan (*Alfa*), yang kemudian mengerahkan agen non-struktural (remaja Karang Taruna, Arman dan Laras) untuk mengumpulkan *"Gelembung Plantae"* dan menyebarkan bibit. Aksi besar seperti teleportasi bibit ke *"tanah-tanah kosong"* dilakukan oleh Robot, bukan melalui mobilisasi sosial-politik di masa 202X. Ini menunjukkan model Aksi *Top-Down* & Terkelola, di mana intervensi besar diserahkan kepada teknologi, bukan perubahan sistem. Sementara itu, penyebab masalah digambarkan sebagai *"Penyebab Difus"*: polusi udara berasal dari sumber-sumber yang sangat umum seperti *"emisi kendaraan bermotor, pabrik, aktivitas rumah tangga, kebakaran hutan, hingga letusan gunung berapi"*. Karena penyebabnya terlalu umum, wacana ini menghasilkan tidak ada target kebijakan yang spesifik, sehingga tidak ada pihak korporasi atau pembuat kebijakan yang dapat disalahkan atau dituntut perubahan, selain *ketiadaan penanaman tanaman*. Solusi pun difokuskan pada aksi sukarela menanam dan melawan polusi tak terlihat.

Dalam aspek Linguistik (Modalitas), penggunaan kalimat pendorong aksi seperti *"anggap saja kalian menjadi superhero untuk kota kalian"* dan kutipan lingkungan umum *"kita tidak mewarisi bumi dari*

nenek moyang. kita meminjamnya dari anak cucu kita" bertujuan untuk inspirasi aman. Metafora *superhero* dan kutipan-kutipan ini memobilisasi kesadaran tanpa mendorong tuntutan politik, menegaskan pesan Kemendikbudristek (melalui *soft power*) untuk menginspirasi individu pada tingkat personal. Secara Semiotik (Visual), polutan dimetaforakan sebagai "Monster Polutan" yang mengancam kehidupan, sedangkan karakter memakai kostum pahlawan tradisional (*batik/wayang*) yang dimodifikasi *sci-fi*. Visualisasi ancaman ini mengubah ancaman sistemik yang abstrak menjadi musuh visual yang dapat dikalahkan dengan aksi mikro (mengumpulkan gelembung). Penggunaan kostum tradisional memastikan ide bahwa penyelamatan lingkungan adalah bagian dari *"Pendidikan Karakter"* dan *"budaya Indonesia"* yang didukung oleh kementerian. Selain itu memasukkan cerita rakyat, kearifan lokal, atau simbol budaya setempat ke dalam komik lingkungan membuat pesan ekologis lebih mudah dipahami, lebih relevan bagi pembaca, dan lebih efektif membangun literasi lingkungan daripada media teks biasa (Destania & Efendi, 2024).

Keempat, komik *Apa Yang Ada*, fokus pada pangan ramban dan tata ruang. Komik ini menceritakan sekelompok siswa yang berbisnis makanan dari bahan pangan liar (ramban) untuk mendapatkan uang staycation.

Tabel 4: Analisis Tekstual dan Semiotik Konstruksi *Environmentalism* dalam Komik *Apa Yang Ada*

Dimensi Analisis	Fokus/ Aktor	Temuan Detail	Interpretasi Kritis (Ideologi)
Linguistik (Transivitas)	Aktor Utama (Agen)	Aktor Sosial-Ekonomi (Siswa/Pebisnis): Dito, Tomi, Indra, dan Ria melakukan Proses Material berupa "meramban" (mengumpulkan bahan pangan liar) dan "berjualan" untuk mendapatkan uang.	Pragmatisme Lingkungan: Pangan liar (*foraging*) digunakan sebagai solusi bisnis tanpa modal dan sebagai sarana persahabatan, bukan sebagai gerakan *food sovereignty* atau kritik terhadap agribisnis. Lingkungan dilihat sebagai sumber daya ekonomi pribadi.
	Penyebab Masalah	Isu Struktural yang Dimentahkan: Terungkap bahwa sawah di dekat rumah Ria hilang karena diuruk dan dipatok untuk dijadikan kapling perumahan. Ini adalah isu tata ruang/kebijakan.	Pengabaian Kritik: Isu hilangnya sawah (masalah struktural serius) diabaikan atau "ditunda" oleh karakter ("ITU NANTI AJA, DEH."). Fokus narasi segera beralih ke "sawah lain yang masih tersisa", menetralkan potensi kritik terhadap kebijakan tata ruang dan pasar properti.
Linguistik (Modalitas)	Metafora dan Konsep Kunci	Konsep *"Jalinan"* dan *"Tiket Free Pass"* digunakan untuk mendefinisikan hubungan antara manusia dan alam/ruang privat (sawah).	Romantisisme Lokal: Konsep *ramban* diromantisasi sebagai petualangan/permainan (disebut "Isekai" atau "Animal Crosswalk"), mengalihkan perhatian dari isu struktural hilangnya lahan. *Foraging* menjadi aktivitas yang personal dan aman.
Semiotik (Visual)	Latar Kontras	Kontras visual antara pemandangan suram (sawah yang diuruk dan	Ideologi Kenyamanan: Visual yang mengganggu (hilangnya lahan pangan)

	dipatok besi) dan wajah ceria/terkejut para remaja.	segera dinetralisir oleh emosi yang berfokus pada solusi yang tersedia (sawah lain), menyiratkan bahwa masalah dapat dihindari selama solusi individual (bisnis *ramban*) masih memungkinkan.

Komik *Apa Yang Ada* berfokus pada pangan liar (*ramban*) dan dinamika tata ruang, mengungkapkan konstruksi *environmentalism* yang sangat pragmatis dan cenderung mengabaikan kritik struktural. Secara linguistik (Transitivitas), aktor utama (agen) adalah aktor sosial-ekonomi (siswa/pebisnis), yaitu Dito, Tomi, Indra, dan Ria. Mereka melakukan proses material berupa "meramban" (mengumpulkan bahan pangan liar) dan "berjualan" untuk mendapatkan uang *staycation*. Interpretasi ini mengarah pada pragmatisme lingkungan, di mana *foraging* (pangan liar) digunakan sebagai solusi bisnis tanpa modal, bukan sebagai gerakan *food sovereignty* atau kritik terhadap agribisnis, menjadikan lingkungan sebagai sumber daya ekonomi pribadi.

Meskipun narasi mengangkat isu struktural yang dimentahkan, bahwa sawah di dekat rumah Ria hilang karena diurut dan di patok untuk dijadikan kavling perumahan (isu kebijakan tata ruang), kritik ini segera dinetralkan. Isu hilangnya sawah diabaikan atau "ditunda" oleh karakter dengan pernyataan, *"Itu nanji aja, deh,"* dan fokus narasi segera beralih ke *"sawah lain yang masih tersisa,"* menetralkan potensi kritik terhadap kebijakan tata ruang dan pasar properti (Pengabaian Kritik).

Dalam aspek Linguistik (Modalitas), komik menggunakan metafora dan konsep kunci seperti *"Jalinan"* dan *"Tiket Free Pass"* untuk mendefinisikan hubungan antara manusia dan alam/ruang privat (sawah). Hal ini menciptakan romantisme lokal, di mana konsep *ramban* diromantisasi sebagai petualangan/permainan (disebut "Isekai" atau "Animal Crosswalk"). Romantisisme ini efektif mengalihkan perhatian dari isu struktural hilangnya lahan, menjadikan *foraging* sebagai aktivitas yang personal dan aman. Terakhir, secara semiotik (visual), terdapat latar kontras antara pemandangan suram (sawah yang diuruk dan dipatok besi) dan wajah ceria/terkejut para remaja.

Kontras visual ini mencerminkan ideologi kenyamanan, menyiratkan bahwa masalah lingkungan yang mengganggu (hilangnya lahan pangan) dapat dihindari atau ditoleransi, selama solusi individual (bisnis *ramban*) masih memungkinkan melalui sumber daya alternatif. Visual korporat sering bekerja dengan erasure dan aestheticization: penyebab serta dampak nyata krisis ekologis dihapus, sementara industri atau solusi teknis digambarkan bersih, optimistis, dan harmonis dengan alam. Karena itu, kontras visual antara kehilangan lahan pangan dan akses alternatif dapat berfungsi

bukan untuk mempersoalkan kerusakan, tetapi untuk menenangkan penonton bahwa sistem tetap berjalan (Wang & Liu, 2024).

Berdasarkan analisis setiap komik diatas, secara keseluruhan linguistik dan semiotik komik-komik tersebut menunjukkan konsistensi dalam mengkonstruksi wacana lingkungan yang bersifat enviromentalism dangkal (*shallow environmentalism*). Hal ini ditunjukkan dalam berbagai aspek. Dari aspek aktor dan aksi, tanggung jawab aksi dibebankan pada individu/komunitas kecil (remaja, karang taruna) melalui aksi mikro berupa membuang sampah, menanam bibit, dan *foraging*. Dari sebab masalah, masalah lingkungan khususnya polusi dan hilangnya lahan, direduksi menjadi kegagalan moral atas perilaku individu, dan solusinya melalui inovasi teknologi. Sehingga ada pengabaian struktural, isu struktural seperti korporasi perusak, kebijakan tata ruang yang merampas sawah, diakui dalam narasi tetapi dinetralisir dan tidak pernah dijadikan target tuntutan, sehingga melegitimasi *status quo*. Konstruksi ini selaras dengan tujuan pusat perbukuan Kemdikbudristekristek untuk "meningkatkan wawasan, menginspirasi, dan mengasah budi pekerti", menempatkan lingkungan sebagai isu "Pendidikan Karakter" dan moralitas pribadi, yang secara tidak langsung menjauhkan wacana dari potensi kritik terhadap kebijakan publik.

Dimensi Praktik Wacana: Komik sebagai Diskursus Kebijakan Resmi

Analisis praktik wacana berfokus pada bagaimana komik ini diproduksi, disebarkan, dan diotorisasi oleh institusi negara (Kemendikbudristek), serta bagaimana konteks ini memengaruhi pilihan naratif yang disajikan. Bagian ini menjustifikasi mengapa komik-komik ini harus dilihat sebagai wacana resmi (official discourse) atau Aparatus Ideologis Negara (AIN), bukan sekadar karya sastra populer biasa.

1. Konteks Penerbitan dan Otorisasi Institusional

Proses produksi komik ini menunjukkan kontrol dan filtrasi yang ketat oleh lembaga negara, yang secara langsung memengaruhi pesan yang boleh disosialisasikan.

Tabel 5: Otorisasi Institusional dan Kontrol Produksi Komik Rampai Kemendikbudristek

Elemen Produksi	Temuan	Interpretasi Kritis
Penerbit dan Hak Cipta	Komik diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Hak Cipta dilindungi Undang-Undang, dan dikeluarkan oleh Pusat Perbukuan.	Ini adalah bukti otorisasi tertinggi. Penerbitan oleh kementerian memosisikan komik sebagai dokumen resmi negara, bukan inisiatif swasta atau akar rumput, sehingga berfungsi sebagai Aparatus Ideologis Negara (AIN) dalam ranah edukasi-budaya.

Tim Produksi Formal	Terdapat struktur tim yang melibatkan Penyelia/Penyelaras (Supriyatno, Helga Kurnia), Editor Naskah/Visual (Yanuar Adi Sutrasno, Is Yuniarto), dan Art Director. Editor Naskah (Yanuar Adi Sutrasno) adalah pegawai Pusat Perbukuan Kemendikbudristek yang terlibat dalam Pengembangan SIBI dan Kebijakan.	Kehadiran peran *Penyelia/Penyelaras* menegaskan bahwa konten telah melalui proses filtrasi dan standarisasi kebijakan pendidikan. Keterlibatan pegawai yang fokus pada kebijakan memperkuat status komik sebagai implementasi kebijakan (sebagai *official discourse*), memastikan wacana yang disajikan aman secara politis.
Tujuan Eksplisit	Kata Pengantar menyebutkan buku ini akan "meningkatkan wawasan, menginspirasi, dan mengasah budi pekerti". Prakata menyebut tujuan spesifik adalah "membentuk karakter dan kesadaran lingkungan" dan "penanaman nilai".	Tujuan ini memayungi wacana lingkungan di bawah Pendidikan Karakter. Ini adalah mekanisme wacana untuk menanamkan nilai-nilai lingkungan sebagai isu moralitas pribadi dan etika, sesuai dengan *soft power* Kemendikbudristek.

Analisis menunjukkan bahwa komik rampai ini diproduksi melalui proses yang sarat dengan kontrol dan filtrasi ketat oleh lembaga negara, sehingga memposisikannya sebagai wacana resmi (*official discourse*) atau Aparatus Ideologis Negara (AIN). Penerbitan komik oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), dengan hak cipta dilindungi undang-undang dan dikeluarkan oleh Pusat Perbukuan, merupakan bukti otorisasi tertinggi. Hal ini menjadikan komik sebagai dokumen resmi negara dalam ranah edukasi-budaya. Kontrol ini diperkuat oleh struktur tim produksi formal yang melibatkan Penyelia/Penyelaras dan Editor Naskah/Visual.

Kehadiran peran *Penyelia/Penyelaras* menegaskan bahwa konten telah melalui proses filtrasi dan standarisasi kebijakan pendidikan, sementara keterlibatan pegawai yang fokus pada kebijakan memperkuat status komik sebagai implementasi kebijakan yang aman secara politis. Tujuan eksplisit komik ini, yaitu untuk "meningkatkan wawasan, menginspirasi, dan mengasah budi pekerti" serta "membentuk karakter dan kesadaran lingkungan", memayungi wacana lingkungan di bawah Pendidikan Karakter. Mekanisme wacana ini bertujuan menanamkan nilai-nilai lingkungan sebagai isu moralitas pribadi dan etika, sesuai dengan *soft power* yang dijalankan oleh Kemendikbudristek.

2. Intertekstualitas dan Wacana yang Direproduksi

Komik ini tidak menciptakan wacana dari nol, melainkan menggunakan dan memodifikasi wacana lingkungan dan kultural yang sudah beredar (intertekstualitas) untuk memberikan legitimasi dan daya tarik.

Tabel 6: Intertekstualitas dan Reproduksi Wacana Populer-Kultural dalam Komik Rampai

Wacana	Representasi dalam Komik	Efek pada Pilihan Naratif
Wacana Budaya Populer (Global)	Konsep *Superhero* dan *Sci-Fi*: *Kesatria Bumantara* menggunakan konsep *time-travel*, robot, dan kostum *superhero*. *Apa yang Ada* membandingkan *foraging*	Penggunaan format yang seru, keren, dan menarik menjamin jangkauan luas (media populer). Namun, ini juga digunakan untuk melunakkan pesan lingkungan yang keras. Isu lingkungan disajikan sebagai petualangan yang dapat

	dengan *Isekai* atau gim *Animal Crosswalk*.	dimenangkan dengan teknologi atau semangat remaja, menyembunyikan kompleksitas struktural.
Wacana Lingkungan Umum (Global)	Kutipan Lingkungan/Filosofis: *Kesatria Bumantara* menggunakan kutipan: *"kita tidak mewarisi bumi dari nenek moyang. Kita meminjamnya dari anak cucu kita"*.	Kutipan filosofis ini berfungsi sebagai justifikasi etis untuk aksi yang dilakukan. Namun, dalam praktik wacana ini, kutipan yang seharusnya menginspirasi perubahan sistemik (Deep Ecology) digunakan untuk membenarkan aksi individualistik (menanam bibit dengan robot) yang bersifat remedial dan *shallow*.
Wacana Identitas Nasional/Budaya	Pewayangan: *5 Pandawa* mengambil nama dari kisah Mahabarata. *Kesatria Bumantara* menggunakan desain kostum dengan unsur tradisional (seperti batik/wayang).	Penggunaan simbol nasional (Wayang, Pandawa) mengaitkan *environmentalism* dengan Pendidikan Karakter dan Budaya Nusantara. Ini adalah cara untuk membuat pesan lingkungan terasa lokal, relevan, dan resmi sebagai bagian dari identitas Indonesia, bukan sekadar ide impor.

Analisis menunjukkan bahwa komik-komik rampai ini tidak menciptakan wacana dari nol, melainkan secara strategis menggunakan dan memodifikasi wacana lingkungan dan kultural yang sudah beredar (intertekstualitas) untuk memberikan legitimasi dan daya tarik. Dalam hal wacana budaya populer (Global), komik ini mengadopsi konsep *Superhero* dan *Sci-Fi*. Contohnya, *Kesatria Bumantara* menggunakan konsep *time-travel*, robot, dan kostum *superhero*, sementara *Apa yang Ada* membandingkan aktivitas *foraging* dengan *Isekai* atau gim *Animal Crosswalk*.

Penggunaan format yang seru, keren, dan menarik ini bertujuan menjamin jangkauan luas (media populer), sehingga komik dipilih justru karena pesan ekologis lebih mudah diterima ketika dibungkus dalam cerita, tokoh yang dekat, dan visual yang menarik (Hudhana et al., 2025). Hasil eksperimental juga menunjukkan bahwa format komik sering meningkatkan pemahaman, perhatian, motivasi, dan retensi dibanding teks biasa, meski dampak langsung pada perilaku tidak selalu kuat (von Reumont & Budke, 2023). Di sisi lain, komik dapat digunakan untuk melunakkan pesan lingkungan yang keras; isu lingkungan disajikan sebagai petualangan yang dapat dimenangkan dengan teknologi atau semangat remaja, menyembunyikan kompleksitas struktural.

Selanjutnya, dalam wacana lingkungan umum (Global), kutipan filosofis seperti *"kita tidak mewarisi bumi dari nenek moyang. Kita meminjamnya dari anak cucu kita"* digunakan dalam *Kesatria Bumantara*. Kutipan ini berfungsi sebagai justifikasi etis untuk aksi yang dilakukan. Namun, dalam praktik wacana ini, kutipan yang seharusnya menginspirasi perubahan sistemik (*Deep Ecology*) digunakan untuk membenarkan aksi individualistik (seperti menanam bibit dengan robot) yang bersifat remedial dan *shallow*. Terakhir, wacana identitas nasional/budaya diintertekstualisasikan melalui penggunaan unsur Pewayangan; *5 Pandawa* mengambil nama dari kisah Mahabarata, dan *Kesatria Bumantara* menggunakan desain kostum dengan unsur tradisional (seperti batik/wayang). Penggunaan simbol nasional ini mengaitkan *environmentalism* dengan Pendidikan Karakter dan Budaya Nusantara. Ini adalah cara untuk

membuat pesan lingkungan terasa lokal, relevan, dan resmi sebagai bagian dari identitas Indonesia, bukan sekadar ide impor, sekaligus memperkuat perannya sebagai *wacana resmi* Kemendikbudristek.

3. Kontrol Naratif dan Pilihan Wacana yang Dihindari

Proses otorisasi kementerian secara implisit membatasi narasi tertentu yang dapat muncul dalam komik.

Tabel 7: Kontrol Naratif dan Pilihan Pembatasan Wacana Kritis oleh Kemendikbudristek

Pilihan Narasi	Contoh dalam Komik	Dampak terhadap Wacana
Menghindari Kritik Keras	Meskipun *Penglipuran* dan *Apa yang Ada* menyentuh isu korporasi (Lone Industry) dan kebijakan tata ruang (kavling perumahan), narasi tidak pernah menuntut reformasi hukum atau aksi protes massa.	Kontrol naratif mengarahkan penyelesaian masalah pada inovasi teknologi (Endo memperbaiki perusahaan Lone) atau pengabaian isu (mencari sawah lain). Hal ini memastikan bahwa komik aman secara politik dan tidak memicu ketidakpercayaan publik terhadap kebijakan atau struktur ekonomi yang ada.
Fokus pada *Soft Power*	Tekanan naratif selalu ada pada inspirasi, budi pekerti, dan aksi sukarela (misalnya, *5 Pandawa* diakhiri dengan Mpok yang menyesal dan inisiatif Bank Sampah).	Ini adalah justifikasi wacana negara untuk menggunakan sastra populer sebagai instrumen sosialisasi. Dengan menekankan *soft power*, komik berhasil memobilisasi kesadaran sambil mengarahkan tindakan ke solusi mikro yang disetujui, melegitimasi *status quo* yang berpotensi menyebabkan masalah lingkungan itu sendiri.

Proses otorisasi kementerian secara implisit membatasi narasi tertentu yang dapat muncul dalam komik, yang merupakan bagian dari analisis praktik wacana. Batasan ini menghasilkan dua kontrol naratif utama. Pertama, komik secara konsisten menghindari kritik keras. Meskipun *Penglipuran* dan *Apa yang Ada* menyentuh isu korporasi (seperti *Lone Industry*) dan kebijakan struktural (seperti alih fungsi lahan menjadi kapling perumahan), narasi tidak pernah menuntut reformasi hukum atau aksi protes massa. Kontrol naratif ini mengarahkan penyelesaian masalah pada solusi yang bersifat *aman secara politik*, seperti inovasi teknologi (Endo memperbaiki perusahaan Lone) atau pengabaian isu (mencari sawah lain). Hal ini mengindikasikan depolitisasi, tujuannya adalah memastikan bahwa komik tidak memicu ketidakpercayaan publik terhadap kebijakan atau struktur ekonomi yang ada.

Kedua, terdapat fokus pada *soft power*, di mana tekanan naratif selalu diarahkan pada inspirasi, budi pekerti, dan aksi sukarela. Contohnya terlihat pada komik *5 Pandawa* yang diakhiri dengan Mpok yang menyesal dan inisiatif Bank Sampah. Penekanan pada *soft power* ini adalah justifikasi wacana negara untuk menggunakan sastra populer sebagai instrumen sosialisasi. Dengan cara ini, komik berhasil memobilisasi kesadaran publik sambil secara halus mengarahkan tindakan ke solusi mikro yang disetujui, sehingga melegitimasi *status quo* yang berpotensi menyebabkan masalah lingkungan itu sendiri.

Dari semua aspek tersebut, menujukkan proses penerbitan komik ini merupakan sebuah praktik wacana yang mereproduksi hegemoni. Melalui kontrol editorial dan otorisasi institusional, Kemdikbudristekristekristek berhasil memfilter dan menormalisasi pesan lingkungan di bawah payung Pendidikan Karakter, memposisikan *environmentalism* sebagai isu moral dan etika pribadi, bukan sebagai tuntutan reformasi struktural. Proses penerbitan komik yang dikendalikan secara editorial dan disahkan secara institusional dapat dibaca sebagai praktik wacana yang mereproduksi hegemoni, terutama ketika pendidikan memproyeksikan nilai tertentu sebagai netral, universal, dan "masuk akal", sambil menyaring alternatif yang lebih kritis atau politis (Cornelius-bell & Bell, 2024). Dalam pendidikan lingkungan, proses hegemonik itu memang termaterialisasi bukan hanya dalam kebijakan, tetapi juga dalam program, bahan ajar, dan praktik kelas; karena itu komik pendidikan layak dipahami sebagai salah satu medium tempat dominasi diskursif diinstitusionalisasikan dan dinormalisasi (Mejía-Cáceres & Freire, 2022).

Dimensi Praktik Sosial: Ideologi *Shallow Environmentalism*

Tahap Analisis Praktik Sosial berfungsi sebagai tahap eksplanasi tertinggi dalam kerangka AWC Fairclough. Pada tahap ini, temuan dari analisis teks (konstruksi *shallow environmentalism*) dan analisis praktik wacana (otorisasi dan kontrol kementerian) dihubungkan dengan struktur kekuasaan dan konteks ideologis yang lebih luas di Indonesia. Tujuannya adalah menyimpulkan bagaimana komik ini berfungsi sebagai instrumen kebijakan dan ideologi.

1. Relevansi dengan Agenda Kebijakan Kemendikbudristek (Pendidikan Karakter)

Temuan bahwa komik menekankan solusi individual dan moral sangat sesuai dengan agenda *soft power* Kemendikbudristek, khususnya dalam konteks pendidikan.

Tabel 8: Keterhubungan Konstruksi Wacana Komik dengan Agenda Kebijakan Pendidikan Karakter Kemendikbudristek

Temuan AWC (Teks dan Praktik Wacana)	Hubungan dengan Struktur Kebijakan	Implikasi Ideologis
Pesan Aksi Moral Individu Dominan (5 Pandawa: bersih-bersih sungai; Kesatria Bumantara: menanam bibit; Apa yang Ada: *foraging*).	Pendidikan Karakter dan Budi Pekerti: Kemendikbudristek secara eksplisit menempatkan komik untuk "meningkatkan wawasan, menginspirasi, dan mengasah budi pekerti". Isu lingkungan dimasukkan sebagai komponen etika dan moral pribadi.	Depolitisasi Lingkungan: Memindahkan isu lingkungan dari ranah politik-struktural (yang menuntut negara/industri) ke ranah moral-edukatif. Kesadaran yang termobilisasi disalurkan ke tindakan yang disetujui secara resmi, mengurangi potensi aktivisme yang bersifat kritis atau menuntut kebijakan publik.

Otorisasi dan Filtrasi Konten Resmi (Penyelia/Penyelaras kementerian)	Kontrol Aparatus Ideologis Negara (AIN): Proses *filtering* menjamin bahwa pesan yang sampai ke peserta didik bersifat aman secara politik. Komik harus mendukung narasi resmi yang tidak mengancam *status quo* atau menantang legitimasi pemerintah.	Reproduksi Kekuasaan: AIN (Kementerian) menggunakan sastra populer sebagai *soft power* untuk mereproduksi ideologi, memastikan bahwa kritik terhadap masalah sistemik (seperti alih fungsi lahan sawah atau limbah korporasi) dinormalkan atau diabaikan, menjaga stabilitas hubungan kekuasaan.

Tahap analisis praktik sosial berfungsi menghubungkan temuan tekstual dan praktik wacana dengan struktur kekuasaan dan ideologi yang lebih luas. Hasilnya menunjukkan bahwa konstruksi wacana lingkungan dalam komik rampai sangat relevan dengan agenda *soft power* Kemendikbudristek dalam konteks pendidikan. Pesan aksi moral individu yang dominan, seperti aksi bersih-bersih sungai (*5 Pandawa*), menanam bibit (*Kesatria Bumantara*), atau *foraging* (*Apa yang Ada*) yang dilegitimasi oleh kebijakan Pendidikan Karakter dan Budi Pekerti.

Jika merujuk pada target audiensi, maka untuk audiens muda, komik sering dipakai dengan maksud motivasional-edukatif, sedangkan untuk audiens dewasa komik juga dapat memuat kritik dan denunciation yang lebih eksplisit (Ibarra-Rius & Pons, 2025). Merujuk pada narasi komik di simpulkan bahwa target audensi Kemendikbudristek adalah audiensi muda, sehingga secara eksplisit menempatkan komik untuk *"meningkatkan wawasan, menginspirasi, dan mengasah budi pekerti"*. Melalui mekanisme ini, isu lingkungan dimasukkan sebagai komponen etika dan moral pribadi. Sayangnya, hal ini mengarah pada depolitisasi lingkungan, di mana isu-isu lingkungan dipindahkan dari ranah politik-struktural (yang menuntut negara atau industri) ke ranah moral-edukatif. Selain itu, otorisasi dan filtrasi konten resmi melalui penyelia/penyelaras kementerian berfungsi sebagai Kontrol Aparatus Ideologis Negara (AIN), menjamin bahwa pesan yang disampaikan bersifat aman secara politik.

Hasilnya adalah reproduksi kekuasaan, di mana AIN menggunakan sastra populer untuk mereproduksi ideologi, memastikan bahwa kritik terhadap masalah sistemik (seperti alih fungsi lahan) dinormalkan atau diabaikan demi menjaga stabilitas hubungan kekuasaan. Kesadaran yang termobilisasi kemudian disalurkan ke tindakan yang disetujui secara resmi, mengurangi potensi aktivisme yang bersifat kritis atau menuntut kebijakan publik.

2. Konteks Environmentalism Indonesia (Shallow vs. Deep Ecology)

Temuan konstruksi wacana dianalisis dalam konteks perdebatan ekologis yang lebih besar di Indonesia, di mana masalah struktural (korporasi dan tata ruang) merupakan tantangan lingkungan terbesar.

Tabel 9: Posisi Ideologis Komik Rampai dalam Spektrum Environmentalism (Shallow vs. Deep Ecology) di Indonesia

Temuan AWC (Teks)	Hubungan dengan Tantangan Lingkungan Struktural	Implikasi Ideologis (Hegemoni)
Normalisasi Masalah Korporasi (Penglipuran: Perusahaan Lone Industry yang merusak) dan Pengabaian Tata Ruang (Apa yang Ada: Sawah diuruk jadi kapling perumahan).	Tantangan Struktural Nyata: Isu ini mencerminkan konflik *real-world* antara pembangunan ekonomi (industri, properti) dan pelestarian ekosistem. Kegagalan menuntut reformasi kebijakan pada isu-isu ini adalah titik kegagalan utama *environmentalism* di Indonesia.	Penyebaran *Shallow Environmentalism* (Greenwashing): Komik mengakui masalah (misalnya, polusi masif), tetapi mengalihkan solusi ke aksi individu (memilah sampah, menanam) dan teknologi (robot, kapsul waktu). Hal ini berfungsi sebagai bentuk greenwashing hegemoni, menginspirasi partisipasi tanpa harus mendorong reformasi politik atau akuntabilitas korporasi yang radikal.
Penekanan Solusi Teknologis (Kesatria Bumantara: Kapsul waktu, robot penyebar bibit; Penglipuran: Distilasi Oksigen)	Eco-Modernism: Kepercayaan bahwa teknologi (inovasi, sains) dapat menyelesaikan masalah lingkungan yang diciptakan oleh industrialisasi, tanpa perlu mengubah gaya hidup atau sistem ekonomi yang mendasar.	Legitimasi *Status Quo*: Narasi ini melegitimasi laju pembangunan dan industrialisasi yang ada. Pesan implisitnya adalah: "Teruslah berkarya, teruslah berindustri; jika ada masalah lingkungan, teknologi canggih (atau anak muda yang jenius) akan datang menyelamatkan."

Analisis praktik sosial menempatkan temuan konstruksi wacana dalam konteks perdebatan ekologis yang lebih besar di Indonesia, di mana masalah struktural (korporasi dan tata ruang) merupakan tantangan lingkungan terbesar. Ditemukan bahwa komik ini mengkonstruksi wacana lingkungan yang dangkal (*shallow environmentalism*) sebagai bentuk hegemoni. Isu ini terlihat dari adanya normalisasi masalah korporasi dan pengabaian tata ruang, di mana komik mengakui kerusakan yang disebabkan oleh Perusahaan *Lone Industry* (*Penglipuran*) dan alih fungsi sawah menjadi kapling perumahan (*Apa yang Ada*), yang merupakan tantangan struktural nyata dalam konflik antara pembangunan ekonomi dan pelestarian ekosistem.

Namun, alih-alih menuntut reformasi kebijakan, komik melakukan penyebaran *Shallow Environmentalism*. Narasi mengalihkan solusi ke aksi individu (memilah sampah, menanam) dan teknologi (robot, kapsul waktu), yang berfungsi sebagai bentuk *greenwashing hegemoni*. Selain itu, penekanan solusi teknologis yang masif (*Kesatria Bumantara* dan *Penglipuran*) mencerminkan ideologi *Eco-Modernism*. Kepercayaan bahwa teknologi dapat menyelesaikan masalah lingkungan yang diciptakan oleh industrialisasi, tanpa perlu mengubah gaya hidup atau sistem ekonomi yang mendasar,

berujung pada Legitimasi *Status Quo*. Pesan implisitnya adalah bahwa laju pembangunan dan industrialisasi yang ada adalah sah, dan jika masalah lingkungan timbul, teknologi canggih akan datang menyelamatkan, sehingga komik ini berfungsi sebagai instrumen kebijakan dan ideologi yang aman secara politik.

Padahal dalam dalam literatur anak, masalah utamanya justru banyak teks lingkungan yang terlalu menekankan aksi individual seperti daur ulang, sambil mengabaikan hubungan kerusakan lingkungan dengan kelas sosial, politik, dan ekonomi (Echterling, 2016). Oleh karena itu anak perlu dikenalkan sejak dini pada ketidakadilan yang sedang berlangsung, bukan hanya disiapkan sebagai "warga masa depan", karena pendidikan kewargaan kritis menempatkan mereka sebagai subjek sipil yang sudah punya pengalaman, identitas, dan gagasan tentang masalah di komunitasnya (Swalwell & Payne, 2019). Imajinasi lingkungan dalam pendidikan juga selalu membawa muatan politik dan ikut membentuk cara anak memahami dunia, kebijakan, dan relasi mereka dengan bumi (Millei & Lappalainen, 2023).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Komik Rampai Tema Lingkungan Hidup* beroperasi sebagai instrumen ideologis yang berhasil mengkonstruksi wacana *environmentalism* yang aman dan terkelola. Tahap analisis praktik sosial secara keseluruhan menyimpulkan bahwa *Komik Rampai Tema Lingkungan Hidup* beroperasi sebagai instrumen ideologis yang berhasil mengkonstruksi wacana *environmentalism* yang aman dan terkelola. Komik ini, melalui otorisasi kementerian (Praktik Wacana) dan konstruksi naratif *shallow environmentalism* (Analisis Teks), secara efektif melakukan reproduksi hegemoni yang dikemukakan oleh Gramsci. Hegemoni ini bekerja dengan cara mendefinisikan batas-batas masalah lingkungan, mengarahkan isu dari ranah politik-struktural ke ranah moral-edukatif. Komik ini memang berhasil memobilisasi emosi dan inspirasi, seperti membuat remaja ingin menjadi "superhero" atau berbisnis secara mandiri. Namun, mobilisasi tersebut secara strategis diarahkan ke tindakan mikro seperti membersihkan sampah, menanam bibit, atau menggunakan teknologi *sci-fi* yang tidak mengancam struktur kekuasaan dan ekonomi yang dipertahankan oleh negara.

Hasil akhir dari proses ini adalah pendefinisian kembali masalah lingkungan. Komik menjadikannya masalah moral, etika, dan teknologi, bukan masalah sistemik dan kebijakan publik. Dengan mengalihkan fokus dari tanggung jawab negara/korporasi ke perilaku individu dan inovasi, komik melakukan *greenwashing hegemoni*. Narasi ini melegitimasi laju pembangunan dan industrialisasi

yang ada, dengan pesan implisit bahwa teknologi canggih akan datang menyelamatkan jika terjadi masalah. Oleh karena itu, *environmentalism* versi kementerian berfungsi sebagai pelipur lara bagi publik, menginspirasi aksi individu dan partisipasi tanpa harus mendorong reformasi politik yang radikal atau menuntut akuntabilitas dari pihak-pihak struktural. Secara teoretis, studi ini memperkaya kajian ekokritik dan analisis wacana di Indonesia dengan membuktikan bahwa sastra anak populer resmi terbitan negara beroperasi sebagai Aparatus Ideologis Negara (AIN) yang memproduksi wacana *environmentalism* terkelola (*shallow environmentalism*) demi memelihara hegemoni dan stabilitas politik-ekonomi. Secara praktis dan kebijakan, penelitian ini menjadi rujukan kritis bagi pembuat kebijakan pendidikan dan penyusun bahan ajar lingkungan agar tidak mereduksi krisis ekologis sekadar menjadi persoalan etika-moral individual atau ketergantungan teknosentris, melainkan turut mengintegrasikan literasi lingkungan yang berorientasi pada kesadaran struktural, akuntabilitas korporasi, dan reformasi kebijakan publik yang lebih mendalam (*deep environmentalism*).

DAFTAR PUSTAKA

Althusser, 1918-1990, L. (2014). *On the reproduction of capitalism : ideology and ideological state apparatuses*. London : Verso. https://searchworks.stanford.edu/view/10683359

Anafiah, S., & Rezkita, S. (2020). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KOMIK GIGANA (DIGITAL MITIGASI BENCANA) GEMPA BUMI KARYA SITI ANAFIAH DAN SHANTA REZKITA. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, *7*, 1043–1049.

Annisa, I., & Fauzia, S. (2023). *KOMIK RAMPAI TEMA LINGKUNGAN HIDUP (5 Pandawa, Penglipuran)*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Asmalia, E., & Adiputri, Z. (2023). *KOMIK RAMPAI TEMA LINGKUNGAN HIDUP (Kesatria Bumantara, Apa Yang Ada)*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Bashori, M., Cahyono, R. A., Fauziah, K., Muzaki, S. R., & Semarang, U. N. (2022). Ekokritik dalam Folklor Nusantara dan Visualisasi Kampanye Hijau Melalui Komik Strip. *Prosiding Seminar Nasional FISIP UNNES*, 239–251.

Cornelius-bell, A., & Bell, P. A. (2024). Educational Hegemony: Angloshperic Education Institutions and the Potential of Organic Intellectuals. *Canadian Journal of Educational and Social Studies*, *4*(1), 49–62. https://doi.org/10.53103/cjess.v4i1.213

Destania, D., & Efendi, I. (2024). The Influence of Local Potential-Based Comic Media on Environmental Literacy and Students' Conceptual Understanding Desy. *PAIDAGOGIA: Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran*, *1*(1), 21–26.

Dewi, A. C. (2024). KOMIK DIGITAL SEBAGAI SARANA PELESTARIAN SASTRA DAN BUDAYA LOKAL. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, *5*(2).

Echterling, C. (2016). How to Save the World and Other Lessons from Children's Environmental Literature: Winner of the 2015 Children's Literature in Education Emerging Scholar Award. *Children's Literature in Education*, *47*(4), 283–299. https://doi.org/10.1007/s10583-016-9290-6

Fairclough, N. (2010). *Critical Discourse Analysis* (Second Edi). Routledge.

Feindt, P. H., & Oels, A. (2005). Does discourse matter? Discourse analysis in environmental policy making. *Journal of Environmental Policy and Planning*, *7*(3), 161–173. https://doi.org/10.1080/15239080500339638

Glotfelty, C., & Fromm, H. (1996). *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*. Athens : University of Georgia Press. https://searchworks.stanford.edu/view/3153038

Gramsci 1891-1937, A., Hoare, Q., & Nowell-Smith, G. (1971). *Selections from The Prison Notebooks of Antonio Gramsci*. London, Lawrence & Wishart. https://searchworks.stanford.edu/view/543384

Habsari, W. A. L. (2023). Internalisasi nilai pelestarian alam dan pendidikan karakter melalui representasi kejahatan lingkungan dalam sastra anak karya Okky Madasari. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *6*, 625–644.

Hudhana, W. D., Sumarlam, & Sumarwati. (2025). Digital Comics of Folktales as Learning Media to Strengthen Elementary School Students' Ecoliteracy. *Theory and Practice in Language Studies*, *15*(2), 443–451. https://doi.org/10.17507/tpls.1502.14

Ibarra-Rius, N., & Pons, Á. M. (2025). Representation of climate change and global warming in comics: From apocalyptic fiction to educational tool. *European Journal of Cultural Studies*, *28*(2), 629–646. https://doi.org/10.1177/13675494241264449

Mataram, S., & Margaretha, R. (2024). Disaster mitigation comics as a communication medium for youth regarding the impact of water pollution. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, *1314*(1). https://doi.org/10.1088/1755-1315/1314/1/012119

Mejía-Cáceres, M. A., & Freire, L. (2022). Hegemonies and Resistances in Environmental and Science Teacher Education. *Ambiente e Sociedade*, *25*. https://doi.org/10.1590/1809-4422ASOC202000086R3VU2022L3OA

Millei, Z., & Lappalainen, S. (2023). Towards Earthly politics in education: Going beyond national, global and planetary environmental imaginaries. *European Educational Research Journal*, *22*(5), 701–717. https://doi.org/10.1177/14749041231170985

Naess, A. (2005). *The Shallow and the Deep, Long-Range Ecology Movement: A Summary BT - The Selected Works of Arne Naess* (A. Drengson (ed.); pp. 2263–2269). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-4519-6_85

Nicholson, S., Kapuscinski, A., Locke, K., & Webster, D. (2019). Can technology save the environment? Lessons from Iain M. Banks' Culture series. *Elementa: Science of the Anthropocene*. https://doi.org/10.1525/elementa.378

Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, *4*(April), 464–475.

Pörtner, H. O., Scholes, R. J., Arneth, A., Barnes, D. K. A., Burrows, M. T., Diamond, S. E., Duarte, C. M., Kiessling, W., Leadley, P., Managi, S., McElwee, P., Midgley, G., Ngo, H. T., Obura, D., Pascual, U., Sankaran, M., Shin, Y. J., & Val, A. L. (2023). Overcoming the coupled climate and biodiversity crises and their societal impacts. *Archimer*, *380*(6642). https://doi.org/10.1126/science.abl4881

Prawira, I., Muslikhin, & Riyadh, M. (2024). ENVIRONMENTAL COMMUNICATION OF INDONESIAN GOVERNMENT; CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS ON INDONESIAN MINISTRIES SOCIAL MEDIA POSTS. *Jurnal Wacana Politik*, *9*(1), 51–59. https://doi.org/10.24198/jwp.v9i1.50223

Santoso, T., Widyastuti, S. H., Wiyatmi, & Kusmanto, H. (2026). Eksplorasi Hutan dalam Novel Anak Penyamun dalam Rimba Karya Mocthar Lubis : Kajian Ekokritik. *GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, *7*, 414–434. https://doi.org/10.19105/ghancaran.v7i2.18807

Swalwell, K., & Payne, K. A. (2019). Critical Civic Education for Young Children. *Multicultural Perspectives*, *21*(2), 127–132. https://doi.org/10.1080/15210960.2019.1606641

Syarifah, D. F., Kayati, A. N., & Fatmawati, I. (2024). E-Komik Bahasa Indonesia Bermuatan Ekoliterasi sebagai Sumber Pembelajaran Berbasis Lingkungan. *Prosiding Seminar Pendidikan*

Bahasa Dan Sastra Indoensia (Senandika Bahtra) 1, *1*, 192–203.

Syihabuddin, Damaianti, V. S., N. Yeffa Afnita Apriliyani, & Rika Istianingrum. (2018). Perencanaan pengembangan instrumen penilaian sikap pada apresiasi sastra anak. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *6*(2), 22–35.

Utami, R. A., & Zulyeno, B. (2025). Fenomenologi Sartrean pada Komik The Dagingtumbuh : Eksistensi Sastra Bawah Tanah di Yogyakarta. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, *11*(2), 2562–2575.

Utari, R., Zurviana, E., Sastromiharjo, A., & Indonesia, P. (2025). GASTROKRITIK SASTRA SEBAGAI STRATEGI DIPLOMASI PANGAN : KAJIAN SASTRA DALAM RANGKASWASEMBADA PANGAN BERBASIS. *Prosiding Seminar Internasional IKAPROBSI*, 492–514.

Vasileva, P., & Golubev, V. (2019). ECO-COMICS AS AN EDUCATIONAL TOOL FOR TEACHING ENVIRONMENTAL JOURNALISM AND ESP. *Journal of Teaching English for Specific and Academic Purposes*, 431–442. https://doi.org/10.22190/jtesap1904431v

von Reumont, F., & Budke, A. (2023). Learning about climate change with comics and text: a comparative study. *Sustainability Science*, *18*(6), 2661–2676. https://doi.org/10.1007/s11625-023-01398-x

Wang, J., & Liu, J. (2024). The visual stories in addressing climate change that a petroleum business tells and lives by: A multimodal critical ecolinguistic perspective. *Energy Research & Social Science*, *111*, 103483. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.erss.2024.103483