

Humor Sebagai Penyampaian Pesan atau Kritik Sederhana Melalui Lukis Gag Cartoon

Ahby Ichlas, Cucu Retno Yuningsih²

¹²Program Studi Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹ahbyichlas@student.telkomuniversity.ac.id , ²curetno@telkomuniversity.ac.id

Abstrak:

Seorang kartunis yang bertanggung jawab sadar bahwa karya yang lahir dari tangannya harus memiliki nilai-nilai manfaat. Pertama, karya tersebut sengaja diciptakan melalui kontemplasi yang khusyuk bersandar pada nilai-nilai Ilahiyah. Kedua, kelucuan kartun yang dihadirkan harusnya dalam batas-batas yang edukatif. Kedua hal tersebut untuk menjadikan kualitas humor senantiasa sehat jika dilihat dari humor kriterium etis dan dikategorikan sebagai humor meninggi dalam kriterium estetisnya.

Kata Kunci : Media Informasi, Ilustrasi, Gag Cartoon.

1. Pendahuluan

Kartun memiliki pesonanya sendiri dalam menarik peminat-peminatnya yang datang dari berbagai beragam usia. Dalam sejarahnya kartun diperkenalkan oleh Annibale Caracci pada abad-XVI yang memperkenalkan kata "Karikatur" yang berasal dari kata caricare (melebihkan untuk memunculkan karakter) (Merriam 1994: 1712).

Berangkat dari kata "Cartoon" berarti karton, secara historis hanya berupa kertas tebal yang digunakan untuk membuat sketsa rancangan dalam pembuatan fresco (lukisan dinding). Ketika itu sketsa karton tersebut jadi acuan untuk dijiplak ke dinding-dinding. Museum London mengoleksi karton Michaelangelo yang digambar untuk lukisan langit-langit di Sistine Chapel, Roma. Contoh yang lain, pada tahun 1843 Balaikota London mengadakan sayembara pembuatan "cartoon" untuk lukisan dinding gedungnya. Hasil para peserta dipamerkan di Balai Kota. Saat itu Majalah satire "Punch" memuat gambar sindir karya John Leech berjudul "Cartoon No.1", memprotes gagasan Balaikota yang dianggap pemborosan. Punch merupakan majalah satir yang menjadi media kritik kebijakan pemerintah yang tidak sesuai aspirasi masyarakat. Sejak itu kata "cartoon" mulai dipakai untuk menyebut gambar sindir (Wagiono 1983: 33).

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, terkadang sedikit tulisan serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Kartun (cartoon) berasal dari bahasa Italia, cartone, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (stout paper) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca (Pramono 1996: 48-49).

Sebelum membahas lebih jauh, ada baiknya kita melihat silang pendapat yang meletakkan pengertian kartun dan karikatur, berikut adalah beberapa definisi yang bisa dilihat untuk memahami perbedaan kartun dan karikatur. Noerhadi membedakan dengan tegas bahwa tokoh dalam kartun bersifat fiktif yang dikreasikan untuk menyajikan komedi-komedi sosial serta visualisasi jenaka, berbeda dengan tokoh-tokoh dalam karikatur imitasi yang dipletot-pletotkan (distortion) pada beberapa bagian wajah untuk memberikan persepsi tertentu kepada pembaca sehingga seringkali disebut potrait caricature (Wijana 2004:7).

2. Landasan Teori

2.1 Psikologi

Fuad Hasan dalam tulisan *Humor dan Kepribadian* (1981) membagi humor dalam dua kelompok besar, yaitu: (1) humor pada dasarnya berupa tindakan agresif yang dimaksudkan untuk melakukan degradasi terhadap seseorang; (2) humor adalah tindakan untuk melampiaskan perasaan tertekan melalui cara yang ringan dan dapat dimengerti, dengan akibat kendornya ketegangan jiwa.

2.2 Garis

Menurut jenisnya, garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, lengkung, panjang, pendek, horizontal, vertikal, diagonal, berombak, putus-putus, patah-patah, spiral dan lain-lain. Kesan yang ditimbulkan dari macam-macam garis dapat berbeda-beda, misalnya garis

lurus berkesan tegak dan keras, garis lengkung berkesan lembut dan lentur, garis patah-patah berkesan kaku, dan garis spiral berkesan lentur.

2.3 Bidang

Bidang merupakan pengembangan garis yang membatasi suatu bentuk sehingga membentuk bidang yang melingkupi dari beberapa sisi. Bidang mempunyai sisi panjang dan lebar, serta memiliki ukuran.

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi secara etimologi diambil dari bahasa Latin “Illustrare” yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Menurut Rees (2012:14) Ilustrasi dapat menambahkan perspektif baru kepada pembaca, Memperkuat nuansa kontemplatif, dan membuat subjek yang sulit menjadi mudah dipahami dan tidak membosankan.

2.5 Warna

Warna adalah salah satu elemen visual yang penting. Supriyana (2010: 70) menjelaskan mengenai pentingnya warna dalam sebuah sajian visual. Warna menjadi penarik perhatian bagi para pembaca. Sehingga perlu untuk berhati-hati di dalam memilih warna. Pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah pembaca untuk membaca sebuah sajian visual.

3. Metode

Observasi, Penulis melakukan kegiatan observasi dengan survey ke Kolektif Seni di Jakarta. Di Jakarta melakukan observasi ke *Gudskul* yang juga menghadirkan kelas-kelas seni..

Studi Pustaka, Mencari data informasi dan literatur yang sesuai dengan topik bahasan. Data dari buku *I Think Therefore I Draw Understanding Philosophy Through Cartoons*

Wawancara, Melakukan kegiatan wawancara kepada pelaku. Narasumber yang akan diwawancara sebagai berikut:

1. Jin Panji : Photographer, Aktif menjalankan berbagai event di Gudskul

2. Konsep Perancangan

2.1 Konsep Pesan

Penulis ingin menyampaikan nilai nilai Humor yang terkandung di dalam gambar digital dalam metode Gag cartoon yang akan di rancang berdasarkan humor yang terjadi di lingkungan sekitar dan saat ini terjadi

2.2 Konsep Kreatif

Menurut hasil observasi, target sasaran adalah para *Netizen* atau masyarakat peminat social media, karena penyebaran Gag Cartoon melalui media social. Serta humor-humor yang tanpa disadari bisa dirasakan melalui karya tersebut

3. Konsep Media

3.1 Media Utama

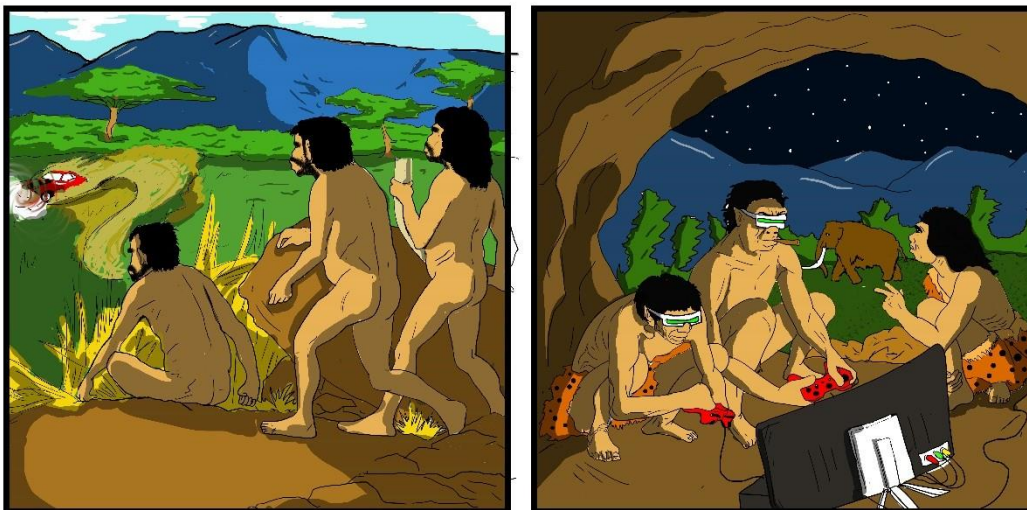
Perancangan media informasi mengenai Humor dalam *Gag Cartoon* ini akan diterapkan ke dalam *Social Media* dalam bentuk gambar ilustrasi yang terdapat berbagai penguatan karkater agar cerita makin jelas.

3.2 Media Pendukung

Sebagai kebutuhan promosi dan pelengkap media utama, maka dibutuhkan media pendukung seperti: Proyektor dan Layar.

6 Hasil Perancangan

6.1 Media Utama



Gambar.1 Hasil Perancangan Media Utama

(Sumber: Farras Rayhan, 2020)

6.2 Media Pendukung



Gambar. 2 Hasil Perancangan Media Pendukung

(Sumber: Farras Rayhan, 2020)

7. Kesimpulan dan Saran

Kehadiran bentuk visualisasi dalam bentuk Gag Cartoon yang terdapat pada karya Seni Lukis Digital sangat mempengaruhi atau menarik perhatian bagi audience di kalangan manapun, Ditambah lagi dengan perkembangan zaman seperti saat ini. Berbagai akses untuk mempublikasikan suatu karya tersebut lebih mudah untuk diraih misalnya, dari berbagai macam media sosial yang rata-rata jumlah pemakainya dari berbagai usia dan digunakan dimana-mana.

Daftar Pustaka:

Merriam.1994, Webster Dictionary.

Pramono. 1981, Karikatur-Karikatur 1970-1981, Penerbit Sinar

Harapan, Jakarta. (Juni 19,2020)

Pramono. 1996, Kartun Bukan Sekedar Benda Seni, Prisma, Jakarta. (Juni,19,20)

Setiawan, Arwah. 1990. Teori Humor. Jakarta: Majalah Astaga, No.3 Th.III, hal. 34-35.

Wagiono. 1983, The Change of Styles in American Graphic Satires,
Thesis Pratt University, New York.

Wijana, I.D.P. 2004, Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa, Ombak,
Yogyakarta.

Widjaja, A.W. 1983. Komunikasi dan Hubungan Masyarakat. Jakarta: Bumi Aksara.

MCGraw, Peter& Warner, Joel. The Humor Code, a global search for what makes thinks
funny. Simon & Schuster; First Edition edition (April 1, 2014)

Dob, Bob. Artist/Painter that celebrates the surf, skate punk rock culture through drawings,
paintings, and prints. <https://bob-dob-3jkh.squarespace.com/originals-for-sale/>.
Dikunjungi pada tanggal 20 Juni,2020.

Tamtomo.net, [Kartun Kontan Benny Rachmadi - April 2016.](http://tamtomo.blogspot.com/2016/04/Benny0416.html)
<http://tamtomo.blogspot.com/2016/04/Benny0416.html>. Dikunjungi pada tanggal 20
Juni,2020.