

# **Kartun Konpopilan, Kartun Untuk ‘Orang Pintar’**

I Wayan Nuriarta  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni Rupa dan Desain-Institut seni Indonesia Denpasar

## **Abstrak**

Kartun Konpopilan adalah kartun yang hadir setiap hari Minggu di Koran Kompas. Kehadirannya selalu membuat pembaca harus berpikir sebelum mendapat kepuasan dalam humor, karena kartun ini tidak pernah menyampaikan pesan dengan kata-kata melainkan hanya menggunakan visual atau gambar saja. Konpopilan hadir dengan rangkaian peristiwa dalam tiap panilnya. Agar lebih jelas bagaimana humor itu disampaikan maka perlu dibaca atau dibedah bagaimana Ade sebagai sang karunis menghadirkan visual kartun Konpopilan. Salah satu karyanya adalah kartun Konpopilan 11 September 2016. Tiap panilnya akan dibahas secara deskriptif dengan menggunakan teori keganjilan untuk mendapatkan humor. Pada panil satu digambarkan suasana perkenalan peserta dan persiapan peserta pertandingan catur. Panil dua menggambarkan situasi pertandingan catur antara satwa kuda dengan satwa buaya yang baru dimulai. Pada panil tiga menunjukkan manusia bercapung dan satwa kuda dengan ekspresi gembira, senang dan bersemangat. Sangat berbeda dengan ekspresi satwa buaya yang bengong, kaget, lesu. Panil empat menunjukkan manusia bercapung dan satwa kuda kadet, lantaran satwa buaya memainkan biji catur berbentuk buaya yang ditempatkan berhadapan dengan biji catur kuda. Satwa buaya menunjukkan keganjilan pada panil ini. Ganjil karena menghadirkan elemen kejutan, terjadi taknyambung atau benturan antara tanggapan indra yang dipikirkan dengan kenyataan yang ditemui. Humor yang dihadirkan bisa didapat dengan cara mengupas atau membedah tiap visual pada tiap panil. Maka tidak salah jika kartun konpopilan kemudian disebut sebagai kartun untuk ‘orang pintar’.

**Kata Kunci:** *Kartun, Konpopilan, Humor*

## **Pendahuluan**

Kata Konpopilan konon berasal dari kata di Yogyakarta yang berarti: *kode nomor porkas pilihan anda*. Fenomena ini memang khas di Indonesia, gambar-gambar kartun dimanfaatkan sebagai kunci untuk menebak nomor-nomor porkas alias lotre resmi, yang antara lain untuk menebak nomor melalui media kartun di berbagai media cetak (Ajidarma:2012:177)

Sebagai kartunis, Ade menciptakan kartun Konpopilan ini dengan menghadirkan tokoh manusia bercaping dengan berbagai satwa yang menjadi tokoh dalam membahas berbagai persoalan, termasuk dalam menghadirkan humor. Kartun Konpopilan hadir setiap hari Minggu di Koran Kompas yang pembacanya mesti harus berpikir sebelum mendapat kepuasan dalam humor, karena kartun ini tidak pernah menyampaikan pesan dengan kata-kata. Konpopilan hadir dengan rangkaian peristiwa dalam tiap panilnya. Bisa pada satu panil, dua panil bahkan bisa empat panil.

Dalam menyampaikan humor lewat panil-panilnya, pembaca tidak akan langsung tertawa, bahkan cenderung akan bertanya tentang maksud yang disampaikan. Jadi, tidak akan menghadirkan tawa secara instant, tetapi harus melalui proses berpikir terlebih dahulu. Agar lebih jelas bagaimana humor itu disampaikan, maka perlu diperiksa atau dibaca bagaimana cara Ade menghadirkan visual kartun Konpopilan. Salah satu karyanya adalah kartun Konpopilan 11 September 2016 dengan menggunakan teori keganjilan dan resolusi-keganjilan untuk menghadirkan humor.

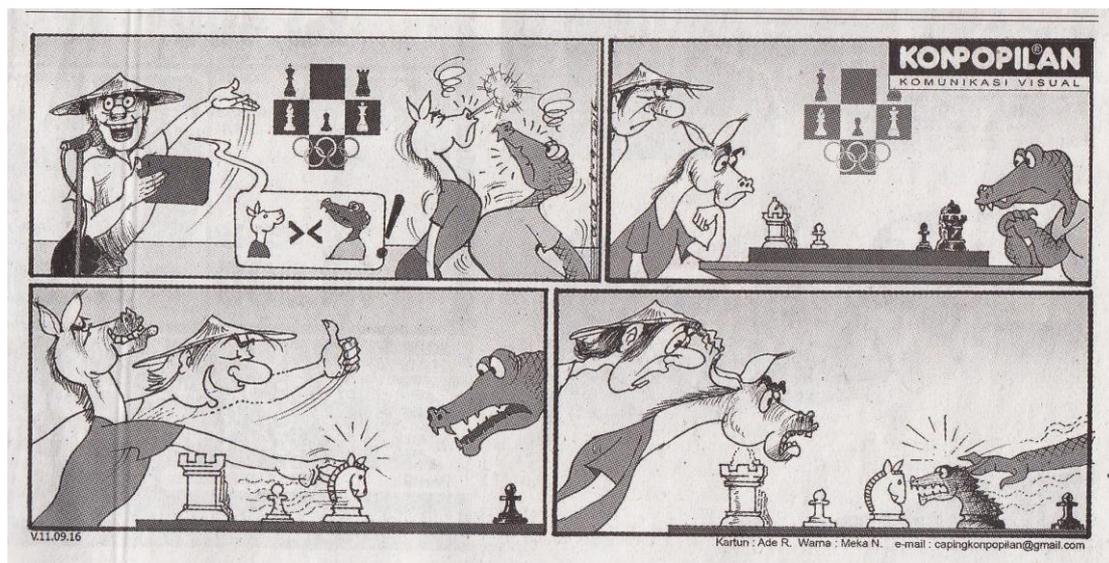
## **Teori Keganjilan dan Resolusi-Keganjilan.**

Dalam buku *Antara Tawa dan Bahaya: Kartun Dalam Politik Humor* yang ditulis oleh Ajidarma, disebutkan bahwa teori keganjilan memusatkan perhatiannya pada elemen kejutan. Dinyatakan bahwa humor tercipta dari konflik antara yang diharapkan dan yang sesungguhnya muncul dari lelucon. Humor muncul saat terjadi taknyambung atau benturan antara tanggapan indra akan sesuatu dan pengetahuan abstrak tentang yang sesuatu itu.

Teori keganjilan ini telah mengalami perkembangan, seperti dilakukan Thomas Shulz pada 1972, ketika berdasarkan penelitian menemukan juga bahwa sodokan akhir suatu lelucon menciptakan keganjilan dengan memperkenalkan

informasi yang tidak cocok dengan pemahaman awal ketika lelucon digelar. Ini cepat membuat penerima lelucon menyusuri kembali dan menemukan ambiguitas dalam naratif lelucon, yang ternyata dapat ditafsirkan secara berbeda dan memungkinkan sodokan akhir masuk akal. Maka dengan penemuan ini, Shulz menyebut teorinya sebagai teori resolusi-keganjilan.

### Membaca Konpopilan



Kartun Konpopilan  
Sumber: Koran Kompas 11 September 2016

Membaca kartun Konpopilan pada 11 September 2016 yang hadir dengan empat panil sebagai kartun humor semestinya bisa membuat pembaca tertawa lebih cepat. Akan tetapi, humor yang dihadirkan Konpopilan tampaknya perlu dicermati dengan membaca tiap panil untuk menemukan logika humor yang ingin disampaikan melalui keganjilan.

Panil satu, memperlihatkan pada bagian tengah panil tampak gambar kotak persegi yang tersusun hitam putih, berisi gambar catur lengkap dengan lingkaran saling berkaitan dibawahnya. Gambar ini menunjukkan ruang atau arena pertandingan catur. Pada bagian kiri panil tampak manusia bercaping berdiri dihadapan *stand mic* sambil memegang benda elektronik yang biasa digunakan pembaca berita di televisi. Manusia bercaping ini mengumumkan adanya pertandingan catur antara satwa kuda melawan satwa buaya.

Pengumuman ini tampak dari balon kata yang dihadirkan berisi gambar kuda berhadapan dengan buaya. Peserta pertandingan diperjelas dari tangan kiri manusia bercapung ini menunjukkan siapa yang akan bertanding, dan pesertanya berada di sebelah kanan panil. Pada panil sebelah kanan tampak dua satwa yang saling membusungkan dada, mengeluarkan nafas kencang, seolah-olah akan berkelahi. Pada panil satu juga digambarkan suasana perkenalan peserta dan persiapan peserta pertandingan catur akan dimulai.

Panil kedua, terdapat tulisan KONPOPILAN pada bagian kanan atas, dengan ukuran huruf yang cukup besar, yang menjadi ciri identitas kartun Konpopilan. Di bagian bawah tulisan Konpopilan ada tulisan Komunikasi Visual, yang menjelaskan bahwa kartun konpopilan adalah kartun yang menyampaikan pesannya hanya menggunakan gambar, minim huruf dan dipastikan tidak menghadirkan kata-kata.

Setelah panil satu menceriterakan ada dua peserta pertandingan catur (kuda dan buaya), panil dua menggambarkan manusia bercapung dengan wajah cemberut pada bagian kiri panil, dan bingung melihat permainan catur tersebut. Di bagian bawah gambar manusia bercapung, tampak satwa kuda berbaju yang sebagai peserta pertandingan catur, sedang berpikir untuk memenangkan pertandingan. Kuda sedang berpikir dengan cermat, terlihat dari sorotan mata dan penggambaran alisnya yang naik. Di sebelah kanan digambarkan buaya yang menjadi lawan kuda, juga sedang mencermati jalannya pertandingan. Kuda sebagai peserta, juga ingin memenangkan pertandingan. Buaya sepertinya gelisah. Hal ini tampak dari penggambaran mata dan tangannya yang saling menumpuk, seperti orang yang sedang teracem dan penuh pengharapan. Situasi pada panil dua menggambarkan situasi pertandingan catur yang baru saja dimulai.

Panil ketiga, memperlihatkan manusia bercapung bersemangat, tampak dari garis bibir yang digambarkan ke atas, tangan kirinya diangkat sambil mengacungkan ibu jari ke atas. Hal ini menandakan ada sesuatu yang menurutnya tepat, karena ada kesepakatan tindakan atas apa yang dilihatnya. Hubungan kesepakatan tersebut berkaitan dengan tindakan yang dilakukan oleh. Jika dilihat dari komposisi gambar, sangat jelas manusia bercapung mendukung kuda, karena ia digambarkan berdekatan dengan kuda yang sedang berhadapan

dengan buaya. Manusia bercapung merasa senang karena kuda sudah menemukan strategi untuk bisa mengalahkan lawannya dengan cara memindahkan biji catur yang berbentuk kuda. Pemindahan biji catur berbentuk kuda ini, bisa dimaknai sebagai strategi langkah kuda yang susah ditebak oleh lawan. Oleh karena susah ditebak, tentu akan membuat lawan menjadi cemas. Ada hal yang menarik pada panil ketiga ini, kuda sebagai peserta pertandingan catur, memainkan biji catur berbentuk kuda sebagai langkah awal untuk memenangkan pertandingan. Buaya yang ada dihadapan kuda, terlihat sangat kaget dengan langkah kuda memajukan biji catur kuda. Kekagetan buaya, tampak dari penggambarannya dengan mulut terbuka dan mata melotot melihat strategi kuda sebagai lawan mainnya. Pada panil ini manusia bercapung dan kuda menunjukkan kegembiraan, senang dan bersemangat. Sangat berbeda dengan ekspresi buaya yang bengong, kaget, lesu.

Panil keempat, memperlihatkan manusia bercapung sangat kaget, garis bibirnya ke bawah, matanya melotot dengan tampilan wajah pucat. Ekspresi yang sama juga ditunjukkan oleh kuda. Mereka terlihat sangat terkejut dengan permainan lawan, buaya. Manusia bercapung dan kuda yang pada awalnya berpikir sudah memainkan permainan catur dengan langkah kuda yang tepat. Mereka berpikir, bahwa buaya tidak akan bisa mengalahkan langkah kudanya. Akan tetapi, ternyata ada hal yang berbeda dan ganjil terjadi pada panil ini.

Permainan buaya pada panil empat membuat manusia bercapung dan kuda kaget, lantaran buaya memainkan biji catur berbentuk buaya, yang ditempatkan berhadapan dengan biji catur kuda. Buaya menunjukkan keganjilan pada panil ini. Oleh karena, buaya menghadirkan elemen kejutan, terjadi taknyambung atau benturan, antara tanggapan indera yang dipikirkan dengan kenyataan yang ditemui. Keganjilan tersebut adalah keberadaan biji catur dengan bentuk buaya. Tidak pernah pula ada sebutan langkah buaya. Yang lazim adalah, biji catur kuda dengan langkah yang disebut langkah kuda, yang susah ditebak langkahnya. Keganjilan inilah yang kemudian menghadirkan humor bagi pembacanya.

## **Penutup**

Kartun Konpopilan adalah kartun yang menghadirkan tokoh manusia bercapung bersama dengan para satwa. Hadir dengan gaya bercerita menggunakan empat panil. Pada Koran Kompas Minggu 11 September 2016, Konpopilan menyajikan cerita pertandingan catur antara kuda dengan buaya. Konpopilan menunjukkan keganjilan pada panil terakhir, yang sekaligus sebagai humor. Humor yang dihadirkan bisa didapat dengan cara mengupas atau membedah tiap visual pada tiap panil. Maka tidak salah jika kartun konpopilan kemudian disebut sebagai kartun untuk 'orang pintar'.

### **Daftar Pustaka**

- Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya, Kartun Dalam Politik Humor*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Setiawan, Muhammad Nashir. 2002. *Menakar Panji Koming, Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro Pada Masa Reformasi Tahun 1998*. Jakarta: Buku Kompas.