

Kartun-Kartun Mata Kuliah Kartun

I Wayan Nuriarta

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain-Institut Seni Indonesia Denpasar
email: iwayannuriarta@gmail.com / nuriarta@isi-dps.ac.id

Abstrak

Matakuliah kartun di Prodi Desain Komunikasi Visual (Diskomvis), Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI Denpasar) adalah matakuliah praktik dengan tetap mempertahankan nilai-nilai tradisional Bali dalam berkarya rupa. Untuk menghasilkan sebuah karya kartun, mahasiswa tidak cukup hanya memiliki kemampuan berkarya rupa semata, namun mereka juga harus memiliki pengetahuan atau kepekaan terhadap isu sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Artinya mahasiswa sebelum berkarya harus memiliki pengetahuan terkait isu-isu yang sedang terjadi di masyarakat dengan membaca berbagai berita di media massa cetak maupun melalui media elektronik. Pada pembahasan ini, secara visual karya kartun mahasiswa memperlihatkan karakteristik budaya Bali seperti menghadirkan tokoh pewayangan Anggada dalam konteks kritik terhadap isu penebangan hutan secara liar, menghadirkan tari-tarian Bali dan juga kuliner khas Bali (babi Guling) dalam konteks kecintaan terhadap budaya, serta menghadirkan Barong yang merupakan salah satu ikon budaya Bali dalam karya kartun humor. Membaca karya-karya kartun tersebut menunjukkan bahwa kartun yang dihadirkan ada yang berupa kartun kritik dan ada juga kartun humor. Cara ungkapnyapun bisa menggunakan satu panel, dua panel maupun empat panel.

Kata Kunci: *Kartun, Budaya Bali, Desain Komunikasi Visual*

Pendahuluan

Matakuliah kartun di jurusan Desain Komunikasi Visual (Diskomvis), Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI Denpasar) adalah mata kuliah praktik dengan tetap memasukan nilai-nilai tradisional Bali dalam menghasilkan karya. Oleh karena, visi Prodi Diskomvis, yaitu menjadi pusat penciptaan dan pengkajian Desain Komunikasi Visual yang unggul berbasis budaya tradisional Bali dalam membentuk karakter Bangsa dan berperan dalam persaingan global. Unsur tradisi tetap digunakan dalam berkarya, karena merupakan kekuatan tersendiri untuk membangun identitas karya dari kampus FSRD-ISI Denpasar.

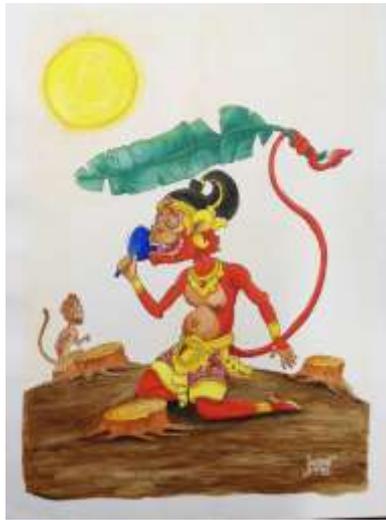
Untuk menghasilkan sebuah karya kartun, mahasiswa tidak cukup hanya memiliki kemampuan berkarya rupa semata, namun mereka juga harus memiliki pengetahuan atau kepekaan terhadap isu sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Artinya, sebelum berkarya mahasiswa harus memiliki pengetahuan terkait isu-isu yang sedang terjadi di masyarakat. Mahasiswa dapat mengetahui berbagai isu dengan membaca berbagai berita pada media massa cetak maupun mendengar melalui media elektronik. Bekal ide terkait isu yang akan diangkat itu pula bisa diperoleh dengan memiliki kepekaan terhadap kondisi sosial yang mereka temui di lapangan. Pengetahuan isu yang mereka miliki adalah bekal awal sebagai ide penciptaan sebuah karya kartun.

Setelah memiliki ide, mahasiswa juga perlu bekal secara teoritis untuk 'mengeksekusi ide' tersebut menjadi sebuah karya kartun. Cara mengeksekusi ide menjadi sebuah karya kartun dapat mereka asah dengan cara melihat contoh-contoh karya kartun dari kartunis pada media massa, majalah-majalah kartun maupun media sosial, kemudian mahasiswa melakukan praktik langsung untuk mengasah kemampuan berkarya rupa. Dengan dua kemampuan ini sebagai bekal, maka mahasiswa mampu menghasilkan karya-karya yang berkualitas.

Pada artikel ini, penulis akan membahas tiga kartun karya mahasiswa. Ketiga karya ini dipilih dengan pertimbangan ketiga karya ini memiliki sumber ide yang berbeda, dengan pesannya tersendiri yang ingin disampaikan. Ketiga kartun ini juga memiliki cara bercerita yang berbeda, mulai dari cara bercerita satu panel maupun empat panel.

Pembahasan

Kartun 1



Kartun 1

Karya mahasiswa yang mengambil matakuliah kartun di Prodi Deskomvis, FSRD - ISI Denpasar

Karya kartun 1 ini dibuat oleh Adnyana. Karya kartun yang dibuat pada buku gambar A3 ini diselesaikan dengan menggunakan teknik mewarnai cat air. Karya kartun ini memanfaatkan cara bercerita dengan satu panel. Secara visual, karya ini menghadirkan tokoh kera berwarna merah yang memakai pakaian seperti dalam pewayangan. Disebelah kiri digambarkan satwa kera. Latar gambar digambarkan tokoh kera merah dan satwa kera berada ditanah dengan pepohonannya yang sudah semua ditebang. Di atas kera digambarkan matahari yang bersinar terik.

Rangkaian gambar yang dibuat bisa ditafsirkan narasi yang dibangun dengan mengambil cerita Ramayana dengan penggambaran kera berwarna merah sebagai ikon tokoh Anggada. Anggada dikenal sebagai seekor kera yang memiliki kekuatan yang luar biasa. Anggada atau Hanggada adalah tokoh wanara dalam wiracarita Ramayana. Ia adalah wanara muda yang sangat tangkas dan gesit. Kekuatannya sangat dahsyat, sama seperti ayahnya, yakni Subali. Anggada dikenal memiliki kesaktian yang mampu membunuh raksasa yang sering membuat onar di negerinya. Anggada juga dikenal sebagai pimpinan wanara dalam mendukung Rama melawan Rahwana.

Pada karya kartun ini, digambarkan tokoh Anggada kepanasan karena banyaknya pohon yang ditebang secara liar, sehingga tidak ada pohon yang dapat digunakan sebagai tempat berteduh. Tokoh Anggada pun menggunakan lembaran daun pisang dan kipas untuk melindungi diri dari sengatan panasnya terik matahari. Daun pisang digunakan untuk berteduh dan kipas digunakan untuk mengurangi rasa panasnya. Rasa kepanasan itu juga dialami oleh satwa kera disebelahnya. Terik matahari membuat mereka benar-benar kepanasan. Serta banyaknya pohon yang ditebang secara liar membuat tempat tinggal mereka rusak, ekosistem menjadi kacau, dan mereka tidak tahu harus pergi kemana lagi untuk menemukan tempat tinggal yang nyaman. Ekosistem di hutan terlihat sudah sangat terganggu.

Dari rangkaian narasi yang terbangun dalam karya kartun ini, maka penulis menafsirkan makna kartun sebagai sebuah kartun kritik terhadap tingkah laku manusia yang suka menebang hutan secara sembarangan. Pesan yang dibangun oleh kartun ini adalah bahwa penebangan hutan secara liar membuat satwa menjadi sengsara, kepanasan. Dampak yang ditimbulkan dari penebangan hutan secara liar sungguh luar biasa mengganggu kehidupan. Dalam kartun dikisahkan janggankera kera biasa ataupun manusia, Anggada yang merupakan raja kera dengan kesaktian yang luar biasa saja merasakan sangat terganggu dengan adanya penebangan hutan secara liar. Jika wanara Anggada yang sakti saja merasa kepanasan dengan adanya penebangan hutan secara liar, maka bisa dipastikan semua makhluk yang ada di Bumi juga akan mengalami hal yang serupa. Bumi akan menjadi semakin panas oleh terik Matahari karena tidak ada lagi pohon tempat berlindung. Para satwa akan kehilangan tempat tinggalnya. Jadi karya kartun pada karya 1 ini mengambil isu lingkungan. Pesan yang ingin disampaikan adalah agar manusia mampu menjaga lingkungan dengan baik, salah satunya dengan tidak menebang hutan secara liar.

Kartun 2

Surya Pratama saat mengambil matakuliah kartun, ia menghadirkan dua hal yang berbeda dalam satu panel kertas gambar. Dua hal tersebut adalah penari dan pedagang nasi. Kedua hal yang berbeda tersebut disatukan dalam buku gambar A3. Dalam karya kartunnya, Pratama menghadirkan dua hal penting. Pertama pada sisi kiri digambarkan dua penari legong yang sedang menari lengkap dengan

penabuhnya. Tarian ini hanya ditonton oleh satu orang penari yang lain pada kursi penonton. Kursi-kursi yang disediakan sebagai tempat duduk penonton yang lain tampak kosong. Sepertinya penonton untuk tarian ini jarang peminat.



Karya 2. Kartun karya Surya Pratama, mahasiswa yang mengambil matakuliah kartun di Prodi Deskomvis, FSRD - ISI Denpasar

Pada bagian kanan dihadirkan gambar seorang penjual makanan khas Bali yang menjual babi guling. Hal ini tampak pada spanduk yang bertuliskan *babi guling bu Oka*. Artinya masakan babi guling ini pemiliknya adalah bu Oka, nasi babi guling ini dikenal berada di desa Ubud. Pembeli tampak sangat ramai, sampai-sampai penjualnya, bu Oka kewalahan melayani pembeli. Para pembeli adalah masyarakat yang meninggalkan kursi penonton tarian legong.

Tarian legong dan nasi guling bu Oka adalah dua hal yang berbeda, namun saat digambarkan dalam satu panel, ia bisa memiliki pesan tersendiri. Tafsiran pesan yang ingin disampaikan dalam kartun ini adalah; masyarakat saat ini telah banyak meninggalkan tradisi. Budaya tradisional pelan-pelan ditinggalkan, dan dilihat sebagai sesuatu yang kurang menarik. Masyarakat lebih tertarik untuk membeli makanan daripada menonton tarian. Artinya, persoalan perut menjadi persoalan yang utama. Makan sebagai kebutuhan primer menjadi sesuatu yang harus diutamakan sebelum menikmati kebudayaan. Penulis menafsirkan (jangan-jangan) kartunisnya sedang menyoroti kemiskinan. Alasannya karena tampak digambarkan masyarakat berebut makanan. Menikmati babi guling dirasakan masyarakat lebih penting, lebih diminati ketimbang menikmati tarian sebagai salah satu bentuk kebudayaan.

Kartun 3

Barong dan Jerry adalah judul karya kartun yang dibuat oleh Edy. Barong adalah salah satu ikon dari tradisi Bali, awalnya tari barong adalah tarian sakral yang biasa ditarikan saat adanya upacara-upacara keagamaan. Namun kini tari barong banyak dipentaskan di hotel-hotel, banyak ditarikan untuk keperluan pariwisata. Keberadaan barong sakral masih tetap terjaga, di sisi lain barong-barong untuk tujuan profan juga terus berkembang. Jerry adalah nama tikus yang hadir pada film kartun animasi Tom&Jerry. Melihat judul karya, maka secara umum Edy akan menghadirkan karya secara visual adalah gambar barong dan tikus. Dengan tugas kartun humor ini, Edy menghadirkan tawa dengan menggunakan teori superioritas tawa. Pembaca kartun akan mendapatkan tawa karena adanya seseorang yang ditertawakan sebagai “korban”.



Karya 3. Kartun karya Edy,
mahasiswa yang mengambil matakuliah kartun di Prodi Deskomvis, FSRD - ISI
Denpasar

Kartun ini dibuat dengan memanfaatkan empat panel. Panel pertama menghadirkan gambar Barong di depan pura. Pada panel dua tampak barong yang

semakin bergerak ke kiri dan ke kanan, hal ini bisa dibaca dari adanya pemanfaatan garis-garis ekspresi yang dihadirkan. Panel tiga menunjukkan barong semakin ekspresif, gerak barong terlihat semakin tak terkendali. Gerak ini menunjukkan secara *niskala*, secara sakral biasanya bisa diartikan sebagai bentuk trans. Masyarakat percaya bahwa hal-hal gaib, hal-hal mitis bisa terjadi bagi mereka yang sedang menarikan Barong. Maka dalam gerak yang seperti dihadirkan pada panel tiga, pembaca diajak untuk memahami situasi yang sakral tersebut. Namun tawa kemudian pecah saat panel empat dihadirkan. Pada panel empat digambarkan para penari barong berlarian meninggalkan barongnya karena ada banyak tikus yang bersarang pada barong. Disinilah tawa dimunculkan.

Panel empat sebagai akhir cerita munculnya tawa bisa jadi juga sebagai puncak panel untuk meredefinisikan kembali panel-panel sebelumnya. Tanpa melihat panel empat, maka pembaca kartun ini diajak untuk melihat barong sebagai sesuatu yang sakral atau barong sakral. Namun panel empat kemudian menjawab bahwa barong yang dihadirkan atau digambar adalah barong komodifikasi, yaitu barong yang dihadirkan bertujuan bukan untuk kepentingan skral.

Penutup

Matakuliah kartun di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar adalah matakuliah praktik. Mahasiswa sebelum berkarya rupa kartun, mereka diwajibkan untuk membaca berbagai media agar dapat mengangkat isu sebagai tema dan judul kartun. Karya-karya kartun yang dihadirkan oleh mahasiswa merupakan transformasi teks verbal media massa (isu) menjadi sebuah karya kartun. Secara visual karya kartun juga tetap memperlihatkan karakteristik budaya Bali seperti menghadirkan Anggada dalam konteks penebangan hutan secara liar, menghadirkan tari-tarian Bali dan juga kuliner khas Bali (babi Guling) dalam konteks budaya, dan juga menghadirkan Barong yang merupakan salah satu iko budaya Bali dalam kartun humor. Kartun-kartun yang dibuat pada matakuliah kartun ini, ada yang berupa kartun kritik, ada juga yang berupa kartun humor. Cara ungkapnyapun bisa menggunakan satu panel, dua panel, maupun empat panel.

Kepustakaan

Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya, Kartun Dalam Politik Humor*. Jakarta :Kepustakaan Populer Gramedia.

Picard, Michel (1992). *Bali:Tourisme culturel et culture touristique atau Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata*, Paris. terjemahkan oleh Jean Couteau dan Warih Wisatsana (2006), KPG dan Forum Jakarta-Paris. Jakarta.