

KOMUNIKASI VISUAL KARTUN SOMPRET KARYA I WAYAN SADHA

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

ABSTRAK

Ada kekhasan tersendiri yang dimiliki kartun Sompret karya I Wayan Sadha jika dibandingkan dengan karya kartunis Indonesia maupun Bali pada khususnya. Pertama, kekhasan itu adalah keterikatannya dengan budaya Bali. Penghayatannya yang mendalam pada budaya Bali menghadirkan kartun Sompret sebagai representasi opininya terhadap berbagai persoalan yang melanda budaya Bali. Kartun Sompret memberikan kritik dalam berbagai aspek kehidupan. Kedua, dari segi penggunaan bahasa, kartun Sompret karya I Wayan Sadha juga menunjukkan keunggulannya. Dialog-dialog bahasa Bali yang ditampilkan dengan campuran ungkapan-ungkapan dan ekspresi-ekspresi yang khas milik orang Bali, bukan milik budaya-budaya lain. Kartun Sompret memanfaatkan cara bercerita satu panel. Dengan bentuk panel segiempat, salah satu kartun dalam buku *Celoteh Anjing Sompret* menghadirkan tiga ilustrasi manusia dan satu ilustrasi anjing. Secara denotatif kartun ini bercerita tentang satu keluarga di Bali yang telah selesai mengikuti upacara adat. Sadha menggambarkan keluarga atau masyarakat Bali setelah selesai mengikuti upacara keagamaan membeli makanan tidak lagi di warung orang Bali dengan masakan khas Bali, tetapi dengan pakaian adat setelah selesai sembahyang membeli makanan di tempat dengan merek “Barat”. Penggambaran ini ditunjukkan dengan adanya pilihan menu *fried celeng, fried kakul, fried dongkang*. Secara konotatif kartun ini dapat dibaca sebagai perkembangan arus global di Bali. Masyarakat Bali tidak bisa tertutup terhadap perkembangan arus global atau arus modern Barat. Masyarakat Bali dipandang sebagai masyarakat konsumsi.

Kata Kunci: *kartun, masyarakat konsumsi, semiotika, desain komunikasi visual*

PENDAHULUAN

Proyek *Baliseering* yang menempatkan Bali sebagai “museum hidup” dengan keunikan kebudayaannya, berlangsung menjadi landasan dalam praktik kehidupan politik kebudayaan dan kesenian di Bali. Kolonial merombak dan membongkar semua citra kebudayaan Bali menjadi romantik yang mempesona. Setelah terwujud manusia Bali- eksotis dan ideal, pihak kolonial kemudian menjualnya sebagai komoditi pariwisata.

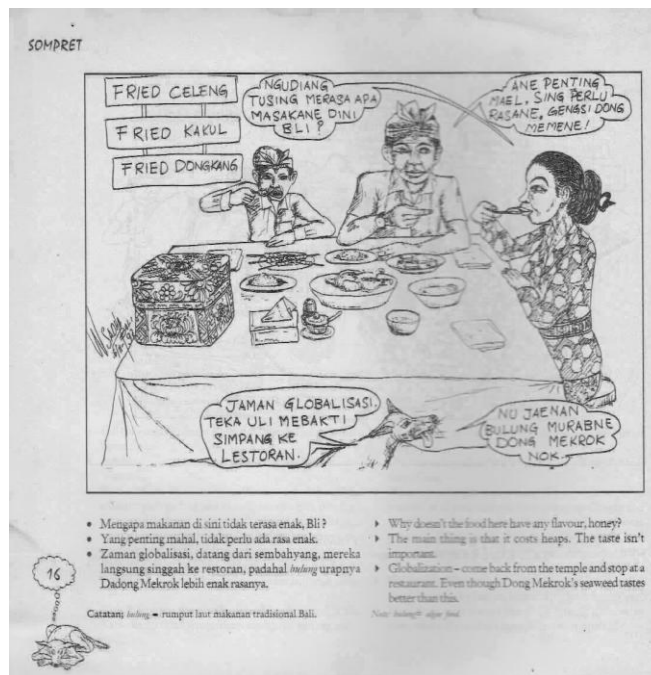
Konstruksi kebudayaan Bali itulah diwarisi hingga kini menjadi “budaya Bali”. Politik kebudayaan *Baliseering* diterapkan dalam bidang pendidikan dan kesenian. Politik *Baliseering* dengan fokus eksklusifnya dalam bidang budaya, bahasa dan sejarah Bali bertujuan jelas untuk memberikan ciri identitas Bali. Pemerintah kolonial Belanda juga tidak ingin kepolosan dan kemurnian budaya Bali terkontaminasi oleh budaya modern yang dibawa oleh orang Barat (Belanda) sendiri. Walaupun tidak terhindari adanya keterpengaruhan pada budaya modern, namun dalam hal ini sangat diupayakan agar budaya modern tidak menghancurkan warisan adiluhung budaya Bali (Picard, 2006: 27-28). Pada masa sekarang ini, tak satupun masyarakat kemudian dapat melepaskan diri dari pengaruh budaya luar karena terbukanya arus pariwisata. Kritik terhadap perubahan budaya pada masyarakat Bali dapat kita lihat pada kartun Sompret karya I Wayan Sadha.

I Wayan Sadha memang tidak memusuhi budaya luar yang masuk ke tengah-tengah masyarakat. Hanya saja dengan pengamatan yang dilakukannya sebagai salah satu orang Bali, ia mengingatkan untuk pandai-pandai memilah dan memilih nilai-nilai yang tepat untuk budaya (tradisional) Bali. Ada kekhasan tersendiri yang dimiliki kartun Sompret karya I Wayan Sadha jika dibandingkan dengan karya kartunis Indonesia maupun Bali pada khususnya. Pertama, kekhasan itu adalah keterikatannya dengan budaya Bali. Penghayatannya yang mendalam pada budaya Bali menghadirkan kartun Sompret sebagai representasi opininya terhadap berbagai persoalan yang melanda budaya Bali. Kartun Sompret memberikan kritik dalam berbagai aspek kehidupan. Kedua, dari segi penggunaan bahasa, kartun Sompret karya I Wayan Sadha juga menunjukkan keunggulannya. Dialog-dialog bahasa Bali yang ditampilkan dengan campuran ungkapan-ungkapan dan ekspresi-ekspresi yang khas milik orang Bali, bukan milik budaya-budaya lain.

Dengan catatan di atas, kartun Sompret menjadi menarik untuk diperiksa karena kehadirannya sebagai produk komunikasi visual. Pada penelitian ini akan dibahas kombinasi elemen grafis yang berkaitan dengan visualisasi kartun yaitu ilustrasi, tipografi, warna dan *layout* untuk mendeskripsikan bentuk kartun Sompret. Sedangkan makna denotasi dan makna konotasi ini sangat tepat dikaji menggunakan teori semiotika Barthes.

PEMBAHASAN

Kartun Sompret memanfaatkan cara bercerita satu panel. Dengan bentuk panel segiempat, salah satu kartun dalam buku *Celoteh Anjing Sompret* ini menghadirkan tiga ilustrasi manusia dan satu ilustrasi anjing. Ilustrasi manusia digambarkan satu keluarga yang sedang makan. Keluarga ini terdiri dari ayah, ibu dan satu anak laki-lakinya. Mereka tampak sangat lahap memakan makanan yang ada di meja. Di meja makan digambarkan terdapat hidangan berbagai makanan, dan digambarkan pula *sokasi* (tempat sesajen yang digunakan oleh masyarakat Bali saat melaksanakan upacara). Diantara meja makan, pada posisi kiri atas panel terdapat tulisan : *Fried Celeng, Fried Kakul, Fried Dongkang*.



Kartun Sompret karya I Wayan Sadha

Keluarga ini digambarkan saling bercakap. Percakapan menggunakan bahasa Bali yang dihadirkan dalam balon kata. Ilustrasi seorang ibu menyampaikan kalimat, “*Ngudiang tusing merasa apa masakane dini Bli?*”. Pertanyaan tersebut kemudian dijawab oleh suaminya dengan kalimat, “*Ane penting mael, Sing perlu rasane, Gengsi dong memene!*” Anjing dengan nama Sompret yang menunjukkan khas anjing Bali ikut dalam perbincangan dengan menyampaikan kalimat, “*Jaman globalisasi. Teka uli mebakti simpang ke Lestoran. Nu Jaenan Bulung*

murabne dong Mekrok nok." Kartun ini dibuat dengan memanfaatkan garis tanpa menggunakan warna. Tampilan gambar tampak hitam putih.

Secara denotatif kartun ini bercerita tentang satu keluarga di Bali yang telah selesai mengikuti upacara adat. Dengan penggambaran tokoh menggunakan pakaian adat Bali, seperti pada ilustrasi perempuan menggunakan baju kebaya, *mekamen*, *mebebed* dan rambut disanggul sebagai ciri khas perempuan Bali yang telah menikah. Laki-lakinya digambarkan menggunakan *udeng/ destar/ ikat kepala*. Keluarga ini menjadi representasi orang Bali yang telah selesai mengikuti upacara keagamaan. Kebiasaan yang terjadi di Bali, keluarga atau masyarakat Bali yang telah selesai persembahyangan makan di warung-warung Bali. Warung Bali yang dimaksud adalah warung-warung yang pemiliknya orang Bali, biasa diberi nama *Men* (sebutan perempuan) atau *Pan* (sebutan laki-laki) dengan masakan Bali seperti babi guling, sate lilit, ayan betutu dan sebagainya. Kebiasaan-kebiasaan ini tampak terjadi perubahan atau pergeseran pada masyarakat Bali. Pergeseran kebiasaan ini dipotret oleh I Wayan Sadha dalam kartun Sompret. Sadha menggambarkan keluarga atau masyarakat Bali setelah selesai mengikuti upacara keagamaan membeli makanan tidak lagi di warung orang Bali dengan masakan khas Bali, tetapi dengan pakaian adat setelah selesai sembahyang membeli makanan di tempat dengan merek "Barat". Penggambaran ini ditunjukkan dengan adanya pilihan menu *fried celeng*, *fried kakul*, *fried dongkang*.

Di Indonesia termasuk juga di Bali, masakan khas Amerika yang banyak menjamur adalah KFC (Kentucky Fried Chicken) sebagai makanan cepat saji yang disukai masyarakat. Bahkan cenderung dipandang sebagai tempat makan yang bergengsi, memiliki nilai kelas yang unggul. Tempat makan modern ini selanjutnya diambil kata *fried*-nya oleh Sadha dalam kartun Sompret. Kartunnya kemudian menghadirkan jenis masakan di Bali yang disukai masyarakat yaitu *fried celeng*, *fried kakul*, *fried dongkang*. Jika KFC (Kentucky Fried Chicken) dialih bahasakan sebagai Ayam Goreng Kentucky, maka *fried celeng* bisa dibaca sebagai makanan babi goreng, *fried kakul* sebagai siput goreng, dan *fried dongkang* sebagai kodok goreng yang merupakan makanan cepat saji. Menggunakan pilihan kata *fried* dengan mengambil kata asing atau berbahasa Inggris sebagai

bentuk tanda untuk menunjukkan tempat makan yang memiliki cita rasa berkelas tinggi atau tanda sebagai pembelinya adalah orang yang kaya dan bergengsi kelas tinggi. Hadirnya pergeseran budaya makan dalam kartun Sompret menghadirkan kritik terhadap perkembangan arus global. Pergeseran ini bisa dimaknai secara konotatif.

Secara konotatif kartun ini dapat dibaca sebagai perkembangan arus global di Bali. Proyek *Baliseering* yang bertujuan untuk menjadikan Bali sebagai museum hidup agar tradisi budaya Bali tidak terkena pengaruh modern atau arus global. Namun, posisi Pulau Bali sebagai daerah pariwisata selanjutnya menghadirkan paradoks baru bagi Bali. Masyarakat Bali tidak bisa tertutup terhadap perkembangan arus global atau arus modern Barat. Masyarakat Bali dipandang sebagai masyarakat konsumsi.

Baudrillard memulai perdebatan tentang masyarakat konsumsi dengan mengamati gejala globalisasi yang semakin marak terjadi di seluruh bagian dunia. Perkembangan globalisasi dikawal oleh paham kapitalisme yang memanfaatkan momen globalisasi untuk membuat dan memperluas pangsa pasar mereka, banyak wilayah dunia yang menjadi target ekspansi pasar kapitalisme.

Kartun Sompret yang menghadirkan keluarga Bali yang makan memiliki keterhubungan dengan adanya perubahan budaya konsumsi masyarakat karena arus global. Masyarakat Bali digambarkan sebagai orang-orang yang menanamkan dirinya ke dalam objek-objek material sebagai cara untuk memelihara tempat, posisi sosial dan identitas mereka. Secara simbolis, makan di tempat dengan embel-embel masakan "Barat" sebagai makanan modern berfungsi sebagai kode bahasa, sebagai sarana agar dipandang secara sosial sebagai masyarakat modern dan berkelas Internasional yang dianggap sebagai gaya hidup lebih tinggi dari kelas penduduk asli/pribumi. Fungsi ini bukan hanya mampu mencakup tetapi juga memperluas jenis tampilan yang digunakan sebagai pemberi tanda prestise dan status sosial. Mengonsumsi makanan dengan nama masakan *fried celeng*, *fried kakul*, *fried dongkang* sebagai sesuatu

yang tidak bisa dipisahkan dari “konsumsi” makna sosialnya. Dalam hal ini mengkonsumsi masakan dengan sebutan *fried celeng, fried kakul, fried dongkang* adalah objek material sekaligus simbolis, yang tidak hanya berguna dari fungsional dan fisiknya, tetapi juga sebagai instrumen terpenting untuk taksonomi dan klasifikasi kultural. Tempat makan dan makanannya selalu membawa makna beragam relasi sosial, dan relasi-relasi itu adalah artikulasi dari pembagian dan struktur sosial yang ada.

Bentuk konsumsi ini memberikan kesan sebagai kelompok sosial yang terlepas dari ikatan arena sosial dan dari konvensi normal klasifikasi sosial. Bentuk konsumsi seperti ini memunculkan makna ‘kebahagiaan karena keluar dari komodifikasi dan definisi secara bersama-sama’ dengan memilih dan menyebarluaskan dirinya melalui kode dan klise. Di mata semua kelompok sosial, menghasilkan kesan ini berarti membatalkan tujuan bentuk konsumsi tersebut.

Cara pandang konsumsi pada masyarakat konsumen sekarang telah mengalami perubahan yang sangat jauh. Hal tersebut terjadi dikarenakan sekarang ini masyarakat membeli barang dan jasa bukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan melainkan lebih sebagai upaya untuk memenuhi hasrat. Kebutuhan mungkin dapat dipenuhi dengan mengkonsumsi nilai guna sebuah barang, tetapi sebaliknya hasrat malah sampai kapan pun tidak akan pernah terpenuhi. Hasrat terlibat dalam konsumsi dan itu sebabnya proses konsumsi bukan hanya sekadar proses ekonomi, melainkan melibatkan proses psikologi atau alam bawah sadar manusia. Kartun Sompret di atas menunjukkan budaya konsumsi tersebut, dengan bukti tuturan dari salah satu ilustrasi perempuan yang digambarkan dengan mengatakan “*Ngudiang Sing Mase apa Makanane Dini Bli?*” (Kok tidak terasa apa/hambar makanannya di sini suamiku?), yang kemudian dijawab, “*Ne Penting Mael, Sing Perlu Rasane. Gengsi Dong Memene*” (Yang terpenting mahal, tidak perlu rasa enak. Gengsi dong istriku.).

Percakapan tersebut menunjukkan bahwa saat ini kebanyakan orang lebih menyukai membeli merek daripada fungsi dan manfaat makanan yang dibelinya,

karena merek tersebut dapat menaikkan status orang yang memakannya. Alasannya bukan hanya dari segi kualitas ataupun higienitas, tetapi juga pada kebanggaan dan menu makanan apa yang dimakan. Inilah yang dimaksud dengan Baudrillard dengan orang lebih suka mengkonsumsi tanda daripada nilai guna suatu barang yang dikonsumsinya.

PENUTUP

Kartun Sompret karya I Wayan Sadha menghadirkan Bali dalam posisi yang terimbas arus global. Kehadiran budaya dihadirkan melalui penggambaran ilustrasi orang Bali yang berpakaian adat. Keluarga ini juga telah selesai mekaskanakan upacara dan budaya di Bali. Posisi budaya dan agama selanjutnya dihadirkan pada ruang modern dengan posisi mengkonsumsi makanan di warung dengan 'merek Barat'. Jelas Kartun Sompret memotret persoalan masyarakat Bali sebagai masyarakat konsumsi yang berarti bahwa masyarakat berbelanja atau mengkonsumsi sesuatu bukan hanya persoalan fisik yang dikonsumsi, tetapi lebih mengutamakan makna. Simbol sosial ditentukan dari jenis maknannya. Sebagai sebuah karya kartun, Sompret sangat mampu menghadirkan paradoks persoalan. Refleksi sebuah peristiwa secara visual dihadirkan penuh kritik dan penyadaran.

Kepustakaan

Baudrillard, Jean. 2013. *Masyarakat Konsumsi*. Kreasi Wacaya: Yogyakarta.

Lee, Martin J. 2015. *Kebudayaan Konsumsi & Komoditas; Sebuah Kajian Politik Budaya Konsumen*. Kreasi Wacana: Yogyakarta.

Nuriarta, I. W. (2019). Tanda Dan Makna Kartun Politik Koran Jawa Pos Tahun 2019. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 366–371.

<https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.795>

Nuriarta, I. W., & Masyuni Sujayanthi, N. W. (2020). Semiotics Study Of The 2019 Jawa Pos Political Cartoon. *Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts*, 3(2), 41–47. <https://doi.org/10.31091/lekesan.v3i2.1168>

Sadha, I Wayan. 2008. *The Dog of Bali, SOMPRET: Celoteh Anjing Bali*. Pustaka Larasan: Denpasar.

Website:

<https://www.isi-dps.ac.id/artikel/panel-semu-kartun-oom-pasikom/>