

BAB V

PENUTUP

V.I Kesimpulan

Berdasarkan analisa dengan mencermati kartun editorial *Clekit* karya Wahyu Kokkang dalam media massa yakni surat kabar Jawa Pos, ditinjau dari aspek seni rupa merupakan sebuah karya kartun yang menerapkan unsur-unsur dasar seni rupa dalam menciptakan gambar. *White space*, keseimbangan dan dominasi merupakan komposisi yang digunakan dan diterapkan dalam kartun editorial *Clekit*.

Unsur-unsur garis digunakan dengan seperlunya hanya sebagai garis kontur pembentuk gambar dan garis arsir sederhana sebagai garis gerak. Dalam pewarnaan dan pengisian bidang, kartun editorial *Clekit* banyak menggunakan teknik komputerisasi. Namun teknik manual tetap dipertahankan dalam merancang dan menggambar tipografi sebagai teks. Penggunaan unsur gambar sangat dominan dalam visualisasi kartun editorial *Clekit*, teks Namun begitu teks memiliki peranan penting sebagai penjelas dari sebuah objek.

Dari analisa tujuh sampel kartun editorial *Clekit*, terdapat beberapa aspek-aspek pengalihan yang digunakan sebagai gagasan penyampai pesan verbal sebuah berita menjadi pesan visual dalam wujud gambar kartun. Aspek-aspek tersebut di antaranya adalah :

1. Bentuk karikatural, yaitu suatu bentuk potret yang menjaga kemiripan karakter, dan dengan bebas kartunis membuat deformasi wajah tersebut.

Dalam kartun editorial *Clekit*, sosok karikatural tokoh ditempatkan pada situasi yang aktual, signifikan dengan berita dan pesan dari kritik tersebut.

2. Penggunaan permainan kata yang bersifat humor sindiran dalam dialog tokoh yang digambar dalam kartun editorial *Clekit* tentang topik permasalahan yang terjadi
3. Penggunaan simbolisasi untuk mewakili unsur berita yang diulas.
4. Kiasan bernada humor, biasanya dilakukan dengan mempermainkan sejarah, legenda, mitologi dan tradisi yang terdapat dalam masyarakat seperti dalam kartun editorial *Clekit*..
5. Penggabungan dua benda untuk memperoleh makna baru sesuai dengan kritik yang diangkat dalam kartun editorial *Clekit*.

Dari analisa terhadap kartun editorial yang menjadi sampel, ditemukan adanya penggunaan lebih dari satu gagasan visual dalam sebuah tema kartun editorial *Clekit*. Penggunaan gagasan yang lebih dari satu semakin menajamkan dan memperkuat pesan dan kritik yang disampaikan. Dalam sebuah tema kartun editorial *Clekit* dapat ditemukan adanya penggabungan antara gambar simbolis dan gambar sebagai pengalihan sebuah objek, atau penggabungan antara gambar dengan teks. Dalam kartun editorial *Clekit*, dari analisa tersebut sebuah gambar dapat memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Gambar sebagai elemen untuk menerangkan pesan dan muatan berita dan sekadar informatif.

2. Gambar sebagai pemacu asosiasi dan konotasi kata yang tertera dalam berita, hingga gambar memberi interpretasi terbuka pada kata.
3. Gambar dan huruf saling melengkapi arti, gambar dan kata dalam berita saling mendukung mengarahkan pada makna baru yang dibangun bersama.

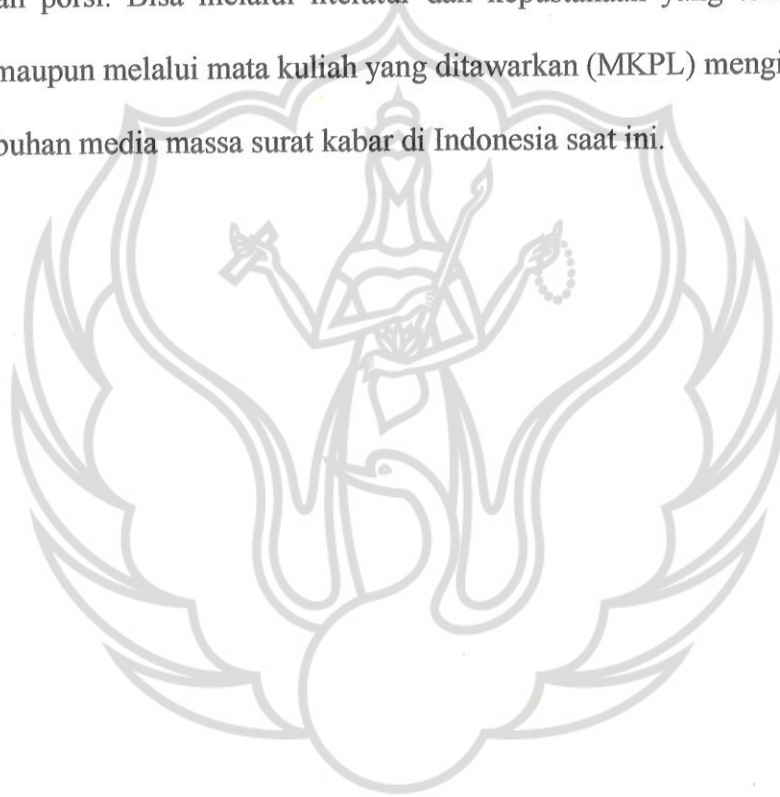
Kartun editorial merupakan bentuk sederhana dari berita yang dimuat dalam sebuah media massa dalam bentuk gambar. Wahyu Kokkang diberi wewenang dan kebebasan penuh dalam menciptakan visual-visual sebagai penyampai pesan sebuah ulasan berita dari rubrik yang dibuat oleh redaktur. Secara global, kartun editorial *Clekit* menyampaikan “*clekitannya*” berupa kritikan, sindiran dan pesan sosial melalui visualisasi gambar yang sederhana, simpel namun sarat akan aspek-aspek penyampaian

V.2 Saran

Kartun editorial merupakan bagian dari seni ilustrasi, erat kaitannya dengan berbagai aplikasi desain komunikasi visual. Salah satu keahlian seorang desainer adalah sebagai penerjemah visual yang menjembatani pesan ke dalam bentuk visual yang dapat ditangkap dan dimengerti oleh penerima pesan. Dunia kartun sangat luas dan eksistensinya sangat panjang. Kartun editorial akan selalu ada selama media massa cetak masih dibutuhkan manusia. Media massa sangat dan selalu dibutuhkan oleh manusia sebagai sumber informasi, sumber pengetahuan dan sumber berita. Dengan kemajuan teknologi dan dunia

percetakan, saat surat kabar bisa didapat dengan mudah, murah, cepat dan kualitas yang terus meningkat.

Hal ini tentu berpeluang bagi kita sebagai mahasiswa maupun pekerja seni visual yang selama ini memang berkuat pada dunia gambar. Untuk itu alangkah baiknya jika pengetahuan mahasiswa baik teori maupun praktek mengenai gambar kartun dan aplikasinya pada media massa khususnya surat kabar mendapat tambahan porsi. Bisa melalui literatur dan kepustakaan yang terkait mengenai kartun maupun melalui mata kuliah yang ditawarkan (MKPL) mengingat pesatnya pertumbuhan media massa surat kabar di Indonesia saat ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifudidn MA., 2004, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Jakarta
- Dja'far H. Assegaf, 1982, *Jurnalistik Masa Kini*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- D.K. Ching, Francis. 2002, "*Menggambar Sebuah Proses Kreatif*", Penerbit Erlangga, Jakarta, Judul asli, "*Drawing A Creative Proses*" diterjemahkan Ir. Paulus Hanoto Adji.
- Doust, L.A. 1932, *A Manual On Caricature And Cartoon Drawing*, Frederick Warner&Co, New York.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain, (Nirmana)*, Arti Bumi Intaran Yogyakarta.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia* 2004, PT Delta Pamungkas, K, jilid 8. Jakarta
- Hart, Christoper, 1994 *Everything You Ever Wanted To Know About Cartooning But Were Afraid To Draw*, New York.
- Hoff, Syd, *Editorial and Poliyical Cartooning*, Straven Educational Press, New York.
- Horn, Maurice "*Cartoon*" *Collier's Encyclopedia Volume. 5, New York*, Collier's, Amerika.
- Kamus Basa Jawa*, 2001, Kanisius Yogyakarta
- Mulyana MA, DR Deddy, 2002, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Narbuko, Drs., Cholid, 2007, *Metodologi Penelitian*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Nashir Setiawan, Muhammad, 1998, *Menakar Panji Koming, Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro pada Masa Reformasi 1998*, Jakarta.
- Oetama, Jakob, 1990. "Pengantar" dalam *Membuka Cakrawala, 25 Tahun Indonesia dan Dunia dalam Tajuk Kompas*, Penerbit PT Gramedia, Jakarta.
- Pramoedjo, Pramono R., 2008 *Kiat Mudah Membuat Karikatur, Panduan Ringan dan Praktis menjadi karikaturis Handal*, Creative media, Jakarta.
- Putu Wijana, I Dewa, 2004. *Kartun, Studi Tentang Permainan Bahasa*, Ombak. Yogyakarta.
- Rahmanto, B. 1998, pengantar karya Muhammad Nashir Setiawan, *Menakar Panji Koming, Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro pada Masa Reformasi*, Jakarta.
- Santosa, Sigit. 2002, *Advertising Guide Book*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta,

Sihombing, Danton. 2001 *Tipografi Dalam Desain Grafis*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Siregar, Ashadi & Suarjana, I Made, 1995. *Bagaimana Mempertimbangkan Artikel Opini untuk Media Massa*, Penerbit Kanisius Yogyakarta.

Stokes, Jane, 2006. *Panduan Untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian Media Dan Budaya*, PT Bentang Pustaka, Yogyakarta. Judul asli *How To Do Media and Cultural Studies*, Diterjemahkan Dr. Phill. Hermin Indah Wahyuni, Msi.

Sudarta, GM dan Pramono, 1995. *Karikatur dalam Pers Indonesia*. Dari buku *Bagaimana mempertimbangkan Artikel Opini untuk Media Massa*, Kanisius Yogyakarta.

Sumartana, Th. 1980 dalam kata pendahuluan "*Indonesia 1967-1986*", sebuah kumpulan kartun karya G.M. Sudarta, Gramedia, Jakarta.

Tinarbuko, Sumbo. 2007, *Irama Visual, Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visual*, Jalasutra, Yogyakarta.

Jurnal Ilmiah

Kris Budiman, dalam artikel yang tidak diterbitkan, *Poetika Visual* 2009.

Toety Heraty Noerhadi, *Kartun dan Karikatur sebagai Wahana Kritik Sosial*, *Majalah Ilmu-ilmu Sosial*, Edisi XVI No.2. Noerhadi.

GM Sudarta, *Karikatur: Mati Ketawa cara Indonesia*, *Majalah Prisma* Edisi 5 Mei 1987.

Pertautan dan Jejaring

http://www.konkykru.com/pictures/comics-history_leech/leech
(www.masonicdictionary.com)

<http://www.ranesi.nl/tema/budaya/sejarah/kartun/indonesia>

<http://kokkangkampungkartun.blogspot.com>

<http://www.jawapos.com>

<http://www.wahyukokkang.wordpress.com>

<http://www.kartunesia.blogspot.com>