

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Bahwa Setiap kartun mengandung unsur-unsur visual yang pada masing-masingnya menyimpan petanda-petanda, untuk dibaca sebagai makna konotasi yang bisa menjelaskan tentang muatan pesan. Metafora-metafora yang sangat dominan dalam kartun editorial bertema korupsi merupakan relasi-relasi yang menghubungkan makna atas muatan pesan verbal dan pesan visual yang tersaji dalam setiap kartun bertema korupsi karya G.M. Sudarta dan Gom Tobing.

Media sosial *Facebook* adalah salah satu ruang komunikasi tanpa sekat, maka setiap pesan selalu mempunyai kemungkinan untuk melewati wilayah konvensi lain atas makna konotasi dari tanda yang dikonstruksi dalam kartun editorial bertema korupsi. Untuk itu, setiap kartun beserta tanda-tanda berupa metafora yang ditempatkan dalam media sosial *Facebook* membutuhkan suatu pertimbangan multi ruang dan disiplin.

Terdapatnya beragam metafora untuk menggambarkan pelaku korupsi dalam kartun karya G.M. Sudarta dan Gom Tobing merupakan bukti terhadap adanya sifat yang labil pada tanda dalam proses menemukan kemapanannya, mengingat sebuah tanda sangat terikat oleh makna, manusia dan ruang dimana tanda itu diproduksi, dikonvensi, dikonsumsi atau dimaknai ulang.

Sebuah pesan berupa teks amatlah berpengaruh terhadap unsur-unsur tanda lainnya dalam kartun, karena diantara tanda memiliki relasi yang kuat dalam usaha menjelaskan wacana yang disampaikan. Selain itu, teks sangat bisa diandalkan dalam komunikasi, karena bisa dengan mudah diakses, disebarkan, dan memiliki citra yang baik untuk memperoleh kepercayaan, berbeda dengan ucapan langsung yang bisa berubah-ubah apabila tidak di rekam.

Setiap pesan dalam kartun tidak selalu disampaikan secara polos, namun lewat cara-cara khas kartun yang dianggap bisa menarik perhatian publik, seperti penggunaan unsur satire, olok-olok, dan humor. Namun Terdapat juga suatu cara atau gaya yang khas dari setiap kartunis dalam mengeksekusi sebuah pesan ke dalam kartun yang patut juga menjadi perhatian. Kartunis asal Batak Sibarani yang populer di era 1950-an misalnya, banyak dari kartun Sibarani menggantungkan efek emosionalnya pada permainan ungkapan gelap terang yang tegas, seperti menggelapkan objek yang dia musuhi dalam karya kartunnya. Hal tersebut terlihat menonjol di masanya, karena pada masa tersebut seorang kartunis harus hati-hati dalam menciptakan pesan kritis, terutama kepada pejabat-pejabat yang sedang berkuasa. Maka setiap kartunis dan kartun sangat dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan kondisi pada masanya.

Gom Tobing dan G.M. Sudarta adalah dua kartunis yang memiliki keunikan masing-masing, karena selain berasal dari dua media yang berbeda, keduanya juga berasal dari dua wilayah dengan latar belakang budaya yang juga berbeda, yaitu Gom Tobing yang berasal dari Batak, dan G.M. Sudarta yang berasal dari Jawa. Perbedaan sebagai kekhasan pada masing-masing dari keduanya sangat berpengaruh pada cara-cara yang diambil dalam mengeksekusi sebuah pesan. Seorang Batak (Gom Tobing) tentu lebih keras atau ceplas ceplos dalam menyampaikan pesan, dengan warna yang mencolok, karakter gambar yang tegas, komposisi mengkontraskan objek yang dimusuhi, sampai penggunaan teks tertulis yang berdialek Batak dan terlihat tegas, sedangkan seorang Jawa seperti G.M. Sudarta juga akan terlihat lembut dan sangat hati-hati dalam mengkontruksi bentuk pesannya melalui wujud kartun. Maka dari itu, penggunaan warna hitam putih, komposisi yang memenuhi ruang dan tehnik penyampaian secara kontradiksif sangat lazim terdapat dalam kartun yang dibuat G.M. Sudarta.

Pengaburan tanda atau pemotongan pada bagian tertentu untuk menutupi identitas seseorang yang dianggap penting merupakan suatu

teknik yang digunakan dalam menarik perhatian pembaca pesan, sehingga sebuah pesan atau objek penting dalam kartun tersebut akan juga diketahui kemudian setelah identifikasi berlangsung, namun tidak secara gamblang atau ceplas-ceplos, karena persoalan kartun sebagai bahasa politik tidak pelak akan menimbulkan ancaman bagi eksistensi seniman selanjutnya.

Penggunaan tokoh kartun fiktif dalam kartun yang diciptakan G.M. Sudarta dan Gom Tobing merupakan suatu strategi kehadiran diri mereka dalam menyampaikan opini, kritik dan olok-oloknya terhadap sesuatu yang sedang berlaku dalam realitas sehari-hari. Dalam penggambarannya, tokoh kartun fiktif yang diciptakan merupakan perwujudan ide yang sifatnya politis dari kartunis itu sendiri, karena bila dilihat dari wujud tokoh dan wacana yang diusung melalui pesan, tokoh fiktif tersebut ingin mewakili sikap dari kelas bawah. Namun dari itu, penggambaran tokoh tersebut memiliki keterikatan erat dengan yang menciptakannya, seperti Oom Pasikom yang secara bentuk atau memiliki kesamaan dengan sosok G.M. Sudarta, begitupun Gom Tobing dengan si Ukok, walaupun bentuknya yang tidak sama, namun secara ideologis, Gom Tobing ingin merekonstruksi dirinya melalui identitas budaya Batak.

Di dalam kartun, penggunaan teknik karikatur menjadi sangat penting, terutama untuk menunjukkan tokoh yang menjadi bahasan, karena pemiuhan dalam karikatur dapat memperjelas identitas seseorang dan dapat menciptakan penekanan baik terhadap suasana maupun makna dari pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, penggunaan teknik karikatur terhadap objek atau tubuh tokoh yang ingin dikritik dapat menggantikan peran metafora seperti binatang dan kata-kata sindiran dalam bentuk lainnya.

Penempatan dua sudut pandang pemaknaan (kontradiktif) dalam kartun merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperkaya sudut pandang tentang sebuah kartun. Namun dari itu, penempatan bahasa yang muluk-muluk dan cenderung rumit akan menjadikan sebuah kartun benda mati.

## B. SARAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap focus penelitian, dapat lah penulis berikan beberapa saran yang mungkin bermanfaat:

### 1. Bagi Civitas Akademika

#### a. Mahasiswa/peneliti

Pengetahuan lintas ilmu amatlah membantu dalam memahami muatan yang ada di dalam kartun, karena sebuah kartun yang walaupun disajikan untuk dipahami oleh masyarakat dalam batas-batas wilayah konvensional tertentu, namun tidak bisa dielakkan adalah terdapatnya orang-orang dalam lintas ilmu dan strata sosial sebagai pembaca pesan yang dapat mempengaruhi muatan yang ada di dalam pesan. Maka dibutuhkan suatu wawasan lintas ilmu juga dalam memahami sebuah pesan secara menyeluruh, agar sebuah pesan bisa diurai, disusun dan dipahami sesuai tujuan yang dimaksud, dan tidak disalahgunakan apalagi disalahpahami.

#### b. Alumnus

Memahami setiap tanda-tanda yang ada dalam masyarakat membutuhkan suatu paradigma, pemahaman atau landasan berfikir yang jernih, mengingat sebuah tanda tidak bisa dipahami dari luarnya semata, melainkan harus menyelami jauh ke dalam samudera makna yang luas, Sebagai bentuk pencarian kebenaran secara filsafi atau filosofis. Maka, baikpun sebagai pembaca maupun penyusun tanda-tanda, harus memiliki sesuatu yang dibutuhkan dalam mendalami semiologi.

#### c. Dosen

Berbicara mengenai masalah semiologi adalah erat kaitannya dengan kesadaran tentang tanda dan makna dalam komunikasi. Maka dibutuhkan suatu cara pembentukan keilmuan yang mapan, dengan cara komunikasi oleh dosen bagi peserta didik,

sebagai dasar untuk masuk lebih jauh dalam ruang komunikasi yang kompleks dengan makna dan pemaknaan di dalamnya.

Dosen ada baiknya bukan semata menjadi orator yang unggul di dalam kelas, namun lebih jauh juga menjadi provokator yang menyemangati dan mendorong terhadap adanya belajar mandiri, sehingga peserta didik tidak hanya mengerti bagaimana mendengarkan yang baik di dalam ruang yang pengap, namun mampu menyadari apa yang harus dipelajari secara mandiri lebih lanjut sebagai penyadaran pada kebutuhannya sebagai calon intelektual, apalagi mengenai masalah semiotika perlu mendapat perhatian khusus terhadap materi yang terkait tentangnya, tanpa harus dibatasi waktu dan ruang.

Khususnya mengenai penelitian tentang “kartun editorial bertema korupsi pada media sosial *Facebook* dengan akun milik G.M. Sudarta dan Gom Tobing”, agar dapat dilakukan sosialisasi, untuk dapat member wawasan, baik mengenai tanda-tanda, makna-makna, maupun mengenai cara analisis terhadap materi-materi yang ada pada kartun yang diteliti tersebut.

d. Lembaga pendidikan/kampus

Sebagai salah satu sumber bagi perluasan keilmuan, lembaga pendidikan harus bertanggungjawab untuk menyediakan sarana dan prasarana berkualitas dalam mengembangkan pengetahuan atau keilmuan, khususnya yang berhubungan tentang ilmu semiotika, dan tentunya terhadap masalah kartun bertema korupsi pada media sosial yang perlu juga mendapat perhatian khusus, agar sebuah kartun tidak hanya bisa dipahami sebagai materi estetis semata, namun juga memiliki nilai komunikatif mengenai muatan yang dikandungnya.



## 2. Bagi Industri media

### a. Kartunis

Sebagai penyusun tanda menjadi pesan di dalam kartun, agar kiranya memahami masyarakat, persoalan budaya, wilayah, dan kondisi dimana pesan itu disampaikan, mengingat semua itu sangat berpengaruh pada keefektifan, apresiasi dan eksistensi sebuah kartun dan kartunisnya.

### b. Bagi pengguna media sosial

Agar kiranya tidak mengarahkan atau memanfaatkan karya kartunis untuk perbuatan yang dapat merugikan atau mencelakakan orang-orang yang tidak bersalah. Mengingat media sosial bisa berpeluang membalikkan konvensi atas tanda yang telah disepakati sebelumnya dan bisa membentuk opini yang bertentangan terhadapnya secara luas, dikarenakan pengguna media sosial *Facebook* yang beragam.

## 3. Bagi Masyarakat

Bahwa kesadaran tentang tanda-tanda atau ilmu tentang semiotika adalah penting dan harus mendapat perhatian masyarakat luas, mengingat sebuah bahasa komunikasi memuat makna yang memerlukan kejelian dalam membacanya, untuk memahami isi pesan di baliknya, agar masyarakat tidak mudah terprovokasi dan dipengaruhi oleh berbagai isi atau isu yang menyesatkan dalam media.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Ajidarma, Seno Gumira. (2012). *Antara Tawa dan Bahaya: Kartun dalam Politik Humor*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Anderson, Benedict R. O'G. *KUASA KATA-KATA: Jelajah Budaya Politik di Indonesia*. Diterjemahkan oleh: Revianto Budi Santoso. Yogyakarta: Mata Bnangsa. 2000.
- Berger, Arthur Asa. *PENGANTAR SEMIOTIKA: Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Diterjemahan oleh: M. Dwi Marianto. Yogyakarta: Tiara Wacana. 2010.
- Budiman, Kris. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.
- Kaelan, (2002). *Filsafat Bahasa, Semiotika dan Hermeneutika*. Yogyakarta: "Paradigma".
- Kuncoro, Mudrajad. (2009). *MAHIR MENULIS: Kiat Jitu Menulis Artikel Opini, Kolom dan Resensi Buku*. Jakarta: Erlangga.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Masri, Andry. (2010). *STRATEGI VISUAL: Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Moleong, Lexy J. (2010). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Prasetyono, Sunar Dwi. (2008). *MEMBACA WAJAH ORANG: Panduan Lengkap, Cepat dan Praktis Menafsirkan Karakter Orang-orang di Sekitar Anda Melalui Metode Pembacaan Profil Wajah*. Yogyakarta: Think.
- Sarup, Madan. *Panduan Pengantar untuk Memahami Postrukturalisme dan Posmodernisme*. Diterjemahkan oleh: Medhy Aginta Hidayat. Yogyakarta: JALASUTRA.

- Semma, Mansyur. (2008). *NEGARA DAN KORUPSI: Pemikiran Mochtar Lubis atas Negara, Manusia Indonesia, dan Perilaku Politik*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soedarso, Boesono. (2009). *Latar Belakang Sejarah dan Kultural Korupsi di Indonesia*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-PRESS).
- Wijana, I Dewa Putu. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

#### WEBSITE

- <http://annacalista.wordpress.com>, (diakses pada tanggal 6 November 2013).
- [www.antaraneews.com](http://www.antaraneews.com), (diakses pada tanggal 6 November 2013).
- <http://aryablogr.blogspot.com/>. (diakses pada tanggal 2 Desember 2012).
- <http://arsiparmansyah.wordpress.com>. (diakses pada tanggal 6 Juni 2012).
- <http://bacatanda.blogspot.com>. (diakses pada tanggal 6 Juni 2012).
- [www.bbc.co.uk/indonesia](http://www.bbc.co.uk/indonesia). (diakses pada tanggal 6 November 2013).
- [www.centroone.com](http://www.centroone.com), (diakses pada tanggal 6 November 2013).
- [www.detik.com](http://www.detik.com), (diakses pada tanggal 6 November 2013).
- <http://e-journal.uajy.ac.id/4328/>. (diakses pada tanggal 7 Januari 2014).
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Layanan\\_jejaring\\_sosial](http://id.wikipedia.org/wiki/Layanan_jejaring_sosial). (diakses pada tanggal 8 April 2013).
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook> . (diakses pada tanggal 12 Mei 2012).
- <http://id.wikipedia.org>, (diakses pada tanggal 6 Juni 2012).
- <http://jurnal-kommas.com/docs/TATIK%20HANDAYANI-D0208109-JURNAL>. (diakses pada tanggal 2 Januari 2014).
- <http://news.okezone.com>. (diakses pada tanggal 6 Juni 2012).
- <http://oz-worldcartoon.blogspot.com/>. (diakses pada tanggal 1 Desember 2012).
- <http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/cetak/2010/10/30/128484/Mewarnai-Sejarah-Kartun-di-Indonesia>. (diakses pada tanggal 30 November 2012).

- <http://ureport.news.viva.co.id>. (diakses pada tanggal 6 Desember 2013).
- <http://wahidbumi.wordpress.com>. (diakses pada tanggal 6 Juni 2012).
- [www.wowkeren.com](http://www.wowkeren.com). (diakses pada tanggal 6 November 2013).
- <http://www.tempo.co/read/news/2013/05/27/061483596/Kecoa-Ini-Bisa-Menyalakan-Dalam-Gelap>. (diakses pada tanggal 27 Mei 2013).
- <http://www.tahupedia.com/content/show/147/Sejarah-dan-Awal-Mula-Facebook>. (diakses pada tanggal 12 Mei 2012).

#### **JURNAL**

- Widyatmoko. FX. (2007). ILUSTRASI, ILUSTRATOR, DAN CERPEN. Dalam Jurnal ARS. Yogyakarta: FSR ISI Yogyakarta.
- Zacky, Asnar. (2008). CITRA DIRI KARTUN INDONESIA: Kajian Ilustrasi Grafis pada Garis Wajah Kartun dengan Wayang. Dalam Jurnal ARS. Yogyakarta: FSR ISI Yogyakarta.