

**KAJIAN ASPEK VISUAL  
KARTUN STRIP SUKRIBO PADA HARIAN KOMPAS**



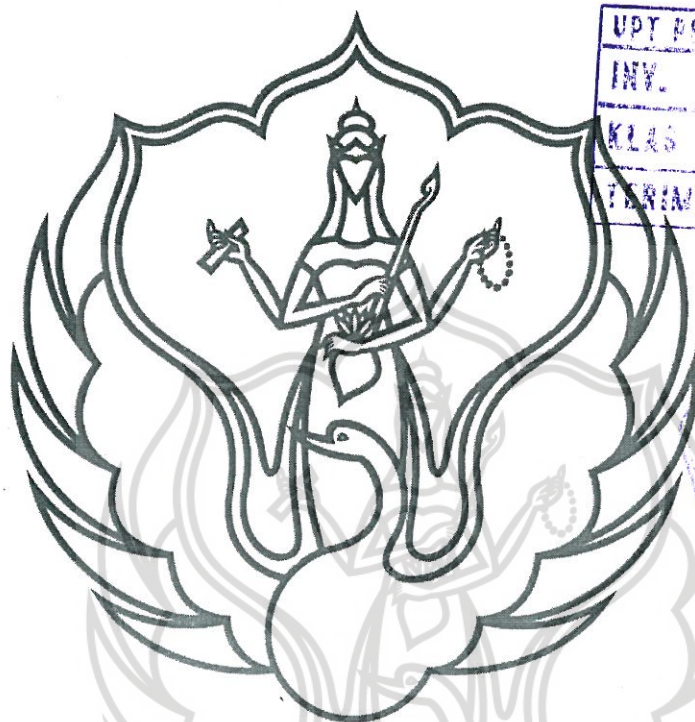
**PENGKAJIAN**

Oleh:

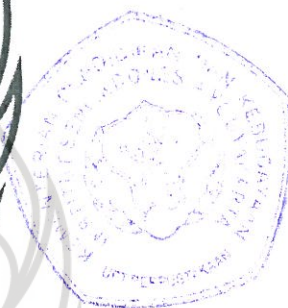
**L. Laste Atmaji**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012**

# KAJIAN ASPEK VISUAL KARTUN STRIP SUKRIBO PADA HARIAN KOMPAS



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3983/HIS/2012	
KLAS		
TERIMA	28/8/2012	SU



PENGAJIAN

Oleh:

L. Laste Atmaji



KT014180

PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012

**KAJIAN ASPEK VISUAL  
KARTUN STRIP SUKRIBO PADA HARIAN KOMPAS**



**PENGKAJIAN**

Oleh:

**L. Laste Atmaji**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana dalam bidang Seni Rupa Murni  
2012**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

KAJIAN ASPEK VISUAL KARTUN STRIP SUKRIBO PADA HARIAN KOMPAS diajukan oleh L. Laste Atmaji, NIM 0511757021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ....5.Juli.2012.... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.S.  
NIP.195911081986011001

Pembimbing II / Anggota



Bambang Witjaksono, M.Sn  
NIP.197303271999031001

Cognate / Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn  
NIP.197605102001122001

Ketua Jurusan Seni Murni

Ketua Program Studi / Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.S.  
NIP.194906121974122001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

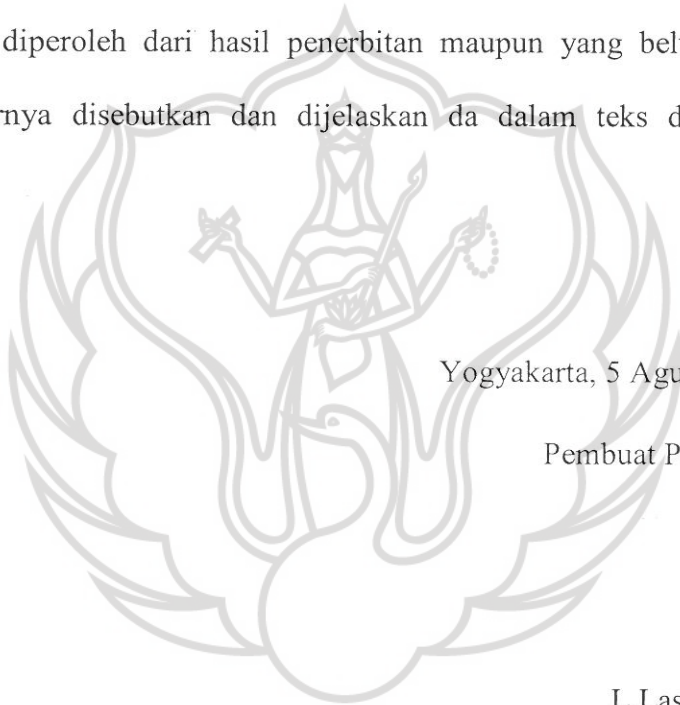


Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des  
NIP.195908021988032002



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/ tidak diterbitkan, sumbernya disebutkan dan dijelaskan da dalam teks dan daftar pustaka.



Yogyakarta, 5 Agustus 2012

Pembuat Pernyataan

L.Laste Atmaji

## MOTTO

"Yesterday's the past,

tomorrow's the future,

but today is a gift.

That's why it's called the present."

~Bil Keane



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas kuasa dan rahmatNya penulis akhirnya dapat menyelesaikan rangkaian kegiatan pembuatan skripsi karya Tugas Akhir ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi penulis guna memperoleh gelar sarjana S-1 Kompetensi Seni Grafis Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari hambatan dan kesulitan tidak lepas dalam proses penyusunan skripsi ini namun dengan bantuan yang tak terduga baik berupa materi, pembimbingan, saran, masukan, kritikan, pengetahuan wawasan, gagasan, dan dukungan moril dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat melewati dan mengatasi persoalan-persoalan tadi. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah dengan sabar dan ikhlas membantu serta mendukung penulisan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Hb. Midiyanto (Bapak) dan Mc. Suwarni (Ibu) di rumah, Wonogiri, karena berkat merekalah penulis dapat mengenyam pendidikan seni dibangku kuliah ini. Kepada kakak-kakak tercinta: Yustinus Aries Daryatmo dan Agustina Dwi Susantie, terimakasih atas *support* dan dukungan moral amapun material kalian selama ini.

Ucapan terima kasih penulis alamatkan kepada Drs. AG. Hartono, M.S selaku dosen Pembimbing I dan Bambang Witjaksono, M.Sn selaku dosen

Pembimbing II. Beliau-beliaulah yang selama proses penyusunan skripsi ini memberikan banyak bimbingan penulisan, masukan materi ilmu, pengetahuan, serta berbagi wawasan sehingga tulisan skripsi ini selesai seperti sekarang ini.

Terima kasih kepada Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum selaku Ketua Jurusan Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih atas dorongan semangat agar sesegera mungkin menyelesaikan jenjang pendidikan S-1 ini.

Kepada Wiwik Sri Wulandari, M. Sn. selaku cognate penguji, terima kasih atas kritik dan masukannya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Drs. Pracoyo, M. Hum selaku dosen wali. Terima kasih atas bimbingan, nasihat serta berbagi wawasan ilmunya selama ini, dari masa awal hingga akhir semester ini.

Untuk kawan-kawan Grafis angkatan 2005: Tri Cahyono, Bayu Aji Suseno, Dicky Armawanto, Zull Fahdli, Ariswan “Nyamang” Aditama, Yohanes “Botax”, I Made Budi Astrina, Angga (Felix), dan Aris Saputro, terima kasih untuk dukungan dan pertemanannya yang solid selama 7 tahun ini. Tak terasa waktu berlalu begitu cepat. Terima kasih juga untuk Karina Putri Hariyanto yang selama beberapa bulan ini tak bosan-bosannya memotivasi penulis agar cepat-cepat menyelesaikan jenjang pendidikannya di ISI Jogja ini.

Selanjutnya, atas segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis, mudah-mudahan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan YME. Semoga dengan terselesainya Tugas Akhir skripsi ini dapat



bermanfaat tidak hanya bagi penulis, namun dapat memberi kontribusi wacana/ pengetahuan dalam dunia seni rupa Indonesia, khususnya seni kartun.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang .....	2
C. Tinjauan Pustaka .....	5
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
G. Metode Penelitian .....	12
1. Populasi dan Sampel .....	12
2. Tehnik Pengumpulan Data .....	13
3. Metode/ Tehnik Analisis Data .....	14
H. Peralatan yang Digunakan .....	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Tentang Kartun .....	16
1. Sejarah Kartun .....	16
2. Pengertian Kartun .....	30

3. Perbedaan Kartun dan Karikatur .....	33
4. Fungsi Kartun di Media Surat Kabar .....	35
B. Aspek Visual Dalam Kartun .....	37
1. Klasifikasi Kartun .....	38
2. Unsur-Unsur Visual Dalam Kartun .....	43
a. Bentuk .....	43
1) Bentuk Kepala dan Rambut .....	43
2) Ekspresi Wajah .....	44
3) Bentuk Tubuh/ Proporsi Tubuh .....	45
4) Gesture Tubuh .....	47
b. Garis Gerak .....	47
c. Setting .....	48
d. Garis .....	49
e. Warna .....	54
C. Tehnik Penyampaian Pesan Dalam Kartun .....	57
1. Kartun Verbal dan Non Verbal .....	57
2. Visualisasi Humor .....	58
3. Tipe/ Jenis Humor .....	60
4. Tipografi .....	62
D. Sejarah Singkat Surat Kabar KOMPAS .....	68
E. Semiotika .....	69
1. Semiotika Sebagai Ilmu .....	69
2. Semiotika Peirce Sebagai Metode Analisi Tanda Visual .....	71
3. Hermeneutik-Semiotik Sebagai Metode Analisi Tanda Verbal ...	74

### BAB III PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Tentang Ahmad Faizal Ismail .....	78
1. Biografi Singkat Ahmad Faizal Ismail .....	78
2. Latar Pendidikan Ismail .....	80
3. Aktivitas Pameran dan Pengalaman Ismail .....	80
4. Penghargaan dan Prestasi Ismail .....	82

5. Karya-Karya Ismail .....	82
<b>B. Kartun Sukribo</b>	
1. Klasifikasi dan Jenis Kartun Sukribo .....	85
2. Deskripsi Singkat Unsur-Unsur Visual Dalam Kartun Sukribo ...	86
a. Penggunaan Garis Dalam Kartun Sukribo .....	86
b. Penggunaan Warna Dalam Kartun Sukribo .....	87
c. Penggunaan Tipografi Dalam Kartun Sukribo.....	89
3. Tehnik Penyampaian Pesan Dalam Komik Humor Sukribo.....	90
a. Jenis Visualisasi Humor Dalam Kartun Sukribo.....	90
b. Tipe Humor Dalam Kartun Sukribo.....	92
4. Unsur Visual Dalam Penokohan Sukribo dan Para Tokoh Pembantu Lainnya.....	93
a. Sukribo .....	94
1) Karakter Penokohan Sukribo .....	94
2) Proporsi Tubuh Sukribo .....	95
3) Atribut Pelengkap Sukribo .....	96
4) Ekspresi Wajah Skribo .....	98
b. Pak Lurah .....	99
1) Karakter Penokohan Pak Lurah .....	99
2) Proporsi Tubuh Pak Lurah .....	100
3) Atribut Pelengkap Pak Lurah .....	101
4) Ekspresi Wajah Pak Lurah .....	102
c. Ridwan .....	103
1) Karakter Penokohan Ridwan .....	103
2) Porporsi Tubuh Ridwan .....	103
3) Atribut Pelengkap Ridwan .....	104
4) Ekspresi Wajah Ridwan .....	105
d. Pras .....	106
1) Karakter Penokohan Pras .....	106
2) Proporsi Tubuh Pras .....	107
3) Atribut Pelengkap Pras .....	108



4) Ekspresi Wajah Pras .....	109
e. Emak .....	110
1) Karakter Penokohan Emak .....	110
2) Proporsi Tubuh Emak .....	111
3) Atribut Pelengkap Emak .....	112
4) Ekspresi Wajah Emak .....	113
C. Analisis Isi Cerita Kartun Verbal Sukribo Dengan Menggunakan Pendekatan Semiotika-Hermeneutik .....	114
1. Ketimpangan Hukum di Indonesia .....	115
a. Salah Warung .....	115
b. Garuda di Dadakyu .....	121
c. Indoleaks .....	127
2. Ketidaksetabilan Ekonomi Indonesia .....	132
a. Hasil Bapak Kesejahteraan .....	132
b. Dari Kilowati ke Recehwaty .....	137
3. Politikus Indonesia .....	139
a. Itu Sirkusnya, Ini Badutnya .....	139
b. Masa Kalah Ama Hansip .....	142
4. Ketidakadilan Sosial .....	146
a. Belum Waktunya .....	146
 BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	149
B. Saran .....	152
 DAFTAR PUSTAKA .....	 154
LAMPIRAN 1 .....	xvii
LAMPIRAN 2 .....	xxi

## DAFTAR GAMBAR

### BAB II

Gambar. II.1. Gambar Pada Dinding Gua Quilcas .....	17
Gambar. II. 2. Gambar Pada Dinding Gua Leang-Leang.....	18
Gambar. II. 3. Penggambaran Sosok Anubis di Mesir Kuno.....	19
Gambar. II. 4. Kissing The Pope's Feet, Karya Lcas Cranach.....	20
Gambar. II. 5. Join, or Die, Karya Benjamin Franklin.....	21
Gambar. II. 6. Consequences of a Successful French Invasion.....	22
Gambar. II. 7. Cartoon No.1, Karya John Leech.....	24
Gambar. II. 8. Karikatur Raja Philippe, Karya Daumier.....	25
Gambar. II. 9. The Tammany Tiger Loose, Karya Nast.....	26
Gambar. II. 10. Harper's cover Magazine.....	27
Gambar. II. 11. Penjara Mr. Kasman, Karya Sibarani.....	28
Gambar. II. 12. Alat Inggris, Karya Delsy Syamsumar.....	29
Gambar. II. 13. Contoh Kartun Editorial, Oom Pasikom.....	32
Gambar. II. 14. Contoh Kartun Gag.....	32
Gambar. II. 15. Contoh Kartun Komik, Benny & Mice.....	33
Gambar. II. 16. Contoh Karikatur, Megawati.....	35
Gambar. II. 17. Contoh Kartun Tabloid.....	38
Gambar. II. 18. Contoh Kartun Broadsheet.....	39
Gambar. II. 19. Contoh Kartun Imut.....	40
Gambar. II. 20. Contoh Kartun Ilustrasi.....	41
Gambar. II. 21. Contoh Kartun Faux-Naif.....	42
Gambar. II. 22. Contoh Pembuatan Bentuk Kepala dan Variasi Rambut.....	44
Gambar. II. 23. Contoh Beberapa Ekspresi Wajah.....	45
Gambar. II. 24. Proporsi Ukuran Badan Berdasarkan Skala Kepala.....	46
Gambar. II. 25. Contoh Variasi Gestur Tubuh.....	47
Gambar. II. 26. Contoh Penggunaan Garis Sebagai Penanda Gerak.....	48
Gambar. II.27. Contoh Setting Pakaian Sebagai Representasi Status Soaial.	49

Gambar. II. 28. Garis Horisontal.....	50
Gambar. II. 29. Garis Vertikal.....	51
Gambar. II. 30. Garis Miring.....	51
Gambar. II. 31. Garis Zig-Zag.....	52
Gambar. II. 32. Garis Lengkung.....	52
Gambar. II. 33. Garis ‘S’ .....	53
Gambar. II. 34. Contoh Penggunaan Teks Dalam Kartun Verbal.....	57
Gambar. II. 35. Contoh Kartun Non- Verbal.....	58

### BAB III

Gambar. III. 1. Sosok Ahmad Faizal Ismail.....	78
Gambar. III. 2. Penggunaan Garis Dalam Kartun Sukribo.....	87
Gambar. III. 3. Klasifikasi Warna Akromatik.....	87
Gambar. III. 4. Contoh Penggunaan Warna Pada Kartun Sukribo.....	88
Gambar. III. 5. Penggunaan Warna Abu-Abu Sebagai Penggambaran.....	89
Gambar. III. 6. Penggunaan Tipografi Dalam Kartun Sukribo.....	90
Gambar. III. 7. Elemen Teks Dalam Kartun Sukribo.....	92
Gambar. III. 8. Proporsi Tubuh Sukribo.....	96
Gambar. III. 9. Sosok Sukribo Sebagai Tokoh Utama.....	97
Gambar. III. 10. Variasi Ekspresi Wajah Sukribo.....	99
Gambar. III. 11. Proporsi Tubuh Pak Lurah.....	100
Gambar. III. 12. Baju Batik dan Peci Hitam Sebagai Identitas Pak Lurah.....	101
Gambar. III. 13. Variasi Ekspresi Wajah Pak Lurah.....	102
Gambar. III. 14. Proporsi Tubuh Ridwan.....	103
Gambar. III. 15. Contoh Penampakan Brand DAGADU JOGJA.....	105
Gambar. III. 16. Ekspresi Wajah Ridwan.....	106
Gambar. III. 17. Proporsi Tubuh Pras.....	107
Gambar. III. 18. Sosok Pras Sebagai Penggambaran Anak.....	108
Gambar. III. 19. Pras Mengenakan Celana Pendek dan Kaos Oblong.....	109
Gambar. III. 20. Variasi Ekspresi Wajah Pras.....	110
Gambar. III. 21. Proporsi Tubuh Emak.....	111



Gambar. III. 22. Emak Sebagai Penggambaran Citra Wanita Tua Desa.....	112
Gambar. III. 23. Variasi Ekspresi Wajah Emak.....	113
Gambar. III. 24. Sukribo ‘Salah Warung’.....	115
Gambar. III. 25. Persidangan Dengan Terdakwa Gayus Tambunan.....	117
Gambar. III. 26. Tampilan Gayus Sebagai Icon.....	120
Gambar. III. 27. Sukribo ‘Garuda di Dadakyu’.....	121
Gambar. III. 28. Sosok Melinda Dee.....	123
Gambar. III. 29. Demo Masa Memprotes Mahalnya Biaya Sekolah.....	124
Gambar. III. 30. Pras Memparodikan Sosok Melinda Dee.....	125
Gambar. III. 31. Sukribo “Indoleaks”.....	127
Gambar. III. 32. Sosok Julian Assange.....	129
Gambar. III. 33. Perbedaan Balon Dialog Untuk Menggambarkan Suara... ..	130
Gambar. III. 34. Perlakuan Istimewa Di Penjara Yang Didapat Gayus.....	131
Gambar. III. 35. Sukribo “Hasil Bapak Kesejahteraan”.....	132
Gambar. III. 36. Setting Tempat Cerita Kartun Judul Ini Adalah Halaman..	136
Gambar. III. 37. Sukribo “Dari Kilowati ke Recehwaty”.....	137
Gambar. III. 38. Sukribo “Itu Sirkusnya, Ini Badutnya”.....	139
Gambar. III. 39. Ruhur Sitompul Digambarkan Sebagai Badut.....	141
Gambar. III. 40. Sukribo “Masa Kalah Sama Hansip”.....	142
Gambar. III. 41. Pak Lurah Sebagai Representasi Sosok Presiden SBY.....	145
Gambar. III. 42. Sukribo “Belum Waktunya”.....	146



## DAFTAR TABEL

### BAB III

Tabel. III. 1. Daftar Sampel Penelitian Kartun Sukribo 2010-2011 .....	84
Tabel. III. 2. Ciri-Ciri Kartun Tabloid dan Kartun Sukribo.....	86
Tabel. III. 3. Analisa Jenis Visual Humor Kartun Sukribo.....	91
Tabel. III. 4. Analisa Tipe Humor Dalam Kartun Sukribo.....	92
Tabel. III. 5. Pemunculan Tokoh-Tokoh Karakter Dalam Kartun Sukribo....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

Kumpulan Sampel Penelitian Edisi Kartun Sukribo.....	xvii
--	------

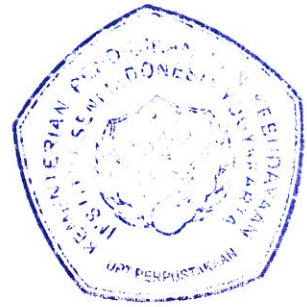
### LAMPIRAN 2

Tabel Pengelompokan Tema Cerita Kartun Sukribo Periode 2010.....	xxi
Tabel Pengelompokan Tema Cerita Kartun Sukribo Periode 2011.....	xxv



# BAB I

## Pendahuluan



### A. Penegasan Judul

Judul penelitian ini adalah *Kajian Aspek Visual Kartun Strip Sukribo pada Harian KOMPAS*. Dan untuk mempersempit sekaligus memperjelas maksud judul tersebut, dibawah ini penulis mencoba mendefinisikannya kata per kata:

1. **Visual** adalah bentuk benda yang dapat dilihat dengan indera penglihatan atau mata.<sup>1</sup>
2. **Kartun strip** adalah kartun yang biasanya tersusun berurutan, dapat terdiri dari 3 kotak atau lebih. Isinya biasanya komentar-komentar humoris yang dapat menampilkan lebih dari satu tokoh. Komentar atau dialog yang diucapkan para tokohnya biasanya menyangkut permasalahan yang aktual, baik sosial, politik, ekonomi dari kalangan masyarakat lapisan bawah sampai pada golongan ke atas.<sup>2</sup>
3. **Sukribo** adalah karakter tokoh kartun buatan Ahmad Faisal Ismail. Sukribo tampil dengan format kartun strip dan dipublikasikan secara berkala di kolom kartun hiburan KOMPAS edisi minggu.
4. **Harian KOMPAS** adalah nama surat kabar Indonesia yang berkantor pusat di Jakarta. Koran KOMPAS diterbitkan oleh PT. KOMPAS Media Nusantara yang merupakan bagian dari kelompok KOMPAS

---

<sup>1</sup> Harimurti Kridalaksana(ed), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka,2005) p.510

<sup>2</sup> Mengenal Batasan Kartun , *Kedaulatan Rakyat*, 9 Februari 2004, hal.3

Gramedia (KG)<sup>3</sup>. Di koran inilah kartun strip Sukribo diterbitkan setiap minggu bersama dengan kartun-kartun lainnya.

Penulis akan meneliti unsur-unsur visual apa saja yang terdapat pada karya kartun strip Sukribo berlandaskan kaidah aneka unsur visual seni rupa. Sedangkan untuk menggali ide dan gagasan isi ceritanya, penulis akan menggunakan pendekatan semiotika saat menganalisa kartun strip ini. Cara ini dilakukan untuk mencari tahu bagaimana Ismail sebagai seorang kartunis kreatif menuangkan buah-buah ide pemikirannya kedalam sebuah bentuk visual kartun dua dimensi.

## **B. Latar Belakang**

Indonesia banyak memiliki kartunis-kartunis handal yang berkarya di media massa nasional maupun lokal. Mereka antara lain: Pramono R Pramoejdo dari Sinar Harapan, Priyanto Sunarto dari Majalah Tempo, Joko Luwarso dari Warta Kota, Tyud dari Seputar Indonesia, Gatot Eko Cahyono dari Suara Pembaharuan, Djoko Susilo dari Suara Merdeka.<sup>4</sup>

Pramono R Pramoejdo lahir di Magelang pada tahun 1942. Dari tangan terlatihnya telah lahir lebih dari 3.000 karya baik kartun maupun karikatur. Tema cerita yang beliau garap cukup beragam disetiap karya kartunnya, dari permasalahan antropologi, sosial, sampai pada permasalahan sejarah. Sebagai kartunis senior, Pramono aktif berkarya dikoran Sinar Harapan.

---

<sup>3</sup> [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) , diakses pada tanggal 10 Maret pukul 19.00 WIB.

<sup>4</sup> [www.Antaraneews.com](http://www.Antaraneews.com), artikel Pameran Kartun Indonesia, 9 Desember 2009, diakses pada tanggal 10 Maret pukul 19.15 WIB

Beberapa kartunis senior lainnya tumbuh besar dikoran harian nasional KOMPAS. Mereka adalah GM Sudarta dan Dwi Koendoro. GM Sudarta terkenal dengan tokoh kartun ciptaannya, Om Pasikom. Sedangkan Dwi Koendoro dengan kartun komiknya Panji Koming. Kartun-kartun mereka sampai sekarang masih menghiasi kolom kartun edisi minggu dan sudah seperti bagian tak terpisahkan dari harian KOMPAS.

Seiring perkembangan jaman, redaksi KOMPAS mencoba menampilkan sesuatu yang segar dan urban agar koran itu tidak ditinggalkan pelanggannya. Bersanding dengan kartunis senior lainnya, bergabunglah beberapa kartunis muda berbakat. Mereka adalah Ade.R, Rachmat Riyadi (Libra), duet Benny Rachmadi dan Muhammad Mice Misrad, serta Ahmad Faisal Ismail.

Benny Rachmadi dan Muhammad Mice adalah lulusan Institut Kesenian Jakarta (IKJ), mereka berkolaborasi membuat kartun komik berjudul *Lagak Jakarta* dengan karakter mereka berdua sebagai pemain utamanya. Mereka mulai resmi bergabung di harian KOMPAS sejak tahun 2003. Kartun komik ini bercerita tentang kepolosan sahabat karib Benny dan Mice dalam menghadapi serta memandang segala dinamika permasalahan populer kota metropolitan Jakarta.

Pada tahun yang sama, Ismail dengan karya kartun komik Sukribo nya resmi ikut bergabung dengan keluarga besar KOMPAS Minggu. Ismail merupakan alumni Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Dengan



kepiawaiannya menggambar serta meramu sebuah cerita mengantarkan putera daerah ini bekerja di koran harian nasional KOMPAS.

Karakteristik visual kartun Sukribo sangat menarik untuk diteliti. Visualisasi tersebut cocok untuk dijadikan bahan penelitian, karena aspek visual ini dapat ditinjau dengan kajian spesifik seperti seni rupa, semiotika dan teknologi (cetak grafis ).



### C. Tinjauan Pustaka

Beberapa buku atau sumber literatur utama yang dipergunakan sebagai pijakan teoritik dalam membahas permasalahan yang diteliti, antara lain:

1. Setiawan, Muhammad Nasir, *Menakar Panji Koming*, Jakarta: PT. KOMPAS Media Nusantara, 2002.

Dalam menulis penelitian ini, sedikit banyak penulis berpijak pada sistematika penelitian yang terdapat dalam buku ini.

Secara urut dalam buku ini Muhammad Nasir Setiawan memaparkan asal-usul sejarah kartun, mendefinisikan arti kartun, dan kemudian melangkah ke pokok isi penelitian dengan mendeskripsikan para tokoh karakter Panji Koming. Deskripsi tersebut mencakup penelitian unsur-unsur visual para tokoh karakter Panji Koming. Untuk menganalisa isi cerita dalam Panji Koming, Nasir menggunakan pendekatan semiotika hermeneutik. Dengan pendekatan tersebut Nasar ingin mengungkap pandangan Dwi Koendoro dalam mencermati peristiwa sosial politik di Indonesia pada saat beliau menggarap/ membuat kartun Panji Koming. Hal ini dilakukan Nasar untuk menunjukkan signifikansi cerita komik Panji Koming terhadap gejolak reformasi di Indonesia.

2. Halim, Nasim, *Jurus Pintar Kartunis: Teknik Dasar Menggambar Kartun untuk Pemula*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004.

Dalam buku ini Nasim Halim memaparkan langkah demi langkah bagaimana membuat sebuah karya kartun yang tidak kaku dan enak untuk dilihat.

Segala aspek visual dalam menciptakan tokoh kartun dibahas dalam buku ini, dari teknik *basic* seperti bagaimana membuat kerangka tubuh kartun, membuat bentuk kepala, bereksperimen dengan berbagai variasi model rambut, hidung, mata, alis sampai hal mendetail lainnya. Kemudian dijelaskan jug teknik bagaimana membangun sebuah karakter tokoh kartun dengan menggunakan aplikasi ekspresi wajah dan *gesture* badan.

Semua hal berunsur visual dalam kartun dibahas mendetail dalam buku sehingga memudahkan penulis untuk menggunakan buku ini sebagai buku pendukung penelitian visual kartun Sukribo.

3. Masdiono, Toni, *14 Jurus Membuat Komik*, Jakarta: Creative Media, 1998.

Walaupun buku ini lebih membicarakan teknik cara membuat komik yang baik, namun ada beberapa aspek isi yang penulis rasa dapat diambil untuk memperdalam pembahasan kartun yang sedang penulis teliti, misalnya penjabaran tipe-tipe jenis balon dialog dalam komik. Sebagai

jenis kartun verbal, kartun strip Sukribo tak lepas dari penggunaan balon kata dalam penyampaian gagasan ceritanya.

Dalam buku ini Toni Masdiono juga menjelaskan bagaimana membuat gambar *gesture* badan tokoh kartun agar kelihatan fleksibel dan juga pentingnya pembuatan *gesture* badan yang tepat untuk mendukung penciptaan ekspresi karakter tokoh bersangkutan.

4. McCloud, Scott, *Understanding Comic*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001.

Ada satu bagian dimana Scott McCloud dalam buku ini membahas secara khusus tentang kartun sebagai salah satu cabang seni rupa.

Scott mencoba mendefinisikan apa itu sebenarnya kartun, sejarah pemunculan kartun sampai dengan menerangkan bahwa visual kartun sejatinya adalah gaya gambar penyederhanaan sebuah bentuk. Fungsi visual sederhana kartun juga dijelaskannya disini.

5. Yustiniadi, Danny, *Tentang Kartun*, Semarang: Effhar & Dahara Prize, 1996.

Di buku ini Danny Yustiniadi membahas kartun secara lengkap dan menyeluruh. Pembahasan kartun dimulai dari definisi kartun, sejarah munculnya kartun, teori kartun, fungsi kartun sampai pemaparan unsur-unsur (visual maupun verbal) apa saja yang terdapat dalam sebuah kartun.



6. Wijaya, I Dewa Putu, *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*, Yogyakarta: Ombak, 2003.

Secara garis besar buku ini membagi kartun menjadi 2 kategori, yaitu kartun verbal dan kartun non verbal. Penggolongan tersebut berdasarkan ada tidaknya sebuah tulisan (verbal) dalam karya sebuah kartun.

Untuk meneliti kartun strip Sukribo yang notabene adalah sebuah kartun verbal, maka isi buku ini sangat membantu penulis dalam meneliti kartun Sukribo dari sisi gaya penceritaan verbalnya. Buku ini juga memaparkan unsur dan tipe humor apa saja yang biasanya ada dalam sebuah karya kartun.

7. Pramodja, Pramono R., *Kiat Mudah Membuat Kartun, Panduan Ringan dan Praktis menjadi Karikartunis Handal*, Jakarta: Creative Media, 2008.

Penulis menggunakan buku ini sebagai salah satu landasan teori untuk membedakan pengertian kartun dan karikatur.

Dengan jelas Pramono lewat buku ini membedakan pengertian kartun dengan karikatur. Perbedaan tersebut dapat ditinjau dari muatan jenis humornya sampai perbedaan gaya gambar visual.

8. Tinarbuko, Sumbo, *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalansutra, 2008.

Walau buku ini lebih menjabarkan semiotika dalam aplikasinya di bidang desain komunikasi visual, namun ada beberapa bab yang memaparkan pengertian semiotika secara umum (seni rupa).

Dari buku ini juga penulis mengambil teori tipografi sebagai element visual pendukung dalam kartun verbal.

Buku ini juga sekaligus digunakan penulis untuk belajar menafsirkan tanda semiotika pada sebuah karya. Ada beberapa contoh karya seni yang oleh Sumbo dicoba dijabarkan dan diteliti tanda-tanda visual semiotikanya guna mencari konsep/ informasi tentang maksud dan tujuan dibuatnya karya seni itu.

9. Budiman, Kris, *Ikonitas: Semiotika Sastra dan Seni Visual*, Yogyakarta: Buku Baik, 2004.

Secara spesifik buku ini mengupas pengertian semiotika ikon. Buku ini lebih mendiskripsikan teori Peirce. Kris mencoba mendefinisikan apa itu sebuah ikon dengan teori semiotika Peirce.

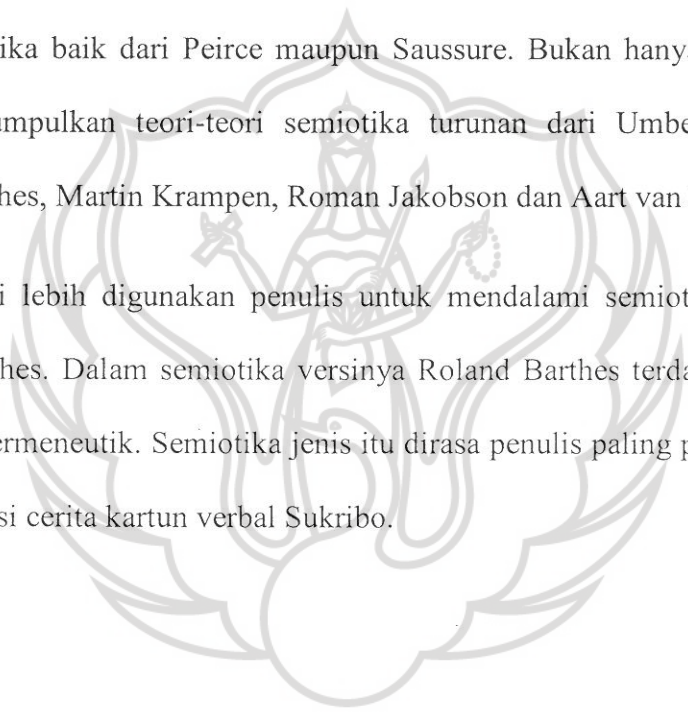
Buku ini juga sekaligus digunakan penulis untuk belajar menafsirkan tanda semiotika pada sebuah karya. Ada beberapa contoh karya seni yang oleh Kris dicoba dijabarkan dan diteliti tanda-tanda visual semiotika

ikonnya guna mencari konsep/ informasi tentang maksud dan tujuan dibuatnya karya seni itu.

10. Sudjiman, Panuti, *Serba-Serbi Semiotika*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1992.

Buku ini berisi seluk beluk ilmu semiotika. Panuti memaparkan teori-teori semiotika baik dari Peirce maupun Saussure. Bukan hanya itu, dia juga mengumpulkan teori-teori semiotika turunan dari Umberto Eco, Roland Barthes, Martin Krampen, Roman Jakobson dan Aart van Zoest.

Buku ini lebih digunakan penulis untuk mendalami semiotika versi Roland Barthes. Dalam semiotika versinya Roland Barthes terdapat teori semiotika hermeneutik. Semiotika jenis itu dirasa penulis paling pas untuk membedah isi cerita kartun verbal Sukribo.



#### **D. Rumusan Masalah**

Mengkaji kartun strip Sukribo karya Ahmad Faisal Ismail dari sisi tampilan aspek visual serta menganalisa isi ceritanya.

1. Seperti apakah visualisasi karakter Sukribo serta para tokoh karakter pendukung lainnya dalam kartun komik Sukribo ?
2. Bagaimana kaitan ide cerita dengan representasi aspek visual pada kartun komik Sukribo ditinjau dari pendekatan semiotika ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui dan mengkaji aspek visual apa saja yang terdapat pada karakter tokoh Sukribo serta para tokoh pendukung lainnya dalam kartun komik Sukribo.
2. Untuk mengkaji dan menganalisis unsur-unsur semiotika dalam kaitannya dengan aspek visual sebagai sarana penyampaian ide cerita dalam kartun komik Sukribo.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Memberikan pembahasan menyeluruh tentang kajian visualisasi kartun komik Sukribo. Serta memberikan wacana baru tentang kekhasan kartun nusantara. Tulisan ini diharapkan mampu menjadi masukan untuk perkembangan kartun Indonesia.



## G. Metode Penelitian

### 1. Populasi dan Sample

#### a. Populasi

Yang dimaksud dengan populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan karya kartun komik Sukribo karya Ismail yang pernah diterbitkan oleh harian KOMPAS. Untuk mempersempit cakupan tersebut penulis mengambil batasan populasi kartun komik strip Sukribo terbitan antara tahun 2010 dan 2011. Untuk mengumpulkan populasi tersebut, penulis dapat langsung dari koleksi pribadi sang kartunis sendiri maupun hasil pencarian dokumentasi online lewat internet.

#### b. Sample

Setelah memberikan batasan-batasan tegas pada populasi, langkah berikutnya menetapkan sample. Teknik pemilihan sample dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sample*, yang artinya memilih sekelompok subjek berdasarkan ciri-ciri dan sifat-sifat populasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan penentuan sample adalah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi, suatu reduksi terhadap jumlah penelitian. Kriteria pemilihan sample berdasarkan pada:

- 1) Tema, ada tema cerita yang cenderung mirip dalam beberapa edisi Sukribo. Untuk mempersempit cakupan kriteria pemilihan

sampel tersebut, penulis memutuskan untuk memilih edisi Sukribo yang membahas isu berita besar dan populer dikalangan masyarakat. Pengertian besar dan populer disini adalah sebuah berita yang dianggap cukup luas diketahui masyarakat segala lapisan. Sebuah berita besar yang keberadaannya sempat di *blow up* secara besar-besaran oleh media massa (baik cetak maupun elektronik) sehingga sempat menjadi pusat perhatian dan populer dikalangan masyarakat luas.

- 2) Visualisasi khas Ismail yang tertuang dalam setiap edisi kartun Sukribo.
- 3) Terbitan kartun komik Sukribo edisi antara tahun 2010 - 2011. Hal ini dilakukan untuk melihat perkembangan visual dan ide cerita terkini dari kartun komik tersebut.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

### a. Metode Observasi

Metode observasi yang digunakan adalah observasi langsung dan tidak langsung.

- 1) Observasi langsung dilakukan dengan cara menemui langsung sang kartunis pembuat kartun Sukribo, yaitu Ahmad Faisal Ismail. Cara ini dirasa penulis paling efektif dalam mengumpulkan fakta-fakta data penelitian karena bersumber langsung dari objek penelitian.

2) Observasi tidak langsung dilakukan dengan mencari sumber data lain seperti tulisan-tulisan tentang kartun strip karya Ismail.

b. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewancarai langsung Ahmad Faisal Ismail sebagai kartunis kartun Sukribo.

c. Metode Dokumentasi

Mengumpulkan dokumentasi tulisan baik dari media cetak seperti artikel di majalah, koran, makalah maupun internet mengenai kartun komik Sukribo.

3. Metode/ Teknik Analisis Data

a. Menggunakan metode *deskriptif analisis*. Dengan demikian data yang diperoleh dapat digeneralisasikan dengan menggunakan pijakan-pijakan teoritik. Urutan proses analisis adalah sebagai berikut:

- 1) Mendata semua edisi kartun komik Sukribo yang terbit antara tahun 2010-2011.
- 2) Menarik sampel edisi dari keseluruhan karya kartun komik Sukribo berdasarkan kriteria pemilihan sampel yang telah penulis jelaskan sebelumnya.
- 3) Mencermati dan menganalisis sampel kartun komik Sukribo dengan pendekatan semiotika untuk mengetahui tema, ide cerita dan aspek permasalahan yang terkandung di dalamnya.

4) Mencermati karakteristik visual karakter tokoh Sukribo (dan karakter-karakter pendukung lainnya). Mengemukakan kecenderungan umum dari setiap objek yang dicermati.

b. Metode Pendekatan Semiotika

Pendekatan semiotika digunakan penulis untuk membedah makna visual dan verbal yang terdapat pada kartun komik Sukribo. Peran pendekatan semiotika ini sangat berguna dalam usaha penulis mencari ide cerita sebuah tema dan segala permasalahan di dalamnya dengan cara menganalisis setiap tanda, kode maupun makna yang terlihat pada aspek visual dan verbal kartun komik Sukribo.

H. Peralatan yang digunakan

Dalam proses pencarian data dan penyusunan penelitian ini, digunakan alat-alat penunjang untuk membantu dokumentasi data dan bahan. Alat-alat tersebut antara lain:

1. *Voices recorder*
2. Kamera digital
3. *Scanner*
4. Mesin fotocopy
5. Komputer

Penggunaan alat-alat tersebut dilandasi oleh adanya alasan kepraktisan kerja, penghematan waktu, tenaga, dan biaya.