

KAJIAN VISUAL KARTUN KONPOPILAN

I Wayan Nuriarta

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia, Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235
e-mail: iwayannuriarta@gmail.com , nuriarta@isi-dps.ac.id

ABSTRACT

To bring humor or social criticism, a cartoon on newspapers usually uses two kinds of text, such as visual text and verbal text. Both of them are reinforcing the message that delivered by the cartoonist, either humor or criticism. If one of these texts does not exist, the message will be very difficult to understand as they need each other. Konpopilan cartoon is published in Kompas newspaper every Sunday is different. This cartoon firmly states 'itself' is a work of visual communication. That background study brought this research has some objectives, such as; (a) To describe the visual language that the Konpopilan cartoons were published in Kompas Newspaper in 2016, (b) To describe the meaning of denotation and connotation of Konpopilan cartoons in Kompas newspaper in 2016. This research used Qualitative research. The results of this research shown that the visualization of Konpopilan cartoons are a man who wears traditional woven bamboo hat and animals. This research uses visual language as it mean discussion. Cara Wimba uses very long shot, long shot, and medium long shot, Tata Ungkap Dalam uses normal perspective, Tata Ungkap Luar is not presented in 1 frame cartoon style but presented by strip comic that uses more than one frame. Denotation meaning of this cartoon is described by the person who wears a traditional woven bamboo hat and some animals that has connotation meaning as a cartoon focusing on social criticism; how human being should take care of the environment and anti corruption.

Keywords: Visual studies, Konpopilan cartoons, meaning.

ABSTRAK

Untuk menghadirkan humor ataupun kritik sosial, sebuah kartun pada koran biasanya memanfaatkan dua teks yaitu teks visual dan teks verbal. Kedua teks tersebut sangat diperlukan karena saling membutuhkan satu sama yang lainnya. Sementara kartun Konpopilan yang hadir pada Koran Kompas Minggu justru berbeda. Kartun ini dengan tegas menyatakan 'dirinya' adalah sebuah karya komunikasi visual yang hanya menggunakan teks visual tanpa teks verbal. Latar belakang tersebut menjadikan penelitian ini dilakukan dengan tujuan; (a) Untuk mendeskripsikan visual kartun Konpopilan pada Koran Kompas tahun 2016, (b) Untuk mendeskripsikan makna denotasi dan makna konotasi kartun Konpopilan pada Koran Kompas tahun 2016. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan visualisasi kartun Konpopilan dengan pembahasan bahasa rupa yang berisi isi wimba berupa manusia bercaping dan berbagai satwa, cara wimbanya menggunakan ukuran *very long shot, long shot, medium long shot*, tata unkap dalam memanfaatkan cara wimbanya dengan sudut pengambilan wajar, tata unkap luar tidak terdapat pada kartun dengan gaya unkap 1 panil, namun terjadi pada penggambaran strips yang memanfaatkan lebih dari 1 panil. Makna denotasinya adalah sebuah narasi seorang manusia bercaping bersama para satwa yang hadir pada tiap panil dengan makna konotasi sebagai sebuah kartun kritik terhadap manusia dalam menjaga lingkungan dan anti korupsi.

Kata Kunci: Kajian Visual, Kartun Konpopilan, Makna

PENDAHULUAN

Sebuah karya kartun pada koran biasanya dalam menyampaikan pesan humor maupun kritik sosial memanfaatkan dua teks yaitu teks visual dan teks verbal. Teks visual yang dimaksudkan adalah gambar-gambar, baik bentuk manusia, tumbuhan maupun binatang. Sementara teks verbal adalah rangkaian kata-kata yang bisa dibaca serta memiliki makna sesuai pesan yang ingin disampaikan. Kedua teks ini sama-sama saling memperkuat pesan yang ingin disampaikan sang kartunis. Jika salah satu dari teks ini tidak ada, biasanya pesan sangat susah dipahami bahkan sangat mungkin terjadi kegagalan komunikasi sebuah karya kartun. Dua teks ini menjadi begitu penting karena saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya.

Kartun Konpopilan yang hadir pada Koran Kompas Minggu justru berbeda. Kartun ini dengan tegas menyatakan 'dirinya' adalah sebuah karya komunikasi visual. Artinya sang kartunis hanya memanfaatkan gambar, tanpa menggunakan kata-kata dalam menyampaikan pesan. Kartun Konpopilan ini disebut juga sebagai kartun bisu karena kehadirannya mirip seperti pantomim. Semua rangkaian gambar dalam panil tanpa dilengkapi kata-kata, namun tetap mampu menyampaikan pesan dengan sangat menarik, mampu menghadirkan cerita dengan sangat apik. Inilah salah satu keunikan kartun Konpopilan yang hanya menggunakan teks visual atau gambar saja mampu menyampaikan humor, menyampaikan kritik, pemikiran-pemikiran atau opini kartunis dalam media tempat kartun ini bernaung (Ajidarma, 2012: 178).

Para pembaca yang ingin mengetahui pesan kartun Konpopilan tidak akan mendapatkan tawa dengan begitu cepat. Namun perlu melihat visual/gambar secara keseluruhan jika hadir dalam satu panil, dan perlu melihat rangkaian ceritanya saat hadir dalam bentuk komik strip. Gambar harus 'dibaca' dari panil pertama sampai panil terakhir. Jadi tiap panilnya harus diikuti dan dibaca agar mendapatkan cerita utuh untuk menemukan tawa serta kritik di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah; 1) Bagaimana visualisasi kartun Konpopilan pada Koran Kompas tahun 2016 ? 2) Bagaimana makna denotasi dan makna konotasi kartun Konpopilan pada Koran Kompas tahun 2016 ? Teori bahasa rupa Tabrani akan digunakan untuk menjawab pertanyaan pertama dan teori semiotika Barthes akan digunakan untuk menjawab pertanyaan kedua.

Visualisasi berarti dapat dilihat dengan indra penglihat (mata), suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, peta grafik; mengubah konsep menjadi gambar untuk disajikan. Gambar merupakan salah satu wujud simbol atau bahasa visual yang di dalamnya terkandung struktur rupa seperti garis, bentuk, dan komposisi. Pembahasan dalam kajian visual dapat dideskripsikan dengan menggunakan teori Bahasa Rupa oleh Primadi Tabrani. Bahasa Rupa dinyatakan dengan pembagian berupa: isi wimba, cara wimba, tata unkap dalam dan tata unkap luar. Isi wimba adalah objek apa yang digambar. Cara wimba adalah berbagai cara untuk menggambarkan objek hingga bisa bercerita yang terdiri dari ukuran pengambilan gambar, sudut pengambilan dan penggambaran (Tabrani, 2009: 185). Ukuran pengambilan gambar adalah suatu teknik pengambilan gambar untuk menentukan berapa besar isi wimba digambarkan dalam suatu bidang gambar dan juga menjelaskan jenis ukuran pengambilan. Sudut pengambilan pada cara wimba adalah suatu cara pengambilan gambar atau cara penggambaran suatu wimba, sehingga suatu objek terlihat dari sudut pandang tertentu. Penggambaran dalam bahasa rupa adalah penggunaan elemen-elemen seni rupa seperti garis, blabar, warna untuk menggambar. Penggambaran ini terdiri dari penggambaran secara naturalis yaitu cara penggambaran objek atau manusia sebagaimana adanya, seperti dilihat dengan mata. Cara menyusun berbagai Wimba lengkap dengan cara wimbanya dalam satu gambar disebut tata unkap dalam. Tata unkap adalah cara pemanfaatan cara wimba dalam menggambar sehingga dapat membawa pesan

dan arti. Ketika pemanfaatan cara wimba digunakan dalam satu gambar maka disebut tata ungkap dalam. Tata ungkap dalam ini penggunaannya terdiri dari menyatakan ruang, menyatakan gerak, menyatakan waktu dan ruang. Cara tata ungkap dalam untuk menyatakan gerak adalah cara untuk menggambarkan objek atau bagian objek yang bergerak, hingga dalam gambar terasa kesan gerak dari wimba atau bagian wimba yang bergerak tersebut. Dapat dilihat dari; garis-garis ekspresif yaitu garis yang dapat menyatakan gerak, sebab dengan menggunakan garis ekspresif wimba seakan bergerak atau dalam keadaan bergerak. Latar belakang kabur yaitu latar belakang biasanya untuk gerak melaju suatu objek dengan latar belakang dibuat kabur.

Dalam bukunya Piliang (2003: 261) yang berjudul *Hipersemiotika* diuraikan denotasi sebagai tingkatan pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Makna denotasi (*denotative meaning*), dalam hal ini, adalah makna pada apa yang tampak. Denotasi adalah tanda yang penandanya mempunyai tingkat konvensi atau tingkat kesepakatan yang tinggi. Sedangkan konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan). Teori semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika yang dikemukakan Roland Barthes yaitu makna denotasi dan konotasi untuk mengungkap makna kartun Konpopilan pada Koran Kompas tahun 2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif untuk mengumpulkan, menyaring dan menganalisis data. Metode penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (dalam Kaelan, 2005:5) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, catatan-catatan yang berhubungan

dengan makna, nilai dan pengertian. Dengan demikian, segala hal yang berhubungan dengan kartun Konpopilan akan dideskripsikan secara kualitatif.

Subjek kajian penelitian ini adalah kartun-kartun Konpopilan pada koran Kompas tahun 2016. Dari sejumlah kartun yang diobservasi, kartun yang terbit pada tanggal 17 Januari dan 15 Mei 2016 dipilih sebagai sampel karena kartun-kartun tersebut hadir dengan panil yang berbeda. Objek penelitian ini difokuskan pada kajian visual yang berisi analisis isi wimba, cara wimba, tata ungkap dalam dan tata ungkap luar, serta makna denotasi dan makna konotasi.

Data yang telah terkumpul dianalisis dalam beberapa tahap. Analisis data menurut Moleong (2001: 103) adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis seperti yang disarankan data. Pengorganisasian dan pengurutan data itu disesuaikan dengan konsep-konsep dalam bahasa rupa Primadi Tabrani dan teori semiotika Bhartes. Setelah semua data dianalisis dan dibahas secara mendalam, langkah terakhir adalah menyimpulkan temuan-temuan yang diperoleh sesuai dengan data yang ada, yang didasarkan pada ruang lingkup permasalahan yang dikaji.

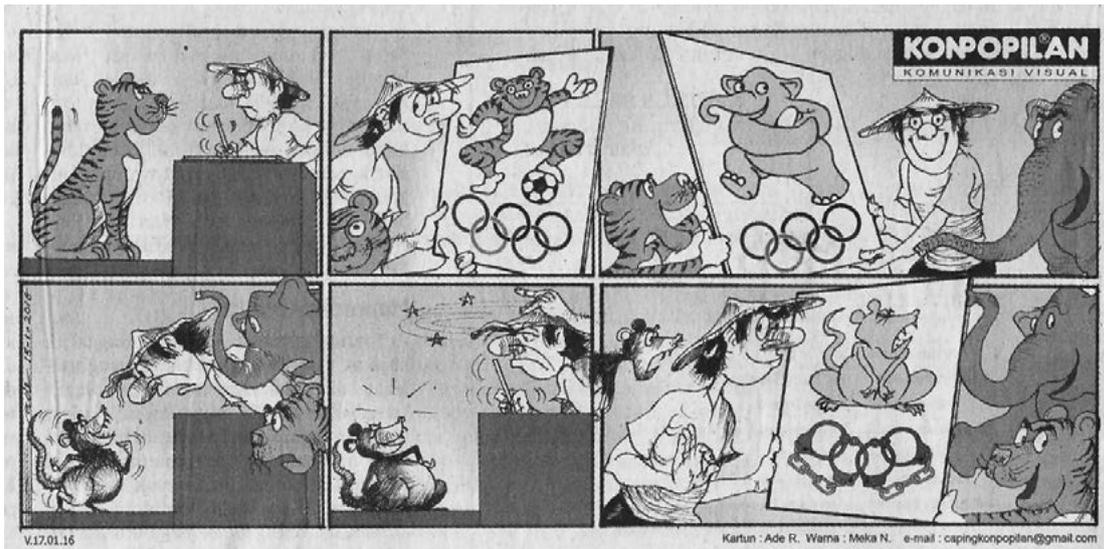
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Konpopilan 17 Januari 2016

Kartun Konpopilan pada edisi ini terdiri dari 6 panil. Berikut adalah analisis bahasa rupa dan makna semiotika yang terkandung di dalam ceritanya panil per panil.

Panil 1

Panil 1 berukuran 3,6 cm x isi wimbanya adalah manusia bercaping, satwa harimau dan meja gambar. Manusia bercaping berdiri di belakang meja gambar sambil menggambar satwa harimau yang berada di samping kiri. Cara wimba manusia bercaping digambarkan dengan ukuran *midshot* dan satwa harimau digambarkan dengan ukuran



Kartun 1. Kartun Konpopilan, Kompas Minggu edisi 17 Januari 2016

pengambilan gambar menggunakan ukuran medium long shot. Sudut pandang wimbanya menggunakan sudut pengambilan wajar. Penggambaran pada tiap wimba menggunakan *out line*.

Tata ungkapan dalam pada panil ini wimba manusia bercapung digambarkan dengan ukuran *midshot* dan satwa harimau digambar dengan ukuran *medium long shot* dengan sudut pengambilan wajar. Penggambaran pada ekor satwa harimau dan pena yang dipegang manusia bercapung menggunakan garis-garis ekspresif yang menunjukkan bahwa pada ekor harimau bergerak-gerak dan manusia bercapung pun sedang menggerakkan pena.

Tata ungkapan luarnya terjadi alih objek bergerak pada panil 1 ke panil 2. Pada panil 1 manusia bercapung yang semula berada di sebelah kanan, namun pada panil 2 manusia bercapung berada panil sisi kiri. Terjadi alih pengambilan yaitu pada panil 1 wimba manusia bercapung digambarkan dengan ukuran *midshot* dan satwa harimau digambarkan dengan ukuran pengambilan gambar *medium long shot* dengan sudut pandang wajar, namun pada panil 2 wimba manusia bercapung digambar dengan ukuran pengambilan *midshot* dengan sudut pandang wajar, dan wimba satwa harimau digambarkan dengan ukuran penggambaran *big clouse up* dengan sudut pengambilan wajar. Pada panil 1 juga terjadi alih komposisi

yaitu pada panil 1 komposisi wimba manusia bercapung yang semula berada di sebelah kanan dengan ukuran pengambilan gambar *medium long shot*, namun pada panil 2 manusia bercapung berada panil sisi kiri digambar dengan ukuran pengambilan *midshot*. Wimba satwa harimau pada panil 1 digambar berada di sebelah kiri dengan ukuran pengambilan gambar medium long shot, namun pada panil 2 digambarkan dengan pengambilan *big clouse up*. Komposisi pada bagian sisi kanan ditempati oleh hasil gambar manusia bercapung berupa papan gambar berisi gambar satwa harimau dikakinya ada bola sepak bola dan paling bawahnya ada lambang *Olympic Games*.

Panil 2

Panil 2 berukuran 3,6 cm x 3,8 cm isi wimbanya berisi gambar manusia bercapung, satwa harimau, papan gambar yang berisi gambar satwa harimau, bola dan lambang *Olympic Games*. Cara wimbanya manusia bercapung digambar dengan ukuran pengambilan *midshot*, wimba satwa harimau digambarkan dengan ukuran penggambaran *big clouse up*, dan papan gambar dengan ukuran *medium shot*. Masing-masing wimba digambarkan dengan sudut pengambilan wajar dengan penggambaran menggunakan *outline*.

Tata ungkapan dalam manusia ber-

caping digambar dengan ukuran pengambilan *midshot* dengan sudut pengambilan wajar, satwa harimau digambarkan dengan ukuran penggambaran *big close up* dengan sudut pengambilan wajar, dan papan gambar dengan ukuran *medium shot* juga dengan sudut pengambilan wajar. Tata ungkap luarnya terjadi alih pengambilan dan alih komposisi antara panil 2 dengan panil 3. Terjadi alih pengambilan yaitu pada panil 2 wimba manusia bercaping digambar dengan ukuran pengambilan *midshot* dengan sudut pandang wajar, wimba satwa harimau digambarkan dengan ukuran penggambaran *big close up* dengan sudut pengambilan wajar, dan papan gambar dengan ukuran *medium shot* dengan sudut pengambilan wajar. Pada panil 3 wimba manusia bercaping digambar dengan ukuran pengambilan *midshot* dengan sudut pandang wajar, wimba satwa harimau digambarkan dengan ukuran penggambaran *close up* dengan sudut pengambilan wajar, dan papan gambar berganti gambar menjadi gambar gajah dengan lambang *Olympic Games* serta pada panil 3 terdapat wimba satwa gajah.

Pada panil 2 juga terjadi alih komposisi yaitu pada panil 2 manusia bercaping berada pada panil sisi kiri digambar dengan ukuran pengambilan *midshot* dengan wajah menghadap ke kanan, namun pada panil 3 digambarkan berada pada sisi kanan panil dengan kepala menghadap ke depan. Wimba satwa harimau pada panil 2 digambarkan dengan pengambilan *big close up* menghadap ke depan, namun pada panil 3 digambarkan dengan ukuran *close up* dengan kepala mengarah ke kanan panil. Pada Panil 2 komposisi pada bagian sisi kanan ditempati oleh hasil gambar manusia bercaping berupa papan gambar berisi gambar satwa harimau di kakinya ada bola sepak bola dan paling bawahnya ada lambang *Olympic Games*. Pada panil 3 papan gambar tidak lagi berisi gambar harimau, namun sudah berganti menjadi gambar gajah. Pada panil 3 dihadirkan satwa gajah yang menempati komposisi paling kanan pada panil. Satwa gajah digambarkan dengan dengan ukuran penggambaran *big close up*.

Panil 3

Panil 3 berukuran 3,6 cm x 7,2 cm isi wimbanya adalah manusia bercaping, satwa harimau, satwa gajah dan papan gambar yang berisi gambar gajah dan logo *Olympic Games*. Cara Wimbanya manusia bercaping digambarkan dengan ukuran *midshot*. Satwa harimau digambarkan dengan ukuran *close up*, satwa gajah digambarkan dengan ukuran *big close up*. Papan gambar yang berisi gambar gajah dan lambang *Olympic Games* digambarkan dengan ukuran penggambaran *medium shot*. Masing-masing wimba digambar dengan sudut pengambilan wajar dengan memanfaatkan *outline*.

Tata ungkap dalamnya menunjukkan manusia bercaping digambarkan dengan ukuran *midshot* diambil dari sudut pengambilan sudut wajar. Satwa harimau digambarkan dengan ukuran *close up* diambil dari sudut pengambilan sudut wajar, satwa gajah digambarkan dengan ukuran *big close up* diambil dari sudut pengambilan sudut wajar. Papan gambar yang berisi gambar gajah dan lambang *Olympic Games* digambarkan dengan ukuran penggambaran *medium shot* diambil dari sudut pengambilan sudut wajar. Tata ungkap luarnya terjadi alih pengambilan dan alih komposisi. Terjadi alih pengambilan yaitu pada panil 3 manusia bercaping digambarkan dengan ukuran *midshot* diambil dari sudut pengambilan sudut wajar.

Pada panil 3 juga terjadi alih komposisi yaitu pada panil 3 digambarkan manusia bercaping berada pada sisi kanan panil dengan kepala menghadap kedepan, namun pada panil 4 digambarkan menghadap sudut kiri bawah. Wimba satwa harimau pada panil 3 digambarkan dengan ukuran *close up* dengan kepala mengarah ke kanan panil, namun pada panil 4 digambarkan dengan ukuran *close up* menghadap ke kiri. Satwa gajah pada panil 3 digambarkan dengan ukuran *big close up*, namun pada panil 4 digambarkan dengan ukuran *close up*. Papan gambar dengan gambar gajah dan lambang *Olympic Games* tidak muncul pada panil 4, namun yang digambarkan pada panil 4 adalah satwa tikus.

Panil 4

Panil 4 berukuran 3,5 cm x 4,4 cm isi wimbanya adalah manusia bercapung, satwa harimau, satwa gajah, satwa tikus dan meja gambar. Cara wimbanya manusia bercapung digambar dengan ukuran *midshot*. Satwa harimau dan satwa gajah digambarkan dengan ukuran *close up*. Satwa tikus digambarkan dengan ukuran *long shot*. Sudut pengambilan gambar masing-masing wimba menggunakan sudut pengambilan wajar. Penggambaran menggunakan garis-garis ekspresif terdapat pada satwa tikus yang menunjukkan gerak. Penggambaran menggunakan *outline* untuk membedakan masing-masing wimba pada panil 4.

Tata unguap dalamnya adalah, manusia bercapung dicarakan dengan ukuran *midshot* dan diambil dari sudut pengambilan sudut wajar. Satwa harimau dicarakan dengan ukuran *close up* dan diambil dari sudut pengambilan sudut wajar. Satwa gajah dicarakan dengan *close up* dan diambil dari sudut pengambilan sudut wajar. Satwa tikus dicarakan dengan ukuran *long shot* dan diambil dari sudut pengambilan sudut wajar. Tata unguap dalam memanfaatkan garis-garis ekspresif pada satwa tikus yang menunjukkan gerak atau digambarkan dalam keadaan bergerak. Tata unguap luarnya terjadi alih komposisi karena posisi letak wimba-wimba berbeda antara panil 4 dengan panil 5. Pada panil 4 wimba-wimba yang digambarkan menempati ruang sebelah kanan panil adalah manusia bercapung, satwa harimau dan satwa gajah, namun pada panil 5 hanya digambarkan manusia bercapung saja.

Panil 5

Panil 5 berukuran 3,5 cm x 3,8 cm isi wimbanya adalah manusia bercapung, satwa tikus dan meja gambar. Manusia bercapung berdiri dibelakang meja gambar sambil menggambar satwa tikus yang berada di samping kiri. Cara wimba manusia bercapung digambarkan dengan ukuran *midshot* dan satwa tikus digambarkan dengan ukuran pengambilan gambar menggunakan ukuran *long shot*. Sudut pandang wimbanya menggunakan sudut pengambilan sudut wajar. Penggambaran pada

tiap wimba menggunakan *out line*.

Tata unguap dalamnya wimba manusia bercapung dicarakan dengan ukuran *midshot* dan diambil dari sudut pengambilan sudut wajar. Satwa tikus dicarakan dengan ukuran *long shot* dengan sudut pengambilan sudut wajar. Garis-garis ekspresif digunakan pada tangan kanan manusia bercapung yang memegang alat gambar untuk menunjukkan manusia bercapung sedang menggambar. Garis-garis juga digambarkan dekat kepala manusia bercapung lengkap dengan penggambaran tiga bintang untuk menunjukkan manusia bercapung berpikir sampai pusing.

Tata unguap luarnya terjadi alih objek bergerak pada panil 5 ke panil 6. Pada panil 5 manusia bercapung yang semula berada di sebelah kanan, namun pada panil 6 manusia bercapung berada pada panil sisi kiri. Terjadi alih pengambilan yaitu pada panil 5 wimba manusia bercapung digambarkan dengan ukuran *midshot* dan satwa tikus digambarkan dengan ukuran pengambilan gambar *long shot* dengan sudut pandang wajar, namun pada panil 6 wimba manusia bercapung digambar dengan ukuran pengambilan *midshot* dengan sudut pandang wajar menempati panil sebelah kiri, dan wimba satwa tikus digambarkan dengan ukuran penggambaran *close up* dengan sudut pengambilan wajar. Pada panil 5 juga terjadi alih komposisi yaitu pada panil 5 komposisi wimba manusia bercapung yang semula berada di sebelah kanan dengan ukuran pengambilan gambar *midshot*, dan juga satwa tikus dengan ukuran penggambaran *close up*, namun pada panil 6 terdapat wimba-wimba manusia bercapung berada pada panil sisi kiri digambar dengan ukuran pengambilan *midshot*, satwa tikus dengan ukuran *close up*, dan digambarkan pula satwa gajah dengan ukuran penggambaran *big close up* dan satwa harimau dengan ukuran *big close up*. Pada panil 6 juga digambarkan wimba papan gambar yang berisi gambaran satwa tikus dan gambar borgol.

Panil 6

Panil 6 berukuran 3,5 cm x 7,2 cm isi wimbanya adalah manusia bercapung, satwa

tikus, satwa gajah, satwa harimau, papan gambar yang berisi gambar satwa tikus dan borgol. Cara wimbanya manusia bercapung digambarkan dengan ukuran penggambaran *mid-shot*, satwa tikus digambarkan dengan ukuran penggambaran *close up*, satwa gajah dan satwa harimau digambarkan dengan ukuran penggambaran *big close up*. Masing-masing wimba digambarkan dengan cara pengambilan dengan sudut wajar. Masing-masing wimba digambarkan dengan menggunakan garis luar atau *outline* sehingga pada gambar tampak masing-masing wimba memiliki batas yang jelas.

Tata unguap dalamnya dapat dilihat dari cara pengambilan gabungan antara jenis cara ukuran pengambilan dengan cara sudut pengambilan gambar. Manusia bercapung digambar dengan ukuran pengambilan *mid-shot* dengan sudut pengambilan wajar. Satwa tikus dicarakan dengan ukuran *close up* dengan sudut pengambilan wajar. Satwa gajah dicarakan dengan ukuran *big close up* dengan sudut pengambilan gambar dan satwa harimau yang dicarakan dengan ukuran *big close up* dengan sudut pengambilan wajar.

Makna Denotasi Kartun 1

Gambar kartun konpopilan ke-1 ini bercerita tentang seorang manusia bercapung yang memiliki hobi menggambar membuat maskot dari berbagai jenis satwa. Satwa pertama yang ia gambar adalah harimau. Hasil gambar satwa harimau menunjukkan bahwa harimau tepat digunakan sebagai maskot dalam cabang olahraga sepak bola dalam *Olympic Games*. Lima lingkaran yang digambarkan menghiasi gambar maskot harimau adalah lambang dari *Olympic Games*. Satwa yang kedua digambar adalah gajah. Manusia bercapung pun menggambar satwa gajah yang penuh semangat sebagai maskot *Olympic Games*. Satwa harimau memberikan acungan jempol terhadap hasil karya manusia bercapung. Satwa gajah pun sangat puas dengan hasil karya manusia bercapung. Selanjutnya datanglah seekor satwa tikus yang sangat ingin digambar oleh manusia bercapung agar bisa juga hadir sebagai salah satu maskot olah-

raga *Olympic Games* yang membanggakan. Satwa tikus pun bergaya dengan penuh kesombongan agar bisa digambar oleh manusia bercapung. Manusia bercapung menggambar satwa tikus dengan penuh perhitungan, konsentrasi. Harapan satwa tikus yang berpikir akan mendapatkan hasil gambar dirinya adalah sosok tikus yang gagah dan penuh sportivitas pun karam. Tikus tampak sangat kaget pada panil terakhir. Satwa tikus tampak sangat kaget dengan hasil karya manusia bercapung, sementara manusia bercapung, satwa harimau dan satwa gajah tampak sangat setuju dengan hasil gambar yang menunjukkan satwa tikus digambarkan pada papan gambar sebagai satwa yang malu dan ketakutan. Lambang *Olympic Games* dengan satwa tikus pun diplesetkan menjadi sepasang borgol.

Makna Konotasi Kartun 1

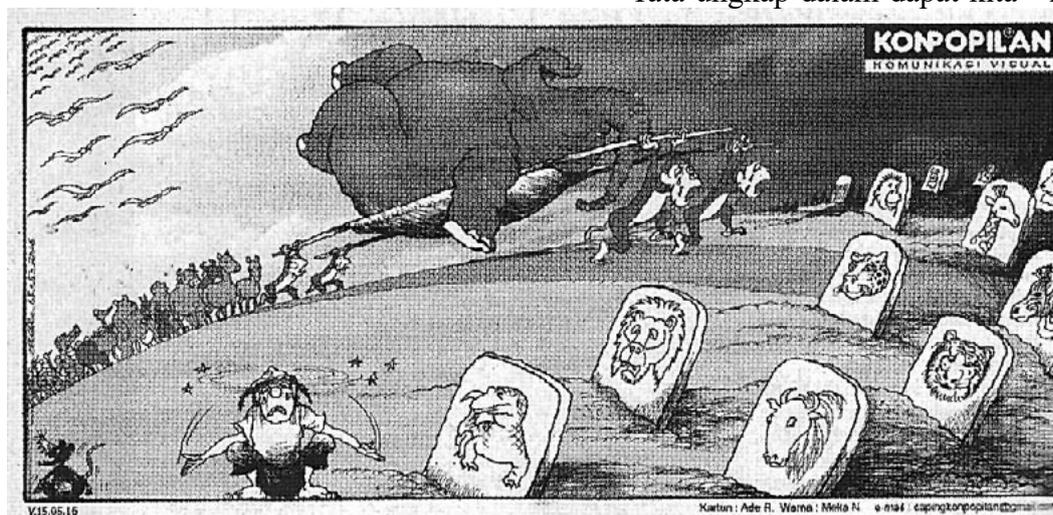
Olympic Games adalah pesta olahraga bergengsi yang diadakan setiap 4 tahun sekali. Acara ini adalah perhelatan olah raga yang sangat ditunggu-tunggu oleh jutaan orang diseluruh dunia. Setiap negara diperbolehkan untuk ikut serta memeriahkan pesta ini. *Olympic Games* mempunyai simbol yang sangat unik, yaitu 5 buah lingkaran yang saling terhubung. Lingkaran yang berjumlah 5 ini menandakan bahwa ada 5 benua di dunia ini, dan mengundang seluruh negara yang ada di 5 benua itu untuk berpartisipasi dan memeriahkan perhelatan tersebut. Warna lingkaran yang berbeda melambangkan warna kulit dari ke-5 benua yang berbeda. Biru untuk Eropa, kuning untuk Asia, hitam untuk Afrika, hijau untuk Australia dan merah untuk Amerika. Menandakan bahwa walaupun berbeda warna kulit tapi tetap saling terhubung dan bersatu. Itulah tujuan dari *Olympic Games*, menyatukan orang-orang dari berbagai penjuru benua. Warna putih pada dasarnya melambangkan perdamaian dan persatuan. Karena orang-orang percaya kalau *Olympic Games* dapat membawa kedamaian dan dapat menyatukan bangsa-bangsa diseluruh dunia.

Sebuah pertandingan ataupun perlombaan selalu identik dengan sportivitas, kejujuran dan juga juara. Satwa harimau bisa

diidentikkan sebagai binatang yang tangkas dan pemberani, sementara gajah dapat dimaknai sebagai kekuatan yang tiada batas. Kedua jenis satwa ini sangat cocok sebagai maskot dalam kegiatan olahraga. Sementara, satwa tikus sangat identik dengan makna koruptor yaitu melambangkan seseorang yang tidak jujur dan merugikan bagi masyarakat. Maka logo yang cocok disandingkan untuk para koruptor adalah borgol, artinya para koruptor harus ditangkap dan diberi hukuman.

Analisis Visual Kartun Konpopilan Edisi 15 Mei 2016

Pada gambar 2, kartun Konpopilan edisi 15 Mei 2016 ini hanya digambar satu panil.



Kartun 2. Kartun Konpopilan Kompas Minggu edisi 15 Mei 2016

Isi wimba pada panil ini adalah manusia bercaping, tikus, gajah, kera, burung, gerombolan binatang dan sederet batu nisan. Masing-masing digambarkan dengan komposisi: pada bagian kiri atas panil digambarkan gerombolan burung yang terbang, di bawahnya tampak puluhan binatang yang mengiringi empat kera yang menggotong seekor gajah. Pada bagian kiri bawah terdapat gambar seekor tikus dan seorang manusia bercaping yang pusing. Pada komposisi kanan bawah digambarkan berderet batu nisan yang menggambarkan berbagai satwa.

Pada panil ini, cara wimba yang terkait

dengan ukuran pengambilan gambar menggunakan teknik penggambaran teknik *very long shot* karena penggambaran objek tampak kecil dan lengkap dengan latar belakangnya yang luas. Sudut pengambilan gambar menggunakan sudut wajar yaitu sudut penggambaran suatu wimba tampak wajar sejajar pandangan mata. Penggambaran wimbanya menunjukkan perspektif dengan menunjukkan penggambaran wimba yang terletak pada latar depan, latar tengah dan latar belakang sehingga tampak ruang yang jelas antara wimba yang satu dengan yang lainnya. *Blabar* menggunakan garis luar yang menunjukkan wimba memiliki batas luar yang jelas.

Tata unkap dalam dapat kita lihat dari cara memanfaatkan cara wimba dalam gambar. Tata unkap dalam dapat kita lihat menyata-

takan ruang dilihat dari cara ukuran pengambilan gambar dengan menggunakan *very long shot* dengan sudut pengambilan gambar

secara wajar. Cara tata unkap dalam juga memanfaatkan garis ekspresif, yaitu garis yang menyatakan gerak. Penggambaran menggunakan garis ekspresif juga dimanfaatkan untuk menunjukkan gerak pada gambar ini. Garis ekspresif ini bisa dilihat pada wimba manusia bercaping. Garis-garis tersebut terdapat pada bagian kepala yang menunjukkan kepala bergerak ke kiri dan ke kanan dan garis ekspresif yang lain berada di sekitar bahu yang menunjukkan gerak tangan. Pada gambar ini tidak terdapat tata unkap luar.

Makna Denotasi Kartun 2

Kartun Konpopilan tanggal 15 Mei 2017 ini memiliki makna denotasi bahwa ada banyak satwa yang mati. Kematian satwa bisa

dilihat dari adanya penggambaran banyaknya batu nisan yang bergambar satwa seperti komodo, singa, banteng, harimau, zebra, jerapah, oranghutan, beruang dan masih banyak satwa lainnya. Gambar-gambar satwa pada batu nisan tersebut terlihat sangat baru karena gambar satwa bisa dengan sangat mudah dikenali. Artinya satwa-satwa tersebut mati dalam waktu yang berdekatan. Kematian satwa-satwa tersebut tentu memberikan duka bagi kawanan satwa lainnya. Deretan batu nisan tersebut kemudian bertambah lagi dengan adanya kematian satwa gajah. Kematian gajah ini semakin memperpanjang catatan kematian satwa-satwa dan memperpanjang duka bagi satwa dan juga bagi manusia. Namun yang tampak senang hanya binatang tikus.

Manusia bercapung tampak bingung. Ikon empat lima bintang di sekeliling kepalanya dan juga capingnya yang lembek menunjukkan kebingungan tersebut. Tangannya juga tampak seperti bertanya; kenapa semua ini terjadi? Apakah ada permasalahan pada ekosistem yang menyebabkan satwa-satwa banyak yang mati?

Makna Konotasi Kartun 2

Untuk mendapatkan makna konotasi, maka diperlukan konteks atas munculnya gambar dengan mengobservasi berbagai persoalan sosial yang sedang terjadi saat itu. Data atas konteks tersebut bisa kita baca di media massa. Mengingat karya kartun terutama kartun kritik hadir karena adanya persoalan-persoalan sosial.

Kehadiran kartun Konpopilan di atas adalah sebuah gambar kartun kritik, artinya kartun Konpopilan tidak saja menghadirkan humor namun lebih utamanya kartun tersebut menyampaikan kritik terhadap kondisi sosial. Makna konotasi yang dimunculkan terkait dengan kematian banyaknya satwa adalah kritik terhadap perbuatan manusia yang kurang menghormati lingkungan. Pertama, kritik ditujukan bagi para pemburu binatang seperti pemburu gading gajah. Ada banyak gajah ditemukan mati oleh masyarakat, dan kematian gajah di alam terbuka diyakini karena ulah penjahat yang mencari gading ga-

jah untuk diperjualbelikan. Alasan ekonomi sering menjadi pemicunya, harga gading gajah yang mahal menjadikan gajah sebagai salah satu target yang diburu. Kedua, kritik ini juga disampaikan pada masyarakat umum agar terus menjaga dan melindungi keberadaan hutan, agar para satwa bisa hidup dan berkembang biak dengan baik. Dengan hutan yang luas, selain keberadaan ekosistem akan berjalan dengan baik, udara yang bersih tetap bisa dijaga. Perhatian untuk menjaga lingkungan menjadi tugas bersama. Keharmonisan selain dengan sesama manusia, hubungan yang baik dengan lingkungan (flora dan fauna) juga harus tetap dirawat.

PENUTUP

Kartun Konpopilan tahun 2016 (17 Januari dan 15 Mei) yang hadir pada Koran Kompas adalah sebuah kartun kritik dengan balutan humor. Dengan memanfaatkan gaya bercerita komik strip 6 panil maupun gaya bercerita 1 panil, kartun Konpopilan menghadirkan ceritanya dengan muatan kritik sosial terhadap manusia yang suka korupsi harus dihukum karena merugikan negara. Dalam kartun juga mengkritik manusia yang kurang memperhatikan lingkungan. Atas tindakan manusia tersebut, akhirnya berbagai bencana muncul, seperti kematian berbagai satwa dan bencana banjir.

Visualisasi kartun Konpopilan menghadirkan isi wimba seorang manusia bercapung bersama para satwa. Cara wimbanya menggunakan ukuran penggambaran *very long shot*, *medium longshot* dan *long shot*. Sudut pengambilan pada gambar menggunakan sudut wajar. Masing-masing wimba digambarkan dengan menggunakan garis luar atau *outline* sehingga pada gambar tampak masing-masing wimba memiliki batas yang jelas. Cara tata ungkap untuk menyatakan gerak, kartun Konpopilan memanfaatkan garis-garis ekspresif. Tata ungkap dalamnya dapat dilihat dari cara pengambilan gabungan antara jenis cara ukuran pengambilan dengan cara sudut pengambilan gambar. Tata ungkap luarnya menggunakan alih objek

bergerak, alih pengambilan, alih objek kamera, alih waktu dan juga alih komposisi.

Makna denotasi kartun Konpopilan dapat dilihat dari penggambaran-penggambaran secara visual dari tiap panilnya yang merupakan narasi yang sedang bercerita. Makna konotasi yang menghadirkan manusia bercapling bersama para satwa menunjukkan humor dan kritik terhadap perbuatan manusia yang korup dan juga manusia yang tidak menjaga lingkungan dan akhirnya berdampak pada bencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya, Kartun Dalam Politik Humor*. Jakarta :Kepustakaan Populer Gramedia.
- Artawan, Cokodra Alit. 2015. *Kartun Sebagai Elemen Visual Media Pembelajaran Lalu Lintas Ditlintas Polda Bali*. Denpasar: Jurnal Prabangkara ISI Denpasar
- Kaelan. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*. Yogyakarta: Paradigma.
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung : Matahari
- Tabrani, Primadi. 2009. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir