

Buku **KARTUN STRIP; Membaca Kartun Media Massa** ini adalah salah satu bentuk luaran penelitian yang dilakukan oleh dua dosen FSRD-ISI Denpasar. Buku yang membahas tentang transisi panel kartun strip/komik ini sangat layak dibaca oleh mahasiswa Seni Rupa dan Desain, juga para peneliti kartun ataupun komik. Bisa digunakan sebagai referensi untuk membuat kartun bagi seluruh masyarakat pecinta kartun.

I Nengah Sudika Negara
(Wakil Dekan Bidang Akademik, Fakultas Seni Rupa dan Desain-ISI Denpasar)

Matakuliah kartun di Jurusan Desain Komunikasi Visual-ISI Denpasar berisi pembahasan dan praktik membuat kartun dengan menggali budaya lokal (budaya Bali) dalam satu panel maupun kartun dalam wujud komik yang disebut kartun strip. Buku **KARTUN STRIP; Membaca Kartun Media Massa** ini juga memiliki penggalian karakter tokoh dengan nuansa lokal, sehingga sangat tepat digunakan sebagai rujukan untuk memperkuat materi perkuliahan tentang kartun maupun ilustrasi.

Cokorda Alit Artawan
(Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual-ISI Denpasar)



LP2MPP ISI DENPASAR

ISBN 978-602-53298-2-1



9 786025 329821

ISBN 978-602-53298-2-1

"KARTUN STRIP" Membaca Kartun Media Massa

I Wayan Nuriarta | I Gusti Ngurah Wirawan



Membaca Kartun Media Massa

kARTun Strip



I Wayan Nuriarta | I Gusti Ngurah Wirawan



LP2MPP
ISI DENPASAR

KARTUN STRIP

(Membaca Kartun Media Massa)

KARTUN STRIP

(Membaca Kartun Media Massa)

Oleh

I Wayan Nuriarta

I Gusti Ngurah Wirawan

Dibiayai oleh:

Direktorat Riset dan pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2019
Nomor: 003/SP2H/LT/DRPM/2019

**LP2MPP
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2019**

Judul : Kartun Strip ; Membaca Kartun Media Massa
Penulis : I Wayan Nuriarta, I Gusti Ngurah Wirawan
Gambar Sampul : Panji Koming-Dwi Koendoro
Desain Sampul dan Tata letak : I Gusti Ngurah Wirawan

Diterbitkan oleh
LP2MPP ISI Denpasar
Jalan Nusa Indah, Denpasar Bali

Cetakan I, September 2019
Hak Cipta © 2019 oleh Penulis
Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang. Dilarang
memperbanyak, mengutip sebagian ataupun seluruh isi buku
ini dalam bentuk apapun, dengan cara apapun tanpa ijin tertulis
pengarang dan penerbit.

**Untuk;
Semua Pecinta Kartun**

Kata Pengantar

Puji syukur dihadapan *Ida Sanghyang Widi Wasa*/Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku dengan judul **Kartun Strip; Membaca Kartun Media Massa** ini tepat pada waktunya.

Buku ini terdiri dari 4 bab. Bab 1. Pendahuluan (1.1 Pengertian Kartun, 1.2 Perkembangan Kartun), Bab 2. Landasan TEORI (2.1 Elemen Kartun Strip, 2.2 Transisi Komik, 2.3 Teori Semiotika) Bab 3. Karya Kartun Strip (3.1 Kartun Timun, 3.2 Kartun Konpopilan, 3.3 Kartun Panji Koming) dan Bab 4. Penutup (Simpulan). Semua bab pada buku ini merupakan hasil penelitian penulis (Penelitian Dosen Pemula) serta tulisan-tulisan yang merupakan rujukan dari berbagai sumber naskah publik dan pribadi untuk melengkapi bahan kajian.

Melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang diberikan oleh para narasumber dan informan, teman-teman di Jurusan Desain Komunikasi Visual, FSRD- ISI Denpasar, juga kepada teman-teman lainnya yang telah memberikan saran, wawasan dan pengetahuannya kepada penulis untuk memperkaya buku ini. Tidak lupa ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pimpinan dan staf LP2MPP ISI Denpasar, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis mohon masukan, kritik dan saran dalam penyempurnaan buku ini.

Denpasar, September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL BUKU AJAR	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Kartun	1
1.2 Perkembangan Kartun.....	4

BAB 2. LANDASAN TEORI

2.1 Elemen Kartun Strip.....	14
2.2 Transisi Komik.....	16
2.3 Teori Semiotika.....	18

BAB 3. MEMBACA KARTUN STRIP

3.1 Kartun Timun.....	21
3.2 Kartun Konpopilan.....	27
3.3 Kartun Panji Koming.....	45

BAB 4. PENUTUP

Simpulan.....	94
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Pakarti Organisasi Wadah Kartunis Indonesia.....	9
Gambar 2. Perangko dengan Tokoh Kartun Panji Koming, I Brewok, Pak Tuntung, Mang Ohle, Pak Bei.....	10
Gambar 3. Kartun Strip Oom Pasikom.....	15
Gambar 4. Pilihan Momen dalam bercerita komik.....	17
Gambar 5. Kartun Timun pada Koran Kompas.....	23
Gambar 6. Kartun Konpopilan, 20 November 2016.....	28
Gambar 7. Kartun Konpopilan, 21 Februari 2016.....	36
Gambar 8. Kartun Panji Koming, 11 Maret 2018.....	45
Gambar 9. Kartun Panji Koming, 1 April 2018.....	52
Gambar 10. Kartun Panji Koming, 8 April 2018.....	61
Gambar 11. Kartun Panji Koming, 22 April 2018.....	69
Gambar 12. Kartun Panji Koming, 13 Mei 2018.....	79
Gambar 13. Kartun Panji Koming, 29 Juli 2018.....	87

BAB I PENDAHULUAN



1.1 Pengertian Kartun

Kartun adalah sebuah karya visual yang bersifat representatif atau simbolik yang memotret persoalan terkini dengan perspektif humor. Wijana dalam bukunya yang berjudul *Kartun* menyebutkan ada tiga jenis kartun yang ada di media-media cetak meliputi; 1) Kartun editorial (*editorial cartoon*) yang digunakan sebagai visualisasi tajuk rencana sebuah Koran. Kartun ini biasanya membicarakan masalah politik ataupun

masalah-masalah aktual yang menjadi berita utama dari redaksi.

2) Kartun murni (*gag cartoon*) yaitu sebuah kartun humor yang biasanya menghadirkan lelucon ataupun humor yang bisa membuat pembacanya tertawa saat melihat gambar tersebut. Beberapa unsur humor yang biasanya digunakan dalam kartun yaitu; a) Eksagerasi, yaitu kelucuan dengan cara melebih-lebihkan ukuran fisik seperti hidung yang dibuat panjang, tubuh yang tambun. Eksagerasi merupakan teknik paling sederhana dalam menghadirkan kelucuan; b) bentuk karikatur yaitu suatu bentuk potret yang menjaga kemiripan karakter, dan dengan penuh kebebasan kartunis membuat deformasi wajah tersebut. Acapkali potret seorang tokoh ditempatkan pada situasi yang aktual, signifikan dengan masalah politik atau sosial dan sering kali humor bernada sindiran; c) kekeliruan, merupakan humor yang dibangun dengan memanfaatkan kekeliruan gestural atau kekliruan lain yang mempunyai dimensi visual. Adapun contoh humornya seperti misalnya seekor landak yang keliru memperkirakan pohon kaktus sebagai landak yang lain dan berkata kepadanya "aku cinta kamu"; d) permainan kata yang digambarkan (*Visual Puns*), merupakan bagian dari permainan bahasa dan turunan dari gambar-gambarnya; dan e) kiasan bernada humor biasanya dilakukan dengan mempermainkan sejarah, legenda, tokoh mitologi atau kejadian-kejadian tertentu yang ada dalam pikiran masyarakat sebagai efek komikal. Sebagai contoh seorang politikus digambarkan seperti Superman. 3) Kartun komik (*comic cartoon*) yang merupakan susunan gambar, biasanya terdiri dari lebih dari satu *frame*/panel. Cerita yang

dihadirkan memuat komentar humoris tentang sebuah peristiwa atau masalah aktual. Sering juga disebut **kartun strip** yaitu kartun yang hadir pada Koran dengan memanfaatkan dua Panel atau lebih untuk menyampaikan pesannya, baik humor maupun kritik.

Secara etimologi kata kartun berasal dari bahasa Inggris *cartoon* atau dalam bahasa Italia *cartone* yang berarti kertas tebal. Kata kartun awalnya mengacu pada pengertian gambar rencana, dalam seni murni kartun merupakan gambar kasar atau sketsa awal dalam kanvas besar atau pada hiasan dinding bangunan arsitektural seperti mozaik, kaca dan *fresco* (lukisan dinding). Sketsa karton tersebut jadi acuan untuk dijiplak ke dinding. Di museum di London dapat dilihat "*cartoon*" Michelangelo untuk lukisan langit-langit di Sistine Chapel, Roma. Pada tahun 1843 Balai Kota London mengadakan sayembara pembuatan "*cartoon*" untuk lukisan dinding gedungnya. Hasil para peserta dipamerkan di Balai Kota. Saat itu Majalah satire 'Punch' membuat karya sindiran karya John Leech berjudul 'Cartoon No.1' memprotes gagasan Balai Kota yang dianggap pemborosan. 'Punch' merupakan majalah satire yang menjadi media kritik kebijakan pemerintahan yang tidak sesuai aspirasi masyarakat. Sejak itu kata "*cartoon*" mulai digunakan untuk menyebut gambar yang berisi sindirian (Sunarto, 2019: 3).

Dalam *The Encyclopedia of Cartoons* (Horn dalam Sunarto, 2019:3) pengertian kartun dipilih lebih khusus sesuai dengan kegiatan yang ditandainya: *Gag Cartoon* untuk lelucon sehari-

hari, *Political Cartoon* untuk gambar sindiran politik dan *Animated Cartoon* untuk film kartun. Kata Cartoon ini dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi Kartun.

1.2 Perkembangan Kartun

Dalam perkembangannya, kartun bangsa Mesir kuno diakui sebagai bangsa yang telah mengenal seni karikatur yang digunakan untuk mengolok dan mengkritik pemerintahan. Artis-artis di zaman Firaun menggunakan simbol sederhana atau binatang dalam menyampaikan pandangan mereka yang berbeda dengan pandangan monarki. Pada sebuah *estragon* (daun yang dikeringkan dengan cuka) tampak sebuah karikatur yang menggambarkan kucing dan tikus yang saling berkelahi, juga raja tikus naik kereta yang ditarik oleh dua anjing betina menyerang benteng yang dijaga oleh kucing. Karikatur itu seperti melambungkan pertarung kecil yang berani menantang penguasa yang jauh lebih kuat dan perkasa. Meski simpel dan tidak langsung kritik yang disampaikan oleh seniman Mesir kepada berbagai jenjang kekuasaan tergolong tajam dan efektif, seperti yang digambarkan melalui serigala yang menjaga sekompok angsa (Swandi, 2016: 85)

Di Italia ada yang beranggapan bahwa Leonardo da Vinci adalah Bapak karikatur Italia (Sudarta, 2007: xiv, xv). Leonardo da Vinci dalam karyanya yang berjudul *The Virgin and Child With St. Anne and St. John the Baptist*, adalah sebuah karya dalam makna yang asli, berukuran penuh yang digambar di atas kertas sebagai studi

untuk proses lebih lanjut sebuah karya seni, seperti lukisan atau permadani. Koleksi kartun kelas dunia karya Peter Paul Rubens untuk sebuah permadani yang besar, dan sebuah koleksi dari John and Mable Ringling dapat disaksikan dalam *Museum of Art* di Sarasota, Florida.

Selanjutnya Bapak kartun modern adalah seniman yang berasal dari Perancis, Honore Daumier (1830-1870). Beliau pernah mengkartunkan para pemimpin Perancis untuk koran dan majalah Perancis. Bahkan sempat di penjara pada tahun 1832 karena mengkarikatur Raja Louis Philippe. Pada awalnya kartun dibuat untuk membantu dalam pembuatan *fresco* yakni seni menggambar di kaca dengan warna-warna yang indah dan mengilustrasikan suatu legenda atau mitos pada masyarakat Eropa.

Tahun 1843 merupakan masa di mana kehadiran kartun mulai diperhitungkan keberadaannya. Pada tahun tersebut diadakan sebuah pameran besar dan kompetisi kartun yang digagas oleh Pangeran Albert, suami Ratu Victoria dari Inggris. Kartun yang berjudul *Substance and Shadow* karya Jhon Leech merupakan sindiran yang disiapkan untuk pembangunan *fresco* di *New Palace of Westminster* (1843). Kemudian dibuat pengertian modern dari kata “kartun” dalam media cetak modern, ilustrasi kartun biasanya bertujuan humor. Konsep ini mulai dipakai dari tahun 1843 ketika majalah *Punch* menerapkan istilah untuk gambar sindiran dalam salah satu halamannya, terutama sketsa yang

dibuat oleh John Leech. Awal parodi sebuah kartun dilihat pada *fresco* bersejarah di *New Palace of Westminster*. Judul asli untuk gambar yang dibuat oleh tukang pensil (illustrator) majalah *Punch* dan judul baru “*cartoon*” dimaksudkan untuk sesuatu yang bersifat ironis, dengan referensi pada sikap memperkaya diri dari para politisi barat.

Tahun 1900 kartunis editorial, Sir David Law dari Selandia Baru membuat karakter pada diri “Kolonel Blimp”, yakni sosok militer tua yang reaksioner. Law kemudian memulai karier sebagai kartunis pada tahun 1914 dan pada tahun 1919, ia pindah ke Inggris. Terkait dengan perkembangan kartun secara kronologis, tahun 1930-1940 adalah masa popularitas kartun-kartun humor dalam bentuk komik.

Perkembangan pesat kartun sebagai media kritik terhadap politik baru marak setelah digunakannya mesin cetak movable types abad XV yang kemudian melahirkan media surat kabar abad XVII (Horn dalam Sunarto, 2019: 34). Teknik cetak memungkinkan karya kartun diperbanyak dan disebarakan secara lebih luas. Perubahan pandangan masyarakat pasca renesans menuju tatanan sosial baru yang lebih liberal memacu lahirnya surat kabar sebagai media menyampaikan aspirasi sosial politik.

Dengan berkembangnya penggunaan media surat kabar sebagai penyebar informasi dan opini publik, kartun pun ikut tumbuh sebagai media kritik. Karena bentuknya yang visual, mudah

diamati dan ditangkap dengan cepat, menyebabkan karya kartun menjadi populer dibandingkan dengan karya tulis yang perlu dibaca untuk menangkap makna tulisan (linier). Dengan demikian, kartun menjadi populer di masyarakat, selain sebagai hiburan juga sebagai komentar visual atas peristiwa yang terjadi di masyarakat.

Di Indonesia, kartun sebagai gambar lucu di surat kabar berbahasa Belanda muncul sejak awal abad XX, seperti yang terdapat pada surat kabar *Bataviaas Nieuwsblad* dan *Sumatra Post*. Ketika itu surat kabar yang berbahasa Belanda yaitu *Bataviaas Nieuwsblad* sering memuat karikatur sebagai gambar-gambar sindiran yang menarik tentang situasi politik dunia pada masa itu dengan ruang sebesar 4-5 kolom (Sibarani, 2001:61). Surat kabar *Fikiran Rakjat*, Bandung pada tahun 1932 pernah memuat kartun editorial karya Soekarno. Terdapat Sembilan karya kartun Soekarno yang terekam dalam buku *Di Bawah Bendera Revolusi*. Dengan nama samaran Soemini, Soekarno membuat kartun satu panel. Ia menguraikan pandangan politiknya tentang nasionalisme dan anti kolonialisme.

Kartun kritik atau kartun politik baru marak di Indonesia pada masa pendudukan Jepang, yang dimuat di majalah yang merupakan propaganda pendudukan Jepang, *Djava Baroe*. Kartun-kartun yang dihadirkan adalah kartun-kartun propaganda untuk menarik simpati rakyat dengan menciptakan musuh bersama yaitu Amerika dan Inggris. Dengan bekerja pada kantor propaganda

Jepang, banyak seniman yang belajar mengenai fungsi dan peran kesenian, khususnya seni rupa dalam komunikasi massa. Pada masa revolusi 1945-1949, gambar seperti kartun dengan fasih digunakan untuk menyampaikan opini.

Era tahun 50-an kartun politik di media massa menjadi cukup populer karena Soekarno memberikan apresiasi terhadap seniman kartun. Soekarno terinspirasi oleh David Low, karikaturis Inggris pada era perang dunia II, yang mempunyai peranan besar membangkitkan semangat juang orang Inggris dengan gambar-gambar humorisnya yang berhasil menyudutkan Hitler dan Mussolini (Sibarani, 2001). Karikaturis yang aktif pada masa itu adalah Agustine Sibarani di media cetak Merdeka, Siasat, Pemandangan Sumber, Waspada (Medan) dan Mimbar (Medan); serta Mochtar Lubis di media Indonesia Raya.

Memasuki tahun 60 an di berbagai media cetak seperti Terang Bulan, Gelora, Mekar Sari, Varia, Manager, Seleкта dan Minggu Pagi muncul karya-karya kartun Mono (Mohamad Budiono), Subro (FX.Subroto), Wiwiek (Herry Wibowo), Toen (Mahtum Mastoem), Pour (Yulius Purwanto), dan Teguh Santoso. Pasca G 30 S/PKI, muncul Pramono dalam media Sinar Harapan, T. Sutanto di majalah Tempo, Sanento Yulinan, Hariadi S. dan Keulman di Harian Kami dan Mingguan Mahasiswa Indonesia (Sudarta, 2007).

Kehadiran Perguruan Tinggi Seni Rupa yang kemudian diikuti pula

kehadiran buku, majalah, jurnal, surat kabar, makalah, penelitian, saresahan, pameran dan sebagainya juga ikut memberikan pengenalan dan pengembangan kartun. Namun pada era orda baru media massa termasuk di dalamnya karikatur atau kartun politik sangat diawasi dengan ketat. Kartun yang boleh terbit hanya yang bersifat kritik umum dan lucu-lucuan saja. Pada era ini muncul kartunis yang cenderung mengkritik masalah-masalah sosial dan politik secara umum dengan tokoh seperti Oom Pasikom oleh GM.Sudarta. Riyanto Sunarto dengan Opini di Tempo serta F.X. Subroto di Kedaulatan Rakyat dan Berita Nasional Yogyakarta yang muncul pada tahun 70-an (Sudarta, 2007).

Fenomena suburnya pertumbuhan kartun di Indonesia muncul pada tahun 80-an, dapat dilihat dari banyaknya perkumpulan kartunis di beberapa daerah yang dipelopori oleh Pakyo (Paguyuban Kartunis Yogyakarta), Kakkang (Kelompok Kartunis Kaliwungu), Secac (Semarang Cartoonist Club), Pakarso (Peguyuban Kartunis Solo), Ikanasin (Ikatan Kartunis Banjarmasin). Untuk mewadahi kartunis-kartunis tersebut secara Nasional di bentuklah Pakarti (Persatuan Kartunis Indonesia) pada tahun 1987 (<http://www.balipost.co.id> dalam Swandi: 2016). Pakarti memiliki logo yang unik (Gambar 1)



Gambar 1. Logo Pakarti Organisasi Wadah Kartunis Indonesia
(Sumber:<https://id-id.facebook.com>)

Seiring dengan pesatnya perkembangan kartun di Indonesia sejak puluhan tahun silam, pemerintah Indonesia lewat Dirjen Postel pernah menerbitkan perangko bertajuk “Tokoh Kartun” yang diluncurkan pada tahun 2000. Tokoh kartun yang ditampilkan pada perangko ini adalah Panji Koming, I Brewok, Pak Tuntung, Mang Ohle dan Pak Bei. Hal ini menjadi sejarah baru dalam dunia politik Indonesia karena baru pertama kali tokoh kartun dimuat dalam perangko. Disamping itu merupakan bagian dari sejarah desain karena kartun merupakan salah satu unsur desain komunikasi visual (Gambar 2).



Gambar 2. Perangko dengan Tokoh Kartun Panji Koming, I Brewok, Pak Tuntung, Mang Ohle, Pak Bei. (Sumber: Ajidarma, 2012)

Panji Koming adalah sebuah karya kartun dengan cara unguap komik yang dibuat oleh Dwi Koendoro. Kartun ini hadir setiap hari Minggu di Koran Kompas pada rubrik Kartun. Panji Koming merupakan abdi kesayangan Prabu Wikramawardhana. Lahir ditengah kegalauan Kerajaan Majapahit, sehingga diberi nama Koming (jungkir balik). Namun ia memiliki jiwa yang bersih dan luhur budinya. Pailul adalah sahabat setia Panji Koming yang berasal dari kluarga rakyat biasa. Watak pailul adalah sosok yang jujur, terus terang dan penuh akal. Empu Randubantal merupakan sosok cendikiawan yang kurang cerdas dan kurang pandai. Pernyataannya sering menimbulkan masalah lantaran maknanya sering dibengkokan oleh Pailul dan Panji Koming. Hulubalang Keraton adalah sosok figur yang tidak digambarkan khusus dan karakter yang khusus pula, namun ada beberapa ciri yang biasa ditampilkan yaitu; menggunakan pakaian seragam keraton (setiawan, 2002:76-80). Ada juga penggambaran figur rakyat biasa yang tidak digambarkan khusus, tapi pakaian mereka mirip atau serupa dengan pailul.

I Brewok lahir dan berkembang di Bali yang dibuat oleh kartunis Gun-Gun. I Brewok diekspresikan sebagai seorang yang selalu melihat kesalahan orang lain, tanpa bisa melihat kesalahannya sendiri, sampai mencukur jenggotpun dia tidak punya waktu. Sebagai satir lelaki Bali, I Brewok hanyut dalam memodernisasi penampilan dirinya. Ikat kepala diganti dengan topi, sarung jadi celana panjang, meski tambal sulam. Bahasanya bahasa Inggris alias Indonesia Inggris gaya kebarat-baratan ini membawanya

pada situasi pintar-pintar bodoh yang konyol dan memancing tawa. Gun-Gun yang nama aslinya adalah I Wayan Gunastra, I Brewok diposisikan sebagai representasi sikap orang Bali yang disebutnya lebih mementingkan sosialisasi ketimbang memperhatikan dirinya sendiri (Ajidarma:2012: 161).

Pak Tuntung dipublikasikan sejak tahun 1973 di harian Analisa Medan oleh kartunis Basuki. Pak Tuntung dikisahkan sebagai seorang pecinta lingkungan yang anti kriminal. Basuki adalah seorang kartunis yang sangat minimalis dalam menggunakan kata. Ia percaya mampu berkomunikasi sepenuhnya dengan hanya mengandalkan gambar (Ajidarma, 2012:83). Basuki memakai pendekatan Barthes berdasarkan sistem pemaknaan bukan denotasi melainkan konotasi yang bekerja dalam penafsiran gambar-gambar.

Mang Ohle adalah maskot harian Pikiran Rakyat di Bandung, beredar sejak tahun 1926, dengan ejaan Fikiran Ra'jat. Mang Ohle dihadirkan ketengah pembacanya tak kurang digambar oleh lima kartunis: Teddy, M.D. antara tahun 1957-1964, Soewardi Nataatmadja antara tahun 1964-1982, T. Sutanto antara tahun 1982-1984, Didin D.Basoeni dari 1984 sampai sekarang dan Tata Sukmara yang lebih dikenal sebagai Tata Essas, beberapa bulan pada tahun 1984 (Ajidarma, 2012: 125-127) . Ideologi Mang Ohle menyindir tanpa menyinggung, bukan karena takut, tetapi yang menurut Didin “Keras memang terasa, tetapi dengan kehalusan akan lebih merasuk ke hati (Ajidarma, 2012: 129).

Pak Bei adalah tokoh kartun kreasi Masdi Soenardi (1944 – 2008), yang pernah hadir setiap hari Minggu di Koran Suara Merdeka di Semarang dari tahun 1986-2004. Pak Bei digambarkan sebagai orang yang nyaris tidak pernah berhenti melakukan kesalahan. Namun dari minggu ke minggu ia terus melakukannya. Dari satu peristiwa ke peristiwa lain dalam konteks sejarah sosial negeri ini, keputusan yang diambilnya selalu keliru. Karena ia memang tak mampu memahami persoalan. Kritikan ini tentu dialamatkan kepada aparat pemerintah yang menentukan kebijakan yang keliru (Ajidarma, 2012: 103).

Selain kelima kartun tersebut, ada banyak kartun-kartun lain yang hadir pada surat kabar atau Koran. Kartun tersebut seperti kartun Mice, Kartun Timun, kartun Sukribo, dan kartun Konpopilan pada Koran Kompas. Pada buku ini (Bab 3) akan dibahas kartun yang hadir dengan cara bercerita komik, yang biasa juga disebut kartun strip. Kartun-kartun tersebut adalah kartun Timun, kartun Konpopilan dan kartun Panji Koming.

*"Membaca Kartun Tidak Saja
Membaca Gambar, Tapi Juga
Menemukan Makna"*

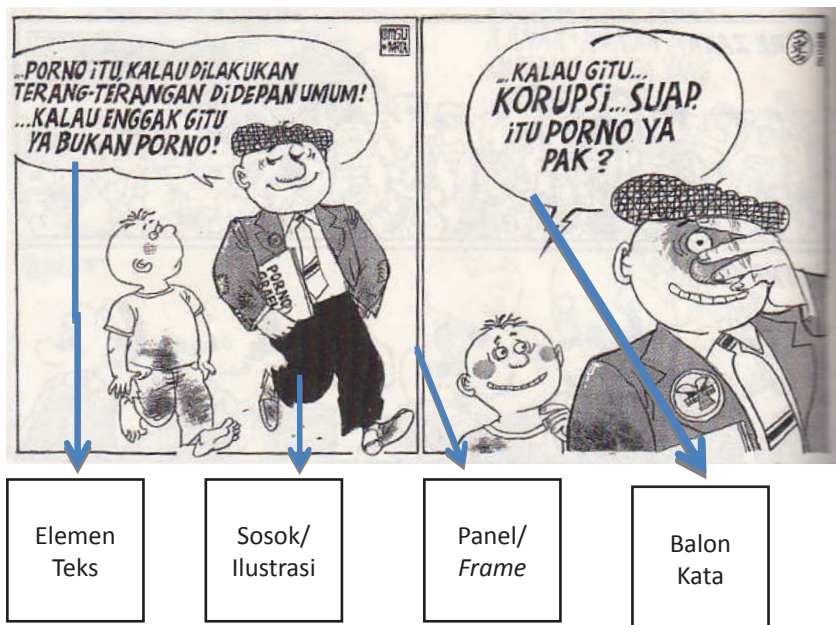


BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Elemen Kartun Strip

Cara membangun sebuah narasi untuk menyampaikan humor dan kritik, kartun bisa hadir dengan memanfaatkan satu *frame*/ satu panel atau lebih. Kartun yang bercerita menggunakan lebih dari satu panel disebut sebagai kartun komik strip atau sering disebut kartun strip. Artinya karya kartun tersebut hadir menggunakan beberapa panel, dan cerita selesai pada satu halaman saja (Gambar 3).

Kartun strip yang merupakan kartun dalam bentuk komik. Maka untuk menghadirkan kartun tersebut ada 4 elemen diperhatikan. Adapun keempat elemen tersebut terdiri dari (1) **Sosok** Gambar atau ilustrasi. Kalau tidak ada gambar, maka tidak bisa disebut komik. Menghadirkan gambar merupakan kreativitas kartunis untuk menentukan ilustrasi yang ditampilkan. (2) **Elemen tulisan** atau teks. Berupa dialog, pembicaraan seorang tokoh, keterangan gambar, maupun efek suara. (3) **Elemen panel (frame)**, disebut juga sebagai ruang pengadegan. Pembagian panel ini mirip seperti perbedaan adegan dalam film, bentuknya bebas dan sangat bervariasi. (4) **Balon kata**, yaitu ruang untuk menaruh teks dialog yang berupa kata-kata.



Gambar 3. Kartun Strip Oom Pasikom,
Karya: Sudarta

2.2 Transisi Komik

Kartun strip atau disebut juga kartun komik strip adalah karya kartun yang memanfaatkan cara bercerita komik. McCloud (2007:15) menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Ada lima pilihan yang dipergunakan oleh komik dalam berkomunikasi. Kelima pilihan tersebut adalah (a) Pilihan Momen yang bertujuan untuk "menghubungkan titik" menunjukkan momen-momen penting dan membuang momen yang tidak penting dengan melihat transisi panel yang terdiri dari; (1) momen ke momen, (2) aksi ke aksi, (3) subyek ke subyek, (4) lokasi ke lokasi, (5) aspek ke aspek dan (6) non sequitur (**Gambar 4**).



1. MOMEN KE MOMEN



2. AKSI KE AKSI



3. SUBYEK KE SUBYEK



4. LOKASI KE LOKASI



5. ASPEK KE ASPEK



6. NON SEQUITUR

Gambar 4. Pilihan Momen dalam bercerita komik
(Sumber: McCloud, 2007)

(b) Pilihan Bingkai yang bertujuan untuk menunjukkan hal penting yang harus dilihat pembaca, menciptakan gambaran tempat, posisi dan pusat perhatian. Pilihan bingkai akan membahas

tentang ukuran dan bentuk bingkai, sudut kamera, jarak, tinggi, keseimbangan dan pemusatan. (c) Pilihan Citra yang bertujuan untuk membuat penampilan karakter, objek, lingkungan dan symbol dengan jelas dan tepat. (d) Pilihan Kata yang bertujuan untuk mengkomunikasikan gagasan, percakapan dan suara secara jelas dan persuasive serta menyatu dengan citra, dan (e) Pilihan Alur yang bertujuan untuk menuntun pembaca untuk menyusuri panel.

2.3 Teori Semiotika

Karya kartun sebagai sebuah karya yang simbolik memiliki keterhubungan yang erat dengan teori semiotika, karena semiotika mampu menjadi “pisau bedah” dalam memaknai/membaca karya-karya kartun. Kata “semiotika” berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti tanda, atau *seme* yang berarti menafsir tanda. Semiotika berurusan dengan segala sesuatu yang bisa dipandang sebagai tanda. Sebuah tanda adalah segala sesuatu yang dapat dipakai menggantikan sesuatu yang lain secara signifikan (Eco, 2009: 7). Dalam pandangan Pilliang (1998: 262), penjelajahan semiotika sebagai metode kajian kedalam pelbagai cabang keilmuan ini dimungkinkan karena ada kecendrungan untuk memandang pelbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda. Hal ini dimungkinkan karena luasnya pengertian tanda itu sendiri.

Roland Barthes mengembangkan dua tingkatan pertandaan (*staggered system*), yang memungkinkan dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yaitu tingkat denotasi (*denotation*) dan konotasi (*connotation*). 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). Misalnya tanda bunga mengkonotasikan kasih sayang atau tanda tengkorak mengkonotasikan bahaya. Konotasi menghasilkan makna lapis kedua yang bersifat implisit, tersembunyi, yang disebut makna konotatif (*connotative meaning*).

*"Pembaca Komik Wajib
Mengetahui Transisi Panel
Cara Bercerita Visual"*



BAB III MEMBACA KARTUN STRIP

Koran Kompas adalah salah satu media massa cetak yang selalu menghadirkan kartun strip. Secara khusus Koran ini memuat kartun pada rubrik kartun yang terbit setiap hari Minggu. Kartun strip yang hadir pada Koran Kompas Minggu seperti Kartun Timun, Kartun Konpopilan dan Kartun Panji Koming. Kartun ini akan dibahas sebagai karya kartun strip. Kartun ini dipilih karena masing-masing memiliki ciri khasnya tersendiri. Kartun Timun memiliki kekuatan penyampaian pesan menggunakan pilihan

kata, sementara Kartun Konpopilan memiliki kekuatannya pada sosok/ilustrasi dengan cara bercerita tanpa teks tulis. Sedangkan kartun Panji Koming adalah karya kartun yang kekuatan antara pilihan kata dan sosok/ilustrasi saling mendukung secara kuat.

Kartun Timun adalah karun strip dengan menghadirkan keluarga Timun. Kartun ini memiliki kekuatan menyampaikan humor dan kritik pada elemen teks. Percakapan keluarga Timun selalu memiliki humor dan juga kritik. Berbeda dengan kartun **Konpopilan** yang tanpa menggunakan kata-kata, namun kartun tersebut tetap mampu menghadirkan humor dan kritik. Sementara kartun **Panji Koming** jelas memanfaatkan kekuatan kata dan gambar. Berikut akan dibahas masing-masing kartun tersebut.

3.1 Kartun Timun

Kartun yang dimuat oleh Koran Kompas selalu memiliki unsur kritik tajam terhadap persoalan-persoalan negeri yang menjadi isu hangat di masyarakat. Kartun-kartunnya pun dapat dijadikan catatan-catatan visual terhadap perjalanan negeri ini. Sebut saja salah satu catatan negeri ini adalah dilaksanakannya pemilihan umum (pemilu) serentak tahun 2019. Pemilu 17 April 2019 disebut-sebut sebagai pemilu paling rumit di dunia karena dalam satu hari dilakukannya pemilihan presiden dan wakil presiden, pemilihan Dewan Perwakilan Rakyat (DPR RI), Dewan Perwakilan Rakyat Tingkat Provinsi (DPRD Tk.I), Dewan Perwakilan Rakyat Kabupaten (DPRD Tk.II) serta pemilihan Dewan Perwakilan

Daerah (DPD RI) secara bersamaan. Secara umum pelaksanaan pemilu berjalan lancar meski terdapat catatan karena banyaknya petugas pelaksana pemilu yang meninggal dunia.

Komisi Pemilihan Umum (KPU) mengumumkan hasil pemilu pada 21 Mei 2019 dini hari. Hasil pemilu yang diumumkan tersebut menyatakan pasangan Joko Widodo-Ma'ruf Amin terpilih sebagai presiden dan wakil presiden dengan perolehan suara 55,5%, sedangkan penantangannya pasangan Prabowo Subianto dan Sandiaga Uno memperoleh suara 44,5%. Hasil rekapitulasi perolehan suara oleh KPU ini diprotes oleh kubu Prabowo Subianto. Tanggal 22 Mei 2019 terjadi unjuk rasa di depan kantor Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu). Awalnya aksi unjuk rasa berjalan tertib, namun akhirnya berujung pada amuk massa.

Kartun sebagai salah satu bentuk penyampaian pesan dengan gambar pada Koran Kompas pasca pengumuman hasil pemilu oleh KPU penting untuk dikaji, untuk mengetahui opini masyarakat. Apa sebenarnya yang diharapkan masyarakat umum dan bagaimana tampilan visual kartun dihadirkan?

Koran Kompas Minggu pada rubrik kartun selalu menghadirkan keluarga Timun (Gambar 5). Keluarga Timun yang terdiri dari anak, bapak dan ibu selalu hadir dengan gaya bercerita komik strip. Dengan gambaran yang sederhana, perbincangan keluarga ini selalu menghadirkan tawa dan harapan. Tawa bagi pembaca karena terlihat lucu, dan harapan sebagai bentuk opini untuk

mengajak siapa saja sadar dengan berbagai peristiwa yang sedang terjadi. Konteks percakapannya menunjukkan kekinian, konteks kebaruannya sangat jelas dari kalimat-kalimat yang dilontarkan.

Kartun Timun 2 Juni 2019 menghadirkan 2 panel untuk menyampaikan humor dan kritik. Masing-masing panel menunjukkan teks visual dan teks verbalnya untuk membangun cerita. Terjadi perubahan momen dari panel 1 ke panel 2. Rangkaian perubahan tersebut dapat dilihat dengan memposisikan panel secara sejajar.



Transisi Panel Momen ke Momen

Gambar 5. Kartun Timun pada Koran Kompas, 2 Juni 2019 (sumber: Koran Kompas)

Kartun Timun ini dibuat oleh kartunis Libra. Hadir menggunakan cara bercerita komik dengan memanfaatkan dua panel. Terjadi transisi panel 1 dengan panel 2 yaitu perubahan momen ke

momen. Pilihan bingkai yang digunakan memanfaatkan panel atau *frame* berbentuk persegi dengan ukuran panel 1 adalah 6,1 cm x 7,5 cm, dan panel 2 berukuran 6,1 cm x 7,6 cm. Pada panel 1 digambarkan tiga tokoh yang masing-masing menunjukkan Bapak, Ibu dan Anak. Keluarga ini sedang berada di luar rumah. Ketiga tokoh terlihat sangat gembira. Pilihan teks ditunjukkan oleh Bapak Timun dengan berkata "*Lebaran Sudah Dekat. Saatnya Kita Bersih-bersih!!!*". Ibu Timun berkata "*Saatnya Menyiapkan Ketupat Lebaran !*", dan Timun juga berkata "*Saatnya Beli Baju Baru!!!*".

Pada panel 2 terjadi transisi panel. Transisi ini ditunjukkan oleh gerak masing-masing tokoh. Bapak Timun yang pada panel 1 menunjukkan gerak tangan ada di depan dada, namun pada panel 2 tangannya terlihat diangkat. Ibu Timun yang pada panel 1 tampak tangannya dibelakang, namun pada panel 2 tampak tangannya di depan dagunya, dan Timun yang pada panel 1 digambarkan wajahnya menatap Bapak dan Ibunya ke arah kanan kemudian pada panel 2 digambarkan Timun melihat ke kiri. Pada panel 2, masing-masing tokoh melanjutkan perkataannya. Bapak Timun berkata "*Saatnya Kita Buang Kebencian, Kita Kubur Hoax dan Fitnah!!!*". Ibu Timur berkata kembali dengan berucap "*Saatnya Bersilaturahmi Dengan Saudara, Tetangga!!!*". Timun sebagai pembicara terakhir pada cerita tersebut berkata "*Saatnya Damai Di Negeri Ini!!!*".

Sebagai bentuk representasi masyarakat, keluarga Timun

terbaca sebagai keluarga yang demokratis, karena setiap orang bebas untuk berbicara menyampaikan opininya. Bapak dan Ibu Timun adalah pemimpin dan Timun sebagai anaknya adalah representasi rakyat kecil. Kartun ini hadir bertepatan dengan suasana bulan puasa menyambut hari raya Idul Fitri. Kartun Timun ini juga dapat dibaca hadir setelah berakhirnya amuk massa tanggal 22 Mei 2019. Kartun ini hadir diantara pasca aksi amuk massa dan juga suasana puasa. Aksi amuk massa di depan Kantor Bawaslu jelas menunjukkan adanya rasa kecewa dan marah bagi para pelaku aksi amuk amuk atas pengumuman KPU terkait hasil Pilpres, sebaliknya bulan puasa adalah bulan yang penuh dengan pengendalian hawa nafsu termasuk rasa marah. Dua konteks ini hadir pada kartun Timun.

Secara eksplisit Bapak Timun sudah berkata bahwa Lebaran sudah dekat, maka saatnya untuk bersih-bersih. Kalimat ini dapat dimaknai bahwa bersih-bersih yang dimaksudkan tentu bukan saja pakain yang bersih, rumah yang bersih, namun juga hati yang bersih untuk menyambut Idul Fitri. Hati yang bersih juga bisa dimaknai sebagai menghilangkan rasa benci, marah terhadap apapaun dan juga terhadap siapapun. Hal ini dipertegas lagi dengan ucapannya pada panel 2 dengan kata-kata harus membuang kebencian dan menguburkan hoax serta fitnah. Bapak Timun menginginkan agar kita semua bisa merayakan hari raya dengan suasana suka cita, tanpa adanya perkelahian, tanpa adanya kekerasan, apalagi amuk masa yang menyebabkan banyak fasilitas publik yang rusak.

Ibu Timun juga menginginkan hal yang serupa. Ibu Timun menyampaikan saatnya menyiapkan ketupat lebaran. Sebagai seorang Ibu, tentu ia merasa bertanggungjawab untuk mensejahterakan keluarganya dengan menyiapkan menu menyambut hari raya. Ia juga menyampaikan saatnya bersilaturahmi dengan saudara dan tetangga. Kalimat ini bisa dimaknai bahwa di bulan yang penuh berkah ini, layaknya semua saudara dan tetangga bisa rukun tanpa ada rasa benci. Semuanya mampu hadir menyambut hari raya dengan rasa suka cita bersama saudara dan keluarga (Indonesia). Silaturahmi ini juga mengandung pesan agar mereka yang memiliki perbedaan pendapat saat pemilihan umum, sekarang bisa kembali lagi rukun tanpa ada perdebatan panjang yang memunculkan kemarahan. Kita diingatkan bahwa kita semua adalah keluarga, saudara yang harus selalu hidup rukun.

Timun sebagai anak, pada panel 1 berkata saatnya beli baju baru dapat dimaknai memulai hari-hari yang lebih baik lagi dari sebelum-sebelumnya. Pada panel 2 ia menegaskan saatnya damai di negeri ini. Kalimat tersebut jelas mengkritik peristiwa amuk massa yang baru saja terjadi pada 22 Mei 2019. Amuk masa ini merugikan masyarakat umum. Media massa atau Koran telah memberitakan bahwa peristiwa amuk massa 22 Mei tersebut menewaskan delapan orang dan ratusan lainnya luka-luka. Puluhan jurnalis juga diberitakan mengalami pemukulan saat bertugas. Penggunaan media sosial dibatasi, internet mengalami gangguan. Para pelaku usaha juga dilaporkan mengalami kerugian

hingga mencapai triliunan rupiah karena tidak bisa beroperasi beberapa hari. Kerugian-kerugian yang lain adalah menimpa mereka yang bertugas di lapangan seperti kepolisian. Kepolisian Republik Indonesia harus bekerja keras memulihkan kepercayaan publik karena ada anggotanya dituding bertindak brutal. Di mata banyak orang, unjuk rasa memprotes hasil penghitungan suara oleh KPU, setelah terjadi amuk massa, substansi unjuk rasa kemudian menjadi tidak baik. Jelas peristiwa 22 Mei tersebut sangat jauh dari damai. Maka Timun menyerukan perdamaian pada semua masyarakat pembacanya.

Sejatinya kartun Timun yang menghadirkan keluarga ini menunjukkan representasi masyarakat yang mendambakan negeri yang damai. Ditambah pada bulan yang penuh berkah, masyarakat ingin merasakan kedamaian, kesejukan, keceriaan, bukan malah kemarahan. Harapan ini tentu ditujukan kepada semua lapisan masyarakat agar selalu menahan rasa marah, bisa menjaga negeri tetap aman dan damai. Elit politik pun diharapkan bisa menjadi contoh yang mampu menghadirkan kedamaian dan saling silaturahmi pasca putusan KPU.

3.2 KARTUN KONPOPILAN

Kartun 20 November 2016

Kartun Konpopilan hadir pada Koran Kompas Minggu. 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 pantomin. Semua rangkaian gambar dalam Panel 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.

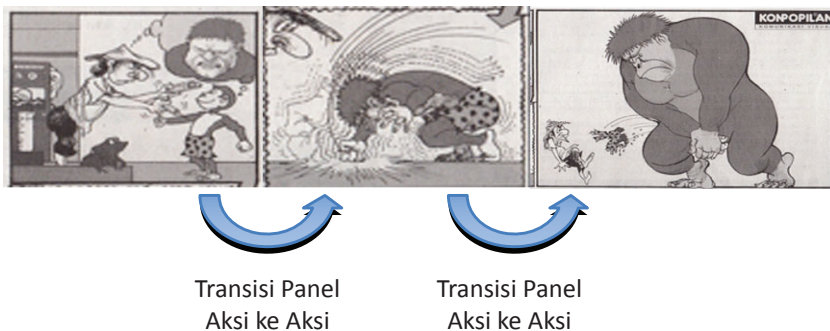
Kata Konpopilan berasal dari kata di Yogyakarta yang berarti: *kode nomor perkas pilihan anda*. Fenomena ini memang khas di Indonesia, gambar-gambar kartun dimanfaatkan sebagai kunci untuk menebak nomor-nomor porkas alias lotre resmi yang antara lain menebak nomer melalui media kartun di berbagai media cetak (Ajidarma:2012:177).



Gambar 6. Kartun Konpopilan, 20 November 2016
(sumber: Koran Kompas)

Ade R. menciptakan kartun Konpopilan ini dengan menghadirkan tokoh manusia bercaping dengan berbagai satwa yang menjadi tokoh dalam membahas berbagai persoalan termasuk dalam menghadirkan humor. Pilihan tokoh dan konsep tentang manusia bercaping dan para satwa ini memiliki keterkaitan. Manusia bercaping hidup dengan berbagai satwa, dan satwa hidup di hutan. Hutan mewakili alam yang kemudian berkembang dalam arti yang seluas-luasnya, dan satwa menjadi personifikasi tingkah laku manusia (Gambar 6).

Kartun Konpopilan 20 November 2016 menghadirkan 3 panel/*frame*. Dalam Masing-masing panel menunjukkan teks visual untuk merangkai cerita. Terjadi perubahan momen dari panel 1 ke panel 2, dari panel 2 ke panel 3. Rangkaian perubahan tersebut dapat dilihat dengan memposisikan panel secara sejajar.



Panel 1

Kartun Konpopilan pada 20 November 2016 ini hadir dengan tiga Panel. Panel pertama dengan Panel berukuran 3,7 cm x 4,7 cm menggambarkan citra manusia bercaping, kera dan kodok berada

di dalam ruangan. Isi pilihan citranya adalah manusia bercapung yang memegang remote AC pada tangan kirinya, dan jarum suntik pada tangan kanannya. Pilihan citra yang lain ada seekor kera dan juga kodok. Pada balon kata digambarkan wajah tokoh super hero amerika Hulk. Gambar pada Panel 1 dalam ruangan juga terdapat kotak pencampur ramuan obat. Penggambaran manusia bercapung menggunakan ukuran pengambilan gambar *medium long shot* karena pengambilan gambarnya menyisakan sedikit ruang kosong pada bagian bawah dan atas dari gambar manusia bercapung. Citra satwa kera digambarkan dengan cara penggambaran *long shot*, dan gambar satwa kodok dengan cara penggambaran *very long shot*. Sudut pandang menggunakan sudut wajar. Penggambaran objek-objek menggunakan penggambaran jenis naturalis dengan menunjukkan perspektif sehingga terlihat latar depan, tengah dan belakang. Tiap objek dan latar belakang menggunakan *out line* yang menunjukkan batas terluar masing-masing pilihan citra.

Tata unkap dalam pada gambar Panel 1 ini adalah manusia bercapung dicarakan dengan ukuran *medium long shot* dan diambil dari sudut wajar. Tata unkap dalam pada satwa kera dicarakan dengan ukuran *long shot* dan diambil dari sudut penggambaran wajar dan satwa kodok dicarakan dengan *very long shot* dan diambil dari sudut pandang wajar. Cara tata unkap dalam pada Panel ini juga menggunakan garis-garis ekspresif yang menyatakan gerak pada tangan manusia bercapung. Artinya tangan manusia bercapung menunjukkan gerak.

Tata ungkap luarnya menunjukkan cara pilihan citra pada manusia bercapung menggunakan ukuran pengambilan gambar *medium long shot* karena pengambilan gambarnya menyisakan sedikit ruang kosong pada bagian bawah dan atas dari gambar manusia bercapung. Namun pada Panel 2 menunjukkan cara pilihan citranya menggunakan ukuran pengambilan *very close up*. Isi pilihan citra satwa kera digambarkan dengan cara penggambaran *long shot* pada Panel 1 dan cara penggambaran *medium long shot*, dan gambar satwa kodok dengan cara penggambaran *very long shot* namun pada Panel 2 satwa kodok tidak digambarkan. Sudut pandang menggunakan sudut wajar. Tiap objek menggunakan *out line* yang menunjukkan batas terluar masing-masing pilihan citra. Antara panel 1 ke panel 2 telah terjadi transisi panel aksi ke aksi.

Tata ungkap dalam pada gambar Panel 1 ini menggunakan garis-garis ekspresif yang menyatakan gerak pada tangan manusia bercapung, namun pada Panel 2 garis-garis ekspresif ini digunakan untuk menyatakan gerak (gemetar) pada satwa kera. Artinya satwa kera sedang gemetaran. Tata ungkap luar terjadi antara Panel 1 dan Panel 2, yaitu sebuah peralihan alih pengambilan. Terjadinya peralihan ini dapat kita lihat pada Panel 1 Cara pilihan citra pada manusia bercapung menggunakan ukuran pengambilan gambar *medium long shot* karena pengambilan gambarnya menyisakan sedikit ruang kosong pada bagian bawah dan atas dari gambar manusia bercapung, namun pada Panel 2 menunjukkan cara pilihan citranya menggunakan ukuran pengambilan *very close up*. Isi

pilihan citra satwa kera digambarkan dengan cara penggambaran *long shot* pada Panel 1 dan cara penggambaran *medium long shot* pada Panel 2. Tata ungkap luarnya juga menyatukan gerak yang dapat dilihat dari alih objek kamera yaitu pada Panel 1 menunjukkan fokus pada manusia bercapung yang menyuntik tangan satwa kera, namun pada Panel 2 fokus tersebut mengarah pada satwa kera yang membungkuk.

Panel 2

Panel 2 berukuran 3,8 cm x 4,7 cm dengan isi pilihan citranya adalah manusia bercapung dan satwa kera. Cara pilihan citranya, manusia bercapung digambarkan dengan pengambilan *very close up* dan satwa kera dengan cara *medium long shot*. Sudut pengambilan gambar menggunakan sudut wajar dengan penggambaran naturalis. Penggambaran objek menggunakan *out line* untuk menunjukkan pilihan citra.

Tata ungkap dalam menunjukkan manusia bercapung digambarkan dengan pengambilan *very close up* dengan sudut wajar. Satwa kera dengan cara *medium long shot* dengan sudut wajar. Pada satwa kera digambarkan garis-garis ekspresif yang menyatakan gerak (gemetar). Tata ungkap luarnya terjadi pada manusia bercapung yang sebelumnya pada Panel 2 digambarkan dengan pengambilan *very close up*. Namun pada Panel 3 digambarkan dengan pengambilan *long shot* dan penggambaran satwa kera yang pada Panel 2 digambarkan dengan cara *medium long shot* pada Panel berukuran 3,8 cm x 4,7 cm dan pada Panel 3 berukuran

7,5 cm x 11, 3 cm satwa kera digambarkan dengan cara *medium long shot*. Satwa kera digambarkan berukuran jauh lebih besar pada Panel 3. Terjadi perubahan ukuran penggambaran satwa kera dan juga terjadi alih pengambilan gambar pada manusia bercapung yang semula digambarkan dengan cara *very close up* menjadi *long shot*. Terjadi transisi panel 2 ke panel 3 yaitu transisi aksi ke aksi.

Panel 3

Panel 3 yang berukuran 7,5 cm x 11, 3 cm digambarkan isi pilihan citranya adalah manusia bercapung, satwa gorila dan celana sobek. Cara pilihan citranya pada manusia bercapung menggunakan penggambaran *long shot*. Satwa gorila digambarkan dengan pengambilan *medium long shot* . pengambilan gambar menggunakan sudut wajar, dengan *out line* pada masing-masing pilihan citra.

Tata ungap dalamnya menunjukkan manusia bercapung menggunakan pengambilan *long shot* dengan sudut wajar dan satwa gorila dengan pengambilan *medium long shot* dan sudut pandang wajar juga. Penggambaran menggunakan teknik naturalis. Garis-garis ekspresif pada tata ungap dalam digunakan untuk menggambarkan gerak lepasnya celana gorila.

Makna Denotasi

Gambar 6 kartun Konpopilan pada koran Kompas ini bercerita tentang manusia bercapung yang memiliki ramuan (obat) yang bisa

mengubah wujud dan kekuatan satwa nera. Saat menyuntikan obat tersebut pada satwa nera, manusia bercapung dan nera sama-sama memiliki prediksi yang sama, yaitu obat tersebut akan bekerja sesuai harapan. Satwa nera akan menjadi manusia raksasa dengan tenaga super seperti super hero Hulk. Hulk adalah superhero Amerika yang dikenal kuat dan dikagumi banyak orang di seluruh dunia. Pada balon kata Panel 1 menunjukkan harapan yang dibayangkan oleh manusia bercapung dan satwa nera itu sama, sehingga digambarkan hanya pada satu balon kata, tetapi tertuju pada keduanya. Proses memasukan obat ke dalam tubuh satwa nera dengan cara menyuntikan jarum suntik oleh manusia bercapung disaksikan oleh satwa kodok di laboratorium milik manusia bercapung.

Setelah obat tersebut disuntikan pada satwa nera, reaksinyapun langsung kelihatan. Satwa nera tampak gemetar, menggigil. Gerak ini digambarkan dengan adanya garis-garis ekspresif disekeliling tubuh satwa nera pada Panel 2. Manusia bercapung pun mengamati reaksi tersebut. Hasil dari percobaan manusia bercapung kemudian tampak pada Panel 3. Satwa nera kemudian berubah wujud menjadi gorila besar. Nera yang semula bertubuh kecil dan kurus, tiba-tiba berubah menjadi besar dan berotot. Hasil percobaannya ini sangat sesuai harapan manusia bercapung dan satwa nera, namun adahal yang tidak diduga keduanya bahwa membesarnya tubuh satwa nera tidak dibarengi dengan membesarnya celana yang dipakainya. Dengan tubuh yang besar, celana yang digunakan satwa nera tidak otomatis mengikuti

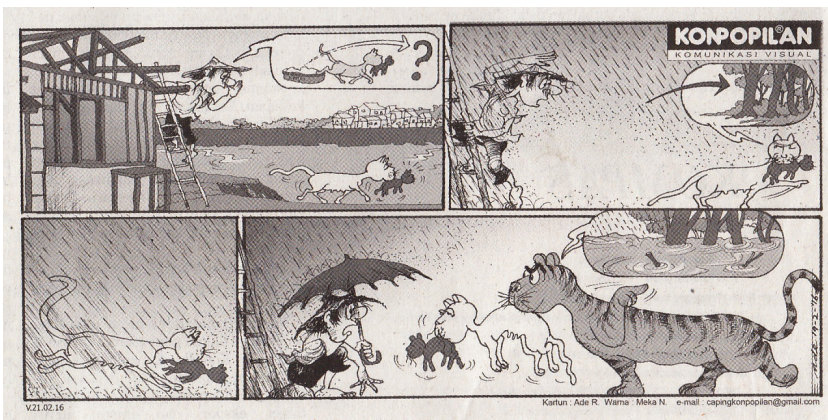
tubuhnya, celana yang dikenakapun lepas dalam keadaan sobek. Satwa kera yang sudah berubah wujudpun malu karena telanjang. Satwa kera yang berubah menjadi seekor gorila besarpun menutupi bagian kemaluannya. Satwa gorila menunjukkan raut wajah menyalahkan manusia bercaping karena tidak memikirkan hal tersebut lebih jauh. Manusia bercaping hanya kaget saja dengan tingkah satwa kera yang berubah tersebut. Di Panel terakhir inilah humor/ tawa dimunculkan bagi pembaca.

Makna Konotasi

Kartun Konpopilan pada gambar 6 memiliki keterhubungan dengan cerita dalam film superhero Hulk. Tokoh Hulk adalah superhero Amerika yang dibuat oleh Marvel Comic. Film ini menceritakan tentang Bruce Banner seorang ilmuwan cerdas yang sedang melakukan penelitian mengenai sinar gamma. Saat melakukan penelitian, Bruce mendapat kecelakaan tragis, ia terkunci dalam ruangan yang penuh dengan sinar gamma. Bila dalam keadaan normal manusia akan mati karena radiasi sinar gamma, tetapi Bruce pada waktu itu selamat. Ia selamat dikarenakan telah memiliki DNA untuk menyembuhkan diri yang diwariskan oleh ayahnya. Ayah Bruce, David Banner adalah seorang ilmuwan juga, ia mencoba menciptakan manusia super untuk keperluan militer dan melakukan percobaan pada dirinya sendiri. Sayangnya, tubuh David tidak cocok dengan percobaan tersebut, justru Bruce lah yang mewarisi kemampuan ini. Semua kemampuan Bruce yang lama terpendam kemudian terbuka ketika menerima radiasi sinar gamma. Ia dapat berubah menjadi makhluk super berwarna

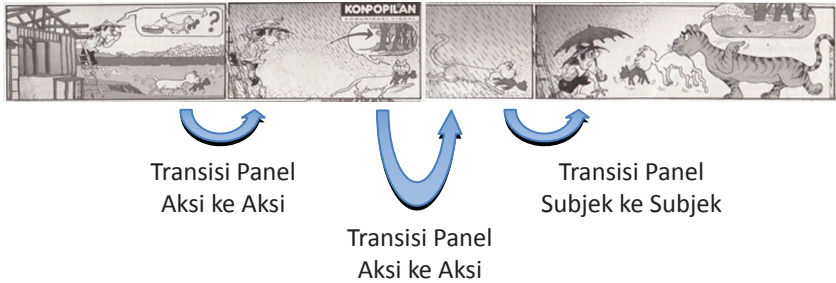
hijau, berbadan besar, dan kuat. Tetapi semua hal tersebut dibayar mahal karena ia tidak bisa mengendalikan kekuatannya sesuai kemauan tetapi hanya menuruti emosi. Kelahiran tokoh Hulk dalam cerita adalah karena kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi dapat mengubah bentuk tubuh dan bahkan juga perilaku manusia.

Kartun 21 Februari 2016



Gambar 7. Kartun Konpopilan, 21 Februari 2016
(sumber: Koran Kompas)

Kartun Konpopilan 21 Februari 2016 menghadirkan 4 panel/*frame*. Masing-masing panel menunjukkan teks visual masing-masing untuk merangkai cerita. Terjadi perubahan momen dari panel 1 ke panel 2, dari panel 2 ke panel 3, dari panel 3 ke panel 4. Rangkaian perubahan tersebut dapat dilihat dengan memposisikan panel secara sejajar.



Panel 1

Pada panel berukuran 3,6 cm x 8,2 cm ini isi pilihan citranya adalah tokoh manusia bercapung, satwa kucing, anak kucing. Manusia bercapung sedang memperbaiki atap rumahnya sementara induk kucing membawa anaknya berjalan menjauh dari tempat manusia bercapung. Suasana latar belakang menunjukkan langit berawan. Cara pilihan citranya menggunakan ukuran pengambilan gambar *long shot* pada manusia bercapung dan *very long shot* pada pilihan citra satwa kucing dan anaknya. Sudut pengambilan gambar secara wajar sejajar pandangan mata. Isi pilihan citra digambar dengan menggunakan garis luar (*out line*) antara satu pilihan citra dengan pilihan citra lainnya.

Tata unguap dalamnya menunjukkan isi pilihan citra berupa manusia bercapung dan satwa kucing serta anaknya digambarkan dengan ukuran pengambilan *long shot* dengan sudut wajar sejajar mata. Penggambaran juga menggunakan garis-garis eksresif yang menyatakan gerak pada bagian ekor dan kaki satwa kucing dan anaknya. Dengan tata unguap luarnya terjadi alih pengambilan gambar pada manusia bercapung yang pada Panel 1 menunjukkan

pengambilan gambar *long shot* menjadi pengambilan *medium long shot* , dan pada satwa kucing yang semula *very long shot* menjadi pengambilan *long shot* pada Panel 2. Dalam tata ungkap luar juga terjadi alih objek kamera, karena pada Panel 1 objek gambar menunjukkan manusia bercapung naik tangga lengkap dengan rumah yang akan diperbaikinya, namun pada Panel 2 manusia bercapung digambar hanya dilengkapi sebagian dari gambar tangga. Satwa kucing dan anaknya terlihat lebih dekat pada Panel 2 jika dibandingkan dengan penggambarannya pada Panel 1. Terjadi pula tata ungkap luar alih waktu yaitu pada Panel 1 suasana menunjukkan berawan dan pada Panel 2 menunjukkan suasana turun hujan. Terjadinya perubahan pada suasana menunjukkan alih waktu atau terjadi perubahan waktu. Terjadi transisi panel 1 ke panel 2 yaitu transisi aksi ke aksi.

Panel 2

Pada Panel 2 yang berukuran 3,6 cm x 7, 2 cm isi pilihan citranya adalah manusia bercapung naik tangga, satwa kucing dan anaknya, balon kata yang berisi pilihan citra pepohonan pada balon kata. Digambarkan pula suasana saat turun hujan. Cara pilihan citranya ukuran pengambilan gambar *medium long shot* pada manusia bercapung dan *long shot* pada satwa kucing serta *very long shot* pada anak kucing. Sudut pengambilan gambar menggunakan sudut pengambilan wajar. Penggambarannya menggunakan *out line* untuk membedakan pilihan citra yang satu dengan yang lainnya.

Tata ungkap dalam menunjukkan cara penyusunan pilihan citra

dengan isi pilihan citra dicarakan dengan ukuran *medium long shot* dan diambil dari sudut pengambilan wajar. Isi pilihan citra satwa kucing dicarakan dengan ukuran pengambilan gambar *long shot* diambil dari sudut pengambilan wajar. Maka pilihan citra yang dicarakan menunjukkan adanya ruang. Tata untkap dalam juga menyatakan gerak dengan adanya pemanfaatan garis-garis ekspresif pada kaki satwa kucing. Tata untkap luarnya menunjukkan terjadinya alih objek bergerak yaitu saat gambar satwa kucing pada Panel 2 mengalami perubahan tempat pada Panel 3. Terjadi alih pengambilan pada Panel 3 yang menunjukkan tata untkap luar. Alih pengambilan ini bisa dilihat dari pilihan citra pada Panel 2 menunjukkan manusia bercaping yang digambarkan *medium long shot* dan diambil dari sudut pengambilan wajar namun pada Panel 3 pilihan citra tersebut tidak ditunjukkan. Satwa kucing yang pada Panel 2 dicarakan dengan ukuran pengambilan gambar *long shot* diambil dari sudut pengambilan wajar, pada Panel 3 digambarkan dengan ukuran pengambilan *medium long shot* dengan sudut pandang wajar. Terjadi transisi panel 2 ke panel 3 yaitu transisi aksi ke aksi.

Panel 3

Panel 3 berukuran 3,6 cm x 4,1 cm isi pilihan citranya adalah satwa kucing yang membawa anaknya. Suasana pada Panel menunjukkan hujan deras. Ukuran pengambilan gambar satwa kucing menggunakan ukuran pengambilan *medium long shot* dan anaknya menggunakan pengambilan *very long shot* dengan sudut pengambilan gambar menggunakan sudut wajar. Penggambaran

menggunakan *out line* sehingga tampak pilihan citra memiliki batas yang jelas.

Tata unkap dalamnya pilihan citra satwa kucing dicarakan dengan ukuran *medium long shot* dan diambil dari sudut pengambilan sudut wajar. Tata unkap luarnya terjadi alih pengambilan pada pilihan citra satwa kucing yang pada Panel 3 ukuran pengambilan gambar satwa kucing bersama anaknya menggunakan ukuran pengambilan *medium long shot* dengan sudut pengambilan gambar menggunakan sudut wajar, namun pada Panel 4 menunjukkan ukuran pengambilan gambar satwa kucing bersama anaknya menggunakan ukuran pengambilan *long shot* dengan sudut pengambilan gambar menggunakan sudut wajar. Satwa kucing pada Panel 3 menunjukkan kepalanya menghadap ke kanan Panel, namun pada Panel 4 kepala kucing menghadap kiri Panel. Terjadi pula alih objek kamera pada tata unkap luarnya. Alih objek kamera ditunjukkan pada fokus gambar pada Panel 3 adalah satwa kucing dengan anaknya kemudian terjadi perubahan fokus pada Panel 4 yang menunjukkan pilihan citra manusia bercaping, anak kucing, kucing, dan harimau. Pada Panel 3 tata unkap luar terjadi alih komposisi yaitu terjadi perubahan komposisi letak satwa kucing pada Panel. Terjadi transisi panel 3 ke panel 4 yaitu transisi dari subjek ke subjek.

Panel 4

Panel 4 berukuran 3,6 cm x 11,3 cm isi pilihan citranya adalah manusia bercaping yang memegang payung berada dekat

tangga bambu, anak kucing dan induknya serta satwa harimau yang berisi balon kata bergambar pohon yang tergenang air. Cara pilihan citranya pada manusia bercapung dan satwa kucing ukuran pengambilan gambarnya menggunakan *long shot*, anak kucing menggunakan pengambilan gambar *very long shot*, dan satwa harimau dengan ukuran pengambilan *medium long shot*. Sudut pengambilan gambar pada Panel ini menggunakan sudut pengambilan wajar. Penggambaran tiap pilihan citranya menggunakan *out line*.

Tata unkap dalamnya manusia bercapung dicarakan dengan ukuran *long shot* dengan sudut pengambilan wajar. Satwa kucing dicarakan dengan ukuran *long shot* dengan sudut pengambilan wajar, anak kucing dicarakan menggunakan ukuran *very long shot*, dan satwa harimau dicarakan dengan ukuran *medium long shot* dengan sudut pengambilan wajar. Penggambaran pilihan citranya memanfaatkan garis-garis ekspresif untuk menunjukkan gerak pada pilihan citra anak kucing dan induknya serta pada satwa harimau.

Makna Denotasi

Pada gambar 7 yang terdiri dari 4 Panel ini bercerita tentang manusia bercapung bersama satwa kucing dan anaknya. Saat manusia bercapung memperbaiki atap rumahnya, satwa kucing merasa kehilangan tempat tinggalnya. Satwa kucing ini beranak di atap rumah manusia bercapung, dan karena atap rumah diperbaiki maka satwa kucing memutuskan untuk pindah tempat

tinggal. Manusia bercapung pun bertanya pada satwa kucing akan pergi kemana bersama anaknya.

Pada Panel 2 kemudia digambarkan satwa kucing menjawab pertanyaan manusia bercapung, satwa kucing menjawab bahwa ia bersama anaknya akan pergi ke hutan. Hutan dikenal sebagai tempat hidupnya berbagai satwa yang relatif dianggam paling nyaman dan aman dari berbagai gangguan manusia. Di hutan, satwa kucing berpikir bahwa ia akan bisa hidup lebih tenang dan tidak akan ada gangguan. Bisa berteduh dari cuaca hujan maupun panas. Saat satwa kucing mulai melangkah menuju hutan, hujan pun turun.

Pada Panel 3 menggambarkan hujan turun makin deras dan satwa kucing membawa anaknya makin cepat berlari menuju hutan. Satwa kucing berharap bisa cepat sampai hutan agar bisa berteduh diantara pohon-pohon yang besar.

Satwa kucing kelelahan membawa anaknya menuju hutan. Hal ini digambarkan dari bentuk tubuhnya yang digambarkan melengkung dibawa oleh satwa harimau balik menuju rumah manusia bercapung. Manusia bercapung duduk dibawah payung. Manusia bercapung tampak kaget melihat satwa kucing yang membawa anaknya dianter balik pulang oleh harimau. Manusia bercapung seolah ingin bertanya, apa yang telah terjadi kenapa satwa kucing tampak lemas? Manusia bercapung seolah berpikir satwa kucing sudah nyaman di hutan tempat hidupnya berbagai

satwa. Satwa harimaupun menjelaskan kenapa harimau membawa satwa kucing dan anaknya dibawa balik ke rumah manusia bercaping, hal ini disebabkan karena di hutan telah terjadi banjir. Tentu ini sangat mengagetkan bagi manusia bercaping, ia kaget kenapa bencana banjir bisa terjadi di hutan.

Makna Konotasi

Hutan adalah tempat hidupnya berbagai satwa lengkap dengan berbagai flora yang bisa menjaga ekosistem serta mengendalikan air dari curah hujan yang lebat. Namun dengan banyaknya terjadi penebangan hutan secara liar dan membabi buta ditengarai menjadi penyebab munculnya berbagai bencana di negeri ini. Salah satu bencana tersebut adalah banjir. Banjir dapat berupa genangan pada lahan yang biasanya kering seperti pada permukiman maupun pada pusat kota. Terjadinya banjir juga dipengaruhi oleh kegiatan manusia atau pembangunan yang kurang memperhatikan kaidah-kaidah konservasi lingkungan. Banyak pemanfaatan ruang yang kurang memperhatikan lingkungan. Ketika turun hujan lebat dalam waktu yang lama, maka sebagian besar air hujan akan mengalir diatas permukaan tanah dengan kecepatan dan volume yang besar dan selanjutnya terakumulasi menjadi banjir.

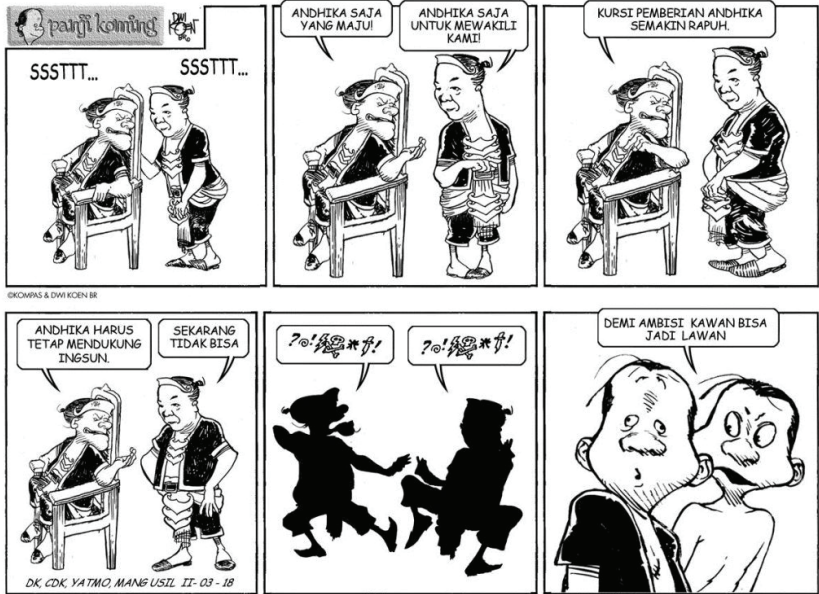
Dalam kartun Konpopilan ini ditunjukkan bahwa banjir telah terjadi di hutan. Padahal hutan adalah sebuah tempat yang dipercaya sebagai penjaga ekosistem dalam pengendalian air dari curah hujan. Konpopilan pada 21 Februari 2016 dengan cara bercerita

komik strip ini menyampaikan agar masyarakat memperhatikan lingkungan, menjaga keseimbangan ekosistem misalnya dengan membuat bangunan atau rumah tempat tinggal harus disesuaikan dengan kaidah-kaidah konservasi lingkungan. Pertumbuhan pembangunan harus sejalan juga dengan tetap menjaga lingkungan, karena jika kurang memperhatikan lingkungan dapat merugikan orang lain maupun flora dan fauna. Akhirnya mengganggu ekosistem secara keseluruhan. Perencanaan tata ruang Wilayah dan Kota serta upaya kerjasama berbagai pihak dan daerah diharapkan dapat berkontribusi dalam pengelolaan bencana banjir. Kartun ini juga menyampaikan pesan agar hutan terus dijaga dengan tidak ada lagi penebangan pohon secara liar.

*"Dalam Tawa, Kartun Hadir
Menggambarkan Bahaya"*

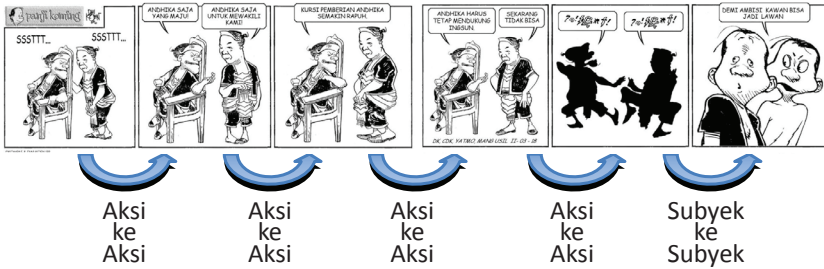
3.3 KARTUN PANJI KOMING

Kartun Panji Koming 11 Maret 2018



Gambar 8. Kartun Panji Koming 11 Maret 2018
(sumber: Koran Kompas)

Kartun Panji Koming 11 Maret 2018 menghadirkan 6 panel/*frame*. Masing-masing panel menunjukkan teks visual dan teks verbalnya masing-masing untuk merangkai cerita. Terjadi perubahan momen dari panel 1 ke panel 2, dari panel 2 ke panel 3, dari panel 3 ke panel 4, dari panel 4 ke panel 5 dan dari panel 5 ke panel 6. Rangkaian perubahan tersebut dapat dilihat dengan memposisikan panel secara sejajar.



Perubahan momen pada panel 1 ke panel 2 menunjukkan transisi panel aksi ke aksi karena terjadi perubahan gerak pada tokoh komik, gerak tersebut tidak secara pelan, namun rangkain gerak yang menunjukkan aksi. Jika dibuatkan gerak pada animasi, maka ada beberapa gerakan yang tidak ditunjukkan pada transisi panel 1 ke panel 2, namun cerita pada komik tetap bisa dijaga. Transisi Panel berikutnya yaitu dari panel 2 ke panel 3, dari panel 3 ke panel 4 dan dari panel 4 ke panel 5 tetap menggunakan transisi panel aksi ke aksi dengan menghadirkan 2 tokoh dengan aksi yang berbeda. Kemudian pada panel 5 ke panel 6 terjadi transisi panel berupa subyek ke subyek, karena terjadi pengalihan gambar pada subyek yang berbeda, sangat efisien untuk menentukan alur cerita maju sambil mengubah sudut pandang ke perhatian pembaca, namun rangkain cerita tetap terbaca.

Pilihan bingkai yang digunakan pada kartun Panji Koming 11 Maret 2019 menggunakan bingkai persegi dengan menghadirkan figur-figur manusia tanpa menunjukkan latar belakang tempat kejadian. Latar belakang dibuat putih atau tanpa menunjukkan lokasi yang jelas seperti misalnya di ruang diskusi, kamar, pasar

atau tempat-tempat lainnya. Pusat perhatian pada panel 1 sampai panel 4 hanya tertuju pada dua figur manusia yang menggunakan pakaian kerajaan. Pada panel ke 5, bingkai yang berbentuk persegi menunjukkan gambar tokoh dengan teknik siluet atau menghadirkan bentuk tokoh menggunakan blok hitam saja. Pada panel 6 atau panel terakhir menghadirkan dua tokoh rakyat. Diketahui sebagai tokoh rakyat karena pakaiannya yang sederhana tanpa menggunakan atribut kerajaan seperti hiasan kepala. Pada pilihan bingkai ini, sudut kamera menggunakan sudut pengambilan perspektif mata burung pada panel 1 sampai panel 4. Pada panel 5 dan panel 6 menggunakan sudut pengambilan gambar sejajar pandangan manusia.

Citra-citra yang dimunculkan pada kartun Panji Koming ini menghadirkan tokoh dengan karakter manusia kerajaan pada panel 1 sampai panel 5. Citra tersebut muncul dengan melihat gambar manusia dengan pakaiannya. Tokoh pada panel 1 sampai panel 4 menunjukkan manusia dengan pakaian kebesaran kerajaan ditambah hiasan di kepala. Pada panel 5 dengan penggambaran siluetpun, karakter kerajaan masih tetap terbaca. Pada panel 6, atribut tokoh yang digunakan sangat berbeba dengan tokoh pada panel-panel sebelumnya. Citra yang dimunculkan pada panel 6 adalah citra rakyat jelata.

Kartun Panji Koming merupakan kartun strip yang kekuatannya tidak saja menghadirkan teks visual yaitu gambar tokoh-tokohnya, namun juga menghadirkan teks verbal yang berupa

kata-kata. Dalam pembacaan komik, pilihan kata digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan secara verbal, sebuah percakapan yang menyatu dengan teks visual/gambar. Panel 1 menunjukkan pilihan kata: *SSSTTT...SSSTTT...*, Panel 2 hadir dengan dua balon kata, pada balon kata pertama bertuliskan: *ANDHIKA SAJA YANG MAJU!*, balon kata selanjutnya bertuliskan: *ANDHIKA SAJA UNTUK MEWAKILI KAMI!*. Panel 3 hadir dengan satu balon kata yang bertuliskan: *KURSI PEMBERIAN ANDHIKA SEMAKIN RAPUH*. Panel 4 hadir dengan dua balon kata, masing-masing bertuliskan: *ANDHIKA HARUS TETEAP Mendukung INGSUN*, dan balon kata yang lainnya bertuliskan: *SEKARANG TIDAK BISA*. Panel 5 menghadirkan dua balon kata, masing-masing balon kata menghadirkan simbol-simbol (tanda tanya, garis lengkung, tanda seru, tanda petir, tengkorak, coretan memusat, pedang dan tanda seru kembali). Panel 6 dengan satu balon kata berisi pilihan kata yang bertuliskan: *DEMI AMBISI KAWAN BISA JADI LAWAN*.

Dengan pilihan momen, pilihan bingkai, pilihan citra dan pilihan kata, maka komik strip kartun Panji Koming ini dapat dibaca alur ceritanya. Berbagai transisi panel yang digunakan menghantarkan pembaca pada cerita yang ingin disampaikan. Panji Koming yang terbit pada 11 Maret 2018 ini bercerita tentang orang-orang kerajaan. Diskusi dua petinggi kerajaan yang membicarakan tahta. Dua petinggi tersebut awalnya adalah sahabat yang sama-sama saling mendukung untuk bisa menduduki jabatan. Di tahun 2018 salah satu petinggi yang duduk di kursi mengharapkan agar sahabatnya tetap mendukungnya menduduki kursi. Keinginannya

ini tidak sesuai harapan. Sahabatnya menolak untuk mendukung, kemungkinan karena ia sudah memiliki janji/koalisi dengan orang lain. Perselisihan ini kemudian berujung pada perkelahian. Dua petinggi kerajaan yang awalnya adalah sahabat kemudian berkelahi karena alasan dukungan. Pada panel 6 menunjukkan kehadiran rakyat jelata yang dilakoni oleh tokoh Panji Koming dan Pailul pun berbicara; "demi ambisi, kawan bisa jadi lawan".

Makna Denotasi

Secara denotasi, kartun Panji Koming yang terbit pada Minggu, 11 Maret 2018 ini dapat dimaknai sebuah kisah yang terjadi di zaman Majapahit tentang perseteruan dua tokoh kerajaan. Kisah ini dihadirkan dalam bentuk komik strip menggunakan enam panel. Panel pertama tampak dua tokoh kerajaan yaitu Denmas Ariakendor yang sedang duduk di kursi berdialog dengan temannya yang berdiri. Tampak kedua tokoh ini berbisik-bisik untuk membicarakan sesuatu yaitu sebuah persekongkolan. Pada panel dua sampai panel empat digambarkan kedua tokoh tersebut berdialog cukup sengit.

Denmas Ariakendor ingin temannya tetap mendukungnya dalam berbagai situasi, namun temannya yang merupakan sesama pejabat kerajaan menyatakan bahwa sekarang ia tidak bisa lagi memberikan dukungan. Mendengar hal tersebut, sontak Denmas Ariakendor emosi, marah karena ia merasa temennya sudah berkhianat. Denmas Ariakendor kemudian bangun dari kursinya dan berkelahi dengan temannya tersebut. Pada panel lima dengan

penggambaran siluet, tampak Denmas Ariakendor berkelahi dengan temannya karena perbedaan dukungan. Tidak saja adu fisik, kata-kata tajam dan kasar pun terucap dalam perkelahian tersebut. Di akhir cerita, pada panel enam tampak tokoh Panji Koming bersama temannya Pailul menyaksikan perkelahian Denmas Ariakendor. Panji Koming dan Pailul tampak kaget dan tegang melihat perkelahian para tokoh kerajaan tersebut. Pailul pun berucap: Demi ambisi, Kawan bisa jadi lawan.

Makna Konotasi

Secara konotasi, kartun Panji Koming yang mengambil setting zaman kerajaan Majapahit ini memiliki kedekatan cerita dengan peristiwa politik yang terjadi di Indonesia. Pada pilkada serentak yang terjadi di Indonesia, para politisi partai memiliki kepentingannya masing-masing untuk memenangkan calon kepala daerah yang mereka usung. Masing-masing calon kepala daerah bertarung secara ketat untuk mendapatkan suara terbanyak dari pemilih yaitu rakyat Indonesia, agar para calon terpilih sebagai kepala daerah.

Rakyat akan melihat berbagai manuver-manuver politik oleh para calon kepala daerah beserta tokoh-tokoh pendukungnya. Di layar televisi akan hadir berbagai berita politik yang seakan-akan seperti drama atau sinetron. Manuver-manuver tersebut bisa berupa terjadinya perubahan arah koalisi partai pada menit-menit terakhir sebelum pendaftaran calon kepala daerah ke KPU (Komisi Pemilihan Umum). Tarik ulur dukungan terjadi di

beberapa daerah seperti pilkada calon gubernur Jawa Barat. Pragmatis menjadi panglima dalam politik. Para figur yang ingin berlaga sebagai calon kepala daerah sibuk melobi para pimpinan partai politik untuk mendapatkan dukungan. Dukungan partai politik menjadi rebutan para tokoh, pemimpin partai pun lihai menarik-ulur dukungan sesuai dengan kepentingannya.

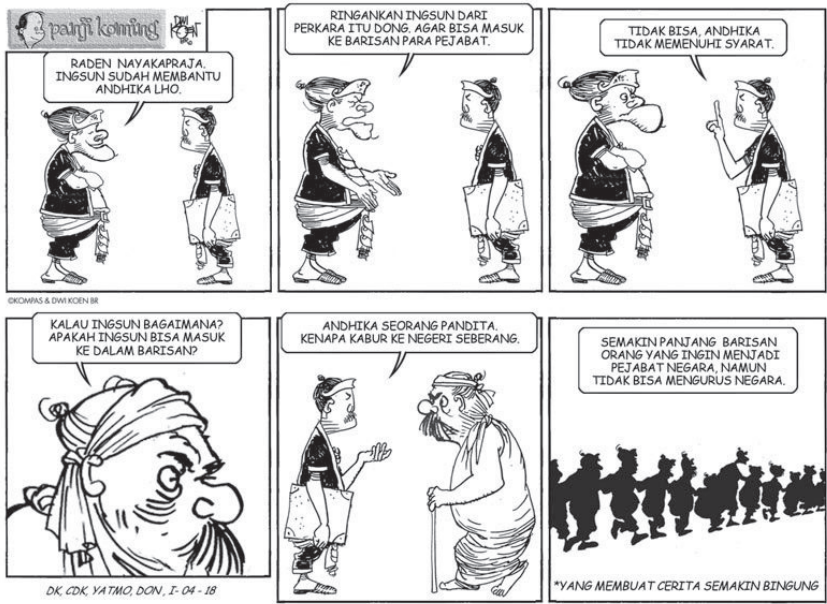
Sebut saja salah satu contohnya adalah Wali Kota Bandung Ridwan Kamil, hingga tenggat waktu pendaftaran calon gubernur, ia masih sibuk melakukan lobi-lobi politik dengan partai. Tokoh yang sangat populer di Jawa Barat ini bertindak cepat untuk mencari dukungan parpol setelah Partai Golkar mencabut dukungannya. Partai Golkar yang awalnya mendukung Ridwan Kamil memilih untuk bergabung dengan Partai Demokrat untuk mengusung Deddy Mizwar. Sebelumnya Deddy Mizwar juga ketar ketir setelah ditinggalkan Gerindra. Akrobat politik yang serupa terjadi di berbagai daerah saat pilkada serentak 2018.

Perubahan dukungan partai membuat ada banyak orang yang awalnya teman kemudian menjadi lawan. Tentu hal ini senada juga terjadi bagi para calon kepala daerah yang bertarung. Teman pendukung pada pilkada-pilkada sebelumnya bisa berganti rupa menjadi lawa pada pilkada selanjutnya, termasuk pada pilkada tahun 2018. Adu berbagai argument pun kemudian seperti perang di televisi, media cetak maupun media sosial.

Dalam setiap pilkada maupun pemilu, masyarakat akan diingatkan

pada sebuah pepatah lama. Pepatah yang sering terdengar ketika adanya pertarungan politik menjelang pilkada ataupun pemilu adalah; tidak ada kawan sejati, yang ada hanyalah kepentingan abadi. Seolah-olah yang terlihat adalah kepentingan yang menjadi utama bagi para politisi. Kepentingan yang cenderung dimaknai sebagai kekuasaan yang diraih dengan segala cara.

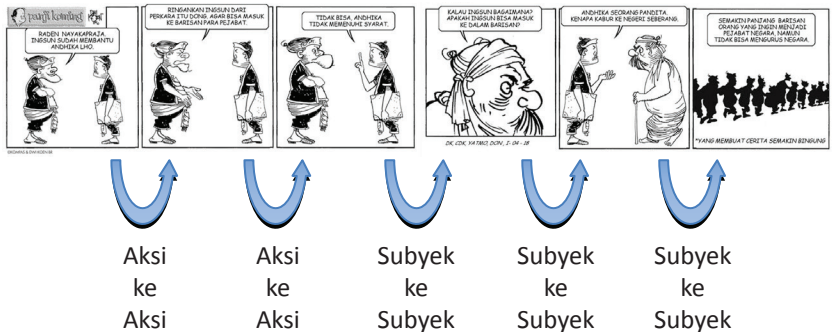
Kartun Panji Koming 1 April 2018



Gambar 9. Kartun Panji Koming 1 April 2018 (sumber: Koran Kompas)

Kartun Panji Koming 1 April 2018 menghadirkan 6 panel/frame. Masing-masing panel menunjukkan teks visual dan teks verbal

masing-masing untuk merangkai cerita. Terjadi perubahan momen dari panel 1 ke panel 2, dari panel 2 ke panel 3, dari panel 3 ke panel 4, dari panel 4 ke panel 5 dan dari panel 5 ke panel 6. Rangkaian perubahan tersebut dapat dilihat dengan memosisikan panel secara sejajar.



Perubahan momen pada panel 1 ke panel 2 menunjukkan transisi panel aksi ke aksi karena terjadi perubahan gerak pada tokoh komik, namun gerak tersebut dibuat tidak secara detail, karena ada rangkain gerak yang dipotong untuk menunjukkan aksi. Jika dibuatkan gerak pada animasi, maka ada beberapa gerakan yang tidak ditunjukkan pada tansisi panel 1 ke panel 2. Potongan beberapa gambar untuk memilih panel yang diinginkan tidak mengubah jalan cerita pada komik. Cerita tetap bisa dipahami maksudnya. Transisi Panel berikutnya yaitu dari panel 2 ke panel 3, tetap menggunakan transisi panel aksi ke aksi dengan menghadirkan 2 tokoh. Kemudian pada panel 3 ke panel 4, panel 4 ke panel 5 dan panel 5 ke panel 6 terjadi transisi panel berupa subyek ke subyek, karena terjadi pengalihan gambar pada subyek

yeng berbeda. Transisi ini sangat efisien untuk menentukan alur cerita maju sambil mengubah sudut pandang ke perhatian pembaca, namun rangkain cerita tetap terbaca.

Pilihan bingkai yang digunakan pada kartun Panji Koming 1 April 2019 menggunakan bingkai persegi dengan menghadirkan figur-figur manusia tanpa menunjukkan latar belakang tempat kejadian. Latar belakang dibuat putih atau tanpa menunjukkan lokasi yang jelas seperti misalnya di ruang diskusi, kamar, pasar atau tempat-tempat lainnya. Pusat perhatian pada panel 1 sampai panel 3 hanya tertuju pada dua figur manusia yang menggunakan pakaian kerajaan. Pada panel 4, bingkai yang berbentuk persegi menunjukkan gambar tokoh yang dihadirkan dengan pengambilan gambar *close up*. Tokoh ini terlihat tua dengan rambut terikat pada bagian belakang, kumis yang lebat dan adanya banyak garis-garis kerutan di sekitar mata. Panel 5 menghadirkan percakapan tokoh kerajaan dengan tokoh tua yang hadir pada panel 4. Pada panel 6 digambarkan banyak manusia dengan teknik siluet berbaris panjang. Pada panel 6, duabelas tokoh yang digambarkan secara siluet menunjukkan tokoh-tokoh kerajaan, sangat tampak siluet hiasan kepala seorang petinggi kerajaan. Pada pilihan bingkai ini, sudut kamera menggunakan sudut pengambilan perspektif pandangan sejajar pada panel 1 sampai panel 6. Penggambaran tokoh pada panel 1, panel 2, panel 3, panel 5 dan panel 6 menunjukkan tokoh digambar utuh, hanya pada panel 4 tokoh digambarkan *close up*.

Citra-citra yang dimunculkan pada kartun Panji Koming ini menghadirkan tokoh dengan karakter manusia kerajaan pada panel 1, panel 2, panel 3, panel 5 dan panel 6. Citra tersebut muncul dengan melihat gambar manusia dengan pakaiannya. Tokoh pada panel 1 sampai panel 3 menunjukkan manusia dengan pakaian kebesaran kerajaan ditambah hiasan di kepala. Pada panel 4 menunjukkan tokoh karakter pandita. Pada panel 5 menghadirkan tokoh kerajaan dengan tokoh pandita. Pada panel 6 yang digambar dengan teknik siluet menghadirkan duabelas tokoh kerajaan.

Dalam pembacaan komik, pilihan kata digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan secara verbal, sebuah percakapan yang menyatu dengan teks visual/gambar. Panel 1 menunjukkan pilihan kata: *RADEN NAYAKAPRAJA. INGSUN SUDAH MEMBANTU ANDHIKA LHO* yang menunjukkan pembicaraan yang disampaikan oleh tokoh paling kiri. Panel 2 hadir dengan satu balon kata yang menunjukkan tokoh sebelah kiri berbicara, dalam balon kata bertuliskan: *RINGKANKAN INGSUN DARI PERKARA ITU DONG, AGAR BISA MASUK KE BARISAN PARA PEJABAT*. Panel 3 hadir dengan satu balon kata yang merupakan ucapan tokoh paling kanan bertuliskan: *TIDAK BISA, ANDHIKA TIDAK MEMENUHI SYARAT*. Panel 4 hadir dengan satu balon kata bertuliskan: *KALAU INGSUN BAGAIMANA? APAKAH INGSUN BISA MASUK KE DALAM BARISAN?*. Panel 5 pun mengahdirkan satu balon kata dengan tulisannya: *ANDIKA SEORANG PANDITA. KENAPA KABUR KE NEGERI SEBERANG*. Pada panel 6 tidak menunjukkan balon kata,

karena tidak ada ucapan yang disampaikan oleh para tokoh dalam komik. Pada panel ini hanya hadir teks verbal sebagai pilihan kata untuk memberikan penjelasan pada situasi yang ditunjukkan panel ini. Pilihan kata memberikan penguatan atas citra yang dihadirkan. Pilihan kata bertuliskan: *SEMAKIN PANJANG BARISAN ORANG YANG INGIN MENJADI PEJABAT NEGARA, NAMUN TIDAK BISA MENGURUS NEGARA*. Pada panel 6 juga ada pilihan kata pada bagian bawah yang menunjukkan kebingungan sang komikus yang bertuliskan: **YANG MEMBUAT CERITA SEMAKIN BINGUNG*.

Dengan pilihan momen, pilihan bingkai, pilihan citra dan pilihan kata, maka komik strip kartun Panji Koming ini dapat dibaca alur ceritanya. Berbagai transisi panel yang digunakan menghantarkan pembaca pada cerita yang ingin disampaikan. Panji Koming yang terbit pada 1 April 2018 ini bercerita tentang seseorang yang ingin mendapatkan jabatan di kerajaan. Melihat ciri-ciri tokoh, maka pada panel 1 dapat dilihat bahwa yang dihadirkan pada paling kiri pada panel ini adalah tokoh Radenmas Ariakendor. Setiawan dalam bukunya Menakar Panji Koming (2002:78) menyebutkan bahwa tokoh Denmas Ariakendor adalah seorang tokoh yang digambarkan sebagai punggawa rendahan di istana. Ia memiliki watak licik, culas dengan memegang teguh filsafat “katak” yaitu menyembah atasan dan menginjak bawahan. Sikapnya congkak dan memiliki sifat percaya diri yang terlalu tinggi.

Alur cerita pada komik Panji Koming 1 April 2018 ini bercerita Radenmas Ariakendor meminta jabatan yang tinggi di kerajaan

karena merasa sudah berjasa pada Raden Nayakapraja. Namun Raden Nayakapraja melihat Denmas Ariakendor belum bisa memenuhi syarat-syarat menjadi pejabat kerajaan. Perkara ingin menjadi pejabat kerajaan rupanya tidak hanya diinginkan oleh Denmas Ariakendor, seorang yang dilihat sebagai pandita pun ingin menjadi pejabat. Pandita yang kabur ke Negara seberang juga dianggap tidak tepat untuk menduduki jabatan. Barisan orang-orang yang ingin menduduki jabatan di kerajaan sangat banyak, namun mereka tidak bisa mengurus Negara dengan baik. Jabatan hanya dilihat sebagai kekuasaan tanpa dibarengi oleh kemauan untuk mengabdikan pada negeri. Kisah ini sangat membingungkan, kenapa orang-orang kerajaan sangat ingin mendapatkan jabatan, sementara mereka tidak bisa mengurus Negara. Kebingungan itu juga dirasakan oleh sang komikus. Dengan pilihan kata sang komikus, humor ditampilkan pada akhir panel.

Makna Denotasi

Makna denotasi kartun Panji Koming yang dimuat Koran Kompas Minggu 1 April 2018 ini dapat dimaknai sebagai sebuah kisah di Kerajaan Majapahit tentang banyaknya orang yang ingin mendapatkan kedudukan di kerajaan. Ada banyak orang yang haus kekuasaan. Pada kartun ini mengisahkan Denmas Ariakendor menghadap Raden Nayakapraja agar ia dijadikan pejabat. Denmas Ariakendor mengatakan bahwa dirinya telah banyak membantu Raden Nayakapraja, maka Denmas Ariakendor mengharapkan imbalan agar ia mendapatkan keringanan perkara atas tindakan yang ia lakukan. Denmas Ariakendor telah terlilit

perkara, jadi meminta agar Raden Nayakapraja meringankan perkaranya tersebut. Raden Nayakapraja diminta untuk ikut membantunya, karena Raden Nayakapraja memiliki tahta dan kekuasaan. Selain itu, Denmas Ariakendor juga meminta agar ia bisa masuk menjadi pejabat publik. Kedua permintaan tersebut ditolak oleh Raden Nayakapraja. Penolakan itu didasarkan atas pertimbangan bahwa Denmas Ariakendor tidak memenuhi syarat untuk menjadi pejabat Negara.

Selain Denmas Ariakendor, Pandita gendut pun datang menemui Raden Nayakapraja dengan tujuan yang serupa. Seorang pandita gendut meminta juga jabatan agar bisa menjadi pejabat Negara. Permintaan tersebut dijawab oleh Raden Nayakapraja dengan menyampaikan bahwa seorang pandita harusnya menjalankan tugasnya sebagai pandita, bukan malah meminta jabatan. Raden Nayakapraja juga mempertanyakan keberadaan pandita gendut tersebut, kenapa kabur ke negeri seberang. Tentu kalimat ini menunjukkan bahwa pandita tersebut adalah seorang pandita yang memiliki perkara di kerajaan Majapahit.

Pada panel terakhir dengan penggambaran siluet digambarkan ada banyak pejabat yang berbaris. Masing-masing orang memegang pundak orang yang ada di depannya, persis seperti barisan penjahat yang masuk tahanan. Pada panel enam ini juga diberikan penegasan tertulis bahwa semakin panjang barisan orang yang ingin menjadi pejabat Negara, namun tidak bisa mengurus Negara.

Makna konotasi

Para politisi selalu memiliki kepentingan untuk berkuasa. Kartun ini memotret persoalan koalisi dalam pemerintahan, bantuan politik saat kampanye yang selalu mengatakan bahwa persoalan koalisi adalah persoalan membangun bangsa ke arah yang lebih baik, namun pada kenyataannya setiap politisi memiliki kehendak untuk duduk di kursi kekuasaan. Orang yang merasa memiliki andil dalam kemenangan kontestasi politik pada pemilu selalu menuntut haknya untuk berkuasa. Deretan para politisi akan mendekati kepala daerah maupun penguasa untuk mendapatkan jabatan.

Kedudukan untuk memangku jabatan kekuasaan dalam pemerintahan dipandang sebagai hak bagi mereka yang sudah ikut membantu kemenangan dalam pemilu. Mereka yang menuntut kursi kekuasaan tidak memandang kemampuan diri atas tugas-tugas dan tanggungjawab yang harus dilaksanakan ketika menjabat, namun mereka lebih mengutamakan kepentingan diri sendiri. Para politisi yang haus kekuasaan sering hadir sebagai sosok penguasa yang menggunakan kekuasaannya untuk memperkaya diri, keluarga dan kelompok atau partainya saja. Padahal kekuasaan semestinya dipandang sebagai tanggungjawab untuk memberikan kesejahteraan bagi rakyat. Bahkan mereka yang terkena jeratan hukum sering meminta pada pemimpin negeri untuk membantunya lepas dari hukum agar bisa duduk berkuasa.

Kartun Panji Koming ini juga menggambarkan sosok pandita yang ingin masuk dalam barisan kekuasaan. Jika melihat sosok pandita, maka sosok tersebut merepresentasikan sosok yang cendikiawan, mendalami ajaran ketuhanan, tidak terikat pada godaan duniawi. Pada kenyataannya sosok dengan pakain pandita juga sering ikut dalam arus politik demi kekuasaan. Baju pandita digunakan hanya sebagai tampilan luar agar terlihat baik, namun hati dan pikirannya masih tetap ingin berkuasa.

Para politisi-politisi yang hadir sebagai pemegang kekuasaan adalah mereka pejabat Negara yang tidak bisa mengurus Negara. Akhirnya politisi-politisi seperti ini harus masuk dalam pusaran korupsi, penyalahgunaan wewenang atas kekuasaannya. Barisan politisi kemudian hadir di televisi atau media sebagai barisan para tersangka di Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Berita banyaknya pejabat yang mengaku sebagai orang yang pantas berkuasa kemudian masuk penjara karena tidak bisa mengatur Negara. Hal semacam ini sering membuat masyarakat kebingungan, termasuk Dwi Koendoro, kartunis kartun Panji Koming.

Kartun Panji Koming 8 April 2018



Gambar 10. Kartun Panji Koming 8 April 2018

(sumber: Koran Kompas)

Kartun Panji Koming 8 April 2018 menghadirkan 6 panel/frame. Masing-masing panel menunjukkan teks visual dan teks verbal masing-masing untuk merangkai cerita. Terjadi perubahan momen dari panel 1 ke panel 2, dari panel 2 ke panel 3, dari panel 3 ke panel 4, dari panel 4 ke panel 5 dan dari panel 5 ke panel 6. Rangkaian perubahan tersebut dapat dilihat dengan memposisikan panel secara sejajar.



Aksi ke Aksi
 Aksi ke Aksi
 Aksi ke Aksi
 Aksi ke Aksi
 Aksi ke Aksi

Perubahan momen pada panel-panel kartun 8 April 2018 menggunakan satu bentuk transisi. Perubahan transisi dari panel 1 ke panel 2, panel 2 ke panel 3, panel 3 ke panel 4, panel 4 ke panel 5, dan panel 5 ke panel 6 menggunakan transisi aksi ke aksi. Disebut transisi aksi ke aksi karena subyek pada tiap panel tunggal dalam rangkaian aksi. Kartunis hanya menggunakan satu momen per aksi, maka setiap panel membantu menggerakkan plot dan menjaga alur cerita tetap terjalin.

Pilihan bingkai yang digunakan pada kartun Panji Koming 8 April 2018 menggunakan bingkai persegi dengan menghadirkan figur-figur manusia tanpa menunjukkan latar belakang tempat kejadian. Latar belakang dibuat putih atau tanpa menunjukkan lokasi terjadinya percakapan misalnya di kerajaan, kamar, pasar atau tempat-tempat lainnya. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dari panel 1 sampai panel 6 menunjukkan tiga tokoh. Paling kiri bernama Pailul, di tengah Panji Koming, paling kanan tokoh Denmas Ariakendor serta tiap panel menghadirkan segerombolan binatang tikus bersama Denmas Ariakendor. Pailul adalah sahabat

setianya Panji Koming yang merupakan keturunan rakyat biasa dengan watak jujur, terus terang, cerdas dan penuh akal. Kendati terkesan malas-malasan, namun Pailul adalah tokoh yang berani menghadapi siapa saja yang memiliki perilaku yang tidak baik. Panji Koming sebagai teman Pailul dan juga merupakan tokoh utama dalam komik kartun ini merupakan keturunan abdi raja-raja Majapahit. Panji Koming memiliki jiwa yang jujur, halus dan berbudi pekerti yang baik. Sementara Denmas Ariakendor adalah seorang punggawa yang memiliki watak licik atau tidak baik. Selalu haus akan kekuasaan. Penggambaran tiga tokoh ini pada setiap panel digambarkan utuh dari kepala sampai kaki dengan sudut penggambaran menggunakan perspektif pandangan sejajar mata manusia. Binatang-binatang tikus digambarkan dengan siluet dan juga penggambaran biasa dengan menunjukkan ciri-cirinya.

Citra-citra yang dimunculkan pada kartun Panji Koming ini menghadirkan tokoh dengan karakter rakyat dan orang kerajaan. Enam panel yang dimunculkan untuk menghadirkan cerita menunjukkan percakapan tiga tokoh yaitu rakyat (Pailul dan Panji Koming) dengan punggawa kerajaan (Denmas Ariakendor). Dilengkapi dengan hadirnya segerombolan tikus bersama punggawa kerajaan.

Dalam pembacaan komik, pilihan kata digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan secara verbal, sebuah percakapan yang menyatu dengan teks visual/gambar. Panel 1 menunjukkan

pembicaraan oleh Denmas Ariakendor dengan pilihan kata: *SANG ADIPATI BERHUTANG KE KERAJAAN NUN JAUH*. Panel 2 hadir dengan satu balon kata yang menunjukkan tokoh Denmas Ariakendor melanjutkan pembicaraannya dengan mengatakan: *TAPI HARGA MAKANAN TERNAK NAIK, MAU DIBAWA KEMANA WIBAWA NEGARA INI*. Panel 3 hadir dengan satu balon kata yang menunjukkan adanya pembicaraan oleh Pailul dengan berkata: *KALAU DENMAS JADI ADIPATI, YAKIN TIDAK NGUTANG LAGI?.* Panel 4 hadir dengan dua balon kata. Balon kata pertama menunjukkan pembicaraan tokoh Pailul yang bertuliskan: *DAN YAKIN TIDAK ADA KENAIKAN HARGA UNTUK MEMBANGUN SARANA UMUM SAMPAI PELOSOK NAGARI?.* Balon kata berikutnya menunjukkan jawaban dari Denmas Ariakendor dengan yakin dengan pilihan kata: *YAKIN*. Panel 5 berlanjut mengahdirkan satu balon kata yang merupakan sahut balik dari Pailul dengan tulisannya: *IYA. TAPI KAMI TIDAK PERCAYA PADA DENMAS*. Pada panel 6 menunjukkan balon kata sebagai bentuk kritik Pailul kepada Denmas Ariakendor dengan pilihan kata: *DENMAS JANGAN BICARANYA SAJA YANG BESAR, PIKIRKAN BAGAIMANA CARA MENYINGKIRKAN TIKUS-TIKUS BESAR TEMAN DENMAS INI*.

Dengan pilihan momen, pilihan bingkai, pilihan citra dan pilihan kata, maka komik strip kartun Panji Koming ini dapat dibaca alur ceritanya. Dengan menggunakan transisi panel Aksi ke Aksi, kartun Panji Koming yang terbit pada 8 April 2018 ini bercerita tentang seorang tokoh kerajaan yang bernama Denmas Ariakendor melakukan kritik terhadap pimpinan kerajaan. Denmas

Ariakendor menyampaikan kritiknya terhadap hutang kerajaan dan juga harga-harga makanan yang makin mahal. Pailul bersama Panji Koming sebagai rakyat menanyakan kemampuan Denmas Ariakendor dalam mengelola negara, Pailul bertanya apakah Denmas Ariakendor bisa lebih baik dari Adipati jika diberikan kesempatan memimpin. Denmas Ariakendor pun menjawab yakin bahwa dia memiliki kemampuan untuk memimpin lebih baik dari Adipati. Namun pada panel terakhir menunjukkan Pailul menyerang balik Ariakendor dengan mengatakan bahwa Denmas Ariakendor dilihat hanya memiliki pembicaraan yang besar, sementara cara mengusir tikus-tikus yang ada bersama Denmas Ariakendor saja tidak bisa disingkirkannya.

Makna Denotasi

Kartun Panji Koming yang terbit pada 8 April 2018 ini secara denotasi dapat dimaknai percakapan tiga tokoh yaitu Pailul, Panji Koming dan Denmas Ariakendor di zaman kerajaan Majapahit. Tampak dari adegan pertama atau pada panel 1 Denmas Ariakendor melontarkan pendapatnya bahwa Sang Adipati berhutang ke kerajaan nun jauh. Denmas Ariakendor tidak sepatutnya akan tindakan Sang Adipati yang berhutang. Pada Panel 2, Denmas Ariakendor melanjutkan protesnya terhadap kebijakan Sang Adipati dengan mengatakan bahwa harga makanan ternak terus naik, Denmas mengkritik dengan keras Sang Adipati dengan perkataan mau dibawa kemana wibawa negeri. Pailul dan Koming hanya mendengarkan saja protes Denmas Ariakendor. Pada panel 3 selanjutnya, Pailul

bertanya kepada Denmas Ariakendor jika seandainya Denmas Ariakendor menjadi Sang Adipati, apakah Denmas Ariakendor yakin tidak berhutang? Sontak pertanyaan tersebut membuat Denmas Ariakendor kaget dan kebingungan. Pailul melanjutkan pertanyaannya lagi, apakah Denmas Ariakendor juga yakin tidak akan ada kenaikan harga-harga jika menjadi Sang Adipati untuk membangun sarana umum sampai ke pelosok. Mendengarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut, Denmas Ariakendor kemudian marah dan kesal, dengan segera ia menjawab bahwa ia yakin mampu memimpikan negeri ini dengan baik jika jadi Adipati. Ucapan Denmas Ariakendor tidak membuat Pailul dan Koming yakin. Pailul pun melanjutkan ucapannya, mengatakan bahwa Pailul dan Koming sama sekali tidak percaya dengan Denmas Ariakendor. Denmas Ariakendor pun ingin mendapatkan jawaban kenapa Pailul dan Koming tidak mempercayainya. Di akhir cerita pada panel 6, tokoh Pailul dengan keras mengatakan alasan ketidakpercayaannya pada Denmas Ariakendor karena Denmas Ariakendor dipandang hanya bicaranya saja yang besar, namun pada kenyataannya tidak mampu berbuat apa-apa. Pailul memberikan contoh bahwa Denmas Ariakendor tidak mampu menyingkirkan tikus-tikus besar teman Denmas Ariakendor. Tikus-tikus itu ada selalu bersama Denmas Ariakendor sejak awal cerita ini dibangun. Denmas Ariakendor akhirnya kelimpungan dengan ucapan Pailul.

Makna Konotasi

Hampir setiap hari kita mendengar adanya pejabat publik yang

melakukan tindakan korupsi. Korupsi menjadi penyakit akut yang telah lama melanda negeri ini. Atas alasan tersebut kemudian Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) hadir. Persolan korupsi sangat jelas diangkat dalam kartun ini dengan menghadirkan banyak gambar tikus.

Di tahun 2018 dalam suasana politik menghadapi pilkada serentak, ada banyak politisi yang berurusan dengan KPK karena terjerat kasus korupsi. Sebut saja beberapa kasus korupsi yang menjerat pemimpin daerah seperti berita KPK yang mencocok enam orang melalui operasi tangkap tangan di Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan pada Kamis 11 Januari 2018. Dari hasil pengembangan yang dilakukan, empat orang ditetapkan sebagai tersangka yaitu Bupati Abdul Latif dan tiga orang dari pihak swasta. Ketua KPK Agus Raharjo mengatakan bahwa KPK telah memantau adanya komunikasi sejumlah pihak dalam kasus pemberian fee proyek. Bupati Latif memilih bungkam saat ditanya oleh wartawan.

Pada tahun politik 2018 ini, KPK juga menetapkan status tersangka terhadap sejumlah calon kepala daerah. Tindakan ini merupakan pertanda baik bagi penegakan hukum. Dengan adanya pengumuman status tersangka calon kepala daerah, KPK bisa meminimalkan kesalahan pemilih dalam menentukan kepala daerahnya masing-masing. Agar pilkada lebih berfaedah bagi rakyat, partai pengusung harus lebih keras dalam menyaring para calon.

Terkait dengan persoalan korupsi, catatan tahun 2018 ada kasus proyek e-KTP. Indikasi bahwa proyek ini adalah bancakan para pejabat, pengusaha dan anggota DPR. Di kalangan politisi disebut mantan ketua DPR Setya Novanto, namun kasus ini melibatkan banyak pihak lain. Pengakuan Nazaruddin (bekas bendahara Partai Demokrat) menyatakan bahwa pembagian duit dari proyek yang senilai 5,84 triliun tersebut mengatakan semua fraksi di DPR periode 2009-2014 mendapatkan bagian. Bekas ketua fraksi Partai Demokrat, Jafar Hafisah telah mengaku menerima uang sebesar 1 miliar rupiah dari proyek e-KTP. Setelah kasus korupsi e-KTP terbongkar, Jafar mengembalikan uang ke KPK. Kerugian Negara akibat korupsi e-KTP ini diperkirakan mencapai 2,3 triliun.

Catatan lain di tahun 2018 adalah KPK menangkap Wali Kota Kendari Adriatma Dwi Putra. Penyidik juga menangkap Asrun, mantan Wali Kota Kendari yang juga bapak kandung Adriatma. Mereka diduga menerima suap 2,8 miliar rupiah dari Direktur utama PT Sarana Bangun Nusantara yang merupakan pemenang tender proyek. Dugaan ini muncul karena suap tersebut ditengarai untuk membiayai Asrun yang saat ini menjadi calon Gubernur Sulawesi Tenggara.

Kasus korupsi tidak saja menjerat para politisi, namun juga hakim. KPK menangkap hakim Pengadilan Tinggi Tangerang, Wahyu Widya Nurfitri karena menerima suap 30 juta pada bulan Maret 2018. Korupsi ini juga diduga melibatkan panitra dan advokat.

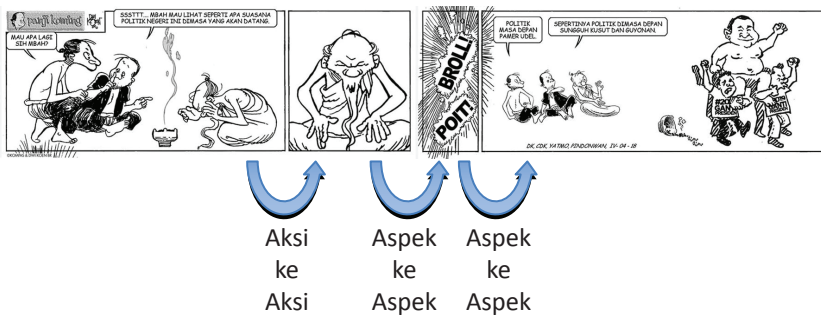
Para pemimpin partai yang selalu menyerukan anti korupsi dan selalu mengatakan bahwa jika partainya jadi “penguasa” dalam pemerintahan maka korupsi tidak akan terjadi. Sudah sejak lama katakan tidak pada korupsi hanya slogan para politisi, namun kenyataannya ada banyak anggota partai yang duduk sebagai kepala daerah maupun anggota legislatif banyak terjerat kasus korupsi. Artinya bagi yang berteriak anti korupsi harusnya memastikan bahwa disekitarnya tidak ada tikus-tikus yang merusak citra partai dan kepemimpinan.

Kartun Panji Koming 22 April 2018



Gambar 11. Kartun Panji Koming 22 April 2018
(sumber: Koran Kompas)

Kartun Panji Koming 22 April 2018 menghadirkan 4 panel/frame. Masing-masing panel menunjukkan teks visual dan teks verbal masing-masing untuk merangkai cerita. Terjadi perubahan momen dari panel 1 ke panel 2, dari panel 2 ke panel 3, dari panel 3 ke panel 4. Rangkaian perubahan tersebut dapat dilihat dengan memposisikan panel secara sejajar.



Perubahan momen pada panel-panel kartun 22 April 2018 menggunakan bentuk transisi. Perubahan transisi dari panel 1 ke panel 2, panel 2 ke panel 3, panel 3 ke panel 4 menggunakan transisi masing-masing; panel 1 ke panel 2 menggunakan transisi momen aksi ke aksi. Disebut transisi aksi ke aksi karena subyek pada tiap panel tunggal dalam rangkaian aksi. Kartunis hanya menggunakan satu momen per aksi, maka setiap panel membantu menggerakkan plot dan menjaga alur cerita tetap terjalin. Panel 2 ke panel 3, panel 3 ke panel 4 terjadi transisi momen aspek ke aspek. Transisi momen aspek ke aspek dilakukan untuk menunjukkan sebuah narasi yang masih berada dalam satu rangkaian waktu namun juga menampilkan lompatan situasi. Transisi ini bermanfaat untuk menghadirkan penekanan suasana.

Pilihan bingkai yang digunakan pada kartun Panji Koming 22 April 2018 menggunakan bingkai persegi dengan menghadirkan figur-figur manusia. Latar belakang dibuat putih atau tanpa menunjukkan lokasi terjadinya percakapan secara rinci misalnya menunjukkan setting di kerajaan, kamar, pasar atau tempat-tempat lainnya.

Citra-citra yang dimunculkan pada kartun Panji Koming ini menghadirkan tokoh dengan karakter rakyat dan orang kerajaan. Masing-masing panel menghadirkan citra dan pilihan kata. Panel 1 menghadirkan tokoh Pailul, Panji Koming dan Empu Randubantal. Panel 2 menghadirkan Empu Randubantal yang digambarkan tampak depan. Panel 3 tidak menghadirkan citra apapun, hanya memanfaatkan pilihan kata yang bertuliskan; *BROLL! POITT!*. Panel 4 menghadirkan tokoh Pailul, Panji Koming, dan tokoh tambahan yang menunjukkan situasi politik dengan menghadirkan tokoh politik masa kini.

Dalam pembacaan komik, pilihan kata digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan secara verbal, sebuah percakapan yang menyatu dengan teks visual/gambar. Panel 1 menunjukkan pembicaraan Pailul bersama Panji Koming menemui Empu Randubantal. Pailul berkata dengan memanfaatkan pilihan kata: *MAU APA LAGI SIH MBAH?*. Panji Koming melanjutkan perbincangan dengan berkata: *SSSTTT...MBAH MAU LIHAT SEPERTI APA SUASANA POLITIK NEGERI INI DIMASA YANG AKAN DATANG*. Pada panel 2 selanjutnya dihadirkan visual Empu

Randubantal yang terlihat berkonsentrasi melihat suasana politik dalam ramalannya. Pada panel 2 tidak ada pilihan kata yang dihadirkan. Panel 3 terjadi sebaliknya dengan panel 2. Pada panel 3, tidak ada tokoh yang dihadirkan, hanya menunjukkan pilihan kata yang bertuliskan: *BROLL! POIT!* dengan tambahan efek garis-garis. Panel 4 menunjukkan pilihan kata pada balon kata pertama bertuliskan: *POLITIK MASA DEPAN PAMER UDEL*. Balon kata yang lain berisi pilihan kata yang bertuliskan: *SEPERTINYA POLITIK DIMASA DEPAN SUNGGUH KUSUT DAN GUYONAN*.

Dengan pilihan momen, pilihan bingkai, pilihan citra dan pilihan kata, maka komik strip kartun Panji Koming ini dapat dibaca alur ceritanya. Dengan menggunakan transisi panel aksi ke aksi dan aspek ke aspek, kartun Panji Koming bercerita tentang politik dalam negeri yang sedang berlangsung. Panji Koming dan Pailul menemui Empu Randubantal untuk bertanya tentang situasi politik di negeri ini. Pailul bingung dengan yang dilakukan Empu Randubantal, entah apa yang dilakukannya. Panji Koming meminta Pailul untuk tenang dan sabar karena Empu Randubantal sedang konsentrasi melihat situasi politik yang sedang terjadi. Dalam suasana yang kemudian tenang, tiba-tiba terdengar suara *Broll! Poit!* yang mengagetkan. Pailul, Panji Koming dan Empu Randubantal tampak kaget karena anglo, tempat api untuk merapal tiba-tiba terjatuh dilalui oleh orang berbadan gemuk bersama anak buahnya. Orang berbadan gemuk ini tampak tidak menggunakan baju sehingga udelya kelihatan. Duduk di atas bahu anak buahnya yang berjumlah empat orang.

Di atas bahu empat orang yang memakai baju bertuliskan #2019 Ganti Presiden, laki-laki gemuk itu tampak tersenyum menaikan tangan kirinya. Empu Randubantal pun berkata: sepertinya politik dimasa depan sungguh kusut dan guyonan.

Makna Denotasi

Kartun panji Koming ini hadir menggunakan empat panel, secara denotasi dapat dimaknai sebagai kegelisahan Pailul dan Panji Koming tentang sesuatu. Pailul dan Koming pun menemui Empu Randubantal. Saat menemui empu Randubantal, Koming menyarankan pada Pailul agar tenang, karena Sang empu sedang berkonsentrasi menerawang kehidupan di Majapahit. Dengan memanfaatkan bara yang mengeluarkan asap pada Anglo dihadapan Sang empu, tampak ia sangat berkonsentrasi. Sepertinya Empu Randubantal melihat sesuatu yang begitu rumit, pelik dan persoalan negeri yang begitu serius. Hal ini tampak pada panel 2 yang menghadirkan Sang Empu saja dari tampak depan dengan sudut pengambilan gambar sejajar pandangan manusia. Namun konsentrasi itu tiba-tiba buyar, karena Empu Randubantal kaget pada sebuah peristiwa yang terjadi di hadapannya. Pada panel 3 hadir tulisan ***BROLL! POIT!*** yang menggunakan huruf capital dan bold, ditambah terdapat tanda seru. Dengan pemanfaatan garis-gais memancar, menggambarkan terjadi peristiwa yang sangat brutal, persitiwa yang perlu mendapatkan catatan khusus.

Teka-teki peristiwa pada panel 3 pun kemudian terjawab jelas

oleh panel 4. Panel 4 memberikan gambaran atas apa yang terjadi pada panel 3. Pada panel 4 dihadirkan tokoh Pailul, Koming, Empu Randubantal kaget. Mereka sangat kaget karena ada lima orang yang lewat telah mengganggu konsentrasi Empu Randubantal. Cerita yang dimunculkan mengarah pada kelima orang tersebut menendang Anglo sang empu yang merupakan media untuk membakar kemenyan melihat persoalan dimasa depan. Anglo itu jatuh dan terseret oleh lima orang yang melintas. Kelima orang yang melintas tersebut masing-masing digambarkan; dua orang memakai baju bertuliskan #2019GantiPresiden, dua orang yang lainnya digambarkan hanya memanfaatkan garis-garis diagonal. Keempat orang ini mengarak seseorang yang badannya gemuk. Tampak orang yang diarak tidak memakai baju, hanya memakai celana panjang sambil mengangkat tangan kirinya yang terkepal seolah mengatakan diri pemenang dengan penuh perlawanan.

Pada panel terakhir Kartun Panji Koming yang terbit 22 April 2018 ini terjadi cerita lintas zaman. Hal tersebut tampak dari busana yang digunakan oleh masing-masing tokoh pada satu panel. Tokoh Pailul, Panji Koming dan Empu Randubantal memakai busana masyarakat zaman kerajaan Majapahit, sementara lima orang yang telah mengganggu konsentrasi sang empu memakai baju masyarakat modern dengan memakai baju kaos oblong, celana panjang dan sepatu. Sejalan dengan konteks masa lalu dan masadepan, pada panel ini tokoh Pailul menyampaikan; politik masadepan pamer udel. Pailul mengatakan ini karena melihat tokoh yang digotong tak memakai baju dan kelihatan

udelnya. Dan Empu Randubantal juga berpendapat atas peristiwa mengagetkan yang baru saja dialaminya. Sang Empu berkata; sepertinya politik dimasa depan sungguh kusut dan guyonan.

Makna Konotasi

Cerita yang terjadi di Majapahit pada cerita Panji Koming 22 April 2018 adalah juga peristiwa yang terjadi di Indonesia hari ini. Menjelang Pilkada pada 27 Juni 2018, berbagai peristiwa politik terjadi dengan adanya berbagai kampanye dari berbagai politisi. Situasi politik menjelang pemilu diharapkan berjalan damai dan tentram. Rakyat yang direpresentasikan oleh tokoh Pailul dan Koming ingin memastikan bagaimana masadepan politik. Mereka datang menemui Empu Randubantal untuk mendapatkan informasi melalui terawangannya. Empu Randubantal meramalkan bahwa politik dimasa depan akan kusut dan penuh guyonan. Ucapan itu keluar setelah sekelompok orang yang menggunakan baju bertuliskan #2019GantiPresiden melintas melewati mereka. Dalam situasi sorak-sorak manusia modern tersebut, tampak anglo Empu Randubantal jatuh. Ucapan Empu Randubantal seolah seperti kutukan. Berbagai peristiwa kusut terjadi ditanah air dari sebelum dan setelah pemilu 2019.

Tahun 2018, kampanye untuk memenangkan calon kepala daerah yang diusung masing-masing partai politik gencar dilakukan, bahkan kampanye tidak saja mengarah pada Pilkada 2018, namun juga memiliki keterhubungan dengan Pemilu serentak 2019 terutama kampanye terkait calon presiden. Kampanye tidak saja

dilakukan di media cetak dan *door to door*, namun juga melalui media sosial Facebook dan Twitter. Kampanye pada twitter yang menjadi trending topic pada bulan April adalah adanya seruan dengan #2019Gantipresiden. Seruan #2019Gantipresiden sesuai dengan gambar tokoh yang berpakaian modern pada karun Panji Koming mengangkat seorang tokoh dengan badan gemuk, tokoh ini kemungkinan yang dimaksud adalah Prabowo Subianto, karena seruan #2019Gantipresiden adalah bentuk kampanye yang bertujuan untuk mengganti Jokowi sebagai Presiden. Lawan yang menguat di kubu Oposisi (Partai Gerindra dan Partai Keadilan Sejahtera) adalah sosok Prabowo sebagai calon Presiden 2019 sebagai penantang petahana.

Slogan #2019GantiPresiden dikampanyekan dalam berbagai momentum termasuk dalam acara *car-free day* (CFD) di Jakarta. Seorang ibu yang bernama Ferawati melaporkan adanya intimidasi dia dan anaknya pada acara tersebut. Ferawati yang memakai kaus #Dia Sibuk Kerja, menjadi bulan-bulanan massa yang memakai seragam #2019 Ganti Presiden. Peristiwa ini terjadi sangat kuat indikasi karena unsur politik. Acara CFD yang menjadi momen warga untuk menikmati udara bersih dan santai malah menjadi penuh polusi politik. Ejekan, Sarkasme, Pelecehan dan penghasutan politik bertaburan. Inilah yang dimaksud oleh sang Empu Randubantal sebagai politik yang kusut.

Gesekan kubu #2019GantiPresiden dengan #DiaSibukKerja ini sulit terhindari karena mereka sama-sama memilih metode

pengerahan massa dengan tagar-tagar populer. Hashtag atau tanda pagar merupakan salah satu teks budaya populer yang di dalamnya terdapat tanda-tanda dominan yang merepresentasikan suatu kelompok. Politik adu massa dan adu tagar ini menjadi mengkhawatirkan karena semata-mata mengedepankan logika otot, etika berpikir dan nalar politik cenderung tidak mendapatkan tempatnya. Jika hal tersebut terjadi maka konflik horizontal sebenarnya tinggal menunggu waktu saja.

Berlanjut ramalan Empu Randubantal terkait politik yang kusut pada tahun 2019. Pasca pengumuman pemenang pemilu oleh Komisi Pemilihan Umum (KPU) yang menyatakan pasangan Jokowi dan Ma'aruf Amin sebagai pasangan terpilih Presiden dan Wakil Presiden (55,50%) mengalahkan pasangan Prabowo Subianto dan Sandiaga Uno (44,50%) pada 21 Mei memunculkan unjuk rasa yang merugikan. Terjadinya kerusuhan di Jakarta pada 22 Mei merugikan semua pihak. Nama Prabowo Subianto tercoreng karena dianggap tidak mampu mengendalikan massa yang menaruh harapan padanya. Sementara bagi Jokowi jelas terusik dengan peristiwa ini di hari pertama penetapannya sebagai pemenang pemilu.

Amuk masa ini juga merugikan rakyat. Pada berbagai media informasi atau Koran memberitakan peristiwa amuk massa 22 Mei tersebut memberitakan adanya delapan orang yang ditengarai tewas dan ratusan lainnya luka-luka. Puluhan jurnalis juga diberitakan mengalami pemukulan saat bertugas.

Penggunaan media sosial dibatasi, internet mengalami gangguan. Para pelaku usaha juga dilaporkan mengalami kerugian hingga mencapai triliunan rupiah karena tidak bisa beroperasi beberapa hari. Kerugian-kerugian yang lain adalah menimpa mereka yang bertugas di lapangan seperti kepolisian. Kepolisian Republik Indonesia harus bekerja keras memulihkan kepercayaan publik karena ada anggotanya dituding bertindak brutal. Di mata banyak orang, unjuk rasa memprotes hasil penghitungan suara oleh KPU, setelah terjadi amuk massa, substansi unjuk rasa kemudian menjadi tidak baik.

Ketidakmatangan budaya politik menyebabkan mudahnya para pendukung atau massa tersulut kemarahan. Retorika para elit politik yang didukungnya pun terlalu mudah untuk menuduh lawan-lawan politiknya dengan sembarangan seperti menyampaikan stigma “komunis”, teroris maupun antek asing. Ucapan-ucapan ini sering menjadi pemicu terjadinya gesekan di masyarakat. Diawali dari perang stigma di media sosial, kemudian menjadi kerusuhan antar pendukung. Setelah kerusuhan muncul, para elit politik cenderung cuci tangan. Disisi lain, politik kusut dan guyonan juga bisa kita saksikan pada pernyataan tokoh politik yang menyerukan ancaman akan adanya *people power*. Setelah terjadi kerusuhan, elit politik kemudian dengan gampang merevisi pernyataannya dengan mengatakan bahwa *people power* yang dimaksud adalah *people power* enteng-entengan yang bukan bertujuan menjatuhkan pemerintahan.

Cerita Panji Koming yang mengangkat kisah zaman Majapahit

sesungguhnya adalah potret politik hari ini. Kritik kartun Panji Koming adalah tanda, alarm yang berbunyi mengingatkan masyarakat untuk selalu mawas diri. Kritik juga bagi para elit politik agar mengutamakan kepentingan bangsa dan Negara diatas kepentingan pribadi atau golongan. Politik hendaknya dipandang sebagai seni mengelola berbagai kemungkinan untuk kepentingan rakyat, untuk kepentingan mensejahterakan rakyat. Bukan malah sebaliknya.

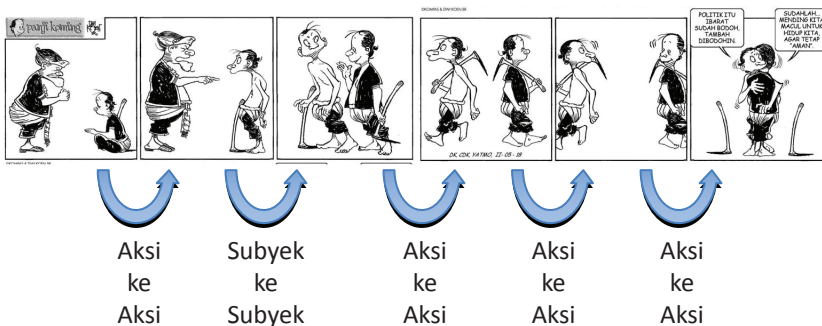
Kartun Panji Koming 13 Mei 2018



Gambar 12. Kartun Panji Koming 13 Mei 2018
(sumber: Koran Kompas)

Kartun Panji Koming 13 Mei 2018 menghadirkan 6 panel.

Panel 1 sampai panel 5 hanya menghadirkan teks visual tanpa menunjukkan teks verbal, hanya pada panel terakhir atau panel 6 menghadirkan teks verbal dengan pilihan kata sesuai dengan transisi panel. Terjadi perubahan momen dari panel 1 ke panel 2, dari panel 2 ke panel 3, dari panel 3 ke panel 4, dari panel 4 ke panel 5, dan dari panel 5 ke panel 6. Rangkaian perubahan tersebut dapat dilihat dengan memposisikan panel secara sejajar.



Perubahan momen pada panel-panel kartun Panji Koming 13 Mei 2018 menggunakan dua bentuk transisi yaitu transisi panel Aksi ke Aksi dan transisi Subyek ke Subyek. Perubahan transisi dari panel 1 ke panel 2 menggunakan transisi Aksi ke Aksi, panel 2 ke panel 3 menggunakan transisi Subyek ke Subyek, panel 3 ke panel 4 menggunakan transisi Aksi ke Aksi, panel 4 ke panel 5 menggunakan transisi Aksi ke Aksi, dan panel 5 ke panel 6 menggunakan transisi Aksi ke Aksi. Disebut transisi aksi ke aksi karena subyek pada tiap panel tunggal dalam rangkaian aksi. Kartunis hanya menggunakan satu momen per aksi, maka setiap panel membantu menggerakkan plot dan menjaga alur cerita

tetap terjalin. Perubahan Subyek ke Subyek diartikan adanya perubahan subyek dalam sudut pandang untuk menunjukkan alur maju.

Pilihan bingkai yang digunakan pada kartun Panji Koming 13 Mei 2018 menggunakan bingkai persegi dengan menghadirkan figur-figur manusia tanpa menunjukkan latar belakang tempat kejadian. Latar belakang dibuat putih atau tanpa menunjukkan lokasi kejadian secara khusus seperti di kerajaan, kamar, pasar atau tempat-tempat lainnya. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dari panel 1 sampai panel 6 menunjukkan dua tokoh saja pada panel.

Citra-citra yang dimunculkan pada kartun Panji Koming ini menghadirkan tokoh dengan karakter rakyat dan orang kerajaan. Enam panel yang dimunculkan untuk menghadirkan cerita menunjukkan dua tokoh saja pada tiap panel. Pada panel 1 menghadirkan tokoh Denmas Ariakendor yang terlihat dalam suasana marah kepada Panji Koming. Panel 2 menunjukkan Denmas Ariakendor marah pada Pailul. Panel 3 menunjukkan Koming tidak terlalu memikirkan apapun yang diucapkan Denmas Ariakendor, Panji Koming dan Pailul digambarkan masing-masing membawa cangkul. Panel 4 digambarkan Pailul dan Panji Koming berjalan berlawanan menuju tempat masing-masing. Panel 5 ditunjukkan situasi bahwa panji Koming dan Pailul saling menatap. Pada panel 6 sebagai panel terakhir menggambarkan Pailul dan Panji Koming saling berpelukan.

Dalam pembacaan komik, pilihan kata digunakan untuk

mengkomunikasikan gagasan secara verbal, sebuah percakapan yang menyatu dengan teks visual/gambar. Kartun Panji Koming edisi 13 Mei 2018 pada panel 1 sampai panel 5 tidak ada pilihan kata yang digunakan. Panel 1 sampai panel 5 hanya bercerita menggunakan kekuatan visual, tanpa ada pilihan kata. Hanya pada panel 6 pilihan kata digunakan oleh Dwi Koen sebagai kartunis untuk bercerita pada komik ini. Pilihan kata yang digunakan bertuliskan: *POLITIK ITU IBARAT SUDAH BODOH, TAMBAH DIBODOHIN* sebagai bentuk ucapan Pailul. Pilihan kata selanjutnya adalah sahut Panji Koming atas ucapan Pailul yang bertuliskan: *SUDAHLAH...MENDING KITA MACUL UNTUK HIDUP KITA, AGAR TETAP "AMAN"*.

Dengan pilihan momen, pilihan bingkai, pilihan citra dan pilihan kata, maka komik strip kartun Panji Koming ini dapat dibaca alur ceritanya. Dengan menggunakan transisi panel Aksi ke Aksi dan transisi panel Subyek ke Subyek, kartun Panji Koming yang terbit pada 13 Mei 2018 ini dapat dibaca alur ceritanya. Berkisah tentang Denmas Ariakendor yang merupakan seorang penguasa rendahan terlihat marah dan asal perintah kepada Panji Koming dan Pailul. Panji Koming dan Pailul tampak bingung dengan apa yang dimaksud oleh Denmas Ariakendor, mereka tampak tidak terlalu memusingkannya. Panji Koming dan Pailul tampak lebih memilih untuk melakukan aktivitas mereka sehari-hari yaitu macul. Pailul berpikir bahwa ikut-ikutan politik itu adalah sesuatu yang tidak menyenangkan, kemudian Panji Koming menyampaikan bahwa macul ke sawah merupakan pekerjaan

yang jauh lebih menguntungkan agar hidup bisa lebih aman.

Makna Denotasi

Kartun Panji Koming 13 Mei 2018 ini bercerita memanfaatkan enam panel dengan kehadiran pilihan kata hanya pada panel 6. Panel 1 sampai panel 5 tidak dihadirkan pilihan kata apapun, yang tampak hanya tokoh-tokoh tanpa kata. Meski tanpa menghadirkan pilihan kata pada lima panel, kartun ini tetap dapat dibaca makna denotasinya yang merupakan sepenggal cerita atau narasi di zaman kerajaan Majapahit.

Cerita dimulai saat Denmas Ariakendor memberikan banyak hasutan pada Koming. Tampak pada panel 1 Denmas Ariakendor dengan wajah penuh amarah memberikan banyak perkataan untuk Koming, dan Koming pun mendengarkan ocehan Denmas. Koming sepertinya percaya dengan semua yang diucapkan oleh Denmas Ariakendor. Selanjutnya pada panel 2, Denmas Ariakendor pun tampak dengan wajahnya yang tegang, marah dan memberikan perintah pada Pailul. Perintah atau kata-kata Denmas harus dituruti, Denmas menunjuk dengan telunjuk memberikan perintah pada Pailul. Pailul hanya bengong mendengarkan kata-kata Denmas Ariakendor.

Panel 3 digambarkan pertemuan antara Panji Koming dengan Pailul. Koming terlihat melambaikan tangan kanannya menyapa Pailul, namun tokoh Pailul tampak penuh tanya dikepalanya. Pailul tampak tidak percaya lagi dengan Koming setelah mendapatkan

banyak berita, cerita atau wejangan Denmas Ariakendor. Pailul tidak menjawab sapaan Koming. Koming merasa canggung dengan sikap Pailul yang aneh. Pailul adalah teman baik Koming, tapi tiba-tiba saja sikap Pailul berubah saat bertemu Koming. Mereka akhirnya memilih jalan masing-masing secara berlawanan sambil membawa cangkul. Pailul yang membawa cangkulnya sendiri berjalan ke kiri sedangkan Koming yang juga membawa cangkulnya berjalan ke kanan. Mereka menempuh jalan yang berbeda. Sambil beberapa langkah berjalan, saat keduanya semakin berjarak, pada panel 5 digambarkan Pailul dan Koming saling menengok satu sama lainnya. Rasa persahabatannya seperti tidak bisa dipisahkan. Koming dan Pailul pun menaruh cangkulnya masing-masing dan mereka berpelukan. Mereka tampak mulai berpikir bahwa Denmas Ariakendor telah memberika informasi yang salah kepada mereka. Pailul dan Koming merasa dibodohi oleh Denmas.

Makna Konotasi

Kartun ini hadir dengan minim kata-kata, tidak seperti kartun-kartun yang lainnya. Meski dengan minim kata-kata, namun kartun ini tampak mengkritik para politisi yang suka melakukan politik memecah belah untuk mendapatkan keuntungan. Penggambaran Denmas Ariakendor sebagai representasi pejabat atau juga politisi dengan watak yang culas. Koming dan Pailul adalah representasi dari rakyat.

Politisi culas, corah yang hanya memikirkan kepentingan

pribadinya sendiri tanpa memikirkan kesejahteraan rakyat banyak digambarkan pada kartun Panji Koming ini. Para politisi, pejabat Negara atupun calon kepala daerah diharapkan untuk tidak memberikan retorika-retorika yang bisa memecah persaudaraan meski berbeda pandangan politik atau dukungan dalam pilkada serentak 2018. Para calon kepala daerah dalam mencari dukungan saat pilkada agar mampu memberikan narasi kampanye yang menyajukan dan tetap mempersatukan bagi rakyat yang meski memiliki pilihan yang berbeda. Karena sesungguhnya demokrasi di negeri ini adalah seni mengelola Negara untuk kesejahteraan rakyat.

Disisi lain, kartun ini juga memberikan pandangan kepada masyarakat pemilih. Perbedaan pilihan saat pilkada seharusnya tidak menjadikan mereka kehilangan tali persaudaraan. Perbedaan pilihan adalah sesuatu yang biasa saja yang harus dijunjung sebagai sebuah demokrasi pemilihan kepala daerah. Kalimat Koming di akhir panel dengan kata-kata *“Sudahlah... mending kita macul untuk hidup kita, agar tetap “aman”*” memiliki dua kritik. Pertama, bahwa rakyat sebaiknya tidak mendengarkan narasi-narasi pemecah persatuan oleh para politisi yang hanya memikirkan dirinya sendiri. Kebersamaan dalam perbedaan adalah sesuatu yang paling diharapkan oleh rakyat. Memacul bersama-sama akan memberikan hasil untuk keberlangsungan hidup mereka yang lebih aman, karena kebencian yang timbul di benak rakyat akan memberikan dampak kerugian bagi semua. Kebencian akan bisa menyulut pada

hal-hal seperti perang saudara. Kedua, kata-kata koming juga menunjukkan betapa rakyat sesungguhnya memiliki kepercayaan yang rendah terhadap pembicaraan politisi. Macul akan memberikan hidup mereka aman, bukan seruan dan perintah sosok Denmas Ariakendor. Rakyat berpikir siapapun yang akan menjadi pemimpin daerahnya, mereka akan tetap macul dan janji-janji politik dipandang hanya sebuah janji yang minim bukti. Maka tetap macul bersama saudara sajalah yang bisa membuat hidup mereka aman.

Kritik ini harus selalu menjadi catatan para calon pemimpin, agar janji tidak berhenti saat kampanye saja. Janji-janji mensejahterakan rakyat selayaknya diwujudkan dengan kerja saat menjabat. Harapan masyarakat untuk pemimpin baru harus diikuti oleh kinerja para pemimpin yang makin baik. Masyarakat berharap bisa hidup sejahtera dan aman tanpa adanya fitnah yang memicu perpecahan.

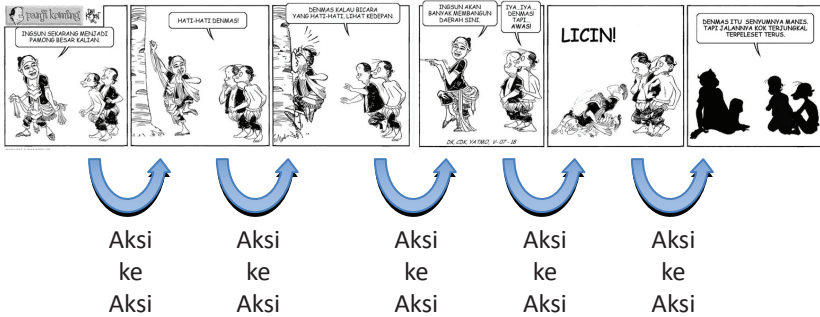
*"Panji Koming ; Bercerita
Tentang Majapahit, Namun
Mengkritik Kehidupan Politik
Kita Hari Ini "*

Kartun Panji Koming 29 Juli 2018



Gambar 13. Kartun Panji Koming 29 Juli 2018
(sumber: Koran Kompas)

Kartun Panji Koming 29 Juli 2018 menghadirkan 6 panel. Panel 1 sampai panel 6 menghadirkan teks visual dan teks verbal. Terjadi transisi panel dari panel 1 sampai panel 6 dengan menggunakan satu bentuk transisi yaitu Aksi ke Aksi. Rangkaian perubahan tersebut dapat dilihat dengan memosisikan panel sebagai berikut:



Perubahan momen pada panel-panel kartun Panji Koming 29 Juli 2018 menggunakan satu bentuk transisi yaitu transisi panel Aksi ke Aksi. Perubahan transisi dari panel 1 ke panel 2, panel 2 ke panel 3, panel 3 ke panel 4, panel 4 ke panel 5 dan panel 5 ke panel 6 menggunakan transisi Aksi ke Aksi. Disebut transisi aksi ke aksi karena subyek pada tiap panel tunggal dalam rangkaian aksi. Panel 1 sampai panel 6 menghadirkan tiga tokoh saja yang melakukan dialog. Kartunis hanya menggunakan satu momen per aksi, maka setiap panel membantu menggerakkan plot dan menjaga alur cerita tetap terjalin.

Pilihan bingkai yang digunakan pada kartun Panji Koming 29 Juli 2018 menggunakan bingkai persegi dengan menghadirkan figur-figur manusia pada keenam panel serta menunjukkan visualisasi pohon pada panel 2 dan panel 3. Latar belakang dibuat putih atau tanpa menunjukkan lokasi secara detail, hanya menghadirkan gambar pohon kelapa. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dari panel 1 sampai panel 6 menunjukkan tiga tokoh saja pada panel.

Citra-citra yang dimunculkan pada kartun Panji Koming ini menghadirkan tokoh dengan karakter rakyat dan orang kerajaan. Enam panel yang dimunculkan untuk menghadirkan cerita menunjukkan tiga tokoh saja pada tiap panel. Pada panel 1 menghadirkan tokoh pamong dan tokoh Panji Koming serta Pailul. Denmas yang menjadi Pamong digambarkan disebelah kiri dengan posisi tangan terbuka, terlihat seperti kegirangan atau sedang bergembira. Koming dan Pailul hanya bengong melihatnya. Panel 2 menunjukkan Denmas semakin semangat menunjukkan kegembiraannya yang berada berdekatan dengan batang pohon, ia menari-nari karena senang. Panji Koming dan Pailul makin bingung melihatnya. Panel 3 menunjukkan Denmas terbentur di pohon besar yang ada disebelahnya, Koming dan Pailul terlihat panik. Panel 4 digambarkan Denmas tetap bergembira, berbangga diri meski barusan telah menabrak pohon. Koming dan Pailul terlihat was-was dengan kegembiraan tersebut. Panel 5 kemudian menunjukkan kembali Denmas yang kena musibah tegelincir karena licin. Denmas digambarkan jatuh tersungkur. Koming dan Pailul bengong melihatnya. Pada panel 6, ketiga tokoh yaitu Denmas sebagai Pamong, Koming dan Pailul sebagai rakyat digambarkan dengan teknik siluet atau blok hitam. Denmas dan Pailul digambar pada posisi duduk, dan Koming pada posisi menghadap.

Kartun Panji Koming edisi 29 Juli 2018 pada panel 1 terdapat pilihan kata yang diucapkan oleh tokoh denmas yang menjadi pamong, pilihan katanya bertuliskan: *INGSUN SEKARANG*

MENJADI PAMONG BESAR KALIAN. Panel 2 pilihan kata disampaikan oleh Panji Koming dan Pailul bertuliskan: *HATI-HATI DENMAS.* Panel 3, pilihan kata masih dilanjutkan oleh tokoh Panji Koming dan Pailul dengan pilihan kata bertuliskan: *DENMAS KALAU BICARA YANG HATI-HATI, LIHAT KEDEPAN.* Panel 4 Denmas pun menjawab dengan pilihan kata: *INGSUN AKAN BANYAK MEMBANGUN DAERAH INI.* Tokoh Pailul kemudian menjawab: *IYA...IYA...DENMAS! TAPI...AWAS!* Pada panel 5, pilihan kata ditulis dengan huruf yang lebih besar dari pilihan kata sebelumnya. Pilihan kata pada panel ini bertuliskan: *LICIN!* Pada panel 6 sebagai panel terakhir, Panji Koming hadir dengan kalimat : *DENMAS ITU SENYUMNYA MANIS. TAPI JALANNYA KOK TERJUNGKAL TERPELESET TERUS.*

Dengan menggunakan transisi panel Aksi ke Aksi, kartun Panji Koming yang terbit pada 29 Juli 2018 ini dapat dibaca alur ceritanya. Berkisah tentang Denmas yang begitu gembira karena menjadi Pamong Besar. Kegembiraannya itu ia tunjukkan pada Panji Koming dan Pailul. Denmas begitu gembira, ia terus menaritari sampai lupa bahwa disebelahnya ada pohon besar. Tanpa sadar, Denmas pun menabrak pohon tersebut. Meski Denmas menabrak pohon, ia masih tetap bersemangat untuk berbicara dihadapan Panji Koming dan Pailul. Denmas dengan kekuasaannya menyampaikan bahwa ia akan banyak membangun di daerahnya. Saat menyampaikan pesan itu, Denmas kembali terkena musibah yaitu jatuh terpeleset karena licin. Atas peristiwa yang terjadi, Panji Koming menyampaikan bahwa kata-kata yang disampaikan

Denmas sungguh manis, namun sayangnya jalan sering membuat Denmas terjungkal terpeleset. Denmas tampak duduk dan bengong di akhir cerita menatap Panji Koming dan Pailul.

Makna Denotasi

Kartun Panji Koming yang hadir di Koran Kompas pada 29 Juli 2018 ini memiliki makna denotasi kegembiraan seorang pamong yang terpilih sebagai pamong besar kerajaan, namun ekspresi kegembiraan yang ia luapkan selalu menyebabkannya kena masalah. Hadir dengan gaya bercerita strip dengan 6 panel, kartun ini menghadirkan narasi seorang tokoh kerajaan yang baru saja terpilih sebagai Pamong besar. Tokoh ini menyampaikan berita gembira tersebut kepada Pailul dan Panji Koming. Dengan wajah yang memiliki ekspresi gembira, tampak sang tokoh menari-nari dihadapan Pailul dan Koming. Koming yang melihat sang Pamong menari-nari kegirangan memberitahu agar sang pamong tetap berhati-hati setelah menjadi pamong besar. Sang pamong besar tidak memperdulikan perkataan Koming, ia terus saja menari-nari secara bebas, hingga sampai tidak sadarkan diri ia pun membentur pohon besar. Tampak sang pamong terbentur di pohon kelapa, cadiknya terlipat, dan wajahnya terlihat kesakitan. Pailul dan Koming sontak bersamaan memberikan nasehat pada sang pamong agar selalu berhati-hati dalam berbicara dan melihat kedepan.

Sang pamong besar sesegera mungkin berbalik menunjukan dirinya tidak apa-apa terkena benturan, ia melanjutkan lagi

tariannya. Sambil menari-nari kembali sang pamong tersebut menyampaikan visinya kedepan akan membangun daerah. Dengan penuh keyakinan, sang pamong ingin dikagumi dengan visi tersebut, namun Koming dan Pailul tampak meragukan ucapan sang Pamong besar yang baru saja terpilih. Pailul kembali mengingatkan agar Pamong besar selalu mawas dan berhati-hati. Seolah-olah ucapan Pailul belum selesai memperingatkan sang Pamong Besar, tiba-tiba sang pamong jatuh tersungkur. Sang pamong kembali terkena musibah karena jalan yang licin. Sang pamong benar-benar terkena musibah yang membuatnya tidak bisa lagi bangkit dengan cepat, ia tampak kelelahan karena secara berturut-turut terkena musibah. Keceriaan yang awalnya penuh keyakinan membangun negeri akhirnya sirna. Sang pamong terlihat duduk dengan kecewa. Koming kemudian berkata bahwa sang Pamong sebenarnya memiliki senyum yang manis, namun kenapa jalannya selalu terjungkal dan terpleset terus.

Makna Konotasi

Hasil dari pilkada pada akhirnya hanya akan “menghadirkan” dua kandidat yaitu kandidat yang menang dan kandidat yang kalah. Yang menang akan menjadi kepala daerah dan memeimpin daerahnya dengan segala hak dan kewajibannya. Sementara yang kalah harus menerima keputusan dengan lapang dada, tentu juga catatan bagi yang terpilih tidak menunjukkan ekspresi kegembiraan yang berlebihan.

Kartun Panji Koming 29 Juli 2018 ini memberikan kritik untuk yang

terpilih sebagai kepala daerah. Bagi yang terpilih digambarkan dengan seorang pamong besar yang akan memimpin daerah. Pemimpin yang baru saja terpilih diberikan kritik agar tidak terlalu meluap-luap mengobrol janji-janji kerja diawal pelantikan, karena perjalanan panjang baru saja dimulai. Keinginan membangun daerah tentu saja menjadi harapan semua rakyat, namun pembangunan bukanlah sesuatu yang begitu dengan mudah dilaksanakan karena akan ada banyak godaan dan halangan yang harus dilalui.

Ada banyak kepala daerah yang terpilih menyatakan akan membangun daerahnya dengan sangat bersemangat, namun dalam perjalanan karirnya sebagai kepala daerah malah terjungkal karena kasus korupsi. Artinya sang kepala daerah tidak mampu menahan godaan untuk tidak korupsi. Tidak sedikit pula para kepala daerah sulit melakukan lobi dengan DPRD untuk merealisasikan programnya karena ada pembahasan yang alot. Komunikasi antara kepala daerah dan DPRD yang kurang baik menjadikan program-program sulit direalisasikan.

Kegembiraan bagi para kandidat yang terpilih sebagai kepala daerah tentu sangat wajar. Keinginan-keinginannya yang besar untuk membangun daerah tentu harus diberikan apresiasi. Namun semangat itu juga harus dibarengi dengan kemampuan sang kepala daerah untuk bekerja secara cepat dan tepat, sehingga program bukan saja hanya angan-angan dan ucapan-ucapan besar tetapi hasil nyata mensejahterakan rakyat.



BAB IV PENUTUP

SIMPULAN

Kartun strip seperti kartun Timun, Kartun Konpopilan dan Kartun Panji Koming adalah karya kartun yang memanfaatkan cara bercerita komik, memanfaatkan lebih dari satu panel. Masing-masing panel memiliki keterhubungan yang erat untuk membangun narasi sampai pada akhirnya terbaca sebagai sebuah kartun yang menyampaikan pesan humor, kritik atau

opini masyarakat.

Cara bercerita komik yang digunakan menunjukkan adanya transisi masing-masing panel. Kartun-kartun ini menggunakan transisi panel dari aksi ke aksi, subjek ke subjek untuk menentukan alur cerita maju. Pembaca dengan cepat mampu membaca cerita tersebut karena pilihan-pilihan citra, pilihan kata dan panel yang dihadirkan dengan jukstaposisi dalam turutan tertentu.

Kartun-kartun media massa ini hadir sebagai representasi kegelisahan masyarakat karena situasi sosial politik yang terjadi. Kartun hadir dengan kritik yang berisi humor, menjadikan pesan terasa ringan. Pembaca diajak tertawa bersama melihat persoalan hari ini.

*"Kartun Itu Mengkritik
Lewat Humor, Sehingga Yang
Dikritik Pun Tetap Bisa
Tersenyum"*

Salam Humor

Daftar Pustaka

- Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya, Kartun Dalam Politik Humor*. Jakarta :Kepustakaan Populer Gramedia.
- Kaelan. 20015. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*. Yogyakarta:Paradigma.
- McCloud, Scott. 2007. *Memahami Komik, Rahasia Ber cerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Moleong, Lexy J. 2001. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nuriarta, I. W. (2019). Kajian Semiotika Kartun Majalah Tempo Tahun 2019. *Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(1), 11-15. Retrieved from <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/736>
- Nuriarta, I. W., & Bayu Artha, I. G. A. I. (2017). Bahasa Rupa Kartun Konpopilan Pada Koran Kompas Tahun 2016. *Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Institut Seni Indonesia Denpasar*, 5. Retrieved from <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/191>
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung : Matahari
- Sarwono Jonathan & Lubis Harry. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Setiawan, Muhammad Nashir. 2002. *Menakar Panji Koming, Tafsiran Komik Karya Dw Koendoro Pada Masa Reformasi Tahun 1998*. Jakarta: Buku Kompas.

Siswantoro. 2010. *Metode Penelitian Sastra: Analisis Struktur Puisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sunarto, Priyanto. 2019. *Metafora Visual, Kartun Editorial Pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*. Jakarta: IKJ Press.

Swandi, I Wayan. 2016. *Kartun Sebagai Representasi Sosial Dalam Bog-Bog Bali Cartoon Magazine Edisi 2011/2012 Di Kota Denpasar*. Denpasar: Disertasi Universitas Udayana

Tinarbuko, S. (2019). Membaca Makna Iklan Politik Pilpres 2019. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(2), 250-258. Retrieved from <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/707>

Vivian .2008. *Teori Komunikasi Massa*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya

Wijana, I Dewa Putu. 2003. *Kartun*. Yogyakarta: Ombak

Website

<https://www.isi-dps.ac.id/artikel/transisi-panel-kartun-panji-koming/>

<https://www.isi-dps.ac.id/artikel/kartun-konpopilan-pada-koran-kompas-kajian-bahasa-rupa/>



I Wayan Nuriarta, S.Pd.,M.Sn. adalah dosen di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar yang beralamat di Jalan Nusa Indah Denpasar. Gelar Sarjananya diraih di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan skripsi berjudul “ Analisis Teks Visual Komik Naruto”. Melanjutkan Studi Magister Seni Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul tesis Kajian Semiotika Poster Bali di masa Kolonial

Belanda. Aktif menulis artikel berkaitan dengan kartun dan karya seni rupa pada website Kampus ISI Denpasar. Dua kali penelitiannya berkaitan dengan kartun dan seni rupa lolos didanai oleh Institusi tempatnya mengajar, dan sekarang sedang melakukan penelitian kartun editorial sebagai pemenang hibah DRPM 2019. Selain menulis, ia juga aktif membuat karya kartun. Karya-karyanya telah dimuat di media massa cetak seperti Koran Bali Post dan Koran Jawa Pos. Saat ini karya-karya kartunnya dibahas sebagai penelitian oleh mahasiswa program Doktorat Linguistik Universitas Udayana Bali. Nuraiarta aktif mengikuti pameran kartun, baik tingkat lokal, nasional maupun pameran kartun lintas negara. Pun aktif sebagai juri lomba yang berkaitan dengan Komunikasi Visual/ kartun. Pernah menjuarai lomba logo Buleleng Smile dan juga juara 2 lomba komik strip. Beberapa kali jadi pembicara untuk menyampaikan materi komunikasi visual (kartun). Facebook: Nuriarta. IG: nuriarta.

I Gusti Ngurah Wirawan, S.Sn., M.Sn adalah seorang dosen di Institut Seni Indonesia Denpasar Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain yang beralamat di Jalan Nusa Indah Denpasar. Gelar Sarjananya diraih di Institut Seni Indonesia Denpasar dengan judul “ Perancangan Media Komunikasi Visual Dalam Mempromosikan *Bali Beach Golf Course* Sanur, Denpasar - Bali”. Melanjutkan Studi Magister Seni peminatan pada Pengkajian Seni di Institut Seni Indonesia Denpasar



dengan judul tesis *Flexibel Packaging* Pada Majalah *Concept* Edisi Ke-18: Perspektif Kajian Seni. Sebelum menjadi seorang pengajar, ia telah terlebih dahulu menjadi seorang Desainer Grafis di PT. Putra Ganda (Tiga Grafis), BJ Grafika, Jones Picha dan Bali Weekly. Saat ini, ia konsen melakukan penelitian terkait dengan *merchandise*. Dua kali penelitiannya berkaitan dengan *merchandise* lolos didanai oleh Institusi tempatnya mengajar, dan hibah DRPM. Ngurah Wirawan aktif mengikuti pameran karya Desain Komunikasi Visual baik tingkat lokal, nasional maupun pameran internasional. Ia aktif sebagai juri lomba yang berkaitan dengan Komunikasi Visual.