

FUNGSI GAMBAR KARTUN DALAM KEHIDUPAN M ANUSIA

I Putu Gede Padma Sumardiana
padmasumardiana@gmail.com

Ni Luh Putu Trisdiyani
pututrisdiyani@uhni.ac.id

Universitas Hindu Indonesia

Proses review tgl 10 Oktober -15 Oktober dinyatakan Lolos 18 Oktober 2022

ABSTRAK

Kartun merupakan salah satu media yang sangat baik digunakan sebagai hiburan yang murah dikarenakan kartun dapat kita nikmati atau tonton secara gratis di televisi maupun secara *online* (komputer), selain itu kartun juga dapat digunakan sebagai media “pembantu”, dalam artian untuk mempermudah penyampaian sesuatu kepada masyarakat seperti pada dunia pendidikan, politik dan seni karena sifat dari kartun notabene bersifat lucu dan bertendensi parodi.

Terkait fungsi dari kartun pada kehidupan manusia dapat dispesifikasikan menjadi lima hal yaitu: Kartun sebagai media hiburan yang murah meriah, Sebagai media untuk bercerita, Media untuk berekspresi, Media pendidikan, Media pariwisata, Sebagai media propaganda.

Kata Kunci : Fungsi, Kartun, Manusia

ABSTRACT

Cartoons are one of the best media to use as cheap entertainment because cartoons can be enjoyed or watched for free on television or online (computers), besides that cartoons can also be used as "helper" media, in the sense of facilitating the delivery of something. to the public such as in the world of education, politics and the arts because the nature of cartoons is actually funny and has parody tendencies.

Regarding the function of cartoons in human life, it can be specified into five things, namely: Cartoons as cheap entertainment media, As media for storytelling, Media for expression, Media for education, Media for tourism, As propaganda media.

Keywords: Function, Cartoon, Human

1. PENDAHULUAN

Era yang dikatakan memasuki dunia global atau modern telah melahirkan suasana kehidupan yang semakin kompleks dimasyarakat, Seperti diketahui bahwa

kemajuan zaman telah berdampak pada pertumbuhan budaya baru yaitu budaya instan, serba cepat. Di sisi lain kemodernitasan juga memiliki dampak negative yang cukup signifikan terhadap kehidupan masyarakat yang tenggelam oleh

aktifitas hidup kemodernan, ikwal ini menyebabkan menjamurnya permasalahan hidup yang mereka hadapi. Ambil saja contoh sebagai berikut: Kepenatan yang diperoleh dari pekerjaan, banyaknya tugas yang di sekolah membuat fikiran seseorang menjadi “berat” terbebani oleh suatu rutinitas yang menjemukan, hal ini juga memungkinkan bagi seseorang memperoleh berbagai penyakit, dari yang bersifat jasmani sampai psikis.

Perlu kiranya bagi masyarakat untuk tetap menjaga kesehatan jasmani dan rohani mereka dari hal yang telah disampaikan diatas, bahwasanya manusia perlu yang namanya penyegaran. Ambil contoh yaitu tubuh manusia dapat diandaikan sebagai komputer yang di dalamnya memiliki bagian-bagian yang terus bekerja tanpa henti. Setiap komponen yang telah bekerja keras tersebut perlu kiranya *dicharged* dan *direfresh* untuk mengembalikan fungsinya kekeadaan semula.

Kartun merupakan salah satu media yang sangat baik digunakan sebagai hiburan yang murah dikarnakan kartun dapat kita nikmati atau tonton secara gartis di televisi maupun maupun secara *online* (komputer), selain itu kartun juga dapat digunakan sebagai media “pembantu”, dalam artian untuk mempermudah penyampaian sesuatu kepada masyarakat seperti pada dunia pendidikan, politik dan seni karena sifat dari kartun notabene bersifat lucu dan bertendensi parodi.

Sebagai bagian dari masyarakat yang hidup saat ini (global), penulis juga termasuk orang yang menggemari kartun dalam film maupun gambar. Kartun sudah menjadi

bagian dari keseharian, hal ini dapat disaksikan dimana kartun telah di tampilkan di layar kaca dan layar lebar. Kartun dijadikan bahasa untuk mengkomunikasikan *fantasi* melalui bahasa gambar yang menghibur.

Betapa menariknya kartun. Karakter yang dihardirkan pada tokoh-tokohnya tampil humoris juga menarik, disukai banyak orang dan dengan bantuan media dia menjadi lebih dikenal, juga menjadi ikon yang *universal*. Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis mengangkat beberapa fungsi kartun di dalam kehidupan manusia.

2. METODE

Penulis meggunakan pendekatan secara kualitatif karena metode ini dapat digunakan untuk mengungkapkan dan memahami sesuatu dibalik fenomena yang yang beluk diketahui oleh banyak orang. (anselm Strauss dan Juliet Corbin,2007:5). Penulis melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui apasaja yang perlu untuk diteliti lebihlanjut. Penulis juga memperoleh data pendukung dari sumber data primer dan sumber data sekunder.

3. PEMBAHASAN

Globalisasi memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan pemikiran manusia disegala bidang, seperti perkembangan di dunia pendidikan, perindustrian, pariwisata, dan di dunia pertelevisian. Menilik dari dampak yang dihasilkan oleh era global ini yaitu melahirkan manusia-manusia modern cenderung individualis dan anti sosial.

Menilik dari pernyataan diatas perlu kiranya mencari suatu media yang nantinya dapat mempermudah penyampaian suatu gagasan untuk dicerap oleh masyarakat. Kartun merupakan media yang sangat mudah masuk ke dalam lapisan masyarakat, maka dari itu media kartun tersebut sangat tepat digunakan sebagai media “pembantu” untuk penyampaian ide. Disamping itu kartun juga dapat digunakan sebagai media hiburan. Sebelum kita mengenal fungsi dari kartun itu sendiri, alangkah baiknya kita terlebih dahulu mengenal arti kata dan sejarah kartun. Menilik dari etimologi kata kartun berasal dari bahasa Inggris *cartoon* dan dalam bahasa Italia, *cartone* yang berarti kertas tebal.

Sejarah nya sendiri, kartun awalnya digunakan untuk membantu dalam pembuatan *fresco*, yakni seni menggambar di kaca dengan warna-warna yang indah dan mengilustrasikan suatu legenda atau mitos pada masyarakat Eropa. Bukti arkeologis telah menemukan gambar kartun sudah ditemukan pada dinding-dinding dan jambangan bunga pada jaman Mesir kuno dan Yunani Kuno (Intisari, Januari 1992). Masuk pada masa Renaissance yakni pada abad ke-16, , *Michaelangelo buo narotti* memakai kartun dalam mengerjakan karya *fresco* tentang kisah penciptaan manusia yang sangat terkenal dan sampai sekarang dapat dilihat di *Kapel Sistine*. (Marianto dalam Indarto, 1999:13). *The Virgin and Child with St. Anne and St. John the Baptist*, adalah sebuah kartun yang dibuat oleh *Leonardo da Vinci* dalam makna yang asli. Sebuah kartun dengan ukuran 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 sebuah koleksi dari *John and Mable Ringling* dapat disaksikan dalam *Museum of Art di Sarasota, Florida*.

Tahun 1843 merupakan masa dimana kehadiran kartun mulai diperhitungkan keberadaannya, pada tahun tersebut diadakan sebuah pameran besar dan kompetisi kartun³ yang digagas oleh Pangeran *Albert*, suami Ratu *Victoria* dari Inggris.

Kartun yang berjudul *Substance and Shadow* karya *John Leech* merupakan sindiran yang disiapkan untuk pembangunan *fresco* di *New Palace of Westminster* (1843), dan 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 (ilustrator) 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 Low* dari Selandia Baru membuat karakter pada diri “*Kolonel Blimp*”, yakni sosok militer tua yang reaksioner. *Low* 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 buku-buku komik, sedangkan tahun 1935 sampai 1945 (pasca perang dunia II) merupakan masa popularitas komik-komik humor.

Teknis masa lalu dalam menerbitkan kartun (sebelum berkembangnya cetak dan separasi warna) adalah dengan cara manual dimana kartunis langsung menggambar di atas blok kotak kayu, setelah gambarnya pasti bisa dengan pensil atau pena, pengukir lantas mengukirnya sesuai garis coretan. Proses ini membutuhkan waktu kurang lebih 24 jam. Semakin berkembangnya teknik cetak proses pembuatan kartun menjadi lebih efektif dan efisien terlebih lagi setelah berkembangnya teknik digital.

Seiring dengan kemajuan jaman para kartunis mengadakan inovasi terhadap kartun, yang kemudian memunculkan film kartun. Awal munculnya film kartun sebagai gambar kartun yang bergerak dipelopori oleh gambar kartun dengan bentuk kuda yang merupakan hasil olahan dari foto yang dibuat oleh *Edward Muybridge* pada abad ke-19. Gambar yang sederhana berada di antara komik strip dan awal film animasi. 'Kartun' merujuk pada animasi, dimana istilah ini menjadi sesuatu yang umum pada perkembangan selanjutnya. Film kartun dapat di saksikan pada layar televisi atau di bioskop dan dibuat dengan menampilkan gambar ilustrasi yang dibuat seakan-akan bisa bergerak. Kata kartun (*cartoon*) biasanya dipersingkat menjadi *toon*, hal ini dipopulerkan dengan film yang dibintangi oleh *Rogger Rabbit*. Film kartun kebanyakan menjadi program konsumsi anak-anak yang memuat cerita fabel, manusia super,

petualangan dan jenis tema film kartun yang lain.

(http://en.wikipedia.org/wiki/Editorial_cartoon)

Setelah kita mengetahui arti kata dan sejarah kartun, kita akan masuk untuk mengenal sifat dari kartun tersebut. Secara harfiah kartun bisa berarti sebuah gambar yang lebih menekankan pada suatu momen yang memuat cerita atau pesan dalam wujud humor atau sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon atau humor. Jadi sifat dari kartun tersebut yaitu menggambarkan atau memproyeksikan suatu persoalan secara simbolik dan diperhalus melalui parodi ataupun secara humor. Kartun biasa juga dikatakan sebagai salah satu bentuk komunikasi visual, dan merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Dalam mengkritisi sesuatu hal kartun bisa diartikan sebagai usaha menyampaikan masalah aktual ke permukaan, sehingga muncul dialog antara yang dikritik dan yang mengkritik, serta dialog antara masyarakat itu sendiri, dengan harapan akan adanya perubahan. Aspek pertentangan dalam tradisi penciptaan kartun sebenarnya bukanlah lebih mementingkan naluri untuk mengkritik, melainkan lebih menekankan fakta-fakta

historis bahwa masyarakat telah memasuki bentuk komunikasi politik yang moderen, dan tidak lagi mempergunakan kekuatan atau kekuasaan (tetap melalui parodi).

Setelah kita mengetahui pengertian kartun secara harfiah dan simbolik, mari kita masuk pada nilai fungsi dari kartun tersebut. Dalam fungsinya (kartun) bisa dispesifikasikan menjadi lima hal yaitu:

1. Kartun sebagai media hiburan yang murah meriah

Maksud dari hiburan yang murah meriah ini adalah dimana kita bisa secara

mudah mengakses kartun dalam artian kita dapat menonton maupun membacanya secara gratis melalui televisi maupun media cetak. Dan tentunya hiburan ini dapat membangkitkan atau mungkin menyegarkan pikiran setelah beraktifitas rutin setiap harinya.

2. Sebagai media untuk bercerita

Kartun dapat memberikan gambaran perasaan dari pembuatnya (ilustrator) digunakan sebagai alat untuk pengeluaran unek-unek, hal tersebut bisa kita temui dalam komik maupun film-film kartun yang banyak ditayangkan oleh stasiun televisi swasta

3. Media untuk berekspresi

Penuangan hasil imaji dari perupa yang masih bersifat virtual dan di realisasikan melalui aktualitas dengan media gambar. Prihal ini dapat mempermudah seorang perupa dalam mengkritisi suatu keadaan

tertentu dan dapat dikemas secara halus melalui parodi.

4. Media pendidikan

Di dunia pendidikan kartun banyak digunakan dalam buku fisika maupun matematika. Dengan visualisasi kartun, konsep-konsep fisika dan matematika diperkenalkan dengan cerita. Ilustrasi kartun dalam buku yang berjendre ini membuat para siswa untuk tidak mudah tegang dan takut dikala mengerjakan soal-soal maupun untuk memahaminya jadi lebih mudah dikarena para siswa merasa senang akan kelucuan dari karakter yang tersemat dalam buku tersebut. Mereka akan lebih mudah memahami persamaan-persamaan matematika dan diharapkan untuk dapat menjelaskan hubungan-hubungan sederhana dengan operasi tambah, kurang, kali, bagi melalui visualisasi kartun. Pada ilmu fisika pun kartun sering digunakan untuk mempermudah penyampaian makna maupun suatu teori kepada siswa ambil contoh: sebagai instrumen visualisasi yang membantu dalam memahami dan mendapat momentumnya dalam buku ketika menjelaskan fenomena kelistrikan dan kemagnetan. Berbeda dengan mekanika yang bisa diajarkan hanya dengan sketsa garis dan titik untuk memungkinkan siswa mendapat pemahaman yang optimal, begitu pula dalam paraktik mengenai kelistrikan dan magnet akan lebih muda dipahami dengan alat peraga. Sangat berbeda untuk memahami esensi dari konsep mengenai kelistrikan dan magnet lebih mudah dicerap oleh pembaca melalui media kartun.

5. Media pariwisata

Dunia pariwisata pun menggunakan kartun sebagai media mereka untuk berpromosi ataupun menjadikannya barang komoditi pariwisata seperti *souvenir* bagi wisatawan.

6. Sebagai media propaganda
Kartun bisa digunakan untuk meyakinkan seseorang untuk melakukan sesuatu, sikap, atau arah tindakan tertentu, contoh: pada iklan makanan ringan Chitos, disana digambarkan dalam seekor macan tutul (gambar kartun) untuk mendapatkan makanan ringan tersebut terlebih dahulu harus menabrak kereta api atau pun menabrak tembok. Jadi pola pikir pemirsanya (anak-anak) bisa saja dirubah melalui doktrin media gambar kartun. Jadi tergantung bagai mana kita menyikapinya.

4. PENUTUP

Seperti yang telah kita ketahui kartun merupakan sebuah media komunikasi yang digunakan oleh seorang kartunis untuk mengkomunikasikan kegelisahannya

kedalam bentuk karya dua dimensional untuk menghibur penikmatnya. Dan secara garis besar kartun memiliki sifat yang fleksibel dapat masuk dalam bidang ilmu apapun dan mampu mempengaruhi atau memberikan doktrin-doktrin tertentu terhadap pemirsanya. Kartun juga dapat digunakan sebagai penghibur yang memberikan penyegaran rohani lewat kelucuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan., *Kritik Seni*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), p.21-22
- Burke Feldman, Edmund., *Art As Image and Idea*, Sp.Gustami (pent.): diterjemahkan untuk kalangan terbatas, ISI Yogyakarta. (New Jersey: The university of Georgia, 1967), p.7
- Djelantik, A.A.M., *ESTETIKA*-sebuah pengantar, (Bandung: arti.line, 2001), p.128
- SP, Soedarso., *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p.63
- http://en.wikipedia.org/wiki/Editorial_cartoon
(diakses pada tanggal 5 Oktober 2010, jam 01.14 WIB)