

**Cara Mudah Menggambar**

# **KARTUN KARIKATUR KOMIK ILUSTRASI ANIMASI**



**Setiawan G Sasongko**

## **AFTAR ISI**

<b>1. Filosofi Kartun -----</b>	<b>4</b>
<b>2. Mengenal Kartun -----</b>	<b>8</b>
<b>3. Dasar Menggambar Kartun -----</b>	<b>12</b>
<b>4. Membuat Karikatur -----</b>	<b>21</b>
<b>5. Membuat Kartun Serial -----</b>	<b>33</b>
<b>6. Membuat Komik -----</b>	<b>40</b>
<b>7. Teknik Dasar Animasi -----</b>	<b>56</b>
<b>8. Membuat Ilustrasi -----</b>	<b>68</b>
<b>9. Kartun dan Kurikulum Pendidikan -----</b>	<b>83</b>
<b>10. Bisnis Kartun -----</b>	<b>86</b>

**Naskah dan Gambar:**  
**Setiawan G Sasongko**

**Diterbitkan:**  
**makingBOOKcommunity**  
**(mBc)**

**Alamat:**  
**Perum Klaten Kencana**  
**Blok H, No.1**  
**Gemblegan-Kalikotes-Klaten**

**Kontak:**  
**081314663397**

**“Demi Allah, dilarang keras  
menggandakan, mengunggah, membagikan,  
ebook ini tanpa seizin Penulis.  
Jika itu terjadi, selain dilaporkan kepada pihak  
yang berwajib, Allah SWT  
akan memindahkan amal baik keluarga Anda  
kepada keluarga Penulis.”**

## 1. Mengenal Kartun

**Secara hakiki** kartun tidak dapat lepas dari induknya, yaitu seni rupa. Sejak dahulu seni yang satu ini diolah oleh tangan-tangan terampil Honore Dumier, Francisco da Goya, Leonardo da Vinci, dll. Namun yang dianugerahi gelar sebagai pelopor kartun adalah **Honore Dumier**. Gambar-gambar Dumier banyak dimuat di harian La Caricature dan Le Charivari. Dengan karya masterpiece-nya yang berjudul “Penumpang Kereta Kelas Tiga” yang muncul pada tahun 1865. Honore Dumier lahir di Marseilles, Perancis pada tahun 1808. Mula-mula ia seorang penyair. Namun setelah mahir menggambar anatomi manusia maka pada umur duapuluhan ia mulai berkritik lewat gambar tentang situasi sosial politik Perancis dengan gambar-gambar kartun yang dicetak dalam litografi. Karya Dumier dibukukan setelah ia bergabung dengan Le Charivari selama tiga belas tahun. Karya-karya Dumeir sering disejajarkan dengan karya-karya pelukis besar di era Renaissance seperti Raphel, Rubens dan Rembrant. Sementara, kartun di Indonesia belum berumur lama, sebab keberadaan kartun memerlukan syarat yang hanya bisa dipenuhi oleh teknologi cetak modern. Sehingga karya seni yang satu ini selalu jatuh bangun bersama dunia persuratkabaran. Tahukah Anda kalau kartunis pertama Indonesia adalah Bung Karno? Kartunnya sering dimuat di harian Pikiran Rakyat, Bandung pada tahun 1930-an. Kartunnya selalu menyerang Belanda.

Kartun, bagaimanapun, harus memiliki daya cium yang peka terhadap situasi sosial dan politik masyarakat. Ketajaman analisisnya, kalau bisa, harus melebihi ketajaman pisau cukur. Selain itu, kartun juga harus memiliki teknik penyajian dan daya visual yang baik. Selain gambar yang lucu, kartun harus dapat menggelitik dan menyentil “rasa” publik. Kartun juga tidak lepas unsur tawa dan kelucuan. Mengingat data-data ini tampaknya semakin tepat bila kartun dijadikan media dakwah. Kartun juga sering diistilahkan sebagai *satire poet without words*, puisi satir tanpa kata-kata. Sebab coretan-coretan garis yang sederhana itulah huruf-huruf yang membentuk kata-katanya. Kadang kita perlu konsentrasi sejenak sebelum terbahak atau sekedar nyengir. Sehingga kalau di dunia prosa kita disuguhi ribuan kata-kata, maka di dunia kartun kita dipaksa untuk memelototi garis-garis yang kadang tidak artistik, bahkan tidak rasional. Tetapi itulah dunia kartun.

Dewasa ini kartun telah menjadi ajang profesi yang menjanjikan bagi pelaku-pelaku seninya. Kita pun perlu mencatat nama-nama kartunis besar dunia seperti: Stabor, Lat, Michael Folk, Moes, Pattau, Napo, Lurie, dll. Sedangkan di dalam negeri kita mencatat nama-nama seperti: GM Sudarta, Dwi Koendoro, Pramono, Prie GS, Jitet Koestana, Nung, dan lain-lain. Ngomong-ngomong, apa *sih* yang dimaksud dengan kartun? Banyak definisi

tentang kartun. Orang Jawa sering menyebutnya “gambar corek”, karena hanya berupa coretan-coretan sederhana. Sedangkan di Ensiklopedi Indonesia kartun didefinisikan sebagai gambaran yang bersifat humoristis, kadang hanya bersifat lucu dan menarik, kadang dengan tujuan mencela atau mencemooh keadaan sosial atau seseorang. Namun ditekankan lagi, bahwa kartun lebih merupakan pencerminan ciri-ciri kemanusiaan pada umumnya secara karikatural. Untuk memudahkan definisi ada dua sisi utama agar gambar itu disebut kartun, yaitu: kelucuan dan misi humanisme yang diembannya. Karena itu ada kategori kartun yang hanya menyuguhkan kelucuan saja. Namun ada pula kartun yang menyuguhkan kelucuan sekaligus kritikan. Yang terakhir ini lebih dikenal dengan nama karikatur. Logika sederhananya: kartun itu belum tentu karikatur, sedangkan kalau karikatur pasti kartun. Memang belum ada definisi yang baku tentang kartun. Sebab praktisi kartun sendiri lebih asyik dengan karya-karyanya dan jarang yang berusaha masuk dan mendalami tentang hakekat kartun itu sendiri.

Secara estetis kartun dituntut untuk mewakili keindahan, sebab kartun adalah anak seni rupa, sedang seni rupa sendiri adalah bagian dari estetika. Sementara itu dalam estetika dikenal kategori-kategori estetis seperti: agung dan elok, komis dan tragis serta indah dan buruk. Bila kartun dimasukkan dalam teori lima seni seperti yang berlaku di Inggris maka kartun tercakup dalam seni lukis. Teori lima seni yang dimaksud adalah lukis, pahat, arsitektur, sajak, dan musik. Kartun merupakan karya dan kegiatan seni yang berhubungan dengan ekspresi dan penciptaan. Karena itulah tidak ada batasan tentang kartun yang akurat. Mengapa begitu? Karena kartun bukan ilmu melainkan seni, dan di dalam seni banyak unsur humanis yang melingkupinya. Baik itu perasaan, emosi atau keyakinan. Selain itu batasan tentang kartun juga akan selalu berubah sering waktu. Definisi dahulu, sekarang dan yang akan datang akan selalu berubah dan berkembang, sebab kartun sekarang tidak sebatas penciptaan secara manual saja, melainkan sudah merambah sektor teknologi tinggi, contohnya film kartun.

Meskipun format kartun sangat sederhana namun di balik kesederhanaan itu harus ada struktur harmoni dan ritmenya. Fungsi struktur harmoni bagi kartun untuk menegaskan dan memilah unsur estesisnya agar kartun memiliki keunikan khas. Keunikan khas kartun adalah kehematan coretan dan kelucuan. Asal coretan atau garis-garis itu mewakili obyek bidik dan menggelitik dengan canda maka bisa dinamakan kartun. Sedangkan fungsi ritme adalah untuk memberi tiupan ruh kartun, maka sejelek apapun asal si kartunis dapat memberi ritme pada kartunnya maka boleh dikatakan ia telah berhasil menjadi seorang kartunis. Meski untuk jadi kartunis yang sebenarnya masih harus dilengkapi dengan catatan-catatan

lagi. Untuk menjadi kartun yang bermutu ada beberapa persyaratan, antara lain: kartun tersebut merupakan rekaman jiwa si kartunis. Kartun itu harus berhasil sebagai media komunikasi antara si kartunis dan publik. Kartun itu harus bisa menghibur. Harus ada keserasian antara tema, bentuk dan isi. Kartun juga harus menjadi penapsiran kehidupan masyarakat. Selain itu, kartun harus merupakan suatu pembaharuan, terutama dalam ide-idenya.

Kartun tidak hanya berfungsi sebagai pengundang tawa atau kritik saja, namun kartun juga memberi kesadaran akan realitas. Selain sebagai hiburan kartun juga sebagai bahasa universal. Kartun juga bisa berfungsi sebagai pemenuhan harkat spiritual, pembudaya manusia dan pengalaman seni. Lantas siapa sebenarnya pemilik kartun? Pada ghalibnya kartun adalah milik kita semua. Kartun pada hakekatnya wajah-wajah kita sendiri yang divisualkan oleh si kartunis. Kita tertawa atau geleng-geleng kepala saat melihat kartun, namun harus ingat bahwa kartun itu menelanjangi diri kita. Sehingga tertawanya kita adalah mentertawakan diri-sendiri. Dengan demikian kartun mengajak orang untuk menjadi dewasa dan arif (bukankah ini salah satu tujuan dakwah?). Memang banyak tokoh kartun yang berupa binatang seperti Donald Duck, Mickey Mouse, Scoobydo, dll. Toh kartun binatang itu tak lebih hanya animalisasi (kontra personifikasi), sasaran bidik yang sebenarnya tetaplah manusia. Untuk itu, tidak berlebihan kalau manusia dianugerahi gelar baru, yaitu **Homo Konyolis**.

Nilai kartun tidak hanya pada apa yang disampaikan tetapi juga bagaimana cara ia menyampaikan pesan. Sehingga penghargaan yang diberikan kepada kartunis bukan hanya karena apa yang disuguhkan, melainkan juga dari cara penyampaian itu sendiri. Dengan begitu ada aspek penilaian terhadap isi dan teknis. Dengan demikian ciri khas kartun bisa ditarik benang merahnya, yaitu: sifatnya yang khayali, nilai estetisnya yang kadang keluar dari logika, coretannya yang sederhana dan ada kelucuan. Lantas bagaimana dengan misi kartunis? Tak bisa disangkal bahwa kartun adalah anak seni rupa yang terlambat lahir. Dan kartun adalah bidang kegiatan seorang seniman yang kredibilitasnya didapat lewat pengakuan publik setelah ia mengeluarkan karya-karyanya. Sehingga tidak berlebihan pula bila kartun memiliki fungsi memperjelas realitas yang dihadapi oleh si seniman itu sendiri.

Kartun juga bisa memperdalam isi batin sang seniman untuk memperkaya penghayatan akan asal-usul ataupun akhir dari kehidupan yang bermura kepada Sang Pencipta. Marsilo Ficino berpendapat bahwa dalam penciptaan karya seni, sang seniman

sebelumnya mengadakan konsentrasi yang mengarah pada inti batin yang akhirnya diwujudkan secara nyata. Clive Bell menguatkan pendapat tersebut, bahwa keindahan itu hanya bisa ditemukan oleh orang yang di dalam dirinya sendiri memiliki pengalaman yang dapat mengenali wujud bermakna dalam karya seni dengan getaran dan rangsang keindahan. Lantas sudahkah para kartunis memiliki persyaratan tersebut? Seorang kartunis tidak hanya cukup memiliki rangsang keindahan, dan belum cukup pula apabila hanya memiliki pengenalan-pengenalan bentuk, keduanya harus berjalan serentak. Dengan demikian seorang kartunis harus mengenal nilai estetis dan selanjutnya bisa mengapresiasi keindahan itu sendiri lewat karya-karyanya. Mengapa memilih kartun sebagai ajang berkesenian? Banyak motivasi untuk menjawab pertanyaan tersebut. Sebab cintanya sang kartunis akan karyanya berbanding lurus dengan cinta si musikus akan denting-denting dawainya. Juga berbanding lurus dengan cinta si penyanyi dengan nada-nada soprannya. Lantas mengapa memilih kartun sebagai ajang berdakwah? Karena saat ini posisi kartun sangat strategis, kartun bisa membuat cetak biru suatu hal, tergantung kartun itu dipakai untuk apa, kebaikan atau kontra-kebaikan.

Motivasi berkartun tersebut juga bisa dilacak dari pemikiran G.E. Moore tentang motivasi seseorang untuk belajar dan berkiprah dalam seni. Motivasi tersebut antara lain karena kartun dianggap berharga, baik dari segi batin atau materi. Berharga dari sisi batin tentu hanya si seniman sendiri yang tahu, dan ini erat dengan pendakwah yang menggunakan media kartun, yang tak hanya berharap materi dari karya-karyanya, tapi lebih dari itu. Sedangkan dari sisi materi banyak orang yang menggantungkan asap periuknya dari kartun. Mungkin sisi materi ini bisa dinomorsekiankan oleh pendakwah yang menggunakan kartun sebagai medianya. Toh, walaupun ada hasil dari sisi materi maka hal itu akan menunjang kelancaran misi dakwahnya.. Selain itu, penciptaan kartun merupakan suatu pengalaman estetis yang selalu dihayati dan dirindukan. Berkartun ibarat membawa si kartunis ke puncak rasa berkeseniannya. Hal itu akan membuat ketagihan dan selalu dirindukan layaknya orang jatuh cinta. Selanjutnya pengalaman estetis itu akan teruji lewat kualitas-kualitas kartun itu sendiri, dan itu menimbulkan letup-letup yang sulit dijabarkan. Pendakwah yang menggunakan kartun atau kartunis yang berdakwah akan mengalami hal yang sama. Kartun sebagai media dakwah tidak selalu harus dilihat dari materi penyampaian yang *to the point*, yang berisi penyampaian ayat-ayat suci. Bisa jadi lebih memperlihatkan isi yang disampaikan, jadi untuk lebih menangkap makna tersirat

bukan tersurat. Meskipun begitu, perpaduan keduanya tampaknya akan lebih memberi greget tersendiri.