

**SENI KARIKATUR DIGITAL KARYA MAULUDDIN DI PORTAL  
RAKYATKU.COM**



**SKRIPSI**

Oleh

**EKA FIRDAUS**  
**10541 049 08**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2016**

**SENI KARIKATUR DIGITAL KARYA MAULUDDIN DI PORTAL  
RAKYATKU.COM**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan S1 Pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

**EKA FIRDAUS**  
**10541 049 08**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2016**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

---

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **EKA FIRDAUS**, NIM **10541 049 08** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 089/Tahun 1435 H/2014 M, tanggal 18 Rajab 1435/18 Mei 2014, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan pendidikan seni rupa S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jum'at tanggal 1 April 2016.

30 Rajab 1437 H  
Makassar  
29 Mei 2016

**Panitia Ujian :**

1. **Pengawas Umum : Dr. Irwan Akib, M.Pd.** (.....)
2. **Ketua : Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.** (.....)
3. **Sekretaris : Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. **Dosen Penguji : Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn** (.....)  
**Muh. Faisal, S.Pd., M,Pd** (.....)  
**Meisar Ashari, S.Pd., M.Sn** (.....)  
**Sri** (.....)



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132**

---

**SURAT PERNYATAAN**

**Nama Mahasiswa : Eka Firdaus**  
**Nim : 1054104908**  
**Jurusan : Pendidikan Seni Rupa**  
**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Judul Skripsi : Seni Karikatur Digital Karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com**

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila melanggar.

*Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb*

Makassar, Maret 2016

Yang menyetujui pernyataan

**Eka Firdaus**

Diketahui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

**Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn**

**Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132**

---

**SURAT PERJANJIAN**

**Nama : Eka Firdaus**  
**NIM : 1054104908**  
**Jurusan : Pendidikan Seni Rupa**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi saya, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (Tidak dibuat oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh ketua jurusan.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya pada poin 1,2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi aturan yang berlaku.

Makassar, Maret 2016

Yag Membuat Perjanjian

**EKA FIRDAUS**

## ABSTRAK

**Eka Firdaus**, 2016. *SENI KARIKATUR DIGITAL KARYA MAULUDDIN DI PORTAL RAKYATKU.COM*. Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Karikatur sebagai cabang ilustrasi yang digarap sebagai pelengkap pembandingan karya seni rupa lain, sedangkan yang mempelajari karikatur sangatlah sedikit ditambah lagi dengan tanggapan masyarakat relative karikatur hanya seni penghias kolom media yang tersisa.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang karakteristik seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com, dan peranan seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.

Dalam menyusun skripsi ini digunakan metode deskriptif kualitatif atau non statistic untuk mengumpulkan data penelitian dilakukan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com mengangkat tema tokoh-tokoh dengan seni ilustrasi digitalnya yang bersifat realis.

Hasil Penelitian ini disimpulkan bahwa karakteristik seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com terdapat tokoh-tokoh yang digarap secara detail dari segi tema, objek, pewarnaan dan humor. Peranan seni karikatur digital karya mauluddin di Portal Rakyatku.com dapat dilihat dari seberapa berpengaruhnya karikatur digital karya Mauluddin terhadap periklanan, dan traffic pengunjung (visitor). Penulis Mengharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan motivasi dalam mengetahui dan mempelajari seni ilustrasi karikatur khususnya karikatur digital.

**Kata kunci**, Seni, Karikatur, Digital, Rakyatku.com.

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Mereka yang menyambut tantangan, adalah mereka yang memberi ruang pada impian untuk menjadi kenyataan.

Sukses berarti melakukan yang terbaik yang kita bisa dengan apa yang kita miliki. Bukan dengan menginginkan apa yang orang lain miliki.

*Allah tidak akan membebani seseorang melainkan*

*Sesuai dengan kesanggupannya (QS : 2 : 286)*

*Dipersembahkan Pada Ibunda dan Ayahanda dan Saudara tercinta yang selalu memberikan dukungan, dorongan dan semangat serta Do'a yang tulus demi kesuksesan penulis dalam meraih cita-cita dan kebahagiaan*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Skripsi yang berjudul “Seni Karikatur Digital Karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com” dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak ditemukan kelemahan dan kekurangan meliputi isi dan penulisan Skripsi, hal ini disebabkan banyak kendala dan hambatan yang penulis alami pada saat pengumpulan literatur yang khusus membahas seni karikatur digital karya Mauluddin yang sangat minim. Penulis juga menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan Skripsi ini.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Teristimewa dan terutama penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada *Ibunda tercinta* Hj. St. Kalsom yang telah berjuang, berdo'a mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Selai itu penulis mengucapkan terima kasih kepada, Ayahanda Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn. selaku pembimbing I dalam penyusunan skripsi yang memberikan motivasi dan bimbingan selama penulis menjalani kuliah hingga selesainya skripsi ini. Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu dan tenaga serta pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi. Dan tidak lupa pula penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

- 1) Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. Rektor Unismuh Makassar
- 2) Dr. Andi Syukri Samsuri, M.Hum. Dekan FKIP Unismuh Makassar
- 3) Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn. Ketua Jurusan Seni Rupa Unismuh Makassar
- 4) Para Dosen FKIP Unismuh Makassar yang telah mengarahkan penulis selama menjadi mahasiswa
- 5) Teman-teman seperjuangan kelas A yang telah banyak membantu saya dan memberikan semangat sehingga dapat menyelesaikan studi di jurusan Seni Rupa Unismuh Makassar.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Bapak Mulyadi Abdillah selaku Pimpinan Redaktur, Bapak Aswin Amin selaku Manager Iklan, Vikar Sammana selaku Redaktur. Bapak Muh. Ilyas selaku Design Grafis dan Bapak Mauluddin selaku kepala karikatur di Portal Rakyatku.com.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Dan tiada manusia yang luput dari salah dan khilaf. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik tersebut menjadi motivasi kepada penulis untuk lebih tekun belajar. Aamiin.

Makassar, Maret 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PENYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR SKEMA</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	5
1. Pengertian Seni .....	5
2. Pengertian Seni Rupa .....	6
3. Pengertian Ilustrasi .....	6

4. Tujuan Ilustrasi .....	7
5. Jenis-jenis Ilustrasi .....	8
6. Pengertian Karikatur.....	25
7. Jenis-jenis Karikatur.....	26
8. Sejarah Perkembangan Karikatur.....	28
9. Kepribadian Dalam Seni Karikatur.....	33
10. Hal-hal Yang Harus Diperhatikan Dalam Membuat Gambar Ilustrasi .....	33
11. Kodeetik Karikatur .....	34
12. Pengertian Karakteristik.....	36
13. Pengertian Peranan.....	37
14. Sekilas Tentang Mauluddin .....	38
B. Kerangka Pikir .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Jenis Penelitian .....	42
B. Lokasi Penelitian .....	43
C. Variabel dan Desain Penelitian .....	43
D. Devinisi Operasional Variabel .....	45
E. Subjek dan Objek Penelitian .....	45
F. Teknik Pengumpulan Data .....	45
G. Teknik Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIA .....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	53

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>65</b>



## DAFTAR SKEMA

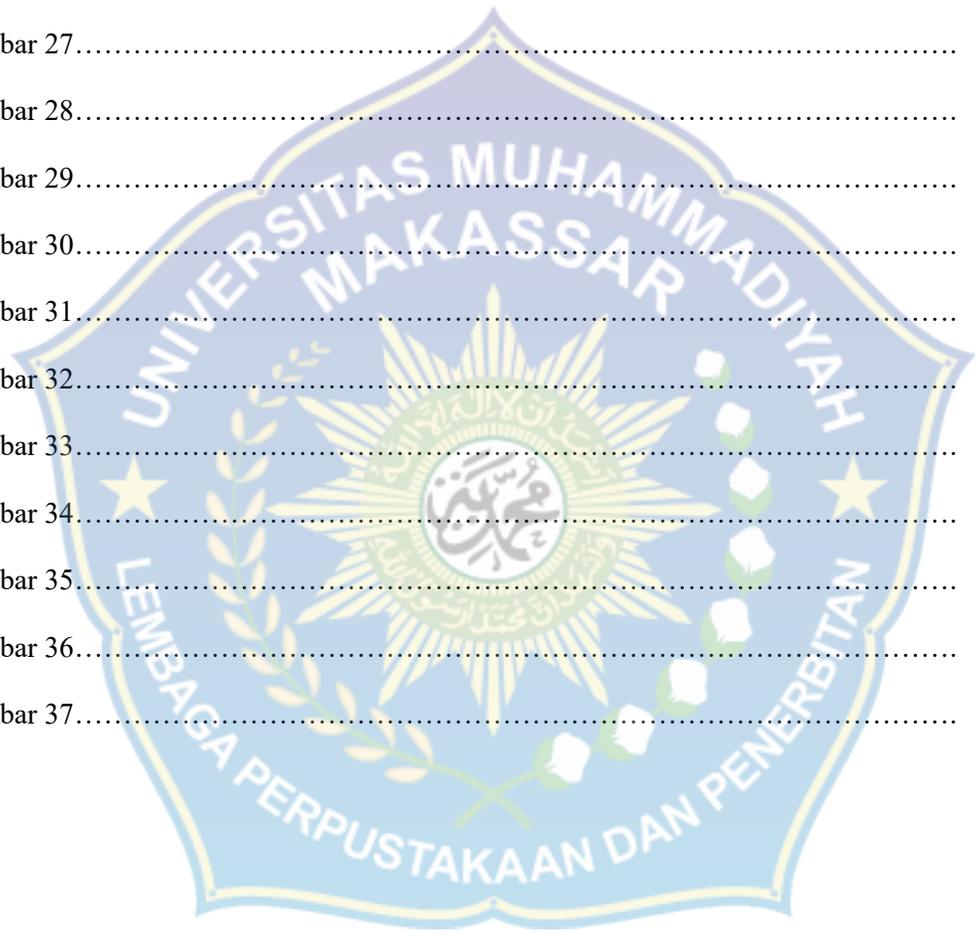
	<b>Halaman</b>
SKEMA DESAIN KERANGKA PIKIR .....	41
SKEMA LOKASI PENELITIAN .....	43
SKEMA DESAIN PENELITIAN .....	44



## EDAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.....	8
Gambar 2.....	9
Gambar 3.....	9
Gambar 4.....	10
Gambar 5.....	10
Gambar 6.....	11
Gambar 7.....	11
Gambar 8.....	12
Gambar 9.....	13
Gambar 10.....	13
Gambar 11.....	14
Gambar 12.....	15
Gambar 13.....	16
Gambar 14.....	16
Gambar 15.....	17
Gambar 16.....	17
Gambar 17.....	18
Gambar 18.....	18
Gambar 19.....	19
Gambar 20.....	20
Gambar 21.....	20

Gambar 22.....	20
Gambar 23.....	21
Gambar 24.....	24
Gambar 25.....	26
Gambar 26.....	27
Gambar 27.....	28
Gambar 28.....	30
Gambar 29.....	35
Gambar 30.....	35
Gambar 31.....	36
Gambar 32.....	40
Gambar 33.....	40
Gambar 34.....	40
Gambar 35.....	41
Gambar 36.....	49
Gambar 37.....	50



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilustrasi adalah salah satu dari cabang seni rupa yang dipergunakan untuk memperjelas suatu cerita atau artikel dengan gambar-gambar. Gambar dalam ilustrasi disamping mempunyai daya tarik juga harus jelas, sederhana, mudah dipahami sehingga dapat mewakili isi cerita yang terkandung di dalamnya. Dalam seni ilustrasi menurut jenis artikelnnya yang disajikan dibagi menjadi beberapa ilustrasi yaitu, ilustrasi cerita, ilustrasi artikel, ilustrasi cover, kartun, vignette dan kerikatur.

Karikatur merupakan salah satu bentuk karya komunikasi visual efektif dalam penyampaian pesan kritik sosial. Dalam karikatur yang baik ada perpaduan unsur-unsur kecerdasan, ketajaman dan ketetapan berpikir kritis serta ekspresif dalam menanggapi fenomena kehidupan masyarakat, kritis sosial dikemas secara humoris.

Di Indonesia, sebagian karikaturis merupakan kartunis yang sekedar memasukkan karikatur sebagai elemen dalam karyanya. Karya tersebut tak ubahnya seperti potret, dengan hidung agak dibuat mancung atau pesek, mulut agak melebar, selebihnya mirip.

Beberapa kartunis di Indonesia yang berpotensi besar menjadi karikaturis handal, antara lain: GM Sudharta, Dwi Koendoro, Pramono, Jitet koestana, Gesigoran atau Sudija. Salah seorang karikaturis Indonesia yang gagal adalah

Harmoko (mantan Ketua MPR). Ketika terjadi konfrontasi dengan Malaysia pada tahun 1963—1965, karikatur-karikatur Harmoko banyak dimuat. Sayangnya, karikatur-karikaturnya itu banyak yang menyalahi kode etik di atas. Selain terkesan kotor, sadistis, dan hal-hal lain yang membuat kualitasnya rendah, karikatur-karikatur Harmoko banyak yang boros-kata dan tak logis.

Padahal seorang karikaturis dapat mempengaruhi banyak orang dengan pesan dan kesan yang dimuat dalam karikaturinya. Ia memiliki “kekuatan” dalam karikatur yang dibuatnya. David Low, karikaturis Inggris, sampai sekarang masih dikenal banyak orang sebagai seorang karikaturis yang (konon) pernah membuat Hitler tak bisa tidur akibat karikatur yang dibuatnya pada waktu Perang Dunia II berlangsung. Thomas Nast, karikaturis dari Amerika Serikat, pernah dengan karikaturinya menjatuhkan seorang calon kuat presiden Amerika Serikat yang memiliki a-moralitas mencolok mata pada masa kampanye.

Maka, seorang karikaturis idealnya memiliki kemampuan melihat persoalan-persoalan sosial-politik yang baik selain kemampuan teknis menggambar karikatur. Ia bisa bersuara terhadap perkembangan sosial-politik yang terjadi saat itu. Ia pula bisa mewakili kekecewaan-kekecewaan yang terjadi di sekelilingnya. Karikaturis pun bukan orang yang susah dapat ilham karena Nya.

Salah-satu karikaturis dari Makassar yang tetap eksis dengan karya-karya ilustrasinya yang menghiasi berita online di Portal Rakyatku.com adalah Mauluddin. Sebagai kepala karikatur di Portal Rakyatku.com, Mauluddin juga dituntut untuk menguasai teknik-teknik serta mengolah tema yang kemudian

menjadikannya sebagai sebuah ide dalam pengolahan jenis karya seni ilustrasi. Dalam proses inilah Mauluddin mulai mengasah hobi menggambar dengan membuat beberapa karya ilustrasi karikatur. Melihat beberapa karya karikatur milik Mauluddin, sebuah perusahaan Portal Rakyatku.com merekrutnya sebagai seorang ilustrator utama di perusahaan tersebut.

Melihat hal-hal yang telah dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik dan menganggap penting untuk mengadakan penelitian tentang karya-karya Mauluddin khususnya seni karikatur, yakni dengan judul penelitian “**Seni Karikatur Digital Karya Mauluddin Di Portal Rakyatku.com**”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com?
2. Bagaimana peranan seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.
2. Untuk mendeskripsikan peranan seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karakteristik seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.
2. Untuk mengetahui peranan seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.
3. Sebagai bahan pembandingan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam berkarya seni karikatur.
4. Memberikan informasi kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNISMUH Makassar, dengan harapan dapat menjadi acuan seni karikatur digital.
5. Sebagai salah satu upaya pengembangan seni di Indonesia, khususnya seni karikatur digital.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

#### A. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini akan diuraikan kajian pustaka sehubungan dengan topik penelitian ini. Pelaksanaan penelitian yang berjudul “Seni Karikatur Digital Karya Mauluddin Di Portal Rakyatku.com” melibatkan beberapa unsur yang berkaitan dengan unsur interpretasi dan sekaligus mempermudah untuk mencapai tujuan penelitian.

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui sasaran penelitian secara teotiris. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka keseluruhan hasil-hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan demikian berguna untuk dijadikan sebagai landasan pemikiran dalam mencari titik permasalahan seputar objek penelitian yang ada relevansinya dengan penulisan.

Sebagai pendukung penelitian ini, penulis mengutip teori atau pendapat yang berhubungan dengan penelitian, yaitu:

#### 1. Pengertian Seni

Seni adalah manifestasi kebudayaan dan pada dasarnya terdiri dari pola-pola perilaku manusia yang diwujudkan sebagai jawaban terhadap kondisi lingkungan serta tuntutan zaman. (Soedarso dkk, 1992:22).

Berdasarkan realita yang berkembang di masyarakat, seni digolongkan menjadi 4 cabang yang memiliki kesatuan dan keterkaitan, yaitu:

1. Seni Musik
2. Seni Tari
3. Seni Drama
4. Seni Rupa. (<http://cepспенza.blogspot.com/25/01/2016/seni/>).

## 2. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah seni yang berwujud, tampak, nyata, dapat dilihat atau diraba (Basri, 1983:18).

Seni rupa dapat dikelompokkan menjadi:

1. Seni Lukis
2. Seni Patung
3. Seni Kriya
4. Seni Grafis
5. Seni Ilustrasi dan sebagainya.

## 3. Pengertian ilustrasi

Secara *etimologis*, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin. *Illustrate* membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram atau dengan yang lainnya, memberikan hiasan dengan gambar-gambar (Salam, 1992-1993:1).

Secara terminologis atau istilah, ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya

yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. (<http://www.wordpress.com/25/01/2016/ilustrasi>).

Istilah ini telah pula banyak didefinisikan, dalam pengertiannya yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambaran yang menunjukkan suatu riwayat atau cerita ataupun dapat dijumpai pada gambar-gambar karikatur, hiasan dan terutama sebagai pengisi bagian muka dari halaman pertama dari salah satu buku cerita legenda. (Basri, 1983:45).

Sebuah definisi ilustrasi yang mempunyai pengertian yang lebih sempit, yang dijadikan titik tolak disini, diterapkan oleh Martha Thoma dalam (Salam, 1992-1993:2) mengatakan bahwa:

Lukisan dan ilustrasi berkembang secara jalur yang sama dalam sejarah, dalam hal keduanya sama. Secara tradisional, keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusasteraan seperti injil; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding dan langit-langit, sedang ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan ceritera atau mencatat peristiwa.

Dari beberapa uraian tentang ilustrasi diatas maka dapat dikatakan bahwa ilustrasi adalah suatu tulisan, ceritera, atau naskah dengan teknik gambar yang dibuat untuk menerangkan atau memperjelas suatu peristiwa.

#### **4. Tujuan ilustrasi**

Tujuan ilustrasi adalah untuk berkomunikasi, maka adalah hal yang lazim bila sang ilustrator mendiskusikan ide atau desainnya dengan pihak lain seperti penulis, penyunting, tukang cetak, pemesan atau siapa saja guna memperoleh umpan balik yang dapat menjadikan ilustrasinya terkomunikasi secara terang. (Basri, 1983:6).

## 5. Jenis-jenis ilustrasi

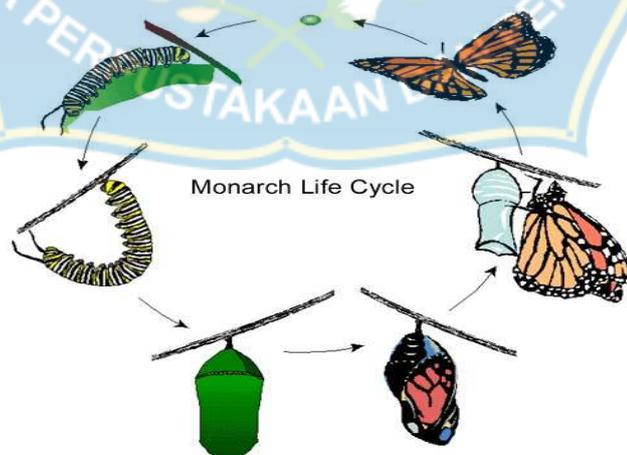
Perkembangan ilustrasi yang semula hanya mencakup gambar-gambar pengiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga sebuah pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin. Menurut Salam (1992-1993:24) pembagian bidang-bidang ilustrasi pun dilaksanakan di sini, maksudnya hanyalah sekedar untuk membuat uraian menjadi sistematis.

- a. Ilustrasi buku. Ilustrasi buku menunjuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku.

Ada beberapa jenis ilustrasi buku antara lain:

- 1) Ilustrasi buku ilmiah (non-fiksi)

Ilustrasi buku yang bersifat ilmiah mempunyai lapangan yang luas yang meliputi segala ilustrasi yang dibuat untuk menjelaskan teks buku ilmiah seperti teks buku untuk ilmu hayat, ilmu bumi, ilmu purbakala, ilmu teknik, ilmu ukur dan sebagainya.



Gambar 1. Metamorfosis pada kupu-kupu  
(<http://smartyourhand.blogspot/27/01/2016/metamorfosispadakupu-kupu>)

## 2) Ilustrasi buku kesusastaan

Ilustrasi karya-karya kesusastaan berhubungan dengan subyek yang bersifat subyektif-imajinatif seperti puisi, cerpen, atau novel.



Gambar 2. Ilustrasi cerpen  
([http://www.deviantart.com/15/01/2016/ilustrasi\\_cerpen\\_3\\_by\\_pandemahendra](http://www.deviantart.com/15/01/2016/ilustrasi_cerpen_3_by_pandemahendra))

## 3) Ilustrasi buku anak-anak

Kebutuhan akan ilustrasi pada buku-buku yang secara khusus ditulis untuk anak-anak, merangsang lahirnya sebuah jenis baru ilustrasi. Buku-buku tersebut mungkin berupa buku-buku fiksi seperti dogeng binatang-binatang, dogeng nenek tukang sihir, atau buku-buku non fiksi seperti buku ilmu bumi, sejarah, ilmu hayat.



Gambar 3. Ilustrasi buku anak  
(<http://antarayogya.com/22/01/2016/ilustrasi-lomba-penulisan-cerita-anak>).

#### 4) Ilustrasi buku komik

Ilustrasi buku komik merupakan jenis ilustrasi buku yang khas oleh karena pada buku komik justru tekslah yang menjelaskan gambar.

Tema buku komik tidak selalu cerita lucu sebagaimana namanya yaitu komik yang berarti lucu, akan tetapi ia mungkin berupa cerita petualangan, percintaan, kejahatan, horror, atau cerita-cerita makhluk luar.



Gambar 4. Tukang becak  
(<http://baltyra.com/ilustrasi/24/01/2016>)

b. Ilustrasi editorial. Ilustrasi editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini). Biasanya dimuat di surat kabar atau majalah.

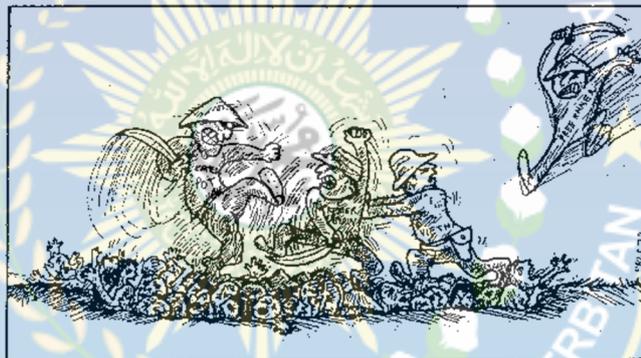


Gambar 5. Bom  
(<http://www.deviantart.com/02/11/2013/ekonomi-ilustrasi-by-males-banget>)



Gambar 6. Bank sentral Australia  
([http://deviantart.com/ilustrasi\\_kebanksentralan\\_by\\_males\\_banget/27/01/2016](http://deviantart.com/ilustrasi_kebanksentralan_by_males_banget/27/01/2016))

- c. Ilustrasi kolom (Artikel). Salah satu bentuk dari ilustrasi editorial adalah ilustrasi yang mendampingi suatu essay atau artikel.



Ilustrasi artikel laporan utama TEMPO tentang peran di Kamboja

Gambar 7. Perang Kamboja  
(<http://dgi-indonesia.com/27/01/2016/priyanto-tempo-1979-3>).

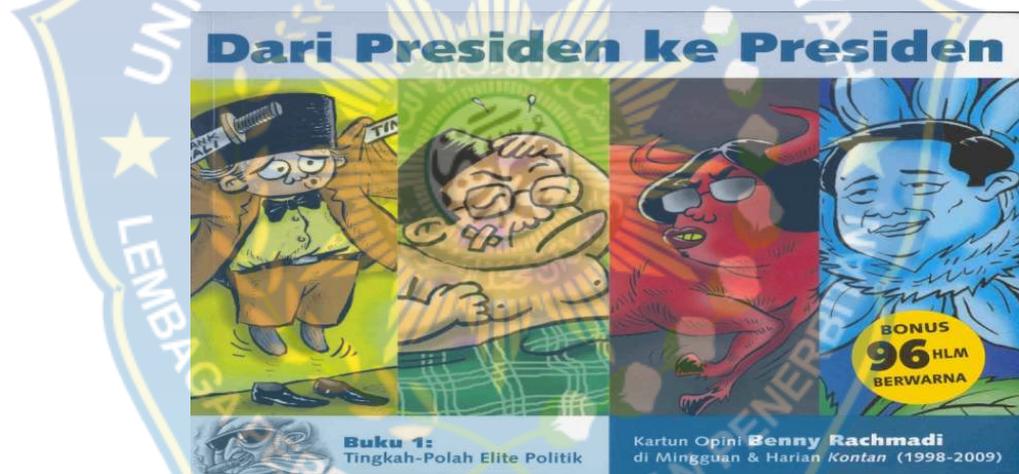
- d. Ilustrasi Kartun. Kartun sebagai gambar pengisi rubrik opini surat kabar dapat menimbulkan emosi, rasa nasionalisme, rasa solidaritas, rasa kebencian, bahkan SARA. Namun, kritik-kritiknya terkadang terkesan lucu dan membuat orang yang tersindir tersenyum geli.

Adapun pengertian kartun menurut Salam (1922-1993:29) kartun adalah setiap gambar yang dibuat untuk membuat orang ketawa. Iamungkin ditampilkan sebagai komentar sosial atau politik atau hanya sekedar untuk menghibur.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartun adalah gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlangsung (terutama mengenai politik). (Poerwardarmita, 1988:392).

Pengertian lain tentang kartun adalah, Kartun (*cartoon* dalam bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekedar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor dan satir. Jadi, kartun tidak hanya merupakan pernyataan rasa seni untuk kepentingan seni semata-mata, melainkan mempunyai maksud melucu, bahkan menyindir dan mengkritik.

(<http://jurnalista263wordpress.com/25/01/2016/kartun-dan-karikatur/>).



Gambar 8. Presiden Indonesia

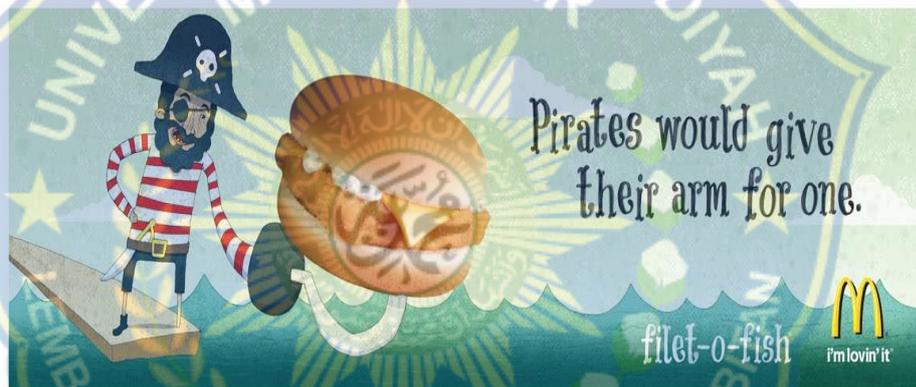
([http://yosuaalvin.student\\_blogs.undip.ac.id/42/01/2016/dr\\_presiden\\_kepresiden](http://yosuaalvin.student_blogs.undip.ac.id/42/01/2016/dr_presiden_kepresiden))

- e. Ilustrasi iklan/promosi. Ilustrasi iklan/promosi merujuk pada ilustrasi yang dibuat dengan maksud mempromosikan suatu lembaga, produk, jasa atau ide kepada masyarakat.



Gambar 9. Coca-cola

(<http://www.geofreitas.com/blog/29/01/2016/ilustrasi/>)



Gambar 10. Mcdonalds

([http://Ibp.blogspot.com/29/01/2016/pirates\\_advertising\\_ilustration\\_mcdonalds\\_filetfish/](http://Ibp.blogspot.com/29/01/2016/pirates_advertising_ilustration_mcdonalds_filetfish/))

Menurut M. Suyanto (2004) Ilustrasi iklan/promosi dapat dibagi menjadi 3 macam yaitu:

- 1) Ilustrasi gambar bermakna.

Ilustrasi gambar bermakna seperti yang dipakai oleh Land Rover mencitrakan produk yang berbeda dengan yang lainnya. Sebagai mobil “*Off Road*” terbaik, Land Rover menggunakan gambar kuda nil berurutan dengan mobil Land Rover yang

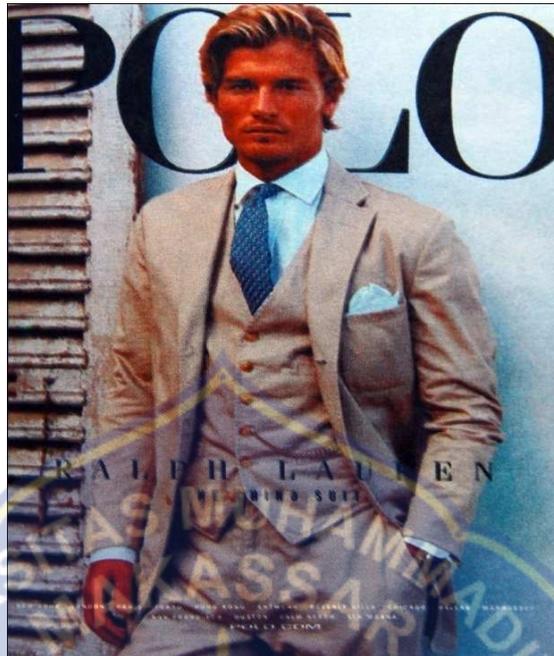
bermakna keaslian. Iklan menggunakan pendekatan humor berjudul “*Hippos*” tersebut dibuat oleh Young dan Rubicam London yang memenangkan penghargaan “*Gold*” pada festival Effie 2003.



Gambar 11. Land Rover.  
M. Suyanto (2004)

## 2) Ilustrasi relasi tanda.

Ilustrasi relasi tanda adalah ilustrasi yang menggunakan tanda lebih spesifik daripada ilustrasi gambar bermakna. Suatu objek merupakan tanda dari sesuatu. Perusahaan *Ralph Lauren Polo* menggunakan ilustrasi ini, yaitu *Polo* mencirikan pengertian status tinggi, keuangan baik dan, keluarga raja. Gambar berikut menunjukkan ilustrasi relasi tanda iklan *Polo*.



Gambar 12. Polo.  
M. Suyanto (2004)

### 3) Ilustrasi simbol.

Ilustrasi simbol adalah ilustrasi objek sebagai simbol. Ilustrasi simbol terdiri dari ilustrasi kiasan, metafora, dan alegori.

a) Ilustrasi kiasan. Ilustrasi kiasan menggunakan bentuk perbandingan, misalnya serupa atau sebagai item gabungan kelas yang berbeda dari pengalaman. Contohnya “cinta” serupa dengan bunga “mawar”. Perusahaan rokok Kent menggunakan ilustrasi kiasan seperti pada gambar 13.

b) Ilustrasi metafora. Ilustrasi metafora berbeda dengan kiasan dalam bentuk komparatifnya. Pada kiasan, cinta diilustrasikan

bunga mawar, sedangkan metafora cinta adalah hati emas. Iklan Piaget menggunakan ilustrasi metafora seperti pada gambar 14.

c) Ilustrasi alegori. Ilustrasi alegori merupakan perluasan metafora. Ilustrasi alegori merupakan persamaan objek dalam bagian narasi yang mengandung arti diluar narasi itu sendiri seperti pada gambar 15.



Gambar 13. Kent.  
M. Suyanto (2004)



Gambar 14. Piaget.  
M. Suyanto (2004)



Gambar 15. Chevron Cars.  
M. Suyanto (2004)

f. Ilustrasi busana. Ilustrasi busana merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang lagi mode.

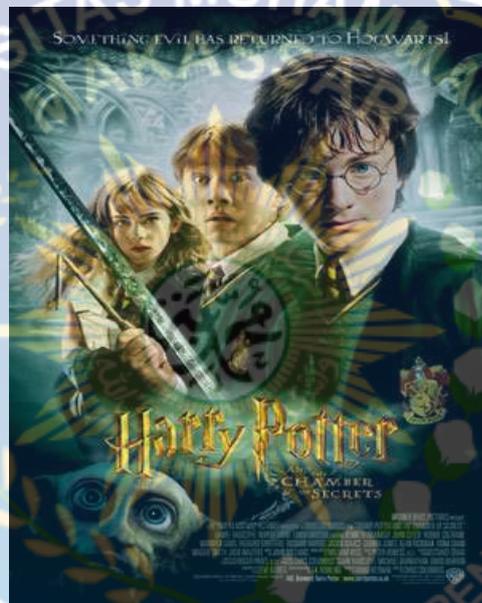


Gambar 16. Mode.  
(<http://www.anneahira.com/27/01/2016image/tatabusana/>)

g. Ilustrasi televisi. Ilustrasi televisi merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk keperluan siaran televisi. Ia dapat berupa ilustrasi ilmu pengetahuan, iklan atau editorial.



Gambar 17. Sarimi  
 (<http://consumerbehavior.lecture.ub.ac.id/30/01/2016/st12-sarimi>)



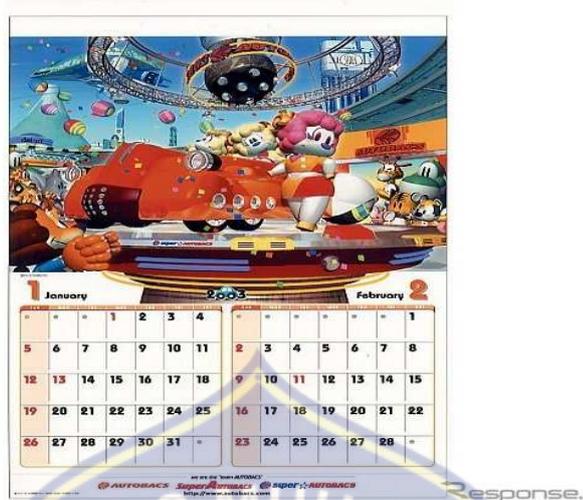
Gambar 18. Harry Potter and The Chamber of Secrets  
 ([http://en.wikipedia.org/12/01/2016/harry\\_potter\\_and\\_the\\_chambers\\_of\\_secrets](http://en.wikipedia.org/12/01/2016/harry_potter_and_the_chambers_of_secrets))

h. Ilustrasi animasi. Penggabungan antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi. Di sini ilustrasi ditampilkan pada layar lengkap dengan iringan musiknya. Ilustrasi animasi digunakan untuk tujuan yang bermacam-macam. Ia dapat digunakan sebagai film, iklan, pendidikan atau hiburan.



Gambar 19. Avatar: The Legend of Aang  
(<http://forum.detik.com/avatar-state-by-kuroi-tsuki/26/01/2016>)

i. Ilustrasi kalender, kartu ucapan selamat, perangko dan poster. Ilustrasi kalender, kartu ucapan selamat, perangko, dan poster, adalah diciptakan untuk memenuhi maksud dari benda-benda dimana ia ditampilkan. Kartu ucapan selamat, misalnya, menuntut ilustrasi yang dapat memperdalam makna pesan dari kartu ucapan selamat tersebut. Kebutuhan akan ilustrasi untuk digunakan pada benda-benda sejenis diatas, memberi sumbangan yang besar sekali akan perluasan lapangan ilustrasi. Dengan luasnya area yang dapat dicakup oleh ilustrasi jenis ini, adalah tidak memungkinkan untuk membicarakannya satu persatu di sini. Bagaimanapun ia diciptakan harus sesuai dengan dengan penciptaannya.



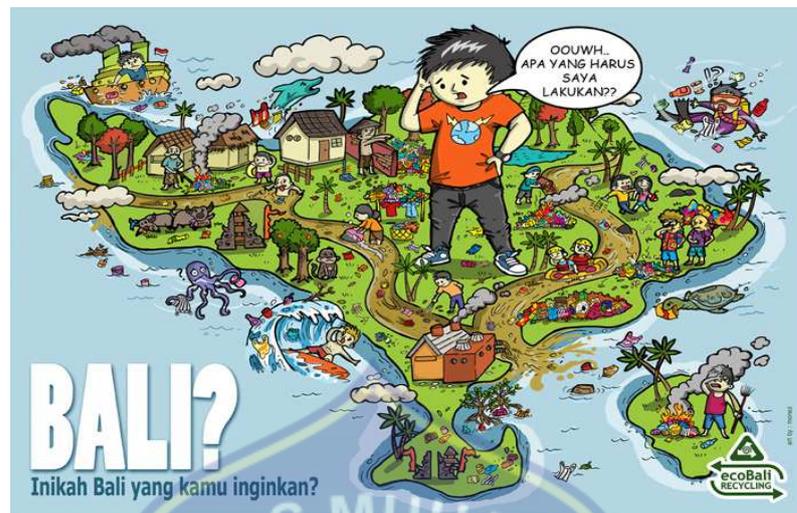
Gambar 20. Ilustrasi kalender  
(<http://id.responsejp.com/21167-1/27/01/2016>)



Gambar 21. Ilustrasi kartu ucapan selamat  
(<http://salamidulfitri.blogspot.com/lebaran/27/01/2016>)



Gambar 22. Ilustrasi perangko  
(<http://www.antaranews.com/new/24/01/2016>)



Gambar 23. Ilustrasi poster  
(<http://monezgusmmank.blogspot.com/07/01/2016/poster+ecobali>)

j. Pengertian Ilustrasi Digital. Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasikan kemampuan kreatif program computer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi (*illustrasi making*) dan memperbaiki ilustrasi (*illustrasi editing*). Sebelum kita mempelajari program aplikasi computer ini kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan kita olah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vector dan gambar bitmap. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda.

### 1. Gambar Vektor

Gambar Vektor adalah gambar yang tidak tergantung pada resolusi. Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dikecilkan. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsure memiliki *fill* dan *stroke* yang dapat diedit sesuai kreasi. Program computer yang

menghasilkan biasanya program corel Draw, adobe Illustrator, dan Macromedia Freehand.

## 2. Gambar Bitmap

Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut *pixel* (*picture element*). Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh. Bila kita melihat gambar tersebut atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.

(<https://artesti.wordpress.com/2016/01/25/fotografi/>)

k. Sistem Digital. Sistem digital adalah kesatuan dari beberapa rangkaian elemen/gerbang, dan elemen/gerbang logika untuk suatu tujuan pengalihan tenaga/energi. Contoh system digital dalam bidang komputasi adalah computer digital. Computer digital merupakan kesatuan dari beberapa rangkaian digital/logika dan elemen/gerbang logika untuk tujuan pengalihan dalam bidang komputasi. (Muchlas, M.C. 2013)

Dari kutipan penjelasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan karikatur digital merupakan gambar yang dibuat dengan nuansa lukisan cat minyak atau cat air dengan detail gradasi warna yang tajam sehingga karikatur tampak lebih mirip dengan aslinya. Karikatur digital dapat dibuat dengan program komputer seperti program CorelDraw, Adobe Photoshop,

Adobe Illustrator, dan yang sering digunakan oleh Mauluddin adalah Paint Tool SAI.

1. Ilustrasi Karikatur. Dewasa ini karikatur telah merambah jauh, selain untuk kritik sosial juga untuk media pendidikan anak dan berbagai program sosialisasi, untuk maksud promosi dan komunikasi. Tak pelak lagi karikaturpun akhirnya memasuki persoalan susila atau tidak susila yang merupakan sukma utama dari kesenian pada umumnya. Melalui karikatur kita dapat menyampaikan kritik yang langsung pada sasaran.

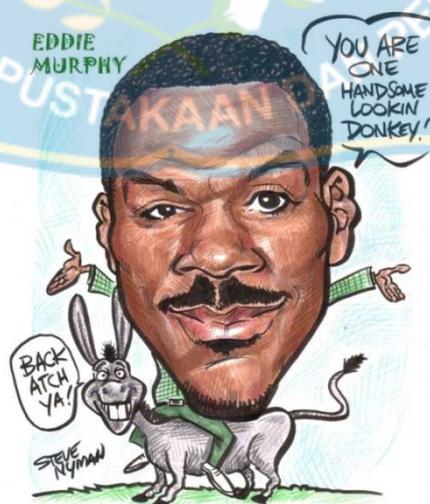
Karikatur adalah bagian dari opini penerbit yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar khusus. Semula, karikatur ini hanya merupakan selingan atau ilustrasi belaka, tetapi pada perkembangan selanjutnya, karikatur dijadikan sarana untuk menyampaikan kritik yang sehat. Dikatakan kritik yang sehat karena penyampaiannya dilakukan dengan gambar-gambar lucu dan menarik. Sebaliknya, fungsi karikatur adalah khas, yaitu bertujuan untuk menyindir, mengkritik atau memperingatkan. Karikatur itu merupakan hasil proses seleksi terhadap seribu macam peristiwa. Karikatur itu juga mencerminkan kadar kebebasan jiwa dan lingkungan karena dalamnya terungkap bebas dan kritik.

Karena karakteristiknya yang selalu mengumpan rasa lucu serta menampilkan kritik dan sindiran, banyak fungsi dapat dijalankan oleh seni karikatur. Karikatur dapat mendidik, mengejek, menyindir, menghimbau, menyarankan, memerintahkan, menertawai, menghibur dengan kelucuan-kelucuan menanggapi sesuatu peristiwa, dan lain-lain. Secara sengaja,

media ini diciptakan untuk berfungsi sebagai cermin yang dapat memantulkan tingkah laku setiap orang, baik secara pribadi maupun sosial dalam peraturan hidup di masyarakat.

Dalam gambar karikatur terdapat gambar dan teks. Keduanya memiliki keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Karikatur, bila ditinjau dari aspek linguistik, memiliki kekhasan yang menarik untuk diteliti. Kekhasan tersebut berkaitan dengan:

1. Jenis tindak tutur, implikatur dan jenis tindak tutur yang dominan.
2. Prinsip-prinsip kerja sama dan prinsip sopan santun yang disajikan.
3. Aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan dan koherensi antara tema, unsur lingual, citra, gambar.
4. Fungsi kemasyarakatan yang ada dalam karikatur. (Supriyadi, 2011:88).



Gambar 24. Eddy Murphy  
(<http://kirara-art.blogspot.com/23/01/2016/eddie+murphy+caricature>)

## 6. Pengertian Karikatur

Karikatur merupakan salah satu bentuk karya komunikasi visual yang efektif dalam penyampaian pesan kritik sosial. Dalam karikatur yang baik ada perpaduan unsur-unsur kecerdasan ketajaman dan ketepatan berpikir kritis serta ekspresif dalam menanggapi fenomena kehidupan masyarakat, kritik sosial tersebut dikemas secara humoris. (Waluyanto, 2000:128).

Sedangkan menurut (Pramono R.Pratmoedjo, 2008:13) jika kartun diartikan sebagai gambar lucu atau dilucukan yang bertujuan agar pemirsanya terhibur, tersenyum atau tertawa geli, maka karikatur adalah bagian kartun yang diberi muatan pesan yang bernuansa kritik atau ulasan terhadap seseorang atau sesuatu masalah. Meski dibumbui humor, namun karikatur merupakan kartun satire yang terkadang malahan tidak menghibur, bahkan dapat membuat seseorang tersenyum kecut.

Sedangkan menurut Salam kata karikatur berasal dari Italia *caricare*, yang berarti memuat atau berisi. Kata ini didefinisikan murray sebagai; Penggambaran yang aneh dan menggelikan dari seseorang atau sesuatu hal dengan melebih-lebihkan ciri penampakannya yang paling menonjol (1992-1993:29)

Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia karikatur adalah gambar yang lucu, penuh olok-olok, tetapi mengandung sindiran terhadap kelakuan orang, keadaan masyarakat, ekonomi, politik (poerwardarmita, 1988:392).

Karikatur dalam arti kata adalah gambar olok-olok yg mengandung pesan, sindiran, dan sebagainya. Kita sering melihat karikatur di berbagai surat kabar.

Dan tak jarang, yang pertama kali kita lihat ketika membeli surat kabar adalah karikturnya. Ada rasa lucu, nyeri, atau bahkan sedih ketika melihat sebuah karikatur di berbagai surat kabar itu. Agustin Sibarani (2001)

Dari beberapa defenisi karikatur diatas, maka dapat dijelaskan bahwa karikatur adalah karyaseni yang mengapresiasi dan memvisualisasikan keadaan yang sedang berlaku di masyarakat terutama mengenai politik dan kritik sosial kedalam gambar-gambar yang lucu.

### 7. Jenis-jenis karikatur

Tentang sifat karikatur, karikatur dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu:

#### 1) Karikatur orang pribadi

Karikatur orang pribadi menggambarkan seseorang (biasanya tokoh terkenal) dengan mengekspose ciri-cirinya dalam bentuk wajah atau kebiasaannya tanpa objek lain atau situasi di sekelilingnya secara karikatural.



Gambar 25. Barack Obama  
(<http://bukubergambar.blogspot.com/28/01/2016/karikatur+obama>)

## 2) Karikatur sosial

Karikatur sosial sudah tentu mengemukakan dan menggambarkan persoalan-persoalan masyarakat yang menyinggung rasa keadilan sosial.



Gambar 26. Gaji  
(<http://nugrohoedy007.blogspot.com/28/01/2016/karikatur/gaji>)

## 3) Karikatur politik

Karikatur politik menggambarkan suatu situasi politik sedemikian rupa agar kita dapat melihatnya dari segi humor dengan menampilkan para tokoh politik di atas panggung dan mementaskannya dengan lucu. ([www.ruangbaca.com](http://www.ruangbaca.com))



Gambar 27. Pemilu  
(<http://gambar.com/gambar-karikatur-pemilu/28/01/2016>)

## 8. Sejarah Perkembangan Karikatur

Karikatur, berasal dari kata *caricare* (bahasa Itali) yang maknanya memberi muatan atau tambahan ekstra. Karikatur telah berkembang sejak abad ke-18 terutama di Perancis. Karikatur sudah sedemikian lama merebak ke segala penjuru dunia, sebagai “seni khusus” gambar distortif wajah dan figur tokoh masyarakat.

Sebagai ekspresi seni, teknik pemilihan wajah dan figur ini pun telah dipelajari secara formal, terutama di Perancis. Sejak jaman Honore Daumiere (1808-1879 ) hingga Tim Mitelberg dan Patrice Ricor yang dianggap sebagai tokoh-tokoh pencetus dan “penyebar wabah” seni deformatif ini, bentuk seni tersebut semakin digandrungi banyak seniman, pelukis dan bahkan pematung, sebagai aliran senirupa baru yang mereka namakan karikaturisme. Dimulai dari karya patung karikaturisme Jean-Pierre Edouard Dantan, pematung Perancis kelahiran Normandia dengan

mahakaryanya “Patung Berlioz” yang diciptakan sekitar 1830-an. Meskipun tinggi patung ini hanya 9 inci, namun patung kepala Berlioz ini diolah sedemikian rupa menjadi karikatural, juga sarat dengan gambaran-gambaran lain yang terpahat di seputar rambutnya yang dibuat meninggi. Gaya patung Dantan ini sangat mempengaruhi para seniman karikatur, sehingga merekapun menciptakan patung-patung kepala penyanyi, penulis, pemusik dunia terkenal. Seperti kepala Strauss, Liszt, Paganini, Balzac, Dumas dan banyak aktor terkenal dari Comedie Francaise. Bentuknya mungil saja, dan menjadi sangat diminati, karena dipakai sebagai hiasan ujung tongkat, pegangan kayu, topeng dan alat permainan lainnya. Kalau kita mengunjungi toko-toko cenderamata di Perancis, pengaruh Dantanisme inipun masih terasa sampai sekarang. Antara lain dibuat untuk pangkal ballpoint, pensil atau bandul loncengan dan sebagainya. Selain barang oleh-oleh yang memiliki kualitas seni, karena buatan tangan pematung karikaturisme itu. Kemudian pematung Jerman Timur, Helmut Schmidt, mencuat namanya lewat karya patung dada “ Franz Josef Strauss “, seorang pejabat pemerintah Jerman Timur (sebelum Jerman bersatu) yang konservatif dan anti terorisme. Wajah berlekuk-lekuk seperti kentang ubi, perut gendut dengan kepalan tangan beruas-ruas dari besi, yang dibuat tahun 1980.

Lalu patung-patung karikaturisme yang dipajang di halaman maupun yang dipamerkan di dalam museum “Rumah Humor dan Satire” di Grobovo, Bulgaria, yang merupakan koleksi patung dan pahatan dari

seluruh dunia. Termasuk pahatan wayang “Gareng Petruk “ dari Indonesia (yang di atas label tertulis “Wayang Karagoz” dari Turki).

(<http://id.wikimedia.org/29/01/2016/berlioz-dantan/>)



Gambar 28. Patung Berlioz  
(<http://id.wikimedia.org/berlioz-dantan/29/01/2016>)

#### 1) Karikatur di Indonesia

Di Indonesia, sebagian karikaturis merupakan kartunis yang sekedar memasukkan karikatur sebagai elemen dalam karyanya. Banyak karikaturis yang menghasilkan karya “potret” yang berkesan asal-salan. Agak mirip, namun tidak dikerjakan dengan intuisi dan wawasan yang baik, baik dari segi artistik maupun teknik penonjolan karakter tokoh obyeknya. Jika mencapai tingkat kemiripan, meski boleh dikatakan memadai, namun ia sebenarnya belum memvisualkan potret karikatural, melainkan masih berkutat pada realisme. Karya tersebut tak ubahnya seperti potret, dengan

hidung agak dibuat mancung atau pesek, mulut agak melebar, selebihnya mirip. Kesulitan kartunis dalam menciptakan potret karikatural secara revolusioner karena adanya perasaan tidak enak atau *sungkan* yang berlebihan terhadap tokoh yang menjadi obyeknya. Perasaan *sungkan* ini bertolak dari rasa mawas diri, bahwa terutama bagi manusia Timur, sebab siapa yang secara sukarela mau digambar wajahnya dengan tidak anatomis. Bagi orang-orang tertentu bisa jadi gambar tersebut dicap menghina, merusak citra si empunya wajah, vulgar, melecehkan, dan sebagainya.

Beberapa kartunis di Indonesia yang berpotensi besar menjadi karikaturis handal, antara lain: GM Sidharta, Dwi Koendoro, Pramono, Jitet Koestana, Gesigoran atau Sudija, Purwono (Non-O). Sementara itu Thomas Aquino Lionar (alm.) merupakan orang pertama kali menggarap potret karikatural sesuai dengan arti yang sebenarnya. Sebagai misal, menteri kehakiman waktu itu (Ismail Saleh) digarap sedemikian deformatif, sehingga lebih mirip monyet ketimbang wajah aslinya. Atau juga karikatur Ali Said (Jaksa Agung) yang menggiring asosiasi orang kepada wajah kuda. Namun kedua tokoh terhormat tersebut sama sekali tidak tersinggung atau marah. Malahan mereka memajangnya di ruang kerjanya dengan bangga.

## 2) Karikatur di Barat

Kartunis di Barat, merasa bangga dan terhormat karena mampu menggambarkan wajah dan figur sedemikian “rusaknya” apalagi dimuat surat kabar untuk dipublikasikan secara luas. Dengan potret karikatural tersebut ia bisa menjadi terkenal dan dikenal, misalnya karikaturis kelahiran Belgia, Gerard Alsteens, dengan gambarnya “Boneka Jimmy Carter”. Mantan presiden Amerika Serikat ini digambarkan sebagai boneka dengan mulut tertawa memamerkan giginya yang ekstra besar. Rambut sang mantan presiden ini direkayasa menjadi gurita dengan berbagai nama perusahaan tertulis pada tangan-tangannya, yang berjuluran kesana kemari. Salah satu tangannya memegang bilah penggantung benang penggerak boneka. Karya tersebut kemudian menjadi terkenal, karena dipamerkan dalam kelompok seni kontemporer. Lebih lagi karya ini adalah karikatur pertama di dunia yang dipajang dalam Biennale di Venice, di Paviliun Belgia. Contoh lainnya adalah karya David Levine memvisualkan Henry Kissinger, Menteri Luar negeri AS waktu itu, secara karikatural. Dalam karikatur itu tidak tampak sedemikian *innocent* dan tolol. Kissinger konon malah meminta pada Levine agar karikatur tersebut diperbesar untuk dijadikan koleksinya.

## 9. Kepribadian Dalam Seni Karikatur

Kepribadian dalam seni karikatur. Menurut antropologi Amerika, Ralph Linton bahwa kepribadian itu secara primer adalah suatu konfigurasi dari respon-respon yang dikembangkan oleh individu itu sangat mempengaruhi macam-macam pengalaman yang akan diperoleh dalam hubungan timbal balik itu, baik dalam pewarnaan, penyusunan bentuk, sapuan kuas pemilihan tema dan sebagainya.

Adapun Kepribadian Mauluddin dalam berkarya seni karikatur mempunyai ciri khas yang kaya akan kritik, aspek-aspek kehidupan yang digarap secara harmonis dan selalu membicarakan keadaan yang sedang hangat atau biasa di sebut dengan trending topic dalam masyarakat yang kemudian diangkat dalam bentuk yang lucu namun tetap mempertimbangkan nilai-nilai keindahan.

## 10. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat gambar ilustrasi

Menurut Dharmawan (1987:25) dalam membuat suatu karya ilustrasi yang baik adalah sangat penting untuk memperhatikan kaidah-kaidah berikut:

- a. Persiapan dan perencanaan secara matang, dalam hal ini perlu diperhatikan:
  - 1) Usia pengamat pada umumnya
  - 2) Adat, tradisi dan kepribadian pengamat
  - 3) Pesan yang ingin disampaikan dan tujuan dari gambar ilustrasi tersebut.
- b. Gambar ilustrasi harus sederhana dan jelas.

Hal ini sangat penting karena gambar yang jelas akan mudah dimengerti dan ditafsirkan secara tepat.

c. Gambar ilustrasi harus menarik

Hal ini perlu diperhatikan karena selain sebagai penjelas dari pokok berita. Cerita atau peraturan gambar ilustrasi juga merupakan hiasan yang tentu harus disesuaikan keberadaannya dengan keadaan sekitarnya.

### **11. Kode etik karikatur**

Satu hal yang tak patut dilupakan, betapapun, dunia karikatur memiliki kode etik yang banyak tak diketahui orang termasuk oleh para karikaturis. Memang memiliki kebebasan mengemukakan temanya dengan gaya satiris humor yang khas, selama karikturnya itu tidak vulgar atau amoral atau mengetengahkan cacat fisik manusia dan tidak pula kotor atau jorok. Selain itu karikatur yang baik adalah karikatur yang hemat kata, bahkan kalau bisa tanpa kata sama sekali. Sebab karikatur beda dengan poster yang bisa saja boros kata-kata.

Adapun pengertian kode etik sendiri adalah Suatu bentuk aturan tertulis yang secara sistematis sengaja dibuat berdasarkan prinsip-prinsip moral yang ada pada saat yang dibutuhkan akan dapat difungsikan sebagai alat untuk menghakimi segala macam tindakan yang secara logika rasional umum dinilai menyimpang dari kode etik. (<http://chandrasilaen.wordpress.com/29/01/2016/kode-etik>)

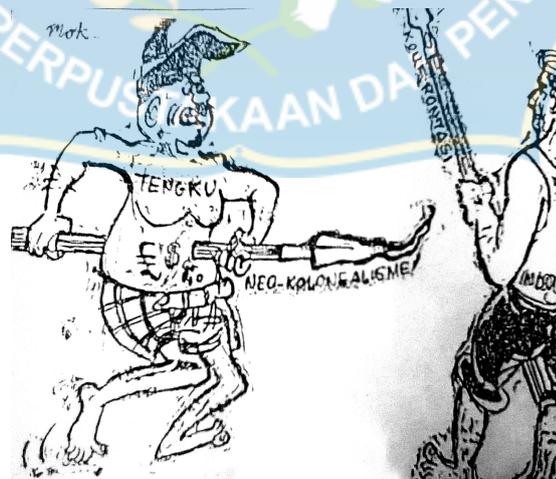
Kebebasan menyatirkan pejabat atau kelompok tertentu sangat dijunjung tinggi, ada batas-batas tertentu harus dijaga. Hal-hal yang berkaitan dengan SARA, kecabulan, dan cacat fisik patut diperhatikan oleh karikaturis agar dikemudian hari tidak timbul persoalan. Salah satu karikaturis yang gagal adalah

Harmoko. Ketika terjadi konfrontasi dengan Malaysia pada tahun 1963-1965, karikatur-karikatur harmoko banyak dimuat. Sayangnya, karikatur-karikaturnya menyalahi kode etik diatas. Selain terkesan kotor, sadistik, dan hal-hal yang membuat kualitasnya rendah, karikatur-karikatur Harmoko banyak yang boros kata-kata dan tak logis. (Sibarani, 2001:47)

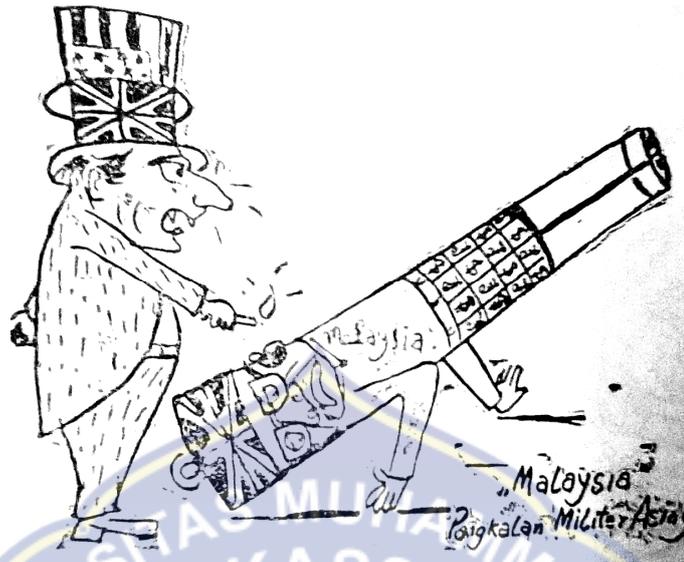
Contoh karikatur-karikatur Harmoko yang menyalahi kode etik, yang dimuat di Merdeka tahun 1964:



Gambar 29. Tengku antek imperialis  
(Augustin Sibarani, karikatur dan politik, 2001:48)



Gambar 30. Tengku neo-kolonialisme  
(Augustin Sibarani, Karikatur dan Politik, 2001:37)



Gambar 31. Malaysia pangkalan militer asing  
(Augustin Sibarani, Karikatur dan Politik, 2001:50)

## 12. Pengertian Karakteristik

Dalam kamus lengkap psikologi karya (Chaplin:2006), dijelaskan bahwa karakteristik merupakan sinonim dari kata karakter, watak, dan sifat yang memiliki pengertian di antaranya:

- a. Suatu kualitas atau sifat yang tetap terus-menerus dan kekal yang dapat dijadikan cirri untuk mengidentifikasi seorang pribadi, suatu objek, suatu kejadian.
- b. Intergrasi atau sintese dari sifat-sifat individual dalam bentuk suatu untas atau kesatuan.
- c. Kepribadian seorang, dipertimbangkan dari titik pandangan etis atau moral.

Jadi di antara pengertian-pengertian di atas sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Chaplin, dapat disimpulkan bahwa karakteristik itu adalah suatu sifat yang khas, yang melekat pada seseorang atau suatu objek.

### **13. Pengertian Peranan**

Peranan bersinonim dengan ‘pengaruh’. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ‘pengaruh’ berarti “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Jika dikaitkan dengan sesuatu yang bersifat kolektif di dalam masyarakat, maka pengaruh adalah “daya yang ada atau timbul dari organisasi yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan masyarakat. Makna peranan secara implisit menunjukkan kekuatan. Kekuatan tersebut berlaku baik secara internal maupun eksternal terhadap individu atau kelompok yang menjalankan peranan tersebut.

Istilah peran dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia” mempunyai arti pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat.

Menurut Abu Ahmadi (1982) peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsi sosialnya. Sementara itu, Alvin L. Bertrand, seperti dikutip oleh Soleman B. Taneko menyebutkan bahwa: "Yang dimaksud dengan peran adalah pola tingkah laku yang diharapkan dari seseorang yang memegang status atau kedudukan tertentu" (Soleman B. Taneko, 1986: 23).

Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto (2002:243), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan

hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.

Peran merupakan aspek dinamis dari kedudukan (status) yang dimiliki oleh seseorang, sedangkan status merupakan sekumpulan hak dan kewajiban yang dimiliki seseorang apabila seseorang melakukan hak-hak dan kewajiban-kewajiban sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu fungsi.

#### **14. Sekilas tentang Mauluddin**

Adapun kepribadian Mauluddin dalam berkarya menggambar karikatur mempunyai ciri khas yang kaya akan kritik, aspek-aspek kehidupan yang digarap secara harmonis dan selalu membicarakan keadaan yang sedang hangat dalam masyarakat yang kemudian diangkat dalam bentuk yang lucu dengan tetap mempertimbangkan aspek keindahan.

Mauluddin atau yang lebih dikenal “Udin” adalah seorang kepala karikatur di Portal Rakyatku.com. Terlahir sebagai anak terakhir dari enam bersaudara dari pasangan Abdul Kadir dan Maryam di Desa Rato Kecamatan Bolo Kabupaten Bima, 02 Agustus 1989. Pada awalnya, Mauluddin belajar menggambar dari seorang kakaknya dengan objek seekor kuda. Kemudian ketertarikannya akan menggambar mulai berkembang menjadi sebuah hobi baginya. Sejak saat itulah Mauluddin yang masih duduk di Taman Kanak-kanak sering menonton tokoh-tokoh super hero di layar televisi seperti Ksatria baja hitam, Dragon Ball, Batman dan film-film kartun yang sering tayang sebagai hiburan anak-anak di akhir pekan era 90-an.

Pengaruh tokoh-tokoh hero yang sudah setia menemani perjalanan gambarnya, di samping sebagai hobi, tokoh-tokoh tersebut juga dijadikan sebagai media pembelajaran baik dari segi teknik dan penggarapan dalam mengolah sebuah karya. Karya-karyanya yang dominan terhadap tokoh-tokoh hero inilah Mauluddin banyak mendapat teknik menggores serta teknik-teknik dalam mengolah gambar lainnya.

Sebagai kepala karikatur di Portla Rakyatku.com, Mauluddin juga dituntut untuk menguasai teknik-teknik serta mengolah tema yang kemudian menjadikannya sebagai sebuah ide dalam pengolahan jenis karya ilustrasi. Dalam proses inilah Mauluddin mulai mengasah hobi menggambarnya dengan membuat beberapa karya ilustrasi Karikatur.

Kesulitan Mauluddin di dalam menuangkan ide dalam berkarya mengarahkannya ke sebuah komunitas kartunis bernama *Stofo (Story from the Ordinary)*. Di komunitas inilah Mauluddin mempelajari teknik-teknik tambahan dalam mengolah karya ilustrasi serta cara mengolah tema dan membuatnya menjadi sebuah ide pokok yang kemudian dituangkan kedalam karya ilustrasi.

Sebelum Mauluddin berkerja di media online portal rakyatku.com tersebut, Mauluddin sempat berkerja di salah satu perusahaan surat kabar yaitu Harian Rakyat SulSel yang menjadi perusahaan pertama bagi Mauluddin dalam meniti karirnya sebagai seorang illustrator namun sekarang Mauluddin telah pindah kerja di perusahaan media online portal rakyatku.com sebagai kepala karikatur.

Melirik beberapa hasil Karikatur Digitalkarya Mauluddin, Sebuah perusahaan media online Portal Rakyatku.com merekrutnya sebagai kepala karikatur di perusahaan tersebut. Di Bawah ini adalah contoh karya-karya Mauluddin di portal rakyatku.com:



Gambar 32. Nahkoda Baru Muhammadiyah



Gambar 33. Saling Tarik Arjuna Vs Indah



Gambar 34. PR Kapolda Baru



Gambar 35. Berantas Geng Motor

### B. Kerangka Pikir

Sebagai landasan berpijak tentang gambar karikatur karya Mauluddin adalah faktor yang terkait didalamnya seperti karakteristik karikatur, dan peranan karikatur yang dimilikinya. Maka dengan dibuat kerangka atau skema yang dijadikan sebagai landasan kerangka pikir sebagai berikut:



Skema Desain Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Istilah penelitian kualitatif kami maksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya contohnya dapat berupa penelitian tentang kehidupan, riwayat, dan perilaku seseorang, di samping itu juga tentang peranan organisasi, pergerakan social, atau hubungan timbal-balik. (Bungin, 2012:4).

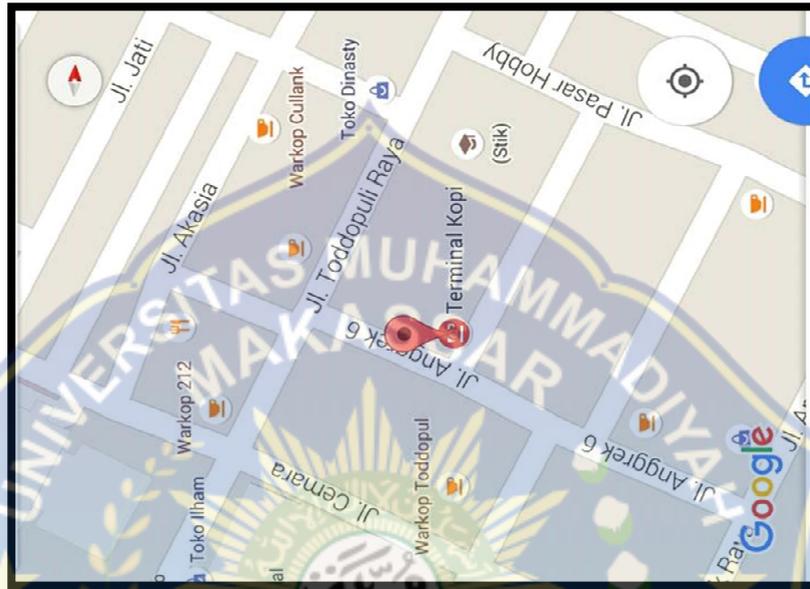
Terdapat banyak alasan yang sah untuk melakukan penelitian kualitatif. Salah satunya adalah kemantapan peneliti berdasarkan pengalaman penelitiannya. Dalam beberapa bidang studi, pada dasarnya lebih tepat digunakan jenis penelitian kualitatif, misalnya penelitian yang berupa mengungkap sifat dari masalah yang diteliti.

Setidaknya ada empat teori dalam ilmu social yang lazim diasosiasikan dengan pendekatan penelitian kualitatif yaitu (1) teori-teori tentang budaya, (2) teori fenomenologi, (3) teori etnomenologi, dan (4) teori interaksionisme simbolik. (Anselm Traus dan Juliet Corbin. 2003:7)

Dalam pembahasan ini penulis akan menyajikan karakteristik dan peranan seni karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.

## B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini terletak di ruang kerja Mauluddin di Portal Rakyatku.Com di Jl. Toddopuli Blok F3 No.13-15 Makassar, Sulawesi Selatan.



Skema Lokasi Penelitian  
Sumber; Google Maps (26-01-2016)

## C. Variabel Dan Desain Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

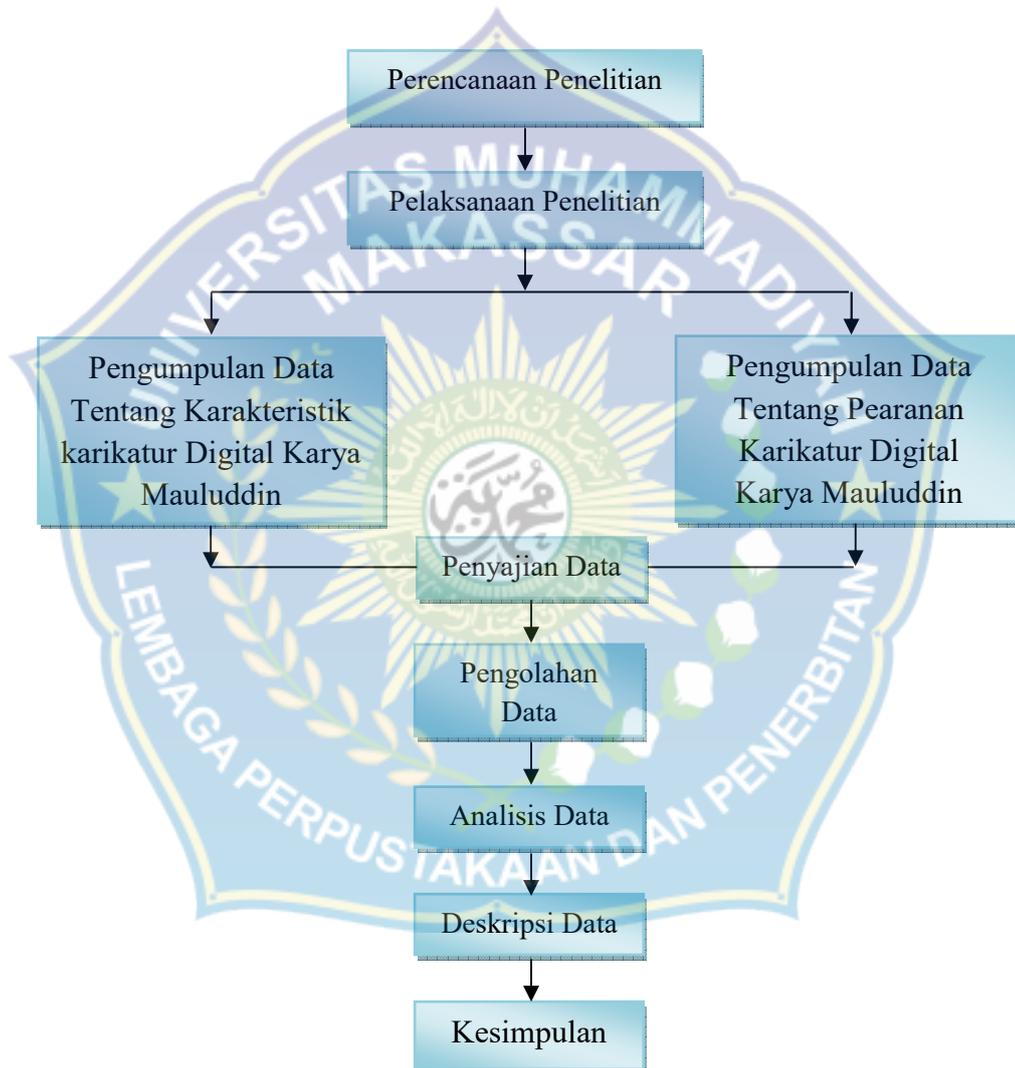
Penelitian ini bertujuan mencari data tentang Karakteristik ilustrasi Karikatur Karya Mauluddin, sehingga variabel penelitian adalah:

1. Karakteristik karikatur digital karya Mauluddin Portal Rakyatku.Com
2. Peranan karikatur digital karya Mauluddin di Portal Rakyatku.Com

Dengan demikian sasaran penelitian ini tak lain adalah Karakteristik Karikatur Digital Karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan untuk memudahkan proses penelitian agar terlaksana dengan baik dan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Agar sasaran penelitian ini dapat dilaksanakan dengan sistematis, maka desain penelitiannya sebagai berikut:



Skema Desain Penelitian

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Untuk lebih memperjelas ruang lingkup dari setiap variabel, maka dalam mendefinisikan variabel tersebut perlu diuraikan secara umum tentang ciri khas karikatur karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com, dan Peranan karikatur karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.

1. Karakteristik Mauluddin dalam berkarya seni ilustrasi karikatur dapat didefinisikan tentang apa saja yang menjadi pembeda karikatur yang diciptakan Mauluddin baik dari segi pemilihan tema, ide, teknik penggambaran, jenis media dan pewarnaan.
2. Peranan ilustrasi karikatur karya Mauluddin pada Portal Rakyatku.com, adalah manfaat keberadaan karya Mauluddin di dalam mengembangkan fungsi yang akan ditampilkan oleh Portal Rakyatku.com.

#### **E. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah Mauluddin sebagai kepala karikatur di Portal Rakyatku.com untuk mendapatkan data. Objek pada penelitian ini adalah ilustrasi karikatur karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com yang memfokuskan pada karakteristik dan peranannya dalam berita online di Portal Rakyatku.com.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Data merupakan sejumlah informasi yang memberikan gambaran tentang sesuatu, baik data yang berupa kategori maupun yang berupa angka-angka atau kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

## 1. Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah salah satu teknik pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengadakan Tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data ( Ali, 1982:83). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tanya jawab secara langsung kepada Mauluddin untuk mengetahui dan memperoleh data tentang perkembangan karya, dan ciri khas ilustrasi karikatur Mauluddin.

## 2. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik atau alat pengumpul data yang dilakukan melalui pengamatan langsung guna melakukan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena yang diselidiki. Beni Ahmad Saebani (2008:186) mengatakan bahwa observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif.

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap karya seni ilustrasi karikatur Mauluddin guna memperoleh data atau jawaban yang lebih jelas tentang karakteristik ilustrasi karikatur Mauluddin.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik yang dilakukan dengan cara pengambilan data dari dokumen yang ada serta pengambilan gambar melalui kamera/foto karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.

## G. Teknik Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, maka selanjutnya penulis mengolah data secara terpisah dengan teknik sebagai berikut :

1. Proses analisa ini dimulai dengan membaca, mempelajari seluruh data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian diperiksa kembali sehingga lengkap dan benar.
2. Kategorisasi data dan membuat rangkuman dari data-data yang dianggap penting yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.
3. Data-data tersebut di atas disusun menjadi bagian serta menyusun uraian-uraian dengan struktur data yang diperoleh.
4. Pemeriksaan kebenaran data, kemudian diadakan penghalusan data dari responden untuk kemudian diadakan penafsiran.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bab ini disajikan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan tentang Karakteristik ilustrasi karikatur karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com, serta peranan ilustrasi karikatur karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com. Data ini dikumpulkan melalui pustaka, observasi serta wawancara dan dokumentasi. Penelitian pustaka diarahkan untuk mengumpulkan data tentang pengertian karikatur guna membahas sebuah studi tentang karikatur. Sumber pustaka yang berupa buku yang membahas mengenai karikatur, kritik seni dan buku tentang seni ilustrasi yang membahas mengenai karikatur. Untuk melengkapi data dari penelitian pustaka dilaksanakan observasi serta wawancara dengan Mauluddin yakni melakukan pengamatan dan analisis yang mendalam terhadap karya-karyanya guna lebih melengkapi data dalam penelitian, maka dilakukan pendokumentasian karya yang menjadi bahan. Pengambilan sampel penelitian ilustrasi karikatur di Portal Rakyatku.com guna mengetahui karakteristik karikatur karya mauluddin serta peranan karikatur di Portal Rakyatku.com.

Berikut ini akan diuraikan karakteristik ilustrasi karikatur karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.

#### 1. Karakteristik Ilustrasi Karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com.

Karakteristik ilustrasi karikatur karya Mauluddin di Portal Rakyatku.com tercermin dalam berbagai hal berikut ini :

a) Tema

Tema yang sering diangkat yakni tema tokoh-tokoh yang berhubungan dengan aspek politik, hukum serta kritik sosial, dan humor yang sering terjadi dimasyarakat. Dapat kita lihat pada gambar berikut yang mengangkat tema politik:



Gambar 36. Proyek Kereta Api Sulsel

Dapat kita lihat pada gambar nomor 36 yang mengangkat tema Proyek kereta api Sulsel. Dimana Jokowi digambarkan dalam keadaan santai akan kurangnya anggaran proyek kereta api sulsel 2016. Karena banyak yang bertanya-tanya dari mana lagi harus mendapatkan dana yang akan dipergunakan untuk melanjutkan proyek kereta api Sulsel. Jokowi mengungkapkan bahwa anggaran akan ditambah dari dana APBN Perubahan. Dalam penggunaan tema, Mauluddin lebih memfokuskan penggambarannya pada sosok Jokowi yang berhubungan dengan berita yang akan dimuat di media online Portal Rakyatku.com.



Gambar 37. Ahok Vs Daeng Aziz

Pada gambar nomor 37 dapat kita lihat Ahok mengancam Daeng Aziz, terkait dengan kasus Kali Jodo yang dijadikan lokasi peredaran narkoba, prostitusi dan tindakan kriminal lainnya. Daeng Aziz disangkakan mempertahankan agar Kali Jodo tidak akan tergusur. Melirik gambar ini, Mauluddin terlihat lebih fokus menggambarkan objek dan tidak terlalu mengabaikan background.

#### b) Teknik Penggambaran

Dalam proses penciptaan sebuah karya karikatur, Mauluddin menggunakan media elektronik berupa komputer. Pembuatan karikatur tersebut Mauluddin menggambar dengan menggunakan *pen tablet* atau *mouse pen* sebagai pengganti *mouse*. Ini disebabkan oleh fungsi *pen tablet* lebih menyerupai fungsi pensil sewaktu menggambar sehingga goresan yang tercipta pada layar monitor komputer lebih luwes hampir menyerupai fungsi pensil pada kertas. Teknik yang digunakan Mauluddin dalam

membuat karikatur tetap menggunakan teknik manual hanya saja dalam proses pewarnaannya sering menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada pada komputer untuk menghadirkan kesan realis pada karikatur yang dibuatnya. Aplikasi pada komputer yang biasa digunakan Mauluddin adalah *paintool* SAI. Mauluddin dalam menggambarkan tokoh biasanya membuat bentuk anatomi mendekati manusia dengan bagian kepala yang dibuat sedikit diperbesar dari badan tetapi tetap menjaga karakter tokoh yang digunakan.

c) Proses Penciptaan

Dalam mendapatkan ide pada proses terciptanya sebuah ilustrasi karikatur, pemilihan dan penyajian yang berdasar pada tema adalah sebuah proses, bilamana karya ilustrasi karikatur yang diangkat langsung mengarah pada tujuan sesuai dengan karakter dalam sebuah berita yang akan dimuat di media online Portal Rakyatku.com. Dapat kita lihat pada gambar nomor 34 pada mulanya, Mauluddin mengambil sampel foto karakter tokoh yang akan akan digambarkan, kemudian foto tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi menggambar (Paint Tool SAI) pada komputer sebagai referensi. Mauluddin kemudian mengatur komposisi pada layar dan mulai menggambar dengan menggunakan pen tablet atau mouse pen sampai pada penggambaran mimic dan karakter dengan kesan humor. Setelah itu Mauluddin mengkontur dan memberikan warna pada karikatur dengan menggunakan tools atau fasilitas yang ada pada aplikasi Paint Tool SAI hingga karikatur tersebut terlihat lebih hidup.

## 2. Peranan Ilustrasi Karikatur Karya Mauluddin pada Media Online

Rakyatku.com.

Penyajian data hasil wawancara terhadap redaksi Portal Rakyatku.com.

Pendapat redaksi media online Rakyatku.com tentang pertimbangan redaksi Portal Rakyatku.com sehingga Mauluddin direkrut menjadi karikaturis Portal Rakyatku.com:

- a) Responden Mulyadi Abdillah selaku Pimpinan Redaksi Portal Rakyatku.com berpendapat bahwa nama Mauluddin sudah familiar bagi pecinta karikatur. Karyanya sudah banyak dan punya pengalaman di media dalam membuat karikatur, selain itu Mauluddin juga mempunyai kemampuan menggambar yang sangat bagus.

Pendapat redaksi Portal Rakyatku.com tentang pengaruh karikatur karya Mauluddin terhadap jumlah Pembaca dan periklanan pada media online Portal Rakyatku.com dapat dilihat pada hasil wawancara berikut ini:

- b) Responden Aswin Amin selaku Manager Iklan Portal Rakyatku.com berpendapat bahwa karikatur Mauluddin mempunyai daya tarik yang cukup berpengaruh untuk menarik pengunjung atau pembaca berita, jadi karikatur Mauluddin mempunyai pengaruh yang cukup tinggi dalam menaikkan minat periklanan di Portal Rakyatku.com.

Pendapat redaktur Portal Rakyatku.com tentang upaya redaktur Portal Rakyatku.com dalam mengembangkan minat pembaca terutama

pada berita atau kolom yang menyajikan gambar ilustrasi karikatur karya Mauluddin:

- c) Responden Ukar Sammana selaku Redaktur Portal Rakyatku.com berpendapat bahwa berita yang akan disajikan dibuat semenarik mungkin dan memberikankan kolom khusus terhadap berita yang disertai karikatur karya Mauluddin yang mengandung percakapan menarik namun mampu menimbulkan rasa penasaran pada pembaca.

Pendapat Desain Grafis Portal Rakyatku.com tentang pertimbangan redaksi Portal Rakyatku.com dalam menampilkan karikatur karya Mauluddin dalam setiap terbitan:

- d) Responden Muh. Ilyas selaku Desain Grafis Portal Rakyatku.com berpendapat bahwa karikatur karya Mauluddin dapat memberikan nuansa baru dalam dunia media online, memberikan tambahan daya tarik serta dapat memberikan hiburan yang menarik pada setiap berita.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan data yang telah disajikan, maka berikut ini disajikan pembahasan dari data tersebut, sebagai berikut :

### 1. Karakteristik Ilustrasi Karikatur Karya Mauluddin pada Portal Rakyatku.com.

#### a) Tema

Pemilihan tema merupakan sebuah visualisasi ide atau buah pikiran yang menjadikan sebuah gambar karikatur. Ide juga serta merta mempengaruhi teknik, ukuran dan hal-hal yang merupakan pendukung

karya karikaturis. Namun selayaknya semua itu haruslah merupakan suatu pengolahan yang menyatu dalam takaran harmonis yang pas.

Sebagai karikaturis dituntut untuk mengembangkan daya nalar yang biasa saja berupa dialog, berita, kejadian dan sebagainya akan muncul ungkapan yang ditandai sebagai *incongruity*: hal-hal yang mengacaukan serta melecehkan logika. Penyajian sebuah tema yang dituangkan pada sebuah karikatur harus memiliki bobot baik dari segi teknik penggambaran maupun pesan yang akan disampaikan.

Dalam menggambar karikatur, berbagai macam tema yang diangkat mulai dari tema politik hingga hukum yang terjadi di masyarakat. Penyajian tema-tema yang sarat dengan kritik dan pesan dalam bentuk humor yang digarap Mauluddin menambah pengalaman di bidang penggarapan, teknik serta pemilihan bahan atau media menjadikan karya-karya yang inovatif dan mudah dicerna. Tidak hanya itu, Mauluddin acapkali membuat karya karikatur dengan misi penyegaran, dalam tampilan-tampilan konyol yang melebih-lebihkan muatan objeknya atau hiperbola, pemilihan atau mendistrosikan suatau karakter atau keadaan.

#### b) Teknik Penggambaran

Pada mulanya Mauluddin mengetahui karikatur dari berbagai ciri dan teknik serta goresan yang dijiplak guna mengetahui bagaimana cara menggambar karikatur dengan baik. Penyajian yang sangat sederhana lebih mementingkan objek seadanya langsung mengarah ke *vocal point*.

Teknik yang didapatkannya melalui seringnya mengkaji dan mengamati karya karikatur orang lain baik dari segi penempatan komposisi, penggarapan, teknik, serta pemilihan tema yang akan dibuat merupakan pelajaran yang sangat kaya dengan inovasi serta sarat dengan kreativitas dalam mengolah bentuk karikatur.

Mauluddin tidak putus asa dalam menjalani pengalaman serta proses penemuan dengan berusaha senantiasa menggambar dengan teknik yang ada sehingga pada proses penemuan bentuk.

Teknik penyajian pada mulanya masih memprioritaskan pada bentuk yang sebenarnya tanpa penambahan gelap terang. Pada penggarapan sebuah objek yang dibuat menambah ketajaman pada konsep yang diinginkan menjadikan karya ilustrasi karikatur Mauluddin mudah dicerna dan dapat cepat ditangkap maksud dan tujuannya.

Proses penggarapan Mauluddin lebih menonjolkan karakter dengan goresan luwes pada kontur figur yang akan digambarkan. Karakter garis tebal tipis yang terdapat pada karya-karya ilustrasi karikaturnya mencerminkan dinamis sebuah ilustrasi karikatur, penggunaan warna memperjelas karakter sebuah bentuk yang menyatu.

Penggambaran bentuk badan mulai dari leher hingga kaki dibuat secara distorsi, akan tetapi bentuk kepala tokoh yang digambarkan masih memiliki proporsi yang utuh. Mauluddin juga menggunakan teknik pewarnaan yang halus dan konturnya yang tebal tipis sehingga nampak jelas dimensi karikatur pada setiap karikatur yang dibuatnya.

Penggambaran background dibuat sederhana agar pembaca terfokus pada vocal point karikatur. Namun apabila karikatur yang akan dibuat bersangkutan dengan nama sebuah tempat tertentu, maka background akan digambarkan dalam bentuk sederhana dan jelas. Disetiap karikatur Mauluddin yang ditampilkan pada media online Portal Rakyatku.com selalu menampilkan karakter “Acul” yang merupakan maskot dari Portal Rakyatku.com.

2. Peranan ilustrasi karikatur karya Mauluddin pada media online Portal Rakyatku.com.

Dari hasil data penelitian tersebut dapat diperoleh gambaran umum tentang peranan seni ilustrasi karikatur karya Mauluddin pada Portal Rakyatku.com, dapat dikaji ulang dan dijelaskan keabsahannya sesuai dengan penelitian di lapangan yang telah dirumuskan sebagai berikut:

Pertanyaan wawancara mengenai pertimbangan redaksi Portal Rakyatku.com dalam merekrut Mauluddin untuk menjadi karikaturis di Portal Rakyatku.com adalah karena kemampuan Mauluddin dalam membuat karikatur sangat bagus didukung dengan penguasaan terhadap media digital, serta kurangnya karikaturis yang ada di Makassar yang mampu menguasai media digital seperti Mauluddin.

Berdasarkan data hasil wawancara terhadap redaksi Portal Rakyatku.com mengenai variabel-variabel yang ditanyakan dapat disimpulkan bahwa pada umumnya redaksi Portal Rakyatku.com, mengenai pertanyaan akan pengaruh karikatur karya Mauluddin terhadap

jumlah pembaca dan periklanan di Rakyataku.com adalah keberadaan ilustrasi karikatur karya Mauluddin mempunyai daya tarik yang sangat tinggi, mulai dari pengaturan komposisi, pewarnaan, hingga penggambaran tokoh yang mirip dengan objek aslinya. Daya tarik tersebut merupakan salah satu faktor pendorong meningkatnya jumlah Pembaca atau pengunjung media online Rakyataku.com.

Pertanyaan wawancara mengenai upaya redaksi Portal Rakyataku.com dalam mengembangkan minat pembaca terutama berita atau halaman yang menyajikan gambar ilustrasi karikatur karya Mauluddin adalah upaya yang perlu dilakukan adalah mempertahankan konsistensi seni ilustrasi karikatur serta menyediakan halaman khusus berita yang dipenuhi dengan seni ilustrasi dan membuat karikatur untuk para pengunjung yang berkunjung di media online Rakyataku.com.

Pertanyaan wawancara mengenai pertimbangan redaksi media online Rakyataku.com perlu menampilkan karikatur karya Mauluddin dalam setiap terbitan adalah karikatur karya Mauluddin dapat memberikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh para pembaca berita di media online Rakyataku.com, serta memberikan hiburan yang menarik pada berita yang disajikan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Proses penggarapan sebuah karya ilustrasi karikatur Mauluddin tersebut banyak diperoleh melalui belajar dan mengamati karya-karya Karikaturis nasional serta dunia sebagai bahan acuan dalam memilih dan menentukan tema yang akan divisualisasikan kedalam bentuk ilustrasi karikatur. Penuangan ide dan kreativitas seiring dengan perkembangan teknik penyajian serta pengolahan bentuk dan karakter menjadikan karya ilustrasi karikaturnya semakin berbobot baik dari segi goresan komposisi gelap terang, pengaturan irama dengan kaidah estetika dalam penyajian, kebebasan berekspresi dalam mengolah memiliki gaya dan bentuk yang berbeda dengan yang lain serta garis yang tebal tipis dan dinamis menghasilkan sebuah karya ilustrasi karikatur yang luwes dan enak untuk dinikmati.

Mauluddin belajar karikatur dari berbagai ciri dan teknik dalam menggambar ilustrasi karikatur.

2. Distorsi yang terlihat pada setiap karikatur karya Mauluddin hanya terjadi pada bagian torso hingga kaki. Pada bagian kepala tidak terjadi distorsi sama sekali itulah yang menyebabkan karakter wajah pada setiap tokoh yang digambarkan oleh Mauluddin sangat mirip dengan yang aslinya.

3. Keberadaan seni ilustrasi karikatur media online Portal Rakyatku.com yaitu memberikan gambaran yang jelas terhadap penyajian informasi yang menarik tanpa harus mendeskripsikan berita secara utuh sehingga pembaca berita online

Portal Rakyatku.com merasa terhibur dan dengan mudah dapat menangkap maksud dari informasi yang disajikan.

4. Opini redaksi media online Portal Rakyatku.com terhadap seni ilustrasi karikatur pada media online Portal Rakyatku.com yaitu sangat bermanfaat karena mampu memberikan kemudahan dalam merangkum dan memahami penyajian berita serta menarik untuk dijadikan hiburan dan diapresiasi, jika eksistensinya ditingkatkan maka kemungkinan bisa memajukan industri media cetak khususnya media online Portal Rakyatku.com. Sedangkan opini Portal Rakyatku.com terhadap seni ilustrasi karikatur pada Portal Rakyatku.com adalah sangat menghibur dan membantu memberikan penjelasan dalam mencermati berita yang disajikan.

#### **B. Saran-saran**

Adapun saran-saran dalam penelitian ini adalah:

1. Dengan mengamati dan mencermati karakteristik ilustrasi karikatur karya Mauluddin diharapkan adanya motivasi bagi para seniman karikatur khususnya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar untuk ikut mendalami seni karikatur sebagai sebuah media penuangan ide dan kreatifitas dalam berkarya.
2. Guna merangsang apresiasi mahasiswa dan pengetahuan dasar tentang seni karikatur maka perlu diupayakan dengan segera oleh pihak Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Makassar.

3. Karena Mauluddin adalah seorang Karikaturis Makassar maka hendaknya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Makassar Makassar mengambil pengetahuan dan pengalaman berkarya Mauluddin dengan banyak mengapresiasi karya-karya karikturnya.
4. Perlunya dibuat buku yang membahas tentang bagaimana cara menggambar Seni Karikatur karena minimnya bahan literatur yang membahas Seni Karikatur.
5. Kepada pihak Perpustakaan khususnya Perpustakaan kampus Universitas Muhammadiyah Makassar agar menyediakan lebih banyak buku-buku tentang Seni Karikatur agar mahasiswa memiliki pengetahuan dan kemampuan apresiasi yang baik terhadap Seni karikatur.
6. Diharapkan agar eksistensi seni ilustrasi karikatur pada media online di Portal Rakyatku.com lebih ditingkatkan dalam menjalankan peranannya, baik dari segi kualitas gambar maupun daya tariknya dalam menghibur para pembaca media online Portal Rakyatku.com.
7. Diharapkan kepada seluruh redaksi dan pembaca berita online Portal Rakyatku.com agar memberikan dukungan serta apresiasi yang memadai ehingga menjadi motivasi bagi ilustrator Portal Rakyatku.com ataupun ilustrator lainnya dalam menciptakan karya seni ilustrasi karikatur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1982, *Sosiologi Pendidikan: Membahas Gejala Pendidikan Dalam Konteks Struktur Sosial Masyarakat*. Jakarta: Bina Ilmu
- Ali, M. 1982. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa
- Basri, 1983. *Pendidikan Seni Untuk SMA*. Ujung Pandang: CV. Karya Bakti.
- Bungin, Burhan, 2003. *Analisis data penelitian kualitatif. Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: PT, Raja Grafindo Persada.
- Chaplin, J. P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi* (Kartini Kartono, Trans). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dharmawan, 1987. *Pegangan Pendidikan Seni Rupa 2*. Bandung: CV. Armico
- Muchlas, M. T. 2013. *Dasar-dasar Rangkaian Digital*. Yogyakarta: UAD PRESS
- Poerwadarminta, W. J. S., 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Pramoedjo, R. P, 2008. *Kiat Mudah Membuat Karikatur*. Jakarta: Kreatif Media Jakarta.
- Ruslihana, 2014. *Karakteristik Ilustrasi Karikatur Karya Mauluddin Pada Harian Rakyat Sulsel*. Makassar: UNM.
- Saebani, A. Beni, 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Salam, S. dkk, 1992-1993. *Apakah Ilustrasi itu?*. Makassar: Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi bagi Mahasiswa Program Studi Seni Rupa di Perguruan Tinggi.
- Sibarani, A, 2001. *Karikatur dan Politik*. Jakarta: Garba Budaya.
- Soedarso, dkk, 1992. *Seni Patung Indonesia*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Soerjono Soekanto, 2002, *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali Press
- Soleman B. Taneko, 1986: 23. *Konsepsi sistem social dan sistem social di Indonesia*. Jakarta: CV. Fajar Agung

Straus, A. & Corbin, J, 2003:38. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif. Tatalangkah dan Teknik-teknik Teroritisasi Data*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Supriyadi, S, 2011. *Karikatur Karya G. M. Sudarta Di Surat Kabar Kompas*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.

Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi

Waluyanto, D. 2000. *Karikatur Seni<sup>61</sup> Karya Komunikasi Visual dalam penyampaian Kritik Sosial*. Jakarta: Media Lintas Inti Surakarta.

## INTERNET

(<http://antarayogya.com/ilustrasi-lomba-penulisan-cerita-anak>). Diakses (22-01-2016).

(<https://artesti.wordpress.com/fotografi>) Diakses (25-01-2016).

(<http://baltyra.com/ilustrasi/tukang-becak>). Diakses (24-01-2016).

(<http://bukubergambar.blogspot.com/karikatur-obama>). Diakses (28-01-2016).

(<http://cepspenza.blogspot.com/seni>) Diakses (25-01-2016).

(<http://chandrasilaen.wordpress.com/kode-etik>.) Diakses (29-01-2016).

(<http://consumerbehavior.lecture.ub.ac.id/st12-sarimi>). Diakses (30-01-2016).

(<http://dgi-indonesia.com/priyanto-tempo-1979-3>) Diakses (27-01-2016).

(<http://en.wikipedia.org/harry-potter-and-the-chamber-of-secrets>). Diakses (12-01-2016).

(<http://forum.detik.com/avatar-state-by-kuroi-tsuki>). Diakses (26-01-2016).

(<http://gambar.com/gambar-karikatur-pemilu>). Diakses (28-01-2016).

(<http://geofreitas.com/blog/tag/coca-cola/>). Diakses (29-01-2016).

(<http://id.responsejp.com/21167-1>). Diakses (27-01-2016).

(<http://id.wikipedia.org/berlioz-dantan>). Diakses (29-01-2016).

(<http://jurnalista263wordpress.com/kartun-dan-karikatur/>). Diakses (25-01-2016).

(<http://kirara-art.blogspot.com/eddie+murphy+caricature>). Diakses (23-01-2016).

(<http://monezgulsmank.blogspot.com/poster+ecobali>). Diakses (27-01-2016).

(<http://nugrohoedy007.blogspot.com/karikatur/gaji>). Diakses (28-01-2016).

(<http://ruangbaca.com/>). Diakses (26-01-2016).

[\(<http://salamidul.blogspot.com/lebaran>\)](http://salamidul.blogspot.com/lebaran). Diakses (27-01-2016).

[\(<http://smartinyourhand.blogspot.com/metamorfosis-pada-kupu-kupu>\)](http://smartinyourhand.blogspot.com/metamorfosis-pada-kupu-kupu). Diakses (27-01-2016).

[\(<http://www.anneahira.com/image/tatabusana>\)](http://www.anneahira.com/image/tatabusana). Diakses (27-01-2016).

[\(<http://www.antaraneews.com/20120413044>\)](http://www.antaraneews.com/20120413044). Diakses (24-01-2016).

[\(<http://www.deviantart.com/ekonomi-ilustrasi-by-malesbanget>\)](http://www.deviantart.com/ekonomi-ilustrasi-by-malesbanget). Diakses (17-01-2016).

[\(<http://www.deviantart.com/ilustrasi-cerpen-3-by-pandemahendra>\)](http://www.deviantart.com/ilustrasi-cerpen-3-by-pandemahendra). Diakses (15-01-2016).

[\(<http://www.deviantart.com/ilustrasi-kebanksentralan>\)](http://www.deviantart.com/ilustrasi-kebanksentralan). Diakses (12-01-2016).

[\(<https://www.google.co.id/maps/>\)](https://www.google.co.id/maps/). Diakses (25-01-2016).

[\(<http://www.smithonlanmag.com/art-culture-history-of-the-mcdonalds-fillet-o-fish-sandwich>\)](http://www.smithonlanmag.com/art-culture-history-of-the-mcdonalds-fillet-o-fish-sandwich). Diakses (29-01-2016).

[\(<http://www.wordpress.com/ilustrasi>\)](http://www.wordpress.com/ilustrasi). Diakses (25-01-2016).

[\(<http://yosuaalvin.student-blogs.ac.id/dr-presiden-ke-presiden>\)](http://yosuaalvin.student-blogs.ac.id/dr-presiden-ke-presiden). Diakses (24-01-2016).





# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## LAMPIRAN WAWANCARA

### FORMAT WAWANCARA

#### A. Identitas Responden

1. Nama Responden:
2. Jabatan :

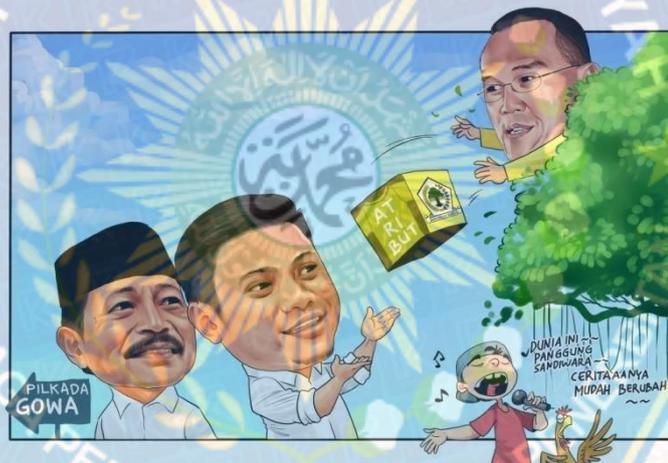
#### B. Pertanyaan:

1. Apa pertimbangan redaksi Portal Rakyatku.com sehingga Mauluddin direkrut menjadi kepala karikatur di Portal Rakyatku.com?
2. Apakah karikatur karya Mauluddin berpengaruh terhadap periklanan di Portal Rakyatku.com?
3. Apakah dengan menampilkan karikatur karya Mauluddin berpengaruh terhadap jumlah pembaca berita online di Portal Rakyatku.com?
4. Apa upaya redaksi Portal Rakyatku.com dalam mengembangkan minat pembaca terutama pada berita yang menyajikan gambar ilustrasi karikatur karya Mauluddin?
5. Apa pertimbangan redaksi Portal Rakyatku.com perlu menampilkan karikatur karya Mauluddin dalam setiap terbitan?

### LAMPIRAN DOKUMENTASI ILUSTRASI KARIKATUR DIGITAL MAULUDDIN



Adi Suryadi Culla



Zig-zag Ical di Pilkada Gowa



Ahok Vs Dg Azis



Aji-Gani Melaju



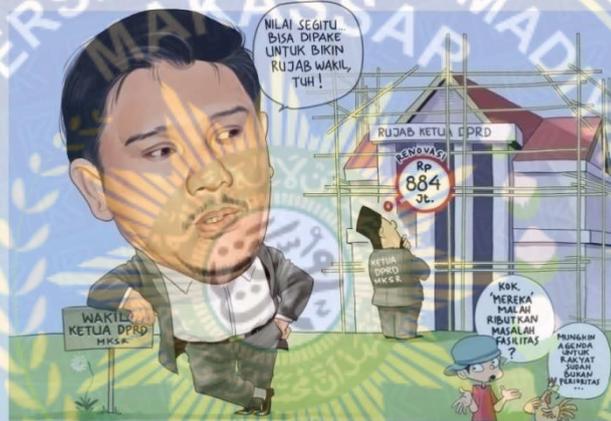
Ambo Asse - Muhammadiyah Sulsel



Andi Ridwan Wittiri



Pajak Hotel Letoy



Ara Sindir Renovasi



SYL Genggam Arjuna-Andi Abdullah Rahim



Bupati Tajir dan Kece



"Noda" Bansos Burhanuddin



Gaya Danny-Ical Sambut Tamu Mukhtar



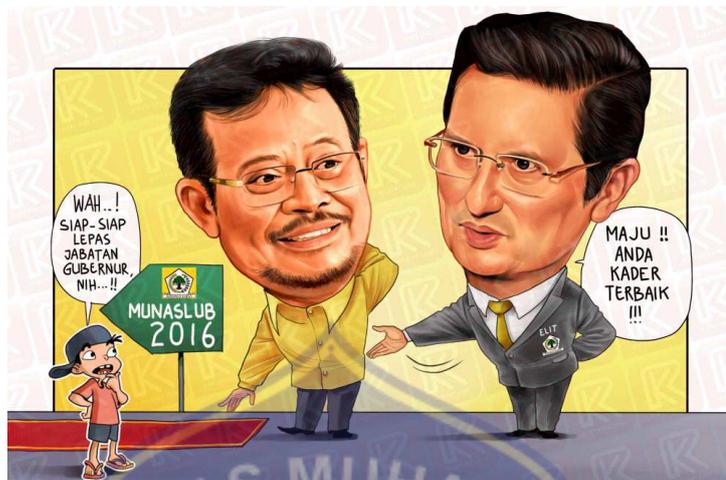
Danni Pamanto Berantas Geng Motor



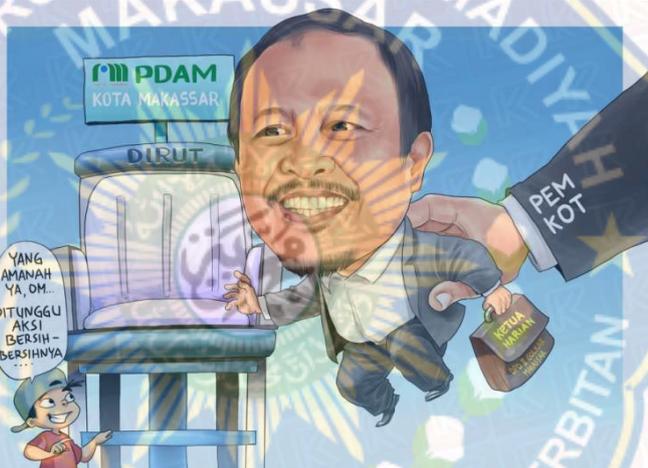
Daeng Ancu - Syamsul Bachri S



DP - Mutasi



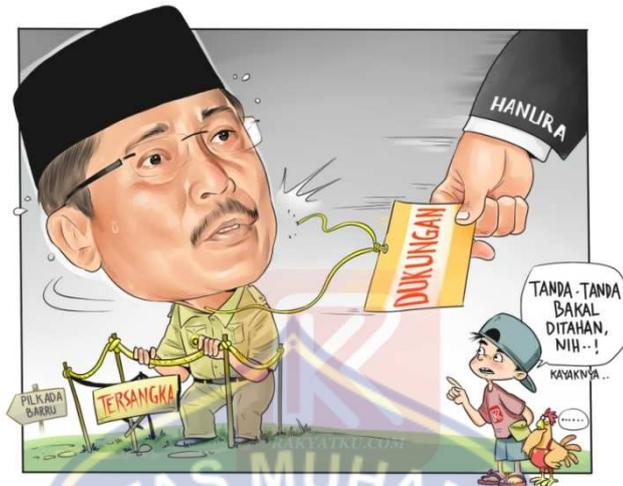
Fadel Muhammad dorong SYL



Kursi Baru Haris Yasin Limpo



KPK "Gantung" IAS



Hanura Copot Dukungan Idris Syukur



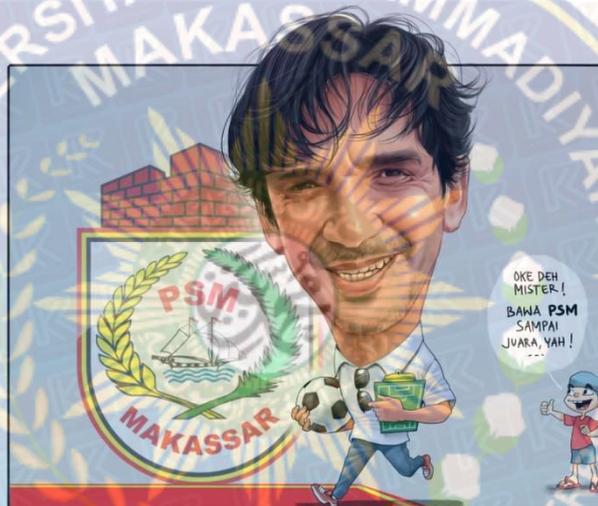
Indah - Adnan ukir sejarah



Jokowi - Rel Sulsel



Khaerul Mannan KPU



Luciano Leandro ke PSM



Paloh Deadline Luthfi



Vonis Bebas Moses



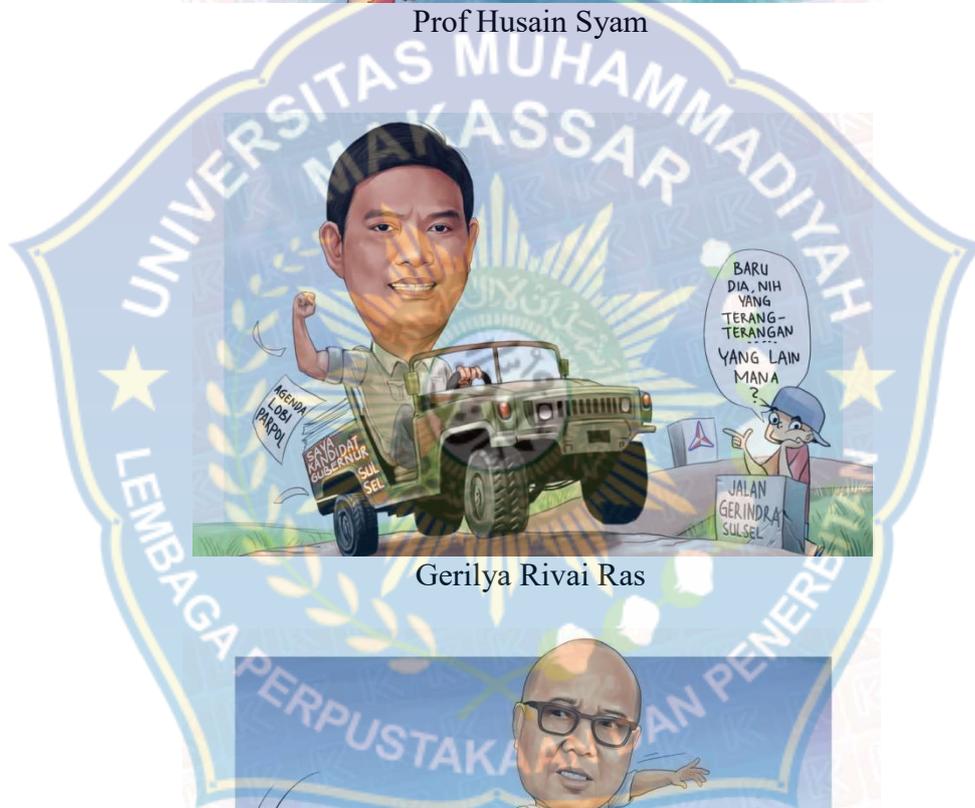
Pilkada Gowa, Obama Versus Ajiep



Saling Tarik Arjuna Vs Indah



Prof Husain Syam



Gerilya Rivai Ras



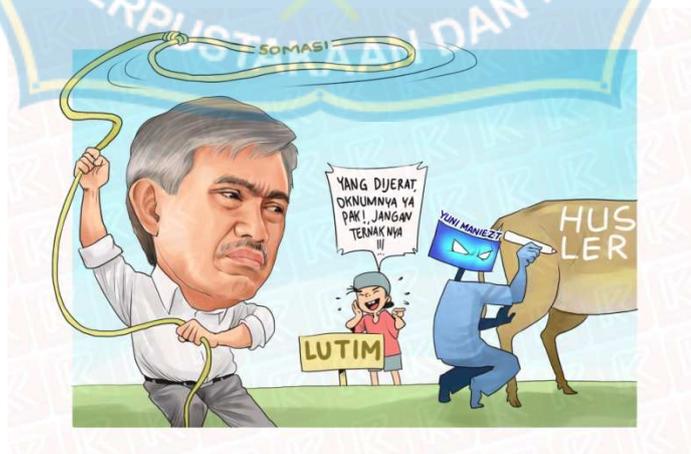
Duo Samad Tersangka



Setya Novanto



SYL



Husler Melawan Kampanye Hitam

## RIWAYAT HIDUP



Putra Bungsu dari Pasangan Alm. H. M. Arasj dengan Ibu Hj. St. Kalsom lahir pada tanggal 17 oktober 1989 di Desa Rasabou Kecamatan Bolo Kabupaten Bima. Mulai masuk jenjang pendidikan SD Negeri 3 Sila Kec. Bolo Kab. Bima tahun 1995 dan tamat pada tahun 2001. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Bolo dan tamat pada tahun 2004 kemudian melanjutkan pendidikan ke MA Negeri 3 Bima dan tamat tahun 2007. Sempat menganggur satu tahun untuk menjalani kursus bahasa Inggris di Smart English kota Bima. Pada tahun 2008 penulis akhirnya terdaftar sebagai mahasiswa pada program Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.