

Wayan Sadha yang lebih dikenal sebagai kartunis, karya-karyanya sarat dengan muatan kritis terhadap fenomena sosial di masyarakat. Sadha mengembangkan karakter karikatur dengan penutur seekor anjing bernama Sompret, berdasarkan pada penguasaan karakter wayang yang sejak lama telah dipelajarinya. Eksplorasi karyanya pada medium kertas, dipublikasikan melalui media massa dan majalah kebudayaan dalam rubrik karikatur ataupun karya ilustrasi, Sadha tidak hanya berhenti hanya menanggapi persoalan-persoalan sosial budaya secara kritis dalam wujud rupa karikatur semata. Wayan Sadha sebagai otodidak sejati tidak hanya berhenti menggambar, kebiasaannya bertutur dengan rupa dan teks, membuatnya juga cukup inten dalam membuat karya cerpen dan novel yang sarat dengan muatan tanggapan pribadinya perihal diri terhadap kondisi sosial masyarakat. Di balik kesederhanaan hidupnya, ia bergaul dengan berbagai kalangan dari orang biasa hingga intelektual, hal tersebut membuatnya mempunyai kepekaan sosial dan dengan kemampuan artistik dalam berolah rupa dengan garis, membuatnya fasih dalam menampilkan ide-ide kreatif ke dalam karyanya.

"Wayan Nuriarta dan tim telah melakukan penelitian dengan pembahasan dari perspektif kajian semiotika. Buku ini bisa dijadikan rujukan bagi mahasiswa desain maupun seni yang ingin membahas Sadha".

I Wayan Seriyoga Parta
(Kurator Seni Rupa dan Pendiri Gurat Institute)



ISBN:

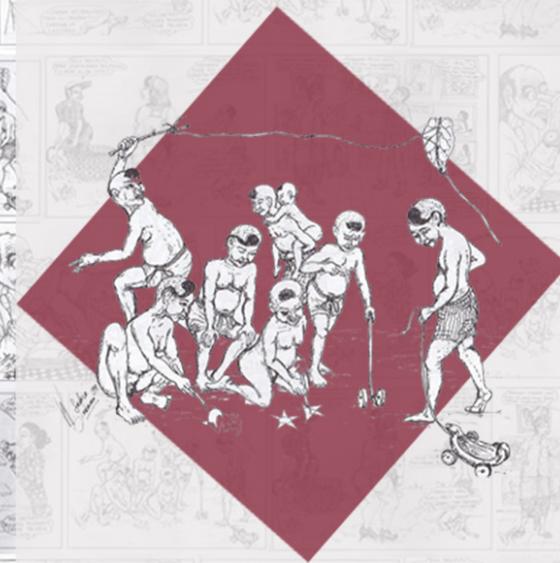


Membaca Tanda Visual dan Tanda Verbal Kartun Sompret



ISBN: 978-623-5560-07-6

Membaca Tanda Visual dan Tanda Verbal **KARTUN SOMPRET**



I Wayan Nuriarta,
I Gede Agus Indram Bayu Artha
Ni Putu Dhea Pramesti
Pande Putu Sastra Wibawa

Membaca Tanda Visual dan Tanda Verbal KARTUN SOMPRET

I Wayan Nuriarta
I Gede Agus Indram Bayu Artha
Ni Putu Dhea Pramesti
Pande Putu Sastra Wibawa

Dibiayai oleh:
DIPA Institut Seni Indonesia Denpasar
Pelaksanaan Anggaran DIPA ISI Denpasar
No. 023.17.2.677544/2021 tanggal 17 Februari 2021



PUSAT PENERBITAN LP2MPP
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2021

Membaca Tanda Visual dan Tanda Verbal

KARTUN SOMPRET

Penulis : I Wayan Nuriarta
I Gede Agus Indram Bayu Artha
Ni Putu Dhea Pramesti
Pande Putu Sastra Wibawa

ISBN: 978-623-5560-07-6

Perancang Sampul : I Gede Agus Indram Bayu Artha
Gambar Sampul Depan : I Wayan Sadha
Penataletak : Ni Putu Dhea Pramesti
Pande Putu Sastra Wibawa

Penerbit :
PUSAT PENERBITAN LP2MPP
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Redaksi
Jl. Nusa Indah, Denpasar-Bali, Telp. (0361) 227316, Eax. (0361)
236100

Website: <http://www.isi-dps.ac.id>

Distributor Tunggal:
PUSAT PENERBITAN LP2MPP
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Cetakan Pertama, Oktober 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penulis.

Kata Pengantar

Puji syukur kehadapan Ida Sang Hyang Widi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan buku dengan judul Membaca Tanda Visual dan Tanda Verbal Kartun SOMPRET ini tepat pada waktunya sebagai salah satu luaran Penelitian Dosen Muda (PDM) dengan tahun pelaksanaan penelitian tahun 2021.

Kartun Sompret karya I Wayan Sadha jika dibandingkan dengan karyakartunis Indonesia maupun Bali pada khususnya memiliki ciri khas tersendiri. Pertama, kekhasan itu adalah keterikatannya dengan budaya Bali. Penghayatannya yang mendalam pada budaya Bali menghadirkan kartun Sompret sebagai representasi opininya terhadap berbagai persoalan yang melanda budaya tradisional Bali. Kartun Sompret memberikan kritik dalam berbagai aspek kehidupan. Kedua, dari segi penggunaan bahasa, Kartun Sompret karya I Wayan Sadha juga menunjukkan keunggulannya. Dialog-dialog bahasa Indonesia yang ditampilkan dengan campuran ungkapan-ungkapan dan ekspresi-ekspresi yang khas milik orang Bali, bukan milik budaya-budaya lain. Ketiga, tokoh-tokoh kartunnya benar-benar merepresentasikan masyarakat Bali dengan berbagai persoalan kehidupan keseharian. Keempat, Kartun-kartun yang dihadirkan merupakan potret kehidupan masyarakat Bali yang paradoks tentang budaya Bali dan masukan arus globalisasi. Dengan catatan diatas, dapat dikatakan bahwa sebagai produk budaya populer, Kartun Sompret menjadi menarik untuk diperiksa visualisasi dan maknanya. Kartun ini semakin penting untuk dikaji karena wacana yang dihadirkan menjadi situs perjuangan ideologi. Subjek kajian penelitian ini adalah Kartun Sompret Karya I Wayan Sadha tahun 1992 sampai dengan tahun 2008. Objek penelitian ini difokuskan pada elemen grafis

yang menyangkut ilustrasi, tipografi, warna dan layout, serta analisis makna denotasi, makna konotasi, mitos dan ideologi. Objek penelitian tersebut didasarkan pada analisis teori semiotika Roland Barthes. Kartun Sompret menghadirkan kartun satu panel dengan menghadirkan ilustrasi masyarakat Bali, tipografi scrip, tanpa memanfaatkan warna dengan layout cara pandang perspektif sejajar pandangan mata. Makna denotasi tentang narasi kehidupan masyarakat Bali yang berkonotasi adanya pengaruh arus budaya global pada nilai tradisi. Mitos tentang masyarakat konsumsi dihadirkan dengan ideologi kapitalisme.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi; Secara Teoritis, melalui kajian semiotika kartun akan dapat menambah pengetahuan tentang kartun opini, serta mampu memberikan penjelasan atau paparan tentang pembacaan bentuk visual kartun, mitos dan ideologi kartun, hubungan tanda dan makna terhadap kartun-kartun pada koran serta menambah kajian keilmuan desain komunikasi visual. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti yang lain, sehingga hasil penelitian ini sangat tepat dijadikan bahan kajian maupun perbandingan dalam melakukan penelitian lain yang sejenis. Bagi masyarakat, diharapkan mampu memberikan pemikiran dan wacana terhadap kartun sebagai salah satu media komunikasi visual yang memiliki peranan penting di masyarakat. Bagi Institut Seni Indonesia Denpasar, penelitian ini akan berguna sebagai bahan ajar dalam perkuliahan. Dengan pengumpulan data, kajian ideologi/ semiotika, dapat mengungkap cara bercerita kartun dan makna-makna terhadap kartun opini. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi dan sumbangan pemikiran berkenaan dengan pengembangan desain komunikasi visual.

Buku ini terdiri dari pembahasan; Kartun Sompret itu Unik, Landasan Teori, Membaca Tanda Visual dan Tanda Verbal Kartun Sompret, dan Simpulan. Semua bab pada buku ini merupakan hasil penelitian penulis.

Melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang diberikan oleh Direktorat Riset dan pengabdian Masyarakat_Deputi Penguatan Riset dan Pengembangan_Kementerian Riset, Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional, Institut Seni Indonesia Denpasar, para narasumber dan informan, Ida Ayu Dwita Krisna Ari untuk sarannya, teman-teman di Jurusan Desain Komunikasi Visual, FSRD- ISI Denpasar, juga kepada teman-teman lainnya yang telah memberikan saran, wawasan dan pengetahuannya kepada penulis untuk memperkaya buku ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pimpinan dan staf LP2MPP ISI Denpasar, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis mohon masukan, kritik dan saran dalam penyempurnaan buku ini.

Denpasar, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
KATA PENGANTAR
Daftar Isi

Kartun Sompret itu Unik.....	1
Landasan Teori	7
Membaca Tanda Visual dan Tanda Verbal Kartun Sompret Kartun 1. Permainan anak-anak pada zaman dulu, dibuat tahun 1992	19
Kartun 2 Lukisan tradisi yang langka, dibuat tahun 1994...29	
Kartun 3.Kartun tentang Restoran yang dibuat tahun 1997...	37
Kartun 4. Perempuan yang berbusana seksi yang dibuat pada tahun 1997.....	47
Kartun 5. Kartun tentang Bali yang dibuat tahun 2008.....	53
Simpulan	62
Daftar Pustaka	

Kartun Sompret itu Unik

Bali dikenal sebagai pulau surga, pulaunya para seniman. Di lihat dari sejarahnya, kontak pertama Bali dengan dunia Barat terjadi sekitar tahun 1597, ketika armada kapal dagang Belanda, yang pertama mencoba berlayar ke Timur, singgah di pulau ini untuk mencari perbekalan makanan dan air minum (Picard, 2006: 23). Hal ini semakin dikuatkan Picard dengan mengutip dari tulisan Covarrubias (1937: 29) sebagai berikut:

‘Pada tahun 1597 sebuah armada kapal Belanda, dipimpin oleh seorang bekas pegawai Portugis, Cornelius Houtman, menemukan Bali. Dia dan anak buahnya jatuh cinta dengan pulau ini dan menjalin hubungan persahabatan dengan raja. Sang raja ramah lagi gemuk, menaiki sebuah kereta yang ditarik dua kerbau putih yang dikendalikan sendiri. Setelah tinggal cukup lama, orang-orang Belanda pulang ke negerinya dan melaporkan penemuan sebuah taman firdaus, ada juga yang menolak meninggalkan Bali. Berita tersebut menimbulkan sebuah kehebohan di Belanda sehingga pada tahun 1601 seorang pedagang bernama Heemsekerk dikirim ke Bali dengan membawa berbagai hadiah untuk sang raja, yang membalasnya dengan memberikan kepadanya seorang perempuan Bali yang cantik’ (Picard, 2006: 37).

Beberapa tahun kemudian, pada tahun 1850-an Belanda mulai memasuki wilayah Bali dengan pemerintahan kolonialnya berhasil menaklukkan bala tentara yang terkenal kuat dari kerajaan Buleleng- bagian utara pulau Bali yang menjadi pintu masuk ke daerah tersebut. Dalam waktu yang relatif pendek tahun 1906-1908 Belanda berhasil menaklukkan kerajaan Bali selatan, Gianyar, Bangli, Karangasem, Tabanan, Badung dan Klungkung yang berakhir dengan tanpa perlawanan- dengan “aksi bunuh diri” oleh para tentara kerajaan pada perang Puputan. Lengkaplah sudah, Belanda memasuki Bali. Pada abad ke-19 Belanda mulai menaruh perhatian pada Bali. Dalam bukunya Picard dituliskan:

“Hal ini terutama berkat usaha para orientalis yang dipekerjakan oleh pemerintah kolonial, yang menganggap Bali sebagai “museum hidup” dari kebudayaan Hindu-Jawa yaitu menampung warisan Hindu Majapahit yang tersapu di Jawa saat datangnya Islam. Dalam pandangan mereka, agama Hindu merupakan dasar dari masyarakat Bali, penjamin keutuhan budayanya dan mengilhami kegiatan-kegiatan seninya. Meskipun para pejabat kolonial Belanda tidak begitu mengenal keadaan nyata dari masyarakat (Bali), sebaliknya mereka mempunyai gambaran yang jelas tentang bentuk ideal masyarakat tersebut “(Picard, 2006: 26).

Belanda menginginkan ide untuk menciptakan keutuhan budaya Bali tersebut terealisasi, maka kolonial Belanda membuat kebijakan konservasi atas budaya Bali. Dengan alasan demi melindungi pulau Bali guna melestarikan budaya yang “otentik”, negara kolonial berusaha mengubah Bali menjadi “museum hidup”. Pada tahun 1920an kebijakan pemerintah

kolonial Belanda atas Bali ini disebut dengan “*Baliseering*” atau Balinisasi Bali yaitu sebuah usaha pemurnian atas Bali, guna mengonservasi kebudayaan Bali, pemerintah kolonial mengajarkan pula bagaimana menjadi orang Bali yang sebenarnya. Proyek *Baliseering* yang menempatkan Bali sebagai “museum hidup” dengan keunikan kebudayaannya, berlangsung menjadi landasan dalam praktik kehidupan politik kebudayaan dan kesenian di Bali. Kolonial merombak dan membongkar semua citra kebudayaan Bali menjadi romantik yang mempesona.

Setelah terwujud manusia Bali- eksotis dan ideal, pihak kolonial kemudian menjualnya sebagai komoditi pariwisata. Konstruksi kebudayaan Bali itulah diwarisi hingga kini menjadi “budaya Bali”. Politik kebudayaan *Baliseering* diterapkan dalam bidang pendidikan dan kesenian. Politik *Baliseering* dengan fokus eksklusifnya dalam bidang budaya, bahasa dan sejarah Bali bertujuan jelas untuk memberikan ciri identitas Bali. Pemerintah kolonial Belanda juga tidak ingin kepolosan dan kemurnian budaya Bali terkontaminasi oleh budaya modern yang dibawa oleh orang Barat (Belanda) sendiri. Walaupun tidak terhindari adanya keterpengaruhan pada budaya modern, namun dalam hal ini sangat diupayakan agar budaya modern tidak menghancurkan warisan adiluhung budaya Bali (Picard, 2006: 27-28).

Pada masa sekarang ini, tak satupun masyarakat kemudian

dapat melepaskan diri dari pengaruh budaya luar karena terbukanya arus pariwisata. Kritik terhadap perubahan budaya pada masyarakat Bali dapat kita lihat pada gambar Kartun Sompret karya I Wayan Sadha. Gambar kartun merupakan sebuah karya rupa yang bersifat representasi atau simbolik. Kekuatan utama dari sebuah kartun terletak pada ide. I Wayan Sadha sebagai seorang kartunis Bali, mengingatkan pembacanya/ masyarakat terkait dengan pengaruh arus globalisasi. Lebih-lebih masyarakat Bali yang sudah sejak awal memposisikan wilayahnya sebagai wilayah tujuan pariwisata seiring dengan kebijakan kolonial dalam Baliseering atau Balinisasi Bali. Perkembangan pariwisata sangat memberikan keuntungan secara material bagi kebanyakan masyarakat Bali. Hanya saja dampak negatif juga menjadi konsekuensi dari pergaulannya dengan masyarakat luar dan masyarakat asing yang sering kali tidak disadari oleh banyak pihak. Perubahan-perubahan tersebut akan membawa dampak pula pada tradisi budaya Bali yang sudah mapan. Akhirnya meruntuhkan keberadaan budaya, lalu digantikan oleh budaya dan nilai-nilai luar yang dalam hal ini tidak sesuai dengan masyarakat Bali tradisional.

I Wayan Sadha memang tidak memusuhi budaya luar yang masuk ke tengah-tengah masyarakat. Hanya saja dengan pengamatan yang dilakukannya sebagai salah satu orang Bali, ia mengingatkan untuk pandai-pandai memilah dan memilih nilai-nilai yang tepat untuk budaya (tradisional) Bali. Ada

kekhasan tersendiri yang dimiliki Kartun Sompret karya I Wayan Sadha jika dibandingkan dengan karya kartunis Indonesia maupun Bali pada khususnya. Pertama, kekhasan itu adalah keterikatannya dengan budaya Bali. Penghayatannya yang mendalam pada budaya Bali menghadirkan kartun Sompret sebagai representasi opininya terhadap berbagai persoalan yang melanda budaya Bali. Kartun Sompret memberikan kritik dalam berbagai aspek kehidupan. Kedua, dari segi penggunaan bahasa, Kartun Sompret karya I Wayan Sadha juga menunjukkan keunggulannya. Dialog-dialog bahasa Indonesia yang ditampilkan dengan campuran ungkapan-ungkapan dan ekspresi-ekspresi yang khas milik orang Bali, bukan milik budaya-budaya lain. Ketiga, tokoh-tokoh kartunnya benar-benar merepresentasikan masyarakat Bali dengan berbagai persoalan kehidupan keseharian. Keempat, Kartun-kartun yang dihadirkan merupakan potret kehidupan masyarakat Bali yang paradoks tentang budaya Bali dan masukan arus globalisasi.

Dengan catatan diatas, dapat dikatakan bahwa sebagai produk budaya populer, Kartun Sompret menjadi menarik untuk diperiksa bagaimana harapan dan penerimaan masyarakat terhadap berbagai perubahan kebudayaan yang berlangsung. Kartun ini semakin penting untuk dikaji karena wacana yang dihadirkan menjadi situs perjuangan ideologi. Pada penelitian ini akan membahas kombinasi elemen grafis yang berkaitan dengan visualisasi kartun yaitu; ilustrasi, tipografi, warna

dan *layout* untuk mendeskripsikan bentuk Kartun Sompret. Sedangkan makna denotasi, makna konotasi, Mitos, dan analisis ideologis dibahas untuk mendapatkan kedalaman makna yang disampaikan dalam narasi Kartun Sompret karya I Wayan Sadha. Kajian ideologi ini sangat tepat dikaji menggunakan teori semiotika Barthes.

Landasan Teori

Kartun Kritik

Kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon atau humor. Kartun biasanya muncul dalam publikasi secara periodik dan paling sering menyoroti masalah politik atau masalah publik. Namun masalah-masalah sosial juga menjadi target, misalnya dengan mengangkat kebiasaan hidup masyarakat, peristiwa olahraga, atau mengenai kepribadian seseorang (Setiawan,2002:33).

Wijana dalam bukunya yang berjudul Kartun menyebutkan ada tiga jenis kartun yang ada di media-media cetak meliputi; 1) Kartun editorial (editorial cartoon) yang digunakan sebagai visualisasi tajuk rencana sebuah Koran. Kartun ini biasanya membicarakan masalah politik ataupun masalah-masalah aktual yang menjadi berita utama dari redaksi. Kartun ini juga sering disebut sebagai kartun kritik. 2) Kartun mur-

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

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

Jadi Kartun Kritik adalah sebuah karya kartun yang tujuan utamanya menyampaikan kritik terhadap berbagai persoalan atau kehidupan sehari-hari masyarakat. Beban tugas yang dimiliki kartun kritik yang paling utama adalah ketajaman pesan kritisnya, kemudian pesan tersebut didukung oleh humor. Berbeda dengan kartun humor yang tugas utamanya adalah menyampaikan kelucuan/ tawa tanpa ada beban kritik di dalamnya. Dengan demikian, sang kartunis seperti seorang dalang/sutradara yang mempertontonkan sebuah kritik dalam bentuk tragedi komedi atau satire yang digubah sedemikian rupa yang menarik jadi suguhan unik.

Kartun Sompret

Kartun Sompret adalah kartun yang diciptakan oleh seniman I Wayan Sadha. Kartun ini memiliki representasi kehidupan masyarakat Bali. Dalam tiap karyanya, selalu menghadirkan ilustrasi Sompret yaitu ilustrasi seekor anjing Bali.

Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual den-

gan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari ilustrasi, tipografi (huruf), warna, komposisi dan layout (Tinarbuko,2009:24).

Ilustrasi, Secara etimologi, kata ini berasal dari kata “*illustrate*” yang terbentuk atas pembagian fungsional antara teks dan gambar. Illustrate berasal dari kata latin “*lustrate*” yang berarti memurnikan atau menerangi. Ilustrasi adalah area khusus dari seni yang menggunakan gambar berupa representasi atau ekspresi untuk membuat sebuah pernyataan visual. Ilustrasi dapat berupa grafik, animasi, gambar dan lukisan. Ilustrasi menjadi hal penting dalam desain terutama dalam desain cetak sebelum fotografi banyak digunakan.

Tentang peran ilustrasi, Sudiana dalam tesis Prastowo membagi kedalam beberapa fungsi, yaitu untuk: (1) menarik perhatian, (2) merangsang minat baca publik terhadap cerita secara keseluruhan, (3) menonjolkan salah satu keistimewaan dari alur cerita yang ada, (4) menjelaskan suatu pernyataan, (5) menciptakan suasana yang khas, (6) mendramatisir bahasa verbal secara tepat, (7) mendukung judul. Jadi bisa dikatakan bahwa ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas dan merupakan terjemahan dari sebuah judul. Ilustrasi memberikan informasi berupa gambar kepada masyarakat yang melihatnya.

Huruf dan Tipografi, Huruf merupakan bagian terkecil

dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja memberikan suatu makna yang mengacu pada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki paduan nilai fungsional dan nilai estetik. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi (Sihombing, 2001: 2-3)

Tipografi biasanya menjadi elemen utama dalam halaman cetak. Tipografi menjadi penekanan dalam sebuah konsep sehingga menjadi perhatian dalam sebuah desain informasi. Tinarnbuko menjelaskan dalam bukunya *Semiotika Komunikasi Visual* (2009) bahwa tipografi dalam konteks desain komunikasi visual mencakup pemilihan bentuk huruf, besar huruf, cara dan teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan (sosial atau komersil) yang ingin disampaikan. Sehingga tipografi memiliki peranan penting dalam komunikasi tanda. Huruf sendiri merupakan tanda, dan tanda-tanda yang disusun akan memunculkan tanda baru. Sehingga dalam memaknai sebuah teks tanda berupa huruf, tidak sekedar memaknai bunyi teks itu semata, namun juga memaknai penyusunannya, pemilihan bentuk dan besar huruf satu dengan yang lainnya.

Warna, Warna menjadi elemen yang penting dalam desain.

Lebih lanjut Danesi (2010: 97-104) mengungkapkan bahwa kemampuan untuk mempersepsi warna dalam berbagai wujud merupakan dasar dari banyak aktivitas pembuatan dalam penggunaan tanda diseluruh dunia. Dalam semiotika, istilah warna adalah penanda verbal yang mendorong orang untuk cenderung memerhatikan terutama rona-rona yang disandikan penanda. Dalam tingkat denotasi, penafsiran tanda berupa warna sebagai gradasi rona pada spectrum cahaya. Rona merupakan ciri penuntun penyebutan warna atau pemberian warna seperti merah, biru, kuning dan sebagainya. Warna juga digunakan untuk tujuan konotasi. Penggunaan warna secara konotasi tersebut tersebar lebih luas dibandingkan dengan denotasi warna itu sendiri sehingga warna menjadi penting dalam wilayah simbolisme.

Hasil percobaan para ahli ilmu jiwa serta peneliti-peneliti yang dikenakan kepada manusia, sifat warna dapat digolongkan menjadi dua golongan ekstrim yaitu warna panas dan warna dingin. Yang termasuk golongan warna panas adalah keluarga merah/ jingga, kuning yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar menyenangkan, aktif, positif, agresif, merangsang dan bergairah. Yang termasuk golongan warna dingin adalah kelompok biru/ hijau dan ungu yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang, makin tua, dan makin gelap serta arahnya menambah makin tenggelam, tenang, dan depresi. Warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa tenggelam atau

mundur. Sebaliknya warna hangat terutama keluarga merah akan terasa seolah-olah maju kedekat mata, memberikan kesan jarak yang lebih pendek.

Dalam desain komunikasi visual, warna memegang peranan penting sebagai sarana untuk mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah perancangan. Pemilihan warna dapat menunjukkan tingkat kreativitas, bukan hanya sekedar mengetahui jenis-jenis warna, namun juga mengetahui bagaimana warna itu bekerja dan bagaimana makna yang dapat diterjemahkan dari warna itu sendiri. Warna dalam penelitian ini akan menggunakan pembahasan warna model CMYK. Model warna CMYK adalah warna subtraktif yang digunakan dalam percetakan warna. warna ini berbasis percampuran pigmen-pigmen warna Cyan (C) , Magenta (M), Yellow (Y/Kuning) dan huruf K untuk singkatan key atau warna kunci yaitu warna hitam (black).

Komposisi, Kata komposisi berasal dari bahasa inggris composition, dari kata kerja to compose yang berarti mengarang, menyusun atau mengubah. Menyusun, mengarang atau mengubah biasanya digunakan dalam kegiatan seni termasuk seni rupa (Darmaprawira, 2002: 65). Jadi kegiatan yang berhubungan dengan keindahan. Tentu saja bentuk susunan, karangan atau gubahan itu berdasarkan aturan-aturan atau kaedah yang berlaku bagi masing-masing cabang seni.

Layout, Layout dijabarkan oleh Rustan (2009) sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap sesuatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Tampilan layout yang tampak merupakan proses perjalanan eksplorasi kreasi manusia yang tiada henti dari masalah. Layout memiliki banyak elemen yang masing-masing mempunyai peran yang berbeda dalam membangun keseluruhan layout. Rustan menyebutkan pengelompokan elemen layout terbagi menjadi tiga yaitu elemen teks, elemen visual dan invisible element.

Teori Semiotika

Kata “semiotika” berasal dari bahasa Yunani, semeion yang berarti tanda, atau seme yang berarti menafsir tanda. Semiotika berurusan dengan segala sesuatu yang bisa dipandang sebagai tanda. Sebuah tanda adalah segala sesuatu yang dapat dipakai mengganti sesuatu yang lain secara signifikan (Eco, 2009: 7). Dalam pandangan Piliang (1998: 262), penjelajahan semiotika sebagai metode kajian kedalam pelbagai cabang keilmuan ini dimungkinkan karena ada kecendrungan untuk memandang pelbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda. Hal ini dimungkinkan karena luasnya pengertian tanda itu sendiri.

Makna Denotasi, Dalam bukunya Piliang (2003: 261) yang

berjudul Hipersemiotika diuraikan denotasi sebagai tingkatan pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Makna denotasi (denotative meaning), dalam hal ini, adalah makna pada apa yang tampak. Denotasi adalah tanda yang penandanya mempunyai tingkat konvensi atau tingkat kesepakatan yang tinggi. Denotasi adalah level makna deskriptif dan literal yang sama-sama dimiliki oleh semua anggota budaya.

Makna Konotasi, Konotasi melibatkan makna-makna yang dihasilkan dengan cara menghubungkan penanda-penanda dengan persoalan-persoalan kultural yang lebih luas. Makna konotasi merupakan tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan). Misalnya tanda bunga mengkonotasikan kasih sayang atau tanda tengkorak mengkonotasikan bahaya. Konotasi menghasilkan makna lapis kedua yang bersifat implisit, tersembunyi, yang disebut makna konotatif (connotative meaning).

Mitos , Bagi Barthes-mitos adalah system semiologis level kedua atau metabahasa. Tanda pada system pertama (penanda dan petanda) yang menghasilkan makna denotative menjadi penanda pada level kedua. Mitos adalah salah satu jenis

sistem semiotik tingkat kedua. Teori mitos dikembangkan oleh Barthes untuk melakukan kritik atas ideology budaya massa (atau budaya Media). Mitos berasal dari bahasa Yunani mitos yang berarti cerita. Sebagai system semiotic, mitos dapat diuraikan kedalam tiga unsur, yaitu: signifier, signified dan sign. Untuk membedakan istilah-istilah yang sudah dipakai dalam system semiotic tingkat pertama, Barthes menggunakan istilah berbeda untuk tiga unsur itu, yaitu: form, concept dan signification. Form sejajar dengan signifier, concept sejajar dengan signified dan signification sejajar dengan sign. Mitos sebagai system semiotic tingkat dua mengambil system semiotic tingkat pertama sebagai landasannya. Mitos adalah signification yang merupakan kesatuan bentuk dan konsep. Secara semiotik, kita dapat mendefinisikan mitos sebagai system tanda tingkat kedua yang bersifat arbitrary dan unmotivated yang berfungsi untuk mendistorsi, mendeformasi, menaturalisasi dan menghistorisasi (Sunardi,2004:88-104). Dengan kata lain, mitos adalah makna yang mengalami penyempingan (distorsi) akibat dominasi kelompok sosial tertentu. Bila konotasi merupakan pemaknaan tatanan kedua dari penanda, mitos merupakan pemaknaan tatanan kedua dari petanda.

Ideologi, Ideologi dapat dipandang dengan cara ; pandangan-pandangan duian milik kelompok-kelompok yang dominan yang menjustifikasi dan melanggengkan kekuasaan mereka dan yang bertentangan dengan kebenaran; pandangan-pandangan dunia milik kelompok social apa pun yang

menjustifikasi tindakan-tindakan mereka dan yang bertentangan dengan kebenaran; pandangan-pandangan dunia milik kelompok dominan yang menjustifikasi dan mengganggu kekuasaan mereka, tetapi tidak bias dipertentangkan dengan kebenaran, akan tetapi, pandangan dunia itu dapat dideskripsikan kembali dan dengan demikian tidak mesti harus diterima; pandangan-pandangan dunia milik kelompok-kelompok social apa pun yang membernarkan tindakan-tindakan mereka, tetapi tidak dapat dipertentangkan dengan kebenaran, akan tetapi pandangan-pandangan dunia itu dapat dideskripsikan kembali dan dengan demikian tidak mesti harus diterima (Barker, 2021:134).

Williams dalam Fiske menguraikan tiga kelompok pemahaman ideology; (1) ideologi sebagai sebuah sistem kepercayaan yang merupakan karakteristik dari kelas atau kelompok tertentu. (2) ideologi sebagai sebuah sistem kepercayaan yang ilusioner, ide-ide palsu atau kesadaran palsu yang dapat diperbandingkan dengan pengetahuan saintifik atau pengetahuan sesungguhnya. (3) ideologi bersifat mencakup dua pemahaman sebelumnya, ideologi dipahami sebagai proses umum dari produksi makna-makna dan ide-ide.

Fungsi ideologi adalah mereproduksi hubungan-hubungan produksi, hubungan kelas-kelas dan hubungan manusia dengan dunianya. Ideology merupakan suatu praktik yang di dalamnya individu-individu dibentuk, dan pembentukan ini

sekaligus menentukan orientasi sosial mereka agar mereka dapat bertindak dalam struktur ini dalam berbagai cara yang selaras dengan ideologi.

Ideologi yang ditampilkan atau divisualisasikan disebut sebagai ideologi visual. Ideologi yang diekspresikan dalam bentuk artefak budaya, yang disebut sebagai ideologi visual memperlihatkan pola-pola tertentu sebagai penanda. Pola dasar yang merepresentasikan ideologi itulah yang identik dengan gaya yang dimaksud sebagai ideologi visual. Dominasi ideologi visual sangat tergantung pada sistem citra. Terdapat dua tipe pokok sistem citra, pertama sistem ideasi yaitu proses artikulasi dari lapisan-lapisan representasi ideologis. Kedua sistem mediasi yaitu pemanfaatan teknologi komunikasi secara taktis untuk mendistribusikan representasi tersebut. Barthes menunjukkan bahwa semiotika memang sebuah pendekatan formal (cenderung sinkronis), tetapi ketika semiotika digabungkan dengan ideology, kita bisa mendapatkan sebuah pendekatan sinkronis-diakronis tentang ideology, karena ideology selalu terkait dengan masyarakat tertentu (Sunardi,2004:86).

Membaca Teks Visual dan Teks Verbal Kartun SOMPRET

Kartun 1. Permainan anak-anak pada zaman dulu, dibuat tahun 1992

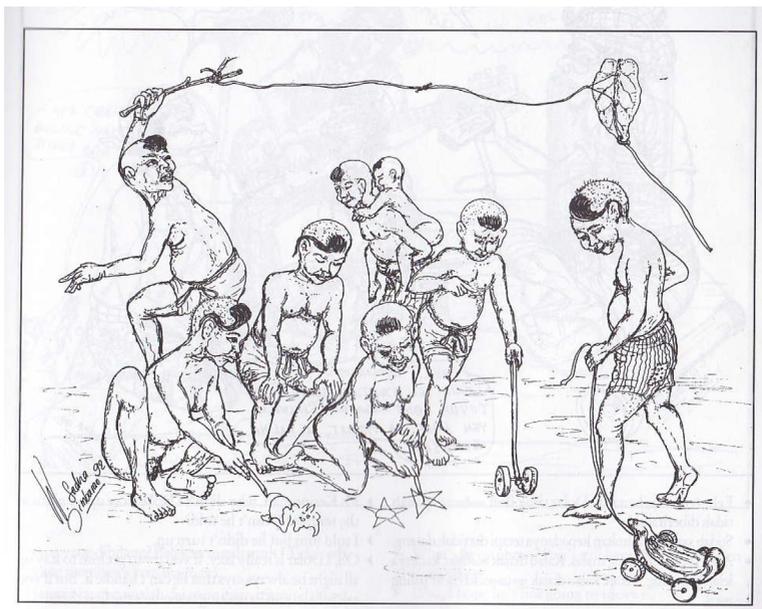
Kartun yang dibuat pada tahun 1992 ini adalah karya komunikasi visual yang memanfaatkan elemen grafis seperti ilustrasi, tipografi, warna dan layout. Kartun Sompret memanfaatkan cara bercerita satu panel. Dengan bentuk panel segiempat, salah satu kartun dalam buku *Celoteh Anjing Sompret* ini menghadirkan delapan ilustrasi manusia yang menggambarkan anak-anak. Ilustrasi anak-anak ini terlihat berkumpul di ruang terbuka, ilustrasi tiga anak tanpa menggunakan pakaian atau celana, sementara yang lainnya menggunakan celana. Tampak anak-anak berkumpul sambil bermain. Permainan tersebut terdiri dari; ada yang bermain layangan dengan memanfaatkan daun, ada anak bermain dengan tanah dengan cara membuat gambar serta ada yang melihatnya. Ada juga yang bermain motor-motoran dan mobil-mobilan

yang dibuat dari bahan alami, serta ada juga anak yang digendong. Gambar anak-anak terlihat memiliki kesamaan rupa yaitu pada bagian kepala tersisa rambutnya bagian depan. Rambut pada bagian depan tersisa atau disisakan. Kartun ini dibuat dengan memanfaatkan garis tanpa menggunakan warna. Tampilan gambar tampak hitam putih.

Secara denotasi, karya kartun ini memiliki makna permainan anak-anak di Bali. Permainan biasanya berlangsung saat anak-anak berkumpul bersama teman-temannya di lapangan atau halaman. teman-temannya biasanya terdiri dari tetangga atau keluarga seperti sepupu. Duduk bersama di tanah dengan menggunakan pakaian seadaannya atau bahkan tanpa menggunakan pakaian sama sekali. Kehidupan masyarakat Bali yang masih menggunakan pakaian seadanya adalah cerminan Bali tahun 1980-an.

Potret permainan anak-anak yang bermain menggunakan bahan-bahan alami seperti daun untuk layang-layang, serabut kelapa untuk permainan mobil-mobilan serta memanfaatkan batang kayu untuk roda kendaraan. ditambah memanfaatkan bamboo pada beberapa bagian yang diperlukan untuk mendukung kelengkapan kendaraan. Anak-anak yang bermain di halaman tampak berinteraksi dengan sangat dekat. Dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, mereka sangat sumringah bermain. Keceriaan anak-anak bahkan juga ditunjukkan oleh dua anak yang duduk menggambar di tanah.

Mereka semua menemukan kebahagiaannya dengan kealiaman material yang mereka gunakan untuk bermain.



Kartun 1. Permainan anak-anak pada zaman dulu,
dibuat tahun 1992

Secara konotasi, kartun ini memiliki makna tentang kriti- tik Sadha terhadap budaya modern. Dengan memanfaatkan mainan seadannya dari bahan-bahan alam, dengan teknolo- gi yang sangat sederhana, anak-anak di Bali mampu untuk memaknai kebersamaan dan keceriaan bermain. Anak-anak di Bali mampu berinteraksi dengan teman-temannya dengan sangat dekat. Mereka menikmati kesederhanaan. Pola inter- aksi antara satu anak dengan anak yang lainnya merupakan interkasi secara langsung, proses saling mengenal lingkungan

terbuka dan terbentuk pada masa anak-anak. Proses sosialisasi dalam pembentukan moral sosial tumbuh sejak masa anak-anak.

Permainan yang mereka mainkan dalam kebersamaan merupakan salah satu proses untuk bisa saling menghargai, saling memahami karakter sifat antar teman-temannya. Sikap ini juga salah satu pengalaman yang mampu menumbuhkan rasa saling toleransi dengan sesama. Dalam gambar tidak ada hal yang menunjukkan kekerasan seperti perkelahian, saling menghina atau saling mengejek. Anak-anak digambarkan penuh dengan kegembiraan.

Kegembiraan anak-anak di Bali yang telanjang dada atau bahkan telanjang tanpa balutan kaian dalam berinteraksi dengan teman-temannya juga merupakan cerminan makna secara konotatif dimaknai sebagai kemurnian orang Bali, kepolosan dan apa adanya. Mereka saling terbuka, tidak menyembunyikan apapun. Keceriaan yang hadir tanpa beban, memandang lingkungan sekitarnya baik temen-teman mereka maupun lingkungan alamnya adalah bagian dari keluarga yang mampu memberikan mereka kegembiraan. Sesama temennya saling memberikan tawa dan alam menjadi bagian yang mendukung keceriaan tersebut. Mainannya pun menunjukkan sebuah karya yang memanfaatkan media alami.

Artinya dalam konteks pemanfaatan alam, ini dapat dibaca

atau dimaknai sebagai sebuah bahan yang mudah hancur dan terurai dalam tanah jika mainan sudah rusak karena pemakaian. Bahan alami yang dihadirkan adalah bentuk kritik terhadap pemanfaatan bahan-bahan buatan atau bahan plastik yang dimanfaatkan untuk mainan anak-anak. Pemanfaatan plastik untuk mainan anak-anak akan memiliki dampak pada limbah plastik ketika mainan yang digunakan mengalami kerusakan. Bahan plastik yang dijual pedagang mainan yang mulai masuk ke desa-desa telah menjadi salah satu penyumbang sampah plastik yang mengganggu ekosistem tanah. Plastik dikenal sebagai bahan yang sulit terurai oleh tanah, dan akhirnya akan menjadi sampah yang mengganggu ekosistem. Termasuk salah satu sampah plastik yang paling banyak di sorot oleh media adalah sampah plastik yang telah mengganggu kehidupan biota laut. Banyaknya satwa laut mati karena sampah plastik.

Sampah-sampah plastik yang telah mencemari laut sesungguhnya kalau dilihat dari perspektif orang Bali menunjukkan tatanan kehidupan masyarakat yang mulai tidak seimbang dalam konsep Tri Hita Karana. Tri Hita Karana adalah konsep di Bali yang meyakini bahwa untuk mewujudkan kebahagiaan hidup, maka masyarakat Bali harus mampu menjalani hubungan yang harmonis dengan Tuhan-nya, harmonis dengan sesama manusianya dan harmonis dengan lingkungannya. Dalam hal harmonis dengan lingkungannya, sampah plastik menjadi salah satu penyebab keharmonisan ini terganggu.

Pemanfaatan plastik sebagai mainan anak-anak adalah ciri dari hadirnya modernitas kehidupan masyarakat Bali. Dalam kartun 1 memang tidak dihadirkan gambar mainan plastik, namun ketidakhadiran itu dapat dibaca sebagai sebuah cerminan bahwa kehidupan anak-anak di Bali tetap mampu menghadirkan keceriaan tanpa harus menghadirkan sampah plastik atau harus mengambil mentah-mentah kehadiran modernitas yang masuk dalam kebudayaan Bali.

Gambar kartun ini kemudian juga menjadi sebuah potret nostalgia masalah yang telah mengalami pergeseran hari ini. Sadha melakukan kritik terhadap kemajuan teknologi yang memberikan dampak perubahan budaya dengan menunjukkan keceriaan anak-anak bermain tanpa barang-barang elektronik. Karena perkembangan yang muncul atas hadirnya berbagai 'barang modern' seperti televisi, video tape recorder dan sebagainya. Ditambah bila dihubungkan dengan perkembangan teknologi informasi seperti hadirnya internet, telephone pintar dan hadirnya berbagai media sosial, tentu akan sangat terlihat gambaran anak-anak masa kini yang sangat jauh berbeda dengan anak-anak yang bermain dalam kartun diatas.

Gambaran perubahannya dalam budaya interaksi, anak-anak saat ini lebih suka menonton televisi, youtube dan bermain media sosial seperti instagram, facebook maupun twitter. Interaksi secara langsung telah beralih menjadi interaksi maya di sosial media.

Orang Bali masih ada, namun budayanya mulai bergeser. Yang terjadi bukan genocide (pembunuhan suku bangsa), tetapi technetronic ethnocide (pembunuhan budaya karena teknologi elektronik). Hari ini sebuah raksasa budaya telah menelan budaya-budaya lokal di seluruh dunia. Keberagaman kebudayaan telah distandarisasi kultural yang dilahirkan oleh industrialisme. Telah terjadi budaya baru yang diperintah oleh teknologi. Teknologi mengajarkan budaya baru.

Mitos yang dihadirkan kartun ini adalah mitos tentang teknologi sebagai kemajuan. Secara skematis, makna tersebut dapat dilukiskan: *form* pada kartun tersebut adalah gambar anak-anak di Bali yang sedang bermain memanfaatkan bahan-bahan alam sebagai mainan, dengan *concept* keberadaan Bali sebagai sebuah wilayah yang masih sangat murni, yang menjaga alam lingkungannya untuk melahirkan kebahagiaan, dan *signification*-nya yang menunjukkan seluruh system tanda tentang kerinduan melihat budaya Bali tanpa adanya pengaruh teknologi modern 'Barat'.

Barthes mendefinikan mitos sebagai “*a type of speech*” yang menunjukkan bahwa kartun ini sebagai mitos dalam arti bahwa kartun 1 merupakan cara berbicara tentang adanya pengaruh teknologi yang menyebabkan terjadinya perubahan budaya pada masyarakat. Kartun Sadha adalah sebuah kerinduan pada Bali di masa lalu. Kita bisa melihat kemungkinan pengaruh teknologi informasi mutakhir pada perubahan perilaku

sosial masyarakat Indonesia termasuk Bali pada khususnya. Secara semiotik, mitos juga berfungsi menghistorisasi. Maka kita bisa melihat persoalan perubahan perilaku masyarakat berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi. Bila dilihat perkembangan sejarah komunikasi umat manusia dihitung sejak zaman homo sapiens Cromagnom sampai tahun 2000-an, kita akan menjelajah jarak waktu 36.000 tahun.

Dalam perkembangannya pada 34.000 SM manusia menemukan bahasa sebagai alat komunikasi, kemudian pada 22.000 SM nenek moyang kita diketahui telah melakukan komunikasi melalui lukisan di gua-gua. Selanjutnya pada 18.000 tahun kemudian, orang-orang Sumeria menemukan tulisan. Hierogliph mesir pun muncul dan tulisan-tulisan Yunani. Sepuluh abad kemudian ditemukannya mesin cetak Gutenberg. Kemudian perkembangan komunikasi ditemukannya telegram, telepon, fonograf, sampai pada penemuan radio, computer dan internet.

Bagi anak-anak, perkembangan teknologi informasi yang baru pasti menarik. Perkembangan ini juga menghadirkan kecemasan efek kehadiran teknologi pada kegiatan sosial mereka sehari-hari. Kehadiran teknologi telah banyak mengubah sikap anak-anak yang menjadikan teknologi baru sebagai rekreasi bukan edukasi. Kegiatan-kegiatan produktif seperti belajar, bermain bersama secara tatap muka seperti gambar kartun di atas, sosialisasi, pendalaman nilai-nilai tra-

disional yang luhur—akan dialihkan menjadi kegiatan penggunaan teknologi informasi yang rekreatif (bermain video game online). Perubahan permainan tradisional secara tatap muka dengan interaksi pertemuan fisik berubah menjadi permainan dunia maya.

Ideologi kartun Sadha pada gambar 1 menunjukkan ideologi perlawanan terhadap konsumerisme. Bahwa perlawanan tersebut ingin mengkritik persoalan media anak sebagai budaya populer. Media anak-anak kini sedang tumbuh dalam berbagai corak dan bentuk dan dipasarkan dengan berbagai teknik dan strategi pemasaran. Media terus menciptakan ikon, imaji dan makna anak-anak yang ideal sesuai dengan imajinasi yang berkembang di kalangan dunia orang dewasa. Pengelola media sering berargumen bahwa mereka hanya memediakan kecendrungan yang berkembang di kalangan masyarakat. Jelas disini terlihat bahwa media tidak hanya menjadi saluran budaya populer di mana orangtua mengkonstruksi identitas masa kanak-kanak yang serba ideal, tetapi di dalamnya anak-anak juga memahami masa kanak-kanaknya sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai anak-anak. Media anak-anak itu sendiri dengan demikian adalah budaya pop.

Di dalamnya pergulatan makna tentang dunia anak-anak diperebutkan oleh industri media, industri hiburan, bisnis mainan anak-anak, interaksi kesadaran global-lokal dan juga desakan selera dan harapan orangtua kini yang sebagaian tel-

ah terkomersialkan. Tetapi diantara pluralism imaji dan perebutan makna yang berlangsung di pasar media anak itu, anak-anak sebenarnya punya dunia impiannya sendiri. Dunia yang sebagian sudah kita renggut dari masa kanak-kanak mereka dan sebagian telah dikudeta oleh pasar kapitalisme.

Kini lingkungan simbolik anak dan budaya anak telah berkembang dan sedang mengalami transformasi yang mendasar. Lingkungan anak-anak di masyarakat berkembang seperti televisi, produk video games, mainan elektronik interaktif, internet. Anak-anak secara eksplisit telah menjadi sasaran pemasaran iklan televisi atau internet oleh perusahaan mainan anak-anak. Komersialisasi budaya anak-anak terus mengalami peningkatan selama tahun 1980-an. Kolonisasi permainan, imajinasi dan fiksi anak-anak oleh agen-agen komersial telah berlangsung melalui integritas produksi komoditi dan estetika.

Iklan menjadi saluran kolonialisasi imajinasi dan impian orangtua tentang makna anak yang ideal dan makna memiliki anak yang ideal. Imajinasi dan impian itu dikemas dengan cantik dan menawan karena kepolosan dan keindahan dunia anak-anak itu ditransformasikan menjadi paket-paket komoditi yang diperindah lewat sentuhan perikayasa industri budaya hiburan. Padahal kita semua sudah diingatkan oleh sejumlah ilmuwan bahwa bagi anak-anak bermain, bermain itu berhubungan dengan pembentukan imajinasi dan daya

hayal.

Permainan tradisional anak-anak telah tengah terancam, yang kita khawatirkan bukan hanya terkomodifikasinya ruang publik demi keuntungan komersial sesaat. Tetapi juga pada psikologisnya karena saat itu yang terancam adalah dunia imajinasi anak-anak itu sendiri. Yakni sebuah ruang kehidupan alami yang bisa menjadi tempat subur mekarnya kreativitas.

Anehnya, seringkali justru atas nama kemajuan kita rela mengganti media tradisional dengan media permainan dari bahan plastik dan sintesis seperti robot-robotan hingga dunia animasi yang gemerlap dengan dukungan teknologi komputer. Kita singkirkan dunia anak-anak yang alami, dan kita ganti semua itu dengan dunia simbolik. Sehingga anak-anak hidup dalam pulau fantasi yang semu hasil konstruksi teknologi digital.

Kartun 2. Lukisan tradisi yang langka, dibuat tahun 1994

Kartun 2 ini dibuat pada tahun 1994 oleh I Wayan Sadha. Kartun satu panel ini menghadirkan ilustrasi dua orang manusia dan seekor ajing Bali. Perbincangan dua manusia laki-laki ini dibuat dalam setting ruangan galeri. Ilustrasi laki-laki paling kiri digambarkan dengan kostum masyarakat Bali dengan menggunakan destar dan kamen (kain). Wajahnya meng-

adap ke kanan, melihat ilustrasi manusia laki-laki yang ada di depannya. Ilustrasi manusia laki-laki yang digambarkan di sebelah kanan adalah ilustrasi dengan berpakaian seperti masyarakat Bali modern, memakai baju dan celana panjang. Ilustrasi paling kanan menggambarkan seekor anjing Bali dalam posisi duduk. Percakapanpun berlangsung dalam ruang Galeri.

Ruang Galeri sebagai setting percakapan diketahui dari adanya pajangan berbagai lukisan pada latar belakang gambar. Ruang inilah sebagai tempat percakapan berlangsung. Percakapan bisa kita baca pada balon kata dengan urutan baca dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah. Maka kita akan dapat membaca percakapan tersebut dengan memulai percakapan dari ilustrasi manusia paling kanan, karena balon katanya terdapat pada posisi paling kiri atas. Ia berkata; Kenken kabare jani dini di Ubud, Nyak rame torise mabelanja? (Bagaimana kabarnya di Ubud, apakah ramai tuisnya berbelanja?).

Pertanyaan tersebut kemudian dijawab oleh laki-laki yang memakai destar dengan berkata: *Nyangsan keweh jani, Nang Kocong!Gagambarane Ane paling lais liunang uli dauh tukad* (Tambah susah sekarang Nang Kocong, gambar yang laku terjual kebanyakan karya pelukis dari luar). Selanjutnya ditanggapi kembali oleh laki-laki yang memakai celana panjang dengan berkata: *ooh...keto! Dadinne jani torise liunang meli gambar tidong pegaen nak Bali!?* (oh...begitu, jadi kebanya-

kan turis yang membeli lukisan hasil karya bukan orang Bali). Percakapan dua laki-laki tersebut ditanggapi oleh anjing Bali yang bernama Sompret dengan kata-kata pada balon kata paling kanan bawah, tulisannya: *Sawireh gambar tradisi Baline langah ane ngeranang kesemaran. Rangsangane tuna Nang Kocong* (Karena lukisan tradisi Bali jarang yang merangsang birahi Nang Kocong).



Kartun 2. Lukisan tradisi yang langka, dibuat tahun 1994

Semua tulisan dalam percakapan ini menggunakan tipografi scrip. Kelompok gaya tipografi ini pertama kali muncul sekitar abad ke-19. Kelompok ini mewakili segala typeface yang tidak termasuk dalam katagori yang lain, baik itu typeface lama ataupun baru. Kartun Sompret karya I Wayan Sadha ini

hanya memanfaatkan garis dalam menyampaikan komunikasinya secara visual, tanpa menggunakan warna. Dengan layout simetris pandangan sejajar mata manusia.

Secara denotasi, kartun ini bercerita tentang situasi penjualan karya seni lukis di Ubud. Percakapan dua orang Bali dengan cara berpakaian khas Bali tradisional dengan menggunakan destar dan orang Bali modern dengan cara berpakaian menggunakan celana panjang. Percakapan berlangsung tepat di dalam galeri lukisan. Diantara lukisan-lukisan yang memiliki nuansa erotis, seksi dan sangat dekat dengan persoalan ketelanjangan tubuh perempuan. Percakapan dua laki-laki itu membahas tentang penjualan lukisan kini di Galeri. Perbandingan tersebut mengarah pada persoalan bahwa lukisan khas tradisional Bali yang biasanya berupa karya seni lukis tradisi Bali khas Ubud terdiri dari lukisan kisah pewayangan epos besar Ramayana dan Mahabharata.

Lukisan yang biasanya bercerita tentang kepahlawanan Rama dalam perjalanan menyelamatkan istrinya Sita dari penculikan Raksasa Rahwana. Atau cerita tentang kebenaran ksatria Panca Pandawa yang terdiri dari Dharmawangsa, Bhima, Arjuna, Nakula dan Sahadewa ditemani oleh tokoh Khrisna yang mengalahkan kejahatan para Korawa yang dipimpin oleh tokoh Duryadana. Emos Ramayana dan Mahabharata selalu menjadi tema seni lukis tradisional Bali termasuk di daerah Ubud. Pada Karya kartun ini justru yang dihadirkan

pada galeri adalah lukisan perempuan yang telanjang. Nilai-nilai cerita kepahlawanan sontak tergantikan oleh karya seni lukis perempuan telanjang. Pergantian tema lukisan ini menjadi pernincangan khusus kedua laki-laki dalam kartun.

Kartun anjing Bali yang bernama Sompret kemudian menegaskan kehadirannya lukisan perempuan telanjang di galeri karena persoalan penjualan lukisan yang laku. Hanya seni lukis perempuan telanjang yang banyak di Beli oleh para wisatawan, sehingga karya lukis perempuan telanjanglah yang banyak terpasang pada dinding galeri menggeser seni lukis tradisional wayang Bali.

Makna konotasi yang disampaikan dalam karya komunikasi visual kartun ini adalah terjadinya pergeseran objek karya seni yang diminati oleh pembeli. Pembeli lebih banyak membeli lukisan dengan model telanjang dengan melihat perempuan sebagai objek seninya. Dalam karya kartun ini, fokus utama pembahasan bukanlah ilustrasi dua laki-laki, namun kartun ini sedang memandang seni lukis perempuan telanjang sebagai persoalan yang dikemukakan. Lukisan-lukisan yang memperlihatkan perempuan model berada di ruang privat dan ruang terbuka. Ruang privat dicirikan dengan adanya penggambaran tempat tidur dan di ruang yang terbuka.

Perempuan dalam lukisan-lukisan menjadi serupa tontonan yang diintip dalam ruang privat. Perempuan dalam lukisan

dari perbincangan laki-laki ini jelas adalah objek. Pelukis adalah subjek yang mengatur dan memilih pose serta gesture perempuan yang dijadikan model lukisan. Persoalan jual-beli lukisan yang mempengaruhi ekonomi masyarakat sangat kuat tersampaikan dalam karya kartun 1 ini. Penyebab terjadinya pergeseran jenis lukisan yang dijual di galeri di Ubud adalah persoalan jual-beli. Karya-karya yang diminati akan dibuat dan dipajang lebih banyak. Persoalan ekonomi menjadi persoalan utama. Persoalan ekonomi, jual-beli lukisan perempuan telanjang telah menggeser karya epos Ramayana dan Mahabharata. Seni lukis tradisional terseger oleh seni lukis modern. Artinya posisi tradisi dan budaya orang Bali mulai terjadi pergeseran karena adanya arus modernisasi. Perubahan atas modernitas ini mempengaruhi berbagai perkembangan masyarakat Bali.

Mitos yang dihadirkan kartun ini adalah sensualitas. Secara skematis, makna tersebut dapat dilukiskan: form pada kartun tersebut adalah gambar dua orang dengan percakapan tentang lukisan tradisi bali dan lukisan perempuan telanjang, dengan concept lukisan seni lukis tradisional Bali yang bercerita tentang wiracerita Mahabharata dan Ramayana 'dikalahkan' oleh lukisan perempuan telanjang, dan signification-nya yang menunjukkan seluruh system tanda tentang persaingan lukisan tradisi dengan lukis modern. Barthes mendefinikan mitos sebagai "a type of speech" yang menunjukkan bahwa kartun ini sebagai mitos dalam arti bahwa kartun 2 merupakan cara

berbicara tentang adanya pengaruh modern pada karya lukis telah menggeser posisi karya tradisi pada ruang galeri dan artshop. Pada era budaya massa dan kapitalisme, manakala dicermati lebih jauh ternyata bahasa representasi atau tanda-tanda yang digunakan paling dominan adalah berupa objek tanda perempuan.

Dominasi pemanfaatan perempuan sesuai dengan pembahasan karya kartun diatas selanjutnya berdasarkan data yang ada secara empiris menunjukkan makna dalam bentuk subordinatif dan eksploitatif. Perempuan yang direpresentasi dalam lukisan secara operasional yang paling menyolok terutama yang berbasis pada akumulasi patologi ideologi gender dan sistem kapitalisme di masyarakat adalah berkaitan dengan tiga hal. Pertama, persoalan eksploitasi stereotip daya tarik seksualitas perempuan tersebut. Kedua, terkait dengan eksploitasi stereotip seksualitas perempuan tersebut, maka konsekuensinya adalah memunculkan adanya stereotip turunan yang terkait dengannya, yakni stereotip segenap bagian tubuh, serta ketiga yang tidak kalah dominannya adalah eksploitasi stereotip domestikasi perempuan.

Persoalan eksploitasi stereotip daya tarik seksualitas serta organ tubuh perempuan yang mempunyai sex appeal yang tinggi, merupakan salah satu realitas yang amat ditunjukkan pada perbincangan lukisan karya kartun 2. Tubuh perempuan menjadi daya tarik dalam berbagai proses sosial dan ekonomi

guna memberikan daya tarik erotis pada seni lukis modern. Kekuatan daya tarik tersebut merupakan factor pendorong yang penting dan kuat un

tuk memverifikasi minat seseorang untuk membeli lukisan. Lukisan perempuan telanjang maknanya sama dengan sensualitas perempuan cantik, seksi dan muda yang semuanya itu menunjukkan hasrat libido yang sangat menggoda, menyenangkan dan menggairahkan.

Ideologi kartun 2 ini menunjukkan ideologi Kapitalisme. Lukisan perempuan telanjang dipajang di galeri karena lukisan ini menjadi lukisan yang paling digemari oleh pembeli, atau karya yang paling laku untuk dijual. Peran perempuan yang telanjang dilihat sebagai daya tarik pasar. Lukisan pemberi porsi besar terhadap seksualitas dilihat sebagai karya yang membuat laku. Lukisan teanjang telah masuk dalam kapitalis dan arus konsumerisme. Karya lukisan telah lumat dalam mekanisme pasar yang tidak lagi menghiraukan norma, etika dan nilai budaya tradisional Bali. Bukankah semua etik tidak menginginkan sebuah ketelanjangan dipamerkan ke semua orang. Tapi ini justru menjadi komoditas yang cukup mahal nilainya. Pembendaan manusia kian nyata. Manusia sudah dilihat sebagai benda, sebagai materi, dan seksualitas dilihat sekedar sebagai komoditas.

Perempuan telanjang dipamerkan telah masuk pada era pem-

bendaan. Materialistik karena yang dilihat adalah tubuh. Hedonistik karena ingin kesenangan sementara. Sekularistik karena tidak lagi peduli pada nilai moral yang didengungkan oleh semua ajaran etis dan agama. Konstruksi tubuh pascamodern dalam budaya pop tidak bisa dilepaskan dari pergeseran dan pergulatan standar tubuh yang sempurna dalam budaya konsumen yang ternyata tidak bisa dilepaskan dari materialitas tubuh, hasrat dan seksualitas. Selanjutnya kita akan melihat bagaimana standar-standar tubuh yang dianggap ideal, kemudian dengan dukungan teknologi informasi menjadi santar tubuh di kawasan-kawasan lain. Tubuh tidak hanya menjadi medan konstruksi industri tubuh ideal dalam budaya pop, tetapi pluralitasme imaji tubuh fiksional di karya lukisan juga menjadi ajang pergulatan dan perebutan makna, baik yang dipaksakan “dari atas” oleh kekuatan hegemoniak maupun yang muncul “dari bawah”, dari kekuatan lokal yang terpinggirkan dalam proses produksi dan konsumsi.

Kartun 3. Kartun tentang Restoran yang dibuat tahun 1997

Kartun yang dibuat pada tahun 1997 ini adalah karya komunikasi visual yang memanfaatkan elemen grafis seperti ilustrasi, tipografi, warna dan layout. Kartun Sompret memanfaatkan cara bercerita satu panel. Dengan bentuk panel segiempat, salah satu kartun dalam buku *Celoteh Anjing Sompret* ini menghadirkan tiga ilustrasi manusia dan satu ilustrasi bi-

natang anjing. Ilustrasi manusia digambarkan satu keluarga yang sedang makan. Keluarga ini terdiri dari ayah, ibu dan satu anak laki-lakinya. Mereka tampak sangat lahap memakan makanan yang ada di meja. Di meja makan digambarkan terdapat hidangan berbagai makanan, dan digambarkan pula sokasi (tempat sesajen yang digunakan oleh masyarakat Bali saat melaksanakan upacara). Di antara meja makan, pada posisi kiri atas panel terdapat tulisan : *Fried Celeng, Fried Kakul, Fried Dongkang*. Tulisan ini menggunakan tipografi Scrip.

Keluarga ini digambarkan saling bercakap. Percakapan menggunakan bahasa Bali yang dihadirkan dalam balon kata. Ilustrasi seorang ibu menyampaikan kalimat; *Ngudiang tusing merasa apa masakane dini Bli?*, pertanyaan tersebut kemudian dijawab oleh suaminya dengan kalimat; *Ane penting mael, Sing perlu rasane, Gengsi dong memene!* Anjing dengan nama Sompret yang menunjukkan khas anjing Bali ikut dalam perbincangan dengan menyampaikan kalimat; *Jaman globalisasi. Teka uli mebakti simpang ke Lestoran*. Nu Jaenan Bulung murabne dong Mekrok nok. Kartun ini dibuat dengan memanfaatkan garis tanpa menggunakan warna. Tampilan gambar tampak hitam putih.

Makna denotasi (denotative meaning), dalam hal ini, adalah makna pada apa yang tampak. Denotasi adalah tanda yang penandanya mempunyai tingkat konvensi atau tingkat kesepakatan yang tinggi. Secara denotatif kartun ini bercerita ten-

tang satu keluarga di Bali yang telah selesai mengikuti upacara adat. Dengan penggambaran tokoh menggunakan pakaian adat Bali, seperti pada ilustrasi perempuan menggunakan baju kebaya, mekamen, mebebed dan rambut disanggul sebagai ciri khas perempuan Bali yang telah menikah. Laki-lakinya digambarkan menggunakan udeng/ destar/ ikat kepala. Keluarga ini menjadi representasi orang Bali yang telah selesai mengikuti upacara keagamaan.



Kartun 3. Kartun tentang Restoran yang dibuat tahun 1997

Kebiasaan yang terjadi di Bali, keluarga atau masyarakat Bali yang telah selesai persembahyangan makan di warung-warung Bali. Warung Bali yang dimaksud adalah warung-

warung yang pemiliknya orang Bali, biasa diberi nama Men (sebutan perempuan) atau *Pan* (sebutan laki-laki) dengan masakan Bali seperti babi guling, sate lilit, ayan betutu dan sebagainya. Kebiasaan-kebiasan ini tampak terjadi perubahan atau pergeseran pada masyarakat Bali. Pergeseran kebiasaan ini dipotret oleh I Wayan Sadha dalam kartun Sompret. Sadha menggambarkan keluarga atau masyarakat Bali setelah selesai mengikuti upacara keagamaan membeli makanan tidak lagi di warung orang Bali dengan masakan khas Bali, namun dengan pakaian adat setelah selesai sembahyang membeli makanan di tempat dengan merek “Barat”. Penggambaran ini ditunjukkan dengan adanya pilihan menu Fried Celeng, Fried Kakul, Fried Dongkang.

Di Indonesia termasuk juga di Bali, masakan khas Amerika yang banyak menjamur adalah KFC (*Kentucky Fried Chicken*) sebagai makanan cepat saji yang disukai masyarakat. Bahkan cenderung dipandang sebagai tempat makan yang bergengsi, memiliki nilai kelas yang unggul. Tempat makan modern ini selanjutnya diambil kata Fried-nya oleh Sadha dalam kartun Sompret. Kartunnya kemudian menghadirkan jenis masakan di Bali yang disukai masyarakat yaitu *Fried Celeng*, *Fried Kakul*, *Fried Dongkang*. Jika KFC / *Kentucky Fried Chicken* dialih bahasakan sebagai Ayam Goreng Kentucky, maka Fried Celeng bisa dibaca sebagai makanan babi goring, Fried kakul sebagai siput goreng, dan fried dongkang sebagai kodok goreng yang merupakan makanan cepat saji. Menggunakan

pilihan kata Fried dengan mengambil kata asing atau berbahasa Inggris sebagai bentuk tanda untuk menunjukkan tempat makan yang memiliki citarasa berkelas tinggi atau tanda sebagai pembelinya adalah orang yang kaya dan bergengsi kelas tinggi.

Hadirnya pergeseran budaya makan dalam kartun Sompret menghadirkan kritik terhadap perkembangan arus global. Pergeseran ini bisa dimaknai secara konotasi. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan). Misalnya tanda bunga mengkonotasikan kasih sayang atau tanda tengkorak mengkonotasikan bahaya. Konotasi menghasilkan makna lapis kedua yang bersifat implisit, tersembunyi, yang disebut makna konotatif. Secara konotasi kartun ini dapat dibaca sebagai perkembangan arus global di Bali. Proyek Baliseering yang bertujuan untuk menjadikan Bali sebagai museum hidup agar tradisi budaya Bali tidak terkena pengaruh modern atau arus global. Namun posisi Pulau Bali sebagai daerah pariwisata selanjutnya menghadirkan paradoks baru bagi Bali. Masyarakat Bali tidak bisa tertutup terhadap perkembangan arus global atau arus modern Barat. Masyarakat Bali dipandang sebagai masyarakat konsumsi.

Baudrillard memulai perdebatan tentang masyarakat kon-

sumsi dengan mengamati gejala globalisasi yang semakin marak terjadi di seluruh bagian dunia. Perkembangan globalisasi dikawal oleh paham kapitalisme yang memanfaatkan momen globalisasi untuk membuat dan memperluas pangsa pasar mereka, banyak wilayah dunia yang menjadi target ekspansi pasar kapitalisme. Kartun Sompret yang menghadirkan keluarga Bali yang makan memiliki keterhubungan dengan adanya perubahan budaya konsumsi masyarakat karena arus global. Masyarakat Bali digambarkan sebagai orang-orang yang menanamkan dirinya ke dalam objek-objek material sebagai cara untuk memelihara tempat, posisi sosial dan identitas mereka.

Secara simbolis, makan di tempat dengan embel-embel masakan “Barat” sebagai makanan modern berfungsi sebagai kode bahasa, sebagai sarana agar dipandang secara sosial sebagai masyarakat modern dan berkelas Internasional yang dianggap sebagai gaya hidup lebih tinggi dari kelas penduduk asli/pribumi. Fungsi ini bukan hanya mampu mencakup namun juga memperluas jenis tampilan yang digunakan sebagai pemberi tanda prestise dan status sosial. Mengonsumsi makanan dengan nama masakan Fried Celeng, Fried Kakul, Fried Dongkang sebagai sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari “konsumsi” makna sosialnya. Dalam hal ini mengonsumsi masakan dengan sebutan Fried Celeng, Fried Kakul, Fried Dongkang adalah objek material sekaligus simbolis, yang tidak hanya berguna dari fungsional dan fisiknya, na-

mun juga sebagai instrument terpenting untuk taksonomi dan klasifikasi kultural. Tempat makan dan makanannya selalu membawa makna beragam relasi sosial, dan relasi-relasi itu adalah artikulasi dari pembagian dan struktur sosial yang ada.

Bentuk konsumsi ini memberikan kesan sebagai kelompok sosial yang terlepas dari ikatan arena sosial dan dari konvensi normal klasifikasi sosial. Bentuk konsumsi seperti ini memunculkan makna 'kebahagiaan karena keluar dari komodifikasi dan definisi secara bersama-sama' dengan memilih dan menyebarkan dirinya melalui kode dan klise. Di mata semua kelompok sosial, menghasilkan kesan ini berarti membatalkan tujuan bentuk konsumsi tersebut. Kartun ini menyampaikan mitos tentang konsumerisme sebagai gaya hidup. Mitos berasal dari bahasa Yunani mitos yang berarti cerita. Sebagai system semiotic, mitos dapat diuraikan kedalam tiga unsur, yaitu: signifier, signified dan sign. Untuk membedakan istilah-istilah yang sudah dipakai dalam system semiotic tingkat pertama, Barthes menggunakan istilah berbeda untuk tiga unsur itu, yaitu: form, concept dan signification. Form sejajar dengan signifier, concept sejajar dengan signified dan signification sejajar dengan sign.

Mitos sebagai system semiotic tingkat dua mengambil system semiotic tingkat pertama sebagai landasannya. Secara skematis, makna tersebut dapat dilukiskan: form pada kartun terse-

but adalah gambar keluarga yang terdiri dari orangtua (Ayah dan Ibu) serta anaknya sebagai representasi masyarakat Bali yang sedang duduk makan bersama di sebuah tempat makan, dengan concept Orang Bali memilih makanan dengan sebutan nama masakan berbahasa Inggris ketimbang memilih tempat makan tradisional khas Bali, dan signification-nya yang menunjukkan seluruh system tanda tentang budaya Bali dalam arus globalisasi. Barthes mendefinikan mitos sebagai “a type of speech” yang menunjukkan bahwa kartun ini sebagai mitos dalam arti bahwa kartun 3 merupakan cara berbicara tentang adanya pengaruh globalisasi pada pergeseran kebudayaan Bali.

Makan di tempat dengan menghadirkan tulisan berbahasa Inggris atau bercitra “Barat” adalah simbol dari kesuksesan. Makan tidak saja diartikan sebagai proses menghilangkan kelaparan, namun makan menjadi simbol baru keamanan. Makan di tempat dengan merek “Barat” adalah simbol kemampanan, simbol kemajuan. Cara pandang konsumsi pada masyarakat konsumen sekarang telah mengalami perubahan yang sangat jauh.

Hal tersebut terjadi dikarenakan sekarang ini masyarakat membeli barang dan jasa bukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan melainkan lebih sebagai upaya untuk memenuhi hasrat. Kebutuhan mungkin dapat dipenuhi dengan mengkonsumsi nilai guna sebuah barang, tapi sebaliknya

hasrat malah sampai kapanpun tidak akan pernah terpenuhi. Hasrat terlibat dalam konsumsi dan itu sebabnya proses konsumsi bukan hanya sekedar proses ekonomi, melainkan melibatkan proses psikologi atau alam bawah sadar manusia. Kartun Sompret diatas menunjukkan budaya konsumsi tersebut, dengan bukti tuturan dari salah satu ilustrasi perempuan yang digambarkan dengan mengatakan Ngudiang Sing Mase apa Makanane Dini Bli?(Kok tidak terasa apa/hambar makanannya disini suamiku?), yang kemudian dijawab: Ne Penting Mael, Sing Perlu Rasane. Gengsi Dong Memene (Yang Terpenting Mahal, Tidak perlu rasa enak. Gengsi dong istriku).

Percakapan tersebut menunjukkan bahwa saat ini kebanyakan orang lebih menyukai membeli merek daripada fungsi dan manfaat makanan yang dibelinya, karena merek tersebut dapat menaikkan status orang yang memakannya. Alasannya bukan hanya dari segi kualitas ataupun higienitas tapi juga pada kebanggaan dimana dan menu makanan apa yang dimakan. Inilah yang dimaksud dengan Baudrillard dengan orang lebih suka mengkonsumsi tanda daripada nilai guna suatu barang yang dikonsumsi. Ideologi yang dimunculkan pada kartun ini adalah sebuah ideologi kemapanan. Ideologi merupakan suatu praktik yang di dalamnya individu-individu dibentuk, dan pembentukan ini sekaligus menentukan orientasi sosial mereka agar mereka dapat bertindak dalam struktur ini dalam berbagai cara yang selaras dengan ideologi.

Kartun pada gambar 3 ini menunjukkan budaya konsumen yang berkaitan dengan gaya hidup. Bahwa gaya hidup adalah bentuk khusus pengelompokan status modern. Modernitas dengan bentuk asosiasinya terletak pada cara status dihargai melalui kelompok, bukan muncul begiyu saja dalam pekerjaan yang sama-sama dijalani oleh kelompok atau bahkan dari hak-hak istimewa yang biasa daapat mereka nikmati, tetapi lebih kepada bagaimana mereka memanfaatkan hak-hak istimewa dan sumber daya tersebut sehingga dapat mereka nikmati.

Dengan demikian, gaya hidup biasanya diasumsikan berdasarkan organisasi sosial konsumsi dan penekanan pada pandangan-pandangan normative, daripada organisasi sosial produksi yang secara klasik menjadi basis kelas. Konsumsi dalam kartun ini dalam pengertian yang luas mengacu pada seluruh tipe aktivitas sosial yang orang lakukan sehingga bisa mencirikan dan mengenali mereka, selain apa yang mereka “lakukan” untuk hidup. Konsumerisme telah menjadi pusat dari perkembangan sosial modernitas. Maka jelas budaya konsumen merupakan inovasi yang lebih mutahir. Gagasan bahwa konsumsi telah menjadi fokus utama kehidupan sosial dan nilai-nilai kultural mendasari gagasan lebih umum dari budaya konsumen.

Kartun 4. Perempuan yang berbusana seksi yang dibuat pada tahun 1997

Kartun ini secara visual menghadirkan ilustrasi tiga tokoh. *Layoutnya* menunjukkan ilustrasi laki-laki bertopi dan membawa sabit ditempatkan di sebelah kiri. Kepala tokoh ini menghadap ke kanan melihat ilustrasi tokoh yang ada di tengah. Ilustrasi tokoh laki-laki di bagian lain, pada kanan bidang gambar juga melihat ke arah tengah. Kedua ilustrasi tokoh laki-laki ini tampak memperhatikan tokoh ilustrasi yang ada di tengah-tengah yaitu ilustrasi perempuan. Fokus perhatian mereka melihat ilustrasi perempuan yang digambarkan dengan ukuran gambar yang lebih besar. Selain tiga tokoh tersebut, pada gambar juga dihadirkan ilustrasi seekor anjing pada bagian pojok kanan bawah. Kepala seekor anjing ini juga melihat pada ilustrasi perempuan. Maka sudut pandang gambar terpusat pada perempuan yang menggunakan pakaian legging, membawa tas, dan bersepatu hitam tersebut.

Kartun ini memanfaatkan tipografi scrip yang dihadirkan pada tiap balon kata. Balon kata yang fungsinya untuk menuliskan percakapan atau perkataan tokoh dengan berbagai kalimat yang disampaikan bertujuan untuk menguatkan pesan kartunis pada pembaca. Kalimat-kalimat yang disampaikan pada kartun Sompret menggunakan tulisan berbahasa Bali dengan tulis tangan, tanpa menggunakan tulisan pada perangkat digital. Kartun Sadha ini tidak memanfaatkan warna, na-

mun narasi hanya dibangun dengan memanfaatkan garis yang menghadirkan ilustrasi dan tipografinya. Secara layout, posisi balon kata dapay dibaca secara umum, yaitu dari kiri ke kanan, atas ke bawah.



Kartun 4. Perempuan yang berbusana seksi yang dibuat pada tahun 1997

Makna denotasi yang dimunculkan pada kartun ini adalah percakapan antara ilustrasi laki-laki bertopi dengan perempuan. Laki-laki bertopi tersebut mengatakan; *Beh Men Putu Gaya Deen! Aken Maleging, Lakar Kija-nto?* (Ibu Putu Gaya Sekali, Berpakain seksi, Mau kemana itu?). Pertanyaan laki-laki itu ditanggapi oleh perempuan yang ada pada bagian tengah bidang gambar dengan berkata; *Tidong Ja Keto, Nanggon Legging Adane. Kaose Ane Uli Bangkiang Nganteg ke Telapak*

Batis. Icing Lakar Pesu dadi ABG (Bukan Begitu, ini memakai pakaian Legging namanya. Pakaian yang dari pinggang sampai ke kaki. Saya mau keluar jadi ABG). Laki-laki yang paling kanan kemudia ikut berbicara dan menyampaikan; *Fuii... Fuii... Mejing ne yee!?* (*wah..wah.... mangkal ya!?*). Percakapan para tokoh manusia itu kemudian direspon oleh ilustrasi anjing Bali dengan nama Sompret dengan berbicara mengatakan; *Boye-ja ABG, kualu ABCT adane. "Atas Bawah Cara Talenan"* (Bukan ABG namanua, tapi ABCT "Atas Bawah Seperti landasan potong).

Makna konotasi kartun ini mengahdirkan Bali dalam gempuran arus globalisasi. Bali telah mengalami perubahan dalam fokus cara berpakaian. Perkembangan busana di masyarakat "Barat" telah sampai pada masyarakat di Bali. Perempuan dengan cara berpakaian yang tidak biasa dipandang oleh laki-laki menjadi sorotan. Perempuan dalam konteks kartun ini adalah seorang ibu-ibu. Tampilan ibu tersebut ditujukan dari kalimat pertama yang diajukan dengan kata Men Putu yang artinya seorang ibu yang telah memiliki anak dengan nama Putu. Men itu adalah sebutan perempuan Bali yang telah memiliki anak. Seorang ibu dengan pakain seksi menjadi fokus pembahasan karya ini. Pakaian yang dikenakan adalah sebuah pernyataan. Sebuah pakaian memunculkan system pertandaan yang menjadi tempat pembentukan dan pengkomunikasian tatanan sosial. Pemilihan pakaian adalah dapat dianggap sebagai salah satu makna yang digunakan oleh

kelompok sosial atau seseorang dalam mengkomunikasikan identitas sebagai makhluk sosial ke kelompok sosial lainnya. Jelas dalam karya ini, pandangan kartunis melihat cara berpakaian masyarakat yang tidak akrab dengan budaya Bali. Makna atas pakaian yang digunakan oleh perempuan ini akan memiliki makna yang berbeda antara budaya Bali dengan Budaya “Barat”.

Mitos yang dihadirkan dalam karya ini adalah mitos fashion, bahwa menjadi cantik harus menggunakan pakaian yang *press-body* atau yang menunjukkan lekukan tubuh. Secara skematis, makna tersebut dapat dilukiskan: form pada kartun tersebut adalah gambar perempuan yang menggunakan pakaian yang menunjukkan lekuk tubuhnya dalam posisi dibahas oleh dua laki-laki disekitarnya, dengan concept terjadi pergeseran cara berpakaian atau fashion orang Bali dalam memandang tubuhnya, dan signification-nya yang menunjukkan seluruh system tanda tentang fashion yang akan mengkonstruksi kecantikan perempuan. Barthes mendefinikan mitos sebagai “*a type of speech*” yang menunjukkan bahwa kartun ini sebagai mitos dalam arti bahwa kartun 4 merupakan cara berbicara tentang adanya pengaruh modern perkembangan fashion sebagai salah satu komponen yang mengkonstruksi kecantikan perempuan Bali.

Kehadiran pakaian tidak saja dipandang sebagai penutup bagian tubuh yang dianggap sensitive, namun hari ini pakaian

yang menjadikan perempuan cantik adalah pakaian yang bisa tetap memperlihatkan bagian tubuh yang ditutupi. Pakaian dipandang dapat mengkonstruksi, menandai serta mereproduksi jenis kelamin dan gender. Pakaian adalah instrumen dalam proses sosialisasi peran berdasarkan jenis kelamin dan gender. Pakaian membantu membentuk ide masyarakat tentang cara memandang perempuan ataupun laki-laki. Hal ini juga merupakan dari proses sikap terhadap citra perempuan dan laki-laki dibuat dan diproduksi. Perbedaan gender dalam pakaian ditemukan dalam makna yang dianggap berasal dari anggota satu budaya.

Meski perbedaan jenis kelamin dalam berpakaian sebenarnya universal, atribut tertentu yang menentukan maskulin atau feminis sangat variatif berdaarkan ruang dan waktu. Posisi perempuan dan laki-laki menempati posisi yang asimetris dalam kaitannya dengan perbedaan. Ditandai dengan laki-laki lebih aktif, menjadi gender yang mengamati yang memperhatikan lawan jenis. Sedangkan perempuan lebih pasif, yang dilihat dan diamati lawan jenis. Laki-laki memandang perempuan, dan perempuan memandang dirinya sendiri yang dipandang. Orang menegaskan bahwa tugas pakaian adalah untuk menarik perhatian pada tubuh dan bukan untuk menolak atau mengalihkan perhatian itu. Karena itu tubuh menjadi lebih terbuka sesuai dengan argument ketidaksopanan, dan bukannya disembunyikan atau disamarkan seperti menurut argument kesopanan.

Ideologi yang dihadirkan dalam kartun Sompret karya Sadha tampak sebagai pandangan terhadap kode komoditi kapitalis yang membawa ideologi dan politik dari pakaian. Pakaian adalah komoditi. Perempuan telah tunduk terhadap model tidak saja karena adanya kewajiban bagi mereka untuk tampak atraktif, untuk mengesankan kelembutan, untuk menjadi cantik dan menggoda, sehingga membuatnya menjadi objek seks. Pakaian telah memaksanya secara psikologis untuk hidup demi kehidupan eksterior. Sebagai simbol kebebasan dan kesetaraan dengan laki-laki.

Dalam abad gaya hidup, penampilan diri justru menjadi estetisasi, estetisasi kehidupan sehari-hari dan bahkan tubuh/diri pun justru mengalami estetisasi tubuh. Tubuh dan kehidupan sehari-hari pun menjadi proyek, benih penyemaian gaya hidup.”kamu bergaya maka kamu ada’ adalah ungkapan yang cocok untuk melukiskan kegandrungan manusia modern akan gaya hidup. Itulah sebabnya industri gaya hidup untuk sebagian besar adalah industri penampilan. Penampilan luar menjadi situs penting gaya hidup. Hal-hal permukaan akan menjadi lebih penting daripada substansinya. Gaya telah menggantikan substansi. Pemasaran penampilan luar, penampilan dan segala hal yang bersifat permukaan akan menjadi bisnis gaya hidup. Fashion salah satunya menjadi gaya hidup yang dibangun oleh media massa. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan satu orang dengan yang lainnya. Gaya hidup juga merupakan ciri dari modernitas. Siapapun yang hidup

dalam modernitas, maka ia akan menggunakan gaya hidup sebagai ciri pembeda dengan orang lainnya. Media massa juga sangat berperan dalam mengkonstruksi gaya hidup yang berkaitan dengan fashion dan penampilan. Fashion, pakaian, dan busana disebut sebagai fenomena kultural sejauh ketiganya menunjukkan praktik-praktik penandaan. Melalui ketiganya, dengan caranya tersendiri dialami dan dikomunikasikan tatanan sosial. Fashion dan pakaian secara simbolis mengikat satu komunitas. Hal ini menunjukkan kesepakatan sosial atas apa yang akan dikenakan merupakan ikatan sosial itu sendiri yang pada gilirannya akan memperkuat ikatan sosial lainnya. Fungsi mempersatukan dari fashion dan pakaian berlangsung untuk mengomunikasikan keanggotaan satu kelompok kultural baik pada orang-orang yang menjadi anggota kelompok tersebut maupun bukan.

Kartun 5. Kartun tentang Bali yang dibuat tahun 2008

Kartun 5 ini dibuat oleh Sadha pada tahun 2008. Dibuat dengan memanfaatkan satu panel atau satu frame dengan menghadirkan ilustrasi pada kiri panel tokoh laki-laki yang memegang teropong melihat kejauhan sambil menuliskan sesuatu dengan tangan kirinya pada buku tebal. Buku yang ditulis tersebut berada di atas meja yang dilengkapi oleh kain poleng. Ilustrasi laki-laki paling kiri ini dibuat dengan ciri-ciri rambut bagian atasnya rontok, sehingga yang tampak rambut pada kepala bagian belakang, telinganya besar, alis yang tebal.

Tangannya menggunakan jam. Teropongnya yang panjang menunjukkan Pulau Bali dengan tertancap bendera yang berisi tulisan Petani dan di tanah Bali bertuliskan Subur 1958. Pulau Bali pada lingkaran tropong sisi yang lainnya menunjukkan Bali berisi bendera yang bertuliskan GloBALIsasi-Politik-Investor dan tanah Bali bertuliskan Kerontang 2008. Ilustrasi manusia ini dibuat dengan ukuran yang sangat besar dengan tinggi hampir memenuhi tinggi panel. Ilustrasi selanjutnya berada di bagian panel sebelah kanan dengan menghadirkan laki-laki memakai destar poleng duduk bersama seekor anjing Bali. Laki-laki berdestar dan anjing Bali Sompret tampak duduk bencong melihat tokoh yang ada di depannya. Laki-laki berdestar dan Sompret tidak mengeluarkan kata-kata apapun. Gambar ini tidak menghadirkan balon kata, yang artinya tidak ada percakapan.

Tipografi hanya digunakan untuk keterangan gambar. Tipografi dengan memanfaatkan jenis huruf Display/ Dekoratif. Kelompok ini mewakili segala typeface yang tidak termasuk dalam katagori yang lain, baik itu typeface lama ataupun baru. Tulisan tidak digunakan sebagai dialog antar tokoh. Tulisan hanya digunakan untuk keterangan peristiwa dan nama sesuatu untuk memudahkan membaca pesan secara visual. Kartun Sompret karya I Wayan Sadha ini hanya memanfaatkan garis dalam menyampaikan komunkasinya secara visual, tanpa menggunakan warna. Dengan layout memanfaatkan komposisi keseimbangan semu dan perspektif pandangan

mata burung.

Secara denotasi, kartun 5 ini memiliki makna seorang yang memiliki tubuh besar dengan cara pandangnya menggunakan teropong melihat perubahan yang terjadi di Bali antara tahun 1958 dengan perubahan yang terjadi sampai pada tahun 2008. Perubahan yang digambarkan pada teropong menunjukkan pulau Bali yang berbeda. Laki-laki besar ini memakai jam tangan dan mencatat berbagai perubahan yang terjadi. Sementara orang Bali yang ditemani anjingnya hanya duduk terdiam tanpa bisa berbuat apa-apa. Orang Bali hanya duduk diam melihat berbagai perubahan pulau Bali yang ditatapnya dalam ujung teropong. Anjing Bali dan orang Bali melihat pulau Bali tahun 1958, menatap pulau Bali yang subur, tanaman tumbuh dengan subur, binatang kura-kura, ikan dan berbagai jenis satwa laut lainnya tampak senang berenang di lautan. Sementara pada tahun 2008 digambarkan pulau Bali yang gersang, tanpa tumbuhan. Ikan dan satwa lautpun tidak tampak dalam gambar tersebut.

Secara konotasi kartun 5 ini memiliki makna perubahan Bali dari tahun 1958 sampai tahun 2008. Perubahan tersebut dipacu karena adanya arus globalisasi yang telah hadir di Bali. Masyarakat Bali larut dalam suasana perubahan yang kurang memikirkan dampak yang akan dimunculkan atas berbagai modernitas yang masuk. Jam yang digunakan oleh lelaki besar tentu bermakna sebagai waktu atau sebuah perubahan,

dan berbagai perubahan tersebut dicatat dengan pengamatan. Sadha dalam kartunnya tidak menghadirkan persoalan dalam ilustrasi dengan ukuran besar, namun persoalan menukik pada hal-hal yang digambarkan kecil. Persoalan juga sering dihadirkan pada penggambaran latar belakang.



Kartun 5. Kartun tentang Bali yang dibuat tahun 2008

Catatan yang dibuat oleh manusia paling kiri ini menuliskan berbagai perubahan yang terjadi di Bali kurun Waktu 1958-2008. Jelas masukan arus globalisasi memberikan dampak perubahan pada Bali. Semenjak Bali dijadikan destinasi pariwisata sejak masa colonial, Bali yang tradisional terbentuk dari kebijakan Baliseering, kemudian bertemu pada arus global atau modernism yang dibawa oleh para wisatawan 'Barat'. Arus modernitas memang tidak bisa dihindarkan terkait den-

gan masuknya wisatawan mancanegara ke Bali.

Bali tahun 1958 adalah Bali yang dipandang oleh Sadha sebagai Bali yang subur. Keharmonisan antara masyarakat Bali dengan lingkungannya terjaga dengan baik, sehingga tanaman tumbuh dengan sangat baik. Ekosistem masih sangat baik. Tanaman tumbuh subur, satwa hidup tanpa adanya polusi. Petani pun mengibarkan benderanya sebagai tanda kejayaan pertanian. Pertanian tumbuh subur, masyarakat menikmati panen dengan hasil yang melimpah. Bali dengan budaya dan mata pencahayaannya sebagai petani tumbuh dengan sangat dinikmati oleh masyarakat.

Tahun 2008 bendera petani berganti oleh bendera Globalisasi-politik-investor. Kejayaan petani berganti karena tahun 2008 kejayaan dipegang oleh globalisasi-politik dan investor. Globalisasi yang dimaksudkan pada karya ini adalah masuknya pengaruh 'Barat' ke dalam budaya tradisional Bali. Perubahan yang dapat kita saksikan di Bali misalnya dalam budaya yang berkaitan dengan tari dan bentuk Barong. Pesatnya perkembangan pariwisata juga memberikan dampak bagi para sanggih pembuat Barong. Hal ini menimbulkan perubahan secara substitusi, kompleks unsur-unsur kebudayaan (seperti Barong) yang ada sebelumnya mengalami perubahan fungsi, melibatkan perubahan struktural minimal. Para sanggih telah banyak mengembangkan pekerjaannya. Dahulu mereka biasanya membuat Barong yang bersifat sakral, yang digunakan

sebagai persembahan untuk upacara keagamaan. Tari-tarian Barong yang mereka buat pun bertujuan untuk menjaga keseimbangan desa, namun sekarang banyak di antara mereka yang mulai menerima pesanan untuk membuat Barong yang sifatnya komersil baik dari wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Hal ini menandakan bahwa Barong sekarang bukan saja di buat dalam wujud yang sakral, namun sudah mulai dimodifikasi menjadi benda kerajinan yang bersifat komersil. Tarian Barong pun tidak saja dilakukan pada saat-saat tertentu pada upacara keagamaan, tetapi sudah biasa dipentaskan di hotel-hotel sebagai tarian profan.

Perubahan terhadap lingkungan juga sangat berdampak. Dalam bidang pertanian yang semula petani membajak sawahnya menggunakan sapi, namun hari ini para petani di Bali membajak sawah menggunakan traktor. Pemanfaatan pupuk alami untuk kesuburan tanah sawah sekarang berubah menjadi memanfaatkan pupuk non-organik. Selain itu masuknya arus modernitas juga menghadirkan berbagai sampah plastik. Awalnya penjual makanan di Bali memanfaatkan produk tradisional seperti daun pisang dalam mengemas makanan, namun hari ini kemasan banyak menggunakan plastik. Plastik telah lama menjadi bencana yang telah terbukti banyak membahayakan bagi ekosistem. Plastik telah merusak ekosistem laut. Banyaknya kura-kura, paus dan berbagai satwa lainnya mati karena terjerat plastik. Hal inilah yang menyebabkan gambran Bali tahun 2008 tidak tampak adanya satwa laut pada

kartun tersebut.

Banyaknya investor yang telah membangun hotel dan berbagai tempat penginapan sebagai bagian penunjang pariwisata juga telah mengubah tanah Bali yang awalnya daerah atau tanah persawahan menjadi bangunan. Ditambah Bali sebagai daerah pariwisata telah ‘mengundang’ banyak orang untuk datang ke Bali mencari kerja. Datangnya turis mancanegara ke Bali telah membuka banyak peluang kerja, maka ada banyak orang dari berbagai daerah datang ke Bali.

Banyaknya orang-orang datang ke Bali membuat perlunya banyak dibuatkan hunian tempat tinggal. Karena alasan keperluan tempat tinggal inilah kemudian para investor hadir untuk membuka kawasan hunian. Rumah Hunian dibangun dan mempersempit lahan pertanian. Sawah-sawah telah berubah menjadi bangunan tempat tinggal. Banyak petani kehilangan sawahnya. Atas peristiwa tersebut, maka ilustrasi paling kanan hadir untuk menunjukkan bahwa orang Bali hanya bisa duduk diam melihat perkembangan arus globalisasi. Persoalan inilah yang diporet oleh Sadha dalam kartun Sompret yang dibuat.

Mitos kartun ini adalah modernitas. Secara skematis, makna tersebut dapat dilukiskan: form pada kartun tersebut adalah gambar seseorang yang sedang mengamati perkembangan Bali dari tahun 1958 sampai dengan 2008, dengan concept terjadinya perubahan pada budaya alam Bali termasuk di da-

lamnya adalah perubahan matapencarian masyarakat, dan signification-nya yang menunjukkan seluruh system tanda tentang hadirnya arus modern yang telah mengubah system matapencarian masyarakat Bali. Barthes mendefinikan mitos sebagai “a type of speech” yang menunjukkan bahwa kartun ini sebagai mitos dalam arti bahwa kartun 5 merupakan cara berbicara tentang adanya pengaruh industri dan modernitas yang telah mengubah system hidup masyarakat Bali.

Ideologi kartun ini adalah ideologi kapitalisme. Kapitalisme atau Kapital adalah suatu paham yang meyakini bahwa pemilik modal bisa melakukan untuk meraih keuntungan sebesar-besarnya. Kapitalisme memiliki sejarah yang panjang, yaitu sejak ditemukannya sistem perniagaan yang dilakukan oleh pihak swasta. Di Eropa, hal ini dikenal dengan sebutan guild sebagai cikal bakal kapitalisme. Adam Smith adalah tokoh ekonomi kapitalis klasik yang menyerang merkantilisme yang dianggapnya kurang mendukung ekonomi masyarakat. Ia menyerang para psiokrat yang menganggap tanah adalah sesuatu yang paling penting dalam pola produksi. Gerakan produksi haruslah bergerak sesuai konsep MCM (Modal-Commodity-Money, modal-komoditas-uang), yang menjadi suatu hal yang tidak akan berhenti karena uang akan beralih menjadi modal lagi dan akan berputar lagi bila diinvestasikan. Adam Smith memandang bahwa ada sebuah kekuatan tersembunyi yang akan mengatur pasar (invisible hand), maka pasar harus memiliki laissez-faire atau kebebasan dari intervensi pemerin-

tah. Pemerintah hanya bertugas sebagai pengawas dari semua pekerjaan yang dilakukan oleh rakyatnya.

Dalam masyarakat pra-kapitalis, pengambilalihan—apakah hanya untuk memenuhi kebutuhan materiil masyarakat atau untuk meningkatkan kekayaan para pengeksploitasi bisa dikatakan berwujud dalam sebuah bentuk absolut; memeras lebih banyak dari produsen langsung daripada peningkatan produktivitas tenaga kerja. Artinya, sebagai aturan umum, eksploitasi pra-kapitalisme terjadi dengan cara ‘ekstra-ekonomi’ yaitu dengan cara paksaan langsung menggunakan politik dan hukum demi mengekstraksikan surplus dari produsen langsung yang biasanya tetap memiliki sarana produksi.

Desakan-desakan ekonomi kapitalisme dapat dikatakan telah menciptakan tatanan global yang lebih terintegrasi daripada sebelumnya, bahkan mungkin suatu bentuk integritas yang untuk pertama kalinya mewujudkan apa yang disebut oleh sebagian orang sebagai masyarakat global. Tetapi system sosial yang menyatukan berbagai jejaring sosial dan ekonomi nasional yang luas dan beragam adalah jenis system sosial yang sangat khas.

Simpulan

Kartun Sompret karya I Wayan Sadha adalah kartun opini yang berisi muatan kritik kebudayaan terhadap arus globalisasi yang masuk pada kehidupan masyarakat Bali. Kartun ini sebagai sebuah karya komunikasi visual memanfaatkan cara bercerita satu panel. Sebagai sebuah karya komunikasi visual, kartun ini memanfaatkan elemen grafis seperti ilustrasi, tipografi dan layout. Kartun sompret dibuat dengan memanfaatkan garis untuk menghadirkan ilustrasi, balon kata dan teks tulis dalam percakapan, tanpa menggunakan warna. Dengan cara membaca teks tulisnya dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah seperti cara baca secara umum, tampak kartun ini hanya menggunakan garis hitam dalam menyampaikan pesan. Gambar-gambar dibuat dengan perspektif sejajar mata manusia.

Makna denotasi kartun sompret adalah sebuah karya kartun yang menghadirkan ikon-ikon budaya Bali seperti orang Bali dengan khas cara berpakaianya. Kartun ini juga menghad-

irkan seekor anjing Bali yang disebut Sompret. Percakapan dalam balon kata juga menggunakan bahasa Bali. Dengan memanfaatkan unsur garis, kartun Sompret menghadirkan narasinya tersendiri untuk menyampaikan opini. Makna konotasinya adalah kartun Sompret ini memberikan kritik terhadap masuknya budaya global atau budaya 'Barat' yang telah banyak mengubah pola perilaku kehidupan masyarakat Bali. Pola kehidupan yang selanjutnya disebutkan sebagai gaya hidup masyarakat modern. Perubahan gaya hidup yang ditangkap atau dipotret oleh kartun Sompret berkaitan dengan pilihan melakukan aktifitas, pilihan makanan, pilihan gaya berkesenian, cara berpakaian orang Bali hingga persoalan kemodernan dalam pembangunan. Terhadap perubahan pilihan tersebut, maka mitos yang dimunculkan oleh kartun Sompret adalah mitos konsumerisme dengan ideologi kemodernan.

DAFTAR PUSTAKA

Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya, Kartun Dalam Politik Humor*. Jakarta :Kepustakaan Populer Gramedia.

Baudrillard, Jean. 2006. *Lupakan Postmodernisme: Kritik atas Pemikiran Foucault & Autokritik Baudrillard*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Eco, Umberto. 2009. *Teori Semiotika; Signifikasi Komunikasi, Teori Kode, Serta Teori Produksi-Tanda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Fiske, John. 2007. *Cultural and Communicaton Studies; Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra

Kaelan. 20015. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*. Yogyakarta:Paradigma.

Lee, Martin J. 2015. *Kebudayaan Konsumsi & Komoditas: Sebuah Kajian Politik Budaya Konsumen*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

McCloud, Scott. 2007. *Memahami Komik, Rahasia Ber*

cerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis.
Jakarta: Gramedia.

Moleong, Lexy J. 2001. *Metodelogi Penelitian Kualitatif.*
Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nuriarta, I. W. (2019). Kajian Semiotika Kartun Majalah T
empo Tahun 2019.
Jurnal Seni Rupa Dan Desain, 23(1), 11-15. Retrieved
from [https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/
article/view/736](https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/736)

Nuriarta, I. W., & Bayu Artha, I. G. A. I. (2017). *Baha-
sa Rupa Kartun Konpopilan Pada Koran Kompas Tahun
2016.* Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Institut Seni Indonesia
Denpasar, 5. Retrieved from [https://jurnal.isi-dps.ac.id/
index.php/segarawidya/article/view/191](https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/191)

Picard, Michel. 2006. *Bali; Pariwisata Budaya dan Budaya
Pariwisata.* Jakarta :Kepustakaan Populer Gramedia

Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika.*
Bandung : Matahari

Sarwono Jonathan & Lubis Harry. 2007. *Metode Riset Un-
tuk Desain Komunikasi Visual,* Penerbit Andi,
Yogyakarta.

Setiawan, Muhammad Nashir. 2002. *Menakar Panji
Koming, Tafsiran Komik Karya Dw Koendoro
Pada Masa Reformasi Tahun 1998.* Jakarta: Buku
Kompas.

Siswantoro. 2010. *Metode Penelitian Sastra: Analisis Struk*

tur Puisi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sunardi. 2002. *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Buku Baik

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

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

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

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

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

Website

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

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



I Wayan Nuriarta adalah dosen pengampu matakuliah Desain Komunikasi Visual Media, Proses Komunikasi, Ilustrasi dan matakuliah kartun di Jurusan Desain Komunikasi Visual-Fakultas Seni Rupa dan Desain-Institut Seni Indonesia Denpasar. Lahir di Kabupaten Tabanan-BALI, menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa di kampus Universitas Pendidikan Ganesha-Bali dan Gelar Magister Seni Desain Komunikasi Visual di kampus Pascasarjana ISI Yogyakarta. Ia pernah meraih juara 1 lomba logo Buleleng Smile dan juga

sebagai Juara Terbaik Logo Festival Seni Bali Jani yang diselenggarakan pemerintah provinsi Bali tahun 2019. Karya-karya kartunnya banyak dimuat di Koran Bali Post dan pernah dimuat di Koran Jawa Pos. Sering mengikuti pameran kartun tingkat lokal, nasional maupun lintas Negara. Selain membuat kartun, Nuriarta juga sering melakukan penelitian/ kajian terhadap karya kartun. Tulisannya berupa artikel yang membahas karya kartun telah banyak dimuat di Jurnal Nasional maupun Jurnal Nasional terakreditasi. Artikel pendek tentang kartun juga banyak dimuat pada laman website kampus ISI Denpasar. Empat kali penelitiannya tentang kartun lolos didanai oleh kampus tempat ia mengajar dan juga lolos didanai oleh Kemristekdikti. Dua bukunya tentang kartun telah diterbitkan oleh Lembaga Penelitian ISI Denpasar yang berjudul: Kartun Berita; Kartun yang hadir bersama konteksnya, dan bukunya yang lain berjudul: Kartun Strip; Membaca Kartun Media Massa. Saat ini sedang melanjutkan studi S3 di Kajian Budaya Universitas Udayana



I Gede Agus Indram Bayu Artha, S.Sn.,M.Sn adalah seorang dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI Denpasar) yang beralamat di Jalan Nusa Indah Denpasar. Lahir di Tabanan mengenyam pendidikan di Denpasar mengantarkan gelar sarjana S1 di Institut Seni Indonesia Denpasar dengan judul."Perancangan Desain Komunikasi Visual Untuk Mempromosikan Villa Nelayan di Cangu-Bali. Melanjutkan studi Magister Seni di ISI

Denpasar, pada program Pengkajian Seni dan mendapatkan gelar Magister dengan judul tesis" Kajian Estetika Pada Ilustrasi Baju Kaos Furious di Denpasar-Bali. Sebelum menjadi dosen di Institut Seni Indonesia Denpasar, Gus Indram aktif mengajar sekolah SMA dan SMK di Denpasar dalam jurusan multimedia serta mengambil job desain grafis. Ia juga melaksanakan penelitian yang didanai oleh ISI Denpasar " Kajian Ornamen Pada Gamelan semar Pagulingan di Pusat Dokumentasi ISI Denpasar. Ia juga aktif dalam pameran serta juri-juri lomba terkait Desain Komunasi Visual.



Ni Putu Dhea Pramesti adalah seorang mahasiswa yang lahir di Gianyar-Bali, dan sedang menempuh pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Denpasar. Ia cenderung fokus di bidang ilustrasi dan sempat lolos sebagai finalis kedua Lomba Desain Maskot yang diselenggarakan oleh LIPI (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia) pada tahun 2019 di Jakarta. Kemudian di tahun 2020 ia berkolaborasi dengan temannya dan berhasil meraih juara 1 Lomba Poster Young Creative Ideas Tingkat Nasional yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Malang. Di awal tahun 2021, ia mengikuti lomba ilustrasi yang diselenggarakan oleh Paperpillar Studio dan berhasil meraih juara 2. Selain itu, Dhea juga cukup aktif melakukan kegiatan mural bersama komunitas, baik itu untuk lomba, volunteer, maupun group projects.



Pande Putu Sastra Wibawa adalah seorang mahasiswa sedang menempuh pendidikan SI program studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Denpasar. Lahir di Kota Denpasar-Bali dan memiliki ketertarikan pada dunia desain grafis, sehingga membuatnya senang mengikuti berbagai kompetisi. Adapun prestasi yang pernah diraih seperti, juara 1 Lomba Desain Logo pada PNBIT Competition yang diselenggarakan oleh Politeknik Negeri Bali Tahun 2018 dan Juara 3 Lomba Poster Infografis dalam Dies Natalies ke 41-STP Bali Tahun 2019.

Pada tahun 2020, ia membentuk sebuah tim bersama temannya dan berhasil meraih juara 1 Lomba Poster Young Creative Ideas Tingkat Nasional yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Malang. Selain itu, Sastra juga cukup aktif dalam kegiatan organisasi baik di dalam maupun luar kampus. Ia pernah menjadi anggota Senat Mahasiswa FSRD periode 2019 – 2020 dan anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Denpasar periode 2020-2021.