

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bentuk gambar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain adalah faktor penggambarannya, ide, tema, teknik, pandangan berpikir dan lain sebagainya. Faktor-faktor inilah yang mempengaruhi sehingga ciri atau jenis gambar memiliki bentuk berbeda. Demikian halnya dengan gambar yang dibuat oleh Yogei Noojin. Karya gambar beliau memiliki bentuk yang dipertanyakan apakah termasuk gambar karikatur, kartun atau jenis gambar lainnya.

Ada beberapa masalah yang menjadi pertanyaan oleh peneliti dan sebagian orang tentang karya Yogei Noojin. Pertanyaan pertama adalah termasuk jenis gambar apakah karya gambar Yogei Noojin? Pertanyaan kedua, teknik apakah yang digunakan untuk menggambar dan pertanyaan ketiga adalah apakah beliau memanfaatkan metode tertentu dalam mengembangkan bentuk gambarnya?

Karikatur dan kartun adalah jenis karya gambar yang pada umumnya menyindir dan bersifat lucu. Karikatur dan kartun adalah cabang dari ilustrasi, sebagai media ekspresi, gambar karikatur memiliki beberapa jenis menurut sifatnya yaitu karikatur sosial, karikatur politik, karikatur personal, diantara sifatnya bermacam teknik pembuatnya.

Kartun juga memiliki unsur tersendiri seperti kartun *gags*, dan kartun editorial.

Tujuan kartun bervariasi mulai dari candaan, penyampain pesan kepada masyarakat, sampai memperbincangkan masalah politik atau peristiwa yang sedang ramai dibahas. hampir sama dengan karikatur yang mengandung satir dan masalah politik. Kartun dan karikatur adalah gambar yang memiliki tujuan yang berbeda, pembuat kartun dan pembuat karikatur dalam penciptaannya mempunyai karakteristik, fungsi dan teknik yang berbeda.

Teknik yang dibuat oleh karikaturis dan kartunis berbeda ada yang manual seperti digambar dengan pensil diatas kertas, serta digambar langsung lewat media digital. Lalu bagaimana teknik yang digunakan dalam menggambar kartun dan karikatur karya Yoge Noojin apakah menggunakan teknik manual atau teknik digital, serta apakah karya Yoge Noojin termasuk karikatur atau kartun.

Bagaimana gambar Yoge Noojin apakah disebut kartun atau karikatur mengingat kartun dan karikatur berbeda, jadi penulis tertarik dengan karya gambar Yoge Noojin, serta metode yang digunakan dalam penciptaan gambarnya mungkin bisa mengetahui arah sebenarnya dari hasil gambar yang diciptakan oleh Yoge Noojin apakah karyanya termasuk karikatur ataupun kartun,

Penciptaan gambar oleh Yoge Noojin tidak terlepas dengan penggunaan suatu metode atau cara modifikasi. Peneliti cenderung berasumsi bahwa Yoge Noojin menerapkan metode “SCAMPER” dalam menciptakan gambarnya. Metode ini adalah semacam rangkaian pertanyaan yang mendorong proses kreatif berdasar kata “SCAMPER”. S = *Subtitute* (Mengganti), C = *Combine* (Menkombinasikan), A = *Adapt* (Mengdaptasi), M = *Magnify* (Memperbesar), P = *Put to Other Uses*

(Meletakkan ke Fungsi Lain), E = *Eliminate* (Menghilangkan atau Mengecilkan),
R = *Rearrange/Reverse* (Mengatur ulang),

Proses metode *SCAMPER* dalam penciptaan gambar mempermudah pendistorsian terhadap anatomi wajah, misalnya seperti mata diganti (*Substitute*) dengan membesarkan (*Magnify*) matanya, yang terlihat lucu dari bentuk anatomi sebenarnya, juga meletakkan (*Put To Other Uses*) latar belakang suasana yang semula di rumah mengkombinasikan (*Combine*) suasana pantai menjadi menarik. Jadi tujuan dari metode *SCAMPER* ini adalah merupakan modifikasi dari sesuatu yang sudah ada, metode ini mempermudah pembuat gambar menciptakan karyanya.

Ulasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti karya gambar Yoge Noojin, apakah karya gambar Yoge Noojin itu karikatur atau kartun, bila mengingat dari karakteristik serta fungsi pada karya yang diciptakan oleh Yoge Noojin, serta bagaimana metode yang digunakan oleh Yoge Noojin.

Berdasar dari uraian tersebut, penulis juga mempertanyakan apakah Yoge Noojin menerapkan salah satu bagian atau seluruh dari metode *SCAMPER* dalam penciptaan karya gambarnya atau menerapkan dengan metode lainnya. Dan berdasarkan pernyataan ini, maka penulis bermaksud untuk meneliti karya gambar Yoge Noojin dengan judul : **“Analisis Karya Gambar Digital Yoge Noojin Ditinjau Dari Metode *SCAMPER*”**.

B. Identifikasi Masalah

Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan terjadi terarah serta cakupan masalah yang diketahui tidak terlalu luas. Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang masalah yang telah dikemukakan serta berpedoman pada tujuan dari identifikasi masalah, maka masalah atau pertanyaan penelitian yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Bentuk gambar Yogei Noojin belum jelas apakah tergolong sebagai karikatur atau kartun.
2. Cara menggambar Yogei Noojin cenderung ditanyakan apakah memanfaatkan teknik digital atau manual.
3. Terdapat anggapan sementara dari peneliti bahwa Yogei Noojin menggunakan substitusi *SCAMPER* dalam menciptakan karya gambar digital.
4. Terdapat anggapan sementara bahwa ada metode *combine* (kombinasi) untuk mengembangkan karya gambar digital Yogei Noojin.
5. Terdapat anggapan sementara bahwa ada metode *adapt* (adaptasi) *SCAMPER* diterapkan pada karya gambar digital Yogei Noojin.
6. Terdapat anggapan sementara bahwa ada metode *magnify/modify* (memperbesar/modifikasi) *SCAMPER* dalam menciptakan karya gambar digital Yogei Noojin.
7. Terdapat anggapan sementara bahwa ada metode *put to other uses* (meletakkan ke fungsi lain) *SCAMPER* dalam menciptakan karya gambar digital Yogei Noojin.

8. Terdapat anggapan sementara bahwa ada metode *eliminate* (menghilangkan/memperkecil) *SCAMPER* dalam menciptakan karya gambar digital Yogei Noojin.
9. Terdapat anggapan sementara bahwa ada metode *rearrange/reverse* (mengatur ulang) *SCAMPER* dalam menciptakan karya gambar digital Yogei Noojin.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu dan anggaran yang tersedia maka penulis merasa perlu membatasi masalah masalah dan lain lain untuk memudahkan pemecahan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini.

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis membatasi masalah tersebut sebagai berikut.

1. Metode penciptaan Yogei Noojin menerapkan semua atau hanya beberapa metode *SCAMPER*.
2. Identifikasi jenis karya gambar Yogei Noojin apakah termasuk gambar karikatur atau kartun

D. Perumusan Masalah

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang diharapkan dapat menjawab pertanyaan penelitian. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian. Adapun pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian ini adalah :

1. Unsur *SCAMPER* manakah yang paling banyak digunakan oleh Yogei Noojin dalam menciptakan gambar digital?
2. Apakah karya gambar digital Yogei Noojin termasuk karikatur atau kartun?

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, pada umumnya pasti mempunyai tujuan tertentu, Tanpa adanya suatu tujuan tertentu yang jelas maka kegiatan tersebut tidak akan dapat terarah karena tidak tahu apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut.

Berhasil atau tidaknya suatu kegiatan penelitian yang dilaksanakan terlihat pada tercapainya tujuan yang ditetapkan, Dalam Penelitian ini tujuan yang hendak di capai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui unsur *SCAMPER* yang mana yang paling banyak digunakan Yogei Noojin
2. Untuk menentukan apakah karya gambar Yogei Noojin termasuk jenis karikatur atau kartun

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat dari dilakukannya penelitian ini :

a) Bagi peneliti :

1. Sebagai sumber informasi mengenai karya gambar digital

2. Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan mengenai metode *SCAMPER* dalam pembuatan karya gambar digital.

b) Bagi kalangan Institusi :

1. Sebagai sumber pengetahuan bagi mahasiswa seni rupa mengenai karya gambar digital.
2. Sebagai referensi bagi mahasiswa seni rupa.

c) Bagi kalangan umum :

1. Sebagai sumber informasi mengenai Yoge Noojin sebagai kartunis Kota Medan.
2. Sebagai sumber ilmu tentang metode *SCAMPER*.