

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Karikatur merupakan alat kritik yang efektif atau peringatan awal (*early warning*) terhadap sesuatu yang tidak beres dan lebih sanggup bicara banyak dari pada seribu kata dan seratus kalimat. Berangkat dari isi kutipan tersebut maka dapat disimpulkan jika karikatur mempunyai peranan penting dalam buku catatan hidup manusia sehari-hari. Terutama setelah karikatur diterima sebagai bagian dari media massa. Disamping menawarkan tawa karikatur juga menyindir tokoh yang di karikaturkan. Karikatur juga disebut sebagai "penumpukan bara di atas kepala sasaran" bagi tokoh yang dikarikaturkan, dan memperlihatkan pada khalayak apa yang karikaturis anggap benar melalui nalarnya dan punya tendensi dibelakangnya mengkritik dan menyindir walaupun tetap dengan humor, karena itu karikatur selalu terasa segar. Kekuatan makna yang tersimpan dalam karya karikatur menjadikannya primadona para pembaca. Karikatur tidak hanya diterbitkan di surat kabar tetapi merambah ke berbagai media lainya seperti majalah, komik dan media elektronik. Dengan demikian karya gambar karikatur sangat dibutuhkan di berbagai media massa.

Karikatur atau *caricature* (inggris) berasal dari kata "*cari care*" (latin) yang berarti menyangatkan dengan sikap melebih-lebihkan sesuatu, atau menambah sesuatu muatan secara berlebihan. Dengan kata lain karikatur adalah reformasi lebih atas objek yang terkena dengan cara mengutamakan ciri yang paling menonjol atas objek tersebut. Berikut ini beberapa tokoh karikaturis dunia, diantaranya adalah : Hogart, Honore deumier, Thomas Nast dan di tanah air kita juga memiliki

karikaturis-karikaturis diantaranya adalah GM Sudarta, Pramono, Si Jon, Sibarani, dan masih banyak lagi. Karya-karya karikaturis tanah air kita dapat dikatakan memenuhi persyaratan maksimal sebagai karikatur.

Sejalan dengan perkembangan zaman proses penciptaan gambar karikatur ikut berkembang mulai dari yang manual sampai kepada penciptaan menggunakan program komputer. Untuk memenuhi kebutuhan akan permintaan gambar karikatur yang semakin tinggi dilakukan berbagai cara, salah satunya dengan memanfaatkan IPTEKS (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni) dalam bentuk Desain Grafis Komputer.

Desain Grafis Komputer berupaya untuk memecahkan masalah kebutuhan masyarakat atau komunikasi rupa yang dicetak, seperti poster, brosur, undangan, majalah, surat kabar, logo, kemasan, atau buku, dan bahkan juga cerita bergambar, komik dan karikatur. Desain grafis komputer kemudian mengalami perkembangan sejalan dengan kebutuhan masyarakat.

Berbicara mengenai tokoh karikaturis, Gom Tobing merupakan salah satu karikaturis kebanggaan kota Medan yang menggunakan kemajuan teknologi desain grafis komputer sebagai alat dalam menciptakan karya karikatur. Kemajuan teknologi desain grafis ini tidak menjadikan Gom Tobing luput akan cita rasa nilai estetik. Dari beberapa terbitan Harian Medan Bisnis yang lalu penulis melihat karya karikatur Gom Tobing ini yang sangat rapi dan menarik. Dalam setiap karya Gom Tobing terpancar ekspresi ungkapan emosionalnya, sebagian besar karya karikatur Gom Tobing mengupas masalah politik dan ekonomi tanah air sehingga menciptakan suatu karya yang seakan akan mempunyai roh untuk membongkar moral bangsa ini. Dari hasil wawancara langsung dengan Gom Tobing, menuturkan

“Berkarya sama dengan pekerjaan lainnya, adalah suatu proses belajar”.

*Simple Man with a simple dream.* Sederhana namun mendalam adalah kesan yang saya tangkap pada setiap karya Gom Tobing. Penggambaran dengan teknik digital dan pemilihan warna yang lembut serta enak dipandang mata telah mewakili sosok yang lembut, romantis, humoris dan sayang keluarga.

Tertarik akan karya karikatur Gom Tobing penulis mengadakan wawancara singkat dengan sang karikaturis Gom Tobing. Dalam berkarya Gom Tobing jarang menggunakan teknik manual yang mengutamakan pewarnaan dari cat air atau pensil warna. Tetapi tarikan garis dengan menggunakan *mouse* pada setiap karya karikatur Gom Tobing terlihat luwes, seperti tidak punya beban, layaknya goresan pensil di atas kertas,. Melihat gambar karikatur yang di hasilkan Gom Tobing baik garis maupun warna terasa sekali (sangat kental) dengan proses *digital*.

Untuk memudahkan tentang pengertian karikatur maka dibedakan menjadi dua jenis, yaitu karikatur situasi dan karikatur tokoh. Karikatur situasi adalah kartun bertenden sindiran tentang hal-hal tertentu tanpa menampilkan gambar seorang tokoh nyata, misalnya soal runtuhnya gedung WTC, tanpa ada kehadiran tokoh G. W. Bush atau Osama Bin Laden.

Sedangkan karikatur tokoh adalah gambar yang menampilkan tokoh-tokoh nyata, misalnya gambar Cristian Ronaldo, Bung Anas, S.B.Y. dan sebagainya. Namun yang sering kita jumpai adalah perpaduan keduanya, begitu juga yang tersaji dalam Harian Medan Bisnis karya Gom Tobing.

Dari paparan diatas penulis merasa perlu untuk meneliti karya karikatur Gom Tobing untuk mengetahui proses penciptaan karya karikatur tersebut, karena penulis merasa karya karikatur Gom Tobing layak diapresiasi dan sebagai judul

penelitian ini adalah “Analisis Karya Karikatur Gom Tobing di Harian Medan Bisnis Ditinjau dari Teknik Penciptaan dengan Desain Grafis Komputer”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penciptaan karya karikatur menggunakan *mouse* masih tergolong sedikit.
2. Proses penciptaan Karikatur secara manual butuh waktu yang lebih lama dan biaya yang lebih banyak dibanding penciptaan karikatur menggunakan media digital.
3. Teknik apa saja yang digunakan pada penciptaan karya karikatur Gom Tobing pada Harian Medan Bisnis.
4. Program pengolahan (*software*) apa yang digunakan pada penciptaan karya karikatur Gom Tobing pada Harian Medan Bisnis.
5. Isi karya karikatur Gom Tobing Terbatas pada topik politik dan karikatur ekonomi.
6. Karikatur karya Gom Tobing terbit setiap hari pada harian Medan Bisnis.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu, dana dan kemampuan teoritis, untuk itu penulis perlu mengadakan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Karikatur karya Gom Tobing terbit setiap hari pada harian Medan Bisnis periode januari – juni 2014.

2. Isi karya karikatur Gom Tobing menampilkan karikatur politik dan karikatur ekonomi.
3. Teknik penciptaan karikatur karya Gom Tobing lebih kepada proses digital

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka masalah yang di kaji dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut : Bagaimana Tahapan-tahapan Proses Penciptaan Karya Karikatur Gom Tobing pada Harian Medan Bisnis di Tinjau dari Teknik penciptaanya?.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data tentang karya karikatur Gom Tobing yang terbit antara bulan januari – juni 2014.
2. Mendeskripsikan proses teknik dengan desain grafis komputer telah mampu menyampaikan ekspresi atau pesan yang ingin disampaikan oleh Gom Tobing.
3. Mendeskripsikan tahapan – tahapan teknik apa yang digunakan Gom Tobing dalam menciptakan karya karikatur.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian antara lain:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan mengenai teknik dan proses penciptaan karya Gom tobing dengan menggunakan media desain grafis komputer.
2. Sebagai bahan masukan bagi para mahasiswa Seni Rupa untuk berani mencoba hal-hal yang baru dalam berkarya.
3. Penciptaan karya dengan media desain grafis komputer dapat dipelajari bagi mereka yang ingin belajar berkarya dengan media desain grafis komputer.
4. Untuk melatih kemampuan keterampilan penulis dalam melakukan penelitian ilmiah.
5. Bahan perbandingan yang relevan bagi peneliti selanjutnya.

