

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Informasi bergambar lebih disukai dibandingkan dengan informasi tertulis, karena menatap gambar jauh lebih mudah dan sederhana. Dibandingkan media verbal, gambar merupakan media yang paling cepat untuk menanamkan pemahaman. Gambar berdiri sendiri, memiliki subyek yang mudah dipahami dan merupakan simbol yang jelas dan mudah dikenal. Pembuatan suatu gambar komunikasi, dimaksudkan untuk mendukung suatu pesan. Ada beberapa bentuk gambar komunikasi, antara lain: ilustrasi, logo, dan karikatur.

Gambar karikatur adalah suatu media penyampai pesan yang digambar secara sederhana dan menyalahi anatomi. Walaupun sesungguhnya untuk mencapai kesederhanaan tersebut perlu mempelajari secara tekun dan jeli, sekaligus dituntut memiliki wawasan humoristik yang cukup. Ini berarti bahwa untuk menggoreskan kartun yang sederhana ternyata tidak sesederhana yang dipikirkan orang. Belum lagi masalah bagaimana mengisi karya tersebut agar mempunyai makna, pesan atau misi yang mantap. Ibarat masakan, diolah dengan bumbu yang pas dan disuguhkan dalam warna yang menarik dan mengundang selera. Jika karya kartun yang nampak sederhana tersebut diberi isi dan bahasa tubuh, ia akan menjelma menjadi apa yang disebut sebagai karikatur.

Arti karikatur yang sebenarnya adalah potret wajah yang diberi muatan lebih yang berkesan *distortif* atau pun *deformatif*. Namun secara visual masih dapat dikenali objeknya. Karya karikatur yang biasa kita lihat di surat kabar, menggambarkan pula wajah-wajah tokoh tertentu yang dikenal, yang dilakukan

keterlibatannya dalam suatu peristiwa atau masalah. Karikatur atau wajah *deformatif* yang tergambar di dalamnya hanyalah elemen yang dimaksud untuk memperjelas pesan yang hendak disampaikan. Banyak hal yang selalu terabaikan dalam hidup, satu hal ketika seseorang menggerakkan anggota tubuhnya, tanpa disadari pergerakan tersebut mempunyai makna tertentu pada siapa saja yang melihatnya, sama pula halnya ketika ketidaksadaran seorang perupa menciptakan gambar karikatur yang bermaksud untuk menyampaikan sebuah pesan, kritik atau pun saran melalui karyanya, beberapa orang tidak memahami maksud yang disampaikan dalam gambarnya dikarenakan bahasa tubuh pada gambar yang diciptakan tidak jelas maksud, makna dan tujuan gambar karikatur tersebut, sehingga memaksa penikmat berpikir untuk memahami dan mengartikannya.

Dalam setiap pembuatan gambar karikatur, bahasa tubuh dalam gambar sangat dituntut untuk menghasilkan karya yang jelas makna dan tujuannya, bahasa tubuh sering disebut juga dengan Gestur.

Gestur adalah suatu bentuk komunikasi non-verbal dengan aksi tubuh yang terlihat mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu, baik sebagai pengganti wicara atau bersamaan dan paralel dengan kata-kata. Gestur mengikutkan pergerakan dari tangan, wajah, atau bagian lain dari tubuh. Gestur berbeda dengan komunikasi fisik non-verbal yang tidak mengkomunikasikan pesan tertentu, seperti *tampilan*, *ekspresif*, *proksemik*, atau memperlihatkan atensi bergabung. Gestur membolehkan individu untuk mengkomunikasikan berbagai bentuk perasaan dan pandangan, dari menghina dan kebencian sampai menyetujui dan

kasih sayang, terkadang bersamaan dengan bahasa tubuh dengan tambahan perkataan saat berbicara.

Didalam gambar karikatur, gestur memiliki peranan penting untuk mendukung setiap penciptaannya , karena tanpa menekankan gestur sebuah gambar karikatur akan terlihat tidak menarik, kurang bermakna dan maksud dari pesan yang disampaikan akan terlihat kurang jelas. Salah satu karya Gom Tobing yang menggelitik adalah gambar kartun editorial yang menceritakan gonjang-ganjing dalam salah satu partai besar yang sedang berkecamuk akibat banyaknya kader yang melakukan maupun yang diduga melakukan penyimpangan gonjang-ganjing di Partai Demokrat. Gom Tobing adalah sosok yang romantis dan sayang keluarga, hal ini terbukti dari penggambaran sosok anak atau peri yang digambarkan dengan penuh perasaan. Penggambaran yang total terpancar dari kemantapan ekspresi dan gesturnya. Gom Tobing adalah suami dari Ingrid Pasaribu, sesama marga dari Batak Toba juga. Penggambaran dengan teknik digital dan pemilihan warna yang lembut serta enak dipandang mata telah mewakili sosok yang lembut.

Jika penulis melakukan klasifikasi kartunis berdasarkan pada teknik berkarya dan media yang kerap di pakai, maka Gom termasuk dalam kartunis yang tergolong digitalist yang mengutamakan keimutan dalam karakter yang digambar. Imut disini identik dengan pipi *chubby* yang menggemaskan. Beberapa kali penulis mengamati karya Gom, kebanyakan mempunyai karakter yang menggemaskan. Jadi segala permasalahan yang serius dan rawan dapat menjadi sesuatu yang menarik dan jauh dari kesan seram jika ditangani oleh kartunis yang

mempunyai selera humor tinggi. Sesuatu yang sederhana bisa membuat kita lebih bisa menikmati hidup yang indah.

Kemajuan teknologi desain grafis ini tidak menjadikan Gom Tobing luput akan cita rasa nilai estetika. 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 bahwa “Berkarya sama dengan pekerjaan lainnya adalah suatu proses belajar”.

Karya karikatur Gom Tobing mengisi rubrik karikatur opini pada halaman enam setiap hari pada Harian Medan Bisnis. Pada setiap karya karikatur Gom Tobing terlihat luwes, seperti tidak punya beban, layaknya goresan pensil di atas kertas, gestur yg di ciptakan pada setiap karya karikatur nya pun tak perlu memaksa penikmat berpikir keras untuk mengartikan maksud dari pesan yang di sampaikan pada karikatur tersebut .

Dari paparan diatas penulis merasa perlu untuk meneliti seorang Gom Tobing sebagai karikaturis Medan Bisnis, karena penulis merasa karya karikatur Gom Tobing layak diapresiasi dan sebagai penelitian ini penulis mengangkat sebuah judul “Analisis Karya Gom Tobing di Surat Kabar Harian Medan Bisnis Ditinjau Dari Gestur Karikatur-nya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siapakah Gom Tobing ?
2. Bagaimana proses penciptaan karikturnya dengan menggunakan desain grafis?
3. Bagaimana karakter karya karikturnya ?
4. Bagaimanakah proses pembuatan gestur yang dituangkan oleh Gom Tobing menggunakan desain grafis?
5. Seperti apakah cara pemilihan topik pembahasan yang akan di karikaturkan oleh Gom Tobing?
6. Seperti apakah karikatur Gom yang akan diterapkan di harian Medan Bisnis?
7. Apakah Gom Tobing memiliki kelemahan dalam menciptakan gestur Karikatur dengan desain grafis komputer?
8. Apakah gestur pada karikatur Gom Tobing sesuai dengan gerakan tubuh pada topik yang dibahas ?

C. Pembatasan Masalah

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

Penulis hanya fokus pada gestur karikatur karya Gom Tobing di Harian Medan Bisnis dihalaman 6 yang terbit di Tahun 2014. Hal ini dilakukan agar

permasalahan yang akan diteliti tidak melebar kemana-mana sehingga tercapai maksud dan tujuan dari diadakannya penelitian ini.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah tersebut perlu dirumuskan agar peneliti lebih mudah mencari data. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apa saja gerakan-gerakan bagian tubuh yang diciptakan oleh Gom Tobing pada Karikturnya?
2. Bagaimana konsep berkarya Gom dalam menciptakan karikatur di Harian Medan Bisnis 2014 ?
3. Bagaimanateknik penciptaan gestur karikatur oleh Gom Tobing dengan menggunakan desain grafis komputer?

E. Tujuan Penelitian

Ada pun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gerakan-gerakan bagian tubuh yang diciptakan oleh Gom Tobing pada karikturnya.
2. Untuk mengetahui konsep berkarya Gom Tobing dalam menciptakan karikatur di harian Medan Bisnis.
3. Untuk mengetahui bagaimana teknik penciptaan gesture karitarur Gom Tobing dengan menggunakan Desain Grafis komputer

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat dari dilakukannya penelitian ini :

1. Bagi peneliti :
 - a. Sebagai sumber informasi mengenai gesturKarikatur sebagai pemaknaan tertentu.
 - b. Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan mengenai penciptaan gesturkarikatur di surat kabar.
2. Bagi kalangan Institusi :
 - a. Sebagai sumber pengetahuan bagi mahasiswa seni rupa mengenai gestur karikatur di surat kabar.
 - b. Sebagai sumber informasi bagi mahasiswa seni rupa mengenai Gom Tobing selaku karikaturis di harian Medan Bisnis di Kota Medan.
3. Bagi kalangan umum :
 - a. Sebagai sumber informasi tentang gestur
 - b. Sebagai sumber informasi bagi kalangan umum mengenai Gom Tobing selaku karikaturis di harian Medan Bisnis.