

# **EKSISTENSI KARYA KARTUNIS MEDIA CETAK DI ERA KONVERGENSI MEDIA**

Oleh : Supradaka

Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Persada Indonesia Y.A.I  
Jl. Diponegoro No.74 Jakarta Pusat  
Padakakramat5@gmail.com

## ***Abstract***

*In Indonesia cartoon dynamic having relevance with that of printing media in the country. By the languid of printing media industry, newspaper and magazine specially, it had resulted in cartoonists who have energy to be freelance contributor at media printing, currently, they had become anxious and apprehensive because cartoon columns/rubrics had been provided for them by business considerations one by one had been ready minimized and reduced by such media in media convergence era. However, the objective of this research is to know cartoonist work existence in printing media as well as tactic and strategy of cartoonists in order to stay exist in media convergence era. This research uses descriptive-qualitative method by technique of primary data collection obtained by participant and interview observation. Regarding secondary data it is obtained by library study. Conclusion from this research is that to maintain work existence in media convergence era, cartoonists should increase science from multiple knowledge disciplines, creative process while accentuating group work model. Scheduled cartoon exhibition, skill increasing and digital technological mastering.*

*Keyword : Cartoon, Existence, Convergence Media*

## ***Abstrak***

Dinamika kartun di Indonesia bertalian dengan dinamika media cetak di Tanah Air. Memudarnya industri media cetak Indonesia, khususnya surat kabar dan majalah, membuat ratusan kartunis yang selama ini bergairah menjadi kontributor lepas media cetak itu prihatin dan cemas, pasalnya rubrik-rubrik kartun yang selama ini tersedia untuk mereka, satu persatu mulai ditanggalkan atau diminimalisasi oleh media bersangkutan karena pertimbangan bisnis di era konvergensi media. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui eksistensi karya kartunis media cetak dan kiat-kiat para kartunis agar karya mereka tetap eksis di era konvergensi media. Penelitian ini menggunakan metode diskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data primer diperoleh melalui observasi partisipan dan wawancara, adapun data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa untuk dapat mempertahankan eksistensi karya di era konvergensi media, para kartunis dituntut untuk meningkatkan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, proses kreatif dengan mengedepankan pola kerja kelompok, Pameran kartun yang teragendakan, peningkatan skill dan penguasaan teknologi digital.

Kata kunci: Kartun, Eksistensi, Konvergensi media

## PENDAHULUAN

Kehadiran karya kartun di media cetak dengan ciri khas menyuguhkan kelucuan bisa diibaratkan seperti garam dalam masakan, jika tak ada garam, masakan terasa hambar. Karya kartun bisa juga dikatakan sebagai mainan ibu kita untuk merangsang anaknya agar bisa tertawa girang, memancing gelak, minimal senyum. Kartun menyuguhkan segi lain dari objektivitas sehingga ia dapat menjadi akrab dan merangsang tawa. Karena sebuah karya kartun menciptakan peristiwa-peristiwa yang potensial lucu menjadi gambar yang benar-benar lucu, oleh sebab itu kehadiran karya kartun sangat dinantikan oleh para penikmatnya.

Namun dengan adanya perkembangan teknologi di bidang teknologi informasi juga memicu perubahan besar dalam teknologi digitalisasi di mana semua konten media baik cetak dan elektronik dapat digabungkan dan didistribusikan dalam satu media digital. Perkembangan di bidang teknologi informasi inilah yang menyebabkan terjadinya konvergensi. Pergeseran teknologi yang tradisional ke teknologi digital juga membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi, termasuk juga membawa perubahan dalam media massa dan jurnalisme. (Tamburaka, 2013:72-73).

Kehadiran media baru dan gerakan *citizen journalism* (jurnalisme warga) secara langsung maupun tidak membawa dampak pada media lama yang selama ini dianggap sebagai penguasa atas produksi dan distribusi informasi. Internet sebagai media baru memberi kemudahan akses warga dalam membuat akun di milis, situs jejaring sosial, *web-blog*, hingga membuat situs sendiri. Setiap warga yang memiliki akses internet dengan fasilitas mesin pencarian, bisa langsung menemukan topik apa saja yang ingin dibaca dibandingkan membeli majalah atau koran yang menyuguhkan beragam rubrikasi yang belum tentu rubrikasi tersebut sesuai dengan minat pembaca. (Nasrullah, 2014:40)

## METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dipilih peneliti kali ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang memberi gambaran secara cermat mengenai individu atau kelompok tertentu tentang keadaan dan gejala yang terjadi. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan kajian pustaka.

### 1. Data Primer

Data primer merupakan data atau informasi yang diperoleh melalui penelitian di lapangan dan sifatnya sebagai data utama. Data primer tersebut diperoleh dengan cara observasi partisipan dan wawancara. Observasi partisipasi (*participant observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk

Dampak persaingan surat kabar sangat berpengaruh pada eksistensi karya kartun media cetak, hal ini terlihat dari minimnya surat kabar yang menampilkan rubrik kartun lepas yang biasanya diisi oleh para kartunis kontributor lepas/*freelance*. Memang satu persoalan yang dihadapi media saat ini adalah kompetisi diantara media cetak atau antara media elektronik atau antara kedua media tersebut. Kepemilikan media telah menimbulkan banyak masalah, yaitu merger yang mengharuskan penghematan biaya demi meningkatkan keuntungan namun disisi lain merugikan pekerja media dan kepentingan publik secara luas.

Era 1980-1990-an disebut-sebut sebagai masa kejayaan kartun Indonesia. Itulah masa ketika kartun beroleh apresiasi yang baik dari masyarakat. Banyak kartunis lahir, banyak pameran dan lomba digelar. Media massa pun memberi ruang yang cukup bagi penampilan karya-karya kartunis Indonesia. Memasuki tahun 2000-an, kartun Indonesia lesu darah. (Lihat: <http://www.rumahkartunindonesia.com/news/detail/19/SEMARANG-IBU-KOTA-KARTUN-INDONESIA>)

Dengan semakin banyaknya media cetak yang gulung tikar akibat persaingan bisnis dan kecenderungan masyarakat dalam menggunakan media baru, maka semakin sempit ladang para kartunis kontributor lepas dalam mengekskiskan karya-karya kartun mereka di media cetak. Maka timbul pertanyaan dalam benak hati peneliti untuk mengetahui bagaimana eksistensi karya kartunis media cetak di era konvergensi media dan bagaimana kiat para kartunis agar karya-karya mereka tetap eksis di era konvergensi media. Sehingga manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pencerahan, masukan pendapat atau usulan dan pemikiran untuk pengembangan dan kemajuan para kartunis Indonesia di era konvergensi media.s

menghimpun data peneliti melalui pengamatan dan penginderaan di mana peneliti terlibat dalam keseharian informan (Bungin 2007 dalam Sujarweni 2014:33). Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara langsung kepada kartunis yang diteliti dengan tanya jawab tanpa menggunakan pedoman yang disiapkan sebelumnya. Wawancara ini dilakukan di Semarang dan Borobudur, Magelang, Jawa Tengah tahun 2016 – 2017.

### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah suatu informasi yang sudah ada atau tersedia dalam bentuk tulisan, publikasi, dokumen, arsip foto, jurnal kegiatan dan sebagainya yang bersifat pendukung.

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data sekunder melalui studi kepustakaan baik berupa arsip-arsip tertulis maupun dokumentasi secara digital (melalui media internet)..

## LANDASAN TEORI

### Kartun dan Karikatur

Penggunaan karikatur dalam berbagai media untuk tujuan penyampaian pesan dan kritik politik bukan hal baru. Hanya saja, perannya tampak dipertajam di sejumlah negara. Bangsa Mesir kuno bisa disebut sebagai bangsa yang telah mengenal seni karikatur yang digunakan untuk mengolok dan mengkritik pemerintahan despotik. Artis-artis di jaman Firaun menggunakan simbol sederhana atau binatang dalam menyampaikan pandangan mereka yang berbeda dengan pandangan monarki. Meski simple dan tidak langsung, kritik yang disampaikan oleh seniman Mesir kepada berbagai jenjang kekuasaan tergolong tajam dan efektif. Selain Mesir, bangsa kuno yang juga sudah mengenal karikatur adalah Yunani. Baik Aristoteles maupun Aristophanes merujuk pada Bosten, sosok satiris yang kemudian disiksa sampai ajal.

Pada era lebih modern, karikatur memperoleh popularitas di Belanda pada awal Abad ke-17, dan dipopulerkan lebih jauh di Inggris di awal Abad ke -18 dan digunakan sebagai alat satire politik. Salah satu tokohnya yang besar adalah William Hogarth yang karya-karyanya membuka jalan bagi diterimanya karikatur sebagai satu seni. Di Italia pada zaman dahulu ada upaya menengahkan neraka secara komik yang mendahului datangnya era surealisme. Mengenai tokohnya ada yang beranggapan, bahwa Leonardo da Vinci adalah bapak karikatur Italia.

Di Perancis, seni karikatur berkembang pada abad ke -19 dengan munculnya majalah komik pertama dan sebuah harian pada tahun 1830 di mana Honore Daumier menghadirkan kartun yang hidup dan berisi kritikan terhadap pemerintah. Karikatur politik juga dikenal di Rusia, bahkan disebut banyak memberi pengaruh pada terjadinya Revolusi Oktober dan juga pada masa Perang Dunia II. Sementara di AS, seni ini berkembang pesat di awal abad ke-20 dalam penerbitan majalah dan surat kabar menyusul terbitnya majalah mingguan *The Harbor Weekly* pada tahun 1875 yang memuat karikatur. (Ninok Leksono, 2007)

Di Indonesia, konon karikatur mulai berkembang sejak negeri ini dibawah penjajahan Belanda. Yaitu pengaruh dari gambar karikatur yang secara berkala dimuat di surat kabar berbahasa Belanda, misalnya "*de Locomotif*" yang beredar di Indonesia saat itu. Bahkan menurut beberapa sosiolog, kartun atau karikatur asli Indonesia sudah dikenal sejak

jaman baheula. Misalnya tokoh-tokoh wayang, terutama punokawan Semar, Gareng, Petruk, Bagong dan Togog, dapat dikategorikan sebagai kartun atau karikatur, dilihat dari karakter, penampilan dan pesan-pesan yang disampaikan ke publik. Tokoh punokawan tersebut dapat ditampilkan kapan saja, dimana saja dengan tidak terikat jaman dan situasi. Meski menampilkan kelucuan-kelucuan namun membawa pesan kritis satiristik. (Pramoedjo, 2008:14).

Secara singkat dapat dijelaskan, bahwa karikatur seperti halnya kartun strip, kartun *gags* (kartun kata), kartun komik, dan kartun animasi adalah bagian dari apa yang dinamakan kartun. Jika kartun diartikan sebagai gambar lucu atau dilucukan yang bertujuan agar pemirsanya terhibur, tersenyum atau tertawa geli, maka karikatur adalah bagian dari kartun yang diberi muatan pesan yang bernuansa kritik atau usulan terhadap seseorang atau sesuatu masalah. Meski dibumbui dengan humor, namun karikatur merupakan kartun satire yang terkadang malah tidak menghibur, bahkan dapat membuat seseorang tersenyum kecut. Karikatur (Latin:*carricare*) sebenarnya memiliki arti sebagai gambar wajah yang didistorsiakan, diplesetkan atau dipletotkan secara karakteristik tanpa bermaksud melecehkan si pemilik wajah. (Pramoedjo, 2008:13).

Karikatur adalah gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Karikatur dibedakan dari kartun, karena karikatur tidak membentuk cerita sebagaimana kartun, namun karikatur dapat menjadi unsur dalam kartun, misalnya dalam kartun editorial (Suprana, dalam Tamburaka 2013:100).

Menurut Salam (2017:16), kartun dan karikatur ditinjau dari fungsi seni ilustrasi, mereka mempunyai fungsi yang berbeda. Untuk fungsi menghibur diemban oleh seni ilustrasi berupa kartun humor yang mengadirkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk cetakan maupun dalam bentuk animasi. Sedangkan fungsi menyampaikan opini atau pandangan suatu persoalan atau tema diemban oleh seni ilustrasi karikatur yang ditampilkan pada majalah, surat kabar atau animasi televisi. Seni karikatur menyoroti suatu persoalan dalam bentuk kritikan terhadap kebijakan public dan perilaku pemimpin politik, kesadaran tentang suatu hal yang kritis dalam kehidupan masyarakat, atau pembelaan terhadap ketertindasan suatu golongan tertentu. Karikatur biasanya menampilkan hal yang didramatisasi dalam wujud yang lucu. Karena sifatnya yang lucu inilah, maka gambar karikatur biasa pula disebut kartun -politik (*political cartoon*).

Orang atau masyarakat lebih menyukai informasi bergambar jika dibandingkan dengan yang berbentuk tulisan, karena melihat gambar jauh lebih mudah dan sederhana. Dengan kata lain, media gambar merupakan metode yang paling cepat untuk menanamkan pemahaman, walau gambar tidak disertai dengan tulisan sekalipun. Gambar berdiri sendiri dan selalu memiliki subjek yang mudah difahami, sebagai simbol yang jelas dan mudah dikenal (Waluyanto dalam Tamburaka 2013:101)

Jadi untuk memahami makna di balik suatu gambar karikatur adalah menghubungkan dengan konteks situasi dimana sebuah era karikatur itu dibuat, kemudian menghubungkan pesan-pesan secara verbal dan non verbal baik gambar atau kata-kata yang terdapat di dalam suatu karikatur untuk mendapatkan pemahaman yang utuh. Bagaimanapun suatu karikatur dibuat merupakan gambaran ide karikaturis dalam melihat fenomena sosial yang terjadi masa itu dan merefleksikan kritik melalui sebuah gambar imajinatif (Tamburaka 2013:106). Sedangkan untuk memahami makna dari gambar kartun jauh lebih mudah karena kartun lebih mengutamakan objek gambar lucu, bahkan terkadang menyuguhkan surprise, yaitu ketika gambar kartun mengubah hal-hal yang tak lucu menjadi lucu.

### **Konvergensi media**

Seiring berkembangnya pola komunikasi massa, banyak studi yang telah dilakukan untuk menangkap fenomena konvergensi media, Henry Jenkins (2006) mendefinisikan konvergensi media sebagai aliran konten di beberapa platform media, kerjasama industri dengan media dan kegiatan migrasi media. Fenomena ini terjadi akibat kemunculan teknologi digital dan media baru. Sedangkan menurut Flaw (2002) konvergensi media sangat berkaitan erat dengan perubahan industri, dimana industri menjadi lebih dinamis dan bergantung pada teknologi. (Lihat <https://pakarkomunikasi.com/Konvergensi> Media menurut Para Ahli dan Pengaruhnya kepada Khalayak)

Marshal McLuhan (1964) dalam bukunya *Understanding Media* mengemukakan bahwa teknologi komunikasi memainkan peran penting dalam tatanan sosial dan budaya baru membawa perubahan dari media cetak ke media elektronik. Ada tiga bagian penting dari konsep ini yaitu *Global Village* (desa global), sebuah bentuk baru organisasi sosial yang muncul ketika media elektronik mengikat seluruh dunia dalam satu tatanan. Ungkapan McLuhan tidak dapat lagi dipandang sebagai sebuah ramalan belaka, dengan adanya perkembangan teknologi dibidang teknologi

informasi telah memicu perubahan besar dalam teknologi digitalisasi dimana semua konten media baik cetak maupun elektronik dapat digabungkan dan didistribusikan. Bahkan Flew (2002) mengemukakan bahwa media digital adalah bentuk dari konten media yang menggabung dan mengintegrasikan data, teks, suara dan berbagai gambar yang tersimpan dalam format digital dan didistribusikan melalui suatu jaringan seperti kabel serat optic, satelit dan sistem transmisi gelombang rendah (Tamburaka, 2013:72).

Dari segi perangkat media, era media baru ini ditandai dengan apa yang disebut konvergensi media. Secara struktural konvergensi media berarti integrasi dari tiga aspek, yakni telekomunikasi, data komunikasi dan komunikasi massa dalam satu medium (Jan van Dijk, 2006). Dalam tataran praktis, konvergensi media bisa terjadi melalui beberapa level: (1) level structural seperti kombinasi transmisi data maupun perangkat antara telepon dan computer; (2) level transportasi seperti web TV yang menggunakan kabel atau satelit; (3) level manajemen seperti perusahaan telepon yang juga yang memanfaatkan jaringan telepon untuk TV berlangganan; (4) level pelayanan (services) seperti penyatuan layanan informasi dan komunikasi di internet; (5) level tipe data seperti menyatukan data, teks, suara, maupun gambar. (Nasrullah 2014:15).

Pergeseran teknologi yang tradisional ke teknologi digital juga membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi. Perubahan besar

terjadidalam aktivitas jurnalisme, batasan geografis menjadi kecil, desa global dengan internet, termasuk mereka yang berpartisipasi yakni kelompok anak muda setiap saat melakukan aktivitas jurnalisme daring.

Secara umum, konvergensi media didefinisikan sebagai penggabungan media massa dengan teknologi digital yang berkembang saat ini. Berbagai jenis media seperti majalah, koran, radio, televisi digabungkan menjadi satu platform yang sama.

Secara garis besar bahwa perubahan media lama ke media baru mempengaruhi cara kita dalam berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan media.

Dalam hubungan komunikasi antar individu keberadaan media baru juga memberikan perspektif yang baru. McQuail (2001 dalam Tamburaka, 2013:74) juga menunjukkan enam perbedaan antara media lama dan media baru yaitu, (1) media lama konsepnya satu objek berbicara pada banyak orang, sementara media baru bersifat *decentralized* yang artinya semua memiliki kesempatan berbicara kepada siapapun, (2) media

lama adalah *one way communication*, sementara media baru *two way communication* yang memungkinkan adanya *feedback* dari *audience*, (3) media lama dibawah kontrol negara, sementara media baru di luar kontrol negara, bahkan dapat dinikmati siapapun yang ada di dunia tanpa batasan negara, (4) media lama memproduksi lapisan sosial sementara media baru adalah memproduksi konsep demokratisasi, (5) media lama memfragmentasi *audience* sementara media baru meletakkan *audience* pada posisi yang sama, (6) media lama membentuk kebingungan sosial, sementara media baru berorientasi pada individu.

### Dampak Persaingan Surat Kabar

Salah satu persoalan yang dihadapi media saat ini adalah kompetisi yang di antara sesama media cetak atau sesama media elektronik dan atau kedua media tersebut. Kepemilikan media telah telah menimbulkan banyak masalah, yaitu merger yang mengharuskan penghematan biaya demi meningkatkan keuntungan namun di sisi lain merugikan pekerja media dan kepentingan publik secara luas.

Media tidak lagi menjadi pelayanan kebutuhan informasi bagi khalayak, tetapi lebih mementingkan keuntungan semata dan mengabaikan profesionalisme jurnalisisme. Berita bagi masyarakat merupakan hak dan media berkewajiban memberikan hak itu kepada masyarakat. Jika berita disingkirkan oleh iklan apa jadinya fungsi pers itu sebagai pemberi informasi kepada masyarakat yang terabaikan. Lalu apa yang menyebabkan penurunan surat kabar? Menurut Baran (2011 dalam Tamburaka 2013:140) bahwa industri surat kabar telah merasakan penurunan yang dramatis dalam kompetisi dikarenakan dua bentuk: (1) hilangnya kompetisi di surat kabar, dan (2) konsentrasi kepemilikan.

Salah satu masalah lainnya adalah para pembaca yang berasal dari kalangan muda kini berpaling ke media elektronik untuk mendapatkan berita. Internet terbukti secara langsung merusak sistem keuangan dan usaha iklan surat kabar. Sebelum ada internet, iklan menjadi hal yang sangat eksklusif di surat kabar.

Menurut Abdullah (2011) mewabahnya demam internet ikut menurunkan tiras surat kabar cetak karena media online semakin disukai. Hampir semua media cetak saat ini memiliki edisi online. Namun, menjadi boomerang dengan danya edisi online yang gratis, orang merasa tidak perlu lagi untuk berlangganan surat kabar. Media online yang memiliki nilai aktualitas yang lebih tinggi dibanding media cetak ini bias diakses secara gratis. Beritanya terus menerus di update setiap saat, sedangkan media cetak baru bisa dibaca

keesokan harinya (Bajari, Atwar&Sahala TS, 2011 dalam Tamburaka 2013:142)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Eksistensi Karya Kartun di Era Konvergensi Media

Sejak awal kemunculannya, kartun sudah menjadi bagian dari surat kabar. Pengurangan atau meminimalisan rubrik-rubrik di halaman koran dan majalah telah mempersempit ruang ekspresi kartunis untuk mengekskiskan karya-karyanya dihadapan para penikmatnya.

Karya kartun tidak mati, hanya butuh ruang ekspresi. Dan ternyata kartun sebagai salah satu cabang dari seni rupa telah mengalami perkembangan di era media baru.

Kartun bisa diekspresikan melalui media kanvas berupa lukisan, melalui media kayu bisa berupa lukisan kartun atau karikatur wajah untuk cendera mata, dari media kayu juga bisa dibuat patung kartun dan topeng kartunal, melalui media keramik kartun bisa berbentuk relief atau lukisan diatas keramik bakaran tinggi, melalui media *digital printing* kartun bisa dicetak di atas media tekstil berupa kaos maupun baju, di media *digital* kartun bisa berbentuk film animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi.

Hadirnya media baru yang mendorong munculnya era kovergensi media tidak berarti menghilangkan media lama secara keseluruhan. Media cetak(surat kabar/majalah) dan media elektronik (radio dan televisi) masih tetap eksis ditengah-tengah perkembangan media baru. Hal ini bisa dijadikan bukti bahwa eksistensi karya kartun media cetak masih bisa dinikmati kebaradaannya di era konvergensi media. Koran Kompas minggu masih menyajikan rubrik kartun untuk para kartunis kontributor tetapnya yaitu: Panji Koming, Timun, Sukribo, Konpopilan, Mice *Cartoon*. Koran Pos Kota dengan rubrik Lembaran Bergambar (Lembergar) yang menampilkan kartun strip Ucha, Doyok, Otoy dan Ali Oncom. Koran Bola dengan kartun Si Gundul. Bahkan koran Jawa Pos masih menerima kiriman kartun dari kontributor lepas untuk mengisi rubrik kartun humor di Jawa Pos terbitan hari minggu.

Halaman opini (*opinion page*) atau halaman editorial yang biasanya berisi pendapat, komentar atau kritik yang bersumber dari redaksi surat kabar berangkutan, juga masih memajang gambar karikatur atau kartun editorial yang berisi opini yang mencerminkan sikap surat kabar yang bersangkutan.

Pameran dan lomba kartun baik di tingkat Nasional maupun Internasional seperti yang telah

diadakan di Tanah Air beberapa waktu yang lalu, diantaranya : pameran dan penghargaan Astra Motor *International Cartoon Contest* 2017, *International Tobacco Cartoon Exhibition* 2017, *International Cartoon Exhibition* di Wisma Perdamaian Semarang 2016, pameran dan temu kartunis Nasional di Borobudur *cartoonists forum* 2017 di Borobudur, Kartunistimewa *Jogja Cartoon Exhibition* 2017. Pameran karikatur anti korupsi yang digelar di gedung KPK 2017, pameran karikatur nasional bertajuk "Guru Bangsa" dalam rangka EduFest Multikultural UIN Walisongo Semarang 2017, telah menjadi ajang apresiasi dan eksistensi kartun di era konvergensi media.

Dengan kehadiran internet dewasa ini yang hampir mendominasi seluruh kegiatan manusia, telah mendorong para kartunis untuk mengekskiskan karya-karyanya melalui jejaring sosial, antara lain : *Facebook, Instagram, Tumblr, Pinterest, You Tube, Google +* dan masih banyak lagi, sehingga para penikmat kartun dan karikatur bisa dengan leluasa berselancar di dunia maya. Selain sebagai ajang eksistensi karya juga biasanya digunakan sebagai ajang promosi bisnis kartun atau karikatur. Para kartunis sering menawarkan jasa membuat karikatur wajah, jasa membuat ilustrasi majalah, jasa membuat animasi kartun dan sebagainya.

#### **Kiat-kiat para kartunis agar karya mereka tetap eksis di era konvergensi media.**

Dalam ranah faktual, sesungguhnya seni kartun selalu terbuka untuk dua pilihan : jalur individual dan komunitas. Jalur individual adalah kartunis yang berdeklarasi atas namanya sendiri, dengan segala konsekuensinya. Ia menciptakan sistem dan pola kerja berbasis individu; seperti yang dilakukan Jitet Koestana master kartun Indonesia dan sekaligus merupakan kartunis senior di Semarang Cartoon Club (SECAC), yang telah berhasil menunjukkan eksistensi karyanya baik di dalam maupun di luar negeri dengan berhasil mendapatkan lebih dari seratus penghargaan tingkat Internasional. Jitet menyampaikan bahwa: "sebagai kartunis harus banyak membaca, melihat dan mendengar apa saja yang bisa menambah pengetahuan. Kartunis harus membekali dirinya dengan meningkatkan ketrampilan/skill menggambar, karena dengan bekal pengetahuan yang luas dan skill yang bagus ibarat mempunyai pedang bermata dua". Jitet juga mengingatkan, masa depan kartunis adalah dunia digital. Semua memiliki media sendiri yang berada dalam genggaman, tergantung dimanfaatkan untuk apa. Ratno PT salah satu personil SECAC, memberi masukan buat kartunis untuk kedepannya harus jeli melihat kebutuhan masyarakat/calon konsumen,

misalnya seperti yang ia lakukan yaitu menawarkan konsep karikatur untuk kebutuhan *prewedding*, karena kartun atau karikatur *prewedding* akan mendatangkan keindahan dan keunikan tersendiri. Agus Jumianto dari Paguyuban Kartunis Yogyakarta (PAKYO) menambahkan bahwa "pameran menjadi salah satu cara menjaga eksistensi kartun tetap lestari, para kartunis pun harus bisa berinovasi bersaing dengan kartunis dunia."

Kurator seni rupa Kuss Indarto memberikan tanggapan yang agak berbeda, menurutnya dunia kartun di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir ini, masih memiliki problem mendasar yang menyebabkan tidak cukup berkembang. Menurut dugaannya kemandegan itu terjadi karena tiga hal: pertama, minimnya daya akomodasi dan resepsi kartunis lokal masa kini dengan disiplin ilmu lain semisal satria, antropologi, ilmu sejarah, kriminologi, studi kebudayaan dan sebagainya, sehingga belum banyak kartun yang menghasilkan cerita memikat dan berkarakter. Kedua, problem proses kreatif yang masih yang mengedepankan pola kerja individual, sehingga gagal masuk dalam jaringan mata rantai sistem produksi massa karena tidak mampu melakukan kontinuitas produksi dengan jangka waktu dan kualitas yang relatif baik dan terjaga. Ketiga, problem lambatnya kartunis Indonesia dalam melakukan percepatan atas pola dan sistem pengetahuan serta teknologi yang begitu cepat berkembang. Dengan menyelesaikan tiga dugaan kemandegan di atas, karya kartunis Indonesia akan mampu eksis ditengah tantangan baru yang lebih kompleks dan tak terduga.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan dan kajian yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- 1) Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberadaan atau eksistensi karya kartun di media cetak mengalami penurunan terkait dengan mudarnya industri media cetak di Tanah Air. Namun dengan munculnya media baru, karya kartun lebih banyak ditemukan eksistensinya di jejaring sosial.
- 2) Ada beberapa kiat dari para kartunis agar karya kartun dan karikatur tetap eksis di era konvergensi media, yaitu dengan cara: a). Mengagendakan pameran kartun secara rutin, b). Kartunis harus membekali dirinya dengan berbagai ilmu pengetahuan dan meningkatkan skill/kemampuan menggambar, c).

Penguasaan teknologi dan sistem kerja yang dibangun secara tim.

Dari kesimpulan di atas peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut : mengingat era konvergensi media ini merupakan era bergesernya pengguna media lama ke media baru, maka para kartunis hendaknya lebih kritis dalam menentukan tema karya dan calon penikmatnya serta mengikuti tren dan gaya kartun yang banyak diminati generasi milenial, mengingat pengguna internet/media baru lebih banyak didominasi kaum muda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nasrullah, Rusli. (2014). *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Paguyuban Kartunis Yogyakarta (PAKYO). (2017). *Kartunistimewa Jogja Cartoon Exhibition*. Bentara Budaya Yogyakarta
- Pramoedjo, Pramono R. (2007). *Kiat Mudah Membuat Karikatur*. Jakarta: Penerbit Creativ Media Jakarta .
- Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.
- Semarang Cartoons Club (SECAC). (2017). *Information Kit Pameran dan Penghargaan Astra Motor International Cartoon Contest, Tema: Transportasi*.
- Sudarmo, Darminto M. (2018). *Humor Indonesia dari Lucu ke Somasi Analogi*. Jakarta: Kombat Publishers.
- Sudarta, G.M. (2007). *40 Tahun Oom Pasikom*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Sujarweni,V. Wiratna. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS
- Tamburaka, Apriadi. (2013). *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Rajawali Pers
- Konvergensi Media Menurut Para Ahli dan Pengaruhnya kepada Khalayak. (2017). (<https://pakarkomunikasi.com/>), diakses tanggal 15 September 2018.
- PAMERAN-KARIKATUR-GURU-BANGSA.(2017). (<http://www.rumahkartunindonesia.com/news/detail/15/> ), diakses tanggal 17 September 2018
- SEMARANG-IBU-KOTA-KARTUN-INDONESIA.(2018) (<http://www.rumahkartunindonesia.com/news/detail/19/> ), diakses tanggal 17 September – 2018