

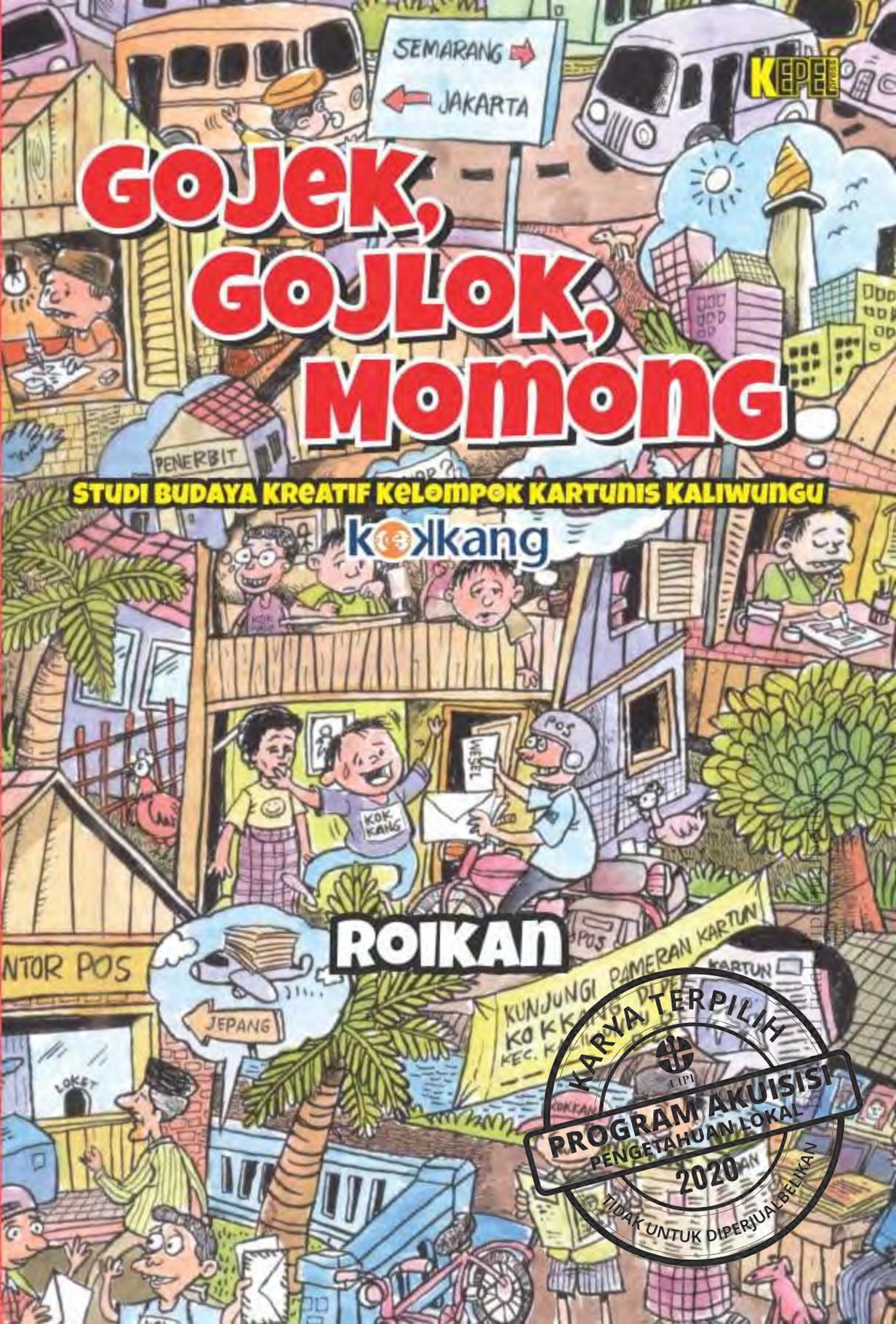
KEPE

GOJEK, GOJLOK, MOMONG!

STUDI BUDAYA KREATIF KELOMPOK KARTUNIS KALIWUNGU

kokkang

ROIKAN



GOJEK, GOJLOK, MOMONG!

STUDI BUDAYA KREATIF KELOMPOK KARTUNIS KALIWUNGU

KOKKANG

ROIKAN

KEPEK



GOJEK, GOJLOK, MOMONG

STUDI BUDAYA KREATIF KELOMPOK KARTUNIS
KALIWUNGU (KOKKANG)



ROIKAN

KEPEI
press

Buku ini tidak diperjualbelikan.

GOJEK, GOJLOK, MOMONG

STUDI BUDAYA KREATIF KELOMPOK KARTUNIS KALIWUNGU (KOKKANG)

©Penerbit Kepel Press

Oleh :
Roikan

Desain sampul :
Winengku Nugroho

Layout :
Arief Budhi Setiawan

Cetakan pertama, 2015

Penerbit Kepel Press
Puri Arsita A-6
Jl. Kalimantan Ringroad Utara, Yogyakarta
Telp. : (0274) 884500
Hp. : 081 227 10912
e-mail : amara books@yahoo.com

Anggota IKAPI

ISBN : 978-602-356-021-9

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

Buku ini merupakan karya buku yang terpilih
dalam Program Akuisisi Pengetahuan Lokal 2020
Balai Media dan Reproduksi (LIPI Press),
Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Prakata

Kartun humor dan media cetak merupakan dua hal yang tidak terpisahkan. Tidak sedikit pembaca saat memegang koran memiliki ketertarikan pada halaman penuh humor: rubrik kartun. Sebuah halaman yang membuat orang dapat tersenyum, tertawa lepas, bahkan merenung. Kekuatan kartun humor terletak tidak hanya pada gambar visualnya semata. Ada aspek intrinsik di dalamnya yang dapat ditelisik lebih jauh. Itulah proses kreatif, menggambar kartun tidak hanya butuh proses personal ada aspek komunal yang turut serta di dalamnya.

Komunalisme kartunis dalam berkarya ditunjukkan dengan munculnya berbagai kelompok/komunitas kartunis di berbagai daerah. Salah satunya Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG). Sebagai seorang kartunis, saya turut serta dalam proses menggambar sampai mengirim karya. Tidak lupa memantau perkembangan selanjutnya, apakah gambar saya dimuat atau tidak. Kerap saya temui nama KOKKANG atau Kaliwungu. Nama ini bikin iri, karena sering dimuat. Awalnya saya mengira KOKKANG adalah nama orang, berbeda dengan Kaliwungu yang saya yakini adalah nama sebuah daerah. Saya selanjutnya tahu jika di Kaliwungu, Kendal, Jawa Tengah terdapat kelompok kartun yang digdaya dalam jagad perkartunan nusantara.

Keberadaan komunitas berbasis relasi kerabat yang didirikan oleh kartunis di Kaliwungu sebagai sebagai salah satu sarana yang mendukung proses kreatif dan pengembangan diri. Media yang digunakan adalah Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) yang menjadi wadah bagi jaringan

kekaryaannya kartunis dari Kaliwungu Kendal berbasis relasi kerabat. Dinamika ekonomi dalam lingkup usaha penerbitan dan media merupakan lahan yang subur bagi seorang kartunis. Hal ini memunculkan kartun sebagai industri kreatif yang menekankan pada bagaimana seorang kartunis dapat berkarya dan memasarkan karyanya tersebut baik sebagai kartunis kontributor maupun sebagai ilustrator untuk penerbit. Kartunis dalam berkarya dan berkomunitas terjadi hubungan antara praktik kultural dan proses sosial yang lebih luas.

Penelitian ini melihat media cetak sebagai arena produksi dalam jagad kartun Indonesia dengan komunitas kartunis sebagai agen yang mengandalkan relasi sosial sebagai kekuatan, dalam hal ini modal sosial untuk saling berkompetisi sekaligus bersinergi dalam proses kreatif. Kartun hasil karya *tukang gambar setanan* Kaliwungu, walaupun secara proses pengerjaan dilakukan secara personal, namun tidak dilepaskan dari campur tangan perilaku komunal. Modal sosial dalam bentuk relasi kerabat dan aspek primordial pada Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG). Modal sosial ini pada tukang gambar *setanan* Kaliwungu bersinergi dengan modal kultural dalam komunalitas proses kreatif dan modal simbolik dalam internalisasi ideologi komunitas tentang hakekat berkarya.

Demikian sekilas permasalahan yang dikaji dalam sebuah buku perdana saya. Berawal dari keinginan untuk menyebarluaskan hasil penelitian terhadap sesama kartunis. Sebuah tesis S-2 untuk Program Studi Ilmu Antropologi, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada yang telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan lulus pada bulan Januari 2015. Melalui beberapa penyuntingan dan menyederhanaan bahasa. Diharapkan buku ini dapat dibaca secara 'renyah' oleh pembaca. Penulis menyadari bahwa buku ini banyak celah kekurangan. Itulah setiap waktu saya mengharapakan kritik dan saran dari berbagai

Buku ini tidak diperjualbelikan.

pihak demi terwujudnya bacaan yang mencerahkan untuk semua kalangan.

Buku ini menjadi titik awal saya untuk menjadi seorang kartunis, yang sekaligus peneliti kartun. Besar harapan saya buku ini nantinya dapat menjadi tambahan referensi dalam melihat dunia kartun humor dan komunitasnya di tanah air bagi kalangan kartunis, komikus, antropolog, akademisi, pekerja seni, maupun masyarakat umum. Indonesia dan Dunia. Inisiatif untuk menerbitkan tesis menjadi sebuah buku karena murni berasal dari keinginan saya untuk memberikan wacana pada masyarakat luas tentang kampung kartun yang ada di Kaliwungu. Sebuah daerah di pesisir utara tanah jawa yang menyimpan potensi budaya kreatif (*creative culture*) dan sebagai konstelasi kartun humor di nusantara. Kajian ini tidak akan pernah terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih untuk sesepuh kartun Indonesia: Darminto M Sudarmo (Pak Dar) yang telah berjasa pada eksistensi kartunis Indonesia khususnya Kaliwungu sampai sekarang ini. Semoga tetap produktif menulis di teras rumah dengan semangat punakawan untuk menjadi pengamat *carut marut* negeri ini melalui humor-humor segarnya.

Rasa terima kasih saya haturkan peran dan bantuan banyak pihak. Tidak lupa, saya harus menyampaikan rasa terimakasih yang tiada habisnya kepada Dr. G.R Lono Lastoro Simatupang, M.A. yang membimbing penulisan tugas akhir dengan sabar, telaten, teliti dan menyenangkan. Untuk *reader* sekaligus penguji Proposal Tesis, Prof. Heddy Shri Ahimsa-Putra M.A., M.Phil., Ph.D. dan Prof. Dr.P.M. Laksono M.A. yang telah menjadi pematik untuk membakar semangat dalam proses penelitian ini. Terima Kasih untuk dewan penguji tesis ini: Dr. Bambang Hidayana M.A. dan Dr. Suzie Handajani M.A. yang telah memberikan banyak pencerahan.

Tidak lupa terima kasih banyak untuk para informan yang telah banyak membantu kegiatan 'wisata kartun'. Spesial pakai telur untuk Wawan Bastian Kokkang (pembuka jalan awal menuju Kaliwungu), Nank Ngablak, Fud Ali, Djoko Susilo Kokkang, Bapak Ketua Umum Kokkang: Muchid, Zaenal Abidin Kokkang (sekreatiat), Muhammad Muslih Kokkang, Tyud Kokkang, Tyok Kokkang, Mas Ifoed (untuk gambar cover buku). Terima kasih untuk pengingatannya di kediaman Imam 'Panjul' Sahri. Teman-teman dari Persatuan Kartunis Solo (Pakarso): Pak Dhe Dwi, Mas Jajak Solo, Is Hio, Sang Kartunis Batik: Pak Kadi. Juga untuk Persatuan Kartunis Yogyakarta (Pakyo): Mbak Ayun Wahyu. *Sungkem kagem* sesepuh kartunis: Koesnan Hoesi dan Pak Pramono RP. Teruntuk sahabat sejawat kartunis nasional Kartunis 'airbrush' pengelana: Amrih Toso 'Kutang', Pak Presiden Persatuan Kartunis Indonesia (Pakarti): Jan Praba, Joko Luwarso, Sudi Purwono, Yehana SR, Abdullah Ibnu T, Slamet Widodo, Bogel, Partono, Darsono dan segenap kartunis Indonesia yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Mari kita makin kreatif tetap produktif tapi lebih lucu dan mendunia.

Tidak lupa saya haturkan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membentuk saya selama di kawah *candradimukha*, kuliah lanjut yang penuh lelah. Muflih, pak dosen sekaligus perawat yang telah berbagi ruang kos selama kuliah. Teman-teman angkatan 2012 Pascasarjana FIB Ilmu Antropologi yang menjadi teman diskusi dalam *Afost*: Aryo, Tifa, Slash, Firman, Vino, Opick, dan Rio; Ajang saling berhutang jika belum gajian: Bakhtiar dan Rina; sampai peminjaman piranti penelitian: Agus Y matur nuwun atas pinjaman *recordernya* dan teman-teman kuliah yang lain, matur nuwun dulur. Tidak lupa untuk almamater awal saya untuk menjadi peneliti yang kuat: Antropologi Universitas Airlangga, Surabaya dan pencetak jiwa petualang saya sekaligus tempat menyalurkan ilmu: Antropologi

Universitas Brawijaya, Malang. Tidak lupa pula saya berterima kasih untuk keluarga kedua saya di tanah rantau, segenap staf dan karyawan pusat bimbingan belajar Ganesha Operation cabang Yogyakarta khususnya unit Wates Kulon Progo.

Akhir kata, saya menyadari tidak akan bisa apa-apa tanpa dukungan keluarga. Oleh karena itu terima kasih yang tidak terhingga kepada bapak, mak, kakak, serta kerabat yang selalu memberi sumbangsih doa dan asupan dana selama ini. Teristimewa untuk istriku tercinta, Fitri Jubaidah beserta jabang bayi yang terus tumbuh berkembang seiring proses penerbitan buku ini, jadilah anak yang baik kelak. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan pahala dan berkah kepada semua pihak yang telah disebutkan di atas maupun yang tak tersebut, namun tetap tertulis di dalam hati. Amin.

Yogyakarta, 13 Juni 2015

Roikan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

DAFTAR ISI

HUMOR, MEDIA CETAK, DAN KOMUNITAS	
KARTUN	1
Kartun Humor dan Media Cetak	1
Proses Kreatif dan Komunitas	4
Perspektif dan Orientasi Teori.....	6
Catatan Metodologi	20
KOKKANG DAN PERKEMBANGAN KARTUN	
NUSANTARA	26
Menakar Kartun Media Indonesia	26
Sejarah dan Perkembangan Kartun di Media.....	32
Transformasi dan Tantangan Proses Kreatif.....	36
Komunitas Kartunis di Indonesia.....	40
KOKKANG: Komunitas Tukang Gambar Setanan	
Kaliwungu.....	45
Dinamika Kekaryaannya Kartunis KOKKANG	55
TEKNIK PESONA KARTUN KALIWUNGU	64
Proses Kreatif Kartunis KOKKANG	64
Budaya Kreatif Kartunis Kaliwungu.....	76
Humor Kartun Kaliwungu: Kajian Etnoestetika	80
Teknik Pesona dalam Kartun KOKKANG.....	92
ARENA PRODUKSI KARTUN KOKKANG	104
Kartun dan Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi	
(TIK)	104
Interrelasi Kartun Humor dan Media Cetak.....	111
Mekanisme Seleksi Kartun Humor di Media Cetak.....	112
Kompetisi dan Agensi.....	118

Arena Kekuatan dan Arena Pergulatan.....	120
Prestise dan Legitimasi	126
Modal Sosial dalam Arena Produksi Kultural Kartun	
Kaliwungu	130
A. Komunitas dan Obligasi Sosial.....	130
B. Manajemen Kekekerabatan: Analisis Peran Relasi Kerabat.....	136
C. Komunitas sebagai Modal Sosial.....	141
D. Arena Produksi Kartun Kaliwungu: Sebuah Refleksi Akhir	146
BAB V PENUTUP	150
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN.....	138
Matrikulasi Kartun Kaliwungu pada Majalah Intisari Tahun 1984-2004.....	159

Buku ini tidak diperjualbelikan.

HUMOR, MEDIA CETAK, DAN KOMUNITAS KARTUN

Kartun Humor dan Media Cetak

Kartun menjadi salah satu perhatian beberapa orang ketika membuka halaman dari sebuah koran atau majalah. Dari kartun editorial sampai kartun humor. Saya mempunyai kebiasaan sejak masa Sekolah Dasar (SD) dengan membeli majalah, baik bekas maupun yang baru dan menyukai gambar-gambar yang ditampilkan di dalamnya, khususnya kartun. Kartun favorit saya adalah gambar karya dari ilustrator majalah bulanan *Intisari*, Anton Nugroho. Masa Sekolah Menengah Pertama (SMP) ketika aktif di ekstrakurikuler Majalah Dinding (Mading), saya menggambar kembali karya Anton Nugroho terutama yang berkaitan dengan isu lingkungan hidup. Masa Sekolah Menengah Atas (SMA), saya menjadi ilustrator di majalah sekolah *Romansa Cendekia* (RC) SMA N 2 Lamongan dan gaya gambar saya tidak jauh dari gaya gambar Anton Nugroho yang mempunyai karakter gambar jenaka ala komik Donald Bebek *Walt Disney*.

Saya menyukai gambar-gambar kartun kiriman dari kartunis kontributor untuk mengisi kekosongan halaman. Karya kartun yang membuat tersenyum bahkan tertawa adalah kiriman dari kartunis yang berinisial KOKKANG. Semula saya mengira KOKKANG adalah nama dari seseorang, tapi setelah tahun 2005 baru mengetahui KOKKANG adalah nama sebuah komunitas kartunis dari daerah Kaliwungu Kendal

Buku ini tidak diperjualbelikan.

(Komunitas Kartunis Kaliwungu). Terdapat nama-nama besar dari kartunis kontributor dalam majalah *Intisari* seperti Muslih, Odios, Itos, Nasir, Najib, Tevi Hanafi, Misri, dan Zainal Abidin. Mayoritas menggunakan nama tambahan di belakang namanya yaitu KOKKANG pada setiap inisial kartun yang dikirim. Keberadaan media cetak berpengaruh pula pada keberadaan dan perkembangan kartunisnya terutama dalam hal eksistensi, ekspresi, dan finansial.

Kecintaan pada dunia gambar yang didukung oleh hobi menggambar membuat saya menjatuhkan pilihan untuk menekuni hobi menggambar ilustrasi, khususnya kartun. Sejak tahun 2002, saya memutuskan untuk menekuni menggambar kartun dan mengamati bagaimana perkembangan kartun di tanah air. Dulu saya adalah seorang perokok berat namun bisa berhenti total sampai sekarang karena kartun pula. Tanggal 9 Maret 2006 adalah momen pertama kali kartun strip karya saya (Tiwul) di muat pada rubrik Senyum itu Sehat surat kabar Jawa Pos dan sejak saat itu saya berjanji untuk berhenti merokok selamanya. Menjadi kartunis kerap disamakan dengan komikus, padahal secara format dan penyajian ide keduanya berbeda. Saya mengibaratkan kartunis dengan komikus seperti martabak dengan terang bulan, memiliki bahan yang sama -tepung terigu- namun cara pengolahan dan penyajiannya berbeda.¹ Kartunis dan Komikus mempunyai dasar yang sama yaitu seni ilustrasi dengan kemampuan menggambar, dan seiring perkembangan seni karikatur keduanya dapat disebut sebagai karikaturis.

Berkaitan dengan etnisitas dan daerah asal, berdasarkan pengamatan saya² dunia kartun khususnya kartun humor di

1 Komik merupakan gambar bercerita yang terdiri dari berbagai panel dan cenderung naratif, sedangkan kartun gambar dalam satu panel dan biasanya diupayakan meminimalisir penggunaan teks.

2 Adanya internet cukup membantu dalam pengkajian kartun, mengikuti dinamika kartun sampai membangun kedekatan. Saya membuat kajian khusus kartun sejak tahun 2009 dan saya beri nama *etnokartunologi* dalam bentuk blog dan web (etnokartunologi.com) yang berisi mulai karya sendiri sampai menganalisis karya dan dinamika kartunis lain. Salah satu rubrik reguler di blog saya adalah *Cartoonist of the month* yang mengupas biografi seorang kartunis yang saya anggap berdedikasi tinggi dan mempunyai prestasi.

Indonesia lebih banyak didominasi oleh kartunis dari Jawa, khususnya Jawa Tengah. Ini diperkuat dari pernyataan Jan Praba, selaku Presiden Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI) yang menyatakan bahwa 70 persen dari keseluruhan kartunis anggotanya berasal dari Jawa Tengah. Walaupun tidak sedikit kartunis dari luar Jawa yang telah berkiprah seperti Benny Rahmadi (Kalimantan), Muh. Misrad (Sulawesi), Gom Tobing (Sumatra), dan Jaringan kartunis *Bog-Bog Bali Cartoon Magazine* seperti Jango Pramatha, Gus Martin, dan Putu Ebo (Bali). Studi ini diawali dari 'kegemasan' saya terhadap kartun di Indonesia yang lebih banyak didominasi kartunis dari Jawa Tengah terutama yang tergabung dalam sindikasi KOKKANG. Selain itu, studi ini merupakan pengembangan dari penelitian tentang kartun yang telah saya lakukan ketika menulis skripsi dengan mengambil kartun *Lagak Jakarta* karya Benny Rachmadi untuk menganalisis gaya hidup masyarakat dalam transportasi massal di Jakarta. Jika dulu meneliti proses kreatif satu orang kartunis, dalam penelitian kali ini lebih mengarah pada komunitas kartunis dari kiprah sampai dinamika yang terjadi di dalamnya.

Globalisasi memberikan dampak pada perkembangan teknologi informasi termasuk dalam berbagai piranti modern yang mendukung keefisienan dalam beraktifitas. Salah satunya adalah berbagai peranti lunak (*software*) yang menunjang kinerja kartunis seperti *corel draw*, *photoshop* sampai 3D sebagai alat bantu grafis yang memberikan banyak kemudahan dalam berkarya. Saat ini seorang kartunis diharapkan untuk menguasai piranti tersebut sebagai tanggapan atas tuntutan zaman dalam era yang serba modern. Tidak sedikit kartunis yang tetap mempertahankan teknik manual sebagai andalan selama berkarya, karena menganggap lebih nyaman berkarya secara manual dan lebih dapat menonjolkan kekhasan dibandingkan dengan berkarya menggunakan komputer. Studi

ini melihat media cetak sebagai arena produksi dalam jagad kartun Indonesia dengan komunitas kartunis sebagai agen yang mengandalkan relasi sosial sebagai kekuatan, dalam hal ini modal sosial untuk saling berkompetisi sekaligus bersinergi dalam proses kreatif.

Fokus dalam studi ini, saya tekankan pada keberadaan komunitas berbasis relasi kerabat yang didirikan oleh kartunis di Kaliwungu sebagai salah satu sarana yang mendukung proses kreatif dan pengembangan diri. Media yang digunakan adalah Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) yang menjadi wadah bagi jaringan kekarya kartunis dari Kaliwungu Kendal berbasis relasi kerabat. Dinamika ekonomi dalam lingkup usaha penerbitan dan media merupakan lahan yang subur bagi seorang kartunis. Hal ini memunculkan kartun sebagai industri kreatif yang menekankan pada bagaimana seorang kartunis dapat berkarya dan memasarkan karyanya tersebut baik sebagai kartunis kontributor maupun sebagai ilustrator untuk penerbit. Kartunis dalam berkarya dan berkomunitas terjadi hubungan antara praktik kultural dan proses sosial yang lebih luas. Media massa menjadi ranah perjuangan dalam proses kreatif kartunis dan melibatkan komunitas kartunis lain seperti *Semarang Cartoon Club* (SECAC), Persatuan Kartunis Solo (PAKARSO), dan Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI).

Proses Kreatif dan Komunitas

Secara historis, organisasi kartunis sudah muncul pada awal tahun 1980-an, diantaranya Perkumpulan Pecinta Humor (Pentamor)³ yang dimotori oleh Jaya Suprana (Hendrowinarto 2006: 82). Selanjutnya berdiri paguyuban-paguyuban kartunis lainnya pada berbagai daerah diantaranya: Paguyuban Kartunis Yogyakarta (PAKYO), *Semarang Cartoon Club* (SECAC),

3 Pentamor didirikan oleh Jaya Suprana, Dr Soewondo ps art, Ismawan D.S. Sebagai organisasi yang para pecinta dunia humor (humoris). Tidak melulu kartunis, namun ada pelawak dan penggemar humor.

Kartunis Bandung (KARUNG), Padepokan Kartunis Tegal (POKAL), Kelompok Kartunis Purwokerto (KALAKAR), Ikatan Kartunis Banjarmasin (Ikan Asin), Terminal Kartunis Ungaran (Terkatung), dan Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) (Darminto 2004: 158). KOKKANG adalah salah satu komunitas kartunis yang sampai sekarang masih eksis, bahkan telah melahirkan tiga generasi kartunis yang mengisi rubrik kartun editorial pada berbagai media cetak di tanah air. Khusus Jawa Tengah, terdapat komunitas kartunis lain yang sampai sekarang tetap eksis yaitu *Semarang Cartoon Club* (SECAC) dan Persatuan Kartunis Solo (PAKARSO).

Dalam ranah nasional terdapat organisasi kartunis yaitu Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI) yang berdiri pada tahun 1989. PAKARTI saat ini membuat *mailing list* untuk siapa saja yang berminat berdiskusi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan dunia kartun dan sebagai tempat untuk mencari informasi berkaitan dengan lomba kartun maupun karikatur. Selain itu, PAKARTI berfungsi sebagai sarana penyampaian lowongan pekerjaan yang berhubungan dengan dunia kartun dan ilustrasi. Kini dengan pemanfaatan jejaring sosial, relasi sosial antar kartunis terbangun dalam dunia maya yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi kapanpun dan dimanapun. Melalui penggunaan dunia maya selain dapat digunakan untuk ajang komunikasi antar kartunis juga tempat aktualisasi diri karena melalui pertemuan *virtual* terjadi pertukaran ide maupun apresiasi.

Permasalahan utama yang dikaji dalam studi ini adalah bagaimana proses kreatif dan dinamika karya Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG)? bagaimana peran komunitas pada Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) sebagai modal sosial dalam arena produksi kartun humor di Indonesia?. Tujuan dari studi ini adalah untuk menganalisis dengan kajian secara kultural kartun Indonesia yang lebih

banyak didominasi kartunis dari Jawa Tengah. Menganalisis komunitas sebagai modal sosial dalam arena produksi kartun humor di Indonesia serta peran jaringan sosial kartunis pada era *cybermedia*. Memberikan referensi pada berbagai pihak yang ingin melakukan kajian dan riset dalam bidang kartun dan kaitannya dengan aspek budaya khususnya budaya kreatif.

Perspektif dan Orientasi Teori

Penelitian tentang kartun di Indonesia berdasarkan pengamatan saya masih sedikit, berbeda dengan penelitian pada komik Indonesia, tidak sedikit yang kemudian melakukan penggabungan antara kartun dan komik. Adapun beberapa tulisan yang membahas mengenai kartun di Indonesia diantaranya tulisan dari saya sendiri, sebagai skripsi S-1 dengan judul *Angkutan Umum dan Gaya Hidup Metropolitan :Studi Etnografi Semiotika Kartun Benny Rachmadi dalam Seri Lagak Jakarta Edisi Transportasi* (2007). Kartun Seri Lagak Jakarta edisi Transportasi karya Benny Rachmadi merepresentasikan keseharian masyarakat kota Jakarta, melalui visualisasi peristiwa bersifat simbolik, naratif dan ikonik. Melalui sebuah buku kartun *Seri Lagak Jakarta edisi Transportasi*, saya melakukan pemaknaan pada aspek visual gambar yang kemudian diverifikasi dengan turun langsung ke lapangan melalui pengamatan langsung ke Jakarta untuk melihat kondisi nyata transportasi umum.⁴ Melalui kartun khususnya yang berkaitan dengan tema sosial kita dapat melakukan refleksi dan representasi. Kartun sebagai produk budaya yang dihasilkan melalui proses kreatif dari seorang kartunis yang melibatkan pengelolaan ide yang berkaitan dengan sistem kognisi dalam

4 Ketika turun lapangan ke Jakarta saya untuk akomodasi saya menginap di Polsek Pasar Senen dan untuk mandi saya menggunakan toilet umum di sekitar Stasiun Pasar Senen. Karena baru pertama kali ke Jakarta saya memanfaatkan peta kota Jakarta untuk orientasi medan dan untuk mobilitas saya sengaja membawa sepeda gunung dari Surabaya. Sepeda ini saya angkut lewat kereta ekonomi. Karena merasa berhutang budi pada anggota Polsek Pasar Senen, ketika ada kesempatan kembali ke Jakarta pada Desember 2013 saya menyempatkan mampir dan memberi oleh-oleh khas dari Malang ke Polsek Pasar Senen.

memandang sebuah peristiwa. Proses kreatif kartun *Seri Lagak Jakarta edisi Transportasi* karya Benny Rachmadi bukan hanya berdasarkan dugaan atau khayalan belaka, namun sumber seluruh ceritanya adalah kenyataan tentang kehidupan sehari-hari masyarakat yang dialami sendiri oleh Benny Rachmadi. Kartun *Seri Lagak Jakarta edisi Transportasi* karya Benny Rachmadi menggambarkan gaya hidup masyarakat Jakarta terutama yang berkaitan dengan masyarakat pengguna angkutan umum yang lebih berorientasi pada golongan menengah kebawah atau bagi mereka yang tidak mempunyai kendaraan pribadi.

Penelitian tentang kartun dalam tinjauan linguistik terdapat dalam buku karya I Dewa Putu Wijana yang berjudul *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa* (2004) yang merupakan hasil disertasi di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia. Pembahasan secara ilmiah terhadap permainan bahasa dalam kartun baik yang editorial maupun humor pada berbagai media cetak di Indonesia seperti karya Johnny Hidayat⁵ sampai Panji Koming karya Dwi Koendoro. Buku ini mengawali penelitian kartun dari aspek permainan bahasa (*pun*) terkait kelucuan-kelucuan dari teks dan visual kartun humor tanah air baik yang bersifat universal maupun humor khas. Humor khas pada kartun Indonesia menjadi refleksi kekhasan budaya, kebiasaan berbahasa dan sistem bahasa (Wijana 2004:6). Aspek visual dalam kartun dalam buku ini kurang mendapat perhatian yang besar. Buku ini berupaya menganalisis kartun dari aspek linguistik dari sisi pragmatis humor sebagai pendekatan utama, humor tercipta karena penyimpangan dari prinsip dan pakem pragmatik berbahasa. Penyimpangan ini terjadi secara langsung atau melalui media tokoh kartun yang menjadi peserta tindak tutur yang irasional. Artinya humor tercipta

5 Seorang kartunis dari Jombang Jawa Timur yang mempunyai ciri kartun ikonik dari tokoh punakawan Petruk, berhidung mancung dan kerap menggunakan kaos garis hitam putih. Karyanya gemilang pada era tahun 80-an bahkan menjadi iklan untuk salah satu obat gosok. Sampai tahun 90-an saya kerap menjumpai karya Johnny Hidayat mengisi bagian buku Teka Teki Silang (TTS) yang dijual di lapak kaki lima.

karena ketidakwajaran dalam bentuk penyimpangan dalam penyampaian pesan dalam bahasa tutur dan tulis.

Penelitian kartun editorial yang menyorot dinamika kehidupan berbangsa ditulis oleh Muhammad Nashir Setiawan dari hasil tesis yang kemudian dibukukan dengan judul *Menakar Panji Koming, Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro Pada Masa Reformasi Tahun 1998* (2002). Buku ini mempunyai konsentrasi khusus pada kartun reguler di *Kompas Minggu* yang dikenal sebagai Panji Koming. Mengambil edisi sejak 10 Mei 1998 yang secara berkesinambungan bercerita tentang pergerakan dinamika bangsa khususnya terkait tema reformasi 1998. Menggunakan pendekatan hermeneutika atas pesan teks dan visual dalam komik strip -berjumlah 30 edisi dari Mei sampai Desember 1998- yang dapat dijadikan sebagai deskripsi yang signifikan dalam catatan sejarah bangsa. Dari lengsernya Soeharto sebagai momentum runtuhnya rezim Orde Baru sampai proses transisi menuju pemerintahan B.J Habibie yang sarat akan intrik politik dari oposisi sampai isu makar. Artinya sebuah kartun dapat menjadi sebuah media historiografi perjalanan suatu bangsa karena kita dapat mendapat informasi, pencerahan, dan pendidikan yang bersifat menghibur.

Tulisan lain terkait kartun dalam aspek humor dan dinamika kartun Indonesia dilakukan oleh Darminto M. Sudarmo yang terdapat dalam buku *Anatomi Lelucon di Indonesia* (2004). Pak Dar begitu panggilanannya adalah kartunis senior di tanah air dan pendiri komunitas kartunis di Kaliwungu Kendal Jawa Tengah. Buku ini memberikan gambaran umum tentang proses kreatif dalam penciptaan suatu lelucon di Indonesia dalam berbagai ranah dari kartun, komik, karikatur, lawak, media, teater, sampai film. Dunia humor di Indonesia tidak bisa lepas dari peran serta berbagai pihak dari yang mengusahakan sampai yang memasarkan. Humor atau lelucon dapat menjadi suatu komoditas yang cukup menjanjikan untuk dijual baik

Buku ini tidak diperjualbelikan.

di media cetak maupun elektronik. Lelucon adalah produk budaya yang representatif untuk melihat tingkat kecerdasan suatu bangsa. Salah satu bab yang menjadi salah satu inspirasi dari penelitian ini adalah bab berjudul *KOKKANG 20 Tahun, Menunggu Punah* yang menjelaskan tentang dinamika kelompok kartunis Kaliwungu dalam jagad kartun Nusantara mulai dari isu strategi adaptasi di tengah transisi media, regenerasi kartunis sampai variasi humor yang ditampilkan (Sudarmo 2004:160).

Penelitian tentang kartun Indonesia terutama dalam kartun editorial diteliti Priyanto Sunarto (2005) dengan judul *Metafora Visual Kartun Editorial Pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*. Penelitian dilakukan oleh Priyanto Sunarto sebagai disertasi dalam perolehan gelar doktor dalam Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB). Penelitian ini menggunakan konten analisis dengan sumber data dari kartun editorial yang terbit pada beberapa surat kabar di Jakarta pada tahun 1950-1957. Total terdapat tujuh surat kabar di Jakarta yang menjadi fokus kajian kartun editorial yaitu *Abadi*, *Harian Rakjat*, *Merdeka*, *Pedoman*, *Indonesia Raya*, *Suluh Indonesia*, dan *Bintang Timur*. Dasar dari penelitian ini adalah melakukan pemahaman terhadap metafora kartun editorial dalam kaitannya dengan situasi politik dan budaya. Hasil penelitian kartun media nasional terutama pada aspek hingar bingar politik demokrasi parlementer. Era ketika Indonesia berada dalam sistem pemerintahan berbentuk parlementer yang dipegang oleh Perdana Menteri dan terjadi kehidupan dalam politik aliran yang kuat. Masing-masing partai mempunyai kepentingan sendiri-sendiri dan hal ini menjadi perhatian dari media saat itu melalui polemik terbuka dan keras antar surat kabar. Hasil dari penelitian Priyanto Sunarto menunjukkan terdapat relasi yang kuat antara kartun editorial dan keberpihakan media dengan situasi politik dan kebudayaan yang mendukungnya. Kartun editorial menampilkan tanda dan kosakata yang hidup

dalam budaya masyarakat modern, namun tidak meninggalkan penggambaran ke-Indonesiaan dalam visual maupun sistem nilai.

Kajian teknis dan pengelompokan kartun sebagai seni visual ditulis oleh Joel Mishon dan Beadwell dalam buku *Cartoon Workshop, how to Create Humour* (2003). Buku ini semacam panduan teknis dalam menggambar kartun yang tidak hanya bersifat tutorial, namun berusaha mengajak pembaca untuk mengenal kartun dalam perspektif klasifikasi kartun dari visualitas maupun ide humor. Kajian yang berkaitan dengan perkembangan seni grafis terdapat pada buku karya Robert S. Peterson yang berjudul *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives* (2011), membahas perkembangan komik, kartun, dan media dalam kajian historis. Saya menggunakan bab kelima tentang majalah humor sebagai acuan dalam melihat perkembangan kartun sebagai bagian dari media cetak khususnya majalah, berawal dari kartun editorial yang mengilhami munculnya kartun humor. Terdapat tiga aliran dalam majalah humor yaitu Prancis, Inggris, dan Amerika Serikat. Setiap aliran mempunyai penerbitan seperti Prancis mempunyai seorang kartunis bernama Honore Daumier, Inggris terkenal dengan majalah bernama *Punch* dan Amerika Serikat mempunyai tiga majalah utama yaitu *Judge*, *Puck* dan *LIFE*. Menurut Peterson (2011: 73-74) keberadaan kartun tidak bisa lepas dari perkembangan proses kreatif global dari kawasan Eropa sampai Amerika yang melibatkan ide baru, waktu, tempat dan gerakan. Hal ini dipengaruhi oleh kebiasaan membaca yang menjadi suatu kepuasan batin dan hanya golongan kelas tertentu yang menerapkannya hingga menimbulkan segmentasi pasar dan penerbitan. Salah satu tokoh yang berpengaruh dalam perkembangan kartun dunia pada abad ke-19 adalah Rudolphe Topler yang memberikan gaya komikal pada seni ilustrasi dalam bentuk narasi dan balon kata. Perkembangan teknologi

Buku ini tidak diperjualbelikan.

dalam percetakan yang didukung oleh perkembangan proses cetakan dengan menggunakan kertas yang dengan harga lebih murah. Hal ini turut dipacu dengan pertumbuhan penduduk dan reformasi pendidikan yang menyebabkan peningkatan pada budaya membaca yang turut menyuburkan penerbitan. Dari sini kartun sebagai seni ilustrasi mengalami perkembangan dari masa ke masa serta terjadi modifikasi baik secara teknis maupun konten.

Studi tentang kartun politik (*editorial cartoon*) secara lokal dilakukan di India oleh R.K Laxman dan di Malaysia oleh Ronald Provencher. Dalam artikel berjudul *Freedom to Cartoon, Freedom to Speak* secara khusus Laxman (1989: 71-74) membahas kartun politik di India yang terinspirasi oleh terbitan lama dari Inggris yaitu *Punch* yang mengarah pada demokrasi dan resistensi pada pemerintah. Kartun politik di India menggunakan bahasa simbol sebagai kritik terselubung dengan visualisasi dari antara yang jahat dan yang baik, dengan pemanfaatan mitologi kuno yakni Ramayana dan Mahabarata. Selain itu juga menampilkan figur monster, predator, gajah, dan dewa. Sesuai dengan misi kartun sebagai suara kebebasan, maka keberadaan tokoh pergerakan Mahatma Gandhi menjadi figur yang merepresentasikan suara pembebasan. Para seniman menggunakan sebagai bahan karikatur dengan memvisualisasikan kekhasan dari fisik dan kiprah Mahatma Gandhi untuk pembebasan India. Tokoh yang menjadi tokoh sentra dalam perkembangan kartun di India adalah David Low sebagai penggagas figur satir dengan menekankan misi karikatur untuk keadilan.

Kartun di India pada perkembangan secara politis mengalami pasang surut dan tantangan dari pemerintah sebagaimana dijelaskan oleh Laxman (1989: 76-85) bahwa secara historis terdapat masa kelahiran dan perkembangan kartun politik. Pada era tahun 1930-an terdapat seorang tokoh yang bernama Shankar Pillai yang menjadi tokoh dalam pergerakan

politik nasional, beliau memberikan kontribusi dalam cara berpikir seorang seniman untuk lebih kritis dan analitis. Kajian kartun politik di India mempunyai karakteristik khas pada aspek visualitas yang tetap mempertahankan lokalitas dari India sendiri terutama dalam gaya berbusana. Figur yang ditampilkan mengenakan pakaian khas India terutama untuk kaum lelaki yang menggunakan turban yang merupakan representasi dari rakyat. Pemerintah mulai mengenakan pengawasan bahkan sensor yang ketat semenjak India diperintah oleh Indira Gandhi pada tahun 1975 terutama pada kartun. Keberadaan kartun terutama kartun politik dapat menjadi ancaman bagi negara, oleh karena itu perlu dilakukan pengawasan. Pada tahun 1977 konstelasi politik di India mengalami pasang surut, dari keterbukaan, pengawasan represif sampai pada tahun 1984 saat Rajiv Gandhi memerintah menjadi titik cerah bagi kartunis untuk lebih bebas dalam berkarya, namun euphoria tetap mempunyai batasan untuk selalu memperhatikan heterogenitas masyarakat India yang terdiri atas masyarakat berbeda suku dan agama. Sejak masa keterbukaan ini, kartun dianggap sebagai salah satu media pendemokrasian India.

Kajian kartun selanjutnya dalam ranah lokal kawasan Malaysia adalah Ronald Provencher dalam artikelnya yang berjudul *Covering Malay Humor Magazines: Satire and Parody of Malaysian Political Dilemmas* memberikan gambaran dampak dari kartun humor pada kehidupan politik. Majalah humor menjadi kajian dalam melihat berbagai fenomena yang ada di masyarakat khususnya Malaysia dalam kartun humor yang penuh kritik. Fokus dari penelitian Provencher (1990: 1-8) adalah mempelajari sudut pandang *indigenous* pada kebudayaan melayu termasuk representasi dari kehidupan sosial masyarakat dan politik. Majalah humor melayu mulai berkembang pada tahun 1978 dengan segmentasi kelas menengah, selang sepuluh tahun kemudian menelurkan berbagai edisi penerbitan dalam

Buku ini tidak diperjualbelikan.

naungan *Mad and Creative Enterprise*. Majalah humor berbahasa Melayu yang terkenal pada saat itu adalah *Warta Jenaka, Batu Api, Humor, Komedi, dan Toyol*. Artinya kehidupan kartunis mengalami titik cerah karena memilih hidup menjadi seorang seniman bukan merupakan pilihan yang salah karena dapat dijadikan sebagai pekerjaan. Pertengahan Oktober 1987 muncul kartun politik dan turut merambah eksplorasi atas humor. Provencher membagi ranah humor pada kartun melayu pada bidang pendidikan, westernisasi, gaya hidup, keagamaan, dan permasalahan ekonomi-politik. Seperti halnya dalam permasalahan yang terjadi di India, kartunis menghadapi tantangan dari sistem pemerintahan yang memberlakukan sistem sensor. Menurut Provencher (1990: 22) sensor dari pemerintah disambut dengan tindakan kehati-hatian oleh kartunis dan awak media dalam bentuk *self censorship*, untuk tidak sembarangan membuat gambar satir. Semakin dibatasi justru kartunis semakin mengembangkan visualitas gambar yang merepresentasikan dalam berbagai ranah kehidupan. Pada akhirnya gambar-gambar yang berisi keresahan dan kritik pada berbagai masalah sosial yang terjadi justru mendapat perhatian dari pemerintah bahkan aparat pemerintahan Malaysia mulai dari tingkat bawah sampai atas menikmati gambar satir yang dianggap mewakili keadaan masyarakat terutama kelas bawah.

Penelitian tentang modal sosial dilakukan oleh Antonius Purwanto (2013) sebagai disertasi dengan judul “Modal Budaya dan Modal Sosial dalam Industri Seni Kerajinan Keramik”. Penelitian ini dilakukan di sentra industri keramik Kasongan Yogyakarta dengan fokus pada transformasi produktivitas pengrajin dari keramik untuk benda pakai menjadi keramik artistik. Pada awalnya di Kasongan hanya memproduksi keramik tradisional fungsional yaitu keramik untuk benda pakai sehari-hari. Dalam perkembangannya menjadi kluster

yang memproduksi keramik artistik, setelah warga pengrajin bersedia membuka mata pada peluang pasar yang semakin beragam. Peran besar modal budaya dan modal sosial dalam arena produksi, sekaligus pengembangan jaringan antar pengusaha. Saya melihat penelitian dari Antonius Purwanto ini lebih menekankan pada kontribusi modal budaya dalam alih orientasi produksi sekaligus pembentukan habitus, di samping itu modal sosial dalam aspek transaksional sampai pada hubungan dominasi dan resistensi di antara pengusaha.

Transformasi produksi keramik tidak bisa lepas dari peran seniman dan pihak luar yang membawa perubahan orientasi berpikir dan berkarya pengrajin keramik di Kasongan. Keramik Kasongan menjadi lebih *moncer* di pasaran sejak adanya campur tangan dari Sapto Hudoyo selaku seniman dan Larasati Suliantoro Soelaiman selaku pemerhati bentuk dan motif vas bunga. Keduanya memberikan sumbangsih dalam bentuk masukan ide tentang bentuk dan desain keramik yang diminati pasar. Berdasarkan penelitian Antonius Purwanto, menunjukkan keterkaitan yang erat antara modal ekonomi, modal budaya, modal sosial, dan modal simbolik yang terjadi dalam praktik dominasi dan resistensi antar agen yang mempunyai kepentingan di dalam suatu arena.

Penelitian ini menggunakan pendekatan antropologi dalam mengkaji dinamika komunitas kelompok seni terutama kartun yang didasarkan pada relasi kerabat sebagai modal sosial dalam arena persaingan dalam publikasi karya. Adapun landasan teori yang saya gunakan dalam penelitian diantaranya: *pertama*, menggunakan modal sosial sebagai pisau analisis untuk mengungkap bagaimana peran relasi kerabat sebagai tonggak utama dalam kehidupan berkomunitas kartunis KOKKANG. Terdapat beberapa pemikir dalam kajian tentang modal sosial (*social capital*) seperti Bourdieu, Coleman⁶,

6 Coleman menekankan modal sosial pada aspek struktur sosial dan konsekuensi dalam hak dan kewajiban dari struktur yang melingkupinya. Aspek kemasyarakatan menjadi perhatian utama

Putnam, Flap, dan Nan Lin. Dalam tulisan Nan Lin dalam buku *Social Capital: Structural Analysis in The Social Science* (2001) pembahasan tentang modal sosial secara cermat menjelaskan dan membandingkan kajian modal sosial dari berbagai pakar. Modal sosial menurut Lin (2001: 19-20) lebih menekankan pada relasi sosial yang dalam teori neokapital menganggap modal sebagai investasi dari sumber daya personal dalam memperoleh laba. Aspek produksi menjadi perhatian dalam pandangan Lin terbagi menjadi produksi alami dan produksi berorientasi laba. Dalam produksi alami terdapat unsur kemampuan, pengetahuan, nilai dan norma, sedangkan dalam produksi berbasis laba terdapat unsur keuntungan pribadi (*economic return for individual*). Keuntungan pribadi tidak berbicara tentang aspek individual, namun bagaimana korelasi individu dengan relasi sosial yang terdiri pada empat aspek yaitu *information*, *influence*, *refleksi (social credentials)*, dan *reinforcement*. Keempat aspek ini berorientasi pada bagaimana individu mencermati organisasi melalui relasi sosial berpengaruh nilai guna dan identitas tertentu. Kartunis KOKKANG melalui kesamaan tempat tinggal dan tanah kelahiran membentuk identitas dengan tetap memperhatikan kehidupan berkomunitas sebagai basis dalam berkarya⁷, meskipun ciri visual dan gaya humor berbeda namun menganggap karyanya bukan semata dari proses kreatif individual.

Dalam penelitian ini, terkait modal sosial saya menggunakan konsep modal sosial berdasarkan pemikiran dari Pierre Bourdieu sebagai wahana bagi agen untuk mencapai tujuan instrumental. Adapun definisi modal sosial menurut Bourdieu (2002:286) sebagai berikut:

terutama sisi fungsi dan modal sosial sebagai aset kolektif (Lin 2001: 23-26).

⁷ Hal inilah yang pada perkembangan selanjutnya menimbulkan *stereotype* bahwa kartunis Jawa Tengah –termasuk KOKKANG- menjadi dominan dalam jagad kartun di Indonesia.

“Agregat sumber daya aktual dan potensial yang dikaitkan dengan pemilikan jaringan hubungan perkenalan dan pengakuan yang terlembaga dan awet, atau dengan kata lain pada keanggotaan dalam suatu kelompok yang memberikan pada tiap anggotanya dukungan moral yang dimiliki secara kolektif, ‘kepercayaan’ yang memungkinkan mendapatkan kredit dalam berbagai pengertian kata”

Klasifikasi modal menurut Bourdieu (dalam Lin 2001: 14-18) terdiri atas modal ekonomi, sosial⁸, kultural dan simbolis.⁹ Semua berbasis pada praktek dan reproduksi sosial terkait simbol dan makna. Relasi sosial menjadi salah satu perhatian dari kajian modal sosial yang menurut Bourdieu tidak bisa lepas dari peran arena produksi kultural yang melibatkan agen-agen yang saling berkompetisi. Arena produksi kultural merupakan kajian Bourdieu yang melibatkan ruang pengambilan posisi (Bourdieu 2012: 5) yang berisi arena kekuatan (*a field of forces*) sekaligus arena pergulatan (*a field of struggle*) yang saling berkompetisi sekaligus dapat saling bersinergi dalam proses perubahan dan pelanggaran. Kartunis mengirimkan karya ke beberapa media cetak yang mempunyai rubrik khusus kartun dari kontributor menjadi aktivitas yang merupakan ajang pertarungan sekaligus pertarungan karya. Dari pemuatan karya membuat kartunis menjadi lebih dikenal hingga dapat menjadi seorang tukang gambar yang mempunyai prestise dan legitimasi. Keberadaan komunitas kartunis pada beberapa daerah membentuk jaringan sosial yang turut mempengaruhi proses kreatif kartunis. Jaringan sosial dalam internal agen dalam relasi yang obyektif melibatkan strategi untuk kepentingan perolehan posisi. Kekuatan dan

8 Modal sosial menurut Flap (1994 dalam Lin 2001: 21-22) terdapat tiga elemen dasar yaitu jumlah personal, kekuatan relasi yang sinergis dan pengolahan sumberdaya yang ada. Semua didasarkan pada norma kolektif yang menekankan kepercayaan di antara para anggota.

9 Modal sosial dalam penelitian ini lebih menekankan pada konsep modal dari Pierre Bourdieu yang terbagi kedalam tiga bentuk yaitu modal ekonomi, kultural dan sosial (Richardson 1986: 242). Modal ekonomi terdiri atas uang dan properti, modal kultural termasuk kualifikasi pendidikan dan modal sosial berisi obligasi sosial dalam hal ini koneksi.

bentuk strategi bergantung pada posisi yang ditempati setiap agen di dalam relasi-relasi kekuasaan (*rappports de force*). Fokus dari modal sosial dari penelitian ini adalah menggunakan kajian arena produksi kultural dari Pierre Bourdieu dengan melakukan pendalaman pada kartun dan media, media cetak sebagai arena dan kartunis sebagai pihak-pihak yang bertarung baik atas pribadi maupun membawa serta komunitas.

Teori *kedua* menekankan pada aspek komunitas. Merujuk *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008: 722) komunitas adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan berinteraksi di dalam daerah tertentu, komunitas juga berarti masyarakat dan paguyuban. Komunitas menurut Moore (1988: 73) adalah sekelompok orang yang hidup di tempat yang sama, berpemerintahan sama dan mempunyai kebudayaan dan sejarah yang umumnya turun temurun. Secara umum suatu komunitas mempunyai ketergantungan antara satu anggota dengan anggota yang lain. Ketergantungan ini selanjutnya menciptakan struktur dan fungsi sebagaimana pandangan dari Morgan (2004: 49-50) tentang fungsi dan struktur yang dapat membentuk sistem sosial. Menurut Brown (dalam Kuper 1996: 58-59) pada buku *Structure and Function in Primitive Society*, sebuah komunitas terdapat sistem yang berproses dan berpengaruh pada struktur sosial. Struktur merupakan jalinan atau hubungan nyata antara anggota dalam penjumlahan total semua hubungan sosial dan individu pada saat tertentu. Norma tidak hanya sebagai aturan yang mendasar, namun berfungsi sebagai pengikat demi terciptanya stabilitas. Proses kreatif anggota KOKKANG sebagai paguyuban tukang gambar yang berbasis komunitas mempunyai fungsi dan struktur yang didasarkan pada aspek primordial melalui kesamaan tempat kelahiran dan hubungan kerabat. Sistem masyarakat terdiri atas kekerabatan, religi, ekonomi, dan politik yang disamakan dengan sistem organisme pada suatu sistem yang bersifat

instingtif diantaranya sistem reproduktif - kekerabatan, sistem sirkulasi-ekonomi, sistem pencernaan-ekonomi dan sistem saraf (*nervous system*) - politik (Barnard 2004: 62-63). Berkaitan dengan sistem kekerabatan, saya menggunakan pandangan dari A.R. Radcliffe-Brown menganalogikan komunitas ibarat organisme terutama bagian tubuh dalam suatu spesies (*healthy organism*) yang masing-masing mempunyai fungsi spesifik, namun bekerja dalam suatu sistem yang lebih besar secara bersama-sama dan sinergis. Terdapat dua analogi yang saling berkaitan antara sistem masyarakat dan sistem organisme dalam analogi organik dimana masyarakat diibaratkan sebagai organisme. Anggota KOKKANG khususnya yang telah bekerja di luar Kaliwungu, meskipun jauh dari kampung halaman, namun dalam proses kreatif tetap memiliki ikatan dengan komunitasnya yang dapat dilihat dari penggunaan tambahan inisial KOKKANG disetiap karya kartun. Setiap setahun sekali, khususnya pada Idul Fitri mengadakan pertemuan tahunan dalam suasana *guyup* yang membicarakan berbagai aspek meliputi visi misi dari komunitas, agenda pameran, dan upaya yang mendukung pemberdayaan tiap anggota.

Teori *ketiga*, terkait cita rasa yang berhubungan dengan proses kreatif dan identitas. Saya menggunakan teori dari Alfred Gell yang terdapat dalam artikel berjudul "*The Technology of Enchantment and The Enchantment of Technology*" sebuah analisis untuk menelaah hubungan antara seni dan antropologi. Fokus utamanya adalah aspek nilai estetika dalam suatu proses kreatif yang secara antropologis berkaitan dengan relasi sosial yang dipengaruhi pula oleh etnisitas. Menurut Gell sebagaimana dalam kajian Svasek (2007: 14) terdapat interaksi yang intens antara proses estetika (*aestheticisation*), komoditisasi (*commoditisation*), dan pesona (*enchantment*) dalam suatu karya dan proses kreatif. Secara kontekstual sebuah karya itu menempuh tiga proses yaitu bagaimana karya seni tersebut

Buku ini tidak diperjualbelikan.

diproduksi, didistribusikan, dan diterima. Pada akhirnya proses tersebut akan berpengaruh pada keberadaan agen sosial (*social agency*). Teknik penciptaan persona ini memberikan suatu cita rasa pada karya yang dibuat dengan memperhatikan suatu ciri khas tertentu termasuk karakter dan latarbelakang budaya.

Teori *keempat* berkaitan dengan kajian etnoestetika. Seni dalam perkembangan kajiannya lebih bersifat spesifik pada suatu komunitas. Menurut Svasek (2007: 9-10 dan 32) estetika merupakan proses seseorang melakukan penafsiran yang didasarkan pada pengalaman sensori sebagai sesuatu yang dianggap bernilai dan mempunyai manfaat. Terjadi proses pengalaman estetis (*aestheticisation*) yang dipengaruhi oleh pengetahuan lokal dan aspek spatial yang berbasis pula pada aspek etnisitas. Etnoestetika (*ethnoaesthetics*) melakukan kajian dari sistem pengetahuan, klasifikasi lokal masyarakat dan melihat kreatifitas dari suatu komunitas. Menurut Flores (1985: 31-32) konsep etnoestetika merupakan etnografi model baru (*new ethnography*), melakukan kajian secara emik (*emic studies*) dengan pendekatan yang lebih memperhatikan aspek estetika secara internal dan berusaha melakukan pemahaman pada fenomena estetika dalam lingkup komunitas. Dalam fenomena estetika terdapat kompetisi antara berbagai pihak yang lebih menekankan dari pihak yang merasa diuntungkan, pihak yang terkena dampak langsung sampai pihak yang perlu mendapat perhatian. Proses kreatif seorang kartunis pada dasarnya bukan hanya masalah teknis menggambar, namun ditentukan oleh aspek kehidupan historis individual dan proses sosial politik, termasuk etnis dan budaya yang melingkupinya. Penelitian ini berusaha melihat keterkaitan etnoestetika kartunis KOKKANG dengan modal sosial dalam aspek pandangan relasional dari kekerabatan antar anggota terhadap kompetisi dalam jagad kartun humor di Indonesia, khususnya dalam arena media massa sebagai kartunis kontributor.

Landasan teori yang *terakhir* adalah konsep globalisasi, yang lebih menekankan pada bentuk kontemporer dari globalisasi yang ditandai oleh karakteristik inovasi baru dalam telekomunikasi. Secara umum definisi globalisasi menurut Christian Aid/CAFOD (dalam Mc Cann dan Mc Closkey 2003: 18) adalah sebagai berikut: “*Globalization is a process of increasing interconnectedness of individuals, group, companies and countries. The technological, economic and political change which have brought people closer together have also generated serious concerns over the terms of that globalization*”. Globalisasi membawa dunia pada wacana kebudayaan yang saling terpisah antara negara maju dan negara berkembang. Hal ini meningkatkan pemahaman kita tentang masyarakat lain dan pengembangan lebih tentang pemaknaan kesempatan terhadap pertukaran budaya (*culture exchange*). Globalisasi dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam dinamika kekarya kartunis dalam menghadapi era *cyberspace* yang menghadirkan dunia tanpa batas ruang dan waktu. Teknik seorang kartunis harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan media cetak serta pemilihan tema kartunis dapat melakukan penggabungan tema dengan dua atau lebih budaya yang berbeda (*cross culture*).

Catatan Metodologi

Penelitian ini diadakan di kampung kartun yang digunakan sebagai markas Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) yang berada di Kaliwungu Kendal Jawa Tengah. Dasar pertimbangannya adalah tempat ini menjadi awal dari berdirinya komunitas kartun yang eksis di tanah air. Walaupun beberapa anggota komunitas dari Kaliwungu telah berkarya di luar daerahnya, namun masih ada beberapa kartunis yang tetap bertahan di tanah kelahirannya dengan mengupayakan regenerasi kartunis muda.

Selain di Kaliwungu, guna melengkapi data terkait diaspora kartunis Kaliwungu saya memilih lokasi tempat beberapa kartunis KOKKANG mengembangkan diri yaitu pada beberapa penerbitan di Jakarta, Semarang dan Surabaya.¹⁰ Berkaitan dengan aspek arena produksi kultural kartun yang melibatkan kompetisi antar kelompok kartunis, dalam penelitian ini saya melakukan wawancara terhadap beberapa anggota komunitas selain KOKKANG yaitu *Semarang Cartoon Club* (SECAC), Paguyuban Kartunis Yogyakarta (PAKYO), dan Persatuan Kartunis Solo (PAKARSO).

Metode pengumpulan data berupa observasi partisipasi dan wawancara. Observasi partisipasi lebih fokus pada proses kreatif, aspek visual dalam karya sampai kehidupan di Kaliwungu dengan mengandalkan segala indera untuk merekam segala fenomena budaya dan sosial yang terjadi. Pengumpulan data melalui wawancara mendalam pada dasarnya digunakan untuk memperoleh jawaban mengenai suatu fenomena. Selanjutnya, diperoleh data deskriptif yang dapat memberikan keterangan perihal kehidupan kartunis, aspek ide dalam berkarya sampai kehidupan dalam berkomunitas. Selain itu, saya menggunakan data tertulis yang dikutip dari berbagai literatur baik buku maupun jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian.

Tanggal 25-27 Desember 2013 saya menghadiri pameran bertajuk *Pesta Kartun Akhir Tahun* di Galeri Cipta Taman Ismail Marzuki Jakarta, acara ini digelar oleh Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI) dengan menghadirkan karya kompilasi dari beberapa kartunis nasional. Ada lima kartunis KOKKANG yang turut serta dalam pameran ini dan sebelumnya saya sudah berkorespondensi dengan salah satu kartunis yang bernama Wawan Bastian (Wawan KOKKANG). Kartunis ini merekomendasikan saya untuk datang langsung ke Kaliwungu

10 Kartunis KOKKANG yang mengembangkan diri di Jawa Pos Group bernama Wahyu Kokkang yang pernah menjadi redaktur dalam rubrik Senyum itu Sehat, rubrik kartun strip harian yang menerima kiriman kartun humor empat panel.

sebagai kunjungan pembuka sebelum pendalaman mencari data. Tanggal 31 Desember 2013 sampai 2 Januari 2014 saya mengadakan kunjungan ke beberapa kartunis khususnya kawasan Kaliwungu. Sebelum ke Semarang, terlebih dahulu saya mengunjungi kartunis yang karyanya sudah saya kagumi sejak masa SMA berinisial *Nank Ngablak*. Kartunis yang tinggal di lereng gunung Merbabu ini memberikan banyak rekomendasi siapa saja kartunis khususnya di wilayah Jawa Tengah yang bisa dijadikan sebagai informan.¹¹ Ketika di Semarang saya berkunjung ke kediaman salah satu pendiri KOKKANG yaitu Darminto M Sudarmo, kartunis senior yang memberikan banyak wacana tentang kajian kartun dan humor. Selanjutnya perjalanan saya berlanjut ke Kaliwungu untuk menemui kartunis KOKKANG dan diterima oleh Djoko Susilo (kartunis di *Suara Merdeka*) dan Muchid (ketua umum KOKKANG). Saya menyampaikan bahwa kunjungan awal kali ini adalah dalam rangka rangkaian pengerjaan penelitian yang mengambil lokasi di Kaliwungu dan apresiasi yang positif saya dapatkan dengan mempersilahkan kapanpun saya datang untuk wawancara.

Selain pada anggota KOKKANG, saya melakukan beberapa wawancara awal dalam rangka pembangunan *rapport* kepada beberapa kartunis seperti Fud Ali, mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang menjadi anggota muda dari SECAC. Bahkan selama berada di Semarang dari tanggal 31 Desember 2013 sampai tanggal 2 Januari 2014 saya berkesempatan untuk tinggal di kosnya daerah Gunungpati Semarang. Ketika malam hari kami berdiskusi tentang kartun sampai bagaimana proses kreatif kartunis dalam berkomunitas.

Tanggal 9 Januari 2014 saya menghadiri pameran yang bertajuk *Sukribo Pameran Tunggal Satu Dekade 2003-2013* di

11 Seperti sudah menjadi tradisi sesama kartunis atau tukang gambar, jika saling bertemu kurang lengkap rasanya jika tidak melakukan tukar karya atau saling menggambar wajah masing-masing (adu karikatur), sehingga setiap kunjungan saya tidak pernah melupakan membawa peralatan menggambar.

Bentara Budaya Jogjakarta, dan dapat bertemu langsung dengan kartunisnya¹²: Ismail Sukribo.¹³ Ismail Sukribo adalah kartunis yang berasal dari Yogyakarta dan mengasuh salah satu rubrik kartun di *Kompas* khusus hari minggu. Kartunis ini mengalami jatuh bangun dalam proses kreatif, dari menggarap buku tulis dengan sampul kartun buatannya yang dijual secara *indie* sampai pada menjadi ilustrator di beberapa penerbitan terutama buku sampai jurnal.¹⁴

Tanggal 23-25 April 2014 saya melakukan wawancara ke sejumlah kartunis di antaranya: Anang Jatmiko (Nank Ngablak) di Ngablak Magelang, Djoko Susilo KOKKANG, Fud Ali SECAC, Zaenal Abidin KOKKANG, Muhammmad Muslih KOKKANG, dan Imam Sahri alias Panjul. Setelah melakukan penghimpunan data di Ngablak, Semarang dan Kaliwungu, penelitian berlanjut pada tanggal 27 April 2014 dengan menghadiri pameran kartun internasional bertajuk SINCE 2014 (*Solo Internasional Cartoon Exhibition*) di Monumen Pers Nasional Kota Solo. Pada kesempatan itu saya melakukan wawancara dengan Koesnan Hoesi SECAC, Pakde Dwi PAKARSO, dan Amrih Widodo KOTANG.¹⁵

Saya juga menggunakan penghimpunan arsip dari kartun-kartun KOKKANG yang dimuat di berbagai media baik cetak maupun internet. Arsip yang saya gunakan adalah kartun-kartun

12 Hal menarik saat menghadiri pameran ini adalah saat saya tanyakan kepada petugas jaga pameran yang saat itu terdiri dari dua orang "Mas Kribonya apakah ada di sini?" kedua orang di meja depan gedung dekat pintu masuk gedung Bentara Budaya saling menunjuk sambil tertawa, kemudian saya berkata: "Saya Roikan Mas" sambil mengulurkan tangan untuk bersalaman pada salah satu penjaga. Secara spontan Kribo yang asli langsung berdiri dengan antusias sambil berkata "Roikan, Roikan Soekartun ya!". Setelah itu pembicaraan kami menjadi lebih cair dan Ismail Kribo sebelumnya sudah mengenal saya secara virtual dari pertemanan di *Facebook* sampai melihat karya dan tulisan saya di blog etnokartunologi. Diskusi saya akhiri dengan membeli souvenir pameran yaitu kaos bergambar Sukribo sebagai kenang-kenangan.

13 Ismail Sukribo dan Nank Ngablak merupakan dua tukang gambar yang berkarya tanpa komunitas.

14 Salah satu buku yang di dalamnya terdapat karya kartunis Ismail Sukribo adalah terbitan terbaru dari salah satu staf pengajar Antropologi UGM yaitu Laksmi A. Savitri yang berjudul *Korporasi & Politik Perampasan Tanah* terbitan Insist Press (Diandra) tahun 2013.

15 KOTANG adalah kepanjangan dari Kelompok Kartunis Tanggerang ada pula yang menyebutnya sebagai KUTANG (Kumpulan Kartunis Tanggerang).

anggota KOKKANG terutama yang dimuat oleh Majalah *Intisari* pada periode tahun 1984-1985. Hal ini didasarkan pada temuan data di lapangan era keemasan kartunis Kaliwungu terjadi pada periode 1984-1985. Pengumpulan arsip tahap pertama dari Majalah *Intisari* pada 6 Oktober 2013. Pengumpulan arsip tahap kedua pada tanggal 22 sampai 27 Juli 2014. Saya melakukan pengarsipan terhadap kartun-kartun karya kartunis KOKKANG yang dimuat oleh Majalah bulanan *Intisari* periode 1984-2004 plus satu edisi pada tahun 2007. Pengarsipan dilakukan dengan digitalisasi menggunakan alat pemindai (*scanner*) dan terkumpul 466 kartun. Arsip yang telah terhimpun selanjutnya dilakukan tabulasi dan matrikulasi untuk mempermudah analisis terkait tipologi dan perkembangan ranah kartun humor. Tujuan dari analisis ini adalah untuk melihat kekaryaannya yang ada pada kartun Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) secara visual humor dan dihubungkan dengan bagaimana cara berpikir orang Kaliwungu dalam menyikapi fenomena keseharian secara jenaka.

Pada tahap akhir penelitian ini saya mengadakan pameran bersama salah satu informan, Djoko Susilo. Pameran bertajuk *Pameran Duo 30 Oktober: Tiwultoon Remaster and Djoko Susilo Carricature Institute* bertempat di Galeri Raos¹⁶ yang terletak di Kota Batu-Malang pada 7-12 Desember 2014. Tujuan dari pameran ini selain sebagai penutupan pencarian data, juga sebagai sarana menjangring minat dan bakat generasi muda untuk lebih mengenal kartun. Hal ini sebagai upaya untuk regenerasi kartunis karena masalah regenerasi menjadi permasalahan khusus dalam jagad kartun di Indonesia. Dalam pembukaan pameran pada tanggal 7 Desember 2014, saya mengadakan *workshop* karikatur dengan dipandu oleh Djoko Susilo dengan

16 Galeri Raos terletak di sebelah selatan alun-alun Kota Batu yang dipegang oleh pihak swasta. Menurut penuturan Pak Juara selaku pemilik galeri, pameran yang saya adakan bersama Djoko Susilo ini merupakan pameran kartun dan karikatur perdana di kota Batu.

tujuan untuk menggugah animo masyarakat tentang kartun dan karikatur.

Unit analisis dalam penelitian ini terdiri dari dua aspek, di antaranya: *pertama*, aspek modal sosial mengenai jaringan dalam kehidupan berkomunitas yang dilakukan oleh kartunis KOKKANG. Penelitian ini menganalisis peran jaringan sosial dalam relasi kerabat yang didasarkan pada aspek primordial dalam kesamaan tempat tinggal dan tanah kelahiran yaitu Kaliwungu dapat menjadi modal sosial dan kebudayaan Jawa yang terenkulturasi menjadi cara pandang dalam proses kreatif sekaligus menjadi modal sosial dalam hidup berkomunitas; *kedua*, aspek kognisi pada visual yang dikaitkan dengan humor serta aspek kontekstual pada kartun karya kartunis KOKKANG. Terdapat 27 kartunis saya analisis karyanya untuk melihat kecenderungan umum dalam proses kreatif dikaitkan dengan aspek cita rasa dan teknis pesona kartunis Kaliwungu.

Penelitian ini menggunakan ranah jagad perkartunan khususnya kartun humor di media cetak. Arena (*field*) dalam penelitian ini adalah ranah media cetak Majalah bulanan *Intisari*. Kartun-kartun humor yang dimuat dalam majalah *Intisari* pada periode 1984-2004 merepresentasikan bagaimana dinamika kartun humor Kaliwungu dalam dua dekade. Dasar pertimbangan saya memilih majalah bulanan *Intisari* sebagai arena karya kartunis Kaliwungu karena majalah *Intisari* merupakan majalah dengan skala nasional, terdapat keragaman tema kartun humor dan standar pemuatan redaksi tidak melulu kiriman kartun yang lucu, namun kartun yang mengandung humor yang cerdas. Terdapat pandangan umum di kalangan kartunis sendiri, bahwa kartun yang dimuat majalah *Intisari* ibarat orang karate telah mencapai sabuk tertinggi. Artinya terdapat prestise dan legitimasi tertentu jika karya seorang kartunis telah dimuat di media cetak dalam skala nasional khususnya majalah *Intisari*.

KOKKANG DAN PERKEMBANGAN KARTUN NUSANTARA

Menakar Kartun Media Cetak Indonesia

Kekuatan utama dari sebuah kartun adalah pada penekanan pada ranah ide. Saya sepakat dengan pernyataan Scott McCloud bahwa kartun menempatkan dirinya dalam dunia konsep atau gagasan suatu bentuk. Melalui aliran realis yang tradisional, komikus dapat menggambarkan penampilan luarnya sedangkan melalui kartun menggambarkan dunia di dalamnya (2001:41). Kartun yang baik –biasanya terdapat pada kartun editorial- justru dapat membuat pembaca tersenyum dan merenung, langsung tersenyum ketika melihat gambar dan merenung saat memikirkan isinya.

Kartun sebagaimana pandangan dari Ivan Brunetti (2011:12) merupakan bagian dari seni rupa yang termasuk dalam seni ilustrasi. Terdapat beberapa klasifikasi dalam seni ilustrasi yang terdiri dari kartun, komik, strip, buku komik, dan novel grafis. Kartun berbeda dengan komik, namun orang sering menyamakan kartun dengan komik, perbedaan yang terdapat pada keduanya terdapat pada alur cerita (narasi). Komik biasanya digambar secara bersambungan dalam panel-panel gambar yang disertai dengan balon kata, sedangkan kartun divisualisasikan dalam satu panel dan belum tentu menggunakan balon kata. Kartun strip merupakan *genre* kartun yang mempunyai alur dalam empat panel bernarasi yang biasanya lebih menampilkan lelucon. Berdasarkan pengamatan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

saya, novel grafis dari luar negeri mulai masuk ke Indonesia pada awal tahun 2000 berupa buku komik dengan kisah yang biasanya diambil dari novel atau autobiografi.

Secara historis seni ilustrasi terutama komik dan kartun telah ada pada pertengahan tahun 1960-an Jack Kirby dan Stan Lee menggunakan gambar yang realis dan pada tahun 1980-1990-an bermunculan komikus Indie. Komik mulai menggunakan gaya kartun dengan menggunakan kiblat gaya Kurtzman. Menurut Scott McCloud (2001:6) secara epistemologis bentuk seni merupakan media yang dikenal sebagai komik atau kartun menjadi wadah yang dapat menampung berbagai macam gagasan dan gambar. Perbedaan komik dan kartun terletak pada sisi penyajian dan jumlah panel yang digambar. Kartun hanya membutuhkan satu panel karena penyampaiannya secara lugas, sedangkan komik membutuhkan beberapa panel karena lebih menekankan gambar yang bercerita dengan alur yang relatif panjang.

Kartun adalah penggambaran tentang sesuatu secara sederhana, atau dengan cara yang dilebih-lebihkan, atau diplesetkan sama sekali, dengan tujuan menghadirkan sesuatu dengan lucu bahkan terkesan dungu (Marianto dalam Indarto, 1999:11). Kartun lebih mengandalkan kesederhanaan dalam visual, namun fokus dalam penyampaian substansi dari pesan yang ingin disampaikan. Kartun dalam plesetan bentuk rupa dikenal dengan sebutan karikatur karena esensi dasar dari sebuah karikatur adalah penggambaran wajah orang dengan eksageratif dan melampaui batas-batas anatomi tubuh. Sepanjang Jalan Sagan timur bundaran UGM terdapat lapak-lapak jasa pembuatan pigura yang juga menyediakan jasa lukis wajah dan karikatur, namun beberapa kali melakukan penelusuran saya belum menemukan lapak yang membuat karikatur. Gambar yang ada hanya gambar sketsa wajah secara realis dan gambar sketsa wajah dengan gaya kartunal, kepala

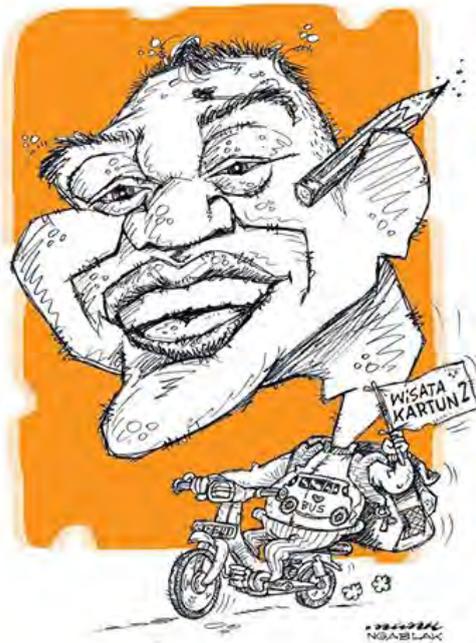
besar dan badan dibuat kecil. Artinya persepsi umum masih menganggap bahwa karikatur adalah gambar wajah dengan badan kecil dan dibuat sesuatu yang mewakili dunianya baik secara setting maupun gestur.

Karikatur bukan hanya sekedar menggambar wajah orang dengan kepala besar dan tubuh yang kecil. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 27 April 2014, saya sepakat dengan pendapat kartunis Amrih Widodo (Amry Tossy)¹⁷ yang menyatakan bahwa kalau karikatur itu hancur, sedangkan kalau sekedar lucu itu dinamakan 'karikartun'. Beliau mengatakan bahwa karikatur sebagai karya seni pendistorsian wajah yang dilebihkan, namun tetap berkarakter dengan menekankan ciri-ciri orangnya tetap terlihat sehingga diharapkan gambar tersebut menjadi unik, lucu, dan menarik.

Pendistorsian wajah yang dilakukan oleh karikaturis pada dasarnya adalah untuk kepentingan hiburan semata. Berdasarkan pengalaman pada saat menggeluti bidang sebagai tukang gambar wajah, saya kerap mendapat komplain dari pemesan gambar dengan alasan hasil gambar tidak sama persis dengan aslinya. Lain ketika saya mendapat pesanan dari orang luar negeri (*bule*), mereka merasa terhibur ketika mukanya saya distorsi, demikian juga pada saat menggambar sesama tukang gambar. Masalah yang terjadi adalah apresiasi terhadap karikatur bersifat relatif, misalnya di luar negeri pendistorsian wajah menjadi hiburan tersendiri bagi orang yang digambar berbeda dengan apresiasi sebagian masyarakat Indonesia yang menganggap bahwa karikatur tanpa distorsi. Selama berada di lapangan saya selalu membawa alat gambar sebab beberapa informan yang saya wawancarai sengaja mengajak 'duel ngartun' ketika bertemu. Kegiatan ini lazim dilakukan oleh sesama kartunis karena selain sebagai ajang untuk saling

17 Kartunis anggota dari Kumpulan Kartunis Tangerang (KUTANG) yang mengembangkan berbagai media dalam berkarya demi ekspresi jiwa seperti menggambar sambil pantomim dan karikatur dalam kaos dengan teknik *airbrush*.

menertawakan diri sendiri (instrospeksi proses kreatif), dapat menjadi awal diskusi berkaitan dengan masalah kemampuan teknis dan artistik masing-masing kartunis. Salah satu gambar yang dapat menjadi contoh dari bagaimana pendistorsian wajah sebagaimana gambar berikut ini:



Gambar 1. Roikan Versi Karikatur karya J. Anang Jatmiko (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar karikatur dibuat oleh J. Anang Jatmiko atau lebih dikenal dengan Nank Ngablak, seorang kartunis dari lereng Gunung Merbabu. Secara umum teknis pendistorsian wajah dilakukan dengan melakukan tarikan pada salah satu bagian wajah sehingga menghasilkan wajah yang deformasi. Karikatur berawal dari menyoroti sesuatu yang khas pada wajah¹⁸ dan

¹⁸ Menurut Djoko Susilo seorang kartunis selaku redaktur grafis Koran *Suara Merdeka* Semarang, bahwa dalam menggambar sebuah karikatur tidak sekadar *pletotan* yang sederhana namun dibutuhkan *sense of art* yang lebih. Tujuannya agar tarikan-tarikan garis enak dinikmati apapun gaya dan tekniknya. Dalam membuat karikatur, karikaturis harus melakukan observasi untuk menentukan ciri

karakter seseorang yang pada perkembangan selanjutnya pada fenomena sehingga mengalami pergeseran menjadi kartun editorial. Kartun editorial yang berbasis karikatur lebih dikenal sebagai karikatur sosial, biasanya dilebih-lebihkan dalam suatu keadaan tidak melulu pada penggambaran secara gamblang, namun menggunakan aneka perlambangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, kartun dibagi menjadi dua yaitu kartun editorial dan kartun humor. Ada keberpihakan dari kedua jenis kartun di atas, kartun editorial lebih mengacu pada awak media, sedangkan kartun humor lebih berpihak kepada kartunis lepas yang menjadi kontributor bagi media tersebut. Pada akhirnya, arus yang kemudian dianggap dominan mendapatkan tempat dan apresiasi adalah kartun opini (baca: *editorial cartoon*, *political cartoon*) dan hanya sedikit apresiasi untuk kartun-kartun lelucon (sosial-budaya). Kartun humor lebih menekankan ide-ide humor dan mengabaikan unsur keaktualan dari suatu fenomena yang biasanya secara teknis digambar secara asal.¹⁹ Kartun yang digambar oleh anggota komunitas KOKKANG, berdasarkan pengamatan saya lebih banyak bersifat kartun humor dan pada beberapa kartunis yang bekerja di media lebih konsentrasi pada kartun editorial yang mengetengahkan tema dan isu aktual. Kartun editorial dikenal juga sebagai kartun opini yang menjadi ujung tombak suatu penerbitan khususnya surat kabar. Polaritas antara kartun humor dan kartun editorial, tidak bersifat mutlak yang secara semena-mena membatasi proses kreatif kartunisnya. Seorang kartunis bisa membuat gambar kartun humor juga dapat membuat kartun editorial, tergantung kepada kebutuhan tertentu. Misalnya jika untuk kepentingan pengiriman karya

khas yang membuat subjeknya berbeda dari orang lain, dan melebih-lebihkan ciri tersebut. Djoko Susio menyebut proses ini sebagai deformasi yaitu proses melebih-lebihkan (Berdasarkan wawancara tanggal 7 Desember 2014 di Galeri Raos, Kota Batu-Malang).

19 Darminto M Sudarmo dalam suatu kesempatan wawancara menyebut kartun humor secara teknis bersifat “kodian” dan miskin detail. Dari aspek gagasan yang ditawarkan pun tidak melewati perenungan mendalam, sehingga sebagian besar kartunis lelucon (*gag cartoonist*) “dituduh” hanya mengolah tema atau topik secara permukaan dengan muatan pesan berkulat dari itu ke itu saja.

pada rubrik kartun di media, maka kartun humor yang menjadi prioritas.

Kartun dalam media tidak hanya mempunyai tempat khusus terkait pengadaan ruang opini, namun menjadi bagian dari media yang bersangkutan. Hal ini berpengaruh pada kinerja dari tukang gambarnya yang harus mengikuti apa visi misi dan ketentuan pokok dari media yang menaunginya. Saya sepakat dengan pendapat Douglas Kellner (2010:80-81) yang melihat budaya media sebagaimana bagian dari wacana politik, telah terjadi hegemoni berbagai kelompok dan proyek politis tertentu yang menghasilkan representasi untuk menyetujui suatu pandangan tertentu. Seorang tukang gambar dari Kaliwungu, Djoko Susilo²⁰ menceritakan: “Ketika kita masuk dalam satu wilayah media atau wilayah tempat yang kita lakukan apa, kan kita harus mengikuti apa yang ada di situ tidak bisa kita bermain sendiri tapi kita sesuaikan sebenarnya keinginan saya begini, tapi harus kita sesuaikan dengan *platformnya* media itu” (wawancara tanggal 23 April 2014). Berdasarkan penjelasan Djoko Susilo di atas, menjadi seorang tukang gambar yang bekerja sebagai awak media perlu menyesuaikan pola pikir dan kekaryaannya dengan ‘warna’ media itu sendiri. Sebagaimana pandangan dari Seno Gumira Ajidarma (2012: 386) bahwa humor dalam media tidak sekadar untuk hiburan semata, namun ada keberpihakan berfungsi politis pada kepentingan tertentu yaitu beban makna ideologis. Beban makna ideologis menurut saya, menyebabkan terjadi sesuatu yang dilematis antara berkarya untuk ekspresi dengan berkarya dengan kompromi.²¹ Tuntutan

20 Djoko Susilo awalnya bekerja di pabrik namun tidak bisa meninggalkan aktifitas menggambar, oleh karena itu secara berkala mengirim gambar kartun humor ke berbagai media cetak. Sejak tahun 1997 setelah bekerja di *Suara Merdeka* lambat laun menyesuaikan kekaryaannya dengan warna media yang menaungi, termasuk merubah haluan karya dari kartun humor menjadi humor editorial dan karikatur. Setiap akhir tahun beliau mendapat pekerjaan membuat karikatur akhir tahun sebagai refleksi tahunan satu halaman penuh.

21 Secara antropologis, sebagaimana pendapat Katherine Guiffre (2009:5) bahwa kreatifitas secara kultural merupakan respon atas tantangan dan transisi dalam kehidupan masyarakat menuju modernitas.

peran seorang kartunis editorial yang menjadi perpanjangan suara dari redaksi kepada pembaca guna menciptakan opini publik, menyebabkan tunduknya ekspresi diri kepada standar (*main criterion*) yang selaras dengan suara media.

Sejarah dan Perkembangan Kartun Media Cetak

Keberadaan dan perkembangan kartun di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari media cetak. Kartun editorial dalam format komik strip yang terbit berkala mulai muncul seiring dengan maraknya peredaran surat kabar pada masa awal 1930-an. Sebagaimana penelitian dari Muhammad Nashir Setiawan (2002: 25-27) bahwa komik strip muncul tahun 1930 di surat kabar *Sin Po*, sebuah harian yang menjadi media komunikasi bagi masyarakat Cina peranakan yang berbahasa Melayu. Seorang kartunis muda bernama Kho Wang Gie menampilkan tokoh Put On. Tokoh Put On digambarkan dengan seorang lelaki Cina yang bertubuh subur, dalam komik strip yang terbit secara reguler seminggu sekali.

Saya melakukan klasifikasi kartun berbasis media di Indonesia berdasarkan kepada tiga jaman yaitu masa Orde Lama, masa Orde Baru, dan masa Reformasi.²² Terdapat perbedaan yang kontras antara kartun pada masa sebelum dan setelah Orde Baru. Masa Demokrasi Terpimpin tukang gambar lebih digunakan sebagai agen propaganda anti kekuatan barat, sedangkan pada masa Orde Baru kartun ditabukan untuk menyajikan tema-tema yang bersifat kritik politik atau menyoroti kebijakan negara. Kartunis senior yang menjadi saksi sejarah kehidupan berbangsa dan menjadi kartunis editorial pada masa sebelum Orde Baru berdasarkan penelitian Priyanto Sunarto (2005) terdiri atas: Dwi Koendoro dari surat kabar *Kompas*, Pramono Pramoejo dari surat kabar *Suara Pembaruan*

22 Kartun pada masa reformasi diwarnai oleh suasana bebas berekspresi dan menggunakan basis dunia maya (*cyberspace*) dengan memanfaatkan jejaring sosial atau melalui forum *online* untuk memajang hasil karya.

dan *Sinar Harapan*, T. Soetanto dari surat kabar *The Jakarta Post* dan *Pikiran Rakyat*. Menjadi kartunis khusus editorial diidentikan dengan keberpihakan konten gambar sebagai sarana untuk menyuarakan kepentingan dari media yang menaunginya.

Saya menganalogikan kartunis editorial sebagai perpanjangan lidah dari media cetak yang mempunyai misi tertentu dalam penyampaian berita termasuk juga misi politis. Berdasarkan hasil wawancara dengan Koesnan Hoesi tanggal 27 April 2014 di Solo, seorang kartunis editorial senior selama 31 tahun berproses, bahwa kartun yang baik tidak melulu bersifat humor, namun mempunyai unsur politis sehingga dikenal dengan *political cartoon*. Kartun editorial bukan sekadar *ngguyah-ngguyuh*, namun mempunyai daya menjadi media penggerak, membangun kesadaran sosial, dan memberi peringatan terhadap hal-hal yang dapat membahayakan kehidupan bersama. Tokoh yang menjadi kartunis editorial pada masa Orde Baru menurut penuturan Koesnan Hoesi tidak lebih dari lima orang yang terdiri dari Koesnan Hoesi, Pramono Pramoejo, Mahuli, dan Pak Pri (Piyanto Sunarto).

Kartun dapat menjadi sarana untuk merepresentasikan berbagai fenomena, situasi gambar yang kontekstual sampai proses kreatif dari tukang gambarnya sendiri. Kartun dan representasi menjadi pokok penelitian dari Seno Gumira Ajidarma (2012: 55-57) yang melihat aspek representatif dari beberapa kartunis lintas jaman, dari koran kuning sampai koran nasional. Adapun kartunis yang menjadi obyek analisis²³ diantaranya: *pertama*, Koran *Pos Kota* dengan John Domino, Doyok, dan Ali Oncom; *kedua*, koran *Kompas* dengan Oom Pasikom, Panji Koming, *Benny and Mice*, dan Konpolitian; *ketiga*, koran-koran daerah seperti *Analisis* dan *Harian Global* (Medan)

23 Fokus pada aspek representasi membuat Seno Gumira Ajidarma kurang memperdulikan keberadaan kartun dan medianya secara kronologis, terdapat dua media lama yang dilihat lebih pada aspek karya dan kontekstual. Media tersebut adalah majalah peranakan masa lalu seperti *Sin Po* dengan kartun Put On.

dengan Pak Tuntung dan Pak Bas, *Suara Merdeka* (Semarang) dengan Pak Bei, *Bali Post* (Bali) dengan I Brewok, dan *Pikiran Rakyat* (Bandung) dengan Mang Ohle; dan *keempat*, majalah hiburan tahun 1970-an yaitu *Vista-Ria Film* dengan kartun karya Kho Wan Gie sebagai Sopoiku, dan Johnny Hidayat Ar.

Media dan kartun tidak melulu pada kartun editorial, beberapa koran dan majalah membuat rubrik khusus yang menyediakan tempat bagi kartunis lepas. Salah satu majalah yang menjadi idaman bagi kartunis lepas adalah *Intisari*. Merujuk pada pendapat Darminto M Sudarmo pada wawancara tanggal 1 Januari 2014 di Semarang, bahwa seorang kartunis dapat dikatakan telah diakui karyanya jika telah dimuat oleh majalah *Intisari*. Pihak redaksi melakukan seleksi yang ketat pada kartun yang masuk, dan akan mengembalikan setiap karya yang dianggap kurang layak muat dengan memberikan catatan khusus. Catatan khusus dari redaksi *Intisari* menjadi acuan bagi seorang kartunis karena akan sadar akan kekurangannya dan lambat laun dapat mengetahui tema apa yang menjadi standar pemuatan redaksi. Seorang kartunis J. Anang Jatmiko atau Nank Ngablak mempunyai cara untuk optimalisasi dalam berkarya, sebagaimana penuturannya dalam wawancara tanggal 23 april 2014, sebagai berikut: “saya memilih *Intisari* untuk kartun yang *bobote apik banget* itu *tak* kirim ke situ, *mangkanya* waktu di Bali saya berkarya pokok *gawe gawe gawe* selanjutnya *engko tak seleksi oh sing apik-apik* (majalah) *Intisari sing* olahraga (tabloid) *Bola*”. Proses seleksi sebelum mengirimkan karya didasarkan pada pertimbangan ketatnya seleksi di meja redaksi dan kisaran honor yang diterima jika kartunnya dimuat. Jika gambar terpilih dan dimuat redaksi *Intisari* akan mengirimkan majalah beserta wesel honorarium. Sehingga beberapa kartunis menilai majalah tersebut lebih dapat menghargai proses kreatif dan harkat seorang tukang gambar.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Hal ini bertolak belakang dengan penuturan dari Zaenal Abidin KOKKANG pada wawancara tanggal 25 April 2014, mengatakan bahwa ada beberapa media yang memberikan honor dengan nilai yang dirasa kurang layak²⁴, itu menjadi salah satu hambatan berkarya. Ada pula media yang dalam aspek prosedur pencarian honor dirasa terlalu merepotkan. Dua media yang dihindari oleh Zaenal Abidin adalah *Suara Merdeka* dan *Joglo Semar*. Menurut pendapat Misri KOKKANG dalam wawancara tanggal 25 April 2014, honor kartun dari Koran *Kedaulatan Rakyat* (KR) hanya Rp 30.000,00 sedangkan *Merapi* hanya Rp 10.000,00. Sebuah harga yang tidak menutup 'biaya produksi' seperti peralatan menggambar dan perangko pengiriman karya, terlebih lagi bagi sebagian kartunis dirasa kurang menghargai kreatifitas dan bagaimana susahnya berproses kreatif. Permasalahan yang terjadi sekarang ini adalah semakin sempitnya lahan atau kapling yang menampung karya kartunis kontributor. Artinya media baik koran, tabloid atau majalah yang secara khusus menyediakan ruang tayang kartun humor semakin menyusut. Hal ini karena lebih berdasar karena kebijakan lebih mementingkan iklan untuk kepentingan keuntungan media yang bersangkutan. Terkait iklan dan media cetak menurut penuturan Misri KOKKANG bahwa pada masa kejayaan kartun humor justru redaksi menghindari iklan, kini redaksi yang mendekati iklan bahkan menghapus ruang tayang kartun yang dianggap kurang menguntungkan secara keuangan.

Secerach harapan kartunis kontributor akan penghasilan dari honor kartun yang dimuat hanya pada beberapa media cetak yang sampai hari ini tetap memberikan ruang tayang kartun humor. Berdasarkan penuturan Zaenal Abidin

24 Salah seorang kartunis bernama Iman 'Panjul' Sahri menuturkan bahwa untuk media yang mematok honor rendah, ia menyiasati dengan mengirim banyak karya dengan inisial yang berbeda. Jika honor murah menggunakan nama inisial, namun jika honor mahal Panjul menggunakan nama asli (wawancara tanggal 26 April 2014).

KOKKANG dan Muslih KOKKANG dalam wawancara tanggal 25 April 2014, sampai hari ini jika ada koran atau majalah yang menyediakan rubrik kartun lepas dan mempunyai honor yang besar berarti salah satu pihak redaksi dari koran yang bersangkutan adalah berasal dari kalangan kartunis. Salah satu contohnya dapat ditemukan pada koran *Jawa Pos* yang ruang tayang kartun humornya digawangi oleh Wahyu KOKKANG dengan pimred Leak Koestiya yang keduanya merupakan seorang kartunis. Menyempitnya ruang publik kartun humor di media menjadikan sebagian kartunis dihadapkan pada dua pilihan, antara memanfaatkan 'lahan' yang ada atau memilih alternatif berkarya yang lain.

Transformasi dan Tantangan Proses Kreatif

Selepas turun kereta api Matarema di Stasiun Jakarta, siang ini tertanggal 26 Desember 2013 saya melanjutkan perjalanan dengan *bajaj* menuju Taman Ismail Marzuki. Walaupun telah menempuh perjalanan dari Malang selama kurang lebih 18 jam, namun kaki semangat saat memasuki halaman Taman Ismail Marzuki. Terlebih lagi saat melihat baliho besar berwarna kuning bertajuk PESTA KARTUN akhir tahun. Dalam bayangan akan bertemu dengan para kartunis yang sedang berpesta di dalam Galeri Cipta 3. Memasuki lokasi pameran saya melihat antusias pengunjung yang menjadi murah senyum, karikatur dan kartun editorial juga tidak luput jadi bahan ketawaan. Kebetulan Galeri Cipta 3 bersebelahan dengan gedung bioskop, jadi menurut saya mayoritas pengunjung yang memasuki gedung pameran ini adalah penonton yang menunggu pemutaran film atau melewatkan waktu sembari menunggu temannya sedang mengantri tiket. Sejauh melihat aktivitas pengunjung, pusat perhatian dari orang yang baru Galeri Cipta 3 adalah kartun-kartun yang disajikan dengan media tidak biasa. Ada kartun instalasi, kartun tiga dimensi sampai kartun dengan media

Buku ini tidak diperjualbelikan.

gambar dari benda-benda yang bernilai pakai seperti telenan, wajan, dan *tatakan* minum.

Kartun instalasi dibuat oleh Muhammad Syaifuddin Ifoed yang menyajikan kartun Politik Berisik dengan menggunakan media papan berukuran besar dengan gambar seorang caleg yang sedang kampanye, corong, selang, kaleng bekas biskuit, alat memukul, dan ember. Tidak jauh dari tiga papan vertikal terdapat papan kecil bertuliskan 'AWAS ! Silahkan Pukul Barang-barang ini anda akan mendengarkan betapa berisik dan bisingnya politik di Indonesia'. Ada pula karya Joko Luwarso yang dapat menggirim pengunjung menuju lantai dua sekaligus merenung karena dari lantai satu, saya melihat gambar kartun yang tertempel di lantai berupa orang-orang berwajah sedih dengan tulisan dialogis "semoga ini injakan terakhir", "jangan injak aku?", "kapan aku dipelihara negara?", dan "terima kasih cuma menginjak kemarin aku ditendang", semakin ke atas semakin banyak fragmen gambar orang-orang yang terinjak hingga berujung pada tulisan "kapan pada berhenti korupsi?". Saya melihat gambar tiga orang yang dihubungkan oleh selang menuju buah kepala muda bertuliskan APBN dengan beberapa biji apel berada di sekitarnya. Saya menganggap bahwa media berkartun tidak harus di atas sebuah kertas karena untuk berekspresi sesungguhnya tidak mengenal batas.

Deskripsi di atas adalah bagian dari catatan lapangan saya saat menghadiri pameran *Pesta Kartun Akhir Tahun* di Galeri Cipta 3 Taman Ismail Marzuki Jakarta. Pameran ini diselenggarakan oleh Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI) dalam rangka ulang tahun komunitas sekaligus ajang refleksi akhir tahun. Diikuti oleh kuran lebih 40 kartunis²⁵ dengan berbagai aliran dari kartun editorial, karikatur tokoh, dan kartun humor. Pameran ini berusaha menepis anggapan bahwa media berkartun harus kertas, media kartun dapat memanfaatkan apapun. Kertas

25 Kartunis dari KOKKANG yang ikut ambil bagian dari Pameran Pesta Kartun Akhir tahun terdiri dari Muh. Syaiffudin (Ifoed), Muh. Nasir, Muh. Najib, Wawan Bastian dan Tiyok Budi SW.

merupakan media menggambar paling konservatif, dalam perkembangannya menggambar kartun dapat menggunakan kanvas²⁶, triplek, dan benda-benda yang tidak lazim seperti peralatan dapur sebagaimana pada gambar berikut:



Gambar 2 Kartun dengan Media Telenan (Dokumentasi Peneliti)

Menggambar kartun dengan menggunakan media telenan²⁷ menjadi bukti bahwa kartun itu tidak harus di kertas. Dalam pameran *Pesta Kartun Akhir Tahun* ini, saya menjumpai ada kartun yang digambar dengan menggunakan wajan dan tatakan tempat minum. Media dalam menggambar kartun dewasa ini dapat menggunakan media berbasis digital, misalnya menggambar dengan *Wacom*, semacam papan gambar digital

26 Seorang karikaturis dari Jerman yang memperlakukan kartun seperti layaknya lukisan adalah Sebastian Kruger, dalam menggambar karikatur ia menggunakan media kanvas dan kerap menggunakan cat minyak seperti halnya orang melukis. Karikaturis dari Indonesia yang menurut saya mengikuti jejak Sebastian Kruger adalah Toni Malakian yang dalam beberapa kesempatan membuat karikatur dengan menggunakan media kanvas dan cat minyak atau akrilik.

27 Ketika saya tanya kepada salah satu panitia jika kartun di atas telenan ini ada yang membeli harga yang ditawarkan antara Rp 300.000,00 sampai Rp 400.000,00. Namun sampai pameran berakhir tidak ada satupun kartun telenan yang terjual. Pemeran kartun memang berbeda dengan pameran lukisan terkait jual beli karya.

dengan menggunakan pena khusus yang langsung terhubung ke layar monitor laptop atau komputer.

Kartun dengan beragam media non kertas dapat dikatakan sebagai media alternatif.²⁸ Ada beragam tantangan yang menuntut seorang kartunis harus lebih kreatif dalam berkarya, sebagaimana penuturan dari Djoko Susilo bahwa banyak pilihan media untuk berkarya seperti di kaos, mug, dan buku. Khusus kaos mempunyai pangsa pasar sendiri dan corak kartun masih laku sampai kapanpun. Isu *global warming*, *go green* dan kreatifitas berkarya di tengah menipisnya lahan untuk kartun di media cetak menjadi dasar pertimbangan dari beberapa kartunis melakukan eksperimen. Melalui proses kreatif membuat karya yang dapat dinikmati banyak orang, sekaligus sebagai komoditas dari media yang menerbitkan kartun tersebut. Berdasarkan wawancara saya dengan Darminto M Sudarmo pada tanggal 1 Januari 2014, kartun berbeda dengan industri pada umumnya karena berdasar proses kreatif yang unik dan sulit untuk dibuat produksi massal kecuali dalam produk lanjutan yang mengandung nilai pakai seperti kaos dan *mug*. Proses tersebut biasanya melibatkan pihak lain seperti tukang sablon atau percetakan, sehingga kedudukan kartunis adalah sebagai kreator kunci dari pembuatan gambarnya.

Kartunis yang total mencari mata pencaharian dari berkarya saya asumsikan termasuk ke dalam industri kreatif, meskipun belum ada pengakuan secara legal dari institusi negara terkait yang menganggap bahwa kartun sebagai industri kreatif.²⁹ Terjadi transformasi kartun dari seni menggambar

28 Saya membatasi media alternatif dalam tulisan ini lebih kepada perangkat untuk menggambar kartun. Pada dasarnya istilah media alternatif (*alternative Media*) sebagaimana pendapat Kate Coyer, et al.,(2007) bahwa media alternatif merupakan media yang anti mainstream, berskala kecil, lebih mudah diakses dan interaktif dengan menekankan prinsip menyediakan cara lain dari media yang telah terafiliasi oleh kepentingan pasar bahkan cenderung menjadi oposisi bagi kepentingan politis dan pasar.

29 Mengutip berita *Ekonomi Bisnis* pada *Jawa Pos*, Selasa, 11 Maret 2014 tentang Industri kreatif yang menurut Kemendag terdapat beberapa subsektor industri kreatif diantaranya: periklanan; arsitektur; pasar barang seni; kerajinan; desain; fashion; musik; game interaktif; video, film dan fotografi; seni

untuk kepentingan berekspresi menjadi menggambar untuk kepentingan ekonomi. Menggambar kartun bagi sebagian tukang gambar sebagai mata pencaharian, mengingat berdasarkan data di lapangan beberapa orang kartunis memutuskan untuk fokus menggambar dan mencari penghidupan dari kartun. Cara yang dilakukan ialah mengirimkan kartun kiriman ke beberapa media cetak, mengikuti kontes kartun dalam lingkup dalam dan luar negeri dan mengerjakan proyek tertentu berbasis kartun. Seperti Muhammad Syaifuddin Ifoed, seorang kartunis dari KOKKANG yang gambarnya di pesan untuk membuat cerita bergambar pada perusahaan sampai departemen di salah satu kementerian.³⁰ Sebagai mata pencaharian, karya seorang kartunis akan dihadapkan pada pergerakan pasar khususnya dalam basis media, perputaran modal berhubungan dengan iklan, *rating*, dan oplah dari penerbitan. Ekonomi dan pasar menjadikan kartunis bukan hanya sekadar berekspresi, namun harus mengikuti kehendak dan selera dari pasar termasuk perusahaan penerbitan.

Komunitas Kartunis di Indonesia

Merujuk pada konsep komunitas sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Andrew Maxwell (1998) terhadap komunitas sepeda motor pada masyarakat perkotaan di Amerika Serikat telah memberikan perspektif bagaimana melihat sebagai formasi sosiokultural yang bersifat alami. Komunitas terbentuk karena didasarkan pada solidaritas sosial yang romantis.³¹ Artinya telah terjadi proses pembudayaan (enkulturasi) yang menyebabkan seseorang berperilaku,

pertunjukan, penerbitan dan percetakan; layanan komputer dan peranti lunak; televisi dan radio; riset dan pengembangan; dan kuliner.

30 Seorang kartunis dari KOKKANG bernama Muhammad Najib pernah diminta mengisi cerita bergambar dengan setting cerita berhubungan dengan motor dan lalu lintas, cerita bergambar ini dipesan oleh salah satu manufaktur sepeda motor besar di Indonesia.

31 Saya berasumsi bahwa komunitas diawali oleh solidaritas sosial yang mengacu pada dua hal yaitu solidaritas karena kesamaan minat (misalnya komunitas Bisma dan komunitas vespa) dan solidaritas karena aspek primordial (persamaan tempat kelahiran, nenek moyang).

berpikir dan berperasaan selaras dengan 'atmosfer' yang ada dalam lingkup interaksi interpersonal dalam komunitas. Hal ini berpengaruh pada pembentukan karakter yang sentimental. Saya sepakat dengan anggapan bahwa sebuah komunitas lebih menekankan pada aspek lokalitas dalam sebuah interaksi yang berbasis kedekatan tempat (*spatial nearness*). Kartunis membentuk beberapa kelompok atau komunitas sebagai wadah untuk mengembangkan kekaryaannya secara bersama dengan basis pada kesamaan tanah kelahiran dan wilayah domisili.

Berdasarkan pengamatan saya di lapangan, beberapa kelompok kartunis yang masih bertahan di tanah air terdiri dari delapan belas kelompok. Kelompok-kelompok ini tetap aktif berkarya dalam bentuk *gathering*, pertemuan rutin, *ngartun/ngarikatur* bareng dan pameran di tengah semakin sempitnya ruang hidup rublik kartun khususnya di berbagai media cetak. Kelompok ini terdiri dari: Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI), ALAMAK sebuah kelompok yang berasal dari Medan, Sindikat Kartunis Riau (SIKARI), Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG), KERAMBA (Ambarawa), Wadah Kartunis Semarang (WAK SEMAR), Keluarga Kartunis Banyumas/Purwokerto (PURWOKARTUN/KELAKAR), Serikat Kartunis Ciputat (SEKARAT), Kelompok Pecinta Kartun (KOCAK) Gombong, Terminal Kartun Unggaran (TERKATUNG), *Semarang Cartoon Club* (SECAC), Seniman Jakarta (SENJA), Perkumpulan Kartunis Rawamangun (PERKARA), Olah Seni Kartun Indonesia (OSKI Sukoharjo), Paguyuban Kartunis Yogyakarta (PAKYO), Paguyuban Kartunis Solo (PAKARSO), Solo Kartunis (Sloki), Kartunis Bandung (KARUNG), Ikatan Kartunis Banjarmasin (IKAN ASIN), Kartunis Kota Daeng-Makassar (BASKOM KARAENG), dan Kumpulan Kartunis Tanggerang (KUTANG). Saya berasumsi bahwa komunitas kartun merupakan manifestasi dari lingkungan yang intens

secara interaktif, membentuk identitas yang dijiwai oleh perasaan khusus terkait lingkungan asal.³²

Berbagai komunitas kartun di atas, terbentuk tidak hanya sekadar wadah untuk menampung kartunis yang berasal dari daerah yang sama. Komunitas kartunis terbentuk karena adanya kesamaan minat yaitu perkumpulan yang didasarkan pada kesamaan minat (*grouping by common-interest association*). Sebagaimana pandangan Haviland (2011:529) bahwa: "*Grouping by common-interest association is an association that results from an act of joining based on sharing particular activities, objectives, values, or beliefs, sometimes rooted in common ethic, religious, or religious background*". Komunitas ini mempunyai ikatan yang lebih informal dan bersifat fleksibel. Berkaitan dengan penelitian ini, komunitas kartunis termasuk dalam perkumpulan yang didasarkan pada kesamaan minat yaitu perkumpulan orang-orang yang mempunyai minat lebih dan ingin berproses kreatif lebih jauh dengan kartun.

Berkarya merupakan hak individu dari seorang tukang gambar, namun akan lebih baik jika ada wadah yang menampung. Salah satunya adalah dengan berkomunitas. Saya berasumsi bahwa terdapat tiga orientasi seorang kartunis dalam berkarya yaitu: *pertama*, kartunis yang berkarya untuk diri sendiri, kartunis ini berkarya hanya untuk ekspresi; *kedua*, kartunis yang berkarya diri sendiri dan komunitas, kartunis ini menggunakan komunitas sebagai media pengembangan proses kreatif mengingat berkarya membutuhkan apresiasi; dan *ketiga*, kartunis yang beroientasi pada 'pasar', kartunis ini menggantungkan hidupnya pada honorarium jika karyanya dimuat. Komunitas dapat menjadi rumah bagi seorang kartunis sebagai tempat bertukar pikiran dan info-info terkait kekaryaannya.

32 Merujuk pada Samuel M. Wilson dan Leighton C. Peterson (2002) bahwa kajian tentang komunitas dalam antropologi telah dimulai sejak tahun 1940-1950-an dalam rangka penelitian terhadap masyarakat terasing. Pada perkembangan selanjutnya mengarah pada kompleksitas pada komunitas dari aspek keanekaragaman sampai koneksitas pada dunia luar yang menjadikan interaksi sebagai penguatan identitas. Interaksi terjadi pada ranah komunitas, masyarakat dan kebudayaan.

Menurut Pak Dhe Dwi salah seorang informan dari Paguyuban Kartunis Solo (PAKARSO) dalam wawancara di Solo tanggal 27 April 2014, menganggap bahwa seorang kartunis jika tidak berkomunitas sama seperti katak dalam tempurung. Komunitas cukup penting karena kartunis tak berkomunitas bisa kurang wawasan. Dunia seni menuntut pelakunya untuk terus belajar, sampai tua pun tetap harus berkarya dan belajar. Sebuah komunitas dapat menjadi sekolah yang akan senantiasa mengasah kemampuan dan kemauan seorang kartunis untuk menjadi lebih baik.

Salah satu kartunis yang berkarya tanpa komunitas adalah Nank Ngablak. Seorang kartunis yang saya analogikan seperti *Rambo*, karena berkarya dengan menerapkan berdikari dari tempat yang sepi di lereng Gunung Merbabu. Bagi Nank Ngablak komunitas mempunyai arti penting dalam proses kreatif, mengingat ada semangat untuk berkompetisi dibandingkan dengan berkarya sendiri. Otomatis jika ada kabar pameran, ada persiapan lebih karena telah dihubungi sebelumnya oleh teman sesama komunitas. Sebuah komunitas tidak hanya sekadar rumah besar tempat berkumpul belaka, namun dapat menjadi sarana untuk mengorbitkan nama dan karya seorang kartunis. Hal senada juga diungkapkan oleh seorang kartunis bernama Amrih Widodo (Amry Tossy) bahwa berkomunitas itu penting karena dapat menambah wawasan dan juga kualitas karya (wawancara tanggal 27 April 2014).

Era *cyberspace* dapat memberikan banyak kemajuan terkait kemajuan dalam teknologi sistem informasi berbasis internet, termasuk melahirkan kartunis tanpa komunitas.³³ Muncul dunia baru yang disebut sebagai dunia maya yang memberikan berbagai kemudahan penggunaannya untuk dapat mengakses banyak informasi. Berbagai kemudahan ditawarkan dari internet, dari mesin pencarian, surat elektronik (*email*), berita,

³³ Pendapat ini diperkuat oleh pandangan dari Koesnan Hoesi yang menyatakan bahwa dengan kemajuan internet dapat melahirkan tukang gambar tanpa komunitas.

jejaring sosial sampai forum. Forum dalam internet menjadi media penyampaian berita, diskusi sampai penyajian informasi dalam lingkup bidang khusus yang didominasi oleh interaksi yang intensif di antara anggotanya. Berbagai forum terutama dari jejaring sosial yang dapat menjadi acuan bagi siapapun yang ingin belajar dan diskusi tentang kartun.

Saya menghubungkan forum dalam jejaring sosial sebagai sebuah ruang publik³⁴, seperti forum Kartun Indonesia, *mailing list* PAKARTI, PAKARTI Jakarta, PAKARTI PEDULI, KARTOEN DJADOEL, PAKARINA (Parade Kartun Ide Fauna), Komik Indonesia, Komunitas Pecinta Karoon dan Karikatur Jawa Timur, Festival Kartun Ramadan, IRANCARTOON, GREEN CARTOON, *gag cartoon*, Panti Djompo 4 EVRYoung, Kartunis Muda Indonesia dan kartun *holic*. Grup yang saya ikuti di atas menjadi wadah untuk saling berinteraksi antar sesama tukang gambar dalam dunia maya artinya terdapat dimensi interaksional. Sebuah dimensi dalam ruang publik yang memiliki dua aspek yaitu interaksi antara audiens dengan media dan antar sesama audiens. Saya berpendapat forum di dunia maya lebih menekankan pada aspek interaksi antar sesama anggotanya sendiri. Posting karya kemudian mendapat banyak masukan dari sesama tukang gambar adalah salah satu bentuk pengembangan karya yang telah diterapkan di era digital dewasa ini. Berinteraksi dalam dunia dan waktu yang tak mengenal batas, meskipun bagi sebagian tukang gambar tidak ada yang bisa mengalahkan pameran dan menggambar bersama secara fisik.

34 Ruang publik berfungsi sebagai suatu konstelasi yang dilembagakan, ruang komunikasi yang mencakup proses sirkulasi informasi dan ide. Terdapat tiga dimensi dalam ruang publik yaitu dimensi struktural, dimensi representasional dan dimensi interaksional (Dahlgren dalam Rothenbuhler 2005: 318-320).

KOKKANG: Komunitas Tukang Gambar Setanan Kaliwungu

Sejarah lahirnya berbagai kelompok kartunis terjadi pada era tahun 80-an sebagai era awal kebangkitan kartunis di Indonesia. Kartunis tanah air mulai berkomunitas diawali dari Yogyakarta dengan berdirinya Paguyuban Kartunis Yogyakarta (PAKYO), ibarat jamur di musim hujan selanjutnya bermunculan berbagai kelompok kartun di daerah lain. Berdasarkan hasil wawancara tertanggal 27 April 2014, dengan Koesnan Hoesi³⁵ dan Pak Dhe Dwi³⁶, imbas dari munculnya komunitas kartunis di Jogjakarta berpengaruh pada munculnya komunitas serupa di Solo (PAKARSO), Semarang (SECAC) dan Kaliwungu (KOKKANG). Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) lahir setelah terinspirasi dari komunitas kartunis di Yogyakarta. KOKKANG dirintis oleh dua orang kartunis dari Kaliwungu yang bernama Darminto M. Sudarmo³⁷ yang berasal dari Desa Plantaran dan Itos³⁸ yang berasal dari Krajangkulon. Keduanya mempunyai kesamaan dalam minat terhadap seni kartun dengan kerap membuat gambar lelucon dan dikirimkan ke berbagai dan dimuat di Majalah *Psikologi Anda*.

Media massa baik koran maupun majalah menyediakan ruang untuk karya kartun dan hal ini disambut dengan baik

35 Kartunis senior dari Semarang, sebagai salah satu pendiri Semarang Cartoonist Club (SECAC) dan menekuni kartun editorial. Beliau pernah memecahkan tiga rekor sekaligus yaitu sebagai menggambar kartun terpanjang, menggambar kartun tercepat dan menggambar kartun terbanyak. Saat ini memutuskan untuk pensiun dari media tempat beliau berkiprah sejak masa Orde Baru dan sedang menekuni jual beli barang antik.

36 Lebih dikenal dengan Pak Dhe Dwi, seorang kartunis senior dari Solo dan menjadi tokoh penting bagi keberadaan Paguyuban Kartunis Solo (PAKARSO). Saat ini aktif mengerjakan berbagai proyek ilustrasi buku termasuk bahan ajar dan sedang melakukan pemberdayaan pada anak-anak difabel dalam pengembangan kemampuan menggambar.

37 Di kalangan kartunis KOKKANG, Darminto M Sudarmo atau yang lebih akrab dipanggil Pak Dar, dianggap sebagai sosok bapak atau patron dalam kehidupan berkomunitas. Sekarang beliau telah kembali menetap di daerah Tembalang Semarang. Tetap berkarya dengan menulis dengan menekuni kajian humor di Indonesia.

38 Berdasarkan wawancara saya dengan Pak Dar tanggal 1 Januari 2013 di Semarang, sosok Itos menurut beliau adalah kartunis yang mau belajar mengembangkan diri dari kartun. Awal kebersamaan di Jakarta, beliau pernah menganjurkan Itos untuk menggambar kartun sebanyak mungkin sampai akhirnya muncul totalitas untuk hidup dari menggambar termasuk komitmen merangkul kartunis muda di daerahnya dalam wadah KOKKANG

oleh Odios dan Itos. Kompensasi pemuatan dalam bentuk honorarium yang layak menjadi prospek yang cerah bagi kartunis kontributor, maka memunculkan kepercayaan Itos bahwa dengan kartun dapat memberikan suatu penghidupan. Dua orang kartunis perintis ini mulai mengartungkan masyarakat dan memasyarakatkan kartun di kawasan Kaliwungu. Ada beberapa warga khususnya anak muda yang mau belajar dan tekun menggambar khususnya di daerah Kaliwungu yang terinspirasi dari kesuksesan Pak Dar dari menekuni dunia gambar. Saya menganalogikan Itos dan Odios sebagai peletak batu pertama untuk dibangunannya 'rumah bersama' yang menjadi tempat berbagi antar sesama kartunis di Kaliwungu. Bangunan semakin berbentuk setelah ada peran serta dari Nurochim,³⁹ hingga ketiganya mendirikan kelompok yang disebut Kelompok Kartunis Kaliwungu alias KOKKANG pada tahun 1981.

Pameran kartun perdana dengan disponsori oleh salah satu tokoh humor Indonesia yaitu Jaya Suprana selaku pemilik perusahaan Jamu *Jago*. Pameran ini diadakan pada tahun 1982, Itos dan Darminto mengadakan pameran di Kaliwungu dengan persiapan dan serba seadanya. *Gojlok-gojlokan* menjadi semacam cemeti untuk lebih jauh berlari sebagaimana hasil wawancara saya dengan Darminto M Sudarmo pada tanggal 1 Januari 2014 di Semarang yang menceritakan saat itu nekad berdua dengan Itos datang dan ikut berpartisipasi dalam pameran. Ada yang bertanya berapa massa yang dibawa. Pak Dar sempat panik dan lebih tenang serta percaya diri setelah berbicara empat mata dengan Jaya Suprana. Jika ada yang tanya lagi Pak Jaya berpesan jawab: "*Pokoke akeh*". Terbukti *gojlokan* menjadi sarana untuk meningkatkan kepercayaan diri dan menjadi bagian dari proses kreatif dari KOKKANG. Pasca pameran di Semarang nama trio perintis KOKKANG menjadi lebih kondang terutama

³⁹ Nurochim lebih banyak member dukungan dari aspek teknis, seperti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk pameran kartun

di kawasan Kaliwungu dan berhasil menarik minat para pemuda untuk mengembangkan diri dalam membuat gambar *setanan*⁴⁰ untuk selanjutnya di kirim ke media cetak.

Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) memiliki keunggulan sebagai komunitas kartun yang berbasis relasi kerabat, beberapa kartunis memiliki hubungan keluarga (*bate*) dengan kartunis lain. Saya menggunakan istilah relasi kerabat sebagai ranah untuk melakukan kajian terhadap komunitas kartunis di Kaliwungu. Sebagai pembanding, saya menggunakan penelitian yang dilakukan oleh Yasmin Zaki Shahab (2005) tentang masyarakat keturunan Arab di Jakarta sebagai komunitas lokal terutama pada kelompok *Hedramaut*. Terdapat kelompok yang menjadi media keturunan Arab di Indonesia yang bernama *Arabitah Al Alawiyin* sebagai organisasi yang bersifat sukarela. KOKKANG sebagai organisasi yang digunakan sebagai wadah pengembangan diri para tukang gambar di kawasan Kaliwungu secara sukarela. Kelompok lokal menggunakan nama keluarga (*family name*) sebagai identitas dan penanda kelompok.⁴¹

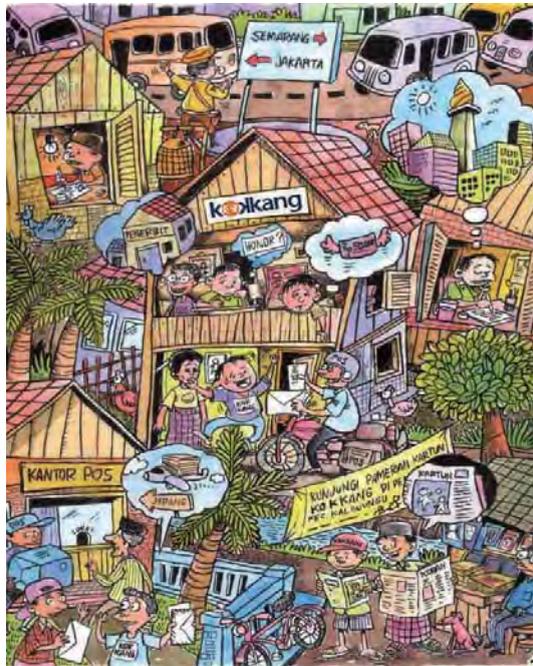
Keanggotaan KOKKANG bersifat sukarela, sebagai komunitas yang berbasis orang-orang yang mempunyai ketrampilan khusus pada awal pembentukannya kerap diadakan pelatihan khusus untuk anggota pemula. Sebagaimana pendapat Muhammad Muslih dan Zaenal Abidin dalam wawancara tanggal 25 April 2014, bahwa pada ketika Mas Itos masih intensif di Kaliwungu kerap dilakukan pelatihan gratis bagi anak-anak muda Kaliwungu untuk membuat gambar kartun. Kegiatan ini diisi dengan menggambar bersama guna meningkatkan kemampuan teknis seperti perspektif, anatomi

40 Gambar *setanan* adalah sebutan untuk gambar kartun dari kalangan orang tua (*pinisepuhi*) di Kaliwungu.

41 Beberapa anggota KOKKANG yang sampai sekarang menggunakan nama komunitas sebagai bagian dari inisial identitas karya diantaranya: Wahyu Kokkang, Muslih Kokkang dan Yono Kokkang. Anggota komunitas yang lain menganggalkan nama komunitas namun tetap menganggap KOKKANG sebagai *home base*.

sampai pewarnaan. Melalui *getok tular* dan *dolan* bersama, beberapa pemuda Kaliwungu yang mempunyai kemampuan menggambar akhirnya bergabung menjadi anggota KOKKANG.

Kehidupan para tukang gambar di Kaliwungu tidak jauh dari berkarya dan bermimpi untuk bisa mencukupi kehidupan dari hasil gambar. Saya menggunakan karya dari Muhammad Syaifuddin Ifoed sebagai ilustrasi untuk mengungkap kehidupan tukang gambar, sebagaimana ilustrasi berikut:



**Gambar 3. Kehidupan Kartunis di Kaliwungu karya Ifoed KOKKANG
(Dokumentasi Peneliti)**

Gambar di atas merepresentasikan kehidupan kampung kartun di Kaliwungu Kendal. Jalan besar lintas provinsi

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Semarang-Jakarta memberikan harapan dari lalu lalang orang dan barang. Terletak di sekitar pantura, Kaliwungu serasa mengadirkan dua pilihan ingin berkembang ke arah timur di Semarang atau ingin menjadi besar di Jakarta. Aktivitas *tukang gambar setanan* di Kaliwungu tidak lepas dari proses kreatif yang berusaha berkembang dan besar dari kartun. Sebagaimana gambar di atas terlihat kesibukan orang Kaliwungu dengan berusaha mengasah diri dengan meningkatkan produktifitas menggambar, tentunya tidak lepas dari harapan agar gambarnya bisa dimuat dan mendapat honor. Ada pula tukang gambar yang sambil berkarya tengah memikirkan untuk bisa suatu saat berangkat dan bekerja di Ibukota, tempat media cetak bertaraf nasional. Kegembiraan dari tukang gambar adalah saat kartun buatannya dimuat oleh media dan mendapat wesel dari tukang pos. Guna mengembangkan diri dan *Go Internasional*, beberapa kartunis mengirim karya dalam kompetisi di luar negeri. Terbukti beberapa kartunis dari Kaliwungu yang tergabung dalam KOKKANG menorehkan prestasi menjadi juara dalam berbagai sayembara kartun internasional seperti *Aldul Intern Belgie*, *Aydin Dogan Intern Cartoon Competition's Turkey*, *Festival Knokke Heist Belgia*, *Dacson Korea*, *Yomiuri Shimbun Japan*, *Deejeon Korea*, *Citation Award Japan*, *Nasreddin Hodja Turkey*, *Cartoonale Italy*, dan *Manga Okkost Japan*.

Pertambahan jumlah anggota KOKKANG mengalami peningkatan yang drastis pada saat masa keemasan kartun terjadi pada tahun 1984 sampai 1985. Anak muda Kaliwungu giat mengembangkan diri dalam proses kreatif dan dipandu oleh anggota senior. KOKKANG tumbuh ke dalam tiga generasi diantaranya generasi pertama, generasi kedua, dan generasi ketiga. Sebagai komunitas yang melibatkan beberapa orang dengan kesamaan visi dan misi untuk pengembangan diri dalam dunia kartun, KOKKANG mengadakan musyawarah besar (mubes) pada tahun 1992 di Balai

Kecamatan Kaliwungu, sebagaimana foto hasil jepretan Djoko Susilo berikut:



Gambar 4. Musyawarah Besar (MUBES) KOKKANG tahun 1992 di kantor Kecamatan Kaliwungu (Dokumentasi Peneliti)

Agenda dalam musyawarah besar (mubes) KOKKANG membahas koordinasi rutin, peninjauan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga (AD/ART), dan pemilihan ketua.⁴² Berdasarkan hasil wawancara dengan Tyud KOKKANG pada tanggal 31 Mei 2014, penjelasan untuk anggota KOKKANG yang hadir sebagaimana terlihat pada foto di atas di antaranya: *pertama*, baris belakang dari kiri terdiri dari: Wahyu, Muchid, Muslih, M.Nasir, Yulin Prahatna, Totok Haryanto, Dirqo, Khayat, Koesdiwanto, M.Sholeh (Alm), dan Itos Boedy Santoso; *kedua*, baris depan jongkok dari kiri terdiri dari : Abdul Azis, Tyud Tahyudin, Wijanarko, Dayat, Muhammad Syaifuddin Ifoed, Wawan Bastian, dan Dimiyati. KOKKANG mempunyai beberapa slogan yang menurut saya mempengaruhi proses

⁴² Dalam struktur organisasi KOKKANG, terdapat dua ketua yaitu ketua umum dan ketua teknis. Hasil dari musyawarah besar (MUBES) KOKKANG pada tahun 1992 memilih Itos sebagai ketua umum dan Muhammad Muslih sebagai ketua teknis dengan masa jabatan dari tahun 1992 sampai 2009. Saat ini KOKKANG diketuai oleh Muchid.

kreatif dan pilihan hidup sebagai seorang kartunis. Slogan tersebut di antaranya: *tugas seniman berkarya, honor adalah dampaknya; memasyarakatkan kartun dan mengkartunkan masyarakat; Berkaryalah seperti orang berak, jangan terlalu berharap dimuat.* Melalui musyawarah besar (mubes) dapat menjadi ajang konsolidasi antar anggota komunitas dan dapat menjadi media indoktrinasi ‘ajaran’ dan slogan khas KOKKANG.

Keanggotaan KOKKANG menyebar pada berbagai desa di Kaliwungu sebagaimana tabel berikut:

No	Nama	Tempat/ Tanggal Lahir	Alamat	Pekerjaan	Penghargaan
1.	Asbahar Subheki (Gacok)	Kendal/31 Juli 1965	Kawasan Industri Wijaya Kusuma Tugu Semarang	Kartunis	-
2.	Abdul Qodir (Qodir)	Kendal/ 15 April 1970	Kp. Jagalan Timur 322 Kaliwungu Kendal	Kartunis	1996-abdul intern belgie 2000-17th aydin dogan Intern cartoon Competition 's Turkiye
3.	Abdul Aziz (Aziz)	Kendal/04 Januari 1970	Kp. Kauman I/10 Krajangkulon Kaliwungu	Kartunis	1985- Juara I Lomba kartun UNTAG Semarang 1995-15th uluslararasi nasereddin hoca caricature yarismai istambul turkiye 1996-ABDUL International cartoon festival knokke-heist belgie 2000-17th aydin dogan international
4.	Ahmad Suwito (Toto Suwito)	Kendal/19 Juli 1976	Kp. Penjalin 02/06 Protomulyo Kaliwungu Selatan Kendal	Kartunis	-
5.	Zaenal Abidin	Kendal/10 November 1973	Kp. Demangan Kaliwungu Kendal	Kartunis	1996-Knoke heist Belgie 2005-Juara I Lomba Poster HIV/AIDS 2000-Special price selection comitte Jepang 2008-Juara I kartun Sumpah Pemuda Jakarta 2011-Silver Prize daejon Korea
6.	Budi Santoso	Kendal/11 Juli 1974	Kp. Pecandon No. 04 Kaliwungu Kendal	Kartunis	Daejon International Contest Korea Humourfest foligno Italy
7.	Krisno	Kendal/ 10 Oktober 1974	Kp. Citran 02/XI Krajan Kulon Kaliwungu Kendal	Kartunis dan Seniman Mozaik	-
8.	Koesdiwanto (Almarhum)	Kendal/ 1968-2014	Jl. Ngaglik Raya A-18 Kaliwungu Kendal	Kartunis dan Seniman Mozaik	-
9.	Djoko Susilo	Kendal/30 Oktober 1970	Bumi Plantaran Indah Blok k-g Kaliwungu Kendal	Kartunis dan redaktur SUARA MERDEKA	1989-Juara II Lukis remaja se-kab. Kendal 1993-Juara Harapan Karikatur Kamtibmas HUT Bhayangkara ke-47 Polda Jateng 2008-Juara I Maskot Pilgub Jateng

10	Muchid Rahmat	Kendal/ 1968	Kp. Lurungsari 03/06 Kaliwungu Kendal	Kartunis dan Komikus	1989-Yomiuri Shimbun Japan 1993-Japan Foundation 2003-Deeeon Korea 2004-Stuttgart Germany 2004-Kompas Award
11	Suhendratno (Cah Hendratno)	Kendal/ 1970	Perum Kaliwungu Indah	Kartunis	1999-Nominator Japan Foundation 2001-Kartun Perdamaian Tri Sakti
12	Heru Kurnianto (Heru KOKKANG)	Kendal/ 21 Oktober 1981	Pal 15 Protomulyo Kaliwungu	Kartunis dan Guru	Daejon 16th Korea
13	Muhammad Muslih (Muslih KOKKANG)	Kendal/ 15 April 1971	Jl. Sekopek, Plantaran Kaliwungu Selatan	Kartunis dan Karyawan Bank	1991-Honorable Mention Japan 1992-Hokaido Jepang 1993-Citation award Jepang 1998-Award of Success Turki 1999-Yomiuri Shimbun Jepang
14	Moh Abu Dzarín (Dzarín)	Kendal/ 9 Februari 1968	Kp. Gadukan Turun Sari Kaliwungu	Kartunis	1991-Sport Cosun Korea 1993-Daejon Korea 1995-Nasreddin Hodja Turki
15	M. Nazarudin (Nazar)	Kendal/11 Juni 1975	Kp. Demangan RT 2/1o Krajan Kulon Kaliwungu Kendal	Kartunis dan Desain grafis	1994-Manga Okkost Jepang 1995-Berita Kampus STIK Semarang 1997-Rekor Karikatur Politeknik Semarang
16	Misri	Kendal/10 Juli 1976	Kp. Protomulyo RT 01/6 Kaliwungu Kendal	Kartunis dan Penata rambut	1999-Yomiuri Shimbun Jepang
17	Suyono (Yono)	Kendal/12 November 1973	Karangtengah RT 03/2 Kaliwungu Kendal	Kartunis dan Desain Grafis	2005-Daejeon Korea 2006-Cartoonale Italy
18	Tevi Hanavi (Tevi)	Kendal/22 Juni 1979	Kp. Kranggan III no. 64	Kartunis dan Guru	1996-Karikatur Politeknik Undip 1996-Yomiuri Shimbun
19	Totok Haryanto	Kendal/ 7 Mei 1964	Kp. Protomulyo Kaliwungu Kendal	Kartunis	-
20	Wijanarko	Kendal/14 Oktober 1971	Kp. Ngaglik Kaliwungu Kendal	Kartunis dan Garmen	2006-Cartoonale Italy 2007-Stutgard Germany
21	Sanggar Watiko	Kendal/ 17 Juni 1976	Tepi Mulyo Plantaran Kaliwungu Selatan	Kartunis dan Distributor Buku	1999-exhibition in Kinepollis Belgia
22	Muhammad Nasir	Kendal/1968	Jln Adam Kebon Jeruk Jakarta Barat	Kartunis dan Redaktur BOLA	1996-Manga Okkost Jepang
23	Muhammad Syaifudin Ifoed (Ifoed)	Kendal/1 Agustus 1969	Jl. Kebon Jeruk B 10 RT 01/3 Rawa Belong Jakarta Barat	Kartunis	1994-Yomiuri Shimbun 1995-Daejeon Korea 1996-Juara I Kartun BOLA 1997-Yomiuri Shimbun 1999-Award Cartoon Contest Taiwan 2000-Juara I Saigon dan Karikatur Jantung Indonesia
24	M. Tahyudin (Tyud)	Kendal/28 Februari 1971	Jl. Panjang Kebon Jeruk Jakarta Pusat	Kartunis dan Redaktur SINDO	1996-Manga Okkost Jepang 1996-Yomiuri Shimbun Jepang 1997-Kartun Manga Jepang

25	Fitriyadi (Fitri)	Kendal/ 1978	Kebonsari Sarirejo Kaliwungu	Kartunis	-
26	Wawan Bastian	Kendal/ 1974	Kp. Sabrang lor 05/6 Kaliwungu Kendal	Kartunis dan Redaktur Grafis Nefosnews.com	1995-Cheongsan Institute Korea dan 1995-Manga Okkost Jepang 1998-Yomiuri Shimibun Jepang
27	Khoirul Mawahib (Oyil)	Kendal/1975	Kauman Lor Kendal	Kartunis	Juara Kartun Meteor Semarang

Tabel 1. Profil Kartunis KOKKANG

Pada perkembangan selanjutnya KOKKANG menjadi ‘penguasa’ dalam jagad perkartunan di Indonesia dengan bekerjanya sebagian kartunisnya di berbagai penerbitan di Jakarta, Semarang maupun Surabaya seperti: M Nasir, Ifoed, M Najib, Wawan Bastian, Tiyok, Tyud, Qomar, Tavin, Hertanto, Djoko Susilo, dan Wahyu Widodo.⁴³ Namun ada yang tetap ‘jaga kandang’ yaitu para kartunis KOKKANG yang bertempat tinggal di Kaliwungu dan sekitarnya seperti: Muslih, Asbahar, Muchid⁴⁴, Zaenal, Nashar, Hendratno, Azis, Yono, Abu Dzarin, Tosso, Wijanarko⁴⁵, dan Tevi Hanafi harus tergantung dan menggantungkan nasib pada media (koran, majalah, buku sampai sablon) yang memfasilitasi untuk memuat karya mereka.

Komunitas menjadi wadah yang dapat menampung aspirasi, tempat untuk saling berbagi ide dan menjadi rumah bersama. Demikian juga bagi sebagian tukang gambar di Kaliwungu, KOKKANG mempunyai beragam makna seperti Zaenal Abidin berdasarkan wawancara tanggal 25 April 2014, menganggap KOKKANG sebagai rumah dan wadah untuk

43 Anggota KOKKANG yang dianggap telah mentas atau mapan adalah mereka yang telah menjadi awak media diantaranya: M. Nasir (ilustrator tabloid *Bola*), Tyud Tahyudin (ilustrator *Seputar Indonesia*), Wahyu Widodo (*Jawa Pos*), Djoko Susilo (*Suara Merdeka*), M. Komari (*Harian Merdeka*), Budi Seto Widodo (*Media Indonesia*), Hartanto (*Warta Kota*) dan Muktafin (*Rakyat Merdeka*).

44 Pemegang jabatan sebagai ketua umum KOKKANG. Pemilihan ketua dilaksanakan secara demokratis dengan mengadakan pemungutan suara dari para anggota. Khusus yang tersebar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan informasi terkini yaitu dalam SMS dan *Email*.

45 Kartunis yang mempunyai prinsip bahwa membuat kartun adalah ibadah. Dasarnya adalah tiap melihat kartun atau karikatur, orang pasti tertawa.

eksistensi dan pengakuan. Bagi Djoko Susilo komunitas menjadi bagian dari pioner perjalanan berkarir dengan menjadi tukang gambar karena berkat KOKKANG dapat banyak belajar khususnya teknis dan memperoleh akses. Komunitas mempunyai arti filosofis tersendiri bagi kartunis Muhammad Muslih sebagaimana pendapat berikut:

“bagi saya memberi, apa, mempengaruhi banget sama hidup, mungkin saya dengan KOKKANG terutama Mas Itos ya walaupun ada yang suka ada yang *nggak* suka tapi kan dulu kita dididik gratis, *gurune* Mas Itos setiap hari minggu, ada satu filosofis yang saya pakai terus mas.’ kalau *nggambar* berkarya *nggak* usah mikir dimuat atau tidak, terus berkarya dan ibaratkan seperti buang air besar’ itu saya ingat terus, saya dulu gila banget Mas karena satu hari bisa lima amplop saking banyaknya media per amplop isi sepuluh gambar jadi sekali *ngirim* 50 karya. Terus suatu hari pernah *nggambar* benar-benar ide bebas *opo* kan *nggak* pernah dimuat *fresh* satu hari sampai seratus itu pernah tapi kan dulu waktu belum nikah ..pokoknya filosofinya yang saya pakai..’kamu *nggambar* setiap hari *ora* *usah* *mikir* *dimuat* *opo* *ora*’ dan nyatanya sekarang harta karun dan kalau dibuka wah ini ide-ide apik kabeh iki tinggal direpro thok ada ribuan itu mas karya saya mas sejak SMA ..nah itu mas pengaruh KOKKANG menurut saya di situ ya *alhamdulillah* dengan KOKKANG juga beda dengan sendiri tapi kalau kumpul dengan KOKKANG kan dulu sering kumpul tiap bulan mesti *gasak-gasakan nek ora dimuat* . *weh kowe metu, ditok e ae ora dimuat* itu motivasinya beda” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Kaliwungu)

Berkarya bagi seorang tukang gambar merupakan suatu keharusan, jika berkarya sendiri maka manajemen dilakukan secara pribadi, berbeda dengan berkarya dengan komunitas ada pengawasan dan motivasi dari sesama anggota. Komunitas

juga menjadi piranti untuk menuju pada kemajuan dan pilihan hidup tertentu, sebagaimana pendapat Misri pada wawancara tanggal 25 April 2014, yang menganggap KOKKANG sebagai kendaraan. “*Isona mergo ono KOKKANG, semacam kendaraan*” ungkap Misri. Bersama komunitas terasa ada percepatan baik secara teknis maupun akses informasi, terutama jika ada pengumuman lomba kartun atau media cetak yang menyediakan rubrik kartun.

Dinamika Kehidupan Kartunis KOKKANG

Proses kreatif menjadi bagian utama dalam kehidupan seorang tukang gambar, dengan

melibatkan kemampuan untuk memberdayakan daya cipta yang memerlukan kecerdasan dan imajinasi. Proses kreatif yang dilakukan oleh anggota KOKKANG merupakan tanggungjawab pribadi, namun menggunakan komunitas sebagai rumah tempat mengembangkan diri bersama. Menjadi *tukang gambar setanan*, apalagi jika menggantungkan hidup dengan menggambar di Kaliwungu membutuhkan komitmen yang serius untuk selalu berkarya. Tidak menggambar artinya tidak makan, itu pandangan beberapa kartunis yang biasa mengirim karyanya ke berbagai media. Mengutip dari *Kompas* 26 Maret 2007, Zaenal Abidin mengatakan bahwa “yang tidak bekerja saja diberi makan, apalagi yang bekerja, *ngartun* itu hidup saya, Dengan *ngartun* saya bisa berkreasi sebagai seorang seniman. Dengan *ngartun* pula kendil kehidupan saya bisa terisi. *Ngartun* berarti *piye carane kendil rumah tangga dadi ora njongklang*”. Ketika bertemu dengan Zaenal Abidin pada tanggal 25 April 2014 di kampung Kauman Kaliwungu, beliau mengatakan bahwa *ngartun* itu untuk hidup. Artinya dengan menggambar keberlangsungan kehidupan keluarga terutama masalah finansial akan dapat berjalan dengan optimal.

Komunitas bagi *tukang gambar setanan* di Kaliwungu menjadi rumah kedua, tempat bernaung untuk saling tukar informasi dan ilmu. Sejak terbentuk tahun 1981, KOKKANG telah memiliki markas dan kegiatan rutin⁴⁶ yaitu membagi honorarium bagi kartunis yang telah dimuat dan honor telah cair setiap hari Sabtu. Honor yang diterima akan dipotong 10 persen untuk kepentingan uang kas komunitas.⁴⁷ Mengenai manajemen pengolahan honor untuk komunitas, Djoko Susilo berpendapat:

“Kas, itukan *istilaha* sama dengan pengelolaan negara kan, ada transparasi, jadi ada buku catatannya ini honor yang masuk segini toh, *umpomo* dari *Intisari* seratus ribu, dipotong sepuluh persennya untuk kas KOKKANG yang sembilan puluh untuk yang bersangkutan, itu teman-teman ikhlas tidak ada yang pernah protes, karena itu untuk kembali lagi untuk perkembangan organisasi ini sendiri itu, memang harus begitu dan saya juga setuju. Dalam arti kalau nggak gitu kayak semacam kelompok di tempat lain itu kan nggak ada, satu pintu itu nggak ada, jadi ketika butuh satu kegiatan bingung mesti urunan kan, pecah, kalau ini kan *ndak*, ada dana kas segini, *kurangi piye ya kita urunan*, enak toh.” (wawancara tanggal 23 April 2014 di Desa Plantaran-Kaliwungu)

Pola satu pintu, yaitu Sekretariat KOKKANG, Jalan Sekopek PO Box 203, Kaliwungu, Kendal ditujukan pada honor yang masuk dan didasarkan pada loyalitas serta kepercayaan anggota KOKKANG pada komunitasnya. Menurut Tyud

46 Kegiatan rutin yang dilakukan setiap hari sabtu ini juga diselengi dengan *gojek*, *gojlok*, *momong* dan berbagi ilmu serta informasi lomba kartun di luar negeri.

47 Iman Sahri atau Panjul adalah seorang kartunis dari Semarang yang sebetulnya bukan anggota KOKKANG secara *de jure* namun secara *de facto* dalam proses kreatif lebih banyak bergaul dengan kartunis dari Kaliwungu. Sebagai balas jasa atas kebaikan dari komunitas KOKKANG, Panjul rela menyerahkan 10 persen dari total honorarium untuk kepentingan kas KOKKANG (berdasarkan wawancara pada 26 April 2014 di Sampangan- Semarang)

Tahyudin berdasarkan hasil wawancara tanggal 31 Mei 2014, uang kas biasanya digunakan untuk surat-menyurat dan dana sosial bagi anggota yang sakit atau menikah. Pengadaan uang kas secara teratur berpengaruh pada kesinambungan dari kegiatan komunitas. Meskipun demikian, sebagaimana refleksi yang dilakukan oleh Darminto M Sudarmo pada tanggal 1 Januari 2014 bahwa KOKKANG tidak pernah memberi jaminan apa-apa kepada anggotanya, semuanya mengalir tergantung kemandirian masing-masing kartunis. Antara meninggalkan Kaliwungu untuk menjadi awak media atau tetap menggantungkan hidup dari honorarium.

Kini, setelah 30 tahun berkiprah terdapat permasalahan yang dihadapi oleh KOKKANG yaitu semakin menyempitnya lahan/kavling rublik kartun di media cetak dan regenerasi kartunis muda. Dalam artikel “KOKKANG 20 tahun, menunggu kepunahan”, secara reflektif Darminto M Sudarmo (2004: 155-160) menjelaskan bahwa tantangan terbesar dari komunitas kartun adalah lahan makin menyusut, walaupun jumlah media cetak secara kuantitas justru makin melimpah. Suatu hal yang ironis, namun beberapa pihak masih berpijak pada romantisme masa kejayaan kartun di era 80-an. Hal senada juga diutarakan oleh Muhammad Muslih bahwa hubungan antara regenerasi kartunis sebenarnya berbanding lurus dengan media yang menyediakan menyediakan rublik kartun. Minimnya rublik kartun dan menipisnya regenerasi menjadikan urat nadi KOKKANG hanya dapat berdenyut sampai pada generasi ketiga saja dan semakin melemah. Berkaitan dengan masalah regenerasi, Zaenal Abidin menuturkan:

“untuk regenerasi sekarang sudah kiamat, regenerasi kartun masalahnya untuk sawahnya sudah tidak ada walaupun ada *mending nggak usah ngartun kalau koyo ngono mesak e*, daripada ngartun dimuat seneng-seneng malah *pegel kabeh, mending gak*

usah ngartun, kalau kepingin nggambar saja gak masalah tapi gak usah dadi kartunis, ngonoku pingin nggambar, nggambaro tak ajari jangan jadi kartunis masalahe pahit sawangane enak, sawangan thok masalahe yo kerja keras, masalahe kan siji, sabar golek ide, nggambar, ngirim, sabar ngenteni honor e itu butuh kuwi thok” (wawancara tanggal 25 April 2014)

[untuk regenerasi sekarang sudah kiamat, regenerasi kartun masalahnya untuk sawahnya sudah tidak ada walaupun ada lebih baik tidak menggambar kartun kalau seperti itu kasihan, daripada menggambar kartun dimuat senang-senang malah capek semua, lebih baik tidak menggambar kartun. Kalau ingin menggambar saja tidak masalah tapi tidak menjadi kartunis, itu ingin menggambar, menggambarlah dan saya dapat memberikan ilmu tapi jangan jadi kartunis karena masalahnya pahit meskipun kelihatannya enak. Kelihatannya kerja keras, permasalahannya satu, harus sabar mencari ide, menggambar, mengirim karya, sabar menunggu honor itu saja yang dibutuhkan]

Menyempitnya lahan berpengaruh pada siklus kehidupan dalam proses kreatif, ibarat petani yang menanam di tanah yang semakin hari semakin menyempit dan kurang subur. Oleh karena itu, tuntutan membuat diversifikasi pekerjaan menjadi perlu agar dapat bertahan. Permasalahan yang terjadi adalah tidak semua anggota KOKKANG menerapkan diversifikasi pekerjaan karena secara turun temurun proses kebudayaan (enkulturasi) para kartunis mengandalkan tema dan teknis yang monoton. Hal ini disesuaikan dengan keinginan media cetak yang menerima kartun dengan teknis dan ide yang sederhana dan terbatas pada kartun humor.

Seorang kartunis yang menggantungkan hidup dari mengirim gambar ke media memiliki motivasi dari honorarium yang didapat. Motivasi mempengaruhi kreatifitas dan produktifitas seorang tukang gambar. Saya sepekat dengan

Katherine Giuffre (2009:1) bahwa kreatifitas merupakan bagian dari fenomena sosial yang memiliki empat level yaitu kultur, subkultur, kelompok dan individu yang dipengaruhi oleh empat faktor yaitu ide (*ideas*), kebiasaan (*habits*), latarbelakang (*background*), dan sikap (*attitude*). Sebagai suatu paguyuban yang didasarkan pada ikatan primordial, para kartunis di Kaliwungu mengembangkan tradisi berkesenian dengan menjadi *tukang gambar setanan*. Menurut Pak Dar sebagaimana pendapat Zaenal Abidin, untuk regenerasi kartunis KOKKANG telah mencapai titik akhir mengingat lahan yang semakin menyempit. Pak Dar menuturkan:

“Tidak ada regenerasi khusus dalam KOKKANG, kita mencari yang punya komitmen dan tergerak untuk total di kartun. Ada yang bertahan ada pula yang gugur di tengah jalan. Metode pematik berkarya adalah kartunis lain dengan canda humor yang meledek orang maupun karyanya, dengan harapan agar ‘panas’ dan lebih giat lagi dalam berkarya dan mengirim gambar ke media. Pernah ada anak KOKKANG yang waktu itu lagi kumpul bareng bertanya tentang cara untuk dimuat di media. Orang-orang spontan nyeletuk kamu berkaca dulu” (wawancara tanggal 1 Januari 2014 di Semarang)

KOKKANG sebagai suatu komunitas yang mengandalkan kreatifitas tidak lepas dari ranah fenomena sosial terkait jaringan sosial yang mengacu pada level kreatifitas kelompok dan individu. Keduanya saling bersinergi, namun terdapat tantangan yang harus dihadapi dan membutuhkan tindakan yang lebih kreatif supaya tidak terjebak pada suasana romantisme masa lampau.

Regenerasi bagi sebagian besar tukang gambar *setanan* Kaliwungu menjadi masalah yang dapat mengancam keberlangsungan budaya kreatif kampung kartun. Ada yang

pesimis dengan regenerasi kartunis muda, mengingat media cetak yang menerima kartun humor kiriman kontributor jumlahnya semakin berkurang. Tetapi, ada yang tetap yakin bahwa regenerasi akan terus berlanjut dengan proses kreatif dan teknik yang mengikuti perkembangan jaman. Semua kembali kepada ketekunan dan kemauan dalam proses kreatif, sebagaimana pernyataan dari Muhammad Muslih sebagai berikut:

“karena generasinya terutama regenerasinya kalau dulu kan berbanding lurus dengan media media banyak otomatis ikut banyak, karena begini begitu ada. Karena di sini jadi *jujukan* latihan ke sini tetangga saya yang latihan cewek cowok ada mas, cara nyari ide gimana cara menggambar dan mengirim gimana ,tapi *nek gak* dimuat ditunggu terus sudah selesai setelah itu nggak mau nggambar lagi, banyak mas yang kayak gitu, medianya sedikit sehingga persaingannya sulit. Kalau dulu saya kan tahu diri ketika *Kompas* kan sebagai *the best*, kalau dimuat *Kompas*, *wis top modele kan honore paling gedhe*, Rp 12.000,00 INTISARI separuhnya saya mencari yang honorunya seribu yang murah mas kayak majalah anak *Ananda*, koran *Sinar Pagi*, kan nggak ada di situ, tapi kan kalau dimuat kompensasinya ada motivasinya ada. Itu kaitannya sama media. Sama daya jualnya *agak* kurang begitu, kayak cepat nyerah ya apa. Begitu satu kali dua kali *nggak* dimuat sudah nggak tanya lagi info punya saya dimuat apa tidak. Terus ada juga yang pernah kesini bilang ‘Pak saya menggunakan nama KOKKANG *pareng mboten?*’. *Iha tujuane opo ‘ben dimuat’* Lha kalau bisa bisa dimuat dulu silahkan masuk KOKKANG nanti diterima jadi kayak gitu mas” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu)

Berdasarkan pernyataan Muhammad Muslih di atas, generasi muda Kaliwungu turut terjebak dalam romantisme

masa kejayaan KOKKANG. Sehingga ada anggapan bahwa dengan menggunakan nama inisial komunitas dapat menjadi jaminan karyanya layak muat.⁴⁸ Jika Muhammad Muslih mempunyai pandangan bahwa regenerasi kartunis berbanding lurus dengan jumlah media cetak yang menayangkan kartun humor dari kontributor. Berbeda dengan Djoko Susilo yang berpandangan bahwa melalui jalan pendidikan regenerasi kartunis dapat berlanjut dengan menyesuaikan kondisi dan tuntutan zaman. Saat wawancara dengan Djoko Susilo pada 23 April 2014, di Desa Plantaran, Perum Bumi Plantaran Indah Blok K-6 RT 2 RW 4 Kaliwungu. Kami sempat membicarakan tentang bagaimana jika diadakan sekolah kartun, kemudian Djoko Susilo berpendapat sebagai berikut:

“nah saya pikirannya pikiran kreatif kayak gitu dalam arti wong saya sampai sekarang mau bikin sekolah kartun itu kan pikiran kreatif saya saja, tapi sampai sekarang *ora tekan-tekan sekolahhe piye* bingung untuk memulai sebenarnya. Saya *pinginnya* orang yang *pingin* gambar emang betul-betul *pingin nggambar*, bukan pemaksaan kayak di tempat lain yang pakai pemaksaan *kudu ngene*, saya *nggak* mau, itu bukan cara saya, *nggak* tahu di sini ada murid tiga orang *nggak* masalah itu bukan masalah, sing penting saya bagi ilmu itu intinya itu sebenarnya, mau belajar karikatur oke, mau belajar ilustrasi oke, belajar kartun oke serba berbau kartunlah.” (wawancara tanggal 23 April 2014 di Desa Plantaran-Kaliwungu)

48 Tahun 2005-2007 adalah tahun perjuangan bagi saya menjadi kartunis kontributor dengan tujuan utama rubrik kartun Senyum itu Sehat di harian *Jawa Pos*. Setiap seminggu sekali saya mengirim kartun strip ke redaksi dan tidak sedikit yang dianggap tidak layak muat. Namun saya punya keyakinan bahwa untuk urusan berkarya harus sedikit nakal, tidak dimuat minggu ini, minggu depannya saya mengirim lebih banyak dengan ide yang lebih gila. Setiap pagi saya ke warung untuk sekadar melihat rubrik kartun di *Jawa Pos* dan sempat muncul rasa gamang, gemas dan iri karena hampir setiap hari yang dimuat adalah dominasi karya beralamat Kaliwungu. Tetapi, setelah bertemu langsung dengan kartunis Kaliwungu saya menyadari anggapan awal saya adalah salah setelah mengetahui perjuangan dalam berproses kreatif dari beberapa kartunis yang mengirimkan karya lebih dari 10 buah per amplop atau kartunis yang memiliki inisial lebih dari lima.

Upaya regenerasi yang diterapkan Djoko Susilo seakan mendapat angin segar setelah pada awal tahun ajaran 2014, beliau diminta untuk mengajar kesenian di SMA N 1 Kaliwungu. Kurikulum 2013 yang mengharuskan siswa lebih proaktif dan kreatif di sekolah berpengaruh pada cara mengajar kesenian yang diterapkan oleh Djoko Susilo. Selain mengajar seni rupa, di sekolah yang telah menjadi almamaternya ini, Djoko Susilo berupaya mencari bibit kartunis baru dengan menjaring anak muda yang minat dalam kartun dengan membuat ekstrakurikuler karikatur di SMA N 1 Kaliwungu.



Gambar 5. Ekstrakurikuler Karikatur di SMA N 1 Kaliwungu oleh Djoko Susilo
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar di atas memperlihatkan antusias siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler karikatur, sebagaimana pernyataan dari Djoko Susilo sebagai berikut: “Responnya yang ikut sangat antusias. Ada hal baru yang mereka pelajari yang selama ini karikatur hanya mereka lihat, tetapi belum tahu cara tahu cara membuatnya. Dengan ekstrakurikuler karikatur jadi tahu teknik pembuatan karikatur.” (wawancara tanggal 1 Desember 2014).

Karikatur menjadi fokus dari Djoko Susilo sehingga untuk menumbuhkan ketertarikan generasi muda Kaliwungu terhadap kartun, salah satunya dengan memasyarakatkan karikatur. Komunitas kartunis yang didasarkan pada kesamaan tanah kelahiran merupakan salah satu mekanisme dari pembentukan perilaku kreatif yang diperoleh melalui proses belajar. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh Djoko Susilo adalah upaya regenerasi untuk mencari kartunis bibit muda agar 'tongkat estafet' kreatifitas kampung kartun terus berlanjut.

TEKNIK PESONA KARTUN KALIWUNGU

Proses Kreatif Kartunis KOKKANG

Menjadi kartunis adalah pekerjaan yang mengandalkan kemampuan dalam mengembangkan ide untuk menghasilkan karya yang baik. Proses yang berkaitan dengan bagaimana seorang tukang gambar mencari dan mengolah ide ini dinamakan dengan proses kreatif yang didasarkan pada pemikiran kreatif.⁴⁹ Proses kreatif ditentukan oleh kondisi sosio-kultural dan sebaliknya aspek sosio-kultural pada masyarakat ditentukan oleh kreatifitas. Manusia pada dasarnya mempunyai kemampuan kreatif, namun tidak semuanya dapat mengembangkan kemampuan ini dengan maksimal. Berdasarkan pengamatan serta wawancara di lapangan, proses kreatif *tukang gambar setanan* Kaliwungu didasarkan pada pandangan bahwa kreatif itu kolektif dan kolektifitas dapat menumbuhkan kreatifitas. Aspek kolektifitas menjadi penguat dalam proses kreatif *tukang gambar setanan* Kaliwungu. Menurut Tabrani (2006: 34) manusia mempunyai kemampuan kreatif sebagai sebuah kemampuan yang dapat menjadi penggerak pada berbagai perilaku dan pemikiran lebih banyak untuk berbuat lebih yang merujuk pada kemungkinan rasional dari data dan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Artinya

49 Berpikir kreatif menurut R.W. Gerard (dalam Tabrani 2006: 47) merujuk pada prestasi tertinggi dari imajinasi sebagai kemampuan untuk merekonstruksiasi secara berguna dasar-dasar dari dalil-dalil aksioma yang dihasilkan oleh pikiran logis yang dimiliki manusia.

kreatifitas berkaitan erat dengan aspek kondisi sosio-kultural suatu masyarakat.⁵⁰

Berbagai penelitian tentang kebudayaan kreatif yang berbasis komunitas (*locating cultural creativity*) merepresentasikan keterkaitan antara kreatifitas dengan faktor pendukung yang berasal dari aspek sosio-kultural. Budaya kreatif didasarkan pada aspek pemikiran kreatif (*creative mind*) yang diikuti oleh perilaku kreatif (*creative act*) dalam inovasi dan improvisasi. Menurut John Liep (2001) terdapat faktor luar yang menjadi pemicu suatu komunitas atau individu untuk lebih mengintensifkan kembali kreatifitasnya, salah satunya adalah arena budaya global (*global cultural field*). Saya sepakat dengan pandangan John Liep (2001: 168) bahwa perilaku kreatif lahir dari proses inovasi yang didasarkan pada akumulasi antara pengalaman dan kemampuan. Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) bisa dikatakan sebagai suatu kelompok tukang gambar yang merepresentasikan budaya kreatif berbasis lokalitas. Pengembangan ide dan teknik menggambar diperoleh melalui pertemuan rutin antar anggota kelompok. Kedekatan secara keluarga dan tempat tinggal menjadi faktor yang menjadikan pengembangan kreatifitas KOKKANG lebih intensif.

Keistimewaan basis kreatifitas KOKKANG adalah interaksi sosial yang didalamnya melibatkan jaringan sosial termasuk relasi kerabat. *Tukang gambar setanan* Kaliwungu dalam proses kreatifnya dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sosial terutama aspek relasi kerabat antar kartunis sebagai jaringan sosial yang mengacu pada level kreatifitas kelompok dan individu. Keduanya saling bersinergi, namun terdapat tantangan yang harus dihadapi dan membutuhkan tindakan yang lebih kreatif supaya tidak terjebak pada suasana romantisme masa lampau

50 Menurut Giuffre (2009:1-3) pada dasarnya kreatifitas berasal dari pengalaman individual dan aspek sosio-kultural sebagai suatu fenomena sosial yang berhubungan dengan sistem jaringan sosial. Kartunis Kaliwungu yang tergabung dalam KOKKANG merupakan individu-individu yang memutuskan untuk menjadi seorang tukang gambar setanan karena tiga faktor yaitu situasi kemasyarakatan, adanya kesempatan dan faktor individual.

mengingat sejak tahun 2007 ‘ladang’ untuk kartun mulai berkurang di media. Sejak awal berdiri tahun 1984, secara berkala kelompok kartunis Kaliwungu (KOKKANG) mengadakan pertemuan rutin. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 25 April 2014 menurut Zaenal Abidin, *ngumpul* rutin dilakukan setiap hari Sabtu dengan agenda utama pembagian honor dari kartun yang telah dimuat yang dialamatkan pada kotak pos terpadu komunitas. Selain itu, dalam pertemuan rutin juga diisi dengan *gojek, gojlok, momong, sharing* ilmu, dan informasi terutama lomba kartun. Melalui acara kumpul bersama dalam pertemuan rutin turut mempengaruhi pencarian ide, gaya visual gambar, dan kreatifitas *tukang gambar setanan* Kaliwungu. Sebagaimana pernyataan dari Djoko Susilo:

“*Gojlok-gojlokan* itu penting karena untuk membangun kreatifitas, membangun kemampuan kita sebenarnya kayak sekarang itu, sebenarnya yang membikin itu sebenarnya *Facebook* itu sangat bisa untuk membangun kreatifitas tergantung. Tapi ya masih juga masih pada kelebihan hanya menyanjung, tapi sebenarnya kalau memang orang punya kompetensi untuk mengkritik. Kritik aja *nggak papa, nek* menurut saya, tidak harus wah ini bagus-bagus saya malah *nggak* terlalu anu, Tapi kalau gambarmu itu, lha itu saya suka. Asyik gitu loh kan asyik” (wawancara tanggal 23 April 2014 di Desa Plantaran-Kaliwungu)

Kreatifitas berbasis kolektivitas lebih menekankan pada interaksi sosial yang intensif, sebagaimana pandangan Giuffre (2009: 126) bahwa interaksi sosial merupakan faktor penentu jika kreatif itu kolektif dan dalam pengembangan diri dibutuhkan saling mengkritik di antara anggota kelompok (*gosip network*). Berdasarkan wawancara dengan Zaenal Abidin tanggal 25 April 2014, *gojlok, gojek, dan momong* merupakan prinsip dasar

dalam pengembangan karya kartunis di Kaliwungu. *Gojlok* memberikan semangat untuk berkarya lebih baik, *gojek* dapat mempererat ikatan persaudaraan, dan *momong* menjadikan kartunis pemula dapat belajar lebih banyak dari kartunis yang lebih tua.

Pertemuan rutin dan pembuatan kotak pos terpadu PO Box 203 Kaliwungu sebagai sarana satu pintu distribusi honor merupakan ciri khas dari KOKKANG hingga melahirkan beberapa generasi kartunis Kaliwungu yang produktif. Berdasarkan hasil penghimpunan data melalui *scanning* arsip kartun anggota KOKKANG yang dimuat oleh majalah *Intisari* periode 1984-2004, terdapat 19 kartunis yang kerap mendominasi rubrik kartun humor kontributor. Sebagaimana pada tabel berikut:

No	Nama Kartunis	Jumlah Karya	Edisi Pemuatan Perdana	Tahun Periode Pemuatan
1	Odios/Dar	27	September 1984	1984 – 2004
2	Itos	95	Oktober 1984	1984-1995
3	Muhammad Muslih	98	Januari 1988	1988-2007
4	Ifoed	6	Desember 1987	1987-1990
5	Zaenal Abidin	21	April 1995	1995-2007
6	Fudin	20	Juni 1994	1994-2003
7	Gacok / Ga Chuk	9	Januari 1988	1988-1990
8	Asbahar	2	Maret 1989	1989-1991
9	Najib	14	Maret 1988	1988-2003
10	Nasir	8	Desember 1988	1988-1990
11	Muchid	4	Agustus 1988	1988-1990
12	Wijanarko	5	Juli 1989	1989-1991
13	Wawan Bastian	3	Mei 1994	1994-1996
14	Tefi Hanafi	6	Desember 1993	1993-2004
15	Misri	10	Mei 1998	1998-2003
16	Fatah	9	April 1992	1992-1994
17	Tiyok	2	Agustus 1995	1995-1997
18	Tyud	3	Agustus 1988	1988-1997
19	Toto Suwito	11	Mei 1999	1999-2004

Tabel 2. Periode Karya Kartunis KOKKANG di majalah *Intisari* (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

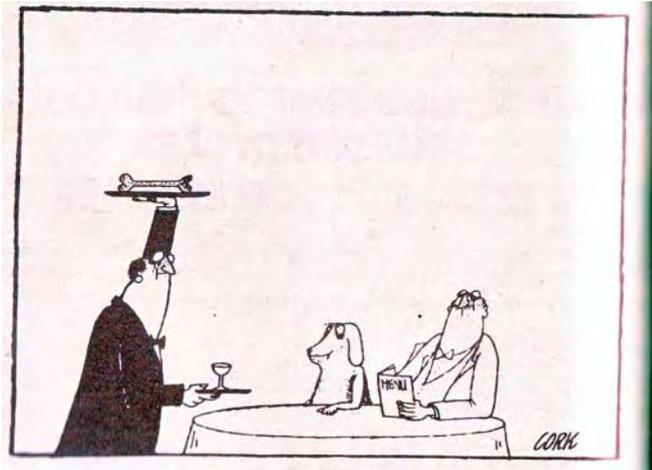
Selain 19 kartunis terdapat beberapa kartunis KOKKANG yang turut meramaikan ruang tayang kartun humor di majalah *Intisari* diantaranya: Anugroho, Wied, Sony KOKKANG/Sony Kaliwungu, Adirqo, Vinda, Sanggar W, Makhfud, Ilham Reksa, Ipong, Falis Budi, Gembil, Akik, Munasek, Aris, Meok, Alip, S.Watiko, Toto S., Rendy Bandy (almarhum), Yudha, Nano, dan Paidi Marsela.⁵¹ Satu kartunis yang merupakan generasi awal dan terus produktif sampai lintas generasi dalam komunitas adalah Muhammad Muslih. KOKKANG mempunyai tiga angkatan diantaranya: *pertama*, angkatan pertama sebagai angkatan perintis (Odios/Dar/Pak Dar, Itoes Budi S, dan Nurachim); *kedua*, angkatan kedua sebagai angkatan masa keemasan kartun di Indonesia (Muh Muslih, Muchid, Ifoed, Tyud, Asbahar, Nasir, Najib, Wawan Bastian, Djoko Susilo, Fatah, Fudin, dan Tefi Hanafi) dan angkatan ketiga merupakan angkatan (*ragil*) yang merasakan semakin berkurangnya lahan untuk kartunis kontributor di media (Zaenal Abidin, Tiyok, Misri, dan Toto Suwito).

Berdasarkan observasi saat pengumpulan arsip dari majalah *Intisari* pada 6 Oktober 2013, terdapat beberapa kartunis luar KOKKANG yang turut mendominasi halaman kartun humor terutama pada era tahun 1980-an. Hingga era 1990-an sampai awal tahun 2000 saya membagi dua kategori kartunis kontributor non KOKKANG, diantaranya: *pertama*, kartunis kontributor individu yang berkarya tanpa inisial komunitas seperti Tiokartun, Libra⁵², Poer, Romeo, Rosyid, Cork, dan Victor B; *kedua*, komunitas kartun seperti SECAC (Slamet Wid, Ramli, dan Ikhsan D), Ho Cimahi, Karung, Gombong, Kocak, Purwokartun, Kelakar (Darto), Untung Sokaraja 82 Karet, Subiyanto-Kocak, Terkantung, dan Pakarso (Pak Dhe Dwi

51 Setelah melakukan konfirmasi lebih mendalam, terungkap bahwa Nano dan Paidi Marsela adalah inisial lain dari kartun kiriman Muhammad Muslih. Inspirasi dari inisial ini adalah temannya yang lucu bernama Paidi dan penyanyi kesayangan bernama Anis Marsela (wawancara tanggal 25 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu).

52 Gaya visual gambar dari Libra berkarakter gemuk dan pendek.

dan Jajak Solo). Cork adalah kartun yang kerap muncul pada majalah *Intisari* pada tahun 1980-an dengan ciri khas gambar yang bergaya eropa. Kebanyakan karakter menggunakan jas dan topi ala orang Eropa. Sebagaimana gambar berikut:



Gambar 6. Kartun Humor karya Cork

(Sumber: Majalah *Intisari* Edisi November 1984)

Walaupun kiriman kartun humor dari Kaliwungu lebih mendominasi di majalah *Intisari*, keberadaan kartunis kontributor yang lain turut memberi keragaman dalam jagad kartun humor dalam hal teknik gambar, visualitas, dan ide. Hal ini menjadi indikator bahwa kartun humor telah mewabah di Indonesia pada masa keemasannya.

Proses kreatif kartunis KOKKANG dilakukan dengan dua cara yaitu pengembangan ide untuk tukang gambar yang menggantungkan hidup dari berkarya dan skala prioritas untuk tukang gambar yang menganggap *ngartun* sebagai kerja sambilan. *Pertama*, Proses kreatif kartunis dilakukan dengan melakukan pengembangan ide, sebagaimana penuturan dari Misri pada wawancara tanggal 25 April 2014, bahwa dalam

menggambar ide diperoleh dari pengembangan gagasan yang telah ada dan melakukan modifikasi serta reproduksi dari karya terdahulu. Ibarat olahraga dalam menggambar kartun juga memerlukan pemanasan (*warming up*) dengan cara melihat-lihat karya terdahulu baik karya sendiri maupun dari orang lain melalui studi arsip atau dalam katalog. Jika pemanasan dirasa cukup muncul ide baru yang dianggap bahwa ide bisa keluar dengan sendirinya (*njedul dhewe*); *Kedua*, skala prioritas dilakukan dengan membagi waktu antara aktivitas di kantor dengan *ngartun*. Salah seorang kartunis KOKKANG yang konsisten menjadi kartun kontributor yaitu Muhammad Muslih dan Zaenal Abidin menyatakan bahwa disiplin dan skala prioritas adalah rahasia untuk selalu produktif.

Skala prioritas dalam pembagian alokasi waktu antara bekerja dengan menggambar menjadi rahasia dari kartunis Muhammad Muslih⁵³ dan Zaenal Abidin.⁵⁴ Sebagaimana pernyataan Muhammad Muslih⁵⁵ yang menganggap bahwa menggambar itu sebagai suatu kepuasan batin bahkan menganggap *ngartun* sebagai wisata karena dapat menghilangkan kepenatan selepas beraktivitas seminggu. Selepas beraktivitas di kantor, rutinitas yang dilakukan oleh Muslih adalah memantau dan membimbing belajar anak dan selepas pukul sepuluh malam digunakan untuk istirahat. Pada hari kerja setiap tengah malam yaitu pukul dua dini hari digunakan untuk menggambar, jika hari sabtu dan minggu maupun hari libur digunakan untuk total menggambar.

53 Kartunis KOKKANG yang bekerja sebagai pegawai Bank Rakyat Indonesia (BRI) di Kota Kendal.

54 Aktivitas sehari-hari Zaenal Abidin selain menjadi kartunis total adalah membantu usaha keluarga yaitu bisnis catering. Jika musim kawin tiba dan pesanan catering banyak waktu lebih banyak untuk membantu bisnis keluarga, namun jika catering sedang sepi beliau rajin mengirim gambar dengan 'studio' gambar di teras rumah di antara tumpukan peralatan prasmanan.

55 Selain dengan pembagian waktu berbasis skala prioritas, Muhammad Muslih juga melakukan repro karya lama sebagaimana pernyataan beliau: "Banyak yang tak repro Mas sebagian gambar pas SMA pas kuliah tahun 90-an yang tidak dimuat kebetulan idene apik-apik nah gambar tak repro, yang dimuat *Sindo* itu hampir semuanya repro tapi kan belum pernah dimuat tapi idenya kan ndisek kan kurang apa ya..ya ganti lay outnya lah..kalau *Jawa Pos* ide-ide segar, kan di sana nggak bisa repro kan khusus termasuk *Bola* itu segar semua"

Produktifitas gambar dari dua kartunis KOKKANG yaitu Muhammad Muslih dan Zaenal Abidin dapat saya kategorikan berada pada tingkat produktifitas yang sangat tinggi bahkan cenderung sporadis. Sebagaimana hasil wawancara dengan Muhammad Muslih yang menyatakan bahwa ide yang didapat kerap tidak sebanding dengan proses eksekusi karya:

“lomba di *Bola* pernah juara tingkat satu mas pada waktu kuliah semester dua, itu tahun 1992 itu lomba *Bola* waktu dibuka saya *ngirim* 110 ada kolom kartun yang paling banyak mungkin saya menang karena *mesak e* mungkin ya. 100 gambar 110 paling banyak di antara yang lainnya terus lomba ke dua dibatasi paling banyak lima..mungkin *redaktur e wega*..jadi setiap minggu harus *nggambar* sekian karena *pingin* menang mungkin mereka menghargai juga ya kasihan juga” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu)

Hal serupa juga dilakukan oleh Zaenal Abidin, berdasarkan hasil wawancara tanggal 25 April 2014, mempunyai prinsip dalam berkarya adalah *tangan oba* untuk bertahan hidup dengan menekuni kapling media yang ada dengan mengirim karya secara rutin. Produktifitas Zaenal Abidin tergolong tinggi, terbukti saat *Jawa Pos* mengadakan sayembara Kartun Strip⁵⁶ yang mempunyai

56 Lomba ini berlangsung pada tahun 2005 dan saya mengikuti dengan mengirimkan kartun strip dalam ukuran dan jumlah yang telah ditentukan oleh panitia sebanyak lima buah. Satu lembar kertas manila putih dibagi sedemikian rupa menjadi lima ruang kartun strip yang dibagi menjadi empat panel untuk setiap ruang. Untuk amplop saya menggunakan kalender bekas yang bagian putihnya saya taruh di luar, satu lembar kalender dapat menjadi satu amplop. Jika tidak ada kalender, saya menggunakan selembar kertas kado yang dibalik sehingga pada bagian putih dapat dituliskan identitas pengirim dan alamat yang di kirim. Saya ingat pertama kali mengirim kartun untuk lomba tersebut menjadi momen perdana saya ke redaksi *Jawa Pos*. Bersama kawan seangkatan, Dony Agus S saya diantar dengan motor menuju Gedung Graha Pena di jalan A. Yani Surabaya. Sesampainya di dalam gedung saya kebingungan dan bertanya pada office boy: “Mas *Jawa Pos* sebelah mana?”, kontan office boy menjawab sambil menunjuk jari ke lantai: “Ya ini Mas *Jawa Pos*, kalau mau ke redaksi silahkan ke lantai empat”. Sejak saat itu, setiap mengirim karya secara rutin saya tinggal naik lift sampai lantai empat menuju meja depan, menitipkan seamplop karya pada *receptionist* jika siang dan pada satpam jika mengirim pada malam hari. Beberapa kawan mengira saya bekerja di *Jawa Pos*, sehingga ada yang penasaran dan ingin membuktikan sendiri, salah satunya M. Dubi yang rela mengantarkan ke redaksi, sesampainya di lantai

ketentuan peserta mengirimkan paling sedikit lima karya, Zaenal Abidin mengirim 50 karya yang dikemas dalam kertas tebal dan menjadi nominator. “Mungkin masak e Mas jurine” kata Zaenal Abidin.



Gambar 7. Zaenal Abidin KOKKANG: Tukang Gambar Setanan Sembilan Inisial
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Kreatifitas menurut Lofgren (dalam Guiffre 2009:7) merupakan senjata untuk mengatasi kelemahan sebagai strategi positif untuk mempertahankan diri. Ketika media massa mulai mengurangi porsi untuk halaman kartun kontributor, ibarat petani yang menghadapi sempitnya lahan perlu upaya untuk tetap mempertahankan diri. Kartunis Kaliwungu dalam menghadapi semakin menyempitnya lahan atau kapling di media, mengambil sikap dengan beragam strategi. Ada yang hijrah ke Jakarta untuk menjadi awak media, bukan sekadar kartunis kontributor. Ada yang mencari media alternatif

empat saya ajak ke meja penerima setelah itu saya ajak masuk ke lift kembali untuk kembali ke pulang. “Perjalanan 40 menit, masuk gedung *Jawa Pos* tidak sampai 4 menit” komentar M. Dubi.

selain menjadi kartunis kontributor dengan tetap berupaya selalu berkarya. Saya membuat dua kategori kategori kartunis Kokkang, *pertama*, kartunis yang berusaha mengembangkan diri keluar dari Kaliwungu dengan menjadi awak media atau tukang gambar lepas seperti Muhammad Najib, Wawan Bastian, Tyud, Muhammad Najib, Wahyu Kokkang, Tyok, dan Wijanarko; *kedua*, kartunis yang tetap tinggal di Kaliwungu yang bertugas menjadi penjaga kandang seperti Zaenal Abidin, Misri, Muhammad Muslih, Muchid, dan Djoko Santoso.

Salah satu strategi yang diterapkan atas menyempitnya lahan/kapling kartun di media adalah dengan berkarya sebanyak mungkin termasuk dengan berbagai inisial. Saya terkagum melihat perjuangan salah satu kartunis KOKKANG yaitu Zaenal Abidin yang menggunakan beragam inisial diantaranya Fsrichin, Bendot, Djoendari, Nastiti, Waidin, Tulus, Tulkimin, Funa, dan Jarot. Sehingga menurut salah satu kartunis bernama Setyana K. berkomentar tidak heran jika dalam satu kali pemuatan rubrik kartun kerap muncul satu edisi yang didominasi oleh karya Zaenal Abidin dengan berbagai variannya. Strategi yang diterapkan oleh Zaenal Abidin merupakan cara untuk tetap bertahan (*survival*) dan tetap rutin berkarya. Sama seperti Zaenal Abidin, Misri juga menerapkan strategi mengirim karya dengan enam inisial. Keduanya mempunyai pandangan bahwa terpaksa tetap menggambar dan berusaha terus menggambar sebagai konsekuensi menjadi seorang *tukang gambar setanan*.

Bukan hanya kartunis dari KOKKANG saja yang mempunyai beragam inisial, sama seperti Zaenal Abidin salah seorang informan Imam Sahri (Panjul) merupakan salah satu kartunis 'perbatasan'. Panjul berasal dari dari Sampangan-Kota Semarang. Ia bukan anggota KOKKANG, namun akrab dengan kartunis Kaliwungu bahkan sering main ke Kaliwungu. Panjul memiliki 15 inisial, pernah menjadi kartunis dominan dalam *Meteor* (termasuk dengan inisial Salamun dan M.Qodir).

Akibat dibombardir dengan karya kartun humor Panjul beserta variannya, *Jawa Pos* untuk rubrik kartun *Senyum itu Sehat*, membuat kebijakan kartunis kontributor harus menyertakan fotokopi KTP, jika mengirim via pos. Hal ini dipicu oleh protes beberapa kartunis Kaliwungu yang melihat sepak terjang Panjul dengan mengirim banyak karya dalam berbagai varian inisialnya dan dinilai mempersempit ruang gerak kartunis lain.

Saya pernah mengalami bagaimana harus bertahan hidup dengan menggambar, artinya dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari mengandalkan dari honor kartun yang dimuat maupun dari upah menjadi guru lukis anak-anak pada tahun 2007-2008. Kemanapun saya pergi selalu membawa kertas kecil dan alat tulis untuk sewaktu mencatat apapun yang dapat menjadi ide menggambar. Hal ini sama dengan proses kreatif dari kartunis KOKKANG yaitu Muhammad Muslih, sebagaimana dalam pernyataan berikut:

“ya hampir sama, saya bawa kertas kecil terus setiap hari jadi sampai sekarang karena itu sudah kebiasaan sejak SMA jadi ada ide. Kan cari ide ada yang seperti itu kayak *njenengan* ya, spontanitas pas ngobrol *karo konco entuk* tak tulis tapi sing sering sih di atas meja ada obyek apa ya itu yang saya buat saya lebih sering seperti itu termasuk mengembangkan sebuah tema misalnya kerbau nah kerbau tersebut saya gali sawah dan kerbau, sawah dan petani, kerbau dengan burung, kerbau dengan rumput. Itu *tak otak-atik*” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu)

Inilah yang dilakukan oleh Muhammad Muslih dengan kebiasaan melihat catatan kecilnya sebelum menggambar. Proses kreatif dalam menciptakan kartun humor yang baik juga dilakukan dengan mekanisme mencatat, melakukan akumulasi,

memilah, dan eksekusi ide. Proses ini didasari oleh mekanisme kognitif dalam bentuk pemikiran kreatif (*creative mind*), menurut John Liep (2001: 2) terdapat empat hal utama yaitu rekombinasi, transformasi, inovasi, dan improvisasi. Proses kreatif pengolahan ide sampai menjadi suatu karya termasuk dalam praktek budaya. Khusus untuk kartunis keempat hal tersebut lebih mengacu pada ide humor sebagai aspek estetisnya.

Proses kreatif tidak hanya pada dalam mengembangkan ide dan menciptakan kartun yang baik, proses ini juga dalam mengirimkan karya. Selain membuat inisial lebih dari satu dalam sekali pengiriman, teknik, dan cara pengiriman serta cara pengambilan honorpun juga dapat diakali. Salah satu kartunis yang menerapkan hal tersebut adalah Nank Ngablak saat berproses di Bali sebagaimana pernyataannya sebagai berikut:

“meskipun inisialnya *macem-macem*, tokohnya mungkin beda mungkin hidungnya dipanjangin, tapi garis tidak bisa dibohongi, ora iso ngapusi garis, tapi saya kan gini Mas Roy jadi saya nggak pakai satu alat gambar saat itu, satunya pakai kuas tinta cina satunya pakai spidol *snowman*, satunya pakai spidol kecil, tapi tetap tokohnya masih dapat dikenali siapa yang gambar, dan dalam pengiriman amplopnya juga lain, ada yang dari kertas bekas dan ada yang amplop beli, jadi *tak gawe koyo ngunu ben kabur ben ora ngerti yen aku*, terus pas *ngambil* uang honor juga tak ajak semua itu, *ngambil* uang tiap tanggal 29 iku ayo *ngambil* uang, maju *soko siji* misal gambas, Peter nah iki anang terus semua *dikumpulke nang nggonku*” (wawancara tanggal 23 April 2014 di Ngablak-Magelang)

Berdasarkan keterangan dari Nang Ngablak, untuk melipatgandakan kesempatan karya yang dimuat lebih banyak strategi yang diterapkan dengan melakukan skala prioritas. Kartun jagoan untuk media dengan honor yang mahal dan

kartun 'biasa' untuk media dengan honor yang rata-rata. Jika beberapa kartunis KOKKANG melakukan strategi dengan membuat inisial lebih dari satu, berbeda dengan Nang Ngablak yang menerapkan diversifikasi alat *ngartun* dari spidol sampai tinta cina. KOKKANG mempunyai satu pintu dalam penerimaan honorarium, berbeda dengan Nang Ngablak yang menggunakan inisial berbeda dengan mengambil nama sahabat karib dan dalam pengambilan honorarium melibatkan orang lain agar tidak menimbulkan kecurigaan dari pihak kantor Pos.

Budaya Kreatif Kartunis Kaliwungu

Kartun dapat dikategorikan sebagai bentuk ekonomi kreatif, sub bab ini secara khusus menganalisis kebudayaan kreatif yang berbasis komunitas di Kaliwungu. Budaya kreatif⁵⁷ menurut Giuffre (2009:11) adalah penekanan lokalitas kehidupan suatu masyarakat yang menganggap bahwa keberadaan mereka mempunyai beragam warna, unik, spesifik, berbeda dari kehidupan masyarakat lainnya. Aspek lokalitas pernah dirasakan oleh Djoko Susilo pada awal beliau menekuni menjadi seorang kartunis, sebagaimana pernyataan berikut:

“Itu ada kaitannya sebenarnya antara kita awal-awalnya kita belajar sampai menemukan bentuk masing-masing, sing asyik maneh memang Wawan , kalau dia bentuknya memang agak *bedo*, dulu garise *nggeder* tapi sekarang malah lurus-lurus, apik memang saya suka juga, lha wong itu kan masih keponakan, dari kecil ya kalau kita *nggambar kumpul*, kan rumahnya Wawan karo omahku kan *hadep-hadepan*, jadi sini rumahku situ *omahe* Wawan, kita masih saudara jadi sering ketemu *nggambar bareng*,

57 Berdasarkan pandangan Borosky (dalam Fine 2001:76) pada riset Rosengren (1985, 1991) tentang industri rumah tangga di daerah Asketrop, budaya kreatif dalam prakteknya terdiri dari kehidupan (*livelihood*), produksi, pemeliharaan rumah, pelaksanaan ritual dan strategi mengelabui pemilik tanah (tuan tanah).

asyik, tapi dengan gaya masing-masing” (wawancara tanggal 23 April 2014 di Desa Plantaran-Kaliwungu)

Menurut Svasek (2007: 9-10 dan 32) estetika merupakan proses seseorang melakukan penafsiran yang didasarkan pada pengalaman sensori sebagai sesuatu yang dianggap bernilai dan mempunyai manfaat. Terjadi proses pengalaman estetis (*aestheticisation*) yang dipengaruhi oleh pengetahuan lokal dan aspek spasial yang berbasis pula pada aspek etnisitas. Proses kreatif kartunis Kaliwungu pada dasarnya bukan hanya masalah teknis menggambar, namun ditentukan oleh aspek kehidupan historis individual dan proses sosial budaya termasuk etnis dan budaya yang melingkupinya. Teknik penciptaan pesona memberikan suatu cita rasa pada karya yang dibuat dengan memperhatikan suatu ciri khas tertentu, termasuk karakter dan latarbelakang budaya yaitu karakter masyarakat pesisir yang agamis di pesisir utara Jawa Tengah.

Kajian antara estetika dengan aspek kognisi dan etnisitas, sebagaimana pandangan Dundes dan Marquet (dalam Flores 1985:27-28) bahwa dalam seni terdapat sistem estetika yang terdiri atas *native cognitive categories* dan *wolrdview paradigms*. Studi awal antropologi pada kesenian terpengaruh oleh wacana barat tentang keindahan dalam aspek estetika yang dianggap sebagai nilai yang universal. Seni dalam perkembangan kajiannya lebih bersifat spesifik pada suatu komunitas. Kaliwungu oleh beberapa kalangan disebut sebagai kampung kartun karena basis asal kartunis yang mempunyai peran besar dalam jagad kartun nusantara, namun secara emik tidak selamanya kartunis orang Kaliwungu berpendapat seperti demikian. Sebagaimana Djoko Susilo yang menyatakan bahwa:

“Itu sebutan kiasan, dalam arti sebenarnya tahun berapa itu kami punya angan-angan untuk eh...tapi sayangnya nggak

jadi, jadi Mas Itos kan punya tanah di daerah Jalan Kamboja ini sebenarnya. kita masih punya angan-angan untuk betul-betul membikin kampung kartun itu sebenarnya saya wis tertarik loh sebelum saya berkeluarga karena itu saya tertarik wah saya membayangkan seandainya itu terjadi orang masuk ke situ kan asyik betul-betul kampung, masuk situ betul-betul proses kreatif saya membayangkan tapi ternyata yo tidak semua pikiran teman-teman itu sama, gitu loh, nah saya pikirannya pikiran kreatif kayak gitu dalam arti wong saya sampai sekarang mau bikin sekolah kartun itu kan pikiran kreatif saya saja, tapi sampai sekarang ora tekan-tekan sekolahe piye bingung untuk memulai sebenarnya” (wawancara tanggal 23 April 2014 di Desa Plantaran-Kaliwungu)

Apakah mungkin sebuah komunitas yang mempunyai kedekatan secara primordial dan kesamaan minat dalam kartun dapat membuat kampung kartun?. Awalnya saya menyamakan visi ini seperti keberadaan desa wisata, namun ini mempunyai permasalahan yang kompleks yaitu tidak semua orang dapat menjadi kartunis dan mau menjadi kartunis, kecuali jika hanya penjualan hasil karya atau souvenir yang berhubungan dengan kartun sebagaimana yang telah dilakukan beberapa kartunis di Bali yang tergabung dalam sindikasi *Bog-bog Cartoon*. Desa wisata merupakan konsep wisata model baru yang menyajikan atraksi keseharian masyarakat pedesaan dan ada interaksi intensif antara wisatawan dengan warga. Permasalahan yang terjadi terjadi pergeseran terhadap sistem nilai yang telah terpelihara dalam masyarakat desa secara turun temurun karena masuknya modal dan wisatawan. Misalnya pergeseran makna dan kesakralan dari pelaksanaan upacara adat tertentu dari sakral menjadi profan.⁵⁸ Kekuatiran saya terhadap wisata

58 Terdapat pro dan kontra berkaitan dengan pemanfaatan budaya untuk sektor pariwisata. Merujuk pada pandangan Nirwandar (2014:89-90) kedatangan wisatawan pada satu sisi dapat merusak keaslian hayati suatu produk budaya dan komodifikasi ekspresi budaya. Sedangkan di sisi lain, wisata dan budaya justru dapat saling memperkuat karena terjadi involusi kebudayaan (*cultural involution*) dan mempertegas jati diri bangsa di mat dunia.

kampung kartun adalah terganggunya *mood* menggambar kartunis, sebab tidak sedikit tukang gambar yang dalam berkarya untuk membangun *mood* yang bagus melakukan kontemplasi pada tempat yang sepi dan tenang. Selain itu, akan ada kartun kodian yaitu kartun yang diproduksi secara massal karena mengacu pada selera pasar. Saya juga khawatir dengan proses kreatif seorang kartunis tidak berasal dari jiwa kartunisnya sendiri, namun berasal dari tuntutan pemilik modal yang menyebabkan kartunis tidak lagi seperti seniman tapi semacam mesin produksi karya yang tidak berjiwa.

Humor Kartun Kalimantan: Kajian Etnoestetika

Humor mempunyai keterkaitan dengan kreatifitas menjadi suatu hal yang saling bersinergi. Sebagaimana pandangan Tabrani (2006: 243-244) bahwa konsep kreatifitas dapat mengacu pada perilaku manusia yang cenderung mempunyai dorongan untuk bermain yang didasarkan pada rasa ingin tahu (*curiosity*), toleransi, dan humor. Humor tercipta dari keisengan (*unuseless*) sebagai ciri kreasi yang kerap menegasikan sesuatu yang telah bersifat baku dan menjadi sesuatu yang bersifat mengejutkan (*suprise*) (*ibid.*, hal 266). Berdasarkan wawancara dengan Djoko Susilo pada intinya humor dalam kartun adalah bagaimana seorang kartunis dapat membuat pembelokan-pembelokan nalar. Tentu saja ini bersifat relatif, karena penerimaan setiap orang berdasarkan logika dan nalar mempunyai perbedaan pada tiap individu. Oleh karena itu untuk mencari titik temunya, seorang kartunis harus lebih banyak belajar. Lalu apa saja yang perlu dipelajari? pada dasarnya kartunis tidak hanya sekadar pandai menggambar saja, namun harus peka terhadap selera humor dari masyarakat yaitu redaktur dan khalayak pembaca.

Estetika dari sebuah kartun humor terletak pada humor itu sendiri, karena jika dinilai dari teknik visual sebuah kartun akan

hampa jika menampilkan humor yang garing. Pada dasarnya humor memiliki beragam fungsi, sebagaimana pandangan dari Maria Plaza (2006:2-5) bahwa humor berfungsi sebagai ungkapan perasaan (*expression*) dan ajakan (*pleasing element*). Sebagai ekspresi humor dapat menjadi media pembelajaran dan kritik sosial, sedangkan sebagai ajakan humor menjadi sarana penyampaian pesan moral. Humor satir menjadi humor yang dominan dalam kartun. Humor satir memiliki tiga orientasi, diantaranya: *pertama*, humor yang mengacu ke obyek tertentu termasuk humor akan ruang dan waktu; *kedua*, humor yang mengarah pada personal termasuk menertawakan ironi diri sendiri, dan *ketiga*, humor yang tidak berorientasi pada apapun, humor ini cenderung absurd dan abstrak. Humor pada kartun Kaliwungu lebih mengacu pada humor yang berorientasi akan ruang-waktu dan humor yang menertawakan kondisi sosial kemasyarakatan.

Proses kreatif dalam menggambar kartun itu dari berasal dari seberapa kuat wacana yang dimiliki oleh seorang tukang gambar. Wacana ini dapat diperoleh dari kemampuan untuk membaca yang didasarkan kepekaan terhadap berbagai fenomena. Saya melihat seorang kartunis mempunyai kepekaan secara tekstual dan kontekstual, peka tekstual berarti sadar pada tema atau isu yang sedang menjadi pembicaraan hangat banyak orang termasuk berita utama dalam media, sedangkan kepekaan kontekstual adalah kemampuan membaca situasi. Dari titik temu antara aspek teksual dan kontekstual inilah dapat tercipta gambar yang memadukan konsep kekinian dalam balutan situasi lokal. Mengenai kewajiban seorang kartunis untuk memiliki kepekaan, salah satu informan yaitu Muhammad Muslih menuturkan:

“harus, tapi sekarang saya menganggap tidak setajam lima tahun yang lalu, tapi ketika saya sekolah kerja sambil sekolah

semakin saya padat semakin banyak tugas itu ide malah bagus-bagus, nggak tahu Mas, keinginan menggambar malah meletup-letup, tugasnya banyak pokok nggak ada waktu luang lah tapi setelah itu idenya. Apalagi pas setelah tes semesteran wow idenya cerdas-cerdas semua apa karena mungkin otaknya diasah mungkin ya. Kalau sekarang kan *rodo ketul* jadi banyak repro artinya kan tidak setajam dulu” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu)

Berdasarkan hasil penelusuran pada majalah *Intisari* khusus edisi 80-an⁵⁹, saya melakukan pengelompokan humor menjadi beberapa tipe yaitu kartun bertema humor manusia dan kartun bertema humor binatang. Tema humor manusia terdiri atas tema budaya, etnis, kedokteran, kuburan, kematian, *survival*, otomotif, aparat (polisi), toilet, bunuh diri, teknologi, robot, *difable* (tuna netra), kelas sosial, suami istri, dan penggemar. Sedangkan tema humor binatang lebih bersifat personifikasi dan terdapat interaksi hewan dan manusia yang terdiri atas eksploitasi dan *phobia* (ketakutan manusia yang berlebihan pada hewan tertentu). Joel Mishon dan Beadwell (2003: 16-39) membagi klasifikasi berbagai macam tipe humor yang terdapat dalam kartun diantaranya: permainan kata-kata (*the pun*), humor penglihatan (*observational humour*), humor kejutan (*what if..?*), humor bisu (*silent humour*), silly humour, eksagerasi (*exaggeration*), sindiran (*satire*), dan *anthropomorphism*. Dari hasil analisis 460 karya kartunis KOKKANG yang dimuat majalah *Intisari*, menurut saya secara tipe humor lebih cenderung pada humor penglihatan, humor kejutan, humor bisu, humor nakal, dan tema hewan.

59 Penelusuran dilakukan pada bulan Oktober 2013 secara random pada kartun humor yang dimuat oleh majalah *Intisari* pada rentang waktu 1984-1989, pertimbangan awal adalah tahun 80-an bagi beberapa kartunis senior dianggap sebagai zaman keemasan bagi kartunis kontributor di Indonesia. Selanjutnya pada Juli 2014 saya melakukan penelusuran lebih detail dengan untuk kartun karya tukang gambar KOKKANG yang dimuat oleh majalah *Intisari* pada tahun 1984-2004.

Merujuk pada hasil pengumpulan arsip yang saya himpun dari karya kartunis KOKKANG pada majalah *Intisari* terdapat beberapa kategori tema humor yang dibuat oleh kartunis KOKKANG, sebagaimana tabel berikut:

No.	Ranah Kehidupan	Tema Khusus
1.	Relasi Manusia	Keluarga, suami-istri, penganten baru , ibu hamil, balita
2.	Profesi dan Institusi	Tentara, polisi, pemadam kebakaran, pawang, pemulung, wartawan, tukang jamu gendong.
3.	Binatang	Kura-kura, nyamuk, tikus dan kucing, harimau, zebra, penguin
4.	Supranatural	Hantu, malaikat, dukun, putri duyung
5.	Cerita populer	Tarzan, aladin, superhero
6.	Benda	Kuburan, WC Umum, televisi, rokok, lift, radio, robot
7.	Olah raga	Juara, tinju, catur, sepak bola
8.	Etnisitas	Jawa, orang Tamil (India), Papua, Meksiko
9.	Kelas sosial	Orang kaya – orang miskin, bos-karyawan
10	Hukum	Narapidana, kriminalitas, lembaga kemasyarakatan
11	Perilaku Menyimpang	Bunuh diri, menjahili orang,
12	Kemalangan	Orang tenggelam, kecelakaan
13	Kesehatan	Dokter dan pasien, obat, pengobatan alternatif

Tabel 3. Tema Gambar Kartunis KOKKANG

Hal ini berbeda dengan ruang lingkup kartun menurut Mishon dan Beadwell (2003: 40-57) bahwa tema kartun berasal dari berbagai macam ranah kehidupan yang terdiri dari sejarah (*history*), sesuatu yang melawan arus (*current affairs*), hubungan sosial (*relationships*), profesi dan pekerjaan (*profession and work*), binatang (*animal*), dan ilmu pengetahuan (*science*). Humor terbentuk dari sesuatu yang timpang, sebagaimana pandangan dari Maria Plaza (2006: 10) bahwa humor lahir dari ketimpangan (*mismatch*) di antara dua atau lebih komponen dari obyek, peristiwa, ide, dan harapan sosial. Saya melihat

tema yang dibuat oleh kartunis KOKKANG lebih luas bahkan saya menganalogi kartun humor Kaliwungu seperti hutan belantara yang terdapat banyak vegetasi. Sebagaimana hasil wawancara tanggal 25 April 2014 dengan Muhammad Muslih, bahwa kartun humor itu universal, luas, dan bersifat abadi yang berbeda dengan kartun editorial yang mengenal istilah ketinggalan isu.

Kartun Kaliwungu merupakan kartun yang mempunyai keragaman tema dalam berbagai aspek kehidupan. Karya yang dihasilkan merepresentasikan pemaknaan kartun dari tukang gambarnya sendiri. Saya memperoleh keragaman makna akan sebuah karya dari beragam kartunis KOKKANG, dari yang menganggap bahwa kartun itu harus lucu sampai yang berpandangan kartun itu harus cerdas. Semuanya mempunyai dasar dari proses kreatif yang panjang sebab menjadi seorang kartunis humor memang harus pandai mengutak-atik ide. Berdasarkan pengamatan saya, salah satu kartunis yang gemar *ngartun* dengan tema tentara adalah Zaenal Abidin.



Gambar 8. Kartun Tentara karya Zaenal Abidin

(Sumber: Majalah Intisari Edisi Februari 1998)

Tentara yang lebih dikenal sebagai sosok yang serius bahkan galak, bagi Zaenal Abidin dapat digali aspek humornya. Sebagaimana pernyataan dari Zaenal Abidin pada wawancara

tanggal 25 April 2014, bahwa “kalau kita kan biasane *ngobok-ngobok* ide, ide itu gampang diobok-obok termasuk tentara, mulai rudal sampai *wonge*, banyak dan tentara itu dibikin kartun bisa banyak. Kalau dokter kan *ketoke akeh* tapi *angel*, beda karo tentara *opone* dikapak *e pistole*”. Ide humor dapat diperoleh dengan mempunyai satu fokus dan melakukan pengembangan melalui hal apapun yang terkait.⁶⁰

Hal ini berbeda dengan pernyataan kartunis Djoko Susilo yang lebih melihat bahwa humor itu tidak sekadar lucu, namun ada kesegaran baru. Sebagaimana penyataannya sebagai berikut:

“Kalau kartunis itu humor yo sesuatu nek menurut saya loh sesuatu yang bisa bikin kita fresh, nek menurut saya dalam arti membikin kita seperti menemukan hal yang baru dalam arti bergembira kalau itu gagal mungkin itu belum bisa dikatakan humor, apapun bentuknya. *Fresh* itu dalam arti padahal menurut orang itu lama, tapi orang belum pernah denger itu fresh tidak harus humor yang baru tapi ketika orang itu belum mendengar satu humor yang dilontarkan itu namanya fresh, intinya kepada pendengar e” (wawancara tanggal 23 April 2014 di Desa Plantaran-Kaliwungu)

Saya berasumsi bahwa aspek estetika dalam sebuah kartun humor adalah humor itu sendiri. Sebab kartun dengan dengan teknik gambar yang menarik, namun kurang kuat dalam humor sama dengan raga yang tidak berjiwa. Menciptakan humor bukan perkara yang mudah dan inilah yang menjadi tantangan bagi seorang kartunis untuk dapat membuat yang selaras dengan selera humor masyarakat. Selera humor masyarakat menentukan tingkat kecerdasan dari masyarakat itu sendiri. Hal

60 Prinsip kekaryaan dari Zaenal Abidin bahwa pada hakekatnya seni itu mengandung nilai kebaikan dan nilai kebenaran. Misalnya terdapat aspirasi dapat disampaikan melalui kartun editorial maupun karikatur untuk menyoroti tingkah laku pejabat atau aparat.

inilah yang menjadi prinsip Muhammad Muslih bahwa kartun humor yang baik adalah kartun yang cerdas, sebab gambar yang lucu tidak selamanya cerdas sebagaimana pernyataan Muhammad Muslih:

“di kehidupan sehari-hari kan tidak ada yang seperti itu termasuk sing saru misal gambar dokter merikso cewek dan yang dilihat adalah bukan mulutnya tapi yang dilihat bajunya dan badannya itu kan ada di dalam kehidupan, lha nek tikus *bal-balan* itu kan tidak ada dalam kehidupan *digawe-gawe*, tapi menurut saya kayak tikus tadi kalau dalam kehidupan sehari-hari bisa ..lucu bisa ..*ora ide sing* menurut saya ada yang ide yang harus dihindari contohnya *piye* ..misal ada anjing makan tulang, satunya kecil satunya besar, itu bisa lucu tapi *nggak* cerdas, satu makannya tulang kecil satu makannya tulang besar dan sekarang kalau apa-apa dibuat itu lucu toh, koyo kartun dilebih-lebihkan *asline* kurang itu kan *nggak* cerdas kalau menurut saya” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu)

Kreatifitas dipengaruhi oleh kondisi sosio-kultural, sebagaimana pandangan J. Friedman (dalam Liep 2001: 49-50) yang didasarkan pada pengalaman sosial terhadap berbagai realita kehidupan yang nyata. Muhammad Muslih melihat bahwa berbagai fenomena yang ada di masyarakat dapat dijadikan sebagai kartun humor yang tidak sekadar lucu namun harus cerdas.

Guna menciptakan humor yang cerdas, beberapa kartunis Kaliwungu mencoba mencari ide yang cenderung melawan arus termasuk mengangkat hal-hal yang bersifat pantangan (*taboo*). Maria Plaza (2006: 12) memberikan pandangan sebagai berikut: “*I understand humour as arising from an incongruity which may, but need not, be strengthened by aggression or other taboo-breaking*”. Humor dengan konten yang

mencoba mengutak-atik hal yang bersifat tabu, bagi sebagian kalangan dikenal sebagai humor yang nakal (*saru*). Sebagaimana contoh gambar berikut:



Gambar 9. Upacara Siraman karya Muhammad Muslih
(Sumber: Majalah Intisari Edisi Oktober 1991)

Gambar di atas merupakan salah satu karya Muhammad Muslih yang saya kagumi sejak pertama kali menekuni dunia kartun. Tema yang tidak jauh dari kehidupan masyarakat Jawa⁶¹, namun dengan cerdas dipadu dengan konteks kekinian yang menjadikan humornya terasa unik. Muhammad Muslih mencoba mendobrak sesuatu yang sifatnya pakem, seperti rangkaian upacara perkawinan adat Jawa dengan menambah elemen luar yang tidak ada kaitannya dengan prosesi. Inilah salah satu cara proses kreatif untuk menciptakan kartun humor yang cerdas.

Lebih lanjut J. Friedman (2001) mengatakan bahwa antropologi terutama antropologi seni berusaha untuk melakukan pemahaman lebih yang didasarkan pada pengalaman atas

61 Kecenderungan Muhammad Muslih untuk mengangkat tema masyarakat Jawa sejak tahun 1991.

pengetahuan terhadap realitas kebudayaan pada masyarakat yang spesifik. Saya berasumsi bahwa beberapa kartun karya Muhammad Muslih berusaha untuk mengungkap kehidupan masyarakat Jawa dalam balutan humor yang cerdas. Asumsi ini ternyata sama dengan temuan hasil wawancara dengan Muhammad Muslih sebagai berikut:

“saya di *Intisari* tahun berapa?, saya pernah menggambar Jawa terus ada Jawanya, termasuk yang mandi siraman dengan menggunakan kaca mata renang, itu satu amplop dengan yang dimuat ada mantenan upacara ngidak telur, jaman sekarang nginjak telur ayam jaman dahulu telur dinosaurus. Nah memang saat itu pingin menampilkan yang tradisional jadi keinginan sendiri, ternyata mereka menerima. Itu lucu mas, pas ngirim saya kasih kertas kecil saya tulis: *Kepada redaksi saya mau ngirim ini karena saya mau mengangkat budaya Jawa. Ono uraiane ono pengantare tapi alhamdulillah satu amplop itu diambil dua yang Jawa banyak, tapi tidak ada pesan dari sana dan itu keinginan sendiri emboh saat itu kok pingin, karena jarang dieksplor sama teman-teman, teman-teman pada eksplor penjahat, polisi penjahat, kan siraman jarang ada terus upacara nginjak telur, mbuak kembang juga, manten pakai helm karena dibuaki, saingane titik dan saat itu mereka menerima, Intisari pada saat itu loh, seneng. Iki loh budaya Jawa dan orang akan tahu oh ternyata ada siraman, jadi sing ora ngerti jadi ngerti, terus pada saat itu ada artikel tentang Jawa juga” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu)*

Konsistensi untuk mengangkat tema budaya Jawa menjadikan kartun karya Muslih menjadi kartun yang mempunyai tema unik dan khas. Saya melakukan catatan dari 98 kartun karya Muhammad Muslih terdapat 19 kartun bertema Jawa sejak menggulirkan tema-tema budaya Jawa

sejak tahun 1991. Terbukti kartun humor tidak sekadar sarana untuk menghibur, namun dapat menjadi referensi pemahaman kondisi sosial budaya suatu masyarakat. Perbedaan pandangan akan makna kartun dari ketiga informan menurut saya, lebih didasarkan pada fokus tema dan kecenderungan berkarya. Muhammad Muslih dan Zaenal Abidin mempunyai fokus pada kartun humor yang dirasa lebih universal dan dapat diterima oleh semua kalangan. Sedangkan, Djoko Susilo selaku kartunis dengan fokus kartun editorial dan karikatur, melihat memaknai kartun yang baik adalah yang segar (*fresh*) artinya menekankan peristiwa atau isu yang paling aktual.

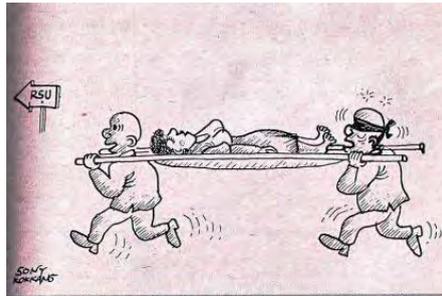
Mengacu pada metode pendokumentasian yang dilakukan oleh Mannheim dan Bohnsack (1991 dalam Liep 2001: 52), untuk melihat kreatifitas dari suatu komunitas digunakan kombinasi teknik melalui analisis material dan pendekatan intepretatif⁶².

Diharapkan dengan menggunakan pendekatan ini kita dapat mengetahui hal yang paling esensi dari pengetahuan suatu komunitas (*people don't know what they know*). Berdasarkan hasil analisis dari penghimpunan arsip kartun KOKKANG dua dasarwarsa di majalah *Intisari*, pada dasarnya esensi dari pengetahuan dari *tukang gambar setanan* Kaliwungu saya kategorikan sebagai berikut:

- a. Kartun humor yang mengambil ide dari sesuatu yang tabu, namun berusaha divisualisasikan dengan bahasa yang lain. Asumsi saya sebagai humor yang berasal dari sesuatu yang *saru*, namun dibuat seru. Sebagaimana contoh gambar berikut, sebuah karya dari Sony yang saya kategorikan sebagai humor *saru* tapi seru. Pemandu tandu menuju rumah sakit dengan pasien wanita yang menggunakan daster, agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan penandu bagian belakang ditutup

62 Analisis lain dalam kajian seni secara antropologis dapat menggunakan analisis kombinasi yang menurut Haviland et.al (2011:607) terdiri dari perpaduan antara analisis estetika, naratif, dan pendekatan interpretatif. Tetapi saya berpandangan bahwa analisis kombinasi ini kurang tepat untuk kartun humor yang cenderung non naratif, berbeda dengan kartun atau komik strip.

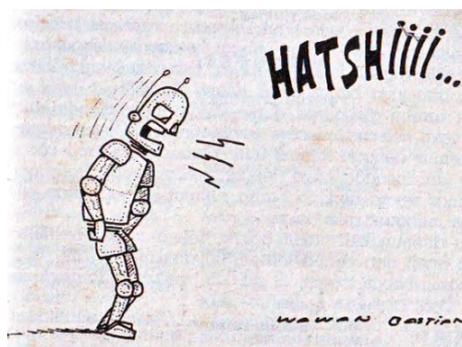
bagian matanya kemudian langkahnya diarahkan oleh temannya yang berada di belakang.



Gambar 10. Humor Saru tapi Seru karya Sony KOKKANG

(Sumber: Majalah Intisari Edisi Maret 1990)

- b. Humor tentang ketidaklaziman. Pembelokan nalar dan segala sesuatu yang dianggap tidak umum menjadi salah satu ide humor andalan dari *tukang gambar setanan* Kaliwungu. Salah satunya adalah gambar karya Wawan Bastian yang memvisualisasikan sebuah robot yang dapat berperilaku seperti manusia. Tidak hanya dapat tegak berdiri, namun bersin seperti orang yang sedang mengalami gejala influenza.



Gambar 11. Robot Bersin karya Wawan Bastian

(Sumber: Majalah Intisari Edisi Agustus 1994)

- c. Humor apa adanya. Salah satu karakter orang Jawa adalah pribadi yang apa adanya, *nrimo ing pandum* termasuk dalam penasiran sesuatu. Sebuah fenomena dapat ditafsirkan dengan menggunakan perspektif pemikiran umum yang berlaku dalam suatu komunitas. Salah tafsir, perilaku apa adanya, dan segala kekeliruan menjadi bahan lelucon yang juga mempengaruhi proses kreatif tukang gambar *setanan* Kaliwungu. Seperti halnya gambar karya Itos yang memperlihatkan penafsiran apa adanya tanpa memperhatikan hal yang bersifat kontekstual. Seorang tua yang memakai pakaian Jawa mendatangi dokter spesialis *radiologi* dengan kepentingan bukan untuk medis, namun memperbaiki radionya yang rusak.



Gambar 12. Bagian Radiologi karya Itos Boedy Santoso/Itos
(Sumber: Majalah Intisari Edisi November 1990)

- d. Humor *uthak-uthik gathuk* dan *nggathuk-nggathukake*. Jenis humor yang diterapkan oleh beberapa *tukang gambar setanan* Kaliwungu dengan melihat suatu fenomena dan dihubungkan dengan sesuatu yang lain. Sebagaimana gambar karya Tulkimin berikut:



Gambar 13. Rumah Sakit Jiwa dan Dalang Edan karya Tulkimin
(Sumber: Majalah Intisari Edisi Juni 2003)

Gambar di atas memperlihatkan dua hal yang pada dasarnya berbeda, namun berusaha disambungkan. Seorang dokter rumah sakit jiwa yang membawa seorang *dalang edan* menuju kliniknya. *Dalang edan* bukan dalang yang sedang menderita gangguan jiwa, namun sebutan untuk dalang yang dalam pertunjukannya melakukan beragam improvisasi sehingga dianggap keluar dari *pakem*.

Saya berasumsi bahwa kartun humor dapat dikategorikan sebagai sebuah karya, sebuah teks yang tidak jauh berbeda dengan karya sastra. Perlu dilakukan bukan hanya analisis material dan pendekatan interpretatif, namun sebagai penghubung aspek tekstual menuju kontekstual dibutuhkan analisa struktur. Sebuah metode untuk semakin dalam membaca lebih dalam suatu teks bukan hanya dari sisi tekstual saja, namun kontekstual aspek sosiokultural dan kita bisa beretnografi dari sini. Sebagaimana pandangan dari Heddy Sri Ahimsa Putra (2012: 71) bahwa kita dapat melihat sisi atau makna lain yang seolah-olah tersembunyi 'dibalik' keanekaragaman segala fenomena kultural. Kartun humor Kaliwungu dapat menjadi media

untuk merepresentasikan pemikiran kartunisnya yang secara tidak langsung juga menjadi pemikiran komunal, mengingat dalam berkarya *tukang gambar setanan* Kaliwungu juga tidak lepas dari pengaruh komunitas. Menurut Haviland et.al (2011: 605) seni secara antropologis dapat merefleksikan sesuatu yang bersifat kolektif dari masyarakat seperti ide, nilai, dan perhatian pada hal tertentu (*concern*). Gambar yang ditampilkan bukan sekadar humor yang membuat orang tersenyum, namun dapat memperlihatkan sisi lain dari pola pikir masyarakat kampung kartun Kaliwungu.

Teknik Pesona dalam Kartun KOKKANG

Proses kreatif bukan sekadar proses menciptakan karya, karena dalam penerapannya mempunyai etika tertentu yang lebih dikenal dengan estetika⁶³. Estetika menurut Tabrani (2006: 247) merupakan pengembangan dari instuisi yang menjadi etika dari kreatifitas, menjadi suatu sistem dapat menciptakan suatu standar apakah karya itu layak, pantas dan patut. Prinsip estetika menurut Peter Gow (1999: 236-237) terdiri atas aspek keruangan (*spacing*) dan penggabungan (*joining*) sebagaimana hasil penelitiannya pada desain motif *piro* pada kehidupan masyarakat di daerah Amazon. Konsep estetika pada motif *piro* didasarkan pada memori dan pengetahuan terhadap segala pengalaman panca inderawi pada berbagai hal yang berada di lingkungan alam sekitar secara detail. Lebih lanjut Peter Gow mengatakan bahwa kualitas yang spesifik didapatkan dari keadaan visual dari lingkungan sekitar yang dianggap menarik oleh masyarakat

63 Estetika terdapat standar tertentu yang mengacu pada konsep dualisme dunia barat dan timur, sebagaimana pendapat B. Bosanquet (dalam Tabrani 2006: 247) bahwa estetika barat termasuk estetika-kesadaran (*conscious estetics*) sedangkan estetika timur termasuk estetika-ketidaksadaran (*un-conscious estetics*) yang mengacu pada estetika reflektif atau estetika mediatif. Saya kurang sependapat dengan dualisme ini, mengingat berdasarkan pengalaman pribadi proses kekaryaannya berasal dari hasrat seorang seniman sendiri untuk membuat suatu karya yang mengandalkan pada ide yang tentu saja dalam pengembangannya membutuhkan tindakan yang kontemplatif. Semua melibatkan kesadaran serta rasio sebagai manusia yang senantiasa berpikir.

Piro hingo tercipta motif khas yang unik. Dari sini, saya mengadakan perbandingan dengan temuan lapangan tentang bagaimana kartunis Kaliwungu menerapkan prinsip estetika dalam berkarya. Kartunis KOKKANG dalam berkarya juga melalui proses kreatif yang mengutamakan pengembangan ide yang menghasilkan gambar kartun humor maupun editorial dengan beragam tema, namun masih dapat dikenal ciri visual maupun tema tertentu yang mencerminkan nafas khas dari komunitas.

Secara visual adakah ciri khas gambar ala KOKKANG? Apakah ada ciri visualitas komunal mengingat secara visual kartunis dapat dikenali dari goresan?. Oleh karena itu, walaupun membuat berbagai inisial goresan seorang kartunis dapat mudah diidentifikasi. Artinya dalam berkomunitas kartunis lebih digunakan sebagai sarana untuk saling belajar teknik dan tukar informasi, namun secara pengembangan ide dan karya berlaku pada masing-masing individu. Berdasarkan hasil wawancara dengan Zaenal Abidin pada tanggal 25 April 2014, ketika awal memutuskan untuk menjadi tukang gambar dan bergabung dengan kelompok terdapat kecenderungan pada aspek visual kartunis yang menggambarkan ciri khas gambar KOKKANG. Melalui salah satu gambar yang disodorkan kepada saya, ciri khas visual kartun Kaliwungu adalah pada postur badan dan bentuk hidung yang oleh Zaenal Abidin dianggap seragam.



Gambar 14. Ciri Khas Visual Kartun KOKKANG menurut Zaenal Abidin (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar karya Zaenal Abidin di atas, berdasarkan pengamatan saya lebih mengacu pada gaya atau corak yang biasa digunakan oleh Odios (Pak Dar). Dalam berkarya seorang tukang gambar mempunyai patron⁶⁴ yang dijadikan dasar dalam visualisasi baik secara teknik maupun pengembangan ide. Pada awal perkembangannya hampir kartunis KOKKANG mempunyai bentuk yang seragam, sebagaimana pernyataan Zaenal Abidin sebagai berikut:

“Tokohnya tokoh wayang, karakternya hampir sama di tokoh wayang, punakawan dan maksud saya kan hidungnya kan *irunge* petruk, kalau *nggak* petruk ya semar, *misale* Najib iku bulet koyo Semar, *nek* dulu saat *durung iso nyiptake* karakter *gambare* hampir sama semua jadi *sing iseh tak koreksi sampe saiki yo kanggo ileng-ileng yo* inisial saya ini Dunderi, dulu hampir tokohnya ini, *nggak* Wawan, *nggak* Totok, sampai sekarang Nasir pun kayak gini kan, *bulet irunge*, itu pertama KOKKANG tokohnya ya hampir sama semua ..Totok, Wawan, iku pernah mengalami tokoh-tokoh *bunder* terus mulai ada perubahan perkembangan kan Majalah *Humor* itu kan ada kartunis dari Malaysia Lat, nah itu mulai ada berubah-berubah-berubah” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Kampung Kauman-Kaliwungu)

Proses kreatif secara komunal merupakan bentuk praktek sosial yang berkaitan dengan produksi karya. Sebagaimana pandangan dari Alfred Gell (1995: 20) bahwa seni merupakan praktek sosial yang jika dikaitkan dengan seni visual termasuk dalam penentuan skema nilai budaya melalui mekanisme kategori dan evaluasi ciri khas karya. Ciri khas ini meliputi

64 Pada awal memutuskan untuk menekuni dunia kartun, patron yang saya ikuti dalam mengembangkan gambar adalah karya-karya ilustrator dari majalah *Intisari* yaitu Anton Nugroho. Sebagai majalah dengan tampilan seperti layaknya buku ternyata Anton Nugroho dapat membuat ilustrasi yang kartunal dengan memanfaatkan ruang sempit yang ada secara maksimal. Secara kenampakan gambar dari Anton Nugroho mirip dengan komik-komik Disney seperti *Donal Bebek* jika dilihat dari penggambaran mobil dan anatomi.

bentuk (*shape*), pola (*pattern*), dan format. Ketiga ciri ini dalam kartun dituangkan melalui penciptaan karakter melalui proses belajar, kombinasi serta inovasi baik teknik maupun ide.

Karya seni visual memiliki bagian yang bersifat universal terutama kartun dan komik. Menurut Scott McCloud (2001:169-171) karya seni visual memiliki struktur yang khas setelah melalui enam tahap dasar, seni visual termasuk kartun mempunyai ikatan batin dengan pertanyaan tentang tujuan apa yang diinginkan dari seni itu sendiri. Secara universal terdapat enam tahap / jalur dasar dalam proses kreatif yang terdiri dari:

1. Gagasan/tujuan, Gagasan berhubungan dengan tujuan yaitu dorongan hati, emosi, filsafat, dan tujuan dalam menciptakan sebuah karya. Tujuan dari kartunis Kaliwungu untuk bergabung dengan komunitas adalah ingin mengikuti jejak dua patron pendahulunya yaitu Odios (Pak Dar) dan Itos;
2. Bentuk. Bentuk merupakan kemasan yang akan diambil. Merujuk pada Joel Mishon dan Beadwell (2003: 16-39) secara visual terdapat lima tipe visualisasi kartun yang terdiri dari kartun tabloid (*tabloid cartoons*), kartun broadsheet (*broadsheet cartoons*), kartun imut (*quirky cartoon*), kartun ilustratif (*illustrative cartoon*) dan kartun corak naif (*faux-naif cartoon*). Dari hasil analisis 460 karya kartunis KOKKANG yang dimuat majalah *Intisari* secara visual kartunis mengarah pada jenis kartun tabloid, kartun imut, dan corak naif.
3. Gaya. Gaya merupakan aliran seni pembendaharaan gaya atau gerak-gerik/subyek. Kartunis Kaliwungu

mempunyai patron secara teknik visual dari Odios (Pak Dar) dan Itos⁶⁵.



Gambar 15. Gaya Visual Kartun Odios alias Pak Dar
(Sumber: Majalah *Intisari* Edisi Mei 1987)

Gaya visual dari karya Odios (Pak Dar) lebih menekankan aspek kesederhanaan dengan menggunakan garis yang spontan tanpa perlu penambahan hal detail.

65 Mengacu pada gaya patron dari pendiri KOKKANG, yaitu Odios dan Itos. saya mempunyai pandangan bahwa ada dua gaya yang selanjutnya berkembang dan tetap menjadi acuan yaitu: pertama, gaya ngodios (Odios Style) untuk gambar yang cenderung gemuk, minimalis dan sedikit ekspresif; kedua, gaya ngitos (Itos Style) untuk gambar yang cenderung kurus, ekspresif dan memperhatikan detail gerak serta bayangan. Asumsi ini diperkuat dengan keterangan dari kartunis senior SECAC bernama Koenan Hoesi yang dalam kesempatan wawancara pada tanggal 27 April 2014 di Solo menyatakan bahwa dulu KOKKANG secara visual gambarnya memiliki satu ciri yaitu dari pendiri awal Itos dan Odios. Dalam perkembangan proses kreatif, saat ini tidak semua kartunis KOKKANG menggunakan kedua patron tersebut, misalnya kartunis M. Najib jika saya amati gaya visual gambarnya lebih mengarah gaya visual melayu sebagaimana gambar dari kartunis Malaysia Lat. Ciri gaya melayu adalah karakter gemuk, imut dan menggunakan arsiran garis yang khas yang difungsikan semacam bayangan dan efek gelap terang pada bagian tertentu.



Gambar 16. Gaya Visual Kartun Itos
(Sumber: Majalah *Intisari* Edisi Maret 1987)

Gaya visual dari Itos, menggunakan garis yang cenderung kurus' dan mulai memperhatikan detail dalam aspek latar belakang maupun bayangan. Menurut Muhammad Muslih, pada masa regenerasi KOKKANG terdapat dua patron dalam menggambar yaitu gaya Odios dan Itos yang semula dianggap sebagai gaya khas komunitas. Bahkan saat Itos menjabat sebagai ketua KOKKANG hampir sebagian besar gambar anggota muda bergaya Itos. Namun seiring perkembangan jaman, anggota KOKKANG mulai memilih gaya sendiri-sendiri.

4. Struktur. Struktur berkaitan dengan proses kreatif dalam pengolahan ide. Kartunis mulai mengumpulkan semua unsur dari masukan, seleksi, pengaturan sampai modifikasi ide menjadi suatu karya.
5. Ketrampilan. Ketrampilan meliputi praktik, inovasi, dan solusi.

6. Permukaan. Permukaan adalah nilai-nilai produksi, penyelesaian akhir dan kemasan jadi dari sebuah karya. Hasil akhir proses kreatif KOKKANG adalah kartun yang dapat dilihat secara berkala pada media massa yang menyediakan rubrik kartun humor untuk kartunis kontributor.

Kartun humor merupakan gambar yang dapat diterima oleh segala kalangan karena sifat humor yang universal. Bagaimana proses pembentukan humor dalam kartun?. Selama menjadi tukang gambar saya melihat bahwa humor itu esensi dari kartun lelucon yang kerap tidak terpikirkan oleh seorang tukang gambar. Lucu bersifat relatif, sebab tidak selamanya apa yang kita anggap lucu adalah lucu bagi orang lain. Berdasarkan wawancara dengan Muhammad Muslih muncul pandangan bahwa humor itu dibuat sebelum gambar itu jadi. Sebagaimana pernyataan berikut:

“sebelum lah, sebelum itu kan kita biasa kalau yang tadi kan ada juga karena spontanitas, tapi kalau ada obyek terus saya gambar kan saya seleksi, iki kok lucu itu badannya seperti apa, geraknya kemana, nah pas dituangkan di sini dan idenya itu *podho* mangkanya saya nggak pakai pensil karena langsung, itu saya mau menghadap ke mana gerakannya seperti apa itu sudah ada di bayangan, lucu ..sudah ada..dan saya ekspresinya saya buat tidak hanya idenya lucu ekspresi tokohnya pun kadang saya terlalu lebay, berlebihan ekspesinya. Jadi lucu tidak hanya dari idenya saja tapi melihat gambarnya orang juga senang gitu loh” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu)

Jika humor adalah nilai estetika dari sebuah kartun maka dalam proses kreatif seorang kartunis kerap dipengaruhi oleh relasi sosial. Hal ini berkaitan dengan kajian antropologi seni tentang cita rasa. Cita rasa yang berhubungan dengan proses kreatif dan identitas sebagaimana pandangan dari Alfred Gell (1992) yang terdapat dalam artikel berjudul “The Technology of Enchantment and The Enchantment of technology” bahwa aspek nilai estetika dalam suatu proses kreatif yang berkaitan dengan relasi sosial yang dipengaruhi pula oleh etnisitas. Teknologi pesona adalah teknik untuk memberi daya tarik lebih pada suatu materi atau perilaku.

Bagaimana penerapan teknologi pesona pada kartun? Adakah cita rasa dari kartun Kaliwungu? Menujuk pada kajian tentang segala seluk beluk kartun dalam merepresentasikan suatu fenomena yaitu kartunologi (*cartoonology*). Proses utama dalam kajian kartunologi menurut Vokey (2000: 143-144) terdiri atas kondensasi-domestikasi-mimetik-analagis (K-D-M-A). Kondensasi merupakan penggunaan *stereotype* dan metafora simbolis dalam mencermati fenomena yang bersifat kompleks atau peristiwa spesifik yang divisualkan dalam satu gambar tunggal. Domestikasi adalah penggunaan ide yang tidak biasa dan lebih menonjolkan aspek keunikan dalam bentuk visual yang kerap tidak umum. Aspek visualitas dalam kartun menggunakan mimetik (imitasi) sebagai satu teknik yang meniru karakter fisik maupun sifat dari subyek yang digambar, sedangkan analagis merupakan proses *encode* yang menggunakan improvisasi dalam penggambaran karakter yang berbeda dari bentuk subyek karena berkaitan dengan persepsi individual dalam penggambarannya. Berdasarkan temuan data, kartunis KOKKANG menggambarkan segala fenomena yang ada di lingkungan sekitar maupun peristiwa keseharian dalam kartun humor tidak hanya pada lingkungan Kaliwungu dan

sekitarnya, namun berusaha menembus ruang dan waktu lebih jauh.

Kajian tentang analisis kartun sebagai representasi situasi yang didasarkan pada aspek kebudayaan dalam proses kreatif dengan mengacu pada unsur kognitif dan kontekstual dalam aspek visualitas. Kartun dapat dikategorikan sebagai seni. Seni sebagaimana pandangan dari Haviland et.al (2011:606) adalah: *"The creative use of human imagination to aesthetically interpret, express, and engage life, modifying experienced reality in the process."* Beberapa kartunis KOKKANG dalam berkarya tidak hanya mengajak pembaca tersenyum atau terpingkal-pingkal, namun beberapa kartunis sadar bahwa kartun juga sebagai sarana untuk meningkatkan wawasan, seperti halnya gambar berikut:



Gambar 17. Pawang Ular dan Pemadam Kebakaran karya Tevi Hanafi (Sumber: Majalah *Intisari* edisi April 2004)

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Berdasarkan contoh kartun karya Tevi Hanafi di atas, tampak sedang terjadi kebakaran hebat sampai mendatangkan regu penolong dari Petugas Pemadam Kebakaran (PMK). Namun, yang terjadi adalah korban yang hendak ditolong adalah seorang pawang ular yang pada gambar lebih mementingkan keselamatan ular peliharaannya. Kontan regu penolong terkejut karena yang jatuh alat tangkapannya adalah seekor ular berbisa.

Analisis dari gambar di atas adalah kondensasi-domestikasi-mimetik-analogis (K-D-M-A). Kondensasi dalam gambar di atas menggunakan tokoh pawang ular yang secara kontekstual merupakan Suku Vadi yang hidup di Gujarat-India. Pawang ular India diidentikan dengan ciri penutup kepala, tanpa baju, dan selalu membawa yang bentuknya seperti ular kobra. Domestikasi dapat diamati dari dua aspek yaitu pawang ular yang lebih mementingkan keselamatan ularnya dan keterkejutan regu penolong saat harus menolong korban yang justru menambah kegentingan situasi. Kartun karya Tevi Hanafi meniru karakter fisik (mimetik) dari regu pemadam kebakaran maupun seorang yang berasal dari Suku Vadi, sedangkan konsep analogi dapat dilihat bagaimana Tevi Hanafi menggambarkan situasi yang genting dengan lima garis di atas kepala masing-masing regu pemadam kebakaran. Tema India berdasarkan penelusuran atas 460 arsip kartun KOKKANG yang dimuat majalah *Intisari* terdapat 21 gambar dengan tema orang India baik pawang ular maupun masyarakat di India yang kerap mempertontonkan kekuatan tubuh yang kebal kepada benda tajam.

Bagaimana jika terdapat kartun dengan gambar yang mempertemukan dua hal yang berbeda? Salah satunya adalah kartun karya Muhammad Muslih sebagai berikut:



Gambar 18 Pawang Ular dan Kuda Lumping karya Muhammad Muslih
(Sumber: Majalah *Intisari* Edisi Desember 1999)

Gambar karya Muhammad Muslih memperlihatkan sesuatu yang kontras, namun sarat akan dialektika dua budaya yang berbeda. Kartun humor dengan gambar perbandingan dan perpaduan dua budaya dapat dikaji dengan teori bisosiasi (*bisociation theory*) yang dikemukakan oleh Arthur Koestler (dalam Plaza 2006: 10) sebagai berikut: “*Humour is experienced when two essentially difference element are yoked together in the same situation and bring about a rapid oscillation of thought from one associative realm to another. Our feelings cannot move as quickly, and the resulting emotional tension is resolved in laughter.*”

Seorang pemain kuda lumping dari Jawa berpapasan dengan seorang pawang ular dari Suku Vadi India. Biasanya pawang ular selalu memasukan ularnya kedalam keranjang dan keluar pada saat pertunjukan atau dipancing dengan gerakan suling, namun kali ini pawang ular berperilaku seperti pemain kuda lumping. Walaupun yang dinaikinya tetap ular yang terbuat dari bahan tidak berbeda jauh dari bahan pembuatan kuda lumping.

Saya sepakat dengan pemikiran Rosengren (dalam Liep 2001: 78) bahwa “*creativity as the art of hybridity, mixing, blending, exploring different cultural traditions*”. Kartun sebagai sebuah manifestasi dari proses kreatif tidak menutup kemungkinan adanya

percampuran dan dialektika diantara dua kebudayaan. Itulah esensi sejati dari kartun humor, sebagai sarana pertemuan sekaligus penyatuan berbagai keragaman dan sarana pendukung dialog lintas budaya (*cross culture dialectic*). Haviland et.al (2011:606) menyatakan bahwa dalam kajian lintas budaya dapat memperlihatkan perbedaan sudut pandang (*different worldviews*) yang meliputi ide politis, nilai sosial, kekerabatan, relasi ekologis, dan kenangan bersejarah. Tema-tema yang sifatnya SARA dapat dibuat menjadi sesuatu yang menghibur dengan tetap memperhatikan aspek etika dan estetika. Etika diwujudkan dengan menggambar dengan santun dan memperhatikan hal-hal yang dianggap tabu atau kurang pantas oleh orang lain. Estetika adalah cara penyajian humor baik secara visual maupun ide yang santun dan membuat orang tersenyum sekaligus merenung karenanya.

Kartun humor yang baik adalah kartun yang dapat menjadi media untuk menjembatani segala bentuk perbedaan sebab selera humor dapat menjadi aset dalam pergaulan. Humor dapat menjadi media untuk mempererat hubungan sosial termasuk dalam identitas kelompok. Sebagaimana pemikiran dari Peter Gundelach (dalam Svendsen dan Svendsen 2009: 96-98) bahwa: “*Joking ethnic relationships are social relations where citizens from one nation tease people from another nation*”. Humor berpengaruh pada stereotipe suatu bangsa (*national stereotypes*) yang mendeskripsikan keadaan maupun jati diri kita sendiri (*an us-them description*) dan menjelaskan lelucon sebagai alat melintasi batas-batas perbedaan. Kartun humor karya kartunis Kaliwungu menjadi lebih lucu karena memperlihatkan bagaimana masyarakat mengidentifikasi dirinya dan pihak lain, seperti kartun bergambar karakter orang Jawa dengan India dalam satu *frame*.

ARENA PRODUKSI KARTUN KOKKANG

Kartun dan Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK)

Perkembangan dalam dunia seni yang membawa perubahan dalam berbagai sektor termasuk dalam proses kreatif seorang kartunis. Antara ekspresi dan profesi, dari berkarya untuk sekadar ekspresi atau mencari uang tambahan melalui pengiriman kartun ke media sampai tuntutan untuk total berkarya sebagai mata pencaharian. Permasalahan yang terjadi adalah saat berkurangnya ladang untuk kartun di media. Bagaimana strategi adaptasi kartunis Kaliwungu menghadapi dinamika yang mempengaruhi kehidupan dan proses kreatif?. Ranah kreatif mengalami permasalahan komoditisasi kreatifitas (*creative commoditization*), yaitu sebuah pergulatan dalam sistem ekonomi global. Merujuk pada hasil penelitian John Liep (2001:159) di Pulau Kiriwina, tentang globalisasi sebagai bagian dari konstelasi aktual dunia dengan paham kapitalisme telah menimbulkan tantangan dalam komoditisasi dan privatisasi. Dunia kreatifitas di Pulau Trobriand dihadapkan pada dua ranah yaitu antara global-lokal dan kompleksitas budaya-budaya kreatif. Ranah tersebut harus siap menanggung konsekuensi sistem global dengan pilihan ikut arus atau tetap resisten. Penguasaan piranti teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh seorang kartunis agar proses kreatifnya dapat diterima oleh media cetak.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Sebagai contoh sejak *Jawa Pos* meniadakan rubrik kartun strip reguler harian yang bertajuk *Senyum itu Sehat*, *Jawa Pos* kemudian mengganti menjadi rubrik kartun mingguan dengan tema yang tetap yaitu sepeda. Salah satu alternatif pengiriman karya adalah dengan menggunakan email, jika sebelumnya mengirim langsung ke redaksi atau via pos. Pengiriman melalui surat elektronik dirasa meningkatkan efisiensi dalam menerbitkan 'bibit' di ladang media cetak. Era globalisasi membawa invasi secara besar-besaran para teknologi komunikasi dalam proses interaksi antarbangsa dalam cara hidup dan budaya (Atmosudirjo dan Marsono 2005: x). Komunikasi antar negara memberikan akses yang tidak terbatas karena era keterbukaan yang menghadirkan persebaran wacana lintas negara secara global. Kartunis Indonesia yang berhasil mendunia adalah Jitet Koestana, kartunis yang berlatar belakang dari seorang loper koran di Semarang. Atas jasa dan rekomendasi kartunis senior YH Secac, Jitet menjadi kartunis yang kerap menjuarai kontes kartun maupun karikatur dalam perlombaan internasional. Bahkan beberapa kartunis muda menjadikan gaya menggambar Jitet sebagai patron, *trend center* dalam berkarya dengan ciri anatomi mata bulat dan hidung besarnya. Apresiasi untuk kartunis muda yang berani mengambil sikap dari zona nyaman proses kreatif konvensional disampaikan oleh salah satu kartunis senior dari Semarang yaitu Koesnan Hoesi SECAC yang melihat saat ini kartun tanah air mengalami perkembangan yang bagus karena ada anak-anak (kartunis muda) yang muncul tanpa media cetak.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut seorang kartunis harus sadar pada situasi dan dapat membaca peluang dengan mengikuti perkembangan teknologi dan penguasaan pada piranti modern dalam berkarya. Era virtual dan digital menyebabkan kartunis perlu melakukan adaptasi dalam proses kreatif dengan menyesuaikan kemampuan dalam

penggunaan teknologi grafis yang modern dan keberadaan sosial media dapat menjadi media promosi karya efektif. KOKKANG sebagai suatu komunitas yang menekankan pada kebersamaan dalam kekaryaan dalam kartun dengan mengedepankan pada kesamaan tanah kelahiran dan tempat tinggal sebagai jaringan yang dapat menjadi modal untuk pemberdayaan kreatifitas. Bab ini menganalisis komunalitas melalui relasi kerabat dari Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) sebagai modal sosial yang dapat menjadi strategi adaptasi di tengah semakin menyempitnya lahan ngartun di media cetak dan munculnya kartun sindikat sebagai tantangan khusus bagi kartunis yang belum mempunyai lahan tetap di media cetak maupun non cetak.

Kebutuhan kartunis bukan hanya masalah honorarium pemuatan gambar, tapi ada kebutuhan yang berhubungan dengan kemampuan (*skill*) termasuk dalam penggunaan piranti menggambar berbasis teknologi seperti komputer untuk menciptakan gambar digital dan animasi. Awal perkembangan industri kreatif terutama animasi di Indonesia turut disambut oleh beberapa kartunis Kaliwungu yang ingin mengembangkan diri. Adalah Muhammad Najib, Tiyok, Tyud, Komar, dan Zaenal Abidin memutuskan untuk berangkat ke Jakarta sebagai jawaban atas tantangan bahwa *ngartun* tidak sekadar gambar yang statis dan berkarya tidak hanya mengirim di media. Krisis moneter pada akhir era 90-an membuat mereka akhirnya memutuskan untuk mengakhiri impian untuk bekerja di rumah produksi (*production house*). Mengenai keberangkatan kartunis Kaliwungu yang ingin mengembangkan diri, seorang informan yaitu Pakdhe Dwi PAKARSO mempunyai kontribusi dalam mengantarkan beberapa kartunis KOKKANG berangkat ke Jakarta. Di sana mereka di karantina, diberi pelajaran komputer dan tetap mengirim gambar ke media. Pemberdayaan kartunis di Ibukota pada tahun 1986 yang diprakarsai oleh Pak Johan yang masih

Buku ini tidak diperjualbelikan.

bersaudara dengan Pak Haryono Suyono. Menteri Pemuda dan Olah raga pada masa jaman Orde Baru (ORBA). Untuk menjadi seorang kartunis tidak harus menempuh pendidikan yang tinggi mengingat tidak sedikit anggota KOKKANG yang hanya lulusan SMP atau SMA. Namun dengan kemauan keras untuk berkembang dapat mengembangkan sayap dan berkiprah lebih dalam jagad kartun nusantara.

Saat ini penguasaan kepada piranti berbasis dunia maya juga menjadi hal yang mutlak dimiliki oleh seorang kartunis sebagai sarana untuk mendapatkan informasi maupun ilmu secepat mungkin tanpa terikat oleh ruang dan waktu secara nyata. Penggunaan jejaring sosial menjadi media yang efektif dalam saling berkomunikasi dan berbagi informasi. Salah satunya adalah *Facebook* menjadi media untuk memamerkan karya terbaru, aktivitas yang berhubungan dengan proses kreatif baik individu maupun komunitas. Penggunaan dunia maya bagi beberapa kartunis dianggap kurang optimal, sebagaimana pandangan Pakdhe Dwi yang melihat penggunaan jejaring sosial untuk sebagai sarana memamerkan karya masih mengalami beberapa kendala seperti perbedaan penerimaan dari individu saat karyanya mendapat kritik karena ada yang merasa sebagai tindakan *bullying*. Penggunaan media sosial sebagai galeri harus dikembalikan pada kepribadian dan mentalitas dari individu yang bersangkutan.

Kebutuhan akan penguasaan teknologi berbasis sistem informasi dan komunikasi mempengaruhi pola pikir dan proses kreatif kartunis. Termasuk pandangan bahwa kartun yang baik adalah kartun berbasis digital, bukan hanya sekadar kartun manual. Salah seorang kartunis yaitu Nank Ngablak menganggap karya manual lebih baik daripada digital, karena kecepatan teknis belum tentu sesuai dengan keindahan hasil akhirnya. Bahkan rasane luweh marem, gayeng ketika menggunakan teknik manual. Kertas dan spidol lebih bermakna daripada

piranti digital. Pada perkembangannya muncul dualitas dari tukang gambar antara manual dan digital, hal ini tidak dapat dihindari karena menjadi konsekuensi perkembangan teknologi. Tentu saja semua kembali kepada selera kartunis maupun masyarakat pembaca. Menurut Michael Storper (2001: 88-96) dalam globalisasi memberikan pengaruh dalam kehidupan sosial ekonomi masyarakat seperti *economic inequality*, perkembangan kelas sosial, konsumerisme, dan homogenitas dalam budaya global. Terdapat perubahan teknologi memunculkan spesialisasi pekerjaan yang ditandai polaritas dalam pekerja terampil (*skilled*) dan kurang terampil (*unskilled*). Perubahan teknologi dalam globalisasi berpengaruh pada teknologi tinggi untuk produksi, *capital goods*, pengutamaan pelayanan, dan barang berkualitas tinggi. Saya berasumsi bahwa kartunis merupakan sosok yang unik sebagai tenaga langka yang tidak bisa dimassalkan, cenderung susah distandarkan karena berkaitan dengan idealis dan ekspresi personal yang relatif berbeda.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadikan kartunis dihadapkan pada dua pilihan dalam proses kreatif antara berkarya untuk idealis ekspresi personal dan berkarya untuk kepentingan karya. Artinya ada pijakan yaitu menjadi kartunis *indie (freelance)* atau menjadi kartunis yang mengabdikan untuk kepentingan media tertentu. Kartunis lepas adalah istilah untuk kartunis yang menggambar sebagai kerja sampingan atau hanya sekadar media berekspresi. Mereka biasanya masih memiliki pekerjaan lain karena tidak total berkarya untuk hidup. Hal ini berbeda dengan kartunis yang mengabdikan pada media baik sebagai ilustrator, editor, maupun redaktur khusus grafis. Setiap karya yang dibuat untuk dapat dimuat perlu dirapatkan dengan dewan redaksi, sehingga kebebasan berekspresi dibatasi oleh kepentingan media tempat ia bernaung.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Saya berasumsi bahwa dalam dunia kartun di Indonesia ada yang dinamakan *media driven*, artinya bagaimana pengaruh media dalam menampung, menayangkan sampai membatasi karya dari kartunis. Media menciptakan dua kutub pekerjaannya antara tenaga ahli (*skilled*) dan tenaga pendukung. Kartunis termasuk dalam tenaga ahli, bahkan tergolong unik sebab tidak semua orang yang bisa gambar dapat menjadi seorang kartunis. Kartunis bukan hanya bisa menggambar, namun harus jeli dalam mengamati situasi dan fenomena sekitar yang aktual dan cerdas dalam memvisualisasi ide dengan gambar yang membuat orang terhibur.

Media yang menjadi tempat sebagian tukang gambar mengembangkan diri dalam proses kreatif sampai menjadi salah satu mata pencaharian turut dipengaruhi oleh pergerakan pasar. Menurut saya ada kecenderungan proses *media driven* bergerak menuju muara utama yaitu *market driven*. Iklan dalam media menjadi penghasilan selain pada banyaknya penjualan yang dipengaruhi oleh sistem pemasaran. Semuanya kembali pada penayangan konten serta tata letak yang dapat menarik minat pembaca termasuk menjadi ciri khas dari media itu sendiri. Rubrik yang berisi kartun, menjadi suatu identitas bahkan sesuatu yang dinanti oleh pembaca, ada tokoh kartun khusus dalam rubrik opini maupun ruang terbuka yang menayangkan karya kartunis lepas secara mingguan. Jika pembaca stabil bahkan cenderung mengalami peningkatan, maka tidak pihak pengiklan akan semakin antusias karena ada anggapan iklan yang intensif dapat merasuki *mindset* masyarakat untuk memakai produk tertentu yang sering terlihat diiklankan.

Globalisasi membawa dunia dalam sekat pada paradigma kapitalisme yang menekankan pada penyeragaman melalui produksi massal dan pengiriman pesan yang lebih mudah serta murah (Sektiadi dalam Atmosudiro dan Marsono 2005: 58). Dalam media penerbitan terjadi transformasi dari era manual

- analog - virtual - digital yang membawa konsekuensi mulai dikurangnya penerbitan media yang berbasis cetak menuju penerbitan virtual. Isu global tentang *Go Green*, emisi karbon, dan kertas yang dianggap berkontribusi pada kerusakan hutan turut menyuburkan keberadaan dari media online. Hal ini menjadi masalah bagi kartunis yang kehidupannya mengandalkan pada pengiriman karya ke media cetak. Saya mengamati beberapa media yang pada masanya menjadi ladang subur bagi penghidupan kartunis, mulai mengurangi ruang untuk kartun humor dari kontributor karena lebih mengutamakan pemasangan iklan. Pasar bagi seorang kartunis pada era tahun 80-an lebih bergantung pada keberadaan media, khususnya majalah atau Koran yang menyediakan rubrik kartun dari kontributor. Beberapa kartunis KOKKANG yang memutuskan untuk hijrah dari Kaliwungu Jawa Tengah menuju Jakarta kemudian menggantungkan hidup dari menggambar di media diantaranya: Tyud Tahyuddin (Koran *Sindo*), Qomar, Ifoed (*Indopos*), Muhammad Najib, Muhammad Nasir, dan Wawan Bastian.

Pertanyaannya siapa yang menjadi pihak paling berpengaruh dalam keadaan berkurangnya ladang kartun di media? Apakah serta merta bersumber pada pemilik modal di media tersebut?. Menurut Gell sebagaimana dalam kajian Svasek (2007: 14) dalam proses kreatif terdapat interaksi yang intensif antara proses estetika (*aestheticisation*), komoditisasi (*commoditisation*), dan pesona (*enchantment*). Dalam konteks diluar benda seni itu sendiri suatu karya seni –khususnya kartun- berkaitan dengan konteks sosial yang menurut Alfred Gell perlu memperhatikan bagaimana suatu karya itu diproduksi, didistribusikan, dan diterima. Ketiga proses tersebut pada akhirnya akan berpengaruh pada keberadaan agen sosial (*social agency*). Dalam fenomena estetika terdapat kompetisi antara berbagai pihak yang lebih menekankan dari pihak yang

Buku ini tidak diperjualbelikan.

merasa diuntungkan, pihak yang terkena dampak langsung sampai pihak yang perlu mendapat perhatian. Posisi kartunis kontributor berada diantara dua agen yaitu pemilik media (redaktur) dan pengiklan. Menurut Borofsky (dalam Fine 2001: 73) konsep budaya kreatif dapat dilihat sebagai upaya untuk menjaga keseimbangan dalam mengembangkan pendekatan *actor-oriented* dalam melakukan kajian konsumsi massa.

Interelasi Kartun Humor dan Media Cetak

Kartun humor dalam media cetak khususnya majalah *Intisari* merupakan rubrik yang kerap dinantikan oleh pembaca, walaupun mempunyai stigma yang dianggap hanya sebatas pengisi halaman kosong. Kartun humor berbeda dengan kartun editorial yang menjadi pembentuk opini pembaca, sebab selalu menampilkan gambar yang sedang menjadi pembicaraan banyak orang⁶⁶. Menurut Lindsey dan Hereen (1992: 64) kartun humor dalam berbagai tampilannya di media cetak mempunyai dua pola yaitu kartun yang menjadi bagian opini editorial dan tidak selalu berbentuk kartun politik atau editorial serta kartun humor mempunyai fungsi murni sebagai bagian hiburan dari koran atau majalah yang terbit, semacam variasi (*garden variety*) dalam bentuk kartun humor satu panel maupun kartun strip⁶⁷. Kartun humor yang terdapat pada majalah *Intisari* ditempatkan pada akhir artikel yang diselingi dengan kata mutiara atau

66 Kartun humor jika dihubungkan dengan tiga kategori besar seni grafis terutama komik termasuk ke dalam komik komedi. Menurut Seanger (1963:222 dalam Brabant and Mooney 1999: 113) terdapat tiga kategori dalam komik yaitu komik domestik (*domestic comics*) yang bertema kehidupan keluarga sehari-hari, komik petualangan (*adventure comics*) bertema superhero, detektif atau perjalanan seorang tokoh dan komik komedi (*comedy comics*) yang berisi kartun binatang dan komik dengan gambar manusia yang dibuat lucu, cenderung kartunal dan karikatural.

67 Terdapat kerancuan pada masyarakat antara kartun strip dengan komik strip. Kartun strip merupakan kartun yang dikemas dalam bentuk komik karena berisi gambar dalam suatu panel tertentu, sedangkan komik strip merupakan komik yang dibuat bersambung untuk pemuatan harian maupun mingguan di media cetak. Komik strip menjadi bagian yang terpopuler dalam media cetak. Menurut Brabant dan Mooney (1999: 114) komik strip adalah benda budaya (*cultural artifact*) sebab dalam gambar yang tersaji menampilkan sisi kontekstual kehidupan masyarakat dan menjadi alat perekam berbagai fenomena kehidupan suatu masyarakat. Komik strip biasanya pendek, terbaca secara sekilas namun mempunyai kekuatan kuat untuk membuat kejutan.

penyataan monumental dari seorang tokoh terkenal. Terdapat juga kartun yang mempunyai tempat paling belakang dekat dengan rubrik kuis yaitu rubrik *Pojok Kartun* yang berada sebelah kanan dari rubrik teka-teki silang. Saya berasumsi bahwa kartun humor yang ditempatkan oleh redaksi *Intisari* bukan hanya sebagai pengisi tuang kosong, namun menjadi media pelepasan setelah lelah membaca artikel atau mengisi kuis Teka Teki Silang (TTS).

Kartun humor dan media menjadi dua perpaduan yang turut menentukan perkembangan dan eksistensi seorang tukang gambar. Kartun humor yang menjadi bagian dari majalah bulanan *Intisari* menjadi tempat bagi beberapa *tukang gambar setanan* Kaliwungu untuk berproses. Apakah media cetak mempengaruhi proses kreatif tukang gambar? Seberapa besar pengaruhnya?. Kajian seni dan media lebih mengacu pada proses produksi, distribusi, dan sirkulasi dari sistem simbol dalam bentuk karya sebagai hasil suatu proses kreatif. Pada bab sebelumnya saya menjelaskan tentang hubungan serta pengaruh media pada eksistensi kartunis secara umum khususnya kartun editorial, pada bagian ini saya menganalisis kartun dan media. Saya melihat dalam kartun dan media melibatkan interelasi antara pihak media termasuk redaktur dan tukang gambar, termasuk pihak komunitas kartunis. Terdapat pola perilaku yang *ajeg* menjadi perilaku yang terbiasa antara awak media dengan tukang gambar, dalam hal ini kartunis berkarya mengirimkan gambar dan redaktur melakukan seleksi sampai pemuatan karya.

Mekanisme Seleksi Kartun Humor di Media Cetak

Karya kartun humor dimuat media cetak menjadi impian bagi seorang kartunis. Honorarium sekaligus reputasi bisa didapatkan sekaligus, dua keuntungan yang ditawarkan dari hubungan yang erat antara kartun dan media cetak. Namun

tidak semua kartunis dapat dengan mudah karyanya langsung dimuat dalam sekali pengiriman. Semuanya membutuhkan perjuangan yang berat, mengingat ketatnya seleksi dari media cetak itu sendiri dan persaingan antar sesama kartunis dalam kekaryaan.

Majalah *Intisari* menjadi salah satu media cetak yang menjadi favorit bagi sebagian kartunis, terutama tukang gambar *setanan* Kaliwungu. Pertimbangannya adalah tingginya honorarium jika karyanya dimuat, proses seleksi yang transparan. Redaksi *Intisari* menerima kartun dengan beragam tema dan gaya visual, namun karya yang dimuat tidak melulu kartun yang lucu tapi harus cerdas. Kelima informan saya yaitu Pak Dar, Djoko Susilo, Muhammad Muslih, Pak Dhe Dwi, dan Zaenal Abidin menuturkan bahwa proses pengiriman kartun humor ke *Intisari* adalah terbuka bagi siapa saja dan lebih 'beradab'. Mengingat redaksi akan mengembalikan kepada pengirim karya yang tidak layak muat, dan jika dalam pengiriman ada kartun yang dimuat maka pihak redaksi memberikan keterangan tertulis berapa kartun yang dipakai.

Proses seleksi karya dilaksanakan secara otonom dan menjadi hak istimewa dari pihak redaktur. Sebagai perbandingan saya melakukan wawancara dengan salah satu anggota KOKKANG yang menjadi redaktur *Media Indonesia* bernama Budi Setyo Widodo (Tiyok KOKKANG). Koran ini pernah menayangkan kartun humor dari kiriman kotributor dan sekarang rubrik itu telah ditiadakan, walaupun begitu sebagai redaksi sekaligus kartunis Tiyok memaparkan pengalaman melakukan seleksi karya. Mekanisme tidak jauh dengan yang dilakukan oleh media lain. Melakukan seleksi karya yang asli, belum pernah dipublikasikan dan tidak mengandung unsur SARA. Hal ini berbeda dengan seleksi pada media cetak pada kondisi saat ini, sebagaimana penuturan dari informan yang bernama Tyud KOKKANG selaku ilustrator sekaligus

redaktur kartun koran *Sindo*. Tema kartun disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Peristiwa aktual patut menjadi perhatian. Dalam proses seleksi sampai penentuan pemuatan untuk saat ini lebih banyak dilakukan oleh kartun sindikat (*syndicate cartoon*). Agen khusus yang telah dipilih oleh redaksi koran untuk seleksi sampai proses penghonoran pada kartunis yang karyanya telah dimuat. Terdapat perbedaan dalam mekanisme penyeleksian kartun yang masuk ke dalam media cetak, dari diolah oleh pihak dalam sendiri menuju pengalihan wewenang seleksi kartun oleh pihak luar. Sindikasi dalam asumsi saya menjadi agen luar yang turut memberikan tantangan bagi kartunis kontributor agar berproses kreatif dengan lebih mengedepankan kualitas humor dan visual. Perilaku yang *ajeg* dalam jagad perkartunan sebagaimana penjelasan di atas, merupakan perilaku yang mengarah pada habitus⁶⁸. Merujuk pada Grenfell dan Hardy (2007:28-29) bahwa habitus adalah sistem skemata produksi praktik dan sistem persepsi dan apresiasi dari praktik (*practices*) yang menghasilkan praktik dan representasi yang berguna bagi proses klasifikasi pada obyek yang berbeda. Proses ini lebih banyak diperankan oleh pihak/agen yang memiliki legitimasi tanda, yang menjadi skema klasifikasi untuk memahami makna sosial. Habitus tidak hanya digunakan untuk mengetahui satu tempat, tetapi juga untuk merasakan tempat yang lain pula. Artinya proses kreatif dari *tukang gambar setanan* Kaliwungu, telah dipraktikkan oleh anggota komunitas dengan memperhatikan pemaknaan sosial akan hakekat dari berkarya. Mereka masih bisa membedakan mana kawan dan mana lawan dalam kompetisi kekaryaannya di media. Ada yang berkarya untuk sekadar menggambar, di lain pihak, ada yang mengembangkan teknis dan ide untuk lebih diterima di media mengingat terdapat kompetisi kekaryaannya

68 Habitus menurut Bourdieu (dalam Mander 1987: 451) mempunyai fungsi sebagai matrikulasi dari persepsi, apresiasi dan aksi.

antar anggota dalam satu komunitas maupun dengan komunitas lain.

Apakah perilaku yang dilakukan dalam pola tertentu tersebut dipengaruhi oleh aspek kognisi pelaku? Bourdieu (1977, dalam Rothenbuhler and Coman 2005: 131) memberikan perhatian pada perilaku yang terefleksi (*reflexive behaviour*) dan perilaku yang tak terefleksi (*unreflexive behaviour*), terutama perhatian sejauh mana tindakan dapat menjadi perilaku tak terefleksi yang sangat tertanam kebiasaan perilaku, tanpa pernah kehilangan sifat mereka strategis. Motto yang diusung oleh pendiri kelompok komunitas KOKKANG telah menjadi ide dasar pada produktivitas *tukang gambar setanan* Kaliwungu. Saya berasumsi bahwa slogan tersebut⁶⁹ juga menjadi modal budaya (*cultural capital*) yang berkaitan dengan pembentukan identitas sosial. Kaliwungu yang dikenal sebagai kota santri di daerah pesisir utara Jawa Tengah juga tersohor dengan sebutan kampung kartun. Identitas ini melahirkan regenerasi *tukang gambar setanan* Kaliwungu secara besar-besaran pada era tahun 1980 sampai 1990-an.

Menurut Wawan Bastian, tahun 1980-1990-an merupakan masa emas dalam kartun, sebab saat itu banyak media yang menyediakan rubrik untuk kartun kontributor, dan masa itu merupakan masa lahirnya kartunis-kartunis muda yang terinspirasi oleh kartun yang dimuat oleh media tertentu. Awal tahun 2000-an merupakan masa kebebasan kartunis dalam berekspresi dengan berbagai media yang didukung oleh maraknya penerbitan. Wawan Bastian memutuskan untuk mencari nafkah ke Jakarta dengan mengembangkan bakat dalam menggambar (*gambar setanan*). Ia mengalami kendala pasca krisis 1998, sempat membuat Wawan Bastian kembali ke Kaliwungu.

69 Terdapat slogan lain gagasan dari pendiri KOKKANG yaitu "Tugas seniman berkarya, honor adalah dampaknya; Memasyarakatkan kartun dan mengkartunkan masyarakat". Pak Dar berusaha untuk merangkul kartunis-kartunis muda dan mengartunkan masyarakat di kala media media tumbuh subur untuk ladang kartun di era 80-90an.

Setelah situasi dianggap aman dan prospektif, ia memutuskan untuk kembali ke Jakarta dan kembali mencari nafkah di media dengan mengirim kartun. Dalam sekali pengiriman sebanyak 10 kartun karena ada kepercayaan jika 10 kartun yang dikirim akan dimuat satu. Pengiriman dengan prangko, kertas dibagi empat atau menyesuaikan dengan format dan kartun yang dimuat. Rutinitas berkarya yang dipengaruhi oleh komunitas menjadi dasar proses kreatif kartunis KOKKANG, merujuk pada pemikiran Becker (1982 dalam Svasek 2007: 91) bahwa dalam dunia seni kita berbicara tentang pihak yang berpartisipasi secara rutin dalam berproses kreatif. Interaksi rutin yang menunjukkan keberadaan dunia seni, yang difokuskan kepada pihak yang secara aktual mempunyai kiprah dalam proses kreatif. Sebagai komunitas yang berbasis industri kreatif, KOKKANG secara rutin mengadakan pertemuan rutin sebagai bagian dari proses kreatif dengan tujuan untuk memupuk jiwa kreatif dan meningkatkan produktifitas pada masing-masing anggota.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah rubrik kartun humor kontributor di media semakin berkurang. Bahkan secara ironis, berdasarkan hasil wawancara tanggal 25 April 2014 Zaenal Abidin mempersepsikan keadaan dunia kartunis humor kontributor saat ini seperti sawah yang kering kerontang, sebab lahan kaplingnya semakin tergusur iklan-iklan. Hal ini berbeda dengan pandangan Darminto M Sudarmo (Pak Dar) pada wawancara tanggal 1 Januari 2014, ada beberapa kartunis KOKKANG yang melakukan perubahan, seperti Muhammad Ifoed yang melakukan eksperimen secara teknik dan ide, bahwa kartun itu pada dasarnya bisa merambah ke bidang yang lain dengan tetap elegan dan makin khas. Salah satu strategi yang diterapkan adalah menekuni dunia periklanan dengan memilih perusahaan tertentu, termasuk rekanan dari luar negeri.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 19. Sebuah kartun karya Muhammad Syaifuddin Ifoed (Ifoed KOKKANG) di koran *Kompas* 22 Juli 2014 yang merepresentasikan bahwa menghadapi menyempitnya lahan harus mencari alternatif, termasuk menggabungkan kartun, iklan dan koran (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Dalam pandangan Darminto M Sudarmo (Pak Dar) terungkap bahwa pada masa kejayaan kartun KOKKANG menjadi kelompok kartun yang mendominasi rubrik kartun dikirimkan di media. Saya berasumsi bahwa masa keemasan kartun di Indonesia telah melahirkan kelompok yang mempunyai supremasi atas jagad perkartunan di Indonesia. Merujuk pada tabel 2 tentang periode kekaryaan kartunis KOKKANG, kartun humor yang ada di majalah *Intisari* pada periode 1984-2004,

Buku ini tidak diperjualbelikan.

terbukti karya-karya kartunis Kaliwungu khususnya menjadi kontributor yang paling mendominasi.

Kompetisi dan Agensi

Mengacu pada kajian Svasek (2007: 114-115) tentang transit (*transit*) dan transisi (*transition*), saya menganalisis dinamika kekayaan kartun Kaliwungu dalam menghadapi perkembangan kehidupan bermedia yang sesuai dengan selera redaksi. Transit meliputi tukang gambar, obyek karya, gaya visual, dan ongkos produksi; sedangkan transisi mengacu pada ide, sistem nilai, praktik, dan pengalaman. Dalam jagad perkartunan dua hal yang kerap terjadi saling silang, entah sebuah kebetulan atau karena kesengajaan, meliputi tiga hal yaitu ide, gaya visual, dan tema. Ketiga hal ini menjadi bagian vital dalam proses kreatif yang kesemuanya masuk dalam jaringan yang prosesnya tidak hanya melibatkan proses antar tukang gambar, namun juga antar komunitas gambar. Ranah dalam jaringan yang saling terhubung berkembang dalam arena transnasional kekayaan yang didasarkan pada interkoneksi dari lokal, nasional sampai seni secara global. Lingkup lokal dan nasional diwujudkan pada saat pameran skala lokal maupun pameran kartun nasional dan kartun yang dimuat pada rubrik kartun di media. Lingkup global dilakukan dengan mengikuti berbagai sayembara internasional kartun maupun karikatur. Semua ranah melahirkan kompetisi antar *tukang gambar setanan* Kaliwungu, dalam hal kekayaan dan adu kreatifitas ide.

Berkaitan dengan interelasi kartun dengan media terdapat berbagai variasi interpretasi atas media sebagai ajang kompetisi dalam berkarya. Interpretasi ini adalah analogi terhadap media yang bagi beberapa kartunis dianggap sebagai lahan, kapling, arena, periuk, sirkuit balap, dan ring tinju. Lahan dan kapling merupakan analogi dari kartunis yang menggantungkan hidup dengan menjadi kartunis kontributor, honor pemuatan menjadi

sumber perekonomian keluarga. Periuk untuk kartunis yang mempunyai penghasilan pasti dan tetap dari karyanya, biasanya pada kartunis yang telah naik pangkat menjadi redaktur atau mempunyai rublik khusus di satu media. Istilah periuk ini diungkapkan oleh Nank Ngablak sebagai berikut: “Untuk yang sudah mapan, sudah jadi orang dalam, sudah dapat dari situ, nah kalau dari kita itu kan mungkin sawah itu tadi, kadang panen kadang tidak, kalau yang periuk kan pasti panen. Kita kan tidak pasti”. Kartunis ini mempunyai ketergantungan yang tinggi pada media tempat dia bernaung dan memiliki prioritas kerja yang jelas. Persepsi kartunis sendiri saat rublik kartun mulai tergusur oleh iklan ibarat lahan yang mulai menyempit sementara petaninya bertambah banyak.

Interelasi antara kartun dan media telah menyebabkan kompetisi diantara pihak-pihak yang berusaha mencari penghidupan dari karya yang dikirimkan. Agen didefinisikan dengan posisi kepemilikan dan berbagai partisipasi dalam arena kultural yang dapat dilihat sebagai suatu sistem yang saling berkaitan. Artinya terdapat kompetisi dan agensi yang dalam kajian antropologi seni mengacu pada pandangan Alfred Gell (1998 dalam Svasek 2007:61-62) bahwa keberadaan manusia dan benda material yang dihasilkan termasuk karya seni tidak bisa lepas dari perilaku masyarakat yang telah tertanam secara kompleks dalam diri anggota masyarakat yang ditengahi oleh agen sosial. Agen merupakan subyek penggagas dan produsen karya yang terdiri dari agen primer dan agen sekunder⁷⁰.

Kreatifitas menurut Katherine Giuffre (2009: 125) menyangkut agensi dan arena yang meliputi legitimasi dominan dari pihak-pihak tertentu. Jaringan sosial dalam internal agen dalam relasi yang obyektif melibatkan strategi untuk

⁷⁰ Agen primer merupakan pihak yang dalam sepak terjangnya mempunyai pengaruh terhadap pihak lain, sedangkan agen sekunder merupakan pihak yang menjadi dampak dari agen primer. Untuk mempermudah pemahaman saya menggunakan istilah agen primer sebagai patron dan agen sekunder sebagai klien. Ada juga istilah lain penyebutan agen primer dan sekunder yang menurut Giuffre (2009) disebut sebagai agent dan patients.

kepentingan perolehan posisi. Kekuatan dan bentuk strategi bergantung pada posisi yang ditempuh setiap agen di dalam relasi-relasi kekuasaan (*rappports de force*). Agen dalam kartun humor dan media adalah redaktur sebagai penjaga gawang keberadaan rubrik kartun di media merupakan agen primer dan kartunis kontributor menjadi agen sekunder. Lain halnya dengan komunitas kartunis seperti halnya KOKKANG, agen primer merupakan pihak yang menjadi patron bagi kartunis lain dalam anggota komunitas. Agen primer dalam KOKKANG dipegang oleh tiga pendiri komunitas (Pak Dar, Itos, dan Nurochim), pengurus inti komunitas (ketua, sekretaris, dan bendahara)⁷¹, sedangkan agen sekunder didominasi oleh anggota komunitas.

Arena Kekuatan dan Arena Pergulatan

Arena struktur berhubungan dengan posisi dan perebutan posisi antar pelaku yang berada di dalamnya. Berdasarkan pandangan Bourdieu (2012:5) terkait arena struktur merupakan ruang posisi-posisi dalam struktur distribusi model properti spesifik yang mengatur keberhasilan di dalam arena dan memenangkan laba eksternal atau laba spesifik dalam bentuk prestise yang dipertaruhkan di dalamnya. Arena yang dapat mempengaruhi dinamika suatu posisi adalah arena kekuatan (*a field of force*) dan arena pergulatan (*a field of struggle*). Seorang kartunis yang berkompetisi di media akan naik pamor ketika gambarnya dimuat oleh media cetak baik koran atau majalah, terlebih lagi jika lingkup media itu berada pada ranah nasional. Sebagaimana penuturan Darminto M Sudarmo (Pak Dar) pada wawancara tanggal 1 Januari 2014, bahwa pada masa kejayaan kartun humor di antara era 80-90an seorang kartunis dikatakan mempunyai supremasi dan gengsi, jika telah dimuat oleh Majalah *Intisari*. Semakin sering

71 Sampai bab analisis ini ditulis, pengurus inti dari KOKKANG diantaranya Muchid sebagai Ketua Umum, Muhammad Muslih sebagai Sekretaris dan Zaenal Abidin sebagai Bendahara.

dimuat, maka semakin kuat posisi seiring naiknya gengsi. Dalam fenomena ini, terjadi kompetisi yang sehat diantara para kartunis dalam arena pergulatan ide (*a field of struggle*), baik antar teman sekominuitas maupun lintas komunitas⁷².

Walaupun beragam analogi tentang arena di media (sawah, lahan, kapling, sirkuit balap, dan ring tinju), semuanya mengacu pada pergulatan dan pertarungan dalam kompetisi ide dan teknik untuk menghasilkan kartun yang layak muat.

Perkembangan dalam dunia media turut mempengaruhi proses kreatif dari seorang tukang gambar, dari mengirim gambar secara manual menjadi digital. Penguasaan piranti digital kerap diperlukan untuk efisiensi dalam berkarya artinya terjadi dinamika kreatifitas (*dynamic creative*) yang oleh Giuffre (2009:122) memerlukan peran besar dari organisasi sosial atau komunitas.⁷³ Seniman membutuhkan dukungan dari kelompok dalam menghadapi berbagai resiko yang terjadi secara sosial dan membutuhkan kreatifitas dan inovasi. Kritik dan dukungan komunitas menjadi cara yang diterapkan oleh KOKKANG, Djoko Susilo pernah menyatakan bahwa pada awal perkembangan komunitas. Sering diadakan acara kumpul bersama antar kartunis. Bukan arisan. Tapi menggambar bareng dan letak belajarnya dari sini. Saling introspeksi dalam perbaikan dan pembenahan teknis visual maupun urusan humor.

“Nah itu sebenarnya ada kejadian lucu, pada awal-awal teman-teman masih sering kumpul kita melakukan hal menggambar *bareng* nah sebenarnya di situ letak saling belajarnya, sebenarnya itu sangat bagus karena ada teman nggambar yang bentuknya *wagu*, itu malah kita wah !! sekalian digasaki biar teman-teman bisa berubah, kalau yang mungkin sedikit pandai,

72 Saya sepakat dengan pandangan Bourdieu (ibid, 45) tentang lingkup pergulatan yang terdiri atas pergulatan internal dan eksternal.

73 Seniman yang stagnan dalam berkarya oleh Giuffre (ibid, 113) dianalogikan seperti seekor laba-laba yang hanya menunggu mangsanya jatuh pada jaring-jaringnya. Hari ini di saat rublik kartun mulai menyempit jika seorang tukang gambar kurang berpikir untuk mencari alternatif dalam berproses kreatif akan terjebak dalam penantian yang romantis dan menjadikan stagnan dalam hasil karyanya.

lebih pandai paling tidak memberi tahu, itu sebenarnya menurut saya hal yang bagus dan harus diteruskan. Iya apapun itu, *ngantem koncoe dhewe*, karena saya kerja di media itu kan gini ketika ada kebijakan seperti gini maka akan ada kebijakan yang *mengkonter*, selalu..misalnya ketika Jokowi mau naik, itu kan orang bagus kok tidak didukung, terus ada *black campaign* nyerang-nyerang, apa untungnya persoalannya itu loh, itu yang menjadi Indonesia ora maju-maju *nek* menurut aku, yo biasa berlawanan ideologi biasa e *istilaha*, cuman kan nggak secara begitu. *Sing* harusnya itu kita bertarung dengan konsep, wah hebat itu” (wawancara tanggal 23 April 2014 di Desa Plantaran-Kaliwungu)

Kebersamaan dalam berproses kreatif seperti penjelasan Djoko Susilo di atas merupakan cara produksi karya yang menekankan heterogenitas dari ide yang didasarkan pada variasi perspektif dan pengalaman guna menghasilkan karya yang bermutu, terutama kartun yang memiliki ide berkualitas tinggi.

Melalui pertemuan rutin antar anggota KOKKANG terjadi proses transmisi pengetahuan dan kebudayaan.⁷⁴ Menurut Grenfell and Hardy (2007:58) sebagaimana pemikiran Boudieu dalam kajian seni memperlihatkan proses kreatif dalam latihan yang keras pada individu terhadap obyek seni yang bersifat individual (lukisan, fotografi, patung, sastra termasuk kartun) dan pergerakan artistik (impresionis, minimalisme, kartun humor, karikatur atau kartun editorial) beserta teknik yang dipakai (antara manual dan digital). Pada tukang gambar *setanan* Kaliwungu, proses kreatif dilalui secara panjang dari usaha sendiri, pertemuan rutin sampai membuat keputusan untuk total berkarir dari kartun. Untuk menghadapi tantangan seni secara global, mengutip Svasek (2007: 115) seorang seniman

74 Merujuk pada hasil penelitian Giuffre (2009: 116) dinamika kreatifitas pada masyarakat Taunga melalui proses transmisi kultural yang menekankan aspek kerjasama dalam peminjaman uang, pengadaan materi, pembelajaran, pameran bersama, menyediakan karya gratis untuk ruang publik dan memberikan keluasaan studio untuk seniman yang lain.

harus mengetahui informasi tentang pengetahuan tentang gaya yang mempunyai nilai jual, kemampuan pengorganisasian untuk kepentingan promosi dan kemampuan promosi dalam bentuk pameran yang dapat menarik minat banyak pihak. Demikian juga pada kartunis, agar mampu bersaing dalam dunia bermedia secara virtual (*cyberspace*) harus menguasai piranti teknologi dan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi untuk pameran karya.

Ketika proses berkesenian dihadapkan pada masalah ekonomi menjadi fenomena seni global, sebagaimana pandangan Jessica Winegar (2006: 174-175) yang melihat ranah produksi kultural telah masuk dalam sirkulasi global dalam privatisasi budaya industri. Dengan menggunakan analisis dari Bourdieu yaitu ekonomi praktis dalam upah yang tinggi, penghargaan, dan insitusi menjadikan seni telah mengalami dikotomi antara seni untuk ekonomis dan seni untuk estetika. Jagad perkartunan di Indonesia terutama kartunis kontributor yang menjadikan media sebagai lahan mencari penghidupan harus siap bersaing agar karyanya dimuat. Ibarat petani penggarap, konsekuensi yang terjadi adalah sawah semakin menyempit oleh ruko atau perumahan, sementara jumlah petani penggarapnya semakin banyak. Arena seni merupakan ajang pertarungan kreatifitas yang khas, sebagaimana pandangan dari Bourdieu (2012: 216) bahwa arena seni adalah semesta kepercayaan (*a universe of belief*), tidak sekadar produksi karya secara material, namun nilai yang menyangkut pengakuan terhadap legitimasi artistiknya.

Media merupakan arena bagi tukang gambar agar karyanya dimuat dengan harapan mendapat honorarium yang digunakan untuk menyambung hidup. Mengacu pada pemikiran Bourdieu (dalam Grenfell dan Hardy 2007:29) bahwa arena (*field*) adalah sinkronisasi ruang yang terstruktur yang saling ketergantungan dan dapat dianalisis secara independen pada karakteristik pihak yang menempati ruang tersebut.

Dengan kata lain, arena merupakan ajang relasi kekuasaan pihak-pihak yang menjadi agen dalam suatu institusi. Habitus dan arena mempunyai hubungan yang saling melengkapi dan terdapat keterkaitan. Hubungan ini oleh Svasek (2007:208) disebut sebagai hubungan transaksional yang berada pada arena kekuasaan. Arena yang ada melibatkan kekuatan ekonomi, posisi sosial-ekonomi dan status profesional. Saya membagi arena dari *tukang gambar setanan* Kaliwungu kedalam tiga ranah⁷⁵ berdasarkan lokasi media itu berkembang, sebagaimana gambar berikut:



Bagan 1. Arena Berkarya Kartunis KOKKANG

75 Ranah dalam media cetak ditentukan oleh ruang lingkup distribusi dan adanya pembuatan satelit sebagai media cabang sebagaimana Jawa Pos dengan beragam Radar yang tersebar di seluruh tanah air. Ranah media cetak terbagi dalam tiga lingkup yaitu ranah nasional, ranah regional/provinsi dan ranah lokal/daerah. Setiap ranah mempunyai perbedaan honorarium karya bagi kartunis yang dimuat. Menurut Imam 'Panjul' Sahri honorarium yang terbesar pernah dipegang oleh ruang tayang kartun spesial sepak bola oleh Kompas. Panjul sempat menikmati panen raya saat itu dan beliau mengatakan mengantongi rupiah yang membuat istrinya senyum-senyum terus. Sedangkan honorarium yang paling sedikit berada pada ranah media cetak lokal yang oleh beberapa kartunis dianggap tidak sebanding (ora sumbut) dengan 'biaya produksi' yang meliputi biaya alat tulis, kertas dan ongkos pengiriman baik melalui pos atau via email melalui warnet. Tanggal 11 Desember 2014 saya mendatangi stan pameran dari Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI) dalam acara Festival Anti Korupsi di GSP UGM dan bertemu dengan kartunis Jiwenk. Jiwenk merupakan kartunis asal Sukabumi yang lebih konsentrasi pada karikatur dan kerap menjadi juara di kontes karikatur baik tingkat nasional maupun internasional. Ketika saya tanya tentang proses kreatif awal sebelum menekuni karikatur, Jiwenk menyatakan dulu kerap mengirim dan dimuat di rubrik kartun mingguan dari Radar Jawa Pos area Jawa Barat yang membawahi kawasan Sukabumi.

Ketiga piramida untuk arena kekaryaannya di atas, dalam pandangan saya lebih mengarah pada legitimasi dari seorang tukang gambar. Ibarat medan tempur, kondisi arena juga mempengaruhi tingkat kompetisi antar kartunis. Dari piramida di atas, arena nasional mempunyai tempat teratas dengan tingkat kompetisi yang lebih kuat. Sedangkan tingkat paling bawah adalah kartunis yang menjadi penjaga kandang, mereka berkarya di Kaliwungu dan Semarang dengan persaingan media yang kurang begitu besar⁷⁶.

Inovasi kekaryaannya dengan menerapkan karya pada media alternatif di arena ibukota menjadi syarat utama untuk menjawab segala tantangan, namun hal ini kurang berlaku pada arena Kaliwungu. Saya sepakat dengan pemikiran Bourdieu tentang arena sebagai suatu semesta yang kontekstual dan otonom⁷⁷. Sebagaimana penjelasan Zaenal Abidin dalam wawancara tanggal 25 April 2014, sebagai berikut: *“kurang menjanjikan, nek nang Kaliwungu masalaha daya belinya kurang resikonya itu, pangsa pasare angel kecuali kita hidup neng Semarang kota gede iku gampang ..lha po aku tuku wong aku iso gawe kok, kan ibarat e begitu”*. Kartun yang dianggap memiliki supremasi adalah kartun yang dimuat pada media nasional, sedangkan kartunis yang mempunyai prestise adalah kartunis yang berkarya di kota besar dan menjadi awak media. Mereka tidak sekadar mengirim karya, namun mempunyai kuasa untuk menentukan nasib karya orang lain seperti Wahyu Kokkang (Jawa Pos)⁷⁸

76 Salah satu informan, Zaenal Abidin KOKKANG biasanya mengirimkan karya secara berkala pada berbagai media cetak, diantaranya: Suara Merdeka, Kedaulatan Rakyat, Merapi, Bola, Koran Sindo, Jawa Pos, Tabloid Cempaka, Batam Pos, Warta Kota, dan Solo Pos. Artinya pengiriman karya melintasi berbagai ruang lingkup arena untuk pengembangan proses kreatif dan peningkatan kemampuan (personal skill).

77 Merujuk pada pandangan Bourdieu (2012: 213-215) bahwa arena adalah sebuah semesta sosial terpisah yang memiliki hukum-hukum keberfungsian sendiri yang tidak terikat dengan hukum-hukum keberfungsian politik dan ekonomi (a separate social universe having its own laws of functioning independent of those of politics and the economy). Pada dasarnya arena adalah sebuah semesta sosial sesungguhnya, tempat terjadinya yang sesuai dengan hukum-hukum tertentu, akumulasi bentuk-bentuk modal tertentu, sekaligus tempat relasi-relasi kekuasaan berlangsung.

78 Jawa Pos tanggal 2 September 2014 memberitakan juara Journalist Awards SIAP II tahun 2014 untuk kategori kartun dengan pemenang: Wahyu Kokkang-Jawa Pos (Juara I), Benny Rachmadi-Kontan (Juara II) dan Pramono-Sinar Harapan (Juara III). Wahyu Kokkang merupakan satu-satunya

, Tyud Tahyuddin (Koran *Sindo*), dan Muhammad Nasir (Tabloid *Bola*).

Prestise dan Legitimasi

Legitimasi pekerjaan dan proses kreatif kartun pada dasarnya dipegang oleh media dan komunitas. Ranah area kultural *tukang gambar setanan* Kaliwungu terdapat pada media dan komunitas. Kartunis yang sering dimuat di media akan dianggap sebagai kartunis yang memiliki kapling lebih dibanding dengan kartunis yang jarang dimuat. Bourdieu (2012: 13) berpendapat bahwa karya seni adalah obyek yang eksis lantaran keyakinan (kolektif) mengenal dan mengakuinya sebagai sebuah karya seni. Demikian juga dengan kartun sebagai sebuah karya seni yang dalam proses produksi, sirkulasi, dan distribusinya tidak lepas dari pengakuan pihak lain termasuk dari komunitas. Artinya prestise dan legitimasi kartunis yang karyanya kerap dimuat oleh media akan menaikkan pamor dan secara tidak langsung memiliki legitimasi pada proses pekerjaan bagi anggota komunitas yang lain. Sebagaimana hasil wawancara dengan Muhammad Muslih sebagai berikut:

“nek saya nonton teman itu sudah *nggak* persaingan lagi, namun kalau lomba beda, kalau ada yang pernah dimuat ya pingin *ngejar*. Kalau sudah dikompetisi ya ring tinju di mediapun bisa dikatakan kayak gitu juga, karena kan ..nek Wahyu *cerito dikongkon* seleksi *mung telu gambar tok sing* masuk ratusan kan *nggak* tahu ada yang *ngirim* dimuat ada yang *ngirim* bolak-balik durung dimuat ya sama juga dengan tinju juga Mas disananya. Kalau saya kan satu gambar *nggak* ada ruginya kalau tidak dimuat direpro lagi nanti dimuat di mana, tidak ada ruginya.

Kalau dulu saya sebelum ada *email*, saya *photocopy* jadi sampai tukang gambar setanan yang mengembangkan diri di Surabaya, bekerja sebagai desain grafis dan tata artistik Jawa Pos mengasuh rubrik opini dengan kartun editorial Clekit dan menjadi redaktur untuk rubrik Kartun Sepeda yang tayang setiap hari Minggu, setelah sebelumnya menggawangi rubrik kartun Senyum Itu Sehat.

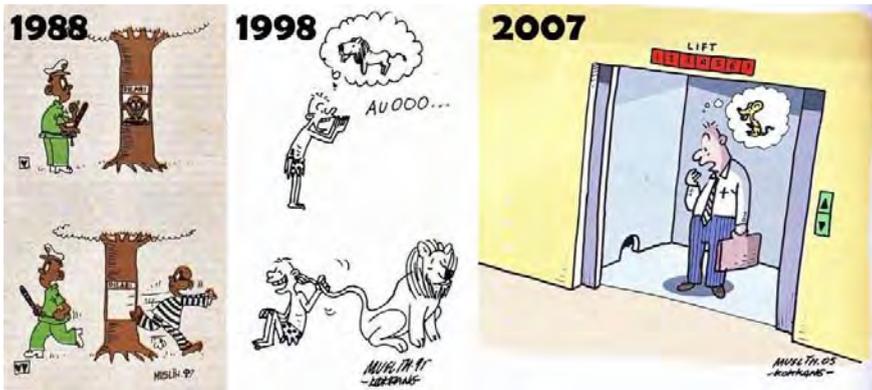
sekarang dari goresan masa anak-anak sampai sekarang masih ada di map *gedhe* mulai dari tahun 1988 sampai tahun 2014, jadi tema olah raga sendiri, strip sendiri, tema sepak bola sendiri.. sudah tercatat dan tinggal ambil, sudah dicatat dimuat kapan di mana. Pernah gambarku diplagiat mentah-mentah, *cah* Suroboyo Supri kecil, Supriatin Bojonegoro, terus tak surati mas Wahyu *tak uduk e* gambarku juga dari tata letaknya, *lay outnya* kalau tumbukan kan biasa tapi *lay outnya* kan nggak sama persis. *Lha iki wis posisine nang kene, arah gerak arah mata iku plek. Nek wis nemen tak bel Wahyu, iki wis nemen Kadang kita nggolek ide angel, misal tak repro tahun 2000, tahun 2001 digambar orang tahun 2010 kartunnya kan tak file* terus tak surati Mas Wahyu, *gambarku karo nggone Supriatin tak kasihkan terserah sampean iku sempat dipanggil yo ojo koyo ngene lah''* (wawancara tanggal 23 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu)

Berdasarkan penjelasan Muhammad Muslih di atas, inspirasi antar sesama kartunis tidak menjadikan proses imitasi, namun memperkaya variasi karya. Kartun merupakan seni grafis yang menempati kasta di bawah seni lukis dan berpengaruh pada pangsa pasarnya. Menurut Darminto M Sudarmo (Pak Dar) kartunis merupakan seniman gambar yang jarang memikirkan urusan hak cipta, belum ada kartunis yang mengurus HAKI.⁷⁹

Secara visual gaya gambar dari Muslih memiliki ciri khas yang berdasarkan pengamatan saya sejak karya pertamanya pada tahun 1988 di majalah *Intisari* sampai gaya gambar yang sekarang mengalami perubahan tidak terlalu signifikan pada aspek visual. Karakter gambar tetap konsisten dengan badan

⁷⁹ Kasus serupa terjadi pada ilustrator dari Semarang yang bernama Sukri (Sukriyadi Sukar-toen) yang desain gambarnya digunakan oleh suatu organisasi di Solo, gambar di jiplak dan tanpa konfirmasi dengan pembuat ilustrator. Sebagai produsen bercorak kartun, plagiasi menjadi hal yang tidak bisa dihindari mengingat perkembangan teknologi informasi yaitu internet dan teknologi cetak digital yang dapat membuat produksi massal. Selain Sukri, sahabat saya: Odink Ahmad juga menggantungkan hidup dari produksi kaos dengan mengangkat ikon kota Purwodadi juga tidak lepas dari kegiatan plagiasi.

yang kurus dan rambut vertikal beberapa helai. Walaupun ada kartunis wajah baru yang mengadopsi gayanya, tetap saja kualitas coretan Muslih lebih unggul. Berikut adalah perbandingan gaya visual Muhammad Muslih selama tiga dasarwarsa:



Gambar 20. Dinamika Gaya Visual Muhammad Muslih
(Sumber: Majalah Intisari edisi Januari 1988, Januari 1998 dan Januari 2007)

Mengutip Scott Mc. Cloud (2001: 171) bahwa seniman yang sedang 'populer' secara sekilas tampak lebih baik dibandingkan dengan seniman yang lebih matang yang memiliki gagasan dan kreatif menciptakan gaya, namun tidak terlihat menarik pada permukaannya. Saya berasumsi bahwa karya seniman yang diplagiat tetap memiliki prestise yang lebih dibanding dengan karya kopian atau adopsiannya, inilah yang dinamakan dengan cita rasa dalam dunia seni visual karena proses kreatif yang dilalui dengan kerumitan tertentu akan melahirkan karya yang *masterpiece*. Sebagai pembanding berikut saya tampilkan gaya visual dari Supriatin:

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 21. Gaya Visual Supriatin (Sumber: Jawa Pos 9 Maret 2006)

Secara visual, gaya gambar Supriatin seperti halnya pada gambar di atas menggunakan karakter yang kurus dengan fokus pada aktifitas tokoh dengan menonjolkan ekspresi⁸⁰. Gambar ini bukan gambar yang dipermasalahkan Muhammad Muslih sebagaimana pernyataan wawancara di atas, namun saya cantumkan sebagai pembandingan gaya visual antara karakter khas Muhammad Muslih dengan Supriatin. Secara anatomi gaya visual Muhammad Muslih lebih kartunal daripada goresan Supriatin yang termasuk masih kurang luwes. Garis menjadi bagian utama dalam menentukan karakteristik dan ciri khas seorang kartunis, walaupun memakai identitas palsu. Seorang tukang gambar tidak dapat dibohongi dari garis yang dibuat.

Terdapat dinamika kreatifitas pada dunia kartunis khususnya *tukang gambar setanan* Kaliwungu. Dari mengirimkan karya ke beberapa media cetak yang mempunyai rubrik khusus kartun dari kontributor, hingga sukses menjadi redaktur kartun. Semuanya melibatkan aktivitas kompetisi dalam pertarungan sekaligus pertarungan karya yang kreatif. Dari pemuatan

80 Terdapat beragam gaya visual kartun yang menurut Joel Mishon dan Beadwell (2003: 62-71) terbagi kedalam lima gaya universal diantaranya: pertama, Kartun Tabloid (Tabloid Cartoons) dengan ciri khas gaya gambar sering dijumpai dalam kartun humor populer, bentuk praktis, garis simpel dan tidak ada bayangan, visualisasi wajah ramah dan mempunyai beragam ekspresi, eksagerasi mempunyai sifat cenderung bulat, tidak kaku maupun bersiku-siku, fokus pada aksi utama sehingga tidak terlalu membutuhkan detail dan sering dijumpai dalam komik anak-anak; kedua, Kartun Broadsheet (Broadsheet Cartoons) dengan ciri banyak dijumpai dalam kartun editorial, gambar lebih detail, arsiran dan garis bayangan seimbang, humor lebih sedikit, pemberian bayangan tergantung dengan situasi, gaya gambar terkesan lebih "keras" dengan menggunakan lebih banyak garis yang kaku atau bersiku-siku, ekspresi muka lebih minimalis, roman muka yang tak berubah sehingga terkesan ramah, menggunakan garis dan arsir yang berbayang-bayang, hal ini dilakukan untuk menambah kepekatkan dalam gambar;

karya membuat kartunis menjadi lebih dikenal hingga dapat menjadi seorang tukang gambar yang mempunyai prestise dan legitimasi. Prestise dan legitimasi dalam jagad seni, khususnya perkartunan pada arena produksi kartun terdapat pengakuan estetis yang dipengaruhi oleh dinamika proses kreatif kartunis yang bersangkutan. Sebagaimana pandangan Shelton (dalam Coote dan Shelton 1992: 209) bahwa pada ranah kultural, terdapat pengakuan estetika yang diperoleh pada sistem nilai, baku, dikondisikan, dan dapat dimanipulasi dengan aturan yang pada kebanyakan bagiannya tergantung pada aspek kebudayaan spesifik dan pertimbangan historis. Saya menyebut Muhammad Muslih sebagai maestro kartun humor Indonesia, mengingat kiprah dan produktivitasnya yang besar dalam rubrik kartun humor di berbagai media cetak sejak akhir tahun 80-an. Secara historis, pengakuan estetis kartunis Kaliwungu tidak bisa dilepaskan dari dua penggagas komunitas yaitu Itoes Budi Santoso (Itos) dan Darminto M Sudarmo (Pak Dar/Odios) yang menciptakan dualitas gaya khas KOKKANG, di samping telah sukses dalam memasyarakatkan kartun dan mengkartunkan masyarakat khususnya masyarakat Kaliwungu.

Modal Sosial dalam Arena Produksi Kartun Kaliwungu

a. Komunitas dan Obligasi Sosial

Bagaimana penggunaan nama komunitas pada inisial seorang kartunis? Apakah untuk penguatan relasi? Sekadar

ketiga, Kartun Imut (Quirky Cartoon) berciri visualisasi muka sederhana, mengandalkan kepraktisan dalam gambar, bentuk kepala lebih beragam, sehingga banyak kombinasi dan kartunis lebih bebas berkreasikan, bentuk tubuh relatif sama, terkesan kekanak-kanakan, imut, gemuk dan pendek dan teknik bayangan menggunakan arsiran sederhana (efek pena), namun ada juga yang memakai teknik pewarnaan efek semprot; Keempat, Kartun Ilustratif (Illustrative Cartoon) dengan ciri visualisasi bergaya realis, sketsa tidak sederhana bahkan terkesan rumit, banyak dijumpai dalam komik-komik marvel yang cenderung menggunakan ilustrasi realis, kontas antara gambar yang detail dengan humor yang menjadikan hal ini semacam kejutan terhadap pembaca, karena meletakkan dua konsep secara bersamaan, detail visual dan humor dan fokus pada gambar sehingga kartunis aliran ilustratif memerlukan pentingnya pengetahuan dan ketrampilan yang luas dalam menggambar perspektif dan penggambaran figur; kelima, Kartun Faux-naif (Faux-naif Cartoon) dengan ciri kartunis aliran ini sengaja menggambar

identitas? Atau justru untuk kepentingan penguatan legitimasi kekaryaan nya?. Untuk menjawab pertanyaan di atas saya akan melakukan analisis pada hubungan antara komunitas dan obligasi sosial. Komunitas dan obligasi sosial berkaitan dengan jaringan kreatifitas terutama jaringan sosial dan proses kreatif secara komunal. Status baik sebagai anggota masyarakat, anggota keluarga maupun anggota komunitas merupakan modal simbolis. Sebagaimana penelitian Giuffre (2009:119) pada status keluarga pada masyarakat Taunga yang menjadi modal simbolis dalam komunitasnya berada di atas modal ekonomi dari kehidupan dunia luar. Penggunaan nama komunitas bagi beberapa kartunis memberikan prestise tersendiri sekaligus penegasan akan identitas dirinya.

Demikian juga kartunis Kaliwungu terutama anggota KOKKANG kerap menggunakan inisial komunitas sebagai bentuk legitimasi dan kebanggaan sebagai anggota komunitas. Namun, tidak serta merta penggunaan modal simbolik tersebut menjamin karyanya akan dimuat, walaupun yang menjadi redaktur adalah kawan sendiri, sebagaimana penuturan Muhammad Muslih pada wawancara tanggal 25 April 2014 tentang penggunaan nama komunitas untuk pengiriman ke *Jawa Pos* yang rubrik kartunnya dikelola oleh teman satu komunitas, berikut pernyataan Muslih: “*nek Jawa Pos gak gelem KKN Mas, Wahyu iku ati-ati banget saya minta tolong nggak mau Wahyu itu lha wong pakai nama KOKKANG saja nggak mau, bedo karo sing nang Jakarta*”. Dalam jagad perkartunan terutama kartun humor media di Indonesia, terdapat pihak yang memiliki legitimasi dan terdapat pula pihak yang mendominasi, namun tidak

seperti kartun amatiran, yang mempunyai kemampuan menggambar yang rendah, seperti gambar anak kecil yang tergesa-gesa, gambar “buruk”, terlihat mentah, tidak umum dan dekat dengan lelucon yang berlatarbelakang ajakan yang tidak dapat dijelaskan. prinsip yang dipakai dalam kartun aliran ini adalah gambar yang bagus, tapi dengan lelucon yang buruk tidak dapat dikatakan lucu atau mempunyai humor yang tidak berkualitas. Lelucon yang baik tidak memandang baik-buruknya gambar, gaya gambar yang longgar (fleksibel), bentuk gambar yang sangat praktis dan sederhana seperti lingkaran, garis tegak dan kotak dan menghindari detail yang berat, terlihat jumlah garis yang sedikit. Gaya visual Kartunis KOKKANG lebih banyak mengacu pada gaya kartun populer yaitu gaya tabloid sebagaimana gaya visual Muhammad Muslih dan Supriatin yang menjadi perhatian dalam bagian analisis ini.

serta merta mereka berasal dari satu keanggotaan komunitas, namun dinilai dari kelayakan karya tersebut untuk dimuat atau tidak.⁸¹

Pada jaringan sosial dan keterkaitan dengan kreatifitas komunal terdapat beragam hal yang menurut Giuffre (*ibid.*,hal.113.) dibagi menjadi masyarakat, relasi sosial, jaringan sosial dan kekuatan sosial (*social force*) yang melibatkan proses dan formasi tertentu. Seberapa kuat hubungan antara relasi sosial dengan ekonomi sehingga menjadi obligasi untuk kemakmuran bersama?. KOKKANG sebagai komunitas yang berorientasi pada industri kreatif di Kaliwungu, mempunyai jaringan kreatifitas yang berbasis pada relasi sosial dengan menekankan aspek primordial. KOKKANG dapat dikatakan sebagai suatu institusi yang berada pada ranah kehidupan kreatif masyarakat Kaliwungu⁸².

Mengacu pada pandangan Anthony Shelton (dalam Coote dan Shelton 1992: 209) terdapat hubungan antara relasi sosial dengan ekonomi yang mengarah kepada aspek material dan intelektual. Kedua kondisi ini melahirkan respek dan otoritas terutama pada ranah pengetahuan. Pada KOKKANG sesama anggota memiliki respek terhadap proses kreatif dalam teknis dan pengembangannya. Artinya proses kreatif bersifat personal, namun dalam pengembangannya bersifat komunal. Terlebih lagi ada terdapat beberapa anggota yang mempunyai otoritas kekaryaan seperti menjadi patron bagi komunitas atau sebagai redaktur media massa yang lebih mengerti karya yang selaras dengan keinginan media.

81 Rublik kartun humor pada majalah Intisari, menurut saya memang menyajikan humor yang cerdas tidak hanya sekadar lucu, redaktur paham betul mana kartun yang sekadar lucu dan mana yang lucu-cerdas. Ide yang cerdas adalah karya dengan beragam tema seperti kelucuan, keluguan, silang budaya, binatang yang berperilaku layaknya manusia, interaksi hewan-manusia, dan humor keterkejutan.

82 Menurut Boudieu (2012: 52) arena sastra dan seni menjadi arena pergulatan par excellence demi memperebutkan definisi pekerjaan karena dia menawarkan posisi-posisi yang relatif tidak terlemabagakan, tidak pernah terjamin secara legal, sehingga terbuka bagi tantangan simbolis dan tidak bisa diwariskan. Salah satu informan yang bernama Imam Sahri atau yang lebih dikenal dengan Panjul adalah kartunis yang mempunyai prinsip bahwa arsip karya kartunnya baik yang tidak dimuat atau telah dimuat oleh media, merupakan salah satu warisan untuk anak cucu kelak.

Proses kreatif pada tukang gambar setanan Kaliwungu merupakan produk seni yang terjadi secara individual dan diwadahi oleh komunitas yang bernama KOKKANG. *Ngartun* tumbuh secara informal karena di Indonesia belum ada kampus yang mempunyai jurusan menggambar kartun. Hal ini sejalan dengan pemikiran Alfred Gell (dalam Coote dan Shelton 1992:56) bahwa produksi seni dalam masyarakat dapat terjadi tanpa tradisi dan institusi seni. Di lain pihak, KOKKANG berbeda dengan pemikiran Gell (*ibid.*, hal.54.) tentang masyarakat seni yang dilegitimasi oleh kekuatan supernatural dalam ritual dan seremoni. Sebagaimana hasil penelitiannya terhadap motif perahu tradisional masyarakat Trobriand⁸³.

Seremoni di sini adalah pertukaran komersial yang berisi informasi yang dilandasi motif ekonomi terkait harga yang tinggi dan menjanjikan prospek cerah untuk masa depan.

Bagaimana proses internalisasi yang terjadi pada proses kreatif anggota KOKKANG?. Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) merupakan paguyuban yang lebih didasarkan kesamaan minat pada dunia kartun dalam lingkup kawasan Kaliwungu. Artinya ada ikatan primordial baik dari kesamaan tempat kelahiran maupun relasi kerabat di antara anggota komunitas. Tidak ada *shaman* atau dukun sebagai pemimpin spiritual dalam KOKKANG. Tiga tokoh utama penggagas komunitas yaitu Pak Dar, Itos, dan Nurochim dianggap sebagai tokoh perintis yang menjadi inspirasi bagi kartunis anggota muda untuk lebih giat berkarya. Jika saya tarik benang merah antara data dengan hasil penelitian Cambell (dalam Coote dan Shelton.,*ibid* hal.54.) bahwa proses internalisasi pada masyarakat seni lebih mengacu pada teknis, corak khas dan pemahaman terhadap filosofi estetis. Karya anggota KOKKANG pada awalnya mempunyai kesamaan teknik menggambar,

83 Merujuk pada penelitian Cambell (1992) bahwa pemahat kano tradisional juga melalui proses inisiasi dengan menggunakan darah ular yang mengacu pada inisiasi mental pada ide untuk menghasilkan karya yang dapat menyatukan dirinya dengan alam. Aspek internalisasi pada proses ini lebih didasarkan pada teknis, corak khas dan pemahaman pada filosofi seni (ikonografi).

corak gambar dan pemahaman humor yang seragam.⁸⁴

Sebagaimana hasil wawancara dengan Muhammad Muslih sebagai berikut:

“nggambar SMP Mas, kelas dua tahun 1987 barenganku Mas Tyud SINDO itu belajare bareng, belajare beli tinta bak cina regane jek 100 rupiah mungkin terus pensilnya teko pring dipotong terus tengah disigar dan itu sudah bisa dimuat tapi pakai itu sebentar tok, terus entuk duwit dapat honor terus bisa beli Rapido .jadi tahun 87 aku iso nggambar nonton masku Mas Ifoed karena dia yang nggambar disek, nah pas Mas Ifoed nggambar nang jejere kan mesti otomatis bisa kirim sendiri saingan karo masku” (wawancara tanggal 25 April 2014 di Desa Tepimulyo-Kaliwungu)

Kesamaan teknis pada suatu komunitas seperti pada penjelasan dari Muhammad Muslih di atas, dapat dianalisis dengan menggunakan pemikiran Bourdieu (1977 dalam Coote dan Shelton.,*ibid*.hal.54-56.) tentang homologi pekerjaan dalam transfer skema (*scheme transfers*), untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan visi dan misi komunitas, maka obyek seni melalui dihasilkan melalui proses kreatif yang bersifat kolektif yang mengacu pada relasi sosial dalam pengenalan teknik dasar (*fundamental scheme technical*). Proses kreatif melalui dua cara yaitu seni sebagai kerja seni dan seni sebagai produksi relasi sosial dalam seni yang melibatkan agen terlegitimasi⁸⁵ dan mendominasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, proses kreatif pada tukang gambar setanan tidak bisa lepas dari aspek relasi sosial yaitu

84 Sebagaimana penjelasan saya pada bab sebelumnya bahwa aspek estetis pada gambar kartun tidak sekadar pada gambar yang bagus secara teknik dan visual namun lebih mengacu pada humor yang diproduksi. Pesona dari tukang gambar setanan Kaliwungu adalah humor yang mempunyai beragam tema yang bersifat kontekstual.

85 Sebagaimana penjelasan saya pada bab sebelumnya bahwa aspek estetis pada gambar kartun tidak sekadar pada gambar yang bagus secara teknik dan visual namun lebih mengacu pada humor yang diproduksi. Pesona dari tukang gambar setanan Kaliwungu adalah humor yang mempunyai beragam tema yang bersifat kontekstual.

kekerabatan antar anggota komunitas. *Ngartun* bukan sekadar kerja seni untuk berkarya semata, namun menghasilkan produksi seni yang dipengaruhi oleh hubungan primordial dalam kesamaan tempat kelahiran dan ikatan kekeluargaan. Ikatan primordial ini menjadi modal kultural dan modal sosial terdapat pada jaringan sosial berbasis ikatan kekerabatan dalam anggota komunitas tukang gambar *setanan* Kaliwungu. Modal Sosial merujuk pada obligasi sosial dalam bentuk jaringan kreatifitas yang berbasis relasi kekeluargaan.⁸⁶

Tidak ada tradisi *ngartun* di Kaliwungu, namun kartunis yang beregenerasi di sana adalah karena pertimbangan pilihan hidup dan mengikuti jejak saudara sekampung yang dianggap sukses menjadi *tukang gambar setanan*. Proses ini melibatkan persaingan sendiri di antara *tukang gambar setanan* Kaliwungu, sebagaimana pernyataan dari Djoko Susilo sebagai berikut:

“Terkait kompetisi itu seperti saya, walaupun kakak saya dua tapi yang jadi kartunis saya dan saya terus melaju dengan apa yang saya lakukan itu kompetisi padahal kita saudara toh, apakah ada larangan lah kok maju ngungguli kakakmu, itu *nggak* ada itu kompetisi murni, jadi bukan sirkuitnya tapi bagaimana kita melintas di sirkuit itu *nek nikung piye jumping piye istilahe* lah seperti itu. *Iki* penting. Walaupun kita memang satu kampung satu kelompok sebenarnya kita bertarung sendiri loh memang itu terlihat ketika akhir bulan siapa yang dapat honor paling banyak itu yang tandingnya menang, memang harus begitu, panas-panasan, *gojlok-gojlokan* itu biasa dan *nggak* ada yang marah di sini, *gojlokan yo ngekek-ngekek dhewe*” (wawancara tanggal 23 April 2014 di Desa Plantaran-Kaliwungu)

86 Merujuk pada J. Richardson (1986: 16) bahwa modal yang bersifat immaterial adalah modal sosial dan modal kultural. Tiga hal yang mendasar dari modal adalah sebagai berikut: pertama, modal ekonomi terkait aset, uang dan kepemilikan pada properti tertentu; kedua, modal kultural merupakan sesuatu yang telah terinstitusi dalam bentuk kualifikasi pendidikan dan ketrampilan tertentu; ketiga, modal sosial dibuat dalam obligasi sosial ('koneksi').

Berdasarkan keterangan Djoko Susilo di atas, kompetisi internal menjadi salah satu cara meningkatkan kualitas karya dan secara tidak langsung menjadi upaya pemberdayaan kartunis. Praktik kompetisi yang bagi sebagian kalangan dianggap menyakitkan, berbeda dengan penerapan yang dilakukan oleh *tukang gambar setanan* Kaliwungu karena dibuat dalam suasana yang penuh keharmonisan melalui kritik dan saran nan humoris.

Merujuk pada hasil penelitian Ruth Barnes (dalam Coote dan Shelton 1992., *Op.Cit.* hal.160.) tentang tantangan dan dinamika desain tekstil pada masyarakat Lembata, bahwa tenun Timor merupakan bentuk aktivitas artistik yang mengacu pada kepentingan adat dalam pertukaran dan mas kawin. Aktivitas *ngartun* di Kaliwungu bukanlah tradisi yang berkembang dalam masyarakat, karena tidak ada upacara adat atau ritual *ngartun*, semuanya kembali pada pilihan untuk berkarir yang kembali pada keinginan dan kemampuan menggambar. *Ngartun* pada anggota KOKKANG menjadi alternatif untuk menjawab tantangan bagi terbatasnya lahan pertanian dan lapangan pekerjaan di Kaliwungu.

6 Manajemen Kekerabatan: Analisis Peran Relasi Kerabat

Pada 26 Desember 2013 saya menghadiri pameran kartun akhir tahun yang diadakan oleh PAKARTI di Taman Ismail Marzuki Galeri Cipta II. Pameran kartun yang berupaya memperkenalkan karya kartun dari beberapa kartunis nasional dalam berbagai media dan tema. Dalam kesempatan tersebut saya wawancara dengan Wawan Bastian, seorang kartunis anggota KOKKANG yang merantau ke Jakarta sejak tahun 1987 selepas lulus SMA. Memilih menekuni hobi menggambar untuk mencari penghidupan dengan mengirim kartun ke media, jasa ilustrasi sampai membantu tukang sablon. Selanjutnya dari rupiah yang terkumpul dapat digunakan untuk melanjutkan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

pendidikan yang lebih tinggi. Berikut penuturan dari Wawan Sebastian terkait komunitasnya:

“KOKKANG bukan hanya sekadar identitas kartunis namun seperti keluarga besar, karena beberapa anggota KOKKANG memiliki hubungan *family*, bagi kami Pak Darminto bukan hanya pendiri komunitas namun sebagai bapak bersama, sosok yang dapat memberi harapan dan pencerahan bahwa dengan ngartun dapat memberi kehidupan. Beliau masih ingat saya waktu masih kecil, dulu ketika beliau rutin pulang kampung maka kami para kartunis pemula sudah antusias menanti karena lewat beliau membawa amplop isi honor dari kartun yang dimuat” (wawancara tanggal 26 Desember 2014 di Taman Ismail Marzuki-Jakarta)

Kaliwungu dikenal sebagai kampung kartun, berdasarkan penuturan Wawan Bastian desa yang menjadi basis para kartunis adalah Desa Kutoarjo, Desa Krajan Kulon, dan Desa Sarirejo. Setiap lebaran para kartunis berkumpul untuk membicarakan banyak hal termasuk masalah pembenahan komunitas, rencana pameran bersama sampai info kontes kartun. Komunitas yang mengandalkan aspek primordial atas tanah kelahiran dan budaya yang sama ini telah menjadi ikon komunitas kartun yang tetap bertahan. Beberapa kali kawasan Kaliwungu menjadi obyek pemberitaan, diliput wartawan sampai kedatangan tamu baik peneliti dalam maupun luar negeri yang menganggap Kaliwungu sebagai kampung yang unik, kampung yang mencetak kartunis yang terkenal baik di dalam maupun luar negeri⁸⁷.

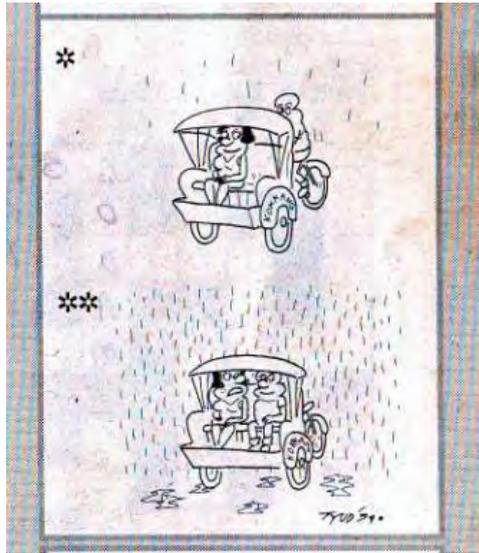
87 Belakangan seiring semakin menyempitnya lahan untuk kartun di media, beberapa kartunis Kaliwungu memilih untuk bertahan memilih pekerjaan keluar Kendal atau memilih pekerjaan diluar tukang gambar. Ada kecenderungan untuk mulai malas terekspos kecuali jika ada proyek bersama seperti kerjasama dan pameran. Terbukti saat wawancara dengan Zaenal Abidin, beliau mengatakan bahwa untung sebelumnya sudah tahu kalau saya sesama kartunis, karena awalnya saya dikira wartawan atau orang luar dan beliau enggan menjadi bahan liputan di tengah kapling kartun yang semakin menyempit di media massa.

Jaringan sosial menjadi hal yang tidak bisa dilepaskan dari suatu komunitas selain pada spirit kebersamaan yang didasarkan atas rasa solidaritas. Dalam ilmu sosial dikenal modal sosial sebagaimana kajian Fine (2010: 3-4) bawa modal sosial berbeda dengan modal dalam arti ekonomi, karena meliputi ranah kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya. Artinya modal sosial bersifat multi dimensi dalam elemen interaksi sosial yang meliputi kelas, negara, perdagangan, partai politik, dan aspek organisasi. KOKKANG adalah salah satu komunitas yang telah menjadi organisasi yang kuat di kalangan tukang gambar daerah Kaliwungu. Jaringan yang telah terjalin lama dan tetap lestari menjadi salah satu indikator kuatnya modal sosial dalam komunitas kartunis ini. Mengingat berdasarkan wawancara tanggal 1 Januari 2014 dengan Darminto M Sudarmo (Pak Dar), dijelaskan bahwa pada masa keemasan kartun dan media pada tahun 80-90an telah bermunculan berbagai paguyuban atau organisasi kartunis yang didasarkan pada kelompok tempat tinggal sampai gender. Namun terjadi seleksi alam yang menyebabkan beberapa organisasi tersebut berguguran Hal ini berbeda dengan kelompok kartun di Kaliwungu.

KOKKANG dianggap oleh beberapa kartunisnya bukan hanya sekadar paguyuban semata, namun telah menjadi semacam keluarga dan rumah berkreasi bersama. Saya berasumsi bahwa pandangan ini telah menjadi modal personal (*mental capital*) yang turut mendukung kelestarian organisasi. Menurut Fine (2010: 29-31) modal sosial terdiri atas tiga tipe diantaranya relasi, kognisi, dan struktural yang didasarkan pada kepercayaan antar personal anggota. Kepercayaan yang terbangun berpengaruh kepada level koneksi yang dapat memperluas ranah modal sosial sampai pada diferensiasi tertentu. Misalnya modal simbolis, kultural, organisasional, bakat, religi, moral, dan karir. Saya menganalisis kelompok KOKKANG mempunyai modal yang kuat dalam kultural,

Buku ini tidak diperjualbelikan.

organisasi dan bakat yang menjadi substansi dalam relasi, kognisi, dan struktural berorganisasinya.



Gambar 22 Becak KOKKANG karya Tyud Tahyuddin
(Sumber: Majalah Intisari Juli 1997)

Gambar di atas adalah satu karya dari kartunis KOKKANG yang bernama Tyud Tahyuddin, seorang redaktur grafis dan pengasuh rubrik kartun mingguan di koran *Sindo*. Ada becak berlogo KOKKANG pada bagian penutup roda, dan ketika hujan tukang becaknya lantas turut masuk pada bagian depan untuk berteduh bersama dengan penumpang. Gambar di atas mengandung makna KOKKANG bukan hanya sebagai kendaraan, namun sekaligus tempat perlindungan. Artinya dalam arena produksi kultural yang mengharuskan kartunis berkompetisi dalam jagad kartun media di Indonesia, komunitas dapat menjadi wadah yang turut mempengaruhi daya saing sebuah karya. Komunitas dapat menjadi tempat perlindungan jika terdapat kendala terkait masalah kekaryaannya. Terkait jaringan dan modal sosial, Kenneth Koput (2010:3-4) menggunakan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

analisis jaringan dari perilaku manusia yang dihubungkan dengan relasi sosial dalam interaksi dengan kelompok yang meliputi ranah pertemanan, pembagian informasi, keluarga, dan kolega. KOKKANG tumbuh karena berhasilnya organisasi informal yang didasarkan pada aspek primordial seperti tanah kelahiran yang sama dan relasi kerabat.

Jaringan sebagai bagian dari modal sosial termasuk dalam keluarga oleh Robert W. Hefner (1998:13) disebut sebagai sumber daya keluarga (*family resources*) yang dalam kajiannya membahas tentang bisnis etnis Cina yang menjunjung tinggi tradisi kekeluargaan sebagai basis dan dasar perekonomian. Ketujuh relasi keluarga kartunis dalam KOKKANG saya sebut sebagai sumber daya keluarga. Keluarga, dalam hal ini keluarga inti merupakan institusi yang dapat diberdayakan sebagai basis ekonomi. Sebagaimana kajian Jennifer Alexander (1998: 216) tentang keluarga inti (*nuclear family*) sebagai institusi yang dapat dikatakan minim biaya operasional, namun secara ikatan dapat membantu pembangunan jaringan terutama untuk kepentingan sumber daya bisnis. Keluarga berpengaruh pada pertumbuhan dan pemberdayaan ekonomi, walaupun pada awalnya hanya dalam skala rumah tangga (*petty capitalist production*), namun jika dikembangkan dapat menjadi imperium perekonomian. KOKKANG sebagai paguyuban *tukang gambar setanan* Kaliwungu yang berbasis relasi kerabat telah menjadi komunitas kartun yang secara turun temurun menguasai jagad kartun humor di Indonesia. Jika saya hubungkan dengan analisis Jennifer Alexander, pemanfaatan modal kultural dan modal sosial menjadikan KOKKANG sebagai imperium dalam jagad perkartunan tanah air.

Pemberdayaan kekaryaan *tukang gambar setanan* Kaliwungu dalam pemberdayaan kekaryaan yang didasari oleh relasi kerabat berpengaruh dalam dinamika komunitas. Relasi kerabat menjadi modal sosial yang tidak hanya sekedar bersifat

Buku ini tidak diperjualbelikan.

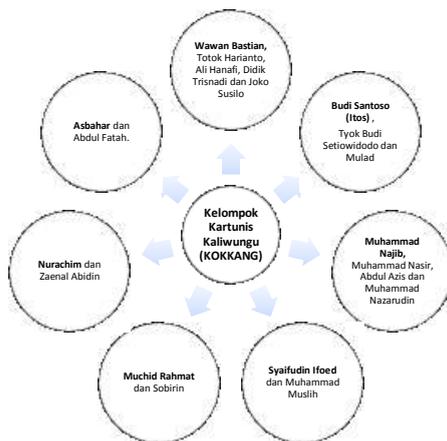
intimasi, namun menjadi sarana pengembangan kebudayaan kreatif berbasis lokalitas dan komunitas dalam menghadapi arena produksi kartun humor di media cetak. Media cetak menjadi *media driven* yang berpengaruh pada perkembangan serta strategi yang diterapkan oleh komunitas kartunis di Kaliwungu dalam proses kreatif untuk menghasilkan karya yang layak dimuat di media cetak.

c. Komunitas sebagai Modal Sosial

Bagaimana peran relasi kerabat sebagai tonggak utama dalam kehidupan berkomunitas kartunis KOKKANG?. Seberapa kuat pengaruh hubungan kekeluargaan pada komunitas?. Saya menganggap faktor kerabat⁸⁸ atau hubungan darah menjadi pelanggang dari hubungan patron-klien di antara *tukang gambar setanan* Kaliwungu. Untuk menjawab pertanyaan di atas, saya akan menjelaskan tentang berbagai modal sebagaimana pandangan dari Grenfell and Hardy (1987:445) bahwa terdapat berbagai macam modal yaitu modal simbolik, modal linguistik, ekonomi dan kultural. *Pertama*, modal simbolik meliputi prestise, otoritas, dan kemasyuran; *kedua* modal linguistik termasuk dalam kemampuan untuk berbicara dengan baik dan kemampuan untuk berbicara yang sesuai dengan konteks dan situasi; *ketiga*, modal ekonomi meliputi tanah, benda materi, uang, dan investasi; *terakhir*, modal kultural berkaitan dengan ranah kebudayaan yang meliputi pengakuan dan apresiasi dalam pekerjaan artistik termasuk penilaian secara akademis/estetika. Legitimasi dan supremasi menjadi modal kultural pada *tukang gambar setanan* Kaliwungu dan menjadikan karya KOKKANG dikenal luas dalam jagad perkartunan terutama kartun humor di Indonesia.

88 Kekerabatan menurut William A Haviland (2011: 501) adalah "Kinship is a social network of relatives within which individuals possess certain mutual rights and obligations are. Providing group of relatives with a social structure, kinship helps shield them from the dangers of disorganization and fracture. In such societies, individuals must depend on a wide network of relatives for support and protection."

Modal sosial merujuk pada koneksi antar anggota dalam jaringan yang saling bertautan, sebagaimana penjelasan dari Richardson (1986:21) bahwa modal sosial adalah agregasi aktual atau sumber potensial yang terkait dalam hubungan dan jaringan pada satu institusi atau lebih yang saling menguntungkan, mengenal, dan saling mengakui keanggotaan suatu kelompok. Berdasarkan hasil wawancara dengan Koesnan Hoesi tanggal 27 April 2014 bahwa kekuatan KOKKANG terletak pada keguyupan karena mereka berasal dari satu kampung, satu desa dan rata-rata mempunyai hubungan keluarga (*sak dulur dhewe*). Lain halnya dengan komunitas kartun di Semarang, *Semarang Cartoonist Club* (SECAC) yang keanggotaan lebih beragam latar belakang. Kecuali Ratno seorang anggota yang mempunyai hubungan keluarga sebab dua adiknya menjadi kartunis pula. Dalam keanggotaan KOKKANG terdapat tujuh kartunis yang mempunyai relasi kerabat, baik sebagai adik kakak maupun hubungan lain dalam keluarga besar seperti keponakan, ipar atau sepupu. Ketujuh kartunis tersebut diantaranya: Wawan Bastian, Itos Budi Santoso, Muhammad Najib, Syaifudin Ifoed, Muchid Rahmat, Nurachim, dan Asbahar. Sebagaimana dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 2. Relasi Kerabat dalam Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG)

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Faktor kekeluargaan adalah salah satu penyebab kuatnya jaringan antar kartunis dalam KOKKANG. Berdasarkan wawancara saya dengan Wawan Bastian tanggal 26 Desember 2013, anggota komunitas lebih didominasi hubungan keluarga atau relasi kerabat, saya menyebutnya sebagai jaringan keluarga KOKKANG yang terdiri dari tujuh jaringan keluarga. *Pertama*, keluarga Wawan Bastian terdiri dari Totok Harianto, Ali Hanafi, Didik Trisnadi, dan Joko Susilo; *kedua*, keluarga Budi Santoso (Itos) dengan Tyok Budi Setiowidodo, dan Mulad; *ketiga*, keluarga Muhammad Najib yang terdiri dari Muhammad Nasir, Abdul Azis, dan Muhammad Nazarudin; *keempat*, keluarga Syaifudin Ifoed dengan Muhammad Muslih; *kelima*, keluarga Muchid Rahmat dan Sobirin; *keenam*, Zaenal Abidin masih berkeluarga dengan Nurochim; dan *ketujuh*, Asbahar dengan Abdul Fatah.

Relasi kerabat antar anggota KOKKANG menjadikan komunitas ini mempunyai ikatan yang khas, dibanding dengan komunitas kartunis lain di Indonesia. Meskipun demikian, terdapat anggota komunitas yang tidak memiliki hubungan keluarga (*bate*) dengan kartunis lain, namun mempunyai kiprah yang besar dalam organisasi. Salah satu kartunis senior yang bagi sebagian besar anggota KOKKANG dianggap sebagai ayah adalah Darminto M Sudarmo (Pak Dar/Odios). Beliau adalah ayah bagi semua anggota KOKKANG, melalui gagasan awal dan kepekaan pada potensi tentang kreatifitas masyarakat Kaliwungu beliau mendirikan komunitas dan selama dua generasi dapat melahirkan tukang gambar setanan pada periode 1984-1999.

Bagaimana sosok Pak Dar di kalangan anggota KOKKANG itu sendiri?. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wawan Bastian, terungkap bahwa Pak Dar dianggap sebagai *sesepuh*, selain sebagai pendiri KOKKANG yang pada masa lalu kerap membawakan

honor *tukang gambar setanan* Kaliwungu yang dimuat di media cetak nasional. Bahkan Wawan Bastian menegaskan pada masa itu warga Kaliwungu, khususnya yang terpanggil untuk menjadi kartunis sangat antusias, jika melihat Pak Dar pulang kampung. Menurut saya, selain menjadi bapak bagi kartunis Kaliwungu, sosok Pak Dar adalah *leader* yang tidak kenal lelah bukan hanya urusan pengembangan komunitas tapi juga identitas. Menilik Saya Sasaki Shiraishi (2009: 5-6) mengenai tabir identitas keIndonesiaan melalui bahasa politik-kekeluargaan selama orde baru. Presiden Soeharto menganggap dirinya seorang *supreme father* dengan menyebut pejabat bawahannya dan seluruh bangsa Indonesia dengan sebutan ‘anak’. Jika dikaitkan dengan keorganisasian tukang gambar setanan Kaliwungu, KOKKANG ibarat keluarga yang dilahirkan oleh tiga orang ayah yang memiliki supremasi (Pak Dar/Odios, Itos, dan Nurachim). Namun secara kepemilikan akses dan jaringan ke media lebih dimiliki oleh Pak Dar. Sampai saat ini rumah Pak Dar selalu menjadi tempat untuk konsultasi berbagai permasalahan khususnya menyangkut komunitas, termasuk kegiatan makan bersama untuk memperkuat solidaritas berupa *lotek’an*.



Gambar 23. Darminto M Sudarmo (Pak Dar/Odios): Bapak Tukang Gambar Setanan Kaliwungu (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Jika dianalogikan bahwa KOKKANG seperti sebuah sawah. Berawal dari tanah tandus, kemudian muncul sosok Pak Dar yang mempunyai gagasan untuk memanfaatkan tanah tandus tersebut, dibantu oleh Itos Budi Santoso tanah tandus mulai dibenahi⁸⁹, setelah itu datang Nurachim yang dapat menjadi pendukung pembangunan infrastruktur penunjang pertanian. Ketiganya tidak kenal lelah membenahi tanah tandus tersebut sampai menimbulkan ketertarikan dari pihak-pihak lain untuk ikut bersawah. Dari situlah awal keberadaan dan kontribusi sawah yang bernama Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG), yang terbukti membantu perekonomian warga Kaliwungu baik sebagai penghasilan alternatif maupun pekerjaan utama. Menurut Bourdieu (dalam Giuffre 2009:18) dalam kebudayaan kreatif terdapat *disinterested* yang melibatkan kemampuan dan mana sebagai taktik untuk pencapaian status pada arena produksi kultural dengan mengutamakan aspek otonomi.

Komunitas kartun sebagai industri kreatif merepresentasikan dua modal yaitu modal simbolik dan modal kultural. Khusus relasi kerabat berada pada lingkup modal sosial, karena berkaitan dengan *interkoneksitas* antar *tukang gambar setanan* Kaliwungu. Bourdieu (dalam Svasek 2007:96) berpendapat bahwa orang tidak hanya menggunakan modal ekonomi untuk meningkatkan reputasi mereka dan meningkatkan 'kekuatan' mereka, tetapi juga memanfaatkan sistem pengetahuan (sebagai modal kultural), simbol tertentu dan ritual pengakuan (sebagai modal simbolis) dan interaksi yang intensif dengan pihak lain (sebagai modal sosial) untuk tujuan tertentu. KOKKANG telah memberdayakan semua sumberdaya untuk kemajuan bersama melalui indikasi sebagai berikut: *pertama*, sinergi antara pengetahuan-ketrampilan menggambar sebagai modal kultural; *kedua*, penggunaan inisial nama komunitas sebagai modal

89 Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Dar, pada awal berdirinya KOKKANG Pak Dar dan Itos Budi Santoso lebih berkiprah pada kekaryaan sedangkan Nurachim lebih pada pendukung publikasi karya seperti mengadakan pameran.

simbolis; *ketiga*, jaringan kreatifitas yang berbasis kekerabatan sebagai modal sosial.⁹⁰

d. Arena Produksi Kartun Kaliwungu: Sebuah Refleksi Akhir

Bagian akhir analisis pada penelitian ini, saya refleksikan dengan kajian arena produksi kultural yang dihubungkan dengan intertekstualitas kartun dan media, media cetak sebagai arena dan kartunis termasuk komunitas kartunis sebagai pihak yang harus berkompetisi dan kesemuanya bermuara pada kartun cita rasa Kaliwungu. Menurut Giuffre (2009:46) produksi kultural merupakan produksi simbol, termasuk budaya dengan sifat cair dan dapat dengan mudah memasuki ranah konsumsi dan produksi. Hal ini berpengaruh aspek ekonomi dan prestise. Secara kontekstual, arena pertarungan dan arena pertarungan kekaryaan *tukang gambar setanan* Kaliwungu berpengaruh terhadap prestise dan legitimasi sebagai bagian supremasi dari sebuah proses kreatif. Berawal dari budaya kreatif komunitas yang menjadi inspirasi dari proses kreatif, keduanya termasuk dalam arena Produksi Kartun Kaliwungu sebagaimana dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 3. Arena Produksi Kultural Kartunis Kaliwungu

90 Selera humor dapat menjadi aset dalam pergaulan, sebagaimana pernyataan Peter Gundersen (dalam Svendsen dan Svendsen 2009: 101) bahwa kemampuan dalam menyampaikan lelucon menjadi bagian yang dapat menjadi modal sosial seseorang. Terutama seorang kartunis yang harus meningkatkan kemampuan mengolah humornya menjadi sarana kekuatan dalam bersaing, posisi dan pengakuan dalam kelompok.

Berdasarkan bagan di atas, dalam kartun Kaliwungu terdapat hubungan antara budaya kreatif komunitas dengan proses kreatif dalam habitus karya yang diperkuat dengan relasi kerabat. Modal kultural dalam bentuk budaya kreatif komunitas menjadi tonggak awal dari keberadaan KOKKANG. Prosesnya dalam lingkup Kaliwungu (lokalitas), namun orientasinya telah mencapai Jakarta bahkan luar negeri. Karya dimulai dari arena lokal dan menggurita sampai arena nasional dan internasional.

Proses kreatif berbasis komunitas menjadi pembeda antara kartunis yang menggambar secara individual dengan komunal. Menurut Grenfell dan Hardy (2007:46) hubungan antara habitus dengan modal yang berpengaruh pada praktik di arena oleh Bourdieu diformulasikan pada rumus berikut:

$$(<\text{habitus}><\text{capital}>)+\text{field}=\text{practice}$$

Modal dan habitus merupakan satu kesatuan yang saling manunggal, modal kultural dan modal sosial pada kehidupan kartunis Kaliwungu dalam bentuk budaya kreatif komunitas yang memiliki basis relasi kerabat berpengaruh pada habitus karya komunitas. Aspek komunal dengan dasar persamaan tempat kelahiran dan relasi kerabat, melahirkan kegyupan yang khas dalam bentuk pertemuan bersama yang berisi *gojek*, *gojlok*, *momong*, dan *sharing*. Dua kartunis senior (Pak Dar dan Odios) menjadi *leader* sekaligus patron karya. Slogan bahwa *menggambar itu seperti orang berak* dan *memasyarakatkan kartun-mengartunkan masyarakat* terbukti menjadi dasar ideologis produktifitas dari *tukang gambar setanan* Kaliwungu.⁹¹ Slogan ini merupakan modal simbolik yang menjadi bagian dari internalisasi hingga memunculkan suatu perilaku khas

91 Beberapa informan menyebut slogan *menggambar itu seperti orang sedang berak* sebagai Slogan Itos, sebab yang menciptakan slogan ini adalah kartunis senior bernama Itos Budi Santoso.

yang menurut Bourdieu (dalam Svasek 2007: 96) bahwa relasi antara kelas sosial, gaya hidup dan selera berhubungan dengan proses internalisasi perilaku spesifik kelompok atau kelas yang dinamakan dengan habitus. Habitus komunal *ngartun* dan tukang gambar *setanan* Kaliwungu menjadi bagian dari proses kreatif KOKKANG dengan basis relasi kerabat yang terbukti menjadi keunggulan dari komunitas kartun di Kaliwungu.

Pengetahuan tentang budaya kreatif komunitas, slogan *Itos*, dan relasi kerabat merupakan manifestasi dari modal kultural - modal simbolik dan modal sosial pada *tukang gambar setanan* Kaliwungu. Proses kreatif dan perilaku spesifik komunitas (*gojek*, *gojlok*, *momong*, dan *sharing*) yang didasarkan pada ketiga modal diatas menjadi dasar dari proses pembentukan pesona (*enchantment*)⁹². Teknik penciptaan pesona (*creating of enchantment*) ini memberikan suatu cita rasa pada karya yang dibuat dengan memperhatikan suatu ciri khas tertentu termasuk karakter dan latarbelakang budaya. Terdapat pihak-pihak tertentu yang menjadi agen sosial (*social agency*) terhadap kualitas kartun yang dihasilkan mulai dari keberadaan kartunis senior dalam komunitas dan media.

Kartun hasil karya *tukang gambar setanan* Kaliwungu, walaupun secara proses pengerjaan dilakukan secara personal, namun tidak dilepaskan dari campur tangan perilaku komunal. Terjadi pergulatan antar sesama tukang gambar setanan Kaliwungu dalam arena media, inilah yang saya sebut sebagai arena produksi kultural kartun Kaliwungu. Arena produksi kultural sebagaimana pemikiran Bourdieu (2012:22) merupakan tempat bagi pergulatan-pergulatan di mana yang dipertaruhkan adalah kekuasaan untuk mengimposisi atau memaksakan definisi dominan tentang subyek dan karenanya, kekuasaan untuk membatasi populasi yang berhak ambil

92 Dalam proses kreatif terdapat interaksi yang intens antara proses estetika (*aestheticisation*), komoditisasi (*commoditisation*) dan pesona (*enchantment*) dalam suatu karya, lihat Maruska Svasek (2007:14)

bagian di dalam pergulatan mendefinisikan subyek tersebut. Kompetisi kekaryaannya dalam ide maupun teknik menjadi kunci dasar peningkatan kualitas dari kartun Kaliwungu, ibarat pertandingan balap motor GP (*motor grand prix*) setiap pembalap harus saling berpacu untuk mencapai titik akhir terlebih dahulu, walaupun harus bersaing ketat dengan pembalap satu tim. Demikian juga *tukang gambar setanan* Kaliwungu, dalam berproses kreatif mereka harus berkompetisi dengan teman satu tim bernama KOKKANG agar karyanya dimuat terlebih lagi jika mengikuti sayembara kartun.

Modal sosial dalam kehidupan kreatif *tukang gambar setanan* Kaliwungu digunakan untuk orientasi internal dan eksternal. Orientasi internal demi peningkatan kapasitas estetik/artistik (*enchantment*) masing-masing anggota sebagai modal kultural melalui 'kompetisi' internal dalam suasana yang selaras (*gojlok, gojek, momong, dan sharing*). Orientasi eksternal dalam peningkatan daya saing dengan komunitas lain atau individu kartunis lain dalam memenangkan kompetisi di media cetak (*published*). Modal kultural dan modal sosial terbukti menjadi bekal utama dalam berkompetisi di arena media cetak melalui pengembangan karya untuk mencapai legitimasi dan prestise dalam jagad kartun humor di Indonesia.

PENUTUP

Perkembangan industri penerbitan dan maraknya kartun humor pada koran dan majalah pada tahun 1980-an memberikan peluang kepada kartunis untuk mengembangkan karya. Keberadaan ruang tayang kartun humor menjadi lahan subur bagi tukang gambar. Kartun menjadi semacam industri kreatif yang memberdayakan, sekaligus memakmurkan kartunis kontributor. Guna menampung persamaan minat dan keinginan untuk berkarya bersama berdiri berbagai paguyuban kartunis dengan latar belakang asal tempat kelahiran maupun tempat berdomisili. Keberadaan komunitas kartunis menjadi wadah dalam proses kreatif secara komunal. Salah satu komunitas kartunis yang mendominasi jagad perkartunan di Indonesia terutama untuk kartun humor adalah Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG). Keunikan dari komunitas *tukang gambar setanan* Kaliwungu ini dan membedakan dengan komunitas kartunis lain adalah adanya relasi kerabat di antara tujuh anggotanya.

Proses kreatif kartunis KOKKANG tidak terlepas dari fenomena sosial terutama jaringan sosial yang mengacu pada level kreatifitas kelompok dan individu. Proses kreatif kartunis Kaliwungu pada dasarnya bukan hanya masalah teknik menggambar yang bersifat personal, namun terdapat aspek komunal. Proses kreatif selain ditentukan oleh kehidupan historis individual, juga dipengaruhi oleh etnisitas dan budaya yang melingkupinya. Teknik penciptaan pesona memberikan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

suatu cita rasa pada karya yang dibuat dengan memperhatikan suatu ciri khas tertentu termasuk karakter dan latar belakang budaya yaitu karakter masyarakat pesisir utara pulau Jawa. Proses kreatif kartunis KOKKANG tidak dapat terlepas dari aspek relasi sosial melalui pertemuan rutin, termasuk memilih *ngartun* sebagai jalan hidup karena terinspirasi oleh anggota keluarga atau tetangga yang dianggap sukses menjadi *tukang gambar setanan*. Proses kreatif yang berhubungan dengan kekaryaannya pada anggota KOKKANG terinternalisasi dalam gaya visual yang mengacu pada dua tokoh pendiri komunitas, gaya *ngodios* yang cenderung sederhana bulat dan gemuk dengan gaya *ngitos* yang cenderung rumit dan kurus. Selain itu, terdapat beberapa motto komunitas yang menjadi *way of life* dalam menjalani kehidupan kekaryaannya seperti *Tugas seniman berkarya, honor adalah dampaknya; Memasyarakatkan kartun dan mengkartunkan masyarakat; Berkaryalah seperti orang berak, jangan terlalu berharap dimuat*. Motto ini terinternalisasi dalam benak anggota KOKKANG dan memberikan persepsi bahwa *ngartun* dapat menjadi sandaran hidup dengan media cetak sebagai lahannya.

Bagi anggota KOKKANG kartun bukan sekadar gambar humor biasa, terjadi transformasi terkait pandangan tentang kartun dan menggambar kartun, dari sekadar iseng mengirim karya ke media cetak, mengikuti *trend* di kampung kartun sampai menggambar kartun untuk kepentingan ekonomi bahkan menjadi identitas profesi. Kartun humor di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari peran media cetak yang menyediakan lahan bagi kartunis kontributor. Adanya *media driven* merupakan sebuah konsep bagaimana pengaruh media dalam menampung, menayangkan sampai membatasi karya, artinya proses kreatif baik secara visual maupun ide harus mengacu pada ketentuan yang telah dibuat oleh media cetak yang bersangkutan dan memiliki standar yang berbeda. Perkembangan teknologi

informasi dan komunikasi mengharuskan seorang kartunis menguasai piranti berbasis komputer (teknik digital) dan tidak hanya sekadar mengandalkan penggunaan teknik manual. Saat ini lahan kartun di media semakin menyempit karena terdesak oleh iklan, berbagai strategi adaptasi diterapkan beberapa *tukang gambar setanan* Kaliwungu seperti mengirim karya dengan beragam inisial sampai mencari media alternatif dalam pengembangan proses kreatif terutama sektor percetakan dan periklanan. Media cetak yang menyediakan ruang tayang kartun humor merupakan arena dalam proses pertarungan dan pertarungan kekaryaannya seorang kartunis. Terjadi kompetisi diantara *tukang gambar setanan* Kaliwungu baik sesama anggota komunitas sampai kompetisi dengan anggota komunitas kartunis lain. Kartun yang dianggap memiliki supremasi adalah kartun yang dimuat pada media cetak nasional, sedangkan kartunis yang dianggap mempunyai prestise adalah kartunis yang bertahan, berkembang, dan berkarya di kota besar serta menjadi awak media pada media cetak skala nasional.

Akhirnya penelitian ini memberikan gambaran mengenai modal sosial dalam bentuk relasi kerabat dan aspek primordial pada Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG). Modal sosial ini pada *tukang gambar setanan* Kaliwungu bersinergi dengan modal kultural dalam komunalitas proses kreatif dan modal simbolik dalam internalisasi ideologi komunitas tentang hakekat berkarya. Relasi kerabat memberikan identitas yang khas diantara anggota komunitas sekaligus modal sosial yang dapat menjadi strategi adaptasi terhadap kebutuhan penguasaan teknologi informasi seperti *email*, *blog*, jejaring sosial (*Facebook*, online forum dan *Twitter*), dan perangkat lunak untuk menggambar di komputer (*Photoshop* dan *Corel Draw*). Tergusurnya rubrik kartun di berbagai media oleh iklan masih mendapat angin segar dan secercah harapan. Beberapa media cetak yang masih mempertahankan rubrik kartun humor

Buku ini tidak diperjualbelikan.

mempunyai redaktur yang berlatar belakang kartunis, selain menjadi penjaga gawang pada rubrik kartun humor juga menjadi pertahanan terakhir bagi kelangsungan kekaryaan dan penghidupan kartunis kontributor.

* * *

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Tentang Penulis



Roikan dilahirkan di Lamongan Jawa Timur pada hari keuangan, 30 Oktober 1983. Berkenalan dan jatuh cinta dengan Antropologi saat Kuliah S1 di Antropologi Sosial FISIP Universitas Airlangga (2003-2007). Tertarik untuk menambah 'kesaktian' dengan berbagai aktivitas riset dan karya ilmiah. Sering dikatakan salah jurusan karena kemana-mana selalu membawa alat gambar. Berhenti total merokok (2006) lantaran melaksanakan sumpah, jika kartun dimuat koran tidak akan merokok selamanya. Sekarang masih aktif *ngartun*, termasuk berkomunitas dengan sesama kartunis, mengikuti lomba kartun di dalam dan luar negeri dan melakukan penelitian tentang budaya visual terutama kartun dalam Etnokartunologi. Keinginan untuk menggali lebih dalam sampai mencapai inti bumi antropologi dengan berangkat hijrah ke Jogja pada tahun 2012. Menyelesaikan S2 di Ilmu Antropologi FIB UGM pada tahun 2015 dengan melakukan penelitian budaya kreatif dan modal sosial pada kelompok kartunis Kaliwungu (KOKKANG) Jawa Tengah. Pernah menjadi dosen luar biasa di Antropologi Universitas Brawijaya Malang 2012-2015, dengan konsentrasi antropologi media, antropologi visual, dan kajian budaya kreatif. Aktivitas keseharian dihabiskan dengan menjadi tutor bimbingan belajar (Ganesha Operation), berenang, memancing, dan menulis. Publikasi secara berkala tentang kartun dan kajiannya dapat dilihat pada etnokartunologi.com dan roikansoekartun.blogspot.com. Dapat dikontak melalui: roydmonkey@gmail.com dan [@roykartun](https://twitter.com/roykartun).

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Daftar Pustaka

- Ahimsa-Putra, H.S. 2012. *Strukturalisme Levi Strauss, Mitos dan Karya Sastra*. Jogjakarta: Kepel Press.
- Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya: Kartun dalam Politik Humor*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Alexander, Jennifer. 1998. "Women Traders in Javanese Market Places, Ethnic, Gender and Enterpreneurial Spirit". dalam Robert Hefner W (ed). *Market Cultures*. Boston: Westview Press. hal. 203-223.
- Atmosudiro dan Marsono. 2005. *Potret Transformasi Budaya di era Global*. Yogyakarta: Unit Pengkajian dan Pengembangan FIB UGM.
- Barnard, Alan. 2004. *History and Theory in Anthropology*. UK: Cambridge University Press.
- Bourdieu, Pierre. 2012. *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bourdieu, Pierre. 2002. "Forms of Capital". dalam *Economic Sociology*. Nicole Woosley Biggart (ed), Malden Massachusetts: Blackwell Published. hal. 280-291.
- Brabant, Sarah dan Linda A. Mooney. The Social Construction Of Family Life In The Sunday Comics: Race As a Consideration. *Journal of Comparative Family Studies*, Vol. 30. No. 1 (WINTER 1999), pp. 113-133. Published by: Dr. George Kurian.
- Brunetti, Ivan. 2011. *Cartooning Philosophy and Practice*. New Haven and London: Yale University Press.
- Coote, Jeremy F dan Anthony Shelton (eds.), 1992. *Anthropology, Art, and Aesthetics* Oxford: Clarendon Press.
- Coyer, Kate., Tony Dowmunt, Alan Fountain. 2007. *The Alternative Media Handbook*. New York: Routledge.

- Danandjaja, James. 1988. *Antropologi Psikologi: Teori Metode dan Sejarah Perkembangannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fine, Ben. 2010. *Theories of Social Capital: Researchers Behaving Badly*. Ney York: Pluto Press.
- Flores, Toni. 1985. "The Anthropology of Aesthetic" dalam *Dialectical Anthropology, Vol. 10. No. ½, Anthropology After '84 – State of The Art, State of Society Part II (July 1985), pp, 27-41*.
- Gell, Alfred. 1992. 'The Enchantment of Technology and The Technology of Enchantment.' dalam *Anthropology, Art, and Aesthetics*. Jeremy F Coote. dan Anthony Shelton (eds.), Oxford: Clarendon Press.
- Gell, Alfred. 1995. "On Coote's: Marvel of Everyday Vision" dalam *Social Analysis: The International Journal of Social and Cultural Practice, No, 38. Too Many Meaning's: a Critique of the Anthropology of Aesthetics*. (September 1995). Pp. 18-31.
- Giuffre, Katherine. 2009. *Collective Creativity: Art and Society in The South Pacific*. Burlington: Ashgate.
- Gow, Peter. 1999. "Piro Design: Painting as Meaningful Action in An Amazonian Lived World" dalam *Journal of Royal Anthropology Institute, Vol.5, No.2 (Juni 1999)*. Pp. 229-246.
- Grenfell, Michael and Cheryl Hardy. 2007. *Art rules: Pierre Bourdieu and the Visual Arts*. Oxford: Berg.
- Haviland, William A, et.al. 2011. *Anthropology The Human Challenge: Thirteenth Edition*. Belmont: Wadsworth.
- Hefner, Robert W. 1998. "Introduction, Society and Morality in The New Asian Capitalism" dalam Robert Hefner W (ed). *Market Cultures*. Boston: Westview Press. hal. 1-38.
- Hendrowinoto, Nirwanto Ki S. 2006. *Pramono Malu Sendiri*. Jakarta: PT Media Kreatif Indonesia (MCI).

- Indarto, Kuss. 1999. *Sketsa di tanah Mer(d)eka, Kumpulan Karikatur*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana.
- Kuper, Adam. 1996. *Pokok dan Tokoh Antropologi: Mashab Inggris Modern*. Jakarta: Bhatara Niaga Media.
- Kellner, Douglas. 2010. *Budaya Media Cultural Studies, Identitas dan Politik: Antara Modern dan Postmodern*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Koput, Kenneth W. 2010. *Social Capital An Introduction to Managing Networks*. UK: Edward Elger Publishing.
- Laxman, R.K. 1989. "Freedom to Cartoon, Freedom to Speak" dalam *Daedalus, Vol. 118. No. 4. Another India (Fall, 1989)*, pp. 68-91. *The MIT Press on behalf of America Academy of Arts & Sciences*.
- Liep, John.(ed). 2001. *Locating Cultural Creativity*. Chippenham: Pluto Press.
- Lin, Nan. 2001. *Social Capital: Structural Analysis in The Social Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lindsey, Donald B. dan John Heeren. 1992. "Where The Sacred Meets the Profane: Religion in Comic Pages" dalam *Review of Religious Research, Vol. 34. No. 1 (Sep., 1992)*, pp. 63-77. Religious Research Association, Inc.
- Mander, Mary S. 1987. "Bourdieu, the Sociology of Culture and Cultural Studies: A Critique" dalam *European Journal of Communication (SAGE, London, Newbury Park, Beverly Hills and New Delhi)*, Vol. 2 (1987), 427-53.
- Maxwell, Andrew H. 1998. "Motorcyclists And Community In Post-Industrial Urban America" dalam *Urban Anthropology and Studies of Cultural Systems and World Economic Development, Vol. 27, No. 3/4 (FALL-WINTER, 1998)*, pp. 263-299.
- Mc Cann, Gerald dan Stephen Mc Closkey (eds). 2003. *From The Local to The Global: Key Issues in Development Studies*. London – Sterling: Pluto Press.

- Mc Cloud, Scott. 2001. *Understanding Comics: Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mishon, Joel dan Ed Beadwell. 2003. *Cartoon Workshop: How to Create Humour*. London: Collins.
- Moore, Frazier H. 1988. *Hubungan Masyarakat: Prinsip, Kasus dan Masalah Dua*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Mc Cloud, Scott. 2001. *Understanding Comics: Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Nirwandar, Sapt. 2014. *Building Wow: Indonesia Tourism and Creative Industry*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Peterson, Robert S. 2011. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, California: Praeger.
- Plaza, Maria. 2006. *The Function of Humour in Roman Verse Satire: Laughing and Lying*. Oxford: Oxford University Press.
- Provencher, Ronald. 1990. "COVERING MALAY HUMOR MAGAZINES: Satire and Parody of Malaysian Political Dilemmas" dalam *Crossroads: An Interdisciplinary Journal of Southeast Asian Studies*, Vol. 5, No. 2(1990), pp. 1-25
Published by: Northern Illinois University Center for Southeast Asian StudiesStable.
- Purwanto, Antonius. 2013. "Modal Budaya dan Modal Sosial dalam Industri Seni Kerajinan Keramik" dalam *Jurnal Sosiologi: MASYARAKAT*, Vol. 18, No. 2, Juli 2013: 233-261.
Dipublikasikan oleh: Pusat Kajian Sosiologi, Labsosio FISIP Universitas Indonesia.
- Richardson, J. 1986. *Handbook of Theory and Research for The Sociology of Education*. Wesport, CT: Green Wood, pp 241-258.
- Roikan. 2007. *Angkutan Umum dan Gaya Hidup Metropolitan (Studi Etnografi Semiotika Kartun Benny Rachmadi dalam Seri Lagak Jakarta Edisi Transportasi)*. Skripsi sarjana. Surabaya:

- Jurusan Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga.
- Rothenbuhler, Eric W dan Mihai Coman (eds.), 2005. *Media Anthropology*. UK: SAGE Publication.
- Setiawan, Muhammad Nashir. 2002. *Menakar Panji Koming: Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro Pada Masa Reformasi Tahun 1998*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Shahab, Yasmine Zaki. 2005. "Sistem Keekerabatan sebagai Katalisator Peran Ulama Keturunan Arab di Jakarta" dalam *Antropologi Indonesia*, Vol. 29, No. 2.
- Shiraishi, S.S., 2009. *Pahlawan-pahlawan Belia: Keluarga Indonesia dalam Politik*. Terjemahan Tim Jakarta-jakarta. Jakarta: Nalar.
- Storper, Michael. 2001. "Lived Effect of Contemporary Economy: Globalization, Inequality and Consumer Society", dalam Jen Comaroff dan John L. Comaroff. (eds). *Milennial Capitalism and The Culture of Neoliberalism*. London: Duke University Press. hal. 87-96.
- Sudarmo, Darminto M. 2004. *Anatomi Lelucon di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Sunarto, Priyanto. 2005. *Metafora Visual Kartun Editorial Pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*. Disertasi Pascasarjana. Bandung: Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Svasek, Maruska. 2007. *Anthropology, Art and Cultural Production*. London: Pluto Press.
- Tabrani, Primadi. 2006. *Kreativitas dan Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreatifitas Dalam Perikemanusiaan Manusia*. Yogyakarta: Jalasutra
- Svendsen, Gert Tinggard dan Gunnar Lind Haase Svendsen (eds.). 2009. *Handbook of Social Capital: The Troika of Sociology, Political Science and Economics*. Cheltenham. UK: Edward Elgar.

- Wijana, I Dewa Putu. 2004. *Kartun, Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Wilson, Samuel M. dan Leighton C. Peterson. 2002. "The Anthropology of Online Communities" dalam *Annual Review of Anthropology*. Vol. 31 (2002). Pp 449-467.
- Winegar, Jessica. 2006. "Cultural Sovereignty in a Global Art Economy: Egyptian Cultural Policy and the New Western Interest in Art from the Middle East" dalam *Cultural Anthropology*, vol. 21. No. 2 (May, 2006). Pp. 173-204.
- Vokey, Scott. 2000. "Inspiration for Insurrection or Harmless Humour? Class and Politics in the Editorial Cartoon of Three Toronto Newspapers during the Early 1930s" dalam *Labour/Le Travail*, Vol. 45 (Spring, 2000), pp. 141-170, diterbitkan oleh Canadian Committee on labour History and Athabasca University Press.

Sumber Surat Kabar

"Para Pemenang Journalis Awards." *Jawa Pos*, 2 September 2014.

"Industri Kreatif Target 3 Persen PDB, Kemenkeu Kaji Insentif Fiskal." *Jawa Pos*, 11 Maret 2014.

"Komunitas Seni: Pabrik Ngartun." *Kompas*, 26 Maret 2007

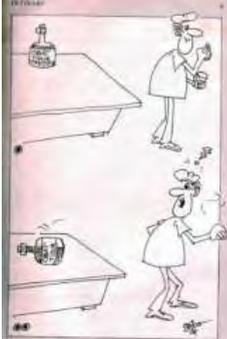
Sumber Internet

"KOKKANG terinspirasi hadirnya Pakyo", dalam <http://tyudkartun.blogspot.com/2010/07/KOKKANG-terinspirasi-hadirnya-pakyo.html> diakses pada tanggal 18 Juni 2014

LAMPIRAN

Matrikulasi Kartun Kaliwungu pada Majalah Intisari Tahun 1984-2004

Buku ini tidak diperjualbelikan.

No.	Gambar	Edisi	Kartunis / Inisial	Tema	Keterangan
1		September 1984	Odios / Dar	Kamar Pengantin	Kamar penganten anggota sirkus
2		Oktober 1984	Itoes Budi Santoso	Polisi	Maling masuk terowongan dan gamelan
3		Oktober 1984	Itoes Budi Santoso	Pengemis	Pengemis dan jas kurs valuta asing
4		Oktober 1984	Odios/Dar	Keluarga	Keluarga bertengkar dan dirigen
5		November 1984	Odios/Dar	Obat	Obat tidur
6		November 1984	Itoes Budi Santoso	Sirkus / Bunuh diri	Sirkus dan bunuh diri
7		November 1984	Itoes Budi Santoso	Obat	Potas ikan dengan pil tidur
8		November 1984	Odios/ Dar	Maling	Belajar menjadi maling

Buku ini tidak diperjualbelikan.

9		Desember 1984	Itoes Budi Santoso	Sepatu	Sepatu dan kandang kuda
10		Desember 1984	Odios / Dar	Kebakaran	Api olimpiade dan kebakaran
11		Januari 1985	Itoes Budi Santoso	Mobil	Dorong mobil mogok dan tangan memendek
12		Januari 1985	Odios/Dar	Kesehatan	Panti pelangsing badan
13		Januari 1985	Odios/Dar	Jawa / Wayang	Buto cakil dan drakula
14		Januari 1985	Itoes Budi Santoso	Pembantu Rumah Tangga	Pembantu, telepon dan weker
15		Januari 1985	Itoes Budi Santoso	Keluarga	Ring tinju tengkar

Buku ini tidak diperjualbelikan.

16		Januari 1985	Masprugs	Olah raga	Rekayasa Finish
17		Januari 1985	Itoes Budi Santoso	Tarzan	Bel rumah tarzan
18		Februari 1985	Itoes Budi Santoso	Nyamuk	Nyamuk memadamkan obat nyamuk bakar
19		Juni 1985	Odios/Dar	Wayang	Astronom dan gatot kaca
20		Agustus 1985	Itoes Budi Santoso	Restoran	Celemek pelayan dan daftar menu
21		Agustus 1985	Odios	Nyamuk	Nyamuk dan kuli tinta

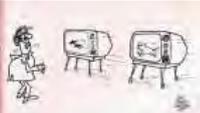
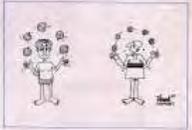
Buku ini tidak diperjualbelikan.

22		Januari 1986	Itoes Budi Santoso	Kardus / Simbol	Kardus dan logo jangan dibalik
23		April 1986	Itoes Budi Santoso	Hewan	Klinik dokter hewan dan kaki seribu
24		Juni 1986	Itoes Budi Santoso	Ibu Hamil	Jemuran baju ibu hamil
25		Juni 1986	Itoes Budi Santoso	Tarzan	Tarzan dan paparazi
26		Januari 1987	Itoes Budi Santoso	Kesehatan	Panti diet dan sabuk
27		Januari 1987	Itoes Budi Santoso	Nyamuk	Ruang donor darah dan nyamuk
28		Maret 1987	Itoes Budi Santoso	Nyamuk	Patung dan obat nyamuk bakar
29		Maret 1987	Itoes Budi Santoso	Nyamuk	Nyamuk, obat dan payung

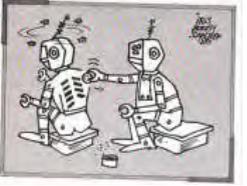
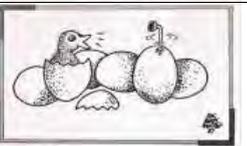
Buku ini tidak diperjualbelikan.

30		April 1987	Itoes Budi Santoso	Bayi	Harmonika dan bayi menangis
31		April 1987	Itoes Budi Santoso	Menembak	Sasaran tembak berlari
32		April 1987	Itoes Budi Santoso	Hewan	Jual kambing hitam
33		Mei 1987	Odios	Cermin	Kumis dan cermin
34		Juni 1987	Itoes Budi Santoso	Setrika	Jual setrika model ayam panggang
35		Juli 1987	Itoes Budi Santoso	Hewan	Tikus dan LBH
36		Juli 1987	Itoes Budi Santoso	Hewan	Bahtera Nabi Nuh dan anjing mainan

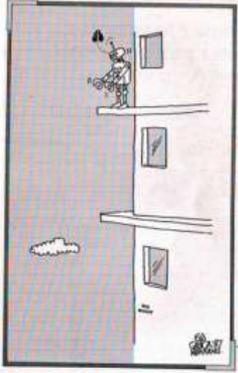
Buku ini tidak diperjualbelikan.

37		Agustus 1987	Itoes Budi Santoso	Bunuh diri	Bunuh diri dan sasaran tembak
38		September 1987	Odios	Koran	Koran dan berita kebakaran
39		September 1987	Itoes Budi Santoso	Balita	Anak menangis dan ibu mengenakan helm
40		September 1987	Itoes Budi Santoso	Hewan	Kucing dan tikus saling mengejar dalam televisi
41		Oktober 1987	Itoes Budi Santoso	Hewan	Monyet menonton acara flora-fauna di televisi
42		November 1987	Itoes Budi Santoso	Narapidana	Napi bobol penjara dan ruang tunggu
43		Desember 1987	Ifoed	Buah	Sirkus durian
44		Desember 1987	Odios	Hewan	Perahu kura-kura

Buku ini tidak diperjualbelikan.

45		Januari 1988	Ifoed	Hewan	Panjat pinang dan jerapah
46		Januari 1988	Itoes Budi Santoso	Robot	Robot masuk angin dan kerokan
47		Januari 1988	Muhammad Muslih	Maling dan Polisi	Maling sembunyi di pohon
48		Januari 1988	Odios	Hukuman mati	Pemandu eksekusi hukuman mati
49		Januari 1988	Itoes Budi Santoso	Hewan	Telur ayam dan periskop
50		Januari 1988	Itoes Budi Santoso	Pengemis	Pengemis dan ATM

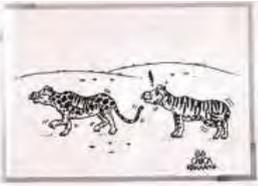
Buku ini tidak diperjualbelikan.

51		Januari 1988	Anugroho	Rambu jalan	Rambu jalan berputar
52		Januari 1988	Gacok	Robot	Robot bunuh diri
53		Januari 1988	Muhammad Muslih	Hewan	Tikus dan helm
54		Februari 1988	Itoes Budi Santoso	Hewan	Kaktus buaya

Buku ini tidak diperjualbelikan.

55		Maret 1988	Najib	Hewan	Susu sapi dan baju belang
56		Maret 1988	Gacok	Hewan	Macan menjahit kulit
57		Maret 1988	Odios	Transportasi	Plat nomer kuda
58		Maret 1988	Odios	Lowongan Kerja	Lowongan kerja paksa
59		April 1988	Gacok	Hewan	Singa dan salon

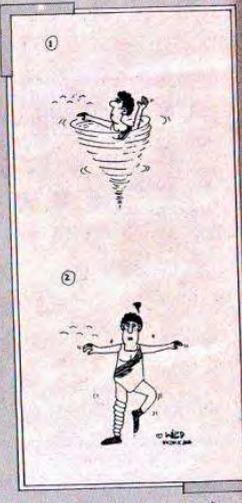
Buku ini tidak diperjualbelikan.

60		April 1988	Gacok	Hewan	Kulit macan bersulam
61		Mei 1988	Itoes Budi Santoso	Malaikat	Malaikat kecil belajar terbang
62		Juni 1988	Muhammad Muslih	Hewan	Ayam jantan dan tali
63		Juni 1988	Itoes Budi Santoso	Kuburan	Kuburan dan pesan penghuni

Buku ini tidak diperjualbelikan.

64		Juni 1988	Odios	Keluarga	Istri cerewet dan tiang sangkar burung
65		Juli 1988	Itoes Budi Santoso	Kuburan	Kuburan dan walkie talkie
66		Juli 1988	Itoes Budi Santoso	Sarjana	Sarjana muda dan sarjana tua
67		Agustus 1988	Muchid	Hantu	Sate kambing dan hantu tulang

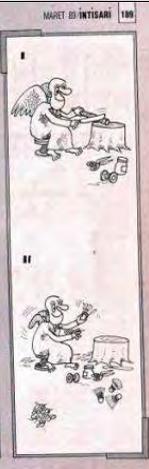
Buku ini tidak diperjualbelikan.

68		Agustus 1988	Itoes Budi Santoso	Hewan	Macan menjahit kulitnya sendiri
69		Agustus 1988	Tyud	Robot	Robot polisi dan robot maling
70		Agustus 1988	Wied	Olah raga	Senam dan kaki keplintir
71		September 1988	Ifoed	Hewan	Anak burung mummy
72		November 1988	Odios	Kuliner	Latihan ketangkasan penjual sate
73		November 1988	Itoes Budi Santoso	Hewan	Sapi dan debt kolektor
74		Desember 1988	Itoes Budi Santoso	Telepon umum	Telepon umum, antrian dan pistol

Buku ini tidak diperjualbelikan.

75		Desember 1988	Nasir	Hewan	Penguin kepanasan
76		Desember 1988	Muchid	Tarzan	Tarzan dan payung cemara
77		Januari 1989	Dar/Odios	Hantu	Midnight show dan pocong
78		Januari 1989	Gachuk	Maling	Tangan Bajak laut dan maling
79		Januari 1989	Dar/Odios	Hewan	Kura-kura renang
80		Januari 1989	Ifoed	Hewan	Kura-kura mandi
81		Februari 1989	Nasir	Narapidana	Napi dan matador

Buku ini tidak diperjualbelikan.

82		Februari 1989	Dar/Odios	Olah raga	Juara panah dunia
83		Maret 1989	Asbahar	Patung	Patung berdarah
84		Maret 1989	Itoes Budi Santoso	Malaikat	Malaikat dan suttle cock
85		April 1989	Itoes Budi Santoso	Hewan	Tempurung kura-kura

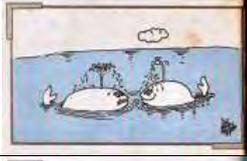
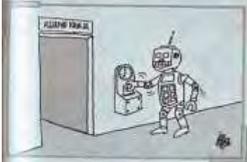
Buku ini tidak diperjualbelikan.

86		Juni 1989	Gachuk	Putri Duyung	Putri duyung yang takut basah
87		Juni 1989	Muhammad Muslih	Maling	Maling dan jin polisi
88		Juni 1989	Nasir	Putri Duyung	Putri Duyung dan Bunuh diri
89		Juni 1989	Gachuk	Bunuh diri	Bunuh diri

Buku ini tidak diperjualbelikan.

90		Juni 1989	Muhammad Muslih	Pemburu	Pemburu dan kepala rusa
91		Juli 1989	Itoes Budi Santoso	Aladin	Koran dan karpet terbang
92		Juli 1989	Muhammad Muslih	Kuliner	Menu bangau terbang
93		Juli 1989	Itoes Budi Santoso	Hewan	Taman safari dan macan narsis
94		Juli 1989	Wijanarko	Jawa	Payung jawa

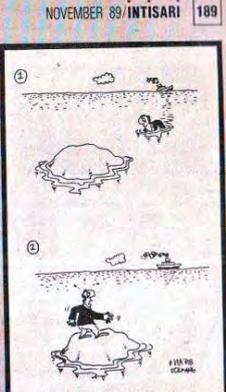
Buku ini tidak diperjualbelikan.

95		Juli 1989	Wijanarko	India	Kerokan jarum
96		Agustus 1989	Itoes Budi Santoso	Hewan	Ikan Paus dan kran air
97		Agustus 1989	Muhammad Muslih	India	Ruang tunggu dokter hewan
98		September 1989	Gachuk	Putri duyung	Putri duyung dan dokter hewan
99		September 1989	Muhammad Muslih	Etnis	Anting hidung tulang
100		September 1989	Itoes Budi Santoso	Robot	Robot dan mesin absensi
101		Oktober 1989	Itoes Budi Santoso	Obat /kesehatan	Minyak Angin

Buku ini tidak diperjualbelikan.

102		Oktober 1989	Itoes Budi Santoso	Ibu Hamil	Ibu hamil dan payung
103		Oktober 1989	Muhammad Najib	Pemadam kebakaran	Pemadam kebakaran
104		Oktober 1989	Dar/Odios	Hewan	Sarang laba-laba dan kabel

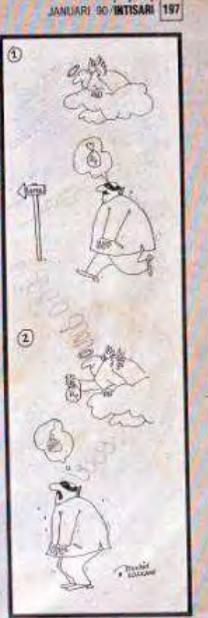
Buku ini tidak diperjualbelikan.

105		November 1989	Muhammad Muslih	Maling	Maling dan saku bule
106		November 1989	Itoes Budi Santoso	Jawa	Rokok dan Blangkon
107		November 1989	Muhammad Najib	Musibah	Kapal tenggelam dan pulau kecil

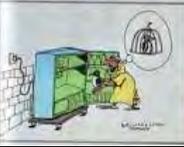
Buku ini tidak diperjualbelikan.

108		Desember 1989	Itoes Budi Santoso	Eksekusi	Ruang eksekusi dan buku mati ketawa
109		Desember 1989	Muhammad Muslih	Robot	Robot dan obeng
110		Desember 1989	anonim	Rambu	Rambu dan jurang
111		Desember 1989	Muhammad Najib	Robot	Robot dan las listrik
112		Desember 1989	Itoes Budi Santoso	Putri Duyung	Putri duyung dan jebakan tikus
113		Desember 1989	Dar/Odios	Senapan	Senapan laras super panjang
114		Desember 1989	Djoko Susilo	India	Pawang ular dan kencana
115		Desember 1989	Itoes Budi Santoso	Batman	Batman dan kelawar
116		Januari 1990	Muhammad Najib	Algojo	Algojo, tiang gantungan dan burung

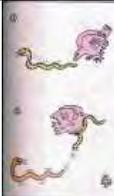
Buku ini tidak diperjualbelikan.

117		Januari 1990	Itoes Budi Santoso	Teknologi	Tikus dan CCTV
118		Januari 1990	Muchid	Maling	Maling dan malaikat
119		Februari 1990	Itoes Budi Santoso	Akuarium	Sarden kaleng dan akuarium
120		Februari 1990	Itoes Budi Santoso	Tentara	Tentara, senapan dan akar
121		Februari 1990	Asbahar	Bunuh diri	Bunuh diri dan loncat gedung

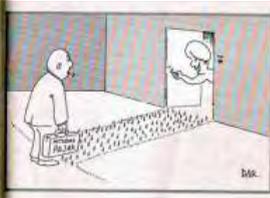
Buku ini tidak diperjualbelikan.

122		Februari 1990	Djoko Susilo	Jam Weker	Jam weker dan headset
123		Februari 1990	Anonim	Hewan	Kulkas, orang arab dan pinguin
124		Februari 1990	Nasir	Tukang puntung	Pembelajaran tukang puntung
125		Februari 1990	Gachuk	Hewan	Ayam dan telur
126		Februari 1990	Itoes Budi Santoso	Kereta api	Bantalan rel kereta api dan bantal
127		Maret 1990	Najib	Suku Asing	Hasil perburuan dan cicak
128		Maret 1990	Muchid	India	Patah tulang ala pawang ular
129		Maret 1990	Itoes Budi Santoso	Pintu	Pintu angkat dan pintu dorong
130		Maret 1990	Sony	Tandu/perawat	Pembawa tandu yang menjaga hati

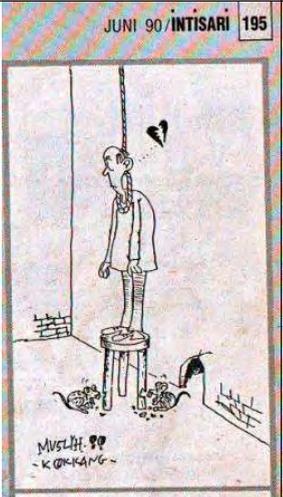
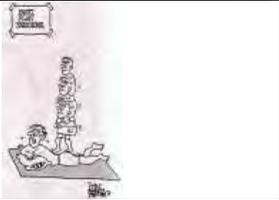
Buku ini tidak diperjualbelikan.

131		April 1990	Najib	Pengantin	Pengantin dan penjual sate
132		April 1990	Najib	Malaikat	Malaikat bermain hujan-hujan
133		April 1990	Itoes Budi Santoso	Hewan	Ular dan burung
134		April 1990	Itoes Budi Santoso	Loket	Loket bioskop mata satu
135		April 1990	Itoes Budi Santoso	Ruang tunggu	Ruang tunggu kematian dan hantu
136		April 1990	Dar / Odios	Tentara	Tentara dan koin
137		April 1990	Muhammad Muslih	Olah raga	Bulu tangkis dan tukang pel lantai
138		Mei 1990	Itoes Budi Santoso	Bunuh diri	Bunuh diri dan eskalator
139		Mei 1990	Itoes Budi Santoso	Tumpeng	Tumpeng dan gunung berapi

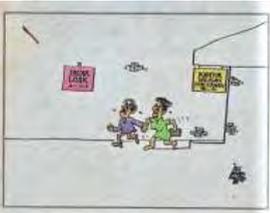
Buku ini tidak diperjualbelikan.

140		Mei 1990	Dar / Odios	India	Petugas pajak dan orang India
141		Mei 1990	Nasir	Hewan	Zebra singsing celana
142		Mei 1990	Najib	Maling	Maling dan mobil gembokan
143		Juni 1990	Wijanarko	Hewan	Kura-kura kerokan
144		Juni 1990	Sony	Pengemis	Pengemis dan tikus
145		Juni 1990	Najib	Koki	Koki, telur dan wajan benjol
146		Juni 1990	Nasir	Olah raga	Juara piala dunia
147		Juni 1990	Najib	Salju	Penyanyi seriosa dan salju

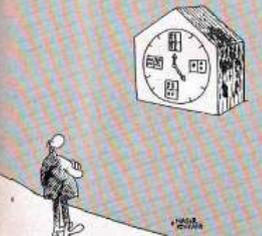
Buku ini tidak diperjualbelikan.

148		Juni 1990	Wijanarko	India	Binaraga dan trisep duri
149		Juni 1990	Muhammad Muslih	Bunuh diri	Bunuh diri dan tikus
150		Juni 1990	Itoes Budi Santoso	Pengobatan tradisional	Panti pijat tradisional
151		Juli 1990	Odios/Dar	Malaikat	Malaikat dan roket
152		Juli 1990	Najib	Paranormal / Jawa	Paranormal Jawa dan jurang
153		Juli 1990	Nasir	Tukang Puntung	Tukang puntung dan backhoe

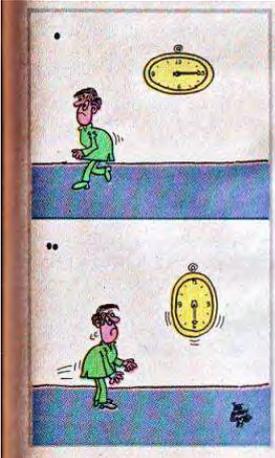
Buku ini tidak diperjualbelikan.

154		Juli 1990	Itoes Budi Santoso	Keluarga	Perceraian dan tukang loak
155		Juli 1990	Najib	Tentara	Upacara kemiliteran dan upacara kematian
156		Agustus 1990	Ifoed	Hewan	Unta dan AC
157		Agustus 1990	Itoes Budi Santoso	Robot	Robot dan kentut
158		September 1990	Itoes Budi Santoso	Hewan	Anjing dan orang buta
159		September 1990	Najib	Hewan	Ikan paus berkaki manusia

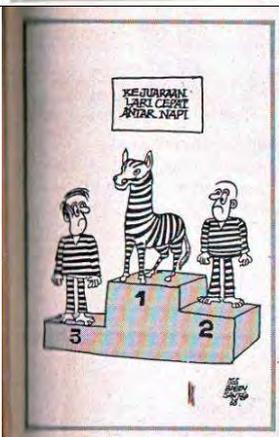
Buku ini tidak diperjualbelikan.

160		September 1990	Muhammad Muslih	Nenek	Nenek menjahit dan alat monitor
161		September 1990	Nasir	Eksekusi	Regu tembak dan penanda ronde
162		September 1990	M. Akbar	Bus	Bus rombongan naik haji dan bus rombongan naik gaji
163		Oktober 1990	Nasir	Jam	Jam domino

Buku ini tidak diperjualbelikan.

164		Oktober 1990	Itoes Budi Santoso	Jam	Jam lonjong
165		Oktober 1990	Itoes Budi Santoso	Radio	Radio dan tuna netra
166		Oktober 1990	Itoes Budi Santoso	Kesehatan	Pemabuk dan pil anti mabuk

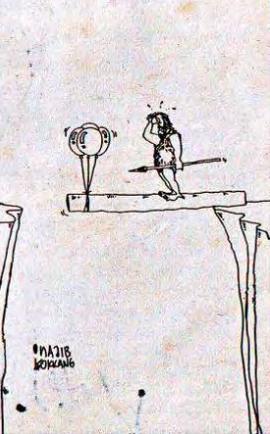
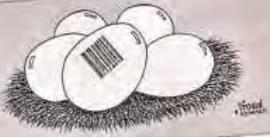
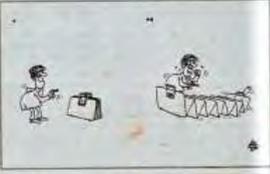
Buku ini tidak diperjualbelikan.

167		Oktober 1990	Najib	Hewan	Ayam dan telur berstempel
168		November 1990	Itoes Budi Santoso	Jawa	Orang Jawa, radio dan klinik radiologi
169		November 1990	Itoes Budi Santoso	Olah raga / juara	Juara lari cepat antar napi

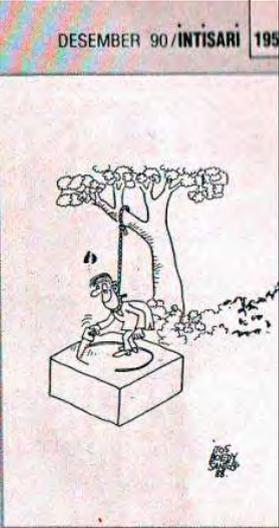
Buku ini tidak diperjualbelikan.

170		November 1990	Itoes Budi Santoso	Lukisan / Ibu hamil	Lukisan ibu hamil dan frame elastis
171		November 1990	Muhammad Muslih	Perampok/ Indian	Merampok suku Indian
172		November 1990	Itoes Budi Santoso	Asuransi	Kantor asuransi kematian
173		November 1990	Itoes Budi Santoso	Hewan	Anjing dan tulang obeng
174		November 1990	Muhammad Muslih	India	Korek kuping bulu landak
175		November 1990	Adirqo	Bus	Bus tingkat dan mangga
176		November 1990	Itoes Budi Santoso	Dokter	Dokter dan diagnosa gembel

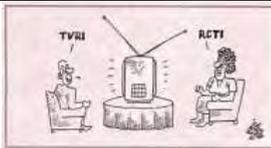
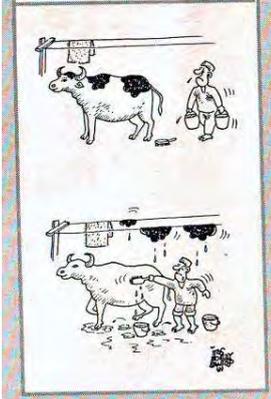
Buku ini tidak diperjualbelikan.

177		November 1990	Itoes Budi Santoso	Narapidana	Narapidana dan panti pijat ala LP
178		November 1990	Muhammad Muslih	Olah raga	Juara sumo
179		November 1990	Najib	Suku Asing	Suku asing, balon udara dan jurang
180		Desember 1990	Ifoed	Telur	Telur berbarcode
181		Desember 1990	Itoes Budi Santoso	Hewan/lukisan	Ikan akuarium dan kucing penyelam
182		Desember 1990	Itoes Budi Santoso	Tas	Tas koper panjang berpegas

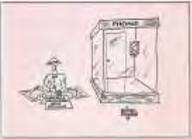
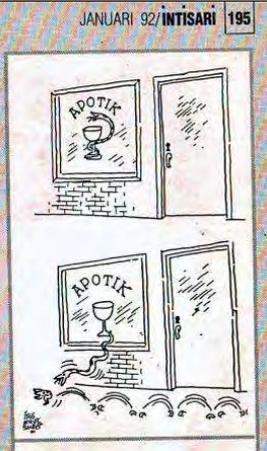
Buku ini tidak diperjualbelikan.

183		Desember 1990	Itoes Budi Santoso	Bunuh diri	Bunuh diri dan gergaji
184		Januari 1991	Itoes Budi Santoso	Hewan	Ikan dalam akuarium dan kucing penyelam
185		Januari 1991	Wijanarko	Hewan	Kura-kura dan panti pijat
186		Maret 1991	Itoes Budi Santoso	Tarzan	Pohon bonsai dan tarzan
187		Juli 1991	Muhammad Muslih	Tukang Jamu	Tukang jamu berotot
188		Juli 1991	Muhammad Muslih	Tukang Jamu	Tukang jamu dan tas ransel

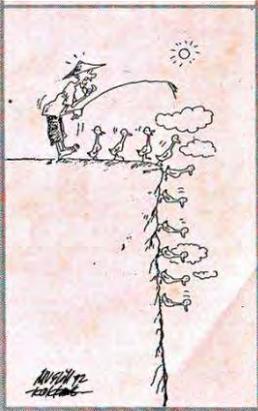
Buku ini tidak diperjualbelikan.

189		Oktober 1991	Muhammad Muslih	Jawa	Gangguan pertunjukan wayang
190		Oktober 1991	Muhammad Muslih	Jawa	Upacara adat perkawinan Jawa dan obat kuat
191		Oktober 1991	Muhammad Muslih	Jawa	Upacara adat Jawa dan alat menyelam
192		Desember 1991	Itoes Budi Santoso	Televisi	Televisi dua sisi
193		Desember 1991	Asbahar	Jawa	Penganten Jawa jumbo
194		Januari 1992	Itoes Budi Santoso	Hewan	Sapi perah dan jemuran

Buku ini tidak diperjualbelikan.

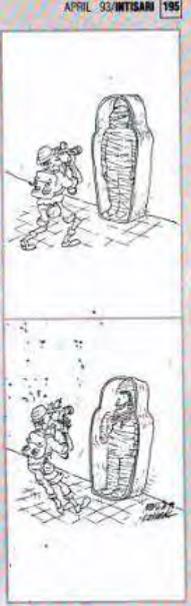
195		Januari 1992	Adirgo	Telepon	Telepon koin dan jasa uang receh
196		Januari 1992	Itoes Budi Santoso	Hewan	Lambang apotik dan kodok
197		April 1992	Fatah	India	Pawang ular dan pornografi
198		Mei 1992	Fatah	Jawa	Kursi goyang dan ayunan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

199		Juni 1992	Muhammad Muslih	Penggembala ala bebek	Penggembala bebek dan jurang
200		Juni 1992	Itoes Budi Santoso	Pemabuk	Mabuk, jangkar dan miras
201		Juni 1992	Itoes Budi Santoso	Malaikat / arwah	Kecelakaan mobil dan arwah pohon
202		Juni 1992	Fatah	Tukang puntung	Tukang puntung dan perokok
203		Juli 1992	Muhammad Muslih	Jawa	Operasi orang Jawa dan keris
204		Juli 1992	Fatah	Kendaraan	Kuda dan mobil

205		Juli 1992	Fatah	Mobil	Swike dan mobil kodok
206		Agustus 1992	Itoes Budi Santoso	Pengemis	Pengemis dan pembelajaran konsumen
207		Oktober 1992	Muhammad Muslih	Jawa	Tumpeng dan topi sombrero – Meksiko
208		Januari 1993	Itoes Budi Santoso	Hewan	Strategi pemerah sapi
209		Februari 1993	Fatah	Permen karet	Permen karet dan gelembung super
210		April 1993	Itoes Budi Santoso	Olah raga	Pelatnas, atlet senam dan sumur

Buku ini tidak diperjualbelikan.

211	 <p>APRIL 93/INTISARI 195</p>	April 1993	Muhammad Muslih	Mummy	Mummy narsis
212	 <p>MEI 93/INTISARI 195</p>	Mei 1993	Itoes Budi Santoso	Televisi	Kuis siapa dia?
213		Juni 1993	Muhammad Muslih	Jawa	Dot kendi ala Jawa

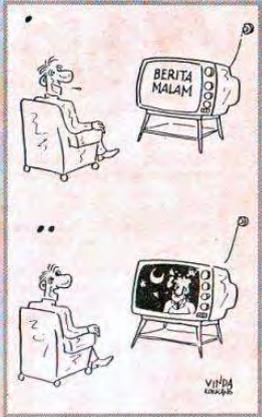
Buku ini tidak diperjualbelikan.

214		Juli 1993	Fatah	Televisi	Dunia dalam berita
215		Agustus 1993	Fatah	Olah raga	Sepak bola, gawang dan petasan
216		Agustus 1993	Muhammad Muslih	Tentara	Gudang senjata tentara
217		September 1993	Muhammad Muslih	India	Lalapan kaktus

Buku ini tidak diperjualbelikan.

218		September 1993	Mr Fuan	Pengemis	Pengemis dan kertas anda belum beruntung
219		Oktober 1993	Vinda	Cinematogr a fi	Shooting film adegan panas
220		Oktober 1993	Itoes Budi Santoso	Kamar Pas	Variasi kamar pas
221		Oktober 1993	Muhammad Muslih	Opera sabun	Terpeleset pertunjukan opera sabun

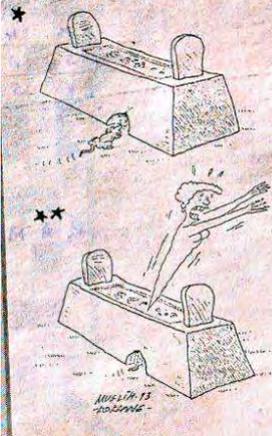
Buku ini tidak diperjualbelikan.

222	 <p>NOVEMBER '93/INTISARI 195</p> <p>BERITA MALAM</p> <p>VINDA KOKKANG</p>	November 1993	Vinda	Televisi	Televisi dan berita malam
223		Desember 1993	Tefi Hanafi	Patung	Reco pentung dan baseball
224		Desember 1993	Muhammad Muslih	Jawa	Bantengan dan WC umum
225	 <p>SAMATOR GAS</p> <p>INI HARUS KOKKANG</p>	Desember 1993	Wijanarko	Las	Las dan durian
226	 <p>JAMU AWET MUDA</p> <p>MUSLIM 93 KOKKANG</p>	Desember 1993	Muhammad Muslih	Tukang jamu	Jamu awet muda

Buku ini tidak diperjualbelikan.

227		Januari 1994	Muhammad Muslih	Olah raga	Lari estafet
228		Januari 1994	Muhammad Muslih	Olah raga	Jenis cedera atlet olah raga
229		Januari 1994	Vinda	Olah raga	Pelatihan atlet lompat indah
230		Januari 1994	Muhammad Muslih	Televisi	Televisi dan penyiar
231		Januari 1994	Tefi Hanafi	India	Tusuk gigi bulu landak
232		Januari 1994	Vinda	Petugas pajak	Petugas pajak tontonan bola

Buku ini tidak diperjualbelikan.

233		Februari 1994	Muhammad Muslih	Hewan	Pertarungan mati-matian dua ayam jantan
234		Februari 1994	Muhammad Muslih	Kuburan	Kuburan dan tikus
235		Maret 1994	Vinda	Perampok	Tingkatan kelas perampok

Buku ini tidak diperjualbelikan.

236		Maret 1994	Muhammad Muslih	Aladin	Aladin dan karpet terbang mogok
237		Mei 1994	Muhammad Muslih	Robot	Tusuk gigi robot
238		Mei 1994	Wawan Bastian	Superhero	Superman dan toilet
239		Mei 1994	Tiyok	Televisi	Acara sekilas wajah

Buku ini tidak diperjualbelikan.

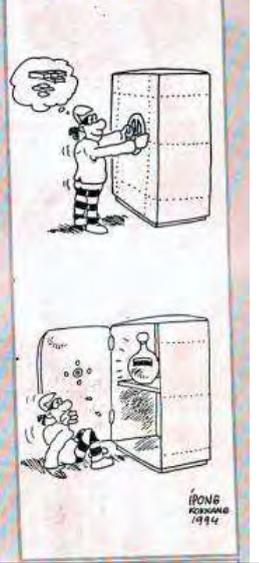
240		Juni 1994	Fudin	Televisi	Acara pembuatan mie instan
241		Agustus 1994	Wawan Bastian	Robot	Robot yang bersin
242		Agustus 1994	Itoes Budi Santoso	Pemadam kebakaran	Petugas pemadam kebakaran dan kain penangkap

Buku ini tidak diperjualbelikan.

243		September 1994	Tefi Hanafi	Enterpreneurship	Usaha patungan
244	<p>SEPTEMBER '94/INTISARI 195</p> 	September 1994	Itoes Budi Santoso	Orang tenggelam	Standar tarif pertolongan orang tenggelam
245		Oktober 1994	Itoes Budi Santoso	Tiang rumah	Tiang rumah dan orang
246		Oktober 1994	Vinda	Kedokteran	Ruang tunggu dokter spesialis anak
247		Oktober 1994	Fudin	Kusir	Jejak kaki kusir

Buku ini tidak diperjualbelikan.

248		Oktober 1994	Mas Udin	Televisi	Layar emas
249		Oktober 1994	Muhammad Muslih	Jawa	Dukun sunat dan pasar burung
250		Oktober 1994	Fudin	Telepon	Telepon umum dan rental telepon
251		Oktober 1994	Itoes Budi Santoso	Televisi	Acara prakiraan cuaca
252		Desember 1994	Fatah	Olah raga	Juara pertama pertandingan tinju

253		Desember 1994	Muhammad Muslih	Tukang puntung	Perokok, bak sampah dan tukang puntung
254		Januari 1995	Ipong	Maling	Maling, brangkas dan celengan
255		Maret 1995	Falis	Fashion	Pameran busana kerja antara napi dan gembel

Buku ini tidak diperjualbelikan.

256		April 1995	Zaenal Abidin	Tukang puntung	Anak perokok dan tukang puntung
257		Mei 1995	Muhammad Muslih	Kedokteran	Dokter hewan dan harimau
258		Mei 1995	Itoes Budi Santoso	Olah raga	Juara pertandingan tinju

Buku ini tidak diperjualbelikan.

259		Juni 1995	Muhammad Muslih	Ibu hamil	Ibu hamil dan tempat penitipan anak
260		Juli 1995	Zaenal Abidin	Nabi Nuh	Nabi Nuh dan acara prakiraan cuaca
261		Agustus 1995	Zaenal Abidin	Olah raga	Basket kanguru
262		Agustus 1995	Muhammad Muslih	Penonton Wayang	Penonton pagelaran wayang semalam suntuk

Buku ini tidak diperjualbelikan.

263		Agustus 1995	Tiyok	Televisi	Tayangan acara berita malam
264		September 1995	Muhammad Muslih	Tarzan	Pertarungan macan dengan tarzan
265		Oktober 1995	Fudin	Tuna wisata	Tuna wisata dan obat nyamuk
266		November 1995	Fudin	Maling	Jejak langkah maling ayam

Buku ini tidak diperjualbelikan.

267		November 1995	Zaenal Abidin	Olah raga	Karate dan penahan pukulan
268		Januari 1996	Falis	Pengobatan tradisional	Penyembuhan alternatif dan kerokan
269		Maret 1996	Muhammad Muslih	Loket	Antrian loket dan calo
270		Maret 1996	Fudin	Kuburan	Kuburan dan proyek pelebaran jalan
271		Maret 1996	Muhammad Muslih	Narapidana	Narapidana kabur dan hujan
272		April 1996	Muhammad Muslih	Kuliner	Steak dan centeng

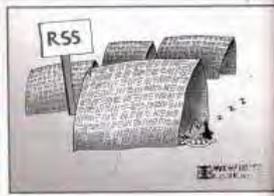
Buku ini tidak diperjualbelikan.

273		April 1996	Vinda	Narapidana	Hukuman eksekusi dan arwah
274		Mei 1996	Wawan Bastian	Penganten baru	Kamar penganten baru dan pemain cadangan
275		Juni 1996	Tyud	Maling	Maling bank dan kredit macet
276		Juni 1996	Zaenal Abidin	Tentara	Granat nanas dan karung pasir
277		Agustus 1996	Muhammad Muslih	Hewan	Kera dan kura-kura akustik

Buku ini tidak diperjualbelikan.

278		Agustus 1996	Muhammad Muslih	Jawa	Upacara perkawinan lintas jaman
279		Agustus 1996	Zaenal Abidin	Narapidana	Napi dan tempat penitipan barang
280		November 1996	Vinda	Olah raga	Pekan olahraga antar narapidana
281		November 1996	Fudin	Mancing	Pemancing dan ikan hiu
282		November 1996	Zaenal Abidin	Televisi	Larangan meninggalkan televisi
283		Desember 1996	Sanggar W	India	Lomba kepruk durian

Buku ini tidak diperjualbelikan.

284		Desember 1996	Falis Budi	Mesin cuci	Teknologi manual mesin cuci
285		Desember 1996	Muhammad Muslih	Orang-orangan sawah	Orang-orangan sawah dan burung
286		Januari 1997	Muhammad Muslih	Olah raga	Golf dan orang Arab
287		Februari 1997	Fudin	Aladin	Jin aladin dan masa kontrak
288		Februari 1997	Makhfud	Rumah	Rumah sangat sederhana

Buku ini tidak diperjualbelikan.

289		Februari 1997	Muhammad Muslih	Mainan anak	Bocah gemuk dan balon
290		Maret 1997	Fudin	India	Kerokan ala pawang ular
291		Maret 1997	Muhammad Muslih	Rapat	Bawaan menuju ruang rapat
292		Maret 1997	Ilham Reksa	Konflik	Pak RW dan juara pertengkaran antar tetangga

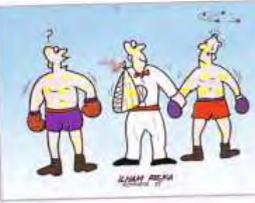
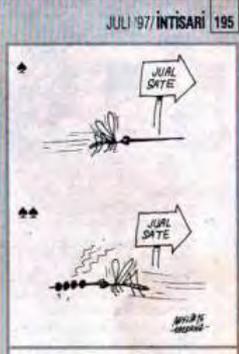
Buku ini tidak diperjualbelikan.

293		April 1997	Tiyok	Televisi	Televisi dan pergantian saluran manual
294		April 1997	Zaenal Abidin	Petani	Pisau cukur dan cangkul cukur
295		April 1997	Muhammad Muslih	Tentara	Tentara patroli malam dan lampu tempel
296		April 1997	Zaenal Abidin	Agraria	Perkebunan karet
297		April 1997	Muhammad Muslih	Jawa	Kursus mengemudi andong

Buku ini tidak diperjualbelikan.

298		Mei 1997	Tiyok	Televisi	Ramalan cuaca dan hujan batu
299		Juni 1997	Zaenal Abidin	Obat tidur	Obat tidur dan bantal
300		Juni 1997	Falis Budi	Olah raga	Kejuaraan angkat besi dan batangan baja
301		Juni 1997	Ilham Rekza	Olah raga	Tour de Java

Buku ini tidak diperjualbelikan.

302		Juli 1997	Tyud	Becak	Becak dan hujan
303		Juli 1997	Ilham Reksa	Olah raga	Juara pertandingan tinju dan wasit patah tangan
304		Juli 1997	Muhammad Muslih	Hewan	Nyamuk dan sate
305		Agustus 1997	Muhammad Muslih	Maling	Maling dan dokter gigi

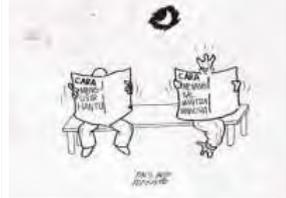
Buku ini tidak diperjualbelikan.

306		September 1997	Muhammad Muslih	Obat kuat	Penjual obat kuat, burung dan bocah kecil
307		Oktober 1997	Muhammad Muslih	Hewan	Tempat penitipan anak
308		November 1997	Muhammad Muslih	Olah raga	Orang tenggelam dan atlet angkat besi

Buku ini tidak diperjualbelikan.

309		November 1997	Muhammad Muslih	Susu	Susu sapi dan kepala bertanduk
310		Desember 1997	Muhammad Muslih	Jawa	Bajak sapi dan selancar sapi
311		Januari 1998	Muhammad Muslih	Tarzan	Tarzan dan korek kuping
312		Januari 1998	Sanggar W	Sumur	Sumur dan penyelam

Buku ini tidak diperjualbelikan.

313		Januari 1998	Adirqo	Pemadam kebakaran	Petugas pemadam kebakaran dan ember
314		Januari 1998	Muhammad Muslih	Olah raga	Sansak tinju dan kulit durian
315		Januari 1998	Muhammad Muslih	Olah raga	Golf dan kanguru
316		Februari 1998	Zaenal Abidin	Tentara	Alat penyiram tanaman militer dan sipil
317		Februari 1998	Falis Budi	Koran	Koran manusia dan hantu
318		Februari 1998	Ilham Rekxa	Olah raga	Pelari dan rambu kurangi kecepatan sering terjadi kecelakaan
319		Februari 1998	Zaenal Abidin	Loket	Antrian loket dan himbauan dilarang saling mendahului

Buku ini tidak diperjualbelikan.

320		Maret 1998	Muhammad Muslih	Olah raga	Karate dan anjing
321		Maret 1998	Gembil	Wayang	Wayang kulit, lakon anoman kobong dan pepadam kebakaran
322		April 1998	Muhammad Muslih	Kapal	Kapal uap dan orang merokok
323		Mei 1998	Misri	Olah raga	Pojok ring tinju dan peti mati
324		Mei 1998		India	Pawang ular opname

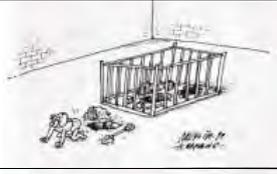
Buku ini tidak diperjualbelikan.

325		Agustus 1998	Muhammad Muslih	Celengan	Celengan babi yang hidup
326		September 1998			
327		September 1998	Zaenal Abidin	Olah raga	Dongkrak pelatih senam
328		Oktober 1998	Zaenal Abidin	Manula	Hewan peliharaan manula
329		Oktober 1998	Nono	Kuliner	Es durian
330		Desember 1998	Zaenal Abidin	Olah raga	Dayung dan putri duyung

Buku ini tidak diperjualbelikan.

331		Mei 1999	Toto Suwito	Maling	Maling dan koruptor (hasil KKN)
332		Mei 1999	Tiko	Olah raga	Bendera finish dan hujan
333		Juni 1999	Misri	Olah raga	Pelukis dan atlet angkat besi
334		Juni 1999	Misri	Dinosaurus	Pemburu dinosaurus
335		September 1999	Misri	Sumur	Sumur air panas dan air dingin

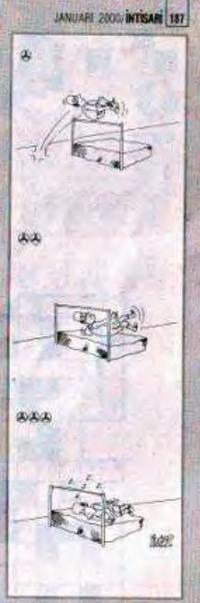
Buku ini tidak diperjualbelikan.

336		November 1999	Muhammad Muslih	Jawa	Jaranan Jawa dan pawang ular
337		November 1999	Falis Budi	Tukang jamu	Tukang jamu dan jamu kuat
338	<p>NOVEMBER '99/INTISARI 187</p> 	November 1999	Muhammad Muslih	Tarzan	Tarzan dan hiburan topeng monyet
339		Januari 2000	Muhammad Muslih	Bayi	Bayi yang membuat terowongan
340		Januari 2000	Munasek	Toilet	WC umum dan tempat penitipan barang
341		Januari 2000	Toto Suwito	Debat terbuka	Debat terbuka di alam terbuka

Buku ini tidak diperjualbelikan.

342		Januari 2000	Muhammad Muslih	Galon	Galon yang menyusut
343		Januari 2000	Tulkimin / Zaenal Abidin	Wartawan	Wartawan wawancara pawang ular
344		Januari 2000	Fudin	Mainan anak	Ayunan dan ayunan tong sampah

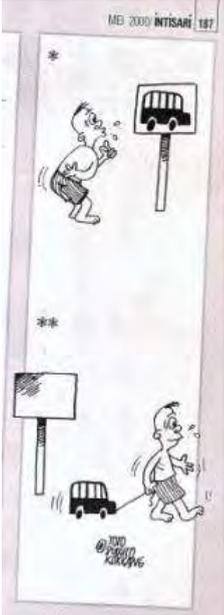
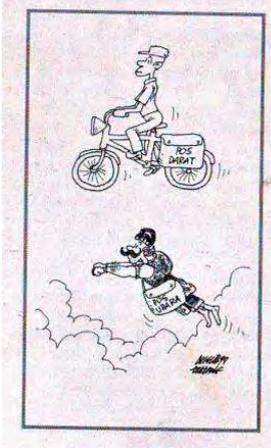
Buku ini tidak diperjualbelikan.

345		Januari 2000	Fudin	Olah raga	Atlet loncat galah dan atlet yang tertidur
346		Februari 2000	Muhammad Muslih	Rokok	Ruang tunggu dan peringatan anti rokok
347		Februari 2000	Muhammad Muslih	Olah raga	Pertandingan anggar antar dokter
348		Maret 2000	Toto Suwito	Balon udara	Balon udara dan serangan burung pelatuk
349		Maret 2000	Toto Suwito	Kedokteran	Dokter jaga

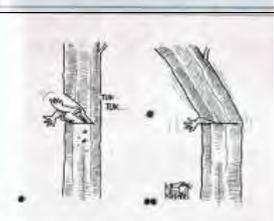
Buku ini tidak diperjualbelikan.

350		Maret 2000	Muhammad Muslih	ATM	ATM dan tangan
351		April 2000	Toto Suwito	Sepeda	Ban sepeda mbulet
352		April 2000	Alip	Wayang	Jajanan semar mendhem

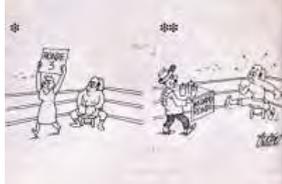
Buku ini tidak diperjualbelikan.

353		Mei 2000	Fudin	Kedokteran	Ruang operasi dan mesin jahit
354		Mei 2000	Toto Suwito	Mainan anak	Rambu mobil-mobilan
355		Juni 2000	Muhammad Muslih	Tukang pos	Pos darat dan pos udara

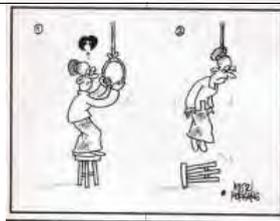
Buku ini tidak diperjualbelikan.

356		Juni 2000	Lusi Poniym	Olah raga	Basket dan keranjang jamu
357		Juli 2000	Munasek	Maling	Maling, polisi dan batang pohon
358		Juli 2000	Sanggar W	India	Pawang ular dan naga
359		Agustus 2000	Aris	Pengemis	Strategi pengemis
360		Agustus 2000	Misri	Penganten	Kamar penganten baru
361		Agustus 2000	Meok	Hewan	Pohon dan burung pelatuk
362		Agustus 2000	Sanggar W	Jawa	Penumpang bus dan tongkat kakek

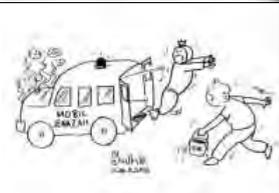
Buku ini tidak diperjualbelikan.

363		Oktober 2000	Meok	Pawang ular / India	Pawang ular dan kerokan
364		Oktober 2000	Sanggar Wo	Aladin	Aladin dan karpet ajaib yang mogok
365		Oktober 2000	Misri	Obat Nyamuk	Obat nyamuk dan parasut
366		Oktober 2000	Fudin	Olah raga	Pertandingan tinju dan wedang ronde
367		Oktober 2000	Falis Budi	Kedokteran	Infus jamu

Buku ini tidak diperjualbelikan.

368		Oktober 2000	Muhammad Muslih	Jam	Jam dan burung sakit gigi
369		Desember 2000	Muhammad Muslih	Mainan anak	Mainan anak dan gembel
370		Februari 2001	Muhammad Muslih	Hujan	Hujan dan kubangan air
371		Februari 2001	Muhammad Muslih	Pohon	Pohon dan anjing kencing
372		Februari 2001	Toto Suwito	Olah raga	Start pelari dan balon
373		Februari 2001	Sanggar Watiko	Hewan	Telepon umum dan jerapah
374		Februari 2001	Misri	Bunuh diri	Mbah putri bunuh diri

Buku ini tidak diperjualbelikan.

375		Februari 2001	Tiko	Penumbuk padi	Penumbuk padi dan tongkat bengkok
376		Maret 2001	Adirqo	Telepon	Telepon kartun dan kartu domino
377		April 2001	S. Watiko	Sirkus	Tukang sirkus dan ikan
378		April 2001	Enggal Yudha	Jawa	Abdi dan raja yang tertidur
379		April 2001	Fudin	Tentara	Mobil penyapu ranjau
380		April 2001	Enggal Yudha	Mobil Jenazah	Mobil jenazah dan kebakaran
381		Mei 2001	Doel Azis	Mengorok	Solusi menangani gangguan tidur

Buku ini tidak diperjualbelikan.

382		Mei 2001	Fudin	Antena	Antena dan perkampungan nelayan
383		Mei 2001	Toto Suwito	Nenek Sihir	Nenek sihir dan SPBU
384		Mei 2001	Falis Budi	Pendidikan	Sekolah penerbangan
385		Mei 2001	Muhammad Muslih	Wartawan	Wartawan beda jaman
386		Mei 2001	Adirgo	Manula	Jalan pemuda

Buku ini tidak diperjualbelikan.

387		Juni 2001	Munasek	Toilet	Pasién rumah sakit dan toilet
388		Juni 2001	Fudin	Kedokteran	Ruang tunggu dokter spesialis mata
389		Juni 2001	Zaenal Abidin	Kedokteran	Sisa operasi kencing batu
390		Juni 2001	Adirqo	Narapidana	Anjing dan napi
391		Juni 2001	Tefi Hanafi	Jawa	BAR dalam kosakata Jawa
392		Juni 2001	Enggal Yudha	Hewan	Ular dan kodok
393		Juli 2001	Watiko	Maling	Maling ATM

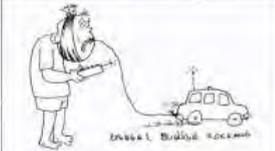
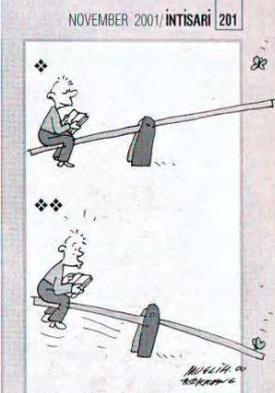
Buku ini tidak diperjualbelikan.

394		Juli 2001	Muhammad Muslih	Wartawan Olahraga	Wawancara atlet
395		Juli 2001	Doel Azis	Matador	Matador dan jaranan
396		September 2001	Toto Suwito	Televisi	Televisi dan tayangan berita gunung meletus
397		September 2001	Muhammad Muslih	Gong	Gong getar
398		September 2001	Yudha	India	Pawang ular dan pawang gajah

Buku ini tidak diperjualbelikan.

399		September 2001	Toto Suwito	Maling	Maling-polisi dan istirahat minum
400		Oktober 2001	Toto Suwito	Narapidana	Maling dan polisi manekin
401		Oktober 2001	Muhammad Muslih	Olah raga	Pelatih bola dan aktivitas pemain cadangan
402		Oktober 2001	Misri	Mummy	Peti mati yang dikontrakan

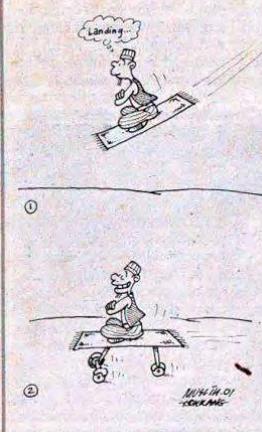
Buku ini tidak diperjualbelikan.

403		Oktober 2001	Enggal Yudha	Sakit gigi	Sakit gigi dan mobil remote control
404		Oktober 2001	Doel Azis	India	Bermain gelembung sabun
405		November 2001	Fudin	Aladin	Aladin, polentas dan karpet ajaib
406		November 2001	Tulus / Zaenal Abidin	Jawa	Ojek payung
407		November 2001	Muhammad Muslih	Ayunan	Ayunan dan kupu-kupu

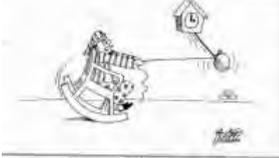
Buku ini tidak diperjualbelikan.

408		Desember 2001	Fudin	Olah raga	Pertandingan catur antara napi dengan sipir
409		Desember 2001	Doel Azis	Mainan Anak	Mainan anak Tionghoa
410		Desember 2001	Toto Suwito	Televisi	Bina vokalia dan seruan sahur
411		Januari 2002	Enggal Yudha	Hewan	Restoran, anjing dan tulang
412		Januari 2002	Enggal Yudha	Topeng monyet	Topeng monyet dan induk monyet
413		Januari 2002	Zaenal Abidin	Televisi	Maling, Televisi dan polisi

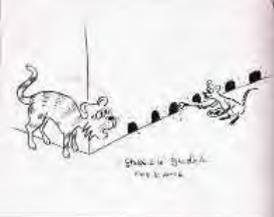
Buku ini tidak diperjualbelikan.

414		Januari 2002	Munasek	Olah raga	Atletik dan kamerawan
415		Februari 2002	Muhammad Muslih	Aladin	Pendaratan karpet terbang
416		Februari 2002	Misri	Rel kereta api	Rel kereta api dan tanjakan
417		Februari 2002	Yono	Narapidana	Maling, Polisi dan bola besi

Buku ini tidak diperjualbelikan.

418		April 2002	Muhammad Muslih	Olah raga	Penjaga gawang yang kreatif
419		April 2002	Toso	Olah raga	Balap motor dan peringatan banjir
420		Mei 2002	Toso	Pawang Ular	Pawang ular pipis
421		Mei 2002	Muhammad Muslih	India	Pawang ular, sea food dan duri ikan
422		Mei 2002	Fudin	Jawa	Kursi goyang dan jam bandul

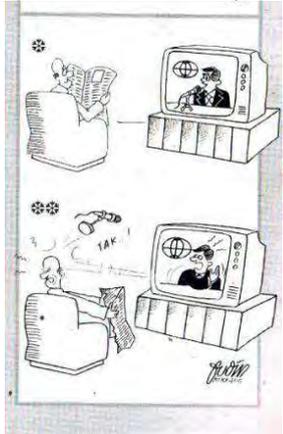
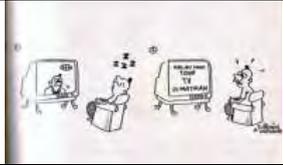
Buku ini tidak diperjualbelikan.

423		Juni 2002	Muhammad Muslih	Olah raga	Wasit dan pemain bola
424		Juli 2002	Toso	Putri duyung	Putri duyung dan ikan
425		Juli 2002	Paidi Marsela/ Muhammad Muslih	Tentara	Dorong tank mogok
426		Juli 2002	Enggal Yudha	Hewan	Kucing dan tikus pelukis
427		Juli 2002	Misri	Sakit gigi	Jebakan tikus dan sakit gigi

Buku ini tidak diperjualbelikan.

428		Juli 2002	Fudin	Olah raga	Atletik dan batu bata
429		Agustus 2002	Fudin	Televisi	Festival pemilihan Bintang Radio dan Televisi (BRTV)
430		Agustus 2002	Misri	Olah raga	Pertandingan sumo
431		September 2002	Muhammad Muslih	Kamar pas	Kamar paling pas

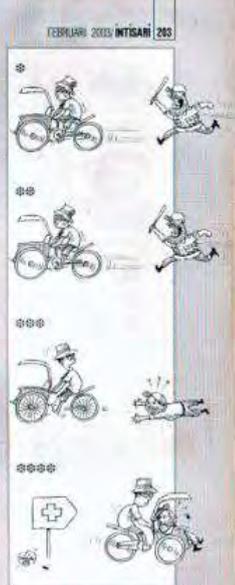
Buku ini tidak diperjualbelikan.

432		Oktober 2002	Fudin	Televisi	Televisi dan presenter marah
433		Oktober 2002	Adirqo	Olah raga	Petinju, sansak dan tengkorak
434		Oktober 2002	Paidi Marsela	Petasan	Teknik mengurangi bunyi keras petasan
435		Oktober 2002	Tulkimin/Zanal Abidin	Televisi	Tayangan berita dan peringatan tidur
436		Oktober 2002	Muhammad Muslih	Burung	Pakan burung dan pipis

Buku ini tidak diperjualbelikan.

437		Oktober 2002	Zaenal Abidin	Minuman keras	Minuman keras dan es batu
438		November 2002	Taufiq	Bulan puasa	Hormatilah bulan puasa
439		November 2002	Enggal Yudha	Hewan	Anjing berpuasa
440		November 2002	Tulus/Zaena I Abidin	Wayang orang	Polisi, Pertunjukan wayang orang dan semar mendhem
441		Februari 2003	Enggal Yudha	India	Pawang ular sakit gigi
442		Februari 2003	Toso	Televisi	Televisi, lawak dan acara misteri

Buku ini tidak diperjualbelikan.

443		Februari 2003	Muhammad Muslih	Olah raga	Perayaan hari kasih sayang atlet bulu tangkis
444		Februari 2003	Muhammad Najib	Tukang becak	Tukang becak dan petugas kamtib
445		Maret 2003	Fudin	Hewan	Topeng monyet dan wc umum
446		April 2003	Misri	Maling	Maling televisi dan penggila bola

Buku ini tidak diperjualbelikan.

447		April 2003	Muhammad Muslih	Olah raga	Napi fitness dan upaya kabur
448		Mei 2003	Munasek	Hewan	Kura-kura dan tukang semir
449		Mei 2003	Fudin	Maling	Maling dan sumur
450		Juni 2003	Tulkimin	Tulkimin/Z aenal Abidin	Rumah sakit jiwa dan dalang edan

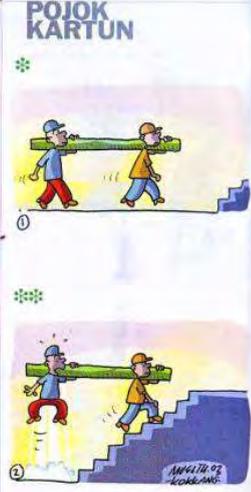
Buku ini tidak diperjualbelikan.

451		Juli 2003	Asbahar	Penggembala bebek	Penggembala bebek dan jurang
452		Juli 2003	Muhammad Muslih	Olah raga	Kursi untuk heading bola
453		Agustus 2003	Dhar	Malaikat	Malaikat dan burung
454		Agustus 2003	Toso	Telepon umum	Telepon umum dan hujan
455		Agustus 2003	Muhammad Muslih	Tentara	Pejuang, tentara dan kamus Indonesia – Belanda

Buku ini tidak diperjualbelikan.

456		Oktober 2003	Muhammad Muslih	Petani	Petani di gedung pencakar langit
457		Februari 2004	Muhammad Muslih	Pemancing	Teknik memancing putri duyung
458		Februari 2004	Munasek	Hewan	Ulat buah dan hujan
459		Maret 2004	Tefi Hanafi	Hewan	Perlintasan kereta api dan jerapah
460		Maret 2004	Muhammad Muslih	Olah raga	Ski salju dan nenek sihir
461		Maret 2004	Dhar	Arwah/Malaikat	Malaikat dan gatot kaca

Buku ini tidak diperjualbelikan.

462		Maret 2004	Muhammad Muslih	Hewan	Ular dan celengan ayam
463		Agustus 2004	Muhammad Muslih	Mainan anak	Mainan anak berdasarkan kelas
464		Desember 2004	Muhammad Muslih	Tukang angkat	Tukang angkat balok kayu dan tangga

Buku ini tidak diperjualbelikan.

465	 <p>56 HUSA HANA 2007</p>	Januari 2007	Zaenal Abidin	Tentara	Tentara, Helm dan dispenser
466	 <p>Januari 2007</p>	Januari 2007	Muhammad Muslih	Hewan	Lift dan lubang tikus

Buku ini tidak diperjualbelikan.

GOJEK, GOJLOK, MOMONG

STUDI BUDAYA KREATIF KELOMPOK KARTUNIS KALIWUNGU

kokkang

Kartun adalah sebuah seni karya yang mengandalkan aspek sederhana secara visual, namun mempunyai makna yang mendalam dan sarat perlambang. Kartun dan media cetak serasa dua sisi mata uang yang tidak dapat terpisahkan. Juga dapat diibaratkan sebagai lahan, kapling, arena, periuk, sirkuit, dan ring tinju. Kartun dibedakan menjadi dua yaitu kartun humor dan kartun editorial. Kartun humor Indonesia jika dilihat dari sisi historis, komunitas, dan dinamika memiliki tempat tersendiri di masyarakat. Kartun editorial membentuk opini pembaca, kartun humor dianggap sebagai hiburan semata. Berkarya adalah hak setiap personal kartunis, namun akan lebih baik mempunyai komunitas. Ranah personal dan komunal menjadi kajian dalam buku ini. Komunitas seperti rumah bersama yang menjadi wadah penampung aspirasi, tempat untuk saling berbagi ide, dan belajar.

Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG) sebagai suatu komunitas yang mempunyai pandangan bahwa kreatifitas merupakan sinergi antara level personal dan komunal dalam jaringan sosial termasuk tujuh relasi kerabat anggotanya. Komunitas kartunis ini menjadi sarana pengembangan budaya kreatif berbasis komunitas. Misi utamanya adalah memasyarakatkan kartun dan mengkartunkan masyarakat khususnya Kaliwungu. Strategi yang dilakukan melalui gojlok, gojek, momong, dan sharing. Relasi kerabat menjadi modal sosial untuk orientasi internal dan eksternal. Orientasi internal untuk peningkatan kapasitas teknis dan artistik, orientasi eksternal diupayakan dapat meningkatkan daya saing dengan komunitas kartun lain dalam satu arena yaitu media cetak. Secara garis besar, buku ini berisi tentang dinamika kartun humor di Indonesia, interelasi kartun humor dan media, jaringan sosial kartunis, proses kreatif komunal, kajian etnoestetika, dan modal sosial. Buku ini patut dikonsumsi oleh kartunis, akademisi, pekerja seni, dan masyarakat umum khususnya yang tertarik pada kajian budaya kreatif dan antropologi seni.

KEPEL
press

Penerbit Kepel Press

Puri Arsita A-6

Jl. Kalimantan, Ringroad Utara, Yogyakarta

Telepon: 0274-884500, 081-227-10912

e-mail: amara_books@yahoo.com

ISBN 978-602-356-021-9



9 786023 560219