

Metafora dalam Kartun Bertema Korupsi

Karya G.M. Sudharta

Iskandar

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
banlahetungang@yahoo.com

Abstrak

Kartun merupakan salah satu bentuk dialektika tanda dalam kategori bahasa verbal dan nonverbal, yang membuat dirinya unik adalah karena karakternya yang menyimpang, lucu, bersifat satir atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Sebagai salah satu bahasa politik, kartun telah menjadi instrumen pokok untuk menceritakan realitas, segala tindakan dalam kartun merupakan studi tentang tanda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metafora yang digunakan dalam kartun bertema korupsi. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi kualitatif, dengan pendekatan deskriptif, yaitu dimana data yang dikumpulkan adalah karya visual kartun G.M. Sudharta yang dibuat tahun 2012 untuk koran Kompas, dan yang dipublikasikan pada media sosial *Facebook*-nya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapatnya metafora yang sangat dominan dan beragam dalam kartun bertema korupsi yang menandakan terdapatnya proses yang kritis dalam memandang budaya komunikasi. Setiap kartunis menciptakan tokoh kartun fiktif sebagai identitas yang mewakili dirinya untuk menyampaikan opini, kritik, dan olok-olok terhadap sesuatu yang sedang berlaku dalam realitas sehari-hari. Selain itu, setiap kartunis memiliki keunikan dalam menyampaikan pesan, hal tersebut merupakan gaya yang dipengaruhi oleh latar belakangnya masing-masing.

Kata kunci: *metafora, kartun, korupsi*

Absract

Cartoon is a form of dialectic sign in the category of verbal and nonverbal language, which makes it unique is that deviant character, humorous, satirical or sarcatic, either against the person or his actions. As one of the political languages, cartoons have become a staple instrument to communicate the reality, every action in cartoon are the study of signs. This study aims to determine the metaphor used in cartoons with the theme of corruption. The research methodology used is qualitative methodology, with descriptive approach, that is where the data collected is a visual work of cartoon G.M. Sudarta made in 2012 for Kompas newspaper, and published on social media Facebook. The results of this study indicate that there is a very dominant and varied metaphor in a corruption-themed cartoon that signifies the existence of a critical process in viewing the culture of communication. Each cartoonist creates a fictitious cartoon character as an identity representing him/herself to convey opinions, criticisms, and banter towards something that is prevailing in the everyday reality. In addition, each cartoonist is unique in conveying the message, it is a style influenced by their background.

Keywords: *metaphor, cartoons, corruption*

Pendahuluan

Instrumen pokok untuk menceritakan realitas adalah bahasa. Penggunaan bahasa tanda dalam realitas tertentu amat dibutuhkan untuk menyampaikan ide atau pemikiran. Bahasa tanda tidak semata apa yang mudah dipahami, namun juga tentang apa yang akan dipahami sebagai makna. Itu bisa terjadi setelah bahasa itu diperkenalkan dan menjadi konvensi bersama.

Kartun adalah jenis ruang komunikasi yang dipenuhi oleh bahasa tanda, ia merupakan suatu bentuk pertarungan tanda di dalamnya dengan menggunakan bahasa nonverbal dan verbal sekaligus, itulah sebagian hal yang membuat dirinya agak unik, selain karena dalam kartun berbagai karakter itu terkadang dibuat menyimpang, lucu dan bersifat satir atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya.

Ciri-ciri kartun adalah memiliki bentuk yang sederhana karena terjadi deformasi atau distorsi wajah dan bentuk fisik. Toety Heraty Noerhadi dalam tulisannya berjudul “Kartun dan Karikatur sebagai Wahana Kritik Sosial” menyatakan bahwa ada sedikit perbedaan antara kartun dan karikatur. Karikatur merupakan gambaran yang diadaptasi dari realitas, tokoh-tokoh yang digambarkan adalah tokoh-tokoh bukan fiktif, yang ditiru lewat penyimpangan (*distortion*) untuk memberikan persepsi tertentu terhadap pembaca. Sedangkan kartun adalah tokoh yang digambarkan biasanya bersifat fiktif. Walaupun demikian, kartun dan karikatur biasanya bisa berada dalam satu *frame* yang sama dan saling mendukung dalam satu tujuan yaitu komunikasi (Wijana, 2004: 7).

Bahasa metafora yang kaya dalam karikatur menjadi bukti tentang bagaimana bahasa itu tidak hanya disampaikan, namun juga disepakati dan dipahami bersama, agar komunikasi bisa berjalan lancar. Di dalam kartun, tidak sedikit kemungkinan dari penggunaan bahasa yang rumit dan dapat membuka kemungkinan terjadinya penafsiran-penafsiran dan asumsi-asumsi filosofis (epistemologi, ontologi, dan aksiologi) yang menyimpang jauh, terutama karena pertimbangan estetis yang berlebihan dari metafora yang dipilih. Untuk itu, diperlukan cara-cara khusus untuk mengkaji dan mengurai kembali bentuk-bentuk pesan atau tanda yang masih terbungkus dalam kartun untuk dipahami dan menjadi pengetahuan khusus.

Tema korupsi di Indonesia menjadi tema yang selalu menarik hati para seniman untuk diangkat dalam karyanya sehari-hari. Tidak terkecuali oleh G.M. Sudharta, yang hampir saban hari mengisi kolom kartun pada koran Kompas. Namun menjadi penting untuk diketahui tentang penggunaan bahasa metafora tentang tema korupsi tersebut, karena Indonesia dari Sabang sampai Merauke menyimpan bahasa yang beragam, yang di dalamnya juga memuat latar belakang budaya yang berbeda. Apalagi kartun memiliki makna yang harus dikomunikasikan dengan cara-cara dan bahasa-bahasa yang sederhana, agar tidak dipahami secara berbeda dan menjadi kontroversi dalam budaya-budaya tertentu. Mengingat kartun, walaupun sarat dengan humor, namun bisa dimanfaatkan untuk kepentingan politis dan ideologis, yang apabila kepentingan tersebut ditawarkan ke publik akan menjadi opini yang tidak terkontrol dan berbahaya. Seperti apa yang dikatakan Seno Gumira Aji dalam bukunya yang berjudul “Antara Tawa dan Bahaya: Kartun dalam Politik Humor”, bahwa kontroversi kartun dapat mengundang bahaya,

sampai pada taraf hilang nyawa, tetapi pemahaman atas kartun dalam wacana sungguh terbatas, baik bagi awam maupun kartunisnya (Ajidarma, 2012:3).

Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu metode penelitian yang menghasilkan prosedur analisis, tanpa menggunakan prosedur analisis statistik, dan didasarkan pada upaya membangun pandangan terhadap apa yang diteliti dengan kata-kata dan gambaran holistik. Dalam hubungannya dengan data penelitian, penelitian kualitatif menggunakan data kualitatif dan mengolahnya secara kualitatif, yaitu tidak menggunakan rumus-rumus statistik serta tidak melibatkan generalisasi dalam penarikan kesimpulannya (Arifin, 2008: 22-23).

Pemaparan data dan hasil dilakukan dengan teknik deskriptif, dimana data yang diperoleh akan dideskripsikan sebelum kemudian dianalisis dengan menggunakan teori studi kebudayaan (*cultural studies*). Data yang dikumpulkan adalah data yang pernah dimuat pada media cetak Kompas. Data yang sama juga dimuat pada halaman Facebook G.M Sudharta.

Adapun pengambilan data visual dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu mencakup gambar kartun yang dianggap mengandung tema korupsi dan tidak memiliki kesamaan dengan metafora-metafora lain di dalamnya. Setelah data diperoleh, dilakukan suatu analisis data dengan melibatkan teori *cultural studies*.

Temuan dan Pembahasan

Kartun berasal dari bahasa Inggris yaitu *cartoon* atau dalam bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas tebal. Pada mulanya, kartun adalah penamaan bagi sketsa Alot (*stout paper*), sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau dinding. Saat ini, kartun adalah gambar yang bersifat dan bertujuan sebagai humor atau satire. Untuk itu, kartun tidak hanya merupakan pernyataan rasa seni untuk kepentingan seni semata-mata, melainkan mempunyai maksud melucu, bahkan menyindir dan mengkritik (Wijana, 2004: 5).

Istilah kartun telah muncul di Eropa pada abad ke-19. Perwujudan kartun sebagai gambar telah tumbuh subur di Inggris, Perancis, Italia, hingga Amerika Serikat pada abad berikutnya. Sebelum muncul istilah-istilah yang dikenal sebagai kartun lelucon, kartun sosial, kartun politik, kartun editorial, karikatur, kartun animasi, komik kartun, kartun strip, dan sebagainya, wujud kartun itu sendiri telah berkembang sesuai kondisi sosial politik zaman dan bangsa setempat. Fenomena semacam itu disebut satire. Sedangkan

gambar satire sendiri telah ada sejak zaman Mesir Kuno, Yunani Kuno, dan Romawi (Zacky, 2008:28-29).

Namun dari itu, kartun dalam kapasitas terbatas telah pun mulai berkembang di Indonesia setelah masa penderitaan panjang, yaitu penjajahan yang dilakukan oleh Belanda dan Jepang. Perkembangan kartun tersebut tentunya didukung oleh perkembangan percetakan, penerbitan, biro reklame dan advertensi yang mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan keluarnya komik kartun pertama, yaitu “Serial Keluarga Miring” yang menggambarkan tingkah-*polah* Punakawan dalam *setting* dan idiom modern pada tahun 1955 di Semarang, hingga keluarnya kartun editorial “Oom Pasikom” pada masa Orde Baru dalam surat kabar Kompas di tahun 1967 (Zacky, 2008: 30).



Gambar 1. Hari Korupsi Sedunia

(Sumber: <https://www.facebook.com/oompasikompage>, diakses 23 Mei 2012)

Dalam kartun “Oom Pasikom” karya G.M. Sudharta, tema korupsi diangkat secara unik lewat bahasa-bahasa metafora yang beragam. Ikon tikus, seperti kebanyakan digunakan dalam kartun untuk menampilkan citra koruptor sangat jarang dalam karyanya. G.M. Sudharta biasa menggunakan bahasa metafora badut, setan, monyet, dan babi dalam menggambarkan koruptor di kartun bertema korupsinya. Namun tidak jarang antara tikus, monyet, setan, badut, dan babi tersebut digabung menjadi satu bagian untuk menjadi pesan yang utuh tentang pembentukan metafora koruptor.

Penggunaan berbagai metafora oleh G.M. Sudharta sangat dipengaruhi oleh berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat. Perubahan budaya merupakan hal yang sangat penting untuk dibahas dalam menyelami karya-karya kartun bertema korupsi G.M. Sudharta. Metafora badut misalnya, merupakan bahasa yang mungkin tidak dikenal di Indonesia sebelumnya, karena merupakan suatu bentuk budaya luar yang jarang diakses. Namun tidak di masa sekarang, ketika akses informasi sudah begitu hebat. Metafora semacam itu dengan sangat mudah bisa ditemukan dan kemudian menjadi salah satu bahasa yang telah disepakati maknanya.

Pengaruh tempat dimana sebuah kartun itu dibuat juga menjadi hal penting yang harus diamati. Koran Kompas sebagai tempat bernaung G.M. Sudharta memberikan pengaruh penting dalam melahirkan berbagai metafora tentang koruptor. Koran Kompas yang dibaca oleh kalangan orang menengah ke atas mengandung arti tentang betapa kartun yang termuat di koran tersebut harus menyesuaikan diri.



Gambar 2. penggunaan setan bertanduk

(Sumber: <https://www.facebook.com/oompasikompag>, diakses 23 Mei 2012)

Jarangnya penggunaan tikus dan binatang menjijikkan tidak hanya bisa dimengerti sebagai sesuatu yang aneh, namun mempunyai alasan yang kuat. Pengalaman kolektif dan historis dari orang-orang yang membaca koran dari golongan kelas menengah ke atas pastinya sangat jauh dari konsep-konsep agraris seperti penggunaan metafora tikus sebagai salah satu bagian dalam kartun. Hal ini tentu juga menarik, karena metafora-metafora yang dibuat tersebut juga mengandung suatu makna, citra, dan identitas yang dikonvensi bersama, walaupun pada dasarnya bahasa metafora tersebut berasal dari luar wilayah dimana konvensi telah berlaku berbeda.



Gambar 3. Penggunaan Monyet

(Sumber: <https://www.facebook.com/oompasikompag>, diakses 23 Mei 2012)

Dalam kartun, bahasa yang kasar atau keras sekalipun, yang lahir dari budaya tertentu, walaupun belum tentu akan dimaknai secara sama oleh orang-orang dari budaya yang berbeda, namun telah menjadi suatu bagian dari realitas yang terjadi. Kasar ataupun lembut penggunaan bahasa, terletak pada sejauh mana orang tersebut mengerti maksud dari karya kartun. Terkait dengan pengertian kartun sendiri, Alex Sobur dalam bukunya yang berjudul “Semiotika Komunikasi” telah mengutip beberapa pendapat, di antaranya adalah G.M. Sudharta, yang menyatakan bahwa kartun adalah semua gambar humor, termasuk karikatur itu sendiri. Sedangkan menurut Pramono, kartun adalah gambar atau lukisan yang dibuat penuh di pojok kiri atas sampai kanan bawah kertas tebal yang menceritakan tentang masalah yang dirasakan pelukis sebagai luapan emosi (Sobur, 2013: 138-139), Sedangkan menurut Benedict R. O’G. Anderson dalam buku “Kuasa Kata-kata: Jelajah Budaya-budaya Politik di Indonesia”, mengungkapkan bahwa kartun adalah cara untuk menciptakan kesadaran kolektif oleh rakyat yang tidak memiliki akses kepada birokrasi atau bentuk-bentuk kelembagaan lain dari kekuatan politik (Anderson, 2000: 342).

Teoritikus utama dalam kajian budaya (*Cultural Studies*) Stuart Hall mempertanyakan peranan berbagai institusi elit seperti media dan gambaran mereka yang sering kali salah dan menyesatkan. Tidak seperti teoritikus komunikasi lainnya, Hall berfokus pada peran media dan kemampuannya untuk membentuk opini publik mengenai masyarakat yang termarginalkan, termasuk orang miskin, masyarakat terasing, dan komunitas atau kelompok lainnya. Proses memarginalkan melalui media ini sering diperbesar dan berlebihan. Orientasi ini mendasari karyanya dalam kajian budaya (*cultural studies*). Kajian budaya adalah perspektif teoritis yang berfokus bagaimana budaya dipengaruhi oleh budaya yang kuat dan dominan. Kajian budaya jauh melampaui media, sering juga disebut kajian khalayak. Kajian budaya berkaitan dengan sikap, pendekatan, dan kritik mengenai sebuah budaya (West & Turner 2008, II: 63).

Di lain pembahasan, G.M. Sudharta tidak hanya mengangkat metafora-metafora yang dekat dengan budaya menengah ke atas, ia terkadang menjadi liar dengan metafora yang keras dan kasar dengan memanfaatkan materi-materi yang ada pada golongan kelas menengah ke bawah ketika menyerang para penguasa.

Dari sini, G.M. Sudharta melalui gambaran Oom Pasikomnya seakan menjadi orang yang berada pada pihak termarginalkan dan berdiri di dekat mereka untuk menyerang. Namun, yang unik di sini adalah pada penggunaan metafora, ketika yang digunakan adalah metafora orang-orang yang berada di sampingnya, contohnya monyet dan badut. Di sini, seakan-akan yang akrab dengan orang-orang di pihak yang melawan atau korban adalah keburukan, dan itulah yang menjadi senjata untuk mengolok-olok orang yang dianggap sebagai koruptor.

Di Indonesia, istilah koruptor merupakan kata yang diadaptasi dari bahasa Inggris, yang merupakan sebuah istilah untuk mengatakan pembusukan atau kemerosotan. Kata tersebut mulai populer sejak zaman Hindia Belanda. Hal ini terlihat dari adanya beberapa pasal dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) yang terdapat kata korupsi. Akan tetapi, dalam undang-undang tersebut, belum disebutkan bahwa perbuatan yang bersangkutan disebut korupsi.

Baru pada tahun 1957 dengan dikeluarkan sebuah peraturan yang waktu itu disebut penguasa militer, kata korupsi menjadi pengertian hukum di Indonesia. Namun, pada tahun 1958 peraturan tersebut diganti dengan peraturan lain oleh instansi yang sama yang telah berganti nama menjadi Penguasa Perang Pusat (PPP). Dua tahun kemudian, yaitu di tahun 1960 peraturan tersebut terakhir diganti oleh sebuah Peraturan Pemerintah (PP). Perubahan tersebut juga terjadi di tahun 1971 melalui undang-undang lainnya (Soedarso, 2009: 157-159).

Kesimpulan

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa metafora yang digunakan oleh G.M. Sudharta dalam karya kartunnya merupakan metafora yang dipengaruhi oleh media tempat ia mentransfer segala bahasa dari kartunnya, yaitu media cetak besar yang mapan. Untuk itu, G.M. Sudharta bisa sangat bebas mengeluarkan bahasa metaforanya. Walaupun dalam bahasa tersebut, G.M. Sudharta cenderung samar dalam merujuk orang yang dikartunnya. Hal ini dipengaruhi oleh traumanya di masa Orde Baru, yaitu ketika ia dan media tempatnya bekerja pernah mendapat surat peringatan keras dari orang yang memerintah saat itu.

Walaupun G. M. Sudharta menggunakan bahasa yang kasar, G. M. Sudharta sebagaimana tersirat dalam tokoh Oom Pasikomnya sangat bebas menyerang koruptor, yang semuanya adalah para pejabat pemerintah. Oom Pasikom yang menjadi tokoh dalam kartun tersebut menggunakan, kata-kata bukan semata sebagai bahasa ungkap, namun juga sebagai senjata yang membawa pesan tentang rakyat kecil. Hal tersebut semakin jelas ketika kita melihat pakaian yang digunakan oleh Oom Pasikom dalam karya kartun. Topi pet yang digunakan adalah suatu nilai artistik, citranya adalah romantisme masa lalu, di mana nilai-nilai luhur ditanam, sedangkan jas putihnya menggambarkan kebersihan, suatu tanda dalam melawan penanda jas hitam yang bermakna tidak bersih. Jas hitam sering digambarkan untuk menempelkan makna buruk pada koruptor atau pejabat yang melakukan kejahatan. Tidak jarang untuk menggambarkan tentang sinisme, ejekan, pertanyaan kesal, atau satire terhadap yang sedang terjadi, Oom Pasikom digambarkan tersenyum.

Tidak sebagaimana karya kartun lainnya yang menggunakan unsur-unsur budaya lokal, G. M. Sudharta seakan lebih paham, bahwa ini bukan hanya permainan budaya, namun juga politik kelas. Untuk itulah, walaupun ia menggunakan jas seperti tergambar lewat tokoh Oom Pasikom, ia juga menggambarkan dirinya secara memprihatinkan, seperti halnya korban penindasan negara pada rakyat dan kearifan lokal yang ada.

Kepustakaan

- Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya: Kartun dalam Politik Humor*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Anderson, Benedict R. O'G. 2000. *KUASA KATA-KATA: Jelajah Budaya Politik di Indonesia*. Diterjemahkan oleh: Revianto Budi Santoso. Yogyakarta: Mata Bangsa.
- Arifin, Zaenal. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Filosofi, Teori & Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.
- Sibarani, Augustin. 2001. *Karikatur dan Politik*. Jakarta: Garba Budaya-Media Lintas Inti Nusantara.
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soedarso, Boesono. 2009. *Latar Belakang Sejarah dan Kultural Korupsi di Indonesia*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-PRESS).
- Wijana, I Dewa Putu. 2004. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- West Richard dan Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Buku 1 edis ke-3 Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer. Jakarta: Salemba Humanika.
- Zacky, 2008. *Citra Diri Kartun Indonesia, Kajian Ilustrasi Grafis pada Garis Wajah Kartun dengan Wayang*. Yogyakarta: FSR ISI Yogyakarta.