BAB II

KARAKTER-KARAKTER KARTUN BENNY RACHMADI

2.1 Definisi Kartun

Kartun (*cartoon* dalam Bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia, *cartone,* yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout pape*r) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor dan satir.

Kartun merupakan suatu gambar *interpretatif* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat.

Kartun mempunyai sisi menarik yang memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan media komunikasi yang lain. Ketertarikan seseorang terhadap kartun yang disebabkan dalam mengungkapkan komentar, kartun menampilkan masalah tidak secara harfiah tetapi melalui metafora agar terungkap makna yang tersirat dibalik peristiwa. Metafora merupakan pengalihan sebuah simbol (*topik*) ke sistem simbol lain (*kendaraan*). Penggabungan dua makna kata/situasi menimbulkan konflik antara persamaan dan perbedaan, hingga terjadi perluasan makna menjadi makna baru. (*Sunarto*:1957, hal:27)

Kartun bisa lahir dan selalu muncul dari peristiwa-peristiwa politik yang paling menentukan nasib suatu bangsa. Namun, kartunis melukiskannya dengan sangat ringan seraya bergurau dan memperoloknya. Ketertarikan seseorang

terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga dikarenakan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan, selain itu isi kartun dimedia massa menceritakan kehidupan sehari-hari.

2.2 Jenis –Jenis Kartun

Jenis kartun berdasarkan fungsinya dibagi menjadi tiga, yakni: kartun humor (*gag cartoon*), kartun editorial atau politik (*political cartoon*) dan kartun sosial (*social cartoon*) (Sudarmo, 2004 hal:63).

a. *Gag cartoon* atau kartun murni

Merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasi halaman-halaman khusus humor yang terdapat di surat kabar atau terbitan lainnya. Satu jaringan pembuat kartun murni yang terkenal adalah Kokkang yang karyanya banyak dimuat di berbagai terbitan.

b. Kartun Editorial

Merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya. Masalah aspek pragmatik dalam kartun, menyatakan bahwa kartun editorial merupakan visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah yang membincangkan masalah politik atau peristiwa aktual. Oleh karena sifatnya inilah, kartun editorial sering disebut dengan kartun politik. Kartun politik tidak hanya sekadar berfungsi sebagai ilustrasi yang sarat kritik tajam, namun merupakan media untuk refleksi suatu permasalahan. Kartun sosial lebih banyak mengangkat fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat, bentuknya tidak selalu sindiran atau kritik namun dapat berupa deskripsi terhadap kehidupan sehari-hari masyarakat. Contoh kartun editorial yang terkenal di Indonesia adalah Oom

Pasikom di harian Kompas dan Keong di harian Sinar Harapan. Beberapa kartunis terkenal yang intens dalam pembuatan kartun editorial antara lain Sibarani, G.M. Sudarta, Pramono, Johny Hidanat, Jaya Suprana, serta Dwi Koendoro.

c. Komik

Merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal. Contoh komik kartun yang populer pada saat ini adalah komik buatan Jepang. Komik Jepang tidak hanya menampilkan cerita anak, tetapi juga drama percintaan yang romantis. Komik buatan Jepang saat ini tengah merajai industri perkomikan di Indonesia. Mulai dari cerita yang lucu seperi Doraemon, Crayon Shinchan, Kobo Chan, cerita laga, seperti Kungfu Boy, Dragon Ball, sampai cerita yang romantis. Namun demikian, Indonesia juga memiliki komik-komik buatan dalam negeri yang tidak kalah kualitasnya, baik dari segi grafis maupun cerita. Beberapa dekade lalu, komik Panji Tengkorak karya Hans Jaladara, ataupun Bende Mataram, Gundala, sampai cerita Mahabarata pernah menghiasi dunia perkomikan di Indonesia. Pada saat ini perkembangan komik lokal cenderung tidak sehebat komik buatan Jepang.Komik-komik lokal tersebut masih tetap bertahan pada terbitan secara bersambung di koran-koran atau majalah.

d. Karikatur

Merupakan perkembangan kartun politik, yaitu gambar lucu yang menyimpang dan bersifat satir atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Ciri khas karikatur adalah deformasi atau distorsi wajah dan bentuk fisik, dan biasanya manusia adalah yang dijadikan sasaran agresi. Toety Heraty Noerhadi dalam tulisannya berjudul Kartun dan Karikatur sebagai Wahana Kritik Sosial menyatakan bahwa karikatur merupakan gambaran yang diadaptasi dari realitas, tokoh-tokoh yang digambarkan adalah tokoh-tokoh bukan fiktif yang ditiru lewat pemiuhan (distortion) untuk memberikan persepsi tertentu terhadap pembaca. Ia menambahkan bahwa perbedaan kartun dan karikatur terletak pada

hal ini, yaitu tokoh yang digambarkan antara kartun dan karikatur berbeda. Apabila tokoh kartun bersifat fiktif, maka tokoh dalam karikatur bersifat tiruan dari tokoh nyata yang telah melalui tahap pemiuhan. Dengan demikian akan terwujud gambar yang lucu tetapi juga terkandung pesan yang penting, sehingga pesan yang hendak disampaikan dalam kartun kepada masyarakat mudah untuk diterima.

Dari beberapa jenis kartun diatas dapat disimpulkan bahwa kartun yang dijadikan penelitian termasuk kedalam jenis kartun editorial, yang berasal dari media surat kabar dan selalu mengomentari perilaku tentang keseharian dimasyarakat.

2.3 Tabel Perbedaan Kartun Luar Negeri Dengan Kartun Indonesia

no	komik	Ide cerita	Visual / gambar ilustrasi	Target Pembaca / audien
1	Luar : Amerika	Sifat komik selalu berimajinasi dengan cerita fiktifnya. Selalu menggunakan ide cerita dengan tema "*Hero Amerika"*	Detail, pewarnaan dengan menggunakan *digital color*, gambarnya realistis, dan penuh arsiran	Anak-anak sampai orang dewasa (karakter yang ada dalam komik Amerika selalu dikoleksi dalam bentuk dummy karakter *hero* yang sesungguhnya)

	Jepang	Ide cerita komik jepang, selalu mengisi cerita dengan karakter yang lucu, dan menarik. Dari segi membacanya juga jepang mengikuti arah tulisan kanji	Manga, ciri khas dalam pewarnaanya yaitu tone, pewarnaan yang menggunakan dot-dot. dan gaya pewarnaan anime, yaitu pewarnaan dengan teknik cell coloring, dengan ciri khas bayangan dan highlight digambar sederhana.	Anak perempuan dan anak laki-laki yang masih duduk di Sekolah Menengah Pertama,
2	Dalam : Indonesia	Ide cerita selalu diambil dari tema sejarah pewayangan, namun untuk saat ini kartun Indonesia cenderung lebih satir, dan peka terhadap situasi yang ada disekitar masyarakat.	Lebih menekankan gambar karikatur, dengan arsiran dan pewarnaan yang sederhana namun terlihat jelas dalam cerita yang dibawakan.	Semua kalangan yang menyukai karakter kartun yang sifatnya menghibur.

Tabel I.1 Tabel Perbedaan Kartun Luar Negeri - Dalam Negeri

Sumber : SejarahKartun Indonesia

2.4 Biografi Benny Rachmadi

Biografi ini didapat dari hasil pembicaaraan online dengan Benny Rachmadi pada tanggal *17 Mei 2012*. Benny Rachmadi, kartunis kelahiran Samarinda, 23 Agustus 1969 sejak kecil memang sudah senang mengggambar dan mengamamati segala hal. Sadar dengan kemampuannya, Benny pun tidak mau bakatnya terbuang sia-sia. Oleh karena itu, walaupun besar dipulau Kalimantan, kampung halamannya, ia sudah lama bercita-cita belajar desain grafis di Jakarta. Impiannya itu terwujud setelah lulus SMA di tahun 1993, Benny masuk Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Semasa kuliah itu lah jiwa kreatifnya semakin terasah karena ia semakin sering mengamati berbagai fenomena sosial dari kehidupan sehari-hari yang sering dianggap tidak menarik oleh banyak orang.

Dikampus IKJ pulalah, Benny Rachmadi bertemu dengan Muhammad Misrad alias Mice. Duet mereka mengerjakan kartun berawal sejak tahun 1989 saat diserahi tugas membuat koran dinding IKJ. Sebagai kartunis mereka cukup peka menangkap ide dari berbagai hal-hal unik dan menarik yang ada disekitarnya.

Keduanya mulai menampilkan karya secara luas ketika mendapat pesanan membuat ilustrasi buku sekitar tahun 1997-1998. Judul bukunya kala itu, Matinya Ilmu Ekonomi, Saduran dari The Death Of Economics karya Paul Ormerod. Penerbit Kepustakaan Gramedia (KPG) yang saat itu melihat hasil coretan keduanya akhirnya memunculkan ide agar Benny dan Mice membuat buku sendiri.

Keluarlah buku mereka dengan seri “Lagak Jakarta” terbitan KPG. Pada tahun 1997-1999, mereka membuat enam judul buku. Buku-buku itulah yang kemudian diterbitkan lagi ditahun 2007 dalam Satu Dekade Lagak Jakarta Edisi Koleksi 1 dan 2, serta Lagak Jakarta: 100 Tokoh Yang Mewarnai Jakarta.Selain dikompas Benny juga menjadi kartunis ditabloid dan harian kontan sejak tahun 1998.Ia juga sempat mengajar di almamaternya, IKJ, selama hampir sepuluh tahun sejak 1993 hingga 2002. Selama karirnya, pria berambut kriting ini sudah mendapatkan sejumlah prestasi dan penghargaan. Diantaranya, pemenang kategori seni adegan atau komik (sequential Art) pada international Competition student

artist di Savannah,USA, 1996dan penghargaan IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia) sebagai illustrator terbaik buku anak-anak tahun 1995.



Gambar II.1 foto Benny Rachmadi

Sumber: tokohindonesia.com

Selain itu, pria yang mengidolakan Priyanto-kartunis majalah tempo sekaligus dosennya semasa kuliah di IKJ dan Dwi Kundoro pencipta panji koming pada kompas minggu, ini juga kerap menampilkan karyanya dalam beberapa pameran kartun. Diantaranya pameran kartun untuk demokrasi yang diselenggarakan Friedrich Naumann Stiftung (FNSt) bekerja sama dengan Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI) di galeri Cipta II Taman Ismalai Marzuki, Jakarta pada Oktober 2000

Kartun karya Benny juga pernah mewakili Indonesia dalam pameran kartun internasional yang diadakan oleh Pusat kebudayaan Jepang pada Maret sampai april 2007. Pameran yang mengangkat tema tentang gaya hidup anak muda tersebut diikuti oleh perwakilan kartunis dari berbagai Negara se-Asia diantaranya Malaysia, Jepang, Cina, Thailand, dan Filipina. Pameran ini diadakan secara roadshow yakni dipamerkan secara berkeliling dari satu Negara kenegara lain.

2.4.1 Karir Benny Rachmadi

- Kartunis benny & mice dikompas Minggu, sejak Oktober 2003 hingga Juni 2010
- Mengasuh rubrik “Djakarta asusual” dimajalah Djakarta 1999-2002
- Illustrator untuk rubrik kartun editorial di tabloid Kontan sejak 1988
- Lustrator dibeberapa perusahaan periklanan
- Mengisi rubrik Mingguan secara tetap diharian bisnis Indonesia , 1989-1990
- Illustrator di Grafiti Press untuk menangani buku anak-anak, selain iklan dan ilustrasi buku lainnya.
- Dosen di IKJ (1993-2003).

2.4.2 Karya Benny Rachmadi dari tahun 1997-2007

- Benny & mice : talk about Hape
- 100 tokoh yang mewarnai Jakarta
- Kartun B&M : Jakarta Luar Dalam,2007
- Satu dekade lagak Jakarta edisi koleksi 1&2,2007
- Lagak Jakarta : (huru-hara) Hura-hura Pemilu’99, 1999
- Lagak Jakarta : reformasi , 1998
- Lagak Jakarta : krisis, oh krisis, 1998
- Lagak Jakarta : Profesi, 1997
- Lagak Jakarta : transportasi, 1997
- Lagak Jakarta : trend & perilaku, 1997

2.4.3 Kartun Benny

Kartun Benny merupakan karakter dari sebuah komik lokal yang dibuat oleh Benny Rachmadi. Karakter ini mempunyai sifat yang apa adanya, berpenampilan sangat biasa, dan direpresentasikan sebagai warga yang tersisihkan dikota Jakarta.Kartun Benny sendiri sebenarnya mempunyai teman karakter yang

serupa, namun pada tahun 2010 mereka berpisah.Dalam ilustrasinya, kartun ini memang mengetengahkan isu-isu realisme sosial dan politik. Namun, tidak seperti kartun-kartun lainnya yang selalu terkesan menggurui, kartun Benny and Mice tampil apa adanya. Malah ada beberapa kebiasaan buruk masyarakat miskin dikritik oleh kartun ini.

Bentuk wajah Benny yang persegi dengan dagu sedikit memanjang, merepresentasikan karakter wajah ideal bagi pria, tapi dalam goresan kartun ini bentuk wajah dibuat kerempeng disesuaikan dengan karakter tubuhnya yang kurus dan terlihat tua . Bentuk mata yang bulat dan besar dengan tatapan yang tidak tegas serta hidung yang tidak mancung, serta mulut "manyun" menggambarkan karakter penokohan Benny , sosok pria berumur diatas 35 tahun berambut keriting, tubuhnya yang kurus kerempeng dengan bentuk mata yang bulat besar tatapan mata sendu pakaian yang dipakai bukan pakaian kerja bermerek, tapi pakaian keseharian memberikan makna Benny karakter sosok pria yang hidup dalam kekurangan, yang melajang mempunyai beban dalam kehidupannya, tinggal di kota besar.

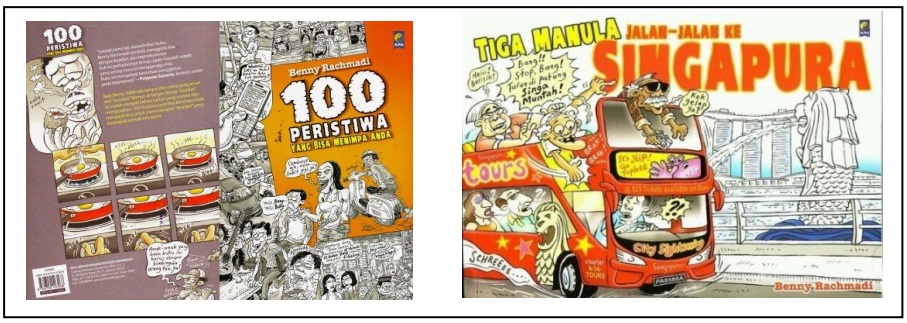


Gambar II.2Karakter Kartun Benny

(Sumber::http://www.google.co.id/imgres?q=karakter+benny+n+mice)

Pada saat ini, kartun benny telah tiada, yang artinya tidak berpartisipai lagi dalam media buku komik buatan Benny Rachmadi. Seiring jalannya waktu kartun ini bisa saja hilang, namun sebagai media hiburan, kartun ini akan menjadi sarana

hiburan yang menarik bagi penikmatnya. Untuk saat ini Benny Rachmadi mengeluarkan buku baru, namun dalam buku tersebut Benny Rachmadi tidak memasukan karakter Benny ke dalam bukunya.Padahal manfaat yang terkandung dalam karakter Benny bisa menjadikan media hiburan sehari-hari, dari ilustrasi yang dibuatnya bisa memberikan karakter lokal lebih hidup dan berkembang dari dunia persaingan. Ini adalah buku baru karya Benny Rachmadi yang sudah tidak ada karakter Benny lagi :



Gambar II.3 buku terbaru karya Benny Rachmadi

(sumber http://3.bp.blogspot.com/_qi4_p7EtCU /100-Peristiwa-Benny-rachmadi-PanDeBaik.jpg)

2.5 Definisi Website

Untuk saat ini, dunia sangat mudah dijangkau dengan adanya jaringan internet.Karena selain mudah diakses, internet juga mudah dijumpai dimana-mana.Fungsinya terdapat berbagai pandangan ada yang menilai positif dan ada juga yang menilainya negatif, namun untuk saat ini berbagai kegiatan pun selalu menggunakan internet.Salah satu pendukung dalam menginformasikan sebuah objek kepada jaringan luas yaitu dengan adanya *website.*

Secara terminologi, website adalah kumpulan dari halaman - halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web*(WWW) di dalam Internet. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *HTML (Hyper Text Markup Language),* yang selalu bisa diakses melalui *HTTP*, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*.

Semua publikasi dari *website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.Halaman - halaman dari *website* dapat diakses melalui sebuah *URL* yang biasanya disebut *Homepage*.*UR*L ini mengatur halaman situs untuk menjadi sebuah *hirarki*, meskipun, hyperlink - hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka sususan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa *website* membutuhkan *subskripsi*(data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut. Contohnya, ada beberapa situs - situs bisnis, situs - situs *e-mail* gratis, yang membutuhkan subkripsi agar kita dapat mengakses situs tersebut.

2.6 Analisa Permasalahan

Dengan melalui pengembangan media informasi kedalam *website*, karakter kartun Benny dharapkan bisa memberikan wawasan mengenai citra dari karakter kartun Benny melalu website.Supaya dalam menginfomasikan sebuah karya kedalam bentuk visual bisa mengapresiasikan karya dari Benny Rachmadi.Dan dapat menjadi sebuah informasi yang dilandasi sebuah motivator untuk membuat sebuah karya.

2.7 Khalayak Sasaran

Dalam pelaksanaan perancangan media informasi ini, terdapat target *audience* yang dibagi dalam tiga bagian yaitu secara demografis, psikografis, dan geografis yakni:

- Demografis

  Gender: Laki-laki dan Perempuan

  Usia : 19 s.d 23 Tahun**,** Alasannya dikarenakan pada usia ini selalu ingin mencoba hal yang baru, dan sudah mengerti keadaan lingkungan yang ada disekitarnya.
- Psikografis

  Besarnya rasa ingin tahu akan hal yang baru, mudah bergaul dan aktif dalam hal informasi terbaru, suka membaca komik
- Geografis : Bandung, Jawa Barat – Indonesia