

People. Innovation. Excellence.



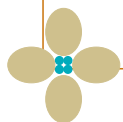
ISSN: 2087-1236

Volume 6 No. 2 April 2015



# humaniora

Language, People, Art, and Communication Studies



humaniora

Vol. 6

No. 2

Hlm.  
147-290

Jakarta  
April 2015

ISSN:  
2087-1236

# HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 6 No. 2 April 2015

<b>Pelindung</b>	Rector of BINUS University	
<b>Penanggung Jawab</b>	Vice Rector of Research and Technology Transfer	
<b>Ketua Penyunting</b>	Endang Ernawati	
<b>Penyunting Pelaksana Internal</b>		
	Akun Retnowati Agnes Herawati lenneke Indra Dewi Menik Winiharti Almodad Biduk Asmani Nalti Novianti Rosita Ningrum Elisa Carolina Marion Ratna Handayani Linda Unsriana Dewi Andriani Rudi Hartono Manurung Roberto Masami Andyni Khosasih	Dahana Sofi Sri Haryanti Sugiato Lim Xuc Lin Shidarta Besar Bambang Pratama Mita Purbasari Wahidiyat Lintang Widyokusumo Satrya Mahardhika Danendro Adi Tunjung Riyadi Budi Sriherlambang Yunida Sofiana
		Trisnawati Sunarti N Dila Hendrassukma Dominikus Tulasi Ulani Yunus Lidya Wati Evelina Aa Bambang Nursamsiah Asharini Rahmat Edi Irawan Muhammad Aras Frederikus Fios Yustinus Suhardi Ruman Tirta N. Mursitama Johannes Herlijanto Pingkan C. B. Rumondor Juneman
<b>Penyunting Pelaksana Eksternal</b>		
	Ganal Rudiyanto	Universitas Trisakti
<b>Editor/Setter</b>	I. Didimus Manulang Haryo Sutanto Holil Atmawati	
<b>Sekretariat</b>	Nandya Ayu Dina Nurfitri	
<b>Alamat Redaksi</b>	Research and Technology Transfer Office Universitas Bina Nusantara Kampus Anggrek, Jl. Kebon Jeruk Raya 27 Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530 Telp. 021-5350660 ext. 1705/1708 Fax 021-5300244 Email: ernaw@binus.edu, nayu@binus.edu	
<b>Terbit &amp; ISSN</b>	Terbit 4 (empat) kali dalam setahun (Januari, April, Juli dan Oktober) ISSN: 2087-1236	

# HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 6 No. 2 April 2015

## DAFTAR ISI

<b>Danu Widhyatmoko</b> Nasionalisme di Era Internet .....	147-154
<b>Tobias Warbung</b> Tinjauan Ikonografi pada Lukisan “Hidup ini Indah apapun Keadaannya“.....	155-161
<b>Lilie Adelina Suhardjono</b> Peran Branding dan Desain dalam Usaha Pencitraan Identitas Bangsa .....	162-176
<b>Paramita Ayuningtyas</b> The Structural Analysis of <i>Pan` s Labyrinth</i> by Guillermo Del Toro as a Fantastic Film .....	177-183
<b>Mariana</b> Analysis of Movie <i>I am not Stupid 2: Parenting Style</i> .....	184-189
<b>Mia Angeline</b> Mitos dan Budaya .....	190-200
<b>Andreas James Darmawan; Lintang Widyokusumo; Dyah Gayatri Puspitasari</b> Perancangan Stiker Karakter Visual dalam Aplikasi <i>Chatting</i> : Kolaborasi Kebudayaan Jawa dan Wayang Kontemporer untuk Generasi Muda .....	201-211
<b>Agustinus Sufianto; Jemmy Tantra; Fenny Gunadi</b> The Influence of Shaolin Teaching to Houjie`s Personality Change in Shaolin Film (2011) .....	212-220
<b>Danendro Adi</b> Ilustrasi Kritik Sosial dalam Bahasa <i>Visual Metaphore</i> pada Karya Mahasiswa Mata Kuliah Ilustrasi Desain sebagai Studi Kasus .....	221-229
<b>Yuanita Safitri</b> <i>Public Relations</i> dan Masyarakat dalam Memacu Pertumbuhan Pariwisata.....	230-239
<b>Arik Kurnianto</b> Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia .....	240-248
<b>Anak Agung Ayu Wulandari</b> Membaca Simbol pada Lukisan <i>Pertempuran antara Sultan Agung dan Jan Pieterzoon Coen</i> (1974) Karya S. Sudjojono .....	249-263
<b>Yustinus Suhardi Ruman</b> Praktik Demokrasi Pasca-Pemilu di Tingkat Lokal: Preferensi para Aktor Elite dalam Perspektif Teori Pilihan Rasional .....	264-271

# HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 6 No. 2 April 2015

## DAFTAR ISI

<b>Ferane Aristrivani Sofian</b> Konstruksi Makna <i>Smartphone</i> bagi Mahasiswa Jurusan Marketing Komunikasi di Universitas Bina Nusantara Jakarta .....	272-282
<b>Sofia Rangkuti;Evi Rosana Oktarini; Pininto Sarwendah</b> Pedophilia in the Novel <i>Lolita</i> by Vladimir Nabokov .....	283-290

# ILUSTRASI KRITIK SOSIAL DALAM BAHASA *VISUAL METAPHORE* PADA KARYA MAHASISWA MATA KULIAH ILUSTRASI DESAIN SEBAGAI STUDI KASUS

**Danendro Adi**

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University  
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480  
dadi@binus.edu

## ABSTRACT

*Visual illustration does not only cover the aesthetical function, but it also becomes the main part to present visual opinion. Illustration has an ability to deliver something that not only can be seen on the surface; furthermore, it has deeper meaning than written language without to be explicit. This paper begins with a brief explanation about illustration and its visual language. Then it describes the various approaches in conveying the message and its application in illustrations. The research method used in this paper is literature study, followed by a reflective analysis of the data. At the end, article reveals a clearer picture of how ideas conveyed through visual language and its relation to deliver an opinion in a visual form.*

**Keywords:** *illustration, visual language, social commentary*

## ABSTRAK

*Ilustrasi visual tidak hanya untuk memenuhi fungsi estetika namun telah menjadi bagian dari penyampaian pendapat dalam bentuk visual. Sebuah ilustrasi sanggup menyampaikan hal yang tidak hanya tampak dipermukaan, lebih dari itu, memiliki makna yang lebih mendalam dibandingkan dengan bahasa tulisan tanpa perlu perlu disampaikan dengan gamblang. Tulisan ini diawali dengan penjelasan singkat tentang ilustrasi dan bahasa visual yang menyertainya. Kemudian dijelaskan berbagai pendekatan dalam menyampaikan pesan dan penerapannya dalam sebuah karya ilustrasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah studi literatur yang dilanjutkan dengan analisa data reflektif sehingga pada akhir tulisan bisa didapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana sebuah gagasan disampaikan melalui bahasa visual dan kaitannya dengan penyampaian pendapat dalam bentuk visual.*

**Kata kunci:** *ilustrasi, bahasa visual, kritik sosial*

## PENDAHULUAN

Ilustrasi sebagai penyampai pesan telah diterapkan di hampir semua media publikasi baik cetak maupun digital. Kemampuannya menyampaikan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, lebih jelas dalam bahasa yang universal, dan memiliki *stopping power* menjadikan ilustrasi memiliki “kasta” yang sama dengan karya desain komunikasi visual lainnya bahkan karya tulisan. Ilustrasi juga telah menjadi bentuk penyampaian pesan yang bertutur secara visual, melebihi kemampuan tulisan, dapat membangun persepsi bagi yang melihatnya. Gaya ilustrasi tertentu juga dapat sebagai pemberi identitas kepada media tempat ilustrasi tersebut diletakkan sekaligus menarik perhatian.

Diyakini bahwa kata memiliki hubungan yang kuat dengan dengan gambar dan keduanya merupakan bagian dari elemen desain yang turut menciptakan sebuah karya desain. Namun demikian baik gambar maupun kata masing-masing memiliki kekuatan yang bila digabungkan dapat saling menguatkan dan akan mengisi kekurangan masing-masing. Adapun kekuatan dari gambar, yaitu: kemampuannya dalam berkomunikasi dengan cepat; dapat mengomunikasikan pesan kepada khalayak luas tidak dibatasi usia, lokasi, maupun zaman; seolah menempatkan pemirsanya secara imajinatif berada pada apa yang digambarkan; merepresentasikan kenyataan dari apa yang dilihat manusia; secara visual dapat dinkmati berulang-ulang; dapat ditempatkan berurutan untuk menghasilkan sekuen; memiliki keterpautan dengan emosi, ingatan, dan pengalaman; dan menghibur lewat bentuk dan warna. Sementara kekuatan kata ada pada kemampuan berkomunikasi; mengomunikasikan secara lebih akurat; berkomunikasi dengan pemirsa sesuai dengan kelompok sasaran tertentu; terkoneksi dengan pemirsa dalam waktu lama; mampu menjelaskan sesuatu secara perlahan; dapat diruntun untuk mengomunikasikan sebuah narasi; memiliki keterpautan dengan emosi, ingatan, dan pengalaman; dapat menghibur lewat bahasa dan rangkaiannya. (Hall, 2011:8)

Penyampaian pesan yang memanfaatkan kekuatan gambar tersebut menggunakan bahasa visual tertentu yang terdiri dari *visual metaphore* yaitu bentuk ilustrasi yang lebih konseptual untuk menerangkan ide yang lebih simbolik seperti yang dijelaskan dalam Male (2007). Bahasa *visual metaphore* sangat tepat untuk menghasilkan bentuk rekonstruksi secara visual yang mencoba menggambarkan suatu peristiwa hasil rekaan yang tidak dapat dihasilkan lewat tehnik fotografi sekalipun. Bentuk ilustrasi dengan bahasa *visual metaphore* yang secara bentuk disebut *Conceptual* dimana dapat menerapkan bentuk metafora atau bentuk yang dapat memiliki makna yang berbeda dengan bentuk yang divisualkan (Male, 2007:54). Ilustrasi sebagai seni terapan yang menggunakan bahasa *visual metaphore* sanggup menjelaskan gagasan untuk menarik perhatian sehingga menjadi alat yang penting untuk menyampaikan kritik sosial dan mempengaruhi pendapat orang lain (Wigan, 2009:35)

Pada mata kuliah *Illustration Design* mahasiswa memperoleh pengetahuan yang berkaitan dengan penyampaian pesan lewat bahasa visual berikut metode yang digunakan. Mata kuliah yang berlangsung di semester III dari masa studi selama berkuliah di Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara merupakan satu-satunya matakuliah yang menuntut mahasiswa untuk menggabungkan keterampilan dasar yang berbasis menggambar dengan berfikir konseptual. Namun untuk menghasilkan karya yang baik, mahasiswa juga membutuhkan kekayaan *visual vocabulary* tanpa mengesampingkan keterampilan dalam memvisualkan gagasan dalam kaitannya dengan pesan yang disampaikan.

Untuk menghasilkan karya ilustrasi yang baik mahasiswa juga dituntut untuk memahami isi (*content*) dari tema yang akan diilustrasikan. Pengetahuan dan pengalaman para mahasiswa yang tidak sama menghasilkan karya ilustrasi yang juga beragam baik dari kedalaman pesan maupun kekayaan visual sehingga lustrasi karya mahasiswa menjadi objek yang menarik untuk diamati, melihat

bagaimana mahasiswa mengomunikasikan pesan sesuai dengan instruksi tugas yang diberikan sebagai latihan mendalami topik dan permasalahan yang diterjemahkan kedalam bahasa visual untuk dijadikan karya ilustrasi.

Proses kreatif dalam membuat karya yang diawali dengan penyampaian penjelasan tugas oleh dosen, dilanjutkan dengan pendalaman melalui riset yang dilakukan oleh mahasiswa. Setelah itu para mahasiswa membuat beberapa alternatif sketsa yang dilengkapi dengan referensi visual objek dan gaya ilustrasi untuk selanjutnya melakukan proses konsultasi. Proses konsultasi yang dilakukan lebih dari 1 kali tersebut bertujuan untuk menjaga kualitas karya mahasiswa dari segi teknis, estetis, maupun penyampaian pesan.

## METODE

Penulisan ini disusun menggunakan pendekatan studi literatur untuk mendapatkan data pendukung serta mencari kerangka teori guna menguatkan hasil penulisan. Kemudian, analisis data reflektif dilakukan setelah data diperoleh. Penulis mencari makna yang terkandung dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan. Makna tersebut lalu dibandingkan dengan bentuk penerapan objek penelitian sebagai studi kasus, sehingga dapat diperoleh simpulan data yang rasional dan ilmiah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menyampaikan pesan menggunakan bahasa *Visual Metaphore* menghasilkan bentuk ilustrasi yang lebih konseptual untuk menerangkan ide yang lebih simbolik. Bahasa visual metaphore sangat tepat untuk menghasilkan bentuk rekonstruksi secara visual seperti menggambarkan suatu peristiwa hasil rekaan yang tidak dapat dihasilkan lewat tehnik fotografi. Ditambah lagi dengan kemampuan membentuk opini atau mengubah persepsi akan objek yang divisualkan, menjadikan Ilustrasi editorial memiliki kekuatan yang sama dengan karya jurnalistik lainnya.

Sarah Habershon (dalam Hall, 2011:80), *Art Director The Guardian*, London, berpendapat bahwa penerapan ilustrasi editorial, jenis ilustrasi yang berkaitan atau bersandingan dengan tulisan, harus memenuhi kriteria sebagai berikut. Pertama, ilustrasi harus menampilkan *visual hook* atau memiliki daya tarik secara visual yang dapat menarik perhatian pembaca tanpa perlu terlebih dahulu mengetahui isi tulisan atau artikel tempat ilustrasi tersebut disandingkan. Bila hal tersebut terjadi, selanjutnya pembaca akan tertarik pula untuk membaca *headline* atau tulisannya. Kedua, ilustrasi harus dapat menyimpulkan gagasan atau esensi dari sebuah cerita. Ketiga, ilustrasi dapat berdiri sendiri namun memiliki fungsi yang sama seperti halnya bila disandingkan dengan artikel atau *headline*.

Salah satu metode yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dalam bahasa visual dapat menggunakan metode *Storytelling* yaitu penyampaian pesan berupa visualisasi gagasan, emosi dan pemahaman akan suatu peristiwa yang memberikan interaksi antara pembaca dengan pesan yang disampaikan. Penggunaan pendekatan *storytelling* dapat menarik perhatian pembaca akan sebuah desain atau ilustrasi, menciptakan emosi tertentu, maupun untuk menyampaikan muatan tertentu. Sehingga bila pesan dapat tersampaikan melalui *storytelling* maka akan diperoleh pengalaman personal akan informasi yang disampaikan (Lidwell, Holden, & Butler, 2010:230). Sebagian besar karya Ilustrasi merupakan *storytelling* dari pesan yang disampaikan dalam bentuk visual.

*Storytelling*, (dalam Lidwell, Holden, & Butler, 2010) merupakan cara penyampaian pesan yang sangat humanis, merupakan cara yang sudah dipakai manusia dari generasi ke generasi dalam penyampaian pengetahuan hingga kini. *Storytelling* dapat berupa ucapan, visual, informasi bergambar, atau film, atau secara tulisan. *Storytelling* yang baik memerlukan komponen dasar berikut ini. *Setting* (latar belakang) mengarahkan yang melihat dengan memberikan informasi berkaitan dengan waktu dan tempat dimana sebuah kejadian diceritakan. *Character* (karakter) merupakan penokohan tertentu sebagai bagian dari pesan sehingga pelihat dapat mengenali tokoh yang dimaksudkan pada pesan tersebut. *Plot* (alur cerita) memberi batasan dari cerita yang disampaikan dan memberikan runtutan cerita atau informasi yang disampaikan. *Invisibility* (Ketidakterlihatan): Cerita atau informasi yang baik dapat membawa yang melihat seolah terlibat dan masuk ke cerita yang disampaikan hingga mengesampingkan keberadaan media tempat cerita tersebut disampaikan. *Mood* (suasana hati), pembangun cerita secara emosional yang dapat berupa musik latar (pada film), pencahayaan, dan gaya visualisasi. *Movement* (gerakan), cerita yang sanggup menarik perhatian dihasilkan melalui urutan dan jalan cerita yang jelas.

Pendekatan *storytelling* dapat menarik perhatian, menciptakan emosi tertentu, maupun untuk menyampaikan muatan tertentu dan dapat memberikan pengalaman personal akan informasi yang disampaikan seperti yang terdapat pada karya ilustrasi Gambar 1. Karya tersebut menyampaikan gagasan semangat Reggae sebagai pembawa pesan perdamaian yang berasal dari kalangan masyarakat kelas bawah, kelas masyarakat yang umumnya ada di Jamaika. Pada perkembangannya, jenis musik tersebut juga diterima oleh masyarakat dunia lainnya di kelas sosial yang tidak jauh berbeda. Tugas pertama dari matakuliah Ilustrasi tersebut, para mahasiswa diminta untuk menerjemahkan Reggae, bisa ditangkap sebagai aliran musik atau bisa juga sebagai bentuk lain seperti sebagai gerakan pembawa semangat perdamaian ke dalam sebuah karya ilustrasi. Yang menjadi alasan pemilihan tema tersebut menjadi satu tugas matakuliah ini adalah karena latar belakang yang membentuk Reggae itu sendiri yang bila dipahami lebih dalam ternyata lebih dari sekadar berkaitan dengan musik. Tugas ini sebagai latihan bagi para mahasiswa untuk membiasakan diri untuk melakukan riset dan memahami permasalahan terlebih dahulu sebelum mulai berkarya sehingga karya yang dibuat sesuai dengan tujuan karya dan pesan yang disampaikan. Ketentuan pengerjaan tugas pertama ini mengacu pada International Reggae Poster Contest, lomba poster tingkat internasional bertema Reggae, yang dapat diikuti oleh umum melalui situs [reggaepostercontest.com](http://reggaepostercontest.com).

Secara singkat, awal terbentuknya Reggae sebagai salah satu aliran musik dimulai dari tumbuhnya gerakan kelompok *Rastafaria* yang membawa gagasan perdamaian dan persamaan atas hak sebagai bentuk sikap atas ketidakadilan dari Dunia Barat terhadap ras kulit hitam di awal tahun 1960-an. Hal-hal tersebut menjadi inti dari Reggae yang dituangkan pada lirik musik maupun pada gaya hidup yang juga sebagai identitas penganutnya yang menentang kekerasan.

Pada karya ilustrasi Gambar 1 tersebut kelas masyarakat direpresentasikan dengan visualisasi permukiman padat penduduk yang kondisi fisiknya serupa dan sering terlihat di antara negara-negara dunia ketiga sehingga seperti halnya lirik musik Reggae, ilustrasi ini juga membawa pesan dan semangat yang bisa diterima secara universal. Ilustrasi ini juga ingin menyampaikan gagasan bahwa Reggae dapat memberikan perubahan yang di representasikan lewat paduan *grayscale* dan warna. Warna merah, kuning, hijau, warna dengan makna mendalam bagi kelompok Rastafaria, sebagai pembawa semangat perubahan dan “pemberi warna”. Warna hijau merepresentasikan bumi dan tanah, warna kuning merepresentasikan kehangatan sinar matahari, dan warna merah sebagai simbolisasi darah Afrika dan Jamaika dalam memperjuangkan kesetaraan dan kesamaan hak. Ketiga warna tersebut menjadi ciri lain penganut Rastafaria. Penyampaian pesan dalam bentuk visual yang diperkuat dengan penerapan warna tertentu memiliki peran penting dalam bidang simbolisme. (Purbasari, 2011)





Gambar 1 Ilustrasi bertema Reggae dengan pesan perdamaian  
(Sumber: Farah Maulida, 2013)

Pendekatan yang berbeda digunakan untuk mengekspresikan Reggae pada Gambar 2. Pada gambar Reggae digambarkan sebagai jenis musik itu sendiri. Gagasan yang disampaikan melalui karya ini adalah Reggae sebagai musik tanpa membawa pesan atau muatan tertentu, seperti menyuarakan kebebasan dan kesetaraan namun tetap menampilkan Reggae sebagai bagian dari gaya hidup yang diwakili dari ciri fisik figur yang diilustrasikan. Ilustrasi tersebut menampilkan banyak elemen visual yang mewakili musik seperti pengeras suara dan alat pemutar musik. Ditambah lagi, visualisasi yang menyampaikan pesan bahwa Reggae menjadi jenis musik yang diasosiasikan dengan suasana pantai, mengingat awal perkembangan Reggae yang berasal dari Jamaika yang merupakan bagian dari negara-negara kepulauan di Karibia selain figur wajah dengan identitas Rastafaria yang dijadikan objek utama.



Gambar 2 Ilustrasi bertema Reggae yang menggambarkan karakter musik itu sendiri  
(Sumber: Sabrina Astrilia, 2013)

Rastafaria sendiri merupakan kepercayaan yang biasa dianut oleh masyarakat Jamaika yang berasal dari dataran Afrika. Menurut kepercayaan mereka, Marijuana atau Ganja, dalam bahasa *slang* Jamaika, sebagai media mendekatkan diri kepada tuhan atau yang mereka sebut *Jah*. Model rambut *Dreadlock* yang sudah lama menjadi identitas kelompok tertentu di Afrika juga menjadi pemberi identitas fisik penganut Rastafaria. Ganja dan rambut *Dreadlock* menjadi identitas pendukung gagasan akan kesetaraan hak dan kebebasan meskipun kedua hal tersebut sering disalahartikan sebagai identitas yang menyertai musik Reggae sedangkan tidak semua pemusik Reggae menganut Rastafaria. Kekeliruan persepsi akan gaya hidup Reggae digambarkan pada ilustrasi pada Gambar 3. Digambarkan, generasi muda dikenali dengan ciri fisik wajahnya yang pada ilustrasi ini tidak berekspresi dengan wajar, memegang lintingan berasap yang dikenali sebagai Marijuana, berambut *Dreadlock*, dan beratribut dengan warna Rastafaria sembari mengenakan *earphone* yang menguatkan rentang waktu yang digambarkan. Kekeliruan persepsi tersebut terjadi karena para penggemar aliran musik tersebut kerap tidak memahami esensi dan semangat yang sebenarnya yang tidak ada kaitannya dengan perilaku negatif.



Gambar 3 Ilustrasi menggambarkan persepsi yang keliru akan gaya hidup Reggae

Selain melalui pendekatan *storytelling*, pendekatan lain yang digunakan mahasiswa untuk menyampaikan pesan yang dapat berupa kritik visual adalah dengan pendekatan humor. Bentuk pendekatan ini secara visual dapat dikenali melalui gaya ilustrasi, penggambaran ekspresi, maupun gestur. Pesan yang disampaikan dengan menambahkan unsur humor bila diterapkan secara tepat dapat membangkitkan rasa senang, nyaman, dan lebih menarik perhatian. Visual yang menghibur juga dapat memberikan dampak yang positif (Malamed, 2011). Pendekatan humor di ilustrasi editorial yang menyertai tulisan jurnalistik turut membentuk persepsi akan informasi yang disampaikan dan menjadikannya berkesan “ringan” namun tanpa mengurangi nilai kesungguhan dalam menyampaikan informasi yang sebenarnya.

Proses penciptaan karya ilustrasi editorial atau yang juga disebut *commentary* diawali dengan pemilihan artikel berita yang telah dikumpulkan dari media cetak atau elektronik. Selanjutnya, artikel dipilih dengan pertimbangan tingkat kesulitan dan kualitas isi berita sebelum para mahasiswa melakukan riset lanjutan terhadap artikel berita yang dipilih. Serupa dengan yang dilakukan pada tugas pertama, riset lanjutan dibutuhkan untuk mendalami isi berita tersebut sekaligus memperkaya referensi visual yang dapat dimanfaatkan dalam penciptaan karya. Dalam proses visualisasi, para mahasiswa menjalani beberapa kali bimbingan yang berkaitan dengan penggalian dan visualisasi gagasan untuk menjaga kualitas karya secara keseluruhan baik secara teknis maupun dalam penyampaian pesan.

Pendekatan humor melalui visualisasi dengan pemilihan gaya ilustrasi karikatural, berlebihan secara visual, dalam bahasa *visual metaphore* menggambarkan calon presiden Joko Widodo yang karismatik dan dicintai rakyatnya. Gestur digambarkan menyerupai Superman, pahlawan super dari komik Amerika, yang membuka kemejanya memperlihatkan simbol yang menyerupai simbol pemberi harapan. Simbol tersebut seperti yang diceritakan pada film *Man of Steel* sebagai pesan akan harapan baru kepemimpinan Indonesia. Pada ilustrasi Gambar 4 visualisasi identitas unik tokoh yang dikenal masyarakat menjadi salah satu cara untuk menyampaikan pesan yang berkaitan dengan tokoh tersebut tanpa perlu memberi keterangan tambahan selain bentuk visual. Tokoh Joko Widodo meskipun dalam gaya karikatural yang menghasilkan distorsi bentuk, ciri fisik dan wajah seperti postur tubuh, bentuk bibir, model rambut dan lain sebagainya dibuat dengan tujuan menyerupai identitas fisik pada figur yang sebenarnya menjadikan tokoh yang diilustrasikan dapat dengan mudah dikenali.



Gambar 4 Ilustrasi editorial dengan gaya karikatural yang menggambarkan tokoh tertentu  
(Sumber: Ariel Hutomo Kaspar, 2013)

Pendekatan serupa juga diterapkan pada karya ilustrasi pada Gambar 5 yang juga menampilkan tokoh tertentu yang berkaitan dengan isi pemberitaan. Karya ilustrasi tersebut menggambarkan Jendral Sutarman, Kepala Kepolisian Republik Indonesia yang baru, sedang membersihkan meja yang akan dia pakai sebagai perumpamaan atas usahanya menyelesaikan masalah lama yang terjadi di Kepolisian yaitu pemberantasan ormas anarkis, dan bersama KPK menyelesaikan masalah korupsi. Meskipun pada karya tersebut terdapat elemen lain selain gambar yaitu tulisan “KPK”, ‘Ormas anarkis”, dan “MASALAH”, penyampaian pesan dalam bentuk gambar tetap menjadi yang dominan dan tulisan hanya berupa pendukung. Jendral Sutarman yang menjadi tokoh utama pada karya tersebut divisualkan lebih dominan secara ukuran dibandingkan visualisasi tokoh Abraham Samad, Ketua Komisi Pemberantasan Korupsi. Keduanya divisualkan dalam gaya karikatural yang menghasilkan distorsi bentuk namun ciri fisik dan wajah seperti postur tubuh, serupa dengan penokohan pada Gambar 4, dibuat menyerupai identitas fisik pada figur yang sebenarnya. Pada karya ini juga ditampilkan bentuk yang menyerupai tikus sebagai perumpamaan koruptor. Meskipun tidak diketahui secara pasti sejak kapan tikus menjadi makhluk yang diasosiasikan dengan kegiatan korupsi, kebiasaan tikus yang suka mengerat, susah ditangkap, membawa penyakit, dan masalah lainnya yang tidak disukai manusia, menyebabkannya dapat dengan mudah dipersepsikan sebagai pelaku tindak kejahatan yang tidak kasat mata.



Gambar 5 Ilustrasi editorial dengan gaya karikatural dengan tulisan sebagai pendukung pesan

Ilustrasi dapat menjadi senjata untuk mengungkapkan kritik bahkan mengolok-olok pihak tertentu seperti pada Gambar 6. Karya tersebut mengungkapkan satir secara visual realitas yang terjadi pemerintahan daerah provinsi Banten—satu keturunan keluarga memegang jabatan pemerintahan layaknya sebuah dinasti. Karya ini merepresentasikan kekayaan yang berlimpah dan kekuasaan yang mengakar lewat visualisasi pohon uang yang besar. Pigura mewah membingkai gambar wajah yang tersebar hingga ke cabang-cabangnya merepresentasikan anggota keluarga yang kekuasaannya hingga berbagai penjuru wilayah. Sementara kerumunan di bawahnya untuk menggambarkan kesenjangan kehidupan sosial masyarakat provinsi itu yang pada kenyataannya masih banyak yang hidup dalam kemiskinan.



Gambar 6 Ilustrasi satir terhadap tokoh tertentu tanpa penggambaran tokoh tersebut  
(Sumber: Sabrina Astrilia, 2013)

Ilustrasi editorial dapat pula berupa sindiran seperti pada Gambar 7. Gambar tersebut merupakan visualisasi artikel berita yang menggambarkan buruknya pelayanan perusahaan penyedia air bersih. Dengan pendekatan humor, ilustrasi mewakili artikel pemberitaan mengenai keluhan pelanggan akan ketersediaan air bersih yang tidak sesuai dengan yang dijanjikan. Ilustrasi disajikan dalam bahasa *visual metaphore* dengan pesan yang menggambarkan kritik pada perusahaan air bersih yang seolah memperlakukan pelanggan bagai hewan yang senang berkubang.



Gambar 7 Ilustrasi satir sebagai kritik sosial terhadap pelayanan masyarakat  
(Sumber: Kristop Simanungkalit, 2013)

## SIMPULAN

Ilustrasi sebagai seni terapan yang menggunakan bahasa *visual metaphore* sanggup menjelaskan gagasan untuk menarik perhatian, sehingga menjadi alat yang penting untuk menyampaikan kritik sosial dan memengaruhi pendapat orang lain. Bahasa *visual metaphore* sangat tepat untuk menghasilkan bentuk rekonstruksi secara visual yang mencoba menggambarkan suatu peristiwa hasil rekaan yang tidak dapat dihasilkan lewat tehnik fotografi sekalipun. Ilustrasi harus dapat mewakili ide dari inti cerita dan memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan sekaligus mampu membentuk persepsi dan opini bagi yang melihatnya, meskipun untuk dapat memahami karya ilustrasi dibutuhkan pengetahuan dan pengalaman melihat yang berperan untuk membangun persepsi dan memahami pesan yang disampaikan dalam bentuk visual. Demikian pula berlaku sebaliknya, ilustrator dituntut untuk juga sanggup memahami persoalan, sehingga dapat menyampaikan gagasan dan pesan dalam bentuk visual yang dapat membentuk persepsi tertentu bagi yang melihat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hall, A. (2011). *Illustration*. London, UK: Laurence King.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Rockport.
- Malamed, C. (2011). *Visual Language for Designers: Principles for Creating Graphic that People Understand*. Massachusetts, USA: Rockport.
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Lausanne, Switzerland: AVA.
- Purbasari, M. (2011). Khazana warna berdasarkan alam dan budaya nusantara (2). *Humaniora*, 2(2), 1131–1190.
- Wigan, M. (2009). *Basic Illustration: Global Contexts*. Lausanne, Switzerland: AVA.