

Kartun Humor dan Misi Dakwah dalam Media Cetak

Tias Satrio Adhitama¹
tiasadhi78@yahoo.com

Abstract: This article discusses the gag cartoon in the study of proselytizing. The mass media has a particular rubric for the readers to share their best works of Cartoons. The paper argues that jokes-based Cartoons develop significant values for the proliferation of moral and spiritual messages. For this purpose, these Cartoons should comply with, at least, two principles. First, the Cartoons are deliberately created through the solemn contemplation relying on divine values. Second, the Cartoons are presented within the confines of, and in line with, educational purposes. Both principles maintain the quality of humor in accordance with ethical and aesthetic criteria.

Keywords: cartoon humor, proselytizing, print media

Abstrak: Paper ini mengulas kartun humor (*gag cartoon*) dalam kajian dakwah. Seorang kartunis yang bertanggung jawab sadar bahwa karya yang lahir dari tangannya harus memiliki nilai-nilai manfaat. *Pertama*, karya tersebut sengaja diciptakan melalui kontemplasi yang khushyuk bersandar pada nilai-nilai Ilahiyah. *Kedua*, kelucuan kartun yang dihadirkan harusnya dalam batas-batas yang edukatif. Kedua hal tersebut untuk menjadikan kualitas humor senantiasa sehat jika dilihat dari humor kriterium etis dan dikategorikan sebagai humor meninggi dalam kriterium estetisnya.

Kata Kunci: kartun humor, dakwah, media cetak.

¹ Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel, Surabaya

Pendahuluan

Secara umum media mencakup sarana komunikasi seperti media cetak, media penyiaran, media on line dan sinema. Media merujuk pada berbagai institusi atau bisnis yang berkomunikasi dengan para audiens, terutama dalam menyediakan pengisi waktu luang/hiburan². Kemasan hiburan menyesuaikan dengan bentuk medianya. Audiens dapat dengan mudah menemukan berbagai macam hiburan dari berbagai macam media yang berada di sekitar mereka. Audiens dimanjakan dengan produk hiburan media yang turut mendapat *surplus* dari proses saling menguntungkan ini.

Hiburan kartun menjadi pilihan yang menarik bagi media cetak karena dapat menjadi ajang kreasi bagi pembaca untuk terlibat mengirim karya-karya yang bermutu. Interaksi antara audiens dan pelaku pers dalam kerja-kerja jurnalistik diharapkan akan mendorong ke arah yang lebih maju pada pendewasaan cara berpikir masyarakat. Schramm menyebutnya sebagai peran pers dalam hubungannya dengan pembangunan, berfungsi sebagai penyebar informasi yang objektif, menyalurkan aspirasi rakyat, meluaskan komunikasi dan partisipasi masyarakat serta melakukan kontrol sosial yang konstruktif sebagai agen pembaru (Depari & Andrews 2006: 45).

Berbicara mengenai humor, rubrik hiburan kartun menjadi pelepas lelah bagi pembaca di antara beratnya bacaan. Tempat dimana audiens menemukan wahana untuk mengatasi kejenuhan, pelarian dari tindakan serta masalah sehari-hari dan pelepasan emosi. Manfaat *diversion* tepatnya, sebagai salah satu alasan hadirnya media sebagai sumber kepuasan pengguna media (Dominick 1983: 50). Bukan tanpa alasan jika rubrik kartun bertengger di antara sekian berita-berita yang menjejali koran. *Pertama*, kartun sebagai gambar visual lucu dan sederhana memungkinkannya untuk menjadi penjelas berita yang disajikan redaksi seperti *editorial cartoon* semisal kartun yang membawa beban kritik sosial tertentu. Sumarthana menegaskan bahwa kartun

² Bagi Dyers hiburan merupakan respon emosi jiwa dan perkembangan implikasi emosi diri, merupakan suatu tanda keinginan manusia yang meronta-ronta ingin ditanggapi dengan memenuhinya. Lihat Bungin (2006: 102).

menyuguhkan segi lain dari obyektifitas sehingga ia menjadi akrab dan merangsang tawa.³ Maka menela'ah kartun seringkali pembaca lebih memahami kejadian yang sedang terjadi serta menemukan senyum dan menertawakan diri maupun gelagat sosial yang ada di sekitar mereka.

Kedua, kartun dapat menyampaikan pesan apapun, termasuk pesan untuk kepentingan dakwah. Walaupun terkesan main-main, kartun humor mampu menyampaikan pesan yang serius dan penting. Dia mampu mengusung pesan moral maupun spiritual secara jenaka. *Ketiga*, hanya sebagai penyegar di antara rubrik-rubrik yang melelahkan dan keuntungan *keempat*, dari sisi tampilan media cetak, hadirnya kartun menambah etalase surat kabar menjadi lebih variatif, segar dan mengesankan.

Interaksi kartun humor dan misi dakwah dalam media cetak menarik untuk dikaji. Menarik dalam arti kartun humor yang terkesan remeh berpotensi untuk menjadi penyampai pesan-pesan dakwah. Simbol-simbol yang dicipta oleh pembuatnya berlandaskan ajakan untuk berbuat baik dan meninggalkan yang buruk. Kartun mampu mewakilinya dan menjadi duta bagi niat baik pembuatnya.

Sejarah Kartun

Kartun sebagai olahan dan produk dari kreatifitas manusia memiliki sejarah yang panjang. Dari proses kelahirannya hingga saat ini kartun mengalami banyak modifikasi yang berupa gambar dalam koran, film atau seperti dalam bentuk animasi kartun dewasa ini. Dari sisi politis, kartun banyak bergesekan dengan ketatnya kekuasaan dan tirani seperti yang pernah dialami Honore Daumier dengan terbitan harian dan komiknya di Perancis tahun 1830.⁴

³ Lebih lanjut dia menandakan bahwa tak semua yang obyektif membantu kita untuk mengerti persoalan, maka lelucon adalah jalan alternatif yang baik untuk membuka sisi lain dari persoalan tersebut. Lebih jauh lihat Sumarthana 'Sekapur Sirih' dalam *Karikatur-Karikatur 1970-1981* (Pramono 1981: ii).

⁴ Seniman ini sempat dipenjarakan karena pelukisan kartun satiris atas Raja Louis-Philippe dan aristokrasi. Lebih mendalam dapat dilihat dalam kata pengantar Leksono (2007: xv).

Dalam sejarahnya kartun diperkenalkan oleh Annibale Caracci pada abad-XVI yang memperkenalkan kata "Karikatur" yang berasal dari kata *caricare* (melebihkan untuk memunculkan karakter) (Merriam 1994: 1712). Karikatur sebagai bagian dari kartun merupakan produk kebudayaan yang berusia tua dan menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Dikatakan penting ketika kartun dapat menjadi instrumen kebebasan ekspresi dan komunikasi.

Dalam konteks surat kabar, kartun biasanya hanya mengungkapkan esensi pesan yang harus disampaikan. Menuangkannya bisa dalam bentuk sederhana, sedikit tulisan atau tidak sama sekali, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal atau fiktif serta gampang dimengerti secara cepat. Karena simplisitasnya itu maka tidak mengherankan jika sejak awal abad-XX istilah "*cartoon*" makin meluas penggunaannya. Kata tersebut menandai kegiatan gambar lucu dalam cakupan yang lebih luas bahkan dalam karena menyediakan multi interpretasi.

Berangkat dari kata "*Cartoon*" berarti karton, secara historis hanya berupa kertas tebal yang digunakan untuk membuat sketsa rancangan dalam pembuatan *fresco* (lukisan dinding). Ketika itu sketsa karton tersebut jadi acuan untuk dijiplak ke dinding-dinding. Museum London mengoleksi karton Michaelangelo yang digambar untuk lukisan langit-langit di Sistine Chapel, Roma. Contoh yang lain, pada tahun 1843 Balai Kota London mengadakan sayembara pembuatan "*cartoon*" untuk lukisan dinding gedungnya. Hasil para peserta dipamerkan di Balai Kota. Saat itu Majalah satire "*Punch*" memuat gambar sindir karya John Leech berjudul "*Cartoon No.1*", memprotes gagasan Balai Kota yang dianggap pemborosan. *Punch* merupakan majalah satir yang menjadi media kritik kebijakan pemerintah yang tidak sesuai aspirasi masyarakat. Sejak itu kata "*cartoon*" mulai dipakai untuk menyebut gambar sindir (Wagiono 1983: 33).

Lebih jauh lagi, dalam *The Encyclopedia of Cartoons* pengertian *cartoon* dipilah lebih khusus sesuai dengan kegiatan yang ditandainya: *Comic Cartoon* atau *Gag Cartoon* untuk yang lucu sehari-hari, *Political Cartoon* untuk gambar sindir politik, *Animated Cartoon* untuk film kartun dan istilah *Editorial Cartoon* digunakan khusus untuk

kartun media pers cetak (surat kabar, tabloid, majalah) yang berisi komentar dan sindiran terhadap peristiwa, berita ataupun isu yang hangat di masyarakat (Horn 1980: 15-24). Kata “*Cartoon*” ini dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi “Kartun”.

Perbedaan Kartun dan Karikatur

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau suatu 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, terkadang sedikit tulisan serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Kartun (*cartoon*) berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca (Pramono 1996: 48-49).

Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat serta bertujuan humor dan satir seperti pada *political cartoon*.



Gambar 1 ‘Kartun yang mengandung humor dan satir I’.



Gambar 2 'Kartun yang mengandung humor dan satir II'

Sebelum membahas lebih jauh, ada baiknya kita melihat silang pendapat yang meletakkan pengertian kartun dan karikatur, berikut adalah beberapa definisi yang bisa dilihat untuk memahami perbedaan kartun dan karikatur. Noerhadi membedakan dengan tegas bahwa tokoh dalam kartun bersifat fiktif yang dikreasikan untuk menyajikan komedi-komedi sosial serta visualisasi jenaka, berbeda dengan tokoh-tokoh dalam karikatur imitasi yang diplotot-plototkan (*distortion*) pada beberapa bagian wajah untuk memberikan persepsi tertentu kepada pembaca sehingga seringkali disebut *potrait caricature* (Wijana 2004:7).



Gambar 3 'Sebagai bentuk kartun bersifat fiktif'



Gambar 4 ‘Karikatur imitasi seringkali disebut *potrait caricature*’

Perbedaan tegas tersebut dikuatkan oleh Sudarta bahwa kartun dan karikatur itu seperti binatang dan gajah Sudarta 1987:51). Kartun adalah semua gambar humor, termasuk karikatur itu sendiri. Sedangkan karikatur adalah deformasi berlebihan atas wajah seseorang, biasanya orang terkenal, dengan “mempercantiknya” melalui penggambaran ciri khas lahiriahnya untuk tujuan mengejek. Contohnya bisa kita saksikan pada kartun-kartun yang mengandung beban kritik sosial yang umumnya ada di koran-koran yang lazim disebut *political cartoon* atau *editorial cartoon*, yakni bentuk lain dari editorial atau tajuk rencana dalam bentuk gambar humor. Kartun jenis ini biasanya berbentuk karikatur terkait dengan karakter tokoh sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 5 ‘Kartun yang mengandung beban kritik sosial biasa disebut *political cartoon*, *editorial cartoon* atau kartun opini’

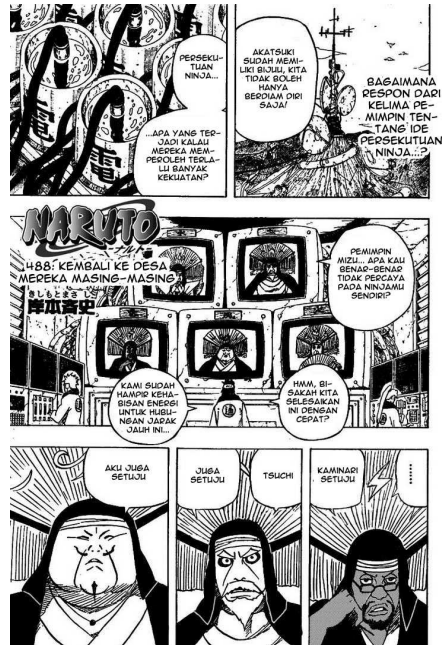
Bagi Pramono (1981:48) kartun bukan hanya karikatur, karena ada *gag cartoon*, *strip cartoon*, komik kartun, kartun opini dan lain-lain. Varian-varian dari kartun tersebut berkembang pesat sejalan ditemukannya teknologi informasi dan komunikasi. Dari wujud kartun yang hanya diam, teknologi telah membuatnya bergerak dan hidup seperti dalam kartun animasi maupun non-animasi berupa film.



Gambar 6 'Kartun tema 'Sakit' Sebagai bentuk *gag cartoon*' (Pranowo 2009: online).



Gambar 7 'Salah satu Kartun Strip yang pernah terbit di Jawa Pos'



Gambar 8 'Komik Kartun Naruto'



Gambar 9 'Film kartun animasi Mario Bros dan non-animasi dengan tokoh Shinchan sebagai olahan teknologi masa kini'

Dalam dunia jurnalistik, kartun merupakan bagian penting media cetak. Seperti yang dikatakan di atas bahwa ada model kartun dengan mengusung beban kritik sosial (*political cartoon* atau *editorial cartoon*) sebagai bentuk lain dari editorial atau tajuk rencana dalam bentuk visual. Sedangkan kartun murni humor tanpa mengemban kritik sosial lazim disebut *gag cartoon* (jenis kartun fiktif tanpa alur cerita) dan *strip cartoon* (jenis kartun fiktif dengan alur cerita singkat). Kartun seperti ini sengaja dihadirkan dengan mengundang partisipasi pembaca untuk turut mengisi rubrik kartun. Berbeda dengan kartun yang memuat kritik sosial, biasanya kartunisnya merupakan awak media cetak tersebut dengan misi keredaksian. Kartun humor memang lahir dari tangan-tangan pembaca yang memotret kejadian-kejadian sehari-hari. Pesan yang dibawa tidaklah substansial, kontekstual atau tidak kontekstual berkisar perihal-perihal remeh dan sensasional yang acap kali terjadi di tubuh masyarakat.

Kartun yang lahir dari tangan pembaca untuk kemudian terbit di media cetak biasanya merupakan produk kartun yang mengulas hal-hal yang sederhana dan sekedar menghadirkan sensasi. Pesan yang disampaikan berkisar perihal keseharian yang biasanya luput dari perhatian orang kebanyakan. Tokoh-tokoh yang dimainkan dalam sketsanya merupakan tokoh-tokoh fiktif dengan visualisasi berlebihan, janggal dan unik. Hal ini sengaja diciptakan untuk mengundang tawa, ditujukan untuk humor pelepas lelah dan obat kejenuhan bagi pembaca. Kartun humor sehari-hari (*gag cartoon*) tepatnya istilah yang diberikan Pramono seperti dalam definisi di atas.

Ekspresi Kreatif Dalam Media Cetak

Sudah jamak diketahui orang jika media massa merupakan salah satu sumber edukasi dan informasi bagi masyarakat. Masyarakat tidak akan pernah bisa mengetahui peristiwa yang terjadi di tempat yang tidak dijangkaunya kecuali dengan bantuan media massa. Media massa memiliki daya jangkau untuk menangkap, menyebarkan dan menghadirkan ragam ilmu pengetahuan di depan mata para audiens. Layak jika media massa kemudian menjadi elan penting bagi capaian

demokratisasi sebuah bangsa karena eksistensinya sebagai sumber pemberdayaan masyarakat.

Hiburan menempati ruang tersendiri dalam jantung media massa. Media massa menjadi lebih kaya sajian dengan tidak melupakan begitu saja konten hiburan. Fungsi ini merupakan cara lain bagi media massa untuk menampilkan dirinya di depan audiens sebagai wahana pelepas lelah dan relaksasi. Pada sisi ini media massa berusaha menarik perhatian audiens untuk selalu dinanti, dikonsumsi, dinikmati dan pada gilirannya dapat diijakan demi meraup iklan.

Media cetak semacam surat kabar dalam sejarahnya merupakan salah satu media massa yang berusia tua.⁵ Banyak peristiwa besar yang dilaluinya dalam rentan perjalanan yang panjang. Dewasa ini keberadaannya sangat beragam dalam banyak format misalnya koran, tabloid, majalah dan sebagainya. Mengkomunikasikan beraneka bentuk rubrik yang informatif dan menyenangkan bagi penikmatnya. Menyenangkan karena dibubuhi variasi konten hiburan, salah satunya semisal kartun.

Teks kartun yang sering kita jumpai dalam surat kabar bisa jadi merupakan bentuk lain dari pemberitaan atau non-pemberitaan. Kartun mampu menjadi jalan lain untuk memahami peristiwa yang sedang terjadi seperti dalam kartun editorial. Sebaliknya, produk kartun bisa saja hanya sebatas mengumbar kejadian untuk mengusir kebosanan seperti *gag cartoon*, *strip cartoon* atau komik bersambung.

⁵ Sebagian sejarawan mengatakan surat kabar pertama terbit di Cina bernama *King-Pao* (Peking). Isinya mengenai peraturan yang dikeluarkan oleh kaisar Kwang Soo. Cerita lain mengungkapkan surat kabar pertama *Berosius* lahir di Babilonia sebagai pusat kebudayaan Mesir kuno. Ahli sejarah Flavius Josephus mengatakan bahwa *Berosius* berisi catatan kejadian sehari-hari sejarah Raja Chaldea (Nebukadnezar, 604-561 S.M). Bagi ahli sejarah Saetonius dalam risalah Amerika "the Newspaper's Family Tree" bahwa surat kabar pertama lahir pada masa Julius Caesar tahun 100-44 S.M. *Acta Diurna* nama surat kabar tersebut yang berarti kejadian sehari-hari. Dikatakan media cetak ketika ditemukan alat untuk mencetak kabar dan berita dengan media kertas seperti xylografi (Cina) dan typografi (Eropa) pada abad 15. Sejarah lain menyebut Gutenberg sebagai penemu mesin cetak yang dipraktekkan di Jerman. Teknologi Amerika Serikat memperkenalkan percetakan Rotasi. Lihat Gani (1978:10-14).

Guratan garis-garis kartun berupa ikon dan simbolnya mempunyai gagasan maksud untuk diketengahkan kepada audiens.

Dalam ranah kebudayaan, bahwa kartun merupakan produk kebudayaan yang lahir dari pemberontakan terhadap kemapanan estetik masa *Renaissance* (Heller 1981:10). Nampaknya beberapa seniman kala itu tidak tahan dengan pakem-pakem formal yang menjadi standar umum. Artinya pemberontakan itu lahir karena kebutuhan untuk menjaga/memperbaiki nilai-nilai yang hidup di masyarakat dan mendinamisasi proses kreatif. Sesuai dengan maksud dari kreatifitas, yaitu kebutuhan untuk menjadikan hidup dan kualitas hidup menjadi lebih baik.⁶

Seperti diuraikan di atas, Annibale Caracci (abad-XVI) lebih dulu memperkenalkan kata "Karikatur" yang berasal dari *carricare*. Singkat kata, karikatur sebagai bagian dari kartun merupakan produk kebudayaan yang mengalami dan melalui perjalanan sangat panjang dan melelahkan hingga saat ini. Ekspresi kartun telah meluas bukan hanya termediasi oleh kertas berupa strip kartun atau komik. Media massa cetak banyak pula yang mengemasnya menjadi sajian dan rubrik tersendiri. Belum lagi tentang kartun yang merambah dalam dunia perfilman seperti kartun non-animasi dan animasi contohnya.

Dalam hubungannya dengan media cetak khususnya, gambar kartun yang selama ini identik dengan konten hiburan telah menjadi bagian yang paling penting bagi suatu surat kabar. Yopie Hidayat Redaktur Harian Kontan menandakan bahwa kartun adalah roh suatu surat kabar.⁷ Dalam berbagai macam surat kabar, kartun berwujud pertama dalam bentuk karikatur editorial, dan kedua dalam bentuk *gag cartoon*, strip kartun, dan komik bersambung yang sering dijumpai.

⁶ Pergerakan manusia seiring zaman menggiring kita menjadi manusia yang memiliki pandangan, pemikiran dan perasaan yang berbeda. Perbedaan itulah yang menyebabkan kita memiliki kebutuhan yang berbeda-beda pula. Kreatifitas adalah jawaban atas setiap kebutuhan yang berbeda itu. Periksa Marsalim (2005:2).

⁷ Gambar sederhana ini punya arti yang dalam. Ia seolah membawa identitas serta menggambarkan apa dan siapa surat kabar itu. lebih lanjut baca Yopie Hidayat dalam pengantarnya 'Dari Presiden ke Presiden' dalam Kartun Opini 1', *Mingguan dan Harian Kontan* (1998-2009) dalam Benny Rachmadi (2009: ii).

Perbedaannya lebih pada pembuatnya, jika yang pertama kartunisnya dari organisasi media cetak bersangkutan dan yang kedua biasanya lahir dari tangan para pembaca.

Perbedaan lainnya pada situasi politik yang berada di sekelilingnya. Kebebasan ekspresi yang diusung dalam gambar kartun editorial sangat bergantung pada keadaan sosial, ekonomi dan politik yang mengitarinya. Contohnya dalam disertasi Sunarto tentang *Metafora Visual Kartun Editorial pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*, yang dapat menjelaskan pengaruh aroma kekuasaan terhadap kartun. Periode Demokrasi Parleментар merupakan masa paling dinamis saat mana bangsa Indonesia mulai berekspresimen dengan demokrasi. Sistem parlementer multi partai dengan kekuatan berimbang memicu persaingan antar berbagai faksi politik untuk saling menjatuhkan. Hal itu terbaca melalui polemik terbuka dan keras antar surat kabar di Jakarta masa itu. Dalam suasana demikian kartun editorial muncul sebagai cerminan dinamika politik tersebut. Berbeda dengan situasi politik pada masa Orde Lama maupun Orde Baru di mana media mendapat represi keras dari penguasa, sehingga produk jurnalistiknya semacam kartun editorial harus turut berkompromi dengan penguasa saat itu (Sunarto 2004).

Berbeda dengan komik, strip kartun dan kartun murni humor yang terkadang sama sekali tidak menghiraukan konteks sosial seperti yang dilakukan kartun editorial. Kartun jenis ini terlahir dari partisipasi para pembaca surat kabar bersangkutan. Hanya mengangkat persoalan-persoalan remeh temeh dan dianggap tidak berhubungan dengan kekuasaan, contohnya seperti kartun yang sedang dijadikan objek tulisan ini.

Kartun, Media Cetak dan Misi Dakwah

Cikal bakal karya besar umat manusia tidak dapat dilepaskan begitu saja dari kondisi di mana kehidupan berjalan. Faktor lingkungan merupakan laboratorium hidup yang menyediakan banyak bahan untuk digali dan diolah. Embrio inspirasi dapat kemudian dituangkan menjadi model karya apapun demi menunjang kehidupan manusianya. Inilah esensi kreatifitas, penggalian terus menerus untuk

kemudian dijadikan sesuatu yang layak guna bagi manusia dan lingkungan itu sendiri.

Kartun sebagai produk kebudayaan dalam bingkai kesenian sebagai salah satu contohnya. Dirasa atau tidak, kartun terlahir dari sebuah kondisi yang melingkupinya. Dia merupakan cermin dari realitas sesungguhnya. Pantulan cermin tersebut menjadi realitas bentukan yang terdiri dari simbol dan ikon yang siap untuk dimaknai berdasarkan representasi yang dimuatnya. Walaupun hanya sebatas realitas bentukan dari realitas sesungguhnya, kartun berusaha mengabarkan kepada penikmatnya tentang sesuatu yang telah diusungnya. Terkadang sesuatu yang tidak hanya lucu, namun lebih dari itu sebuah misi perbaikan semisal dalam kartun editorial atau yang bermuatan dakwah. Guratan-guratan sederhanaanya membikin orang merasa diingatkan namun tidak lantas marah bahkan tersenyum sendiri menertawakan diri dan setting sosialnya.

Media cetak semisal surat kabar merupakan wahana penting dimana kartun (*gag cartoon*) sering ditayangkan. Kartun tidak bergerak tepatnya sesuai dengan sifat media cetak ini. Sering kita jumpai tersedia rubrik tersendiri memuat kartun dengan tema yang lagi terjadi disekitarnya. Semisal *booming* kompetisi sepak bola maka kartun edisi bola menghiasi rubrik tersebut dalam beberapa minggu, jika ramadhan atau Idul Fitri biasanya konten kartun mengacu pada momen tersebut dan sebagainya.

Seorang muslim hendaknya selalu berusaha mengajak dirinya dan saudara-saudaranya untuk selalu berada di jalur yang baik. Apapun kapasitas dan kemampuannya ditujukan untuk kepentingan dakwah untuk *amar ma'ruf nahi munkar*. Dalam *perspektif* dakwah, Yahya Oemar mengatakan bahwa salah satu unsur alam sekitar yang mempengaruhi manusia menuju yang baik ialah Dakwah. Dakwah sebagai komunikasi *persuasive* dapat diucapkan, dituliskan, digambarkan, dibentukkan, dilakukan, diisyaratkan, dan lain sebagainya, menurut tingkatan kesanggupan pelaku sebagai manusia untuk mencapai daya guna yang setinggi-tingginya Aziz tt:9).

Berdakwah harus difahami dalam artian luas dan tidak terbatas pada mimbar-mimbar formal keagamaan. Kemampuan dan potensi

seorang muslim harus diarahkan untuk keperluan dakwah sesuai apa yang dia mampu lakukan. Misalnya seorang pedagang dapat berdakwah dengan selalu berlaku jujur dalam takaran timbangan, seorang pegawai berdakwah melalui kedisiplinan dan tidak korup, seorang seniman dapat melakukan misi dakwahnya dalam setiap karya seni yang diciptakannya, dan sebagainya.

Berbicara mengenai seniman, kartunis dapat menjalankan misi dakwahnya melalui goresan pensil dan pena pada setiap karyanya. Melalui media ini seorang kartunis dapat mengeksplor dan bermain simbol-simbol religi dalam guratannya. Dia mampu mengajak pribadinya dan menyeru kebaikan sesuai amanat agamanya. Kartun dapat dibentuk untuk mengemban amanat suci ini dalam kemasan humor misalnya yang sering kita temui dalam kartun-kartun edisi Ramadhan dan Idul Fitri seperti disebutkan diatas. Kartun menyediakan ruang untuk itu, sebuah ruang yang dinisbatkan kepadanya untuk menyampaikan pesan moral dan spiritual. Artinya dibalik humor yang ditawarkan tersimpan keseriusan mendalam.



Gambar 10 'Kartun Tema Lebaran I, Karya Tri Sutanto. Ilustrasinya menggambarkan setting Idul Fitri, tradisi saling memaafkan antara Satpol PP dan anak-anak jalanan' (Jawa Pos 20 September 2009)

Variasi cara-cara berdakwah selalu memungkinkan untuk dilakukan dan dikembangkan. Cara-cara dakwah dapat dilakukan oleh siapapun dengan profesi berbeda sekalipun. Artinya pemaknaan pelaku dakwah (da'i) lebih terbuka bagi siapa saja yang merasa mampu dan merasa memiliki tanggung jawab terhadap pangkat ke-khalifahannya. Dia dapat sekaligus menyalurkan kemampuannya dengan misi menyeru kepada yang *haq* dan mencegah yang *bathil*.

Seorang kartunis yang bertanggung jawab sadar betul bahwa karya yang lahir dari tangannya harus memiliki nilai-nilai manfaat. *Pertama*, karya tersebut sengaja diciptakan melalui kontemplasi yang khusyuk bersandar pada nilai-nilai Ilahiyah. Kartun tersebut dibuat dengan sengaja untuk maksud menyeru kepada yang benar dan meninggalkan yang salah demi tujuan dakwah. Ketika kartun tersebut berhasil dibuat untuk kemudian dinikmati pembacanya, yang diharapkan adalah transformasi pesan moral dan spiritual dalam kemasan lelucon.

Kedua, kelucuan kartun yang dihadirkan harusnya dalam batas-batas yang edukatif. Memakai landasan kekuatan pengetahuan yang kritis dan sensitifitas sosial yang tinggi demi menghindari pembiasan pesan. Kartun humor sekalipun sekiranya harus menghindari untuk mengusung tanda-tanda yang menyesatkan seraya mengamini keadaan yang timpang dalam wujud representasi yang eksploitatif. Hal demikian menurut Rahmanadji untuk menjadikan kualitas humor menjadi sehat jika dilihat dari humor kriterium etis dan dikategorikan sebagai humor meninggi dalam kriterium estetisnya.⁸

Tidaklah berlebihan jika kartun humor dapat menjadi pesan dakwah yang efektif. Walaupun memiliki tampilan biasa, lucu dan unik sebenarnya memiliki kekuatan untuk mengkomunikasikan pesan yang dinisbatkan kepadanya. Jika yang dimaksudkan adalah pesan dakwah, kartun dapat mewakili niat baik pembuatnya. Dengan

⁸ Humor kriterium etis dapat dibedakan sebagai: (1) humor sehat/humor yang edukatif; (2) humor yang tidak sehat. Humor berdasarkan kriterium estetis dapat dipisahkan menjadi: (1) humor tinggi (yang lebih halus dan tak langsung); (2) humor rendah (yang kasar, yang terlalu eksplisit). Lebih lanjut periksa tulisan Didiek Rahmanadji (2007:218).

bantuan media cetak, kekuatan pesan dakwahnya akan semakin mudah tersampaikan karena ditunjang sifat media massa itu sendiri yaitu kemampuan daya jangkau dalam eskalasi dan estimasi yang luas. Pendapat Romo Mangun menjadi tepat bahwa kartun yang baik seperti kincir angin, mampu memompa air penghidupan serta energi yang diperlukan oleh kehidupan dan penghidupan bersama masyarakat yang normal sehat, walaupun daya pemutarnya hanyalah yang empuk nan lembut.⁹

Simpulan

Dalam hubungannya dengan media cetak, gambar kartun yang selama ini identik dengan konten hiburan telah menjadi bagian yang paling penting bagi suatu surat kabar. Kartun dapat menyampaikan pesan apa saja termasuk untuk kepentingan dakwah. Kartun menyediakan ruang untuk itu, sebuah ruang yang dinisbatkan kepadanya untuk menyampaikan pesan moral dan spiritual. Artinya dibalik humor yang ditawarkan tersimpan keseriusan mendalam.

Melalui media ini seorang kartunis dapat mengeksplor dan bermain simbol-simbol religi dalam guratannya. Dia mencipta secara kontemplatif dan edukatif untuk tujuan kualitas humornya menjadi sehat jika dilihat dari humor kriterium etis dan dikategorikan sebagai humor meninggi dalam kriterium estetisnya. Dia mencipta untuk transformasi nilai-nilai spiritual dan moral sekaligus kepada para penikmat kartun humor.

Variasi cara-cara berdakwah semisal ini selalu memungkinkan untuk dilakukan dan dikembangkan. Cara-cara dakwah dapat dilakukan oleh siapapun dengan profesi berbeda sekalipun. Artinya pemaknaan pelaku dakwah (da'i) lebih terbuka dan lentur bagi siapa saja yang merasa mampu dan merasa memiliki tanggung jawab terhadap pangkat ke-khalifahannya. Dia adalah da'i seniman yang

⁹ Lucu atau jenaka selalu datang dari mental yang dewasa dan berkadar sikap mulia, *fairplay a consoling smile*, itulah buah kejenakaan karikatur dan kartun yang baik. Lihat penjelasan Waluyanto (2000:134).

menemukan jalan untuk menyalurkan skillnya dengan misi menyeru kepada yang *haq* dan mencegah yang *bathil*.

Referensi

- Aziz, A. tt, *Ilmu Dakwah*, Biro Penerbitan Fakultas Dakwah, Surabaya.
- Bungin, B. 2006, *Sosiologi Komunikasi*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Depari, E., & MacAndrews. 2006, *Peranan Komunikasi Massa dalam Pembangunan*,: Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Dominick, J.R. 1983, *The Dynamics of Mass Communication*. Random House, New York.
- Gani, M. 1978, *Surat Kabar Indonesia Pada Tiga Zaman*, Proyek Pusat Publikasi Pemerintah Departemen Penerangan RI, Jakarta.
- Heller, S. 1981, *Man Bites Man*, A&W Publisher, New York.
- Horn, M. 1980, *World Encyclopedia of Cartoons*. ed., Chelsea House Publisher, London.
- <http://desaingrafisindonesia.wordpress.com/2008/02/24/metafora-visual-kartun-editorial-pada-surat-kabar-jakarta-1950-1957/>
- <http://kartunmania.wordpress.com/tematawa/periode-agustus-september-2009>
- Marsalim, G. 2005, 'Kreativitas Ada Karena Untuk Orang Lain', *Majalah Desain Grafis Concept*, vol 2 edisi 07'05, PT Indonesia Printer, Jakarta.
- Merriam.1994, Webster Dictionary.
- Pramono. 1981, *Karikatur-Karikatur 1970-1981*, Penerbit Sinar Harapan, Jakarta.
- Pramono. 1996, *Kartun Bukan Sekedar Benda Seni*, Prisma, Jakarta.
- Pranowo, B. 2009, 'Kartun tema Sakit, Kartun sebagai bentuk *gag cartoon*' (online image)', *Jawa Pos*, 11 Oktober. Diakses 22

- Agustus 2012 dari <http://kartunmania.wordpress.com/tema-tawa/periode-oktober-2009>
- Rachmadi, B. Juni 2009, *Kartun Opini 1 di Mingguan dan Harian Kontan (1998-2009) "Dari Presiden ke Presiden"*, KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), Jakarta.
- Rahmanadji, D. 2007, 'Sejarah, Teori dan Fungsi Humor', *Jurnal Bahasa dan Seni*, thn. 35, no. 2, hal, 218.
- Sudarta, GM. 1987, *Karikatur: Mati Ketawa Cara Indonesia*, Prisma Jakarta.
- Sudarta, GM. 2007, *40 tahun Oom Pasikom Peristiwa dalam Kartun Tahun 1967-2007*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta.
- Sunarto, P. 2004, '*Metafora Visual Kartun Editorial pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*', Disertasi, ITB Seni Rupa, Bandung. Diakses dari
- Sutanto, T. 2009, 'Kartun tema Lebaran I, Ilustrasinya menggambarkan setting Idul Fitri, tradisi saling memaafkan antara Satpol PP dan anak-anak jalanan (online image)', *Jawa Pos*, 20 September . *Jawa Pos*. Diakses pada 22 Agustus. 2012 dari
- Wagiono. 1983, *The Change of Styles in American Graphic Satires*, Thesis Pratt University, New York.
- Waluyanto, H.D. 2000, 'Karikatur Sebagai Karya Komunikasi Visual Dalam Penyampaian Kritik Sosial', *Online Jurnal Nirmana*, Vol. 2, No. 2. Diakses pada 20 Agustus 2012 dari <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>
- Wijana, I.D.P. 2004, *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*, Ombak, Yogyakarta.