

KARIKATUR TOKOH POLITIK INDONESIA DALAM KARYA LUKIS

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Seni Rupa*



Oleh:

Gusti Randa

64212

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Karya Akhir

Karikatur Tokoh Politik Indonesia

Nama : Gusti Randa
NIM : 64212
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2012

Disetujui untuk Ujian :

Dosen Pembimbing I,

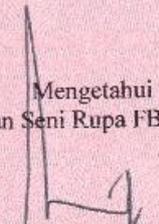


Drs. H. Achyar Sikumbang
NIP. 19461010.197503.1.001

Dosen Pembimbing II,

Dra. Minarsih, M. Su
NIP. 19560419.198403.2.001

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang



Dr. Yahya, M. Pd
NIP. 19640107.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir

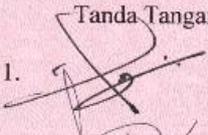
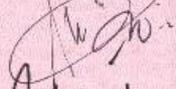
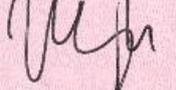
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

Judul : Karikatur Tokoh Politik Indonesia Dalam Karya Lukis
Nama : Gusti Randa
NIM : 64212
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2012

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Syafwan, M. Si NIP. 19570101.198103.1.010	: 1. 
2. Sekretaris	: Drs. H. Nurzal Zai NIP.	: 2. 
3. Anggota	: Drs. Ariusmedi, M. Sn NIP. 19620602.198903.1.003	: 3. 

ABSTRAK

Gusti Randa. 2012. "Karikatur Tokoh Politik Indonesia". Karya Akhir. Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Pembimbing I Drs. H. Achyar Sikumbang dan pembimbing II Dra. Minarsih, M.Sn

Manusia memiliki sifat dan karakter masing-masing yang menggambarkan tentang perilaku dalam kehidupannya, sehingga dapat memberikan pengaruh positif dan negatif bagi kehidupan lingkungan sekitar. Tokoh politik merupakan orang-orang yang memiliki pengaruh cukup besar bagi kehidupan masyarakat yang berasal dari sifat, karakter maupun pembawaannya. Beberapa dari tokoh-tokoh politik inilah yang akan dikemas kedalam sebuah karya karikatur. Bentuk gambaran dari tokoh politik ini divisualisasikan dalam karya karikatur dengan judul: 1). Gus Dur, 2). Habibie, 3). Jusuf Kalla, 4). Aburizal Bakrie, 5). Soekarno, 6). Soeharto, 7). SBY, 8). Surya Paloh, 9). Marzuki Alie, 10). Anas Urbaningrum

Karya akhir ini bertujuan untuk Memvisualisasikan karikatur tokoh politik Indonesia kedalam karya karikatur.

Selanjutnya dalam karya akhir ini, memvisualisasikan tokoh politik Indonesia dengan cara mengubah bentuk proporsi terutama kepala, tetapi masih mempertahankan karakter wajah baik itu mata, hidung dan mulut, selain itu proporsi kepala lebih kecil dari badan dengan perbandingan 1:2. Pada kesepuluh karya akhir ini menampilkan berbagai macam permasalahan yang ada pada masing-masing tokoh politik Indonesia tersebut.

Kata kunci : Tokoh Politik, Karikatur

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia NYA penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“Karikatur Tokoh Politik Indonesia Dalam Karya Lukis”**. Sholawat beriring salam buat Nabi Besar junjungan kita, Muhammad SAW, yang telah menuntun umat manusia dari alam kegelapan sampai alam yang terang benderang seperti saat sekarang ini.

Karya akhir serta laporan ini penulis buat sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan laporan karya akhir, penulis menerima bantuan dan dorongan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu pada kesempatan yang berbahagia ini penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, dukungan dan dorongan tersebut kepada:

1. Ayah dan bunda tercinta beserta keluarga yang telah banyak memberi dukungan dan semangat baik moril maupun materil pada ananda.
2. Bapak Dr. Yahya, M.Pd, selaku ketua jurusan Seni Rupa
3. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn, selaku sekretaris jurusan Seni Rupa.
4. Bapak Drs. H. Achyar Sikumbang, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan karya akhir di jurusan Seni Rupa.
5. Ibuk Dra. Minarsih, M.Sn selaku pembimbing II yang telah membimbing, membaca dan memberikan saran karya akhir dalam penulisan laporan.
6. Bapak Drs. Efrizal, M.Pd, selaku penasehat akademik.
7. Seluruh dosen dan staf jurusan Seni Rupa yang telah membimbing dan mendidik penulis selama penulis kuliah di Universitas Negeri Padang
8. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penulis kuliah di Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan karya akhir ini belumlah sempurna adanya, karena masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi isi maupun susunan bahasanya, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik sehat dan saran yang membangun untuk masa depan.

Akhir kata atas semua bantuan dan budi baik yang telah penulis terima, kepada Nya jualah penulis do'akan semoga menjadi amal yang berlipat ganda, Amin Ya Rabbal Alamin. Semoga laporan karya akhir ini ada manfaatnya bagi kita semua terutama bagi penulis sendiri.

Padang, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT KETERANGAN KEASLIAN NASKAH	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	3
C. Orisinalitas	4
D. Tujuan dan Manfaat	6

BAB II KONSEP PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Penciptaan.....	13
1. Karikatur	13
2. Kartun	15
3. Seni Lukis	17
4. Unsur-Unsur Seni Rupa	22
5. Prinsip Seni Rupa.....	28
6. Seni Rupa Modern	32
C. Tema/Ide/Judul	34
A. Tema.....	34
B. Ide.....	35
C. Judul	36
D. Konsep Perwujudan	36

BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN

A. Perwujudan Berkarya	38
1. Rancangan Ide.....	38
2. Sketsa Gambar	39
3. Persiapan Alat Dan Bahan	42
4. Bagan	44
B. Jadwal Pelaksanaan.....	45

BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Deskripsi Karya	46
--------------------------	----

B. Pembahasan Karya.....	50
--------------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Gambar Now And Forever	5
2. Contoh Gambar Three Lawyers	5
3. Contoh Gambar Albert Einstein	13
4. Contoh Gambar Scooters Lover	17
5. Sketsa Gambar	39
6. Gus Dur	50
7. Habibie	52
8. Jusuf Kalla.....	54
9. Aburizal Bakrie	56
10. Soekarno.....	58
11. Soeharto.....	60
12. SBY	62
13. Surya Paloh	64
14. Marzuki Alie	66
15. Anas Urbaningrum	68

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia dianugerahi akal dan budidaya oleh Tuhan untuk menjalani hidupnya. Dalam menyejahterakan kehidupan, manusia berusaha melengkapi kebutuhannya. Seni adalah salah satu bentuk kebutuhan yang dimaksudkan, setiap manusia membutuhkan dan hidup dengan seni. seni dibutuhkan untuk menjaga keseimbangan perasaan dan pikiran yang berada pada belahan otak kiri dan kanan. Setiap manusia memiliki permasalahan dalam hidupnya, jika sudah seperti itu manusia membutuhkan suatu hiburan untuk relaksasi. Salah satu hiburan itu bisa diperoleh melalui seni. Seni tidak mutlak menyelesaikan masalah, tetapi memberikan kepuasan dalam diri manusia. Bagi para perupa, mengaplikasikan apa yang dipikir dan dirasakan melalui karya seni dapat memberi kepuasan.

Proses penciptaan suatu karya seni berawal dari hal yang dialami baik oleh seniman dan masyarakat. Seni merupakan media untuk menyampaikan kegelisahan. Bertolak dari hal ini selanjutnya seniman sebagai pelaku seni memiliki peran penting dalam mengungkapkan kegelisahan tersebut melalui karya seni. Karena itu seni punya peranan dalam kehidupan, baik secara fungsi maupun keindahannya.

Terdapat sebuah keunikan dalam karya seni, mengacu pada sebuah perbandingan, jika ingin mengerti sebuah buku hal pertama yang harus dilakukan adalah membaca keseluruhan, terkadang harus membaca berulang kali dan hal itu

meresahkan sekaligus menjemukan. Lain halnya dengan sebuah karya seni, hal pertama yang akan dirasakan adalah kekaguman lalu penalaran dan itu jelas bukan hal yang menjemukan. Perbandingan lainnya adalah orang akan lebih mudah mengerti sebuah gambar dari pada tulisan, karena dalam menciptakan suatu karya seorang seniman akan menggunakan pemikiran dalam memvisualisasikan objek sehingga dapat mencapai gambaran yang diinginkan sesuai dengan maksud yang disampaikan karya tersebut .

Berbagai cara dilakukan seniman untuk mengekspresikan diri, melalui karya seni patung, lukis, gambar, grafis dan lainnya. Seseorang akan tersentuh perasaannya jika melihat karya seni. Ada yang kagum maupun tertawa. Salah satu karya seni yang dapat memberi hiburan bagi penikmat seni adalah karikatur, karena dalam karikatur terdapat unsur humor dan kritik.

Gambar seorang tokoh yang dikarikaturkan akan mengenyampingkan citra tokoh tersebut di dunia nyata untuk sementara, karena hal yang pertama ditemui oleh penikmat seni pada karikatur adalah humor. Karikatur tidak mutlak sebuah kritikan akan tetapi karikatur memiliki unsur penting yang tidak dapat dipisahkan yaitu humor.

Karikatur identik dengan manusia sebagai objeknya, tokoh yang diangkat biasanya adalah tokoh yang terkenal di masyarakat baik itu karena prestasinya maupun masalah yang menimpanya.

Penulis memvisualisasikan berbagai persoalan yang datang silih berganti, baik itu segi kepemimpinan, pekerjaan dan segala sistem peraturan yang semakin membebani masyarakat kalangan bawah untuk memperoleh kesejahteraan. Setiap

permasalahan bisa lancar kalau ada uang, sehingga perilaku korupsi untuk memperoleh keuntungan pribadi sangat sulit untuk dihilangkan, karena telah menjadi kebiasaan.

Oleh karena itu, penulis menghadirkan karya lukis dengan menjadikan manusia sebagai objek lukisan. Secara visual penulis akan menggambarkan tokoh politik Indonesia melalui karya lukis dalam bentuk karikatur, yaitu Gus Dur, Habibie, Jusuf Kalla, Aburizal Bakrie, Soekarno, Soeharto, SBY, Surya Paloh, Marzuki Alie dan Anas Urbaningrum. Karikatur dianggap sebagai suatu karya yang lebih mudah dicerna oleh masyarakat dalam menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya. Selain itu, karikatur juga dapat diaplikasikan sebagai media penghibur yang mampu menarik perhatian masyarakat dari segi tampilan dan makna yang dimaksudkan. Hal inilah yang menjadi alasan penulis dalam mengambil tema karikatur dalam penggarapan karya akhir yang didasari atas pemahaman dan gagasan sehingga pada akhirnya penulis memberikan judul “**Karikatur Tokoh Politik Indonesia Dalam Karya Lukis**”.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan ide penciptaan karya akhir ini adalah bagaimana memvisualisasikan tokoh politik Indonesia dalam bentuk karya lukis karikatur dengan cara mengubah bentuk proposi terutama kepala, tetapi masih mempertahankan karakter wajah baik itu mata, hidung dan mulut, selain itu proporsi kepala lebih besar dari badan dengan perbandingan 2:1.

C. Orisinalitas

Melukis adalah kegiatan yang menyenangkan. Dengan melukis, seseorang mencurahkan segala ide ataupun ekspresi, baik sedih atau senang. Ke dalam sebuah gambar, seseorang bebas untuk berbuat apa saja. Maka, tidak heran jika kemudian ada lukisan yang menyimpan misteri. Lukisan *Monalisa* karya Leonardo Da Vinci adalah contohnya.

Lukisan mulai menjadi bisnis. Dari lukisan, seorang pelukis mendapatkan uang. Untuk menghasilkan lukisan yang dapat dinikmati banyak orang serta bernilai tinggi, selain memiliki kemampuan melukis yang mumpuni, pelukis juga dituntut untuk kreatif. Eko Supa adalah salah satunya. Kelahiran Grobogan, Jawa Tengah, 2 April 1982 ini hobi membuat karikatur. Dia mempelajari seni lukis realis secara otodidak sebagai jembatan untuk melukis secara karikatural. Dia sadar, tanpa mempercayai filosofi sebuah lukisan karikatur, dia merasa tidak akan "tega" mengkarikaturkan sosok dengan segala perubahan yang akan dilakukannya.

Penciptaan seni Eko Supa tak berangkat dari wajah, cerita, dan aksentuasi riwayat belaka. Dia percaya bahwa sebuah lukisan karikatur harus memiliki muatan senda gurau yang bermakna. Mengambil peribahasa Jawa, *geguyon parikena*, yang artinya bergurau sambil mengarahkan isi gurau kepada suatu maksud dan tujuan, Eko ingin orang lain yang bisa tertawa dengan menyimpan makna perasaan dan pemikiran dalam tawanya ketika melihat karyanya.

Karya-karya acuan:



Gambar 1. Karya Eko yang berjudul "Now and Forever"
Sumber Gambar: www.Google.com Eko Supa

Daumier adalah salah satu pelukis terkenal yang menciptakan begitu-banyak karya kartunnya, lebih 4000 karya yang telah dibuatnya. Selain dikenal sebagai seniman yang membuat gambar-gambar ketidakadilan sosial dan moral di abad ke 19 di Perancis, Daumier juga menciptakan karikatur orang jenaka yang di display secara tajam dan sengit.



Gambar 2. Three Lawyers
Sumber : Google

Karya “*Three Lawyers*” adalah karya ilustrasi kartun celaan terhadap pengacara. Masing-masing pengacara menegadahkan kepala, seperti menghirup udara dan menaikkan alisnya, hal ini bermaksud untuk mengkomunikasikan pujian terhadap diri sendiri secara berlebihan.

Berdasarkan karya acuan di atas, penulis tidak melakukan peniruan atau semacamnya dalam berkarya. Baik dikaji dari bentuk karya, cara pembuatan, dan teknik yang dipakai, dan juga tema yang penulis angkat. Karya penulis memiliki perbedaan dengan acuan karya di atas. Karya acuan di atas mengambil objek bukan orang terkenal sedangkan karya penulis mengambil objek tokoh terkenal yaitu tokoh politik Indonesia. Karya ini merupakan hasil kreatif tangan penulis yang langsung dituangkan ke atas kanvas dan bukan editan photoshop seperti contoh karya di atas. Karya ini merupakan hasil kreativitas penulis dalam berolah seni, yang terinspirasi langsung pada objek karya yang dimaksud. Sehingga penulis mengangkat karya ini dengan judul “ **Karikatur Tokoh Politik Indonesia Dalam Karya Lukis**” .

D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan karya akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Memvisualisasikan tokoh politik Indonesia dalam bentuk karikatur pada karya seni lukis.

- b. Menampilkan karya secara utuh dan baik sehingga dapat dinikmati oleh orang lain.
- c. Sebagai sarana berekspresi yang berkaitan dengan imajinasi seniman itu sendiri.

2. Manfaat

Manfaat dari pembuatan karya akhir ini antara lain :

- a. Memberikan pembelajaran terkait karikatur khususnya karikatur tokoh politik Indonesia.
- b. Meningkatkan kepekaan diri sendiri maupun masyarakat tentang perilaku tokoh politik Indonesia melalui karya lukis karikatur.
- c. Menambah dan memperluas wawasan penulis dalam seni lukis.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber Penciptaan.

Karya seni timbul dari dalam diri yang disebabkan oleh dorongan dan keinginan yang kuat dari hati nurani untuk diwujudkan ke dalam suatu karya seni, berdasarkan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Ilmu dan pengalaman tersebut diperoleh ketika melihat dari surat kabar, internet dan dari materi kuliah.

Objek tentang manusia yang penulis visualisasikan yaitu tokoh politik Indonesia, yang penulis amati adalah karakteristik dari tokoh politik tersebut. Menurut penulis tokoh partai politik mempunyai ambisi tersendiri. Dalam melakukan kegiatan berkarya penulis mencari foto tokoh politik yang akan dijadikan objek lukisan, setelah itu penulis akan merubah bentuk menjadi karikatur sebagai acuan dalam berkarya, serta karya tersebut sebagai bahan pembanding dan sebagai tolak ukur penulis sebagai perintis seni lukis dimasa kini dan tahap awal untuk meolah kemampuan estetis yang penulis miliki.

Berdasarkan penjelasan di atas maka yang menjadi sumber penciptaan ada tokoh-tokoh partai politik Indonesia yang akan divisualisasikan, diantaranya adalah Gus Dur, Habibie, Jusuf Kalla, Aburizal Bakrie, Soekarno, Soeharto, SBY, Surya Paloh, Marzuki Alie dan Anas Urbaningrum.

Tokoh-tokoh politik yang dipilih untuk divisualisasikan pada karya dipilih karena menurut penulis mereka sering diperbincangkan diberbagai media terkait dengan prestasi, masalah atau kasus yang menyimpannya. Walaupun ada beberapa tokoh yang sudah meninggal akan tetapi masih dianggap berpengaruh bagi Indonesia. Semua itu menjadi alasan penulis memilih tokoh tersebut yang akan dikarikaturkan kemudian divisualisasikan ke kanvas.

Gusdur adalah sebuah panggilan untuk Abdurrahman Wahid. Gusdur memang bukan malaikat, atau nabi. Namun sebagai manusia dia tidak biasa. Pemikiran, perspektif, pemahaman agamanya, kecerdasan, intelektualitas, totalitas untuk negeri, pengabdian untuk umat, sulit mencari pembandingnya di negeri ini. Gusdur adalah sosok yang menjungkirbalikkan persepsi publik bahwa NU adalah Islam tradisional. Ia seorang demokrat sejati bahkan boleh dikatakan pelopor demokrasi di Indonesia.

Prof. DR (HC). Ing. Dr. Sc. Mult. Bacharuddin Jusuf Habibie atau dikenal sebagai BJ Habibie (73 tahun) merupakan pria Pare-Pare (Sulawesi Selatan) kelahiran 25 Juni 1936. Habibie mengimplementasikan visinya yakni membawa Indonesia menjadi negara industri berteknologi tinggi. Ia mendorong adanya lompatan dalam strategi pembangunan yakni melompat dari agraris langsung menuju negara industri maju. Visinya yang langsung membawa Indonesia menjadi negara Industri mendapat pertentangan dari berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri yang menghendaki

pembangunan secara bertahap yang dimulai dari fokus investasi di bidang pertanian.

Jusuf Kalla lahir di Watampone, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan pada tanggal 15 Mei 1942. Jusuf Kalla selain sebagai mantan wakil Presiden Indonesia, sekarang Jusuf Kalla juga ditunjuk sebagai duta Komodo dan juga melalui Munas Palang Merah Indonesia ke XIX, Jusuf Kalla terpilih menjadi ketua umum Palang Merah Indonesia periode 2009 - 2014.

Ir. H. Aburizal Bakrie (lahir di Jakarta, 15 November 1946; umur 65 tahun) adalah seorang pengusaha Indonesia. Aburizal Bakrie adalah seorang pengusaha yang termasuk 30 orang terkaya didunia dan sekarang diangkat sebagai ketua umum partai Golkar. Akan tetapi masalah yang menonjol saat ini adalah dampak dari lumpur lapindo (Sidoarjo). Dimana PT.Lapindo Brantas Jaya adalah salah satu usaha yang dimilikinya, yang menjadi masalah buat masyarakat disana.

Dr.(HC) Ir. Soekarno lahir di Surabaya 6 Juni 1901 dan meninggal di Jakarta, 21 Juni 1970 pada umur 69 tahun). Setelah kematiannya, beberapa yayasan dibuat atas nama Soekarno. Dua di antaranya adalah Yayasan Pendidikan Soekarno dan Yayasan Bung Karno. Sementara itu, Yayasan Bung Karno memiliki tujuan untuk mengumpulkan dan melestarikan benda-benda seni maupun non-seni kepunyaan Soekarno yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Dengan berbagai macam koleksinya Soekarno diangkat menjadi bapak kebangkitan kolektor di Indonesia pada masanya.

Soeharto diangkat sebagai Pejabat Presiden Indonesia oleh MPR Pada 12 Maret 1967 . Soeharto secara langsung menunjuk 20% anggota MPR. Partai Golkar menjadi partai favorit dan satu-satunya yang diterima oleh pejabat pemerintah. Indonesia juga menjadi salah satu pendiri ASEAN. Beberapa pengamat politik baik dalam negeri maupun luar negeri mengatakan bahwa Soeharto membersihkan parlemen dari komunis, menyingkirkan serikat buruh dan meningkatkan sensor. Pada masanya masyarakat merasa aman dan nyaman dengan kepemimpinannya selama 32 tahun, akan tetapi yang menjadi permasalahan begitu banyak hutang Negara pada Negara lain.

SBY secara resmi berada dalam koridor Partai Demokrat. Keberadaannya dalam Partai Demokrat menuai sukses dalam pemilu legislatif dengan meraih 7,45 persen suara. Pada masa kepemimpinannya SBY dapat dikatakan ceroboh dalam memperkuat keamanan dalam bidang keuangan sehingga menimbulkan banyaknya kasus korupsi. Pada umumnya pelaku korupsi tersebut berasal dari anggota partainya sendiri. Hal inilah yang mengakibatkan jatuh bangunnya kepercayaan pada anggota partai demokrat tersebut yang menimbulkan konflik dan mudurnya simpati masyarakat terhadap kepemimpinannya.

Surya Dharma Paloh adalah pengusaha pers dan pimpinan Media Group yang memiliki harian Media Indonesia, Lampung Post, dan stasiun televisi Metro TV. Surya Paloh juga dikenal sebagai sosok yang mampu memberikan semangat dan motivator bagi generasi muda dalam setiap orasi yang disampaikannya sehingga mampu menarik simpati para generasi muda

untuk turut bergerak dalam menunjang kemajuan partai politik yang dimilikinya.

H. Marzuki Alie, SE, MM adalah Ketua DPR-RI periode 2009 -2014. Beberapa kasus yang ditimbulkan oleh Marzuki Ali adalah kasus rencana pembangunan gedung DPR yang menimbulkan kontra bagi masyarakat. Selain itu berkunjungnya Marzuki Ali bersama anggota DPR lainnya ke beberapa negara dengan tujuan studi banding juga mendapatkan permasalahan karena dianggap tidak memberikan hasil sesuai tujuan dan justru banyak menghabiskan uang negara untuk kegiatan tersebut.

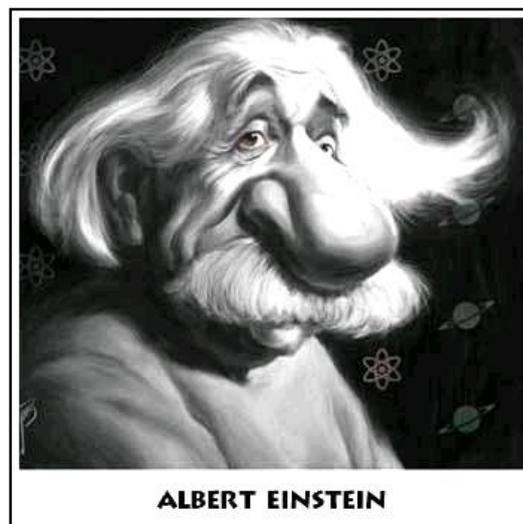
Anas Urbaningrum pada pertengahan tahun 2011 diterpa gonjang ganjing keterlibatan korupsi wisma altet bersama Nazaruddin. Bahkan mantan bendahara umum PD itu menuding Anas menerima uang Rp 50 milyar dari proyek Ambalang untuk pemenangan dirinya saat pemilihan ketua umum dalam kongres PD di Bandung. Selain itu Nazaruddin juga menuduh Anas menerima uang Rp 9 milyar dari kasus suap wisma altet.

Berdasarkan penjelasan karakteristik dari kesepuluh tokoh politik di atas dapat disimpulkan bahwa mereka adalah tokoh yang dianggap berpengaruh besar bagi masyarakat Indonesia dan seringkali mendapatkan sorotan baik melalui media massa, televisi, surat kabar dan sebagainya atas segala permasalahan yang mereka timbulkan sehingga menjadi sebuah perbincangan hangat dan menjadikannya sebagai tokoh-tokoh yang fenomenal di Indonesia.

B. Landasan Penciptaan

1. Karikatur

Menurut Muzni dalam Singgalang, 20 Februari 2006: “kata karikatur berasal dari bahasa latin *ceretere* yang artinya karakter. Karakter adalah gambar kartun yang lucu namun menyindir, mengkritik. Karakter ditampilkan melalui deformasi bentuk wajah dan fisik seseorang yang kadangkala dilebih-lebihkan, deformasi sedapat mungkin memperkuat karakter tokoh yang diungkapkan secara khas”.



Gambar 3. Albert Einstein
Sumber <http://wordpress.com>

Dari gambar ini karikatur dapat diartikan sebagai sebuah penggambaran karakter secara berlebihan. Menurut Encyclopedia International (2008:1) “Karikatur itu bisa berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi”.

Karikatur sering terlihat di berbagai surat kabar, tak jarang pertama kali kita lihat ketika membeli surat kabar adalah kartun dan karikатурnya. Ada rasa lucu, nyeri, atau bahkan sedih ketika melihat sebuah karikatur di berbagai surat kabar itu. Namun, benarkah pemahaman kita selama ini tentang karikatur? Bagaimana sebuah karikatur itu ada dan apa sebenarnya karikatur itu?

Karikatur adalah gambar olok-olok yang mengandung pesan, sindiran, dan sebagainya yang dibuat dengan cara melebih-lebihkan gambaran seseorang atau sesuatu dengan tetap mempertahankan kemiripan visual dengan orang atau benda aslinya. Karikatur berasal dari bahasa Italia, “caricare”, yang artinya memuat (dalam hal ini memuat berlebihan). Kata “caricatura” baru populer dan digunakan orang dalam kehidupan dunia seni sekitar tahun 1665. Seniman yang mengenalkan kata itu adalah Gian Lorenzo Bernini, seorang pematung dan arsitek, ketika datang ke Perancis. ([www.http://www.karikaturmu.com](http://www.karikaturmu.com))

Sedangkan menurut Encyclopedia Britanica (2008:1) menjelaskan bahwa:

“Karikatur menemukan dua sifat aslinya, yaitu terdistorsi (*Exaggerated*) dan satir”. Dapat penulis simpulkan bahwa karikatur adalah penggambaran wajah seseorang dengan melebih-lebihkan (*exaggerated* atau terdistorsi) karakter lahiriah secara humoristis sehingga menjadi lebih “indah” dari aslinya. Kata karikatur ini lebih dipopulerkan oleh Gian Lorenzo Bernini dengan kata “caricatura” ketika datang ke Perancis.

Karikatur adalah gambar yang memiuhkan ”wajah” seseorang, sehingga menonjol karakteristiknya. Dalam editorial kartun sering muncul “wajah tokoh tertentu yang dijadikan objek cerita, dan itu tidak mutlak, bisa tanpa tokoh”. (Tempo 7 oktober 1989).

Sedangkan menurut Pramono (Tempo 23 Mei 1981) “karikatur bukan berita sekalipun dipasang di halaman depan, gambar yang biasanya

lucu, cenderung mengejek itu lebih dekat dengan tajuk. Lebih menyuarakan sikap dan pendapat pembuat atau media pers pembuat”.

Apabila bentuk deformatif tersebut digabungkan dengan aspek kritik maka gambar tersebut disebut karikatur. Sebuah karikatur sering disebut dengan *editorial cartoon* karena yang diungkapkan sesuai dengan arahan redaksi dan sejalan pula dengan editorial surat kabar.

Dalam lingkungan tertentu, segolongan orang yang tidak sanggup menyampaikan kritik langsung, mencoba melakukan dengan menciptakan humor tentang yang bersangkutan. Karena itu humor-humor yang spesifik yang terasa lucu hanya di lingkungan tertentu, yang dianggap lucu oleh pedagang. Yang membuat mahasiswa terpingkal-pingkal, tidak menimbulkan reaksi apa-apa dikalangan pengusaha, oleh karena itu terciptalah humor-humor spesifik yang hanya dikenal dan dipahami dalam kalangan tertentu, misalnya dikalangan dokter dengan humor dokternya, dikalangan politikus dengan humor-humor politiknya (Achyar Sikumbang,3).

Berdasarkan beberapa pengertian karikatur menurut para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa karikatur adalah penggambaran karakter secara berlebihan dengan melakukan distorsi pada bentuk tertentu tanpa harus menghilangkan karakter aslinya yang bertujuan untuk menyampaikan suatu masalah sosial maupun politik.

2. Kartun

Menurut Sudarta “kartun semua gambar yang bisa menimbulkan rasa humor (Surabaya Post 24 Januari 1988). “Kartun adalah salah satu media komunikasi, kartun harus mampu menyampaikan pesan tertentu secara elegan selain wajib mengundang senyum”(Kompas 18 November 1994) Berdasarkan (<http://aiumbi.wordpress.com/2010/01/15/pengertian-gambar-ilustrasi/>) Kartun dalam artian yang sekarang adalah karya seni gambar yang sejak dari awal telah disiapkan untuk menyodorkan dialog yang lucu, dengan bahasa seni rupa yang akrab dan komunikatif dalam bentuk gambar.

Kartun adalah gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor, gambar kartun dapat berupa gambar tokoh binatang atau manusia. Kartun oleh banyak pengamat dianggap sebagai karya seni yang paling manusiawi, karena ia benar-benar lahir dari tingkat pola kehidupan manusia sehari-hari. Apapun rumusan yang kita pilih, kartun adalah sebuah gambar yang tidak bisa dipisahkan dari penampilan yang menggelitik.

Secara visual kartun mengikuti kaidah-kaidah seni rupa. Sedangkan isinya mengikuti kaidah jurnalis. Kabar humor pada kartun merupakan pemancing komunikasi yang akan di sampaikan.

Fichner (dalam Minarsih, 1994: 87) kata kartun berasal dari bahasa Italia “cartone” yang artinya kertas. Awal kartun adalah gambar persiapan

atau pendahuluan berskala penuh diatas kertas untuk proyek seperti lukisan fresco, kaca patri atau tapestry.

Maknanya kartun ini kemudian berkembang sampai kepada gambar humor dan satiris ketika sebuah parody. Kartun fresco dimanfaatkan untuk dekorasi Gedung Parlemen yang muncul pada sebuah majalah Inggris pada tahun 1843. Tanpa menghiraukan target atau sasarannya, semua kartun modern mengacu kepada karikatur, ungkapan kasar yang dilebih-lebihkan dan didistorsi terhadap ciri-ciri alam untuk mengejek sasaran sosial atau politik.



Gambar 4.” Scooters Lovers”
Sumber: www.Google.com.

3. Seni Lukis

Seni lukis adalah dua kata yang tidak bisa dipisahkan satu dan lainnya, saling terkait. Untuk melihat keterkaitannya akan dibahas hakikatnya satu demi satu. Kata seni mengandung arti yang indah. Jadi ada 2 unsur dalam pengertian kata seni tersebut, “yaitu kata cipta dan kata indah. Kata cipta mengandung pengertian suatu yang asli, bukan tiruan.

Kata indah dapat diartikan suatu yang dapat menimbulkan rasa haru” Widodo, dkk,(1987:1).

Hasil karya yang indah ialah hasil karya yang dapat menimbulkan rasa haru pada orang yang melihatnya. Hasil karya tersebut merupakan perwujudan sempurna, seperti apa yang dimaksudkan oleh pembuatnya. Keindahan itu merupakan perasaan yang pemenuhan dari kebutuhan jiwa tentang bentuk dan bersifat kebendaan dan *non*-kebendaan. Menurut asal katanya, “keindahan dalam bahasa Inggris: *beautyful* dan dalam bahasa Perancis *Beau*, sedangkan Itali dan Spanyol *Bello*, berasal dari bahasa Latin belum akar dari katanya *bonum* yang berarti kebaikan” (Kartika, 2004:10).

Seni merupakan ungkapan dari perasaan seorang seniman yang diungkapkan melalui medium atau alat. Seniman dinyatakan sebagai nama profesi dalam mewujudkan atau menyusun bentuk karya seni. Seniman juga dapat diartikan sebagai manusia yang mengalami proses kreatif atau proses imajinasi yaitu, proses interaksi antara persepsi memori dan persepsi luar.

Keindahan dalam karya seni disebut dengan estetik, banyak para ahli yang berpendapat bahwa estetika sebagai cabang dari filsafat, seperti yang dikemukakan oleh Raharjo (1986:10). ”Estetik kadang-kadang dihubungkan pada cabang filsafat yang berhubungan dengan teori

keindahan. Definisi keindahan memberitahukan orang untuk mengenali apa keindahan itu.”

Sedangkan menurut Beardsley dalam Sudjoko (2000:60) menyatakan ada tiga ciri seni yaitu:

“1.) Kesatuan (*Unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini secara baik dan sempurna bentuknya. 2.) Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya seni bersangkutan tidak sederhana sekali melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang paling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. 3.) Kesungguhan (*Intensity*) Sesuatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong, tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan suatu yang sungguh-sungguh”.

Seni merupakan ungkapan emosional atau pengalaman batin sang seniman yang tergambar dalam karyanya, ungkapan dalam pernyataan tersebut merupakan informasi simbolis yang dapat dihayati oleh penghayatnya, dengan memahami setiap lambang yang merupakan pengganti dari setiap ungkapan yang diinformasikan oleh seniman dalam wujud karyanya. Walaupun secara ideal seni merupakan ekspresi pribadi setiap seniman namun selalu karya seni itu dibuat akan menjadi sebuah forma atau benda yang siap untuk dinikmati dan dihayati sebagai konsumsi semua penikmat seni.

Seperti halnya dengan seni, seni lukis juga mempunyai beragam pengertian, diantaranya yang dikemukakan oleh Soetjipto (1989:71) mengemukakan bahwa “seni lukis adalah ungkapan rasa estetis atau

merupakan rasa interpretasi dari si pelukis dalam menanggapi objeknya”. Sementara menurut Raharjo (1986:46) “seni lukis adalah karya yang merupakan penerjemahan seniman atas penghayatan, pengalaman, dan gagasan pelukis yang pada umumnya dibuat dalam bidang dua dimensional”. Dari dua pengertian diatas dapatlah disimpulkan bahwa seni lukis merupakan ungkapan jiwa seniman atas pengalaman pengalaman yang dialaminya yang diwujudkan dalam karya seni dua dimensional.

Dalam KBBI (2001:535) menyatakan tentang lukisan :

“Lukisan merupakan hasil pengungkapan ide ide atau karya cipta dari ciptaan perasaan atau pikiran dari seseorang yang diwujudkan dalam suatu bentuk gambar melalui garis dan bidang dengan pencampuran warna sehingga mewujudkan suatu bentuk yang indah dan menarik”.

Seni lukis merupakan bagian dari seni rupa yang populer di samping seni patung dan seni lainnya. Karena orang awam menganggap bahwa seni identik dengan seni lukis. Itu mengapa terjadi, karena persepsi masyarakat terbentuk melihat kenyataan seni lukislah yang paling familiar diantara masyarakat awam. Sedangkan senirupa lain semisal keramik ataupun grafis tidak banyak masyarakat yang mengetahuinya.

Objek lukisan tidak harus pemandangan alam tapi dapat berupa bermacam-macam objek yang ada dijagad raya ini dan juga pengalaman atau landasan pribadi baik alam, benda, pemandangan, binatang, tumbuhan, manusia dan sebagainya.

Lukisan pada hakekatnya suatu ungkapan atau penghayatan dan gagasan pelukis tanpa ada iming-iming dari orang lain, sebab ada suatu kebebasan mutlak sehingga seni lukis berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Ini terlihat dari munculnya gaya-gaya baru dari seni lukis. Seni lukis akan selalu tumbuh dan berkembang menurut zamannya. Jika dilihat dari sejarah, seni lukis memang merupakan seni yang paling tua.

Seni lukis merupakan ungkapan perasaan seorang seniman dalam bentuk karya dua dimensi (dwi matra) lebih jelasnya diungkapkan oleh Kartika (2004:36).

“Seni lukis dapat diartikan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwimatra) dengan menggunakan medium rupa yaitu: garis, warna, tekstur, *shape*, dan berbagai jenis materi lainnya berupa tinta, cat, pigmen, tanah liat, semen”.

Seni lukis pada awalnya adalah ilustrasi dari pemikiran manusia dan pengungkapan melalui media gambar. Namun, yang lebih menonjol adalah proses kreatif dan emosional seniman dalam menciptakan karyanya.

Dalam perwujudannya, hasil karya para seniman mempunyai ciri, corak, dan gaya yang berlainan. Oleh para kritikus atau para ilmuwan dalam bidang seni rupa ciri, corak, atau gaya tersebut dinamakan aliran atau isme. “Banyak seniman yang tidak menyadari, dalam aliran atau isme apa karyanya termasuk aliran tersebut di antaranya adalah seperti aliran,

naturalis, realis, abstrak, dekoratif, imperesionis, ekspresionis, kubis, dadais, surealis” (Widodo, 1987:11).

Keindahan merupakan unsur yang tidak dapat dilepaskan dari lingkup seni seperti yang diungkap dalam KBBI: ”Keindahan yaitu sifat-sifat (keadaan dan sebagainya) yang indah, kecantikan, keelokan” (KBBI. 1989 : 329). Keindahan yang dikemukakan di atas lebih mengarah kepada fisik seperti pemandangan alam, gunung, panorama alam dan pantai.

Dapat disimpulkan bentuk suatu karya seni tidak terlepas dari teori keindahan yang mana didalam keindahan tersebut juga terdapat banyak unsur-unsur yang tidak lepas dari bentuk kesatuan, kerumitan dan kesungguhan. Unsur ini menjadi penguatan dalam lahirnya karya seni, tak terlepas dari hal akan estetikanya secara objektif maupun subjektif.

Jadi pengertian seni lukis adalah semua keindahan yang merupakan hasil ciptaan (kreatif) manusia yang secara pengungkapannya melalui simbol/tanda, garis, bidang, dan warna yang menjadi satu kesatuan yang menarik, pada bidang dua dimensional.

4. Unsur-unsur Seni Rupa

Beberapa unsur yang menjadi dasar terbentuknya wujud karya seni rupa antara lain:

a. Titik

Titik adalah unsur seni rupa yang paling mendasar dan bila dikembangkan bisa menjadi garis dan bidang.

Seperti menurut Yayat (2004:34)

”Unsur seni rupa yang paling dasar adalah titik. Titik dapat dikembangkan menjadi garis dan bidang. Sebagai bukti adalah adanya lukisan bergaya impresif dengan teknik mengkombinasikan berbagai variasi ukuran dan warna titik sehingga membentuk satu kesatuan wujud”.

Rujukan di atas menunjukkan bahwa titik merupakan langkah awal dari terbentuknya berbagai macam garis dan bidang. Titik menjadi unsur dari awal terjadinya coretan dan akhirnya akan terwujud menjadi suatu bentuk yang diinginkan.

b. Garis

Garis merupakan unsur-unsur seni rupa yang terbentuk dari gabungan titik-titik.

Menurut Yayat (2004:34):

“Garis merupakan barisan titik yang memiliki dimensi memanjang ke arah tertentu dengan kedua ujung terpisah. Menurut wujudnya garis dapat dibedakan menjadi dua yaitu garis nyata dan garis semu. Garis nyata adalah garis yang dihasilkan dari coretan atau goresan langsung, sedangkan garis semu adalah garis yang muncul karena adanya kesan batas (*kontur*) dari suatu bidang, warna atau ruang. Dengan adanya garis dalam karya seni lukis merupakan suatu hal yang banyak memberikan variasi

pada bentuk karya lukis itu sendiri, karena adanya garis pada lukisan, menjadikan bentuk karya ini beraneka ragam dan garis juga bias mencerminkan karakter si perupa”.

Jadi dari kutipan di atas, jelaslah bahwa garis menentukan karakter perupa atau seniman tersebut, baik goresan langsung maupun dengan warna, inilah yang membedakan perupa yang satu dengan yang lainnya.

3. Bidang

Bidang adalah unsur seni yang terjadi karena pertemuan dua ujung garis, seperti menurut Yayat (2004:35), “bidang adalah pertautan garis yang membatasi suatu bentuk misalnya segi empat yang di sambung menjadi satu”

Pendapat Susanto (2002:13) yang menyatakan bahwa “pada hakikatnya bidang memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Apabila beberapa bidang disusun saling berpotongan melalui suatu titik atau garis, maka wujud baru yang terbentuk akan memiliki tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi, yang bisa menimbulkan kesadaran rasa ruang“.

Dari rujukan diatas dapat disimpulkan bahwasanya bidang merupakan rangkaian bentuk atau garis yang tersusun dan memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi, sehingga memberi kesan keruangan.

d. Bentuk

Bentuk adalah salah satu unsur seni rupa tiga dimensi, seperti menurut Yayat (2004:35):

“Bentuk dalam seni rupa tiga dimensi, bentuk dibedakan atas tiga jenis yaitu: 1). Bentuk Figuratif, yaitu bentuk yang meniru wujud yang berasal dari alam seperti manusia, hewan tumbuhan dan benda. 2). Bentuk Abstraktif, yaitu bentuk figuratif yang digayakan atau diubah bentuknya (*stilasi*). Contohnya wayang kulit/golek, topeng, dekorasi batik dan sebagainya. 3). Bentuk Abstrak, yaitu bentuk –bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam”.

Ada tiga pembagian di sini yaitu Figuratif, meniru bentuk benda yang ada di alam, kemudian bentuk Abstraktif, di sini mulai pendistorsian bentuk menjadi sangat berbeda dari yang sebenarnya dan yang terakhir bentuk Abstrak, bentuk benda yang dimaksud sudah tidak menyerupai benda yang sebenarnya atau menyimpang.

e. Warna

Menurut Yayat (2004:36) “warna adalah kesan yang di timbulkan oleh pantulan pada cahaya mata”. Sedangkan menurut Dharsono (2003:43) “warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik dari seni murni maupun seni terapan”.

Peran warna dalam seni lukis lebih menimbulkan efek komunikatif dari unsur–unsur lainnya. Dengan warnalah para seniman atau pelukis mampu memberi kesan pada lukisannya baik gembira, sedih terang, gelap, damai,dan sebagainya.

Berbagai macam warna dalam seni lukis yaitu:

a. Warna Primer

Merupakan warna asal dari segala warna,terdiri dari tiga warna yaitu merah (seperti darah), kuning, dan biru(seperti langit atau laut).

b. Warna Sekunder

Merupakan warna hasil olahan dari warna primer, dengan perbandingan yang sama akan mendapatkan tiga warna pula, yaitu Jingga (merah + kuning), hijau (kuning + biru), dan ungu (merah + biru).

c. Warna Complementer

Dua warna yang dianggap saling berlawanan, seperti ungu dan kuning,merah & hijau, biru & dan lain sebagainya. Warna ini dapat dianggap menghasilkan “Gangguan Optik”, bila digoyang sepertinya dapat bergerak.

Jenis tersebut diatas merupakan rangkaian kelompok warna mulai dari warna pokok, campuran, dan kedekatannya. Warna menjadi unsur rupa yang mutlak, karena banyak pengaruh khususnya dalam pembuatan lukisan.

Sadjiman (2005 : 38-41) menjelaskan bahwa psikologi warna adalah sebagai berikut :

1. Kuning

Respon Psikologi: Optimis, Harapan, Filosofi, Ketidak jujur, Pengecut (untuk budaya Barat), pengkhianatan, pencerahan dan intelektualitas. Kuning adalah warna keramat dalam agama Hindu. Kuning adalah warna yang hangat.

2. Oranye

Respon Psikologi: Energy, Keseimbangan, Kehangatan. Menekankan sebuah produk yang tidak mahal.

3. Merah

Respon Psikologi: Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya, berpendirian, dinamis, dan percaya diri

4. Biru

Respon Psikologi: Kepercayaan, Konservatif, Keamanan, Tehnologi, Kebersihan, Keteraturan, Damai, menyejukkan, spiritualitas, kontemplasi, misteri, dan kesabaran.

5. Hijau

Respon Psikologi: Alami, Sehat, Keberuntungan, Pembaharuan, pertumbuhan, kesuburan, harmoni, optimisme, kebebasan, dan keseimbangan

6. Ungu

Respon Psikologi: Spiritual, Misteri, Kebangsaan, Transformasi, Kekasaran, Keangkuhan, Ramah, Romantis, dan Mandiri.

7. Coklat

Respon Psikologi: Tanah/Bumi, Reliability, Comfort, Daya Tahan, Stabilitas, Bobot, Kestabilan dan Keanggunan.

8. Hitam

Respon Psikologi: Ketakutan, Power, Kecanggihan, Kematian, Misteri, Seksualitas, Kesedihan, Keanggunan, dan Independen, Berwibawa, Penyendiri, Disiplin, dan Berkemauan keras.

9. Putih

Warna suci dan bersih, natural, kosong, tak berwarna, netral, awal baru, kemurnian dan kesucian
Warna yang sangat bisa dipadukan dengan warna apapun.

10. Abu-Abu

Respon Psikologi: Intelek, Masa Depan (kayak warna Milenium), Kesederhanaan, Kesedihan.

f. Tekstur

Tekstur adalah unsur seni rupa yang menyangkut tentang nilai raba dari suatu permukaan seperti menurut Susanto (2002:20):

“Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan, bias halus, kasar, licin, dan lain-lain. Berdasarkan hubungannya dengan penglihatan, tekstur dibagi dua antara lain tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata bila diraba maupun dilihat, secara fisiknya terasa halus dan kasarnya. Sedangkan tekstur semu tidak memiliki kesan yang sama dengan penglihatan dan perabaan. Tekstur semu ini bias berbentuk karena kesan perspektif dan gelap terang”.

Dalam lukisan, tekstur memiliki peran yang sangat penting yang menimbulkan kesan tertentu baik diciptakan secara sengaja seperti memoleskan bahan berupa pasir, serbuk kayu atau secara tak sengaja seperti permainan warna.

Tekstur disebut dalam buku Susanto (2002: 20) nilai raba, kualitas permukaan sejalan dengan Yayat (2004: 38) menyatakan “tekstur adalah gambaran mengenai sifat permukaan suatu benda yang dapat menimbulkan kesan- kesan tertentu seperti kasar, halus, dan dalam kehidupan sehari-hari dikenal dua jenis tekstore. tactile tekstore dan visual texture, yang dapat diraba langsung atau yang hanya dapat dirasakan melalui indra penglihatan”.

Penuangan bentuk tekstur pada karya penulis lebih kepada kesan tekstur semu atau bentuk tekstur yang hanya mempunyai nilai kesan raba atau yang hanya dapat di rasakan melalui indra penglihatan.

5. Prinsip-prinsip Seni Rupa

Prinsip dalam seni rupa merupakan panduan untuk menggiring bagaimana bentuk rasa atau ekspresi yang muncul pada karya seni lukis khususnya. Dalam pengertiannya prinsip-prinsip seni rupa ini terdiri dari lima unsur yaitu :

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan juga menjadi hal yang mutlak dalam seni lukis, bagaimana mengatur objek utama dan objek pendukung dan sesuai dengan komposisi lukisan sehingga menjadi enak di pandang dan menjadi satu kesatuan.

Menurut Susanto (2002: 110) menyebutkan bahwa :

“Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan sub ordinasi (yang utama dan yang kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat, serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian koheren menurut E.B Feldman sepadan dengan organic unity yang bertumpu pada kedekatan atau letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan”.

Dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan adanya saling membutuhkan, saling keterkaitan, dan saling mengimbangi antara unsur yang satu dengan unsur lainnya. membentuk suatu kesatuan yang utuh, bermakna dan harmonis.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Sebagaimana suatu bentuk keindahan keseimbangan memiliki efektifitas yang dapat menentukan kebagusan sebuah karya secara objektif, komposisi dalam keseimbangan menjadi unsur dalam prinsip karya seni lukis.

Dalam buku diksi rupa Susanto (2002: 20) menyatakan:

“Persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas pada suatu komposisi dalam karya seni. Balans dikelompokkan kepada *hidden balance* (keseimbangan tertutup), *symmetrical balance* (keseimbangan simetris) *asymmetrical balance* (keseimbangan asimetris), *balance by contrast* (perbedaan atau adanya oposisi)”.

Keseimbangan adalah prinsip dasar seni rupa yang mengatur tentang posisi sehingga tidak kelihatan berat sebelah, janggal ataupun tidak mengenakan.

c. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi atau perbandingan memang tidak bisa diukur , karena pada dasarnya dalam berkarya seni biasanya berangkat dari rasa (*feeling*). Seperti dalam halnya lukisan penulis menerapkan permainan warna dalam membuat warna jauh dan warna dekat.

Proporsi adalah hubungan antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya. Darmawan (2007:48) menjelaskan bahwa “Garis-garis vertikal cenderung membuat suatu benda kelihatan

lebih langsing dan tinggi. Garis-garis horizontal membuat benda kelihatan lebih pendek dan lebar. Jadi proporsi tergantung kepada tipe dan besarnya bidang warna garis dan tekstur pada beberapa area”.

Proporsi memberikan perbandingan antara unsur - unsur atau bentuk yang satu dengan yang lain, sehingga menimbulkan keselarasan dan kecocokan antara bentuk – bentuk yang ada pada karya.

d. Irama (*Rhythm*)

Irama atau rhythm adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya irama *flowing* (ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan).

Dalam bukunya Susanto Diksi Rupa (2002:98). “*Rhythm* adalah istilah lain dari irama (*ritme*) yang merupakan urutan atau pengulangan yang beraturan dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya”.

Irama pada seni rupa tentu saja tidak sama dengan irama yang terdapat pada seni musik, akan tetapi kehadirannya pada karya seni rupa dapat dirasakan dan dilihat akibat penyusunan unsur - unsur yang ada pada karya.

e. Aksentuasi (*Emphasis*)

Aksentuasi merupakan bentuk yang juga mendasar dalam karya seni lukis, ini merupakan pencolokan dari sejumlah rangkaian bentuk atau aksentuasi dari rangkaian komposisi.

Titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*) menurut Dharsono (2007 :47) :

“Ada beberapa cara menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dapat dicapai melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada, warna garis, ruang, bentuk atau motif. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada fokus tertentu”.

Jadi dalam lukisan harus ada aksentuasi atau titik berat perhatian, dengan menggunakan perulangan ukuran, sehingga menjadi lebih tebal atau permainan warna yang lebih mencolok dari warna lain, sehingga mata langsung tertuju kepada objek yang ingin perupa tonjalkan.

6. Seni Rupa Modern

Setelah pada masa klasik akhir, tumbuhlah bentuk pemberontakan terhadap ideologi klasik yaitu seni rupa modern. Pada masa modern khususnya dalam karya lukis seniman tidak terikat lagi pada bentuk realis saja. Masa ini memberikan kelonggaran berekspresi, ini menimbulkan berbagai macam corak dan gaya yang bersifat lebih abstraktif.

Aktivitas Seni Rupa Modern terlepas dari masa-masa sebelumnya, sekalipun konsep penciptaan seorang seniman tetap berbasis pada sebuah filosofi , tetapi jangkauan penjabaran visualisasinya sangat tidak terbatas.

Seni rupa modern jika dilihat dari sejarah masuknya ke Indonesia, dalam rujukan *internet* ensiklopedia bebas, seni kontemporer, (http://seni_kontemporer.ac) :

“Pada waktu Eropa dilanda pergolakan melawan tradisi, Indonesia masih dalam suasana perjuangan melawan penjajah, sehingga sulit mencari tanda kelahiran seni lukis modern, ada yang menganggap bahwa seni lukis modern Indonesia dimulai dari Raden Saleh, karena ia merupakan pelukis yang mendapat pendidikan di barat dan dipengaruhi pelukis romantik Perancis Delacroix. Jadi sesudah zamannya David yang merupakan permulaan seni lukis modern.”

Merupakan bentuk tanda yang belum pasti akan kapan masuknya gaya seni rupa modern di Indonesia, karena pada perkembangannya terjadi pada saat masa penjajahan.

Dalam buku Tinjauan Seni Rupa Modern Eropa dinyatakan Eli Siegel dalam Dharsono (2003:65) bahwa:

“Seni modern memberikan berbagai alternatif dan berbagai permasalahan yang rumit dan sulit di pahami, seperti hubungan tak terpisahkan antara seni dan kehidupan merupakan suatu komposisi yang menyeluruh seperti halnya individualitas. Eli Siegel mengatakan bahwa ia berasal dari titik atau ketunggalan menuju kejamakan. Apabila kita mencoba menelusuri hubungan di antara unsur-unsur yang terkongkritisasi pada suatu lukisan, ke suatu hal yang ada di dalam karya itu, maka sebenarnya kita melakukan seperti menelusuri diri saya ke hal-hal yang ada pada diri saya sendiri”.

Dari kutipan di atas gaya aliran modern ini menjadi bakuan pemahaman seni rupa khususnya pada masanya dan pada akhirnya

pembakuan ini kembali di pecah lewat pemahaman baru yang disebut seni kontemporer. Pembedaanya pada seni modern seni kontemporer lebih menyuguhkan representasi yang begitu lebur dalam pencapaian penciptaan karya seiring dengan masa dan corak yang akan menjadi pilihan oleh pelaku seni sendiri.

Jadi pada karya ini penulis memilih kecendrungan gaya modern karya memang secara visual karya ini menyuguhkan terapan yang tidak realis dan memanfaatkan teknik garis ekspresi pada objek.

C. Tema/Ide/Judul

1. Tema.

Tema berarti sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan. Pengertian tema secara khusus dalam karang-mengarang dapat dilihat dari dua sudut, yaitu dari sudut karangan yang telah selesai dan dari sudut proses penyusunan . Tema adalah suatu amanat utama yang disampaikan penulis melalui karangannya. Dari segi proses penulisan, tema bisa dibatasi dengan suatu rumusan yang agak berlainan, walaupun nantinya apa yang akan dirumuskan itu pada hakikatnya sama saja.

Tema merupakan dasar/pokok pikiran, gagasan dan ide dasar dari sebuah pemikiran. Suatu tema tergantung pada suatu hal yang bisa menarik minat seniman yang nantinya dapat dituangkan pada sebuah media, sehingga menghasilkan suatu karya seni yang menarik.

Dasar pemikiran karya akhir ini diambil dari objek manusia yaitu tokoh partai politik. Tokoh partai politik memiliki watak, karakteristik kepemimpinan yang menarik. Disinilah penulis terinspirasi untuk mengangkat tema karikatur tokoh partai politik yang dituangkan ke dalam karya seni lukis.

2. Ide.

Ide merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses kehidupan manusia ide yang cemerlang selalu dibutuhkan saat kita sedang mencari solusi dalam memecahkan masalah. Apapun jenis kegiatan, pekerjaan, usaha manusia untuk kelangsungan hidupnya tidak pernah terlepas dengan istilah ide.

(<http://gambarhidup.blogspot.com/2009/03/>).

Untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan memiliki nilai estetis yang tinggi terlebih dahulu diawali dengan pencarian ide. Ide merupakan rancangan yang belum tersusun atau abstrak di dalam pikiran. Ide berkarya dapat muncul dengan melihat dan mencermati objek yang dapat dijadikan sebagai pedoman dan pijakan dalam berkarya. Peranan ide sangat penting dalam mewujudkan suatu karya seni, ide dapat dikatakan sebagai langkah awal dalam proses pembuatan karya. Kemudian dilakukan pengembangan ide sesuai objek, jenis karya, bahan dan teknik yang digunakan. Maka dari itu penulis mempunyai ide untuk menjadikan manusia sebagai tokoh dalam berkarya yaitu tokoh partai politik Indonesia kedalam karya

akhir yang diberi judul Karikatur Tokoh Politik Indonesia dalam karya seni lukis.

3. Judul

Berikut adalah judul dari hasil karya akhir :

1. Gus Dur
2. Habibie
3. Jusuf Kalla
4. Aburizal Bakrie
5. Soekarno
6. Soeharto
7. SBY
8. Surya Paloh
9. Marzuki Alie
10. Anas Urbaningrum

D. Konsep Perwujudan/Penggarapan

Pada konsep perwujudan karya seni tidak terlepas dari bagaimana mengekspresikan suatu objek yang akan diciptakan dengan memperhitungkan nilai estetis dan kreatif. Dalam mewujudkan ide mengenai karikatur tokoh-tokoh politik Indonesia, penulis terlebih dahulu memilih dan menyeleksi siapa saja tokoh-tokoh yang akan penulis jadikan objek. Setelah itu barulah penulis mulai merancang berbagai ekspresi,

secara utuh maupun tidak utuh, serta simbol-simbol yang menguatkan makna yang ingin penulis sampaikan.

Dalam proses pembuatan karya akhir ini penulis mempertimbangkan dan mengatur sedemikian rupa garis, warna, bentuk, ruang hingga tercipta suatu keharmonian dalam karya-karya yang penulis tampilkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam setiap pembuatan karya akhir ini penulis selalu berharap dapat menampilkan objek dengan kualitas yang baik, karena penguasaan objek melalui hasil dari pengamatan penulis sendiri tentunya akan memberi suatu kepuasan tersendiri bagi penulis, dan diharapkan dapat dirasakan juga oleh orang lain. Sesuai dengan tujuan penulis, dengan mengangkat tokoh politik Indonesia dalam Karya lukis ini diharapkan nantinya berguna bagi orang lain khususnya dalam karikatur.

Tokoh politik Indonesia yang penulis jadikan objek karikatur merupakan tokoh politik yang terkenal di Indonesia, baik yang masih hidup maupun yang telah meninggal. Berbagai macam hal yang menarik dari objek penulis dituangkan ke atas kanvas dalam bentuk karikatur.

Tak dapat dipungkiri terkadang penulis mengalami kebuntuan dalam mengolah bentuk baik secara perspektif, komposisi, pewarnaan, teknik dan pencapaian bentuk yang diharapkan. Maka dari itu tidak tertutup kemungkinan bagi penulis untuk menambah atau mengurangi objek yang akan dilukis agar mencapai bentuk yang dinamis menurut penulis.

Hal yang menunjang proses penciptaan karya lukis tidak terlepas dari pengamatan objek langsung, maupun lewat media pendukung seperti gambar sebagai panduan, sketsa, dan foto-foto karya acuan untuk pembuatan karya

lukis. Penulis mengalami kendala dalam pembuatan karya lukis ini seperti dalam penggunaan media dalam melukis.

B. Saran

Dengan adanya karya akhir ini yang berjudul “Karikatur Tokoh Politik Indonesia” ini, penulis berharap agar karya ini setidaknya dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk menambah wawasan dan referensi pengetahuan bagi penulis maupun masyarakat.

Dengan diadakannya karya-karya yang bertemakan tentang tokoh politik, penulis menyarankan agar gambaran yang telah divisualisasikan di dalam karya dapat dijadikan sebagai tolak ukur bagi para tokoh politik maupun pejabat tinggi lainnya untuk lebih jeli dan perhatian dengan kondisi masyarakat, memberikan teladan dan contoh yang baik dengan wibawa dan rasa hormat antar sesama dalam menjalankan tugas dalam mengabdikan kepada negara.

Tidak tertutup kemungkinan penulis juga menyarankan kepada masyarakat untuk lebih kritis dalam menyikapi kondisi maupun keadaan yang terjadi dalam negara. Selanjutnya kepada para mahasiswa agar dapat lebih menjunjung rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya sehingga dapat menjadi cerminan sebagai generasi penerus yang menjunjung rasa kepedulian sesama.

DAFTAR RUJUKAN

- Darmawan, Budiman. 1989 . *Pendidikan Seni Rupa*. : Bandung. PT. Genesha Exactra
- Darsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern* (Buku Ajar). Surakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. 1998. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: APOLO
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:Balai Pustaka
- Daumier. Three Lawyers. [http://id.wikipedia.org/wiki Daumier](http://id.wikipedia.org/wiki/Daumier) (diakses 2 Juli 2012)
- Encyclopedia Britanica 2008:1 (diakses 25 Juni 2012)
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Gie, The Liang. 2004. *Filsafat Keindahan*. Jogjakarta : PUBIB
- Kartika, Darsono Soni. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Kompas. 1994. <http://aiumbi.wordpress.com> (diakses 30 Juni 2012)
- Minarsih. 1994. Understanding Art :87 (terjemahan)
- Rahardjo, J. Budhy. 1986. *Seni Rupa*. Bandung: Y rama.
- Ramanto, Muzni. 2006, 20 Februari. Kartun atau Karikatur. *Singgalang*.
- Sikumbang, Achyar. *Kartun dan Karikatur Sebagai Karya Jurnalistik*. Padang.
- Seni kontemporer. http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_kontemporer. (diakses 2 Desember 2010)
- Seni Lukis Indonesia. http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukisindonesia. (diakses 2 Oktober 2010)
- Soetjipto, Katjik. 1989. *Sejarah Seni Lukis Modern 1*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Remaja.
- Sudjoko. 2000. *Pengantar Seni Rupa*. Bandung: ITB Bandung.

Supa, eko. 1995. Now and Forever dan Scooters Lover.
<http://id.wikipedia.org/wiki/karikatur> (diakses 30-juli-2012)

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Kanisius

Widodo. 1987. *Seni Rupa 1 untuk Kelas 1 SMP*. Klaten: Intan Pariwara

[www.http://www.karikaturmu.com](http://www.karikaturmu.com). (diakses pada 5 Agustus 2012).

Yayat, Nursantara. 2004. *Kesenian SMA*. Jakarta: Erlangga.