



Bukan Sekedar Menggambar: Dinamika Kartunis Lepas Indonesia di Era Digital¹

Roikan²

Abstraksi

Dalam tradisi media, kartunis lepas menyandarkan kehidupannya pada kegiatan menggambar kartun untuk dimuat di rubrik humor atau politik di media massa cetak terutama koran atau majalah. Perkembangan teknologi digital telah berdampak pada aktivitas produktif kartunis tradisional yang semakin berkurang. Selain itu, perubahan pola konsumsi literasi masyarakat dari media cetak ke media daring juga telah mengubah proses kreatif para kartunis terutama yang masih resisten bergantung pada honor karya yang dimuat di media. Kartunis lepas berhadapan dengan perkembangan teknologi digital yang mutakhir, sehingga harus berinovasi dalam proses kreatifnya. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi partisipasi dan wawancara mendalam yang melibatkan para kartunis lepas. Hasil penelitian menunjukkan adanya dinamika aktivitas ekonomi para kartunis lepas yang dipengaruhi oleh budaya siber (cyberculture) sebagai moda produksi untuk pengembangan karir. Kartunis dituntut untuk menghasilkan kartun sebagai karya seni yang populer, berkualitas dan berkelanjutan dengan mengembangkan strategi adaptasi proses kreatif melalui digitalisasi dan diversifikasi kekaryaan.

Kata kunci: kartunis lepas, ekonomi kreatif, budaya siber, dinamika aktivitas ekonomi

Abstract

In the media tradition, freelance cartoonists rely their lives on drawing activities for publishing their cartoon in the humorous or political rubrics of printed mass media such as newspapers or magazines. The development of digital technology has affected on diminishing productive activities of traditional freelance cartoonists. In addition, changes in public consumption for literacy from print media to online media have also affected the creative process of cartoonists, especially those who still resist on depending their income from published works in the media. Freelance cartoonists must adjust to the latest development in digital technology, therefore they are able to develop innovation for their creative processes. This study employs a qualitative approach with participant observation and in-depth interviews involving freelance cartoonists. The result of the study shows that there are dynamics of economic activities of freelance cartoonists who are influenced by cyberculture as a mode of production for career development. Cartoonists are required to produce cartoons as highly quality popular and sustainable artworks by developing their strategies for adaptation in the creative process through digitalization and diversification of their artworks.

Keywords: freelance cartoonists, creative economics, cyberculture, dynamics of economic activity

A. Pendahuluan

Media massa di Indonesia yang memuat kartun merupakan ladang subur bagi penghidupan para kartunis lepas. Kartunis lepas mencari tambahan penghasilan bahkan mengandalkan penghasilan dari honorarium karya yang telah dimuat setelah melewati seleksi yang ketat di meja

redaktur. Era tahun 1980-an sampai awal tahun 2000 merupakan masa keemasan bagi kartunis lepas. Beberapa media massa yang rajin memuat kartun dengan proporsi yang cukup besar diantaranya: majalah Humor, Pos Kota, tabloid Bola, Koran Bola, Suara Merdeka, Tabloid Cempaka, Warta Kota, Solo Pos, Koran Meteor, Batam Pos,

¹ Untuk kutipan atau sitasi artikel ini: Roikan. 2019. "Bukan Sekedar Menggambar: Dinamika Kartunis Lepas Indonesia di Era Digital." *Jurnal Pemikiran Sosiologi* Vol 6 (1): 27-40.

² Center for Welfare and Security (CSWS) FISIP, Universitas Airlangga, Kontak penulis: roydmonkey@gmail.com

Koran Merapi, Waspada, majalah Minggu Pagi, majalah Intisari, Bog Bog Bali Cartoon Magazine, Jawa Pos, Tabloid Nova, Hopla, Surabaya Pos, Joglo Semar, Sindo, Tabloid Agrobisnis, Majalah Mentari Putra Harapan, Tabloid Fantasi, dan Koran Kedaulatan Rakyat. Rubrik kartun disediakan khusus oleh media sebagai rubrik hiburan dan pelengkap ruang kosong halaman.

Kartunis lepas merupakan kontributor media cetak khususnya koran dan majalah yang menyediakan ruang untuk kartun humor kiriman pembaca. Kartun dapat menjadi dikategorikan dalam sektor ekonomi terutama industri kreatif. Kartun humor mengandalkan kreatifitas yang tidak tepat jika diproduksi secara massal karena melalui proses kreatif yang melibatkan berbagai perilaku yang berbeda dengan menghasilkan barang komoditi di pasaran. Bagi kartunis lepas, karya mereka bukan hanya sekedar implementasi dari hobi menggambar, namun menjadi mata pencaharian untuk menyambung hidup. Berbagai cara ditempuh untuk menambah pemasukan melalui proses kreatif, dari rajin mengirim karya ke media massa yang menyediakan rubrik kartun hingga mengikuti berbagai lomba kartun/karikatur. Lomba kartun biasanya diadakan oleh badan, kementerian sampai yayasan tertentu baik dari dalam maupun luar negeri.

Tantangan terkini yang dihadapi kartunis lepas adalah mulai berkurangnya lahan pengiriman kartun seiring era digitalisasi yang menyebabkan rubrik kartun di koran/majalah menjadi tidak ada. Bahkan tidak sedikit koran/majalahnya sendiri yang gulung tikar seiring perkembangan digitalisasi media yang membuat masyarakat lebih cenderung

membaca berita portal dari internet. Saat ini media cetak yang masih menyediakan rubrik untuk kartunis lepas adalah Jawa Pos, Bali Post, Warta Kota, Koran Merapi dan Batam Pos. Keprihatinan akan semakin sempitnya ladang dan upaya mengumpulkan kartunis yang tersebar di berbagai daerah, para kartunis dan penggiat media senior melakukan upaya dengan diselenggarakannya forum rutin antar kartunis. Perkumpulan Amarsa Parama (Ampara) membuat acara bertajuk Borobudur Cartoonist Forum (BCF) yang diadakan secara rutin di kawasan wisata Borobudur sejak tahun 2017. Ampara menjadi forum penggagas yang menjadi inspirasi dalam inovasi proses kreatif kartunis dalam menghadapi era baru media digital.

Era digitalisasi media berpengaruh pada dinamika ekonomi seiring perkembangan budaya virtual dengan semakin berkurangnya lahan kartun di media cetak. Hal ini membawa perubahan dalam berbagai sektor termasuk dalam proses kreatif seorang kartunis lepas yang menggantungkan hidupnya dari menggambar. Tidak sekedar berkarya ekspresi atau mencari uang tambahan melalui pengiriman kartun ke media cetak. Produktif berkarya menjadi tuntutan seorang kartunis lepas untuk menopang hidup. Tantangan yang dihadapi pada era globalisasi menuntut seorang kartunis harus sadar pada situasi dan dapat membaca peluang dengan mengikuti perkembangan teknologi dan penguasaan pada piranti modern dalam berkarya. Era virtual dan digital menyebabkan kartunis perlu melakukan adaptasi dalam proses kreatif ditengah semakin terkiskisnya lahan berkarya di media cetak. Bagaiman langkah strategis yang dilakukan oleh kartunis lepas dalam

menghadapi tantangan jaman di era digital? Strategi cyberbranding yang diperlukan oleh kartunis lepas sebagai upaya mempertahankan produktivitas. Tulisan ini menganalisis strategi kartunis lepas dalam menyikapi tantangan di jaman visual dengan beragam informasi virtual melalui penggunaan internet dan mobile internet sebagai bentuk media baru yang menggeser keberadaan media cetak. Berdasarkan latarbelakang di atas, tujuan dari tulisan ini adalah untuk melakukan analisis terhadap strategi adaptasi menghadapi globalisasi dalam bentuk teknologi digital yang berdampak dengan semakin menipisnya lahan di media cetak. Diharapkan dapat membangun kesadaran bagi kartunis lepas akan pentingnya pengembangan diri dalam proses karya dan melakukan inovasi dalam proses kreatif.

B. Metode Penelitian

Kajian ini merupakan bagian dari penelitian lanjutan yang dilakukan oleh penulis yang juga kartunis sejak tahun 2013 melakukan penelitian secara intensif membuat kajian tentang budaya kreatif dengan fokus kartun. Tulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam, observasi partisipasi dan studi pustaka. Pengamatan langsung dilakukan dengan keterlibatan penulis dalam setiap kegiatan dan berproses bersama komunitas. Kombinasi antara pengalaman penulis dengan kartunis lain dapat menjadi data yang saling melengkapi. Jenis data yang dipakai adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari catatan penulis sendiri, wawancara dan pengamatan, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi

pustaka terkait dengan perkembangan kartun dan media di Indonesia. Pengamatan langsung dilakukan oleh penulis dengan aktif dalam komunitas kartun/karikatur di Surabaya, bergabung dalam Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI), aktif di Group WA Cartoonist Club, aktif di Surabaya Carricaturist Community (SCC) dan ikut terlibat dalam acara Borobudur Cartoonist Forum (BCF) pada tahun 2017-2018.

Wawancara dalam penelitian ini melibatkan beberapa kartunis lepas yang aktif mengirimkan gambar ke media cetak dan menopang hidup dengan berproses kreatif. Adapun kartunis yang menjadi informan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Wahyu Siswanto, seorang kartunis asal Lumajang Jawa Timur yang dikenal dengan tokoh Markopok. Karakter kartunnya kerap muncul dalam rubrik kartun dan beberapa kali memenangkan perlombaan kartun.
2. Boedi HP, kartunis asal Semarang yang mendedikasikan hidupnya bekerja dan menggambar kartun. Karya kartunnya kerap muncul di rubrik kartun media cetak dan mempunyai prestasi memenangkan lomba kartun dari tingkat lokal sampai nasional.
3. Zaenal Abidin Kokkang, kartunis asal Kendal Kaliwungu Jawa Tengah yang pada masa kejayaan kartun media sampai mempunyai sembilan nama inisial.
4. Nank Ngablak, kartunis dari Ngablak Magelang Jawa Tengah. Mempunyai totalitas karya menjadi kartunis lepas. Telah mengirim karya ke beberapa media dan saat ini selain ngartun juga membuka warung angkringan di depan rumahnya.

5. M. Muslih, kartunis asal Kaliwungu yang fokus pada kartun strip humor. Mempunyai tokoh kartun bernama kenyut dan sejak tahun 90-an kerap menghiasi rubrik kartun di berbagai media cetak.
6. Darminto M. Sudarmo. Kartunis dan penulis senior yang dikalangan kartunis dikenal dengan nama Odios. Pendiri Kelompok Kartunis Kaliwungu (Kokkang) dan mantan pemimpin Redaksi Majalah Humor.

C. Kerangka Konseptual: Seni Kartun dan Media

Kartun merupakan bagian dari seni ilustrasi yang berbeda dengan komik. Namun orang sering menyamakan kartun dengan komik, perbedaan yang terdapat pada keduanya terdapat pada alur cerita (narasi). Komik biasanya digambar secara bersambungan dalam panel-panel gambar yang disertai dengan balon kata, sedangkan kartun divisualisasikan dalam satu panel dan belum tentu menggunakan balon kata. Perkembangan selanjutnya terdapat kartun strip, kartun yang mempunyai alur dalam empat panel bernarasi. Kartun terkait dengan seni ilustrasi, karena kartun jika ditinjau dari seni rupa berasal dari seni ilustrasi (Brunetti, 2011). Kartun dalam penerapannya sudah selayaknya disebut sebagai seni kartun. Proses kreatif para kartunis (ngartun) seperti halnya seni yang lain harus melewati beberapa tahap. Tahap standar pembuatan karya seni meliputi kontemplasi, pengumpulan ide, eksekusi karya dan publikasi.

Kartunis yang total mencari mata pencaharian dari berkarya termasuk ke dalam ekonomi/industri kreatif. Melalui proses kreatif membuat karya yang dapat dinikmati banyak orang sekaligus sebagai komoditas dari media yang menerbitkan kartun tersebut. Berdasarkan wawancara penulis dengan Darminto M Sudarmo (2014), kartun berbeda dengan industri pada umumnya karena berdasar proses kreatif yang unik dan sulit untuk dibuat produksi massal kecuali dalam produk lanjutan yang mengandung nilai pakai seperti T-shirt, payung, gantungan kunci, pin dan tempat minum. Proses tersebut biasanya melibatkan pihak lain seperti tukang sablon atau percetakan, sehingga kedudukan kartunis adalah sebagai kreator kunci dari pembuatan gambarnya. Kartunis merupakan sosok yang unik sebagai tenaga langka yang tidak bisa dimassalkan, cenderung susah distandardkan karena berkaitan dengan idealis dan ekspresi personal yang relatif berbeda (Roikan 2015: 108). Penulis merasakan sendiri bagaimana rumitnya proses kreatif seorang kartunis. Kompleksitas ide harus diterjemahkan dalam gambar satu frame terutama untuk kartun humor dan kartun editorial. Kartun lebih mengandalkan kesederhanaan dalam visual, namun fokus dalam penyampaian substansi dari pesan yang ingin disampaikan.

Perkembangan media cetak turut berpengaruh pada kelahiran dan eksistensi kartun. Secara umum, Keberadaan kartun tidak bisa lepas dari perkembangan proses kreatif global dari kawasan Eropa sampai Amerika yang melibatkan ide baru, waktu, tempat dan gerakan. Hal ini dipengaruhi oleh kebiasaan membaca yang menjadi

suatu kepuasan batin dan hanya golongan kelas tertentu yang menerapkannya hingga menimbulkan segmentasi pasar dan penerbitan (Peterson, 2011). Indonesia pernah mempunyai Majalah Humor yang digawangi oleh Darminto S Sudarmo (Odios) menjadi acuan dalam melihat pelibatan kartun dalam berbagai media cetak yang pada awalnya diilhami oleh keberadaan kartun humor.

Penulis berasumsi bahwa dalam dunia kartun di Indonesia ada yang dinamakan media driven, artinya bagaimana pengaruh media dalam menampung, menayangkan sampai membatasi karya dari kartunis. Media menciptakan dua kutub pekerjaannya antara tenaga ahli (skilled) dan tenaga pendukung. Kartunis termasuk dalam tenaga ahli, bahkan tergolong unik sebab tidak semua orang yang bisa gambar dapat menjadi seorang kartunis. Kartunis bukan hanya bisa menggambar, namun harus jeli dalam mengamati situasi dan fenomena sekitar yang aktual dan cerdas dalam memvisualisasi ide dengan gambar yang membuat orang terhibur.

Segmentasi pasar dalam media terkait dengan klasifikasi pembaca yang menunjukkan bagaimana khalayak memilih media yang ingin di baca. Ketika era kejayaan media cetak menurut Seno Gumira Ajidarma (2012) dibedakan koran populer (popular press) dan koran serius (quality press). Koran populer diwakili oleh Pos Kota, sedangkan koran serius diwakili oleh Kompas. Perbedaan utamanya pada cara penyampaian bercerita (story telling) dan gaya bahasa. Keberadaan kartun editorial pada kedua media tersebut dapat menjadi representasi dari ideologi koran. Pos Kota memiliki kartun John Domino, Doyok dan Ali Oncom,

sedangkan Kompas memiliki Oom Pasikom, Panji Koming, Benny Mice, Sukribo, Timun dan Konpopolan. Gaya gambar dan dialog yang pada masing-masing kartun dapat menjadi representasi kepentingan politis dan target segmentasi pembaca.

Tulisan ini membahas tentang kartun sebagai mata pencaharian, mengingat berdasarkan data di lapangan beberapa kartunis memutuskan untuk fokus menggambar dan mencari penghidupan dari ngartun. Cara yang dilakukan ialah mengirimkan kartun kiriman ke beberapa media cetak, mengikuti kontes kartun dalam lingkup dalam dan luar negeri dan mengerjakan proyek tertentu berbasis kartun. Proyek Kartunis diantaranya pembuatan cerita bergambar/ilustrasi pada perusahaan atau institusi dalam format profil lembaga atau poster. Tidak sedikit kartunis yang mengadu peruntungan dengan mengikuti kontes kartun maupun pembuatan logo. Sebagai mata pencaharian, seorang kartunis akan dihadapkan pada pergerakan pasar khususnya dalam basis media, perputaran modal berhubungan dengan iklan, rating dan oplah dari penerbitan. Ekonomi dan pasar menjadikan kartunis bukan hanya sekedar bereksprei namun harus mengikuti kehendak dan selera dari pasar termasuk perusahaan penerbitan.

(1) Cyberculture

Cyberculture merupakan sebuah cara berpikir bagaimana interaksi masyarakat dan teknologi digital (Bell, 2007). Terdapat saling keterkaitan, teknologi digital berpengaruh pada pemikiran dan perilaku masyarakat. Perkembangan teknologi digital membawa konsekuensi perubahan perilaku masyarakat dari manual menuju digital yang serba praktis dan cepat. Kajian tentang cyberculture

meliputi dampak penggunaan teknologi baru, media baru, multimedia atau media digital beserta proses produksi, distribusi dan konsumsinya. Teknologi berpengaruh pada masyarakat bahkan menimbulkan ketergantungan yang disebut sebagai determinasi teknologi (Technological Determinism). Hal ini merupakan dampak bagaimana respon masyarakat terhadap teknologi terutama teknologi digital yang digunakan setiap saat.

Media yang menjadi tempat sebagian tukang gambar mengembangkan diri dalam proses kreatif sampai menjadi salah satu mata pencaharian turut dipengaruhi oleh pergerakan pasar. Menurut penulis ada kecenderungan proses media driven bergerak menuju muara utama yaitu market driven (Roikan, 2018). Iklan dalam media menjadi penghasil selain pada banyaknya penjualan yang dipengaruhi oleh sistem pemasaran. Semuanya kembali pada penayangan konten serta tata letak yang dapat menarik minat pembaca termasuk menjadi ciri khas dari media itu sendiri. Rubrik yang berisi kartun, menjadi suatu identitas bahkan sesuatu yang dinanti oleh pembaca, ada tokoh kartun khusus dalam rubrik opini maupun ruang terbuka yang menayangkan karya kartunis lepas secara mingguan seperti rubrik kartun Jawa Pos minggu.

Dalam perkembangan selanjutnya, era digitalisasi menjadikan penggunaan internet bertambah secara masif. Terdapat layanan penyimpanan dan berbagi data secara daring sehingga terjadi pergeseran dari media driven menjadi data driven. Menurut Ian Agustiawan (dalam Abdurahman et.al 2017) data driven

merupakan aktivitas yang diarahkan melalui data yang biasa kita gunakan ketika menggunakan internet. Posting karya merupakan mekanisme publikasi sekaligus menyimpan karya. Perusahaan Google, Facebook, Instagram dan Devianart memanfaatkan aktivitas dunia maya yang telah dilakukan dan dapat melacak data sekaligus aktivitas yang menjadikan mereka sudah sangat jauh lebih paham siapa diri kita dibandingkan kita sendiri. Kartunis lepas di era digital dapat memiliki ruang pameran tersendiri dan dapat memasarkan karya melalui beberapa layanan display karya yang dibayar ketika ada orang berniat untuk membeli karya tersebut. Seperti halnya lapak digital asal Amsterdam yang disediakan Creative Fabrica sebagai tempat untuk menjual hasil karya yang dilihat oleh pengguna internet di seluruh dunia. Kreatifitas dan produktifitas kartunis lepas dapat selalu terjaga dan meningkat jika sanggup melihat perkembangan jaman dan melakukan pengembangan diri.

(2) Teknologi Digital dan Kerja Kreatif

Kerja dan makna kerja mengalami dinamika seiring dengan modernisasi dan peningkatan teknologi. Model produksi berubah sejak pertengahan abad XX seiring dengan kapitalisme global (new global capitalism). Perkembangan kehidupan pasca hadirnya teknologi digital membawa perubahan dalam pola kerja. Kini orang dapat bekerja dimanapun dan kapanpun ('anywhere, anytime' work) dengan berbasis jaringan internet. Penulis sepakat dengan istilah ekonomi digital (Malecki dan Moriset, 2008 dalam Arvanitakis, 2016) sebagai bentuk ekonomi baru yang dipengaruhi oleh perubahan pola kerja dan

makna kerja sebagai dampak penerapan teknologi digital. Teknologi ini berkorelasi dengan perubahan pada beberapa aspek cara kerja diantaranya: pertama, perubahan makna tentang tempat dan struktur kerja (*respatialising and restructuring work*); kedua, bentuk dan varian baru dari kerja dan industri dan ketiga, modifikasi cara, aturan dan identitas pekerjaan yang disesuaikan dengan perkembangan jaman.

D. Temuan dan Analisis

(1) Ora Ngartun Ora Mangan

Kartunis lepas menjadikan aktivitas menggambar tidak hanya sekedar ekspresi, namun menjadi sandaran hidup. Pada era kejayaan media cetak dengan banyaknya rublik kartun menjadikan banyak yang berbekal bakat gambar dan ide lucu berlomba-lomba mengirimkan karya ke media. Pada perkembangan selanjutnya rublik kartun semakin terdesak oleh iklan. Ora Ngartun Ora Mangan berarti tidak menggambar tidak makan. Sebagaimana penuturan dari kartunis M. Muslih (wawancara 24 April 2014) bahwa persaingan di media menjadi semakin sulit. Saat kejayaan masa kartun di media massa pada era tahun 90-an tidak banyak kartunis yang bisa dimuat di KOMPAS sebagai koran kelas atas dengan honorarium terbesar. Majalah INTISARI mematok honor Rp 12.000. Honor terendah di Majalah ANANDA dan koran SINAR PAGI. Hal ini menunjukkan kelas dan segmentasi media cetak berpengaruh pada besarnya honor ngartun dan memotivasi para kartunis lepas untuk berkarya lebih baik.

Subsistensi kartunis lepas menggantungkan hidup dari honor yang diterima dari kartun yang telah dimuat media. Seperti halnya pernyataan kartunis M. Muslih sebagai berikut:

“Sepuluh tahun yang lalu itu kebutuhan karena saya butuh bayar kuliah Mas dulu kan bapak nggak ada itu kan saya masih kelas satu SMA saya pingin kuliah juga Mas, saya ambil kuliah D3 ..ya Alhamdulillah yang nyekolahkan ya MONITOR, INTISARI, KOMPAS itu yang nyekolahkan saya kalau dulu memang kebutuhan benar-benar, karena kita kepepet produktif banget terus saya target satu bulan harus dapat sekian biar bisa fotokopi bisa bayar kos, jadi itu ..kalau sekarang ya sekarang saya sudah menikmati ya tidak harus target kayak dulu kalau dulu kan satu hari harus nggambar dan sekarang kan capek ya istirahat, kadang seminggu nggak produksi sebulan juga nggak nggambar. nek produktif nek rodo susah malah lebih produktif, dulu saya punya rumus itu mas lah iya kalau susah malah produktif ya idenya itu akeh banget Mas. lomba di BOLA pernah juara tingkat satu mas pada waktu kuliah semester dua” (Wawancara M. Muslih 25 April 2014).

Keberadaan rublik kartun pada koran dan majalah menjadi salah satu pemicu produktivitas kartunis lepas. Profesionalitas kartunis lepas berawal dari semangat untuk hidup dengan ngartun dan ngartun untuk hidup.

Kartunis asal lereng Merbabu Nank Ngablak pernah merantau di Bali dan mencoba bertahan hidup dengan mengandalkan dari honor kartun. Proses kreatif yang intensif dan konsisten didasarkan pada semangat hidup untuk ngartun dan ngartun untuk hidup. Sebagaimana penuturan Nank Ngablak sebagai berikut:

“ Saya mulai berubah setelah di Bali, sebelumnya ya saya seperti itu wah mau

nggambar tapi kok gak mood, males, tapi ketika di Bali saya nggambar untuk bayar kos, saya butuh makan, saya butuh beli apa beli apa, saya mbayar kos gak mungkin saya bilang wah belum mood pak, kan nggak mungkin, akhire, saya belajar merubah pola yang awalnya tergantung mood, lalu saya kondisikan tiap hari harus ada karya,, tiap hari harus menggambar tiap hari harus ada karya, gambar gambar gambar, terus nanti tak pilih ini kartun bobote kok enteng banget oh ini tak kirim ke koran sing honore cilik-cilik ae, oh iki idene apik, oh Intisari, jadi saya di bali kan saya mengirim ke media-media di Jawa, ngirim ke Solo Pos, Ngirim ke KR, Joglo Semar dengan rublik kartun slonjorsik". (Wawancara Nank Ngablak, 24 April 2014).

Konsistensi berkarya merupakan bagian penting dari proses kreatif kartunis lepas. Tidak mengirim karya artinya tidak ada peluang untuk mendapatkan honor dari kartun yang dimuat. Ketika iklan mulai merambah media dan lambat laun menggeser rubik kartun menjadikan kartunis kehilangan masa keemasan media masa pada tahun 90-an. Lahan mulai menipis. Sebagaimana penuturan kartunis Nank Ngablak:

"Dulu saya sering di Nova juga Mas, mangkanya ketika rublik-rublik kartun ilang, iku yo keroso gitu loh, sampai dulu Pak Pos, siapapun pak pos yang di sini otomatis kenal karo aku, karena kalau ada wesel dan satu-satunya kartunis yang ada di Ngablak bisa sampai lima wesel, sampai ngomong bayarane ngungkuli pegawai negeri, karena dulu ada majalah sportif yang khusus sepak bola itu saya sering dapat dan grafiknya naik terus, hari ini dapat segini dan besok di muat lagi udah naik honoronya, lumayan dulu saya" (Wawancara Nank Ngablak April 2014)

Masa keemasan kartun di media cetak saat ini telah usai. Digitalisasi media menyebabkan tidak

sedikit majalah dan koran yang harus gulung tikar. Ibarat petani yang mulai kehilangan lahan untuk bercocok tanam. Sikap kartunis dalam menghadapi fenomena global ini bermacam-macam. Seorang kartunis dari Kaliwungu, Zaenal Abidin (Wawancara pada 25 April 2015) menyikapi menipisnya rublik humor dari kartunis lepas dengan tabah dan tetap menggambar dengan memanfaatkan rublik kartun yang masih tersedia (Jawa Pos, Bali Pos, Batam Pos dan Merapi). Mengingat menjadi kartunis lepas merupakan mata pencaharian yang lebih kepada panggilan jiwa.

Strategi lain kartunis lepas dalam menghadapi semakin menipisnya rublik kartun dengan mencari mencari kegiatan alternatif dengan masih berbasis gambar. Sebagaimana pernyataan kartunis dari Lumajang Wahyu Siswanto:

"Sepertinya saya yakin bahwa seni kartun, menggambar/melukis masih menjadi andalan mata pencaharian saya, soalnya kerja yang lain tidak ada keahlian. Jika suatu saat lahan kartun di koran benar-benar hilang, Insya Allah tetap mencari mata pencaharian lewat seni menggambar. Seperti order lukis wajah. Karena saya merasa jadi ilustrator sekolahnya harus tinggi". (Wawancara 26 September 2018)

Ada pula kartunis lepas yang mencoba bertahan hidup di tengah beratnya persaingan dalam rublik kartun di media yang terbatas dengan mencoba pekerjaan lain. Seperti halnya kartunis dari Semarang, Boedi HP yang memilih selain ngartun menekuni pekerjaan serabutan seperti menjadi kuli bangunan bahkan menjadi satpam. Aktivitas ngartun hanya dilakukan saat ada pesanan, mengirim kartun rutin ke media cetak dan mengikuti sayembara kartun. Kartunis ini menjadi

juara ketiga dalam Lomba Kartun tema Abad Visual yang diadakan oleh panitia Borobudur Cartoonist Forum (BCF) II tahun 2018. Semarang menjadi salah satu kota yang sedang mengembangkan seni kartun. Sejak era 80-an telah berdiri komunitas Semarang Cartoonist Club (SECAC) dan Waksemar. Regenerasi kartunis di kota yang bagi kalangan kartunis dikenal sebagai ibukota kartun ini dilakukan dalam pelatihan ekstrakurikuler karikatur di sekolah menengah (SMP dan SMA).

Seorang kartunis dari Klaten bernama Tukirno Hadi menjadi salah satu figur kartunis yang menggantungkan hidupnya pada media pada era kejayaan kartun media. Sejak kartun pertamanya di muat pada tahun 1981 di Sinar Harapan menjadi langkah awal menjadi kartunis lepas. Rajin menggambar dan mengirim ke media sampai karya-karyanya kerap muncul di rubrik kartun Suara Pembaruan, Kompas, Humor, Bola, GO, Tribune, Jayakarta, Pos Kota, Gadis, Puteri, Idola, Monitor, Fantasi, Kartini, Femina, Otomotif, Nova, Sarinah dan berbagai media cetak lainnya. Selain menjadi kartunis lepas, Kirno pernah menjadi satpam. Pada tahun 1983-1996 mencoba berbagai pekerjaan seperti tukang dekorasi, penata etalase toko sampai pegawai swasta. Oleh kawan-kawannya Kirno disebut sebagai manusia multifungsi, kerja apapun tapi menggambar kartun tetap berjalan. (Hadi, 1997). Ketika persaingan dalam rubrik kartun di media terasa semakin berat, berbagai cara dilakukan oleh kartunis lepas untuk tetap menyambung hidup. Saat rubrik kartun semakin menipis seorang kartunis lepas dihadapkan pada dua pilihan yaitu harus mencari pemasukan lain di

luar ngartun atau tetap ngartun dengan inovasi proses kreatif dan diversifikasi karya.

(2) Manual-Digital

Perkembangan teknologi digital yang merambah pula sampai proses kreatif seorang kartunis. Digitalisasi dalam proses kreatif kartunis lepas tidak hanya pada saat pembuatan karya, namun pada ranah distribusi hasil karya. Perkembangan teknologi dalam sistem informasi yang modern memudahkan dalam mengedit karya termasuk berkomunikasi dengan pihak lain baik klien maupun kartunis lain. Dulu mengirim kartun harus melalui pos dengan tertutup amplop berperangko, hari ini mengirim kartun cukup dengan menggunakan surat elektronik (email). Proses kreatif menggunakan teknik manual atau digital merupakan pilihan yang tergantung pada masing-masing kartunis. Sebagaimana pernyataan dari Nank Ngablak:

“Menurut saya, manual dengan digital itu dari segi hasil mungkin lebih mantep yang digital, namun dalam prosesnya itu menurut saya begini lebih berbobot yang manual, karena ketika kita memegang spidol itu langsung bersentuhan dengan kertas. Itu akan lain rasanya ketika kita pegang mouse, mewarna cetak cetik sana sini, itu bobote kok menurut saya lebih berat di yang manual. Walaupun kan digital mungkin lebih cepat, itu juga hasil kalau kita benar, misal menggunakan photoshop untuk warna gitu kan, tapi dalam prosesnya saya lebih dalam proses pengerjaannya itu rasane luweh marem, gayeng itu ketika kita bersentuhan dengan manual” (Wawancara Nank Ngablak 23 April 2014)

Teknik manual dianggap mempunyai nilai estetika dan sentuhan penghayatan jiwa yang lebih dibandingkan dengan menggunakan teknik digital.

Melalui bantuan perangkat lunak seorang kartunis dapat berproses kreatif lebih cepat. Kartunis dapat menerapkan berbagai teknik dan berinovasi untuk sebuah diversifikasi kekaryaan, namun menjaga tetap lucu dan bermutu merupakan marwah kartunis terutama kartunis di tanah air (Sudarmo, 2018). Adaptasi merupakan langkah paling efektif dalam menghadapi digitalisasi dalam ketahanan dan inovasi proses kreatif seorang kartunis. Creative Disruption menjadi bagian dari proses adaptif, seiring dinamika dalam bentuk pergantian teknologi dari manual menjadi digital (Permadi dan Rahyaputra, 2018).

(3) Mimpi Sindikasi

Seorang kartunis lepas setelah berproses kreatif berkeinginan ada hasil dari karya, tidak hanya kepuasan batin namun hasil secara finansial. Jika mengirim ke rubrik kartun di media cetak yang semakin terbatas, harus melewati seleksi dan persaingan yang sangat ketat. Alternatif berkarya dan tetap menghasilkan kepuasan finansial adalah melalui sindikasi. Sindikasi merupakan perusahaan yang menyediakan jasa penyedia konten gambar untuk dipergunakan oleh berbagai media yang membutuhkan. Ibarat lumbung atau gudang yang menyediakan stok banyak barang untuk kebutuhan yang beraneka ragam. Salah satu kartunis yang berkeinginan bergabung dengan sindikasi adalah M. Muslih, sebagaimana pernyataannya sebagai berikut:

“Jadi keinginan itu banyak mas, karena di sini kan kartun tidak sebanyak di luar contoh tetangga kita Malaysia itu majalah kartun ada berapa tujuh atau delapan itu dulu keinginan kan pinginnya itu ikut sindikat tapi belum pernah kesampaian. Saya pernah buka terus nerima juga dari luar malah

honor e gedhe banget sih honor e kan dicantumke sekalian tapi saya pikir dari sindikat biasanya tidak perorangan karena wega seleksinya koyo King Features Syndicate. Kalau tetangga kita Malaysia itu lain, kartunisnya kayak artis dan perkembangannya subur. Di Indonesia sempit, tapi di luar negeri di Australia di majalah-majalah, koran masih terbuka kesempatan, coba kalau saya bisa nembus sindikat saja misal king Features Syndicate, tokoh kartunis itu karyanya bisa disalurkan ke beberapa media, satu tema.untuk seratus koran di seluruh Indonesia. Itu honore bisa melebihi gaji saya sekarang mungkin” (Wawancara M. Muslih 25 April 2014)

Bagi sebagian kartunis yang menggambar kartun humor dan kartun strip, bergabung dengan sindikasi memberikan jaminan secara finansial karena sudah ada pihak yang memasarkan hasil karyanya ke berbagai media. Menurut Terence Sacks (2008), peluang bergabung dengan sindikasi untuk kartunis yang telah ‘matang’ memberikan prospek yang cerah secara finansial maupun pamer. Seperti kartunis Bud Grace yang membuat kartun strip Ernie yang bergabung dengan King Features Syndicate. Menjadi kartunis lepas tidak hanya mencari kepuasan batin dari sekedar hobi, namun dapat menjadi salah satu cara untuk menambah penghasilan bahkan menjadi mata pencaharian utama.

(4) Digitalisasi dan Inovasi Nkartun

Dalam media penerbitan terjadi transformasi dari era manual – analog menuju era virtual-digital yang membawa konsekuensi mulai dikurangnya penerbitan media yang berbasis cetak menuju penerbitan digital. Globalisasi memberikan pengaruh dalam kehidupan sosial ekonomi masyarakat seperti economic inequality, perkembangan kelas sosial, konsumerisme dan

homogenitas dalam budaya global (Storper, 2001). Perubahan teknologi dalam globalisasi berpengaruh pada teknologi tinggi untuk produksi, capital goods, pengutamakan pelayanan dan barang berkualitas tinggi. Globalisasi dalam teknologi digital dihadapi kartunis lepas dalam ranah penggunaan teknologi mutakhir, sistem informasi dan komunikasi.

Dinamika ekonomi terkait perkembangan media dalam era globalisasi menjadikan kartunis dihadapkan pada dua pilihan dalam proses kreatif antara berkarya untuk idealis ekspresi personal dan berkarya untuk kepentingan pasar. Artinya ada pijakan yaitu menjadi kartunis indie (freelance) atau menjadi kartunis yang berkarya untuk kepentingan media tertentu. Kartunis lepas adalah istilah untuk kartunis yang menggambar sebagai kerja sampingan atau hanya sekedar media berekspresi. Mereka biasanya masih memiliki pekerjaan lain karena tidak total berkarya untuk hidup. Hal ini berbeda dengan kartunis yang mengabdikan pada media baik sebagai ilustrator, editor maupun redaktur khusus grafis.

Pasca Reformasi 1998 keberadaan dan penggunaan internet di Indonesia berkembang dengan pesat. Pada perkembangannya negara hadir dengan penawaran solusi digital dan industri kreatif. Kemudahan dan fasilitasi akses internet telah dirasakan sampai berbagai pelosok. Menurut Permadi (dalam Rahyaputra, 2018) hal ini didukung oleh perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) yang masif yang berpotensi dalam peningkatan pertumbuhan ekonomi. Perkembangan teknologi perlu diiringi dengan inovasi proses kreatif berbasis teknologi sebagai cara untuk

memanfaatkan potensi yang ada yang selaras dengan tuntutan zaman.

Dinamika ekonomi pada industri kreatif dihadapkan pada tantangan akses dan orientasi. Kartunis lepas perlu memahami lebih jauh potensi yang dimiliki yang diiringi dengan kepekaan membaca perkembangan jaman. Saat lahan di media cetak, alternatif berkarya melalui media lain bisa dilakukan. Ngartun tidak hanya sebatas di atas kertas dimasukan amplop dan dikirim ke media. Ngartun dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital dengan membuat kartun digital melalui alat gambar digital (drawing pen) atau melalui digitalisasi karya (scan). Proses pengolahan gambar juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak grafis misalnya corel atau photoshop.

Media dan budaya mempunyai interelasi yang saling berpengaruh, budaya dipengaruhi oleh media sebaliknya media dapat sebut dari refleksi budaya. Budaya kreatif tidak hanya terbatas pada media yang digunakan berkarya. Dinamika ekonomi adalah salah satu indikator dari globalisasi budaya yang dipengaruhi oleh kuasa, ketidaksetaraan dan konflik. Era digital dengan kehadiran internet sebagaimana dalam Rantanen (dalam Martell, 2017) menjadikan media dan komunikasi menjadi tak terbatas, massal dan bersifat global. Secara ekonomi, perkembangan internet juga didominasi oleh motif ekonomi bentuk baru dalam bentuk iklan. Masyarakat bisa lebih cepat mengakses dunia maya, di sisi lain bisnis periklanan melalui internet semakin padat.

Strategi ketika lahan ngartun di media semakin menyempit dapat ganti dengan cara

pameran dan penyimpanan secara digital. Penggunaan media sosial dan situs jual beli online dapat menjadi media pameran sekaligus pemasaran karya yang efektif. Termasuk memanfaatkan portal grafis seperti Deviant Art dan Creative Fabrica menyediakan kita lapak kartun yang dapat dilihat banyak orang lewat dunia maya. Merespon perkembangan teknologi dan kehidupan maya masyarakat dapat memanfaatkan You Tube atau Blog dengan membuat tutorial cara sederhana menggambar.

Dalam acara Borobudur Cartoonist Forum (BCF) II yang dihadiri penulis pada 22-23 September 2018, nampak jelas keresahan dari beberapa kartunis yang merasakan semakin sempitnya lahan kartun di media massa. Hanya Jawa Pos, Bali Pos, Batam Pos dan Pos Kota yang masih dianggap media paling menjanjikan untuk ngartun karena masih eksis di tengah media cetak lainnya tumbang atau terdesak oleh keberadaan iklan. Mengikuti sayembara kartun di luar negeri menjadi salah satu cara berkarya termasuk menerima pesanan jasa gambar misalnya karikatur, mural tembok cafe, ilustrasi buku anak, sketsa wajah sampai jasa pembuatan logo.

Kartun tidak akan bisa hilang dari kehidupan, walaupun rubrik kartun semakin menipis namun keberadaan kartun dapat menjadi media yang paling efektif. Logo untuk perhelatan acara tertentu masih didominasi oleh karakter kartun. Ada beberapa kawan penulis yang menjadi kartunis tanpa media, seperti Ikhsan Dwiono kartunis lepas asal Semarang yang kerap memenangkan sayembara pembuatan logo di berbagai daerah. Era otonomi daerah dengan

perhelatan pilkada dapat menjadi peluang tersendiri dari seorang kartunis yang telah berlatih untuk membuat logo yang sederhana namun representatif.

Peluang pasar bagi kartunis, sebagai kegiatan ekonomi kreatif kartun dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan presentasi, bisa pula menggelar pameran mengikuti festival seni seperti yang dilakukan anggota Surabaya Carricaturist Community (SCC) yang sudah dua tahun terakhir aktif dalam Pasar Seni Surabaya (PSLI). Alternatif lain bisa membuat lapak karikatur (ngamen gambar) pada acara tertentu misalnya acara rutin gelar lapak karikatur oleh kartunis Solo (Pak Dhe Dwi dan Jajak Solo) pada saat Car Free Day. Kartunis perlu membangun branding diri dan karya dapat diterapkan dengan membuat situs pribadi (blog) yang digunakan untuk memajang karya yang diharapkan dapat menarik orang untuk pesan gambar.

Kartunis dapat bekerja sama dengan animator untuk membuat karakter gambar yang dibuat menjadi multimedia. Ada gambar gerak dan suara. Kartunis bertugas mendesain figur atau tokoh beserta ciri khas lainnya. Animator menjadi pihak yang 'menghidupkan' karakter karya kartunis menjadi format lain baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Bekerja secara sinergis antara kartunis dengan animator tidak banyak di terapkan di Indonesia, karena ego sektoral masih berlaku antar masing-masing seniman dan tidak sedikit karakter kartun yang sudah dianggap sebagai merk media tertentu. Animator merasa kesulitan ketika harus menebus karakter tersebut karena harus melewati

proses yang rumit dan sering kali dianggap mahal terutama dalam pembelian hak cipta.

E. Kesimpulan

Kartun merupakan salah satu bagian dari seni rupa di Indonesia yang sulit dilepaskan dari media. Adanya kartun dipengaruhi oleh media yang menerbitkan dan media juga dalam pembentukan wacana publik kerap ditentukan oleh kartun, khususnya kartun editorial. Kartun termasuk dalam Industri Kreatif, karena dari kartun dapat menjadi lahan penghasilan yang dapat menghidupi diri dan keluarga. Kartun berbeda dengan industri pada umumnya karena berdasar proses kreatif yang unik dan sulit untuk dibuat produksi massal kecuali dalam produk lanjutan berupa benda pakai seperti sablon kaos, kalender, mug dan payung. Kartunis dibedakan dengan kartunis yang bekerja untuk media dan kartunis lepas yang kerap mengirimkan karya gambar ke media yang menyediakan rublik kartun. Tantangan yang terjadi adalah pada masalah regenerasi serta penyesuaian dari perkembangan teknologi informasi yang menuntut tukang gambar untuk menguasainya seperti surat elektronik (email) dan penggunaan piranti lunak yang terkait dengan lay out maupun edit grafis.

Teknologi digital membawa konsuekuensi dengan semakin menipisnya rublik kartun yang menjadi lahan bagi kartunis lepas. Keberadaan iklan juga turut mempersempit rublik kartun artinya persaingan ngartun di media menjadi semakin berat. Oleh karena itu, perlunya inovasi dalam proses kreatif melalui adaptasi dengan perkembangan jaman melalui Creative Disruption.

Kepekaan dalam membaca jaman dan peningkatan kemampuan diri menjadi kunci dari proses pengembangan diri. Penguasaan pada perangkat yang mutakhir dalam produksi, display dan pemasaran karya menjadi hal yang mutlak dilakukan. Masa kejayaan rublik kartun di media cetak telah berganti dengan era digital. Kartunis lepas dapat memanfaatkan internet sebagai sarana pemasaran karya. Penyediaan jasa ilustrasi, jasa mural, karikatur dan memberi privat menggambar merupakan alternatif aktivitas berbasis ngartun yang dapat diterapkan oleh seorang kartunis lepas untuk menyambung hidup. Ora Ngartun Ora Mangan dan Ngartun tidak harus di atas kertas.

Daftar Pustaka

- Abdurahman, Emsoe, Rizal Rickieno dan Insan Firdaus (eds). 2017. *Gence: Membedah Anatomi Peradaban Digital*. Bandung: Tasdiqiya Publisher.
- Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya: Kartun dalam Politik Humor*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Arvanitakis, James. 2016. *Sociologic: Analysing Everyday Life and Culture*. Victoria: Oxford University Press.
- Bell, David. 2007. *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. New York: Routledge.
- Brunetti, Ivan. 2011. *Cartooning Philosophy and Practice*. New Haven and London: Yale University Press.

Hadi, Tukirno. 1997. *Humoria 5: Si Mas*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Martell, Luke. 2017. *The Sociology of Globalization: Second Edition*. Cambridge: Polity Press.

Peterson, Robert S. 2011. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, California: Praeger.

Permadi, Dedy dan Rahyaputra, Viyasa (eds). 2018. *Strategi Kewirausahaan Digital: Sebuah Panduan untuk UMKM, Startup, dan E-Commerce*. Jakarta: Dirjen Aplikasi Informasi Kemkominfo.

Roikan. 2015. *Gojlok, Gojek, Momong: Studi Budaya Kreatif Kelompok Kartunis Kaliwungu (KOKKANG)*. Yogyakarta: Kepel Press.

Rahyaputra, Viyasa (ed). 2018. *Seri Literasi Digital: Kumpulan Ulasan Politik, Ekonomi dan Gaya Hidup Era Digital*. Yogyakarta: Center for Digital Society.

Storper, Michael. 2001. "Lived Effect of Contemporary Economy: Globalization, Inequality and Consumer Society", dalam Jen Comaroff dan John L. Comaroff. (eds). *Millennial Capitalism and The Culture of Neoliberalism*. London: Duke University Press: 87-96.

Sacks, Terence J. 2008. *Opportunities in and Animation Careers*. New York: The McGraw-Hill Companies.

Sudarmo, Darminto M. 2018. *Humor Indonesia dari Lucu ke Somasi Analogi*. Semarang: Kombat Publishers.

Sumber lain (Laman internet):

Fitriana, Ika. 2018. "Ibarat Petani Lahan Kartun Semakin Sempit." *Artikel, Kompas Regional* (<https://regional.kompas.com/read/2018/09/24/08373701/ibarat-petani-lahan-kartunis-cetak-semakin-sempit>) Diakses pada 25 September 2018.