



Ilustrasi dalam komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati

Adhitya Candra Irawan

Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia
adhityacandairawan@gmail.com

KATAKUNCI

Ilustrasi
Ilustrasi Komik
Komik Kharisma Jati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana ilustrasi komik humor satir karya Kharisma Jati. Dimana Kharisma Jati membuat ilustrasi yang merepresentasikan sikap masyarakat Indonesia melalui sindiran dan dikemas dengan gaya bercanda. Peneliti tertarik mempelajari komik Kharisma Jati karena mengandung banyak konten tentang masalah sosial, politik, agama, dan budaya yang disajikan dengan cara bercanda, namun bertujuan untuk memenuhi kesenjangan antar komunitas di lingkungan sekitarnya. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah jenis data pustaka yang berkaitan dengan komik karya Kharisma Jati. Fokus permasalahannya adalah bagaimana ilustrasi komik humor satir karya Kharisma Jati dan pengaruh karya Kharisma Jati terhadap pembaca. Peneliti membedah masalah ini dengan pendekatan konsep ilustrasi, dimana gagasan tentang citra, bentuk dan esensi yang terkandung di dalamnya dilatarbelakangi oleh tafsir Kharisma Jati dalam merespon dinamika sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ilustrasi komik humor satire karya Kharisma Jati merupakan representasi dari fenomena dan ketimpangan dalam kehidupan masyarakat di Indonesia yang dikemas dalam satire lucu, fulgar, dan kontroversial. Sementara itu, dampak terhadap pembaca menciptakan perpecahan antara yang merasa dirugikan dan yang merasa terhina sehingga menimbulkan konflik sosial baru.

Illustration in the satirical humor comic of GYMBJ by Kharisma Jati

KEYWORDS

Illustration
Comic Illustration
Kharisma Jati Comic

This study aims to reveal how the illustration of the satirical humor comic by Kharisma Jati. Where Kharisma Jati makes illustrations that represent the attitudes of the Indonesian people through satire and packaged in a joking style. Researchers are interested in studying the Kharisma Jati comic because it contains a lot of content on social, political, religious and cultural issues which is presented in a joking manner, but aims to satisfy gaps between communities in the surrounding environment. The data needed in this study is the type of library data related to the comic works of Kharisma Jati. The focus of the problem is how the illustration of the satirical humor comic by Kharisma Jati and the influence of Kharisma Jati's work on the reader. Researchers dissect this problem with an illustration concept approach, where the idea of the image, shape and essence contained in it is motivated by Kharisma Jati's interpretation in responding to social dynamics. The results of this study indicate that the illustration of the comic humor satire by Kharisma Jati is a representation of the phenomenon and inequality in people's lives in Indonesia which is packaged in a funny, fulgar, and controversial satire. Meanwhile, the impact on readers creates divisions between those who



feel aggrieved and those who feel humiliated, leading to new social conflicts.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



1. Pendahuluan

Ilustrasi karikatur atau komik adalah bacaan hiburan yang umum dibaca oleh masyarakat, popularitasnya pun kini semakin meningkat dengan beragam konten-konten yang ada didalamnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar, sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Menurut Prasetya, dijelaskan bahwa secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita, selain itu komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan (Prasetya 2021). Secara umum komik merupakan karya yang berfungsi sebagai hiburan bagi pembacanya, dengan isi atau konten komik yang beragam. Misalnya ada yang bertemakan kartun fiksi, romansa, humor dan jenis konten komik lainnya. Berdasarkan perjalanan histori perkembangan komik di Indonesia, banyak melahirkan seniman komikus yang karya-karyanya sangat populer disetiap eranya. Seperti Harya Suryaminata (Hasmi) penulis komik Gundala, Ardian Syaf penulis komik BOBO, Alti Firmansyah penulis komik X-Men'92, Kharisma Jati penulis komik GYMBJ, dan masih banyak komikus Indonesia yang populer dengan karyanya.

Seiring berjalannya waktu para komikus kini semakin berkembang untuk memperkaya konten-konten ilustrasi karikatur dalam karya komik mereka, beberapa komikus kini juga semakin kritis dengan perkembangan karikatur dan dinamika persoalan isu-isu sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya, oleh sebab itu beberapa konten komik ada yang mengangkat tema kehidupan sosial, agama, budaya, dan permasalahan politik. Pengemasan ilustrasi karikatur dalam karya komik tersebut mengandung konten kritik sosial yang bertujuan sebagai sarana edukasi, namun tema-tema komik dengan tema tersebut terkadang memicu konflik dan menjadi sesuatu yang sensitif bagi beberapa pembacanya. Salah satu ilustrasi karikatur yang kontennya mengandung unsur kritik sosial adalah komik berjudul *God You Must Be Joking* (GYMBJ) karya Kharisma Jati, seorang komikus asal Bantul Yogyakarta Jawa Tengah. Komik ini merupakan jenis konten humor yang memuat isi cerita sindiran yaitu berupa kritik sosial dikemas dengan konsep jenaka. Karya komik ini dapat dianggap sebagai karya yang kontroversial, karena dapat memicu konflik bagi beberapa pembacanya. Hal ini terjadi karena latar cerita yang ada di dalam komik tersebut terlalu mengkritisi persoalan yang dianggap tabu pada bagi sebagian masyarakat di Indonesia, khususnya pada permasalahan sosial dan agama. Selain itu cara merepresentasikan substansi tersebut dikemas dengan ilustrasi gambar lelucon, dengan kata lain hal ini semakin menambah sensitivitas bagi beberapa pembacanya.

Cara Kharisma Jati yang mengemas isi komik dengan gaya lelucon tidak dilakukan serta-merta, melainkan wujud dari kegelisahan atau rasa ketidaknyamanannya terhadap perilaku beberapa orang saling berprasangka buruk. Wawancara dengan Indra, penggemar sekaligus pembaca komik ini, komik GYMBJ awalnya adalah komik strip yang terbit mingguan di *facebook* pada tahun 2009. Komik ini adalah jenis konten humor satir yang banyak mengandung unsur kritik sosial, di mana pada tahun 2016 komik strip ini dikumpulkan dan diterbitkan menjadi sebuah buku melalui jalur *indie*. Jalur penerbitan *indie* dipilih Kharisma Jati karena merasa kontennya tidak mudah diterima oleh pihak penerbit, sebab isi dari komiknya banyak mengandung hal-hal sensitif bagi beberapa orang atau pembaca. Sebuah artikel yang ditulis oleh Andrew Yonkie mengungkapkan pola pikir Kharisma Jati yang menganggap atheis itu tidak bermoral, agama Islam pasti *fundamentalis*, atau Belanda pasti jahat karena pernah

menjajah. Berdasarkan apa yang dijelaskan oleh (penulis artikel) menunjukkan bahwa komik ini mengangkat konten yang sangat sensitif bagi masyarakat Indonesia, oleh sebab itu karya-karya dari Kharisma Jati dianggap kalayak umum sebagai komik penuh kontroversi (Yonkie and Ujianto 2017). Komik strip ini menampilkan karakter yang diberi nama Gigi Dua, tokoh ini memiliki karakter lucu, aneh, sekaligus kritis. Gigi Dua ini adalah ciptaan Kharisma Jati sendiri, dan mempunyai karakter yang keberadaannya tidak memiliki suatu tujuan (*nihilis*), inspirasi karakter ilustrasi ini dari diri komikus sendiri yang waktu kecil giginya dua dan renggang.

Buku komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati ini pernah mendapat ancaman dari beberapa pihak yang merasa tersinggung dengan konten komik ini, seperti yang ungkapkan Indra dalam wawancaranya, dalam postingan *facebook* Kharisma Jati menegaskan bahwa karya dan caranya berekspresi ini sangat tidak aman dan penuh resiko. Dampak dari sindiran-sindiran yang ada di dalam komiknya, Kharisma Jati mendapatkan tekanan dan ancaman dari beberapa pihak terutama oleh orang-orang yang anti 'kiri' dengan menghujat dan acaman pembunuhan. Adapun beberapa pihak yang tidak menerima karya Kharisma Jati, tidak sedikit juga orang atau pembaca menganggap hal itu sebagai sesuatu yang positif. Bagi pembaca yang menyukainya komik ini dianggap sebagai hiburan dan lelucon pada ilustrasi yang terdapat pada buku komik humor satir GYMBJ. R. Ahmad Maulana dalam artikelnya yang mengutip pendapat Gus Udin selaku penggiat buku dan literasi yang menjadi pembicara dalam diskusi komik ini, mengatakan buku komik GYMBJ yang terkesan mempermainkan Tuhan membuatnya bertanya-tanya, "apakah Tuhan itu bisa *guyon* (bercanda)". Kemudian dirinya berpendapat bahwa faktanya paradoks-paradoks telah ada dalam kitab suci, termasuk Al-Quran (Mulyana 1994, 18). Adapun pendapat dari Gus Udin, pada dasarnya komik ini sangat relevan dengan apa yang sering terjadi di realitas kehidupan sehari-hari. Misalnya seperti banyak orang yang mengaku beragama dan menganggap dirinya paling benar. Berdasarkan pemaparan diatas, karya ilustrasi karikatur pada buku komik humor satir yang berjudul *God You Must Be Joking* ini sangat menarik untuk diteliti. Penelitian ini didasarkan pada karya Kharisma Jati yang kontennya mengandung unsur kritik dan sindiran yang berkaitan dengan sosial, agama, pola pikir manusia dan kehidupan masyarakat. Ada beberapa konflik atau pertentangan yang berkaitan dengan konten komik humor satir GYMBJ ini.

2. Metode

2.1. Fokus Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam pendahuluan di atas, banyak aspek dan faktor-faktor yang melatarbelakangi adanya konflik dan kesenjangan antara karya Body seni Kharisma Jati dengan beberapa pembacanya. Untuk itulah penelitian ini menjadi sangat menarik dan banyak hal yang bisa dikaji sebagai fokus masalah., yakni bagaimana ilustrasi dalam komik humor satir karya Kharisma Jati? Bagaimana dampak dari ilustrasi komik humor satir karya Kharisma Jati terhadap pembacanya? Dua pokok permasalahan di atas merupakan permasalahan yang menarik di dalam penelitian ini. Melalui bentuk ilustrasi Kharisma Jati dalam karya komiknya, peneliti dapat mengetahui korelasi antara realitas kehidupan dan representasi gambar dari Kharisma Jati. Selain itu dengan mengetahui dampak dari pembuatan ilustrasi komik Kharisma Jati terhadap pembaca, peneliti mengetahui sebab dan akibat adanya kesenjangan antara karya komik Kharisma Jati dengan kelompok pembaca yang tidak menerima karyanya.

2.2. Kerangka Teori

2.2.1. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *illustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Ilustrasi juga merupakan sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen (Soedarsono 1990). Rohidi berpendapat bahwa gambar ilustrasi dalam hubungannya dengan seni rupa adalah menggambar ilustrasi sebagai penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih

menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat dan gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan (Rohidi 1984). Pamungkas menyatakan bahwa ilustrasi adalah suatu teknik menggambar untuk menghasilkan suatu gambaran yang bertujuan untuk memproyeksikan dan menerangkan suatu masalah/cerita (Kanisius Pamungkas 1994).

Mulyana juga menyatakan bahwa gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan dengan jelas suatu cerita atau peristiwa, yang tidak memerlukan judul maupun tulisan yang mengiringnya (Mulyana 1994). Salam menjelaskan bahwa ilustrasi secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas (Salam 1994). Pengertian dan penjelasan gambar ilustrasi di atas menekankan bahwa gambar dibuat untuk menjelaskan, menerangkan dan menegaskan suatu naskah yang tertulis agar mudah di pahami dan mudah ditangkap isi dan kandungannya. Putra dan Lakoro menjelaskan beberapa tujuan dan fungsi dari ilustrasi, yaitu ilustrasi bertujuan untuk dapat menerangkan atau juga menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun juga informasi lainnya (Putra 2012). Putra dan Lakoro juga menyebutkan tujuan dari ilustrasi secara umum, diantaranya: Untuk dapat memperjelas pesan atau juga informasi yang disampaikan. Untuk dapat memberi variasi bahan ajar sehingga akan lebih menarik, memotivasi, komunikatif serta juga memudahkan pembaca memahami pesan. Untuk dapat memudahkan para pembaca untuk mengingat konsep serta gagasan yang disampaikan dengan melalui ilustrasi (Putra 2012).

Fungsi dari Ilustrasi menurut Putra dan Lakoro secara umum, ilustrasi ini memiliki beberapa fungsi, berikut merupakan beberapa fungsi dari Ilustrasi, yaitu, Fungsi Deskriptif, Fungsi deskriptif ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu dengan secara verbal serta juga naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk dapat melukiskan/menggambarakan sehingga bisa lebih cepat dan lebih mudah dipahami. Fungsi Ekspresif. Fungsi dari ekspresif ilustrasi yakni untuk memperlihatkan dan juga menyatakan suatu gagasan, perasaan, maksud, situasi maupun juga sebuah konsep yang abstrak menjadi nyata sehingga akan dapat mudah untuk dipahami. Fungsi Analitis atau Struktural. Fungsi ilustrasi yang ketiga ini berarti ilustrasi ini dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun juga sistem ataupun proses dengan secara detail, supaya dapat lebih mudah dipahami. Fungsi Kualitatif. Fungsi ilustrasi ini sering digunakan dalam membuat suatu daftar, tabel, grafik, foto, gambar, sketsa, kartun, dan simbol (Putra 2012). Jenis-jenis ilustrasi disebutkan oleh Ibeng, ilustrasi memiliki beberapa jenis, antara lain, Gambar Kartun.

Gambar Kartun merupakan suatu gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau juga memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun tersebut banyak menghiasi majalah teruntuk anak-anak, komik serta cerita bergambar. Gambar Karikatur. Gambar Karikatur merupakan suatu gambar kritikan atau juga sindiran yang dalam penggambarannya sudah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambar tersebut dapat ditemukan pada majalah ataupun juga koran. Cerita Bergambar. Cerita Bergambar (Cergam) merupakan sejenis komik atau juga gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat ini atas dasar cerita dan memiliki sudut pandang yang menarik. Ilustrasi Khayalan. Ilustrasi khayalan merupakan sebuah gambar hasil pengolahan daya cipta dengan secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya ini banyak sekali ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik serta juga roman. Gambar Ilustrasi Naturalis, merupakan suatu gambar ilustrasi yang memiliki bentuk serta warna yang sama dengan kenyataan yang terdapat pada alam tanpa adanya suatu pengurangan ataupun juga penambahan. Gambar Ilustrasi Dekoratif, merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau juga dlebihkan dengan gaya tertentu (Witabora 2012).

2.2.2. Komik

Franz & Meier menjelaskan pengertian komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan

kata-kata (Franz and Meier 1994). Menurut McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain yang membentuk sebuah cerita (McCloud and Martin 1993). Melanjutkan pernyataan McCloud memberikan pengertian tentang komik yang antara lain sebagai “gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetik dari pembaca”. McCloud juga mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Ia dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita. Fungsi kata-kata dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan (McCloud and Martin 1993).

Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan gelembung pikiran), namun dapat juga berisi deskripsi singkat tentang sesuatu. Gelembung-gelembung kata dan kata-katanya biasanya juga dikreasikan dengan berbagai model sehingga tampak lebih kreatif dan menarik serta untuk menirukan bunyi-bunyi non-verbal. Komik termasuk ke dalam sastra anak karena komik tersebut mengandung cerita-cerita yang menarik untuk dibaca (McCloud and Martin 1993). McCloud juga menjelaskan beberapa jenis komik, sama halnya dengan berbagai *genre* karya sastra, komik dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis. McCloud menuliskan serta mengkatogerikan perbedaan tersebut, dilihat dari segi bentuk penampilan (kemasan) dan berdasarkan jenis cerita (McCloud and Martin 1993). Dilihat dari penampilan (kemasan), komik dibedakan menjadi empat jenis, yaitu, Komik strip (*comic strip*), merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya hanya sedikit dan gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik strip secara mudah ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah bobo dan kids fantasi.

Komik buku, merupakan komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik-komik buku biasanya berseri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak. Maksudnya, antara komik seri sebelum dan sesudah tidak ada kaitan peristiwa dan konflik yang mempunyai sebab akibat. Komik humor dan petualangan, komik ini termasuk komik yang sangat digemari oleh anak-anak. Komik humor adalah komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu yang mengandung pembaca untuk tertawa ketika menikmati komik tersebut. Aspek kelucuan atau humor dapat diperoleh lewat berbagai cara baik lewat gambar-gambar maupun lewat kata-kata. Komik humor biasanya menampilkan gambar-gambar yang lucu baik dilihat dari segi potongan, ukuran tubuh, tampang, proporsionalitas bagian-bagian tubuh maupun bentuk-bentuk bagian tubuh yang lebih sering terlihat aneh. Komik petualangan adalah komik yang menampilkan cerita petualangan tokoh-tokoh cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela, memperjuangkan, perkelahian atau aksi-aksi lain yang termasuk dalam aksi petualangan. Komik ini menampilkan dua kelompok tokoh, yakni kelompok baik dan kelompok jahat, yang berseberangan memperebutkan sesuatu atau mempertahankan prinsip-prinsip masing-masing dan hampir dipastikan kelompok baiklah yang selalu memenangkan perkelahian itu walaupun sebelumnya banyak terjadi kesulitan (McCloud and Martin 1993).

Komik biografi dan komik ilmiah. Komik biografi dimaksudkan sebagai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Biografi tokoh yang

bersangkutan biasanya telah ditulis dalam bentuk buku biografi yang semata-mata menggunakan lambang verbal. Komik ini selalu berkaitan dengan aspek lain sesuai dengan ketokohan tokoh yang dikomikkan misalnya, aspek sejarah, seni, religious, dan lain-lain. Komik ilmiah merupakan campuran antara narasi dan komik, dalam komik ilmiah tekanan ada pada proses penemuan dan barang temuannya. Contoh buku campuran narasi dan komik dalam seri penemuan yang dimaksud antara lain penemuan telepon, penemuan televisi, penemuan pesawat terbang, penemuan mobil penemuan film, dan lain-lain. Dilihat dari berdasarkan jenis cerita komik, dibedakan menjadi dua jenis, yaitu, Komik Edukasi. Komik edukasi memiliki dua fungsi, pertama adalah fungsi hiburan, dan kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik, karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang biasa dibawanya. Komik Promosi (Iklan), komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak, Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur superhero (McCloud and Martin 1993).

2.3. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Peneliti memilih metode kualitatif, karena menyesuaikan dengan objek yang dikaji. Penelitian ini mengkaji tentang substansi buku komik humor satir karya Kharisma Jati. di mana berisi tentang bermacam-macam ilustrasi yang memiliki esensi berbeda-beda. Peneliti memfokuskan sasaran penelitian pada setiap panel atau segmentasi ilustrasi yang ada di dalam komik tersebut. Hal itu dilakukan untuk menghubungkan antara aktualisasi Kharisma Jati dalam merepresentasikan idenya. Jenis data yang paling utama dibutuhkan oleh peneliti adalah data-data berbasis pustaka atau literasi yang berhubungan dengan karya-karya komik Kharisma Jati. Adapun data primer ini, sumber data yang diperoleh peneliti sebagai pelengkap dan validasi peneliti memilih narasumber yang relevan untuk menjawab persoalan-persoalan pada penelitian ini. Misalnya data ilustrasi yang komik yang dikemas dengan video di youtube, peneliti membutuhkan data tersebut sebagai pelengkap.

2.3.1. Pengumpulan Data

Mengumpulkan beberapa macam buku dan komik dari Kharisma Jati sebagai bahan untuk mengkaji substansi ilustrasi. Seperti buku-buku yang sudah terbit dan komik-komik berbasis buku digital yang dapat diunduh peneliti melalui wab tertentu. Beberapa artikel-artikel ilmiah yang membahas tentang substansi karya-karya komik Kharisma Jati, khususnya pada komik humor satir yang berjudul GYMBJ. Mencari beberapa video di *youtube* yang memuat konten wawancara eksklusif Kharisma Jati terhadap karya-karya komiknya. Selain itu mencari video-video yang berhubungan pembahasan atau review tentang karya-karya komik dari Kharisma Jati. Peneliti melakukan penggalian informasi dengan wawancara kepada narasumber yang ditetapkan.

2.3.2. Analisis Data

Langkah awal yang dilakukan peneliti, melakukan pengolahan data dengan mengklasifikasikan data berdasarkan katagori skema data yang sudah dibuat oleh peneliti. Setelah selesai mengkategorikan data-data tersebut peneliti melakukan analisis. Dari beberapa data yang sudah terkumpul bersifat dokumen atau pustaka, analisis yang diterapkan dngan mengambil bagian tulisan yang relevan untuk menunjang data penelitian ini, sebagai pelengkap sumber informasi. Membaca kembali data-data pustaka yang sudah dipilih, kemudian mengeksplanasi data pustaka tersebut agar lebih mudah untuk dipahami dan ditelaah. Hasil eksplanasi data pusta tersebut kemudian peneliti menginterpretasikannya dalam sebuah kerangka berfikir peneliti. Tehnik analisis data video dari studi dokumen yang dilakukan oleh peneliti, hal utama yang dilakukan oleh peneliti adalah melihat kembali video yang sudah diunduh atau didapatkan. Melakukan identifikasi setiap peristiwa yang ada di dalam video, kemudian menandai dibagian mana saja yang menunjukkan informasi mengenai latar belakang Kharisma Jati atau informasi mengenai *review* karya komiknya. Setelah

teridentifikasi relevansinya dengan kebutuhan data, peneliti memotong beberapa bagian video yang berhubungan dengan substansi penelitian. Video yang sudah dipotong kemudian ditranskrip dan dieksplanasi agar mudah dipahami saat dibaca. Setelah keseluruhan data yang dianalisis selesai sampai tahap eksplanasi, peneliti mulai mengintegrasikan keseluruhan data yang sudah valid. Menghubungkan antara satu data dengan data lainnya, kemudian menginteraksikan data-data yang ada untuk melengkapi data yang kurang. Setelah menginteraksikan antara satu data dengan data yang lainnya, peneliti memasukkan data tersebut sesuai klasifikasi data yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Data-data yang sudah teruji validitasnya atau sesuai dengan substansi penelitian, peneliti mulai menginterpretasikan data-data tersebut sesuai perspektif yang dibangun dalam kajian penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa karya komik Kharisma Jati merupakan jenis komik yang memiliki konten sindiran terhadap isu sosial. Di mana selalu ada perdebatan dan kesenjangan sosial antara beberapa pembaca dengan isi komiknya. Hal ini disebabkan karena ilustrasi yang diciptakan oleh Kharisma Jati merepresentasikan perilaku dan kebiasaan orang-orang di sekitarnya. Pada dasarnya ilustrasi yang dibuat oleh Kharisma Jati didasari realitas kehidupan sosial yang ada di sekitarnya, namun karena cara mengemasnya dengan sindirian lelucon menjadi sangat sensitif bagi beberapa pembaca.

3.1. Bentuk Ilustrasi Komik Humor Satir GYMBJ

Untuk menunjukkan adanya korelasi antara ilustrasi komik Kharisma Jati dengan realitas isu sosial dan segala bentuk kesenjangan antarorang di Indonesia, peneliti melakukan analisis terhadap beberapa panel dalam komik tersebut.

3.1.1. Ilustrasi Komik Persoalan Agama

Pada salah satu bagian komik humor satir Kharisma Jati yang berlatarbelakang fenomena alam, di mana di dalam ilustrasinya menceritakan tentang peristiwa air laut yang terbelah menjadi dua. Untuk lebih jelasnya perhatikan ilustrasi komik di bawah ini dan cermati setiap gambar dan percakapan dari masing-masing karakter.



Gambar 1. Komik humor satir Kharisma Jati

Panael di atas menceritakan tentang karakter yang disebut sebagai Muss, di mana dirinya sedang berpidato kepada orang-orang di sekitarnya. Pidato tersebut berisi percakapan “wahai *Bani Isngeyel*, berimanlah kepada Tuhan dan Tuhan akan menyelamatkan kaian dari kejaran tentara Firaun. Kemudian masyarakat atau penduduk menjawab, mereka tidak percaya kepada si Muss tadi. Setelah itu si Muss menjawab, aku akan membelah lautan dan si Muss diam melihat jam tangannya. Kemudian si Muss mengatakan bahwa sebentar lagi aku akan membelah lautnya. Para penduduk yang mendengarkan suara si Muss terlihat tidak percaya. Si Muss mulai gelisah dan melihat jam tangannya lagi, beberapa saat kemudian si Muss berbicara pada para penduduk bahwa sebentar lagi membelah laut. Setelah laut terbelah para penduduk terkejut melihat apa yang dilakukan si Muss. Pada waktu yang bersamaan ternyata bukan laut yang terbelah, melainkan bencana tsunami, kemudian para penduduk lari menjauh ketika air dengan cepat mengalir ke arah mereka. Setelah dilihat si Muss memegang kepala dan kaget, bahwa dirinya salah membaca jadwal, bukan laut yang terbelah, tetapi tsunami yang datang menerjang area sekitar.

Kharisma Jati mencoba menghubungkan peristiwa yang ada di komik itu dengan peristiwa pada tahun 2012, di mana saat itu ada sebuah kasus seseorang yang mengaku sebagai nabi atau utusan dari Tuhan. Banyak beberapa orang tertipu hingga mengikuti ajaran sesatnya, karena pelaku yang mengaku sebagai nabi ini menggunakan modus penipuan untuk mencari keuntungan. Cara Kharisma mengilustrasikan peristiwa tersebut ke dalam komik yang dikemas dengan cerita lelucon dan memparodikan penlohan nabi Musa. Dalam peristiwa di realita pelaku yang mengaku nabi menggunakan modus mampu meramal dan memprediksi kiamatnya dunia. Hal itu diilustrasikan oleh Kharisma Jati pada bagian komik panel saat si Muss berpidato kepada para penduduk bahwa dirinya mampu membelah laut. Pelaku yang mengaku nabi akhirnya ditangkap oleh pihak kepolisian dengan tuduhan kasus penipuan dan mengajarkan paham-paham terorisme, kemudian dimasukkan penjara selama 15 tahun. Peristiwa ini diilustrasikan oleh Kharisma Jati dengan menceritakan si Muss yang ternyata tidak bisa membelah lautan, tetapi secara kebetulan dan bersamaan dengan aksinya bencana tsunami menerjangnya dan para penduduk. Melihat korelasi antara peristiwa nyata dengan ilustrasi komik Kharisma Jati sangat relevan dan kreatif, karena cara interpretasi dan merepresentasikannya dengan sangat menarik.

3.1.2. Ilustrasi Komik Persoalan Politik

Pada salah satu panel komik humor satir karya Khaarisma Jati di bawah ini, merupakan bentuk ilustrasi yang menggambarkan kondisi politik, di mana ada pejabat negara yang diceritakan memberi jaminan pada rakyatnya bahwa akan hidup sejahtera. Untuk lebih jelasnya perhatikan ilustrasi komik di bawah ini dan cermati masing-masing bagian gambar dan percakapan setiap karakternya .



Gambar 2. Panel komik humor satir karya Khaarisma Jati

Panel ilustrasi komik di atas menceritakan karakter Gigi Dua, di mana penolohannya sebagai orang yang memiliki kuasa atau jabatan tinggi. Seseorang yang memiliki kuasa tersebut berkata kepada orang didekatnya, bahwa dirinya tidak pernah mengambil uang rakyatnya untuk kepentingannya sendiri, melainkan uang rakyat sudah menjadi hak dan wajib digunakan sebagai sarana mensejahterakan kehidupan. Kemudian penguasa tersebut kembali berkata bahwa sejak dirinya menjadi penguasa penghasilan ekonominya sudah tercukupi disetiap harinya. Setelah penguasa tersebut berbicara cukup lama kepada orang yang ada didekatnya yang berprofesi sebagai seorang tukang sapu, orang yang berkuasa itu mempersilahkan masuk tukang sapu itu untuk membersihkan kamar mandinya. Setelah tukang sapu itu masuk ke dalam kamar mandi, dirinya menemukan tumpukan uang yang memunihi bak mandi dan tempat buang air besar. Tukang sapu itu terkejut dan berkata kepada seseorang yang memiliki kuasa bahwa dirinya kebingungan bagaimana cara untuk membersihkan uang-uang yang menumpuk di kamar mandi.

Ilustrasi komik di atas menggambarkan peristiwa pejabat-pejabat tinggi yang mengatasnamakan rakyat Indonesia, memiliki visi dan misi mensejahterakan rakyat, namun dalam beberapa tahun masa jabatannya sudah tertangkap polisi karena kasus korupsi. Hal ini diilustrasikan oleh Khaarisma Jati dengan sangat jelas pada panel komik di atas, di mana seseorang yang memiliki kuasa disebut sebagai pamarentah rakyat. Pamarentah berkata pada tukang sapu dirinya memprioritaskan kepentingan rakyatnya, karena kebutuhannya sudah tercukupi oleh penghasilannya sendiri. Khaarisma Jati mengilustrasikan pamarentah adalah seorang yang memiliki jabatan dengan penghasilan yang melimpah, namun dibelakang rumah tepatnya di kamar mandinya dirinya menyimpan setumpuk uang hasil korupsi yang ditemukan oleh tukang sapu. Hal ini menunjukkan adanya kolerasi antara koruptor yang statusnya sebagai pejabat negara tertangkap polisi karena terbukti menggelapkan miliaran rupiah, sedangkan dalam ilustrasi komik direpresentasikan dengan seorang tukang sapu yang menemukan tumpukan uang di kamar mandi pejabat tersebut dengan paradoks. Inilah sisi menariknya sindiran terhadap pemerintah, namun disajikan dengan parodi lelucon ciri khasnya.

3.2. Dampak Pembaca setelah Membaca Komik Humor Satir Karya Kharisma Jati

Setelah mengetahui bagaimana bentuk ilustrasi dan bagaimana Kharisma Jati dalam mengemas ceritanya, maka menjadi sangat relevan dengan dampak yang terjadi pada para pembaca setelah membacanya. Banyak hal yang terjadi dan sangat berdampak besar terhadap pembaca setelah membaca komik ini, baik dipandang sebagai karya yang rasisme, radikal, dan dianggap sebagai pemicu ujaran kebencian dimasyarakat atau pihak pembaca yang menyukai karya Kharisma Jati sebagai media hiburan karena dikemas dengan gaya bercerita paradoksal. Adanya perbedaan sudut pandang antara pembaca satu dengan pembaca lainnya, membuat karya komik ini menjadi sangat menarik. Di mana secara tidak langsung memberi dampak yang berbeda dan memiliki dipandang sebagai karya yang kreatif namun kontroversi. Hal ini yang membuat komik-komik karya Kharisma Jati disetiap penerbitannya selalu menarik perhatian dan menjadi daya tarik tersendiri bagi beberapa pembacanya. Baik pembaca yang menyukai karya komiknya atau pembaca yang menentang keras konten komik, namun karya komik tersebut tetap dinikmati oleh pecinta komik.

3.2.1. Dampak Positif Komik Humor Satir Terhadap Pembaca

Bagi para penikmat komik yang mencintai karya ilustrasi berdasarkan isi cerita dan cara pengemasan ceritanya, komik humor karya Kharisma Jati ini menjadi sesuatu yang positif. Hal ini dapat terjadi karena pada dasarnya sindiran-sindiran yang ada di dalam cerita komik merupakan representasi dari kehidupan nyata. Ketika pembaca mengetahui esensi dari ilustrasi yang digambarkan oleh Kharisma Jati, maka pembaca menjadi mengerti dan memperoleh wawasan baru mengenai permasalahan yang ada di dalam negaranya. Pembaca menjadi mengerti mengenai isu-isu sosial yang berkembang setelah membaca karya komik Kharisma Jati, karena pada dasarnya Kharisma Jati menciptakan komik tersebut bertujuan untuk bahwa di Indonesia banyak berisikan orang-orang yang tidak baik. Mulai dari bidang politik, budaya, agama, sosial, dan pendidikan karya Kharisma Jati seolah menjadi suatu buku komik yang merepresentasikan kacaunya sistem pemerintahan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan negara Indonesia.

Bagi pembaca yang menganggap hal ini positif, karya komik Kharisma Jati memberi motivasi dan pelajaran berharga agar tidak ikut terjebak di dalam permasalahan yang ada di sekitarnya. Para pembaca ini tidak menyalahkan Kharisma Jati yang mengilustrasikan suatu peristiwa dengan sindiran yang keras, karena menurut mereka hal tersebut relevan dengan realitas kehidupan sehari-hari. Para pembaca ini setuju dan sepemahaman dengan ilustrasi yang dibuat oleh Kharisma Jati dan kagum akan keberaniannya dalam mengkritik kondisi di Indonesia. Komik yang dikemas dengan pembawaan cerita yang lucu dan sering memparodikan beberapa tokoh masyarakat, agama, dan pemerintah negara membuat penikmat atau pembaca menjadi terhibur. Hal terjadi karena dalam membangun cerita parodi sedikit dilebih-lebihkan, sehingga memberi kesan lucu bagi setiap pembaca. Perpaduan antara sindiran, lelucon, dan edukatif ini membuat komik humor satir Kharisma Jati menjadi suatu karya yang kreatif dan menghibur. Melalui cara pengemasan inilah membuat dampak yang positif pada pembaca yang memiliki persepsi pemahaman yang sama. Adanya persamaan perspektif pemahaman terhadap ilustrasi komik Kharisma Jati dengan cara berfikir pembaca dalam menafsirkan ilustrasi menjadi, mampu menciptakan keselarasan dalam menikmati setiap karya-karya komik dari Kharisma Jati. Bagi pembaca yang menyukai karya komik Kharisma Jati, komik tersebut dianggap logis dan representatif dengan segala bentuk kesenjangan antarorang di Indonesia.

3.2.2. Dampak Negatif Komik Humor Satir Terhadap Pembaca

Pada substansi ini merupakan kelompok pembaca yang menganggap karya-karya komik dari Kharisma Jati adalah buruk atau negatif, karena secara tidak langsung memberi pengaruh buruk terhadap perkembangan generasi muda. Dianggap sebagai ujaran kebencian, meracuni generasi muda, mencuci otak, dan merubah paradigma masyarakat tentang sistem sosial di Indonesia. Hal inilah yang menyebabkan setiap komik karya dari Kharisma Jati terbit, selalu memicu konflik dan kesenjangan bagi beberapa pihak yang merasa dirugikan oleh konten

ilustrasi komiknya. Seperti yang diketahui sebelumnya bahwa ilustrasi dan cerita yang dibangun dalam komik humor satir berisi sindiran-sindiran yang sangat sensitif bagi beberapa pihak. Misalnya mengangkat tema agama atau sistem kepercayaan masyarakat, sistem pemerintahan, dan sistem pendidikan, disajikan dengan ilustrasi cerita yang dilebih-lebihkan. Tentu saja konten komik ini tidak semua orang atau pembaca dapat menerima dan sepemahaman, karena setiap orang memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Adanya perbedaan kesepahaman dan sensitivitas ilustrasi yang dibuat, membuat pertentangan dan kesenjangan bagi para pembaca yang tidak menyukai karya-karya Kharisma Jati. Hal ini memberi dampak yang sangat negatif bagi pembaca yang merasa dirugikan, karena dengan membaca sesuatu ilustrasi komik dengan rasisme dan radikal menimbulkan konflik sosial baru. Hal ini terjadi karena bagi para pembaca yang merasa tersinggung dan dirugikan dengan sindiran-sindiran Kharisma Jati melalui ilustrasi komik, membuat pembaca tersebut tersulut emosi dan menimbulkan ujaran kebencian.

Hal ini menjadi lebih kontroversi ketika ada ilustrasi komik yang menceritakan tentang tokoh-tokoh agama dan sistem kepercayaan dengan sindiran yang berlebihan, sangat mudah untuk memicu pertikaian atau konflik sosial. Persoalan inilah yang mengakibatkan semakin kacaunya solidaritas dan moralitas antarorang karena hanya bisa saling menyalahkan satu sama lainnya. Hingga membuat Kharisma Jati memperoleh beberapa ancaman pembunuhan terhadap dirinya oleh beberapa pihak yang merasa dirugikan, karena menganggap karya-karya komiknya melecehkan dan merendahkan martabat manusia. Hal yang pada dasarnya memicu kontroversi adalah selalu memparodikan karakter dan penokohan tokoh agama atau pemerintah negara dengan nama atau kata-kata yang tidak baik. Bagi beberapa orang yang sensitif dengan persoalan ini menganggap Kharisma Jati tidak memiliki akhlak dan moralitas yang baik, karena dengan berani melecehkan tokoh agama dengan memparodikan melalui ilustrasi komiknya. Gaya parodi lelucon disetiap cerita ilustrasi komik yang menjadi ciri khas Kharisma Jati, dianggap pembaca yang tidak setuju sebagai seniman tidak berakhlak. Hal inilah yang membuat karya komik Kharisma Jati dianggap memberi pengaruh negatif dan dampaknya sangat buruk bagi beberapa pihak yang dirugikan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pemetaan konsep alur berfikir dan hasil pembahasan mengenai bagaimana bentuk ilustrasi komik humor satir karya Kharisma Jati, ada beberapa hal yang ditemukan sebagai jawaban substansi penelitian ini. Seperti yang sudah diuraikan dalam pembahasan, bahwa setiap panel dalam sagmen komik merupakan representasi dari fenomena alam, persoalan politik, konflik sosial, dan persoalan agama yang pernah terjadi atau sedang terjadi di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ilustrasi komik humor satir karya Kharisma Jati merupakan wujud interpretasinya melihat kesenjangan antar individu di lingkungan sosial, kemudian direpresentasikan dengan ilustrasi komik dikemas menjadi konsep parodi dan lelucon. Hasil temuan kedua pada persoalan dampak apa saja yang terjadi ketika pembaca memahami dan menafsir ilustrasi komik Kharisma Jati. Dari temuan yang ada terdapat dua kelompok pembaca yang diklasifikasikan menjadi dua jenis, ada jenis pembaca komik positif dan jenis pembaca positif negatif. Berdasarkan hasil analisis mengenai substansi ini dapat disimpulkan bahwa komik humor satir karya Kharisma Jati memiliki dampak dan pengaruh yang besar terhadap pembacanya. Dampak positif memicu motivasi, menambah wawasan baru tentang dinamika sosial yang terjadi, dan sebagai sarana hiburan. Sedangkan dampak yang terjadi pada jenis pembaca yang merasa dirugikan dengan sindiran dan lelucon dalam komik ini, menganggap komik Kharisma Jati sebagai representasi radikalitas, kurangnya moralitas, dan sumber ujaran kebencian.

Daftar Pustaka

- Franz, Kurt, and Bernhard Meier. 1994. *Membina Minat Baca*. Bandung: Rosda Karya.
- Kanisius Pamungkas. 1994. *Perwajahan, Hand Out Mata Kuliah*. Jakarta.
- McCloud, Scott, and Mark Martin. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Vol. 106. Kitchen sink press Northampton, MA.
- Mulyana, Parlan A. 1994. "Pengantar Pendidikan Seni Rupa." Yogyakarta: Kanisius Pamungkas.
- Prasetya, Ilham. 2021. "Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri Komik Dan Jenisnya." Ayoksinau.Com. 2021. <https://www.ayoksinau.com/pengertian-komik-menurut-para-ahli-ciri-ciri-komik-dan-jenis-jenis-komik-ayoksinau-com/>.
- Putra, Antonius. 2012. "N., Lakoro, Rahmatsyam. 2012.'Perencanaan Buku Ilustrasi Musik Keroncong.'" *Jurnal Teknik POMITS* 1 (1).
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 1984. *Lintasan Peristiwa & Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. IKIP Semarang Press.
- Salam, Sofyan. 1994. *Seni Llustrasi Sebuah Tinjauan Historis*. Yogyakarta: BP ISI.
- Soedarsono, SP. 1990. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana.
- Witabora, Joneta. 2012. "Peran Dan Perkembangan Ilustrasi." *Humaniora* 3 (2): 659–67.
- Yonkie, Andrew, and Agus Nugroho Ujjianto. 2017. "Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik Web." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain* 2 (2): 123–34.