

PERUPAAN KARAKTER MANG OHLE DI KORAN PIKIRAN RAKYAT SEBAGAI REALITA PEMIKIRAN RAKYAT DI JAWA BARAT

Agus Triyadi

Desain Komunikasi Visual, Universitas BSI
Jalan Sekolah Internasional no 1-6 Bandung
atriyadi2001@gmail.com

Received : Juli 2017	Accepted : September 2017	Published : Oktober 2017
----------------------	---------------------------	--------------------------

Abstrak

Karikatur sebagai bagian dari karya gambar mempunyai bahasa yang lugas, verbal, kritikal sosial namun bersifat lucu dan menggelitik. Hadirnya karikatur Mang Ohle sebagai dokumentasi dan kritik sosial yang berkarakter lugu tetapi cerdas, seperti tokoh fiktif Sunda yang sangat merakyat, yakni Kabayan, sedangkan sifat karikaturnya kritis, menyindir, tetapi tidak membuat orang marah. Sang Kartunis alm. Didin Basoeni berprinsip, "Herang caina beunang laukna", yang berarti "jernih airnya dapat ikannya". Maksudnya, membuat kritik yang menghindari konflik. Pada artikel ini diungkapkan analisis atas strategi perupaan karakter Mang Ohle sebagai suara rakyat dalam menyampaikan aspirasinya di media cetak Koran Pikiran Rakyat.

Kata kunci: karikatur, Mang Ohle, kritik, rakyat

Abstract

The caricature as part of the drawing works has a straightforward language, verbal, social criticism but is funny and intriguing. The presence of Mang Ohle caricature as a documentation and social criticism characteristic of innocent but smart, such as fictional Sundanese figures are very populist, namely Kabayan, while caricature is critical, satirical, but not make people angry. The Cartoonist Didin Basoeni has a principle, "Herang caina beunang laukna", which means "when the water clear, it is easier to look at the fish". That is, make criticism that avoids conflict. In this article disclosed the analysis of strategy of Mang Ohle characterization as the agent of the people voice in conveying their aspiration in the Pikiran Rakyat newspaper printed edition.

Keywords: caricature, Mang Ohle, criticism, people

1. PENDAHULUAN

Karikatur adalah gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut [1]. Kata karikatur berasal dari kata Italia *caricare* yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan. Karikatur menggambarkan subjek yang dikenal dan umumnya dimaksudkan untuk menimbulkan kelucuan bagi pihak yang mengenal subjek tersebut [2][3]. Karikatur dibedakan dari kartun karena karikatur tidak membentuk cerita sebagaimana kartun, namun karikatur dapat menjadi unsur dalam kartun, misalnya dalam kartun editorial [3]. Orang yang

membuat karikatur disebut sebagai karikaturis [4].

Karikatur sebagaimana yang dikenal sekarang berasal dari Italia abad ke-16. Pada abad ke-18, karikatur telah menjangkau masyarakat luas melalui media cetak dan, terutama di Inggris, telah menjadi sarana kritik sosial dan politis [5]. Pada abad berikutnya, berbagai majalah *satire* menjadi media utama karikatur; peran yang kemudian dilanjutkan oleh surat kabar harian pada abad ke-20, selain sebagai bentuk seni dan hiburan, karikatur juga telah digunakan dalam

bidang psikologi untuk meneliti bagaimana manusia mengenali wajah [1][6].

Dengan kata lain, karikatur adalah reformasi lebih atas objek yang terkenal dengan cara mempercantik dari ciri yang paling menonjol atas objek tersebut. Dengan demikian, karikatur yang baik sudah bisa dipastikan mempunyai kadar humor, estetika dan yang paling penting sarat nilai kritik dan kritik karikatur sebenarnya hanya usaha menyampaikan masalah aktual ke permukaan, sehingga muncul dialog antara yang dikritik dan yang mengkritik, serta dialog antara

masyarakat itu sendiri, dengan harapan akan adanya perubahan.

Simbol-simbol karikatural yang dengan kreatif menonjolkan unsur-unsur yang lucu dan di luar kebiasaan itu bukan saja memberikan kebebasan bagi sang kartunis untuk menyampaikan berita dan pikirannya, tetapi juga secara cerdas mengalihkan daya tusuk dari dialog yang intens tersebut. Dengan begini, maka yang getir dan pahit dapat disampaikan sebagai keanehan yang lucu saja.



Gambar 1. Kartun Mang Ohle
[Sumber: Koran Pikiran Rakyat]

Mang Ohle (Gambar 1) adalah maskot koran Pikiran Rakyat yang pertama kali muncul pada tahun 1955. Sampai saat ini sudah beberapa

generasi kartunis yang menggambar Mang Ohle diantaranya: Teddy M. D. a.k.a Sutedjo, Soewardi Nataatmadja, T. Sutanto, hingga alm.

Didin Basoeni yang terakhir dan bertahan paling lama. Mang Ohle sudah menjadi *icon* dari koran Pikiran Rakyat (Gambar 2), bahkan kemudian bisa dinyatakan bahwa Mang Ohle merupakan *icon* masyarakat Sunda bersahaja yang tinggal di kota Bandung.



Gambar 2. Icon Mang Ohle
[Sumber: Koran Pikiran Rakyat]

2. METODE PENELITIAN

Metode diawali dengan langkah metodologis dalam mengungkapkan informasi narasi visual [7] dalam pesan yang terkandung di cerita gambar Karikatur Mang Ohle. Konsep Karya adalah perupaan tokoh Mang Ohle sebagai perwakilan identitas masyarakat Sunda yang pada umumnya mempunyai karakter bersahaja, sederhana, dan suka bercanda [8]. Kajian berupa hasil hasil realita pemikiran rakyat merespon situasi sosial di negara kita, khususnya di lingkungan Jawa Barat.

3. PEMBAHASAN

Pengertian "kartun" dalam dunia seni rupa adalah rancangan awal dari sebuah lukisan dinding, rancangan arsitektur atau sketsa untuk karpet. Pengertian kartun yang kita kenal sekarang dimulai tahun 1843 ketika majalah Inggris Punch memuat lukisan karya John Leech yang merupakan parodi dari lukisan dinding yang akan menghiasi Gedung Parlemen di London. Sejak saat itu tema kartun dipakai untuk menyebut lukisan yang mengandung unsur satir, kelakar atau humor [4].

3.1 Kritik Sosial yang Humanis dan Humoris

Dewasa ini kartun dan karikatur telah merambah jauh, selain untuk kritik sosial, juga untuk media pendidikan anak dan berbagai

program sosialisasi, untuk maksud promosi dan komunikasi.

Tak pelak lagi, kartun dan karikatur pun akhirnya memasuki persoalan susila atau tidak susila yang merupakan sukma utama dari kesenian pada umumnya. Melalui kartun kita dapat menyampaikan kritik yang langsung sampai pada sasaran, tapi tidak menyinggung objeknya (manusianya), yang seringkali malah tertawa.

Seorang karikaturis ataupun kartunis, tidak perlu berbenturan langsung dengan suatu kekuasaan. Tetapi bagaimana kecerdikan mereka untuk mengakali suatu kekuasaan takluk oleh sebuah kerendahan hati. Jaya Suprana menyebutnya sebagai "*Positioning*", bagaimana seni menempatkan diri. Kendatipun dengan nada kritik yang benar-benar pahit, namun secara keseluruhan karyanya tetap positif. Kritik dan ejekan yang dilemparkan dilandasi oleh sikap optimis dan hasrat reformis.

Fenomena ini akan berlanjut terus, lebih-lebih dalam alam keterbukaan politik dan globalisasi informasi ini. Di sini, para kartunis dan karikaturis dituntut memiliki kreativitas, kredibilitas (diantaranya kemampuan teknik *drawing*) dan cakrawala berpikir yang luas dan tetap setia mempertahankan keunikannya sebagai humanis - humoris [3].

3.2 Pembuatan Karikatur

Dalam membuat karikatur, karikaturis melakukan observasi kreatif dengan olah ide (*brainstorming*) [9] untuk menentukan ciri khas yang membuat subjeknya berbeda dari orang lain, dan melebih-lebihkan ciri tersebut. Untuk itu, karikaturis membandingkan wajah subjeknya dengan wajah orang rata-rata, dan melebih-lebihkan perbedaannya. Misalnya, jika subjek karikatur memiliki hidung yang lebih panjang dibandingkan orang rata-rata, gambaran hidung subjek tersebut di karikaturnya akan jauh lebih panjang. Namun, bagaimana ciri khas tersebut dilebih-lebihkan sering bergantung pada gaya menggambar masing-masing karikaturis.

Sebagaimana ditinjau ulang oleh Susan E. Brennan, karikaturis mulai membuat karikaturnya dengan model anatomi proporsi wajah yang digeneralisasi. Banyak karikaturis memiliki sejumlah foto figur publik untuk

membuat karikturnya dan selalu menggunakan lebih dari satu foto. Karikaturis dapat pula mempelajari sejumlah foto subjeknya dan kemudian menggambar berdasarkan ingatan [6].

3.3 Karikatur Buatan Komputer

Telah dilakukan berbagai usaha untuk membuat karikatur secara otomatis atau semi-otomatis menggunakan teknik grafik komputer [7]. Misalnya, Susan E. Brennan menciptakan suatu perangkat lunak untuk membuat karikatur secara interaktif. Dalam sistem yang ia rancang, karikatur dibuat dengan membandingkan dua gambar; gambar wajah orang yang akan dibuat dikarikturnya dan wajah orang yang dianggap rata-rata. Kemudian, wajah pertama dibuat karikturnya dengan

menambahkan perbedaan antar gambar tersebut [6].

Sejumlah sistem pembuat karikatur terkomputerisasi selanjutnya mengembangkan metode yang digunakan Brennan. Selain itu, terdapat pula sejumlah sistem lain yang berusaha mempelajari bagaimana karikaturis membuat karikturnya dengan menerapkan teknik-teknik kecerdasan buatan atau statistika. Sistem lain bergantung pada masukan dari pengguna mengenai ciri-ciri wajah yang perlu dikarikaturkan sehingga menuntut keterampilan penggunaannya.



Gambar 3. Emoticons Mang Ohle sebagai Petanda Pendapat Pembaca
[Sumber: <http://www.pikiran-rakyat.com>]

3.4 Karikatur dan Persepsi Wajah

Penggunaan karikatur dalam pengenalan wajah dan persepsi wajah telah ditelaah dalam bidang psikologi kognitif, persepsi visual, visi komputer, dan pengenalan pola. Penelitian menunjukkan bahwa gambar wajah yang dilebih-lebihkan—menggunakan sistem pembuat karikatur terkomputerisasi seperti yang disebutkan di atas—secara umum lebih mudah dikenali daripada foto orang tersebut. Hal ini dikenal sebagai *caricature effect* ('efek karikatur')[3]. Penelitian [6] juga menunjukkan adanya *reverse-caricature effect* ('efek karikatur balik'), yaitu bahwa orang yang sudah pernah melihat karikatur seseorang kemudian menjadi lebih mudah mengenali foto orang tersebut.

Fenomena ini diduga disebabkan oleh ciri-ciri wajah yang memang berbeda dan dilebih-lebihkan dalam karikatur membuat wajah lebih mudah dikenali. Ciri-ciri wajah yang lain daripada yang lain merupakan hal penting dalam pengenalan wajah dan wajah yang memiliki ciri khusus memang lebih mudah

dikenali daripada wajah yang umum. Karikatur juga telah dipelajari sebagai mekanisme untuk memperbaiki tingkat pengenalan sketsa atau foto komposit wajah pelaku kriminalitas.

Pada Gambar 3, ekspresi wajah (*emoticons*) Mang Ohle ditampilkan sebagai ikon yang mewakili pendapat atau tanggapan pembaca terhadap suatu artikel. Ada 5 pilihan ekspresi Mang Ohle yaitu marah, sedih, senang, terinspirasi, dan tidak peduli. Ekspresi wajah ini tentunya digambarkan tanpa menghilangkan karakter asli Mang Ohle.

3.5 Mang Ohle sebagai Maskot Pikiran Rakyat

Hampir semua surat kabar di Indonesia memiliki tokoh kartun. Satu diantara tokoh kartun yang dikenal oleh masyarakat Jawa Barat adalah Mang Ohle. Hal ini dikarenakan secara periodik Mang Ohle senantiasa mengunjungi

penggemarnya pada setiap hari Sabtu melalui Pikiran Rakyat.

Mang Ohle merupakan Tokoh Kartun dari Bandung yang paling tua dan masih malang-melintang dalam dunia pers. Tokoh Kartun Mang Ohle muncul untuk pertama kalinya pada tahun 1955 dan divisualisasikan oleh Sutedjo setelah melalui diskusi panjang di jajaran redaksi Harian Pikiran Rakyat. Sebagai catatan Mang adalah panggilan akrab dalam Bahasa Sunda untuk orang yang lebih tua yang berarti paman [8].

Sosok Tokoh Kartun Mang Ohle dalam penampilannya dapat memecahkan berbagai masalah sekalipun masalah itu pelik dan sulit. Penampilan Mang Ohle yang agak gemuk dan tidak pernah lepas dari kaus hitam, sarung dan peci yang "dempek" atau lebih pendek dari ukuran normal. Peci demikian di Jawa Barat saat ini lebih dikenal dengan nama Peci Mang Ohle. Mang Ohle dan isterinya Bi Ohle, memiliki dua orang anak yakni si Ujang dan si Nyai [8].

Mang Ohle bahkan memiliki laman *twitter* resminya pada https://twitter.com/mang_ohle. Hal ini dilakukan demi penyesuaian terhadap model komunikasi dan sosialisasi massa dan memudahkan pengembangan citra (*branding*). Pada Gambar 4 dapat dilihat citra 3 dimensional dari Mang Ohle dalam wujud figur maskot yang dikenakan orang agar figur karakter lebih hidup.



Gambar 4. Citra 3 dimensional Mang Ohle
[Sumber: https://twitter.com/mang_ohle]

4. TINJAUAN KONSEP KARYA

4.1 Konsep Warna

Seperti kebanyakan kartun strip di media cetak lainnya, perupaan karakter Mang Ohle menggunakan warna hitam Putih sehingga *contrast* jelas terlihat dan terasa.

Pada Gambar 5, Mang Ohle ditampilkan dalam bentuk berbeda, dengan *full color* yang ditampilkan dengan gaya *flat color*. Tampilan ilustrasi *flat color* ini berbeda dengan tampilan klasik Mang Ohle dalam komik strip. Hal ini merupakan strategi pengembangan visual karakter agar menambah variasi / kosarupa.



Gambar 5. Ilustrasi berwarna Mang Ohle

[Sumber: <http://www.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/2017/06/16/libur-lebaran-produksi-sampah-bakal-melonjak-403383>]

4.2 Visualisasi Bentuk

Karakter tokoh Mang Ohle berwujud seorang pria dewasa, kebabakan, yang cukup umur dan dewasa dalam pemikirannya.

4.3 Karakteristik Khas

Mang Ohle juga objektif dalam mengamati peristiwa, dan suka berkomentar dalam kejadian-kejadian, baik penting/skala besar maupun hal yang terkadang luput dari pemberitaan media massa. Sebagai contoh, Mang Ohle mengkritisi tantangan persaingan ketenagakerjaan di Indonesia (terlihat pada Gambar 6).



Gambar 6. Kartun Mang Ohle
[Sumber: Koran Pikiran Rakyat]

4.4 Proporsi dan Anatomi

Proporsi Mang Ohle cukup normal walaupun anatomi khas kartun yang bisa menabrak batas batas proporsi normal.

4.5 Gerak dan Gesture

Bahasa tubuh tokoh terlihat dari gerakan gerakan keseharian rakyat yang santai namun mengamati perihal kejadian kehidupan dan menilainya, terkadang didiskusikan dengan anggota keluarganya.

4.6 Stereotype

Keluarga Mang Ohle merupakan sebuah gambaran ideal dari sebuah keluarga kecil di Jawa Barat. Pada tahun 1963 Mang Ohle berganti tuan yakni Soewardi Nataatmadja yang menggambarnya selama 19 tahun. Tahun 1983 kembali Mang Ohle berganti kartunis, kali ini T.Sutanto. Setahun kemudian, hadir alm. Didin D. Basoeni yang mempertahankan karakternya sampai sekarang.

Bersama tokoh-tokoh kartun lainnya, yaitu Panji Koming (Harian Kompas), Pak Tuntung (Harian Analisa Medan), Pak Bei dan I Brewok dari Bali, pada tanggal 13 Maret tahun 2000, Mang Ohle diangkat menjadi desain prangko dalam penerbitan bertajuk Tokoh Kartun (Gambar 7).



Gambar 7. Perangko Tokoh Kartun (Mang Ohle di tengah)
[Sumber: Koran Pikiran Rakyat]



Gambar 8. Promosi Event Jazz Ohle
 [Sumber: <http://www.klabjazz.com/jazz-ohle-perdana.html#more-2720>]

Karakter ikonik Mang Ohle juga sempat "dipinjam" dalam suatu *event* pagelaran musik Jazz berjudul 'Jazz Ohle' pada Januari 2015 (Gambar 8). Jazz Ohle diselenggarakan di halaman parkir depan Redaksi Harian Umum Pikiran Rakyat, Jl. Asia Afrika, hanya beberapa langkah dari KM 0 kota Bandung. Penyelenggaraan *event* pagelaran musik Jazz dengan nama Mang Ohle sebetulnya menunjukkan apresiasi yang luar biasa kepada maskot Pikiran Rakyat ini.

Kartunis mengubah dari yang sebelumnya naturalis menjadi garis-garis yang berkarakter kartun. Mang ohle berkarakter lugu tetapi cerdas, seperti tokoh fiktif Sunda yang sangat merakyat yakni Kabayan. Sedangkan sifat karikturnya kritis, menyindir, tetapi tidak membuat orang marah.

Kartunis alm. Didin berprinsip, "*Herang caina beunang laukna*", yang berarti "jernih airnya dapat ikannya". Maksudnya, menyampaikan kritik tanpa menyebabkan konflik.

5. PENUTUP

Karikatur Mang Ohle mencoba mengomunikasikan suara suara masyarakat dalam realitas hidup sehari-hari. Gambar cerita dengan bahasa yang lugas dan dengan pemakaian warna hitam putih menyampaikan narasi komunikasi aspirasi rakyat pada pemerintahnya.

6. KESIMPULAN

Analisis terhadap perubahan karakter Mang Ohle dilakukan pada 6 (enam) aspek yaitu : (1) konsep warna; (2) visualisasi bentuk; (3) karakteristik khas; (4) proporsi dan anatomi; (5) gerak dan *gesture*; (6) stereotype.

Apabila dilihat dari perjalanannya, karikatur Mang Ohle merupakan representasi ide, kritik, dan saran membangun yang memuat pemikiran-pemikiran inovatif masyarakat bagi pembangunan Jawa Barat menuju ke arah yang lebih baik.

Kemunculan karikatur Mang Ohle di Koran Pikiran Rakyat (PR) sebagai salah satu media nasional, merupakan kontribusi yang cukup berharga bagi kemajuan Jawa Barat yang dapat menjadi inspirator bagi pemerintah nasional, pemerintah daerah dan masyarakat Jawa Barat lainnya. Pada dasarnya media massa adalah media seni juga.

Pikiran Rakyat sebagai perusahaan media di Jawa Barat, tidak hanya menjadi pilar keempat demokrasi, tetapi juga menjadi jembatan dan memberi inspirasi bagi warga Jawa Barat khususnya dan negara pada umumnya.

7. SARAN

Dalam artikel ini profil karakter kartun Mang Ohle di Koran Pikiran Rakyat adalah untuk mengingat dan mengenang keberadaan tokoh kartun ini, yang turut mewarnai dunia kartun Jawa Barat. Sebagai media cetak yang memberikan informasi aktual, sebaiknya

karikatur Mang Ohle selain menghibur, juga bisa lebih memberikan arahan positif bagaimana sebaiknya pemerintah mengeluarkan kebijakan, sebagaimana anggota masyarakat juga harus bersikap dan menempatkan diri sebagai anggota masyarakat di lingkungan secara baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Perkins, D., 2017. A definition of caricature and caricature and recognition. *Studies in Visual Communication*, 2(1), pp.1-24.
- [2]. Blair, P., 1994. Cartoon animation.
- [3]. Yoon, K.H., 2013. A Symbolic Characteristic of Mimetic Words in Published Cartoon: Focusing on Works of Heo, Young Man. *Cartoon and Animation Studies*, pp.169-199.
- [4]. Winslow, A., 2016. Caricature and cartoon. *Encyclopedia Britannica*.
- [5]. Press, C., 1981. *The political cartoon*. Fairleigh Dickinson University Press.
- [6]. Cimen, G., Bulbul, A., Ozguc, B. and Capin, T., 2013. Perceptual caricaturization of 3D models. In *Computer and Information Sciences III* (pp. 201-207). Springer London.
- [7]. Yusa, I.M.M. and Triyadi, A., 2016. NARASI VISUAL DISKURSUS TUBUH PADA KARYA DIGITAL PAINTING DALAM TINJAUAN BUDAYA (STUDI KASUS KARYA MASSIVE WAR—AGAINST SAD RIPU). *Sketsa*, 1(2).
- [8]. Ryska Permatasari, R., 2013. *Kartun sebagai Media Kritik: Analisis Semiotika pada Kartun Editorial Mang Ohle di Harian Umum Pikiran Rakyat Edisi Maret-Mei* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- [9]. Yusa, I.M.M., 2016. *Sinergi Sains, Teknologi Dan Seni : Dalam Proses Berkarya Kreatif Di Dunia Teknologi Informasi*. STIMIK STIKOM Indonesia.