

# Karakteristik Ilustrasi Kartun Karya Ananda Al Givari

Drs. Benny Subiantoro, M. Sn.<sup>1</sup>, Irfan Arifin, S. Pd., M. Pd.<sup>2</sup>, Ikraman<sup>3,a)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Jurusan Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar, 90224

<sup>a)</sup> ikramalillahitaala4@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini adalah penelitian survei yang bertujuan untuk memperoleh data tentang karakteristik gambar ilustrasi kartun karya Ananda Al Givari. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian observasi deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Jalan Sero Lorong 2 No. 5, Kelurahan Paopao, Kecamatan Somba Opu. Sasaran penelitian ini adalah karakteristik gambar ilustrasi kartun pada karya Ananda Al Givari selama tahun 2018. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karya-karya ilustrasi digital Ananda Al Givari menampilkan karakteristik pribadi sebagai ciri khususnya yakni karakter Giv. Dalam penggambarannya berbentuk makhluk fantasi menyerupai hewan atau animaloid. Memiliki perawakan mungil dan menggemaskan. Pada dasarnya berwarna abu-abu terang dan sangat fleksibel mengikuti unsur-unsur asli dari sebuah karakter lain yang diparodikan. Bertemakan fantasi dan fan art, konsep karya ilustrasi Ananda Al Givari adalah menjadikan karakter Giv sebagai karakter yang fleksibel. Teknik penggambaran yang digunakan adalah teknik Painting.

**Kata Kunci:** Karakteristik Ilustrasi Kartun

## PENDAHULUAN

Ananda Al Givari adalah salah satu ilustrator kartun yang ada di Makassar yang karyanya telah menyebar di berbagai kota, bahkan sampai keluar negeri dengan cara bekerja sama dengan aplikasi 99 Design. Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa kebanyakan peminat karya ilustrasi kartun Ananda Al Givari berasal dari luar negeri dikarenakan Ananda Al Givari memiliki karakter yang khas, maka dari itu penikmat seni rupa dalam hal ini ilustrasi kartun tertarik dengan karya Ananda Al Givari.

Sampai saat ini Ananda Al Givari sudah menghasilkan lebih dari 200 karya ilustrasi kartun dan 1 buku cerita bergambar. Berkaitan dengan apa yang telah dibahas di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji karya Ananda Al Givari maka dari itu peneliti mengangkat judul Karakteristik Gambar Ilustrasi Kartun Karya Ananda Al Givari.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian survei dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Variabel dalam penelitian ini ada empat, yaitu tema yang diterapkan, warna yang selalu digunakan, teknik, dan konsep berkarya Ananda Al Givari. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari Ananda Al Givari dan warga sosial media kota Makassar. Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan yakni melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi langsung dilakukan secara formal maupun informal, pengamatan dan pencatatan dilakukan secara sistematis mengenai yang terjadi selama penelitian berlangsung. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang valid dan relevan dengan Ananda AL Givari sebagai narasumber. Sedangkan, dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi dan membuktikan kevalidan data yang telah didapatkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2008) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan interaktif dan langsung secara terus menerus dan tuntas, dan pada penelitian ini hasil yang didapatkan dilapangan melalui teknik observasi, wawancara dokumentasi dan studi pustaka terhadap objek penelitian akan dikelompokkan dan dianalisis dipersempit menjadi lebih rinci agar kata dan kalimat biasa saling berhubungan dan terstruktur. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik ilustrasi kartun karya Ananda Al Givari tahun 2018, secara terperinci dan

tersistematis. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik ilustrasi kartun karya Ananda Al Givari secara terperinci dan sistematis. Aktivitas data dalam model ini ialah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

## PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN

Ananda Al Givari menggambar dengan menggunakan *pen tablet* atau *mouse pen* sebagai pengganti *mouse*. Ini disebabkan oleh fungsi *pen tablet* lebih menyerupai fungsi pensil sewaktu menggambar sehingga goresan yang tercipta pada layar monitor komputer lebih luwes hampir menyerupai fungsi pensil pada kertas. Teknik yang digunakan Ananda Al Givari dalam membuat ilustrasi kartun tetap menggunakan teknik manual hanya saja dalam proses pewarnaannya sering menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada pada komputer untuk menghadirkan kesan realis. Aplikasi yang biasa digunakan Ananda Al Givari adalah *paintool SAI*. Ananda Al Givari dalam menggambarkan tokoh biasanya membuat bentuk anatomi mendekati manusia

Karakteristik ilustrasi kartun karya Ananda Al Givari tercermin dalam empat variabel berikut ini :

### *Tema dan Konsep*

Tema yang sering diangkat yakni tema yang berhubungan dengan aspek fantasi dan *fan art* yang sarat dengan kritik dan pesan. Teknik serta pemilihan bahan atau media menjadikan karya-karya yang inovatif dan mudah dicerna. Tidak hanya itu, Ananda Al Givari acapkali membuat karya ilustrasi kartun dengan misi penyegaran. Tampilan-tampilan fantasi yang melebih-lebihkan muatan objeknya (hiperbola), pemilihan atau mendistorsikan suatu karakter atau keadaan.

**Gambar 1.** Karakter ikonik karya ilustrasi Ananda Al Givari



Dapat dilihat pada **Gambar 1** yang mengangkat tema fantasi sebagai tanda kalau karakter ikonik yang dipakai oleh Ananda Al Givari ini memiliki sifat fleksibel. Jadi, dalam penggunaan tema Ananda Al Givari sering menggabungkan gambar-gambar fantasi sebagai tokoh cerita yang diangkat untuk menyampaikan pesan.

**Gambar 2.** *Dr. Stranger* versi Giv



Untuk **Gambar 2** karakter *Dr. Stranger* versi Giv berbentuk plesetan dari sebuah film fiksi produksi *Marvel* yang berjudul *Doctor Strange*. Gambar tersebut menjelaskan tentang bagaimana karakter si Giv bisa menjadi apa saja.

### *Warna dan Teknik Penggambaran*

Teknik penyajian pada mulanya masih memprioritaskan pada bentuk yang sebenarnya tanpa penambahan gelap terang. Pada penggarapan sebuah objek yang dibuat menambah ketajaman pada konsep yang diinginkan menjadikan karya ilustrasi kartun Ananda Al Givari mudah dicerna dan dapat cepat ditangkap maksud dan tujuannya. Proses penggarapan Ananda Al Givari lebih menonjolkan goresan halus dan bertekstur. Karakter garis tebal tipis yang terdapat pada karya-karya ilustrasi kartun mencerminkan dinamis sebuah ilustrasi kartun, penggunaan warna memperjelas karakter sebuah bentuk yang menyatu. Penggambaran bentuk badan mulai dari leher hingga kaki dibuat secara distorsi, akan tetapi bentuk kepala tokoh yang digambarkan masih memiliki proporsi yang utuh. Ananda Al Givari juga menggunakan teknik pewarnaan yang cerah dan mencolok, serta konturnya yang tebal tipis sehingga nampak jelas dimensi ilustrasi karyanya, pada setiap karya ilustrasi kartun yang dibuatnya. Penggambaran *background* dibuat menyatu agar kesan gambarnya lebih hidup lagi.

Berdasarkan data hasil wawancara terhadap Ananda Al Givari mengenai variabel-variabel yang ditanyakan dapat disimpulkan bahwa pada umumnya mengalami perkembangan karakteristik dari ilustrasi kartun, mulai dari pemilihan tema, penentuan dan pemilihan model gambar.

Pemilihan tema terus mengalami perkembangan, perkembangan karakter normal hingga mengalami perubahan yang mengarah genre fantasi dan *fanart*; Penentuan atau pemilihan ide dalam membuat karya ilustrasi kartun, bergantung dari yang bersifat komision atau hanya menggunakan gaya gambar Ananda Al Givari; Teknik yang digunakan adalah *painting* dan *manga style*. Mulai dari sketsa kasar kemudian memperjelas garis, menentukan *base colour*, menambahkan bayangan dan menambahkan latar belakang. Keseluruhan proses ini menggunakan *Paintool SAI* dan *Photoshop* sebagai medianya; Pemilihan dan penentuan model gambar serta ciri khas tersendiri dalam karya Ananda Al Givari masih terus digarap dengan melakukan berbagai eksperimen dalam berkarya; Warna yang cenderung cerah dan mencolok dibanding dengan warna kanvas; Ketertarikan dalam berkarya ilustrasi kartun dalam tema fantasi diakui Ananda Al Givari lebih bebas menuangkang ide dalam mengimajinasikan sesuatu berbeda dengan dunia nyata ; Kesulitan yang dialami Ananda Al Givari dalam pembuatan ilustrasi kartun adalah terkadang referensi untuk mewujudkan ide sulit ditemukan di internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Arikunto, Suharsini. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharudin. 2009. *Karakteristik Gambar Bebas Siswa Kelas IV-VI Sekolah Dasar Inpres Malengkeri Bertingkat Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Skripsi. Makassar: FSD UNM.
- Effendy 1985. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remadja Karya
- Hernawan dkk, 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Margono.2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeliono dkk. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Pramoedjo. 2008. *Kiat Mudah Membuat Karikatur*. Jakarta: Creativ Media Jakarta.
- Santya dkk. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Perss.
- Sofyan, 2007. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM Uiversitas Negeri Makassar.
- Subakti dkk. 2007. *Reka Reklame Sejarah Periklanan Indonesia 1744-1984*. Yogyakarta: PT. Agromedia Pustaka.