

## PROSES KREATIF KARTUNIS PUTU DIAN UJIANA

Made Yoga Suta Wirya<sup>1</sup>, I Gusti Made Budiarta<sup>2</sup>, Gede Eka Harsana Koriawan<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan Seni dan Desain  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail:[yogasutaw@gmail.com](mailto:yogasutaw@gmail.com),[gustiarta97@gmail.com](mailto:gustiarta97@gmail.com),[ekaharsana19@gmail.com](mailto:ekaharsana19@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan catatan perjalanan Putu Dian Ujiana selama menekuni profesi sebagai kartunis. (2) Untuk mendeskripsikan proses kreatif Putu Dian Ujiana dalam mendapatkan ide dan cara memvisualisasikannya. (3) Untuk mendeskripsikan wujud karya kartun Putu Dian Ujiana.

Subjek penelitian ini adalah Putu Dian Ujiana dengan objek berbagai karya kartun milik Dian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik (1) observasi, (2) wawancara, (3) kepustakaan. Kemudian data-data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis domain dan taksonomi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tahun 2012 adalah awal bagi Putu Dian Ujiana dalam mulai berkarya kartun. Sejak saat itu Dian banyak mendapat pembelajaran tentang bagaimana menciptakan karya kartun, pengalaman mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan kartun (pameran, workshop, seminar, mengisi acara, dll), dan menghasilkan berbagai karya kartun. (2) Proses kreatif Putu Dian Ujiana berawal dari proses mendapatkan ide kemudian memvisualisasikan ide tersebut. Dian mendapatkan ide dari berbagai hal dengan cara melihat, membaca, berdiskusi, mendengarkan sesuatu, dan lain sebagainya. Dian memvisualisasikan ide menjadi karya dengan cara membungkus ide tersebut dengan identitas atau karakternya sebagai orang Buleleng. (3) Wujud karya Putu Dian Ujiana dapat dibagi berdasarkan bagaimana memodifikasi unsur visual, tokoh-tokoh apa saja yang sering muncul pada setiap karyanya, dan tema apa saja yang sering diangkat

**Kata kunci:** Proses kreatif, kartun.

### ABSTRACT

*This study aims to: (1) Describe the travel notes of Putu Dian Ujiana during her profession as a cartoonist. (2) To describe the creative process of Putu Dian Ujiana in getting ideas and ways to visualize them. (3) To describe the form of Putu Dian Ujiana's cartoon work.*

*The subject of this research is Putu Dian Ujjiana with various objects of Dian's cartoons. Data collection in this study was done by techniques (1) observation, (2) interviews, (3) literature. Then the data is analyzed using domain analysis and taxonomy techniques.*

*The results showed that: (1) 2012 was the beginning for Putu Dian Ujjiana to start working on cartoons. Since then, Dian learned a lot about how to create cartoons, experiences from participating in activities related to cartoons (exhibitions, workshops, seminars, filling events, etc.), and producing various cartoon works. (2) Putu Dian Ujjiana's creative process begins with the process of getting an idea and then visualizing the idea. Dian gets ideas from various things by seeing, reading, discussing, listening to something, and so on. Dian visualizes ideas into works by wrapping those ideas with her identity or character as a Buleleng people. (3) the form of Putu Dian Ujjiana's work can be divided based on how to modify the visual elements, what characters often appear in each of his works, and what themes are often raised.*

**Keywords:** *Creative process, cartoons.*

## **PENDAHULUAN**

Latar belakang dilakukannya penelitian ini ialah karena penulis menemukan hal-hal unik pada setiap karya milik Putu Dian Ujjiana. penulis beranggapan bahwa Dian memiliki kemampuan ataupun pemikiran kreatif. dengan demikian penulis mengajukan topik dengan judul “Proses Kreatif Kartunis Putu Dian Ujjiana”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimanakah catatan perjalanan kartunis Putu Dian Ujjiana?. Bagaimanakah proses kreatif karya kartunis Putu Dian Ujjiana?. Bagaimanakah wujud karya kartun Putu Dian Ujjiana?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut. Untuk mendeskripsikan catatan perjalanan Putu Dian Ujjiana selama menekuni profesi sebagai kartunis. Untuk mendeskripsikan proses kreatif karya kartunis Putu Dian Ujjiana dalam

mendapatkan ide dan cara memvisualisasikannya. Untuk mendeskripsikan wujud karya kartun Putu Dian Ujiana.

## **KAJIAN TEORITIK**

Pada sub ini akan dibahas mengenai teori yang memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain: Penelitian pertama adalah dari I Kadek Jayendra Dwi Putra tentang Kajian Konsep, Bentuk dan Tanda pada Karya Kartun Tolak Reklamasi Dian. Persamaannya ialah pada subjek penelitian. Kadek Jayendra juga menulis tentang catatan perjalanan Putu Dian Ujiana sebagai kartunis dan membahas wujud karya namun hanya karya yang bertema reklamasi teluk benoa.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Gede Panca Gautama dengan judul Proses Kreatif Kartunis Jango Paramartha. penelitian ini hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan itu antara lain penelitian ini sama-sama bertujuan untuk mengetahui catatan perjalanan kartunis, proses kreatif dari kartunis, dan wujud karya dari kartunis.

Dalam dunia kreatif tentunya ada aspek-aspek yang berpengaruh pada kreativitas. Menurut Rhodes (dalam Muharwati, 2004: 20) menyatakan bahwa definisi kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek yaitu : *Person, Process, Press, Product*".

Gambar kartun dalam pengertian dasarnya dapat dibedakan atas tiga, yaitu kartun yang menyenangkan, *Editorial Cartoon* atau *Political Cartoon*, dan *Gag Cartoon* (Nurhadiat, 2004).

Dalam proses pembuatan karya dibutuhkan ide. Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi

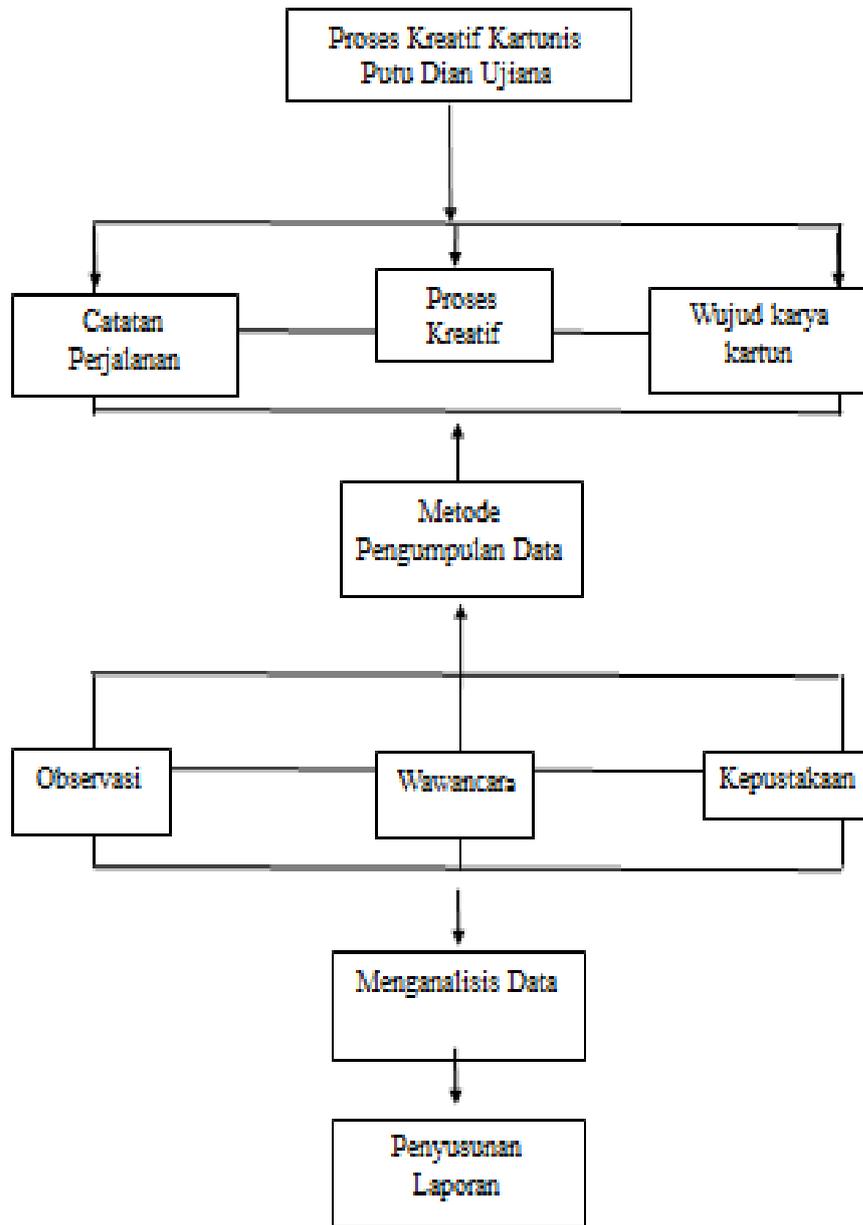
merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup benda dan alam, peristiwa atau sejarah, proses teknis, pengalaman pribadi, kajian (Susanto, 2011: 187).

Dalam dunia kartun humor merupakan teknik untuk mengemas visualisasi karya kartun agar lebih menarik. Inti dari kartun adalah menghasilkan kejutan-kejutan dan spekulasi dan menawarkan perspektif yang berbeda. Berikut ini merupakan tipe-tipe humor dalam kartun (Mishon, 2003:16-39), yaitu:

Permainan kata-kata, Humor Bisu (*Silent Humor*), Silly Humor, Eksagerasi, Sindiran, Anthropomorphism

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang tidak mengadakan perhitungan. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dibawah ini merupakan bagan metode penelitian:



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan mengacu pada tabel analisis data seperti pada contoh dibawah ini:

Rumusan Masalah	Domain	Taksonomi
Catatan Perjalanan Kartunis	Pendidikan	Kuliah D1 Perhotelan tahun 2009-2010
	Pekerjaan	Bekerja di kapal pesiar tahun 2010-2012
		Berprofesi sebagai kartunis sejak tahun 2012
		Membuka usaha <i>clothing</i> dengan nama produk This Is Bali. Toko pertama dibuka di kota Singaraja pada tahun 2014, toko kedua dibuka di Desa Parerenan tahun 2018
	Lingkungan	Sejak lahir tahun 1988 hingga tahun 2015 tinggal di Buleleng. Sejak saat itu karakter Dian dengan ciri khas orang Buleleng mulai terbentuk.
		Setelah menikah, tinggal di Denpasar sejak tahun 2015
		Lingkungan pertemanan antar sesama kartunis, musisi, <i>street artist</i> yang ada di Bali sejak 2012.
Mempelajari kartun di studio Bogbog sejak tahun 2012		
Proses Kreatif	Cara mendapatkan ide	Mengobrol, Buku, menonton, mengamati lingkungan sekitar, mendengarkan music.
	Tahap-tahap memvisualisasikan ide	Pemilihan alat dan media, menentukan jumlah panel, <i>Storyboard</i> , arah baca teks, mempertebal sketsa.
Wujud karya	Modifikasi unsur visual	<i>Drawing</i> , tokoh utama hitam-putih, cenderung realis, gabungan foto dan gambar kartun, modifikasi tokoh lain.
	Tokoh dan periodeisasinya	Beluluk (modifikasi dari makhluk mitologi Celuluk di Bali) tahun 2016, Yap (Ayam) tahun 2017, Leng (Babi) tahun 2017, Alien (Makhluk luar bumi) tahun 2018.
	Tema yang sering diangkat	Politik, sosial, lingkungan, , kejadian yang sedang populer, imajinasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Proses Kreatif Kartunis Putu Dian Ujiana, yang mengacu pada rumusan masalah tentang catatan perjalanan kartunis, proses kreatif, dan wujud karya, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Dian lahir dan tumbuh besar di lingkungan dan keluarga orang Buleleng sejak tahun 1988. Hal inilah yang membentuk karakter Dian dengan ciri khas orang Buleleng pada setiap karyanya. Mundurnya Dian dari bekerja di kapal pesiar pada tahun 2012, adalah awal dari perjalanan Dian dalam menekuni profesi kartunis. Sejak saat itu Dian belajar tentang bagaimana menciptakan karya kartun di studio Bogbog, pengalaman mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan kartun (pameran, workshop, seminar, pengisi acara) dengan sesama kartunis, musisi, *street artist*, perupa, dan komunitas. Berkegiatan diluar profesi kartunis (komunitas Manik Bumi, Gerakan Bali Tolak Reklamasi), memiliki usaha toko pakaian (*This Is Bali*) dan menghasilkan berbagai karya kartun yang dipublikasikan melalui pakaian, Instagram, dan komik.
- 2) Proses kreatif Putu Dian Ujiana dapat di bagi menjadi dua yaitu cara mendapatkan ide dan cara memvisualisasikan ide. Dian mendapatkan ide dari berbagai hal dengan cara melihat, membaca, berdiskusi, mendengarkan sesuatu, dan lain sebagainya. Menurut Dian sumber inspirasi tidak ada batasnya selama setiap individu tetap mengasah kepekaan terhadap sesuatu. Diluar dari persoalan teknis dalam menggambar, Dian memvisualisasikan ide menjadi karya dengan

membungkus ide tersebut dengan identitas atau karakternya sebagai orang Buleleng

- 3) Wujud karya Putu Dian Ujjana dapat dibagi berdasarkan bagaimana memodifikasi unsur visual, tokoh-tokoh apa saja yang sering muncul pada setiap karyanya, dan tema apa saja yang sering diangkat. Dian sering mengeksplorasi unsur-unsur visual, memodifikasi wujud tokoh-tokoh lain, dan menggabungkan antar fotografi dan kartun. Tokoh-tokoh utama yang digunakan pada setiap karya Dian pun memiliki periode tersendiri. Dian juga sering menggunakan tema tentang lingkungan, sosial, politik, imajinasi dan lain sebagainya yang dibungkus dengan humor, karakter, dan sifat-sifat khas orang Buleleng.

## **5.2 Saran**

Melalui penelitian ini disampaikan bahwa dalam menikmati karya kartun, diharapkan setiap orang dapat mengupas sisi lain dari karya kartun. Contohnya adalah bagaimana menghargai proses penciptaan sebuah karya kartun dari awal hingga akhir. Sehingga tidak menganggap remeh seni kartun. Selain itu bagi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang Putu Dian Ujjana, diharapkan dapat meneliti tentang bagaimana Putu Dian Ujjana menciptakan humor dalam setiap karyanya. Dian sendiri tidak dapat menjawab bagaimana dirinya menciptakan humor-humor tersebut. Menurutnya hal tersebut adalah sesuatu yang alami. Sehingga ini menjadi hal yang sangat menarik jika penulis selanjutnya dapat menemukan pola-pola yang sebelumnya tidak disadari Dian dalam

menciptakan humor. Selain itu peneliti selanjutnya juga dapat menganalisis tentang karya Putu Dian Ujiana secara isi dan bentuk.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Mishon, Joel. 2003. *Cartoon Workshop: How to Create Humor*. Collins
- Moleong, L. J. 2017. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurhadiat, D. 2004. *Pendidikan Seni Rupa SMP 1*, Jakarta: Grasindo
- Piliang, Y.A. 2018. *Medan Kreativitas*, Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Muharwati, T. I. 2014. *Hubungan Sense of Humor Dengan Kreatvitas Pada Siswa Kelas XI MA Negeri Tlogo-Blitar*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Malang