

# PENGARUH TOKOH PUNAKAWAN SANGUT DAN DELEM TERHADAP PEMAHAMAN PEMBACA KARTUN EDITORIAL SANGUT DELEM DI HARIAN BALI POST

**Ni Nyoman Sri Witari**

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja  
Jalan Jend. A. Yani 67 Singaraja 81116, Telp. 0362-21541, Fax. 0362-27561  
witari\_ny@yahoo.co.id

## ABSTRACT

Sangut and Delem who are two servant figures in the Balinese shadow puppets grip are adopted as an editorial cartoon of Bali Post newspaper. The concept of plot and character to the traditional characterizations turns into a special appeal when they are interpreted as editorial cartoons. So that the election of their characters as the main characters is very interesting to study the importance of considering the editorial role in building the image of a newspaper. Furthermore the election of their characters as the main characters is very interesting to study given the mission to preserve traditional cultural symbols to reinforce the character of the young generation which is an important agenda.

This study used a questionnaire instrument to collect data and are presented in the form of descriptive analysis through simple charts and tables. From the results of the analysis it is showed that puppet characters Sangut and Delem remains relevant and are used as an editorial cartoon today.

Keywords: character, cartoon editorial, punakawan Sangut Delem.

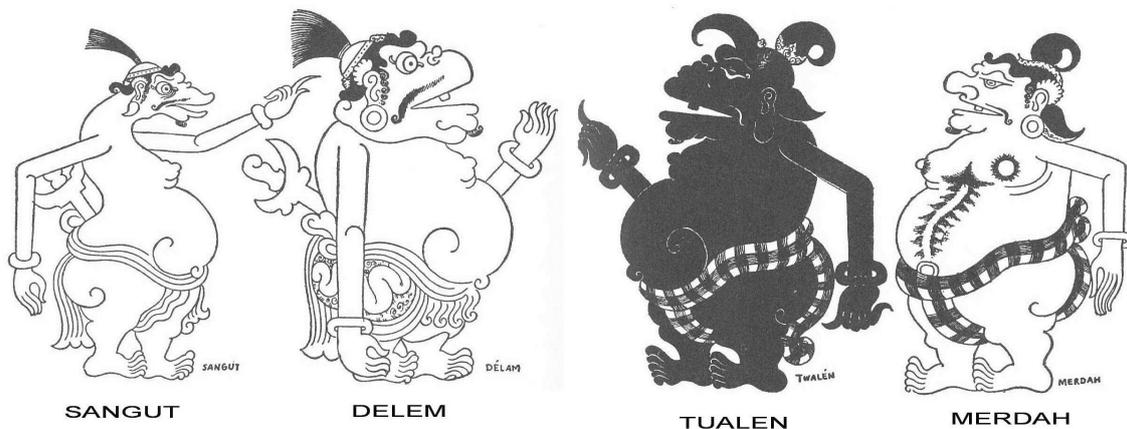
## PENDAHULUAN

Pulau Bali merupakan salah satu pulau di Indonesia yang mempunyai beragam budaya tradisi yang masih bertahan hingga saat ini. Salah satu seni tradisi yang masih bertahan adalah seni pertunjukan wayang kulit. Wayang dalam seni rupa Indonesia Hindu merupakan tokoh yang berpe-ran dalam wiracarita seperti Ramayana dan Mahabharata yang dimainkan oleh seorang dalang dalam pertunjukan yang pada dasarnya bermuat-an pesan pendidikan (Yudoseputro, 2008:137).

Dalam pakem wayang kulit Jawa dan Bali terdapat tokoh abdi yang mempunyai peran sangat penting bagi keberlangsungan pertunjukkan. Di Jawa dikenal tokoh Gareng, Petruk, Bagong dan Semar; sementara di Bali, Delem, Sangut,

Merdah dan Tualen. Dua di antara punakawan Bali ini diadaptasi ke dalam cerita kartun strip yang dimuat di sebuah harian nasional yang terbit di Bali. Mereka adalah tokoh Sangut dan Delem, yang digubah menjadi bentuk kartun oleh seorang kartunis Bali yang bernama Gus Martin. Kartun strip itu diberi judul sesuai dengan nama kedua tokoh panakawan itu, yaitu Kartun Sangut Delem. Kartun Sangut Delem ini dimuat setiap minggu sebagai kartun editorial. Hampir tigapuluh tahunan (1981 – 2009) kartun Sangut Delem ini telah mengisi rubrik kartun editorial yang disiapkan oleh Bali Post setiap hari Minggu. Sehingga tanpa disadari ia telah menjadi bagian dari identitas Bali Post pada khususnya dan masyarakat Bali pada umumnya pada kurun masa tersebut.

Dalam upaya melestarikan seni tradisi,



Gb. 1. Tokoh Wayang empat punakawan Bali dalam sketsa Covarrubias (sumber:sugilanus.com).

kartun Sangut Delem termasuk salah satu ikon yang patut dipertahankan keberadaannya. Ditinjau dari pola bentuk, penokohan dan alur ceritanya, ia adalah sejenis dekonstruksi konsep seni tradisi. Ketokohan Sangut dan Delem ditransfer ke dalam bentuk lain yang kiranya lebih mampu menarik perhatian masyarakat masa kini. Dari tokoh pertunjukkan wayang kulit yang murni bernafaskan budaya Bali, ditransfer menjadi tokoh kartun editorial yang lebih kontemporer dengan jangkauan penikmat yang lebih luas.

Namun dengan adanya globalisasi dan perkembangan teknologi digital yang serba cepat, yang memungkinkan akses terhadap masuknya beragam bentuk simbol-simbol budaya kontemporer dari berbagai negara, menimbulkan adanya kekhawatiran tentang krisis budaya tradisional. Simbol-simbol pewayangan tidak mustahil tersisihkan oleh simbol dan tokoh populer mancanegara yang lebih dominan muncul di sekitar kita. Padahal budaya tradisi dibutuhkan kehadirannya sebagai akar dari pembentukan karakter dan watak generasi muda yang sesuai dengan lingkungannya, yang diyakini mampu menangkal pengaruh-pengaruh negatif dari budaya asing yang belum tentu cocok diterapkan dalam kehidupan sosial budaya kita sendiri. Jika fondasi terhadap budaya sendiri tidak dikuatkan, maka dapat memicu rapuhnya kebudayaan bangsa Indonesia.

Untuk meyakinkan bahwa tokoh-tokoh tradisional masih dikenali dan pesan-pesan yang disampaikan dalam kartun editorial Sangut

Delem dapat dipahami oleh masyarakat Bali masa kini, maka penelitian ini bertujuan untuk menelusuri respon masyarakat Bali terhadap eksistensi tokoh Sangut dan Delem serta mengkorelasikan kedua tokoh ini dengan kemampuan masyarakat memahami cerita kartun Sangut Delem tersebut.

Dalam kosmologi Hindu, Sangut dan Delem adalah perlambang dari *rwa bhineda* (Catra,2010). Mereka mempunyai pertentangan watak dan karakter fisik yang sangat signifikan, namun mereka tetap seiring sejalan sebagai pasangan punakawan. Pertentangan mereka itulah yang dieksplorasi untuk mengembangkan unsur kritik dan simbolisasi situasi sosial politik di Indonesia pada cerita kartun editorial Sangut Delem.

Secara kosmologis, tokoh Sangut dan Delem merupakan metafora dari karakter manusia. Metafora dalam kartun sama dengan pengalihan (Sunarto, 2005:28). Tokoh-tokoh faktual dan aktual pada situasi periode tertentu dialihkan figur dan perwatakan mereka melalui tokoh-tokoh yang muncul pada cerita kartun Sangut Delem.

Ditinjau dari pengertiannya, kartun editorial merupakan kartun yang dimuat di media massa. Ia adalah bentuk visual dari pengejawantahan opini dan misi redaksi media massa yang bersangkutan. Dalam sejarahnya, kartun editorial seringkali memberikan dampak politis yang sangat besar bagi perjalanan sejarah suatu bangsa. Negara-negara besar di Eropa contohnya. Para

pemimpin terkenal masa itu bisa merasakan dampak langsung dari sebuah opini atau hujatan yang disampaikan oleh kartun. Tidak sedikit di antara mereka yang mendapat sentimen negatif dari rakyat karena domain kartun yang mengkritisi kebijakan tidak populer yang mereka putuskan untuk negaranya. Misalnya kartun “*Farmer George*” karya James Gillray dari Inggris pada abad kedelapanbelas. Kartun ini mengkritisi kebijakan Raja George tentang intervensinya yang berlebihan terhadap koloni-koloninya di Amerika. Atau jatuhnya politisi William Tweed oleh kartun Thomas Nash karena korupsi yang dilakukannya dimunculkan di media dalam bentuk kartun editorial.

Kekuatan kartun ini semata-mata disebabkan karena kartun adalah sketsa atau gambaran, biasanya bersifat humor, seperti dalam surat kabar atau majalah, merupakan simbol, menyindir, atau menggambarkan tindakan, subyek atau orang yang mempunyai kegemaran yang menarik (Berger 2005:161).

Menurut Anderson dalam Widjana (2004:5), “*Cartoons were a way of creating collective consciences by people without access of bureaucratic or other institutionalized forms of political muscle*” (163).

Kartun seperti halnya monumen, ritus, film, dan advertensi merupakan bentuk komunikasi politik. Kartun biasanya diciptakan sebagai reaksi terhadap peristiwa sejarah tertentu sehingga memungkinkan digali atau dicari isi faktanya. Buku kartun Herblock banyak menginformasikan pembacanya tentang apa yang nyata dan spesifik mengenai politik Amerika pada berbagai fase akhir perang dunia II. Kartun-kartun Sibarani dan Johnny Hidayat sedikit banyak juga menggambarkan situasi masyarakat Indonesia pada jaman-nya.

Arthur Asa Berger (2005:162) menyatakan bahwa kartun sebenarnya mempunyai kekuatan untuk mengkomunikasikan ide tertentu yang sulit dilakukan oleh bentuk komunikasi yang lain. Meskipun kartun bukan bentuk seni yang ditinggikan, ia telah mempengaruhi bahasa

kita (dan memberi kita bentuk *gerrymander*), kartun telah menghancurkan ahli-ahli politik (kartun Thomas Nast di Amerika tentang *Boss Tweed*), kartun telah mengolok-olok beberapa ragam gaya dan mode pakaian kita yang tidak masuk akal, kartun telah memberi kita semiologi politik, dan kartun hampir selalu membuat kita tertawa.

Menurut Sibarani (2001:35), kartun sesungguhnya juga memiliki titik satiris (*satirical point*) namun titik satirisnya tidak ditekankan sebagai sesuatu yang dominan. Kartun juga tidak mengandung adanya pengertian adanya distorsi yang memang mutlak untuk karikatur, Kartun dapat saja bebas pada pengubahan bentuk dalam pengolahan watak pada sebuah gambar yang diciptakan.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengaruh tokoh wayang kulit Sangut dan Delem diukur dan ditabulasikan dalam bentuk angka melalui uji statistik yang didapat dari hasil tabulasi data pemahaman responden terhadap kajian bentuk visual, kajian makna tokoh dan kajian tema cerita (latarbelakang isu) yang diwacanakan pada kartun editorial Sangut Delem. Ketiga kategori ini disarikan berdasarkan teori ikonografi dari Erwin Panofsky.

Sumber data yang diambil berupa sumber data primer dan sekunder, sumber data primer merupakan obyek kajian yang diteliti baik berupa tulisan atau lisan yang berasal dari para pelaku yang menjadi obyek penelitian. Sumber data primer yang dimaksud di sini adalah kartunis kartun Sangut Delem, dalang wayang kulit Bali serta pihak penerbit harian “Bali Post”. Sumber data sekunder adalah berbagai data tambahan baik tulisan maupun lisan yang akan menunjang dan melengkapi data primer, yang didapat dari kajian bacaan atau tulisan yang berkaitan dengan obyek penelitian. Populasi subyek penelitian adalah mahasiswa S1 dan S2 asal Bali yang sedang studi di Kota Bandung. Penelitian ini dilakukan pada akhir tahun 2011. Dalam penelitian ini diambil



Gb. 2. Salah satu sampel kartun Sangat Delem edisi Minggu, 8 Pebruari 2009 (sumber: Bali Post).

sejumlah responden sebagai sampel, yaitu 35 orang, 20 laki-laki dan 15 perempuan. Pengambilan sampel menggunakan metode *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi, karena anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2010:82).

Populasi obyek penelitian ini adalah seluruh edisi kartun editorial Sangat Delem tahun 2009 yang berjumlah 48 edisi. Pemilihan sampel obyek penelitian mempergunakan *purposive random sampling*; yakni sampel dipilih dengan maksud dan tujuan penganekaragaman tema cerita, namun pengambilannya dilakukan secara acak (*random*). Sampel berjumlah 5 edisi, yaitu edisi Minggu 18 Januari 2009, 25 Januari 2009, 8 Pebruari 2009, 24 Mei 2009 dan 7 Juni 2009.

Penelitian ini mempergunakan instrumen berupa angket pilihan ganda (*multiple choice*) yang berisi 25 butir pernyataan/pertanyaan tentang sikap/respon *sample* terhadap keberadaan kartun Sangat Delem yang dinilai dengan skala pengukuran sikap yaitu skala Likert.

Analisis data merupakan kegiatan setelah

data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Karena penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif maka data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Tingkat kemampuan pemahaman responden terhadap tokoh Sangat dan Delem dianalisis secara deskriptif yang dinyatakan dalam prosentase yang dikategorikan dari rentang 0 – 100%, dengan konversi sebagai berikut: 85 - 100 Sangat baik, 70 – 80 baik, 55 – 69 cukup baik, 40 – 45 kurang, 0 – 39 sangat kurang.

Untuk mengetahui tingkat signifikansi dari pengaruh tokoh panakawan Sangat dan Delem terhadap pemahaman responden tentang Kartun Sangat Delem, dilakukan uji beda berupa uji normalitas data dan uji t satu sampel.

Kegiatan analisis data mempergunakan bantuan *software excel 2003* dan *SPSS (Statistical Package for Social Sciences)* versi 16,0. Data deskriptif diolah dengan *excel 2003*; uji beda (normalitas data dan uji t (*t-test 1 sample*)) diolah dengan *SPSS* dengan taraf signifikansi 1%. Data angka ini dideskripsikan ke dalam bentuk tabel akumulasi dari seluruh butir jawaban dan

grafik, sehingga diperoleh gambaran tentang eksistensi dan pengaruh tokoh panakawan Sangut dan Delem terhadap respon pembaca dalam memahami kartun editorial Sangut Delem pada surat kabar “Bali Post”.

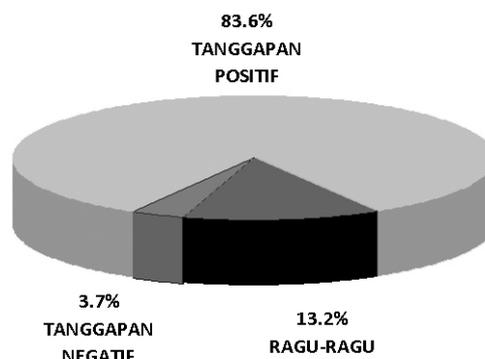
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Eksistensi Tokoh Panakawan Sangut dan Delem Sebagai Tokoh Wayang Kulit

Sangut dan Delem adalah dua karakter fiktif yang ada pada lakon wayang kulit Bali. Kedua tokoh ini adalah abdi atau panakawan dari pihak Kurawa dalam cerita wayang Purwa (dalam bahasa Bali: *Parwa*). Kedua tokoh ini memiliki peran yang cukup vital dalam pakem wayang kulit Bali, karena kedua tokoh ini bukan saja sebagai pengiring, namun mereka juga bertindak sebagai penterjemah, penasehat, kritikus, sekaligus juga penghibur. Karena itulah Tokoh panakawan dalam seni pertunjukkan wayang kulit di daerah Bali merupakan tokoh yang sangat dikenal oleh kalangan penonton. Untuk membuktikan bahwa tokoh Sangut dan Delem dikenali oleh khalayak masyarakat Bali, maka ada 10 butir pertanyaan pada instrumen A yang dapat memberikan gambaran mengenai eksistensi tokoh Sangut dan Delem pada pertunjukkan wayang kulit di mata masyarakat Bali.

#### a. Tanggapan Responden tentang “Eksistensi Tokoh Panakawan Sangut Dan Delem Sebagai Tokoh Wayang Kulit

Setelah dirata-ratakan dan diprosentasekan maka tanggapan responden tentang eksistensi kartun Sangut Delem adalah sangat baik, dengan akumulasi nilai positif 83,6%; jauh mengungguli tanggapan negatif yang hanya 3,2%. Artinya, masyarakat Bali pada saat ini masih mengapresiasi seni pertunjukkan wayang kulit sebagai bagian dari kehidupan budaya tradisional mereka. Selain itu, tokoh panakawan Sangut dan Delem masih eksis dan dikenal dengan baik.

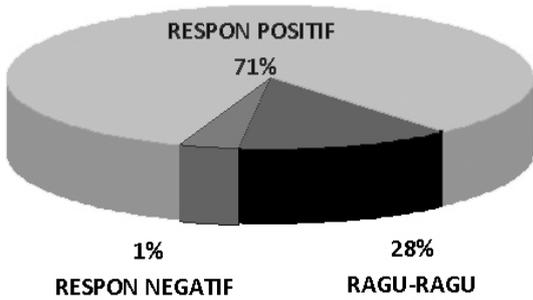


Grafik 1. Akumulasi tanggapan responden terhadap eksistensi tokoh Panakawan Sangut dan Delem sebagai tokoh wayang kulit (instrumen A).

#### b. Persepsi Masyarakat Bali Pada Masa Kini Terhadap Eksistensi Tokoh Panakawan Sangut Dan Delem Ketika Berperan Sebagai Tokoh Kartun Editorial

Kartun editorial Sangut Delem adalah salah satu kartun opini atau tajuk rencana yang dimiliki oleh surat kabar “Bali Post”. Kartun ini dimuat setiap hari Minggu pada kolom khusus tentang kartun. Kartun Sangut Delem telah mengisi kolom ini hampir 30 tahun dan telah banyak mengalami metamorfosis dalam bentuk, tata letak, kedalaman isi, maupun cara menyampaikan pesan. Mengingat kurun waktu kehadirannya cukup panjang maka kartun Sangut Delem seharusnya telah mempunyai tempat khusus di benak pembaca Balipost. Setidaknya ia bukan tokoh yang asing di mata responden, karena mereka adalah simbol figur yang dapat dijumpai pada seni pertunjukkan wayang kulit.

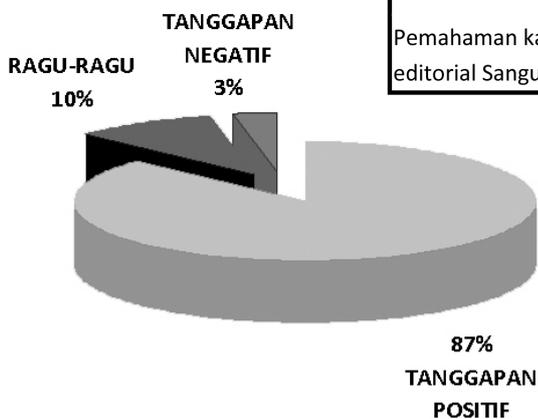
Setelah dirata-ratakan dan diprosentasekan maka tanggapan responden tentang eksistensi kartun Sangut Delem adalah baik, dengan akumulasi nilai positif 71%; jauh mengungguli tanggapan negatif yang hanya 1%. Artinya masyarakat Bali dapat memaknai Sangut dan Delem sebagai sebuah kartun, meskipun masih dibutuhkan upaya yang lebih kreatif dari kartunisnya untuk menggali lebih dalam unsur-unsur yang mendukung penampilan kartun ini menjadi lebih menarik dan komunikatif.



Grafik 2. Akumulasi tanggapan reponden terhadap Eksistensi Tokoh Panakawan Sangut Dan Delem Ketika Berperan Sebagai Tokoh Kartun Editorial

### c. Pemahaman Responden Tentang Topik Wacana Yang Tersirat Dalam Kartun Sangut Delem.

Secara keseluruhan pemahaman responden terhadap tema-tema kartun Sangut Delem adalah sangat baik, dengan akumulasi nilai positif 87%. Artinya, masyarakat Bali dapat dengan sangat baik memaknai latarbelakang wacana (tema sosial, ekonomi, hankam, politik, dan kebudayaan) pada kartun Sangut Delem, meskipun memerlukan wawasan dan referensi yang baik tentang situasi dan kondisi Negara Indonesia pada kurun waktu tahun 2009.



Grafik 3. Akumulasi tanggapan reponden Tentang Topik/ Wacana Yang Tersirat Dalam Kartun Sangut Delem.

### d. Pengaruh Tokoh Panakawan Sangut Dan Delem Terhadap Pemahaman Pembaca Bali-Post Tentang Wacana Sosial Dan Politik Di Indonesia Pada Kartun Editorial Sangut Delem di Harian Balipost

Untuk menganalisis pengaruh tokoh Panakawan Sangut dan Delem terhadap pemahaman pembaca Balipost tentang wacana sosial dan politik di Indonesia pada kartun editorial Sangut Delem di harian Balipost maka dilakukan analisis uji beda menggunakan uji t. Syarat yang harus dipenuhi adalah sebaran semua data berdistribusi normal dan varian kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena penelitian ini menggunakan satu grup sampel, maka uji homogenitas tidak perlu dilakukan lagi karena syarat homogen sudah terpenuhi. Selanjutnya, apabila distribusi sebaran datanya normal maka uji beda dilakukan dengan uji t untuk sampel berpasangan, sedangkan apabila distribusi data tidak homogen uji beda dilakukan dengan statistik non parametrik menggunakan uji Wilcoxon *Sign Rank*. Berikut ini disajikan hasil analisis terhadap rata-rata, normalitas data dan hasil uji beda pada Tabel 1, 2 dan 3.

*Descriptive Statistics*

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pengaruh tokoh wayang kulit Sangut & Delem	35	33.8857	3.80998	24.00	40.00
Pemahaman kartun editorial Sangut Delem	35	51.8571	5.70935	41.00	65.00

Tabel 1. Tabel analisis deskriptif dengan SPSS

Berdasarkan uji statistik deskriptif didapat nilai rerata (*mean*) untuk variabel X (pengaruh tokoh wayang kulit Sangut & Delem) 33.9 termasuk ke dalam kategori cukup, sedangkan untuk variabel Y (pemahaman kartun editorial Sangut Delem) 51.9 termasuk kategori sangat baik.

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pengaruh tokoh wayang kulit Sangut & Delem	Pemahaman kartun editorial Sangut Delem
<i>N</i>		35	35
<i>Normal Parameters<sup>a</sup></i>	<i>Mean</i>	33.8857	51.8571
	<i>Std. Deviation</i>	3.80998	5.70935
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.141	.125
	<i>Positive</i>	.093	.125
	<i>Negative</i>	-.141	-.060
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.831	.740
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.494	.643
<i>Exact Sig. (2-tailed)</i>		.453	.599
<i>Point Probability</i>		.000	.000

Tabel 2. Tabel hasil uji normalitas dengan SPSS 16.0  
*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov didapatkan bahwa sebaran data pemahaman terhadap tokoh wayang kulit Sangut & Delem memiliki nilai 0.494, dan pemahaman terhadap kartun editorial Sangut Delem 0.643. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada 0,01. Ini berarti sebaran kedua kelompok data adalah berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji t disajikan pada tabel 3.

**Paired Samples Statistics**

		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pair 1</i>	Pengaruh tokoh wayang kulit Sangut & Delem (X)	33.8857	35	3.80998	.64400
	pemahaman kartun editorial Sangut Delem (Y)	51.8571	35	5.70935	.96506

**Paired Samples Correlations**

		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pair 1</i>	Pengaruh tokoh wayang kulit Sangut & Delem & pemahaman kartun editorial Sangut Delem	35	.566	.000

Tabel 3. Tabel hasil uji t satu sampel berpasangan (*paired*) dengan SPSS 16.0

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai sig = 0,000. Bila dibandingkan dengan taraf signifikansi penelitian ini yaitu  $\alpha = 0,01$  maka nilai sig < 0,01. Ini berarti pemahaman responden tentang tokoh wayang kulit Sangut Delem berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman responden tentang wacana sosial politik pada kartun editorial Sangut Delem. Dengan kata lain, latar belakang pengetahuan responden tentang wayang kulit dan tokoh-tokohnya (terutama tokoh punakawan Sangut dan

Delem) mempunyai pengaruh yang signifikan untuk membantu pembaca mempermudah dalam menganalisa dan memaknai wacana yang tersirat pada cerita kartun editorial Sangut Delem. Faktor pendukung lainnya untuk dapat menikmati kartun editorial ini adalah harus rajin membaca dan menyimak berita-berita aktual, karena berita pada kartun sama *up date*-nya dengan berita di harian yang memuatnya. Tokoh wayang Sangut dan Delem pada dasarnya hanya berperan sebagai jembatan agar lebih mendekatkan kartun ini kepada psikologis pembacanya karena adanya pendekatan kultural.

## PENUTUP

Persepsi masyarakat Bali tentang eksistensi tokoh wayang kulit Sangut dan Delem pada umumnya adalah baik atau apresiatif. Kekhawatiran terhadap berkurangnya ketertarikan masyarakat Bali terhadap simbol-simbol budaya lokal memang telah sewajarnya, mengingat Bali sebagai daerah pariwisata internasional tentulah banyak pengaruh-pengaruh budaya luar yang masuk ke daerah Bali. Namun hal ini bukan berarti masyarakat sudah tidak peduli terhadap budaya setempat. Buktinya data responden menunjukkan bahwa pemahaman mereka tentang tokoh panakawan Sangut dan Delem pada seni pertunjukkan wayang kulit adalah baik, 83,6%; sekaligus mengindikasikan bahwa penghargaan dan keterikatan masyarakat Bali terhadap simbol-simbol budaya tradisinya masih kuat. Yang utama harus dilakukan adalah bagaimana caranya agar rasa memiliki dan kecintaan tersebut dipupuk dengan baik sehingga masyarakat Bali mempunyai kebanggaan terhadap identitas budayanya sendiri.

Kartun editorial adalah visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah. Kartun ini biasanya membicarakan masalah politik atau peristiwa aktual sehingga sering disebut kartun politik. Untuk memahami sebuah kartun editorial membutuhkan kemampuan dan wawasan pengetahuan yang luas bagi pembacanya. Namun ke-

berhasilan sebuah kartun editorial tidak terlepas dari cara pengemasannya. Karena kartun editorial Sangut dan Delem adalah kartun yang dimuat oleh surat kabar yang terbit di daerah Bali, maka karakter tokoh Sangut Delem dapat mempermudah masyarakat Bali dalam memahami alur cerita atau topik yang disajikan. Persepsi masyarakat Bali tentang kartun editorial Sangut Delem terbukti baik, (71.4%); dan bahkan kemampuan untuk memahami latar belakang/tema cerita yang diangkat sangat baik (87.4%); yang berarti bahwa masyarakat Bali dapat mencerna pesan-pesan pada kartun editorial Sangut Delem karena pendekatannya mempergunakan tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan yang memang telah dikenal oleh masyarakat Bali pada umumnya.

Pengaruh tokoh wayang kulit Sangut Delem terbukti sangat signifikan terhadap tingkat pemahaman masyarakat Bali terhadap cerita kartun editorial Sangut Delem yang mengangkat masalah sosial dan politik di Indonesia. Masyarakat lebih cepat memahami makna cerita pada kartun Sangut Delem karena penokohan dan latar belakang sosial yang dipergunakan sebagai latar belakang cerita adalah pakem tradisi budaya Bali, sehingga ada kedekatan psikologis yang mengikat pembacanya. Signifikansi dari tokoh Sangut Delem adalah 0.000 (<0.01) sangat signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Berger, Arthur Asa. 2005. *Tanda-tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar semiotika*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Catra, I Nyoman. 2005. *Penasar. A Central Mediator in Balinese Dance Drama/Theater*. Disertasi. Middletown, Connecticut: Wesleyan University.
- Sibarani, Augustin. 2001. *Karikatur dan Politik*. Jakarta: Garba Budaya, ISAI, dan PT. Media Lintas Inti Nusantara.
- Sunarto, Priyanto. 2005. *Metafora Visual Kartun Editorial pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*. Disertasi. Bandung: FSRD ITB.
- Sugiyono, Prof.Dr. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, Muji. 2009. *Ranah-ranah Kebudayaan*.

Yogyakarta: Kanisius.

Widjana, I Dewa Putu. 2004. *Kartun. Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia (YSVI).