

RUBRIK (KARIKATUR) DALAM SEBUAH PENERBITAN SEKOLAH

Amy Sabila¹, Rr. Dwi Astuti²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung (FKIP UMPRI)

Email: amysabila@umpri.ac.id¹

Abstrak: Rubrik (Karikatur) Dalam Sebuah Penerbitan Sekolah, Penelitian ini mengkaji pembuatan rubrik (karikatur) dalam sebuah penerbitan sekolah di SMP Al Fajar Pringsewu Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media karikatur dalam penerbitan sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, data yang digunakan berasal dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumen fortopolio. Data dalam penelitian ini berkaitan dengan desain atau langkah-langkah pembuatan karikatur dalam menyusun cerita atau *storyboard* meliputi aspek kerangka karikatur yang meliputi tema, pesan/isi, tokoh, dan latar. Dari hasil penelitian terdapat lima karikatur yang dibuat oleh siswa. Sample 1 bergambar Presiden Joko Widodo, Sample 2 bergambar siswa sekolah pada proses pembelajaran daring, Sample 3 bergambar siswa yang mematuhi protokol kesehatan dengan wajib menggunakan masker, Sample 4 bergambar tentang dua sahabat yang berbagi buku, dan Sample 5 bergambar siswa yang menuntut ilmu hingga ke negeri Cina. Semua sample dapat membuat karikatur dengan baik sehingga pembaca yang melihat karikatur tersebut dapat memahami tema, pesan, tokoh dan latar yang disampaikan dengan sempurna.

Kata Kunci: rubrik (karikatur), penerbitan sekolah

Pendahuluan

Penerbitan sekolah menjadi salah satu kebutuhan penting bagi ruang lingkup sekolah. Apalagi, manfaat yang didapatkan dari penerbitan sekolah sangat banyak. Salah satunya sebagai penunjang keterampilan dalam pengajaran bahasa Indonesia. Namun, masih banyak manfaat lain yang bisa didapatkan, baik oleh para siswa maupun guru. Adapun fungsi penerbitan sekolah salah satunya sebagai media penyalur potensi menulis. Sementara ada siswa yang memiliki minat menulis namun terkendala oleh ketiadaan media untuk menampung ide-ide mereka. Memang bisa saja para pelajar memanfaatkan media blog di internet untuk menjadi ajang mengasah keterampilan menulis. Namun, di daerah-daerah tertentu, keterbatasan akses internet tentu bisa menjadi suatu hambatan. Nah, majalah sekolah atau setidaknya majalah dinding bisa menjadi sarana untuk menampung siswa dalam belajar menulis, dengan demikian, potensi mereka bisa terus diasah melalui tersebut.

Mading bisa menjadi salah satu media komunikasi antareleman sekolah. Mulai siswa, guru, karyawan sekolah, hingga kepala sekolah. Beragam informasi bisa mereka dapatkan di sana. Misalnya, dalam majalah sekolah, guru menulis tentang pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Melalui, artikel tersebut, diharapkan ada interaksi antara siswa dan guru. Siswa bisa bertanya lebih lanjut tentang hal-hal yang belum dikupas dalam artikel tersebut yang terkait dengan mata pelajaran. Di sisi lain, kepala sekolah juga bisa, menulis artikel yang memotivasi para siswa untuk giat belajar. Siswa juga dapat menyalurkan bakat dan kemampuan mereka. Majalah dinding merupakan suatu kegiatan penyajian informasi yang dibuat sedemikian rupa dengan harapan agar orang lain tertarik untuk membacanya. Isi majalah dinding biasanya berupa informasi, opini, cerita pendek, dan lain-lain. Majalah dinding merupakan salah satu jenis media komunikasi yang paling sederhana. (Nursisto, 2005:1)

Majalah dinding menjadi lebih penting untuk dibahas mengingat: (1) siswa dilatih menulis berbagai bentuk tulisan dengan memakai ragam bahasa Indonesia yang sesuai dengan rubrik yang tersedia, (2) pada saat pengajaran pokok bahasan membaca, siswa dilatih untuk memahami bacaan-bacaan yang termuat di majalah sekolah, membedakan bacaan yang

menarik dan yang tidak menarik, menyusun tanggapan secara tertulis tentang isi bacaan yang tidak nalar, kemudian tanggapan itu dapat diterbitkan pada edisi majalah dinding berikutnya, (3) majalah dinding sekolah dapat juga dipakai sebagai sumber belajar bahasa, (4) siswa mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kosakata, (5) siswa juga belajar mengapresiasi karya sastra bersama teman, (6) lewat majalah dinding sekolah karya cipta siswa dipublikasikan seperti puisi, pantun, cerita pendek, cerita bergambar, dan dll, (7) kegiatan permajalahian dapat juga melatih siswa untuk terampil berbicara dan menyimak sesuai dengan konteks komunikasi. (Barung, 1998: 14)

Salah satu rubrik yang dapat dibuat siswa dalam menyampaikan aspirasi mereka adalah karikatur. Wiranata (2005:1) menyatakan media pembelajaran karikatur adalah media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk gambar yang bermuatan humor dengan obyek manusia atau benda yang digambarkan dengan pemilihan tubuh atau wajah serta mengandung suatu makna tertentu bagi pembaca. Kondisi serta pengkondisian siswa yang dilakukan oleh guru menjadi salah satu syarat terciptanya kegiatan belajar dan mengajar yang kondusif. Media karikatur menjadi salah satu alternatif pilihan sebagai media pembelajaran tersebut. Media karikatur merupakan suatu bentuk gambaran yang sifatnya klise, sindiran, kritikan, dan lucu. Karikatur merupakan ungkapan perasaan seseorang yang diekspresikan agar diketahui khalayak (Yulianti, 2008). Senada dengan hal tersebut Sibarani (2001:10) menyatakan bahwa karikatur sebagai sebuah sindiran dalam bentuk gambar atau patung. Adapun dalam *Encyclopedie Britaninica*, karikatur didefinisikan sebagai penggambaran seseorang, suatu tipe, atau suatu kegiatan dalam keadaan terdistorsi-biasanya suatu penyajian yang diam dan dibuat berlebih-lebihan dari gambar-gambar binatang, burung, sayur-sayuran yang menggantikan bagian-bagian benda hidup atau yang ada persamaannya dengan kegiatan binatang.

Menurut Hendraprijatna dalam (<http://dekakaka.wordpress.com/2013/01/13/penertia-karikatur>), ada enam syarat untuk mendapatkan gambar (dalam penelitian ini yang dimaksud adalah gambar karikatur), yang sesuai untuk media pendidikan, yaitu : Gambar harus autentik, artinya gambar harus mengungkapkan suatu realitas kehidupan. 2. Gambar harus sederhana, tidak ruwet. Komposisi gambar cukup jelas menunjukkan butir-butir pokok. Gambar yang sederhana mudah dibaca dan diselami oleh siswa. 3. Gambar cukup populer. Artinya siswa sudah cukup mengenal sebagian atau keseluruhan gambar, sehingga akan membantu siswa mendapatkan gambaran yang benar terhadap setiap obyek yang ada dalam gambar tersebut. 4. Gambar harus dinamis, artinya gambar harus menunjukkan aktivitas tertentu. 5. Gambar harus membawa message. Gambar yang bagus belum tentu bisa digunakan sebagai media pendidikan. 6. Gambar yang artistik, khususnya yang natural, mempunyai daya tarik yang kuat dalam menggugah perasaan setiap orang

Gambar karikatur lebih berfungsi untuk mengungkapkan pesan, persepsi, tanggapan dan pengalaman seseorang di dalam proses kehidupan manusia. Gambar karikatur dapat memberikan pengaruh positif terhadap perubahan tingkah laku dan moral masyarakat, dengan penekanan bentuk visual yang berkesan sebagai kritikan, sindiran, saran atau himbauan. Karikatur mempunyai fungsi ganda yaitu sebagai media yang digunakan untuk mempengaruhi opini publik dalam bidang sosial politik, sebagai media hiburan dan sebagai media pembelajaran. Sebagai media yang mempengaruhi opini publik, di Indonesia hampir semua majalah politik (Gatra, Tempo dan lain-lain), dan beberapa surat kabar (Kompas, Pikiran Rakyat, Jawa Pos dan lain lain).



Gambar 1: Contoh Karikatur

Langkah-langkah pembuatan karikatur adalah menyusun kerangka cerita/*storyboard*. Dalam menyusun kerangka cerita, terdapat beberapa hal yang harus dikerjakan, yaitu : Menentukan tema, menentukan pesan, menentukan tokoh, dan menentukan latar.

a) Menentukan tema

Menurut Stanton (2007:36) tema merupakan aspek cerita yang sejajar dengan makna dalam pengalaman manusia; sesuatu yang menjadikan suatu pengalaman begitu diingat.

b) Menentukan pesan.

Pesan atau amanat menurut Siswandarti (2009: 44) adalah pesan-pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita, baik tersurat maupun tersirat.

c) Menentukan tokoh.

Nurgiantoro (2007:165) mengemukakan penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan, yakni menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita.

d) Menentukan latar

Latar memberikan pijakan cerita secara nyata dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca dan menciptakan suasana tertentu sehingga seolah-olah peristiwa yang diceritakan benar-benar terjadi (Nurgiantoro, 2007:217). Senada dengan pendapat tersebut Siswandarti (2009: 44) juga menegaskan bahwa latar adalah pelukisan tempat, waktu, dan situasi atau suasana terjadinya suatu peristiwa.

Sebagai media, karikatur dapat membantu yang mampu merangsang imajinasi atau penafsiran dan mengkritisi tentang kehidupan, politik, sosial, dan budaya. Karikatur memuat kata-kata yang singkat, terdapat unsur humoris dan menggambarkan kehidupan sosial, politik dan budaya yang ada. Karikatur sebagai alat pembelajaran yang dibuat dalam bentuk gambar yang bermuatan humor, sindiran, kritikan dan lucu tanpa bermaksud melecehkan si pemilik wajah. Namun, tidak semua orang dapat membuatnya, dibutuhkan pelatihan dalam membuatnya. Melalui melihat tokoh atau karikatur tersebut siswa akan mempunyai penafsiran tersendiri atau kritikan tersendiri yang nantinya bisa dituangkan dalam bentuk. Kesesuaian sejalan dengan pendapat Sadiman (2012: 49) yang mengungkapkan bahwa gambar karikatur berfungsi untuk menyampaikan pesan pada pembacanya secara tepat dan ringkas dalam menyikapi suatu situasi dan kejadian-kejadian tertentu. Berdasarkan kondisi objektif tersebut, penulis tertarik untuk memberikan pelatihan mengenai rubrik karikatur dalam penerbitan sekolah di SMP Al – Fajar Pringsewu Lampung.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam Rubrik (Karikatur) dalam Sebuah Penerbitan Sekolah adalah metode deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan penelitian dengan mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian dianalisis agar tercapai hasil penelitian yang benar-benar objektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Ratna (2011: 46) yang menyatakan bahwa metode deskriptif kualitatif pada dasarnya sama dengan metode hermeunetika, yakni memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan penyajiannya dalam bentuk deskripsi. Selain itu, didukung pula oleh Genzok (dalam Emzir, 2007: 175) deskriptif diseimbangkan oleh analisis dan interpretasi. Tujuan analisis adalah untuk mengorganisasi deskripsi dengan cara membuatnya dapat dikendalikan. Deskripsi diimbangi oleh analisis dan antaran ke dalam interpretasi. Dalam penelitian ini, data yang digunakan berasal dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumen fortopolio. Sehingga yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mengembangkan realita empiric di balik fenomena secara mendalam, rinci, dan tuntas. Berdasarkan potensi dan masalah tersebut maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Informasi yang akan dikumpulkan adalah mengenai desain dan cara-cara pembuatan karikatur sebagai media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan desain pembuatan karikatur meliputi aspek kerangka karikatur yang meliputi tema, pesan/isi, tokoh, dan latar.

Hasil Dan Pembahasan

Dalam pelatihan rubrik (karikatur) dalam sebuah penerbitan di sekolah, untuk mendapatkan produk yang relevan, pelatihan ini mempunyai tahap menyusun kerangka cerita/storyboard. Dalam menyusun kerangka cerita, terdapat beberapa hal yang harus dikerjakan, yaitu : a.) Menentukan tema. b.) Menentukan pesan. c.) Menentukan tokoh. d.) Menentukan latar.



Gambar 2: Sampel 1

a.) Menentukan tema.

Tema yang dipilih oleh sample 1 adalah Presiden RI. Sample menggambar karikatur Presiden Ke 7 Republik Indonesia yaitu Joko Widodo

b.) Menentukan pesan.

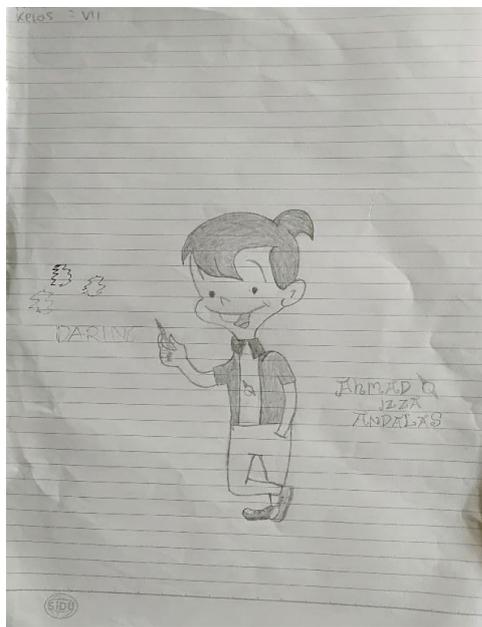
Pesan yang terkandung pada karikatur adalah sikap dari Presiden itu sendiri yang digambarkan oleh sample Presiden tersebut, ditandai dengan tegas pada kata “merakyat, berwibawa, bijaksana, adil. Merakyat diartikan dengan dekat dengan rakyat karena kegiatan Presiden sering terjun langsung di lapangan bersama rakyat melihat kondisi rakyat yang sesungguhnya. Presiden juga berasal dari kalangan rakyat biasa. Berwibawa diartikan dengan pemimpin yang memiliki kewibawaan di mata orang lain yang disegani dan dipatuhi. Bijaksana diartikan sebagai sikap tepat dalam menyikapi setiap keadaan dan peristiwa sehingga memancarkan keadilan, ketawadluan dan kebeningan hati seseorang. Adil diartikan sikap yang diambil oleh seseorang pemimpin yang sama berat pertimbangannya, tidak berat sebelah, tidak memihak kepada siapapun.

c.) Menentukan tokoh.

Sesuai dengan tema Presiden, sample memilih tokoh Presiden RI Ke – 7 yaitu Joko Widodo. Tidak sulit untuk langsung menentukan penokohan pada pemilihan Presiden, karena Presiden yang sedang menjabat saat ini adalah Presiden yang sangat dicintai, dan dibanggakan oleh rakyat. Sehingga, penentuan tokoh secara langsung dapat dilakukan dengan baik sesuai keinginan sample.

d.) Menentukan latar.

Jika dilihat dari pakaian yang dikenakan Presiden Joko Widodo merupakan pakaian formal menggunakan jas hitam dan berdas, artinya Presiden Joko Widodo sedang berada dalam situasi yang formal, bisa di kantor atau pekerjaan dinas yang sedang dilakukan.



Gambar 3: Sample 2

a) Menentukan tema.

Tema yang digambarkan pada karikatur tersebut adalah Tema Pembelajaran. Oleh sebab itu, digambarkan seorang siswa sekolah yang sedang melakukan proses pembelajaran.

b) Menentukan pesan

Pesan yang disampaikan pada karikatur sebut adalah siswa sekolah melakukan kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran daring atau internet. Ditekankan oleh kata “daring”, dan gambar siswa sekolah yang sedang memegang pensil atau bulpoin. Pembelajaran daring tersebut

dilaksanakan karena masa pandemi Covid 19, dan tentunya harus dilakukan oleh siswa di luar sekolah.

c) Menentukan tokoh

Penokohan pada karikatur tersebut adalah siswa sekolah yang melaksanakan proses pembelajaran daring. Banyak kekurangan dan kelebihan pada proses pembelajaran daring. Dari gambar terlihat siswa sekolah melaksanakan proses pembelajaran daring dengan santai tanpa beban. Inilah yang menjadi dilema antara guru, siswa, serta kedua orang tua siswa menanggapi fenomena pembelajaran daring tersebut yang terus dilakukan sekolah karena dampak virus Covid 19 yang tidak kunjung selesai.

d) Menentukan latar

Jika dilihat dari gambar siswa sekolah, latar tempat yang muncul tentunya berada di luar sekolah. Kegiatan pembelajaran daring biasanya dilakukan di dalam rumah, di luar rumah, bahkan ada yang berada di jalan. Semua bergantung dari posisi siswa sekolah tersebut berada.



Gambar 3: Sample 2

a) Menentukan tema.

Tema yang digambarkan oleh Sample 3 adalah Peristiwa Virus Covid 19. Ini ditekankan oleh gambar seorang siswa yang menggunakan masker.

b) Menentukan pesan

Pesan yang disampaikan dari gambar karikatur tersebut adalah suatu keharusan kita sebagai manusia untuk mematuhi protocol kesehatan salah satunya adalah wajib menggunakan masker. Ditekankan dengan kata-kata “wajib pakai masker ” dan dengan jelas gambar siswa yang menggunakan masker. Hal ini menjadi keharusan kita untuk saling menjaga protocol kesehatan yang diterapkan oleh pemerintah dengan berpegangan wajib menggunakan masker.

c) Menentukan tokoh

Penokohan yang muncul adalah siswa perempuan. Siswa perempuan tersebut menggunakan masker jika hendak berpegangan kemana-kemana.

d) Menentukan latar

Latar yang muncul dari gambar tersebut dalam konteks penggunaan masker jika berpegangan ke luar rumah. Tentunya latar yang muncul berada di luar rumah, karena ketika berpegangan ke luar rumah sebagai seorang masyarakat yang taat akan peraturan pemerintah harus mematuhi protocol kesehatan.



Gambar 4: Sample 3

a) Menentukan tema

Tema yang dipilih oleh sample 4 adalah tentang Persahabatan atau Pertemanan. Persahabatan yang terjalin dengan baik tentunya memberi energi yang positif.

b) Menentukan pesan

Pesan yang disampaikan dari gambar adalah sebuah hubungan yang baik tentunya membawa dampak yang baik bagi sebuah hubungan. Kedua sahabat tersebut bahkan memberikan suatu perhatian lebih dengan saling bertukar buku karena banyak kebermanfaatannya yang didapat jika sebagai sesama manusia saling memberi dan menerima. Ini menjadi pesan yang sangat kuat karena di era zaman modern seperti sekarang ini jarang sekali orang yang bersahabat hingga bertukar barang.

c) Menentukan tokoh

Penokohan pada gambar jelas adalah kedua manusia yang bersahabat yang saling mengasihi dan menyayangi satu sama lain.

d) Menentukan latar

Latar dari gambar yang muncul dengan ditekankan pada kata-kata "Berbagi buku, Yuk" berada di toko buku. Kedua sahabat tersebut bertemu dan bercengrama serta berbagi buku antar keduanya. Hal ini tidak dapat dilakukan di perpustakaan, karena perpustakaan tidak diperkenankan berbagi buku karena buku yang dimiliki perpustakaan hanya untuk dibaca ditempat atau dipinjamkan saja. Hal ini menjadi kuat latar tersebut berada di toko buku.



Gambar 5: Sample 4

- a) Menentukan tema
Tema yang dipilih oleh sample 5 adalah tentang Pendidikan. Diketahui bahwa negeri Cina (RRC) memiliki ilmu pengetahuan yang berkembang, karena bangsa Cina sudah mencapai peradaban yang amat tinggi.
- b) Menentukan pesan
Pesan yang disampaikan sesuai dengan penekanan kata-kata dari gambar adalah “Negeri Cina Saya Datang”, hal ini merupakan sebuah ungkapan yang tidak asing lagi didengar yaitu “ Tuntutlah Ilmu Hingga Ke Negeri Cina”. Artinya cari dan tuntutlah ilmu sejauh apa pun ilmu itu berada. Sample memilih negeri Cina daripada negara-negara lainnya, pemikiran tersebut merupakan hal yang wajar, karena negeri Cina pada zaman sekarang memang unggul disegala bidang.
- c) Menentukan tokoh
Penokohan yang tergambarkan adalah seorang pelajar yang ingin mencari ilmu hingga sejauh mungkin.
- d) Menentukan latar
Latar dari gambar tersebut adalah siswa laki-laki yang duduk di atas pesawat terbang yang ingin mencari ilmu sejauh mungkin yaitu ke negeri Cina.

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik beberapa kesimpulan 1) Dalam penelitian rubrik (karikatur) sebuah penerbitan di sekolah, untuk mendapatkan produk yang relevan, penelitian ini mempunyai tahap menyusun kerangka cerita/storyboard 2) Dalam menyusun kerangka cerita, terdapat beberapa hal yang harus dikerjakan, yaitu menentukan tema, menentukan pesan, menentukan tokoh, menentukan latar. 3) Sample 1 bergambar Presiden Joko Widodo, Sample 2 bergambar siswa sekolah pada proses pembelajaran daring, Sample 3 bergambar siswa yang mematuhi protokol kesehatan dengan wajib menggunakan masker, Sample 4 bergambar tentang dua sahabat yang berbagi buku, dan Sample 5 bergambar siswa yang menuntut ilmu hingga ke negeri Cina. Semua sample dapat membuat karikatur dengan baik sehingga pembaca yang melihat karikatur tersebut dapat memahami tema, pesan, tokoh dan latar yang disampaikan dengan sempurna.

Peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya 1) storyboard atau kerangka menyusun cerita dapat digunakan sebagai dasar tahap membuat karikatur pada siswa SMP. 2) Sebaiknya efektifitas pembelajaran tidak hanya sampai di sini tetapi sampai pada desiminasi ecara luas. Hal ini dimaksudkan untuk memberi informasi yang lebih luas bagi guru, sehingga media pembelajaran ini dapat bermanfaat sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pendidikan. 3) Sekolah perlu memperhatikan atau mengawasi siswa dengan mengadakan pertemuan dalam waktu 1 bulan sekali untuk dapat melihat perkembangan kemampuan pembelajaran yang diterima dengan baik.

Daftar Rujukan

- Emzir. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Hendra, Prijatna (2013). dalam (<http://dekkakaka.wordpress.com/2013/01/13/penertia-karikatur>)
- Kanis, Barung. (1998). *Dasar-Dasar Penerbitan Majalah Sekolah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Nursisto. (2005). *Membina Majalah Dinding*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Nyoman Kuta Ratna. (2011). *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sadiman, Arief S.dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sibarani, Augustin. (2001). *Karikatur dan Politik*. Jakarta : Garba Budaya, & Media Lintas Inti Nusantara.



BAGIMU NEGERI : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

P-ISSN : 2548-8651 | E-ISSN : 2548-866X

Email : ejournal@umpri.ac.id

- Siswandarti, (2009). *Teori Pengkajain Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Stanton, Robert. (2007) . *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiranata, Ardi. (2005). “Media Karikatur”. Tersedia pada <http://decksmath4fun.wordpress.com/2012/02/29/media-karikatur/>(diakses tanggal 29 April 2012).
- Yulianti, Vivie. (2008). Makalah Pengertian Karikatur. Tersedia pada [http:// pengertian-karikatur-pengertian.html](http://pengertian-karikatur-pengertian.html) (diakses tanggal2 Agustus 2010).