

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses kreatif berasal dari dua kata yaitu proses dan kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, proses dapat diartikan sebagai runtunan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu. Sedangkan pengertian kreatif yaitu “kegiatan dalam menemukan sesuatu yang berbeda dari yang sebelumnya. Seni, ilmu pengetahuan, dan filsafat adalah sama-sama kegiatan kreatif” (Piliang, 2018:21). Jadi dapat disimpulkan bahwa Proses kreatif adalah runtunan peristiwa atau kejadian dalam menemukan sesuatu yang berbeda dari yang sebelumnya dalam ranah seni, ilmu pengetahuan dan filsafat.

Hal-hal yang mempengaruhi proses kreatif seseorang tidak lepas dari kepribadian (meliputi sifat individu/karakter) lingkungan hidup (keluarga, budaya, sosial, pendidikan). Kepribadian atau karakter seseorang dalam berkarya erat kaitannya dengan ketertarikan pada sesuatu, contohnya seseorang yang suka dengan karakter wanita karyanya cenderung akan bertemakan wanita. Biasanya seseorang yang mempunyai karakter kuat cenderung akan mempertahankan tema yang sama. Karakter seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan hidupnya. Contohnya seseorang yang lahir dari keluarga yang kental dengan budaya Bali, karyanya cenderung mengangkat budaya-budaya Bali.

Dalam berkesenian, seorang pelukis, pematung, pemusik, dan lain-lain termasuk seorang kartunis, memiliki cara tersendiri dalam berkarya dimulai dari cara menggali ide, gagasan, sampai cara mewujudkan karya. Secara umum

ide/gagasan dapat dicari dengan beberapa cara antara lain dengan membaca buku, mengamati lingkungan secara langsung, ngobrol, mendengarkan musik, dan lain sebagainya. Namun ada juga seniman yang mencari ide dengan cara yang berbeda dari kebanyakan orang. Dari proses penggalian ide nantinya akan muncul konsep pada karya. Konsep inilah yang nantinya akan menjadi titik berangkat pada proses perwujudan karya. Setiap seniman memiliki cara sendiri dalam perwujudan karya. Salah satunya melalui seni kartun.

Menurut Seno Gumirah (dalam Gautama, 2014:2) kartun adalah “anak resmi perkawinan seni gambar dan humor”. Kemampuan membuat gambar yang berisi humor tentu menjadi suatu hal yang luar biasa sehingga membuat orang yang melihatnya tersenyum bahkan bisa tertawa. Di sini sangat jelas perbedaan antara kartun dengan cabang seni rupa yang lain yaitu terletak pada humor.

Orang yang membuat kartun disebut kartunis. Kartunis adalah orang yang mampu menciptakan gambar yang sederhana, namun memiliki arti yang sangat mendalam. Hal tersebut dibuat agar penikmat kartun dapat memahami karya dengan lebih mudah dan lebih dimengerti. Peristiwa sehari-hari yang dimuat di media cetak, dan siaran di radio atau televisi merupakan salah satu sumber ide yang biasanya kartunis tuangkan dalam berkarya kartun, misalnya bertema lingkungan, sosial atau politik. Proses kartunis berkarya tidak lepas dari apa yang mereka lihat, dengar dan baca. Selain itu kartunis diharapkan peka dalam situasi atau keadaan pada masa lalu, kini, dan ke depan.

Dalam proses pencarian ide/gagasan kemungkinan besar seorang kartunis memiliki persamaan dengan cabang seni yang lain. Namun perbedaan akan sangat jelas nampak pada bagaimana seorang kartunis mengalami pergulatan dalam

proses mewujudkan ide. Pergulatan pada proses mewujudkan ide dapat diartikan sebagai proses berpikir seorang seniman secara intelektual dan konseptual untuk merencanakan visualisasi dan narasi karya secara tepat. Salah satu contoh adalah ketika seorang kartunis menyampaikan hal yang serius dalam bentuk humor. Tentunya diperlukan sebuah kerangka berpikir untuk menyatukan kedua unsur tersebut.

Berangkat atau bertitik tolak dari kondisi tersebut, maka penelitian ini akan membahas seorang kartunis yakni Putu Dian Ujiana. Putu Dian Ujiana atau yang lebih dikenal dengan Dian Kartun atau Beluluk berasal dari Singaraja, Bali. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal diketahui bahwa Putu Dian Ujiana memiliki cara berpikir kreatif pada setiap karya yang divisualisasikannya. Karya-karyanya dapat dilihat pada Instagram dengan nama akun @beluluk, produk pakaian *This Is Bali*, komik *Beluluk Dirty Brain*, dan lain sebagainya. Tokoh-tokoh kartun yang diciptakan oleh Putu Dian Ujiana dikenal dengan humor dan tingkah laku khas orang Buleleng. Salah satu tokohnya bernama *Beluluk* yang merupakan akronim dari *Buleleng Gelalak-Geluluk*.

Tingkah laku khas dari masyarakat Buleleng antara lain sering menggunakan bahasa Bali yang cenderung kasar, hal ini mungkin akan membuat lawan bicaranya tersinggung. Namun bagi masyarakat Buleleng, berbicara dengan bahasa Bali yang lumrah dan cenderung kasar merupakan suatu bentuk keakraban. Orang Buleleng juga seakan-akan tidak harus tunduk dengan kefeodalan *kasta*, terbuka dalam menerima sesuatu yang dirasa cukup berkenan dihatinya, dan yang terakhir adalah *Meboya*. *Meboya* dapat diartikan sebagai sebuah sikap penolakan,

meragukan, atau mengkritisi sesuatu dalam makna negatif. (Wingarta, 2009:10-12).

Dari pemaparan diatas, banyak hal-hal menarik yang penulis temukan tentang proses berkesenian Putu Dian Ujjiana. Oleh karena itu penulis ingin lebih mendalami dalam bentuk sebuah penelitian dengan judul “Proses Kreatif Kartunis Putu Dian Ujjiana”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah catatan perjalanan kartunis Putu Dian Ujjiana?
- 2) Bagaimanakah proses kreatif karya kartunis Putu Dian Ujjiana?
- 3) Bagaimanakah wujud karya kartun Putu Dian Ujjiana?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan catatan perjalanan Putu Dian Ujjiana selama menekuni profesi sebagai kartunis.
- 2) Untuk mendeskripsikan proses kreatif karya kartunis Putu Dian Ujjiana dalam mendapatkan ide dan cara memvisualisasikannya.
- 3) Untuk mendeskripsikan wujud karya kartun Putu Dian Ujjiana.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kesenirupaan, terutama kartun.

2) Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai seniman kartun (kartunis) beserta karyanya atau sebagai informasi dalam perkuliahan yang membahas tentang kartun.

3) Bagi mahasiswa

Penelitian ini untuk menambah wawasan seni penulis dalam bidang kesenirupaan dan dalam bidang penulisan karya ilmiah. Disamping itu juga sebagai syarat melengkapi studi di jurusan Pendidikan Seni Rupa.

4) Bagi Putu Dian Ujjana

Penelitian ini bermanfaat bagi Putu Dian Ujjana untuk pendokumentasian tentang catatan perjalanan, proses pembuatan, dan wujud karya kartun selama berprofesi sebagai kartunis.

5) Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai keberadaan salah seorang seniman kartun di Bali Utara. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan menambah wawasan bagi masyarakat tentang proses kreatif seniman kartun dalam hal ini pencipta tokoh kartun Beluluk, Putu Dian Ujjana.

