

Konsep Dan Bentuk Ilustrasi *Celuluk* Sebagai Ikon Bali *United Cartoon*

I Dewa Made Yoga Adhi Dwi Guna

Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia Denpasar

yoga_dewa666@yahoo.com

Bali *United Cartoon* adalah kartun yang dipublikasikan lewat media internet yaitu instagram. Dibuat oleh salah satu supporter sepak bola Bali, Dewa Gede Raka Jana Nuraga S.Ds., yang juga merupakan seorang desainer asal Tampaksiring, Gianyar. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan semangat persepakbolaan Bali, memperkenalkan persepakbolaan Bali secara luas, dan mendukung klub sepakbola Bali *United* melalui ilustrasi desain ikon berupa makhluk mitologi Bali yaitu *Celuluk*. *Celuluk* dipilih karena dapat menonjolkan ciri khas Bali dan memunculkan identitas budaya lokal. Secara tidak langsung, supporter Bali juga menyukainya, terlihat dari peningkatan pengikut di instagram setelah dibuatnya ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon. Hingga April 2017 Bali *United Cartoon* memiliki 6840 pengikut di instagram dan masih terus bertambah. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif yang analisis. Peneliti terjun ke lapangan, mempelajari suatu proses yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan dari proses tersebut. Konsep ilustrasi *Celuluk* dibuat berdasarkan metode *black box* dan teori warna. Sedangkan bentuk ilustrasi dianalisis dengan teori desain grafis. Hasil penelitian dari wawancara dan analisis, konsep utama yang digunakan adalah kartun terlihat dari adanya distorsi dan penyederhanaan bentuk ilustrasi. Konsep *sunset* untuk pewarnaan, terlihat dari penggunaan warna panas, yang cenderung menimbulkan kesan seperti saat melihat *sunset*. Bentuk ilustrasi memakai kombinasi elemen grafis garis lengkung, S, dan gelombang. *Shape* berupa bentuk nyata *Celuluk* dengan badan manusia, dan bentuk dasar dua dimensi, tekstur kuas dan kasar untuk memberi kesan tidak rata dan mengurangi kemonotonan. Ruang pada ilustrasi yang terlihat agak padat, Ruang juga memberi kesan jauh dan dekat pada ilustrasi.

Kata Kunci : *Bali United Cartoon, bentuk, celuluk, ikon, konsep*

Bali United Cartoon is a cartoon published through internet media, that is on instagram. Made by one of Balinese soccer supporters, Dewa Gede Raka Jana Nuraga S.Ds., who is also a designer from Tampaksiring, Gianyar. The goal is to cultivate Balinese football spirit, introduce Bali's football widely, and support Balinese football club through the iconic design illustration of Balinese mythology creature, Celuluk. Celuluk was chosen because it can highlight the characteristics of Bali and bring the local cultural identity. Indirectly, Balinese supporters also love it, seen from the increase of followers in instagram after the creation of the Celuluk illustration as an icon. Until April 2017 Bali United Cartoon has 6840 followers on instagram and is still growing. The research method used by researchers is descriptive qualitative analysis. Researchers go into the field, learn a process that occurs naturally, record, analyze, interpret and report and draw conclusions from the process. The concept of Celuluk illustration is based on black box method and color theory. While the form of illustration is analyzed by graphic design theory. Result of research from interview and analysis, the main concept is cartoonal seen from existence of distortion and simplification form illustration. The concept of sunset for coloring, seen from the use of hot colors, which tends to create the impression as when viewing the sunset. The form of illustration uses a combination of graphic elements of curved lines, S, and waves. Shape in the form of a real Celuluk with the human body, and two dimensional base shapes, brush and coarse textures to give the impression of unevenness and reduce the quenching, the space in the illustration looks rather dense, Space also gives the impression of being far and near to the illustrations.

Keywords: *Bali United Cartoon, shape, celuluk, icon, concept*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Bali *United Cartoon* adalah kartun yang dipublikasikan lewat media internet yaitu instagram. Bali *United Cartoon* dibuat oleh salah satu suporter sepak bola Bali yaitu Dewa Gede Raka Jana Nuraga S.Ds., juga merupakan seorang desainer asal Tampaksiring, Gianyar yang sangat menyukai sepak bola. Kartun sendiri adalah gambar berdasarkan suatu peristiwa yang dibuat secara lucu, bertujuan untuk membuat orang tertawa (Suprana, 2009: 12). Bali *United Cartoon* dibuat dengan tujuan mengajak masyarakat khususnya suporter sepak bola Bali untuk menumbuhkan semangat persepakbolaan Bali, memperkenalkan persepakbolaan Bali secara luas, dan mendukung klub sepakbola Bali *United* melalui kartun. Bali *United* merupakan klub sepak bola Indonesia yang bermarkas di Stadion Kapten I Wayan Dipta, Gianyar, Bali. Klub ini dulunya bernama Persisam Putra Samarinda (PUSAM), yaitu gabungan dari Persatuan Sepak Bola Indonesia Samarinda (Persisam) yang merupakan eks tim Perserikatan bergabung dengan Putra Samarinda eks tim Galatama yang berasal dari Kalimantan. Persisam Putra Samarinda (PUSAM), kemudian resmi berganti nama dan pindah ke Bali pada 15 Februari 2015. Di tahun yang sama pada 23 september 2015 Bali *United Cartoon* pertama kali dibuat, dan dipublikasikan pada april 2016. Untuk lebih mendekati diri dengan masyarakat, memperkenalkan persepakbolaan Bali serta berkontribusi dalam mendukung persepakbolaan Bali, Bali *United Cartoon* membuat ilustrasi desain ikon Bali *United Cartoon*.

Ikon adalah sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya (Sobur, 2002). Sesuatu yang berupa lukisan, gambar, patung, foto dan sketsa merupakan hal yang bersifat ikonis. Dengan kata lain, Ikon merupakan suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikan (Sobur, 2004: 158). Pada Bali *United Cartoon* yang menjadi ikon adalah sebuah ilustrasi berupa makhluk mitologi Bali. Makhluk mitologi adalah makhluk yang keberadaannya dituturkan dalam kisah mitologis maupun legenda. Sesuai perkembangan zaman, makhluk mitologi dipakai sebagai lambang dan dekorasi bangunan. Ada juga yang diadaptasi dalam budaya populer, permainan, novel fiksi fantasi, film (Matthews & Asten. 2006). Seperti pada Bali *United cartoon*, menggunakan makhluk mitologi *Celuluk* sebagai desain ilustrasi Ikon nya.

Celuluk merupakan anak buah dari ratu para leak yaitu *Rangda*. Rupa wajah *Celuluk* memiliki ciri mata yang berlubang, gigi yang besar, kepala yang botak bagian depan, tawa yang sangat mengerikan dan wujud yang seram (Mardiwarsito, 1986:463). Menurut Wirawan (2016) dalam *Saradpulgembal The Symbol Of Tri loka*, Mahluk ashura disini dapat berwujud raksasa (*Celuluk*) yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga menarik untuk diamati. Pernyataan ini dapat menguatkan bahwa *Celuluk*

merupakan makhluk mitologi (makhluk ashura) dan sosok *Celuluk* itu sendiri sudah tertanam di benak masyarakat Bali merupakan penggambaran kekuatan negative, diwujudkan kedalam bentuk topeng (tapel) *Celuluk*. Desain *Celuluk* dipilih karena walaupun memiliki karakter seram namun juga ada sisi lucu atau hiburan pada karakternya, terlihat dari gigi besar dan kepala botak yang menjadi ciri khas *Celuluk*. Karakter *Celuluk* juga dapat menonjolkan ciri khas Bali dan memunculkan identitas budaya lokal pada Bali *United Cartoon*. Selain itu secara tidak langsung, suporter sepak bola Bali banyak yang menyukai ilustrasi *Celuluk* pada Bali *United Cartoon*, padahal terdapat juga ilustrasi *Rangda* namun ilustrasi *Celuluk* lebih disukai, terlihat dari adanya peningkatan pengikut di instagram setelah dibuatnya ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Dapat dilihat hingga April 2017 Bali *United Cartoon* sudah memiliki 6840 pengikut di instagram dan masih terus bertambah, semenjak *Celuluk* dipilih menjadi ilustrasi ikon Bali *United Cartoon*.

Dalam membuat ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, agar dapat mendukung dan memperkenalkan persepakbolaan Bali lewat kartun, tidak lepas dari pemilihan konsep dalam membuat ilustrasinya. Konsep merupakan abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol (Jacobsen and Kauchak, 2009). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, pemilihan konsep secara visual disesuaikan dengan gaya ilustrasi yang digunakan. Dimana ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* dibuat dengan gaya ilustrasi sederhana dan lucu. Selain sederhana ilustrasi juga dibuat lucu, yang sangat bertolak belakang dengan karakter *Celuluk* yang seram, mengerikan dan merupakan simbol kekuatan negatif. Pemilihan konsep juga dilakukan agar dapat mendukung dan memperkenalkan persepakbolaan Bali secara luas, serta menonjolkan kesan Bali pada ilustrasinya. Hal itu dapat dilihat dari konsep warna yang digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*.

Ilustrasi merupakan unsur desain grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan yang kompleks. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto maupun grafis lainnya, (Pujiriyanto, 2005 : 41). Pada Bali *United Cartoon*, Ilustrasi lebih ditonjolkan sehingga menjadi daya tarik pada desain ikon nya. Untuk mengkaji ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, dapat dikaji berdasarkan bentuknya. Bentuk / wujud merupakan salah satu unsur estetika, yang merupakan unsur yang mendasar dan susunan atau struktur. (Pujiriyanto, 2005 : 86). Pada iustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, ilustrasi *Celuluk* dibuat ke dalam bentuk kartun lucu yang unik dan sederhana, sangat bertolak belakang dengan gambaran *Celuluk* realis yang seram dan mengerikan. Walaupun dibuat dengan bentuk kartun lucu, namun ciri khas dari *Celuluk* sebagai makhluk mitologi Bali tetap terasa. Bentuk pada iustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali

United Cartoon dapat dikaji dari elemen grafisnya, elemen tersebut adalah garis, bentuk/*shape*, tekstur, ruang/*space* (Pujiriyanto, 2005 : 87). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* menggunakan elemen grafis kombinasi garis lengkung pada ilustrasi dan *background*. Bentuk/*shape* yang digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, berupa bentuk bentuk dua dimensi. Ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* juga terlihat menggunakan tekstur pada ilustrasinya. Ruang/*space* pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terlihat tidak terlalu padat. Selain dari elemen grafisnya, bentuk ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* juga memiliki tanda yang dapat menonjolkan kesan Bali pada ilustrasinya. Tanda adalah segala sesuatu yang diambil dari kaidah sosial untuk mewakili sesuatu yang berbeda (Safanayong, 2006: 46). Untuk mengkaji sebuah tanda, dapat dilakukan dengan menggunakan teori semiotika. Semiotika secara etimologi berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Sedangkan secara terminologi semiotika didefinisikan sebagai ilmu tentang tanda (Safanayong, 2006: 46). Dari latar belakang diatas, dalam mengkaji ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, dapat dilakukan dengan melihat dari konsep serta bentuk yang digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*.

MATERI DAN METODE

Metode yang digunakan adalah metode Penelitian Deskriptif kualitatif yaitu penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Penelitian kualitatif tidak dimulai dari deduksi teori, tetapi dimulai dari lapangan yakni fakta empiris. Peneliti terjun ke lapangan, mempelajari suatu proses atau penemuan yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan-kesimpulan dari proses tersebut.

PEMBAHASAN

Konsep kartunal merupakan konsep yang secara umum digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Kartunal adalah bentuk ilustrasi dari kartun, yang merupakan sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik. Ilustrasi kartunal menggunakan bentuk-bentuk jenaka atau bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi (Tanudjaja, 2002: 174). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, konsep kartunal terlihat pada ilustrasi *Celuluk* yang dibuat dengan bentuk jenaka dan sederhana, atau bisa dikatakan ilustrasi *Celuluk* sudah mengalami perubahan atau distorsi dari bentuk realis *Celuluk* yang biasa digambarkan

masyarakat Bali dengan detail dan menyeramkan. Dalam estetika postmodern distorsi dapat dikaitkan kedalam idiom parodi. Idiom parodi adalah sebuah relasi formal atau struktural antara dua teks atau karya. Sebuah teks atau karya baru diwujudkan sebagai hasil dari sebuah sindiran, plesetan atau unsur lelucon dari bentuk, format, atau struktur dari teks atau karya rujukan. Sebuah teks atau karya parodi biasanya menekankan aspek penyimpangan atau plesetan dari teks atau karya rujukan yang biasanya bersifat serius (Piliang, 2003: 214). Perubahan atau distorsi pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* dilakukan dengan membuat ilustrasi yang sederhana dan terkesan jenaka, terlihat pada bagian kepala yang dibuat tidak biasa. Sehingga membuat ilustrasi *Celuluk* terlihat lucu karena ukuran kepala *Celuluk* lebih besar dibandingkan dengan badannya. Berbeda dengan penggambaran *Celuluk* oleh masyarakat Bali lewat ilustrasi maupun topeng, terlihat ukuran kepala tidak lebih besar dari ukuran badannya. Pada bagian wajah ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, perubahan atau distorsi terlihat dari bagian mata *Celuluk* yang dibuat tidak memiliki alis mata, mata yang sipit, cenderung tertutup agar terlihat seperti sedang tertawa. Bagian gigi *Celuluk* Bali *United Cartoon* juga mengalami sedikit distorsi, di mana gigi bagian atas dibuat sangat besar sehingga terlihat seolah olah ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* hanya memiliki gigi atas yang terlihat menutupi mulut dan terkesan seperti tonggos. Pada bagian badan ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* perubahan atau distorsi terlihat dari badan *Celuluk* Bali *United Cartoon* yang dibuat memakai kaos atau jersey klub sepak bola Bali *United*. Selain badan, pada bagian jari ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* digambarkan tidak memiliki kuku yang panjang. Berbeda dengan penggambaran ilustrasi *Celuluk* oleh masyarakat Bali. Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, distorsi/ perubahan juga terdapat pada *background* ilustrasi *Celuluk* yang dibuat sederhana. Ilustrasi *background* terlihat seperti siluet dengan bentuk yang tidak simetris sehingga sesuai dengan pemilihan konsep kartunal pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*.

Selain konsep kartunal ilustrasi *Celuluk* ikon Bali *United Cartoon* juga menggunakan konsep warna panas dan *sun-set* dalam pewarnaannya. Konsep ini dipilih agar menonjolkan kesan semangat dan kesan yang identik dengan Bali. Warna adalah salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Warna dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara, (Supriyono, 2010 : 70). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* ada warna primer yang digunakan, warna tersebut adalah warna merah. Warna merah digunakan pada baju yang dipakai ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Penggunaan warna merah pada baju ilustrasi *Celuluk* berfungsi sebagai *point of interest* karena warna merah menjadi warna yang paling mencolok dibandingkan dengan warna lainnya. Warna merah juga

merupakan warna kebesaran klub sepakbola Bali *United*. Selain warna merah juga digunakan warna kuning dengan kombinasi gelap terang dan warna sekunder jingga yang digunakan pada *background* ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Penggunaan warna kuning dari gelap ke terang dan jingga pada *background* termasuk ke dalam keselarasan warna, yang merupakan kepuasan psikologi yang unik, suatu kombinasi antara dorongan dan kepuasan. Biasanya skema warna monokromatik dan analogus selaras dalam kesamaan warna (Sulasm, 2002 : 70). Selain dari jenis warna, konsep warna panas dan *sunset* pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* dapat juga dikaji berdasarkan karakteristik warna. Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* warna yang dominan digunakan adalah warna panas. Golongan warna panas berpuncak pada warna jingga. Warna panas merah, kuning, jingga, sering diasosiasikan dengan matahari, darah, api yang memberikan kesan panas atau merangsang emosi kejiwaan (Sulasm, 2002 : 39). Penggunaan warna panas pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, bertujuan untuk memberi kesan semangat. Selain jenis dan karakteristik warna, konsep warna panas dan *sunset* juga dapat dilihat dari psikologi warnanya. Psikologi warna ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terlihat pada penggunaan warna dominan merah pada ikon *Celuluk* yang berasosiasi pada cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas, (Sulasm, 2002 : 37). Penggunaan warna jingga dan kombinasi warna kuning pada *background*, sesuai dengan yang dijelaskan pada Sulasm, 2002 : 37 – 38, warna jingga oranye berasosiasi pada hangat, semangat, muda, ekstremis, menarik, sedangkan warna kuning berasosiasi pada cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, penghiatan, (Sulasm, 2002 : 38). Warna ungu juga terlihat digunakan pada warna wajah ilustrasi *Celuluk* ikon Bali *United Cartoon*, namun dikombinasikan dengan warna ungu gelap dan terang. Warna ungu berasosiasi pada misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung, mulia (Sulasm, 2002 : 38). Penggunaan warna dominan warna panas yaitu merah dan jingga pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United cartoon* menimbulkan kesan semangat dan kesan sesuai dengan ketika melihat *sunset*, yaitu memberi kesan hangat, kebahagiaan, positif dan keindahan (Saputra Harja, kompasiana 2015).

Bentuk pada iustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* dapat dikaji dari unsur grafisnya. Grafis memiliki unsur yang dapat digabungkan dan dirancang dengan baik untuk menghasilkan sebuah media desain komunikasi yang komunikatif. Dalam membuat sebuah desain grafis yang komunikatif dapat dilihat dari elemen grafis yang membentuknya. Elemen grafis adalah dasar dari sebuah desain yang dapat membuat desain menjadi serasi, elemen tersebut adalah garis, bentuk/*shape*, tekstur, ruang/*space* (Pujiriyanto, 2005 : 87). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, garis yang dominan digunakan adalah garis lengkung, garis S dan garis gelombang. Garis

lengkung mengapung dan lengkung kubah digunakan untuk membuat dasar dari bentuk wajah, badan dan tangan ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Dari penggunaan elemen grafis garis lengkung, garis S, dan garis gelombang inilah yang membuat ilustrasi *Celuluk* sebagai Ikon Bali *United Cartoon* terlihat luwes, dinamis dan tidak kaku, meskipun ilustrasi *Celuluk* sebagai Ikon Bali *United Cartoon* memiliki konsep kartunal dengan garis yang sederhana. *Shape* pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terlihat dari form (bentuk nyata) dari *Celuluk* yang mengalami penyederhanaan/distorsi agar terlihat lucu. Selain *form* (bentuk nyata), bentuk dasar berupa bentuk dua dimensi juga digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Bentuk dasar dua dimensi tersebut adalah persegi panjang, lingkaran, oval dan segitiga. Jika dilihat lebih detail lagi, bentuk dasar dua dimensi inilah yang menjadi acuan dalam pembuatan ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terlihat adanya penggunaan tekstur pada ilustrasi *Celuluk* dan *background*. Tekstur digunakan untuk menghilangkan kesan monoton dan membosankan dari penggunaan warna keselarasan monokromatik pada ilustrasi *Celuluk* dan *background*. Ruang pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, digunakan untuk menojolkan kesan jauh dan dekat antara ilustrasi dan *background*. Ruang/*space* adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Kesan jauh dan dekat pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, terlihat dari adanya batasan lingkaran pada *background* yang dibuat lebih kecil dibandingkan ilustrasi *Celuluk*. Selain ruang antara ilustrasi *Celuluk* dan *background*, ruang juga terlihat antara ilustrasi dengan ilustrasi pada *background*. Ilustrasi pada *background* terlihat hanya ada sedikit ruang kosong diantara ilustrasinya.

Dari elemen grafis yang membentuk ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, akan menghasilkan bentuk yang memiliki makna. Makna dapat dilihat berdasarkan visualisasi tanda yang dihasilkan dari bentuk ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Teori semiotika yang dipilih untuk mengkaji tanda dan makna yang terkandung pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* adalah teori semiotika menurut Charles Peirce. Charles Peirce menyebutkan tanda sebagai representamen dan konsep, benda, gagasan, dan seterusnya, yang diacunya sebagai objek. (Danesi, 2004:37). Dari 66 jenis tanda yang mampu diidentifikasi oleh Peirce, 3 diantaranya sering digunakan. Ketiganya adalah ikon, indeks, simbol. ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terdapat ikon berupa ilustrasi *Celuluk* yang mengenakan pakaian atau *jersey* klub sepak bola Bali *United*. Ilustrasi *Celuluk* terlihat sedang tersenyum sampai memejamkan matanya dengan tangan yang terlipat di dada. Ilustrasi yang tersenyum sampai memejamkan mata memberikan makna kesenangan dan gembira, namun tetap terlihat gagah dengan



BALI UNITED CARTOON

Gambar 1. Ilustrasi celuluk ikon Bali United Cartoon
(Sumber : Dewa Gede Raka Jana Nuraga, desainer Bali United Cartoon)

ilustrasi tangan yang terlipat di dada. Pemilihan ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon adalah, untuk menonjolkan kesan Bali melalui karakter *Celuluk* yang merupakan salah satu karakter yang terkenal dikalangan masyarakat, khususnya masyarakat Bali. Indeks yang ada pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* adalah indeks *sunset*. indeks *sunset* dapat dilihat dari *background* yang ada pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Dimana, pada *background* terlihat adanya siluet bangunan dan awan serta, menggunakan warna kuning dari gelap ke terang yang memberi kesan gradasi seperti saat matahari terbenam atau *sunset*. Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, simbol yang terdapat dalam ilustrasinya adalah simbol masyarakat Bali (khususnya agama Hindu). Simbol masyarakat bali terlihat pada ilustrasi siluet gapura, meru pura, dan umbul umbul pada *background*. Gapura merupakan bangunan pintu masuk yang biasanya terdapat di rumah adat masyarakat Bali. Meru pura dan umbul umbul merupakan simbol yang sangat erat kaitannya dengan upacara keagamaan masyarakat di Bali. Simbol sepak bola juga terdapat pada ilustrasi *Celuluk* Bali *United Cartoon*, yang terlihat dari jersey klub sepak bola Bali United yang dikenakan oleh ilustrasi *Celuluk*. Simbol Bali *United Cartoon* ditunjukkan oleh teks yang bertuliskan Bali *United Cartoon*, teks ini terletak di bawah ilustrasi *Celuluk*. Teks ini mempertegas bahwa ilustrasinya merupakan ilustrasi tentang kartun sepak bola yang menunjukkan semangat persepak bolaan bali dan klub Bali *United*.

SIMPULAN

Dari analisis yang dilakukan pada bab hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada ilustrasi

Celuluk sebagai ikon Bali *United Cartoon* menggunakan konsep kartunal pada visualnya, konsep warna panas dan sunset pada pewarnaan ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Konsep ini didapat dari hasil wawancara terhadap desainer. Konsep kartunal terlihat pada ilustrasi *Celuluk* Bali *United Cartoon* secara keseluruhan. Dimana menggunakan ilustrasi yang sederhana, dan dibuat distorsi dari penggambaran ilustrasinya. Distorsi ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, memberi kesan lucu pada ilustrasinya, sehingga sangat cocok dengan konsep ilustrasi Kartunal yang dipilih. Konsep warna panas dan *sunset* terlihat dari banyaknya penggunaan warna panas pada ilustrasi, yang membuat ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* memberi kesan semangat dan seperti saat *sunset*. Selain itu pemilihan konsep pada pewarnaan ilustrasi juga dapat menojolkan kesan Bali, karena dapat dikatakan bahwa Bali juga identik dengan *sunset*.

Analisis pada hasil dan pembahasan juga menguraikan bentuk ilustrasi *Celuluk* ikon Bali *United Cartoon*. Bentuk ilustrasi dapat diuraikan dari elemen grafis garis, *shape*, tekstur, dan ruang yang digunakan. Ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, banyak menggunakan kombinasi garis lengkung, garis S, dan garis gelombang pada ilustrasi *Celuluk* dan pada ilustrasi *background*. *Shape* yang digunakan adalah *shape* yang berupa *form* atau bentuk nyata dari *Celuluk* dengan badan manusia, namun dibuat sederhana dan distorsi. Selain bentuk nyata/ *form*, ilustrasi *Celuluk* ikon Bali *United Cartoon* juga menggunakan bentuk dasar dua dimensi seperti lingkaran, oval, segitiga, dan persegi panjang sebagai acuan dalam membuat ilustrasinya. Tekstur pada ilustrasi digunakan untuk memberi kesan berbobot, tidak rata, berdimensi, dan bayangan pada ilustrasinya. Selain itu tekstur juga digunakan untuk menghilangkan kesan monoton dari pemakaian warna keselarasan monokromatik. Ruang pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* digunakan untuk menojolkan kesan jauh dan dekat antara ilustrasi dan *background*. Selain itu sedikitnya ruang kosong pada *background* menimbulkan kesan padat pada ilustrasi. Namun, dapat ditutupi dengan penggunaan warna keselarasan monokromatik kuning yang tidak terlalu menonjolkan ilustrasi di *background*.

Dari bentuk yang dihasilkan elemen grafis ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terdapat makna yang terkandung didalamnya. Makna pada ilustrasi dapat dilihat dari tanda yang ada, berupa ikon, indeks, dan simbol. Ikon pada ilustrasi *Celuluk* Bali *United Cartoon* adalah berupa *Celuluk* tersenyum, mata terpejam, tangan terlipat di dada dan memakai jersey klub sepak bola Bali *United*. Memiliki makna senang, gembira, namun tetap terlihat gagah. Ikon *Celuluk* juga memiliki kekurangan yaitu, tidak adanya gambar bola dan hanya gambar jersey klub sepak bola yang mewakili kesan kartun sepak bola pada ilustrasi *Celuluk*. Indeks yang ada pada ilustrasi *Celuluk* Bali *United Cartoon* adalah indeks sunset. indeks *sunset*

terlihat pada warna *background* dan adanya ilustrasi siluet yang memberi kesan seperti saat matahari tebenam. Simbol masyarakat Hidu Bali terlihat jelas pada ilustrasi siluet gapura, meru pura dan umbul umbul pada *background* ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Terdapat juga simbol sepak bola berupa jersey klub sepak bola Bali United dan simbol Bali *United Cartoon* berupa teks.

DAFTAR RUJUKAN

- Allifiansyah, Sandy. 2013. *Jurnal Persepakbolaan Indonesia dalam Kartun (Analisis Semiotika Editorial Cartoon Tabloid Bola)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro Semarang.
- Anom Fajaraditya Setiawan, I Nyoman. 2013. *Tesis Tato Rangda pada orang hindu Bali di Denpasar timur perspektif kajian seni*, Pascasarjana ISI Denpasar
- Bohl, A. 1997. *Guide to Cartooning*. Pelican Publishing Company. Gretna, LA
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Buku Baik. Yogyakarta
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *WarnaTeori dan kreatifitas penggunaannya*. ITB. Bandung
- Danesi, Marcel. 2004. *Pesan Tanda dan Makna*. Jalasutra. Yogyakarta
- Djelantik A.A.M. 2001. *Estetika Sebuah Pengantar*. MSPI. Bandung
- Encyclopedia Britannica*. Volume 7. 1956. Encyclopedia Britannica Inc. USA
- Hadiwijono, Dr. Harun. *Sari Sejarah Filsafat Barat I*. Penerbit Kanisius: Yogyakarta. 2005.
- Jacobsen, D.A., Eggen, P., dan Kauchak, D. (2009). *Methods for Teaching*
- John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Komprehensif*, Jalasutra, Yogyakarta, 2006.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta
- Mardiarsito, L. 1992. *Kamus Indonesia Jawa Kuno*, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jalasutra.
- Pujirianto. 2004. *Desain Grafis Komputer*, CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta
- Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Arte Intermedia. Jakarta
- Saputra Harja, kompasiana 2015
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain*. Komunikasi Visual. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Sulasmi, Darmaprawira. 2002. *WarnaTeori dan kreatifitas penggunaannya*. ITB. Bandung
- Suprana, J. 2009. *Naskah-Naskah Kompas Jaya Suprana*, Elex Media Komputindo. Jakarta
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain komunikasi visual : teori dan aplikasi*. CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta
- Sharps, Matthew J., Justin Matthews & Janet Asten. 2006. *Cognition and Belief in Paranormal Phenomena: Gestalt/ Feature-Intensive Processing Theory and Tendencies Toward ADHD, Depression, and Dissociation. The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*. 140 (6), pp. 579–590 DOI:10.3200/JRLP.140.6.579-590
- Cybermediacollege. Tanpa tahun publikasi. *Desain Komunikasi Visual*. www.cybermediacollege.net.id/ Desain Komunikasi Visual/ diakses tanggal 17 April 2004.
- Padma, K. 2014. *Semiotika Menurut Pierce dan Saussure*. <http://catatandkv.blogspot.co.id/2014/01/semiotika-menurut-pierce-dan-saussure.html>, diakses 29 mei 2017 pukul 10.30
- Sejarahharirayahindu. Tanpa tahun publikasi. *Celuluk*. <http://sejarahharirayahindu.blogspot.co.id/>, diakses 1 Juni 2016 pukul 10.42
- Sulastris, Aci. 2014. *Estetika Dalam Desain Komunikasi Visual*. <http://acisulasti.blogspot.co.id/2014/01/estetika-dalam-desain-komunikasi-visual.html>, diakses 15 April 2017 pukul 11.45
- Wikipedia. 2017. *Kartun*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Kartun>, diakses 1 Juni 2016 pukul 09.48