



**INTERNATIONAL JOURNAL OF
CREATIVE INDUSTRIES
(IJCRI)**
www.ijcri.com



KOMIK /KARTUN (Covid-19) DALAM TALIAN SEBAGAI MEDIUM SATIRA WADAH KESEDARAN

*ONLINE COMIC/CARTOONS (Covid-19) AS A MEDIUM OF SATIRE
CONSCIOUSNESS*

Fazlina Mohd Radzi^{1*}, Liza Marziana Mohammad Noh², Haslinda Abd Razak³, Shaliza Dasuki⁴, Nor Arseha Karimon⁵

¹ Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Melaka, Malaysia
Email: fazlinaradzi@uitm.edu.my

² Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Melaka, Malaysia
Email: lizamarziana@uitm.edu.my

³ Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Melaka, Malaysia
Email: haslinda802@uitm.edu.my

⁴ Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Melaka, Malaysia
Email: shahmd@uitm.edu.my

⁵ Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Melaka, Malaysia
Email: norar414@uitm.edu.my

* Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 18.10.2021

Revised date: 09.11.2021

Accepted date: 23.11.2021

Published date: 05.12.2021

To cite this document:

Radzi, F. M., Noh, L. M. M., Abd Razak, H., Dasuki, S., & Karimon, N. A. (2021). Komik/Kartun (Covid-19) dalam Talian Sebagai Medium Satira Wadah Kesedaran. *International Journal of Creative Industries*, 3 (8), 49-62.

DOI: 10.35631/IJCRI.38004

Abstrak:

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji akan maksud serta gaya penyampaian satira menerusi komik dan kartun laman sesawang dengan menjadikan tema pandemik Covid-19 yang dimuatnaik menerusi laman sosial. Selain itu juga, pengkaji akan menyusuri akan sejarah permulaan kartun serta komik di Malaysia bermula dari zaman pra kemerdekaan dan pasca kemerdekaan secara ringkas sehingga ke era pendigitalan. Pendekatan kajian dan penulisan ini adalah memahami apresiasi bentuk dan makna karya dan juga konteks penghasilannya. Menggunakan metodologi sejarah seni berdasarkan analisis mengikut konteks (contextual analysis) dijadikan asas di dalam pengkajian ini. Merangkumi aspek deskripsi, analisis, interpretasi dan pertimbangan digunakan sebagai panduan dalam penelitian karya. Selain dari itu, terdapat juga tema yang berkaitan dengan aspek budaya dan sosial yang mana amat dekat di jiwa para rakyat Malaysia dengan menggunakan kaedah analisis Edmund Burke Feldman. Penemuan kajian ini menunjukkan kemajuan penggunaan teknologi tidak mengabaikan perkaitan antara seni visual kartun laman sesawang dan isu semasa yang melanda dunia.

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)

**Kata Kunci:**

Kartun, Komik, Covid-19, Internet, Satira

Abstract:

This study aims to examine the meaning and style of satire delivery through comics and cartoons websites by making the theme of the Covid-19 pandemic uploaded through social media. Apart from that, the researcher will trace the history of the beginning of cartoons and comics in Malaysia starting from the pre-independence and post-independence era in brief until the era of digitization. The approach of this study and writing is to understand the appreciation of the form and meaning of the work and also the context of its production. Using art history methodology based on contextual analysis is the basis of this study. Includes aspects of description, analysis, interpretation, and consideration used as a guide in the research of the work. Apart from that, there are also themes related to cultural and social aspects which are very close to the souls of Malaysians by using Edmund Burke Feldman's method of analysis. The findings of this study indicate that advances in the use of technology do not ignore the link between the visual art of website cartoons and current issues plaguing the world.

Keywords:

Cartoons, Comic, Covid-19, Internet, Satire

Pendahuluan

Semenjak dari awal Januari 2020 yang lalu, dunia secara am dan Malaysia secara khususnya digemparkan dengan kemunculan wabak Virus Corona yang dikenali sebagai Covid-19. Sifat mutasinya yang begitu pantas menjadi masalah pandemik di seluruh dunia sehingga ke hari ini. Wabak ini secara tiba-tiba telah, secara realitinya, menjerumuskan dunia ke dalam krisis yang belum pernah terjadi sebelumnya dengan penyebarannya yang cepat membawa perubahan besar dalam dunia politik, ekonomi, kesihatan, sosial budaya dan agama secara global. Sehingga penulisan ini dilakukan, kes positif Covid di Malaysia telahpun mencapai 1.2 juta. Kesan pandemik yang telahpun masuk tahun ke 2 ini secara dasar telah merubah norma-norma kehidupan manusia yang selama ini bebas bergerak ke mana sahaja. Namun kini segala-galanya terbatas dan memberi impak terhadap mental dan fizikal. Keseriusan pandemik ini sememangnya amat membimbangkan umat manusia seluruh dunia kerana kebolehjangkitannya yang amat mudah. Orang ramai tidak lagi boleh bergerak secara bebas, diwajibkan memakai pelitup muka dan perlu sentiasa bersedia dengan pensanitasi tangan. Pergerakan juga dihadkan dikawasan-kawasan tertentu.

Menerusi buku Pembudayaan Norma Baharu yang dikeluarkan oleh Kementerian Pengajian Tinggi (2020), YAB Perdana Menteri dalam ucapan beliau pada 9 Jun 2020 mengenai tujuh (7) strategi kerajaan dalam PKPP menegaskan kepentingan komuniti diperkasakan bagi memastikan pematuhan kepada semua arahan Kerajaan dan SOP yang telah ditetapkan bagi memastikan rantaian COVID-19 dapat diputuskan. Antara strategi-strategi nya adalah pengukuhan kesihatan awam, pembudayaan norma baharu, perundangan dan penguatkuasaan,

perlindungan golongan berisiko, pemerkasaan tanggungjawab komuniti, pembukaan sepenuhnya sektor ekonomi, dan pengukuhan kawalan sempadan.

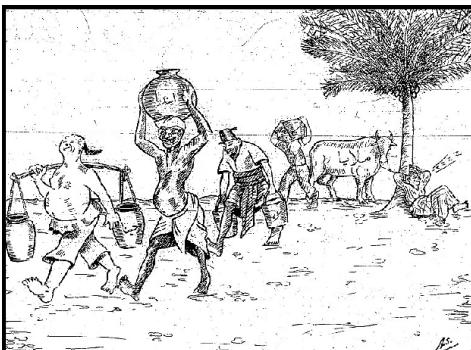
Pembudayaan norma baharu ini telahpun diaplikasikan oleh rakyat Malaysia, yang sekaligus memberi kesan pengaruh terutama dunia kartun dan komik di Malaysia. Kewujudan laman-laman sesawang yang memuat naik bahan-bahan komik dalam talian ini, telah melahirkan ekomik atau komik digital. (Mohamed Nazreen 2021). Memasuki era media sosial, kebanyakan para kartunis ini mula memuatnaik karya-karya kartun mereka menerusi platform seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*. Sebelum para kartunis ini bergiat aktif di laman sosial seperti di *Facebook* dan *Instagram*, karya-karya kartunis ini kebanyakannya boleh didapati di laman-laman sesawang politik pembangkang dan juga *blogspot*. Karya-karya seperti kartunis Zunar, Rossem, dan Ronasina adalah yang paling popular pada ketika itu dan tema-tema yang digunakan adalah isu-isu sosial dan politikal. (Fazlina, 2017)

Seiring dengan situasi semasa yang melanda dunia pada ketika ini, para kartunis laman sesawang ini sentiasa peka dengan isu-isu semasa dengan menjadikan perkara-perkara isu terkini sebagai tema dan jalan cerita di dalam karya mereka, termasuk isu-isu yang berkaitan dengan pandemik Covid-19. Dengan ini pengkaji ingin meneliti pendekatan yang digunakan oleh para kartunis ini dalam menyampaikan penceritaan dan mesej mereka, adakah bersandarkan dari segi aspek humor semata atau menjadikan karya kartun mereka sebagai platform untuk memberikan kesedaran tentang masalah Covid-19 ini.

Sejarah Ringkas Komik dan Kartun di Malaysia: Peralihan Dari Penerbitan Kepada Dalam Talian

Menyusuri tentang sejarah penerbitan kartun dan komik di Malaysia, adalah dimulai dengan penerbitan kartun editorial yang bermula sejak dari awal tahun 1920an. Menurut penulis buku *The History of Malay Editorial Cartoons*, Profesor Dr. Mulyadi Mahamood yang merupakan pensyarah di Universiti Teknologi Mara (UiTM) dan pakar bidang kartun di negara kita menyatakan bahawa sejarah kartun Malaysia bermula sejak tahun 1920-1930-an melalui penerbitan surat khabar seperti *Warta Jenaka*, *Utusan Zaman* dan *Majlis*. Selanjutnya kartun Malaysia yang muncul pada akhir tahun 1920-an yang dihasilkan oleh beberapa pelukis terkenal ketika itu telah mempengaruhi pembaca di samping terdapat beberapa hasil kartun dikirimkan oleh pembaca sendiri untuk diterbitkan oleh akhbar.

Penggunaan tema-tema yang berkisarkan isu-isu semasa telahpun lama dipraktikkan oleh kartunis-kartunis pada zaman tersebut seperti Ali Sanat, AJL, dan Abd Manan yang banyak menyumbang kartun-kartun mereka untuk majalah dan akhbar penerbitan berbahasa Melayu seperti *Warta Jenaka*, *Utusan Zaman* dan *Majlis*. Isu-isu yang banyak diutarakan seperti itu berkait rapat dengan isu kedatangan bangsa asing ke Tanah Melayu, sindiran terhadap kerajaan British di Tanah Melayu dan kelemahan bangsa Melayu sendiri serta propaganda perjuangan menuntut kemerdekaan daripada pihak British. (Shaliza 2016).



Ilustrasi 1: Ali Sanat, “Susu Tanah Melayu Diperah Oleh Sekalian Orang”,

Sumber: Utusan Zaman, 5 November 1939.

Industri penghasilan karya-karya kartun Melayu diteruskan dengan kebanyakannya berbentuk lerang, sama ada ianya berkenaan dengan isu-isu semasa atau adaptasi dari kartun luar negara yang kemudian di bahasa melayukan. Bagi penghasilan berbentuk komik, ianya dikesan sudah wujud sejak awal 1950an. Saidin Yahya (Allahyarham) merupakan pelukis awal yang banyak menyumbang karya-karya untuk Majalah Guru yang diterbitkan oleh Kesatuan Guru-Guru Melayu Semenanjung. (Rudi 2017). Antara karya-karya beliau adalah seperti Puteri Langkawi, Hang Tuah, dan Badang Beroleh Gagah. Tahun 1950an subur dengan kemunculan beberapa lagi lagi pelukis komik yang lainnya seperti Mohd Salehuddin, Nik Mahmood Idris dan Raja Hamzah yang merupakan tokoh terpenting dan dianggap sebagai Tokoh Komik Melayu. Menyentuh tentang tema, kisah-kisah dongeng dan hikayat Melayu lama menjadi pilihan para pelukis komik Melayu ini dalam menyampaikan kisah-kisah ini dalam bentuk visual yang lebih jelas untuk di sampaikan kepada pembaca.

Memasuki era 1960an, komik-komik Melayu mula muncul dengan begitu meriah sekali dengan penubuhan beberapa penerbitan seperti Pustaka Antara, Sinaran Bros, The Sentosa Store Kuala Pilah, Geliga Limited, Melayu Raya Press dan beberapa lagi yang menunjukkan minat yang tinggi untuk menerbitkan komik-komik di Malaysia pada waktu itu. Kemunculan beberapa syarikat penerbitan komik ini berkemungkinan besar banyak dipengaruhi dengan kejayaan syarikat penerbitan komik dari US seperti DC Comic yang menerbitkan komik adiwira seperti *Superman*, *Batman* *Wonder Women*, *Marvel Comics* yang menerbitkan Captain America, Spiderman, Fantastic Four dan banyak lagi. Manakala dari UK pula, D. C. Thomson menerbitkan komik-komik seperti *Beano* dan *Dandy* yang amat popular pada awal-awal zaman pra kemerdekaan.

Pada lewat era 1970an, menyaksikan kemunculan buat pertama kalinya majalah kartun pertama di Malaysia iaitu Gila-Gila yang diterbitkan oleh Syarikat Creative Enterprise Sdn.Bhd. Di bawah syarikat ini juga, beberapa penerbitan pernah dihasilkan seperti Humor dan Fantasi (Majalah Grafik Illustrasi untuk pembaca dewasa). Mempunyai persamaan dengan konsep penerbitan majalah MADS dari Amerika Syarikat, majalah Gila-Gila sehingga kini masih lagi bertahan dengan penerbitan mereka meskipun majalah-majalah kartun yang muncul selepas mereka seperti Gelagat, Batu Api, Geli Hati, Apo?, UJANG, dan banyak lagi telahpun menamatkan penerbitan mereka pada sekitar awal dan akhir tahun 2000. Tahun 1980an dan 1990an adalah era kegemilangan penerbitan majalah-majalah kartun dan komik di Malaysia. Selain dari majalah yang mengenangkan tema santai untuk bacaan umum, majalah komik dan kartun yang bertemakan nilai-nilai murni seperti Bujal, Kawan, Bambino, ALONG dan Anak-Anak Sidek juga mendapat perhatian.

Era pengaruh komik manga dari Jepun mula memasuki pasaran komik di Malaysia yang mana komik-komik ini di alih bahasa ke dalam Bahasa Melayu dan Inggeris. Dasar pandang ke timur yang diperkenalkan oleh Perdana Menteri Malaysia pada ketika itu, di samping faktor utama seperti pasaran majalah kartun dan komik yang amat baik, peningkatan minat khalayak terhadap seni kartun, serta kemunculan syarikat penerbitan kartun dan komik, menyemarakkan lagi minat para pembaca komik di Malaysia terhadap komik dari negara matahari terbit ini (Mulyadi 2010). Selain dari manga, penyiaran anime yang merupakan animasi yang diadaptasi dari komik manga Jepun, seiring dengan populariti pemilikkan televisyen dan syarikat penyiaran televisyen swasta turut diminati dan mendapat perhatian penonton dan pembaca komik di Malaysia. Mengambil contoh seperti Doraemon, Sailormoon, Slamdunk, Detective Conan, Naruto, Mutiara Naga (Dragon Ball), dan sebagainya telah mencipta fenomena dan minat yang mendalam terhadap pembacaan komik ke dalam bentuk animasi atau anime.

Secara beransur-ansur, budaya pembacaan komik dan kartun ini merubah kedudukan platform mereka ke dalam bentuk digital. Seiring dengan pembangunan internet tanpa wayar, juga dengan penciptaan telefon pintar yang memudahkan penggunaan intenet menerusi paparan skrin di tapak tangan membuatkan pembacaan para peminat komik dan kartun di dunia merubah minat mereka dari pembacaan menerusi majalah kepada komik dalam bentuk digital. Pada permulaan, sisi diri mereka ini dikenali sebagai The Underground Comix movement yang bermula pada tahun 1960an di Amerika Syarikat. Penerbitan mereka tidak bersifat arus perdana. Ianya bersaiz kecil, bertemakan satira namun agak lantang dengan unsur-unsur dari aspek seksual, politik, dadah dan keganasan yang mana ianya sama sekali amat bertentangan dengan undang-undang dan Akta Percetakan. Ini kerana mereka bebas menghasilkan penerbitan komik mereka dan tidak terikat dengan undang-undang penerbitan. Konsep kebebasan yang dibawakan ini diteruskan seiring dengan perkembangan penggunaan talian internet. Internet telah melahirkan generasi komik artis yang menggunakan internet sebagai satu-satunya kaedah pengeluaran dan pengedaran mereka. Maka dari situ munculah beberapa platform laman sesawang yang menawarkan ruang untuk para pelukis komik ini atau nama lain mereka web comic artist, seperti Webtoons (Korea) Tooncomics (China) Manga Plus (Jepun) secara percuma. Namun, ada juga para pelukis komik laman sesawang ini yang ingin beroleh pendapatan dengan memuatnaik karya mereka menerusi laman web seperti Tapas dan Patreon dengan mendapatkan pembaca yang dipanggil sebagai penaung, perlu membayar dengan harga yang ditetapkan dan dikhususkan untuk mereka.

Di Malaysia, tidak dapat dipastikan bilakah dan siapa yang memulakan pergerakkan komik yang bergerak secara *underground* ini, namun penghasilannya menerusi internet berlaku secara perlahan-perlahan oleh kartunis yang banyak menghasilkan kartun berbentuk editorial dan politikal. Antara yang terawal adalah Kartunis Zunar yang menyumbang karya beliau untuk Malaysiakini.com dan Kartunis Rossem menerusi laman blogspot persendirian beliau (kartunrossem.blogspot.com). (Fazlina 2011)

Kemunculan bak cendawan laman sosial seperti *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter* menjadi landasan mudah kepada para kartunis indie ini untuk berkarya secara bebas. Ruangan yang disediakan menjadi tapak pengenalan secara terus dari pengkarya kepada pembaca mereka. Tema-tema yang disampaikan lebih bersifat bebas dan global. Kebanyakkannya karya-karya yang dihasilkan adalah sebagai representasi diri mereka dalam menyampaikan pendapat mereka

terhadap sesuatu perkara. Memasuki era 2000, populariti laman-laman sosial seperti Facebook dan Instagram yang pada mulanya secara umum adalah ruangan perkenalan yang mendekatkan sesama manusia melalui ruangan maya. Namun fungsi mereka menjadi lebih dari itu. Kini, pembinaan *page* untuk tujuan memuatnaik karya-karya kartun dan komik mereka semakin meluas dan bertambah jumlahnya. Para kartunis dan komik artis sesawang melihat potensi yang ada pada laman interaksi sosial ini bagi mendekatkan lagi para pembaca ini dengan karya-karya mereka.

Manfaat yang jelas dari internet sebagai media pengedaran bagi banyak artis komik laman sesawang adalah kebebasan untuk berkarya yang akan ditolak oleh pembaca dan syarikat penerbitan industri arus perdana. Selain dari penggunaan komputer, kemudahan telefon pintar memudahkan lagi kepada pengaksesan internet dan jumlah penggunanya juga semakin meningkat setiap hari. Jumlah muat turun aplikasi *Facebook* dan *Instagram* yang meningkat dari pengguna telefon pintar. Jumlah muat turun yang banyak menjadi penanda aras akan populariti sesebuah aplikasi tersebut dan menampakkan lebih ramai pengguna yang akan melayari dan mengikuti karya kartun dari kartunis indie ini (Fazlina 2017).

Memahami Kartun/Komik Sebagai Perantara Visual

Seni Kartun adalah imajan lucu dan sindiran mengenai peristiwa dan isu penting dalam masyarakat. Kartun juga bukanlah sebuah penulisan teks sembarangan tetapi produk pemilihan yang berturutan, susunan, penstrukturran, penentu kedudukan, pembahagi, dan komunikasi kejadian dalam masyarakat (Huhn, 2009). Proses penghasilannya tidak jauh berbeza dengan teks sastera yang lain. Kartun sering bermain dengan visual metafora yang merupakan isi terpenting di dalam penyampaiannya. Kartunis juga menggunakan tanda dan petunjuk dalam pembentukan, penyederhanaan dan penggambaran idea sosial dan politik yang kompleks. Menurut Meister dan Schonert (2009), kartun 'mengurangkan kerumitan domain rujukan terhadap daya dukung mediumnya dan keupayaan pemprosesan pengirim dan penerima'.

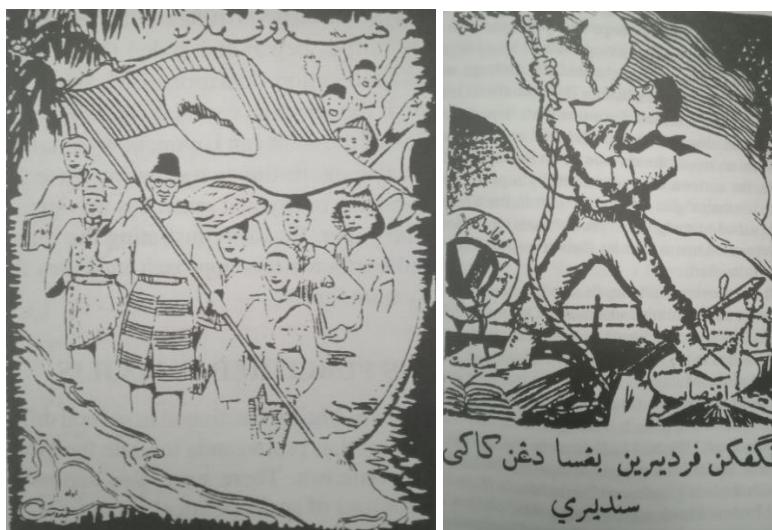
Proses penghasilan dan penafsiran kartun disusun berdasarkan pengetahuan sosio budaya diantara kartunis (pengirim) dan pembaca (penerima). Ini menunjukkan bahawa tanda atau mesej harus difahami dalam konteks sistem sosial yang luas, seperti struktur yang membentuk secara keseluruhan. Tanda, metafora visual, dan kata-kata (yang berfungsi sebagai dialog) membentuk akan sesebuah kartun, tetapi untuk membedah mesej dalam kartun dengan betul, ada ciri-ciri dan kaedah untuk memahami tanda-tanda budaya kartun yang diperlukan terutama yang berkaitan dengan konteks penghasilannya. Di dalam ilmu Semiologi yang di asaskan oleh Roland Barthes, semuanya boleh dianggap sebagai tanda, termasuk fesyen (Barthes, 1983). Barthes berpendapat bahawa apa sahaja yang ada di sekeliling kita yang kita pakai, tempat kediaman, kenderaan yang dipandu (*material culture*) melambangkan status, identiti, jantina dan bangsa kita (*non-material culture*). Secara umum ianya disebut sebagai sistem tanda dan sering mengatakan lebih banyak tentang siapa kita dan keadaan dari kata-kata. (Davis, 1994). Ferdinand de Saussure menamakan sistem tanda ini sebagai semiotik. Tanda-tanda biasa terdapat dalam kartun, sekaligus yang menjelaskan mengapa ianya perlu difahami berkaitan dengan konteks penggunaannya.

Menerusi kartun juga, karikatur menjadi salah satu elemen di dalam penyampaian tanda komunikasi visual. Karikatur adalah seni lukis yang mempunyai kandungan penilaian yang kritikal; bertujuan untuk mengatasi masalah tertentu dengan gambar/imajan yang berlebihan. Karikatur bukan sekadar untuk melukis wajah yang kelihatan lucu. Kebiasannya wajah yang

dikarikaturkan, menonjolkan ciri-ciri yang ketara pada individu tersebut seperti hidung, cermin mata, rambut, anggota tubuh badan dan sebagainya. Berbeza dengan genre komunikasi visual yang lain, karikatur bertujuan untuk menghantar mesej secara humoristik dan satira; yang menunjukkan adanya kekurangan bahagian dalam masyarakat.

Sejarah kartun editorial di Malaysia bermula sebelum kemerdekaan lagi. Mengambil contoh beberapa karya awal yang diterbitkan menerusi majalah Majlis, kartunis Saidin Yahya dan S.B Ally menggunakan subjek pengasas parti UMNO, Dato' Onn Jaafar sedang mengibarkan bendera UMNO. Penekanan diberikan pada pada ciri-ciri ketara pada wajah beliau seperti songkok dan cermin mata bulat yang selalu beliau kenakan. Ianya merupakan perincian yang karikaturis (pengirim) akan ambil kira bagi menyampaikan mesej yang boleh difahami dan mudah dikenali kepada pembaca (penerima). Dari segi konteks zaman pula, ianya merupakan simbol perjuangan yang diunjurkan oleh parti UMNO pada ketika itu iaitu tentang kepentingan pendidikan dan menolak kehadiran penjajah.

Imajan yang membentuk kartun bukan hanya bersifat kreatif atau estetik, seperti kata-kata yang mereka informasikan, memberi inspirasi, dan meyakinkan. Kartunis (dan amnya artis visual) mengikuti prinsip komposisi disulami dengan lapisan maksud yang ada di minda mereka dalam membina imajan yang diinginkan.



Ilustrasi 2 : Dari Kiri Kartun Editorial oleh Saidin Yahya, *Majlis*, Bertarikh 29 Mav 1947. Kanan, Bertarikh 27 Januari 1948

Sumber: The History of Malay Editorial Cartoons, 1030s-1993

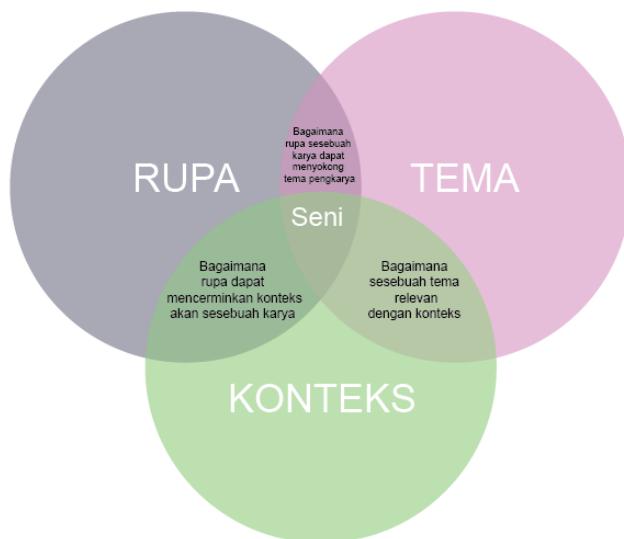
Sebilangan besar kartun dan komik menggabungkan kapsyen, teks, dan, kadang-kadang, bahkan dialog, menjadikan maknanya lebih jelas. Oleh itu, pembaca diharuskan untuk memahami kedua-dua tanda / visual dan kapsyen / dialog yang disertakan dalam kartun; ini akan membolehkan mereka untuk memerhati, menguraikan makna tersirat, dan mengenal pasti khalayak yang dimaksudkan.

Metodologi

Bidang pengkajian komik dan kartun sering menggunakan kaedah *contextual analysis* dalam usaha untuk memahami penyampaian mesej yang cuba disampaikan oleh seseorang pelukis

komik dan kartunis tersebut. Analisis kontekstual boleh dijelaskan sebagai analisis terhadap teks yang terkandung dalam pelbagai medium. Ia adalah satu metode yang digunakan untuk memperolehi maksud bagi satu perkataan yang tidak diketahui konteksnya seperti sejarah, budaya dan sosial. Analisis ini memfokuskan kepada petunjuk (*clue*) konteks seperti definisi, sinonim, antonim, contoh dan ilustrasi grafik seperti jadual, carta, rajah dan diagram (McKee menerusi Ishak, 2018).

Menurut Renee Sandell (2009) Bagi memahami sesebuah karya itu, pengkajian haruslah menerusi terma Rupa (*Form*), Tema (*Theme*) dan Konteks (*Context*).



Rajah 1: Rangka Kerja (Framework) Adaptasi Dari Form + Theme + Context: An Art Teacher's Palette For Composing Meaningful Lessons, Renee Sandell 2005.

Rupa (Form)

Merujuk kepada bagaimana sesebuah karya itu: Di sinilah kita membezakan banyak keputusan struktur artis—suatu proses artistik yang membawa kepada produk akhir. Rupa termasuk:

- Pemilihan dan penggunaan unsur seni (garisan, bentuk, warna, tekstur) dan prinsip reka bentuk (kesimbangan, perpaduan, kepelbagaian, irama, corak, kontras) struktur yang wujud dalam organisasi/komposisi didalam sesebuah karya seni.
- Kualiti dua atau tiga dimensi karya seni serta saiz dan skalanya, dan
- Pilihan media/bahan yang digunakan untuk mencipta karya mengikut kemahiran, pengendalian dan proses/kaedah yang membawa kepada gaya tertentu dan unik.

Tema (Theme)

Tema atau *subject matter* merujuk kepada karya itu: Inilah yang diungkapkan oleh artis melalui konsep menyeluruh yang dipilih atau "Idea Besar" (Walker, 2001). Idea besar, diterokai melalui tema dan sub tema tertentu, didedahkan oleh sudut pandangan atau perspektif ekspresif pilihan artis yang mencerminkan budaya dan eranya. Dalam meneroka tema karya seni, kaitan dengan idea besar lain muncul dalam sumber visual yang berkaitan, sama ada rujukan tersebut dari sejarah seni, atau sumber sastera serta topik yang serupa seperti muzik, teater, tarian dan filem dan sebagainya. Namun tidak tertumpu pada yang berkaitan dengan kesenian, tema-tema

yang diinspirasikan dari segi bahasa, sains, kajian sosial, politik turut mempengaruhi tema di dalam karya kartun

Konteks (Context)

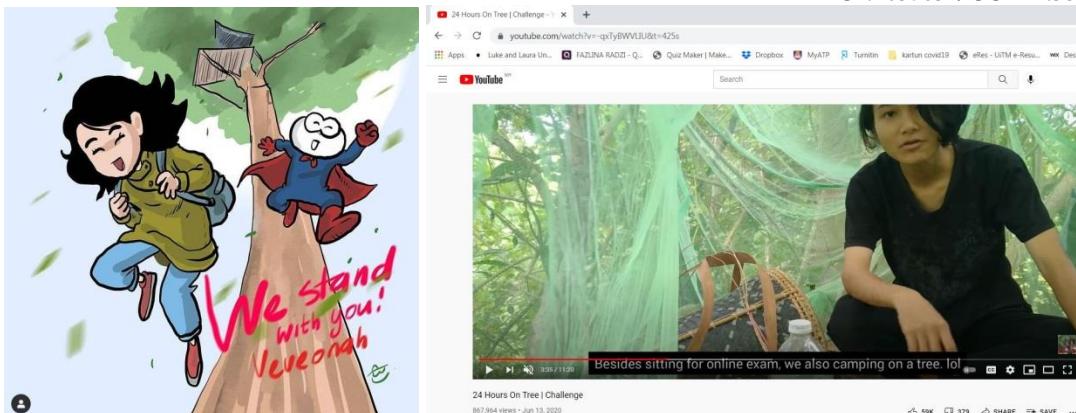
Konteks merujuk kepada bila, di mana, oleh dan untuk siapa, serta mengapa sesebuah karya itu dicipta (dan dihargai). Dengan maklumat kontekstual, kita boleh melihat niat dan tujuan karya itu dihasilkan serta keupayaan untuk mentafsir dan menilai seni diperkaya dengan mengenal pasti konteks peribadi, sosial, budaya, sejarah, seni, pendidikan, politik, rohani dan lain-lain yang mempengaruhi penciptaan dan pemahaman karya. Ini boleh membawa kepada pemahaman dan penghayatan yang lebih besar oleh penonton serta pembaca.

Analisa Kartun/Komik Covid-19

Kartun seringkali dijadikan sebagai eskapisme kerana ciri-cirinya yang menghiburkan dan memberikan rasa keseronokkan humor kepada pembaca. Walaupun matlamat utama adalah sebagai bentuk hiburan atau sindiran dalam bentuk lukisan yang menghiasi kolumn kecil, namun peranan yang ditonjolkan adalah lebih besar kerana idealogi yang dibawakan mampu diserap oleh pemikiran para pembaca.

Peranan kartun dalam menyampaikan sesuatu mesej amat memberikan kesan, tambahan pula dunia pada hari ini mengalami pandemik global Covid-19 yang sekaligus merubah kehidupan norma manusia. Bermula dari awal Januari tahun 2020, sehingga artikel ini ditulis, kes seluruh dunia pada masa kini telahpun mencapai lebih 100 juta, dengan kes kematian sebanyak 2.14 juta. Keseriusan pandemik ini sememangnya amat membimbangkan umat manusia seluruh dunia kerana kebolehjangkitannya yang amat mudah.

Dalam usaha membendung wabak ini, kartunis indie (istilah kepada pelukis kartun yang berkarya secara bebas menggunakan internet sebagai platform utama) tidak terkecuali dalam memainkan peranan mereka sebagai penyebar maklumat-maklumat yang positif kepada rakyat. Segalanya bermula selepas Kartunis Artortoise menghasilkan sebuah kartun karikatur penghormatan kepada pelawak Arwah Abam Bocey yang meninggal dunia secara mengejut pada 10 Februari 2020. Hantaran kartun tersebut mendapat ‘like’ sebanyak 46,121 dari pengguna Instagram dan diulang ciap beribu kali di Twitter, dan seterusnya mendapat perhatian seluruh rakyat Malaysia. Populariti yang diraih oleh Kartunis Artortoise sememangnya membuka lebih banyak peluang kepada mereka untuk membuat kartun bagi menyebarkan kesedaran kepada rakyat Malaysia tentang bahayanya pandemik Covid-19 ini, dan juga yang bercirikan karikatur-karikatur selebriti dunia dan tanah air, ahli-ahli politik dalam dan luar negeri, dan tak ketinggalan juga insan insan hebat yang nama-nama mereka menjadi tular sepanjang Perintah Kawalan Pergerakan yang dimulakan pada 18 Mac 2020. Kuasa Allah S.W.T ternyata melebihi dari segalanya, Kartunis Artortoise telah meninggal dunia pada 1 Disember 2020 akibat Hepatitis B. Namun akaun sosial media beliau menerusi Instagram dan Facebook masih lagi aktif diusahakan oleh rakan kerja beliau dan masih lagi aktif dengan kartun editorial mereka meskipun pengasasnya telah meninggal dunia.



Ilustrasi 3 : Dari Kiri Kartunis Artortoise, "We Stand With You Veveonah!". Kanan, Tangkap Layar Dari Video Tular Youtube Veveonah Yang Memaparkan Situasi Pengalaman Beliau Mengambi Peperiksaan Dengan Membuat Pondok Di Atas Pokok.

Sumber: Instagram Artortoise dan Youtube Veveonah M.

Kesan Pandemik Covid-19 bukan setakat mempengaruhi dari segi aspek kesihatan manusia, ianya juga turut mempengaruhi kaedah pembelajaran para pelajar di seluruh dunia. Dalam keadaan covid-19 dan permintaan terhadap P&P secara ODL juga semakin meningkat dan peningkatan terhadap permintaan ini berlaku secara global. Pelbagai lapisan masyarakat memerlukan akses kepada internet dan tidak ketinggalan bahawa sesetengahnya tidak mampu mendapatkannya (Salimah Yahaya, 2021). Mengambil contoh, mereka melakar wajah Veveonah Mosibin, seorang pelajar Universiti Malaysia Sabah yang mendapat perhatian setelah memuatnaik video yang memaparkan kesukaran beliau sebagai pelajar yang tinggal di kawasan pendalaman untuk mendapatkan capaian wifi bagi membantu beliau untuk menjalani pembelajaran dan ujian menerusi online. Isu ini merupakan perkara yang menjadi permasalahan kepada semua pelajar terutama sekali pelajar di pusat pengajian tinggi, dan rakyat Malaysia terutama sekali pelajar sekolah dan institut pengajian tinggi merasakan kepayahan yang dilalui oleh Veveonah meskipun tidak berapa lama selepas itu timbul beberapa perkara kontroversi seolah-seolah apa yang dilakukan oleh beliau itu hanyalah semata-mata sebagai 'content' untuk video di Youtube. Namun, tuduhan itu telah disangkal dan lakaran wajah Veveonah yang melompat turun dari pokok (simbol penceritaan asal video beliau yang membuat pondok sementara di atas pokok untuk mendapatkan liputan wifi) berserta dengan kata-kata "We Stand with You Veveonah!"

Seorang lagi kartunis yang terinspirasi dengan isu pandemik ini adalah Ernest Ng yang menghasilkan komik bersiri yang berjudul '*If Malaysia Was Anime: Covidball Z*'. Berbanding gaya Artortoise yang tampak lebih berbentuk editorial, komik yang dihasilkan oleh pemilik akaun halaman '*Bro, don't like that lah Bro*' ini secara kreatif mengolah kejadian isu pandemik Covid-19 ini sebagai satu bentuk penceritaan yang menyamai komik manga 'Dragon Ball Z'. Menjadikan virus Covid-19 sebagai antagonis utama dimana formalistik watak itu sendiri gabungan dua watak antagonis didalam Dragon Ball Z, iaitu Frieza dan Piccolo. Watak-watak utamanya pula adalah insan-insan yang dipertanggungjawabkan untuk membendung penularan wabak ini tetapi diubah nama mereka atas dasar untuk tidak menjadikannya terlalu peribadi. Sebagai contoh, watak Muhibdin yang diilhamkan dari nama Perdana Menteri Malaysia kini, Tan Sri Muhyiddin Yassin, Tun Mahadir (Tun Mahathir Mohammad) General (DG Tan Sri Dr Noor Hisham Abdullah) serta beberapa lagi watak yang turut menghiasi jalan cerita komik ini.

Di dalam erti kata lain, siri komik beliau ini merupakan satu bentuk parodi yang secara komikal menyindir isu-isu yang berlaku di dalam dan luar negara (jenaka mengenai Presiden Amerika Syarikat Donald Trump juga tidak terkecuali). Pelukis Komik Ernest Ng seboleh-bolehnya akan mengaitkan apa sahaja isu-isu semasa yang tular sebagai jalan cerita yang diberi rencah satira di dalamnya.

Pelukis Komik Ernest Ng memaklumkan menerusi temubual beliau bersama *vulcanpost.com*, penghasilan komik ‘*If Malaysia Was Anime: Covidball Z*’ adalah pengaruh minat beliau yang membesar dengan komik-komik manga seperti *Dragonball Z*, *Naruto*, *Bleach*, *Jojo’s Bizarre Adventure* dan lain-lain lagi. Prof. Dr. Mulyadi Mahamood (2010) ada menerangkan tentang pengaruh Japoinisme, iaitu pengaruh budaya dan seni Jepun yang pernah melanda di negara-negara Eropah pada abad ke-19 yang banyak tercermin menerusi karya-karya lukisan catan aliran Impresionism pada ketika itu. Namun dari segi konteks Malaysia, pengaruh tersebut banyak boleh didapati menerusi penghasilan karya-karya komik menerusi penerbitan majalah-majalah kartun dan komik tempatan.

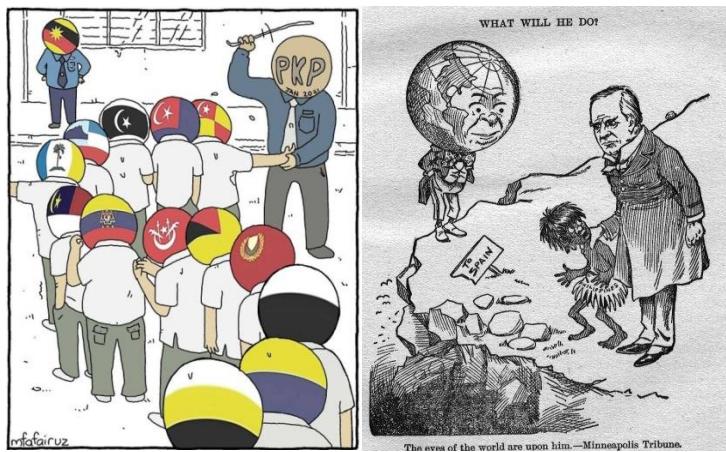


Ilustrasi 4 : Lakaran Dari Komik "If Malaysia Was Anime: Covidball Z". Watak Covid-19 Yang Digambarkan Sebagai Penjahat Utama Merupakan Inspirasi Dari Watak Antagonis Dragon Ball Z Frieza (Atas) Dan Piccolo (Bawah).

Sumber: Facebook Bro, don't like that la, bro.

Penggunaan imajan antropomorfisasi menerusi kartun kerap menjadi pilihan para kartunis terutama sekali bagi kartun editorial. Antropomorfisme berpotensi memainkan peranan yang berkesan di dalam kartun politik (Azahar Harun, 2015). Seorang lagi kartunis indie yang kini mendapat perhatian dengan lakarannya yang bersahaja. Bermula dengan kartun jenaka tentang pasangan suami isteri dengan masalah kehidupan rumah tangga, karya-karya kartunis indie Mfafairuz mula mendapat perhatian apabila salah satu kartun beliau berkenaan PKP 2.0, yang memaparkan negeri-negeri di Malaysia (yang dikenakan arahan Perintah Kawalan Pergerakkan) yang antropomorfisasikan seperti pelajar-pelajar nakal yang sedang beratur menerima rotan dari Guru Disiplin akibat jumlah kes harian yang semakin meningkat, sambil diperhatikan oleh pengawas (negeri Sarawak tidak dikenakan PKP, hanya Perintah Kawalan Pergerakkan Bersyarat). Imajan yang dibentuk oleh kartunis Mfafairuz ini begitu menyamai dengan imej kartun editorial yang pernah tersiar menerusi Minneapolis Tribune pada tahun 1889 iaitu imej globe dalam bentuk manusia (antropomorfisasi) yang sedang memerhatikan President US pada ketika itu William McKinley sedang memegang seorang anak kecil

(representasi kepada negara Filipina) sama ada untuk menerima negara tersebut dari jajahan Sepanyol atau tidak.



Ilustrasi 5 : Kanan, Kartun Oleh Mfafairuz Menerusi Instagram Beliau. Kiri, Kartun Politik Terbitan Minneapolis Tribune Bertajuk "What Will He Do?" 1889.

Sumber: Instagram Mfafairuz & commons.wikimedia.org

Penyampaian mesej yang dibawa oleh kartunis Mfafairuz ini adalah satu bentuk gurauan yang berjaya menawan hati pembaca kartun atas talian di Malaysia yang menghubungkaitkan peningkatan kes di negeri-negeri yang berkenaan dan mengakibatkan segala bentuk aktiviti seperti merentas daerah dan negeri, perjalanan tidak boleh melebihi radius 10 km yang serta merta menyekat kembali kebebasan rakyat Malaysia untuk menjalani kehidupan normal mereka seperti sebelum ini. Meskipun perintah pematuhan S.O.P (*Standard Operation Procedure*) telah pun menjadi sebahagian dari peringatan harian oleh pihak Majlis Keselemanan Negara (MKN) namun sikap sesetengah yang masih enggan mematuhi peraturan yang telah ditetapkan, telah mengibatkan peningkatan kes yang mendadak, menyebabkan PKP terpaksa diadakan semula.

Kesimpulan

Dapatlah dirumuskan bahawa penyampaian mesej menerusi kartun dalam talian ini tidak kurang hebatnya dalam cara mereka membantu memberikan kesedaran kepada para pembaca tentang isu-isu yang melanda negara, terutama sekali isu berkaitan dengan pandemik Covid-19. Tarikan kartun indie menerusi platform sosial media ini menampakkan meskipun mereka tidak terikat dengan mana-mana garis panduan dalam menyampaikan mesej karya mereka, namun itu tidak menjadikan para kartunis/pelukis komik ini ketinggalan dalam memberi penyataan dan pendapat mereka tentang sesuatu isu yang melanda dunia pada hari ini, dan rasa sensitiviti mereka yang dikongsikan kepada pembaca.

Selain dari hiburan santai yang bertujuan memberikan senyuman dan gelak tawa kepada sasaran pembaca iaitu golongan muda, ianya sekaligus menjadikan kartun dalam talian ini sebagai medium yang berkesan dalam mendidik dan membantu pemahaman tentang sesuatu isu dalam bentuk yang lebih ringkas dan padat.

Rujukan

- Callender, B., Obuobi, S., Czerwiec, M. K., & Williams, I. (2020). COVID-19, comics, and the visual culture of contagion. *The Lancet*, 396(10257), 1061–1063. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)32084-5](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)32084-5)
- Darmawan, F., & Piliang, Y. (2015). Cartoonist Visual Communication through Online Political Cartoon in the Era of the Government of President Susilo Bambang Yudhoyono. *Sosiohumanika*, 8(2)
- Dasuki, S., Mohammad Noh, L. M., Idris, N., Abdulah, N., & Ali, S. (2014). Budaya kebangsaan dalam karya-karya seni kartun editorial pra dan pasca merdeka. August 2017, 15.
- F.M Radzi., A, Harun (2017) Kartun bertemakan dakwah islamiyah atas talian: Interpretasi dakwah sarkastik dan satira / In: 2nd International Islamic Heritage Conference (ISHEC 2017), 14-15 November 2017, Avillion Hotel Melaka.
- Harun A., Razak M.R.A., Ali A., Nasir M.N.F., Radzuan L.E.M. (2015) Anthropomorphism in Political Cartoon: Case Study of the 1965 Malaysia-Indonesia Confrontation. In: Hassan O., Abidin S., Legino R., Anwar R., Kamaruzaman M. (eds) International Colloquium of Art and Design Education Research (i-CADER 2014). Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-287-332-3_6
- Hassan, O. H., Abidin, S. Z., Legino, R., Anwar, R., & Kamaruzaman, M. F. (2016). International colloquium of art and design education research (i-CADER 2014). International Colloquium of Art and Design Education Research (i-CADER 2014), January, 1–709. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-332-3>
- Ijaz, N. (2018). Art of visual communication, evolution and its impact. *Indian Journal of Public Health Research and Development*, 9(12), 1725–1728. <https://doi.org/10.5958/0976-5506.2018.02238.6>
- Ishak, M.S., Kasim, A., Ismail, A., & Hamid, N.A. (2018). Konteks dan Metode dalam Penyelidikan Media: Status Semasa, Perubahan dan Trend. *International Journal of Law, Government and Communication*, 87-114.
- Kearns, C., Fisher, D., & Chong, Y. S. (2021). The infective nurture of pandemic comics. *The Lancet*, 397(10268), 22–23. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)32550-2](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)32550-2)
- “Maddie is online”: an educational video cartoon series on digital literacy and resilience for children. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, ahead-of-print(ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/jrit-06-2020-0031>
- Mahamood, M. (2017). the Role of Cartoon in the Formation of Asian Community: Art History Analysis. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 13(1), 27. <https://doi.org/10.17509/historia.v13i1.7703>
- Mahamood, M. (2010) Dunia Kartun , Creative Enterprise
- Mei Ching, L., Syed Sharizman Bin Syed Abdul, R., Mohammad Saffree, J., Nelbon Bin, G., & Naing Oo, T. (2021). Changing New Normal Lifestyle in COVID-19 Pandemic: Sabah, Malaysia. *Annals of Public Health Reports*, 5(1), 146–151. <https://doi.org/10.36959/856/511>
- Shahul Hamid, M. N., & Ghazali, M. N. S. (2021). E-Komik Hikayat Patani: Putera Pewaris Kerajaan (Satu Analisis Tekstual, Kepentingan dan Cabaran). *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 37(2), 171–194. <https://doi.org/10.17576/jkmjc-2021-3702-11>
- Tunde Asiru, H., & Bello, S. (2021). A linguistic and literary analyses study of selected cartoons on the novel Covid-19 pandemic in Nigeria. *African Identities*, 00(00), 1–24. <https://doi.org/10.1080/14725843.2021.1963671>

Yahaya, S., Hamid, C. K., Fazial, F., Abdullah, S. R., Hartini, S., & Hassan, M. (2021). Persepsi Pelajar Uitm Kepada Filantropi Internet Percuma Ketika Percuma Ketika Pelaksanaan Online Distance Learning, Akademi Pengajian Islam Kontemporari , Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Akademi Pengajian Islam Kontemporari , Universiti Teknol. January.