

PERANCANGAN KARIKATUR DALAM HARIAN RAKYAT SUL SEL

Oleh

Rahmat Saputra Suaib

Universitas Hasanuddin

E-mail: rahmatsyahputra2101@gmail.com

Article History:

Received: 07-10-2025

Revised: 22-10-2025

Accepted: 10-11-2025

Keywords:

Caricature, Design Process,
Media

Abstract: *This study examines the design process behind Harian Rakyat SulSel's unique use of caricature as its primary visual headline. Using a qualitative descriptive method with an interpretive paradigm, this research focuses on the creative collaboration between cartoonists and editors, analyzing the complete workflow from idea development and sketching to digital execution and final approval. Data were collected through observation, in depth interviews, and documentation, and analyzed using the interactive model of Miles and Huberman. The findings show that the caricature design process is carried out through close collaboration between cartoonists and editors, utilizing digital tools such as Paint Tool SAI to ensure efficiency and visual consistency. Each caricature not only presents humor and social criticism but also conveys messages that align with the news context.. Based on Dieter Rams' Good Design theory, the caricatures in Rakyat SulSel Daily reflect design principles focused on functionality, aesthetics, innovation, and continuous improvement. Thus, caricature design becomes an integral part of the newspaper's visual strategy, strengthening its editorial identity and enhancing reader engagement.*

PENDAHULUAN

Dalam konteks media massa, karikatur tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan kritik sosial dan menyederhanakan isu politik yang kompleks. Waluyanto (2000) menjelaskan bahwa karikatur menggabungkan kecerdasan, ketajaman, dan humor, sehingga mampu berperan sebagai tajuk rencana visual yang langsung memantik pemahaman pembaca bahkan sebelum membaca teks berita secara keseluruhan. Sebagai media ekspresi, karikatur menawarkan kekuatan naratif dan simbolik yang khas, menjadikannya bagian penting dari strategi komunikasi visual dalam media cetak.

Penggunaan karikatur sebagai elemen editorial yang menonjol dapat diamati pada beberapa media, terutama yang berada di bawah naungan Fajar Group. Di antara media tersebut, Harian Rakyat SulSel menempatkan desain karikatur tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai komponen utama di halaman depannya. Fenomena lokal inilah

yang menjadi fokus penelitian ini

Desain karikatur itu sendiri merupakan bentuk komunikasi visual yang efektif, sering ditemui di koran dan majalah untuk menggambarkan tokoh atau peristiwa dengan sederhana dan humor. Meskipun terlihat ringan, potensi karikatur sebagai penyampai kritik sosial yang ringkas dan tajam inilah yang tampaknya dieksplorasi secara mendalam oleh Harian Rakyat SulSel

Fenomena penggunaan karikatur sebagai elemen visual utama menjadi ciri khas yang membedakan Harian Rakyat SulSel dari media lokal lainnya. Fotografi dalam media cetak berfungsi untuk mendokumentasikan peristiwa nyata melalui tangkapan momen dan pantulan cahaya pada objek. Namun, berbeda dengan fotografi yang merekam realitas, desain karikatur menuntut perencanaan dan eksekusi kreatif untuk menciptakan visual yang mengandung interpretasi dan pesan tertentu (Prayanto 2019).

Di tengah tuntutan media cetak untuk terus beradaptasi dalam model bisnis dan strategi visual agar tetap relevan di era digital, Rakyat SulSel memilih pendekatan yang unik dengan menempatkan karikatur sebagai headline visual di halaman depan. Tidak seperti surat kabar lain yang mengandalkan fotografi, media ini menjadikan karikatur sebagai identitas visual sekaligus alat komunikasi redaksional yang menonjolkan perspektif kritis, humoris, dan kontekstual. Pilihan editorial tersebut memperkuat posisi Rakyat SulSel sebagai “Koran Referensi Politik” yang konsisten menghadirkan kritik sosial dan politik melalui gaya visual yang khas dan berkarakter.

Konsistensi penggunaan karikatur sebagai headline harian merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk dikaji. Bagaimana ide karikatur dikembangkan dari isu aktual menjadi konsep visual, Sejauh mana peran redaksi dalam menentukan arah pesan dan gaya karikatur Dan bagaimana kolaborasi antara kartunis dan redaktur berlangsung hingga menghasilkan karya yang tidak hanya artistik tetapi juga informatif serta sesuai konteks berita. Pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadi dasar penting dalam memahami karikatur sebagai hasil desain komunikasi visual yang terintegrasi dengan sistem kerja jurnalistik.

Berdasarkan justifikasi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses perancangan dan aspek teknis desain karikatur di Harian Rakyat SulSel. Secara spesifik, penelitian ini akan menjawab, Bagaimana proses tahapan perancangan desain karikatur di Harian Rakyat SulSel, mulai dari rapat redaksi hingga siap terbit.

Penelitian terdahulu oleh Supriadi (2017) berjudul “Karikatur Politik dalam Media Cetak Harian Rakyat Sulsel: Kajian Semiotik” menemukan bahwa karikatur politik selalu memadukan kode verbal dan visual secara bersamaan. Selain empat fungsi utama menurut Gombrich, karikatur juga memiliki fungsi provokatif, ekspresif, sosial, dan menarik perhatian publik.

Penelitian Theodora Edra Pramaskara (2022) berjudul “Analisis Semiotika Peirce pada Sampul Majalah Tempo Edisi Jokowi Beserta Bayangan Pinokio” menunjukkan bahwa bayangan hidung Pinokio menjadi metafora pemimpin yang mengingkari janji. Simbol ini menegaskan kritik terhadap melemahnya komitmen pemerintah dalam penguatan KPK.

Penelitian Arlyanti Dwi Putri (2021) berjudul “Karikatur Covid-19 dalam Media Daring Tempo dan Kompas: Kajian Semiotika”. menggunakan pendekatan semiotika Peirce dan menemukan empat bentuk kritik terhadap pemerintah: kelonggaran protokol kesehatan, kebijakan yang tak menyentuh dampak sosial-ekonomi, sikap pejabat yang meremehkan

pandemi, serta penyalahgunaan bantuan sosial. Karikatur berfungsi sebagai media kritik atas ketidakkonsistenan pemerintah selama pandemi

Ketiga penelitian di atas memiliki kesamaan dalam memandang karikatur sebagai media komunikasi visual yang sarat makna dan simbolik, serta berfungsi sebagai sarana kritik sosial dan politik. Baik penelitian Supriadi (2017), Theodora Edra Pramaskara (2022), maupun Arlyanti Dwi Putri (2021) sama-sama menggunakan pendekatan semiotika untuk menafsirkan pesan tersembunyi dan makna visual yang terkandung dalam karikatur media massa. Fokus utama mereka terletak pada analisis isi dan representasi makna, yakni bagaimana tanda-tanda visual (gambar, simbol, teks) digunakan untuk mengkomunikasikan pesan tertentu kepada publik.

Namun, ketiga penelitian tersebut belum membahas proses kreatif dan teknis di balik produksi karikatur. Belum dijelaskan bagaimana gagasan visual dikembangkan, bagaimana interaksi antara redaksi dan kartunis membentuk arah estetika, serta bagaimana keputusan desain ditetapkan hingga karikatur layak ditampilkan sebagai elemen utama di halaman depan Harian Rakyat SulSel. Celah ini menjadi dasar bagi penelitian ini untuk meninjau karikatur bukan hanya sebagai produk visual yang bermakna, tetapi juga sebagai hasil dari proses perancangan, komunikasi, dan kolaborasi redaksional yang sistematis.

Penelitian ini berupaya memperluas pemahaman tentang desain komunikasi visual dan jurnalisme visual di Indonesia, khususnya dalam konteks media lokal. Dengan menitikberatkan pada tahapan perancangan dan dinamika kerja antara kartunis dan redaksi, studi ini menawarkan pendekatan baru yang melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada analisis makna atau wacana. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat.

a) Menambah wawasan akademik tentang penerapan teori desain, khususnya prinsip Dieter Rams, dalam konteks media cetak lokal.

b) Memberikan pemahaman baru mengenai integrasi antara praktik jurnalistik dan desain komunikasi visual.

c) Menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengkaji proses kreatif visual di media massa.

Sementara secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi redaksi surat kabar, kartunis, dan desainer media dalam mengembangkan strategi visual yang kreatif, komunikatif, dan tetap berlandaskan nilai-nilai jurnalistik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian akademik tentang karikatur sebagai produk desain, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi penguatan praktik komunikasi visual di media cetak lokal.

LANDASAN TEORI

A. Media Massa Dan Surat Kabar

Media massa merupakan sarana komunikasi yang berfungsi menyebarkan pesan secara serentak kepada khalayak luas yang bersifat heterogen dan anonim, melalui berbagai platform seperti surat kabar, televisi, radio, dan film (Silvia 2021). Seiring perkembangan teknologi, cakupan media massa kini meluas ke platform digital, termasuk situs berita daring dan media sosial, yang mengubah cara masyarakat mengakses dan memproduksi informasi.

Di antara berbagai platform tersebut, media massa cetak dapat diakses masyarakat

dalam bentuk tercetak dengan bahan kertas koran. Bentuk media massa cetak lazimnya didasarkan pada volume penerbitannya, mulai dari harian sehingga disebut surat kabar atau koran, mingguan, bulanan, ataupun berkala, misalnya dua bulanan. Sedangkan dari bentuk penyajian berdasarkan ukuran dan menu rubrikasi, media massa lazim disebut dengan beragam istilah, seperti koran, tabloid, majalah, dan jurnal (R. Toto 2019).

Salah satu bentuk media massa yang masih relevan hingga kini adalah surat kabar. Menurut Yuni Mogot Prahoro (2023), surat kabar memiliki karakteristik yang membedakannya dari media elektronik karena mendorong keterlibatan mental aktif pembacanya. Berita yang ada pada surat kabar dikomunikasikan kepada khalayak dengan menggunakan bahasa dengan huruf yang tercetak "mati" di atas kertas, maka untuk dapat memahami pesan atau makna yang terkandung dalam suatu berita di surat kabar, pembaca harus menggunakan perangkat mentalnya secara aktif. Karena itu, wartawan yang menyusun berita tersebut harus menggunakan bahasa yang umum dan lazim digunakan pada suatu masyarakat tertentu, agar pembaca tidak sulit mencernanya. Hal ini terkait erat dengan sifat khalayak surat kabar yang heterogen.

Selain itu, media cetak seperti surat kabar juga menggunakan elemen visual, seperti foto, infografik yang dapat memperkuat pesan editorial. Seperti ditekankan Mike Ward dalam Syamsul (2018), keunggulan utama media online adalah kemampuannya menyajikan multimedia, yaitu gabungan utuh antara teks, gambar, audio, dan video. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pesan editorial, tetapi juga memungkinkan pembaca memahami inti isu secara lebih cepat dan komprehensif, serta membangun kesadaran kritis melalui berbagai format.

B. Desain Karikatur

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karikatur adalah gambar olok-olok yang mengandung pesan, sindiran, dan sebagainya. Ifa Wuryanto (2020) Karikatur adalah sebuah karya yang memanfaatkan persepsi wajah untuk menghasilkan bentuk-bentuk tertentu. Terkait dengan hal ini, penggunaan karikatur di dalam pengenalan wajah serta persepsi wajah juga mengalami perkembangan hingga akhirnya turut ditelaah oleh para psikolog kognitif. Pengenalan wajah yang dilebih-lebihkan dari ciri-ciri wajahnya tersebut ternyata lebih mudah untuk dikenali. Selain itu, tiap-tiap wajah juga memiliki ciri khusus yang memang mudah dikenali dibandingkan wajah yang umum.

Pramono R (2008) menegaskan bahwa karikatur adalah bagian dari kartun yang sarat pesan satir dan refleksi sosial. Jika kartun bersifat menghibur, karikatur justru menghadirkan kritik tajam yang dapat menimbulkan senyum getir. Sibarani (2001) menambahkan, karikatur mampu memicu reaksi emosional yang kuat karena daya kritik dan pesan moral yang dikandungnya.

Dalam perspektif desain komunikasi visual, karikatur harus memenuhi prinsip desain yang baik. Dieter Rams (1980) menekankan bahwa desain harus inovatif, komunikatif, estetik, dan fungsional, agar pesan tersampaikan jelas tanpa kehilangan nilai artistik. Sejalan dengan itu, Danton Sihombing (2001) menjelaskan bahwa komunikasi visual di media massa berfungsi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun persepsi dan citra publik.

Dengan demikian desain karikatur dapat dipahami sebagai bagian dari strategi visual Harian Rakyat Sulsel yang menempatkannya sebagai identitas dan sarana komunikasi

redaksional. Karikatur di halaman utama berfungsi menyampaikan opini politik dan sosial secara kreatif dan kritis. Dengan menggunakan pendekatan desain komunikasi visual, penelitian ini menyoroti bagaimana proses perancangan mulai dari ide, kolaborasi redaksi, hingga keputusan teknis membentuk karakter visual yang khas dan memperkuat daya tarik media cetak di era digital.

C. Perancangan Kreatif Dieter Rams

Penelitian ini memandang proses pembuatan karikatur sebagai sebuah aktivitas perancangan (*design*). Benny dalam Sachari (2021) Kata “desain” adalah kata baru yang diindonesiakan dari bahasa inggris: design. Kata Sebenarnya “rancang” atau “merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembangannya kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi desainer. Perancangan adalah proses kreatif yang sistematis untuk memecahkan masalah, yang melibatkan identifikasi masalah, pencarian solusi, dan evaluasi hasil. Dalam konteks ini, karikatur adalah produk dari perancangan kreatif (*Creative Design*).

Perancangan kreatif (*Creative Design*) adalah proses yang memanfaatkan teknologi digital seperti grafis komputer, ilustrasi, dan animasi untuk menghasilkan karya visual yang khas, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Dieter Rams merangkum kerangka kerja utama dari prinsip-prinsip desain yang baik (*Good Design*). Satria Nurzaman dalam Dieter Rams, desain yang efektif harus memenuhi beberapa kriteria inti:

- a) Fokus pada Pengguna. Desain dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan pengalaman pengguna, memastikan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan bagi berbagai kalangan.
- b) Berpikir Kreatif. Kreativitas menjadi kunci utama dalam menemukan solusi desain melalui metode seperti brainstorming dan mind mapping.
- c) Menjaga Fungsionalitas. Desain harus memenuhi tujuan praktisnya, sesuai konteks dan kebutuhan pengguna.
- d) Menonjolkan Nilai Estetika. Aspek estetika penting untuk membangun persepsi positif dan menarik perhatian audiens.
- e) Berinovasi dengan Teknologi. Pemanfaatan media digital, internet, dan platform sosial untuk memperluas jangkauan dan efektivitas komunikasi.
- f) Konsistensi dan Perbaikan Berkelanjutan. Desain tidak berhenti pada tahap produksi, melainkan terus disempurnakan sesuai perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan interpretif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam proses perancangan (*design process*) dan mengeksplorasi makna serta alur kerja kreatif yang terjadi di ruang redaksi Harian Rakyat SulSel. Objek penelitian adalah proses kreatif dan teknis perancangan karikatur editorial mulai dari pengembangan ide hingga layak terbit. Lokasi Penelitian dilakukan di kantor redaksi PT Rakyat Sulawesi Selatan Intermedia, Makassar. Sumber data primer diperoleh secara purposive melalui wawancara mendalam dengan tiga informan:

Muharram Adbianto (Kartunis, Informan Kunci), Muh. Ashar Abdullah (Redaktur Halaman Utama, Informan Kunci), dan Nurabdiansyah (Dosen FSD UNM, Informan Ahli). Data sekunder dikumpulkan dari dokumen arsip karikatur, sketsa digital, dan literatur terkait.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik triangulasi yang menggabungkan wawancara semi-terstruktur untuk menggali data proses, observasi langsung terhadap alur kerja dan interaksi redaksi, serta dokumentasi arsip. Analisis data dilakukan secara induktif dan kualitatif mengacu pada model analisis interaktif Miles dan Huberman (1992). Proses ini berjalan melalui tiga alur yang saling terkait: (1) Reduksi Data (menyeleksi dan merangkum data wawancara/observasi), (2) Penyajian Data (menyusun data dalam narasi deskriptif yang runtut), dan (3) Penarikan Kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Hasil dan Pembahasan memaparkan temuan penelitian mengenai proses perancangan karikatur di Harian Rakyat SulSel. Berdasarkan wawancara dengan kartunis dan redaktur serta observasi alur kerja redaksi, ditemukan bahwa proses ini bukan sekadar aktivitas menggambar, melainkan rangkaian kerja kreatif yang sistematis dan kolaboratif. Tahapan perancangan meliputi penentuan tema berdasarkan isu aktual, pengembangan ide visual, pembuatan sketsa, pewarnaan digital, hingga penyelarasan desain dengan tata letak halaman utama. Proses ini menunjukkan bahwa karikatur berfungsi tidak hanya sebagai ilustrasi, tetapi juga sebagai hasil perancangan desain yang terstruktur dan berorientasi pesan.

1) Riset dan Mencari Referensi

Dalam perancangan desain karikatur untuk koran harian Rakyat SulSel, proses dimulai dari konsep halaman utama hingga penyelesaian. Redaktur halaman utama menentukan konten utama koran. Sebagai Redaktur Halaman Utama.

“Berita yang saya sudah edit sekitar 20% naskah berita headline itu, dan saya sudah dapat poin dan intinya dari berita yang ingin saya bahas lalu saya lemparkan ke kartunis bahwa itu yang akan kita bahas.”

Selanjutnya kartunis kemudian melakukan riset mendalam dan mengumpulkan referensi relevan sebelum menggambar sketsa. Langkah-langkah ini penting karena membantu menciptakan gambar yang makna, menghidupkan ide kompleks, dan menyampaikan pesan kuat melalui karya karikturnya. Muharram Adbianto:

“Tentunya yang pertama itu mencari ide atau referensi, contoh kalau ada isu Prabowo Batal Jadi Calon Presiden saya cari ilustrasi dari kata "Pembatalan", saya dapat entah itu dari foto, gambar atau kartun yang sudah digambar orang lain, disitu ide muncul. Kita boleh meniru tapi tidak 100%, karena kita punya karakter masing-masing, kartun orang lain beda, kartun kita juga beda tapi maksudnya tetap sama.”

Pada situasi seperti ini, Redaktur Halaman Utama tetap memegang tanggung jawab penting, sering kali membantu memecahkan kebuntuan kreatif dengan memberikan gambaran atau cerita yang dapat memantik imajinasi kartunis. Salah satu Dosen Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar (UNM), Nurabdiansyah, menambahkan.

“Dari sudut pandang saya, yang harus dimiliki seorang karikaturis itu adalah dia harus memiliki wawasan dan menguasai berita apa yang diangkat. Yang paling penting itu dia harus membaca terlebih dahulu, karikaturis bukan hanya pintar menggambar tapi

juga harus pintar membaca.”

Dari ketiga pernyataan informan di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang karikaturis tidak hanya dituntut memiliki kemampuan menggambar, tetapi juga harus memahami konteks berita, memiliki wawasan luas, dan mampu menginterpretasikan pesan secara visual. Keahlian membaca dan menganalisis isu menjadi kunci agar karya karikatur mampu menyampaikan informasi secara menarik dan bermakna.

2) Memulai Sketsa Kasar

Dalam proses merancang desain karikatur, langkah awalnya adalah merancang sketsa untuk merumuskan sudut pandang dan konsep. Sketsa ini disajikan kepada Redaktur Halaman Utama untuk masukan awal. Setelahnya, kartunis bertanggung jawab penuh dari sketsa awal hingga eksekusi akhir. Proses ini harus selesai dalam tenggat waktu singkat sesuai deadline penerbitan. Muharram Adbianto:

“Setelah dapat ide atau gambaran, saya biasanya mulai sketch, terus diperlihatkan pada redaktur halaman utama. Kalau sudah acc saya tinggal eksekusi.”

“Saat ini sudah diberikan kepercayaan, jadi kalau sudah ada berita yang akan diterbitkan. Saya tinggal sketch dan langsung mulai eksekusi. Dulu waktu masih awal, saya masih sering perlihatkan sketsa-sketsa baru di acc. Sekarang sudah tidak, karena kita dibatasi dengan tenggat waktu, jadi sebelum jam 08.00 itu halaman utamanya harus sudah siap.” Tambahnya

Pada tahap ini, keterlibatan Redaktur Halaman Utama dalam proses perancangan karikatur menciptakan hubungan kerja yang kolaboratif antara redaktur dan kartunis. Redaktur memberikan masukan terkait gaya dan konsep visual karikatur yang sedang dikembangkan, sementara kartunis sering meminta saran untuk memastikan kesesuaian antara ide visual dan isi berita. Seperti disampaikan oleh Muh. Ashar Abdullah, Redaktur Halaman Utama:

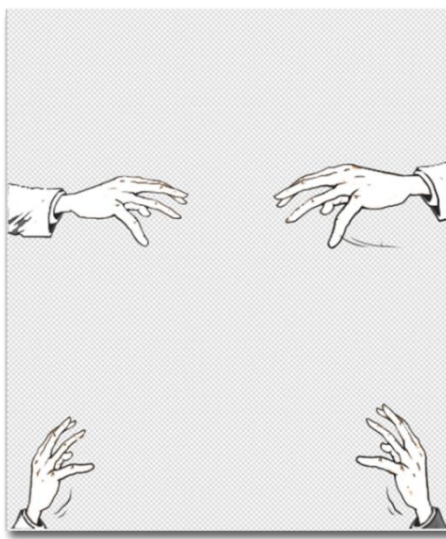
“Kadang kartunis juga bertanya ke saya. Apa saya harus gambar figurnya atau karakter-karakter saja. Itu kita tinggal komunikasikan saja, bagaimana baiknya.”

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran redaktur tidak hanya sebatas pengarah editorial, tetapi juga sebagai penentu arah visual karikatur. Pendekatan kolaboratif ini memastikan hasil karya yang dihasilkan selaras dengan konsep berita dan tampil efektif di halaman depan Harian Rakyat Sulsel sebagai elemen utama yang menarik

perhatian pembaca.

3) Penggambaran Detail/Eksekusi

Gambar 1. Proses Sketsa Karikatur Yang Dikerjakan Kartunis



Kartunis menggunakan peralatan digital seperti tablet grafis dan software khusus, seperti *Paint Tool SAI*, untuk membuat desain karikatur yang rinci dan mengkomunikasikan pesan berita dengan efisien. Penggunaan teknologi ini memungkinkan kartunis menyampaikan konsep dan pesan dengan cepat dan presisi. Desain karikatur tidak hanya seni visual menarik, tetapi juga media efektif untuk menyampaikan pesan atau berita. Muharram Adbianto:

“Kalau eksekusi gambar saya pakai software Paint Tool SAI versi 2. Teknik menggambar itu saya mengikuti gaya kartunis yang pertama, tapi dalam mewarnai itu saya ada perbedaan karena saya memiliki palet warna sendiri.”

Pada tahap ini, kartunis berperan sebagai eksekutor utama dalam proses pembuatan desain karikatur. Namun, proses tersebut tetap melibatkan pengawasan dan masukan dari Muh. Ashar Abdullah, selaku Redaktur Halaman Utama, yang turut memastikan kesesuaian antara visual dan isi berita.

“Semisal dalam pembahasan politik, apalagi soal partai-partai. Seumpama berita membahas tentang partai ini warnanya ini, terus karikatur beda dengan partai yang dibahas, maka harus disatukan, misal warnanya diganti dengan warna yang sesuai si partai. Atau figur A yang salah, harusnya ini, itu semua dikomunikasikan dengan kartunis. Terus dalam karikatur ini ada juga karakter yang namanya Acul, Acul itu maskotnya Raksul. Acul ini juga perannya berkomentar-komentar nakal dalam desain karikatur ini, seumpama karikatur yang menceritakan suatu kejadian, pasti Acul ada di situ, itu juga kadang saya koreksi kalau komentar Acul itu masih kurang nakal atau kurang tepat.”

Sebagai Redaktur Halaman Utama, Ashar Abdullah memiliki peran penting dalam menjaga kualitas dan arah pesan karikatur agar sejalan dengan tema berita. Kolaborasinya dengan kartunis memastikan karya yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan secara kontekstual dengan isu yang diangkat



Gambar 2. Proses Penggambaran Detail Desain Karikatur

4) Diserahkan Pada Layouter

Setelah persetujuan dari Redaktur Halaman Utama, desain karikatur diserahkan kepada layouter untuk tahap akhir. Layouter memastikan desain sesuai dengan tata letak halaman, menyesuaikan ukuran, rasio, dan detail agar cocok dengan spesifikasi cetak atau tampilan digital. Desain karikatur harus disetujui oleh redaktur sebelum diolah lebih lanjut,

memastikan isi pesan, karakter, dan cerita tergambar dengan baik sebelum disajikan kepada pembaca. Muharram Adbianto:

“Kalau sudah pas, atau disetujui sama Redaktur, saya tinggal kasih filenya di layouter. Di layouter ini dia yang bertugas menyusun bagaimana tampilannya halaman utama, itupun masih arahan dari Redaktur.”

Redaktur Muh. Ashar Abdullah juga menegaskan pentingnya kesesuaian antara karikatur dan isi berita.

“Kalau dari karakter atau tema yang dibahas di karikatur sudah saya setuju atau sudah sesuai isi berita, di situ desainnya diberikan sama layouter.”

Pada tahap akhir, layouter menyusun keseluruhan elemen seperti naskah berita, karikatur, dan komponen visual lainnya agar membentuk tampilan halaman utama koran. Proses yang sistematis ini memastikan hasil akhir tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif menyampaikan pesan editorial. Seperti ditegaskan kembali oleh Muh. Ashar Abdullah

“Jika sudah melewati tiga tahap itu atau sudah saya acc, file sudah dikirimkan pada layouter maka itu sudah selesai... kalau sudah menggambarkan isi berita maka itu sudah dianggap berhasil.”



Gambar 3. Desain Karikatur Yang Selesai Dikerjakan Akan Diserahkan Ke Layouter.

Dalam proses yang kompleks ini, karikatur bukan sekadar gambar unik, tetapi menjadi sarana komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan berita melalui daya tarik visual dan penyederhanaan bentuk. Karikatur mampu merangkum isu yang kompleks menjadi representasi visual yang mudah dipahami, memperkuat pesan teks, dan menambah daya tarik estetis halaman berita.

Melalui karakteristik yang khas, karikatur memberikan identitas visual bagi surat kabar, menjadikannya sarana komunikasi yang tidak hanya informatif tetapi juga reflektif terhadap kondisi sosial-politik yang diangkat. Dosen Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar menekankan bahwa efektivitas karikatur terletak pada kemampuannya memadukan bahasa visual dan teks secara harmonis. Menurutnya, interaksi antara keduanya

menciptakan kesatuan makna yang saling memperkuat pesan redaksional.

“Bahasa gambar lebih efektif daripada bahasa tulisan, karena kalau tulisan kita masih harus membaca. Sementara di tingkat literasi masyarakat yang rendah, orang lebih senang melihat gambarnya itu pesan pertama. Tapi yang menarik dari karikatur karena dia kritis; kalau tidak kritis, mungkin diabaikan atau hanya dianggap kartun biasa.”

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa karikatur memiliki keunggulan semiotik dibanding teks murni. Bahasa visual berfungsi sebagai kanal komunikasi yang cepat dan langsung, terutama dalam konteks literasi masyarakat yang beragam. Kritik sosial yang disampaikan secara visual juga memungkinkan pembaca untuk memahami pesan tanpa harus membaca keseluruhan berita, menjadikannya strategi komunikasi yang efektif bagi media lokal seperti Harian Rakyat SulSel. Ia menambahkan:

“Untuk seluruh koran akan menarik jika ada gambar karikturnya, karena itu bisa menjadi value tersendiri, bisa memperkuat tulisannya, atau bisa memperkuat berita yang ingin disampaikan.”

Kutipan ini memperlihatkan bahwa karikatur memiliki peran simbolik yang signifikan dalam memperkaya daya tarik visual surat kabar. Namun demikian, Nurabadiansyah juga menyoroti kendala struktural dalam penerapan karikatur di media Indonesia, terutama keterbatasan jumlah kartunis yang mampu menyelaraskan karya mereka dengan konteks pemberitaan.

Tidak banyak koran yang memuat karikatur, karena tidak banyak karikaturis yang mampu menggambar sesuai konteks kekinian. Banyak yang bisa menggambar, tapi tidak semua bisa menyampaikan pesan berita dengan tepat.”

Keterlibatan karikatur dalam redaksi Harian Rakyat SulSel menunjukkan bentuk kolaborasi kreatif antara jurnalisme dan desain komunikasi visual. Integrasi karikatur dengan isi berita menjadikan penyajian informasi lebih dinamis dan komunikatif. Dengan gaya visual yang kritis dan kontekstual, Rakyat SulSel berhasil memanfaatkan karikatur sebagai elemen visual utama yang memperkuat citra redaksionalnya sebagai “Koran Referensi Politik”. Pendekatan ini menegaskan bahwa visual bukan hanya pelengkap teks, melainkan perangkat strategis yang membangun identitas dan daya tarik media di tengah persaingan industri pers modern.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses perancangan karikatur di Harian Rakyat SulSel bukan sekadar aktivitas menggambar, melainkan bentuk penerapan nyata dari prinsip perancangan kreatif (*Creative Design*) sebagaimana dirumuskan oleh Dieter Rams.

Setiap tahapan mulai dari idea, sketsa, pewarnaan, hingga penyelarasan dengan isi berita menunjukkan adanya proses sistematis untuk memecahkan masalah visual dan editorial secara terarah. Prinsip *good design* Rams tercermin dalam praktik kerja redaksi dan kartunis: karikatur dirancang dengan fokus pada pengguna (pembaca), dikembangkan melalui kreativitas dan kolaborasi redaksional, serta mempertimbangkan fungsi dan estetika agar pesan tersampaikan jelas dan menarik.

Pemanfaatan teknologi digital seperti *Paint Tool SAI* menunjukkan bentuk inovasi desain yang meningkatkan efisiensi dan konsistensi visual. Proses evaluasi berulang antara redaktur dan kartunis juga mencerminkan prinsip perbaikan berkelanjutan sebagaimana ditegaskan oleh Dieter Rams, bahwa desain tidak berhenti pada hasil akhir, tetapi terus

disempurnakan untuk mencapai komunikasi yang efektif. Dengan demikian, karikatur di Harian Rakyat SulSel dapat dipahami sebagai produk desain yang mengintegrasikan fungsi, inovasi, dan kejelasan visual, sekaligus menjadi contoh penerapan prinsip *Good Design* dalam praktik jurnalistik media cetak Indonesia.

Tabel 1. Karikatur Yang Telah diPublikasikan

Edisi "Berebut Cawapres Prabowo"	Edisi "Proyek Infrastruktur Lahan Korupsi"
	

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan karikatur di Harian Rakyat SulSel bukan sekadar kegiatan menggambar, melainkan sebuah proses desain kreatif yang melibatkan kolaborasi antara kartunis dan redaktur. Karikatur berfungsi sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan sosial dan politik secara ringkas, humoris, dan kritis, sekaligus memperkuat identitas visual koran di tengah persaingan media cetak.

Proses kreatif ini sejalan dengan prinsip *Good Design* dari Dieter Rams, di mana setiap karikatur dirancang dengan fokus pada kebutuhan pembaca, menjaga fungsi komunikatif, menonjolkan nilai estetika, serta memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi dan konsistensi visual. Tahapan diskusi dan revisi antara redaksi dan kartunis menunjukkan adanya proses evaluasi berkelanjutan sebagai bagian dari desain yang baik.

Dengan demikian, karikatur di Harian Rakyat SulSel dapat dipahami sebagai hasil dari perancangan kreatif yang terstruktur dan reflektif, menggabungkan unsur jurnalisme dan desain komunikasi visual. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan prinsip desain yang tepat tidak hanya meningkatkan kualitas visual media, tetapi juga memperkuat pesan dan daya tarik editorial bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Harsanto, Prayanto Widyo, *Fotografi Desain*, (Depok: PT Kanisius 2019): 38.
- [2] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.web.id/karikatur>
- [3] M. Romli, Asep Syamsul. *Jurnalistik Online Panduan Mengelola Media Online* (Bandung:

- Nuansa Cendekia 2018): 19.
- [4] Miles dan Huberman, Analisis Data Kualitatif (Jakarta: Universitas Indonesia Press 1992): 16.
 - [5] Noviadji, Benny Rahmawan. Hendrawan, Angga. "Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain" *Jurnal Desain* 8 no 2 (Januari 2021).
 - [6] Nurzaman, Satria. "Tokoh desain: Dieter Rams, desainer legendaris yang menginspirasi Apple" Visual Communication Design, Binus University.
 - [7] Prahoro, Yuni Mogot. Manajemen surat kabar, (Jakarta: Prenada Media 2021): 27-28.
 - [8] Pramaskara, Theodora Edra. "Analisis Semiotika Peirce pada Sampul Majalah Tempo Edisi Jokowi Beserta Bayangan Pinokio" *Kajian Jurnalisme*, 5 no 2 (2022).
 - [9] Pramoadjo, Pramono R. Kiat Mudah Membuat Karikatur (Jakarta: Kreatif Media 2008): 13.
 - [10] Putra, Reza Ade. "Tantangan Media Massa Dalam Menghadapi Era Disrupsi Teknologi Informasi" *Jusifo* 5, no. 1 (Juni 2019).
 - [11] Putri, Arlyanti Dwi. Hasyim, Muhammad. Armin, Mardi Adi. "Karikatur Covid-19 Dalam Media Daring Tempo dan Kompas: Kajian Semiotika" *Kajian Linguistik*, 9 no 2 (Oktober 2021)
 - [12] Sibrani, Agustin, Karikatur dan Politik. (Jakarta: Institut Studi Arus Informasi, Garba Budaya dan Media Lintas Inti Nusantara 2001): 9-11.
 - [13] Sihombing, Danton. Tipografi Dalam Desain Grafis, (Jakarta: Gramedia 2001).
 - [14] Silvia, Irene. Manajemen Media Massa, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka 2021): h.38
 - [15] Sugiharto, R. Toto, Panduan Menjadi Jurnalis Profesional (Yogyakarta: Araska, 2019): 29.
 - [16] Supriadi. Maknun, Tadjuddin. M.Said, Ikhwan. "Karikatur Politik Dalam Media Cetak Harian Rakyat SulSel: Kajian Semiotika" *Jurnal Ilmu Budaya*, 7, no 1 (Juni 2019)
 - [17] Waluyanto, Heru Dwi, "Karikatur sebagai karya Komunikasi Visual Dalam Penyampaian Kritik Sosial" *Nirmana*, vol. 2 no. 2 (Juli 2000): 131.
 - [18] Wuryanto, Ifa. Katakan dengan Karikatur (Sukabumi: CV Jejak 2020): 24

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN