

REPRESENTASI BUDAYA POPULAR DALAM ILUSTRASI KARTUN YESUS KRISTUS DI SITUS PENYEDIA GAMBAR ONLINE

REPRESENTATION OF POPULAR CULTURE IN CARTOON ILLUSTRATION OF JESUS CHRIST ON ONLINE IMAGE PROVIDERS SITE

Rene Arthur Palit, Naniwati Sulaiman
Email: rene.arthur@art.maranatha.edu

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. drg. Surya Sumantri, MPH 65, Bandung, Indonesia

ABSTRAK

Cerita Alkitab memanfaatkan gambar ilustrasi dalam pendidikan agama Kristen, khususnya terhadap anak-anak Sekolah Minggu. Saat ini tersedia berbagai variasi gambar ilustrasi kartun Yesus di internet. Sehingga para guru sekolah minggu dapat bebas memilih beragam kartun. Selain membantu guru, terdapat beberapa masalah pada ilustrasi kartun tersebut. Gaya kartun memfasilitasi humor dan satir melalui distorsi dan eksagerasi bentuk. Ini membuka peluang menghadirkan visualisasi yang kontraproduktif dengan Yesus yang diberitakan Alkitab. Sehingga secara visual kartun tersebut justru dapat mengandung pesan berbeda atau bahkan bertentangan dengan prinsip iman Kristen yang diajarkan. Di balik gambar ilustrasi kartun Yesus tersebut terkandung cara pandang, nilai dan keyakinan tertentu. Penelitian ini hendak mengungkapkan pesan-pesan yang disampaikan budaya populer melalui gaya gambar kartun yang terdapat pada ilustrasi Yesus Untuk pengumpulan data, penulis melakukan pengamatan visual, studi pustaka serta analisis menggunakan metode kualitatif deskriptif terhadap elemen-elemen visual ilustrasi kartun Yesus. Ini dilakukan dengan merujuk kepada konteks budaya populer yang diwakilinya. Kesimpulan penelitian mengungkapkan berbagai pesan budaya populer yang terkandung dalam ilustrasi kartun Yesus tertentu. Pesan-pesan ini umumnya tidak selaras dengan karakter Yesus Kristus yang diajarkan Alkitab. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu para pendidik agama Kristen untuk memilih ilustrasi yang tepat, khususnya bagi guru sekolah minggu dalam memilih ilustrasi kartun Yesus Kristus.

Kata Kunci: Gaya kartun, Yesus, Budaya populer, Representasi

ABSTRACT

Bible stories use illustrations in Christian religious education, especially for Sunday School children. Currently, there are various variations of Jesus cartoon illustrations available on the internet. So Sunday school teachers can freely choose a variety of cartoons. In addition to helping the teacher, there are several problems with the cartoon illustration. The cartoon style facilitates humor and

satire through distortion and exaggeration of form. This opens opportunities to present counterproductive visualizations of Jesus comparing the Bible. So that visually the cartoon can actually contain messages that are different or even contrary to the principles of the Christian faith being taught. Behind the cartoon illustration of Jesus, there are certain perspectives, values and beliefs. This study aims to reveal the messages conveyed by popular culture through the cartoon style of the Jesus illustrations. For data collection, the authors conducted visual observations, literature studies, and analysis using descriptive qualitative method for the visual elements of the Jesus cartoon illustrations. This is done by referring to the context of the popular culture it represents. The conclusion of the study reveals various popular culture messages contained in certain Jesus cartoon illustrations. These messages are generally not in harmony with the character of Jesus Christ that the Bible teaches. The results of the research are expected to help Christian religious educators to choose the right illustrations. Especially for Sunday school teachers in choosing a cartoon illustration of Jesus Christ.

Keywords: Cartoon style, Jesus, Popular culture, Representation

PENDAHULUAN

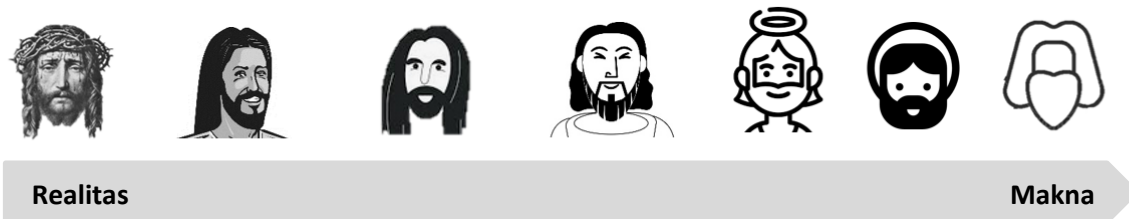
Figur Tuhan Yesus Kristus yang divisualisasikan melalui gambar ilustrasi sudah tidak asing lagi di kalangan umat Kristiani. Gambar-gambar tersebut tampil melalui beragam media, seperti media lukis, media cetak atau media digital. Kristus lazimnya digambar secara natural dengan mengenakan busana khas orang Yahudi. Sosok tipikal Yesus, menurut Burkett (2014), biasanya digambarkan dengan rambut gondrong, rambut coklat lurus panjang dibelah tengah, dan mata berbentuk *almond* yang tampil konsisten sejak dari abad ke-enam hingga sekarang.

Dewasa ini di internet terjadi ledakan gambar kartun Yesus. Figur Yesus Kristus kini lebih banyak divisualisasikan dalam wujud gambar kartun dibandingkan dengan gaya natural. Mesin pencari Google menghasilkan 47 juta entri bagi gambar Yesus bergaya kartun, sebaliknya untuk gambar Yesus bergaya realistik hanya 181.000 entri.

Limpahan gambar kartun Yesus ini banyak dimanfaatkan oleh para guru sekolah minggu (Nusagates, 2019) terlebih lagi di masa pandemi Covid-19 (Karnawati, 2020). Sekolah Minggu adalah lembaga gerejawi yang dibentuk dengan tujuan untuk pelayanan kepada anak-anak. Melalui pengajaran yang diberikan, diharapkan anak akan bertumbuh secara iman dan membentuk karakter anak menjadi pribadi yang kuat di dalam Tuhan (Siswoyo, 2020). Kartun dianggap lebih akrab dengan dunia anak-anak dan guru seringkali memanfaatkannya untuk ilustrasi cerita Alkitab.

Kehadiran internet memudahkan guru untuk mengunduh gambar kartun secara cepat dan gratis. Kartun-kartun Yesus yang tersedia di internet tampil dalam beragam variasi gaya kartun. Mulai dari gambar kartun bercorak semi natural hingga kartun abstrak geometrik (McCloud, 1993). McCloud menyebutkan bahwa beraneka ragam gaya

gambar dapat dikelompokkan dalam dua kontinum, yakni dari realitas hingga makna dan dari realitas hingga bidang gambar. Kontinum pertama (Gambar 1) dimulai dari paling kanan adalah gaya gambar yang paling dekat dengan realitas, yaitu gambar yang mempertahankan identitas wajah yang digambarnya (Yesus). Namun semakin menuju ke sisi kiri, gambar kartun semakin berbentuk geometris, hingga akhirnya menjadi identitas wajah manusia universal. Orang berjanggut ini bisa menjadi siapa saja.



Gambar 1. Kontinum gaya gambar Yesus
Sumber: diolah berdasarkan diagram gaya gambar dari McCloud (2018).

Kontinum berikutnya adalah gaya gambar yang berkisar dari realitas menuju bidang gambar atau elemen seni rupa. Di sini gaya gambar juga dimulai dari realita yang menghasilkan wajah Yesus bergaya naturalistis, terus semakin jauh ke arah kanan gambar menjadi semakin abstrak dan geometris. Pada akhir perjalanan dihasilkan gambar yang abstrak murni (elemen dasar seni rupa). Pada kontinum pertama, konten dan bentuk tetap dipertahankan. Sedangkan pada kontinum kedua, konten dan bentuk melebur ke dalam unsur dasar seni rupa.



Gambar 2. Kontinum gaya gambar Yesus
Sumber: diolah berdasarkan diagram gaya gambar dari McCloud (2018).

Dapat dikatakan berbagai macam kartun Yesus di internet mampu memuaskan beraneka citarasa massa. Sehingga para guru sekolah minggu dapat memilih figur kartun Yesus sesuai dengan selera oleh para muridnya. Guru tidak perlu bersusah payah mencari gambar yang dibutuhkannya, cukup dengan memasukkan kata kunci di mesin

pencari Google, maka berbagai alternatif gambar akan muncul di layar. Dalam waktu relatif singkat guru dapat mengunduh gambar-gambar tersebut secara cuma-cuma dan mencetaknya di mesin printer pribadi di rumah.

Media mengandung konsep, simbol, imaji dan cerita yang mampu membentuk identitas dan pemahaman orang yang akhirnya berpengaruh pada pembentukan pilihan dan perilaku moral seseorang (Lynch, 2008). Gambar-gambar kartun dapat mempengaruhi dan membentuk perilaku anak-anak (Wijethilaka, 2020). Ini antara lain dilakukan dengan mengamati penampilan fisik, kemampuan supranatural, jenis kelamin, dan keadaan emosi positif dan negatif yang terkait dengan karakter tertentu (Koç Çilekçiler & Akça, 2019 ; Woodcock, 2007).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada kartun Yesus dapat dilihat bagaimana pembuatnya memandang Yesus. Seperti yang dikatakan oleh Berger (1990), "Setiap imaji merupakan perwujudan dari suatu cara melihat." Dengan demikian, bagi Berger (1990) suatu lukisan merupakan cara melihat sang pelukis.

Tulisan ini hendak menguraikan penelitian tentang bagaimana gambar ilustrasi kartun Yesus Kristus merepresentasikan Yesus Kristus. Apakah masih selaras dengan Yesus yang diberitakan Alkitab? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pesan, keyakinan atau nilai yang terkandung dibalik gambar-gambar kartun Tuhan Yesus Kristus tersebut. Penelitian ini bermanfaat meningkatkan literasi visual para guru sekolah minggu terhadap imaji religius sehingga dapat memilih gambar yang tepat sebagai ilustrasi edukasi agama Kristen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mempergunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data primer berasal dari 10 situs-situs penyedia gambar (stock image) yang terbaik di internet tahun 2021 (Kushnir, 2020) (Kushnir, 2021). Data merupakan data visual, yaitu berupa beragam gambar kartun Yesus Kristus. Beragam gambar kartun Yesus yang terkumpul ini kemudian dipilah untuk memperoleh gambar-gambar kartun yang tidak sesuai dengan konsep kekristenan.

Kartun yang tidak sesuai konsep keristenan banyak jumlah dan variasinya, karena stock image seringkali menampilkan gambar kartun dengan tema yang sama, namun digambarkan dalam berbagai variasi perilaku dan ekspresi. Dari sekian banyak kartun-kartun ini kemudian direduksi menjadi lima kelompok utama, yaitu *Cute Jesus*, *Funny Jesus*, *Jesus Superhero*, *Contemporary Jesus* dan *Historical Jesus*.

Kajian pustaka dilakukan terhadap berbagai literatur, jurnal dan artikel terkait budaya, teologi dan kartun untuk membangun perspektif teoritik yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian. Analisis visual dilakukan terhadap berbagai gambar kartun Yesus, tujuannya untuk menggali konsep yang disampaikan melalui gambar kartun tentang Yesus Kristus.

Imaji Yesus Kristus dalam Kekristenan

Sejak era gereja mula-mula sampai masa sekarang, terdapat pro dan kontra tentang apakah Yesus boleh digambarkan atau tidak. Kubu yang kontra menolak karena dianggap gambar Yesus dapat disembah sebagai berhala (Murray, 1951); karena ini melanggar hukum kedua dari 10 hukum Taurat (Tate, 2011; Rudell, 2022). Penggambaran Tuhan dilarang, dan oleh karena Yesus adalah Tuhan, maka Yesus juga tidak boleh digambarkan (Taylor, 2012). Lipton (2009: 259) mencatat bahwa di abad pertengahan terdapat para peziarah yang menyalakan lilin atau berdoa di hadapan suatu imaji yang dianggap memiliki kekuatan suci.

Sebaliknya, kubu yang pro berpendapat bahwa sosok Yesus boleh digambar. Taylor (2012) mengutip pendapat teolog John Frame, yang berargumen bahwa jika Tuhan tidak dapat digambarkan, maka Yesus Kristus, sebagai Tuhan yang berinkarnasi (menjelma menjadi manusia), dapat digambarkan. Ketika berada di dalam dunia, Yesus bisa dilihat, dirasakan, disentuh, dan juga didengar. Wajahnya dapat diingat dan tidak ada petunjuk dalam Kitab Suci bahwa gambaran mental seperti itu berdosa. Frame menegaskan, "Jadi tidak ada alasan untuk melarang gambar Yesus... Dan ada alasan positif untuk menggunakan gambar Yesus dalam pedagogi gereja" (2008: 486). Contohnya adalah kaca patri di gereja Gothic yang menggambarkan narasi kisah Injil yang berfungsi mengajar para pelihatnya (Lipton, 2009:271).

Kontroversi tentang imaji Yesus tidak akan dibahas lebih lanjut, karena bukan merupakan pokok pembahasan utama tulisan ini. Tulisan ini akan difokuskan pada visualisasi imaji Yesus Kristus dalam bentuk gambar ilustrasi sebagai sarana edukasi kitab suci.

Teks Alkitab adalah acuan utama pembuatan gambar ilustrasi sosok Yesus Kristus. Sejak kedatangannya ke dalam dunia dalam ujud seorang bayi, mengajar, melayani, disalibkan, mati, bangkit dari kematian dan kenaikanNya ke sorga. Namun Alkitab tidak memberi informasi terinci tentang wujud fisik Tuhan Yesus. Sekalipun tidak memberikan data fisik lengkap, orang dapat mengetahui sesuatu dari Alkitab tentang

penampilan Yesus, yaitu Yesus seorang pria, bangsa Yahudi, berusia 30 tahun, mengenakan jubah dan lain-lainnya (Taylor, 2012 ; Ferda, 2019).

Menurut teolog Keller (2016) Alkitab lebih banyak berbicara tentang karakter pribadi Tuhan Yesus yang mengagumkan dari pada menekankan kualitas warna kulitNya. Ini terungkap melalui perkataan dan perbuatanNya, khususnya di dalam ke empat kitab Injil, bahkan seluruh buku Alkitab baik Perjanjian Lama maupun Perjanjian Baru terpusat pada pribadi Yesus Kristus.

Karakter Tuhan Yesus, seperti yang dinyatakan oleh kitab suci (Alkitab, 1993), antara lain: pelayan yang rendah hati (Yohanes 13:1-5), kekudusan (I Petrus 1:15-16), kebenaran (I Yohanes 3:7), kemurnian (I Yohanes 3:3), kasih (Efesus 5:1-2), pengampunan (Kolose 3:13), belas kasihan (Efesus 4:32), ketekunan (Ibrani 12:2-4), Ketaatan (I Petrus 2:21-4), kerendahan hati (Filipi 2:5-8), kebaikan (Lukas 6:35), murah hati (II Korintus 8:1-9). Kusnandar & Papay (2017) menegaskan bahwa Karakter Kristus merupakan karakter ideal dan parameter bagi kekristenan; setiap orang percaya harus tumbuh dalam karakter Kristus.

Minimnya data visual mengenai wujud fisik Yesus tidak menjadi pembenaran untuk melarang memvisualisasikannya. Yang keliru adalah penggambaran visual yang tidak menghormati Yesus misalnya dengan cara mengkorupsi Injil, menunjukkan Dia sebagai orang berdosa, dsbnya. (McLaughlin, n.d). Gambar Yesus tidak boleh digunakan sebagai alat bantu dalam penyembahan. Namun dapat digunakan dalam seni untuk menggambarkan kejadian bersejarah dan sebagai sarana dalam pendidikan (Gentry, 2016).

Teori Gambar Ilustrasi

Barnes (2020) mendefinisikan ilustrasi sebagai suatu gambar yang menafsirkan, menggambarkan, menjelaskan, dan/atau menghias kata-kata di buku, surat kabar, dan media online. Ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian, membantu mempertahankan minat, meningkatkan pemahaman, atau menciptakan konteks (Duchastel, 1978), menetapkan latar dan suasana cerita, mendefinisikan dan mengembangkan karakter (Brookshire et al., 2002), mengubah suasana hati anak-anak, mempengaruhi imajinasi mereka dan mempengaruhi perilaku dan pikiran mereka (Al Hinaai, 2001), memperkaya emosi anak dan kapasitas kognitif dengan rangsangan visual sejak usia dini; serta membantu mereka mengembangkan keterampilan afektif, kognitif, dan linguistik (Ozsezer et al., 2018).

1. Proses pembuatan ilustrasi

Dalam membuat ilustrasi, Male (2007:18) menyebut bahwa langkah pertama yang harus dilakukan ilustrator adalah membuat analisis. Apa problema komunikasi visual yang perlu diatasi, pesan apakah yang hendak dikomunikasikan dan kepada siapa sasarannya? Selanjutnya Male (2007:18) menambahkan bahwa ilustrator harus mengenal apa konten dan pokok bahasan ilustrasi yang sedang ditangani? Seringkali dibutuhkan riset untuk mengetahui lebih banyak dari informasi awal tentang subjek tersebut. Solusi visual yang tepat, hanya dihasilkan dari analisis cerdas terhadap informasi yang diberikan dalam proses *briefing* (Male, 2007:18).

2. Gaya ilustrasi kartun

Kartun adalah gambar yang lucu (Wickham, 2015), gambar humor atau satir di surat kabar dan majalah, berupa komentar atas suatu peristiwa, komik atau animasi (Wigan, 2009). Gambar kartun melakukan "*amplification through simplification*". Mccloud (1994:30). Terdapat enam kategori gaya kartun, yaitu gaya gambar kartun lama, gaya modern, gaya realistik, gaya Jepang (manga), gaya minimalis dan gaya kartun unik (25 Types of Cartoon Drawing Styles, n.d).

					
OLD STYLE	MODERN	REALISTIC	MANGA	MINIMALIST	UNIQUE
-nodle style -tangan /kakipanjang	-outline tebal -geometris -warna-warni	-proporsi wajar -mendekati kenyataan	-mata besar -memainkan proporsi tubuh	-geometris -bersih -sederhana	-inkonvensional -gaya khas senimannya

Gambar 3. Enam kategori gaya kartun
 Sumber: Hasil olahan penulis dari doncorgi.com

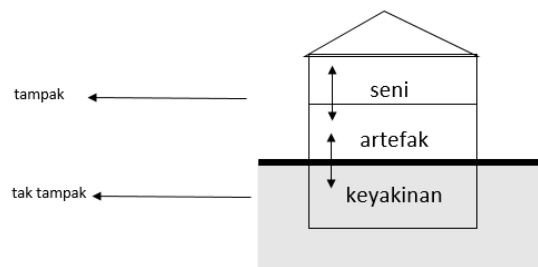
3. Penggambaran karakter kartun

Karakter kartun adalah tokoh-tokoh cerita (manusia maupun hewan) yang berperan dalam film animasi atau komik. Karakter dapat dibedakan antara karakter "fiksi" versus "nyata" (Di Batista, 2011). Dalam gaya ilustrasi kartun, karakter tidak hanya ditentukan oleh peran, kostum dan properti yang dikenakan kepada karakter tertentu, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan elemen visual seperti bentuk, proporsi, warna,

garis tertentu untuk menggambarkan tokoh tertentu (Cooney, 2012 ; Darmawan, 2012 ; Whitrow, 2007).

Teori Budaya Visual

Nachbar dan Lause (1992) memakai analogi "rumah " untuk memahami budaya populer. Budaya populer diumpamakan seperti rumah yang mempunyai dua lantai dengan ruang bawah tanahnya. Ketiga bagian bangunan ini saling berhubungan satu sama lain. Dua lantai di atas permukaan tanah merupakan bagian tampak yang menggambarkan budaya populer yang sehari-hari dinikmati masyarakat, sebaliknya bagian rumah yang tidak terlihat adalah lantai *basement* yang mewakili ideologi atau keyakinan yang terdapat dibalik budaya populer.



Gambar 4. Rumah budaya populer
Sumber: diolah dari Nachbar & Lause (1992)

1. Lantai basement

Ruang bawah tanah ini menurut Nachbar dan Lause (1992), mewakili pola pikir yang mendasari suatu budaya, yakni keyakinan dan nilai dasar. Keyakinan dasar dan nilai ini ada yang stabil dan ada yang labil. Untuk yang stabil dan bertahan lama biasa disebut sebagai "mitos". Contoh mitos pada bangsa Amerika adalah pentingnya kebebasan individu, pengabdian kepada keluarga inti atau keyakinan bahwa Amerika Serikat memiliki misi khusus di dunia. Sedangkan keyakinan dan nilai yang tidak stabil lebih bersifat temporer, nilai ini dapat berubah secara signifikan dalam satu generasi, satu dekade, atau bahkan satu tahun. Contohnya adalah soal kriteria tubuh ideal masa kini yaitu langsing dan tinggi; pada era lain sejarah Amerika, kriterianya dapat berubah (Nachbar dan Lause, 1992).

2. Lantai pertama

Kemudian pada lantai pertama dalam analogi Nachbar dan Lause (1992), terdapat artefak budaya populer, yang mencakup benda dan orang yakni "ikon," dan "hero"(selebriti). Ikon dan hero ini merupakan ekspresi yang terlihat dari nilai dan keyakinan yang berada di ruang basement. Ikon, objek populer, dapat bersifat nyata atau khayalan. Contoh ikon nyata dapat berupa kartu kredit, bendera Amerika, atau celana jeans, dan ikon khayalan adalah Batmobile. Pahlawan nyata adalah Daniel Boone, Martin Luther King Jr. atau pahlawan imajiner seperti Kapten Kirk, Harry Potter. Sedangkan selebriti lebih rumit, karena sekaligus bersifat nyata dan imajiner. Selebriti adalah pribadi nyata, namun citra publik mereka sangat jauh dari kehidupan mereka (Nachbar dan Lause, 1992).

3. Lantai kedua

Di lantai teratas, lantai kedua, Nachbar dan Lause (1992) membahas "ritual" dan "seni." Ritual adalah "peristiwa simbolik yang sangat terpola di mana manusia mengikat budayanya dalam perayaan kepercayaan dan nilai-nilai bersama mereka dan /atau di mana mereka melepaskan ketegangan dan kecemasan dengan cara yang dapat diterima masyarakat: reuni kelas, pemungutan suara, acara olahraga, pernikahan, Natal atau Halloween. Seni adalah berbagai ekspresi budaya populer yang disebut "hiburan": program televisi, film, musik populer, buku komik, roman, misteri, fiksi ilmiah, western, majalah supermarket, dll.

Operasionalisasi Teori

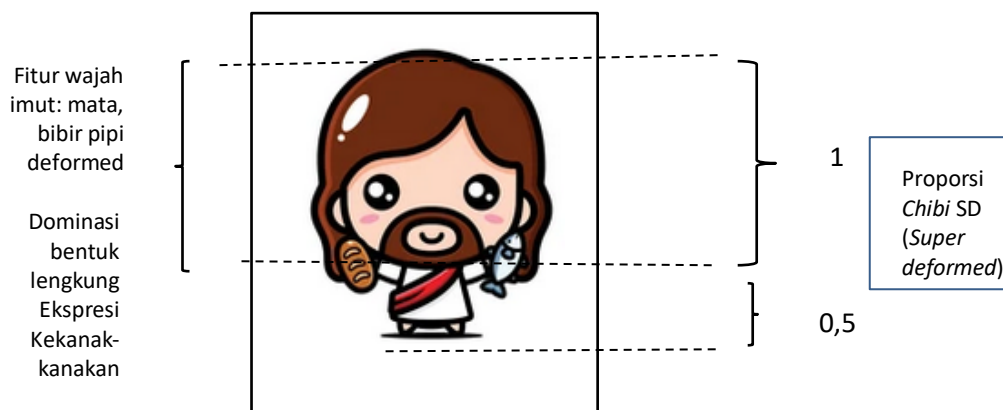
Penelitian ini mempergunakan teori rumah budaya populer yang digagas oleh Nachbar dan Lause. Budaya populer ibarat rumah dua lantai dengan *basement* yang memiliki bagian yang terlihat dan tak terlihat. Sebagai pendukung dipergunakan teori gambar ilustrasi karakter kartun. Urutan pembahasan akan dimulai dari bagian rumah yang tampak. Pertama, peneliti akan terlebih dahulu membahas bagian lantai pertama (artefak budaya berupa gambar kartun Yesus). Pada tahap ini teori gambar kartun dipakai untuk menganalisis penggambaran karakter Yesus. Setelah itu pada tahap kedua peneliti membahas lantai kedua (seni/ritual). Di sini karakter kartun Yesus dianalisis sebagai stock image dalam konteks aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ketiga (bagian *basement*) akan digali faktor-faktor yang menjadi alasan terbentuknya artefak dan peristiwa di lantai pertama dan kedua, yaitu keyakinan dan nilai yang tersembunyi dibalik tampilan visual karakter kartun Yesus.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini analisis dipusatkan pada berbagai figur kartun Yesus Kristus yang ditawarkan oleh situs situs penyedia gambar. Temuan penelitian terhadap beraneka ragam kartun Kristus dapat digolongkan atas lima kelompok besar, yaitu:

Kelompok kartun *Cute Jesus*

Kelompok kartun-kartun jenis ini menampilkan figur Yesus dalam ujud fisik menyenangkan mata dan menggemaskan. Untuk menghasilkan karakter tersebut, ilustrator menerapkan formula gaya kartun *Chibi-Manga* dari Jepang pada figur Yesus Kristus.



Gambar 5. *Jesus holding bread and fish*
Sumber: Wantrisa Vector (2021) <https://www.shutterstock.com/id/image-vector/vector-design-jesus-holding-bread-fish-1750312727>

1. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Pertama

Salah satu kartun yang mewakili *cute Jesus* adalah kartun yang melukiskan Yesus sedang menatap pembaca sambil mengacungkan kedua tangannya yang masing-masing memegang roti dan ikan. Gaya kartun utama adalah gaya *chibi* yang dikombinasikan dengan gaya modern (tampak dari pemakaian outline tebal dan bentuk geometris). Perbandingan antara kepala Yesus dan tubuhnya bahkan dibuat sangat ekstrem, yakni satu untuk kepala, dan tubuh yang tingginya hanya setengah ukuran kepala. Tangan dan kaki dibuat tumpul, tanpa jari jemari. Ciri khas *chibi* juga terdapat pada fitur wajah Kristus, yaitu pipi, mata yang ekstra besar dan bibir yang kecil. Secara keseluruhan menghasilkan roman muka dan tubuh kekanak-kanakan. Sebenarnya, antara *cute/imut* dan figur Yesus merupakan dua hal yang bertentangan. Yesus yang digambarkan

Alkitab adalah manusia yang dewasa, berusia 33 tahun. Seperti kebanyakan orang timur tengah, ia diasumsikan memiliki kumis, janggut dan berambut gondrong. Namun melalui formula visual *chibi* ini, tokoh apapun dapat dibuat imut.

Kelompok *Cute Jesus* lainnya adalah kartun-kartun yang memakai formula *chibi*, ciri-nya menghadirkan sifat imut melalui penggunaan proporsi kepala dan dan tubuh yang ekstrem (1:1 atau 1: 3) atau disebut juga sebagai SD (*Super Deformed*). Namun tidak semua kartun yang memiliki perbandingan kepala besar dan badan kecil termasuk golongan *Cute Jesus*, karena banyak kartun dengan proporsi semacam ini, namun tidak "*cute*". Proporsi tersebut harus diikuti oleh ciri-ciri ukuran mata dan kepala yang besar dibanding bibir dan hidung serta pipi tembam bagai pipi anak bayi.

2. Analisis Bangunan Budaya Popular Tingkat kedua

Chibi termasuk bagian dari kartun Jepang anime dan manga. Namun berbeda dengan penggambaran anime, *chibi* mereduksi tokoh menjadi ukuran kecil seperti anak kecil. Tujuan dari penggunaan proporsi ini adalah untuk menghasilkan karakter imut yang luar biasa. Kelucuan ini hadir terlepas dari apapun tipe karakternya. Gaya *chibi* bukan hanya berlaku bagi karakter yang sudah memiliki aura kelucuan, seperti bayi atau anak-anak, tetapi juga berlaku dan diterapkan ada karakter serius seperti prajurit atau ninja. *Chibi* juga sering digunakan pada merchandise atau untuk serial anime populer.

Dalam konteks komik manga, *chibi* dipergunakan untuk menunjukkan ledakan emosi bagaikan anak kecil. Karakter dalam anime sering digambarkan sebagai sosok yang saat sangat tabah, namun begitu dia marah dipicu oleh masalah kecil, ia akan berubah menjadi karakter *chibi* selama beberapa detik, mengamuk pada sesuatu seperti anak kecil. Atau, jika seorang karakter sedang jatuh cinta, dia mungkin mengambil penampilan *chibi* yang menampilkan mata hati dan senyum lebar. Karakter anime dan manga yang normal sering kali menjadi karakter *chibi* yang lucu untuk menekankan betapa kuatnya emosi mereka pada saat itu.

3. Analisis Bangunan Budaya di tingkat dasar

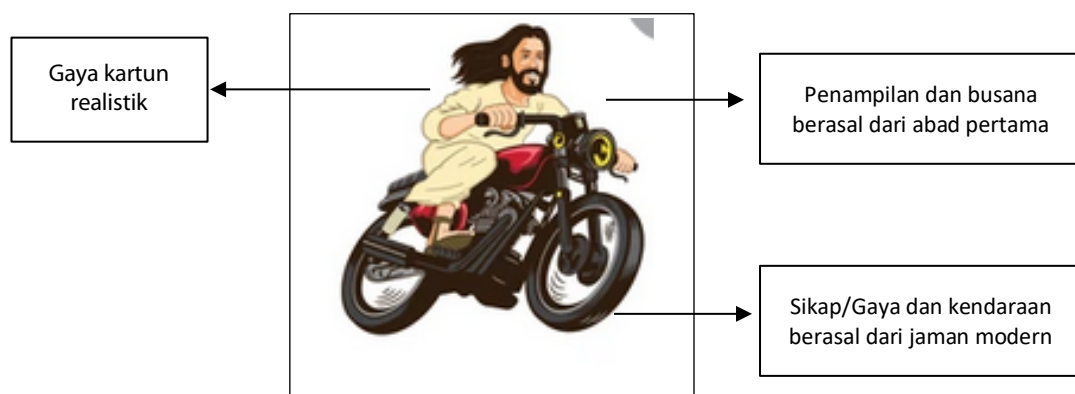
Cute dalam budaya populer berkaitan dengan naluri manusia untuk melindungi dan merawat pihak yang dianggap lebih lemah, seperti bayi, anak kecil manusia atau hewan mungil yang masih polos dan tak berdaya. Menurut (Golle et al., 2013) ini bersifat universal. Para wanita akhirnya juga mengadopsi karakter *cute* bagi penampilan dirinya, karena para pemuda menyukainya (Nakata, 2014). Selain itu karakter *cute* bagi orang Jepang menyejukkan dan memberi peluang untuk melarikan diri dari realita kehidupan yang keras (Nakata, 2014) serta memproduksi perasaan positif (Nittono et al., 2012).

Budaya *cute* atau kawaii ini diekspor ke segala penjuru dunia melalui popularitas gambar manga dan rupanya reaksi orang tidak jauh berbeda dari bangsa Jepang.

Melalui formula kartun *Chibi*, apapun dapat dijelmakan menjadi *cute*, termasuk Yesus Kristus. Ini dilakukan karena untuk membidik target konsumen orang Kristen. “*Chibinisasi*” tokoh Yesus Kristus menghasilkan Kristus yang direduksi baik secara fisik maupun karakter. Secara fisik Yesus yang sudah berbentuk kartun masih di deformasi lagi kedalam format mini dengan proporsi kepala besar tubuh mungil ke dalam format *cute* yang rapuh, menggemaskan bagaikan cinderamata. Akibatnya, visualisasi tersebut memberi citra yang keliru dari Kristus yang disaksikan Alkitab.

Kelompok kartun *Funny Jesus*

Kelompok kartun ini menjadikan figur Yesus sebagai bahan lelucon. Kristus yang sudah dikenal masyarakat sebagai figur sentral dan sakral agama Kristen divisualisasikan berlawanan dengan natur dan karakter Yesus Kristus dalam Alkitab.



Gambar 6. Jesus Christ is riding motorcycle cartoon
Sumber: Max D (2021) <https://www.shutterstock.com/id/image-vector/jesus-christ-riding-motorcycle-cartoon-1241217502>

1. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Pertama

Contoh gambar pada disini mewakili kelompok *funny Jesus*. Gaya gambar yang dipergunakan adalah kartun semi realistik. Hal ini tampak dari gaya kartun yang masih dekat dengan bentuk alamiah tubuh manusia. Perilaku yang ada dalam gambar yakni Yesus sedang mengendarai motor dengan kecepatan relatif tinggi dianggap mampu membangkitkan kelucuan. Ditambah dengan ekspresi wajah Yesus yang tersenyum menunjukkan Ia menikmati berkendara motor. Memori kolektif masyarakat mengetahui

bahwa di era Yesus belum ada kendaraan motor, jadi ketika itu Yesus harus berjalan dari kota ke kota untuk mengabarkan Injil. Dengan menunjukkan Yesus “era kuno” (tampak dari busananya) sedang naik motor (kendaraan modern), pembuat kartun ingin menghadirkan kelucuan dari kontras tersebut.

Kelompok *Funny Jesus* lainnya bahkan berupaya menghadirkan kelucuan figur Yesus dengan memparodikan mujizat Kristus, atau membuat Kristus dalam adegan sensasional, bahkan Tuhan Yesus digambarkan berperilaku kontradiktif dengan sifat kesucianNya juga dianggap sebagai sesuatu kelucuan. Misalnya beberapa serial kartun Kristus sedang berdiri di atas papan selancar di atas gelombang ombak sambil merentangkan tanganNya. Ini mengingatkan pada peristiwa mujizat Yesus berjalan di atas air, namun diparodikan dengan Yesus berselancar di air. Selain parodi, kelucuan juga berusaha dimunculkan lewat adegan sensasional, seperti Yesus sedang mengendarai Dinosaurius sambil memegang pedang cahaya. Adegan ini termasuk sensasional karena adegan Alkitab Yesus yang mengendarai keledai memasuki Yerusalem diganti dengan dinosaurus. Pada kartun *Funny Jesus* lain tampak Yesus memanggul kuda bertanduk satu di bahunya, bukan domba seperti yang biasa dilakukan para gembala Israel. Bahkan ada kartun jenis *funny Jesus* yang melukiskan Yesus bertelinga dan berkaki kelinci sedang menggenggam telur Paskah di tangan kiri dan kanan. Lebih jauh lagi, ada gambar bertema Paskah menampilkan seluruh tubuh Yesus dalam ujud telur Paskah. Tidak berhenti disitu, rupanya sebagian orang menganggap Yesus lucu apabila melakukan dosa. Ini tampak pada kartun yang melukiskan Kristus melakukan kekerasan dengan menendang dan memukul orang.

2. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Kedua

Di dalam budaya populer humor merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Humor hadir di media pertunjukan, film dan juga dalam rupa gambar kartun. Humor kartun bersifat umum dan khusus. Secara umum kelucuan kartun terdapat pada distorsi proporsi bentuk tubuh dan wajah. Kelucuan timbul karena pelihat membandingkan gambar kartun dengan ujud manusia normal. Secara khusus, kelucuan kartun timbul dari perilaku tokoh kartun tersebut. Dalam hal ini, apa yang dianggap lucu dalam satu budaya, dianggap tidak lucu dalam budaya yang lain.

Dalam kasus kartun *funny Jesus*, bagi orang kristen yang mempergunakan gambar Yesus untuk menyampaikan kisah suci Alkitab, penggambaran semacam ini merupakan penghujatan terhadap tokoh Yesus Kristus. Di sisi lain, bagi orang yang tidak beriman kepada Kristus, penggambaran ini dapat lucu dan menghibur karena mendegradasi sakralitas sosok Yesus Kristus. Di negara Indonesia, menjadikan nabi atau Tuhan bahan lelucon termasuk SARA.

3. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Dasar

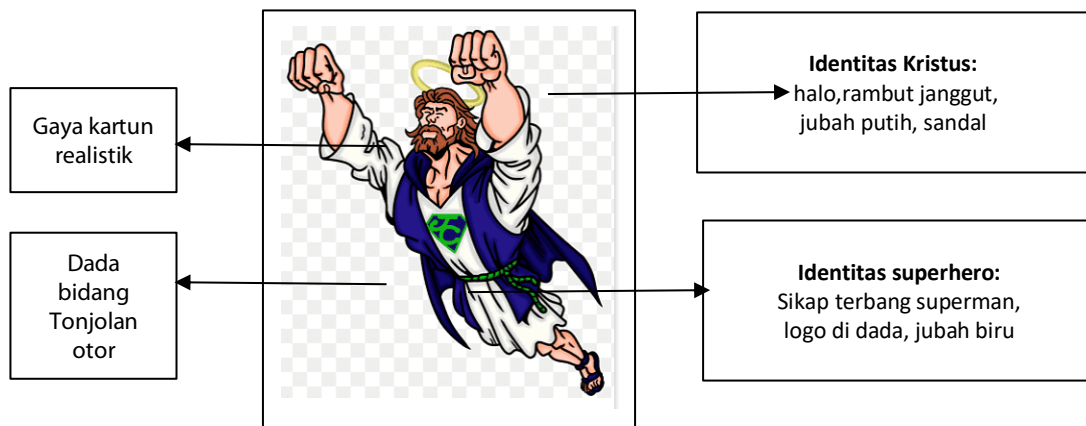
Sebagian besar umat Kristen mungkin tidak menerima Yesus dijadikan sebagai bahan lelucon. Namun, fenomena mengolok-olok figur Kristus sudah ada semasa Kristus berada di dalam dunia, khususnya menjelang penyaliban dan saat penyaliban (Oet, 2020). Demikian halnya di era post modern (Siallagan, 2018). hanya medianya saja yang berbeda, yakni melalui visual/gambar. Sikap orang Kristen terhadap Yesus juga berpengaruh. Survei Newsweek tahun 2020 menunjukkan bahwa 52 persen orang Amerika tidak percaya bahwa Yesus adalah Tuhan (Fearnow, 2020).

Motivasi para pengolok beraneka ragam. Pertama, mungkin karena kecewa dengan Kekristenan; kedua ada yang menganggap Yesus hanya manusia biasa yang berdosa, bahkan hanya mitos belaka; ketiga ada pula yang karena kebencian dan keempat, ada dilakukannya demi motif ekonomi. Kelompok terakhir inilah yang menjajakan *funny Jesus* di situs stock image kepada kelompok pengolok-olok pertama, kedua dan ketiga. Sebagai contoh, tampak pada salah satu kontributor kartun yang menghasilkan baik karya yang menghormati Yesus (untuk menarik simpati konsumen umat Kristen) sekaligus juga memasukkan karya yang mengolok-olok Yesus (untuk memuaskan konsumen anti Yesus). Inilah proses komodifikasi yang merupakan ciri khas budaya populer: yaitu transformasi barang, jasa, ide, alam, informasi pribadi atau orang menjadi objek perdagangan (Malloney, 2016).

Kartun tipe *funny Jesus* sebenarnya bukan sekadar mengkomodifikasi manusia, tetapi sedang melakukannya pada Tuhan Yesus dan itu dilakukan dengan cara menjadikannya bahan lelucon.

Kelompok kartun *Jesus Superhero*

Kelompok ini menggambarkan Yesus Kristus sebagai manusia superhero. Disebut "super" karena Yesus dianggap memiliki kemampuan super karena berkuasa membuat berbagai mujizat. Sebagai "Hero", karena Kristus adalah pahlawan yang menyelamatkan manusia.



Gambar 7.: JC illustration, Bible Superhero Jesus is Lord Christianity, Jesus, television, hand png
Sumber: <https://www.pngegg.com/en/png-nyifzsuperhero>

1. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Pertama

Gambar di atas mewakili kelompok kartun Yesus superhero. Gaya kartun yang dipergunakan adalah gaya realistik. Artinya gaya kartun ini tidak terlampau banyak melakukan distorsi terhadap tubuh manusia. Yesus dilukiskan sedang terbang ke langit. Identitas Yesus diperlihatkan melalui wajah, halo, rambut, janggut, busana dan sandal Yesus. Sedangkan ciri kekuatan superhero ditampilkan melalui tubuh Yesus yang lebih atletis berotot (tampak pada lekukan otot tangan, kaki dan leher). Ciri khas superhero juga diberikan berupa logo di dada dengan inisial JC (Jesus Christ). Diperkuat dengan posisi terbang dengan kedua tangan terentang ke atas mirip gaya Superman.

Kelompok Yesus superhero lainnya ada yang secara jelas menggambar Yesus dengan kostum biru merah Superman, hanya kepalanya saja menunjukkan Yesus. Di dalam situs penyedia gambar/ *stock image*, penggambaran kartun Yesus kelompok superhero ini berkisar dari penggambaran yang eksplisit seperti contoh yang baru dibahas hingga kartun Yesus superhero yang lebih implisit. Misalnya dengan menggambar kartun Yesus dengan tubuh monumental untuk menunjukkan kekuatan dan kedahsyatan Kristus.

2. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Kedua

Popularitas superhero semacam Superman, Batman, Iron Man, Rambo, Spiderman dan sebagainya mampu mengisi kebutuhan psikologis tertentu masyarakat. Masyarakat membutuhkan pahlawan yang dapat menyelamatkannya dari suatu masalah. Sebagian penganut agama kristen menyamakan Yesus sebagai superhero, logikanya jika Yesus disebut sebagai juruselamat, maka Yesus adalah superhero dalam dunia rohani. Orang menarik paralelisme dengan berpikir jika dunia sekular memiliki Superman sebagai pahlawan penyelamat manusia dari tokoh jahat yang hendak membinasakan umat manusia, maka secara rohani orang Kristen memiliki Yesus Kristus pahlawan super penyelamatkan manusia dari cengkraman iblis. Ada kebutuhan psikologis tertentu yang perlu dipuaskan, dan itu dapat terpenuhi dengan menjadikan Kristus sebagai superhero. Bagi anak-anak sekolah minggu yang umumnya akrab dengan dunia superhero tentunya akan tertarik mendengar agama Kristen ternyata ternyata juga memiliki seorang superhero yang dapat diandalkan.

3. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Dasar

Budaya populer sarat dengan beraneka ragam superhero yang hadir dalam komik dan film. Superhero adalah tokoh fiktif rekaan manusia yang juga hadir dalam suatu dunia dan kisah imajiner. Disebut sebagai pahlawan super karena ia memiliki kekuatan supranatural untuk menyelamatkan umat manusia. Mengapa manusia membutuhkan superhero? Sunardi (dalam Wibowo, 2012: x) berpendapat bahwa superhero lahir dalam konteks budaya masyarakat post kapitalis yang mengalami *social insecurity* hingga *paranoid* sehingga membutuhkan sosok heroik untuk memulihkan rasa amannya. Jadi superhero adalah cerminan psikologi massa. Pahlawan super lebih dari sekadar karakter fiktif yang mampu menyelamatkan orang; superhero yang sukses menggambarkan sifat-sifat yang dapat dikaitkan dengan manusia dari segala lapisan kehidupan, baik ras, jenis kelamin dan seksualitasnya. Selain itu, penelitian (Wilson et al., 2006) (Coyne et al., 2017) menemukan hubungan yang signifikan antara paparan kekerasan media dan perilaku agresif, pikiran

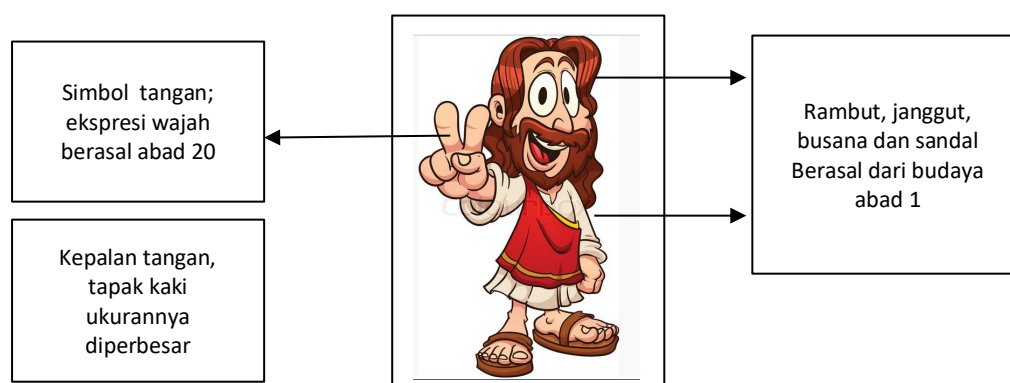
agresif, perasaan marah, dan gairah fisiologis, sehingga (Bauer et al., 2016) menyatakan bahwa dampak tokoh superhero bagi anak, lebih banyak pada segi negatif (antara lain tindak kekerasan” dan perkelahian) daripada positifnya.

Konsep superhero berasal dari budaya populer seperti inilah yang diaplikasikan pada Kristus. Pertanyaannya apakah benar Yesus seorang superhero seperti Superman, Batman, Spiderman?

Apabila keduanya disejajarkan ternyata terdapat kontras yang tajam: Superhero dari budaya populer merupakan tokoh fiktif buatan manusia, sedang Yesus Kristus adalah tokoh historis yang real; Superhero budaya populer mengalahkan musuh-musuhnya dengan membunuh, sebaliknya Tuhan Yesus Kristus menyerahkan nyawanya untuk mati dikayu salib. Jadi jelaslah bahwa konsep superhero budaya populer tidak dapat diterapkan pada Tuhan Yesus.

Kelompok kartun *Contemporary Jesus*

Golongan *Contemporary Jesus* ini adalah jenis kartun yang berupaya menampilkan Yesus Kristus dalam kemasan kekinian. Gambar-gambar kartun menghadirkan Yesus yang datang ke dalam sejarah dunia pada 2000 tahun yang lampau, namun dengan perilaku manusia masa kini.



Gambar 8. Cartoon Jesus. Vector clip art illustration with simple gradients
Sumber: Memo Angeles (2021) <https://www.shutterstock.com/id/image-vector/cartoon-jesus-vector-clip-art-illustration-125330909>

1. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Pertama

Gambar di atas mewakili kelompok tersebut. Kartun mempergunakan proporsi kepala satu dan tubuh 1,5 dari ukuran kepala. Telapak tangan dan kaki dibuat lebih besar, dada sempit dengan tubuh langsing. Yesus Kristus digambar dengan busana, sandal dan potongan rambut dan janggut yang dianggap merepresentasikan Yesus dalam budaya Yahudi 2000 tahun silam. Namun tampilan busana budaya Yahudi ini dikontraskan dengan budaya modern yang ditunjukkan oleh gestur dan ekspresi wajah Yesus. Sosok kartun Yesus ini mengangkat tangan kanannya dan membuat simbol dua jari membentuk huruf "V"(Victory), berarti tanda kemenangan. Simbol ini tidak dikenal di jaman Yesus, baru diperkenalkan oleh pihak sekutu di tahun 1941 pada perang dunia kedua. Selain simbol jari, kontras budaya juga ditunjukkan oleh ekspresi wajah Yesus. Senyuman dan tatapan mata Yesus merupakan ekspresi wajah manusia modern.

Selain gambar yang dibahas, gambar lainnya yang tergolong ke dalam kelompok ini antara lain kartun-kartun yang menggambarkan Yesus melakukan gestur modern, misalnya Yesus membuat kode atau simbol tertentu dengan jarinya seperti membuat lambang hati/heart, mengacungkan satu atau dua jempol. Atau Yesus divisualisasikan sedang berinteraksi dengan manusia yang hidup jaman sekarang, misalnya menghibur/menasehati anak muda di bangku taman, main telepon kaleng bersama anak kecil, memeluk anak dari berbagai bangsa. Prinsip dari kelompok kartun Yesus kontemporer adalah upaya membuat tokoh Yesus tampil "gaul" sehingga dekat, akrab dan disukai oleh manusia masa kini.

2. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat kedua

Fenomena kartun-kartun contemporary Jesus merupakan upaya mengakrabkan atau mengadaptasi figur Yesus dengan manusia dalam konteks masa kini. Walaupun tidak dapat disejajarkan, dalam teologi ini ada kontekstualisasi Injil. "Simply put, contextualization is taking into consideration the cultural context in which we are seeking to communicate the gospel" (Sanchez, 2009).

Semangat kontekstualisasi juga ditunjukkan rasul Paulus yang dengan rela "menjadi segala sesuatu bagi semua orang, supaya dengan segala cara aku dapat menyelamatkan beberapa orang"(1 Korintus 9:22-23). Namun apakah yang menjadi parameter kontekstualisasi? Apakah seseorang harus menjadi kanibal jika kita ingin menjangkau kanibal? (Sanchez, 2009)

Patokan untuk melakukan kontekstualisasi adalah Alkitab. Sanchez (2009);

(Sugiono, 2020) menegaskan bahwa, sama halnya seperti Kristus datang ke dunia namun tanpa dosa, demikian juga Paulus mengidentifikasi diri dengan orang-orang yang dia coba jangkau, berusaha menghindari dosa dengan mematuhi perintah Tuhan kita. Inilah yang menjadi ukuran kontekstualisasi .

Disadari ataupun tidak, pembuat kartun versi contemporary Jesus dalam batas tertentu sebenarnya melakukan kontekstualisasi visual Yesus Alkitab ke dalam situasi budaya masakini. Untuk mendekatkan figur Yesus, kartunis mengenakan berbagai gestur dan simbol tangan yang berasal dari dari budaya populer pada figur Yesus; membuat adegan Yesus bertemu dengan manusia masa kini. Melalui cara itu figur Yesus diharapkan mudah mendapat simpati dari masyarakat luas. Kesulitan mengkomunikasikan ungkapan kemenangan dan cinta kasih yang abstrak akan mudah teratasi lewat simbol-simbol visual masa kini. Selain itu juga meningkatkan lalu-lintas konsumsi stock image tersebut.

3. Analisis Bangunan Budaya di tingkat dasar

Jejak budaya populer pada kelompok kartun contemporary Jesus tampak sangat kuat pada bahasa tubuh Kristus yang digambar dengan ekspresi dan ungkapan simbol manusia masa kini. Seakan-akan Yesus adalah manusia masa sekarang. Memang menurut iman Kristen, Yesus Kristus adalah Allah yang berinkarnasi, menjadi manusia. Tetapi dalam kartun versi contemporary Jesus, kontekstualisasi Kristus kedalam situasi masa kini cenderung demi kepentingan komersial. Di sini gambar Yesus menjadi komoditi yang diadaptasi sesuai selera pasar. Sehingga tampaknya manusialah yang menciptakan Yesus sesuai dengan citranya.

Kristus divisualisasikan dapat melakukan gerakan, simbol, ekspresi wajah apapun sepanjang itu relevan dengan "kekinian". Cara demikian membuat manusia masa kini merasa terwakili, senang dan nyaman, melihat Yesus berperilaku seperti dirinya. Dari sisi ekonomi, barangkali visualisasi seperti ini populer dan laku di pasaran. Namun, satu hal tidak boleh dilupakan: Yesus Kristus adalah inti dari Injil, segala tindakan dan perkataanNya yang diwahyukan dalam Alkitab memiliki makna yang mulia dan dalam. Jika seorang pengkhotbah tidak boleh sembarangan mengaplikasikan teks alkitab ke dalam kehidupan masa kini, maka hal yang sama juga berlaku bagi gambar ilustrasi Yesus. Perlu pendalaman teologis untuk menerapkan perilaku Yesus Kristus Alkitab menjadi Yesus Kristus dengan perilaku "kekinian".

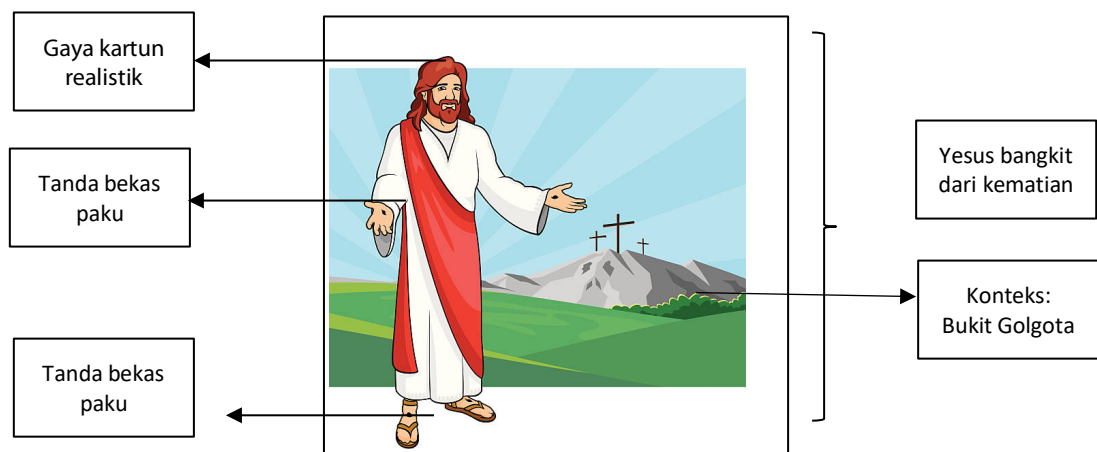
Kelompok kartun Historical Jesus

Kelompok berikutnya disebut kartun historical Jesus, yakni kartun-kartun yang mengilustrasikan kehidupan Yesus Kristus di dunia mulai dari kelahiran, pelayanan, penyaliban, kebangkitan dan kenaikanNya ke Surga.

1. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Pertama

Stock image berjudul *Jesus resurrected* merupakan salah satu contoh yang mewakili kelompok historis. Gaya kartun yang dipakai adalah gaya realistik yang diikuti oleh gestur, sikap berdiri dan ekspresi wajah yang tampak wajar. Yesus dilukiskan sedang merentangkan kedua tangannya dengan telapak tangan terbuka memperlihatkan lubang bekas paku.

Demikian halnya kedua telapak kakinya juga menunjukkan bekas lubang paku. Semua fakta ini merujuk kepada kesaksian Alkitab perihal Yesus yang bangkit. Untuk lebih mempertegas, dilatarbelakang gambar tampak bukit Golgotha dengan tiga salib di atasnya.



Gambar 9. Jesus resurrected

Sumber :James Lee 1(2021) <https://www.gettyimages.com/detail/illustration/jesus-resurrected-royalty-free-illustration/165817769?adppopup=true>

Pola seperti ini tipikal dijumpai pada kelompok kartun Yesus historis lainnya. Memang terdapat berbagai variasi gaya penggambaran kartun karena digambar oleh berbagai seniman, beberapa ilustrator melakukan stilasi pada figur dan wajah Yesus, namun secara umum gaya gambar kartun yang digunakan adalah gaya kartun yang masih

dekat dengan proporsi tubuh manusia dalam kehidupan nyata. Satu hal yang mempersatukan keberagaman gaya tersebut adalah kartun tipe ini mengisahkan kehidupan Kristus seperti yang diberitakan Alkitab.

2. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Kedua

Kelompok kartun historis Jesus dapat melengkapi khazanah ilustrasi tentang kehidupan Tuhan Yesus sesuai dengan kesaksian Alkitab. Kehadiran kisah Yesus dalam ujud kartun sangat bermanfaat untuk menyajikan kisah Injil kepada masyarakat luas. Para guru sekolah minggu, guru pendidikan agama Kristen atau bagian publikasi gereja merupakan pihak yang paling berkepentingan dengan stock image semacam ini. Guru dapat memakai versi cetak atau versi digital gambar untuk mengajar agama di kelas, selain itu gambar-gambar semacam ini juga sering dipergunakan sebagai pendukung berbagai kegiatan gereja, seperti Pendalaman Alkitab, Kebaktian Padang, Natal, dan Paskah.

Kehadiran kartun semacam ini dapat mengisi kebutuhan berbagai lapisan masyarakat yang memiliki berbagai citarasa visual. Gaya visual kartun umumnya disukai oleh anak-anak karena sederhana, flat, ringan, namun mampu menonjolkan karakteristik tokoh tertentu. Kartun historical Jesus dapat mengkomunikasikan Injil secara menarik dan segar kepada generasi muda.

3. Analisis Bangunan Budaya Populer Tingkat Dasar

Iman Kristen menyakini historisitas Yesus Kristus. Biro riset Barna melaporkan bahwa 48 % orang Amerika meyakini historisitas Kristus. Yesus bukanlah tokoh fiktif rekaan imajinasi manusia. Tuhan Yesus Kristus pernah hadir dalam ruang dan waktu sebagai manusia berdarah dan daging. Jika tokoh Kristus dianggap hasil karya imajinasi manusia, bagaimana mungkin manusia berdosa dan tak sempurna dapat menyaksikan Kristus yang sempurna dalam tindakan, perkataan dan ajarannya dalam Alkitab?

Karena Kristus adalah tokoh historis maka, Ia dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar. Gambar-gambar ini bermanfaat untuk mengajar dan memperjelas berita Injil. Gambar Yesus sebagai manusia memperkuat kesan historisitas Kristus. Penggambaran Kristus bukannya tanpa kendala. Alkitab minim sekali melukiskan ciri fisik Kristus. Teolog John Frame mengatakan Alkitab hanya melukiskannya sebatas Ia seorang pria, berusia 33 tahun, mengenakan jubah (Taylor, 2012). Sisanya adalah asumsi para seniman berdasarkan logika, misalnya Yesus berjanggut dan berkulit agak kecoklatan karena merujuk pada tipe pria Yahudi sebangsanya. Yesus mirip orang Yahudi pada umumnya, sehingga Ia sukar dibedakan dari murid-muridNya (Yudas perlu memberi kode ciuman untuk menandai Yesus kepada para penangkapnya di Taman Getsemani). Patokan yang

dapat menjadi rambu-rambu bagi ilustrator untuk melukiskan Yesus Kristus adalah berdasarkan karakter Kristus seperti agung, rendah hati, lemah lembut, peduli, adil.

PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan. Pertama, gambar kartun Yesus Kristus adalah Yesus Kristus dalam Kekristenan, namun dalam citra yang berbeda dengan Yesus Kristus dalam Alkitab. Antara lain Kristus sebagai manusia “gaul” masa kini, Kristus yang kocak dan menghibur, Kristus yang kekanak-kanakan atau sebaliknya Kristus sebagai pahlawan super. Kedua, budaya populer terkandung dalam setiap gaya kartun yang dipakai untuk memvisualisasikan Kristus. Biasanya dipilih gaya kartun yang sedang trend di tengah masyarakat. Namun gaya kartun tersebut ternyata berdampak pada karakter Kristus yang digambarkan. Seperti gaya chibi yang menghasilkan Yesus yang mungil, imut dan rapuh. Ketiga, budaya populer memiliki kandungan nilai, pandangan hidup dan keyakinan bersifat sekular yang bertolak belakang dengan ajaran Tuhan Yesus Kristus.

Jadi dibalik segala ketersediaan, kelimpahan dan kemudahan ini, terdapat permasalahan pada gambar-gambar kartun Yesus tersebut. Sebagian besar kartun Yesus tersebut memang menggambarkan figus Yesus dalam Kekristenan, namun tidak semua konten gambar selaras dengan perilaku Kristus yang diberitakan dalam Alkitab. Tidak semua jenis kartun Yesus Kristus yang berasal dari budaya populer dapat dipakai untuk mengilustrasikan Yesus yang diberitakan Alkitab.

Saran bagi para guru sekolah minggu atau pihak-pihak lain yang hendak memanfaatkan kartun Yesus dalam konteks kegiatan gerejawi, agar selektif dalam memilih gambar-gambar di internet. Tidak semua gambar Yesus dapat dan pantas dipergunakan. Banyak diantara gambar kartun tersebut merepresentasikan nilai-nilai budaya populer yang tidak sesuai dengan Kristus yang diberitakan Alkitab. Kriteria pemilihan gambar bukan hanya terletak pada “apa” atau “siapa” yang digambar (Yesus), tetapi juga penting diperhatikan “bagaimana” cara Yesus digambarkan. Prinsip ini juga berlaku pada kelompok kartun historical Jesus yang dianggap sejalan dengan narasi Alkitab, para guru harus cermat melihat bagaimana karakter Kristus digambarkan secara visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkitab. (2002). Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Al Hinaai, S. N. (2021). "what is the importance and impact of illustrations in children's books?" Arab Journal for Scientific Publishing . Diunduh 26 April, 2022, dari https://www.ajsp.net/research/What_is_the_Importance_and_Impact_of_Illustrations_in_Children%5C%27s_Books.pdf
- Anonim.(2019). Gambar Kartun Sekolah Minggu . nusagates. Diunduh 11 November 2021, dari <https://nusagates.com/gambar/gambar-sekolah-minggu-kartun/>
- Barnes, S. (2020, September 8). What Is Illustration? A Look at Its Modern Beginnings to How It Is Used Today. ModernMet. Diunduh 7 Juni, 2021, dari <https://mymodernmet.com/illustration-definition/>
- Bauer, M., Georgeson, A., McNamara, C., Wakefield, B. H., King, T. S., & Olympia, R. P. (2016). Positive and negative themes found in superhero films. *Clinical Pediatrics*, 56(14), 1293–1300. <https://doi.org/10.1177/0009922816682744>
- Berger, J. (1990). *Ways of Seeing*. London: Penguin Books.
- Burkett, D. R. (2014). *The Blackwell Companion to Jesus*. Wiley-Blackwell.
- Brookshire, J. A. M. Y. E., Scharff, L. A. U. R. E. N. F., & Moses, L. A. U. R. I. E. E. (2002). The influence of illustrations on children's book preferences and comprehension. *Reading Psychology*, 23(4), 323–339. <https://doi.org/10.1080/713775287>
- Cooney, D. (2012). *The Complete Guide to Figure Drawing for Comics and Graphic Novels*. Quarto Book.
- Coyne, S. M., Stockdale, L., Linder, J. R., Nelson, D. A., Collier, K. M., & Essig, L. W. (2017). Pow! boom! Kablam! effects of viewing superhero programs on aggressive, prosocial, and defending behaviors in preschool children. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 45(8), 1523–1535. <https://doi.org/10.1007/s10802-016-0253-6>
- Darmawan, H.(2012). *How to Make Comics untuk Pemula: Menurut para Master Dunia*. Jakarta: Plotpoint.
- Shape language - walt disney family museum. (n.d.). Diunduh May 6, 2021, from https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf
- Fearnow, B. (2020, August 30). 52 percent of Americans say jesus isn't god but was a great teacher, survey says. *Newsweek*. Diunduh May 12, 2021, from <https://www.newsweek.com/52-percent-americans-say-jesus-isnt-not-god-was-great-teacher-survey-says-1528617>

- Ferda, T. S. (2019). What did Jesus look like? by Joan E. Taylor. *The Journal of Theological Studies*, 70(2), 777–779. <https://doi.org/10.1093/jts/flz069>
- Gentry, K. L. (2016). Does God forbid images of Christ? *The Aquila Report*. Diunduh 22 Maret, 2021, from <https://theaquilareport.com/does-god-forbid-images-of-christ/>
- Golle, J., Lisibach, S., Mast, F. W., & Lobmaier, J. S. (2013). Sweet Puppies and cute babies: Perceptual adaptation to babyfacedness transfers across species. *PLoS ONE*, 8(3). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0058248>
- Siswoyo, H. (2020). Sekolah Minggu sebagai Sarana Dalam membentuk iman Dan Karakter anak. *SANCTUM DOMINE: JURNAL TEOLOGI*, 7(1), 121–134. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v7i1.47>
- Karnawati & Madiharto. (2020). Sekolah Minggu Masa Pandemi Covid 19: Kendala, Solusi, Proyeksi. Diunduh 12 November 2021 dari <https://journal.sttsimpson.ac.id/index.php/DJCE/article/view/291/pdf>
- Kushnir, T. (2020). Top 10 microstocks for contributors in 2021. *Xpiks*. Diunduh 11 Nopember, 2021, from <https://xpiksapp.com/blog/top-microstocks/>
- Kushnir, T (2021, July 26). How to rank on the first page of top queries on stock photo sites. *PetaPixel*. Diunduh Mei 6, 2021, from <https://petapixel.com/2021/07/23/how-to-rank-on-the-first-page-of-top-queries-on-stock-photo-sites/>
- Kusnandar, Y. T., & Papay, Y. (2017). Pentingnya Golden Character. *Epigraphe: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani*, Volume 1(no 1), 11–22.
- Koç Çilekçiler, N., & Akça, F. (2019). The Cartoon Characters with the Greatest Influence on Preschool Children and the Digital Dangers They Can Be Exposed to While Identifying with These Characters. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(2). <https://doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0053>
- Lynch, G. (2008). *Understanding theology and popular culture*. Malden, MA: Blackwell Pub.
- Maloney, L.(2016) *The Commodification of Human Beings* .Diunduh 10 november 2021 dari <http://nulawreview.org/extralegalrecent/the-commodification-of-human-beings>
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Ava Academia. Switzerland.*
- McLaughlin, R. (n.d). *Images of Christ: Does Scripture permit us to make and view images of Christ, such as in paintings or movies?. thirdmill*. Diunduh 22 Mei, 2022, dari <https://thirdmill.org/answers/answer.asp/file/40269>
- McCloud, S., & Martin, M. (2018). *Understanding comics: The invisible art*. New York, NY: William Morrow, HarperCollinsPublishers.

- Nachbar, J & Lause, M. (1992). *Popular Culture: An Introductory Text*. USA: Popular Press.
- Nittono, H., Fukushima, M., Yano, A., & Moriya, H. (2012). The power of kawaii: Viewing cute images promotes a careful behavior and narrows attentional focus. *PLoS ONE*, 7(9). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0046362>
- Oet, S. (2020). Teladan Penderitaan Tuhan Yesus Berdasarkan Matius 27: 32-44. *Manna Rafflesia*, 4(1), 57–74. https://doi.org/10.38091/man_raf.v4i1.81
- Ozsezer, M. S. B., & Canbazoglu, H. B. (2018). *Picture in Children's Story Books: Children's Perspective*. *International Journal of Educational Methodology*, Volume 4(Issue 4), 205–217.
- Sánchez, J. (2009). To Contextualize or Not to Contextualize: That is NOT the Question. Diunduh 28 Oktober 2021 dari <https://www.thegospelcoalition.org/article/to-contextualize-or-not-to-contextualize-that-is-not-the-question/>
- Ruddell, T. (2022). *Pictorial Representations of Christ, A Brief Study*. Christ covenant reformed;Presbyterian Church. Diunduh 2 Juni, 2022, dari <https://www.christcovenantrpc.org/resources/articles/pictorial-representations-of-christ-a-brief-study/>
- Siallagan, J. (2018). Penolakan Pascamodernisme terhadap Metanarasi dan Dampaknya terhadap Penginjilan. *TE DEUM (Jurnal Teologi Dan Pengembangan Pelayanan)*, 8(1), 51-68. Diunduh from <https://ojs.sttsappi.ac.id/index.php/tedeum/article/view/44>
- Siswoyo, H. (2020). Sekolah Minggu sebagai Sarana Dalam membentuk iman Dan Karakter anak. *SANCTUM DOMINE: JURNAL TEOLOGI*, 7(1), 121–134. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v7i1.47>
- Sugiono, P. (2020). Pendekatan Penginjilan Kontekstual Paulus berdasarkan Kisah Para Rasul 17:16-34. *Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 1(2), 87. <https://doi.org/10.25278/jitpk.v1i2.492>
- Taylor, J.(2012). Arguments for and against Images of the Incarnate Christ. Diunduh 2 Oktober 2021 dari <https://www.thegospelcoalition.org/blogs/justin-taylor/arguments-for-and-against-images-of-the-incarnate-christ/>
- Wibowo, P. H. (2012). *Masa Depan Kemanusiaan: Superhero dalam Pop Culture*. Jakarta: LP3S
- Wickham, A. (2015). *Art history 101: What is a cartoon?: Royal Academy of Arts*. Royal Academy of Arts. Diunduh 6 Oktober, 2021, dari <https://www.royalacademy.org.uk/article/daniel-maclise-what-is-a-cartoon>
- Whithrow, Steven & Alexander Denner.(2007). *Character Design for Graphic Novels*. Switzerland: Rotovision.

Wijethilaka, T. S. (Oktober, 2020). Effect of cartoons on children. Makalah dipresentasikan pada Effect of cartoons on children conference.

Wilson, B. J., Smith, S. L., Potter, W. J., Kunkel, D., Linz, D., Colvin, C. M., & Donnerstein, E. (2006). Violence in children's television programming: Assessing the risks. *Journal of Communication*, 52(1), 5–35. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2002.tb02531.x>

Woodcock, V.(2007). *How to Draw and Paint Crazy Cartoon Characters*. Singapore: PageOne.