

KOMIK SEBAGAI MEDIA UNTUK MENYADARKAN REMAJA TERHADAP ISU KESEJAHTERAAN HEWAN PADA HEWAN JALANAN

Shafira Nur Rahma Sengko¹, Masnuna², Mahimma Romadhona³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia

^{1,2}Masnuna.dkv@upnjatim.ac.id; ³Mahimma.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

The surge in cases of violence against street animals that have occurred in Indonesia and also evidence of reports from SMAC in 2021-2022 say that Indonesia is the "King" of Animal Violence Content. As for the explanation from Animal Defender Indonesia, the perpetrators of violence against animals that he often accepts are carried out by teenagers with the reason "Look At Me Syndrome". If acts of violence against animals can also be the beginning of the emergence of other violence with a higher level in the future. So it is necessary to educate teenagers about the welfare of street animals. Through digital comic media, teenagers can access it easily and also understand more about the meaning of animal welfare for street animals.

Keywords: Violence, Animal, Comic

ABSTRAK

Melonjaknya kasus kekerasan terhadap hewan jalanan yang terjadi di Indonesia dan juga bukti laporan dari SMAC pada tahun 2021-2022 mengatakan bahwa Indonesia merupakan "Raja" Konten Kekerasan Hewan. Adapun pemaparan dari Animal Defender Indonesia, pelaku kekerasan terhadap hewan yang kerap kali diterimanya dilakukan oleh para remaja dengan alasan "Look At Me Syndrome". Apabila tindakan kekerasan terhadap hewan pun juga bisa menjadi awal munculnya kekerasan lain dengan tingkatan yang lebih tinggi di masa yang akan datang. Sehingga diperlukan edukasi terhadap remaja mengenai kesejahteraan hewan jalanan. Melalui media komik digital, remaja dapat mengakses dengan mudah dan juga lebih memahami lagi makna dari kesejahteraan hewan pada hewan jalanan.

Kata Kunci: Kekerasan, Hewan, Komik

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia cenderung permisif terhadap kasus kekerasan terhadap hewan. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh SMAC (Social Media Animal Coalition) pada tahun 2020-2021, riset tersebut menyebutkan dari 5480 video yang ditemukan dari sosial media seperti Tiktok, Youtube, dan Facebook, 1626 video diantaranya berasal dari Indonesia (SMAC, 2021, diakses pada 21-09-2022). Tidak hanya itu, Indonesia pun menempati urutan pertama sebagai negara pengunggah video kekerasan terbanyak di antara daftar negara lainnya dengan jumlah 1569 video (SMAC, 2021, diakses pada 21-09-2022). Berdasarkan riset tersebut, Indonesia masih belum menjadikan topik kekerasan terhadap hewan khususnya hewan jalanan sebagai isu penting yang perlu ditegaskan. Banyak diantara mereka beranggapan bahwa bentuk kekerasan seperti menendang, memukul atau tindakan kekerasan fisik lainnya yang dapat menyebabkan luka pada tubuh hewan jalanan merupakan hal yang wajar dilakukan.

Dari 50 jumlah kasus kekerasan terhadap hewan yang ditangani oleh tim forensic veteriner Unair, kekerasan tersebut didominasi oleh kucing dan anjing (bbc.com, 2021). Kasus kekerasan hewan yang didominasi oleh anjing dan kucing disebabkan karena populasi kucing dan anjing yang tinggi atau bahkan bisa dibilang *overpopulated* (Evelina & Carina, 2021).

Menurut Animal Defender Indoensia, kebanyakan pelaku kekerasan terhadap hewan adalah remaja. Kekerasan terhadap hewan yang dilakukan oleh remaja dapat disebabkan oleh berbagai factor, salah satunya adanya tekanan dari luar (Maya Gupta, 2019: 381). Salah satu contoh tekanan

dari luar yaitu keinginan remaja untuk dapat diterima oleh kelompoknya dengan mengikuti persyaratan dari teman-temannya terkadang mendorong mereka melakukan tindakan yang tidak biasa mereka lakukan.

Tindak laku yang melibatkan kekerasan terhadap hewan yang dilakukan oleh remaja tidak bisa dianggap sepele. Bisa saja kekerasan terhadap hewan yang dilakukan secara terus menerus dapat diindikasikan adanya gangguan mental dan apabila tidak ditangani sedari awal maka akan berlanjut pada tindakan kejahatan berikutnya. Kekerasan yang awalnya dimulai dengan hewan lemah, bisa berlanjut pada kejahatan terhadap manusia di sekitarnya. Namun, kita juga tidak bisa menyepelekan para saksi tindakan kekerasan terhadap hewan. Mereka sewaktu-waktu dapat menjadi salah satu pelaku kekerasan terhadap hewan dan pelaku perundungan terhadap anak-anak dan remaja di masa yang akan datang (Chan dan Wong, 2019).

Komik digital sendiri dipilih sebagai media untuk menyampaikan edukasi serta membangun kesadaran mengenai kesejahteraan kucing dan anjing jalanan karena konsumen komik digital di Indonesia sangat besar. Indonesia menjadi penyumbang pembaca komik terbesar di Asia dengan jumlah pembaca aktif lebih dari 17 juta per bulan. Indonesia pun menjadi penyumbang pembaca terbesar di antara platform Line Webtoon secara global. Secara demografis, pembaca terbanyak yaitu perempuan dengan jumlah 65% dan kemudian laki-laki dengan jumlah 35% dari presentasi tersebut 70% diantara yaitu berusia 13-24 tahun (Line Webtoon Company Profile, 2019).

Berdasarkan target usia 16-21 tahun dan menggunakan media komik digital yang lebih mudah dijangkau oleh berbagai kalangan. Berdasarkan fokus yang akan disampaikan pun hanya dalam batasan hewan anjing dan kucing saja. Tentunya dari segi materi pun juga akan berbeda karena akan disesuaikan dengan kemampuan usia target.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan pemahaman serta pengetahuan mengenai kesejahteraan hewan bagi hewan jalanan yang sering kali ditemui di jalanan dengan kondisi yang mengesankan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisa deskriptif. Analisa deskriptif ini menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu Kualitatif (wawancara, webinar, dan kuisioner) dan Kuantitatif (kepuustakaan).

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yaitu Dokter Hewan Nabila dari Klinik Hewan Habitat Satwa, Yana Heksa Purbowati selaku *Founder* Komunitas SP2K, dan dua orang target audiens yaitu Putri Alfi Syahrini dan Shafwan Nur A S. Webinar dilakukan dengan mengikuti salah satu rangkaian acara yang diadakan oleh Mezink Academy dengan tajuk *Introduction To Webtoon Comic*. Webinar ini diisi oleh Alfa Robbi, founder dari Papillon Studio dan dipresentasikan pada pukul 19.30 WIB hingga pukul 21.00 WIB. Sedangkan untuk kuisioner dilakukan untuk menguji minat remaja terhadap kasus yang diangkat, pemahaman remaja terhadap materi yang diangkat, serta media yang diminati. Sedangkan kepuustakaan dilakukan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan materi yang diangkat.

Teknik sampling yang dilakukan sebagai berikut:

a. Populasi

Kelompok yang nantinya akan diteliti, dipelajari, dan ditarik kesimpulannya oleh peneliti/perancang dimaknai sebagai populasi. Pada penelitian, populasi diperlukan untuk mendefinisikan dengan jelas: apa atau siapa, dimana atau kapan. Apa atau siapa dimaksudkan lebih kepada isi dari penelitian, sedangkan dimana diartikan dimaksudkan sebagai luasan penelitian, dan kapan dimaksudkan sebagai waktu (Handayani, 2020).

- Target Audiens:

1. Geografis

- Negara : Indonesia

2. Demografis

- Usia : 16-21 Tahun
- Ukuran keluarga : Belum menikah
- Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki
- Jabatan : Pelajar, mahasiswa/i
- Kelas sosial : Menengah hingga menengah atas

3. Psikografis

- Kelas sosial : Hemat
- Gaya hidup : Modern dan santai
- Kepribadian : Tertarik dengan isu kesejahteraan hewan, memiliki keingintahuan yang kuat, dan suka membaca komik

4. Behavior

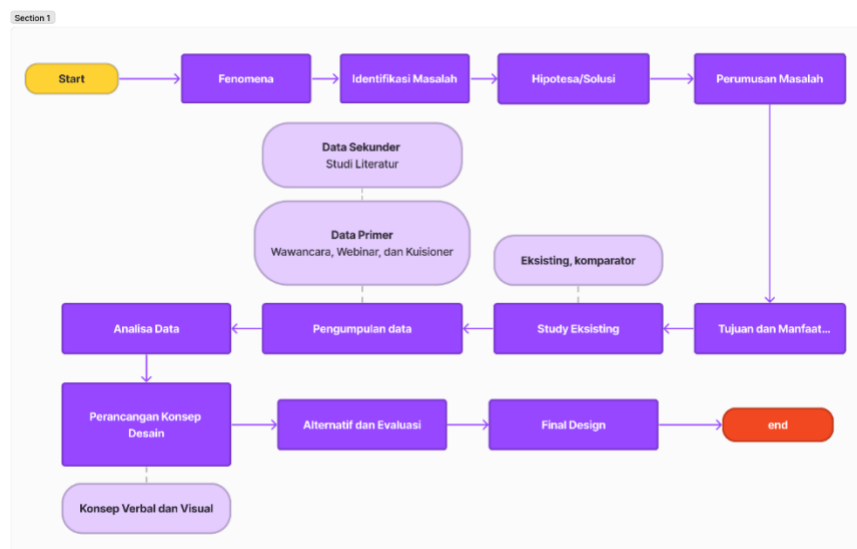
- Remaja yang terkadang/cukup sering menghabiskan waktunya dengan membaca komik

b. Sampel

Sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang dapat menjadi perwakilan dalam mendapatkan suatu informasi secara general. Sampel ini memiliki efisiensi waktu, tenaga, dan biaya yang lebih baik dari pada populasi. Pada penelitian ini, pengambilan sampel akan menggunakan kuisioner dan sampel yang dipakai yaitu:

- Kota : Kota Surabaya
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Umur : 16 - 21 Tahun
- Pendidikan : Pelajar/Mahasiswa/i

Selama proses penelitian ini memiliki urutan proses agar perancangan dapat tersusun dengan metode yang baik dari tahap permulaan hingga akhir dari perancangan. Berikut terlampir



penggambaran alur yang dihadapi.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 1. Alur Berfikir

Selama proses penelitian, perancang memiliki urutan proses agar penelitian dapat tersusun dengan metode yang baik dari tahap permulaan hingga akhir dari penelitian.

a. Menemukan Fenomena dan Urgensinya

Hal yang pertama kali dilakukan dalam tahap perancangan yaitu mencari fenomen atau permasalahan yang terjadi di masyarakat. Kemudian, dilanjutkan cari data dan melakukan analisa apakah fenomena ini benar terjadi di masyarakat dan seberapa besar urgensinya.

Tahapan ini diisi dengan melakukan studi literature dan kuisisioner untuk melihat permasalahan secara langsung melalui data yang didapatkan apa dampaknya bagi lingkungan bermasyarakat, dalam hal ini yaitu kesejahteraan hewan dan kucing jalanan. Dalam studi literature, kita dapat menemukan bahwa melakukan kekerasan terhadap hewan memberikan bentuk atau pola dasar pada para pelaku untuk melakukan kekerasan terhadap objek yang lebih besar yaitu manusia. Serta dampak pada kebersihan dan lingkungan sekitar warga. Pada tahapan kuisisioner, dapat pula ditemukan bahwa ada beberapa orang yang masih melakukan kekerasan terhadap hewan ketika hewan tersebut melakukan tindakan yang tidak mereka sukai dan banyak pula diantaranya yaitu anjing dan juga kucing.

b. Hipotesis Permasalahan

Berdasarkan dari tahapan sebelum, ditemukan adanya peningkatan kekerasan terhadap hewan dari tahun ke tahun dan kekerasan terhadap hewan pun banyak dilakukan oleh para remaja. Kekerasan terhadap hewan pun meningkat dan banyak ditemukan di media sosial. Sehingga perlu ditemukan solusi yang tepat dalam menumbuhkan empati terhadap hewan jalanan.

c. Merumuskan Permasalahan

Pada tahapan penyusunan rumusan permasalahan, perumusan dalam perancangan ini yaitu: bagaimana merancang komik digital sebagai media meningkatkan kesadaran kesejahteraan hewan jalanan untuk usia 16-21 tahun dengan materi yang mudah dipahami dan dapat diakses dengan mudah?

d. Menentukan Tujuan dan Manfaat Perancangan

Dari urutan di atas, kemudian dilanjutkan dengan penentuan tujuan dan manfaat perancangan. Dengan mempertimbangkan dari fenomena, hipotesa dan perumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dan manfaat apa yang akan didapatkan oleh penulis, masyarakat, serta remaja.

e. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk mengetahui apakah ada perancangan yang sama dengan judul perancangan kita. Ini juga dilakukan untuk mengetahui kelemahan, keunggulan, potensi/kesempatan, serta ancaman yang dihadapinya. Ini berlaku pula sebagai bahan evaluasi dalam perancangan untuk memiliki standar kualitas yang lebih baik dari perancangan sebelumnya.

f. Mengumpulkan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam perancangan untuk dapat menemukan fakta serta elemen yang diperlukan. Pengumpulan data primer dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data secara kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap narasumber yang memiliki keterkaitan dengan judul perancangan seperti dokter hewan dan komunitas penyelamatan hewan jalanan. Wawancara terhadap komikus pun dilakukan untuk menunjang penyusunan cerita komik. Kemudian dilakukan pula pengumpulan data secara kuantitatif yaitu dengan menggunakan kuisisioner untuk mengetahui minat target audiens. Kemudian dilakukan pula pengumpulan data sekunder seperti literature untuk dapat mendukung informasi yang telah diterima.

g. Analisa Data

Analisa data dilakukan dengan menganalisis hasil data yang telah didapatkan dari wawancara serta kuisisioner. Dari hasil tersebut akan menjadi acuan dalam pembuatan cerita hingga pengkonsep visual perancangan.

h. Perumusan Konsep Desain

Setelah melakukan analisa data, maka dilanjutkan dengan perumusan konsep desain untuk perancangan. Konsep desain dibagi menjadi dua yaitu visual dan verbal. Untuk perancangan konsep desain visual, meliputi, karakter, background, dan gaya visual judul. Sementara untuk verbal lebih ditekankan pada gaya pembawaan serta alur ceritanya.

i. Alternatif Desain

Alternatif desain dilakukan untuk memiliki konsep desain seperti apa yang paling baik untuk diimplementasikan dan dipublikasikan. Pada tahapan ini, perancang akan membuat beberapa alternatif desain, cerita, dan gaya penyampaian yang sesuai dengan target audiens perancangan.

j. Evaluasi Desain

Tentunya sebelum melakukan implementasi dan publikasi, diperlukan untuk melalui tahapan evaluasi desain untuk dapat memberikan kebutuhan desain yang sesuai dan maksimal kepada audiens. Bagian-bagian yang masih memiliki kekurangan diperbaiki/dirubah sesuai dengan masukan yang diterima.

k. Implementasi dan Publikasi Desain

Pada tahapan implementasi desain, desain yang sudah selesai dirancang dan telah melalui tahapan evaluasi akan diimplementasikan pada media komik digital dan akan dipublikasikan ke dalam platform Line Webtoon. Hal ini bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens dengan rentang usia 16-21 tahun.

Sementara teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisa data kuantitatif untuk menganalisis hasil kuisisioner yang disebar melalui Whatsapp dan Line dan Instagram. Lalu, ada pula analisa deskriptif kualitatif pada hasil wawancara dan juga seminar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan Webinar

Pada 14 Desember 2022, perancang mengikuti sebuah webinar yang diadakan oleh MeZink yang berkaitan dengan pembuatan komik digital dengan judul Introduction To Webtoon Comic. Webinar ini diisi oleh Alfa Robbi, founder dari Papillon Studio dan dipresentasikan pada pukul 19.30 WIB hingga pukul 21.00 WIB. Dalam webinar ini, perancang mendapatkan banyak ilmu dan hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik. Berikut kesimpulannya:

- a. Dalam merancang komik, harus tahu siapa target audiensnya. Diperlukan riset terlebih dahulu. Target audiens harus jelas, gender-nya apa, dan usia berapa.
- b. Konten yang diberikan harus berhubungan dengan target audiens dan juga memiliki garis merah dengan target audiens.
- c. Kualitas karya juga harus diperhatikan. Visual tidak asal karena visual yang jelas akan memberikan informasi yang jelas pula. Cerita sesuai dengan target audiens dan harus berkaitan dengan target audiens.
- d. Konsisten. Konsisten diperlukan dalam membuat alur cerita, kualitas gambar, jadwal produksi, serta tatanan dan jumlah panel pada tiap episode.
- e. Dalam mencari ide cerita, cobalah dimulai menemukan sebuah masalah yang ingin diangkat. Setelah menemukan masalah, maka dilanjutkan dengan menciptakan metafor yang dapat

menggambarkan masalah tersebut dengan pendekatan cerita fiksi, karakter fiksi dan latar tempat fiksi.

- f. Selama proses sebelum produksi, siapkan juga character sheet (tampak depan, samping, dan belakang) dan deskripsi karakter (ciri fisik, profesi, kepribadian, kekurangan dan kelebihan). Referensi juga diperlukan dalam pengembangan visual karakter.
- g. Mengenali aset dalam komik seperti panel, alur baca, balon kata dan caption, serta efek suara.
- h. Dalam menggambar ilustrasi komik, perancang harus bisa mengkomunikasikan visual dengan tepat dalam artian memiliki definisi bentuk serta proporsi yang jelas dan perspektif yang benar.
- i. Pewarnaan dalam komik juga sangat penting untuk diperhatikan untuk memberikan kombinasi, serta mood yang sesuai dengan adegan komik. Maka diperlukan pula persiapan palet warna yang akan digunakan pada komik.

Hasil dan Pembahasan Kuesioner

Untuk memperoleh data yang akurat, perancang membagikan kusioner melalui social media dan aplikasi *chatting* seperti Whatsapp dan Instagram agar dapat meraih jangkauan target audiens lebih luas. Melalui data kuisisioner yang dibuka pada bulan November hingga Desember 2022, maka berikut hasil yang didapatkan:

Jumlah responden : 91 orang

Usia : 16-21 Tahun

a. Usia Responden

Berdasarkan hasil yang didapatkan, jumlah audiens berdasarkan usia paling banyak berasal dari usia 21 tahun dengan jumlah 47.3% dan paling sedikit yaitu 19 tahun dan 16 tahun dengan presentasi 2,2%

b. Kesibukan Audiens

Kebanyakan audiens memiliki kesibukan sebagai mahasiswa sekitar 68%, lalu disusul dengan sekolah 29,7%. Paling sedikit jatuh pada bekerja yang hanya 2,2 %. Sehingga dapat dikatakan bahwa usia sekolah dan mahasiswa akan menjadi target audiens. Mereka juga memiliki waktu yang cukup luang di malam hari.

c. Perilaku Audiens

Responden ternyata pernah melakukan kekerasan terhadap hewan dengan jumlah 19,8%. Dari jumlah tersebut, banyak juga yang telah sadar dengan kesadaran hewan jalanan. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa cukup juga yang belum sadar.

d. Alasan

Alasan yang mereka lakukan ketika melakukan kekerasan terhadap hewan banyak yang merasa terganggu dengan kehadirannya. Banyak juga yang merasa jijik karena memang hewan jalanan tidak datang dengan kondisi tubuh yang baik.

e. Jenis Hewan Paling Sering Dianiaya

Berdasarkan data yang didapatkan, kucing mendominasi dengan jumlah 71,4%, kemudian diusul oleh anjing yaitu 20,9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sudah tepat untuk memfokuskan kekerasan terhadap hewan pada anjing dan kucing.

f. Alasan Diperlukan Kekerasan Hewan

Banyak yang mengatakan tidak perlu menggunakan kekerasan. Namun ada juga yang mengatakan bahwa tergantung dari situasi. Seperti jika diserang maka boleh saja menggunakan kekerasan untuk melindungi diri. Namun masih juga ada yang mengatakan bahwa diperlukan jika tidak menuruti perintah yang dikeluarkan.

g. Menyaksikan Kekerasan Hewan Jalanan

Pada diagram, banyak juga yang menyaksikan kekerasan terhadap hewan jalan sebanyak 93,4% dan paling banyak terlihat di sosial media dengan presentasi 63% dan disusul di tempat umum sekiranya 27,5%. Hal ini membuktikan ternyata masih banyak masyarakat di luar sana yang menyiksa hewan dan memiliki kesadaran yang kurang terhadap kesejahteraan hewan jalanan.

h. Tindakan Ketika Melihat Kekerasan Terhadap Hewan Jalanan

Dari hasil yang didapatkan, banyak juga yang sudah sadar kesejahteraan hewan (87,9%). Namun, ada juga yang masih membiarkannya (12,1%). Ini cukup memprihatinkan.

i. Media Komik

Responden ternyata suka atau bahkan pernah membaca komik sebanyak 91,2%. Hal ini membuktikan bahwa banyak juga antusiasme dari remaja yang menyukai komik. Banyak pula diantara mereka yang membaca komik digital sekitar 79,1%. Hal ini juga membuktikan bahwa penggunaan media komik digital dirasa tepat dalam perancangan ini. Banyak pula diantara mereka yang membaca komik digital di platform Line Webtoon (88, 5%). Sehingga sangat tepat untuk memilih Line Webtoon sebagai platform perancangan komik digital ini. Alasan mereka membaca komik digital daripada komik cetak karena aksesibilitasnya lebih mudah (86,2%) dan komik yang disajikan lebih bervariasi (65,5%). Untuk genre, kebanyakan diisi oleh komedi dan romantis yang sama-sama memiliki jumlah presentase yang sama yaitu 56%, kemudian disusul oleh fantasi sebanyak 51,6% dan komedi dengan jumlah 46,2%. Style yang akan digunakan yaitu semi realis sesuai dengan dominansi pilihan responden dengan jumlah 82,4%. Maka dari hasil yang didapatkan akan digunakan dalam penyusunan perancangan.

j. Ketertarikan Remaja Terhadap Komik Kesejahteraan Hewan Jalanan

Banyak pula remaja yang tertarik dengan komik kesejahteraan hewan yaitu sekitar 72,5%. Sehingga perancangan ini bisa menjadi salah satu alternatif yang tepat dalam menyampaikan pemahaman kepada remaja betapa pentingnya kesadaran terhadap kesejahteraan hewan jalanan.

Konsep Desain

a) *Para Tokoh*

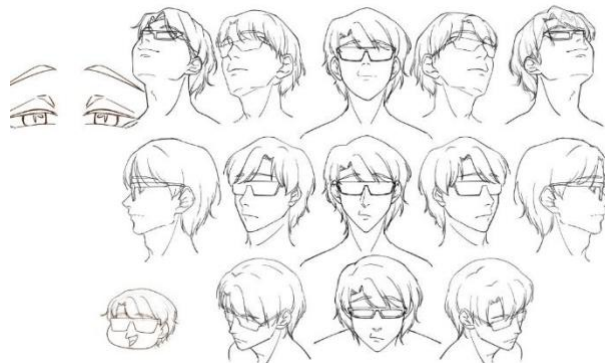
Maka berdasarkan hasil vote yang sudah disebar, didapatkanlah desain karakter sebagai berikut:



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 2. Desain Tokoh

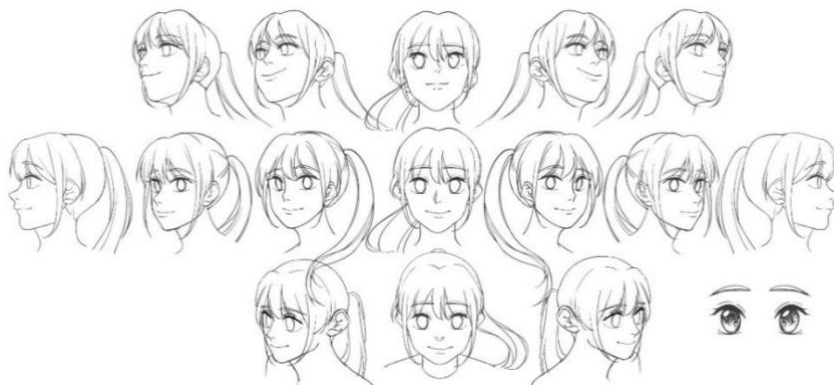
Setelah menerima hasil desain yang telah dibuat, maka perancang membuat 360 derajat perputaran kepala karakter serta ekspresi karakter yang difungsikan sebagai acuan dalam pembuatan komik.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, (2023)
Gambar 3. Perputaran Kepala Than



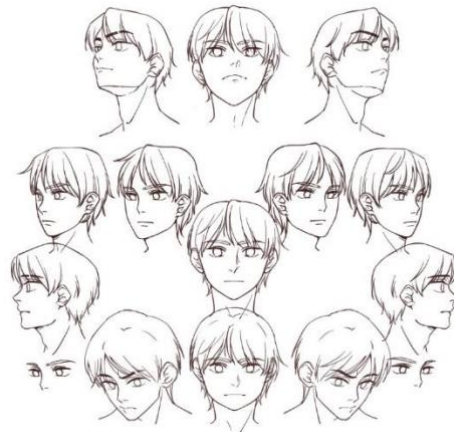
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)
Gambar 4. Ekspresi Than



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)
Gambar 5. Perputaran Kepala Viona

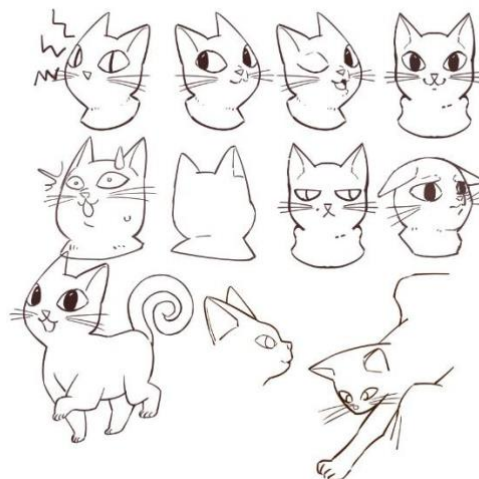


Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)
Gambar 6. Ekspresi Viona



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 7. Perputaran Kepala Adit



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 8. Perputaran Kepala dan Ekspresi Black

b) Latar Belakang

Pada pembuatan latar belakang, dilakukan pendekatan dengan 2 metode yaitu dengan dibantu website 3d desain interior dan juga menggambar sendiri berdasarkan referensi.

1. Kelas



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 9. Kelas

Pada desain kelas menggunakan website 3d desain interior agar visual dari latar belakang konsisten

2. Koridor Sekolah

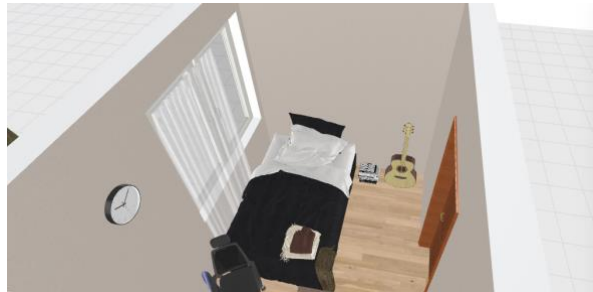


Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 10. Koridor Sekolah

Desain pada koridor sekolah menggunakan website 3d interior dengan menggunakan acuan referensi desain yang telah disampaikan di atas.

3. Kamar Adit

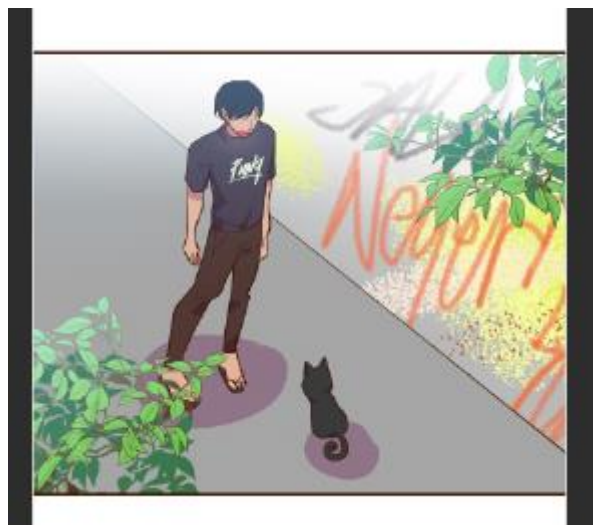


Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 11. Kamar Adit

Desain pada koridor sekolah menggunakan website 3d interior dengan menggunakan acuan referensi desain yang telah disampaikan di atas. Namun ketika diimplementasikan pada komik, latar belakang masih terlalu 3d sehingga terlihat berbeda, maka pada saat seperti itu dibantu dengan *finishing touch* dengan digambar ulang agar lebih terlihat menyatu dengan komik.

4. Jalanan



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 12. Jalanan

Desain ini menggunakan referensi dari cuplikan pada youtube. Di mana, gang terlihat dipenuhi dengan corat-corat pada dinding.

c) *Visual Judul*

Berdasarkan visual judul yang disebarakan melalui kuisioner untuk dipilih oleh target audiens, maka didapatkanlah final desain judul. Penggunaan font yang digunakan pada desain judul ini yaitu Chewy yang berbentuk bulat karena bentuk font yang terkesan ramah dan penuh kehangatan karena dalam komik juga terkandung *genre* drama dan juga penggunaan warna kuning dan biru mewakili dari kedamaian dan kehangatan. Penambahan ornamen cap kaki anjing dan kucing menggambarkan bahwa ini adalah komik yang berhubungan dengan dua hewan tersebut.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 13. Desain Judul Komik

3.4 Konsep Desain

Komik ini nantinya akan berlangsung hingga 7 episode dengan minimal jumlah panel yaitu 50 panel. Jumlah panel per episode bisa saja lebih dari standar minimal dikarenakan penyesuaian dengan cerita komik.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 14. Tampilan Komik Episode 1



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)
Gambar 15. Cuplikan Episode 3

PENUTUP

Penelitian ini dibuat berdasarkan kondisi yang saat ini begitu mengkhawatirkan. Selama masa pandemi, banyak sekali kasus kekerasan terhadap yang masuk di sosial media yang dilakukan oleh para remaja seperti menghilangkan nyawa anak kucing dengan menegukkan minuman beralkohol. Kejadian ini tentunya tidak dapat dibenarkan dan diperlukan adanya usaha dalam peningkatan kesadaran remaja terhadap kesejahteraan hewan khususnya hewan jalanan seperti kucing dan anjing yang paling banyak dijumpai.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan media penyampai yang dekat dengan kehidupan remaja. Penggunaan media komik digital sebagai salah satu bentuk metode penyampaian kesejahteraan hewan jalanan karena aksesibilitasnya yang dekat dengan remaja. Sehingga diharapkan remaja akan mengerti konsep kesejahteraan hewan yang bisa diterapkan pada hewan jalanan dan mulai menyadari bahwa hewan jalanan seperti anjing dan juga kucing merupakan salah satu bagian dari kehidupan masyarakat dan juga titipan yang harus dijaga.

Dalam perancangan ini, tentunya masih terdapat banyak kekurangan. Baik itu dari segi kurangnya pesan moral yang kuat, alur cerita yang kurang menarik dan lain sebagainya. Hal ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran selanjutnya baik bagi penulis maupun bagi para pembaca yang membaca perancangan ini.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, kedua orang tuanya, Para Dosen di Fakultas Arsitektur dan Perencanaan, dan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur atas bimbingan, nasehat dan dukungan baik.

DAFTAR PUSTAKA

BBC News Indonesia. (2021, September 22). Penyiksaan hewan: Indonesia “juara dunia” konten siksa binatang, dapatkan “kemenangan” kucing Tayo mengakhiri peringkat ini? *BBC News Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-58637176>

Chan, H. C. O. & Wong, R. W. (2019). *Childhood and adolescent animal cruelty and subsequent interpersonal violence in adulthood: A review of the literature*. *Aggression and Violent Behavior*, 48, 83-93. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2019.08.007>

Evelina, C., & Carina, N. (2022). Fasilitas Penanganan Hewan terlantar. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 3(2), 2224. doi:10.24912/stupa.v3i2.12378

Gupta, M.E. (2019). *Animal Abuse Issues in Psychotherapy. Clinician's Guide to Treating Companion Animal Issues*. doi:10.1016/b978-0-12-812962-3.00018-6 diakses pada 21 Oktober 2022

LINE WEBTOON. (2019). *LINE WEBTOON Company Profile*. Jakarta

SMACC. 2021. Making Money From Misery. Diakses pada 21 September 2022, dari <https://www.smaccoalition.com/smacc-report>

Halaman ini sengaja dikosongkan