

**PERANCANGAN KOMIK MITOS KUCING
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE
KESEJAHTERAAN HEWAN**



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS

PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister

minat utama

Desain Komunikasi Visual

Ajeng Tita Negoro

NIM. 1921214411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

TESIS
MAGISTER PENCIPTAAN SENI

**PERANCANGAN KOMIK MITOS KUCING SEBAGAI MEDIA
KAMPANYE KESEJAHTERAAN HEWAN**

Oleh
Ajeng Tita Negoro
NIM 1921214411

Tesis ini telah dipertahankan pada tanggal 10 Januari 2022
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M. Sn
Pembimbing


Dr. Pravanto Widyo Harsanto, M. Sn
Penguji Ahli


Octavianus Cahyono Privanto, Ph. D
Ketua Tim Penilai

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 22 Januari 2022

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

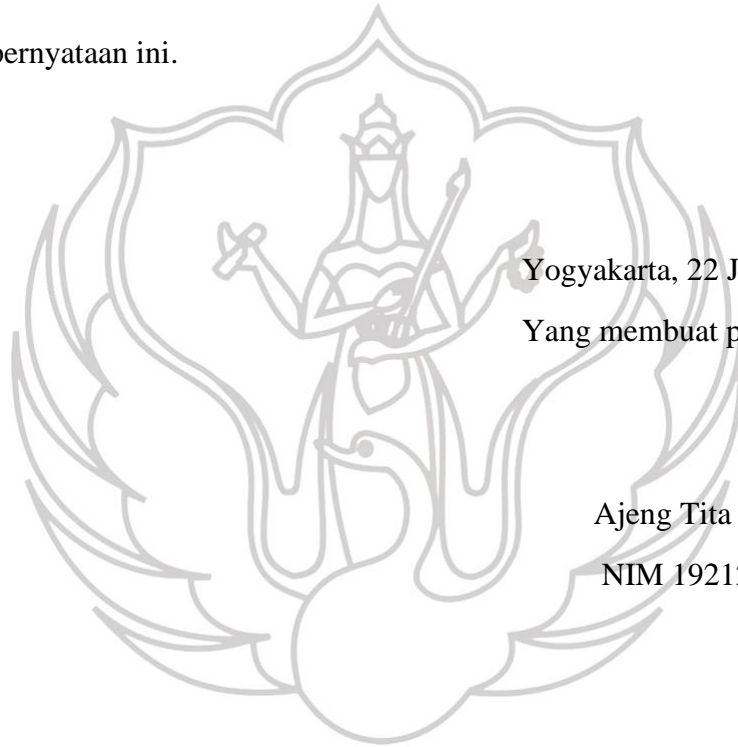


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si
NIP. 197210232002122001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan,

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 22 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,

Ajeng Tita Negoro

NIM 1921214411

DESIGN OF THE CAT MYTH COMIC AS A MEDIA FOR ANIMAL WELFARE CAMPAIGN

Written Accountability

Art Creation and Study Program

Graduate Program of Institute of The Arts Yogyakarta, 2022

By: Ajeng Tita Negoro

ABSTRACT

The design of visual communication in the context of animal welfare through mythical cat comics is adopted in this thesis, based on the myth of the cat which is based on *serat ngalamating kucing* and the five freedoms of animal welfare as a benchmark in designing visual messages. The reason behind the design of this thesis is the high number of cases of neglect, disposal and torture of animals is a sign that the public still lacks understanding of the importance of animal welfare. Myth theory accompanied by animal welfare theory became the main theory to support the problem. The supporting theory for the design of this campaign is the theory of Design Thinking with the steps of Emphasize, Define, Ideate, Prototype and Test and 5W+1H (what, who, where, when, why, and how) which is used to analyze the data. Its application starts from searching for data, collecting materials, capturing problems, formulating visual and visual strategies, designing each media.

Comic "Cemeng" namely 'Cerita si Meng' or 'si Meng's Story' became the name of the design of the animal welfare campaign in web comic. In this design, two new theories were found, namely the theory of "Cap Comics" and the genre "Slice of Mythlife".

The Indonesian comic style is used in visualizing the mythical cat comic which is lifted from ancient Javanese manuscript namely *serat Ngalamating Kucing* to strengthen the heritage context in Indonesian traditional culture, is expected to be liked by the target audience, entertains, captivates so that the message conveyed can spread across the boundaries of space and time.

Keywords: Animal Welfare, Campaign, Cat Myth, Comic, *Serat Ngalamating*

Kucing

PERANCANGAN KOMIK MITOS KUCING SEBAGAI MEDIA KAMPANYA KESEJAHTERAAN HEWAN

Pertanggungjawaban Tertulis Program Penciptaan dan Pengkajian Seni

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022

Oleh: Ajeng Tita Negoro

ABSTRAK

Perancangan komunikasi visual dalam konteks kesejahteraan hewan melalui komik mitos kucing diangkat dalam tesis ini, berlandaskan mitos kucing yang diangkat dari serat *ngalamating kucing* dan prinsip *five freedom* kesejahteraan hewan sebagai patokan dalam merancang pesan visual. Hal yang melatarbelakangi perancangan tesis ini karena masih tingginya angka kasus penelantaran, pembuangan dan penyiksaan hewan menjadi penanda bahwa masyarakat masih minim pemahaman akan pentingnya kesejahteraan hewan. Teori Mitos didampingi teori kesejahteraan hewan menjadi teori utama untuk mendukung permasalahan. Teori pendukung untuk pada perancangan kampanye ini adalah teori *Design Thinking* dengan langkah *Emphatize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test* dan 5W+1H (*what, who, where, when, why, dan how*) yang digunakan untuk menganalisis data. Penerapannya mulai dari pencarian data, pengumpulan materi, menjaring permasalahan, merumuskan strategi visual dan visual, perancangan tiap media.

Komik “Cemeng” yaitu Cerita si Meng menjadi nama dari perancangan komik web kampanye kesejahteraan hewan. Pada perancangan ini ditemukan dua teori baru yaitu teori “Cap Komik” dan gerne “*Slice of Mythlife*”.

Gaya komik Indonesia digunakan dalam memvisualkan komik mitos kucing yang diangkat dari serat Jawa kuno, yaitu serat *Ngalamating Kucing* untuk memperkuat konteks *heritage* pada budaya tradisional Indonesia, diharapkan digemari oleh target audiens, menghibur, memikat sehingga pesan yang disampaikan dapat menyebar melintasi batas ruang dan waktu

Kata Kunci: Kampanye, Kesejahteraan Hewan, Komik, Mitos Kucing, Serat
Ngalamating Kucing.

KATA PENGANTAR

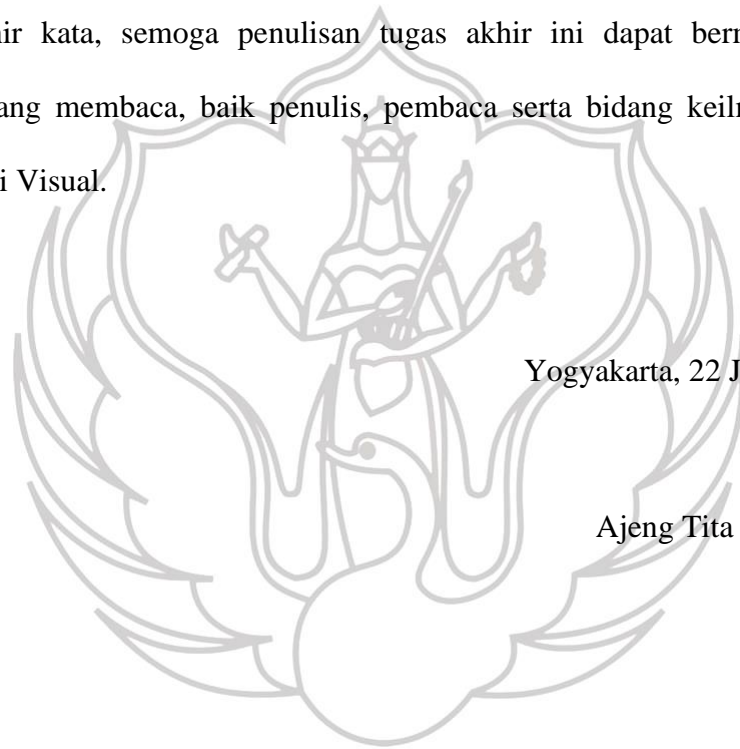
Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN KOMIK MITOS KUCING SEBAGAI MEDIA KAMPANYE KESEJAHTERAAN HEWAN” ini berhasil diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini ditujukan sebagai persyaratan mencapai derajat magister dalam bidang seni, dengan minat utama Desain Komunikasi Visual, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kesulitan-kesulitan yang telah dihadapi selama proses penyusunan tugas akhir ini dijadikan sebagai pembelajaran dan pengalaman berharga yang bisa dimanfaatkan di kemudian hari.

Sejalan dengan hal yang telah disebutkan diatas, penulis mengutarakan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses perancangan karya tugas akhir ini:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala ridha, kemudahan, kelancaran dan keberuntungan bagi saya.
2. Orang tua tercinta terbaik sepanjang masa yang selalu memberikan doa dan dukungan selama proses studi di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dosen Pembimbing terhebat, Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M. Sn.
4. Bapak Dosen Pendidikan Seni Rupa UNY yang berjasa membimbing saya dalam dunia perkomikan, Aran Handoko, M. Sn
5. Seluruh teman-teman Berupa Serupa, teman-teman Pendidikan Seni Rupa UNY dan teman-teman di Samarinda atas dukungan secara tidak langsung.

6. Seluruh pihak yang berbagi ilmu seputar dunia perkucingan yaitu Mas Fatkhurrohman, Mas Iman, drh. Andre Firmansyah dan drh. Desi Dwi Lestari.
7. Poly, Apollo, Buraq, Kaka, Halus, Tospel, Milko, serta anak-anak berbulu berkaki empat saya lainnya yang menginspirasi dalam merancang karya tugas akhir ini.
8. Seluruh Pejabat, Dosen dan Karyawan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhir kata, semoga penulisan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca, baik penulis, pembaca serta bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, 22 Januari 2022

Ajeng Tita Negoro

DAFTAR PUSTAKA

BAB I	14
PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang	14
B. Rumusan Masalah	24
C. Batasan Masalah	24
D. Orisinalitas	26
E. Tujuan dan Manfaat.....	27
BAB II	Error! Bookmark not defined.
KONSEP PERANCANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Sumber Perancangan	Error! Bookmark not defined.
1. Kajian Sumber Pustaka	Error! Bookmark not defined.
2. Kajian Sumber Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
B. Landasan Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Desain Komunikasi Visual	Error! Bookmark not defined.
2. Kampanye	Error! Bookmark not defined.
3. Kesejahteraan Hewan	Error! Bookmark not defined.
4. Komik.....	Error! Bookmark not defined.
a. Komik Web.....	Error! Bookmark not defined.
5. Komik Gaya Indonesia	Error! Bookmark not defined.
6. Mitos	Error! Bookmark not defined.
7. Mitos Kucing.....	Error! Bookmark not defined.
a. Serat Ngalamating Kucing, Serat Katuranggan ning Kutcing dan Carcan Kucing	Error! Bookmark not defined.
b. Manuskrip <i>Tamra Maew</i> Thailand.....	Error! Bookmark not defined.
C. Konsep Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE/ PROSES PERANCANGAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Emphatize	Error! Bookmark not defined.
1. Data Sekunder	Error! Bookmark not defined.
2. Data Primer	Error! Bookmark not defined.
B. Define.....	Error! Bookmark not defined.

C. Ideate	Error! Bookmark not defined.
D. Prototype.....	Error! Bookmark not defined.
E. Test	Error! Bookmark not defined.
BAB IV.....	Error! Bookmark not defined.
PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Logotype “Cap Komik”	Error! Bookmark not defined.
B. Desain Karakter	Error! Bookmark not defined.
1. Nakula Sadewa	Error! Bookmark not defined.
2. Nakula.....	Error! Bookmark not defined.
3. Sadewa	Error! Bookmark not defined.
4. Kak Karna	Error! Bookmark not defined.
5. Kandita.....	Error! Bookmark not defined.
6. Om Bram.....	Error! Bookmark not defined.
7. Mbah Kung.....	Error! Bookmark not defined.
8. Kurawa Kurawil.....	Error! Bookmark not defined.
9. Karakter Pendukung.....	Error! Bookmark not defined.
C. Visualisasi Serat Ngalamating Kucing.....	Error! Bookmark not defined.
1. Kucing Pembawa Keburukan	Error! Bookmark not defined.
a. <i>Kembang Asem</i> (Bunga Asam)	Error! Bookmark not defined.
b. <i>Putra Kajentaka</i> (Putra Kemiskinan)	Error! Bookmark not defined.
c. <i>Durjana Kapethuk</i> (Bertemu Penjahat)	Error! Bookmark not defined.
d. <i>Wisa Tumama</i> (Bisa Beracun)	Error! Bookmark not defined.
e. <i>Tampar Tali Wangsul</i> (Ikatan Tali Wangsul)	Error! Bookmark not defined.
f. <i>Kala Numbara</i> (Kala Mengembara)	Error! Bookmark not defined.
g. <i>Baya Ngangsar</i> (Buaya Ngangsar)	Error! Bookmark not defined.
h. <i>Lintang Kemukus</i> (Bintang Berekor).....	Error! Bookmark not defined.
i. <i>Dadang Sungkawa</i> (Gagak Duka)	Error! Bookmark not defined.
2. Kucing Pembawa Keberuntungan	Error! Bookmark not defined.
a. <i>Leksana Nira</i> (Laksana Nira).....	Error! Bookmark not defined.
b. <i>Wulan Krahingan</i> (Bulan di Siang Hari)	Error! Bookmark not defined.
c. <i>Pujangga Mengku</i> (Pujangga Memangku)....	Error! Bookmark not defined.
d. <i>Satria Tapa</i> (Kesatria Bertapa)	Error! Bookmark not defined.

e.	<i>Phandita Lelaku</i> (Berperilaku Layaknya Pendeta)	Error! Bookmark not defined.
f.	<i>Sangga Buwana</i> (Menyangga Dunia)	Error! Bookmark not defined.
g.	<i>Wisnu Atapa</i> (Wisnu Bertapa) atau <i>Wisnu Atonda</i> (Tanda Wisnu)	Error! Bookmark not defined.
h.	<i>Chandra Mawa</i> (Chaya Rembulan)	Error! Bookmark not defined.
i.	<i>Sari Kuning</i> (Sari Kuning)	Error! Bookmark not defined.
j.	<i>Udan Mas</i> (Hujan Emas)	Error! Bookmark not defined.
k.	<i>Wulan Purnama</i> (Bulan Purnama)	Error! Bookmark not defined.
l.	Tanpa Nama (<i>No name</i> (NN))	Error! Bookmark not defined.
D.	Media Utama	Error! Bookmark not defined.
E.	Media Pendukung	Error! Bookmark not defined.
1.	Media Sosial Instagram	Error! Bookmark not defined.
2.	Merchandise/Souvenir	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A.	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Catatan kegiatan AFJ di media Instagram selama 2020 16
- Gambar 2. Komik Rabies Direktorat Kesehatan Hewan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. Komik Rabies Anjing Bali dan Sukabumi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. Komik KPK Cerita dari Peternakan Kakek Tulus **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 5. Karakter Animasi Jepang Mitos Kucing Belang Tiga ... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 6. Karakter Mikazuki Munechika **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 7. Karakter Kesatria Legenda Shinsengumi..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8. Mitos Hantu Toilet Hanako-kun..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 9. Bastet dan Apophis yang Dikalahkan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 10. Simon kucing yang dianugerahi mendali Dickin, Agustus 1949..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 11. The Triumph of Death, Pieter Bruegel the Elder tahun 1562..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 12. Kucing Hitam (Putra Kajentaka) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 13. Cover Serat Katuranggan ning Kutcing **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 14. Naskah Lontar Carcan Kucing **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 15. Gen Thai White Spotting (Skunk Stripe) ... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 16. Kucing But Se Weis/But Tal Lon **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 17. Mutasi gen Dun-type pada kucing Thailand **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 18. Kucing Kala Ngumbara, Phandita Lelaku, dan Sari Kuning..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 19. Desain Awal Kop Komik atau Logotype “Cemeng” .. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 20. Kop Komik atau Logotype “Cemeng” **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 21. Pola Repetisi Dasar Huruf..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 22. Rancangan Huruf “C” dan “g” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 23. Rancangan Huruf “e” dan “e”	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24. Rancangan Huruf “M” dan “N”	Error! Bookmark not defined.
Gambar 25. Nakula dan Sadewa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 26. Rancangan Awal Perbendaan Desain Nakula dan Sadewa	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 27. Revisi Perbedaan Desain Nakula dan Sadewa	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 28. Desain Karakter Nakula	Error! Bookmark not defined.
Gambar 29. Karakter Yudistira dan Karakter Nakula	Error! Bookmark not defined.
Gambar 30. Kucing Dadang Sungkawa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 31. Desain Karakter Sadewa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 32. Kucing Kembang Asem	Error! Bookmark not defined.
Gambar 33. Desain Karakter Kak Karna	Error! Bookmark not defined.
Gambar 34. Karakter Kandita	Error! Bookmark not defined.
Gambar 35. Desain Karakter Om Bram (Balarama)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 36. Desain Karakter Mbah Kung	Error! Bookmark not defined.
Gambar 37. Desain Karakter Kurawa Kurawil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 38. Karakter Utama dan Pendukung	Error! Bookmark not defined.
Gambar 39. Kucing Kembang Asem Sebelum dan Sesudah	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 40. Tabel Klasifikasi Warna dan Motif Bulu Kucing	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 41. Kucing Kembang Asem	Error! Bookmark not defined.
Gambar 42. Kucing Putra Kajentaka	Error! Bookmark not defined.
Gambar 43. Durjana Kaphethuk	Error! Bookmark not defined.
Gambar 44. Wisa Tumama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 45. Kucing Tampar Tali Wangsul	Error! Bookmark not defined.
Gambar 46. Kucing Kala Numbara	Error! Bookmark not defined.
Gambar 47. Kucing Baya Ngangsar	Error! Bookmark not defined.
Gambar 48. Kucing Lintang Kemukus	Error! Bookmark not defined.
Gambar 49. Kucing Dadang Sungkawa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 50. Kucing Leksana Nira	Error! Bookmark not defined.

Gambar 51. Kucing Wulan Krahingan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 52. Kucing Pujangga Mengku	Error! Bookmark not defined.
Gambar 53. Kucing Satria Tapa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 54. Kucing Phandita Lelaku	Error! Bookmark not defined.
Gambar 55. Kucing Sangga Buwana	Error! Bookmark not defined.
Gambar 56. Kucing Wisnu Atonda.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 57. Kucing Chandra Mawa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 58. Kucing Sari Kuning	Error! Bookmark not defined.
Gambar 59. Kucing Udan Mas.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 60. Kucing Wulan Purnama.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 61. Kucing Tanpa Nama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 62. Tampilan Laman Webtoon pada Layar Laptop dan Smartphone	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 63. Chapter 1 (Crop 1).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 64. Chapter 1 (Crop 2).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 65. Chapter 1 (Crop 3)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 66. Chapter 1 (Crop 4).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 67. Chapter 2 (Crop 1)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 68. Chapter 2 (Crop 2).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 69. Macam-Macam Perangko edisi Kucing Kembang Asem..	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
Gambar 70. Kartu Bergambar	Error! Bookmark not defined.
Gambar 71. Stiker Whatapps.....	Error! Bookmark not defined.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kedekatan manusia dan hewan telah dijalin sejak ribuan tahun lalu, sebelum sejarah ditulis dan manusia yang mulai menggambarannya di dalam dinding-dinding gua (e-buletin Veterinae CIVAS, 2012: 1). Hewan menjadi bagian yang dekat dan tak terpisahkan dari manusia, mereka bertransformasi menjadi simbol-simbol kenegaraan, kesucian bahkan kesialan. Secara tidak disengaja mereka masuk kedalam sistem nilai-nilai sosial, kultur, religi dan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan sejarah domestikasi kucing diperkirakan sekitar tahun 4.000 SM di Mesir, kucing digunakan untuk menjaga ladang dan gudang pangan agar terhindar dari serangan tikus, ditemukan pula situs yang berisi 300.000 mumi kucing utuh yang menandakan bahwa kucing merupakan hewan yang istimewa (Suwed dan Napitupulu, 2011: 7). Salah satu dewi Mesir Kuno bernama Bastet yang merupakan dewi pelindung digambarkan sebagai seorang perempuan dengan kepala kucing, serta memiliki kekuatan untuk berubah menjadi kucing (www.nationalgeographic.grid.id). Serta Dewa Ra (dewa matahari) yang berubah wujud menjadi kucing saat akan berkunjung ke neraka (www.grid.id). Yunani kuno mempercayai bahwa dewi Hecate yang merupakan dewi dari ilmu sihir mampu berubah menjadi kucing hitam saat melarikan diri dari monster Typhon. Pada zaman itu kucing tidak boleh disiksa maupun dibunuh. Di Asia Timur, masyarakat Tiongkok mempercayai dewa Li Shou yang berwujud kucing berwarna putih dan hitam bertugas mengusir hama, mendatangkan hujan, dan mengusir roh jahat yang mengganggu hasil panen (www.idntimes.com). Sedangkan di Jepang kucing

dianggap sebagai pembawa keberuntungan dan nasib baik yang disebut *Maneki Neko*. Di Eropa, masyarakat Polandia percaya roh bernama Ovinnik yang berwujud kucing hitam berperan sebagai pelindung manusia, menjaga hewan ternak dan peliharaan serta gangguan roh jahat (www.bobo.grid.id). Sedangkan masyarakat Nordik percaya kucing sebagai penarik kereta yang dinaiki dewi Freyja yang merupakan dewi cinta, kesuburan, kesejahteraan dan perang (www.idntimes.com).

Abad-18 muncul pertanyaan mendasar dari Jeremy Betham ‘meskipun hewan tidak diberi akal apakah hewan dapat merasakan sakit? Manusia dengan segala daya pikir, akal serta nurani tidak bisa kah memberi simpati pada mereka?’, yang menjadi dasar dari perkembangan kesejahteraan hewan. Hingga tahun 1979, *Farm Animal Welfare Council* di Inggris mendeklarasikan lima prinsip *animal welfare* (kesejahteraan hewan atau kesrawan) yang diakui secara internasional dan diadopsi oleh *World Organization for Animal Health* yang berbunyi, bebas dari rasa lapar, haus dan malnutrisi, bebas dari rasa takut dan tertekan, bebas dari penderitaan fisik dan panas, bebas dari rasa sakit, cedera dan penyakit, bebas mengekspresikan hidup normal (e-buletin Veterinae CIVAS, 2012: 6). Di Indonesia terdapat peraturan perundang-undangan yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 302 dan Pasal 540, Undang-Undang Nomor 41 Tahun 2014 dan Peraturan Pemerintah Nomor 95 Tahun 2012 tentang kesehatan masyarakat veteriner dan kesejahteraan hewan. Dalam undang-undang tersebut mengartikan kesejahteraan hewan sebagai segala urusan yang berhubungan dengan keadaan fisik dan mental hewan menurut ukuran perilaku alami hewan yang perlu diterapkan dan ditegakkan untuk melindungi hewan dari perlakuan setiap orang yang tidak layak terhadap hewan yang dimanfaatkan manusia.

Berjalannya waktu isu kesejahteraan hewan terus disuarakan, namun realitanya masih banyak penelantaran, pembuangan dan kekerasan yang terjadi, dibutuhkan kesadaran dan kerjasama masyarakat, pemerintah dan lembaga atau komunitas untuk menegakkan kesejahteraan hewan. Berbagai lembaga dan komunitas lahir sebagai bentuk dari kepedulian sekelompok orang yang sadar akan kesejahteraan hewan terutama pada hewan peliharaan. Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan tanggal 3 Maret 2021 dengan saudara Fatkhurrohman yang merupakan salah satu *rescuer* kucing liar jalanan di Jogja, menyatakan masyarakat yang peduli dengan kesejahteraan hewan melakukan tindakan seperti memelihara hewan terlantar, mengadopsi bukan membeli dari *petshop*, membuat rumah penampungan hewan, bahkan meskipun beberapa dari mereka tidak memelihara hewan dirumahnya, tetapi, mereka memberi donasi pada komunitas atau melakukan *street feeding* memberikan makan pada hewan terlantar di jalan, di tempat mereka bekerja, di pasar atau di beberapa titik secara tidak sengaja ataupun berkala.



Gambar 1. Catatan kegiatan AFJ di media Instagram selama 2020
Sumber: akun Instagram AFJ @animalfriendsjogja

Berdasarkan data di kota Yogyakarta, yang dikutip dari Antara.com *Animal Friend Jogja* (AFJ) menyatakan setiap tahun ada ratusan hewan yang ditelantarkan dan sengaja dibuang. Terhitung dari Januari hingga Oktober 2019 mereka

menerima laporan 393 kasus penelantaran dan pembuangan terdiri dari 129 kucing dan 18 anjing, serta 93 kasus over populasi yaitu 71 kucing dan 48 anjing. Selama tahun 2020 dikutip dari akun media sosial Instagram AFJ telah merumahkan 232 hewan yang ditelantarkan, disiksa, dan membutuhkan pertolongan medis, 751 hewan disteril terdiri dari 740 ekor kucing dan 11 ekor anjing, dan 296 hewan terdiri dari 275 kucing dan 21 anjing yang masih menunggu untuk diadopsi. Survei yang dilakukan *World Society for the Protection of Animal* (WSPA) didapatkan hasil bahwa di Indonesia kucing lebih banyak dipelihara daripada anjing dengan perbandingan kucing 66% dan anjing 22% (www.nationalgeographic.co.id). Dari data AFJ dan WSPA diatas dapat kita ketahui bahwa kucing menjadi hewan dengan populasi paling banyak keberadaannya baik di kota Yogyakarta maupun di Indonesia.

Dalam wawancara dengan drh. Desi pada tanggal 17 Mei 2021 menyatakan bahwa over populasi disebabkan karena berbagai faktor seperti perkembangbiakan yang tidak diharapkan, kurangnya kesadaran akan sterilisasi, dan penelantaran akibat tidak mempertimbangkan dan berkomitmen merawat hewan peliharaan yang berakhir dibuang karena dianggap merepotkan. Dengan tingginya angka over populasi ini juga menjadi bukti kesejahteraan hewan terabaikan dan rentan menjadi korban kekerasan karena dianggap mengganggu oleh sebagian orang.

Akhir bulan Januari 2021 digemparkan dengan berita mengenai kucing peliharaan bernama Tayo yang hilang ditemukan di rumah potong dengan kondisi mati terpotong-potong yang menyisakan kepala dan organ dalamnya. Setelah diproses secara hukum akhirnya pelaku jagal kucing Tayo di Medan dijatuhi pidana 2 tahun 6 bulan (www.news.detik.com). Kasus ini merupakan kasus kucing yang

pertama kalinya berhasil memidanakan terdakwa dan melalui proses hukum yang panjang, seperti yang diungkapkan Doni Herdaru Tona selaku *Founder Animal Defender Indonesia* yang menjadi pelapor dan mengawali kasus kucing Tayo yang ditemui dalam acara obrolan ringan via Instagram live dengan tema “Vonis Maksimal Bagi Penyiksa Satwa!” yang penulis ikuti pada tanggal 5 September 2021.

Bahkan kekerasan pada kucing juga terjadi di lingkungan penulis tinggal dan beberapa pemilik kucing lainnya yang berada di kota Yogyakarta. Menurut penuturan beberapa pemilik dan dikutip dengan pernyataan dari drh. Desi, kasus yang mereka dapati berupa kucing dipukul, ditembak dengan senapan angin, langit-langit mulut dibelah, kaki yang diikat karet, telinga dipotong, ditabrak, bahkan diracun.

Meskipun mengetahui siapa pelakunya, para pemilik hewan enggan untuk melapor ke pihak berwajib, Diakui dalam penegakan hukum kesejahteraan hewan masih kendala, seperti pernyataan dalam penelitian yang dilakukan Jonathan Toar Mampow yang dikutip dari jurnal *Lex Administratum* tahun 2017, menyatakan bahwa pelaksanaan penegakan hukum perlindungan dan jaminan kesejahteraan hewan terhadap pelaku penganiayaan hewan peliharaan sampai saat ini belum ada upaya tegas dari penegak hukum. Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan Doni dalam narasinya tanggal 5 September 2021, bahwa pasal 302 ayat (2) KUHP tentang penganiayaan terhadap hewan sangat lemah dalam menjerat terdakwa kedalam penjara seperti kasus kucing Gagang Sapu Bekasi yang dianggap tindak pidana ringan.

Kebiasaan menyiksa dan membunuh hewan sangat berkorelasi dan memiliki peluang untuk melakukan kekerasan pada manusia. Pada tahun 2013, E. Buckles, D. N. Jones dan D. L. Paulhus melakukan studi untuk melihat perilaku sadistis dalam kehidupan sehari-hari, mengukur sifat *Dark Triad* (*Machiavellianism*, *narcissism* dan *psychopathy*) dan ukuran kejiwaan responden terhadap berbagai hal. Pada point pekerjaan membunuh hama, responden memiliki skor sadistik yang tinggi, dan yang mengejutkan bahwa responden dengan skor sadistik tertinggi merasakan kesenangan dalam menyiksa hewan. Sehingga dalam studi ini dapat ditarik kesimpulan bahwa sadisme merupakan suatu faktor yang dapat diprediksi dengan tindakan menyiksa hewan (Buckles, E.E., dkk: 2013). Studi dari Dr. Phillip Kavanagh juga menyatakan bahwa penyiksaan pada hewan mengindikasikan seseorang memiliki sifat *Dark Triad* (*Machiavellianism*, *narcissism* dan *psychopathy*) (Phillip S. Kavanagh, dkk: 2013). Pada studi lain yang dilakukan oleh Scheffer menyatakan bahwa pelaku penyiksaan pada hewan memiliki kecenderungan untuk melakukan kekerasan pada keluarganya sendiri, seperti istri dan anaknya. Kekerasan pada hewan menjadi indikasi pertama dari adanya gangguan pada individu. Para pelaku menganggap bahwa anak-anak, wanita dan hewan merupakan sebuah barang yang dapat diperlakukan apa saja seperti keinginannya (Scheffer G. K: 2019).

Menurut Dr. Maya Gupta dalam narasinya pada webinar “*Domestic Violence and Animal Cruelty*” yang diselenggarakan oleh ASPCA pada 10 Desember 2020 lalu menyatakan kekejaman terhadap hewan adalah salah satu kriteria diagnostik untuk gangguan perilaku, pola perilaku antisosial yang biasanya dimulai pada masa kanak-kanak. Contoh kasus Maret 2020 dimana seorang gadis

ABG membunuh bocah berumur 6 tahun tanpa rasa penyesalan dan rasa bersalah. Setelah dilakukan penyidikan oleh pihak berwajib diketahui dikeseharian pelaku berinisial NF juga sering membunuh dan menyiksa hewan, seperti kodok hingga cicak. Bahkan pelaku pernah melempar kucing peliharaannya dari lantai dua karena merasa kesal. Beberapa pembunuh berantai di luar negeri memiliki catatan kriminal yang juga berawal dari menyiksa hewan diantaranya, Jeffery Dahmer, Ted Bundy, David Berkowitz, Albert Desalvo, Edmund Kemper, Andrew Cunanan, Dennis Rader (BTK), dan Carroll Edward Cole (www.ranker.com).

Dr. Maya Gupta juga menyatakan bahwa anak kecil mungkin saja menarik ekor atau mencabut bulu hewan peliharaannya karena rasa penasaran atau nakal, dalam momen seperti ini peran orang tua dibutuhkan untuk membangun empati anak terhadap hewan. Namun apabila anak melakukannya secara sengaja dan berulang disertai tanpa rasa bersalah seiring dengan perkembangan usianya, maka harus ditangani secara serius karena menindikasikan adanya tanda kekacauan emosional pada anak. Menjauhkan anak-anak dari melihat penyiksaan pada hewan dilingkungan sekitar tempat tinggal juga menjadi salah satu cara agar terhindar dari kemungkinan anak mencontoh perilaku orang dewasa yang berakibat buruk.

Oleh karena itu penting mengajarkan anak untuk berempati kepada hewan sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan yang sama-sama hidup di Bumi. Dalam ajaran Islam manusia diciptakan mengemban tugas sebagai Khalifah di muka bumi seperti yang tertuang dalam surah Al-Baqarah ayat 30. Menjadi khalifah mengandung makna bahwa Allah menjadikan manusia sebagai wakil atau pemegang kekuasaan-Nya untuk mengurus dunia dengan menjalankan segala yang diridhai-Nya di muka bumi ini (H.M. Rasjidi dalam Lisnawati, 2015: 48). Dalam kepercayaan masyarakat

Jawa, *Kejawen*, manusia merupakan citra/mitra Tuhan yang bertanggung jawab menjaga dan memelihara kelestarian alam semesta, dan pelestarian makhluk lainnya (*jagad alit* dan *jagad ageng*) sama seperti apa yang dilakukan oleh Tuhan (Prpto Yuwono, 2012: 40). Selain kesadaran akan citra Tuhan, masyarakat Jawa juga membuat suatu aturan tak tertulis yang diyakini untuk mengatur tingkah laku masyarakatnya dan dapat menjadi sarana pendidikan, penanaman nilai-nilai dan aturan yaitu Mitos.

Namun, seiring perkembangan zaman dan kecanggihan teknologi kepercayaan akan mitos mulai menghilang. Padahal menurut Iswidayati, dikutip dari jurnal *Harmonia* 2007 menyatakan mitos adalah sebuah tradisi lisan yang perlu dipertahankan karena memiliki fungsi sosial yang mampu menampung, menyalurkan aspirasi, inspirasi dan apresiasi masyarakatnya sehingga menjadi suatu sarana komunikasi yang merakyat dan dinamis. Kepercayaan akan mitos kucing yang beredar dimasyarakat juga kian menurun, Pada perancangan ini mitos berfokus pada mitos kucing yang terdapat pada serat Jawa kuno, serat *Ngalamating Kucing* yang menjabarkan mengenai kucing yang baik dan buruk apabila dipelihara.

Oleh karena itu, dari latar belakang yang sudah disampaikan masih tingginya angka kasus penelantaran, pembuangan dan penyiksaan hewan menjadi penanda bahwa masyarakat masih minim pemahaman akan pentingnya kesejahteraan hewan. Dengan adanya perancangan ini yang akan menggunakan perantara cerita mitos kucing diharapkan mampu untuk membantu mengedukasi dan mengkampanyekan kesejahteraan hewan.

Proses perancangan komunikasi visual komik mitos kucing sebagai media kampanye kesejahteraan hewan akan menerapkan pendekatan berpikir desain Tim

Brown untuk menggabungkan pemikiran kreatif dan analisis yang akan digunakan dalam pemecahan masalah. *Empathize*, perancang melakukan pengamatan pada realita praktik kesejahteraan hewan di masyarakat untuk mengetahui permasalahan dan mengumpulkan data verbal dan visual melalui studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi. *Define*, data dianalisis untuk memandu proses berpikir melalui *mind mapping* untuk mendapatkan kata kunci, segmentasi audiens, serta pencarian teori. *Ideate*, kata kunci yang didapat dijadikan dasar ide dan konsep perancangan. *Prototype*, ide dan konsep identifikasi diolah menjadi produk rancangan visual. *Test*, hasil perancangan diuji cobakan pada target audiens untuk dievaluasi.

Untuk memperkuat konsep perancangan ini menggunakan beberapa teori di antaranya. Teori yang pertama yaitu teori Desain Komunikasi Visual dari Sumbo Tinarbuko, teori kedua yaitu Kampanye dari Safanayong, teori ketiga Kesejahteraan Hewan, teori keempat yaitu komik dari Scott McCloud, teori kelima yaitu teori komik gaya Indonesia, teori keenam mitos Roland Barthes, serta teori ketujuh metode *Design Thinking* Tim Brown untuk menemukan pemecahan dari sisi komunikasi visual.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan edukasi dengan mengkampanyekan kesejahteraan hewan kucing pada target audiens melalui cerita mitos dalam media komik dengan pendekatan desain komunikasi visual.

Kebaruan dari perancangan kampanye kesejahteraan hewan ini terletak pada hasil perancangannya yaitu sebuah rancangan komunikasi visual dalam bentuk kampanye kesejahteraan hewan kucing pada target audiens melalui komik cerita mitos kucing. Pada perancangan ini membuat ilustrasi komik yang menceritakan mitos kucing yang ada dalam serat *Ngalamating Kucing* yang merupakan tradisi

lisan sebagai pengantar topik kesejahteraan hewan kucing kepada audiens melalui komik. Sehingga konsep kesejahteraan hewan yang asing, akan mudah untuk dipahami apabila di jelaskan melalui cerita mitos yang telah lama berkembang di masyarakat, serta tradisi lisan yang merupakan bentuk dari kearifan lokal budaya tentu memiliki kekuatan pesan verbal dan dari segi visual akan menggunakan gaya ala komik Indonesia, yang apabila kesemuanya digabung diharapkan mudah untuk diterima masyarakat Indonesia. Dengan mengangkat cerita mitos serat Ngalamating Kucing diharapkan dapat memperkenalkan dan melestarikan budaya tradisional Indonesia. Media utama yang digunakan berupa komik bentuk web dalam laman komik Webtoon. Komik dipilih menjadi media utama komunikasi visual karena berupa susunan gambar yang berurutan membentuk sebuah alur cerita untuk menyampaikan informasi kepada target audiens. Dalam perancangan ini penulis juga menemukan inovasi baru berupa teori “Cap Komik” yang merupakan bentuk identitas dari sebuah komik dan genre “*Slice of Mythlife*” yang menceritakan keseharian gaya hidup masyarakat yang masih mempercayai mitos.

Sebagai sumbangsih dalam bidang keilmuan desain komunikasi visual, hasil dari perancangan ini diharapkan mampu dijadikan sebagai referensi proses perancangan kampanye kesejahteraan hewan melalui komik cerita mitos kucing untuk membantu pemahaman edukasi dari kampanye yang akan menimbulkan kesadaran akan pentingnya hak kesejahteraan hewan. Selain itu diharapkan juga dimanfaatkan sebagai sumber penggalian ide perancangan desain komunikasi visual, baik sebagai pemenuhan aktifitas akademis teoritis maupun kebutuhan praktis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: bagaimana merancang komunikasi visual untuk mengkampanyekan kesejahteraan hewan kucing melalui cerita mitos dalam media komik kepada target audiens?

C. Batasan Masalah

Adapun rincian batasan masalah dalam perancangan ini di antaranya:

1. Objek Perancangan

Objek dari perancangan ini yaitu komik yang menceritakan mitos kucing sebagai media kampanye kesejahteraan hewan.

2. Subjek Perancangan

Subjek dari perancangan ini adalah kucing yang merupakan hewan dengan angka penelantaran, pembuangan yang tinggi dan sering menjadi objek penyiksaan.

3. Target Audiens

a. Target Primer

Target audiens primer identifikasikan remaja usia sekolah yang ada di Yogyakarta. Karakteristik target primer perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Demografis: Laki-laki dan perempuan, dengan rentang usia 13-18 tahun atau berada pada usia sekolah SMP hingga SMA
- Geografis: Tinggal di wilayah Yogyakarta
- Psikografis: Menyukai hewan terutama hewan peliharaan, komik, ilustrasi dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi untuk mempelajari dan memahami hak kesejahteraan hidup hewan khususnya dan mitos sebagai hasil kearifan budaya lokal Indonesia.

b. Target Skunder

Khalayak atau masyarakat umum yang ada di kota Yogyakarta.

4. Media

a. Media Utama

Perancangan ini memilih komik web sebagai media komunikasi utama. Komik online, dalam hal ini merujuk pada komik web menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan menggunakan situs online maka media komik ini menghabiskan biaya yang lebih murah dari bentuk cetak dan jangkauan sangat luas dan tak terbatas (Maharsi, 2011: 20). Sejalan dengan hal tersebut McCloud (2007) juga mengatakan jaringan internet, penerbitan dan distribusi dilakukan berbarengan dan memiliki kelebihan yaitu murah. Menurutnya, jaringan internet akan menjadi ujung tombak bisnis komik beberapa tahun mendatang. Dengan kelebihan biaya murah serta jangkauan yang luas dan tak terbatas akan efektif dalam membantu mengkampanyekan kesejahteraan hewan melalui komik dengan cerita mitos kucing pada target audiens.

b. Media Pendukung

Media pendukung yang dipilih merupakan media yang digunakan untuk menunjang eksistensi media utama, juga sebagai sarana untuk mempermudah target audiens menuju ke media utama.

5. Teknik

Dalam hal teknik berkaitan dengan visualisasi rancangan akan menggunakan gaya komik Indonesia, dengan teknik hybrid yaitu perpaduan teknik tradisional dan digital (Gumelar, 2011: 47). Teknik tradisional digunakan dalam

proses penjaringan ide melalui sket kasar kemudian diproses secara digital dalam pewarnaan dan *finishing*.

6. Lokasi

Batasan lokasi dari perancangan ini berfokus pada kota Yogyakarta sebagai wilayah penyebaran media, karena masih banyak komunitas pencinta hewan yang aktif dalam mengkampanyekan kesejahteraan hewan, serta predikat kota Yogyakarta sendiri yang merupakan kota bebas rabies, yang mana pemerintah peduli dengan kesejahteraan hewan namun berbanding terbalik dengan sikap masyarakat yang masih acuh dengan tingginya angka penelantaran kucing.

D. Orisinalitas

Orisinalitas adalah proses yang melibatkan tahapan untuk menghindari dari peniruan atau penjiplakan karya. Keorisinilan pada perancangan ini yaitu membuat komik dengan mengangkat topik kesejahteraan hewan khususnya kucing dan disampaikan melalui cerita mitos kucing yang merupakan bentuk tradisi lisan kearifan lokal masyarakat Indonesia.

Semua pendekatan visual pada komik akan didasari studi literatur dan visual. Dalam kedua studi ini akan menekankan pada pendekatan visual yang berdasarkan kearifan lokal budaya yang ada di Indonesia. Untuk pendekatan media komik juga akan memiliki nilai originalitas yaitu gaya atau style penggambaran komik khas Indonesia. Penciptaan ini akan mengajak para pembaca untuk memahami nilai empati, tanggung jawab, peduli lingkungan pada hewan khususnya kucing sebagai salah satu makhluk hidup ciptaan Tuhan yang kesejahteraan hidupnya juga perlu dihargai yang akan diceritakan melalui mitos yang berkembang dimasyarakat. Ilustrasi komik pada penciptaan ini merupakan gambaran

implementasi nilai empati, tanggung jawab, peduli lingkungan yang tersirat dan merupakan hasil imajinasi dari penulis.

E. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu merancang komunikasi visual untuk mengkampanyekan kesejahteraan hewan kucing melalui cerita mitos dalam media komik sebagai edukasi kepada target audiens.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoretis

Perancangan komunikasi visual komik mitos kucing sebagai media kampanye kesejahteraan hewan dapat dijadikan referensi, memberi sumbangan teoretis sumber penggalan ide dan alternatif solusi bagi pemecahan masalah desain komunikasi visual kampanye kesejahteraan hewan. Selain itu perancangan ini dapat sebagai sumber penggalan ide perancangan desain komunikasi visual, baik dalam pemenuhan aktifitas akademis teoritis maupun kebutuhan praktis.

b. Manfaat Praktis

1) Pemerintah

Bagi pemerintah, perancangan ini diharapkan membantu kegiatan penegakkan hukum, peraturan, dan undang-undang hak kesejahteraan hewan yang sudah ada melalui aksi kampanye komunitas. Serta membangun koordinasi dengan pemerintah, bisnis, komunitas dan masyarakat.

2) Komunitas Pecinta Hewan

Bagi komunitas pecinta hewan yang peduli dan berjuang menyuarakan kesejahteraan hewan, perancangan ini diharapkan menjadi referensi media untuk membantu dalam aksi edukasi dan kampanye pentingnya penegakan kesejahteraan hewan untuk menimbulkan kesadaran pada masyarakat dan pemerintah.

3) Masyarakat

Bagi masyarakat, perancangan ini diharapkan menjadi referensi untuk membantu pemahaman edukasi kampanye kesejahteraan hewan dan menimbulkan kesadaran akan pentingnya hak kesejahteraan hewan.

4) Civitas Akademia Desain Komunikasi Visual

Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi perancangan kampanye kesejahteraan hewan melalui komik mitos kucing sebagai edukasi target audiens.

5) Bisnis

Bagi bisnis, perancangan ini diharapkan dapat menginformasikan bahwa kesejahteraan hewan juga perlu mendapat perhatian serta alokasi dana *Corporate Social Responsibility* (CSR) dari perusahaan sebagai baiktinya pada masyarakat dan lingkungan sekitar wilayah operasi guna menunjang kegiatan edukasi dan kampanye kesejahteraan hewan pada masyarakat.

6) Media

Bagi media, perancangan ini diharapkan menjadi referensi ide dan konsep dalam memecahkan permasalahan desain komunikasi visual dalam mengkampanyekan kesejahteraan hewan. Memberikan ide-ide dalam proses kampanye kesejahteraan hewan melalui alat atau media komunikasi visual.