

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses pengumpulan data, analisis dan perancangan karya menggunakan metode Design Thinking, penulis menemukan hal-hal penting yang didapatkan terkait dengan proses perancangan karya Komik Mitos Kucing sebagai Media Kampanye Kesejahteraan Hewan. 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 menggunakan perantara cerita mitos kucing dalam media komik web dan didukung dengan media penunjangnya diharapkan mampu untuk membantu mengkampanyekan kesejahteraan hewan.

Dengan Desain Komunikasi Visual dapat mengambil peran guna membantu perancangan karya kampanye. Komik “Cemeng” yaitu Cerita si Meng yang mengisahkan mitos-mitos kucing dalam serat ngalamating kucing guna mengkampanyekan kesejahteraan hewan. Nama “Cemeng” dihadirkan dalam bentuk logotype atau “Cap Komik” yang desainnya mencerminkan karakter kucing domestik yaitu kucing lokal yang dibahas dalam serat ngalamating kucing. Dalam visualisasi kucing pada serat ngalamating kucing, pada kucing yang membawa makna negatif dirancang sedemikian rupa untuk meminimalisir ciri kucing yang digambarkan agar tidak ditemukan dalam kehidupan nyata dan mempersempit kemungkinan penafsiran kepada audiens. Dan berbanding terbalik dengan kucing yang membawa makna positif penulis merancang ciri kucing yang mudah

ditemukan di kehidupan nyata dan membuka tafsiran sebesar-besarnya pada audiens.

Pada perancangan ini penulis memperbaharui teori sebelumnya yang diganti dengan Cap Komik yaitu identitas komik yang dapat berisikan nama ataupun inisial komik yang dapat berbentuk logotype atau logo, dan bisa dilengkapi dengan nama pengarang maupun ilustrasi tokoh. Dan menggabungkan genre sebelumnya menjadi genre *Slice of Mythlife* yaitu sebuah genre komik yang menceritakan kehidupan masyarakat yang masih mempercayai mitos dalam kesehariannya.

Teori utama yang sifatnya memperkuat permasalahan adalah teori mitos Roland Barthes yang menjelaskan pemaknaan kucing bagi pemiliknya, perbedaan pemelihara dan penyuka kucing yang berdampak pada perlakuan manusia kepada hewan. Teori pendampingnya yaitu prinsip kesejahteraan hewan atau prinsip *five freedom* (lima kebebasan) yang dikeluarkan di Inggris pada Tahun 1992, PP. No. 95 Tahun 2012 dan KUHP No. 302 yang membahas mengenai ancaman pidana pada pelaku penyiksaan hewan.

Teori pendukung merupakan teori yang digunakan untuk membuat pesan dalam perancangan DKV agar perancangan dapat tepat dan efektif. dari perancangan. Dalam perancangan ini digunakan Teori Design Thinking milik Tim Brown dengan Langkah Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Kelima tahapan ini dimulai dengan memahami permasalahan dari berbagai macam sudut pandang hingga terciptanya prototype karya hingga melakukan test untuk mendapatkan masukan dari audiens. Teori pendukung lainnya yaitu 5W+1H (*what, who, where, when, why, dan how*) yang digunakan untuk menganalisis data.

Tahapan selanjutnya yaitu mengolah teori-teori yang telah didapatkan dituangkan kedalam media komunikasi visual dengan berbagai teori pendukung seperti teori komik, gaya komik. Teori komik digunakan adalah komik web yang mana komik web memiliki kelebihan biaya murah serta jangkauan yang luas dan tak terbatas akan efektif dalam membantu mengkampanyekan dengan mengedukasikan kesejahteraan hewan melalui komik dengan cerita mitos kucing pada target audiens, yang dapat diakses dimana saja, kapan saja dan gratis. Serta gaya komik Indonesia dalam merancang ilustrasinya dan sejalan dengan topik yang diangkat melalui cerita mitos kucing berdasarkan serat Jawa kuno, serat ngalamating kucing untuk memperkuat konteks heritage pada budaya tradisional Indonesia.

Media yang digunakan juga beragam, media utama yang berbasis internet yaitu komik webtoon dan media pendukung Instagram serta media pendukung lainnya seperti perangko, kartu gambar, serta stiker whatsapp.

B. Saran

1. Bagi diri sendiri

Beljarlah manajemen waktu dengan baik, waktu sangat cepat berlalu, umur orantua semakin bertambah jangan buat mereka cemas. Ketika ada kesulitan cepatlah bertanya pada yang lebih ahli, jangan menandalkan diri sendiri untuk mencari informasi yang sulit dipahami yang akhirnya menyusahkan diri sendiri. Belajarlah ilmu sebanyak-banyaknya, semakin banyak yang kita terima maka akan semakin terasa ilmu yang kita miliki tidak ada apa-apanya.

2. Bagi institusi

Penting dalam membuat panduan dalam perancangan karya tesis. Karena sistematika penulisan dan proses penciptaan karya desain berbeda dengan karya murni Dan berbeda langkahnya antar karya desain yang satu dan lainnya, tergantung pada topik yang diangkat.

3. Bagi pencipta lainnya

Dalam menciptakan perancangan karya DKV langkah pengerjaan dimulai dari “verbal” lalu “visual” bukan sebaliknya karena karya DKV bertujuan untuk mengkomunikasikan suatu ide melalui media visual. Dari masalah yang diperoleh dilanjutkan dengan mencari berbagai data dan teori dari berbagai disiplin ilmu lain untuk menguatkan hasil perancangan, Data-data “verbal” kemudian dianalisis dan hasilnya dijadikan pondasi dasar dalam merancang sebuah karya komunikasi “visual” karena ilmu DKV memiliki peranan dalam mengubah persepsi masyarakat melalui pesannya.

4. Bagi pembaca umum

Perancangan karya DKV dihasilkan melalui proses yang panjang dan melibatkan berbagai macam disiplin ilmu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Hembree, Ryan. 2008. *The Complete Graphic Designer: A Guide to Understanding Graphics and Visual Communication*. Rockport Publisher
- Lasswell, Harold D. 1948. *The Structure and Function of Communications*. New York: Harper
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scot. 2002. *Understanding Comic* atau *Memahami Komik* terjemahan S. Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- _____. 2006. *Making Comics*. United States of America: HarperCollins Publisher
- Prpto Yuwono. 2012. *Sang Pamomong: Menghidupkan Kembali Nilai-Nilai Luhur Manusia Jawa*. Yogyakarta: Adiwicara.
- Rusalan, Rosady. 2007. *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Suwed, Muhammad. A dan Napitupulu, Rodame. M.. 2011. *Panduan Lengkap Kucing*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Tinarbuko, Sumbo. 2021. *Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI

Jurnal, Majalah, E-Seminar dan Kamus

Apriani, dkk. 2018. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Kesejahteraan Hewan Peliharaan. *Besaunh*, Vol. 3, No. 1 (2018).

Ariesta, Olvyanda. 2013. *Kebudayaan Lokal Sebagai Potensi Dalam Berkarya Komik*. Bercadik, Vol. 1, No.1 (2013)

Buckels, E.E., Jones, D.N., Paulhus, D.L.. 2013. *Behavioral Confirmation of Everyday Sadism*. *Psychological Science*, 24(11), 2201-2209.

CIVAS. 2012. *E-buletin Veterinary Edisi 5: Animal Welfare*. 8 Mei 2012

_____. 2013. Komik si Tumang dan Rabies.

_____. 2013. Komik si Poleng dan Rabies.

Delvi, dkk. 2019. *Revitalisasi Legenda Danau Lau Kawar Melalui Komik*. Basa Taka, Vol. 2, No. 2 (2019).

Direktorat Kesehatan Hewan. 2016. Komik Mengenal Rabies dan Cara Pencegahannya www.keswan.ditjenpkh.pertanian.go.id

Jonathan T. Mampow .2017. *Suatu Kajian atas Tindak Pidana Kejahatan Terhadap Hewan Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan*. *Lex Administratum*, Vol. V No. 2/Mar-Apr/2017, halaman 149.

Gupta, Maya. 2020. WEBMINAR: *Domestic Violence and Animal Cruelty*, ASPCA. 10 Desember 2020

Iswidayati, Sri. 2007. *Fungsi Mitos dalam Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Pendukungnya*. *Harmonia*, Vol. 8, No. 2 (2007)

Lisnawati, Yesi. 2015. *Konsep Khalifah dalam Al-Quran dan Implikasinya Terhadap Tujuan Pendidikan Islam*. *TARBAWY*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2015

Maharanai, dkk. 2020. Analisis Makna dan Fungsi Mitos di Desa Pulau Beringin Kecamatan Kikim Selatan, Kabupaten Lahat. *Didactique*, Vol. 1, No. 1 (2020)

Mirya, A. 2017. Serat Ngalamating Kucing: Mitos Kucing dalam Budaya Jawa. *NUSA*, Vol. 12, No.4 (2017).

Phillip S. Kavanagh, Tania D. Signal, Nik Taylor .2013. *The Dark Triad and Animal Cruelty: Dark Personalities, Dark Attitudes, and Dark Behaviors*. *Personality and Individual Differences*, 55 (2013) 666-670

Prisca, Hannah. 2019. *Perancangan Program Kampanye Rescue and Adopt melalui Webtoon Four Little Feet untuk Membangun Sikap Kepedulian pada Hewan*. *Servite*, Vol. 1, No. 1 (2019)

Sabila, dkk. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Panduan Dalam Memelihara Kucing untuk Remaja dan Dewasa Muda usia 16-24 Tahun*. *DKV Adiwara*, Vol. 1, No.1 (2017)

Tona, Doni Herdaru. 2021. *Instagram Live: Vonis Maksimal Bagi Penyiksa Hewan, Ngobrol Sedulur*. 5 September 2021.

Scheffer, G.K.. 2019. Animal abuse: A close relationship with domestic violence, *dA. Derecho Animal (Forum of Animal Law Studies)* 10/2 (2019) - DOI <https://doi.org/10.5565/rev/da.425>

Webtografi

Afkar Aristoteles Mukhaer. (20 Mei 2021). *Kemandirian Kucing Sebabkan Mereka Lebih Apatis Dari Anjing*. 2021. www.nationalgeographic.co.id

Ahmad Arfah. (17 November 2021) *Jagal Kucing Medan Dovonis, 2,5 Tahun Penjara*. 2021. www.news.detik.com

ARCE. (17 Oktober 2021) *Cats, Bastet and The Whorship of Feline Gods*. www.arce.org

Avicena Ashari. (10 September 2020). *Bukan Hanya di Mesir, Kucing Juga Pernah Dipuja di 6 Tempat Ini*. www.bobo.grid.id

KPK. (18 November 2020). *Dongeng Komik KPK: Cerita dari Peternakan Kakek Tulus*.

CFAWR. n. d. *ANIMAL CRUELTY SYNDROME*. <http://www.cfawr.org/animal-abuse.php>

European Communities. 2007. *Factsheet: Animal Welfare March 2007*. Directorate-General for Health and Consumer Protection. European Commission Brussels. http://ec.europa.eu/dgs/health_consumer/index_en.htm. Dikutip dari e.Buletin CIVAS edisi 5

Izza Namira. (28 Desember 2020). Agung, 7 Bukti Kucing Pernah Jadi Hewan Paling Berkuasa. www.idntimes.com

None. (28 Desember 2020). Dianggap Jelmaan Dewa Hingga Memiliki 9 Nyawa, ini Alasan Kucing Jadi Hewan Istimewa. www.grid.id

Ranker. (15 September 2020) Serial Killers Who Also Abused Animals, www.ranker.com

Narasumber

drh. Andre Firmansyah, dokter hewan di Kaisar Petcare, Bandung. Validator 20 Oktober 2021

drh. Desi Dwi Lestari, dokter hewan di Omah Vets dan Petshop, Yogyakarta, wawancara 17 Mei 2021

drh. Nurlia Ardianti yang merupakan salah satu dokter hewan yang bekerja di Balai Karantina Pertanian Kelas II Yogyakarta

Fatkhurrohman, stray cat rescuer, aktifis dan relawan pecinta satwa. Wawancara 3 Maret 2021

