

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



PUBLIKASI ILMIAH

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

PERANCANGAN KOMIK MITOS KUCING SEBAGAI MEDIA KAMPANYE KESEJAHTERAAN HEWAN

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, menjangking 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 genre “*Slice of Mythlife*”.

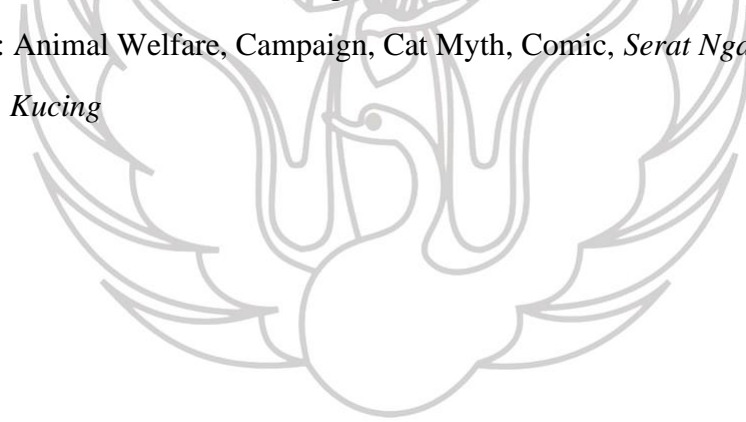
Gaya komik Indonesia digunakan dalam memvisualkan komik mitos kucing yang diangkat dari serat Jawa kuno, yaitu serat *Ngalamating Kucing* untuk memperkuat konteks *heritage* pada budaya tradisional Indonesia, diharapkan digemari oleh target audiens, menghibur, memikat sehingga pesan yang disampaikan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

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

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 Emphatize, 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*



A. Pendahuluan

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.

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.

Namun 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.

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.

Padahal menyiksa hewan dapat 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).

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 (Prapto 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.

B. Metode Penciptaan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan komik mitos kucing sebagai media kampanye kesejahteraan hewan mengacu pada metode berpikir *design thinking* Tim Brown. Metode design thinking merupakan suatu metodologi dalam menciptakan suatu karya desain yang baru dan inovatif yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:

1. Emphatize

Tahap ini merupakan proses awal dari *design thinking* yaitu dengan mengumpulkan data verbal dan visual, dan dilanjutkan dengan melihat fenomena dan masalah yang ada. Studi kepustakaan pengumpulan data dengan mempelajari dan membaca literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan dan karya serupa yang berupa jurnal, buku, berita, majalah dan gambar yang pernah dipublikasikan yang menjadi objek penelitian untuk menyampaikan pesan agar dapat dipahami oleh audiens. Selanjutnya ada wawancara yang dilakukan kepada tiga narasumber yaitu drh. Nurlia Ardianti yang merupakan salah satu dokter hewan yang bekerja di Balai Karantina Pertanian Kelas II Yogyakarta, drh. Desi Dwi Lestari yang merupakan dokter hewan sekaligus pemilik “Omah” klinik hewan dan *petshop*, serta Fathur Rahman yang merupakan sukarelawan resquer kucing kampung liar. Lalu ada observasi yaitu mencari data yang berkaitan dengan kasus penyiksaan dan penelantaran kucing, serta media apa saja yang ada di masyarakat. Yang terakhir ada dokumentasi yaitu mengunduh beberapa sumber gambar atau memfoto bahan acuan guna perancangan.

2. Define

Dilakukan dengan menganalisis data yang telah didapatkan dengan menggunakan 5W+1H (*what, who, where, when, why, dan how*) untuk menentukan target audiens, waktu dan tempat persebaran perancangan, urgensi dan cara penyampaiannya.

3. Ideate

Pada perancangan ini media utama yang dipilih adalah komik web yang diunggah kelaman webtoon yaitu sebuah web khusus yang untuk membaca komik secara gratis. Dalam perancangan ini komik online dipilih karena memiliki kelebihan biaya murah serta jangkauan yang luas dan tak terbatas serta efektif dalam membantu mengkampanyekan edukasi kesejahteraan hewan melalui komik dengan cerita mitos kucing pada target audiens yang dapat diakses secara mudah karena berbasis jaringan internet, diakses dimana saja, kapan saja dan gratis. 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.

4. Prototype

Prototype dimaksudkan sebagai mockup (contoh bikinan, maket) atau dummy (contoh, tiruan, model). Bentuk ini diujicobakan atau dipresentasikan pada audiens untuk menemukan kekurangan atau kelebihan. Tujuan dari pembuatan dummy agar meminimalisir adanya resiko kesalahan pada tahap produksi massal. Pada tahap ini pesan yang akan dikomunikasikan kedalam bentuk komunikasi visual melalui serangkaian strategi kreatif seperti gaya ilustrasi, warna dan tipografi yang kesemuanya disusun bersamaan dengan teks kedalam layout tiap media. Prototype pada perancangan ini langsung diaplikasikan dalam laman webtoon.

5. Test

Test atau menguji adalah untuk menguji hasil rancangan kepada audiens untuk mendapat masukan berupa komentar dan saran. Masukan yang diterima akan dievaluasi dan bentuknya tidak selalu bersifat kekurangannya atau negatifnya saja, masukan yang positif juga akan berguna dalam menyusun perancangan selanjutnya yang lebih baik.

C. Hasil Perancangan

1. Logotype “Cap Komik”

Cap Komik merupakan sebuah teori inovasi penulis dalam perancangan ini. Cap Komik merupakan identitas komik yang dapat berisikan nama ataupun inisial komik yang dapat berbentuk logotype atau logo, dan bisa dilengkapi dengan nama pengarang maupun ilustrasi tokoh. Cap komik tidak hanya ditemukan pada komik strip, tetapi juga dapat ditemui diberbagai macam komik baik cetak maupun digital. Tercetusnya teori ini dilatarbelakangi oleh teori Kop Komik milik Maharsi (2011: 104) yaitu bagian yang berisi judul dan nama pengarang pada komik strip maupun komik promosi.



Gambar 1. Kop Komik atau Logotype “CeMeng”
Sumber : Penulis

Kop komik dalam perancangan ini diberi nama “Cemeng” yang merupakan singkatan dari “Cerita si Meng”. Nama “Cemeng” terinspirasi dari kata “*cemeng*” yang dalam bahasa Jawa berarti anak kucing. Kata ‘meng’ merujuk pada suara kucing yang sedang mengeong. Bunyi ‘meng’ merupakan opsi lain dari vokalisasi suara kucing yang biasanya ditulis ‘meong’ dan ‘miauw. Nama “Cemeng” dirasa mampu mewakili isi dari cerita dalam komik yang membahas mengenai cerita mitos-mitos mengenai kucing yang bermuatan pesan kampanye kesejahteraan hewan.

Dalam proses perancangan huruf-huruf dalam cap komik ini dilakukan dengan dasar pengulangan atau repetisi bentuk, setelah itu bentuk huruf dari hasil pengulangan (bentuk huruf asal) diubah menjadi sesuai bentuk huruf yang diinginkan. Repetisi atau pengulangan merupakan penggunaan kembali elemen

yang sama dalam desain, dapat berupa pengulangan warna, *font*, huruf atau bentuk. Repetisi pada *font* dapat dilakukan dengan membalik, memutar dan menumpang tindihkan huruf pada *logotype* untuk membuat pengulangan. Repetisi dapat membuat kesatuan visual, estetika yang menarik serta kesan abadi pada benak target audiens yang sederhana namun efektif (www.tailorbrands.com/blog/repetition-in-logo-design).

Khusus untuk visual “M” dan “N” dibentuk menyerupai bentuk dari tulang ayam yang identik dengan makanan sisa yang biasa diberikan kepada kucing liar atau kucing domestik. Dan ujung loop “g” dibentuk menyerupai ekor kucing serta ditambahkan belang garis-garis yang merupakan ciri dari motif bulu kucing *tabby* untuk memperkuat kesan ekor seperti pada kucing *Kembang Asem*. Jenis kucing domestik merupakan jenis kucing yang terdapat di Indonesia yang juga merupakan ras kucing yang digunakan sebagai perancangan visualisasi dari serat *Ngalamating Kucing*.

2. Desain Karakter



Gambar 2. Nakula dan Sadewa
Sumber : Penulis

Dalam perancangan karakter banyak mengambil referensi dari tokoh pewayangan, karakter yang memiliki sifat penyayang kucing yang memperjuangkan hak kesejahteraan hewan dinamai dengan nama tokoh-tokoh yang berada pada pihak Pandawa. Sedangkan tokoh yang bersebarangan yaitu tokoh yang suka menjahili, menyiksa dan

menelantarkan kucing dinamai dengan nama tokoh yang berada pada pihak Kurawa. Hal ini menjadi representasi bahwa orang-orang yang berusaha memperjuangkan kesejahteraan hewan bagaikan memerangi pihak Kurawa yang bersifat angkara murka yang dilakukan oleh pihak-pihak tidak bertanggung jawab. Peperangan antara Pandawa dan Kurawa dalam perang Bharatayudda memakan waktu selama 18 hari, hal ini juga menjadi representasi bahwa tidak mudah memperjuangkan hak kesejahteraan hewan pada masyarakat dan orang-orang tidak bertanggung jawab yang bisa memakan waktu bertahun-tahun, 18 tahun ataupun lebih. Dengan dibuatnya perancangan ini diharapkan bisa membantu dalam mengedukasi masyarakat mengenai kesejahteraan hewan melalui komik mitos kucing ini. Selain itu penggunaan nama tokoh pewayangan pada perancangan ini juga untuk memperkuat konteks heritage sebagai upaya untuk melestarikan warisan budaya Indonesia.

3. Visualisasi Serat Ngalamating Kucing

Dalam perancangan ini penulis melakukan visualisasi, menerjemahkan isi serat Ngalamating Kucing yang menceritakan ciri kucing yang baik dan buruk dipelihara menjadi gambar berdasarkan keilmuan genetika pada kucing yang ada. Isi serat dan terjemahan dari serat Ngalamating Kucing yang menjadi acuan utama penulis berasal dari jurnal yang ditulis oleh Mirya A dengan judul penelitian Serat Ngalamating Kucing, Mitos Kucing dalam Budaya Jawa dalam Jurnal NUSA Vol. 12, No. 4 November 2017 dan beberapa bahan bacaan lain dari berbagai sumber sebagai penunjang.

Dalam tahap ini juga penulis melakukan validasi kepada ahli materi yang memahami keilmuan genetika pada kucing pada 20 Oktober 2021 lalu yang divalidasi oleh saudara drh. Andre Firmansyah.



Gambar 3. Kucing Kembang Asem Sebelum dan Sesudah.
Sumber : Penulis

Dalam validasi tersebut ahli diminta untuk memberikan saran revisi dan penilaian pada visualisasi setiap kucing yang terdapat pada tabel penilaian yang telah disediakan penulis. Pada hasil perancangan awal, ahli juga memberi saran revisi secara keseluruhan pada bentuk tubuh kucing agar dibuat semirip mungkin dengan ciri kucing domestik yang memiliki ciri proporsi telinga lebih kecil, kaki belakang dan badan lebih ramping (tidak terlalu kebawah karena itu bisa membedakan antar ras).

Validasi ahli dilakukan dengan menggunakan tabel dengan skala Likert pada 21 rancangan visualisasi serat Ngalamating Kucing yang telah dibuat. Dari total 21 rancangan visualisasi yang telah dinilai lalu diubah dari penilaian kualitatif menjadi kuantitatif. Masing-masing perolehan dikalikan dengan skor masing-masing kategori untuk mendapatkan total nilai.

Tabel 1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif.

No.	Kategori	Skor	Perolehan	Total
1.	SS (Sangat Setuju)	4	13	52
2.	S (Setuju)	3	6	18
3.	KS (Kurang Setuju)	2	2	4
4.	TS (Tidak Setuju)	1	-	-
			x	74

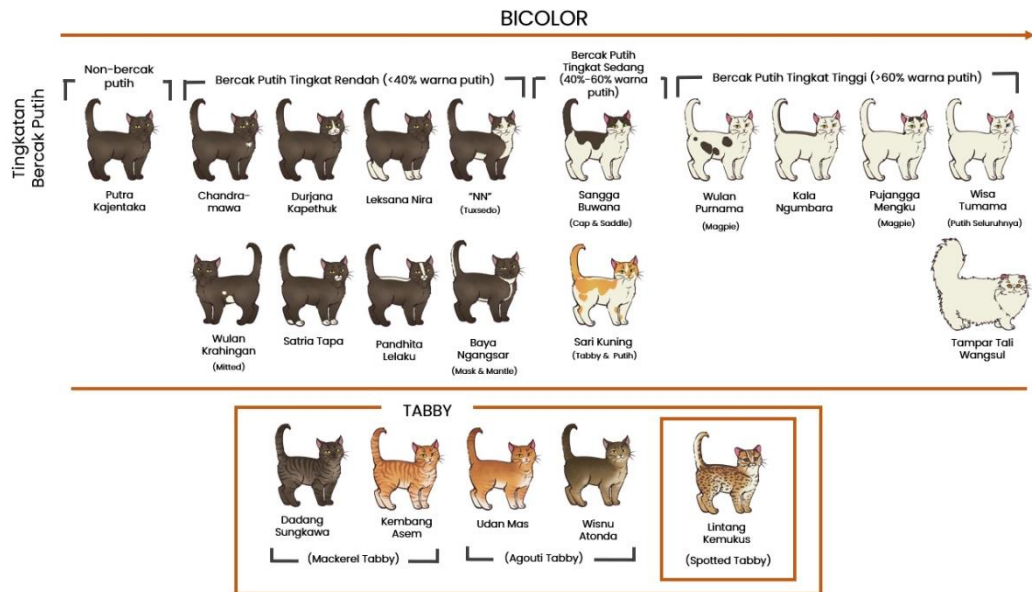
Selanjutnya total nilai yang diperoleh diproses untuk dihitung nilai rata-ratanya dengan cara membagi nilai total dengan jumlah soal, sehingga mendapatkan skor 3,52. Skor ini kemudian dikonversi menjadi kelayakan

rancangan yang didasarkan pada tabel klasifikasi rancangan yang dihitung berdasarkan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas dan jarak interval.

Tabel 2. Klasifikasi kelayakan rancangan.

Rentang Skor Rerata	Klasifikasi
>3,25 s/d 4,00	Sangat Layak
>2,50 s/d 3,25	Layak
>1,75 s/d 2,50	Kurang Layak
>1,00 s/d 1,75	Tidak Layak

Sehingga skor rerata 3,52 yang telah diperoleh dari hasil penilaian ahli pada rancangan visualisasi serat Ngalamating Kucing mendapatkan mendapatkan klasifikasi “Sangat Layak” disertai dengan revisi ahli pada kolom komentar. Dalam lembar penilaian, ahli juga mencentang kolom penilaian untuk merevisi rancangan awal sesuai dengan saran yang telah diberikan guna meningkatkan rancangan menjadi lebih baik lagi



Gambar 4. Tabel Klasifikasi Warna dan Motif Bulu Kucing dalam serat Ngalamating Kucing
Sumber : Penulis

Dalam memvisualisasikan isi serat Ngalamating Kucing pada kucing yang memiliki makna negatif atau pembawa keburukan, penulis meminimalisir ciri kucing yang digambarkan agar tidak ditemukan dalam kehidupan nyata dan mempersempit kemungkinan penafsiran kepada

audiens. Tetapi penulis juga tidak serta-merta meminimalisir visualisasi pada jenis kucing yang cirinya sudah sangat jelas dan gampang ditemukan di kehidupan nyata. Sedangkan dalam memvisualisasikan kucing yang bermakna positif atau pembawa kebaikan maupun keberuntungan, penulis membuka tafsir sebesar-besarnya yang mudah ditemukan oleh target audiens di kehidupan nyata.

4. Media Utama

Media utama yang dipilih yaitu komik web yang diunggah kelaman webtoon yaitu sebuah web khusus yang untuk membaca komik secara gratis. Dalam perancangan ini komik online dipilih karena memiliki kelebihan biaya murah serta jangkauan yang luas dan tak terbatas serta efektif dalam membantu mengkampanyekan edukasi kesejahteraan hewan melalui komik dengan cerita mitos kucing pada target audiens yang dapat diakses secara mudah, dimana saja, kapan saja dan gratis. Serta target audiens akan mudah untuk dapat melihat kelanjutan dari *update-an chapter* komik terbaru. Komik dibuat dalam dua chapter dengan menceritakan mengenai apa serat Ngalamating Kucing dan kucing hitam yang “mistisnya” membawa sial dan kucing putih yang identik dengan kesan baik ternyata dalam serat ini juga membawa sial. Sehingga patokan kebaikan dan keburukan bersifat relatif, tidak ada kebenaran yang betul-betul benar.

D. 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.

E. Kepustakaan

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

