

**PERANCANGAN KOMIK EDUKASI
CARA MERAWAT DAN MEMELIHARA ANJING
DI YOGYAKARTA**



KARYA DESAIN

Oleh

GABRIELLA YUBELIN CHRISTALIS

NIM: 1812520024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

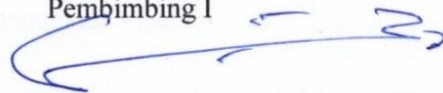
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI CARA MERAWAT DAN MEMELIHARA ANJING DI YOGYAKARTA diajukan oleh Gabriella Yubelin Christalis, NIM 1812520024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 9 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima,

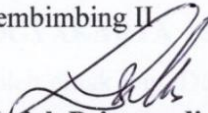
Pembimbing I



Dr. IT. Sumbo Tinarbuko., M.Sn.

NIP 19660404 199203 1 002/NIDN 0001046616

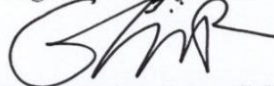
Pembimbing II



Kadek Primavudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810615 201404 1 001/NIDN 0015068106

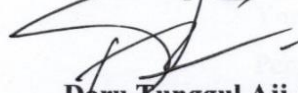
Cognate/Penguji Ahli



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

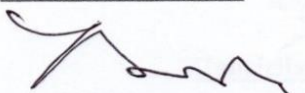
Ketua Program Studi



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gabriella Yubelin Christalis

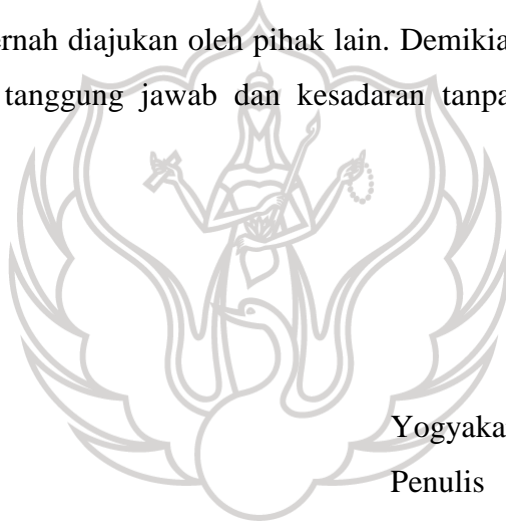
NIM : 1812520024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam pengkajian saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK EDUKASI CARA MERAHWAT DAN MEMELIHARA ANJING DI YOGYAKARTA** adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 9 Januari 2024

Penulis

Gabriella Yubelin Christalis

NIM 1812520024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Gabriella Yubelin Christalis
NIM : 1812520024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembanan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Edukasi Cara Merawat dan Memelihara Anjing di Yogyakarta”. Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembanan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Januari 2024

Yang Menyatakan,

Gabriella Yubelin Christalis

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Edukasi Cara Merawat dan Memelihara Anjing di Yogyakarta” dengan baik. Tugas akhir ini dirancang untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan S1 program studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Penulis merancang sebuah komik edukasi digital yang diunggah ke dalam media sosial tentang cara merawat dan memelihara anjing sebagai tugas akhir. Pada tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan dari segi tulisan maupun karya. Oleh karena itu kritik serta saran dari para pembaca akan sangat diperlukan demi kesempurnaan tugas akhir. Semoga tugas akhir ini dapat menjadi referensi serta memberikan manfaat untuk perancangan lain di kemudian hari dan masyarakat.

Yogyakarta, 20 Desember 2023

Penulis

Gabriella Yubelin Christalis

NIM 1812520024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Edukasi Cara Merawat dan Memelihara Anjing di Yogyakarta”, penulis berterimakasih kepada banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta motivasi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. MuhamadSholahuddin, S.Sn, M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, SS, M.A., Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. IT Sumbo Tinarbuko, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran selama proses perancangan Tugas Akhir.
6. Kadek Primayudi, S. Sn., M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran selama proses perancangan Tugas Akhir.
7. FX. Widyatmoko S. Sn., M. Sn., selaku Dosen Wali atas bimbingannya.
8. Seluruh dosen dan staff di lingkungan program studi Desain Komunikasi Visual.
9. Bapak Albertrus Tri Suprpto dan Ibu Kristina Nining Widiastuti, yaitu kedua orang tua penulis yang selalu mendukung dan memberikan doa.
10. Cotton, selaku anjing penulis yang memberikan inspirasi untuk membuat topik edukasi dalam merawat dan memeliharanya.
11. Shelter Ron Ron Dog Care (RRDC) yang telah memberikan motivasi merawat anjing, dan informasi bahaya penjangalan anjing yang terjadi di Yogyakarta.
12. Teman-teman DKV ISI 2018 yaitu “Prau Layar” yang telah menemani penulis selama masa perkuliahan.

13. Kiara Angeline dan Maria Diana yang memiliki hewan peliharaan anjing dan bersedia menjadi narasumber wawancara. Terutama Kiara dan anjingnya yang bernama Nala, karena telah menjadi sumber inspirasi tokoh anjing pada komik perancangan penulis.
14. Teman-teman Sisa Debu yaitu Bebe, Kiara dan Yuri yang telah memberikan bantuan, dukungan serta motivasi dalam perancangan tugas akhir.
15. Teman-teman Kebun Yumejo yaitu Amu, Dogi, Nau, Naya, Shabpol, Yona, Yudha yang selalu memberikan dukungan dan hiburan dalam perancangan tugas akhir.
16. Teman-teman Sarangsa, yang memberikan informasi seputar percetakan dan Komun. TA yang telah menyemangati serta memberikan dukungan bagi penulis.
17. Puskesmas Sewon II, sebagai lembaga yang telah menyediakan layanan kesehatan bagi penulis sebelum, selama, dan setelah mengerjakan tugas akhir.
18. Grup idol bernama Ateez dan Seventeen, yang lagu-lagunya menemani penulis dalam mengerjakan tugas akhir. Terutama Ateez yang secara tidak langsung memberikan ide referensi perancangan tokoh pada komik.

Serta pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Dan penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan maka dari itu kritik serta saran yang membangun sangat diperlukan untuk kesempurnaan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Komik Edukasi Cara Merawat dan Memelihara Anjing di Yogyakarta”.

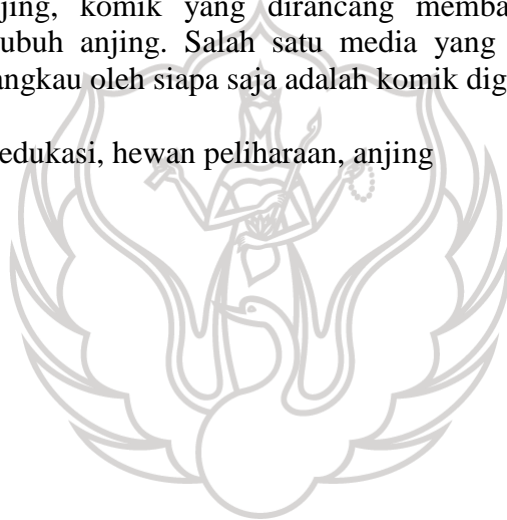
ABSTRAK

Perancangan Komik Edukasi Cara Merawat dan Memelihara Anjing di Yogyakarta

Oleh Gabriella Yubelin Christalis

Manusia dan hewan saling membutuhkan satu sama lainnya, salah satu hewan yang sejak dulu berkaitan dengan manusia adalah anjing. Para anjing memiliki sifat yang pemberani, gigih, setia dan penurut. Kepribadian anjing akan berbeda tergantung dari bagaimana lingkungan memperlakukannya. Perancangan komik edukasi ini dilakukan dengan menggunakan metodologi kualitatif. Diperlukan sebuah edukasi untuk mengetahui bagaimana cara merawat dan memelihara anjing. Komik dapat berfungsi sebagai media edukasi karena selain memuat informasi berupa kata atau kalimat, dan disajikan gambar untuk membantu memahami sebuah topik. Selain berisi dasar-dasar tentang edukasi cara merawat dan memelihara anjing, komik yang dirancang membahas bagaimana cara memahami bahasa tubuh anjing. Salah satu media yang dapat diakses secara mudah dan dapat dijangkau oleh siapa saja adalah komik digital.

Kata kunci : Komik, edukasi, hewan peliharaan, anjing



ABSTRACT

Designing Educational Comic on How to Care and Nurture for Dog in Yogyakarta

By Gabriella Yubelin Christalis

Humans and animals mutually need each other, and one of the animals that has long been related with humans is a dog. Dogs have the characteristics of being brave, persistent, loyal and obedient. A dog's personality will differ depending on how the environment treats him. The design of this educational comic was carried out using qualitative methodology. Education is needed to know how to care and nurture for dogs. Comics can function as educational media as they are not only containing information in the form of words or sentences, they also presented images to help understanding a topic. Apart from including the basics of education on how to care and nurture for dogs, the comic is designed to discuss on how to understand a dog body language. One of the medias that can be accessed easily and can be reached by anyone is digital comic.

Keywords : Comic, Education, Pet, Dog



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
G. Metode Analisis Data	6
H. Konsep Perancangan	6
I. Sistematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	10
A. Landasan Teori	10
1. Komik Edukasi	10
2. Edukasi	13
3. Merawat Anjing	14
B. Kajian Perancangan	14
C. Analisis Data Lapangan	20
1. Hasil Survei	20
2. Hasil Wawancara	24

	D. Analisis Data (5W +1H).....	29
	E. Kesimpulan Analisis 5W+1H.....	30
BAB III	KONSEP DESAIN	31
	A. Konsep Kreatif.....	31
	1. Tujuan Kreatif.....	31
	2. Strategi Kreatif.....	31
	B. Program Kreatif	34
	1. Judul Buku	34
	2. Sinopsis.....	35
	3. <i>Storyline</i>	35
	4. Deskripsi Karakter Utama dan Pendukung.....	49
	5. Gaya <i>Layout</i> , Panel dan Balon.....	51
	6. Warna.....	52
	7. Tipografi	52
	8. Sampul Depan.....	53
	9. Finishing	54
	C. Program Perancangan	55
	1. Strategi Kreatif.....	55
	2. Kebutuhan Perancangan	56
	3. Kebutuhan <i>Software</i>	56
BAB IV	PROSES DESAIN	57
	A. Desain Judul Komik	57
	1. Referensi Desain Judul Komik	57
	2. Proses Perancangan Desain Judul Komik.....	58
	3. Desain Final Judul Komik	60
	B. Desain Karakter	61
	1. Referensi Desain Karakter	61
	2. Desain Final Karakter	66
	C. Desain Layout.....	68
	1. Desain Layout Komik.....	68
	2. Desain Layout Feeds Instagram.....	69
	D. Sketsa Komik Digital	71

E. Hasil Karya Komik Digital.....	83
F. Media Pendukung.....	95
1. Poster	95
2. Katalog Komik Edukasi.....	95
3. Stiker.....	97
4. Gantungan kunci dan standee	97
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	104



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Storyline</i>	35
Tabel 3. 2 Strategi Kreatif	55
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perancangan.....	56
Tabel 3. 4 Kebutuhan <i>Software</i>	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Panel Komik	11
Gambar 2. 2	Balon Kata Geometris	12
Gambar 2. 3	Balon Kata Non-geometris	12
Gambar 2. 4	Warna RGB	13
Gambar 2. 5	Screenshot Perancangan Komik Edukasi Tentang Aksi Terorisme.....	15
Gambar 2. 6	Grafik Responden 1	20
Gambar 2. 7	Grafik Responden 2.....	21
Gambar 2. 8	Grafik Responden 3.....	21
Gambar 2. 9	Grafik Responden 4.....	21
Gambar 2. 10	Grafik Responden 5.....	22
Gambar 2. 11	Grafik Responden 6.....	22
Gambar 2. 12	Grafik Responden 7.....	23
Gambar 2. 13	Grafik Responden 8.....	23
Gambar 2. 14	Grafik Responden 9.....	24
Gambar 3. 1	Contoh Gaya Kartun 1.....	33
Gambar 3. 2	Contoh Gaya Kartun 2.....	34
Gambar 3. 3	Contoh Gaya Kartun 3.....	34
Gambar 3. 4	Contoh typeface Chela One.....	52
Gambar 3. 5	Contoh typeface Patrick Hand.....	53
Gambar 3. 6	Contoh Sampul Depan 1.....	54
Gambar 3. 7	Contoh Sampul Depan 2.....	54
Gambar 4. 1	Contoh Desain Logo 1.....	57
Gambar 4. 2	Contoh Desain Logo 2.....	57
Gambar 4. 3	Contoh Desain Logo 3.....	58
Gambar 4. 4	Contoh Desain Logo Virtual Youtuber	58
Gambar 4. 5	Sketsa Judul.....	59
Gambar 4. 6	Sketsa Judul Base Color Alternatif 1.....	59
Gambar 4. 7	Sketsa Judul Base Color Alternatif 2.....	60
Gambar 4. 8	Desain Final Judul.....	60

Gambar 4. 9	Desain Final Judul Alternatif.....	61
Gambar 4. 10	Referensi Karakter Theo.....	61
Gambar 4. 11	Referensi Karakter Theo.....	62
Gambar 4. 12	Sketsa Karakter Theo	62
Gambar 4. 13	Referensi Karakter Nora.....	63
Gambar 4. 14	Referensi Karakter Nora.....	63
Gambar 4. 15	Sketsa Karakter Nora.....	63
Gambar 4. 16	Referensi Karakter Jake.....	64
Gambar 4. 17	Referensi Karakter Jake.....	64
Gambar 4. 18	Sketsa Karakter Jake.....	65
Gambar 4. 19	Referensi Karakter Dosie	65
Gambar 4. 20	Sketsa Karakter Dosie	66
Gambar 4. 21	Desain Final Theo.....	66
Gambar 4. 22	Desain Final Nora.....	67
Gambar 4. 23	Desain Final Jake.....	67
Gambar 4. 24	Desain Final Dosie	68
Gambar 4. 25	Sketsa Layout Komik	68
Gambar 4. 26	Layout Komik Final	69
Gambar 4. 27	Sketsa Layout Feeds Instagram	69
Gambar 4. 28	Layout Feeds Instagram	70
Gambar 4. 29	Sketsa Komik “Intro 1” halaman 1-3	71
Gambar 4. 30	Sketsa Komik “Intro 2” halaman 4-7	72
Gambar 4. 31	Sketsa Komik “Alasan Memelihara Anjing” halaman 8-10.....	73
Gambar 4. 32	Sketsa Komik “Makanan Anjing” halaman 11-15	74
Gambar 4. 33	Sketsa Komik “Kebersihan Anjing” halaman 16-19.....	75
Gambar 4. 34	Sketsa Komik “Buang Air” halaman 20-24	76
Gambar 4. 35	Sketsa Komik “Berkomunikasi dengan Anjing” halaman 25-29..	77
Gambar 4. 36	Sketsa Komik “Melatih Kesabaran” halaman 30-33.....	78
Gambar 4. 37	Sketsa Komik “Bermain Lempar-tangkap” halaman 34-38.....	79
Gambar 4. 38	Sketsa Komik “Cacingan” halaman 39-41	80
Gambar 4. 39	Sketsa Komik “Kutu Anjing” halaman 42-44	81
Gambar 4. 40	Sketsa Komik “Epilog” halaman 45-47	82

Gambar 4. 41 Komik Final “Intro 1” halaman 1-3.....	83
Gambar 4. 42 Komik Final “Intro 2” halaman 4-7.....	84
Gambar 4. 43 Komik Final “Alasan Memelihara Anjing” halaman 8-10.....	85
Gambar 4. 44 Komik Final “Makanan Anjing” halaman 11-15	86
Gambar 4. 45 Komik Final “Kebersihan Anjing” halaman 16-19	87
Gambar 4. 46 Komik Final “Buang Air” halaman 20-24.....	88
Gambar 4. 47 Komik Final “Berkomunikasi dengan Anjing” halaman 25-29	89
Gambar 4. 48 Komik Final “Melatih Kesabaran” halaman 30-33	90
Gambar 4. 49 Komik Final “Bermain Lempar-tangkap” halaman 34-38	91
Gambar 4. 50 Komik Final “Cacingan” halaman 39-41	92
Gambar 4. 51 Komik Final “Kutu Anjing” halaman 42-44	93
Gambar 4. 52 Komik Final “Epilog” halaman 45-47.....	94
Gambar 4. 53 Poster Komik Edukasi	95
Gambar 4. 54 Mockuo Katalog Komik Edukasi	95
Gambar 4. 55 Katalog Komik Edukasi halaman depan dan belakang	96
Gambar 4. 56 Katalog Komik Edukasi halaman isi	96
Gambar 4. 57 Stiker Karakter Komik	97
Gambar 4. 58 Gantungan Kunci.....	97
Gambar 4. 59 Standee Karakter	97

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk menjalani kehidupannya, makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan harus selalu berdampingan. Manusia sebagai makhluk hidup yang memiliki kemampuan untuk mengolah, mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dinilai mampu bertanggung jawab untuk menjaga dan merawat makhluk hidup lainnya. Manusia dan hewan saling membutuhkan satu sama lainnya, salah satu hewan yang sejak dulu berkaitan dengan manusia adalah anjing. Menurut, N.S. Budiana (2009:14) anjing memiliki sifat pemberani, gigih, taat dan penurut. Memelihara anjing memiliki beberapa manfaat, menurut Robinson pada artikelnya yang berjudul *The Health and Mood-Boosting Benefits of Pets*, hewan peliharaan terutama kucing dan anjing dapat mengurangi stress, rasa cemas, meredakan kesepian, dan mendorong untuk beraktivitas atau olahraga.

Kepribadian anjing akan berbeda tergantung dari bagaimana lingkungan memperlakukannya. Bersumber pada cerita salah satu pendiri tempat penampungan anjing Ron Ron Dog Care (RRDC) bernama Viktor Indrabuana, saat ingin menyelamatkan anjing di jalan beliau akan berkejaran dengan para anjing karena mereka akan bersikap melindungi diri jika sudah pernah disakiti oleh manusia. Bapak Viktor juga menjelaskan bahwa di daerah Bantul terkenal dengan penjalagan atau rumah potong anjing untuk dikonsumsi. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, kejadian ini sangat bertentangan dengan anjing sebagai hewan peliharaan dengan sebutan sahabat manusia. Maka dari itu anjing-anjing yang tidak mempunyai pemilik perlu diselamatkan, dan anjing yang mempunyai pemilik untuk dipelihara dan dijaga agar tidak jatuh ke tangan penjalag.

Untuk menjelaskan dan menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat terkait fenomena yang terjadi, penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif. Menurut Moleong (2007:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami dan memberikan suatu penjelasan sebuah

fenomena yang sedang terjadi, dengan cara deskripsi secara sistematis, berdasarkan fakta dan akurat mengenai fenomena yang diteliti.

Berdasarkan apa yang dialami oleh pendiri tempat penampungan anjing tersebut, diperlukan sebuah edukasi untuk mengetahui bagaimana cara merawat dan memelihara anjing selain itu untuk mencegah banyaknya anjing yang berpotensi masuk ke rumah jagal. Banyak peneliti yang setuju seperti David Matheson (2014:2) mengatakan bahwa belajar adalah hal yang lumrah bagi manusia dan kegiatan ini dilakukan sepanjang waktu. Kegiatan diperlukan untuk memperoleh arti edukasi karena tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan sesuatu untuk dipelajari. Dan J. D. Marshall (2006:35-36) menuturkan jika melihat berbagai kegunaan edukasi, selain apa itu arti dari edukasi kita menemukan tempat di mana dapat memperoleh edukasi seperti di sekolah atau memperoleh edukasi melalui hidup. Dapat disimpulkan bahwa edukasi adalah kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti membagikan dan mengembangkan pengetahuan atau membentuk keterampilan. Terkadang disertakan dengan niat yang lain seperti mengasah keterampilan dan karakter. Definisi komik menurut McCloud (1993:66) adalah gambar-gambar yang sengaja disandingkan berurutan, gambar ini bermaksud untuk menyampaikan sebuah informasi atau respon bagi penikmatnya. Komik dapat berfungsi sebagai media edukasi karena selain memuat informasi berupa kata atau kalimat, dan menyajikan gambar untuk membantu memahami sebuah topik.

Komik berisi kebaruan yang memfokuskan bagaimana cara memahami bahasa tubuh anjing. Menurut Stephanie Gibeault (2020) bagian penting untuk berkomunikasi dengan anjing adalah memahami dan atau menafsirkan bahasa tubuh anjing. Untuk berkomunikasi anjing menggunakan ekspresi wajah, postur, dan atau bahasa tubuh lainnya. Aspek utama atau penting sebagai pemilik anjing yang bertanggung jawab adalah dengan memahami bahasa tubuh anjing. Dibandingkan dengan komik lain, maka topik bahasa tubuh pada anjing akan menjadi salah satu kebaruan dalam komik edukasi ini.

Walaupun dengan visual yang biasa saja, komik edukasi adalah salah satu elemen yang terdapat pada materi pembelajaran setingkat Taman Kanak-kanak. Perancangan menggunakan gaya desain utama yang sederhana seperti garis tebal untuk menonjolkan sebuah karakter, dan warna hangat yang dapat menstimulasi orang yang melihatnya. Gaya gambar pada perancangan dibuat dengan sederhana serta tegas untuk memperjelas beberapa objek yang dibahas. Komik yang dibuat atau dirancang berisi tentang bagaimana menjaga kebersihan, makanan apa saja yang dapat diberikan untuk anjing serta membahas bagaimana cara memahami bahasa tubuh anjing sebagai hal utama untuk menjadi pemilik yang bertanggung jawab.

Untuk membantu para pemilik anjing atau orang yang ingin memiliki anjing diperlukan sebuah edukasi yang dapat memberi informasi cara merawat dan memelihara anjing. Salah satu media yang dapat diakses secara mudah dan dapat dijangkau oleh siapa saja adalah komik digital. Komik digital menurut Lamb & Johnson (2009:71) adalah komik yang tersedia secara elektronik melalui halaman web, blog, atau email. Media komik terutama dalam edukasi dipilih karena kegunaannya dapat menyampaikan pesan informatif kepada masyarakat awam dan juga menghibur. Dibandingkan dengan tulisan, bahasa dan gambar mampu memberikan pemahaman dan informasi dengan lebih cepat terhadap suatu masalah. Manusia menghasilkan solusi lebih banyak dalam sebuah permasalahan atau memahami dengan cepat dengan belajar melalui perpaduan dari kalimat dan gambar, dibandingkan kalimat saja. Hal ini dibuktikan melalui studi yang dilakukan oleh Richard E.

Berawal dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Persoalan terletak pada kurangnya informasi yang memberikan pengetahuan cara merawat dan memelihara anjing. Salah satunya adalah informasi dalam bentuk media komik edukasi secara digital. Untuk itu dibutuhkan komik sebagai media informasi untuk memberikan edukasi kepada masyarakat yang mampu menghibur sekaligus memberikan edukasi. Terutama dalam memberikan penjelasan mengenai cara perawatan dan memelihara anjing.

Karena fungsi komik yang terus berkembang, maka komik edukasi dapat menyajikan sebuah hiburan sekaligus menyampaikan hal-hal informatif atau edukatif secara langsung dan tidak langsung kepada masyarakat. Perancangan komik ini diharapkan dapat menambah sumber informasi, referensi dan inspirasi di dalam dunia perkomikan maupun komunikasi. Serta dapat menjadi media yang membantu untuk menyalurkan edukasi terkait merawat dan memelihara anjing kepada masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik untuk mengedukasi cara merawat dan memelihara anjing?

C. Batasan Masalah

1. Perancangan ini mengangkat topik edukasi tentang cara merawat dan memelihara anjing dalam bentuk komik digital.
2. Target audiens adalah pemilik anjing, yang pernah memelihara anjing dan yang ingin memelihara anjing, berusia 18-30 tahun.
3. Target audiens dari perancangan ini akan mencakup wilayah Kota Yogyakarta.

D. Tujuan Perancangan

Merancang komik edukasi cara merawat dan memelihara anjing.

E. Manfaat Perancangan

1. Teoretis

Membantu menambah wawasan seputar cara merawat dan memelihara anjing melalui perantara komik edukatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi pemerintah

Sebagai media untuk menyalurkan edukasi terkait merawat dan memelihara anjing di Indonesia.

- b. Manfaat bagi akademik

Menjadi sumber informasi, referensi dan inspirasi tentang komik edukasi dan mahasiswa Desain Komunikasi selama proses perancangan komik edukasi dan menjadi acuan penyempurnaan pada perancangan selanjutnya.

c. Manfaat bagi komunitas/asosiasi

Membantu dan memandu pemilik anjing dan orang yang ingin memiliki anjing, serta berbagi pengetahuan tentang dasar-dasar merawat dan memelihara anjing.

d. Manfaat bagi media massa

Membantu menyebarkan informasi mengenai cara merawat dan memelihara anjing dan berbagi pengetahuan melalui media sosial.

e. Manfaat bagi industri kreatif

Membantu memberikan edukasi bagi penyelenggara kompetisi anjing.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Perancangan ini menggunakan data primer melalui observasi dengan cara langsung seperti di rumah pemilik anjing atau shelter. Lalu wawancara dilakukan dengan narasumber yang memiliki hewan peliharaan anjing, ingin memelihara anjing, pemilik tempat penampungan anjing atau *petshop* dan melakukan kuisioner untuk memahami bagaimana masyarakat mengetahui cara merawat dan memelihara anjing.

b. Data Sekunder

Data sekunder dikumpulkan melalui sumber literatur yang terdapat pada internet, web, jurnal, makalah tentang perancangan komik, panduan merawat dan memelihara anjing atau hal lain yang berkaitan dengan perancangan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data, seperti daftar pertanyaan, daftar observasi, surat izin, lokasi dan aplikasi *google form*. Atau berupa alat seperti pena, kertas, alat rekam dan alat elektronik.

G. Metode Analisis Data

Berikut adalah analisis perancangan komik edukasi cara merawat dan memelihara anjing dengan menggunakan 5W+1H :

1. *What* (Apa)

Perancangan ini membuat komik edukasi yang berisi cara merawat dan memelihara anjing.

2. *Who* (Siapa)

Perancangan ini ditujukan kepada para pemilik anjing dan yang ingin memiliki anjing.

3. *Where* (Di mana)

Perancangan ini dilakukan di wilayah Yogyakarta.

4. *Why* (Kenapa)

Perancangan dibuat karena belum ada media edukasi berupa komik yang memberikan informasi cara merawat dan memelihara anjing.

5. *When* (Kapan)

Perancangan dilakukan pada tahun 2023.

6. *How* (Bagaimana)

Perancangan ini diawali dengan mengumpulkan data sekunder dan primer, lalu membuat perancangan komik berupa pembuatan plot, desain karakter, *storyboard*, sketsa dan karya final.

H. Konsep Perancangan

1. Ide Dasar Perancangan

Ide dasar dari perancangan ini adalah membuat perancangan komik edukasi cara merawat dan memelihara anjing, berdasarkan data yang telah diperoleh dan diolah sehingga masyarakat dapat menerima

informasi melalui komik edukasi tersebut. Memberikan informasi tentang bagaimana dasar-dasar dalam memelihara anjing bagi orang yang ingin memelihara anjing. Serta mengajak para pemelihara anjing untuk menyadari bahwa selain dipelihara, memahami bahasa tubuh anjing merupakan aspek penting sebagai pemilik yang bertanggung jawab.

Selain memberikan edukasi dan panduan, komik ini diharapkan dapat memberikan kesadaran bahwa anjing adalah sahabat manusia untuk dirawat dan dipelihara bukan untuk dijadikan bahan makanan.

2. Media

Media utama dari perancangan komik edukasi ini adalah komik digital yang diunggah ke dalam media sosial seperti Instagram. Sedangkan media pendukung yang dirancang adalah poster, brosur, dan *merchandise* seperti gantungan kunci, stiker, *postcard*, dan pajangan akrilik kecil.

3. Perancangan Komik

Tahapan dalam perancangan komik edukasi adalah sebagai berikut :

a. Tema

Tema adalah sebuah gagasan pokok, yang terbentuk dari sebuah ide. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ide adalah rancangan di dalam pikiran. Tema cerita dari perancangan komik edukasi ini adalah cara merawat dan memelihara anjing.

b. Plot

Plot adalah alur cerita atau jalannya sebuah cerita (Set & Sidharta, 2004:26). Plot akan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian permulaan atau awal, bagian tengah dan bagian akhir (Indiria Maharsi, 2011:126). Bagian awal akan berisi tentang pengenalan anjing seperti bagaimana cara memilih anjing untuk dipelihara, makanan untuk anjing, perawatan kebersihan bagi anjing. Lalu pada bagian tengah akan membahas cara untuk memahami dan berkomunikasi pada anjing, bahasa tubuh anjing serta penyakit yang dapat menyerang anjing. Dan bagian terakhir akan mengingatkan

masyarakat tentang kesadaran bahwa anjing bukan untuk disakiti dan dijadikan makanan karena anjing merupakan hewan peliharaan.

c. *Storyline*

Storyline adalah rancangan atau penjelasan berupa tulisan tentang apa saja yang akan dilakukan ketika membuat sebuah halaman komik, baik berupa gambar maupun teks.

d. Sketsa

Setelah *storyline* selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah dengan membuat visual dari *storyline* berupa sketsa komik tiap halaman. Sketsa awal akan dilakukan dengan membagi panel, adegan dan letak balon kata. Kemudian sketsa akan ditambahkan detail sebelum masuk ke tahap selanjutnya.

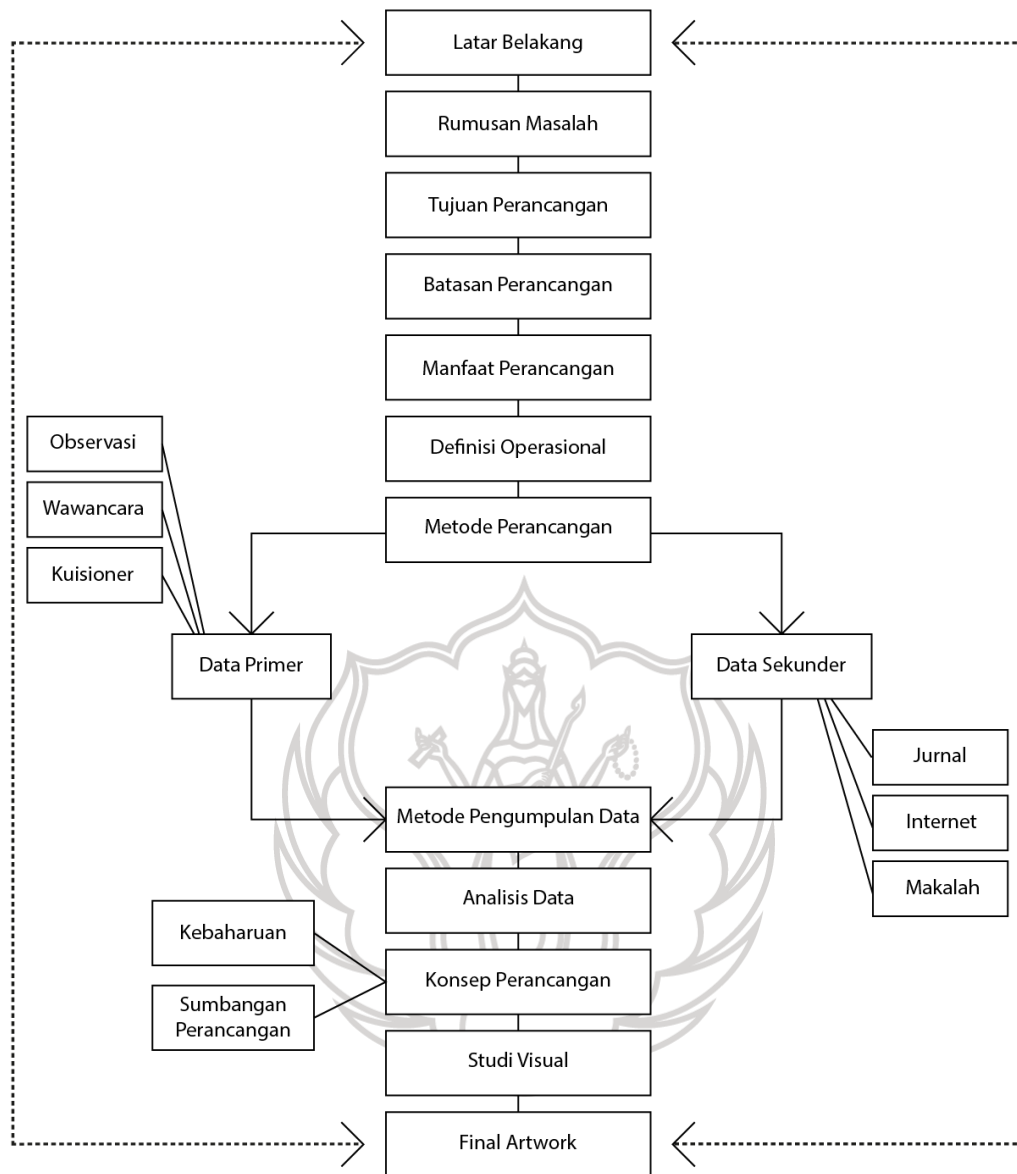
e. Warna

Beberapa orang sebelum melakukan proses mewarnai akan membuat *lineart, outline* atau garis tebal untuk mendetailkan gambar dari sketsa agar lebih rapi. Namun ada beberapa orang yang langsung memberikan warna dasar setelah sketsa, proses memberikan detail dilakukan di atas *layer* sketsa jika dilakukan dengan digital sehingga seiring berjalannya proses pewarnaan, gambar menjadi lebih rapi.

f. Final

Yang terakhir adalah proses final dalam pembuatan komik, yaitu menyatukan panel satu dengan yang lainnya serta menambahkan balon teks dan teks efek suara jika diperlukan.

I. Sistematika Perancangan



Gambar 1. 1 Sistematika Perancangan
(Sumber : Gabriella Yubelin Christalis, 2023)