

TUGAS AKHIR PERANCANGAN
PERANCANGAN WEBKOMIK PENGENALAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DALAM
MEMELIHARA KUCING



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN WEBKOMIK PENGENALAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DALAM
MEMELIHARA KUCING**



KARYA DESAIN

OLEH:

PRAMUDYA WARDANI

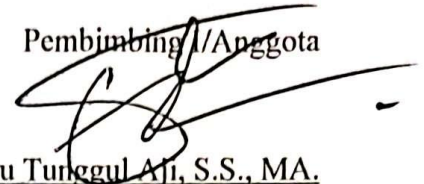
1712467024

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2024

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN WEBKOMIK PENGENALAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DALAM MEMELIHARA KUCING diajukan oleh Pramudya Wardani, NIM 1712467024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

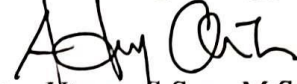
Pembimbing I/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Pembimbing II/Anggota



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001 / NIDN 0009098410

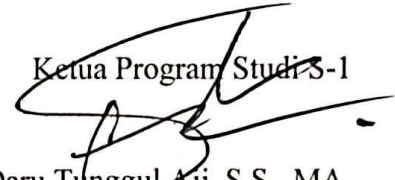
Cognotel/Anggota



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810615 201404 1 001 / NIDN 0015068106

Ketua Program Studi S-1



Daru Tunggul Aji, S.S., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Yogyakarta



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

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, berkah, dan kesehatan, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN WEBKOMIK PENGENALAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DALAM MEMELIHARA KUCING”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan hubungan erat yang bisa terjalin antara manusia dengan hewan peliharaannya sebagai hasil panen dari sikap tanggung jawab sang pemilik yang memelihara kucing peliharaannya dengan penuh tanggung jawab, dan kasih sayang.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan, bantuan, nasehat, kritik, dan saran dari berbagai pihak dalam penyusunan perancangan ini. Untuk itulah pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas semua berkah dan rahmatnya.
2. Ibu, Ayah, Kakek, Adik, serta anggota keluarga lain atas kesabaran, kasih sayang, kerja keras, serta doanya yang selalu mengiringi penulis dalam perjalanannya.
3. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta selaku *Cognate* dalam sidang tugas akhir.
8. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama masa kuliah, mulai dari semester awal hingga Tugas Akhir.

9. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan saran dan masukan.
10. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. yang telah membimbing penulis pada saat awal penyusunan proposal.
11. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang selalu memberikan motivasi dan semangat setiap kali bertemu.
12. Ibu Alit Ayu Dewantari, S.Sn., M.Sn. yang telah bermurah hati membantu penulis untuk Kerja Profesi.
13. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berarti.
14. Dua anabul tersayang penulis Kitkat, dan Telon, atas dukungan dan inspirasinya sehingga penulis bisa kuat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
15. Jocelyn selaku sahabat serta teman seperjuangan.
16. Erika Marlia Pramita dan Annisya Umul Fathona selaku teman satu kos yang selalu memberi dukungan dan canda tawa ketika penulis membutuhkan.
17. Josephine, serta saudara Jocelyn lainnya yang selalu sabar dan bermurah hati untuk diseret kemana-mana oleh penulis.
18. Reffen Gary Meilano, Valya Septiaristi, serta teman-teman seperjuangan Sardula lainnya
19. Rizqie Adriansyah Putra dan Athiyyah Al Halimah atas bantuan dan arahnya bag penulis untuk menulis TA.
20. Mbak Ary Rahayu, serta teman-teman Komunitas Edupets lainnya atas bantuan dan arahnya.
21. Mas Daniel Chandra, M Fauzan Bawono Putra, serta teman-teman Komunitas Vanguard Yogyakarta yang selalu menyemangati.
22. Serta semua pihak offline maupun online yang namanya tidak bisa saya sebutkan di sini yang telah membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir ni baik secara langsung, ataupun tak langsung.

Penulis menyadari bahwa di dalam tugas akhir ini masih diliputi oleh banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan juga saran

yang sifatnya membangun untuk karya yang harapannya dapat lebih baik lagi kedepannya. Semoga, tugas akhir ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca, terutama bagi mereka yang sedang atau ingin memelihara kucing.

Yogyakarta, 11 Juni 2024

Pramudya Wardani
NIM. 1712467024



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Pramudya Wardani

NIM : 1712467024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN WEBKOMIK PENGENALAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DALAM MEMELIHARA KUCING**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain dalam bentuk apapun. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab, dan kesadaran diri tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 11 Juni 2024

Pramudya Wardani

NIM. 1712467024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Pramudya Wardani

NIM : 1712467024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN WEBKOMIK PENGENALAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DALAM MEMELIHARA KUCING** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan karya tugas akhir dalam bentuk *soft copy* tanpa perlu mendapatkan izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pembuat.
3. Besredia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dari bentuk tuntutan hukum.

Demikian pernyataan yang telah saya sampaikan dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 11 Juni 2024

Pramudya Wardani
NIM. 1712467024

PERANCANGAN WEBKOMIK PENGENALAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DALAM MEMELIHARA KUCING

Oleh: Pramudya Wardani

ABSTRAK

Manusia merupakan makhluk sosial. Mereka memerlukan interaksi dengan sesama makhluk hidup untuk dapat bertahan hidup. Baik itu dengan sesama manusia atau bahkan binatang, terutama binatang peliharaan seperti kucing. Hal ini dikarenakan memelihara kucing dapat mendatangkan berbagai macam manfaat bagi pemiliknya. Namun sayangnya tak semua orang yang memelihara kucing memelihara mereka dengan penuh tanggung jawab dan hanya memperlakukan mereka ala kadarnya, atau bahkan semena-mena. Meskipun hewan peliharaan bukanlah manusia dan memang binatang, tapi bukan berarti mereka boleh diperlakukan seenaknya tanpa kasih sayang. Hal ini dikarenakan mereka hadir di kehidupan seseorang karena orang tersebutlah yang memutuskan untuk memeliharanya, jadi sudah sepatutnya sebagai makhluk berakal untuk bertanggung jawab atas keputusan sendiri.

Untuk itulah perancangan ini dibuat untuk memberi tahu betapa pentingnya sikap tanggung jawab seseorang untuk memelihara kucing dengan menunjukkan ikatan erat kucing dan manusia akibat dari tanggung jawab tersebut. Media yang dipilih berupa webkomik agar pesan yang disampaikan bisa lebih mudah dipahami oleh audience.

Kata Kunci : Kucing, Sikap Tanggung Jawab, Komik, Webkomik.

**WEBCOMIC DESIGN INTRODUCTION OF RESPONSIBILITY ATTITUDE
IN CARING FOR CATS**

By: Pramudya Wardani

ABSTRACT

Humans are social creatures. They need interaction with fellow living creatures to survive. Be it with fellow humans or even animals, especially pets like cats. This is because keeping a cat can bring various benefits to its owner. However, unfortunately, not everyone who keeps cats cares for them responsibly and only treats them sparingly, or even arbitrarily. Even though pets are not humans and are animals, that doesn't mean they can be treated as they please without love. This is because they are present in someone's life because that person decided to keep them, so it is appropriate for them as intelligent creatures to be responsible for their own decisions.

For this reason, this design was created to inform how important it is for someone to take responsibility for caring for cats by showing the close bond between cats and humans as a result of this responsibility. The media chosen is a webcomic so that the message conveyed can be more easily understood by the audience.

Keywords: Cats, Responsibility, Comics, Webcomics.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	7
I. Skematika Perancangan.	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. Tinjauan Literatur Tentang Kucing	9
1. Kucing dan Domestifikasinya.....	9

2. Alasan Seseorang Memelihara Kucing.....	9
3. Dampak Memelihara Kucing.....	10
4. Memelihara Kucing membutuhkan Tanggung Jawab yang Besar.....	10
5. Tips Penting untuk Memelihara Kucing.....	11
6. Organisasi Pecinta Kucing.....	12
B. Tinjauan Literatur Komik.....	13
1. Pengertian Komik.....	13
2. Bentuk dan jenis komik.....	14
3. Elemen-Elemen dalam Komik.....	26
4 Kategori Teknik Perancangan Komik.....	43
C. Tinjauan Komik yang Akan Dirancang.....	44
1. Tinjauan Ide dan Tema Cerita.....	44
2. Tinjauan Aspek Dasar Pemikiran/ Filosofis.....	44
3. Tinjauan Faktor Eksternal.....	45
4. Peranan Komik sebagai Media Penyampaian Pesan.....	45
D. Tinjauan Komik di Pasaran.....	45
1. Aspek Ide Cerita.....	45
2. Aspek Visual.....	46
3. Aspek Pesan yang Disampaikan oleh Komikus.....	46
4. Data Visual.....	46
E. Analisis Data Lapangan.....	47
1. Analisis 5W+1H.....	47

2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan.....	48
3. Harapan.....	49
F. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	49
1. Kesimpulan.....	49
2. Usulan.....	49
BAB III KONSEP DESAIN	50
A. Konsep Kreatif	50
1. Tujuan Kreatif.....	50
2. Strategi Kreatif.....	50
B. Program Kreatif.....	51
1. Judul.....	51
2. Genre.....	51
3. Sinopsis.....	51
4. Storyline.....	52
5. Deskripsi Karakter Utama dan Pendukung.....	55
6. Tone Warna.....	56
7. Tipografi	56
8. Sampul.....	58
C. Biaya Kreatif.....	58
BAB IV PROSES DESAIN.....	59
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	59
1. Studi Gaya Gambar.....	59

2. Studi Visual Karakter.....	59
3. Desain Judul Komik.....	66
4. Storyboard.....	67
B. Hasil Jadi Webkomik.....	96
C. Graphic Standard Manual (GSM).....	158
D. Katalog.....	162
E. Webtoon.....	166
F. Media Pendukung.....	167
1. Poster.....	167
2. Merchandise.....	168
BAB V PENUTUP.....	170
A. Kesimpulan	170
B. Saran	170
DAFTAR PUSTAKA.....	172
LAMPIRAN.....	174

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1: Sistematika Perancangan.....	8
Gambar 2. 1: Contoh komik strip bersambung (“KOSTUM (Komik Strip untuk Umum)” oleh Haryadhi).....	14
Gambar 2. 2: Contoh komik kartun (“Panji Koming” oleh Dwi Koen).....	15
Gambar 2. 3: Contoh buku komik manga (“Go! Go! Loser ranger!” oleh Negi Haruba).....	16
Gambar 2. 4: Contoh buku komik (“Spiderman 2” oleh Marvel).....	17
Gambar 2. 5: Contoh novel grafis (“The Dark Knight Returns” oleh Frank Miller, Klaus Janson, dan Lynn Varley).....	18
Gambar 2. 6: Contoh manga novel grafis (“Opus” oleh Satoshi Kon).....	18
Gambar 2. 7: Contoh komik kompilasi (“RAW Comics”).....	19
Gambar 2. 8: Contoh webkomik dari Webtoon (“Pasutri Gaje” oleh Annisa Nisfihani).....	20
Gambar 2. 9: Contoh seri buku komik edukasi (“Why”).....	21
Gambar 2. 10: Contoh komik iklan untuk promosi lomba komik Alfamart.....	22
Gambar 2. 11: Contoh komik wayang modern (“The Grand Legend Ramayana” oleh Is Yuniarto).....	23
Gambar 2. 12: Contoh komik manga silat (“Vagabond” oleh Takehiko Inoue)...	24
Gambar 2. 13: Contoh komik manga romansa (“My Happy Marriage” oleh Akumi Agitoge).....	25
Gambar 2. 14: Contoh ilustrasi komik manga horror oleh Junji Ito.....	26
Gambar 2. 15: Contoh susnan panel komik.....	27

Gambar 2. 16: Contoh sudut pandang mata burung di komik Naruto karya Masashi Kishimoto.....	28
Gambar 2. 17: Contoh sudut pandang atas di komik Peak Oil karya Stuart McMillen.....	29
Gambar 2. 18: Contoh sudut pandang bawah tokoh Cat Woman dari komik Batman.....	29
Gambar 2. 19: Contoh sudut pandang depan dari komik manga Shounen Shoujo karya NISIOISIN dan Akira Akatsuki.....	30
Gambar 2. 20: Contoh sudut pandang mata kodok dari komik manga Jojo's Bizzare Adventure Stardust Crusaders karya Hirohiko Araki...	31
Gambar 2. 21: Contoh gambar close-up karakter Gojo Satoru dari komik manga Jujutsu Kaisen karya Gege Akutami.....	32
Gambar 2. 22: Contoh gambar extreme close-up dari komik manga Vagabond karya Takehiko Inoue.....	33
Gambar 2. 23: Contoh gambar medium shot dari komik manga Shounen Shoujo karya NISIOISIN dan Akira Akatsuki.....	34
Gambar 2. 24: Contoh gambar long shot dari komik manga Shounen Shoujo karya NISIOISIN dan Akira Akatsuki.....	35
Gambar 2. 25: Contoh gambar extreme medium shot.....	36
Gambar 2. 26: Contoh parit komik.....	37
Gambar 2. 27: Contoh balon kata.....	38
Gambar 2. 28: Contoh captions.....	39
Gambar 2. 29: Contoh bunyi huruf.....	40
Gambar 2. 30: Contoh ilustrasi realis dari komik “Si Buta dari Gua Hantu” karya Ganes TH.....	41

Gambar 2. 31: Contoh ilustrasi kartun dari komik “Doraemon” karya Fujiko Fujio.....	41
Gambar 2. 32: Sampul buku komik “Junji Ito’s Cat Diary Yon & Mu” oleh Junji Ito.....	46
Gambar 2. 33: Contoh isi halaman buku komik “Junji Ito’s Cat Diary Yon & Mu” oleh Junji Ito.....	47
Gambar 3. 1: Tone warna komik.....	56
Gambar 3. 2: FOT-karatto Std.....	56
Gambar 3. 3: FOT- hanakaze pen jitai Std.....	57
Gambar 3. 3: CC Wild Words.....	57
Gambar 4. 1: Referensi gaya gambar dari komik “Yoru wa Neko to Issho” oleh Kyuryu Z.....	59
Gambar 4. 2: Referensi karakter Lala.....	60
Gambar 4. 3: Visualisasi karakter Lala versi hitam putih.....	61
Gambar 4. 4: Visualisasi karakter Lala versi warna.....	61
Gambar 4. 5: Referensi karakter Momo.....	62
Gambar 4. 6: Visualisasi karakter Momo.....	63
Gambar 4. 7: Referensi karakter Jiji.....	64
Gambar 4. 8: Referensi karakter Yuyu.....	65
Gambar 4. 9: Visualisasi karakter Jiji dan Yuyu.....	65
Gambar 4. 10: Desain visual judul komik.....	66

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dan hewan telah hidup berdampingan setua umur peradaban di bumi ada. Menurut Ahmad Arif (2023), Serial lukisan tangan di goa karst Kalimantan dan Sulawesi menjadi bukti paling awal di dunia yang menggambarkan hubungan manusia dengan hewan. Interaksi antara manusia dan hewanpun juga sangat beragam, mulai dari menjadikan hewan sebagai binatang liar, musuh yang harus dibasmi, binatang buruan untuk dimakan, domestikasi untuk kebutuhan, hingga dijadikan binatang peliharaan. (kompas.id, 2023). Kedekatan hewan dengan kehidupan manusia bahkan membuat mereka perlahan berubah menjadi simbol-simbol kenegaraan, kesucian bahkan kesialan, dan masuk ke dalam sistem nilai-nilai sosial, kultur, religi dalam kehidupan sehari-hari manusia. Salah satu dari banyak bintang yang telah hidup berdampingan lama dengan manusia adalah kucing.

Saat ini selain dimanfaatkan sebagai pembasmi hama tikus, Banyak alasan mengapa seseorang memutuskan untuk memelihara kucing, karena memang memelihara binatang ini dapat mendatangkan berbagai manfaat tersendiri bagi manusia. Manfaat ini bermacam-macam, mulai dari sekedar hewan pembasmi hama, hingga teman peliharaan yang dapat menemani serta membantu kesehatan mental. (historydaily, 2024).

Karena banyaknya manfaat inilah beragam orang memelihara kucing, tak terkecuali kalangan anak muda di usia kuliah dan menunjang karier. Ini dikarenakan banyak dari mereka yang harus merantau sendirian jauh dari keluarga demi mengejar pendidikan dan pekerjaan. Hal ini membuat mereka rentan dilanda oleh kesepian serta stress dari tekanan tugas kampus dan pekerjaan. Di sini-lah peran kucing yang hadir dalam kehidupan mereka mulai bersinar. Kucing-kucing ini dapat menjadi teman pendamping, pemberi dukungan emosional, serta obat kesepian dan stress. (kompas.com, 2023)

Bahkan peran kucing untuk meredakan stres cukup terkenal hingga munculah usaha kafe kucing yang populer di kalangan anak muda. Kafe kucing sendiri diminati karena dapat menyuguhkan pengalaman bermain dan berinteraksi dengan kucing tanpa harus memiliki kucing sebagai peliharaan, sehingga dapat menjadi alternatif fasilitas pereda stress bagi mereka yang merasa belum sanggup memelihara kucing sendiri.

Walaupun kucing termasuk peliharaan yang cukup populer di seluruh dunia termasuk Indonesia (kompas.id, 2024), namun tingkat kesejahteraan mereka nyatanya tidak sama bandingnya dengan tingginya tingkat adopsi hewan lucu yang satu ini. Masih banyak pemilik kucing yang tidak mampu memperlakukan dan memelihara kucingnya dengan penuh tanggung jawab. Pada akhirnya hal ini berujung pada banyak hal yang merugikan baik bagi kucing maupun manusia itu sendiri. Hal umum yang biasanya cukup sering dijumpai di lingkungan sekitar ialah kasus pertengkaraan antar tetangga dikarenakan kelalaian majikan kucing yang membiarkan kucingnya buang hajat sembarangan sehingga mengganggu tetangga sekitar. Tak hanya membuat lingkungan menjadi kotor, kasus ini juga sering berakhir dengan kucing yang dilukai atau bahkan dibunuh dikarenakan kekesalan salah satu pihak yang merasa paling dirugikan serta memecah-belah kerukunan dan tali silaturahmi.

Hal lain yang dapat menjadi akibat dari kurangnya rasa tanggung jawab terhadap hewan peliharaan ialah meningkatnya kasus pembuangan kucing. Jika hal ini terus dibiarkan, tak hanya kasihan kepada para kucing, namun meledaknya populasi kucing liar bisa juga berdampak buruk bagi manusia, seperti mengacak-ngacak sampah, buang kotoran sembarangan, dan mencuri makanan. Selain itu kucing liar yang tidak sehat dan kurang terawat bisa menjadi sumber penularan berbagai penyakit ke manusia seperti rabies, dan penyakit kulit. Dan sayangnya lagi, hal ini masih belum tersorot oleh pemerintah, dan mau tidak mau masyarakat sendirilah yang harus ikut andil untuk menangani isu ini. (kumparan.com, 2023).

Untuk itulah sangat penting bagi seseorang yang memelihara kucing memiliki rasa tanggung jawab dan benar-benar paham tentang apa yang menjadi kewajibannya sebagai pemilik dari kucing tersebut. Memelihara kucing memang dapat mendatangkan banyak manfaat dan kebahagiaan tersendiri. Namun semua hal itu tidak akan sepenuhnya terwujud tanpa adanya pertanggung jawaban dari seorang pemilik ke kucing peliharaannya. Seperti layaknya semua hal di dunia ini, seseorang hendaknya harus menabur benih terlebih dahulu sebelum memanen hasilnya.

Di Indonesia sendiri webkomik yang membahas hubungan keseharian pemilik kucing dengan pemiliknya juga masih tergolong cukup sukar untuk ditemui. Oleh karena itulah perancangan webkomik ini dibuat. Selain untuk menghibur pembaca, perancangan ini dibuat guna menyampaikan pesan akan perlunya sikap tanggung jawab dalam memelihara hewan peliharaan. Hewan peliharaan sejatinya ibarat anggota keluarga angkat dan sudah sepatutnya diberi kasih sayang dan diperlakukan selayaknya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat cerita webkomik yang menghibur sekaligus dengan menyisipkan pesan untuk bertanggung jawab dalam memelihara kucing dengan baik?

C. Batasan Masalah

1. Batasan Konten
 - a. Perancangan ini hanya berupa satu kisah fiksi mengenai seorang manusia dan kucing peliharaannya, dan semua hal yang ingin disampaikan hanya terbatas melalui cerita hubungan antara kucing dan manusia tersebut.
 - b. Alur cerita yang akan digunakan sepenuhnya menggunakan sudut pandang dua tokoh utama yang merupakan seekor kucing dan manusia secara bergantian.
 - c. Gaya gambar yang digunakan cenderung simpel dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis.

2. Batasan Media

Media utama berbentuk webkomik.

3. Khalayak Sasaran

Target primer perancangan merupakan remaja yang mulai beranjak dewasa usia 17-30 tahun. Namun media webkomik yang memiliki gambar dan tulisan yang singkat juga sengaja dipilih agar dapat ditunjukan juga kepada target sekunder yaitu anak-anak yang lebih muda, dan orang-orang dewasa.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menyampaikan pesan tentang betapa pentingnya sikap tanggung jawab dalam memelihara kucing.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menjadi bacaan hiburan tambahan serta pengingat akan perlunya sikap tanggung jawab dalam hidup, terutama kali ini untuk mereka yang memiliki kucing.

2. Bagi Institusi

Perancangan ini dapat menambah keragaman literasi penelitian dalam institusi dan juga dapat digunakan sebagai indeks literasi dalam merancang webkomik..

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan karya yang dihasilkan dapat menghibur sekaligus memberitahu betapa pentingnya sikap tanggung jawab dalam memelihara kucing.

F. Definisi Operasional

1. Pawrents

Pawrents merupakan sebutan untuk para pemilik hewan peliharaan. Kata Pawrents sendiri merupakan gabungan dari kata bahasa Inggris *paw* yang berarti telapak kaki hewan, dan *parents* yang berarti orang tua, atau orang yang merawat. (idntimes, 2024).

2. Vet

Vet adalah kependekan dari kata bahasa Inggris *veterinarian*, yang berarti dokter hewan. (meriam-webster.com, 2024)

3. Dry Food

Dry food adalah pakan kucing buatan pabrik yang bentuknya seperti biskuit atau sereal kering. (Cacang, 2014: 80). Pakan kucing ini lebih sering dipilih sebagai makanan utama banyak kucing oleh para pemilik kucing karena sangat praktis, mudah disajikan, dan tahan lama (Prayogo, 2013: 70).

4. Wet Food

Wet Food atau yang biasa juga disebut *canned food* adalah makanan kucing yang basah, mengandung lebih banyak air dan daging, serta biasanya dipasarkan dalam bentuk kaleng. Pakan kucing ini biasanya lebih dipilih sebagai pendamping makanan kering/ dry food karena harganya yang kurang ekonomis dan lebih mudah basi/ rusak. (Cacang, 2014: 80).

5. Grooming

Menurut Prayogo dalam bukunya *Cat Lover's Book*, secara harfiah, grooming berarti mendandani (Prayogo, 2013: 51). Kegiatan grooming sendiri sering digunakan untuk menyebut kebiasaan kucing yang suka membersihkan badan dengan menjilati bagian tubuhnya sendiri. Selain itu istilah ini juga digunakan untuk menyebut kegiatan pembersihan badan

kucing secara keseluruhan, baik dari mandi, menyisir bulu, menggunting kuku, dan lain sebagainya.

6. Manga

Manga adalah penyebutan untuk media komik dan novel grafis dari Jepang. (Oxford Learner's Dictionaries, 2024)

G. Metode Perancangan

1. Riset

a. Identifikasi persoalan

Mengidentifikasi permasalahan dengan mengumpulkan data-data terkait mengenai kehidupan kucing peliharaan dan pemiliknya beserta alasan serta cerita dibalik fenomenanya dan dampak yang ditimbulkan pada kucing, manusia, dan lingkungan sekitar,

b. Data yang dibutuhkan

1) Data Primer

Data yang membantu perancangan Webkomik. Mulai dari pengetahuan membuat komik, cara penulisan cerita, serta data ilmiah dan lapangan mengenai kucing yang didapat dari sumber wawancara, buku, jurnal, dan artikel.

2) Data Sekunder

Data tambahan berupa survei internet untuk mencari tahu akan pengetahuan masyarakat terhadap isu ini.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi secara langsung terhadap objek penelitian, yaitu hubungan pemilik dengan kucing peliharaan.

b. Survei internet dan Wawancara

Survei dan wawancara dilakukan untuk lebih mendalami mengenai topik yang dibahas dari sudut pandang orang lain dan masyarakat pada umumnya.

c. Studi Literatur

Studi literatur dari buku yang berhubungan dengan kucing.

3. Instrumen Pengumpulan Data

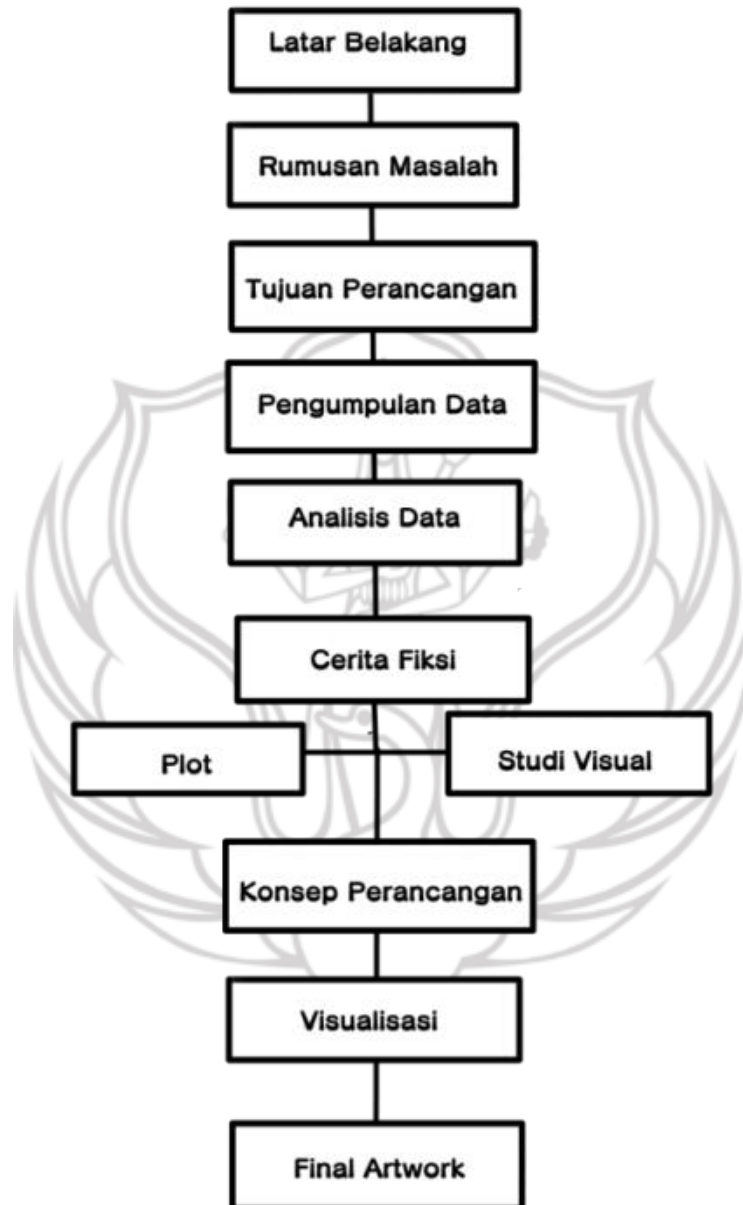
Instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan meliputi alat elektronik seperti laptop, handphone, alat tulis konvensional, serta software untuk menggambar.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah 5W+1H:

1. What (apa) : Apa yang menjadi masalah dalam perancangan ini?
2. Who (Siapa) : Siapa yang menjadi target audience dalam perancangan ini?
3. Where (Dimana) : Dimana masalah ini terjadi?
4. When (Kapan) : Kapan masalah ini terjadi?
5. Why (Kenapa) : Kenapa masalah ini bisa terjadi?
6. How (Bagaimana) : Bagaimana solusi untuk mengatasi masalah ini?

I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1: Sistematika Perancangan

(Grafis: Pramudya Wardani, 2023)