

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Memelihara kucing ataupun binatang lain tidak hanya sekedar memberikan tempat berteduh, makan, dan minum. Namun si pemelihara juga harus mau bertanggung jawab, memperhatikan, memberikan kasih sayang, serta menjalin hubungan yang baik dengan mereka. Bagaimanapun juga yang membawa mereka masuk ke dalam kehidupan kita adalah kita sendiri sebagai manusia. Sudah sepatutnya mereka harus diberlakukan layaknya teman, atau bahkan keluarga sendiri. Jika kita memperlakukan mereka dengan baik, maka semua manfaat dari kita memelihara mereka baru akan kita dapatkan. Selain itu mereka juga bisa membalas kebaikan kita dengan cinta mereka juga. Sebaliknya, jika kita tidak bertanggung jawab dan memberi mereka kasih sayang, maka yang ada nantinya akan membawa dampak buruk bagi kita dan lingkungan sekitar. Memelihara binatang merupakan sebuah nikmat tersendiri, karena itu sepatutnya kita tidak menyalahkannya.

Ide perancangan ini pertama kali terdapat di benak penulis karena penulis melihat banyak sekali fenomena mahasiswa yang memelihara kucing. Namun masih banyak yang beranggapan bahwa kucing peliharaan hanyalah hewan yang cuma perlu diberi makan, minum, dan tempat berteduh. Hal ini memicu berbagai macam masalah lingkungan, terutama penelantaran kucing, dan penyebaran penyakit dari kucing yang kurang terawat. Pembuatan dua tokoh utama dalam perancangan ini yaitu Lala sebagai seorang mahasiswa, dan kucingnya Momo adalah agar cerita lebih dekat dengan target audiens dan keadaan sekitar, serta untuk memperlihatkan ikatan dekat yang bisa terjalin antara manusia dan hewan peliharaannya, tentu saja hasil dari pemeliharaan yang baik dan bertanggung-jawab. Karakter Lala yang memiliki penyakit mental depresi juga sengaja dibuat demikian untuk menunjukkan betapa pentingnya kehadiran seekor kucing yaitu Momo dalam kehidupannya, dengan harapan bisa menyampaikan manfaat memelihara kucing agar audiens dapat

memelihara kucing mereka dengan baik, dan tidak menyia-nyiakan binatang peliharaan tersebut.

Komik atau dalam kasus ini webkomik merupakan media yang cukup sering digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Hal ini dikarenakan komik merupakan media yang menggabungkan kelebihan dari seni rupa yang berupa visual, serta sastra yang berupa tulisan, penceritaan, dan penokohan. Hal ini membuat komik sebagai media yang cukup ampuh dalam memberikan pesan dan informasi, terutama di kalangan masyarakat Indonesia yang cenderung malas membaca tulisan panjang tanpa gambar. Media webkomik juga dapat menjangkau berbagai kalangan usia karena peredarannya yang dibantu oleh adanya internet, media sosial, dan platform webkomik gratis seperti Webtoon Canvas yang mudah diakses oleh siapapun. Maka dari itulah penulis memilih media ini untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

B. Saran

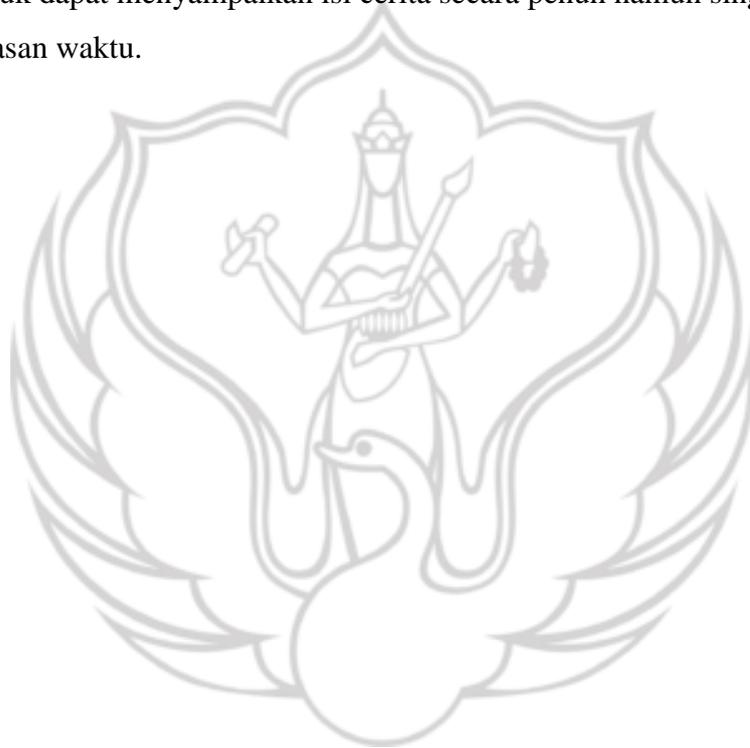
Bagi mahasiswa lain yang sedang menjalankan tugas akhir, jangan takut untuk berterus terang dan berkata jujur tentang keadaan dan progress kalian terhadap pembimbing. Mungkin memang terdengar remeh, tapi tidak semua orang memiliki keberanian yang sama, terutama dalam hal berbicara kepada sosok guru atau pembimbing. Maka dari itu kuatkanlah batin kalian, dan jangan terlalu takut untuk berbicara apa adanya. Lebih baik kita berkata jujur apa adanya daripada hanya diam dan menghindar.

Selain itu dalam membuat tugas akhir, ada baiknya jika kalian mengetahui topik yang ingin dibuat terlebih dahulu sebelum memutuskan media yang akan dibuat dan bukan sebaliknya. Hal ini dikarenakan media bisa saja diubah dan disesuaikan dengan topik atau tema yang kalian pilih. Ada banyak faktor yang bisa mempengaruhi perubahan media, dan salah satunya adalah target audience dari perancangan atau penulisan kalian.

Bagi kalian yang juga memilih atau memang diharuskan untuk membuat webkomik, penulis menyarankan untuk mengupload karya kalian ke Webtoon Canvas, karena kemudahan aksesnya. Namun untuk mengupload karya di Webtoon Canvas, perlu diperhatikan bahwa ukuran karya kalian harus tidak

lebih dari 20 mb. Kalian juga harus menyiapkan *cover thumbnail* dengan ukuran gambar tidak lebih dari 500 kb.

Dalam pembuatan webkomik ini, kendala yang penulis dapati paling besar adalah ketika penyusunan cerita. Karena waktu untuk membuat jumlah episode dari webkomik yang dirancang harus dibatasi sehingga cerita yang ingin dibuat menjadi terkesan terburu-buru. Padahal pada umumnya, cerita dengan genre *Slice of Life* memerlukan tempo cerita yang lambat untuk membangun hubungan antara dua karakter utama agar menjadi sebuah cerita yang efektif. Maka dari itu, diperlukan manajemen waktu dan panjang naskah cerita yang tepat untuk dapat menyampaikan isi cerita secara penuh namun singkat karena keterbatasan waktu.



DAFTAR PUSTAKA

Araki, Hirohiko. (2015) *Manga in Theory and Practice*. San Francisco: VIZ Media.

Ebdi Sanyoto, S. (2009) *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra

Effendi, Cacang., dan N.S. Budiana. (2014) *Kucing, Complete Guide Book for Your Cat*. Jakarta: Niaga Swadaya.

Ito, Junji. (2009) *Junji Ito's Cat Diar* (Desiree Mariettay, Terjemahan). Jakarta: Elex Media Komputindo.

Maharsi, Indira. (2011) *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku

McCloud, Scott. (2008). *Making Comics*. (Damaring. Tyas. W, Terjemahan). Jakarta: Gramedia.

McCloud, Scott. (2008). *Reinventing Comics*. (Damaring. Tyas. W, Terjemahan). Jakarta: Gramedia.

McCloud, Scott. (2008). *Understanding Comics*. (Damaring. Tyas. W, Terjemahan). Jakarta: Gramedia.

Prayogo, Yudhi. (2013) *Cat Lover's Book*. Jakarta: TransMedia

<http://repository.unwira.ac.id/1254/3/BAB%20II.pdf> Diakses Mei 2024

<https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/598/jbptunikompp-gdl-fahliosman-29877-9-babii.pdf> Diakses Mei 2024

<https://era.id/lifestyle/118990/apa-itu-anabul> Diakses Mei 2024

<https://historydaily.org/history-of-cats-how-did-we-domesticate-felines> Diakses Mei 2024

<https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2020/08/01/510/1045983/ajak-masyarakat-sayangi-kucing-begini-yang-dilakukan-edupets-jogja> Diakses Mei 2024

https://kbbi.web.id/tanggung%20jawab#google_vignette Diakses Mei 2024

<https://kumparan.com/potongan-nostalgia/perjalanan-sejarah-hubungan-manusia-dengan-kucing-1unx1oF3o5A> Diakses Mei 2024

<https://repo.undiksha.ac.id/8370/3/1711011034-BAB%20I%20PENDAHULUAN.pdf> Diakses Mei 2024

<https://repository.ump.ac.id/2160/3/BAB%20II%20PARLINA%20PSIKOLOGI%2016.pdf> Diakses Mei 2024

<https://www.britannica.com/animal/cat> Diakses Mei 2024

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5828418/mengenal-pengertian-komik-dan-elemennya-simak-yuk#:~:text=Pengertian%20komik%20menurut%20Will%20Eisner,berurutan%20%20dalam%20sebuah%20buku%20komik.> Diakses Mei 2024

https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-komik/#google_vignette Diakses Mei 2024

https://www.kompas.com/sains/read/2023/01/07/110100523/mengapa-manusia-menyukai-kucing-dan-manfaat-memeliharanya-?page=all#google_vignette Diakses Mei 2024

<https://www.kompas.com/tren/read/2021/09/25/080000365/7-manfaat-memelihara-kucing-menurut-studi-ilmiah?page=all> Diakses Mei 2024

<https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/02/03/sejarah-domestikasi-kucing-terjadi-10000-tahun-lalu> Diakses Mei 2024

<https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/07/22/ikatan-manusia-hewan-sepanjang-masa> Diakses Mei 2024

<https://www.kompas.id/baca/nusantara/2022/07/26/kasih-sayang-untuk-kucing-liar-di-yogyakarta> Diakses Mei 2024

https://www.kompas.id/baca/riset/2023/08/03/peluang-bisnis-hewan-peliharaan-di-indonesia?status=sukses_login&status_login=login&loc=hard_paywall Diakses Mei 2024

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

TA.03

Jalan Parangtritis km 6,5, Telepon (0274) 381590, Yogyakarta 55001
Laman www.fsr.isi.ac.id

**SURAT PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING
UNTUK MENGIKUTI UJIAN TUGAS AKHIR
Semester Gasal/Genap*) Tahun Akademik 2023/2024**

Nama : PRAMUDYA WARDANI

Nomor Mahasiswa : 1712467024

Jurusan/Program Studi : Desain / Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : Pengkajian / Penciptaan*)

..Arancangan..Webkamik..Pengenalan..Sikap..Tanggung..Jawab..dalam.....
..Memelihara..Kucing.....

Diberitahukan bahwa mahasiswa tersebut telah memenuhi syarat dan siap untuk mengikuti ujian tugas akhir, pada bulan: ..Juni..... tahun: ..2024..

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Ket. Prodi*)

Daw Tunggul K.
NIP 198701032015041002

Dosen Wali

Dosen Wali
NIP 198501032015041001

Yogyakarta, 28 Mei 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Daw Tunggul K.
NIP 198701032015041002
Dosen Pembimbing II

Adely A. Utami
NIP 198409092014041001

*) coret yang tidak perlu



LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Nama : Pramudya Wardani
NIM : 1712467024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Semester : 14 Tahun Akademik : 2023 / 2024
Judul TA : Perancangan Web Komik Penghalan Sikap Tanggung Jawab
Ditempuh ke : I/II/III Semester * (lingkari salah satu) dalam Memelihara Kurikulum
Pembimbing I : Daru Tunggul Aji
Pembimbing II : Aditya Utama

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
13/10/23 17/10/23	Konsultasi Proposal		Adu	
26/4/24 29/4/24	Konsultasi Bab 1		Adu	
	Pengesahan Bab 1		Adu	
	Konsultasi Bab 2		Adu	
	Bab 2		Adu	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
Laman: www.fsr.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
	Karya & Bab 3		Ad	
	Bab 3		Ad	
	Bab 4 & Bab 5		Ad	
	Karya			

Ketua Program Studi
DKV FSR ISI Yogyakarta

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002

