

**JURNAL TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU  
“KOMIK KUCING”  
KOMIK STRIP CARA MERAWAT KUCING**



Oleh  
Rimba Ranu Wiwaha

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2016

## PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **‘PERANCANGAN BUKU “KOMIK KUCING” KOMIK STRIP CARA MERAWAT KUCING’** oleh Rimba Ranu Wiwaha, NIM. 0911883024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indoneisa Yogyakarta, ini telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Juli 2016.



Ketua Program Studi DKV

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19650209 199512 1 001

# PERANCANGAN BUKU “KOMIK KUCING” KOMIK STRIP CARA MERAWAT KUCING

Rimba Ranu Wiwaha

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Desain  
Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2016

## ABSTRAK

Perancangan buku “Komik kucing” komik strip cara merawat kucing ini dihadirkan untuk memberikan informasi mengenai cara merawat kucing peliharaan yang sangat perlu diketahui, karena merawat kucing merupakan hal penting yang wajib dilakukan setelah memutuskan untuk memelihara kucing di rumah. Cara merawat kucing yang baik dan benar adalah dengan cara mengenal karakteristik kucing, perlakukan kucing dengan baik dan memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk hidup. Salah satu contoh kasus yang menggambarkan krisis kepedulian dan keinginan untuk dapat membuat pemula pecinta kucing mengerti sebelum mereka memutuskan untuk memelihara kucing.

Buku mempunyai kelebihan-kelebihan dibandingkan dengan *gadget*. Kelebihan buku antara lain yaitu mengenai konsentrasi, saat membaca buku pikiran tertuju pada bacaan karena konsentrasi pada bacaan tersebut, yang dibaca akan menempel dalam ingatan. Sementara saat membaca buku elektronik dengan gawai, pikiran akan cenderung kurang fokus pada bacaan. Masih banyak kelebihan buku yang lainnya, yang menjadi pasangan buku adalah komik untuk menarik minat pembaca dengan penyampaian gambar-gambar yang menarik sehingga tidak membosankan. Buku komik menjadi media utama dengan media pendukung *packaging*, pembatas buku, *sticker*, kalung kucing dan *notes*.

Kata Kunci : **Buku Komik, Merawat dan Kucing**

## ABSTRACT

*This design of “Komik Kucing” comic book tutorial how to take care of cats presents to provide information about how to care for a cat is very important to know, because by caring for cats is an important thing that must be done after deciding to keep the cat in the house. The good and true way how to care of a cat is to know the characteristics of the cat, treat cats well and meet their needs as living beings. One of example case that illustrates the crisis of concern for a cat that often rumored to make the emergence of concern and the desire to be able to make novice cat lovers know before they decide to keep the cat.*

*Books are have many advantages than gadgets. Advantages books, among others are about the concentration, while reading a book, mind focused on reading because of the concentration on the reading, which what is read will stick in the*

*memory. Meanwhile, when reading electronic books with a tablet, the mind will tend to focus less on reading. There are still many other advantages of the book, which became a pair is a comic book to enthusiasts to attract readers by presenting images that attract so not to be boring. Comic books became a major media with supporting media like a packaging, bookmarks, sticker, cat necklace and notes.*

*Keywords: Comic Books, Tutorials and Cats*

## **A. Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang**

Tidak bisa dipungkiri bahwa kucing merupakan salah satu jenis hewan peliharaan terpopuler di dunia yang paling banyak dipelihara oleh manusia. Memelihara kucing bagi seorang muslim pun bukanlah merupakan sesuatu yang diharamkan dan dilarang karena kucing tidaklah najis. Sesungguhnya kucing merupakan hewan yang sering kita jumpai dan berada di sekeliling kita (HR. AT-Tirmidzi, Abu Daud, An Nasa'I. Ibnu Majah, Ad Darimi, Ahmad, Malik, Syaikh Abani.dalam Irwa'ul Gholil no.173). Bahkan dikisahkan dalam sebuah riwayat, nabi Muhammad SAW pun memiliki peliharaan seekor kucing yang bernama Mueeza. Kucing merupakan binatang peliharaan yang sangat menyenangkan, menggemaskan dan supaya tetap menjadi hewan peliharaan yang menyenangkan, maka harus mengetahui cara merawat kucing dengan baik. Kucing peliharaan berbeda dengan kucing liar yang dapat bertahan hidup secara alami. Seandainya mencari kucing yang sesuai untuk dijadikan hewan peliharaan, mungkin akan menghadapi sedikit kesulitan membuat pilihan, sebab kini terdapat kira-kira 40 spesies kucing dan lebih kurang 500 jenis kucing yang berlainan. Secara umum kucing dikelompokkan dalam empat kelompok utama, kucing berbulu panjang, kucing berbulu pendek, kucing berbulu siam dan kucing berbulu pendek asing,

Rata-rata kucing berbulu panjang seperti kucing Persia lebih populer karena bulunya yang cantik dan saat ini ada tiga jenis kucing yang sedang menjadi primadona yaitu Kucing Persia, Kucing Bengal dan Kucing Himalaya. Setelah berhasil memutuskan memilih kucing yang tepat untuk dipelihara, sejalan dengan itu pula juga akan dibingungkan lagi dengan bagaimana cara merawat kucing yang dipilih itu. Cara merawat kucing tidak begitu sulit, jika ingin berusaha pasti bisa. Kadang-kadang karena ketidaktahuan serta ditunjang dengan sifat malas dalam belajar dan membaca buku petunjuk mengenai cara-cara merawat kucing saja hingga itu terasa sulit. Cara merawat kucing peliharaan sangat perlu diketahui, karena merawat kucing merupakan hal penting yang wajib dilakukan setelah memutuskan untuk memelihara kucing di rumah. Cara merawat kucing yang baik dan benar adalah dengan cara mengenal karakteristik kucing, perlakukan kucing dengan baik dan memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk hidup. Kejadian yang terjadi di masyarakat tidak seperti yang

diingini, ada beberapa permasalahan dimasyarakat mengenai krisis kepedulian terhadap kucing.

Berangkat dari permasalahan besar tersebut, dirasa perlu adanya solusi pemecahan masalah dan komiklah yang dipilih oleh penulis untuk memecahkan solusi tersebut. Perancangan ini menggunakan buku komik sebagai media komunikasi visual karena selain lebih praktis, dari segi artistik komik dirasa memiliki nilai keunikan tersendiri karena dapat mencantumkan visual yang lebih menarik dan interaktif sehingga pesan dapat tersampaikan dan dengan mudah diingat oleh *target audience* dengan tepat. Selain itu sejak dulu komik juga merupakan salah satu media seni yang viral, komunikatif, mudah diperbincangkan dan cukup populer bagi masyarakat Indonesia.

## 2. Rumusan dan Tujuan Penelitian

### a. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam perancangan ini, dan perumusan tersebut adalah bagaimana merancang buku komik panduan yang cocok untuk memahami cara merawat kucing secara detail, menarik dan tidak membosankan bagi kalangan usia 15-30 tahun dan semua jenis kelamin meliputi laki-laki serta perempuan. Kemudian setelah mengenali cara merawat kucing, nantinya bisa diharapkan mampu untuk merawat kucing dengan lebih baik dan benar.

### b. Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan konsep komik strip berisi pengetahuan tentang bagaimana cara merawat kucing yang mudah dimengerti, dipahami serta menarik untuk dibaca, sehingga membuat orang semakin mau untuk mengadopsi dan merawat kucing. Persoalan kebanyakan orang yang ragu jika akan merawat kucing dikarenakan tidak mengetahui cara merawat kucing dengan baik dan benar. Dan setelah adanya buku "Komik Kucing" komik strip cara merawat kucing ini diharapkan orang yang ingin merawat kucing menjadi tidak ragu lagi.

## 3. Teori dan Metode Penelitian

### a. Teori Penelitian

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi massa yang dicetuskan oleh seorang ilmuwan politik dari Amerika Serikat yang bernama Harold D. Lasswell yang mengatakan bahwa cara terbaik menyampaikan kegiatan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan "*Who, Says What, In Which Channel To Whom, With What Effect* (siapa, mengatakan apa, dengan cara apa, kepada siapa, dengan efek bagaimana)".

b. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Metode Literatur, metode ini mencakup pencarian data kepustakaan dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur dari berbagai media baik media cetak, media internet yang mendukung perancangan ini.
2. Mengajukan pertanyaan secara tertulis berupa wawancara pada khalayak masyarakat atau target *audience* tertentu yang berkaitan dengan permasalahan, guna mengetahui seberapa besar pengetahuan target *audience* terhadap konten yang akan diangkat serta untuk mengetahui seberapa besar dampak efektivitas media tersebut terhadap hasil yang diharapkan.

**B. Pembahasan dan Hasil Penelitian**

1. Cerita dan Plot

Cerita pada komik ini memberikan kumpulan gambaran dari awal kisah hingga akhir dalam merawat kucing, yang disajikan menjadi tema-tema cerita komik strip, misalnya : Cara membawa kucing, Memilih alas tidur kucing, Memilih pakan kucing hingga Cara menangani kucing yang sedang terserang penyakit atau jatuh sakit.

Cerita yang digunakan dari komik ini dimulai dari seorang anak muda bernama Ranu yang mempunyai pengetahuan soal cara merawat kucing serta sebagai pemilik *petshop*. Kemudian pada suatu saat ada seorang pelanggan yang datang di *petshop* milik Ranu, pelanggan yang datang ke *petshop* Ranu ini bermaksud untuk menanyakan hal tentang cara merawat kucing, dikarenakan pelanggan ini baru saja mengadopsi kucing. Dan Ranu pun memberikan penjelasan terperinci mengenai cara merawat kucing tersebut. Kisah yang mempunyai alur cerita dari awal hingga akhir dalam merawat kucing. Kejadian yang disajikan dalam cerita komik tersebut berhubungan dengan cara berperilaku dan merawat kucing dengan baik dan benar.

2. Struktur *storyline*

*Storyline* yang digunakan pada komik ini merupakan narasi balon kata yang seolah-olah disampaikan oleh Ranu.

3. Gaya gambar

Gaya gambar pada buku ini menggunakan gaya kartun yang mengambil gaya gambar dari gaya kartun Amerika dan gaya kartun lokal, dikombinasi membentuk karakter tersendiri. Ilustrasi-ilustrasi yang ada didalam buku cergam ini disesuaikan dengan poin peradegan yang diambil dari naskah cerita.

4. Gaya bahasa

Buku cergam ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang dipakai dalam percakapan sehari-hari. Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan cergam ini adalah penggambaran cerita tentang bagaimana merawat kucing peliharaan dengan baik dan benar. Penyampaian cara

merawat kucing diinformasikan secara positif kedalam bentuk verbal yang sesuai dengan anak-anak hingga orang dewasa, sehingga akan lebih mudah disampaikan.

#### 5. *Gaya layout*

Buku komik ini akan menggunakan *layout* dan panel komik yang tidak terlalu rumit, simpel namun menarik. Penyusunan *layout* dan panel komik di desain dengan lebih mendominasi gambar atau ilustrasi dari pada teks atau bacaan pada setiap halamannya. Komposisi teks dan gambar dibuat tidak selalu konsisten dalam setiap halamannya. Teks pada isi buku komik ini akan menggunakan huruf yang ditulis manual, dimana huruf tidak terlalu besar maupun terkesan kecil namun masih enak dibaca. Agar mudah dibaca *layout* buku ini akan dipadukan dengan *whitespace* atau ruang kosong.

#### 6. *Storyline*

No Hal.	Bagian	Isi	Gambaran
1.	Pembukaan	Ada pelanggan di <i>Petshop</i> ranu.	Seorang pelanggan datang ke <i>petshop</i> Ranu (tokoh utama). Di dalam topik ini pelanggan yang baru saja mengadopsi kucing ber- tanya pada Ranu tentang cara merawat kucing.
2.	<i>Travelling box</i>	Poin dan hal pertama yang penting untuk diketahui oleh pelanggan soal cara membawa kucing.	Ketika Ranu menjelaskan soal manfaat dari <i>travelling box</i> , sebagai alat untuk membawa kucing berpergian agar kucing merasa nyaman sehingga tidak stress.

3.	Tiba di rumah	Hal yang harus dilakukan saat kucing baru pertama kali tiba di rumah.	Ranu menjelaskan perihal ketika kucing sampai di rumah untuk pertama kalinya. Ada hal yang musti dilakukan oleh pemelihara kucing agar kucing merasa nyaman dengan lingkungan barunya.
4.	Menyapa	Alasan kenapa kucing peliharaan perlu diberikan nama dan disapa.	Kucing yang baru dipelihara perlu diberikan nama. Hal ini perlu dilakukan sebagai cara untuk menjalin keakraban dengan kucing peliharaan.
5.	Fakta kucing	Kucing adalah hewan yang suka tidur.	Kucing hewan yang menghabiskan 16 jam waktunya dalam sehari untuk tidur.
6.	Alas tidur	Benda yang bisa dijadikan alas tidur bagi kucing.	Ketika kucing tidur, kucing membutuhkan alas untuk tidur untuk menjaga tubuhnya dari suhu dingin dan meyerap keringatnya.

7.	Kandang	Manfaat kandang.	Berisi mengenai mengapa perlu memiliki kandang dan manfaat kandang bagi kucing peliharaan.
8.	Sifat kucing	Sifat dasar kucing.	Penjelasan mengenai beberapa sifat dasar kucing yang perlu diketahui.
9.	Wadah	Apa saja macam wadah yang perlu disiapkan saat memelihara kucing.	Berisi penjelasan mengenai ragam wadah yang meliputi wadah tempat kotoran, wadah makan, dan wadah minum.
10.	Pakan	Yang perlu diperhatikan saat membeli dan memilih pakan kucing.	Berisikan hal apa saja yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan saat akan membeli dan memilih pakan untuk kucing peliharaan. Mulai dari kualitas, tanggal kadaluarsa dan kecocokan jika dikonsumsi kucing.

## 7. Elemen komik

### a. Penentuan Judul Komik

Judul yang dipilih dalam perancangan komik ini adalah “Komik Kucing” karena isi pokok komik ini yang menginformasikan dan berisi bagaimana cara merawat kucing.

### b. Pemilihan Warna

Perancangan komik ini memiliki target sasaran anak-anak hingga orang dewasa mulai umur 10 hingga 30 tahun, maka agar menarik minat mereka akan dipilih warna-warna cerah seperti merah, kuning, hijau, biru, oranye, ungu, dan lain sebagainya namun diaplikasikan dengan secara dinamis dan serasi agar tidak terlalu kontras sehingga tidak terlalu mencolok mata.

### c. Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan dalam perancangan komik ini adalah jenis huruf *manual hand writing* atau huruf yang diciptakan secara manual yang bersifat luwes, fungsional, dan artistik. Sehingga tetap mudah diaplikasikan serta dibaca apabila bersanding dengan foto-foto dan juga warna *layout* yang cerah. Sedangkan untuk pemilihan huruf pada *cover* komik akan menggunakan huruf dari tulisan tangan dan huruf dari komputer yang memiliki kriteria nilai estetis namun tetap mudah dibaca pula. Maka huruf yang akan dipilih adalah sebagai berikut:

#### 1) *Font* untuk sampul komik

Jenis huruf yang akan dipakai pada sampul komik ini adalah huruf buatan tangan dan Berlin Sans.



**Komik Strip Cara Merawat Kucing**

Gb. 1. Logo komik

Sumber Foto: Rimba Ranu, 2016

#### 2) *Font* untuk isi teks balon kata komik

Jenis huruf yang akan dipakai pada isi komik ini adalah:

ABC DEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn  
opqrstuvwxyz  
1234567890.,:“( )#@  
\$%&\*!/?+-\_~=<>/;\^

Gb. 2. Font hand lettering

Sumber Foto: Rimba Ranu, 2016

d. Ilustrasi

Ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan komik ini adalah :

- 1) Tokoh merupakan karakter dari hasil gambar ilustrasi kartun sosok remaja pemilik *petshop* dan dua ekor kucing peliharaannya, serta seorang anak kecil sebagai tokoh sekunder yang berperan sebagai pelanggan *petshop*.
  - a) Karakter Ranu adalah tokoh utama yang berperan sebagai seorang remaja yang memiliki pengetahuan soal perawatan kucing dan *petshop*.
  - b) Karakter kucing Oren adalah kucing ras Persia, memiliki bulu lebat serta berwarna dominan jingga. Oren di komik ini berperan sebagai salah satu kucing peliharaan dari Ranu.
  - c) Karakter kucing Misty adalah kucing peliharaan Ranu selain Oren. Misty sendiri merupakan kucing dari ras *domestic* atau lokal. Misty memiliki ciri berwarna bulu abu-abu dan bergaris hitam.
- 2) Ilustrasi latar belakang yang ditampilkan dalam komik meliputi *petshop*, rumah Ranu, halaman rumah, taman, kandang kucing dan perlengkapan perawatan kucing.

e. Distribusi Halaman

Jumlah halaman akan didapatkan setelah menyusun teks dan materi ilustrasi sesuai kebutuhan, maka akan dapat diperkirakan jumlah halaman dalam komik ini. Dalam perancangan ini diperkirakan akan ada sekitar 38 halaman komik strip yang memuat cerita tentang perawatan kucing di dalamnya.

f. Tata Letak / *Layout* dan *Grid System*

Pertimbangan dasar dalam menentukan bidang layout adalah perbandingan panel komik yang dihitung dari tepi ukuran kertas buku. Perbandingan margin yang lazim digunakan adalah 2:2:2:2 cm.

g. Pengolahan Materi Bahasa

Materi bahasa pada teks yang akan digunakan dalam perancangan komik ini menggunakan bahasa Indonesia yang biasa dipakai dalam kehidupan sehari-hari sehingga terkesan santai, ringan dan mudah dimengerti oleh anak-anak hingga orang dewasa sebagai target sasaran perancangan ini. Cerita yang disampaikan adalah rangkuman dan ringkasan dari pengalaman pribadi penulis, hasil wawancara serta buku literatur soal perawatan kucing.

h. Teknik Produksi

1) Sampul komik

Pada sampul perancangan komik ini akan menggunakan desain latar belakang gambar ilustrasi gambar penampakan bagian dalam sebuah *petshop*, disertai Ranu sebagai tokoh utama komik dan Oren serta Misty dua ekor kucing peliharaanya.

2) Isi komik

Isi komik ini akan disusun dengan menggambarkan ilustrasi cerita yang dituangkan dalam panelisasi komik dan balon teks pada setiap halamannya disesuaikan dengan alur tema dan cerita yang telah dirancang.

3) Format komik

Komik ini akan dibuat dengan menggunakan format cetak buku secara *printing* offset yang menggunakan jenis kertas Ivory serta Book paper. berukuran 20 x 20 cm dengan jumlah 42 halaman. Ukuran persegi ini dirancang agar memungkinkan untuk penulis dengan mudah mendokumentasikannya yang lalu bisa langsung dipromosikan dan diunggah di media sosial.

i. Proses Produksi

Agar proses perancangan buku cergam ini dapat berjalan lancar, dibutuhkan beberapa peralatan dan perangkat lunak untuk membantu dan mempermudah proses produksi. Alat-alat dan perangkat yang digunakan adalah buku gambar atau *sketch book* untuk membuat sketsa ilustrasi buku cergam yang kemudian hasil gambar tersebut discan menggunakan alat scanner supaya bisa melanjutkan proses selanjutnya.

Proses *trace* gambar dan *colouring* gambar menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS 6*. Agar proses *colouring* pada komputer lebih cepat dan mudah dibantu dengan menggunakan wacom. Selanjutnya pengolahan teks dan layout buku cergam ini menggunakan perangkat lunak *Corel Draw X7*. Setelah konten-konten yang sudah diolah dan di-*layout* sehingga menjadi sebuah buku berformat digital yang siap dicetak, kemudian hasil cetak tersebut sampai pada proses *finishing* menggunakan alat-alat yang berkaitan dengan *finishing*.

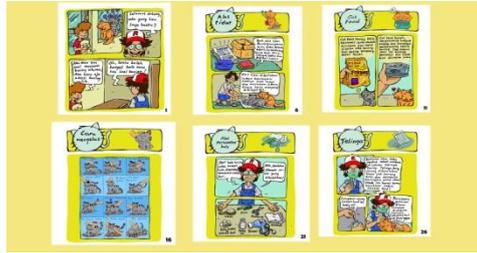
j. Hasil akhir

1) Cover komik



Gb. 3. Desain sampul buku komik

## 2) Contoh isi komik



Gb. 4. Contoh halaman isi buku komik

## 3) Media pendukung komik



Gb. 5. Media pendukung buku komik

## C. Kesimpulan

Suatu proses pembelajaran dan edukasi tidak dapat disampaikan dengan menggunakan satu cara saja, proses pembelajaran dan edukasi akan menjadi semakin menarik apabila tema dengan media yang digunakan dapat selaras, saling mendukung satu sama lain dan mampu menyampaikan pesan kepada *target audience* dengan maksimal serta mudah diingat. Seperti halnya dalam menyampaikan suatu cara merawat kucing kepada anak-anak umur 10 tahun hingga orang dewasa usia 30 tahun dapat menjadi suatu pemaparan yang nampak berat dan membosankan untuk dibaca, dimengerti, dipahami serta dibahas, oleh karenanya maka diperlukan pemecahan untuk hal tersebut yaitu dengan mengemas pemberian edukasi melalui media komik interaktif dengan tokoh-tokohnya ditampilkan secara kartunisasi yang nampak *simple* serta lucu, proses edukasi menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami untuk anak-anak hingga orang dewasa.

Komik interaktif merupakan media komunikasi yang memiliki berbagai kelebihan diantaranya menarik dan tidak membosankan, mampu menyampaikan pesan dengan maksimal karena memuat pesan verbal dan visual, serta mampu merangsang *target audience* khususnya anak-anak untuk merespon apa yang harus dilakukan pada setiap halamannya. Namun, proses pembuatannya pun tidak mudah. Butuh persiapan dan konsep yang matang serta benar-benar terpikirkan untuk membuat komik interaktif agar pesan yang disampaikan akan diterima dengan maksimal, karena menarik saja tidak cukup tanpa adanya isi didalamnya.

#### **D. Daftar Pustaka**

Effendi, Cacang & N.S. Budiana. 2014. *Kucing*. Jakarta Timur: AgriFlo.

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Duni Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

