

**PERANCANGAN KOMIK WEB
“THE BEAUTY OF THE SEA”
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN HIU
DENGAN PENDEKATAN EMPATI**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN KOMIK WEB
“THE BEAUTY OF THE SEA”
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN HIU
DENGAN PENDEKATAN EMPATI**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2025

PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK WEB “THE BEAUTY OF THE SEA” SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN HIU DENGAN PENDEKATAN EMPATI diajukan oleh Rully Diana Tanjung, NIM 2012675024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 197209092008121001/ NIDN 0009097204

Pembimbing II

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

NIP 198106152014041001/ NIDN 0015068106

Cognate

Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP 198104122006041004/ NIDN 0012048103

Koordinator Program Studi

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rully Diana Tanjung

NIM : 2012675024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir perancangan yang Saya buat ini merupakan karya asli Saya, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Karya Tugas Akhir Perancangan ini Saya buat berdasarkan studi kajian dari buku-buku, jurnal, artikel serta video terkait topik yang telah dipublikasikan, serta wawancara sebagai data pendukung. Apabila dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan bahwa karya ini hasil duplikasi atau karya orang lain, maka Saya bersedia menerima konsekuensi atas perbuatan tersebut.

Hormat Saya,

Yogyakarta, 10 Juni 2025



Rully Diana Tanjung

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang atas limpahan rahmat dan berkat-Nya sehingga Tugas Akhir Perancangan dengan judul “Perancangan Komik Web “The Beauty of The Sea” sebagai Upaya Pelestarian Hiu dengan Pendekatan Empati” dapat diselesaikan dengan baik. Karya Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu proses akademik yang harus dituntaskan oleh mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Strata 1 atau S-1. Yang tentunya tidak akan dapat tercapai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, dengan perasaan penuh rasa syukur, diucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Setya Budi Astanto, M.Sn. Selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. Selaku Koordinator Prodi Desain Komunikasi Visual.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I, atas bimbingan, saran, masukan, nasehat serta motivasi dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
6. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, atas bimbingan, saran, masukan, nasehat serta motivasi dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
7. Ibu dan Bapak terkasih, Sariyem dan Alm. Ani Suwarno yang telah berjuang dan mengusahakan yang terbaik, walau bapak tidak punya cukup waktu untuk melihat saya memakai toga.
8. Kakak satu-satunya, Burhan yang telah membantu proses pengerjaan poster dengan detail, walau hanya untuk muncul dalam satu panel.

9. Teman-teman terbaik, Ismiali, Ita, Dini, Pipit, Jeni dan Fransiska yang telah meluangkan waktu mendengar keluh kesah serta mendukung dan membantu dalam proses pengerjaan maupun promosi karya.
10. Keni dan Redpanda, yang telah bersedia diwawancara sehingga data yang diperoleh semakin lengkap.
11. Laptop dan pen display tersayang yang terus bertahan walau harus menyala nyaris 24 jam untuk bekerja dan menuntaskan tugas di perkuliahan.
12. Jiwa dalam diri yang masih bertahan walau 2022 hingga 2024 adalah tahun yang sangat berat.
13. Lima teman berbulu yang sering menjadi sasaran luapan rasa lelah.
14. Serta pihak-pihak yang tentunya tidak bisa saya sebutkan satu-satu.

Tentunya penulisan, penyusunan serta pengkayaan Tugas Akhir Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan demi tercapainya karya yang lebih baik dan bermanfaat untuk berbagai pihak terkait serta dapat berperan nyata dalam upaya pelestarian hiu.

Yogyakarta, 10 Juni 2025



Rully Diana Tanjung

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Rully Diana Tanjung

NIM : 2012675024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis memberikan karya tugas akhir perancangan yang berjudul **“Perancangan Komik Web “The Beauty of The Sea” sebagai Upaya Pelestarian Hiu dengan Pendekatan Empati”** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolahnya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin maupun memberikan royalti kepada Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini yang dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 10 Juni 2025



Rully Diana Tanjung

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara dengan wilayah perairan yang menjadi rumah bagi ratusan spesies hiu. Akan tetapi, kekayaan itu justru menjadikan Indonesia sebagai negara penangkap hiu terbanyak di dunia. Di sisi lain, keberadaan hiu sudah semakin mengkhawatirkan, hingga berbagai spesies telah ditetapkan sebagai spesies terancam punah. Sayangnya, di Indonesia peraturan konservasi hiu yang telah diatur dalam undang-undang tidak disertai pengawasan yang ketat, sehingga di berbagai daerah, olahan hiu masih menjadi lauk umum yang dijual di rumah makan. Selain itu, adanya tradisi dan tersebarinya mitos khasiat sirip hiu sebagai obat kanker di kalangan masyarakat, menyebabkan permintaan produk olahan sirip hiu masih tinggi. Untuk itu, dalam ranah desain salah satu hal yang bisa dilakukan sebagai upaya pelestarian hiu adalah mengedukasi masyarakat menggunakan *storytelling* dengan media komik web “*The Beauty of The Sea*” melalui pendekatan empati. Hal tersebut dapat dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu pra produksi, mencakup pengumpulan dan olah data, desain karakter, pencarian referensi dan studi visual komik pesaing, kemudian dilanjutkan tahap produksi yaitu penyusunan naskah, visualisasi karakter, layout komik, *finishing*, juga pembuatan media pendukung, dan terakhir adalah pasca produksi, yaitu proses unggah ke laman webtoon kanvas dan promosi karya.

Kata kunci: hiu, storytelling, komik web

ABSTRACT

Indonesia has vast waters that are home to hundreds of shark species. However, this richness has ironically made Indonesia the largest shark-catching nation in the world. On the other hand, the existence of sharks has become increasingly concerning, with many species now classified as endangered. Unfortunately, in Indonesia, shark conservation regulations outlined in law are not accompanied by strict enforcement, resulting in shark-based dishes commonly sold in eateries across various regions. Additionally, cultural traditions and the widespread myth that shark fins can cure cancer contribute to the high demand for shark fin products. Therefore, within visual communication design, one effort to support shark conservation is to educate the public through storytelling using the webcomic medium “The Beauty of The Sea” with an empathetic approach. The development of the webcomic involves three stages: pre-production, which includes data collection and processing, character design, gathering references, and conducting visual studies of competing comics; followed by the production stage, which involves scriptwriting, character visualization, comic layout, finishing, and creating supporting media; and finally, the post-production stage, which includes uploading the comic to Webtoon Canvas and promoting the work.

Keyword: shark, storytelling, webcomic

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	8
I. Skematik Perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	11
A. Data Objek Perancangan	11
B. Landasan Teori	28
C. Tinjauan Perburuan Hiu dan Dampak Bagi Ekosistem.....	30
D. Tinjauan Komik web Yang Akan Dirancang.....	36
E. Tinjauan Komik web Pesaing di Pasaran	39
F. Analisis Data Lapangan	43
G. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	45
BAB III KONSEP DESAIN	47
A. Konsep Media	47
B. Konsep Kreatif	47

C. Program Kreatif.....	51
BAB IV PROSES DESAIN	86
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	86
B. GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>)	159
C. Poster Pameran.....	163
D. Katalog	163
E. Media Pendukung	164
BAB V PENUTUP.....	167
A. Kesimpulan	167
B. Saran	170
Daftar Pustaka	172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Perancangan Komik web “The Beauty of The Sea”.....	10
Gambar 2. 1 Contoh Komik Strip “Si Juki”.....	14
Gambar 2. 2 Seri Buku Komik “The Promised Neverland”	15
Gambar 2. 3 Novel Grafis “A Contract with God”	15
Gambar 2. 4 Komik Kompilasi “Kolak”.....	16
Gambar 2. 5 Contoh Komik Web “Sarimin”	16
Gambar 2. 6 Panel Edukasi dalam Komik web “Endometriosis? Siapa Takut!”	17
Gambar 2. 7 Contoh Komik Promosi.....	17
Gambar 2. 8 Komik Wayang “Garudayana”	18
Gambar 2. 9 Contoh Komik Silat “Si Buta dari Goa Hantu”	18
Gambar 2. 10 Contoh Komik yang Mengandalkan Gambar “Silent Horror”	20
Gambar 2. 11 Dialog Dalam Komik “Arum Daun”	20
Gambar 2. 12 Monolog Dalam Komik “How to Fight”	20
Gambar 2. 13 Narasi Dalam Komik “Omniscient Reader”	20
Gambar 2. 14 Frame Komik	21
Gambar 2. 15 Balon Kata.....	21
Gambar 2. 16 Contoh Efek Suara dalam Komik.....	22
Gambar 2. 17 Contoh Layout Komik web “Willow”	26
Gambar 2. 18 Contoh Komik Instagram “Tahilalats”	27
Gambar 2. 19 Triangle of Storytelling	29
Gambar 2. 20 Hiu Yang Siripnya Dipotong Hidup-Hidup Oleh Nelayan.....	30
Gambar 2. 21 Nelayan Membuang Kembali Hiu Hidup Yang Siripnya Telah Habis Dipotong.....	31
Gambar 2. 22. 20 Negara Penangkap Hiu Terbanyak Periode 2007-2018.....	31

Gambar 2. 23. Gambar 2. 22 20 Negara Penangkap Hiu Terbanyak Periode 2007-2018.	32
Gambar 2. 24. Hiu Putih Yang Menderita Tumor Mulut	33
Gambar 2. 25. Visual “Not Your Typical Reincarnation Story”	39
Gambar 2. 26. Visual “Cry or Better Yet, Beg”	39
Gambar 2. 27. Peringkat 10 Besar Webtoon Populer di Line Webtoon tanggal 30 Mei 2024	42
Gambar 2. 28. Komik web “For the Sake of Sita”	42
Gambar 2. 29. Visual Komik web “Cry, or Better Yet, Beg”	42
Gambar 2. 30. Komik “Vampire Lord’s Greatest Wife”	43
Gambar 2. 31. Komik “Adrift”	43
Gambar 3. 1. Referensi Gaya Visual Komik (1)	50
Gambar 3. 2. Referensi Gaya Visual Komik (2)	50
Gambar 3. 3. Referensi Desain Karakter Leiya	79
Gambar 3. 4. Referensi Desain Karakter Nematra.....	79
Gambar 3. 5. Referensi Desain Karakter Tetra	80
Gambar 3. 6. Referensi Desain Karakter Bhadrika.....	81
Gambar 3. 7. Referensi Desain Karakter Barata	82
Gambar 3. 8. Thresher Shark	82
Gambar 3. 9. Gaya Layout, Panel dan Balon Komik “Cry, Or Better Yet, Beg”	83
Gambar 3. 10. Tone Warna Komik (1)	83
Gambar 3. 11. Tone Warna Komik (2)	83
Gambar 3. 12. Contoh Cover di Line Webtoon.....	84
Gambar 3. 13. Contoh Thumbnail Vertikal di Webtoon Kanvas.....	85
Gambar 3. 14. Contoh Tampilan Daftar Chapter	85
Gambar 3. 15. Contoh Tampilan Utama	85
Gambar 4. 1. Desain Sabit Bhadrika	86
Gambar 4. 2. Desain Pedang Nematra	86
Gambar 4. 3. Desain Kalung Kerang Buatan Tetra.....	87
Gambar 4. 4. Desain Aksesoris Leiya/Nematra	87
Gambar 4. 5. Desain Karakter “Leiya”	87
Gambar 4. 6. Desain Karakter “Nematra”	88
Gambar 4. 7. Desain Karakter “Bhadrika”	88
Gambar 4. 8. Desain Karakter “Barata”	89
Gambar 4. 9. Desain Karakter “Tetra” sebelum time skip	89
Gambar 4. 10. Desain Karakter “Tetra” Setelah Time Skip.....	89
Gambar 4. 11. Desain Karakter “Lavie”	90
Gambar 4. 12. Panel dalam komik web “The Beauty of The Sea”	90
Gambar 4. 13. Panel dalam komik web “The Beauty of The Sea”	91
Gambar 4. 14. Panel dalam komik web “The Beauty of The Sea”	91
Gambar 4. 15. Balon Ornamen	92
Gambar 4. 16. Balon Runcing.....	92
Gambar 4. 17. Balon Oval	92
Gambar 4. 18. Beberapa Spesies Hiu yang Muncul Dalam Komik.....	93
Gambar 4. 19. Penyu Cacat dan Normal.....	93
Gambar 4. 20. Ikan Pari	93
Gambar 4. 21. Sketsa Prolog.....	94

Gambar 4. 22. Sketsa Chapter 1 (1).....	95
Gambar 4. 23. Sketsa Chapter 1 (2).....	96
Gambar 4. 24. Sketsa Chapter 1 (3).....	97
Gambar 4. 25. Sketsa Chapter 1 (4).....	98
Gambar 4. 26. Sketsa Chapter 2 (1).....	99
Gambar 4. 27. Sketsa Chapter 2 (2).....	100
Gambar 4. 28. Sketsa Chapter 2 (3).....	101
Gambar 4. 29. Sketsa Chapter 2 (4).....	102
Gambar 4. 30. Sketsa Chapter 2 (5).....	103
Gambar 4. 31. Sketsa Chapter 2 (6).....	104
Gambar 4. 32. Sketsa Chapter 3 (1).....	105
Gambar 4. 33. Sketsa Chapter 3 (2).....	106
Gambar 4. 34. Sketsa Chapter 3 (3).....	107
Gambar 4. 35. Sketsa Chapter 3 (4).....	108
Gambar 4. 36. Sketsa Chapter 3 (5).....	109
Gambar 4. 37. Sketsa Chapter 3 (6).....	110
Gambar 4. 38. Sketsa Chapter 4 (1).....	111
Gambar 4. 39. Sketsa Chapter 4 (2).....	112
Gambar 4. 40. Sketsa Chapter 4 (3).....	113
Gambar 4. 41. Sketsa Chapter 4 (4).....	114
Gambar 4. 42. Sketsa Chapter 5 (1).....	115
Gambar 4. 43. Sketsa Chapter 5 (2).....	116
Gambar 4. 44. Sketsa Chapter 5 (3).....	117
Gambar 4. 45. Sketsa Chapter 5 (4).....	118
Gambar 4. 46. Sketsa Chapter 5 (5).....	119
Gambar 4. 47. Sketsa Chapter 5 (6).....	120
Gambar 4. 48. Cover Serial.....	120
Gambar 4. 49. Thumbnail Vertikal.....	121
Gambar 4. 50. Thumbnail Episode Prolog – Episode 5.....	122
Gambar 4. 51. Logo Judul Komik Web	122
Gambar 4. 52. Final Desain Komik Chapter Prolog (1)	123
Gambar 4. 53. Final Desain Komik Chapter Prolog (2)	124
Gambar 4. 54. Final Desain Komik Chapter 1 (1).....	125
Gambar 4. 55. Final Desain Komik Chapter 1 (2).....	126
Gambar 4. 56. Final Desain Komik Chapter 1 (3).....	127
Gambar 4. 57. Final Desain Komik Chapter 1 (4).....	128
Gambar 4. 58. Final Desain Komik Chapter 1 (5).....	129
Gambar 4. 59. Final Desain Komik Chapter 1 (6).....	130
Gambar 4. 60. Final Desain Komik Chapter 2 (1).....	131
Gambar 4. 61. Final Desain Komik Chapter 2 (2).....	132
Gambar 4. 62. Final Desain Komik Chapter 2 (3).....	133
Gambar 4. 63. Final Desain Komik Chapter 2 (4).....	134
Gambar 4. 64. Final Desain Komik Chapter 2 (5).....	135
Gambar 4. 65. Final Desain Komik Chapter 2 (6).....	136
Gambar 4. 66. Final Desain Komik Chapter 2 (7).....	137
Gambar 4. 67. Final Desain Komik Chapter 2 (8).....	138
Gambar 4. 68. Final Desain Komik Chapter 3 (1).....	139
Gambar 4. 69. Final Desain Komik Chapter 3 (2).....	140
Gambar 4. 70. Final Desain Komik Chapter 3 (3).....	141

Gambar 4. 71. Final Desain Komik Chapter 3 (4)	142
Gambar 4. 72. Final Desain Komik Chapter 3 (5)	143
Gambar 4. 73. Final Desain Komik Chapter 3 (6)	144
Gambar 4. 74. Final Desain Komik Chapter 3 (7)	145
Gambar 4. 75. Final Desain Komik Chapter 3 (8)	146
Gambar 4. 76. Final Desain Komik Chapter 4 (1)	147
Gambar 4. 77. Final Desain Komik Chapter 4 (2)	148
Gambar 4. 78. Final Desain Komik Chapter 4 (3)	149
Gambar 4. 79. Final Desain Komik Chapter 4 (4)	150
Gambar 4. 80. Final Desain Komik Chapter 4 (5)	151
Gambar 4. 81. Final Desain Komik Chapter 5 (1)	152
Gambar 4. 82. Final Desain Komik Chapter 5 (2)	153
Gambar 4. 83. Final Desain Komik Chapter 5 (3)	154
Gambar 4. 84. Final Desain Komik Chapter 5 (4)	155
Gambar 4. 85. Final Desain Komik Chapter 5 (5)	156
Gambar 4. 86. Final Desain Komik Chapter 5 (6)	157
Gambar 4. 87. Final Desain Komik Chapter 5 (7)	158
Gambar 4. 88. Barcode Link Komik	159
Gambar 4. 89. Graphic Standard Manual	162
Gambar 4. 90. Poster Pameran	163
Gambar 4. 91. Mockup Poster Pameran	163
Gambar 4. 92. Katalog Pameran	163
Gambar 4. 93. Media Pendukung Sticker	164
Gambar 4. 94. Media Pendukung Keychain	165
Gambar 4. 95. Media Pendukung QR Card	165
Gambar 4. 96. Media pendukung T-shirt	166

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Naskah Prolog	55
Tabel 3. 2. Naskah Chapter 1	60
Tabel 3. 3. Naskah Chapter 2	65
Tabel 3. 4. Naskah Chapter 3	69
Tabel 3. 5. Naskah Chapter 4	72
Tabel 3. 6. Naskah Chapter 5	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Pengunggahan Karya	175
Lampiran 2. Review dan Promosi dari Para Pembaca	175
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara	176
Lampiran 4. Dokumentasi Sidang	177
Lampiran 5. Dokumentasi Pameran	177
Lampiran 6. Lembar Konsultasi	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan biota laut yang sangat melimpah. Tidak dapat dipungkiri, dengan bentuk Negara Indonesia yang terdiri dari susunan pulau-pulau menjadikan wilayah laut mendominasi wajah Indonesia. Salah satu kekayaan hayati Indonesia dalam ekosistem laut adalah hidupnya beragam jenis ikan, yang satu di antaranya ialah hiu. Sayangnya saat ini hiu menjadi bagian dalam daftar hewan yang terancam kepunahan, hal ini dikarenakan adanya perburuan hiu yang terjadi secara *massive*. Berdasarkan data tercatat dari FAO FishStas pada periode 2007-2018, Indonesia menempati posisi pertama sebagai negara dengan perburuan hiu terbanyak. Kasus perburuan hiu di Indonesia terjadi di berbagai wilayah, seperti yang dilansir dalam artikel berita Media Indonesia berjudul “Laut Aru Jadi Lokasi Pemburuan dan Eksploitasi Hiu di Indonesia” yang dipublikasikan tanggal 23 Agustus 2021, juga dalam artikel berita Mongabay berjudul “Perburuan Hiu-Pari yang Tak Pernah Mati” yang dipublikasikan tanggal 5 September 2022, serta artikel berita Tempo.co berjudul “Perburuan Sirip Hiu Masih Berlangsung Terbuka di Indramayu” Yang dipublikasikan pada tanggal 7 Juni 2019. Selain artikel-artikel tersebut, masih banyak berita perburuan hiu di Indonesia yang tersebar di media online.

Banyaknya kasus perburuan hiu ini juga diiringi oleh tersebarnya mitos tentang sirip hiu yang memiliki banyak khasiat medis, salah satu yang paling populer adalah kepercayaan tentang sirip hiu yang mampu menyembuhkan kanker, kepercayaan ini bermula dari resep pengobatan herbal turun-temurun asal China. Sehingga permintaan pasar akan sirip hiu meningkat drastis, akibatnya harga jual sirip hiu melambung. Lingkaran inilah yang menyebabkan para nelayan sirip hiu sulit untuk berhenti berburu dan berakhir menjadi sumber pencaharian mereka. Namun, tidak semua bagian dari hiu memiliki harga jual yang sama, berbanding jauh dari harga sirip, daging hiu justru memiliki harga jual yang sangat rendah. Karena itu, nelayan sering kali memutilasi hidup-hidup hiu tangkapan mereka hanya untuk mengambil seluruh siripnya dan melepaskan

kembali tubuh hiu untuk mati perlahan karena tekanan air maupun sebagai santapan predator. Hal ini mereka lakukan untuk mengurangi beban muatan kapal, ketika mereka tidak membawa tubuh hiu secara utuh, mereka akan memiliki tempat yang lebih luas untuk memuat lebih banyak lagi sirip hiu hingga memperoleh keuntungan yang lebih banyak. Praktik ini tentu sangat disayangkan, jika terus berlanjut, kepunahan hiu akan segera terjadi. Hilangnya hiu dalam rantai makanan sebagai pemangsa puncak akan mempengaruhi keseimbangan ekosistem dan dapat berakibat fatal bagi keberlangsungan biota laut yang lain.

Dalam ranah desain, salah satu hal yang bisa dilakukan untuk menangani masalah ini adalah dengan melakukan pencegahan dan edukasi yang menyasar kalangan anak muda hingga dewasa untuk menghentikan rantai perburuan secara turun-temurun antar generasi, serta memberikan himbauan untuk mengurangi konsumsi sirip hiu. salah satu caranya adalah melakukan komunikasi dengan pendekatan empati. Menurut Hurlock dalam (Fitriyani, 2015:12) empati adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengerti perasaan dan emosi orang lain, juga kemampuan untuk membayangkan diri sendiri berada di situasi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Dalam rancangan ini, pendekatan empati akan dilakukan melalui *storytelling* dalam wujud rangkaian gambar berlanjut yang menunjukkan perburuan hiu dari sudut pandang alam dan biota laut. Sehingga para pembaca dapat merasakan dan mengetahui penderitaan seperti apa yang dialami oleh hiu-hiu ketika mereka harus menghadapi kematian akibat tidak dapat bergerak karena praktik pemotongan sirip, juga kondisi ekosistem laut ketika hiu menghilang.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis akan merancang sebuah komik web berjudul "*The Beauty of The Sea*". Judul tersebut merupakan sebuah sarkasme, *beauty* (indah) yang dimaksud adalah keindahan laut di mana ekosistem terjaga akibat adanya perputaran rantai makanan. Ketika hiu punah akibat eksploitasi, maka keindahan itu akan kacau, setelah terputusnya rantai makanan akibat adanya predator puncak yang hilang.

Sedangkan komik web merupakan komik digital berformat memanjang ke bawah yang dapat dinikmati secara online melalui gawai. Karena berwujud

sebuah komik, perancangan ini akan meleburkan penjelasan ke dalam cerita. Sehingga informasi dan edukasi akan dijelaskan melalui *storytelling*, dan diperkuat oleh ilustrasi yang menarik dan informatif. Dengan begitu, masalah yang diangkat bukan hanya akan dilihat sebagai pembelajaran, tapi juga sebagai media hiburan yang memuat pesan tersirat, sehingga diharapkan dapat meraih *audience* yang lebih luas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana cara membuat *storytelling* upaya pelestarian hiu menggunakan media komik web berjudul “*The Beauty of The Sea*” dengan pendekatan empati?

C. Batasan Masalah

Batasan dari perancangan ini adalah:

- a. Target *audience* dibatasi pada kisaran usia 13 – 32 tahun.
- b. Konten dibatasi pada masalah perburuan hiu di Indonesia.
- c. Konten dibatasi pada masalah keberlangsungan hidup hiu akibat perburuan sirip.
- d. Konten mencakup rusaknya ekosistem laut akibat berkurang atau punahnya spesies hiu.
- e. Edukasi mengenai jenis-jenis hiu yang dilindungi.
- f. Keadaan sosial nelayan yang memburu hiu.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat *storytelling* dengan media komik web yang mengangkat kisah perburuan hiu sebagai salah satu kampanye penolakan perburuan hiu melalui pendekatan empati yang menyasar kalangan remaja hingga dewasa sebagai bentuk upaya pelestarian dan edukasi.

E. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari rancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Perancangan ini akan menunjukkan bagaimana sebuah data dan informasi dapat dileburkan kedalam sebuah cerita yang dinamis melalui *storytelling* sehingga dapat dinikmati sebagai hiburan sekaligus mampu menambah wawasan pembaca.

b. Bagi Dunia Pendidikan

- 1) Sebagai media edukasi mengenai pentingnya hiu dalam rantai makanan untuk ekosistem laut.
- 2) Sebagai media edukasi tentang jenis-jenis hiu yang dilindungi.
- 3) Sebagai edukasi mengenai adanya praktik perburuan sirip hiu.

c. Bagi Instansi Pendidikan

- 1) Sebagai sarana media edukasi kreatif mengenai ekosistem laut.
- 2) Sebagai inspirasi media edukasi yang tidak hanya mengunggulkan informasi tapi juga mengunggulkan aspek kreativitas yang bersifat hiburan seperti halnya kisah dongeng.
- 3) Sebagai inspirasi karya komik web bertemakan masalah lingkungan dan ekosistem.
- 4) Sebagai inspirasi dan referensi dalam merancang media pembelajaran yang menarik.
- 5) Sebagai sarana diskusi mengenai aspek sosial dalam peristiwa perburuan sirip hiu.

d. Bagi Masyarakat dan Target *Audience*.

- 1) Sebagai hiburan yang dibaca di waktu luang.
- 2) Menambah pengetahuan mengenai adanya perburuan hiu yang mengkhawatirkan dan tidak manusiawi.
- 3) Memberikan pengetahuan tentang dampak perburuan hiu secara berlebihan.

e. Manfaat bagi dunia komik web

1) Bagi Kreator

Diharapkan komik ini dapat menjadi inspirasi para kreator Indonesia untuk berani mengangkat masalah eksploitasi satwa Indonesia ke dalam sebuah rangkaian cerita komik yang menarik.

2) Bagi Industri Komik Web

Sebagai salah satu variasi judul cerita yang mengandung nilai pembelajaran bagi pembaca.

F. Definisi Operasional

Penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam perancangan sebagai berikut:

1. Biota Laut

Biota laut adalah semua makhluk hidup di laut termasuk tumbuhan dan hewan.

2. Komik web

Komik web adalah komik digital dengan format memanjang ke bawah yang dapat diakses melalui media digital.

3. *Storytelling*

Storytelling adalah kegiatan bercerita yang menggambarkan suatu peristiwa maupun kisah fiksi.

4. Pelestarian

Sebuah upaya untuk melindungi spesies tertentu agar tidak mencapai kepunahan.

5. Ekosistem

Ekosistem adalah interaksi dan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

6. Empati

Empati adalah kemampuan seseorang untuk merasakan serta memahami posisi dan pikiran orang lain.

G. Metode Perancangan

a. Data yang Dibutuhkan

1) Data Verbal

Merupakan data teori mengenai hukum penangkapan hiu, mitos dan penelitian tentang sirip hiu, berita-berita ditemukannya penangkapan hiu ilegal, dampak punahnya hiu terhadap ekosistem laut yang didapat dari sumber-sumber tertulis seperti artikel, jurnal, dan sumber tertulis lain yang kredibel.

2) Data Visual

Merupakan data yang didapat dari sumber visual berupa ilustrasi, infografis, audio visual, foto dokumentasi yang berkaitan dengan perburuan sirip hiu.

b. Teknik Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka dan Sumber Tertulis

Mengumpulkan data melalui sumber literatur seperti karya tulis, buku, jurnal untuk mendapat informasi mengenai topik perancangan.

2) Internet

Mengumpulkan data berupa ilustrasi, video, artikel berita, dan data yang bersumber dari website melalui sumber terpercaya di internet.

3) Wawancara terhadap konsumen olahan hiu.

4) Penyebaran kuesioner kepada target *audience*.

c. Kajian Pustaka

Sebelumnya, telah ada berbagai karya yang menceritakan tentang masalah perburuan hiu, di antaranya adalah perancangan buku ilustrasi oleh Hans Kristian Gunawan, Maria Nala Damajanti dan Cindy Muljosumarto dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra yang berjudul "*Perancangan Buku Ilustrasi Edukatif Upaya Pelestarian Ikan Hiu*" yang diterbitkan tahun 2016. Perancangan ini memiliki konten serupa tapi menggunakan media edukasi

yang berbeda. Buku tersebut berisi penjelasan tentang hiu, peran hiu dalam ekosistem, perburuan hiu, hingga mitos tentang sirip hiu bagi kesehatan.

Selanjutnya adalah perancangan buku ilustrasi mengenai pelestarian hiu untuk anak usia 6-12 tahun yang berjudul “*Roli Si Penolong*” oleh Angelica Agustine, Tri Hadi Wahyudi dan Retno Widya Hapsari yang diterbitkan tahun 2019. Buku ini menceritakan tentang peran hiu dalam ekosistem, dengan karakter utamanya adalah seekor hiu bernama Roli. Karena peruntukannya adalah untuk anak-anak, buku ini memiliki cerita singkat dengan total 16 halaman berilustrasi.

Selain itu, ada pula sebuah komik web berjudul “*Unlocking the Log*” karya Tattera yang diterbitkan pada tahun 2021. Pada episode pertama, komik tersebut menceritakan tentang keserakahan dan ketidakpedulian manusia terhadap lingkungan sehingga mencemari laut sedemikian rupa. Dalam episode ini, digambarkan bagaimana para hewan menderita akibat sampah tidak terurai, di beberapa panel juga menunjukkan adanya beberapa hiu dengan seluruh sirip yang terpotong. Hiu-hiu tersebut terindikasi sebagai korban perburuan sirip hiu oleh nelayan.

Namun, dari beberapa karya di atas, masalah perburuan hiu ini belum dibahas secara luas, antara penyebab dan akibatnya, setiap karya berisi sepotong informasi saja. Juga dalam perancangan buku ilustrasi edukatif, informasi disampaikan dalam bentuk narasi penjelasan, meskipun memiliki ilustrasi penjelas, tapi penjelasan tetap berbentuk paragraf panjang. Untuk itu, kebaruan dari perancangan ini adalah dengan menceritakan isu perburuan sirip hiu serta eksploitasi secara utuh, dari penyebab, isu, hingga dampak. Disertai informasi tentang peran hiu dalam ekosistem, jenis-jenis hiu dilindungi, serta masalah sosial yang berkaitan. Seluruh informasi tersebut akan disajikan dalam bentuk sebuah *storytelling* yang dinamis dan tidak kaku hingga tidak ada sekat antara alur cerita dengan pemaparan data.

d. Perancangan Konsep

Merancang konsep komik web berdasarkan hasil olah data dari data yang telah dikumpulkan. Konsep perancangan ini mencakup naskah cerita, konsep visual dan desain karakter.

e. Storyboard

Naskah cerita kemudian diterjemahkan ke dalam rangka visual komik web yang berwujud gambar kasar sebagai acuan dasar pembuatan komik.

f. *Finalisasi*

Finalisasi komik ini mencakup beberapa tahap, yaitu sketsa, *lining*, *coloring* dan *finishing*. Untuk selanjutnya komik yang telah jadi akan diterbitkan melalui *platform* Webtoon Kanvas.

H. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis data 5W+1H

a. *What*

Perancangan ini dirancang sebagai respon terhadap banyaknya kasus perburuan sirip hiu ilegal di Indonesia dengan menggunakan cara yang tidak manusiawi.

b. *Who*

Komik ini ditargetkan kepada anak muda hingga dewasa kisaran usia 13 hingga 32 tahun, ketika seseorang dinilai telah memahami empati dan mampu mengambil keputusan. Tapi tidak menutup kemungkinan komik ini juga bisa dinikmati oleh pembaca dengan usia diluar target *audience*.

c. *Why*

Perancangan ini dibuat karena hingga saat ini kasus perburuan sirip hiu masih terjadi di Indonesia. Meskipun pemerintah daerah telah mengeluarkan aturan tentang pelarangan perburuan hiu dan aturan

kementerian tentang perlindungan spesies hiu dilindungi serta melakukan tinjauan pada pasar-pasar ikan. Sayangnya aturan ini masih memiliki banyak celah, salah satunya adalah kurangnya sosialisasi dari pemerintah kepada para nelayan dan masyarakat luas mengenai aturan tersebut.

d. When

Perancangan ini mulai dilakukan di tahun 2024, di mana praktik perburuan sirip hiu masih terjadi hingga saat proposal ini dibuat.

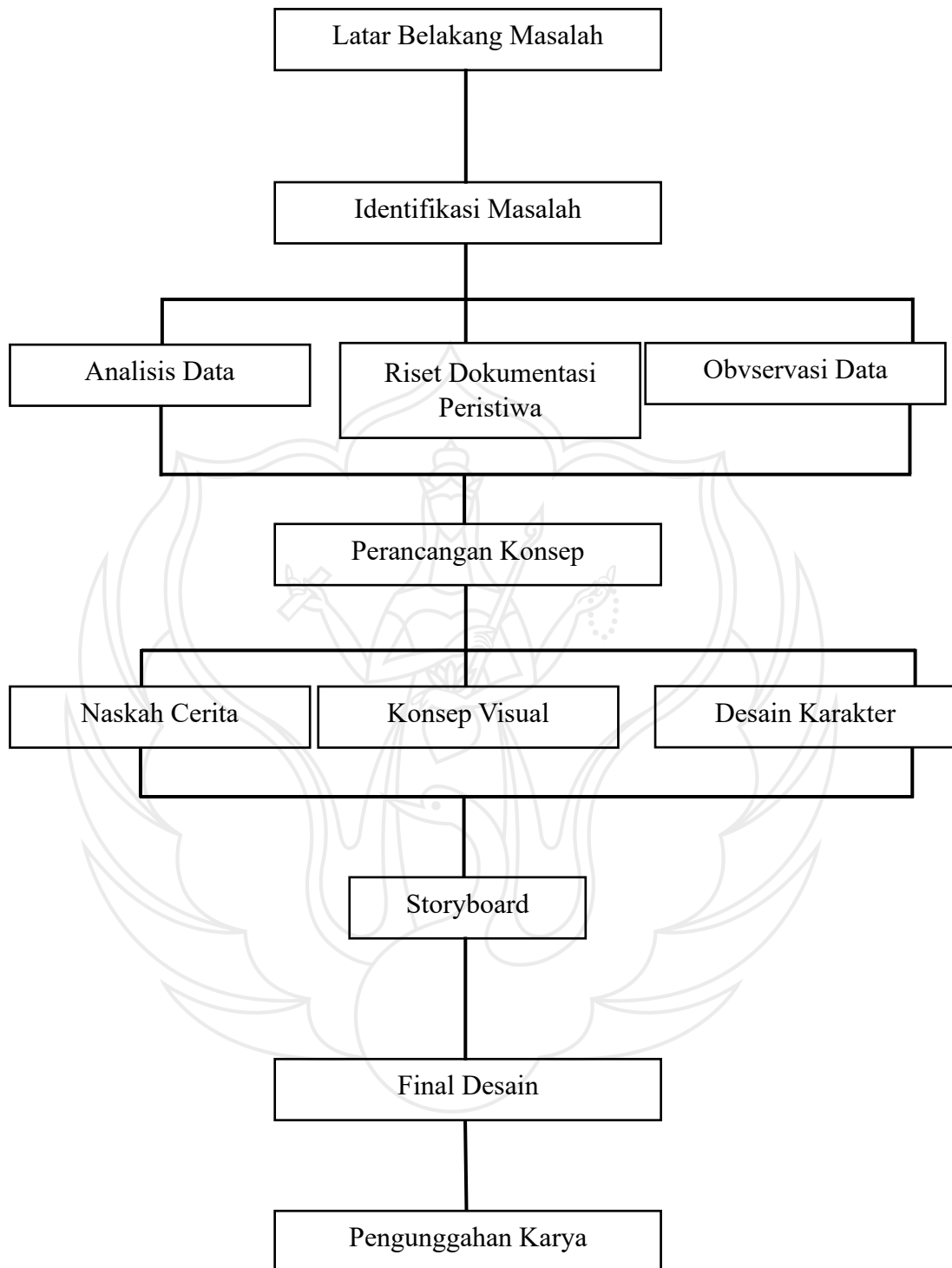
e. Where

Perancangan ini akan dipublikasikan di Webtoon Kanvas Indonesia

f. How

Proses perancangan komik web “*The Beauty of The Sea*” akan melewati tiga tahap yaitu, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi mencakup pembuatan konsep cerita yang memuat pengumpulan dan pengolahan data terkait permasalahan yang diangkat, pencarian referensi dan studi visual terhadap komik-komik web populer, pembuatan desain karakter, studi warna dan lain sebagainya. Sedangkan produksi mencakup penyusunan naskah cerita, visualisasi karakter, pembuatan komik web berdasarkan naskah, referensi serta study visual dan warna yang telah dilakukan pada pra produksi, juga pembuatan media pendukung. Kemudian dilanjutkan pada tahap pasca produksi yaitu publikasi karya melalui *platform* Webtoon Kanvas serta promosi karya.

I. Skematik Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan Komik web "*The Beauty of The Sea*"
(Sumber: Rully Diana Tanjung, 2024)