

PERANCANGAN KOMIK
PROMOSI PARIWISATA PENANGKARAN BERUANG MADU
DI BALIKPAPAN



KARYA DESAIN

oleh:

Hasnaul Ihtarosa

NIM: 1412319024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

PERANCANGAN KOMIK
PROMOSI PARIWISATA PENANGKARAN BERUANG MADU
DI BALIKPAPAN



KARYA DESAIN

oleh:

Hasnaul Ihtarosa

NIM 1412319024

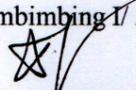
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2019

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK PROMOSI PARIWISATA PENANGKARAN BERUANG MADU DI BALIKPAPAN diajukan oleh Hasnaul Ihtarosa, NIM 1412319024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,


Drs. Wibowo, M.Sn.
NIP. 19570318 198703 1 002

Pembimbing II/ Anggota,


Edi Jatmiko, S.Sn., M. Sn.
NIP NIP19850103 201504 1 001

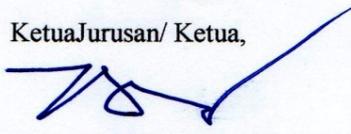
Cenditel Anggota,


FX. Widyatmoko, M.Sn.
NIP/ 19750710 200501 1 001

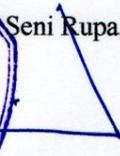
Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,


Indiria Maharisi, S.Sn, M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan/ Ketua,


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 005




Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

Dr. Suastiwati, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

*“Practice makes right,
Repetitions make perfect”*

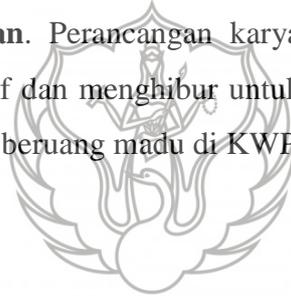
- Hasnaul Ihtarosa -



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan rahmatnya yang diberikan kepada kita hingga detik ini, karena atas Perkenannya lah laporan Tugas Akhir **Perancangan Komik Promosi Pariwisata Penangkaran Beruang Madu Di Balikpapan** dapat terselesaikan.

Perancangan Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir merupakan puncak dari pendidikan dalam menerapkan ilmu yang sudah diterima selama menjalani masa studi. Ilmu-ilmu yang diterima kemudian diterapkan dan dituangkan ke dalam sebuah karya, yakni **Perancangan Komik Promosi Pariwisata Penangkaran Beruang Madu Di Balikpapan**. Perancangan karya ini bertujuan untuk merancang komik yang informatif dan menghibur untuk menarik minat dan mengedukasi masyarakat mengenai beruang madu di KWPLH Balikpapan.



Yogyakarta, 24 Januari 2019

Hasnaul Ihtarosa

1412319024

UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Berkat bantuan dan dukungan tersebut, perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M. T., selaku Ketua Jurusan Desain
4. Bapak Indiria Maharsi, S. Sn., M. Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Pak Drs. Wibowo, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang sangat membantu Tugas Akhir Perancangan ini dengan sabar dan baik hati. Banyak ilmu yang sangat bermanfaat yang penulis dapatkan dari Bapak. Terima kasih banyak, Pak Wibowo.
6. Pak Edi Jatmiko, S.Sn., M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang penulis sudah tidak dapat berkata apa-apa lagi karena banyak hal yang sudah Pak Edi berikan ke penulis begitu berharga.
7. Pak Petrus Gogor Bangsa, M. Sn., selaku Dosen Wali.
8. Pak FX. Widyatmoko, M. Sn., selaku *cognate* yang telah membantu dalam perbaikan Tugas Akhir penulis.
9. Seluruh dosen di Program Studi DKV ISI Yogyakarta. Terima kasih banyak atas semua ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
10. Allah SWT atas kehendaknya yang telah memberikan kemudahan dan kesehatan kepada penulis untuk menyelesaikan perancangan ini hingga akhir.
11. Kedua orang tua, Mama Salmiah dan Bapak Wagianto yang tiada henti mendo'akan anaknya dan membantu segalanya selama perjalanan Tugas Akhir ini. Rela bolak-balik Samarinda-Balikpapan-Yogyakarta untuk melakukan observasi demi perancangan Tugas Akhir ini sukses. Mama yang sudah membantu men-*display* pameran penulis hingga selesai. Kasih sayang mereka tidak akan pernah penulis lupakan. Terima kasih untuk mama dan bapak.

12. Saudara kembar, Hasnaul Husna yang juga sama-sama satu perjuangan menyelesaikan skripsi. Terima kasih banyak sudah membantu mengerjakan karyaku dan bolak-balik ke percetakan untuk mengambilkan bahan *display*.
13. Kakak kandung, Annisa Nisfihani. Terima kasih banyak sudah sangat membantu mengerjakan karya komik penulis di penghujung *deadline* hingga selesai.
14. Kakak ipar, Nur Ghazali Baskara Putra. Terima kasih banyak kak sudah ikut menyemangati dan menghibur saat penulis hilang semangat.
15. Kekasih, Chandriawan Haesa Akbar. Terima kasih sudah setia menemani dan membantu pengerjaan Tugas Akhir ini sampai tidak lelah mendengarkan curhatan, stress, omelan, dan kebimbangan yang dirasakan penulis.
16. Aulia Mareta Ratri, teman seangkatan yang sama-sama pejuang TA yang sudah mendengarkan curhatan penulis dan pemberi semangat selama pengerjaan Tugas Akhir.
17. Afrilya Puji Prayoga, teman seangkatan yang sama-sama pejuang TA, pemberi semangat dan yang selalu siap memberikan jawaban setiap pertanyaan penulis mengenai TA.
18. Labib Ahmadin Na'il, teman seangkatan yang sama-sama pejuang TA, pemberi motivasi yang juga siap memberikan jawaban setiap pertanyaan penulis mengenai TA.
19. Nabila Nurul Siddiqi, teman seperjuangan TA yang membantu pendaftaran sidang dengan senang hati mengantarkan kesana-kemari dan menenangkan penulis saat tegang menghadapi sidang.
20. Teman-teman satu angkatan 2014 DKV ISI Yogyakarta yang sudah menyemangati. Terima kasih banyak.
21. Tetangga sebelah, Mama Maeda dan Bapak Maeda, terima kasih banyak sudah membantu *display* pameran penulis.
22. *Driver* GoJek yang senantiasa mengantarkan kesana-kemari saat percetakan karya dan barang-barang *display*. Terima kasih banyak.

Yogyakarta, 24 Januari 2019

Hasnaul Ihtarosa
1412319024

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasnaul Ihtarosa
NIM : 1412319024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK PROMOSI PARIWISATA PENANGKARAN BERUANG MADU DI BALIKPAPAN**, telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 24 Januari 2019

Hasnaul Ihtarosa
1412319024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasnaul Ihtarosa
NIM : 1412319024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI YOGYAKARTA, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK PROMOSI PARIWISATA PENANGKARAN BERUANG MADU DI BALIKPAPAN**, dengan demikian penulis memberikan kepada UPT ISI YOGYAKARTA hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2019

Hasnaul Ihtarosa
1412319024

PERANCANGAN KOMIK PROMOSI PARIWISATA PENANGKARAN BERUANG MADU DI BALIKPAPAN

Oleh: Hasnaul Ihtarosa

ABSTRAK

Beruang madu atau dalam istilah asing Sun Bear merupakan salah satu familia terkecil dari 8 familia (keluarga) beruang di seluruh dunia. Hanya ada dua di antaranya yang masih berstatus lestari (*least concern*) menurut IUCN, yaitu beruang hitam dan beruang cokelat di Amerika Serikat bagian Utara, sedangkan untuk jenis beruang madu disinyalir terancam punah jika tidak segera ditangani. Salah satu persebaran beruang madu terbesar ialah di Balikpapan yang ditangani oleh KWPLH (Kawasan Wisata Pendidikan Lingkungan Hidup). Kondisi KWPLH cukup mengkhawatirkan karena kepedulian masyarakat mengenai pemeliharaan Beruang Madu ini masih kurang. Beberapa solusi untuk mengatasi persoalan di atas salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran kreatif yaitu komik. Dengan adanya suatu media pembelajaran seperti komik, maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai bentuk media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media, proses penyampaian dan penerimaan informasi menjadi menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: Komik, Beruang Madu, KWPLH, Balikpapan

***DESIGNING PROMOTIONAL COMIC OF SUN BEAR CAPTIVITY
TOURISM IN BALIKPAPAN***

By: Hasnaul Ihtarosa

ABSTRACT

Sun Bear is one of the smallest families of 8 bear families throughout the world. Only two of them are least concern according to IUCN, namely black bears and brown bears in the United States and the Northern land, while those of the sun bear species are threatened with extinction if not addressed immediately. One of the biggest captivity of sun bears is in Balikpapan, which is handled by KWPLH (Kawasan Wisata Pendidikan Lingkungan Hidup). The condition of KWPLH is quite alarming because the community's concern about the maintenance of the Sun Bear is still lacking. Some solutions to overcome the problems above are one of them is by using creative media, which is comics. With the existence of a learning media such as comics, verbal and written traditions in the learning process can be enriched with various forms of learning media. By utilizing the media, the process of delivering and receiving information becomes interesting and fun.

Keywords: Comic, Sun Bear, KWPLH, Balikpapan

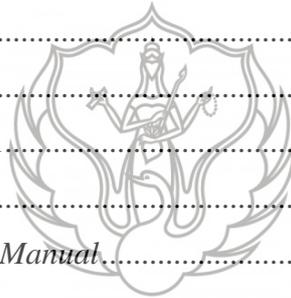
DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| KATA PENGANTAR | i |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | iv |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | v |
| ABSTRAK | vi |
| <i>ABSTRACT</i> | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah..... | 4 |
| 1. Batasan Konten..... | 4 |
| 2. Batasan Wilayah | 4 |
| 3. Batasan Media | 4 |
| D. Tujuan Perancangan..... | 4 |
| E. Manfaat Perancangan..... | 4 |
| 1. Manfaat teoritis..... | 4 |
| 2. Manfaat praktis..... | 5 |
| F. Definisi Operasional..... | 5 |
| 1. Pengertian Komik..... | 5 |
| 2. Pengertian Promosi..... | 5 |
| 3. Pengertian Pariwisata | 5 |
| 4. Deskripsi Penangkaran | 6 |
| 5. Deskripsi Beruang Madu..... | 6 |
| 6. Deskripsi Balikpapan | 6 |
| G. Metode Perancangan | 6 |
| 1. Metode Pengumpulan Data | 7 |
| 2. Instrument..... | 7 |
| 3. Metode Analisis Data | 7 |

| | |
|--|----|
| 4. Metode Konsep Desain | 7 |
| H. Skematika Perancangan | 9 |
| I. Tinjauan Pustaka | 10 |
| 1. Komik | 10 |
| BAB II..... | 12 |
| IDENTIFIKASI DAN ANALISIS..... | 12 |
| A. Identifikasi..... | 12 |
| 1. Tinjauan Visual | 12 |
| 2. Tinjauan Literatur Tentang Promosi | 17 |
| B. Tinjauan Literatur tentang Pariwisata | 19 |
| 1. Teori Pariwisata..... | 19 |
| 2. Jenis-jenis Pariwisata | 20 |
| C. Tinjauan Literatur Tentang Komik | 21 |
| 1. Teori Komik | 21 |
| 2. Jenis Bentuk Komik | 22 |
| 3. Elemen-elemen Komik..... | 24 |
| 4. Prosedur Perancangan Komik..... | 42 |
| D. Tinjauan Literatur Tentang Komik Strip (<i>Comic Strips</i>)..... | 48 |
| 1. Pemahaman Komik Strip..... | 48 |
| 2. Sejarah Komik Strip | 48 |
| 3. Unsur-unsur Komik Strip | 50 |
| 4. Jenis dan Format Komik Strip..... | 51 |
| E. Tinjauan Visual Storytelling Dalam Komik | 51 |
| F. Industri Komik | 61 |
| G. Studi Literatur tentang Pembelajaran Visual | 62 |
| H. Studi Literatur tentang KWPLH (Kawasan Wisata Pendidikan Lingkungan Hidup)..... | 64 |
| I. Studi Literatur tentang Beruang Madu..... | 66 |
| 1. Beruang Madu | 66 |
| 2. Karakteristik Beruang Madu | 67 |
| 3. Makanan dan Pola Makan | 67 |
| 4. Habitat | 68 |
| 5. Reproduksi..... | 68 |

| | |
|---|-----|
| J. Studi Eksisting | 68 |
| 1. Persamaan..... | 68 |
| 2. Perbedaan | 69 |
| K. Analisis..... | 69 |
| 1. Analisis Media Buku Komik Beruang Madu | 69 |
| 2. Analisis Target Audience | 70 |
| BAB III | 73 |
| STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL | 73 |
| A. Konsep Kreatif | 73 |
| 1. Tujuan Kreatif | 74 |
| 2. Strategi Kreatif | 75 |
| B. Strategi Visual..... | 81 |
| 1. Tema Utama | 81 |
| C. Konsep Komik | 85 |
| 1. Judul | 85 |
| 2. Tema..... | 85 |
| 3. Sinopsis | 85 |
| 4. Setting..... | 86 |
| 5. Plot cerita..... | 86 |
| 6. Storyline | 88 |
| D. Strategi Media | 111 |
| 1. Analisis SWOT..... | 111 |
| 2. Media Utama | 112 |
| 3. Media Pendukung..... | 113 |
| E. Program Kreatif..... | 115 |
| 1. Media Utama | 115 |
| 2. Media Pendukung..... | 115 |
| F. Biaya Kreatif | 116 |
| BAB IV | 117 |
| VISUALISASI..... | 117 |
| A. Data Visual..... | 117 |
| 1. Data Visual Karakter Tokoh..... | 117 |
| 2. Data Visual Setting..... | 119 |

| | |
|--|-----|
| 3. Data Visual Properti | 120 |
| B. Studi Visual..... | 120 |
| 1. Studi Gaya Visual..... | 120 |
| 2. Studi Visual Karakter | 120 |
| 3. Studi Visual Tipografi | 123 |
| 4. Studi Visual Balon Kata | 123 |
| 5. Studi Visual Warna | 123 |
| C. Perancangan Komik | 124 |
| 1. Cover | 124 |
| 2. Isi Komik..... | 125 |
| D. Media Pendukung | 167 |
| 1. Poster | 167 |
| 2. Goodie Bag..... | 168 |
| 3. Pembatas Buku | 168 |
| 4. Sticker..... | 169 |
| 5. Mug | 169 |
| 6. Gantungan Kunci..... | 170 |
| E. Komik..... | 170 |
| F. <i>Graphic Strandard Manual</i> | 170 |
| G. Katalog | 171 |
| BAB V..... | 172 |
| PENUTUP..... | 172 |
| A. Kesimpulan | 172 |
| B. Saran..... | 174 |
| DAFTAR PUSTAKA | 175 |
| WEBTOGRAFI | 177 |
| LAMPIRAN..... | 179 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beruang madu atau dalam istilah asing *Sun Bear* merupakan salah satu familia terkecil dari 8 familia (keluarga) beruang di seluruh dunia. Hanya ada dua di antaranya yang masih berstatus lestari (*least concern*) menurut IUCN, yaitu beruang hitam dan beruang cokelat di Amerika Serikat bagian Utara, sedangkan untuk jenis beruang madu disinyalir terancam punah jika tidak segera ditangani. Salah satu persebaran beruang madu terbesar ialah di Balikpapan yang ditangani oleh KWPLH (Kawasan Wisata Pendidikan Lingkungan Hidup). Namun yang mengkhawatirkan ialah tempat penangkaran beruang madu di Balikpapan itu terancam ditutup. Hal ini cukup meresahkan mengingat ketua DPRD Balikpapan menganggap bahwa pariwisata KWPLH tidak memberikan kontribusi untuk kota Balikpapan yang dapat dilihat dari PAD (Pendapatan Asli Daerah) yang tidak meningkat.

Salah satu wilayah konservasi beruang madu yang ada di Indonesia ialah Balikpapan yang merupakan salah satu tempat penyebaran beruang madu terbesar. Tidak heran jika beruang madu dijadikan maskot kota Balikpapan. Balikpapan adalah nama sebuah kota di Kalimantan Timur, 1,0 LS - 1,5 LS dan 116,5 BT - 117,5 BT dengan luas sekitar 503,3 km². Balikpapan berbatasan dengan beberapa wilayah antara lain seperti Kabupaten Kutai Kartanegara, Selat Makassar, dan Kabupaten Penajam Paser Utara. Balikpapan terkenal dengan bermacam-macam wisatanya, salah satunya adalah KWPLH yang merupakan sebuah pusat pendidikan observasi dan konservasi Beruang Madu.

Kondisi KWPLH cukup mengkhawatirkan karena kepedulian masyarakat mengenai pemeliharaan Beruang Madu ini masih kurang. Masih terdapat beruang yang cacat, misalnya saja seperti Bennie si beruang jantan yang tiba di KWPLH pada tahun 2004. 'Pemilik' Bennie dahulu telah mencabut cakar dan taringnya. Hal yang juga meresahkan ialah jumlah kunjungan di kawasan ini yang belum begitu memuaskan dan untuk masyarakat Indonesia diluar Balikpapan sendiri belum banyak yang tahu

KWPLH ini, sehingga tidak heran jika PAD kota Balikpapan tidak begitu meningkat dengan adanya enklosur ini. Namun meskipun begitu pemerintah sudah melakukan beberapa upaya untuk mengenalkan KWPLH ke khalayak yang lebih luas, KWPLH ini bisa diakses dengan mudah lewat situs website resminya <http://www.beruangmadu.org>. Di sana terdapat berbagai informasi mulai dari jumlah koleksi beruang madu yang ada, program-program yang berjalan, fasilitas-fasilitas yang dibangun dan lain sebagainya. Data yang mungkin yang harus ditambahkan ialah perkembangan jumlah pengunjung untuk melihat seberapa jauh upaya pemerintah dalam membangun KWPLH tersebut.

Berbanding terbalik dengan usaha pemerintah yang sudah sangat gencar untuk mengangkat nama KWPLH dengan membiayai segala bentuk pembangunan dan fasilitas, namun masih belum mampu menarik minat para wisatawan. Hingga sampai saat ini pembangunan KWPLH secara luas didanai melalui donasi-donasi, sedangkan biaya operasional dasar didanai oleh Pemerintah Kota Balikpapan. KWPLH saat ini mempekerjakan 41 pegawai, dimana 80% dari itu adalah warga sekitar. Namun jika ada faktor mengenai masih kurangnya hasil yang didapat, maka salah satu kekurangan itu terletak pada kurangnya media kreatif seperti perancangan akun sosial media yang masih sebatas Facebook dan Twitter, lalu kurangnya media visual untuk alat memperkenalkan KWPLH seperti komik.

Beberapa solusi untuk mengatasi persoalan di atas salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran kreatif. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai bentuk media pembelajaran. Dengan tersedianya media pembelajaran, maka dapat menciptakan berbagai situasi, menentukan berbagai macam metode penyampaian dan menciptakan iklim emosional yang menarik terhadap pengunjung dan calon pengunjung. Dengan demikian berbagai informasi tetap konkrit dan mudah dimengerti oleh pengunjung. Dengan memanfaatkan media, proses penyampaian dan penerimaan informasi menjadi menarik dan menyenangkan. Bila media pembelajaran ini dapat difungsikan secara tepat dan proporsional, maka proses penyampaian dan

penerimaan informasi dari pihak KWPLH ke pengunjung akan dapat berjalan efektif.

Beberapa contoh media pembelajaran kreatif yang sedang banyak diminati belakangan ini ialah seperti komik, animasi, game, video interaktif dan lain sebagainya. Namun diantara itu semua yang paling minim biaya produksi dan upaya pengerjaannya adalah komik, mengingat saat ini pemerintah dalam upaya memantapkan finansial KWPLH yang saat ini sedang jatuh, maka komik dipilih sebagai media yang akan digunakan. Saat ini komik sedang populer digunakan sebagai alat promosi. Komik adalah salah satu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah untuk dimengerti. Oleh sebab itu komik menggabungkan kekuatan gambar dan teks, yang dirangkai dalam suatu alur cerita dan gambar membuat informasi lebih mudah tersampaikan. Komik juga menjadi salah satu cara untuk mempromosikan sebuah barang. Sebut saja misalnya dulu Samsung Galaxy series sempat bekerjasama dengan Sweta Kartika dengan menggunakan komik Gray Dan Jingga untuk media promosinya. Contoh yang lain misalnya produk minuman sachet instan Good Day yang juga melirik komik sebagai media promosinya dengan menggandeng komikus dengan *pen name* maghfirare. Hal ini adalah fenomena baru yang sejalan dengan perkembangan zaman di era *digital* ini dimana masyarakat cenderung menggunakan akses internet untuk menyerap perkembangan info dan *trend* yang sedang berlaku, dan komik hadir sebagai media yang mudah untuk dipahami dan menghibur meskipun kontennya bisa saja informatif dalam menyampaikan informasi tertentu.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komik tentang beruang madu di KWPLH yang memiliki muatan informatif, edukatif, persuasif sekaligus menarik secara visual dan menghibur?

C. Batasan Masalah

1. Batasan Konten

Pembahasan dikhususkan pada aspek pengenalan kawasan KWPLH Balikpapan dan beruang madu yang ada di dalamnya, serta menjelaskan keadaan beruang madu saat ini yang diambang kepunahan.

2. Batasan Wilayah

Batasan wilayah di sini dimaksudkan pada hal-hal dan kondisi-kondisi yang terkait dengan beruang madu yang ada pada wilayah KWPLH Balikpapan yang mana daerah tersebut merupakan Penangkaran dengan jumlah beruang madu terbanyak.

3. Batasan Media

Media penyampai informasi menggunakan media komik yakni dengan format cetak dan digital, berukuran tidak lebih dari 21cm x 21 cm untuk komik cetak, dan lebar 700px memanjang ke bawah untuk komik digital, dimungkinkan agar mudah dibawa pada saat bepergian ataupun dibaca di rumah.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini ditujukan sebagai upaya pengenalan beruang madu di KWPLH yang memiliki muatan informatif, edukatif, persuasif sekaligus menarik secara visual dan menghibur melalui komik.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat teoritis

- a) Menambah literatur dan referensi bagi mahasiswa DKV dalam memahami, meneliti atau menciptakan komik strip untuk berbagai tujuan penciptaan karya.
- b) Menambah khasanah keilmuan dalam mengenal keberadaan ekosistem beruang madu dan habitatnya
- c) Menunjukkan bahwa strategi perkomikan atau ilustrasi merupakan teknik yang efektif dalam meningkatkan minat dan menarik lebih banyak pembaca disebabkan oleh informasi yang menghibur.

- d) Menjadi acuan dan contoh dalam dunia perkomikan atau ilustrasi dan buku bacaan mengenai salah satu cara penyampaian yang menarik mengenai isu yang ingin diangkat.
2. Manfaat praktis
- a) Meningkatkan kepedulian masyarakat tentang tingginya angka kepunahan beruang madu sehingga masyarakat memiliki empati dan kesadaran untuk bersama-sama menjaga dan melestarikan beruang madu.
 - b) Membantu mempermudah pembaca dalam memahami informasi yang ingin disampaikan dengan cara yang menyenangkan melalui komik strip yang diharapkan juga bisa membangkitkan kesadaran pembaca mengenai masalah kelangkaan beruang madu.

F. Definisi Operasional

1. Pengertian Komik

Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal).

2. Pengertian Promosi

Promosi adalah segala bentuk komunikasi yang digunakan untuk menginformasikan (*to inform*), membujuk (*to persuade*), atau mengingatkan orang-orang tentang produk yang dihasilkan organisasi, individu, ataupun rumah tangga.

3. Pengertian Pariwisata

Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri/di luar negeri, meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain untuk sementara waktu mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

4. Deskripsi Penangkaran

Penangkaran adalah pembiakan satwa dan flora di luar habitat (tempat aslinya), dengan campur tangan (budidaya) manusia. Penangkaran merupakan usaha/kegiatan yang berkaitan dengan penangkaran satwa liar atau tumbuhan alam, yang dapat meliputi kegiatan penangkaran sampai pada kegiatan pemasaran dari hasil penangkarannya.

5. Deskripsi Beruang Madu

Beruang madu (*Helarctos malayanus*) adalah spesies beruang terkecil di dunia dan salah satu yang paling sedikit dipelajari. Mereka mendiami hutan tropis Asia Tenggara, mulai dari ujung timur India, Bangladesh, melalui Burma, Laos, Thailand, Kamboja, Vietnam, Malaysia dan pulau-pulau Sumatra dan Kalimantan.

6. Deskripsi Balikpapan

Nama asli Balikpapan adalah Billipapan atau Balikkappan (logat Banjar). Balikpapan adalah sebuah kota di Provinsi Kalimantan Timur, kota yang terkenal akan hasil minyak bumi dan hasil tambangnya ini memang tidak begitu terdengar gaungnya dalam bidang pariwisata.

G. Metode Perancangan

Perancangan ini membutuhkan sumber-sumber data baik data-data yang sifatnya primer maupun yang skunder, adapun yang akan diambil adalah dengan data primer dan sekunder yaitu:

1. Data primer

Sumber data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari KWPLH, data primer dapat berupa opini target *audience* ataupun hasil observasi terhadap KWPLH. Analisa data yang dilakukan adalah analisis secara kualitatif.

2. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder diambil dari berbagai macam sumber antara lain seperti dari website resmi KWPLH, arsip-arsip dalam format PDF yang bisa diunduh di website KWPLH, juga literatur yang ada di perpustakaan, dan lain sebagainya.

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif sebagai prosedur penelitian. Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2006:4) penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data kualitatif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang dan perilaku yang diamati. Dari pendekatan ini diharapkan mampu memperoleh uraian yang mendalam mengenai obyek yang sedang diteliti.

a. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dari arsip dan dokumen terkait. Dapat berupa catatan, majalah atau info-info dan internet.

b. Kepustakaan

Penelitian akan mencari referensi dari beberapa buku, majalah dan data-data internet.

c. Wawancara

Bertanya langsung ke narasumber (wawancara) atau mencari informasi lewat artikel, literatur, atau sumber-sumber teori yang ada.

d. Observasi

Penulis mengunjungi langsung ke KWPLH Beruang Madu untuk melihat langsung keadaan KWPLH Beruang Madu dan melihat para wisatawan yang berkunjung ke KWPLH Beruang Madu

2. Instrument

a. Smartphone

b. Alat gambar dan alat tulis

c. Komputer, *software*, dan internet

d. Perekam suara

3. Metode Analisis Data

Metode Analisis data menggunakan konsep SWOT (*Strength, Weakness, Oportunity, Threat*).

4. Metode Konsep Desain

a. Penyiapan materi

Berisikan pencarian data yang mana bisa melalui studi literatur, lapangan, buku, ataupun melalui internet untuk mendapatkan data

verbal dan visual yang bisa berguna bagi proses perancangan konsep nantinya.

b. Membuat naskah cerita

Mulai menulis naskah cerita berdasarkan data yang sudah dikumpulkan, dikaitkan dengan tujuan perancangan dan latar belakang dari data yang dikumpulkan.

c. Merancang desain ilustrasi latar, karakter dan plot cerita

Yaitu melakukan proses eksekusi desain ilustrasi latar dan desain karakter tokoh serta mengatur plot cerita yang nantinya akan membantu dalam proses perancangan komik.

d. Membuat sketsa *storyboard* untuk komik.

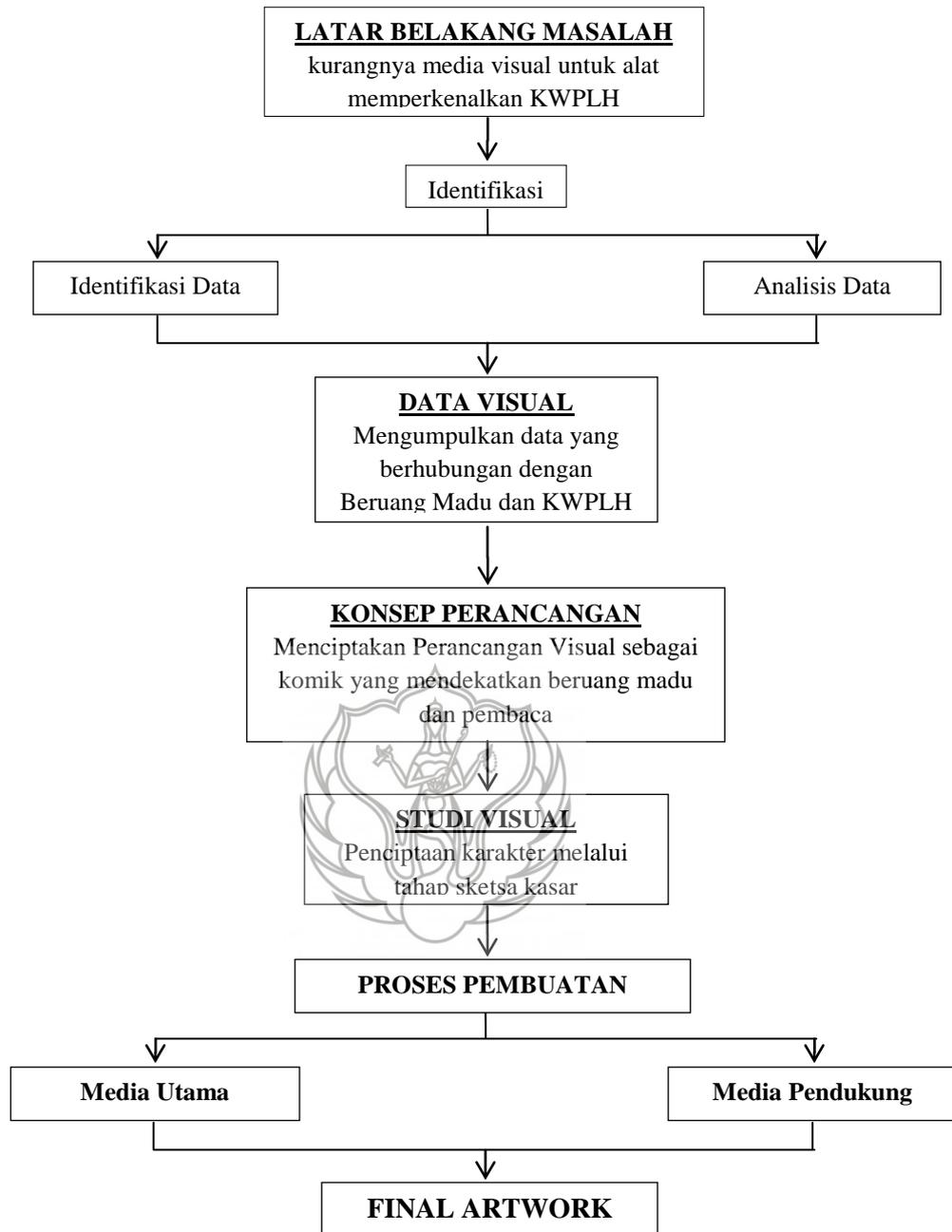
Sketsa *storyboard* bisa langsung dibuat menggunakan *software* di komputer menggunakan pen tablet ataupun di kertas.

e. Final Desain dan produksi

Mengacu pada *storyboard* yang sudah dibuat. Proses penintaan digambar langsung menggunakan *software* komputer menggunakan pen tablet.



H. Skematika Perancangan



I. Tinjauan Pustaka

Ada pun tinjauan pustaka yang memiliki keterkaitan dengan Perancangan Komik Penangkaran Beruang Madu Balikpapan, yaitu : Perancangan Promosi Pariwisata Alam Mangrove Blok Bedul Di Kabupaten Banyuwangi Menggunakan Media Online, hasil penelitian Wilona Kaolika Winoto, Deddi Duto Hartanto, dan Cindy Muljosumarto, jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Siwalankerto, Surabaya (<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/3269/2956> diakses tanggal 13 Februari pukul 2018 21:00). Perancangan ini dipilih karena mengulas salah satu tempat wisata di Banyuwangi yaitu Mangrove Blok Bedul yang merupakan kawasan ekowisata mangrove terbesar dan terlengkap di pulau Jawa, maka dibuatlah dengan cara mempromosikannya melalui media online dan media sosial.

Selanjutnya, yaitu : Perancangan Komik Panduan Wisata Alam Di Taman Nasional Komodo Nusa Tenggara Timur, hasil penelitian Gregorius Bagaskara Michael Lenga, jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang (<http://mahasiswa.dinus.ac.id/docs/skripsi/lengkap/18968.pdf> diakses tanggal 13 Februari 2018 pukul 21.30). Perancangan ini dipilih karena perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada wisatawan tentang apa saja yang ada di Taman Nasional Komodo terutama objek wisata yang jarang diketahui oleh wisatawan melalui media komik.

1. Komik

Menurut McCloud dalam Maharsi (Maharsi, 2011: 4) menjelaskan bahwa komik adalah beberapa kumpulan gambar dan lambang yang bersebelahan atau berdekatan dalam urutan tertentu dengan tujuannya memberikan informasi atau mencapai suatu tanggapan estetis dari para pembacanya. Komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk menaruh gambar sehingga membentuk alur cerita.

Komik adalah sebuah buku yang berisi gambar-gambar, pola, bidang, bentuk, tanda, makna dan ruang yang sangat banyak digemari di semua kalangan. Saat ini komik sangat merajalela di Indonesia, komik

sudah bukan lagi barang langka. Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan sebuah informasi yang mudah dipahami. Gabungan antara gambar dan teks yang membentuk alur cerita yang setiap orang mampu memahaminya.

Elemen-elemen komik dalam komik oleh Maharsi (Agung Suharjanto,*op.cit.*,26-27). dirincikan sebagai berikut:

- a. Panel
- b. Sudut Pandang dan ukuran gambar dalam panel
- c. Parit
- d. Balon Kata
- e. Bunyi Huruf
- f. Ilustrasi
- g. Cerita
- h. Splash
- i. Garis Gerak
- j. Symbolia
- k. Kop Komik

