

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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). Tidak heran jika beruang madu dijadikan maskot di kota Balikpapan.

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 pengunjung 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 efisien upaya pemerintah dalam membangun KWPLH tersebut.

Beberapa solusi untuk mengatasi persoalan di atas salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran kreatif. Beberapa contoh media

pembelajaran kreatif yang sedang banyak diminati belakangan ini ialah seperti komik, animasi, game, video interaktif dan lain sebagainya. 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/produk.

Maka dari itu, dilakukanlah suatu perancangan komik dari permasalahan yang ada dengan terlebih dahulu melakukan analisis menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Oportunity, Threat*). Melalui metode ini, kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman terhadap solusi yang akan dilakukan. Maka dibuatlah sebuah media pembelajaran berbentuk komik dalam bentuk cetak dan digital/*web comic*. Proses pembuatan komik dimulai dari membuat alur cerita atau *storyline*, sketsa, penintaan dan pewarnaan untuk bentuk komik cetak maupun digital. Komik yang dibuat akan menggunakan kedua bentuk komik tersebut agar penyampaian informasi dapat dilakukan dengan efektif dan efisien.

Diketahui bahwa layout dalam buku komik, berbeda dengan layout *web comic*. Dari bentuk, peletakan panel, penyusunan balon kata, hingga cara membacanya. Yang paling mencolok adalah tata letak panel. Pada komik cetak, panel disusun membentuk kolom dan baris, namun pada *web comic*, panel disusun memanjang ke bawah. Hal ini berkaitan dengan cara membaca *web comic* itu sendiri, yaitu melalui perangkat digital misalnya *smartphone* dengan menyentuh dan menggeser layar.

Komik yang dibuat adalah tentang seorang anak perempuan yang bernama Arisa dan keluarganya yang sedang melakukan wisata ke KWPLH

Balikpapan. Arisa anak yang ceria dan serba ingin tahu. Di sini, ia akan banyak menemukan pengetahuan baru mengenai beruang madu. Isi pesan dari komik ini berupa ajakan dan upaya meningkatkan simpati masyarakat agar sama-sama peduli dan ikut melestarikan beruang madu yang saat ini sudah sangat langka. Rasa kepedulian itu akan meningkatkan jumlah pengunjung dan perhatian dari berbagai pihak. Hal tersebut adalah wujud dukungan terhadap KWPLH yang berperan sebagai wadah yang menampung dan melestarikan sisa-sisa beruang madu yang hampir punah tersebut.

Jadi, kesimpulannya adalah KWPLH Balikpapan masih kurang dikenal oleh masyarakat luas. Peran KWPLH ini sangat penting untuk kelestarian lingkungan dan hewan yang terancam punah, seperti beruang madu. Maka dari itu dibuatlah komik promosi pariwisata ini untuk lebih memperkenalkan KWPLH Balikpapan ke masyarakat luas. Selain itu, dengan dibuatnya komik ini, masyarakat bisa lebih peduli, melestarikan ekosistem, juga keberadaan beruang madu. Oleh sebab itu dikemaslah sebuah cerita yang menghibur dan edukatif untuk anak-anak untuk menanamkan pemahaman dalam menjaga dan menyayangi beruang madu atau pun hewan langka lainnya sejak dini.

B. Saran

Dalam melakukan perancangan komik, masih ada batasan-batasan dari keseluruhan masalah yang ada.. Penulis berharap, di akan ada di kemudian hari kajian serupa yang lebih baik dengan bahasan lain mengenai tema yang sama, yakni tentang pelestarian lingkungan hidup. Untuk Dinas Pariwisata khususnya provinsi Kalimantan Timur agar memberikan perhatian lebih terhadap hal ini dan melakukan kegiatan promosi yang lebih baik lagi agar KWPLH Balikpapan lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Perancangan ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Maka dari itu, kritik dan saran sangat penulis perlukan sebagai perbaikan untuk di masa depan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi banyak pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcell. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djalle, Z. G. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips dan Trix Computer Graphic Desain*. Bandung: Informatika.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Moleong, j, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngabekti, Sri. 2015. *Kajian Lingkungan Rencana Relokasi KWPLH Beruang Madu di Kota Balikpapan-Provinsi Kalimantan Timur*. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni: Seni Rupa 2*. Jakarta: PT Grasindo.
- Prihandito, Aryono. 1989. *Kartografi*. Yogyakarta: PT Mitra Gama Widya.
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sariyono, K. Endro dan Nursa'ban, Muhammad. 2010. *Kartografi Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Setiawan, Teguh. 2002. *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Somantri, Ating dan Sambas Ali Muhidin. 2006. *Aplikasi statistika dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Ceria.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- SuheriAgus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- Tim Penulis Program Studi DKV FSR ISI Yogyakarta. 2009. *Irama Visual: Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tjiptono, Fandy. 2002. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wijana, I Dewa Putu. 2003. *Kartun, Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Zalukhu, Sukawati & Meyers, Koen. 2009. *Panduan Dasar Pelaksanaan Ekowisata*. Jakarta: Unesco Office.



WEBTOGRAFI

http://azumanga.wikia.com/wiki/Yotsuba%26!_Volume_12, (diakses tanggal 01 Januari 2019 pukul 20.32)

<http://bungamanggiasih.com/komik-versus-novel-grafis/>, (diakses pada tanggal 28 April 2018 pukul 22.24)

<http://dikacangi.blogspot.com/> (diakses 02 Januari 2019 pukul 22.46)

<http://gowesata.blogspot.com/2012/11/memandu-beruang-madu-pemalu.html>, (diakses tanggal 02 Januari 2019 pukul 22.56)

http://jagoancomic.com/tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html, (diakses pada tanggal 28 April 2018 pukul 11.14)

http://komiktutor.blogspot.com/2012/04/membuat-naskah-komik_04.html (diakses 26 Desember 2018 pukul 22.53)

<http://mahasiswa.dinus.ac.id/docs/skripsi/lengkap/18968.pdf> (diakses pada tanggal 13 Februari 2018 pukul 21.30)

<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/3269/2956> (diakses pada tanggal 13 Februari pukul 2018 21.00)

http://spongebob.wikia.com/wiki/The_Krabby_Kronicle/transcript (diakses 26 November 2018 pukul 20.31)

<http://www.getborneo.com/sun-bear-si-beruang-madu-dari-kalimantan/> (diakses 16 Desember 2018 pukul 20:05)

<http://www.getborneo.com/sun-bear-si-beruang-madu-dari-kalimantan/> (Diakses pada 20/12/2018 pukul 20.18)

<http://www.informasi-pendidikan.com/2014/08/media-pembelajaran-visual.html> (diakses pada 29/01/2019 pukul 18.09)

<http://www.johnsonsbaby.co.id/>, (diakses tanggal 02 Januari 2019 22.43)

<http://www.mongabay.co.id/2013/01/14/dianggap-tak-menguntungkan-dprd-balikpapan-tutup-area-pendidikan-lingkungan-hidup/> (diakses pada tanggal 22 Februari pukul 2018 pukul 14.41)

<http://www.tahilalats.com/> (diakses 02 Januari 2019 23.06)

<http://www.visualstorytell.com/blog/what-is-visual-storytelling> (diakses pada tanggal 26 November pukul 20.37)

<https://13thdimension.com/13-visual-storytelling-tips-for-comics/> (diakses pada 20/01/2019 pukul 21.35)

<https://comicbookglossary.wordpress.com/shot-types/> (diakses 26 Desember 2018 pukul 22.59)

<https://id.pinterest.com/pin/233202086933026130/?lp=true>, (diakses tanggal 02 Januari 2019, 22:49)

<https://id.pinterest.com/pin/436356651377550950/>, (diakses tanggal 02 Januari 2019 pukul 22.43)

<https://medium.com/visual-stories/10-simple-rules-of-visual-storytelling-4ee868498447> (diakses pada tanggal 26 November pukul 20.31)

<https://nasional.kompas.com/read/2011/03/02/17385027/Ko.Put.On..Komik.Strip.Pertama.di.Indonesia.> (diakses pada 18/09/2018 pukul 07.25).

<https://studioantelope.com/jenis-jenis-angle/> (diakses 02 Januari 2019 pukul 22.46)

<https://www.britannica.com/art/comic-strip/The-comics-industry> (diakses tanggal 23 Desember 2018 pukul 22.31)

<https://www.kajianpustaka.com/2013/03/strenghts-weakness-opportunities.html> (diakses pada 20 Desember 2018 pukul 19.30)

<https://www.kajianpustaka.com/2013/03/strenghts-weakness-opportunities.html> (diakses pada 20/12/2018 pukul 20.19)

<https://www.merdeka.com/artis/afgan-raih-kategori-solo-pria-ngetop-empat-kali.html>, (diakses tanggal 02 Januari 2019 pukul 22.43)

<https://www.britannica.com/art/comic-strip/The-comics-industry> (diakses pada: 24/12/2018 pukul 20.39)