

**JURNAL TUGAS AKHIR
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**

JURNAL TUGAS AKHIR
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

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK PROMOSI PARIWASATA 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.



Mengetahui

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual

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

NIP. 19720909 200812 1 001

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

A. Pendahuluan

1. 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.

2. Batasan Masalah

a. 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.

b. 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.

c. 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.

3. Metode Analisis Data

Dari semua data kemudian dianalisis dengan metode SWOT apakah semua data yang didapatkan nantinya bisa terjawab. Analisis SWOT yang lainnya yaitu sebuah bentuk analisa situasi dan juga kondisi yang bersifat deskriptif (memberi suatu gambaran). Analisa ini menempatkan situasi dan juga kondisi sebagai faktor masukan, lalu kemudian dikelompokkan menurut kontribusinya masing-masing. SWOT sendiri diambil dari bahasa Inggris seperti, S “*Strength*” (kekuatan), W “*Weakness*” (kelemahan), O “*Opportunities*” (peluang), dan T “*Threats*” (hambatan). Berikut penjelasan dari SWOT komik “Ayo, Selamatkan Beruang Madu!”:

a. Strength

- 1) Komik disajikan dalam bentuk *web comic* dan bisa diakses gratis ke siapa saja.
- 2) Adanya dukungan dari pemerintah untuk melestarikan jenis satwa beruang madu ini.
- 3) Tingkat populasi penduduk sekitar sangat besar sehingga sangat potensial dijadikan sebagai target penjualan produk.
- 4) KWPLH cukup dikenal turis luar sebagai penangkaran beruang madu

b. Weakness

- 1) Untuk komik cetak masih harus disesuaikan antara jumlah anggaran yang dikeluarkan dengan target hasil yang diharapkan.
- 2) Adanya penyesuaian panel pada komik web supaya bisa lebih sesuai dengan model paneling komik cetak.
- 3) Ada batasan akses bagi sebagian masyarakat yang kurang paham dengan teknologi.

- c. Opportunity
 - 1) Masyarakat sedang *trend* membaca komik online.
 - 2) Tersedianya banyak wadah untuk memposting komik secara online seperti di sosial media Instagram, Facebook, dan lain sebagainya.
 - 3) Tingginya minat akses masyarakat terhadap media sosial.
- d. Threat
 - 1) Adanya ancaman isu yang beredar di media massa mengenai rencana ditutupnya KWPLH jika tidak membawa dampak meningkatnya jumlah pengunjung serta anggaran pendapatan daerah di Balikpapan.
 - 2) Persaingan dengan komik-komik lain yang telah terbit sebelumnya, yang memiliki tingkat kepopuleran yang tinggi.

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

- a. Mengubah pandangan masyarakat tentang pentingnya kelangkaan beruang madu melalui media penyampaian yang tidak membosankan.
- b. Menumbuhkan minat baca pada anak-anak terlebih lagi mengenai bacaan yang lebih edukatif, dimulai dengan membaca hasil perancangan komik edukasi ini.
- c. Menumbuhkan rasa cinta dan simpati masyarakat terhadap beruang madu dengan penggambaran karakter beruang madu yang dibuat menghibur dan lebih hidup.
- d. Menyadarkan masyarakat supaya bersama peduli terhadap kasus kelangkaan spesies beruang madu yang hampir punah.
- e. Meningkatkan jumlah pengunjung dan angka promosi terhadap KWLPH baik secara wisata yaitu ditempat maupun secara daring pada situs resminya.

2. Strategi Kreatif

a. Target Audience

1) Demografis

Target *audience* usia pembaca dari umur 5 tahun hingga dewasa umur 50 tahun keatas laki-laki dan perempuan. Pembuatan komik ini utama ditujukan kepada ibu-ibu. Pembuatan komik ini ditujukan status ekonomi menengah keatas. Komik ini

untuk semua jenjang pendidikan dan tidak dibatasi untuk beberapa kalangan dengan gaya hidup tertentu. Diharapkan komik ini dapat menjangkau kalangan dengan berbagai latar belakang dan gaya hidup yang berbeda.

2) Geografis

Secara geografis, penyebaran komik ini akan dilakukan di lokasi KWPLH Balikpapan untuk pembagian di tempat dan di internet untuk penyebaran secara global.

3) Psikografis

Komik ini dibuat dengan menyesuaikan dengan tren yang ada, yakni disajikan dalam bentuk komik web. Jadi tak hanya menarik para pecinta lingkungan dan satwa saja. Juga dapat diminati oleh berbagai kalangan.

b. Konsep Komik

1) Judul

Judul komik ini adalah “Ayo, Selamatkan Beruang Madu!”.

2) Isi Tema

Komik ini memiliki tema tentang pengenalan dan upaya-upaya melestarikan beruang madu yang hampir punah. Serta memperlihatkan kondisi beruang madu di KWPLH Balikpapan.

3) Sinopsis

Buku komik “Ayo, Selamatkan Beruang Madu!” ini bercerita tentang dua orang kakak beradik yang sedang berlibur dan berkunjung ke Kawasan Wisata Pendidikan Lingkungan Hidup (KWPLH). Mereka berangkat diantar oleh kedua orang tua agar lebih mengenal mengenai satwa liar beruang madu yang hampir punah ini. Ditemani oleh seorang pemandu wisata. Kakak adik ini berpetualang dalam pengetahuan baru yang sebelumnya tidak mereka tahu.

Ternyata para beruang madu yang dirawat di KWPLH memiliki berbagai macam latar belakang cerita yang berbeda.

Mereka pun belajar mengenai kebiasaan dan sifat-sifat beruang madu yang ada di sana. Perawatan mereka tidak lepas dari peran pihak KWPLH dan pemerintah.

4) Gaya Visual

Gaya visual yang ada pada komik ini adalah gaya manga. Gaya manga ini pun terinspirasi dengan gaya komik Yotsuba oleh Kiyohiko Azuma. Dengan banyak sudut pandang anak-anak dan penuh dengan *background* sedangkan penggambaran pada karakternya dibuat sederhana.

5) Tokoh Karakter

1) Karakter Tokoh

Berikut adalah beberapa karakter yang akan berperan dalam komik.

a) Arisa

Tokoh utama kedua Arisa seorang perempuan berusia 5 tahun yang sudah duduk dibangku Taman Kanak-Kanak. Dia adalah adik dari Fikri. Arisa berambut maroon ikat dua, kulitnya putih, pipinya tembam, dan membawa buku gambar kemana pun. Sifatnya ceria, banyak bertanya, dan ceriwis.

Nama “Arisa” diambil karena memiliki repetisi/pengulangan vokal yang membuat namanya terdengar indah. Repetisi adalah perulangan bunyi, suku kata, kata atau bagian kalimat yang dianggap penting untuk memberi tekanan dalam sebuah konteks yang sesuai. Dalam bagian ini, hanya akan dibicarakan repetisi yang berbentuk kata atau frasa atau klausa. Nama Arisa juga memiliki arti anak yang lemah lembut.

b) Fikri

Tokoh utama Fikri seorang laki-laki berusia 14 tahun yang sudah duduk dibangku SMP. Seorang kakak dari Arisa. Fikri berambut biru tua, kulitnya sawo mateng, memakai jaket. Karakteristik kakaknya tenang, lucu, dan cuek.

Nama “Fikri” diambil karena juga memiliki repetisi/pengulangan vokal yang membuat namanya terdengar indah. Nama Fikri juga memiliki arti pemikiran atau keilmuan.

c) Pemandu KWPLH Balikpapan

Seorang petugas wanita yang akan menjelaskan kondisi KWPLH beserta beruang madu yang dipelihara disana. Memakai seragam khusus, dan berjilbab. Sifatnya ramah dan cerdas.

d) Orang tua Fikri dan Arisa

Kedua orang tua Fikri dan Arisa yang tidak banyak berperan di dalam komik ini, namun kadang-kadang memberikan beberapa penjelasan mengenai beruang madu yang ada di Balikpapan dan KWPLH itu sendiri.

C. Program Media

1. Media Utama

a. Komik

Komik cetak “Ayo, Selamatkan Beruang Madu!” ini akan disebar ke KWPLH Balikpapan. Ukuran untuk buku komik cetak yaitu 21cm x 21cm. Untuk isinya sendiri akan memuat kurang lebih 66 halaman. Jenis kertas yang digunakan untuk cover komik cetak memakai kertas Art Paper, sedangkan kertas isi dalamnya menggunakan Book Paper.

b. Web Komik

Web komik “Ayo, Selamatkan Beruang Madu!” ini akan disebar melalui aplikasi webkomik LINE Webtoon dan media *online* lain seperti Instagram. Untuk ukuran format webtoon yaitu memanjang ke bawah dengan lebar kanvas 700 pixel dan panjang menyesuaikan dengan jumlah panel tiap episode.

2. Media Pendukung

Media yang mendukung media utama buku komik ini adalah sebagai berikut :

a. Poster

Poster adalah media yang berfungsi sebagai media publikasi suatu produk dengan tujuan menarik perhatian orang. Sekarang terdapat dua jenis poster yang umum digunakan, yaitu poster cetak dan poster digital. Poster yang akan digunakan sebagai media pendukung komik “Ayo, Selamatkan Beruang Madu!” adalah poster cetak dengan spesifikasi sebagai berikut.

Ukuran : A3 (42cm x 29,7cm)

Warna : Full Colour

Cetak : Digital Print/Offset Print

Kertas : Ivory 90 gsm

b. Pembatas Buku

Pembatas buku adalah media pendukung yang berfungsi untuk menandai halaman buku yang juga berfungsi sebagai pelengkap dari buku komik. Pembatas buku yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

Ukuran : 5cm x 10cm

Warna : Full Colour

Cetak : Digital Print/Offset Print

Kertas : Ivory 90 gsm

c. Totebag

Tas Belanja dirancang sebagai *packaging* yang sekaligus sebagai *merchandise*. Selain berfungsi sebagai alat membawa barang, tas belanja juga berfungsi sebagai media *awareness* pada target *audience* tentang keberadaan media utama.

Ukuran : 30cm x 40cm

Warna : Coklat

Cetak : Digital Print/Offset Print

Bahan : Ivory 120 gsm

d. Sticker

Sticker adalah *merchandise* yang berukuran kecil yang memiliki fungsi menjelaskan suatu produk dengan sederhana. Selain itu, sticker juga berperan sebagai pelengkap dari buku komik.

Ukuran : 7cm x5cm

Warna : Full Colour

Cetak : Digital Print/Offset Print

Kertas : Glossy Sticker Paper 80 gsm + Laminasi Doff

e. Gantungan Kunci

Salah satu media yang menarik dan unik serta bisa dipakai di berbagai tempat, seperti pada zipper tas dan sebagai gantungan penanda kunci.

Ukuran : 7cm x 4.5cm

Warna : Full Colour

Cetak : Acrylic

f. Mug

Selain untuk minum, mug juga bisa digunakan sebagai media promosi dengan mencantumkan gambar desain pada permukaan mug.

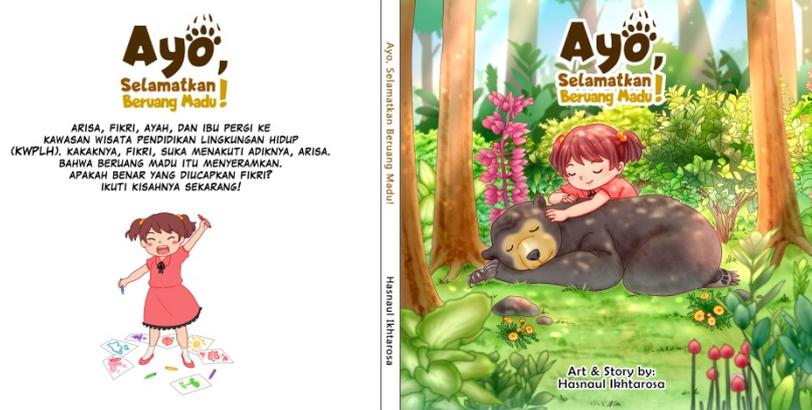
Ukuran : diameter 9cm, tinggi 11cm

Warna : Full Colour

Cetak : Mug kramik standar

D. Hasil Perancangan

1. Komik



Gambar 1 Cover komik depan dan belakang



Gambar 2 Babak 2 - Halaman 6 dan 7



Gambar 3 Babak 2 - Halaman 23 dan 27



Gambar 4 Babak 3 - Halaman 37 dan 48

2. Media Pendukung

a. Poster



Gambar 5 Desain poster

b. Pembatas Buku



Gambar 6 Desain pembatas buku

c. Totebag



Gambar 7 Desain Totebag

d. Sticker



Gambar 8 Desain Sticker

e. Gantungan Kunci



Gambar 9 Desain Gantungan Kunci

f. Mug



Gambar 10 Desain Mug

E. 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, kelamahan, 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.



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)