

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Hewan merupakan makhluk terdekat manusia. Hewan membantu kehidupan manusia dalam berbagai hal. Di dunia ini ada hewan yang telah dijinakkan manusia maupun hewan yang liar. Hewan liar merupakan semua binatang yang hidup bebas dan masih memiliki sifat liar. Hewan liar ada dimana-mana; di ketinggian pegunungan, di kedalaman laut, jauh di dalam hutan, maupun hidup di sekitar manusia.

*Urban wildlife*, merupakan komunitas hewan yang tinggal dan memanfaatkan ekosistem yang di dominasi manusia. Spesies mereka bervariasi dan mereka menghampiri pemukiman baik di perkotaan maupun perdesaan dan hidup didalamnya. Karakteristik hewan-hewan ini ialah dapat memanfaatkan sumber makanan manusia, biasanya omnivora, kebanyakan pesaing kuat, memiliki toleransi tinggi akan gangguan manusia, dan mudah beradaptasi. Hewan-hewan *urban wildlife* dibagi dalam beberapa tipe, yakni *human obligates*, *associates*, *exploiters*, *adapters* dan *avoiders*. Hewan-hewan yang tergolong *human obligates* kadang tidak dianggap hewan liar oleh masyarakat, karena banyak dari mereka yang telah dijinakkan. Meskipun begitu, mereka memainkan

peran besar dalam komposisi komunitas *urban wildlife*. Hewan-hewan ini bersaing, mengganggu, dan yang paling penting, memburu spesies asli. Kucing khususnya dikenal karena keterampilan predator mereka yang mengesankan dan dampaknya terhadap spesies burung asli dan migrasi. Hewan-hewan yang masuk dalam kategori ini adalah kucing, anjing dan hewan ternak. Diperkirakan pada tahun 2021 populasi kucing liar di kota Padang sekitar 2,8 juta ekor. Hewan liar, terutama yang berada di sekitar manusia seperti kucing liar kerap diperlakukan kasar. Alasannya karena mereka mencuri, mengganggu, atau hanya karena mereka ada.

Tindakan kekerasan manusia pada hewan-hewan tersebut biasanya dilakukan sebagai peringatan agar hewan tersebut tidak mencuri lagi. Namun tindakan yang dilakukan sering berlebihan sehingga kerap mengakibatkan kelumpuhan hingga kematian. Tidak jarang juga manusia sengaja melakukan kekerasan pada hewan malang tersebut tanpa alasan yang jelas, misalnya karena emosi.

Di Indonesia kesejahteraan hewan masih terbilang belum baik. Organisasi bernama World Animal Protection membuat indikasi terkait kesejahteraan hewan di berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia. Indikasi tersebut dinamakan Animal Protection Indeks yang disingkat API, dengan nilai terbaik A dan terburuk G. Indonesia mendapat nilai yang tidak terlalu baik, yakni E.

<b>Republic of Indonesia</b>		<b>E</b>
Recognition of animal sentience and prohibition of animal suffering		
1	Animal sentience is formally recognized in legislation	D
2	Laws against animal suffering	C
Presence of animal welfare legislation		
1	Protecting animals used in farming	F
2	Protecting animals in captivity	D
3	Protecting companion animals	F
4	Protecting animals used for draught and recreation	G
5	Protecting animals used in scientific research	E
6	Protecting the welfare of wild animals	D
Establishment of supportive government bodies		
1	Government accountability for animal welfare	F
Support for international animal welfare standards		
1	OIE animal welfare standard	E
2	Support for the Universal Declaration of Animal Welfare	

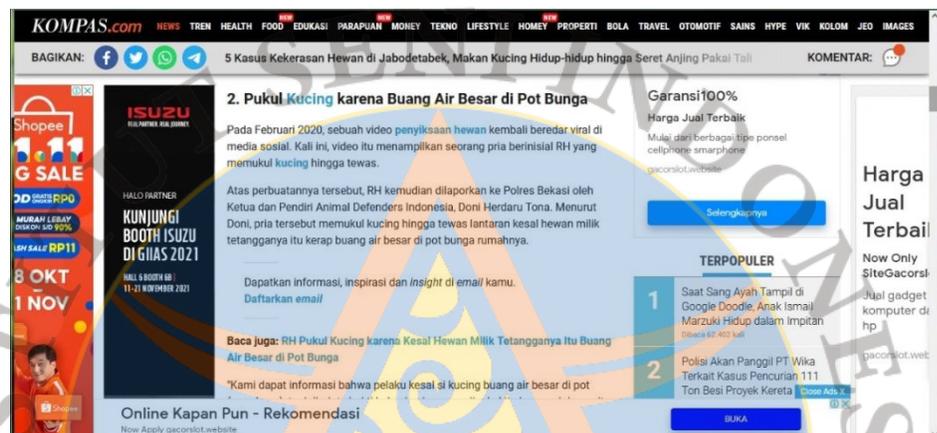
**Tabel 1**  
API Indonesia  
(Sumber : World Animal Protection)

Dari table diatas dapat dilihat bahwa kesejahteraan hewan di Indonesia masih belum baik, begitu pula dengan hukumnya yang masih butuh banyak perbaikan. Pemerintah Indonesia masih belum menganggap penting kesejahteraan hewan. Kebanyakan hukum terkait kesejahteraan hewan di Indonesia dibentuk karena kekhawatiran akan industri ternak dan kesehatan masyarakat, bukan karena penderitaan hewan-hewan itu sendiri.

Masyarakat Indonesia banyak yang masih belum menyadari bahwa perlakuan kasar yang mereka anggap wajar ternyata menyakiti hewan. Pak Waldi dari Bukittinggi Reptil Animal Community mengatakan bahwa banyak hewan yang mengalami kekerasan dan pelaku tidak menyadari perbuatannya. Seekor ular dipukul warga setempat karna menyelip ke pekarangan rumah. Kucing dibiarkan terikat dan tidak diberi makan. Adapula seekor anjing korban tabrak lari yang dibiarkan saja ditepi jalan dengan pinggang patah dan kulit penuh scabies. Biasanya perlakuan ini dilakukan hanya karena bosan, atau karena hewan tersebut mengganggu.

Kekerasan pada hewan semacam ini sering dialami kucing liar, karena mereka selalu ada di setiap sudut pemukiman di Indonesia. Kak Rino dari Peduli Kucing Padang atau PKP mengatakan bahwa sekitar 10% dari 2.574 kasus yang mereka tangani merupakan kasus ulah manusia. Bilangan tersebut mungkin terlihat kecil, namun patut di catat bahwa ini hanya segelintir dari kasus yang ada. Tidak semua kasus kekerasan tersebut cukup besar hingga dapat diketahui. Nyatanya banyak masyarakat awam yang menyaksikan atau bahkan mengaku pernah melakukan kekerasan pada kucing liar. Seperti kucing yang dipukul dengan sapu, disiram dengan air panas, ditendang dan lainnya. Ada yang menyaksikan seekor kucing diikat lehernya dan ditarik sambil naik sepeda. Segerombolan anak kecil melempar anak kucing ke tanah berulang-ulang. Anak kecil yang menendang lalu memeluk erat kemudian membanting kucing ke tanah.

Adapula yang memukul seekor kucing yang mencuri dengan kayu berulang-ulang. Beberapa kasus juga cukup besar hingga diberitakan dalam surat kabar, beberapa diantaranya berujung kematian kucing tersebut, seperti beberapa kasus yang telah dirangkum dibawah ini :



**Gambar 1**  
Berita kasus pukul kucing hingga tewas  
(Sumber : Kompas.com)

Seorang pria di Bekasi memukul seekor kucing hingga tewas karna kucing tersebut diduga buang air besar di pot bunganya.



**Gambar 2**  
Berita kasus kucing digantung  
(Sumber : Tribunnews.com)

Seorang pria di Bali membunuh serta menggantung seekor kucing dan menggunggahnya di media sosial lantaran kucing tersebut memakan merpati peliharaannya.



**Gambar 3**  
Berita kasus kucing dicekoki ciu  
(Sumber : Tribunnews.com)

Adapula seorang pemuda yang mencekoki seekor kucing dengan minuman beralkohol hingga tewas demi sebuah konten, serta berbagai kasus mengerikan lainnya. Tindakan kekerasan tersebut tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, anak-anak juga kerap melakukannya. Biasanya karna rasa keingintahuan mereka atau karna emosi atas perlakuan hewan tersebut pada mereka. Jika kebiasaan ini tidak segera diatasi dapat berakibat buruk. Sejumlah pelaku pembunuh berantai memiliki riwayat sebagai penyiksa hewan. Gary Leon

Ridgway yang dikenal sebagai Green River Killer pernah mencekik kucing saat ia masih kecil. Di Indonesia, pelaku pembunuhan balita yang mayatnya disimpan di lemari 2020 lalu, juga pernah melempar kucing dari lantai dua, membakar kodok dan kepala cicak. Pelaku kekerasan pada hewan tidak selalu berakhir menjadi seorang kriminal, akan tetapi kebiasaan melakukan kekerasan pada hewan dapat menjadi bibit tumbuhnya kriminal-kriminal keji.

Terkait masalah ini, perlu ditanamkan kesadaran untuk tidak melakukan kekerasan pada hewan untuk masyarakat Indonesia. Memberi tahu bahwa tak sepatutnya manusia memperlakukan dan memanfaatkan makhluk hidup dengan sewena-wena dengan cara memberikan edukasi. Anak-anak merupakan usia mereka belajar dengan cepat, usia ini juga usia yang menentukan akan menjadi manusia seperti apa mereka kelak. Oleh karenanya, agar kekerasan pada hewan liar tersebut dapat dikurangi perancang bertujuan mengedukasi anak-anak agar tidak melakukan kekerasan pada hewan liar di sekitar mereka. Dengan mengedukasi anak-anak, diharapkan anak-anak dapat menghindari melakukan kekerasan pada hewan dan tumbuh menjadi insan yang dapat memperlakukan hewan di sekitar mereka dengan lebih baik.

Berdasarkan target audience, media yang dianggap sesuai dan efektif dalam memberikan edukasi kepada anak-anak tentang kekerasan terhadap hewan liar ini adalah melalui media komik. Sebagai media edukasi komik memiliki banyak kelebihan, menurut Angkowo dan Kosasih (2007:22) kelebihan komik ini

adalah: (1) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik; (2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik; (3) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik; (4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami. Dari penelitian pendidikan yang dilakukan Johana (2007) membuktikan bahwa komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil penelitian 96,2% siswa menilai bahwa komik mudah dipelajari, karena kata-katanya mudah dimengerti, gambarnya menarik serta isinya dapat menambah pengetahuan tentang materi. Sedangkan untuk efisiensi yang berkaitan dengan waktu yang diperlukan untuk membaca komik, 98,89% siswa memerlukan waktu kurang lebih 10 menit. Dengan demikian komik merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien (Radjah 2007: 58). Membiasakan membaca komik juga dapat menumbuhkan ketertarikan dan hobi membaca juga memperluas kosakata siswa. Penyampaian melalui cerita juga lebih mudah diterima dan diikuti oleh anak-anak karena mereka tidak akan merasa digurui saat mengikuti cerita.

Dengan berkembangnya teknologi, kini komik juga dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui dunia maya. Selain itu mengakses komik juga jauh lebih murah dan cepat dibanding media lain seperti video dan game. Pembaca

juga lebih fokus dan materi tersampaikan jauh lebih baik karena pembaca dapat mengatur dan membaca ulang halaman yang diinginkan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Bagaimana merancang komik sebagai media edukasi untuk anak-anak mengenai kekerasan pada hewan yang menarik dan mudah dipahami?.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya**

### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Mengedukasi anak-anak untuk tidak melakukan kekerasan pada hewan liar.
- b. Mengedukasi anak-anak indonesia mengenai apa itu kekerasan dan kekejaman pada hewan.
- c. Mempersuasi audience untuk tidak melampiaskan emosi pada hewan liar disekitar.
- d. Mencegah terjadinya lebih banyak kasus kekerasan pada hewan liar.

### **2. Manfaat Penciptaan**

- a. Mahasiswa, khususnya mahasiswa DKV ISI Padang Panjang dapat menjadikan komik ini sebagai motivasi, dan inspirasi dalam merancang media edukasi dari masalah yang ada di Indonesia. Selain itu mahasiswa juga dapat memetik informasi yang disampaikan pada rancangan ini.

- b. Manfaat pada Institusi Pendidikan ialah sebagai sumber referensi ilmu baru mengenai komik sebagai media edukasi serta strategi-strategi pendukungnya. Sebagai pelopor kedepannya bagi mahasiswa yang juga ingin mengambil terapan ilmu berupa komik dan agar penelitian ini terus mengalami penyempurnaan kedepannya.
- c. Masyarakat dapat lebih memetik hikmah dari cerita yang disampaikan, lebih memahami dan menjaga makhluk hidup sekitar, diharapkan masyarakat dapat menghindari melakukan kekerasan pada hewan, dan juga dapat membantu hewan yang tersakiti baik secara langsung maupun melalui donasi kepada organisasi perlindungan hewan.
- d. Dengan adanya perancangan ini berbagai organisasi perlindungan hewan khususnya yang ada di Indonesia dapat terbantu oleh masyarakat dalam penggalangan dana yang mereka adakan untuk merawat hewan-hewan yang mereka jaga.

#### **D. Tinjauan Karya**

Kisah digarap berupa komik. Komik dirasa dapat menarik minat masyarakat dengan sistem *storytelling* yang selain menarik juga mudah dipahami. Dengan kemajuan dunia maya, sebuah komik selain berupa buku juga mudah diakses berupa digital di dunia maya.

Orisinalitas ataupun keaslian suatu karya bertujuan sebagai pembandingan karya yang diciptakan dengan karya karya yang telah ada, menemukan perbedaan serta nilai kebaruan dalam karya yang ingin diciptakan. Oleh karena itu diperlukan perbandingan karya yang akan digarap dengan karya yang telah ada.

### 1. Karya pembandingan berdasarkan konten yang sama



**Gambar 4**

Cuplikan Game Marbel : Penyelamat Hewan  
(Sumber : Aplikasi Marbel)

Karya berikut merupakan aplikasi game dari Educa Studio. Game ini merupakan game simulasi penyelamatan hewan. Game ini dirancang semenarik dan sesederhana mungkin sehingga memudahkan anak-anak untuk memahami

dan memainkannya. Namun game ini kurang dalam penyajian ceritanya, simulasi-simulasi yang di hadirkan sebatas kegiatan penyelamatan saja. Karya komik edukasi yang dirancang akan menekankan cerita dengan alur dan karakter yang menarik. Sehingga mudah tersampaikan dan diterima oleh pembaca.

## 2. Karya berdasarkan style yang sama



**Gambar 5**  
Komik Aisha Tomodachi  
(Sumber : Webtoon Chalenge)

Komik berjudul 'Aisha Tomodachi' karya Papillon Studio ini menceritakan tentang petualangan anak perempuan super bernama Aisha bersama dengan teman dan keluarganya. Ilustrasinya berwarna cerah dengan karakter yang unik dan lucu. Sesuai dengan ceritanya yang seru dan menyenangkan. Cerita yang disuguhkan beralur cukup lambat dikarenakan komik ini merupakan komik seri yang cukup panjang.

Karya komik yang dirancang selain menggunakan ilustrasi yg menarik, akan menggunakan alur cerita yang cukup cepat, sehingga dalam satu episode dapat dipetik informasi dan hikmahnya.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Perancangan**

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Jogiyanto, 2005). Sedangkan menurut (Mulyadi,2007) perancangan adalah suatu fase yang diawali dengan evaluasi atas alternatif rancangan sistem yang diikuti dengan penyiapan spesifikasi rancangan yang berorientasi kepada pemakai tertentu dan diakhiri dengan pengajuan rancangan pada manajemen puncak.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan perancangan merupakan proses penggambaran dan perencanaan sistem baru maupun pengembangannya yang dikerjakan sesuai dengan pemakai tertentu.

### **2. Media Pembelajaran**

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium diartikan sebagai “antara’ atau “sedang” (Latuheru, 1988: 14). Menurut

Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber kepada penerima. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar.

Menurut Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

### 3. Komik

Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7).

Komik merupakan kata yang mendefinisikan media, bukan sebagai objek seperti buku komik atau komik strip. Will Eisner menggunakan istilah rangkaian seni ketika mendeskripsikan komik, meskipun dalam rangkaian hanya terdiri dari dua gambar. Rangkaian tersebut kemudian bertransformasi menjadi sesuatu yang berbeda, yakni komik. Definisi ini netral dalam hal style, kualitas ataupun subjek.

Animasi juga merupakan rangkaian seni visual, meskipun begitu komik dan animasi bukan hal yang sama. Setiap frame dari film ditayangkan dalam satu tempat yakni layar, sedangkan setiap frame dari komik harus berada dalam tempat yang berbeda. Panel dalam komik memiliki peran yang sama dengan waktu dalam film.

Bonnet (1998) mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah comic strips dan buku

komik dengan istilah comic books (Bonnet,1998:9). Pada saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. Selain dalam bentuk strip dan buku, komik bisa ditemukan dalam media online.

a. Komik Strip

Jenis komik satu ini hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun isinya sering mengungkapkan gagasan yang utuh. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar.

b. Buku komik

Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Buku ini berisi kumpulan cerita komik yang dibuat berkelanjutan.

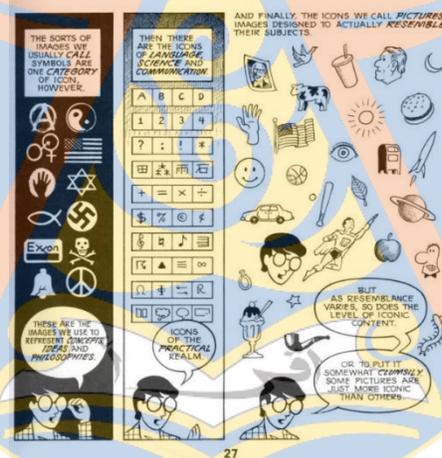
c. Komik Online

Merupakan komik yang diunggah di internet. Saat ini sudah tersebar berbagai platform online yang menyediakan sarana baca komik secara online. Media ini semakin populer mengikuti perkembangan zaman.

#### 4. Istilah dalam Komik

Ada beberapa istilah yang perlu diketahui dalam memahami komik, diantaranya ikon. Kata ikon memiliki banyak arti. Dalam komik ikon berarti

gambar yang digunakan untuk mewakili seseorang, tempat, benda atau ide. Ikon dapat dibedakan menjadi tiga jenis. Pertama, gambar-gambar yang biasa disebut simbol digunakan untuk mewakili konsep, Ide dan filosofi. Ada pula ikon dari bahasa, sains dan komunikasi yang digunakan untuk keperluan praktikal. Terakhir *pictorial icons*, ikon yang dikenal sebagai gambar, adalah gambaran yang dibuat mirip dengan benda aslinya. Berbeda dengan ikon lain yang maknanya absolut karena mewakili konsep dan ide, *pictorial icons* lebih beragam tergantung rupa dan bagaimana memaknainya.



**Gambar 6**  
tiga jenis ikon  
(Sumber : understanding comic oleh Scott McCloud)

Kartun merupakan wujud gambar dari benda nyata yang digambarkan dengan sederhana namun tetap dapat dipahami dengan mudah dan menarik. Metode meningkatkan melalui penyederhanaan gambar ini disebut cartooning.

Saat merancang gambar melalui metode cartooning, gambar dibuat sederhana dengan memfokuskan pada spesifik detail dan mengeliminasi elemen lainnya.

Dalam sebuah komik dapat ditemukan gambar dan tulisan. Mayoritas komik amerika menekankan perbedaan antara gambar dan tulisan. Komik yang baik adalah yang mengombinasikan dua hal yang sangat berbeda ini dengan baik.

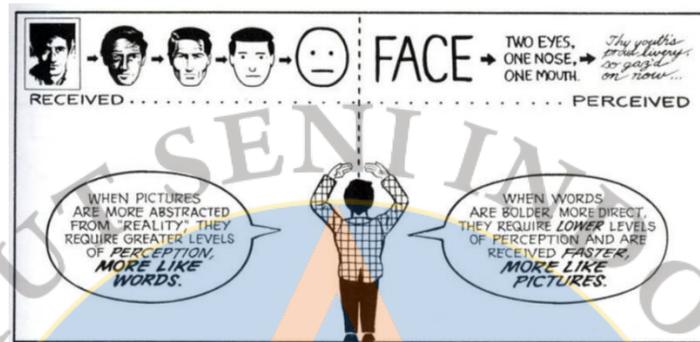


**Gambar 7**  
cartooning

(Sumber : understanding comic oleh Scott McCloud)

Gambar adalah *received information*. Informasi dapat tersampaikan tanpa memerlukan pendidikan formal dan diterima secara mudah dan spontan. Sedangkan tulisan adalah *perceived information*, dibutuhkan waktu dan pemahaman untuk dapat mengartikan informasi tersebut. Ketika gambar lebih abstrak dan jauh dari “realistis” dibutuhkan lebih banyak pemahaman untuk mengartikannya seperti kata-kata. Ketika kata-kata lebih jelas dan detail,

diperlukan lebih sedikit pemahaman dan dapat diterima dengan lebih mudah layaknya gambar.



**Gambar 8**  
gambaran penerimaan informasi  
(Sumber : Understanding comic by Scott McCloud)

## 5. Transisi dalam Komik

Agar sebuah komik dapat menggambarkan cerita mengalir dan mudah dipahami, transisi antar panel diperlukan. *Panel-to-panel transition* dalam komik dibagi dalam beberapa kategori.

- a. Kategori pertama adalah *Moment-to-moment*. Tipe ini menunjukkan perbedaan sedikit waktu yang digambarkan setiap panelnya. Gambaran tersebut memberikan nuansa sinematik dikarenakan perbedaan kecil pada visual panel. Contohnya, pada panel pertama digambarkan seorang gadis sedang melamun. Kemudian pada panel selanjutnya mata sang gadis terpejam.

- b. Transisi *action-to-action* menggambarkan aksi suatu subjek secara bertahap. Contohnya, pada panel pertama seorang prajurit mengangkat pedangnya. Pada panel kedua prajurit tersebut mengayunkan pedang dan melukai musuh dihadapannya.
- c. Tipe ketiga, *subject-to-subject* membutuhkan interpretasi pembaca dalam memahami cerita. Panel-panel tersebut masih berada dalam satu adegan. Misalnya, panel pertama menggambarkan seorang anak yang terbangun karena suara alarm. Panel selanjutnya menggambarkan sebuah rumah dan teriakan sang anak.
- d. Selanjutnya transisi *scene-to-scene*. Metode satu ini membutuhkan penalaran pembaca dalam memahami adegan. Metode ini membawa pembaca melewati ruang waktu, tempat, atau keduanya. Misalnya, panel menggambarkan seorang ibu sedang bertanya-tanya pada diri sendiri tentang keadaan anaknya yang merantau. Dalam panel berikutnya sang anak sedang bekerja keras di perantauan.
- e. Kemudian transisi *aspect-to-aspect*. Tipe transisi ini biasanya mengabaikan waktu sebagai ganti pengembaraan tempat, ide atau mood. Misalnya beberapa panel berisi orang-orang bermain di pantai, ombak, pohon kelapa dan matahari.

- f. Transisi terakhir yaitu *non-equitur*, dimana kedua panel tidak berhubungan sama sekali. Contohnya pada panel pertama terlihat meja makan tertata rapih, kemusian panel berikutnya menggambarkan pemakaman di senja hari.

## 6. Psikologi Anak

Secara luas, pengertian psikologi anak adalah cabang ilmu psikologi yang mempelajari tentang perilaku dan fungsi mental anak secara ilmiah. Dalam pemahaman yang ditemukan dalam buku *Convention on the Right of the Child*, menyebutkan bahwa ini adalah ilmu yang mempelajari perilaku dan mental anak yang belum berusia 18 tahun. Jadi, bisa dikatakan bahwa psikologi anak adalah sebuah cabang ilmu yang mempelajari tentang tumbuh kembang dan perilaku siapapun yang masih berusia di bawah 18 tahun. Ada dua teori tumbuh kembang anak dalam psikologi anak.

Teori pertama tentang masa tumbuh kembang anak adalah teori Piaget. Berdasarkan penelitiannya, beliau menyimpulkan bahwa anak berkembang dengan tahapan yang berbeda. Hal ini mengakibatkan anak yang berkembang pada tahap yang lebih lanjut tidak dapat memahami apa yang dialami anak sebelumnya. Selain itu, ia juga mengatakan bahwa anak membentuk persepsi mental akan dunia dan merasa bahwa perkembangan kognitif anak berjalan dengan berbagai tahapan yang biologis. Tahapan ini pun dilakukan dengan interaksi melalui lingkungan sekitar. Dalam teori ini, ia memprediksi bahwa

anak di seluruh dunia pasti akan melalui seluruh tahapan yang sama dengan urutan yang sama pada kelompok usia tanpa terkecuali meski sebenarnya ia tak mempertimbangkan mengenai perbedaan dalam lingkungan di mana anak dibesarkan.

Lain lagi dengan teori yang dikemukakan oleh Lev Semyonovich Vygotsky yang merupakan psikolog asal Uni Soviet. Beliau mengungkapkan bahwa orang dewasa dan peranan dari sesama teman memainkan peranan yang jauh lebih penting terhadap proses tumbuh kembang anak. Beliau juga mengatakan bahwa tumbuh kembang anak pertama kali dilakukan melalui interaksi sosial yang dilakukan antar anak lalu baru bergerak ke level individu di mana mereka mengambil makna dari apa yang mereka pelajari. Hal ini juga dipengaruhi oleh anggota lain dalam lingkungan tersebut dan berpengaruh juga pada kebutuhan dan kemampuan anak.

## **7. Hukum terkait kekerasan terhadap hewan**

Kekejaman terhadap hewan atau penganiayaan/penindasan hewan adalah kekerasan yang dilakukan manusia terhadap hewan bukan sebagai aksi perlindungan diri. Dalam pemahaman yang lebih sempit, bisa diartikan kekerasan yang dilakukan demi keuntungan sendiri. Sudut pandang dapat berbeda-beda di setiap negara. Di Indonesia sendiri ada beberapa hukum mengenai kekerasan pada hewan yang diatur oleh negara diantaranya:

a) Pasal 302 KUHP

Peraturan ini mengancam segala bentuk penganiayaan terhadap hewan. Tindakan yang dimaksud adalah yang menyakiti, melukai, dan merugikan kesehatan hewan. Pelaku akan dipidana penjara paling lama tiga bulan. Sedangkan jika perlakuan menyebabkan sakit lebih dari seminggu, cacat, luka berat, dan mati, pelaku akan diancam penjara maksimal sembilan bulan.

b) Pasal 92 Peraturan Pemerintah No. 95 tahun 2012 tentang Kesehatan Masyarakat Veteriner dan Kesejahteraan Hewan

Aturan ini mengandung poin-poin larangan pemanfaatan hewan di luar kemampuannya. Termasuk pemberian obat perangsang agar mereka bekerja di luar batas. Ini dapat digolongkan sebagai eksploitasi.

c) Pasal 66 UU No. 18 tahun 2009 tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan

Undang-undang ini menguatkan peraturan-peraturan sebelumnya. membahas mengenai pemeliharaan kesejahteraan hewan. Termasuk dalam aspek penangkapan, pengandangan, perawatan, pengangkutan, pemotongan, serta pengayoman yang wajar.

d) Pasal 406 ayat (2) KUHP

Mengatur tentang perbuatan yang merusak dan menghilangkan hewan milik orang lain. Orang yang membunuh, merusak, menghilangkan peliharaan orang lain akan dikenakan pidana penjara maksimal dua tahun delapan bulan.

## 8. Kesejahteraan Hewan

Kesejahteraan hewan adalah keadaan hewan yang kebutuhan hidup alaminya terpenuhi (Rollin,1993). Hewan mendapatkan 5 kebebasan dalam hidupnya, sehingga hewan dalam kondisi yang baik, sehat badan maupun mentalnya, merasa senang atau nyaman dan hidup dalam habitat yang sesuai untuk dapat menampilkan perilaku alaminya dengan leluasa.

Lima kebebasan dalam kehidupan hewan tersebut adalah; bebas dari lapar dan haus, bebas dari ketidak nyamanan, bebas dari rasa sakit, celaka dan penyakit, bebas mengekspresikan tingkah laku yang normal dan bebas dari rasa ketakutan dan stress (Farm Animal Welfare Council UK, 1993).

## 9. Animal Protection Index (API) 2020, Republik Indonesia: Ranking E

Hukum Kesejahteraan Hewan di Indonesia memiliki banyak positif aspek. UU no 18 tahun 2009 tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan adalah bagian utama dari hukum kesejahteraan hewan. Banyak fitur dari UU no 18 thn 2009 yang mendukung peraturan lain terkait industri dan hewan, seperti dalam Peraturan Pemerintah no 95 tahun 2012 tentang Kesehatan Masyarakat Veteriner dan Kesejahteraan Hewan, dan UU no 5 tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Banyak bagian dari peraturan terkait Kesejahteraan Hewan tersebut yang selaras dengan Five Freedoms, atau standar internasional lainnya seperti standar kesejahteraan

milik OIE (Office International des Epizooties). Ini lazim khususnya dalam peraturan mengenai hewan ternak. Dedikasi Indonesia pada Wildlife Crime Unit dan meeting kesejahteraan hewan yang diadakan dua tahun sekali pun patut dipuji. Pemerintah Indonesia juga menunjukkan partisipasi aktif dalam masalah kesejahteraan hewan daerah melalui ASEAN membership. Pemerintahan Indonesia juga memperbaharui hukum pidana terkait kekejaman hewan, menyiratkan adanya kemauan politik di level nasional untuk perubahan positif pada kesejahteraan hewan.

Meskipun hukum di Indonesia banyak yang dianggap baik, masih ada ruang untuk peningkatan. Contohnya, meskipun mengatakan bahwa hewan ternak harus diperlakukan sesuai dengan Five Freedoms semasa hidupnya, termasuk dalam transportasi dan penyembelihan, ini tidak berlaku dalam beberapa situasi, sehingga Five Freedoms tidak selalu terjamin. Mekanisme penegakannya juga terbatas. Isi UU no 18 tahun 2009 tidak berisikan mekanisme penegakan sama sekali. Kekhawatiran lainnya diantaranya; lazimnya praktek adu hewan, industri daging anjing dan kucing, dan dijadikannya hewan liar seperti orangutan sebagai peliharaan. Terakhir, kebanyakan hukum terkait kesejahteraan hewan di Indonesia dibentuk karena kekhawatiran akan industri ternak dan kesehatan masyarakat, bukan karena penderitaan hewan-hewan itu sendiri.

Pemerintahan Indonesia telah membuat usaha terbatas untuk meningkatkan kesejahteraan hewan semenjak API pertama rilis di tahun 2014. Ini termasuk pembaruan hukum pidana dan pelaksanaan meeting mengenai kesejahteraan hewan dengan perwakilan dari setiap provinsi dalam dua tahun sekali. Namun, pemerintah belum menerbitkan strategi untuk meningkatkan kesejahteraan hewan atau amandemen positif dan peraturan yang mengatur kesejahteraan hewan sejak tahun 2014. Kesejahteraan hewan di Indonesia diatur oleh beberapa kementerian yakni kementerian pertanian dan kementerian lingkungan hidup dan kehutanan. Indonesia belum memiliki Kementerian dikhususkan untuk kesejahteraan hewan.

#### **F. Metode Penciptaan**

Metode penciptaan adalah langkah-langkah atau cara untuk menciptakan sesuatu yang sebelumnya telah dipikirkan terlebih dahulu untuk diwujudkan. Metode penciptaan menguraikan terminologi metode yang digunakan, pengorganisasian rancangan garapan yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan karya. Tahap-tahap penggarapan karya diuraikan sejak mendapatkan inspirasi, ide, perancangan sampai mengaplikasikan menjadi karya seni, dilengkapi dengan alasan dan tujuan pemilihan media serta teknik yang dipakai. Secara umum, tahapan metode penciptaan seni meliputi:

## 1. Persiapan

### a. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ini memiliki ruang lingkup yang cukup luas.

Untuk menyimpulkan masalah-masalah terkait tema yang perancang usung, maka dibuatlah batas-batas sebagai berikut:

#### 1) Demografis

Pada segmentasi ini perancang hendak menargetkan anak-anak usia 8 hingga 14 tahun. Media komik dapat menarik perhatian anak-anak, dengan karakter lucu dan cerita yang menyenangkan. Komik yang disuguhkan diharapkan dapat memberikan pengaruh secara emosional kepada target audience. Sehingga tersampaikan pesan edukasi dari kisah kepada target audience.

#### 2) Geografis

Anak-anak Indonesia, khususnya di wilayah sumatra barat merupakan target audience yang dituju. Oleh karenanya diharapkan dengan adanya perancangan ini anak-anak menjadi lebih sadar dan peduli akan hewan khususnya kucing liar disekitarnya.

### 3) Psikografis

Ditargetkan anak-anak yang gemar membaca dan memiliki ketertarikan pada ilustrasi. Anak-anak yang memiliki akses dengan internet dan terbiasa menggunakannya. Anak-anak yang menyukai hewan. Anak-anak yang menyukai cerita aksi pahlawan. Serta anak-anak pengguna sosial media. Diharapkan anak-anak yang belum tahu menjadi tahu, dan yang tidak peduli menjadi peduli.

#### **b. Pengumpulan Data**

Perancangan komik ini dimulai dengan proses pengumpulan data terlebih dahulu. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode. Metode pertama adalah dengan melakukan observasi terhadap objek. Informasi dapat diperoleh baik secara langsung maupun melalui sumber-sumber lain seperti berita dan artikel terkait.

Selain observasi, pengumpulan data juga dapat dilakukan melalui wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dan berkecimpung dalam penyelamatan hewan liar. Penyebaran kuesioner juga diperlukan untuk mengetahui lebih baik mengenai target audiens. Data tersebut digunakan agar perancangan dapat sesuai dan bermanfaat pada audiens

Metode selanjutnya adalah dengan melakukan studi pustaka berupa buku, jurnal, media cetak maupun *online*. Sumber ini

digunakan sebagai penunjang dalam pengumpulan data yang dibutuhkan. Studi pustaka juga dapat memperdalam pengetahuan mengenai topik dan juga media yang akan diangkat.

### c. Metode Analisis

Analisis menggunakan formula AIDA, digunakan dengan mengkaji dari komponen *Attention*, *Interest*, *Desire*, dan *Action*. Keempat komponen ini mampu mengubah halaman kosong menjadi tulisan atau konten yang berkesan, menarik minat, bahkan membuat orang lain menjadi terpengaruh setelah membaca tulisan atau konten tersebut.

#### 1) *Attention* /Perhatian

- a. Menurut salah satu penelitian yang pernah dilakukan SilverPop pada tahun 2013, menemukan fakta bahwa orang-orang akan merasa tertarik akan suatu konten hanya dalam waktu 8 detik saja. Artinya, jika tidak mampu membuat calon pelanggan tertarik dengan konten selama 8 detik pertama, maka konten itu bisa dianggap gagal menyampaikan pesan kepada target pasar.
- b. Menarik perhatian target audience dapat dilakukan dalam berbagai cara, dalam komik halaman sampul yang pertama dilirik pembaca. Oleh karenanya, perlu dirancang halaman sampul yang menonjol. Ilustrasi yang menarik dan berwarna

cerah, dipadu dengan judul yang dibuat besar namun tetap proporsional, dengan layout yang sesuai.

## 2) *Interest /minat*

- a. Tidak hanya perhatian, calon pembaca juga harus dibuat tertarik dengan komik yang dirancang. Beberapa elemen yang harus dioptimalkan untuk mencapai *interest* dari calon pelanggan, antara lain adanya informasi yang membuat target audiens merasa tertarik sehingga membangkitkan keinginan untuk melihat isi komik. Dicantumkan kalimat yang dapat menarik minat audiens. Kalimat tersebut mencantumkan topik yang ada dalam komik, dengan penempatan yang sesuai dan mudah ditemukan.

## 3) *Desire /keinginan*

- a. Pada tahap ini, calon pelanggan dibuat benar-benar ingin membaca komik yang dirancang. Oleh karenanya perlu dirancang ilustrasi dengan cerita yang semenarik dan seseru mungkin. Membangkitkan rasa penasaran pembaca sehingga mereka kerap menantikan kelanjutan panel demi panelnya.

#### 4) *Action /aksi*

- a. Langkah terakhir dalam AIDA adalah melakukan action dengan mengajak pembaca untuk segera melakukan tindakan.

Pembaca memahami pesan dan memetik hikmah yang di dapat dan diterapkan di dunia nyata. Hasil ini dapat dicapai sebagai pesan tersirat dalam cerita maupun dengan mencantumkan ajakan secara langsung di akhir cerita.

#### 2. **Perancangan**

- a. Desain

Warna-warna cerah digunakan agar memberikan kesan ceria, seru dan menyenangkan sesuai dengan cerita yang di usung. Warna cerah juga lebih menarik mata target audience yang merupakan anak-anak.

Tipografi yang digunakan ialah jenis sans serif. Jenis tipografi ini lebih sederhana, jelas dan mudah dibaca, ciri ini sangat diperlukan demi baiknya keterbacaan komik.

Ilustrasi yang lucu dan sederhana dirasa cocok dalam perancangan ini. Ilustrasi semacam ini sangat menarik bagi target audience, yakni anak-anak.

### b. *Storyline* dan *Storyboard*

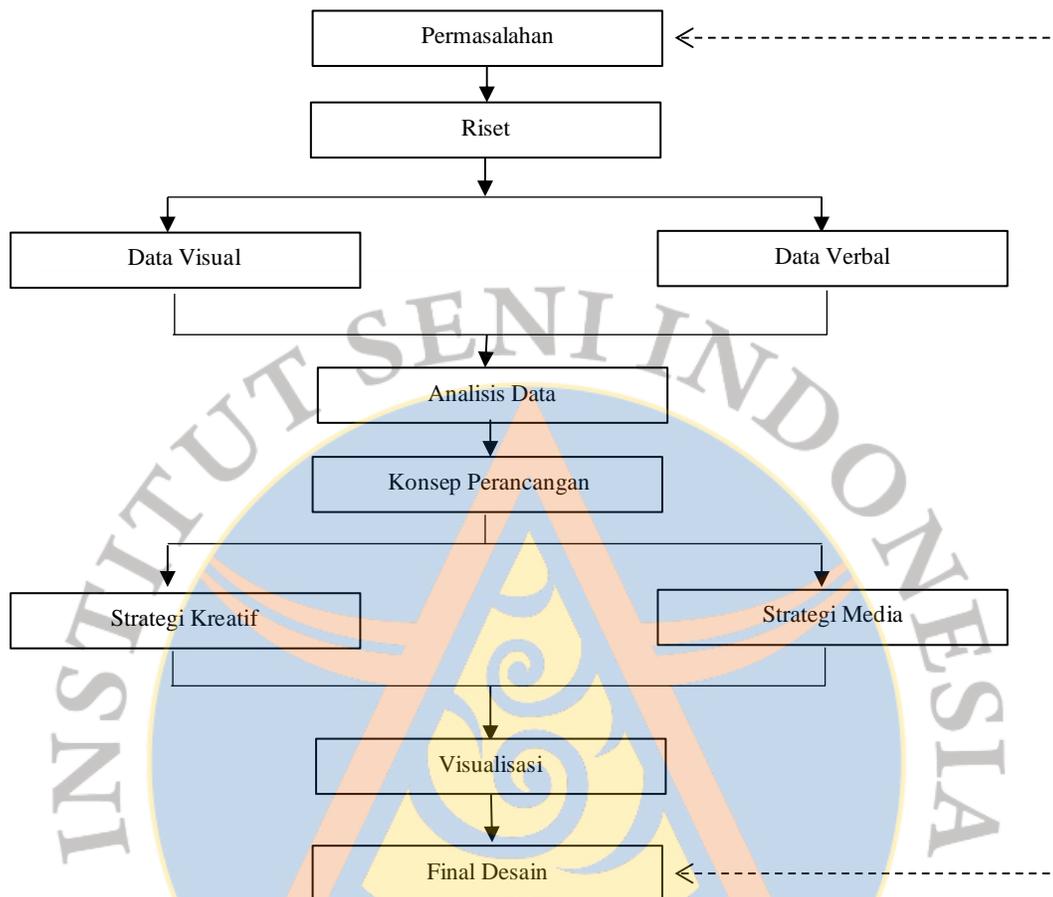
*Storyline* dan *storyboard* penting dalam suatu perancangan. Dua hal tersebut merupakan gambaran yang menjadi pemandu dalam merancang suatu karya.

Menurut Aminudin dalam bukunya yang berjudul *About Storyline*, *Storyline* merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalani suatu cerita bisa berbentuk dalam rangkaian peristiwa yang berbagai macam. Oleh karenanya dalam perancangan ini dibutuhkan *storyline* yang dibuat sedemikian rupa adegan per-adegannya.

Menurut Sargio Paez dalam bukunya yang berjudul *Profesional Storyboarding*, pengertian *storyboard* adalah deskripsi pada setiap *scene* yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan objek multimedia dan perilakuan dengan jelas. Dalam pengerjaan perancangan komik, *storyboard* selain untuk menggambarkan adegan, juga dibuat untuk menggambarkan secara kasar *layout* dari halaman yang akan digarap.

### c. Struktur Perancangan

Setelah menganalisa data yang di perlukan, di buatlah struktur perancangan guna mempermudah proses perancangan, dan agar dapat tersusun dengan baik sebelum memulai proses pembuatan karya.



**Tabel 2**  
Struktur Perancangan

### 3. Perwujudan

#### a. Alat dan Bahan

Alat tulis berupa kertas, pensil, pena, penghapus, serta alat tulis lainnya. Digunakan untuk menggambarkan baik storyline, storyboard, dan sketsa, baik sketsa karakter, maupun adegan. Koneksi internet yang memadai dibutuhkan dalam proses pencarian informasi terkait

pengerjaan komik. Sarana elektronik berupa laptop yang memadai demi terlaksananya perancangan, baik untuk pencarian informasi, maupun pengerjaan karya secara digital melalui aplikasi *Adobe Photoshop*.

b. Teknik

Storyboard dan sketsa perancang kerjakan secara manual menggunakan kertas dan pensil. Setelah dirasa baik, pengerjaan dilakukan secara digital melalui aplikasi *Adobe Photoshop*. Perancangan dimulai dengan tahapan sketsa, *lining*, pemberian warna dasar, pemberian *shading* dan *lighting*, kemudian diakhiri dengan pemberian efek khusus.

#### 4. Penyajian Karya

a. Media Utama

Media utama adalah media atau bidang yang diutamakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan. Media utama yang perancang gunakan dalam penyebaran perancangan ini ialah media cetak berupa buku komik. dan digital yang nantinya akan sebar melalui media sosial.

b. Bauran Media

Bauran media adalah media komunikasi yang menjadi keseimbangan di luar media utama. Dalam perancangan komik ini

perancang membuat media pendukung di luar dari media utama berupa poster terkait karya yang di usung, feeds instagram sebagai media promosi dan informasi, permainan papan, serta beberapa merchandise seperti pin, stiker, gantungan kunci, kotak pensil dan T-Shirt. Dengan adanya merchandise ini masyarakat, khususnya pelajar dapat lebih tertarik akan karya yang perancang rancang.

