

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KUCING DI BANDUNG

DESIGNING ILLUSTRATION BOOK OF STRAY CATS IN BANDUNG

Nindya Madyantari, Syarip Hidayat, S.Sn, Taufik Wahab, M.Sn

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Nindya Madyantari

ABSTRAK

Kucing *stray* atau bisa juga disebut dengan kucing liar adalah kucing yang tidak memiliki tempat tinggal, tidak mengonsumsi makan dan minuman yang layak, dan juga tidak memiliki pemilik, sehingga mereka hidup secara liar di jalanan dan tidak dapat hidup sejahtera. Bertambahnya jumlah angka populasi kucing *stray* di Indonesia khususnya di Bandung, membuat keberadaan kucing kerap menjadi masalah bagi lingkungan baik di kompleks perumahan, lingkungan sekolah, pasar, pinggir jalan, warung, bahkan di per-kantoran. Selain karena kucing mampu melahirkan sekitar 10 ekor dalam sekali kelahiran, hal ini juga disebabkan oleh karena gaya hidup memelihara kucing oleh sebagian orang dan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang upaya menekan laju angka populasi kucing *stray* dengan program sterilisasi. Apabila populasi kucing *stray* terus dibiarkan, hal ini dapat menambah masalah terutama bagi kesehatan lingkungan karena penyakitnya yang dapat menular kepada manusia.

Masalah sterilisasi kucing masih banyak dibicarakan khususnya oleh orang dewasa, melalui media buku dapat menjadi media menarik yang akan memberikan edukasi mengenai manfaat sterilisasi, dikombinasi dengan ilustrasi diharapkan dapat membuat masyarakat empati dengan kucing *stray*.

Perlunya suatu perancangan buku ilustrasi yang dapat mengedukasi target sasaran tentang pencegahan laju angka populasi kucing *stray* dan mengajak masyarakat untuk peduli kepada nasib kucing *stray*.

Kata kunci : perancangan, buku ilustrasi, kucing *stray*.

ILLUSTRATION BOOK OF STRAY CAT IN BANDUNG

Stray cat or it could be called the wild cat is a cat that does not have a place to live, do not consume food and drinks are decent, and also do not have owners, so they live wild in the street and cannot live prosperous. The growing up number of stray cat population figures in Indonesia especially in Bandung, making the existence of cats often becomes a problem for the environment both in the housing complex, school, market, roadside, stalls, even on the office. In addition because the cat was able to give birth about 10 cats in a single birth, it also caused by life style kept the cat by most people and the lack of public knowledge about the effort of suppressing the rate of stray cat population numbers with a sterilization programs. If the population of stray cat keep left, this can add to the problem especially for environmental health because illness can be transmitted to humans.

The issue of sterilization of cat still widely spoken especially by adults, through through the medium of the book can be a medium that will provide provide education about the benefits of sterilization, combined with expected illustration can create stray cat's empathy with the public.

Need a design book illustrations that can educate the target goal of prevention of stray cat population rate and invite the community to care for stray cats to fate.

Keywords : design, book illustration, stray cat.

Keywords: design, application, mobile game, diabetes, teens

1. Pendahuluan

Kucing (*Felis Silvestris Catus*) adalah jenis hewan karnivora. Kata "kucing" biasanya lebih kepada "kucing" yang telah jinak, tetapi bisa juga tergolong dengan "kucing besar" seperti macan, singa, dan harimau. Baik kucing jinak ataupun kucing besar adalah termasuk dengan sebutan "kucing liar".

Para ahli sejarah mengungkapkan bahwa manusia telah hidup berdampingan dengan kucing sejak 5000 tahun silam, pada masa Mesir Kuno. Ketika itu, masyarakat telah memanfaatkan kucing sebagai "penjaga" lumbung gandum untuk menghalau tikus di sepanjang sungai Nil. Lama-kelamaan, kucing mengalami domestifikasi begitu sempurna dan mampu berhubungan erat dengan manusia. (Effendi, 2014: 9).

Kucing adalah satwa peliharaan keluarga. Saat ini, kucing menjadi salah satu hewan peliharaan terkenal di dunia. Tidak jarang alasan orang untuk ingin memelihara kucing ini dikarenakan memelihara kucing sudah menjadi bagian gaya hidup kosmopolitan yang serba praktis. Dengan kelebihan kucing yang tidak berisik, pakan sedikit dan tidak repot menjadi alternatif hewan peliharaan yang mudah di gendong. Selain itu juga, banyak orang yang tinggal di perumahan minimalis atau apartemen dengan ruangan yang tidak begitu luas merasa cocok untuk memelihara kucing dikarenakan tidak perlu olahraga di luar rumah, cukup berjalan-jalan di dalam ruangan juga tidak ada keluhan dari tetangga akibat suara ribut karena kucing yang mengeong. Sebagian besar mereka adalah kucing ras yang tentu saja bergengsi untuk di pelihara karena perawakannya yang terlihat lebih menarik.

Selain itu, memelihara kucing juga memberikan dampak positif bagi pemiliknya diantaranya yaitu; mengurangi rasa *stress*, memberikan suasana menyenangkan dan membantu memulihkan stabilitas kejiwaan serta mampu menumbuhkan rasa peduli terhadap sesama.

Namun, sebagai mamalia yang perkembangbiakannya cukup cepat, bahkan mampu melahirkan sekitar 10 ekor dalam sekali kelahiran dan kini menjadi gaya hidup memelihara kucing oleh sebagian orang, keberadaan kucing kerap menjadi masalah bagi lingkungan baik di kompleks perumahan, lingkungan sekolah, pasar, pinggir jalan, warung, bahkan di per-kantoran. Terutama bagi mereka yang tidak memiliki *adopter* dan tempat tinggal layak (*stray cats*).

Nasib kucing *stray* memang tidak sebagus dan beda dengan kucing-kucing impor seperti Anggora atau Persia yang biasa disebut dengan kucing ras. Yang terkadang harga perawatannya hampir sama dengan perawatan manusia. Makanannya juga spesial dan tentu saja mahal. Belum lagi perawatan kesehatannya seperti vaksinasi, vitamin, dokter hewan, dan lain sebagainya.

Kucing *stray* hidup secara liar di jalanan. Kadang demi untuk mempertahankan hidup, mereka harus mencuri makanan atau mengacak-ngacak tempat sampah dan tidur dimana saja. Tak jarang mereka juga harus saling terjang demi memperebutkan jatah makan atau jatah sahwat. Bahkan jalanan bisa lebih buas bagi kucing daripada hutan belantara. Wajar saja apabila mereka terlihat tidak menarik dan berpenyakit.

Menurut drh. Neno WS, menyebutkan bahwa permasalahan kucing menjadi masalah yang cukup serius di Indonesia. Lebih dari 50.000 anak kucing lahir setiap harinya. Dari sekian banyak kucing ini hanya 1/5 nya yang bisa mendapatkan rumah, sisanya berkeliaran secara liar, terabaikan atau mendapat perlakuan kasar. Setiap tahunnya, 6-8 juta kucing masuk penampungan hewan dan sekitar setengahnya (3-4 juta) harus di *Euthanasia* (mempercepat kematian seseorang dalam kesakitan dan penderitaan hebat menjelang kematian) karena tidak ada yang ingin memelihara mereka. (www.kucingkita.com, 14 November 2011).

Meskipun belum ada penelitian menyeluruh mengenai populasi kucing *stray*, di beberapa tempat, populasi mereka dirasakan mulai meningkat dan bila tidak segera ditangani, dapat menyebabkan over populasi. Beberapa orang dan komunitas penyayang hewan mulai merasakan peningkatan populasi kucing-kucing ini. Kontrol populasi dirasakan perlu untuk mengurangi jumlah kucing *stray* yang "menderita" karena tidak mendapatkan penghidupan berupa tempat tinggal dan konsumsi makanan yang layak. Selain masalah kesejahteraan hewan, kontrol populasi juga dapat mengurangi resiko penyebaran dan penularan penyakit-penyakit, seperti; Rabies, Toxoplasmosis, Ringworm, Flea melalui penularan kontak langsung dengan cara gigitan, cakaran dan udara yang dapat berakibat fatal pada manusia.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengangkat masalah over populasi kucing *stray* sebagai tugas akhir desain komunikasi visual. Dimana perlu adanya informasi dan edukasi kepada masyarakat agar lebih memperhatikan dan peduli terhadap sesama makhluk hidup khususnya kucing.

2. Dasar Teori

2.1 Komunikasi Visual

Komunikasi adalah suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan yang terjadi antara dua pihak, komunikasi adalah esensi dasar dari hal-hal persuasi, perubahan sikap dan tingkah laku serta melalui transmisi informasi. (Safanayong, 2006: 10)

Komunikasi ini mempergunakan mata sebagai alat pengelihat. Komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan (Kusrianto, 2007: 10).

Sedangkan menurut Menurut Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia dalam bukunya yang berjudul Desain Komunikasi Visual : Desain komunikasi visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target (*audiemce*) sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

2.2 Buku Ilustrasi

Buku cerita dan majalah adalah media yang sangat membutuhkan ilustrasi. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Dengan bantuan gambar ilustrasi visual, akan memudahkan tulisan/informasi untuk dicerna.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Gambar ilustrasi dengan bantuan visual, akan memudahkan tulisan/informasi untuk dicerna. Ilustrasi yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan, antara lain:

1. Komunikatif
Gambar ilustrasi mudah di pahami dan di mengerti sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.
2. Informatif
Bersifat memeberikan informasi tentang pesan yang disampaikan.
3. Tidak rumit
Gambar yang berikan tidaklah rumit dan di buat sederhana.
4. Sesuai Target
Pembuatan gambar ilustrasi di sesuaikan dengan tema, isi teks dan umur target.

Selain itu, gambar ilustrasi memiliki fungsi khusus, yaitu:

- A. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
- B. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
- C. Memberikan bayangan langkah kerja.
- D. Mengkomunikasikan cerita.
- E. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- F. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Semakin banyak jumlah populasi kucing *stray*, khususnya di Kota Bandung, maka dampaknya akan semakin berbahaya baik dari segi kesejahteraan hewan kucing *stray* dan juga bagi kesehatan lingkungan manusia. Selain itu, kucing *stray* kerap mendapatkan tindakan kekerasan oleh sebagian masyarakat yang tidak menyukai kucing, khususnya kucing *stray* yang seharusnya disayang dan dilindungi mengakibatkan banyak kucing yang ditelantarkan, bahkan banyak pula kucing yang dibuang pemiliknya dan mati akibat kecelakaan.

Sesuai survey yang dilakukan di Yayasan Rumah Cinta dan Kepedulian (Rumah Kucing Indonesia) pada hari Minggu (06/02/2016), setiap bulannya RK menolong kucing-kucing *stray* yang berkebutuhan khusus. RK yang bertempat di Jl. Kuningan Raya no.105a Antapani, Bandung ini banyak mendapatkan laporan dari

masyarakat tentang keberadaan kondisi kucing stray di jalanan. Saat ini, terdapat 25 ekor kucing stray yang di rawat di RK. Dari total jumlah kucing stray tersebut, 70% kucing di RK sakit dan 30% nya sudah sehat, sudah di sterilisasi/kebiri dan siap di adopsi. Sedangkan pada 50% nya kucing sakit karena virus dan 50% nya lagi diakibatkan oleh ulah kekejaman manusia.

3.2 Segmentasi

- a. Demografis
 - Usia : 20 – 35 Tahun
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - Pendidikan : Masyarakat Umum
- b. Geografis : Kota Bandung
- c. Psikografis : Masyarakat di perkotaan terutama kota Bandung baik yang suka akan kucing maupun bagi yang kurang menyukai kucing.
- d. Perilaku Konsumen : Masyarakat, khususnya di Kota Bandung yang kurang peduli dengan kehidupan kucing stray.

3.3 Konsep Pesan

Dalam perancangan ini penulis membuat sebuah aplikasi *game mobile* sebagai sarana edukasi, karena mayoritas target sasaran yaitu remaja di perkotaan usia 15-20 tahun aktif menggunakan *smartphone*. Maka dalam perancangan ini konsep pesan yang menjadi acuan perancangan adalah menjadi media yang memberikan informasi tentang penyakit diabetes dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Mengajak pengguna aplikasi ini untuk melakukan aksi nyata menjalani pola hidup sehat dan aktifitas fisik. Sebagai upaya pencegahan dan menekan jumlah penderita penyakit diabetes dikemudian hari.

3.4 Konsep Kreatif

Pendekatan dalam media ini berupa aplikasi buku ilustrasi yang dapat mengedukasi target sasaran tentang Memberikan informasi upaya sterilisasi pada kucing *stray* guna mencegah over populasi kucing *stray*. Merancang media informasi upaya sterilisasi pada kucing *stray* serta meningkatkan rasa kepedulian orang terhadap kucing *stray* guna mencegah over populasi kucing *stray*.

Tampilan visual pada perancangan ini sangat penting dalam konsep kreatifnya. Elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, ilustrasi, layout, logo, ikon dirancang untuk menarik perhatian serta disesuaikan agar pengguna mudah menerima informasi yang disampaikan.

Buku ilustrasi ini diberi nama Yuk! Bantu Kucing Stray Sterilisasi, yang akan mengedukasi dengan cara yang menarik, Juga diberikan beberapa gambar ilustrasi kehidupan kucing stray dan berbagai macam penjelasan dan contoh gambar mengenai penyakit kucing dan penyakit yang dapat menular manusia. Sehingga, pengguna akan lebih mudah paham.

3.5 Konsep Media

Media yang digunakan sebagai media utama dalam perancangan ini adalah *Illustration Book*. Pemilihan media ini berdasarkan observasi bahwa mayoritas sasaran suka membaca. *Illustration Book* ini dapat menjadi media yang efektif untuk mengedukasi target sasaran dengan cara yang lebih menarik.

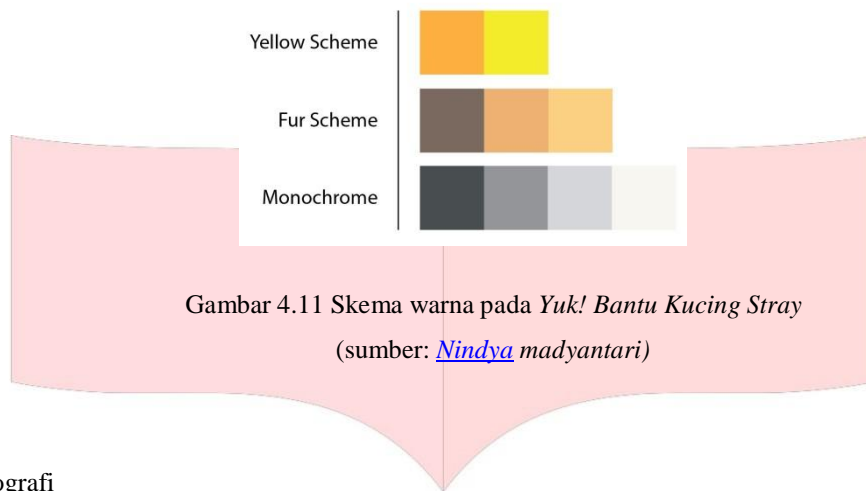
Media utama ini akan didukung dengan media pendukung yang sesuai sebagai penunjang komunikasi yang disampaikan. Media pendukung yang dipilih diantaranya; *sticker, poster, social media activation, t-shirt, totebag, pin, properti selfie, bantal, tempat makan kucing, tempat bekel, x-banner*.

3.6 Konsep Visual

Gaya visual dalam perancangan *game* ini, penulis memilih untuk membuat ilustrasi dengan gaya yang simple dan flat design. Agar lebih ringan dan tidak rumit untuk dimainkan. Gaya ilustrasi flat design pada aplikasi *smartphone* bisa lebih mudah diterima oleh pengguna dan tidak rumit sehingga lebih nyaman dilihat.

- a. Warna

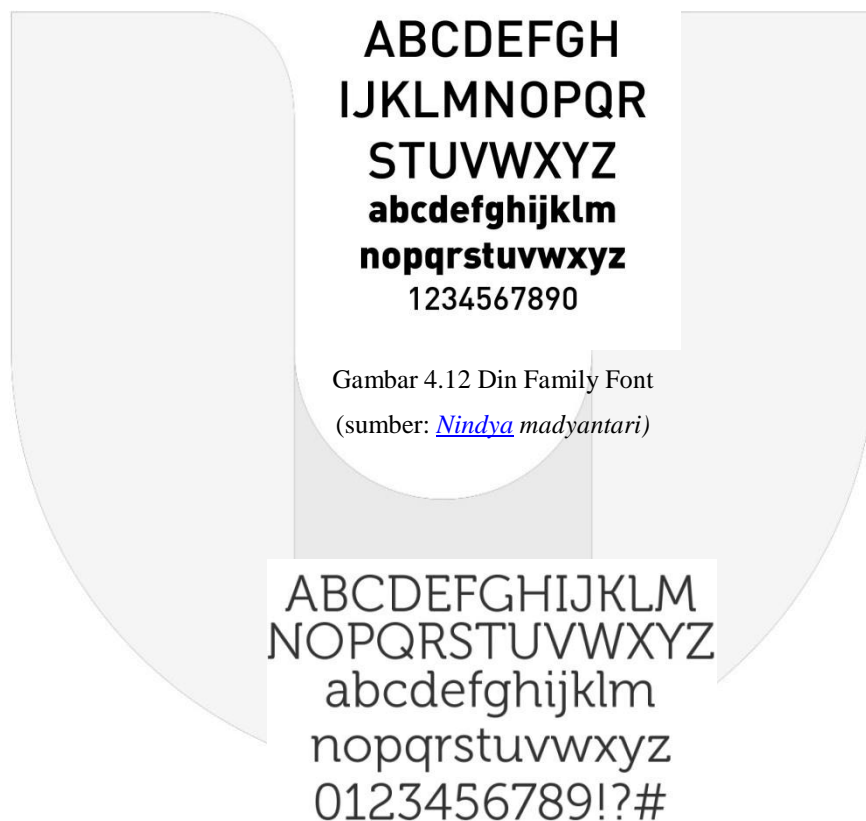
Warna yang digunakan dalam *Illustration Book* ini menggunakan warna-warna watercolor yang cerah namun *soft*, agar menarik sekaligus nyaman dilihat. Skema warnanya menggunakan cukup banyak warna, namun tetap disesuaikan dengan konsep visual yaitu *flat design* dan *simple*.



Gambar 4.11 Skema warna pada *Yuk! Bantu Kucing Stray*
(sumber: [Nindya madyantari](#))

b. Tipografi

Typeface yang digunakan adalah gabungan antara *serif* dan *sans serif*. Karena lugas, dan sesuai konsep simpel.



Gambar 4.12 Din Family Font
(sumber: [Nindya madyantari](#))



Gambar 4.13 Museo Family Font
(sumber: [Nindya madyantari](#))

c. Gaya Visual

Gaya visual dalam perancangan *Illustration Book* ini, penulis memilih untuk membuat ilustrasi dengan *water color* dan gaya yang *simple design* namun realis agar lebih ringan dan tidak sulit untuk dimengerti karena lebih mudah diterima oleh pengguna dan tidak rumit sehingga lebih nyaman dilihat.



Gambar 4.15 Karakter Kucing Stray

(sumber: [Nindya madyantari](#))

d. Logo

Mengacu pada konsep visual simple dan flat design yang digunakan dalam perancangan, logo untuk buku ilustrasi *Yuk! Bantu Kucing Stray* ini. Berikut adalah referensi logo yang menjadi acuan.



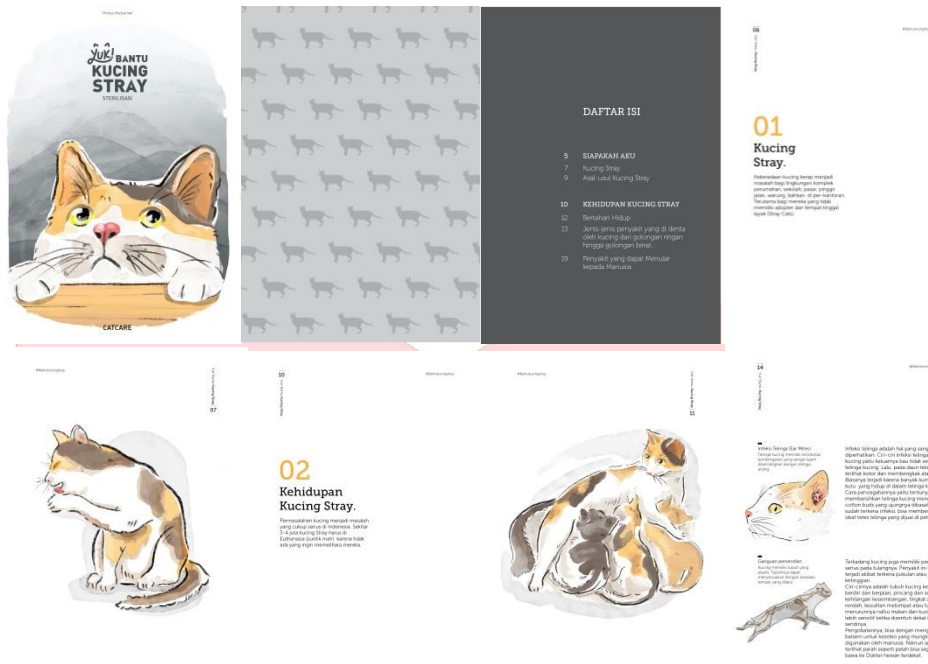
Gambar 4.8 Logo *Yuk! Bantu Kucing Stray*

(sumber: [Nindya madyantari](#))

3.7 Hasil Perancangan

Tampilan *interface Illustration Book* ini dibuat simple agar mudah dimengerti oleh pengguna namun tetap menarik untuk dibaca dengan ilustrasinya. Buku ini menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan wilayah target.

a. *Buku ilustrasi*



Gambar 5. Tampilan Buku

4. Kesimpulan

Kucing adalah makhluk hidup yang diciptakan untuk memiliki keturunan, tidak dipungkiri bahwa jumlah mereka akan semakin banyak apabila tidak adanya kontrol populasi mereka yang akan mengakibatkan *over* populasi kucing. Jika terjadi sedemikian rupa, maka kucing-kucing yang tidak memiliki pemilik ini disebut dengan kucing stray. Hal ini lah yang menyebabkan terjadinya ketidak sejahteranya kucing *stray*, karena selain tidak memiliki pemilik mereka harus bertahan hidup dari kondisi tempat mereka tinggal dan mereka harus siap untuk menerima resiko apapun yang terjadi di luar sana seperti; memperebutkan wilayah kekuasaan, memperebutkan makanan dan jatah sahwat, kecelakaan kendaraan atau bahkan dapat terjadi pula pada mereka yang mendapatkan perlakuan kasar dari manusia.

Proses yang panjang dan cukup kompleks mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis masalah, studi perancangan, hingga perancangan, maka menghasilkan perancangan karya tugas akhir ini. Bahwa perlunya pengetahuan masyarakat mengenai pentingnya sterilisasi terhadap kucing *stray* guna mencegah *over* populasi kucing *stray*.

Semua perancangan dalam buku ilustrasi *Yuk! Bantu Kucing Stray* ini, diharapkan dapat membantu masyarakat untuk dapat paham mengenai apa itu kucing *stray* dan mulai peduli dengan kehidupan kucing *stray*, membantu para kucing *stray* untuk dapat hidup sejahtera dengan tidak memberinya perlakuan kasar dan mengajak masyarakat untuk mengadopsi kucing *stray* serta ikut menjalani kegiatan program sterilisasi guna mencegah *over* populasi kucing *stray*.

Daftar Pustaka

Effendi, Cacang dan Budiana, N.S. (2014). *Kucing*. Jakarta: AgriFlo (Penebar Swadarya Group).

Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI

Anggraini S. Lia dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia

Effendy, Onong Uchjana. 2007. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

UPT Klinik Hewan Kota Bandung, (2013). *Laporan Tahunan Kegiatan Pelayanan Kesehatan Hewan (2015)*.

Effendi, Cacang dan Budiana, N.S. (2014). *Kucing*. Jakarta: AgriFlo (Penebar Swadarya Group).

Suharyo, Bambang. 2016. *Cat & Dog*. Jakarta Selatan: Redaksi Cat & Dog

Canin, Royal. 2015. *Penyakit Anjing dan Kucing Brochure*. Jakarta

Waluyo S, Neno. 2016. Kucing Kita. *Populasi Anjing dan Kucing Liar*, (Online). (<http://www.kucingkita.com/fakta-kucing/populasi-anjing-kucing-liar>).

Respatiningtyas, Puspasari Respatiningtyas. 2016. *Tanya Dokter Hewan. Gejala Distemper Pada Kucing dan Cara Mengobatinya*, (Online). (<http://tanyadokterhewan.com/2016/02/18/gejala-distemper-pada-kucing-dan-cara-mengobatinya/>).

Waluyo S, Neno. 2016. Kucing Kita. *Toxoplasma dalam Angka*, (Online). (<http://kucingkita.com/penyakit-kucing/toxoplasma-angka>).

Waluyo S, Neno. 2016. Kucing Kita. *Tanya Jawab Seputar Toxoplasma*, (Online). (<http://kucingkita.com/penyakit-kucing/tanya-jawab-seputar-toxoplasma>).

Kucing Artikel. 2016. *Seputar Kucing. Apa Fungsi Sterilisasi pada Kucing*, (Online). (<http://kucingkita.com/penyakit-kucing/toxoplasma-angka>).

Paslah Reno. 2016. onhits. *7 Alasan mengapa anda harus memelihara kucing*, (Online). (<http://kucingkita.com/penyakit-kucing/toxoplasma-angka>).

Desideria Benedikta. 2015. Liputan 6. *7 Alasan ilmiah pelihara kucing baik untuk anda*, (Online). (<http://health.liputan6.com/read/2366825/7-alasan-ilmiah-pelihara-kucing-baik-untuk-anda>).

Ibr. 2015. Cattery. *National Feral Cat Day, Ayo Sayangi Kucing Liar!*, (Online). (<http://www.cattery.co.id/national-feral-cat-day-ayo-sayangi-kucing-liar/>).

