

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI UNTUK MENGENALKAN HARIMAU SUMATERA PADA SISWA SD

DESIGNING EDUCATIONAL COMIC TO INTRODUCE SUMATRAN TIGER TO ELEMENTARY STUDENTS

Satria Dio Erlangga

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

satriadinyo@gmail.com

Abstrak

Harimau sumatera merupakan salah satu jenis hewan yang termasuk dalam kategori terancam kepunahan. Dua faktor utama yang menjadi penyebab kelangkaannya ialah berkurangnya habitat mereka dan perburuan liar yang terus dilakukan manusia. Sulitnya menangani masalah perburuan ini disebabkan oleh masih banyaknya masyarakat perkotaan yang masih membeli hasil buruan berupa bagian-bagian tubuh maupun utuh untuk dijadikan bahan obat, jimat, maupun hiasan. Kasus-kasus tersebut dilatarbelakangi oleh ketidaktahuan masyarakat mengenai jenis-jenis hewan yang dilindungi dan sedang terancam kepunahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mencoba untuk merancang media edukasi mengenai pengenalan harimau sumatera untuk anak-anak. Anak-anak dipilih menjadi target audiens sebagai upaya jangka panjang dalam menanamkan pemahaman dan kesadaran mengenai pentingnya menjaga dan melestarikan alam dan satwa yang ada di Indonesia, khususnya harimau sumatera. Melalui pengumpulan data dengan melakukan wawancara, kuesioner, dan observasi, penulis berkesimpulan untuk membuat media edukasi dalam bentuk komik.

Komik edukasi ini diharapkan dapat menjadi media yang disukai anak-anak dalam menyampaikan berbagai informasi mengenai harimau sumatera. Dengan menyampaikan edukasi tersebut diharapkan dapat memberikan dampak positif ke depannya sehingga tercipta generasi yang memiliki kesadaran untuk menjaga kelestarian alam dan satwa di Indonesia.

Kata kunci: Komik, Anak-Anak, Harimau Sumatera, Edukasi.

Abstract

Sumatran tiger is one of the animals that has been categorized as critically endangered. Two major factors that caused this condition are the decreasing of their habitats and illegal hunting by humans. The difficulty of dealing with the problem caused by high demands from urban citizens who still purchase tiger's body parts or as a whole to be used as medicine, amulets, and ornaments. Those cases were motivated by public ignorance and their lack of knowledges about which animal kinds are being protected or endangered.

Based on those problems, the author tries to design an educational media to introduce about sumatran tiger to children. The author chooses children as target audience of education as a long term effort to cultivate an understanding and awareness of the importance of protecting and preserving nature and wildlife in Indonesia, especially sumatran tigers. By collecting data from interviews, questionnaires, and observations, the author cocluded to make the educational media in the form of comics.

This educational comic is expected to be loved by children to convey various information about sumatran tiger. The expected result of delivering this education are to positively impact future generations in order to build awareness for the preservation of nature and wildlife in Indonesia.

Keywords: *Comic, Children, Sumatran Tiger, Education.*

1. Pendahuluan

Harimau Sumatera (*Panthera tigris sumatrae*) merupakan salah satu dari enam subspesies harimau yang masih bertahan hidup di muka bumi. Harimau Sumatera memiliki habitat asli di hutan-hutan pulau Sumatera dan merupakan satu-satunya subspesies yang masih tersisa di Indonesia. Harimau merupakan spesies payung (*umbrella species*) yang artinya dengan melindungi spesies ini secara tidak langsung juga melindungi spesies lainnya yang hidup di habitat yang sama. Saat ini Harimau Sumatera termasuk dalam Daftar Merah hewan yang terancam kepunahan menurut IUCN (*International Union for Conservation of Nature*) dengan klasifikasi Sangat Terancam Punah (*Critically Endangered*). Masuknya Harimau Sumatera ke dalam kategori ini disebabkan oleh 2 faktor utama, yaitu hilangnya habitat asli mereka karena deforestasi, serta ancaman perburuan dan perdagangan ilegal oleh manusia.

PROFAUNA menerangkan bahwa selain ribuan hektar area hutan yang berubah menjadi perkebunan kelapa sawit, kehidupan Harimau Sumatera sendiri terancam oleh pemburu-pemburu liar, dengan motif untuk dijual dalam bentuk awetan atau bagian-bagian tubuh terpisah. Berdasarkan investigasi yang telah dilakukan, pembeli-pembeli produk harimau ilegal tersebut paling banyak ialah masyarakat perkotaan, khususnya kalangan pejabat negara, pejabat militer, dan orang-orang kaya. Alasan mereka membeli dan mengoleksi produk-produk tersebut umumnya ialah sebagai hiasan rumah untuk pamer kekayaan, wibawa, atau untuk alasan klenik/mitos. Rinda juga mengatakan bahwa budaya mengoleksi hewan-hewan terancam punah tersebut sudah membudaya di masyarakat, dan hasil investigasi juga menunjukkan bahwa budaya tersebut kini bukan hanya digemari oleh orang-orang tua, namun sudah turun ke generasi remaja. Di Bandung sendiri sudah sangat sering ditemukan komunitas-komunitas pemilik satwa liar yang dilindungi, dan setelah ditanya, mereka menjawab tidak tahu bahwa satwa-satwa tersebut dilindungi dan hanya mengoleksi untuk alasan gengsi.

PROFAUNA juga menjelaskan bahwa kasus perdagangan satwa yang dilindungi sangatlah sulit ditangani pada masyarakat perkotaan. Selain karena budaya turun-temurun, kebanyakan masyarakat tidak mengetahui mana satwa-satwa yang dilindungi, apa saja alasannya, dan apa akibatnya jika satwa-satwa tersebut punah. Meskipun berbagai organisasi sudah sering melakukan investigasi untuk menemukan dan membebaskan satwa yang dimiliki secara ilegal, namun kasus-kasus tersebut tetap terus berulang di tahun-tahun berikutnya. PROFAUNA menyimpulkan bahwa sangat penting untuk melakukan upaya-upaya jangka panjang, salah satunya ialah dengan memberikan edukasi dini kepada anak-anak mengenai pengenalan satwa-satwa yang dilindungi.

Berbagai kegiatan edukasi yang dilakukan oleh organisasi-organisasi perlindungan alam seperti PROFAUNA dan WWF kepada anak-anak menunjukkan bahwa minat anak-anak sebetulnya sudah cukup besar dalam mengenal jenis-jenis satwa, namun media dan proses penyampaian yang disukai anak-anak terbatas. Mereka lebih suka dan materi akan lebih cepat ditangkap bila disampaikan dalam bentuk cerita dan ilustrasi, apalagi dengan tambahan sedikit fiksi dan alur yang dapat memberi ruang bagi fantasi mereka untuk tumbuh, seperti cerita fabel, dongeng, dan kartun.

Pemberian edukasi ini, selain sebagai media belajar anak dalam mengidentifikasi hewan, juga berfungsi untuk menanamkan dan membangun ulang citra harimau, yang pada umumnya oleh anak-anak dianggap sebagai ‘binatang buas dan jahat’, menjadi ‘makhluk hidup yang juga butuh perlindungan’. Dengan pola pikir tersebut tentunya anak-anak akan lebih menyadari

pentingnya menjaga dan menyayangi satwa dan menjaga lingkungan habitatnya agar semua makhluk dapat hidup berdampingan dan saling memberikan manfaat satu sama lain.

2. Dasar Teori

2.1 Komik

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Oleh karena itu bisa disebut sebagai cerita bergambar. Selain gambar, komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar. Pada umumnya, sebuah komik menampilkan peranan seorang tokoh atau karakter. (Adi Kusrianto, 2007:164).

2.2 Anatomi Komik

Anatomi komik ialah unsur-unsur tampak yang dapat dilihat oleh mata telanjang dan langsung dapat dikenali sebagai unsur-unsur pembentuk komik (Hikmat Darmawan, 2012:72). Unsur-unsur dalam anatomi komik ada tiga, yaitu panel, balon kata, dan efek suara.

2.3 Storytelling

Penceritaan (*storytelling*) adalah kendaraan bagi cerita untuk sampa kepada khalayaknya (Darmawan, 2012:118). 'Kendaraan' yang dimaksudkan disini ialah alat-alat berupa kata-kata tertulis, gambar yang digunakan, atau unsur-unsur lain yang terdapat dalam sebuah komik. Sebagai wahana untuk menyampaikan cerita, maka narasi harus berusaha seoptimal mungkin agar cerita tersebut benar-benar sampai kepada pembacanya.

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis. Ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi sebagai gambaran tokoh atau karakter dalam cerita, menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran, memvisualisasikan langka-demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik atau sekedar memberi hiburan kepada pembaca dan lain sebagainya (Adi Kusrianto, 2007:111).

2.5 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual ialah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan

dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (Adi Kusrianto, 2009:2).

2.6 Layout

Layout adalah penataan letak unsur-unsur desain grafis ke dalam media desain, baik media tersebut berupa digital maupun media cetak. Adi Kusrianto (2009:227) menyebutkan bahwa untuk membuat layout yang baik, terdapat lima prinsip yang harus diperhatikan, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama, dan kesatuan.

3. Pembahasan

3.1 Data Khalayak Sasaran

Berikut ini adalah data khalayak sasaran yang digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kepada siapa produk ini digunakan.

a. Demografis

Usia : 9-12 tahun
Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
Pendidikan : Sekolah Dasar (kelas 4 sampai kelas 6)

b. Psikografis

Kelas ekonomi : golongan menengah ke atas dan menengah ke bawah.
Kepribadian : aktif, bersemangat, selalu ingin tahu, menyukai petualangan.

3.2 Data Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada narasumber dari WWF dan PROFAUNA. Kesimpulan dari kedua wawancara tersebut ialah bahwa penyampaian edukasi mengenai harimau sumatera kepada anak-anak merupakan upaya jangka panjang yang sangat penting. Upaya jangka panjang ini akan lebih kuat dan efektif dalam mengurangi angka perburuan terhadap harimau sumatera jika di bandingkan dengan upaya jangka pendek yang bersifat sementara, seperti investigasi dan penangkapan pemburu-pemburu liar atau pembeli hasil buruan ilegal. Edukasi ini akan memberikan hasil yang terasa dalam jangka waktu yang lebih lama namun edukasi yang ditanamkan sejak dini akan berpengaruh lebih kuat kedepannya daripada edukasi kepada orang-orang dewasa. Kedua narasumber juga menjelaskan bahwa

sebelum diajak untuk melindungi, anak-anak perlu diberikan pengenalan terlebih dahulu terhadap harimau sumatera, untuk menumbuhkan rasa sayang dan peduli terhadap anak-anak. Setelah tumbuh rasa peduli, barulah anak-anak akan mengerti mengapa harimau sumatera perlu dilindungi.

3.3 Data Hasil Kuesioner

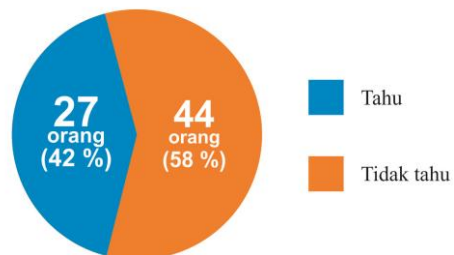
Penulis melakukan survei melalui kuesioner untuk pengumpulan data kepada siswa-siswi kelas IV, V, dan VI SDN Pekayon 11 Pagi, Jakarta Timur mengenai minat anak-anak terhadap dunia satwa serta ketertarikan anak-anak terhadap media komik. Kesimpulan dari hasil kuesioner ialah sebagai berikut.



85% responden mengaku menyukai atau tertarik dengan berbagai hal yang berkaitan dengan dunia satwa maupun alam liar secara umum.



58% responden belum mengetahui bahwa harimau sumatera ialah termasuk ke dalam kategori hewan yang dilindungi dan terancam kepunahan.



67% responden menyatakan suka membaca komik, dan sisanya lebih menyukai film kartun atau game.

4. Konsep dan Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Perancangan media edukasi ini bertujuan agar anak-anak dapat mengenal harimau sumatera secara lebih dekat serta memberikan informasi dan pengetahuan mengenai kondisi keberlangsungan hidup harimau sumatera yang saat ini sedang terancam kepunahan, sebab-sebab menurunnya jumlah populasinya, dan keterkaitannya dengan kehidupan manusia di sekitarnya. Secara garis besar, pesan yang ingin disampaikan dalam edukasi ini ada dua, yaitu mengenalkan anak-anak pada Harimau Sumatera sebagai salah satu satwa yang sedang terancam kepunahan, serta mengajarkan anak-anak tentang mengapa Harimau Sumatera harus dilindungi, dan dampak yang dapat terjadi jika Harimau Sumatera punah. Kedua pesan ini akan dirangkum dalam slogan “Kenali dan Lindungi Harimau Sumatera”.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang penulis gunakan dalam perancangan komik ini adalah dengan menggunakan alur cerita yang mudah dipahami dalam menyampaikan pesan. Buku komik ini akan memiliki judul “Harimau Kok Harus Dilindungi?”. Judul tersebut dipilih untuk menarik perhatian dan rasa penasaran pembaca mengenai konten buku. Penggunaan media komik dipilih berdasarkan selera anak-anak usia 9-12 tahun yang mulai menyukai dan sudah mampu membaca alur panel dalam komik. Komik akan menceritakan pengalaman

4.3 Konsep Media

Media yang akan digunakan ialah berupa buku karena paling sesuai dengan khalayak sasaran. Buku merupakan media yang mudah didapat, bersifat lebih personal karena setelah dibeli maka produk fisiknya akan dapat disimpan dan dimiliki secara pribadi, serta mudah dibawa kemana-mana. Buku komik akan dicetak dalam format ukuran A5 (15 x 21 cm) dengan isi sebanyak 28 halaman. Bahan yang digunakan untuk isi ialah kertas HVS 100 gr dan cover menggunakan kertas *art carton* 260 gr.

4.4 Konsep Visual

a. Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan komik ini adalah gaya penggambaran kartun menggunakan outline yang jelas agar mempermudah pembaca dalam mengenali

gambar. Gaya ini juga digunakan untuk mengimbangi dengan materi dan informasi yang dikandung dalam cerita agar penyampaian terasa lebih ringan dan mudah dipahami oleh pembaca.

b. Warna

Perancangan komik ini akan menggunakan warna yang solid dan cerah sebagai warna pada karakter dan objek-objek lain yang menjadi fokus cerita, dan menggunakan warna yang lebih lembut atau warna pucat sebagai warna latar. Teknik pewarnaan yang utama digunakan adalah pewarnaan blok (tanpa gradasi) pada objek utama untuk memperjelas antara objek satu dengan objek lainnya. Untuk cover depan dan belakang, warna dominan yang digunakan ialah hijau tua untuk menunjukkan tema alam liar.

c. Tipografi

Tipografi yang digunakan untuk teks judul ialah perpaduan antara jenis sans-serif dan dekoratif. Sifat-sifat huruf sans-serif menjadikan tulisan lebih mudah dibaca dan sifat dari huruf dekoratif menjadikan teks terasa lebih dinamis dan tidak formal. Penggunaan kedua kombinasi ini dimaksudkan agar tulisan judul lebih mudah dibaca sekaligus sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju, yaitu anak-anak. Font yang dipilih sebagai font judul ialah font “Luckiest Guy”, karena font ini memiliki sifat tebal, jelas dibaca, dan berkesan kartun. Untuk teks isi berupa dialog yang terdapat dalam balon kata maupun kotak narasi, font yang digunakan adalah “Anime Ace”. Font ini dipilih karena sifatnya yang simpel, mudah dibaca, dan tidak kaku. Font ini merupakan font umum yang digunakan pada komik-komik lainnya. Dengan sifatnya yang simpel tersebut, mata tidak akan terlalu lelah ketika membaca tulisan yang panjang dan berbaris-baris.

4.5 Proses Perancangan

Proses perancangan dimulai membuat desain karakter komik. Karakter utama pada komik ini ialah seorang anak SD bernama Tini. Selain Tini, terdapat juga beberapa karakter pendukung yaitu Mas Adi, Mama, Papa, dan Mbak Leni.

Setelah mendesain karakter, disusun garis besar cerita yang kemudian dikembangkan menjadi lebih detail ke dalam sebuah storyboard. Setelah menyusun storyboard, tahap selanjutnya ialah membuat sketsa setiap halaman. Pada tahap sketsa, penulis menyusun penempatan panel, sudut pandang pada setiap panel, dan ruang untuk penempatan dialog.

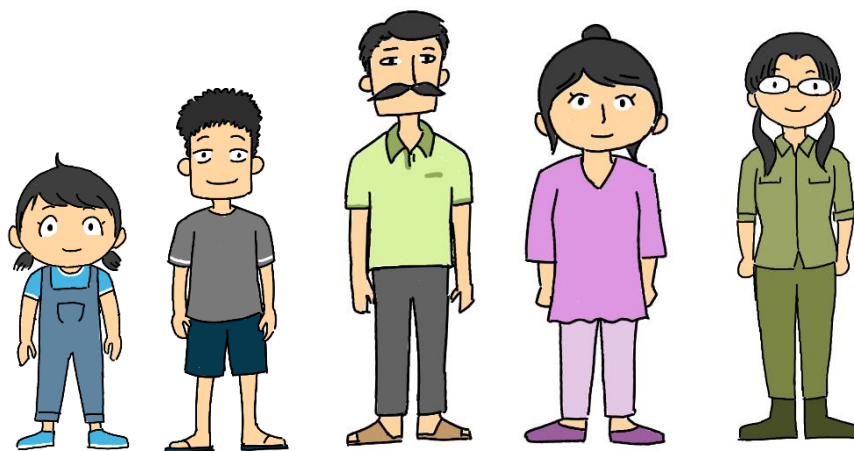
Setelah seluruh sketsa halaman selesai, penulis melanjutkan merapikan sketsa dengan memberikan outline dan penambahan detail pada gambar. Setelah selesai, kemudian diberikan warna dan pada tahap terakhir penambahan balon kata, kotak narasi, serta teks dialog.



Gambar 4.5.1 Proses sketsa, outlining, pewarnaan, dan penambahan teks dialog.

4.6 Hasil Akhir

a. Desain Karakter



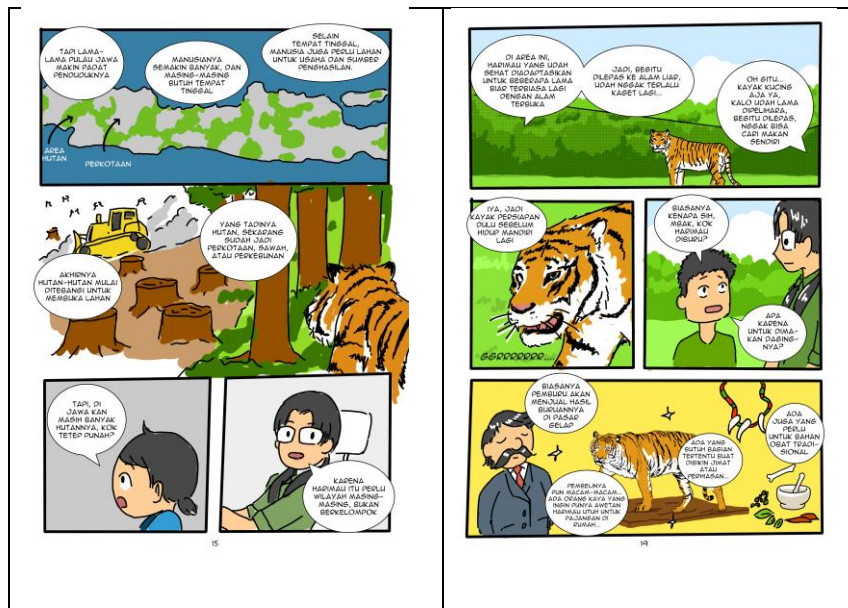
Gambar 4.6.1 Karakter Tini, mas Adi, Papa, Mama, dan Mbak Leni

b. Desain Cover

Gambar 4.6.2 Cover depan dan cover belakang

c. Isi





Tabel 4.6.3 Contoh isi Komik

5. Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini dibuat berdasarkan hasil pengumpulan data dan pengamatan yang dilakukan penulis mengenai harimau sumatera yang menurut Lembaga Konservasi Dunia (IUCN) merupakan spesies yang terancam kepunahan. Berdasarkan investigasi WWF dan PROFAUNA, perburuan liar menjadi salah satu faktor besar terhadap keberlangsungan hidup harimau sumatera dikarenakan maraknya permintaan produk hasil buruan harimau sumatera di pasar gelap yang selalu berulang setiap tahunnya. WWF dan PROFAUNA menyimpulkan bahwa diperlukannya penyampaian edukasi kepada masyarakat sejak usia dini untuk mencegah terulangnya kasus serupa di masa mendatang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat solusi dengan merancang komik edukasi mengenai harimau sumatera untuk anak SD. Media komik dipilih agar pesan yang disampaikan dapat lebih mudah diterima dan sesuai dengan minat dari target konsumen dibandingkan buku teks atau film dokumenter. Media komik ini berisi informasi-informasi mengenai harimau sumatera, diantaranya ialah identifikasi, habitat dan pola hidup, keberlangsungan, kepunahan, dan upaya konservasi. Melalui cerita dengan alur yang sederhana dilengkapi ilustrasi yang menarik, informasi yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh anak-anak. Tujuan utama dari perancangan komik ini adalah untuk mengenalkan anak-anak kepada harimau sumatera dan pentingnya peran hidup harimau sumatera bagi lingkungannya. Penyampaian informasi-informasi tersebut diharapkan menjadi pelajaran bagi anak-anak agar

memiliki pemikiran untuk melindungi dan melestarikan alam liar, dan secara tidak langsung mengurangi angka perburuan harimau sumatera di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Anggraini S, Lia & Kirana Nathalia (2014). Desain Komunikasi Visual. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Casofa, Fachmy & Alib Isa (2013). Jagat Desain Grafis. Jakarta: Bumi Aksara
- Darmawan, Hikmat (2012). How to Make Comics Menurut Para Master Dunia. Jakarta: Plotpoint Publishing.
- Eisner, Will (2008). Comics and Sequential Art. New York: W.W. Norton.
- Hurlock, Elizabeth B (1978). Perkembangan Anak (Edisi ke 6). Jakarta: Erlangga.
- Koendoro, Dwi (2007). Yuk, Bikin Komik!. Bandung: DAR! Mizan
- Kusrianto, Adi (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.
- McCloud, Scott (2004). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: Harper Collins.
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan ke-24). Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat (2010). Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: ANDI