

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL PEDULI KUCING DI TELKOM UNIVERSITY

Andi Magfirah Nugraheni¹, Syarip Hidayat² dan Siti Desintha³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
amagfirahn@student.telkomuniversity.ac.id, syarip@telkomuniversity.ac.id,
desintha@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kucing adalah hewan yang paling sering dipelihara oleh manusia, tapi dikarenakan populasinya yang akan terus bertambah maka banyak terdapat kucing-kucing liar. Kucing liar biasanya ditemui di tempat-tempat yang ramai terutama di kota-kota besar. Seperti di lingkungan Telkom University, kucing liar biasanya tampak tidak terurus hingga menyebarkan penyakit kepada sesamanya, lingkungan, bahkan kepada manusia. Apalagi dengan ketidakpedulian mahasiswa dengan hal tersebut padahal jika dibiarkan terus-menerus akan berdampak buruk juga. Maka dari itu dibentuk sebuah buku ilustrasi digital yang mudah digunakan oleh mahasiswa dan bermanfaat agar dapat memperlakukan serta membangkitkan rasa kepedulian terhadap kucing liar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan melakukan observasi secara langsung dan wawancara untuk mendapatkan informasi. Kemudian hasil dari penelitian ini akan dikumpulkan dan dianalisis hingga mendapatkan kesimpulan yang akan menjadi acuan pembuatan karya.

Kata kunci: Kucing Liar, Mahasiswa, Buku Ilustrasi Digital.

Abstract: Cats are animals that are most often kept by humans, but because the population will continue to grow, there are many stray cats. Stray cats are usually found in crowded places, especially in big cities. As in the Telkom University environment, stray cats usually appear neglected and spread disease to each other, the environment, and even humans. Especially with students' indifference to this even though if it is allowed to continue it will have a bad impact too. Therefore, a digital illustration book was formed that was easy for students to use and useful in order to treat and raise a sense of concern for stray cats. The method used in this study is qualitative by conducting direct observations and interviews to obtain information. Then the results of this research will be collected and analyzed to get a conclusion that will be a reference for making the work.

Keywords: Stray Cats, Students, Digital Illustration Book.

PENDAHULUAN

Kucing adalah hewan yang mudah dijumpai dimana saja terutama kota-kota besar, kucing sudah hidup berdampingan dengan manusia bahkan sering dijadikan hewan peliharaan karena tingkahnya yang lucu dan mudah dipelihara. Namun, Seiring dengan bertambahnya populasi kucing di Indonesia maka semakin banyak kucing-kucing liar yang tidak mendapatkan perhatian dari masyarakat. Berbagai upaya yang terus dilakukan oleh para pecinta kucing untuk menangani masalah agar kucing liar dapat hidup dengan sejahtera, seperti memberi makan, mengadopsi, atau bahkan mendirikan rumah penampungan untuk kucing liar.

Kucing dapat ditemui pada tempat-tempat yang ramai, salah satunya adalah lingkungan kampus. Namun, pandemi Covid-19 mengakibatkan kegiatan mahasiswa di kampus terbatas karena pembelajaran dilakukan secara daring sehingga kucing liar yang berkeliaran mencari makan pada masyarakat di lingkungan kampus seperti di kantin atau inisiatif dari mahasiswa untuk memberi makan tidak didapatkan lagi. Komunitas pecinta kucing di beberapa kampus akhirnya melakukan *street feeding* serta perawatan kepada kucing liar. Seperti yang dilakukan oleh komunitas pecinta kucing di Universitas Padjadjaran, Universitas Gadjah Mada, Institut Pertanian Bogor, dan Institut Teknologi Bandung. Komunitas tersebut bergerak untuk melakukan *street feeding*, sterilisasi, dan penyelamatan kucing di kampus (Rachman, 2021).

Komunitas pecinta kucing juga ada di Telkom University, Bandung. Namun, diluar dari komunitas tersebut mahasiswa masih kurang peduli dengan keadaan kucing liar, padahal dampak dari mengabaikan kucing juga cukup serius, kucing liar tumbuh dan mencari makan sendiri sehingga jika tidak mendapatkan makanan maka kucing akan kelaparan dan berdampak pada kesehatannya sehingga mudah terserang penyakit. Kucing yang tidak

sehat akan menyebarkan berbagai macam penyakit seperti rabies, infeksi bakteri, penyakit kulit, dan berbagai penyakit menular lainnya kepada manusia (Merisa, 2019).

Kurangnya kepedulian mahasiswa terhadap kucing liar di lingkungan Telkom University maka diperlukan media berupa buku digital untuk masyarakat kampus terutama mahasiswa yang saat ini sudah memulai perkuliahan secara *hybrid* untuk lebih peduli dan sadar terhadap nasib kucing liar yang berada di lingkungan Telkom University.

DASAR PEMIKIRAN

Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan proses kreatif yang menggabungkan antara seni dan teknologi untuk mengemukakan ide, menyampaikan pesan kepada audiens melalui media seperti gambar, video, dan media visual lain. Desain adalah sesuatu yang berkaitan dengan perancangan dan kreativitas serta cita rasa, komunikasi adalah ilmu yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan, sedangkan visual adalah sesuatu yang dapat dilihat, maka dapat disimpulkan secara garis besar bahwa Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari tentang cara untuk menciptakan sebuah rancangan yang bersifat kasat mata untuk menyampaikan pesan (Putra, 2020).

Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah karya seni berupa gambar, lukisan, yang tujuannya untuk menjelaskan atau mengklarifikasi dan dapat bersifat sastra atau komersial. Ilustrasi adalah pemecah masalah dalam bentuk komunikasi visual, tujuannya adalah untuk menyajikan informasi yang berkaitan dengan

keinginan pencipta, baik tertulis maupun lisan. Agar sebuah ilustrasi dapat dimengerti maka harus dibuat sesederhana mungkin namun tetap menunjukkan aspek yang akan dijelaskan oleh pencipta (Janitra, Adityawan, & Kartaatmadja, 2019).

Teori E-Book

Menurut kamus Oxford *e-book* adalah sebuah buku yang dapat dibaca melalui computer atau gadget, kelebihan e-book adalah cepat tersedia dan akan selalu tersedia karena tidak perlu melakukan proses pencetakan dan pengiriman karena semua proses distribusi yang dilakukan e-book melalui internet, selain itu e-book juga dapat diganti sesuai dengan kebutuhan, dapat mencari kata, ataupun audio sehingga lebih interaktif (Reza, 2021).

Teori Layout

Menurut Slack, Jones, & Johnston (2013) layout atau tata letak adalah teknik yang digunakan untuk mengubah atau memposisikan sumber daya satu sama lain. Sedangkan menurut Wibowo, Nurcahyo, & Khairunnisa (2016) layout adalah mengoptimalkan tata letak mesin maupun peralatan sehingga dapat menunjukkan efisiensi (Perd.Art, 2021).

Teori Tipografi

Tipografi adalah teknik agar huruf dapat dibaca dengan jelas dan menarik untuk pembaca. Umumnya, tipografi merupakan cara untuk menata huruf-huruf untuk membentuk kesan yang menarik pada ruang yang tersedia sehingga pembaca juga mendapatkan kesan khusus dan kenyamanan dalam membaca (Salmaa, 2021).

Menurut Alina Wheeler tipografi adalah inti dari perancangan identitas agar efektif, karena citra perusahaan tidak akan terbentuk jika tidak didukung

oleh tipografi yang menjadi keunikannya. Maka dari itu perancangan tipografi tidak boleh dilakukan secara sembarangan (Haiqal & Hidayat, 2017).

Teori Warna

Warna adalah unsur yang kesannya akan langsung terlihat dari cahaya yang dipantulkan oleh objek. Warna ini kemudian menghasilkan pigmen-pigmen baik desain alami maupun yang dibuat oleh manusia dapat berpengaruh (Angga, 2021). Jenis-jenis warna dikelompokkan menjadi warna primer yaitu warna yang belum bercampur dengan warna lain karena warna ini adalah warna utama yang terbentuk sendiri (Asqolani, 2019), dari warna primer maka akan menghasilkan warna-warna sekunder yang dihasilkan dari pencampuran 1 banding 1 warna primer, dan warna tersier dihasilkan dari warna primer dan sekunder, menghasilkan warna yang lebih beragam.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif, menurut Moloeng (2007:6) metode pendekatan kualitatif adalah metode untuk memahami secara menyeluruh dengan cara deskripsi hal yang dialami oleh subjek penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan berdasarkan dari pengamatan secara langsung di Telkom University Bandung, studi pustaka, dan wawancara. Menggunakan analisis matriks perbandingan dan analisis visual produk sejenis sebagai acuan perancangan buku digital.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Berdasarkan dari data dan analisis, perancangan ini berfokus pada pemecahan masalah berupa media yang digunakan agar mahasiswa dapat

lebih peduli dan mengetahui hal-hal apa saja yang dapat dilakukan terhadap kucing liar di Telkom University. Kepedulian masyarakat dengan kucing liar dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu sangat peduli, biasa saja, dan tidak peduli sama sekali. Di Telkom University kebanyakan mahasiswa masih tidak peduli dan biasa saja dengan nasib kucing liar di lingkungan kampus.

Pesan yang akan disampaikan kepada target audiens adalah “Kucing Telyu Bagian dari Keluarga Telkom University”. Pesan tersebut disampaikan dalam bentuk buku ilustrasi digital yang menarik dan mudah dilihat oleh Mahasiswa. Penyampaian pesan juga diwujudkan dengan memberikan informasi terkait cara memperlakukan kucing liar, makanan, dan hal-hal yang berkaitan untuk meningkatkan rasa kepedulian kepada kucing liar.

Berdasarkan uraian diatas, untuk merancang buku ilustrasi digital yang dimaksud maka terdapat beberapa kata kunci yang digunakan sebagai acuan, yaitu:

1. Peduli
2. Mudah
3. *Fun*

Konsep Kreatif

Pesan akan tersampaikan kepada target audiens dengan tepat jika dalam perancangan buku digital terdapat konsep kreatif. Konten disajikan dalam bentuk buku ilustrasi digital yang diharapkan dapat membantu penyebaran informasi kepada mahasiswa Telkom University. Selain itu media pendukung juga diperlukan baik berupa media cetak maupun digital.

Ilustrasi dibuat menggunakan aplikasi seperti Adobe Illustrator dan Medibang. Pemilihan warna akan disesuaikan dengan moodboard. Pemilihan warna didasari pada psikologi warna untuk desain yang telah didapatkan dari beberapa sumber.

Tipografi yang digunakan pada perancangan ini menggunakan huruf *sans serif* untuk menciptakan keterbacaan yang tinggi. Jenis huruf sans serif juga dipilih untuk menciptakan kesan lebih menyenangkan.

Konsep Komunikasi

Perancangan ini menerapkan konsep komunikasi berupa strategi komunikasi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Strategi komunikasi AISAS akan mempermudah tersebar luasnya informasi.

1. Attention (Perhatian)

Penyebaran informasi dapat dilakukan melalui media sosial instagram, Poster, dan *X-Banner* agar dapat dengan mudah tersampaikan kepada mahasiswa.

2. Interest (Ketertarikan)

Ketika sudah mendapatkan perhatian dari mahasiswa maka disediakan media pendukung berupa *merchandise* untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan mahasiswa. *Merchandise* yang digunakan berupa *tote bag*, stiker, gantungan kunci, botol tempat penyimpanan makanan kucing, dan *memo pad*.

3. Search (Pencarian)

Untuk mendukung pencarian digunakan sosial media instagram sebagai sumber informasi.

4. Action (Tindakan)

Mahasiswa bisa langsung membuka buku digital dari sosial media atau *QR Code* yang telah disediakan untuk mendapatkan informasi dan akan menerapkan hal2 yang terdapat dalam buku ilustrasi.

5. Share (Berbagi)

Mahasiswa dapat menerapkan dan membagikan pengalaman secara *mouth to mouth* dan melalui *instastory* di media sosial instagram sehingga orang lain dapat menerapkan hal serupa.

Konsep Media

Media utama dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi dengan bentuk digital atau *ebook* yang diharapkan dengan adanya buku digital tersebut dapat membuat mahasiswa lebih peduli kepada kucing liar di lingkungan Telkom University. Selain itu juga terdapat media pendukung seperti dalam media cetak yaitu poster dan banner untuk menyebarkan informasi sehingga dapat dengan mudah dilihat oleh mahasiswa, *merchandise* seperti *tote bag*, stiker, botol penyimpanan makanan kucing, *memo pad*, dan gantungan kunci. Dilakukan penjualan *merchandise* dan sebagian biaya pembelian akan didonasikan untuk kucing liar di Telkom University. Kemudian penyebaran juga dilakukan melalui sosial media instagram, serta tempat makanan kucing yang akan disediakan di beberapa tempat dalam kampus Telkom University, Menggunakan bahan PP BPA Free berkualitas *food grade* yang aman untuk hewan dan pastinya tahan lama sehingga sesuai dengan konsep Green Campus Telkom University.

Konsep Visual

Pada konsep visual perancangan ini terbagi menjadi ilustrasi, warna, dan tipografi. Ilustrasi menggunakan gambar yang mendukung dalam perancangan seperti kucing dan ilustrasi pendukung lainnya yang akan membuat perancangan menjadi lebih menarik. Dengan adanya ilustrasi maka pesan akan tersampaikan kepada mahasiswa dengan baik. Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah dominan berwarna coklat, warna

coklat menyimbolkan kenyamanan. Sedangkan untuk tipografi menggunakan jenis huruf sans serif serta font yang digunakan adalah grand hotel dan futura.

Hasil Media Utama

Buku ilustrasi digital adalah media utama yang digunakan dalam perancangan ini, berisi konten seputar kucing di Telkom University. Buku ini terdiri dari 24 halaman ditambah dengan 2 cover yang akan disebarluaskan melalui media sosial instagram komunitas kucing di Telkom University dengan membuka link yang tersedia atau dengan scan QR Code. Selain itu juga menggunakan QR Code pada media cetak dan merchandise sehingga dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa.



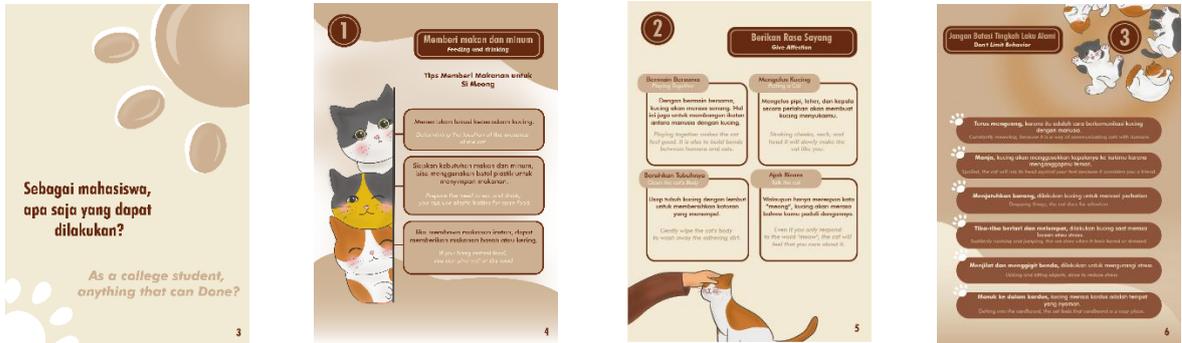
Gambar 4. 1 Mockup Ebook

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)



Gambar 4. 2 Desain Buku Ilustrasi Cover - Hal.2

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)



Gambar 4. 3 Desain Buku Ilustrasi Hal. 3 - Hal. 6

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)



Gambar 4. 4 Desain Buku Ilustrasi Hal. 7 - Hal. 10

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)



Gambar 4. 8 Desain Buku Ilustrasi Referensi dan Cover
(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

Hasil Media Pendukung

Media Cetak

a. X-Banner

X Banner menggunakan bahan flexi ukuran 60 X 160 yang akan dipajang pada setiap fakultas, kantin, serta masjid di Telkom University.



Gambar 4. 9 Desain X-Banner

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

b. Poster

Poster dicetak menggunakan bahan Art Cartoon 260gr dengan ukuran A3 dan akan dipajang pada setiap fakultas, mading, serta kantin.



Gambar 4. 10 Desain Poster

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

4.7.2 Merchandise

Media pendukung berupa *merchandise* yang digunakan adalah barang-barang yang biasa digunakan dan dibutuhkan mahasiswa, *merchandise* akan dijual kepada mahasiswa dan hasilnya akan dijadikan sebagai bentuk donasi kepada kucing-kucing liar di Telkom University.

a. Tote Bag



Gambar 4. 11 Desain Tote Bag

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

b. Stiker



Gambar 4. 12 Desain Stiker

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

c. Gantungan Kunci



Gambar 4. 13 Desain Gantungan Kunci

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

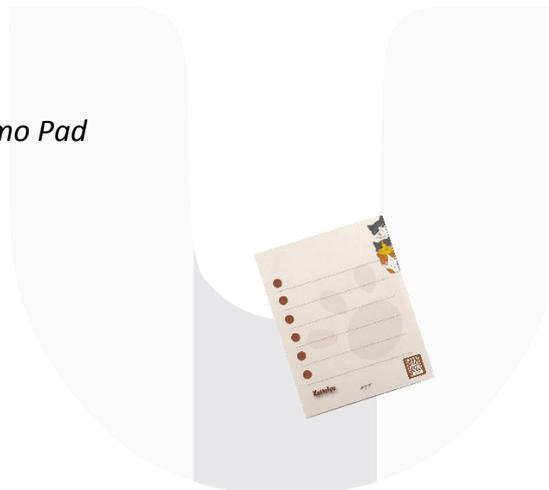
d. Botol Penyimpanan Makanan Kucing



Gambar 4. 14 Desain Botol Penyimpanan Makanan Kucing

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

e. Memo Pad



Gambar 4. 15 Desain Memo Pad

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

Sosial Media (Instagram)

Penyebaran *E-Book* dilakukan melalui *instagram feeds* dan *story*. Promosi penjualan *merchandise* juga dilakukan melalui *instagram feeds*.

a. *Instagram Feed*



Gambar 4. 16 Mockup Instagram Feed

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

b. Instagram Story



Gambar 4. 17 Desain Instagram Story

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

Tempat Makanan Kucing

Food feeder akan diletakkan pada beberapa tempat di area kampus seperti setiap fakultas atau di kantin.



Gambar 4. 18 Desain Tempat Makanan Kucing

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

KESIMPULAN

Manusia sudah hidup berdampingan dengan kucing, kucing liar di Telkom University juga tidak terhitung jumlahnya dan semakin lama maka semakin bertambah juga. Kurang lebih sekitar 10% jumlah kucing liar akan bertambah di lingkungan kampus setiap tahunnya. Peran mahasiswa sebagai bagian dari keluarga Telkom University sangat diperlukan demi kelangsungan hidup kucing liar di area kampus, apalagi pada saat ini Telkom University sudah memulai perkuliahan secara *hybrid* sehingga banyak mahasiswa yang mulai berdatangan di kampus. Hasil perancangan dikemas untuk memberikan informasi mengenai kucing liar di area kampus sehingga mahasiswa bisa lebih peduli dengan keberadaan kucing-kucing tersebut. Berisi konten hal yang dapat dilakukan untuk kucing liar, hingga *fun fact* agar mahasiswa mengetahui fakta-fakta dari kucing sehingga dapat meningkatkan kepedulian.

Hasil dari perancangan ini adalah buku ilustrasi yang berbentuk buku digital sebagai media utama. Buku terdiri dari 24 halaman dan 2 cover. Selain itu, juga terdapat media pendukung berupa media cetak seperti poster A3 dan

X Banner 60 x 160 cm, *merchandise* seperti *tote bag*, stiker, gantungan kunci, tempat makanan kucing, botol penyimpanan makanan kucing, dan *memo pad*, yang terakhir ada sosial media instagram yang digunakan untuk menyebarkan buku ilustrasi. Diharapkan hasil dari perancangan ini dapat meningkatkan kepedulian mahasiswa serta mengetahui cara memperlakukan kucing liar di area kampus Telkom University.

Hasil rancangan diharapkan dapat meningkatkan *awareness* mahasiswa terhadap kucing-kucing Telkom University serta dapat membantu mahasiswa untuk mengetahui cara memperlakukan kucing liar. Selain itu diharapkan dengan adanya perancangan ini maka dapat membantu siapa saja yang memerlukan untuk informasi tambahan terhadap perancangan yang sejenis. Jika pada perancangan ini masih terdapat kekurangan maka dapat diingatkan terutama pada bagian perancangan karya agar lebih kreatif dan dapat dimengerti oleh target audiens. Jika dikemudian hari terdapat perancangan sejenis dengan topik yang sama diharapkan untuk dapat berkoordinasi dengan pihak Telkom University bidang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga. (2021, Agustus 6). *Teori Warna*. Dipetik April 14, 2022, dari <https://suhupendidikan.com/teori-warna/>
- Asqolani, I. H. (2019, Maret 22). *Jenis-Jenis Warna dalam Desain Grafis*. Dipetik April 14, 2022, dari <https://babaibnu.com/jenis-jenis-warna-dalam-desain-grafis/>
- Haiqal, M. K., & Hidayat, S. (2017, September 29). Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *demandia - Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 185-186. Dipetik Maret 30, 2022
- Janitra, F., Adityawan, A., & Kartaatmadja, H. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual RUPAKA*. doi:<http://dx.doi.org/10.24912/rupaka.v1i2.9165>
- Merisa, C. (2019, Juni 3). *Apakah Kita Harus Memberi Makan Kucing Liar di Sekitar Rumah?* Dipetik Mei 17, 2022, dari <https://bobo.grid.id/read/081747407/apakah-kita-harus-memberi-makan-kucing-liar-di-sekitar-rumah?page=all>
- Perd.Art. (2021, Februari 11). *Layout Dalam Pengertian, Tipe-Tipe dan Menurut Para Ahli*. Dipetik April 14, 2022, dari <https://www.wadahilmu-desaingrafis.com/2021/02/layout-dalam-pengertian-tipe-tipe-dan.html>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. (E. Risanto, Penyunt.) Yogyakarta, Indonesia: ANDI. Dipetik April 13, 2022, dari

https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=teori+desain+komunikasi+visual&ots=z951_ml1xF&sig=PGQ1u0Ip0Avk1yFNXceZUxxGgm0&redir_esc=y#v=onepage&q=teori%20desain%20komunikasi%20visual&f=false

Rachman, F. (2021, Juni 6). *Melihat Gerakan Komunitas Mahasiswa Peduli Kucing Liar di Kampus*. Dipetik Mei 16, 2022, dari <https://muda.kompas.id/baca/2021/06/06/melihat-gerakan-komunitas-mahasiswa-peduli-kucing-liar-di-kampus/>

Reza, A. M. (2021). *Perancangan Infografis Digital Sosialisasi Vaksin Covid-19 untuk Masyarakat Umum di Kota Padang*. 8. Dipetik Mei 19, 2022

Salmaa. (2021, April 30). *Tipografi: Pengertian, Sejarah, Hingga Jenis-Jenisnya*. Dipetik April 14, 2022, dari <https://penerbitdeepublish.com/tipografi/>

