

**BUKU ILUSTRASI “*SUARAKAN UNTUK MEOW*” SEBAGAI
MEDIA KAMPANYE PEDULI KUCING**

SKRIPSI

SYIFA ANANDA GUSAR



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
AGUSTUS 2025**

**BUKU ILUSTRASI “SUARAKAN UNTUK MEOW” SEBAGAI
MEDIA KAMPANYE PEDULI KUCING**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual*

SYIEA ANANDA GUSAR



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
AGUSTUS 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : BUKU ILUSTRASI "*SUARAKAN UNTUK MEOW*" SEBAGAI
MEDIA KAMPANYE PEDULI KUCING

NAMA : SYIFA ANANDA GUSAR

NIM : 20200060011

"Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain. Saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut".

Sukabumi, 15 Agustus 2025



A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'KETERANGAN' and 'DITAMBAH' in a stylized font, with the number '072AMX-30059330' at the bottom. To the left of the stamp is a small, colorful graphic element.

SYIFA ANANDA GUSAR

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

**JUDUL : BUKU ILUSTRASI "SUARAKAN UNTUK MEOW" SEBAGAI
MEDIA KAMPANYE PEDULI KUCING**

NAMA : SYIFA ANANDA GUSAR

NIM : 20200060011

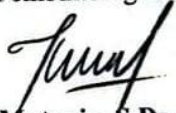
Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 15 Agustus 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 15 Agustus 2025

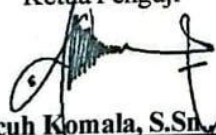
Pembimbing I


Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds
NIDN. 041601950

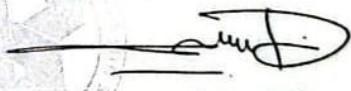
Pembimbing II


Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds
NIDN. 0405029503

Ketua Penguji


Icu Komala, S.Sn., N.Sn
NIDN. 0409107907

Ketua Program Studi


Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0431088506

Plh. Dekan Fakultas teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng
NIDN. 0402037401

“Karya ini kupersembahkan untuk orang tuaku tercinta, sumber kasih yang tak pernah kering dan doa yang tak pernah henti. Serta sahabatku yang tulus menemani langka–langkah kecil menuju pencapaian ini”



ABSTRACT

Cases of animal cruelty, particularly towards cats, in Indonesia have continued to increase over the years. Many cases remain unresolved legally, and a large portion of the public still perceives cruelty to cats as something normal. Furthermore, social media plays a role in normalizing and commercializing such cruelty through digital content. This condition highlights the need for an effective campaign medium to raise public awareness and concern for cat protection. This study employs a qualitative approach using the Research and Development (R&D) method and adopts the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The Analysis stage was conducted through literature review and interviews with cat lover communities and relevant institutions to identify problems and campaign needs. The Design stage focused on creating visual concepts and scripts for an educational and emotionally engaging illustrated book. The Development stage involved producing the illustrated book entitled "Suarakan untuk Meow". The Implementation stage was carried out through limited trials with teenagers aged 13–19 to assess the appeal and conveyed messages. The Evaluation stage was used to measure the media's effectiveness and provide improvements for the final product. The design of this illustrated book is expected to serve as an educational tool to instill humanitarian values and support efforts to prevent animal cruelty in Indonesia.

Keywords : Illustrated book, campaign, cats, animal cruelty, ADDIE

ABSTRAK

Kasus kekerasan terhadap hewan, khususnya kucing, di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Banyak kasus yang tidak terselesaikan secara hukum dan sebagian besar masyarakat masih memandang kekerasan terhadap kucing sebagai hal yang wajar. Selain itu, media sosial turut berperan dalam menormalisasi dan mengkomersialkan kekerasan tersebut melalui konten digital. Kondisi ini menunjukkan perlunya media kampanye yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap perlindungan kucing. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Research and Development (R&D) dan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap Analysis dilakukan dengan studi literatur dan wawancara kepada komunitas pecinta kucing serta instansi terkait untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan kampanye. Tahap Design berfokus pada penyusunan konsep visual dan naskah buku ilustrasi yang edukatif dan menyentuh emosi audiens. Tahap Development mencakup proses pembuatan buku ilustrasi berjudul "*Suarakan untuk Meow*". Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas pada remaja usia 13–19 tahun untuk menilai daya tarik dan pesan yang disampaikan. Tahap Evaluation digunakan untuk mengukur efektivitas media dan memberikan perbaikan pada produk akhir. Perancangan buku ilustrasi ini diharapkan menjadi sarana edukasi yang dapat membantu menanamkan nilai kemanusiaan dan mendukung upaya pencegahan kekerasan terhadap hewan di Indonesia.

Kata Kunci : Aadie, Buku ilustrasi, Kampanye, Kekerasan hewan, Kucing

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini guna untuk melengkapi syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana. Yang dimana Tugas Akhir ini Penulis berikan judul:

“Buku Ilustrasi “*Suarakan Untuk Meow*” Sebagai Media Kampanye Peduli Kucing”

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. H. Kurniawan, ST.,M.Si., MM.
2. Ketua Fakultas Teknik, Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Ir. Paikun, S. T., M.T., IPM., ASEAN Eng.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn, M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds.
6. Dosen Penguji Ibu Icu Komala, S.Sn., M.Sn dan Ibu Irni Resmi Apriyanti, S.Ds., M.Sn.
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
8. Kedua Orang tua saya Indrawati dan alm. Cece Suparlan.
9. Faiz Dzulfikar Yusuf sahabat yang senantiasa mendampingi, menjadi teman berbagi dalam suka maupun duka.
10. Rekan –rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Angkatan 2020 dan Seterusnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 15 Agustus 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, positioned above the printed name.

Syifa Ananda Gusar

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Syifa Ananda Gusar
NIM : 20200060011
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Buku Ilustrasi “Suarakan Untuk Meow” Sebagai Media Kampanye Peduli Kucing

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi
Pada tanggal : 15 Agustus 2025

Yang menyatakan

Syifa Ananda Gusar

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Kerangka Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Animal Abuse	6
2.1.2 Kucing.....	7
2.1.3 Remaja	11
2.1.4 Ilustrasi	12
2.1.5 Layout	16
2.1.6 Tipografi.....	17
2.1.7 Desain Komunikasi Visual.....	18
2.1.8 Storyline	23
2.1.9 Kampanye	23
2.2 Kerangka Teori.....	25

2.3 Penelitian Terdahulu.....	25
BAB III METODELOGI PENELITIAN	28
3.1 Metode Penlitian	28
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	28
3.2.1 Wawancara	28
3.2.2 Observasi.....	32
3.2.3 Studi Pustaka.....	32
3.3 Metode Analisis Data	32
3.3.1 Mindmapping	32
3.3.2 Analisis SWOT.....	33
3.4 Objek Penelitian	34
3.5 Metode Konsep Perancangan	35
3.5.1 Metode perancangan	35
3.5.2 Konsep dan Strategi Pesan /Komunikasi	36
3.5.3 Konsep dan Strategis Kreatif	38
3.5.4 Konsep dab Strategi Media.....	38
3.5.5 Konsep dan Strategi Visual.....	42
3.6 Alat dan Baha yang digunakan.....	46
3.6.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	46
3.6.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Perancangan dan Pembahasan	50
4.1.1 Proses Perancangan.....	50
4.1.2 Halaman Buku.....	67
4.3.1 Media Pendukung.....	79
4.2 Pembahasan.....	82
4.3 Efektifitas Media.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	84
LAMPIRAN	85
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penetitian terdahulu	27
Tabel 4. 1 Storyline dan Storyboard	63



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian	5
Bagan 2. 1 Kerangka Teori.....	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Negara Dengan Penghasil Konten Kekerasan Hewan.....	1
Gambar 1. 2 Presentase Kepopuleritanan Memelihara Hewan	2
Gambar 2. 1 Ilustrasi karikatur	13
Gambar 2. 2 Ilustrasi Komik	13
Gambar 2. 3 Ilustrasi Kartun	14
Gambar 2. 4 Ilustrasi Karya Sastra.....	14
Gambar 2. 5 Ilustrasi Vignette.....	15
Gambar 2. 6 Ilustrasi Buku Pelajaran.....	15
Gambar 2. 7 Ilustrasi Khayalan	16
Gambar 2. 8 Elemen Garis DKV.....	19
Gambar 2. 9 Elemen Bentuk DKV.....	20
Gambar 2. 10 Elemen Tekstur DKV	20
Gambar 2. 11 Elemen Warna DKV.....	21
Gambar 2. 12 Elemen Ukuran.....	21
Gambar 3. 1 Wawancara Dengan Ketua UPTD	30
Gambar 3. 2 Penyelenggaraan Vaksinasi Gratis.....	30
Gambar 3. 3 Wawancara Dengan Anggota Sayang Kucing Sukabumi	31
Gambar 3. 4 Tampilan Cool tone dan Warm tone	37
Gambar 3. 5 Moodboard.....	42
Gambar 3. 6 Warna Triadic	42
Gambar 3. 7 Warna Yang Digunakan	43
Gambar 3. 8 Tampilan Font Oswald.....	44
Gambar 3. 9 Tampilan Font Open sans	45
Gambar 3. 10 Imageboard	45
Gambar 3. 11 Referensi Buku Ilustrasi	46
Gambar 3. 12 Refensi Ilustrasi	46
Gambar 3. 13 Acer Nitro 5 AN515-58-91T4.....	47
Gambar 3. 14 Redmi Note 10pro	47
Gambar 3. 15 Stylus Pen gojodoq	48
Gambar 3. 16 Ibispaint	48
Gambar 3. 17 Figma.....	49

Gambar 4. 1 Tahapan Sketsa	64
Gambar 4. 2 Tahapan Warna Dasar	64
Gambar 4. 3 Tahapan Shading.....	65
Gambar 4. 4 Cover Buku Ilustrasi Suarakan Untuk Meow.....	65
Gambar 4. 5 Buku Ilustrasi Hal 1.....	67
Gambar 4. 6 Buku Ilustrasi Hal 2-3	67
Gambar 4. 7 Buku Ilustrasi hal 4-5	68
Gambar 4. 8 Buku Ilustrasi Hal 6-7	69
Gambar 4. 9 Buku Ilustrasi Hal 8-9	70
Gambar 4. 10 Buku Ilustrasi Hal 10-11	71
Gambar 4. 11 Buku Ilustrasi Hal 12-13.....	72
Gambar 4. 12 Buku Ilustrai Hal 14-15	73
Gambar 4. 13 Buku Ilustrasi Hal 16-17	74
Gambar 4. 14 Buku Ilustrasi Hal 18-19	76
Gambar 4. 15 Buku Ilustrasi Hal 20-21.....	77
Gambar 4. 16 Buku Ilustrasi Hal 22.....	78
Gambar 4. 17 Media Pendukung Striker	79
Gambar 4. 18 Media Pendukung Gantungan Kunci.....	79
Gambar 4. 19 Media Pendukung Pin.....	80
Gambar 4. 20 Media Pendukung Poster.....	80
Gambar 4. 21 Media Pendukung Xbanner	81
Gambar 4. 22 Media Pendiking Baju Kucing	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi	85
Lampiran 2 Hasil Angket	86

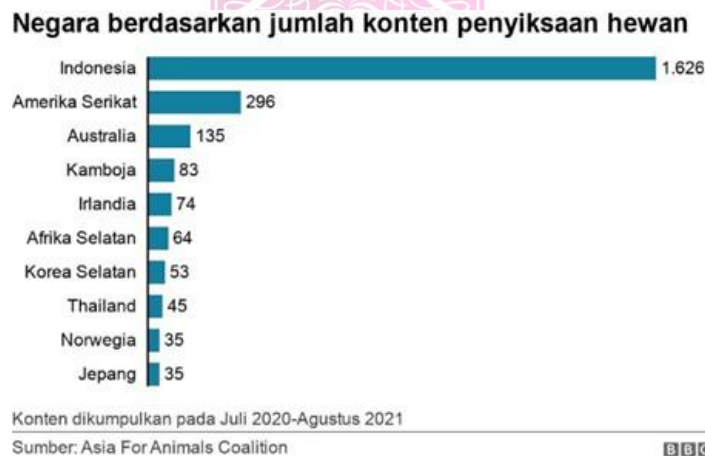


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

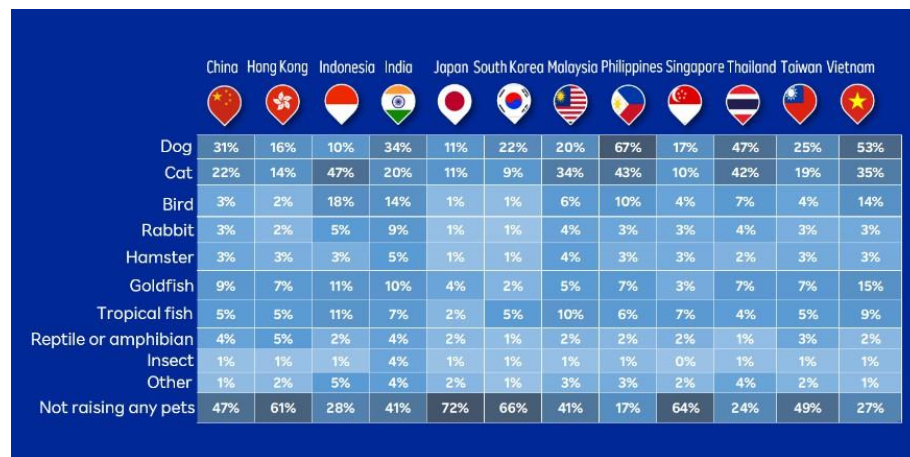
Di Indonesia, kasus kekerasan terhadap hewan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Data Animal Defender Indonesia mencatat, pada tahun 2020 terdapat 20 laporan penganiayaan hewan, namun tidak satu pun yang diproses hingga pengadilan. Pada 2021, jumlah laporan naik menjadi 30 kasus, dengan tujuh di antaranya berhasil dibawa ke jalur hukum (Yohanes, D. Surya.co.id, 2021). Meski kesadaran masyarakat untuk melindungi hewan mulai tumbuh dan keberanian melaporkan kasus ke ranah hukum meningkat, kekerasan terhadap hewan tetap marak terjadi. Fenomena ini mencerminkan bahwa bagi sebagian orang, kekerasan terhadap hewan masih dianggap hal sepele. Sikap permisif masyarakat juga terlihat dari temuan *Social Media Animal Coalition* (SMAC) pada 2020–2021, yang mengidentifikasi 5.480 video kekerasan terhadap hewan di media sosial seperti TikTok, Youtube, dan Facebook.



**Gambar 1. 1 Negara Dengan Penghasil Konten Kekerasan Hewan
(Sumber : BBC 2021)**

Sebanyak 1.626 di antaranya berasal dari Indonesia, menempatkan negara ini di peringkat pertama pengunggah konten kekerasan terhadap hewan, mengungguli Amerika Serikat dan Australia. Bahkan, beberapa video ditonton lebih dari 5 juta kali, memberi keuntungan bagi pelaku sementara hewan yang menjadi korban mengalami penderitaan. Hal ini menunjukkan bahwa kekerasan terhadap hewan

tidak hanya terjadi secara langsung, tetapi juga dinormalisasi dan dikomersialkan melalui media digital. Rendahnya kesadaran hukum serta anggapan bahwa tindakan seperti menendang atau memukul hewan jalanan adalah hal wajar, semakin memperburuk situasi. Padahal, tidak hanya manusia yang berhak atas rasa aman, hewan pun memiliki hak yang sama. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2009 tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan yang diperbarui melalui UU Nomor 41 Tahun 2014, serta pasal KUHP, penganiayaan hewan dapat dipidana maksimal 9 bulan penjara dan denda sebesar Rp300.000 hingga Rp4.500.000. Namun lemahnya sanksi pidana dan minimnya edukasi publik membuat kesadaran masyarakat masih rendah



Gambar 1. 2 Presentase Kepopuleritasan Memelihara Hewan
(Sumber : Rakuten insight 2021)

Data tim forensik veteriner Unair mencatat, dari 50 kasus kekerasan terhadap hewan yang mereka tangani, sebagian besar melibatkan kucing. Evelina dan Carina (2021) menjelaskan, tingginya angka tersebut disebabkan populasi kucing yang sangat besar, bahkan cenderung berlebih *overpopulated*. Di Bandung misalnya, estimasi populasi kucing liar mencapai 14.940 ekor, meski angka ini belum akurat karena distribusi populasi berbeda di tiap wilayah. Lalu terdapat kasus penembakan kucing dengan senapan angin pada Desember 2020 oleh seorang laki-laki berinisial SO motifnya, pelaku ingin melumpuhkan gerakan kucing. Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap vaksinasi dan sterilisasi kucing maupun anjing juga memperburuk masalah. Hewan yang tidak disteril dan ditelantarkan akan berkembang biak secara terus-menerus, sehingga jumlah hewan jalanan terus bertambah. Kondisi kesehatan yang buruk, malnutrisi, serta penyakit yang

ditularkan dari hewan jalanan dapat memicu persepsi negatif masyarakat, bahkan memunculkan perilaku kekerasan, seperti menjadikan hewan sebagai bahan candaan atau objek perburuan untuk diperjualbelikan dagingnya di pasar gelap.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang buku ilustrasi berjudul *"Suarakan untuk Meow"* sebagai media kampanye untuk meningkatkan kesadaran, empati, dan kepedulian terhadap perlindungan hewan, khususnya kucing. Buku ini diharapkan menjadi sarana edukasi yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membangun kesadaran moral bahwa semua makhluk hidup layak dilindungi dan dihormati. Dengan pendekatan visual yang menyentuh, kampanye ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai kemanusiaan dan memberi dampak positif bagi lingkungan sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya masalah yang ingin dikaji pada perancangan ini adalah :

1. Bagaimana efektivitas buku ilustrasi dalam meningkatkan kesadaran dan perlindungan terhadap kucing ?
2. Bagaimana buku ilustrasi ini dapat memberikan solusi atau tindakan konkret yang dapat diambil oleh pembaca untuk membantu meminimalisir kekerasan terhadap kucing?
3. Bagaimana desain buku ilustrasi dapat menarik perhatian perhatian dan empati pembaca terhadap isu kekerasan terhadap kucing ?

1.3 Batasan Masalah

Guna memastikan laporan proyek akhir ini tetap berada pada lingkup kajian yang sesuai dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, batasan masalah ditentukan sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada kasus kekerasan terhadap kucing di Indonesia dalam kurun 5 tahun terakhir.
2. Penggunaan buku ilustrasi sebagai alat kampanye untuk meningkatkan pentingnya kesadaran, dan upaya perlindungan terhadap kucing.
3. Sasaran utama kampanye ini adalah remaja usia 13 – 19 tahun dari berbagai kalangan, terutama berada dalam fase pencarian jati diri, cenderung emosional,

mudah terpengaruh oleh lingkungan, serta aktif mengekspresikan diri dan berbagi melalui media sosial.

4. Proses perancangan media dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak ibispaint untuk ilustrasi, figma untuk penyusunan layout buku dan mockup.
5. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kepada 30-50 responden kalangan remaja individu yang pernah memiliki pengalaman langsung maupun tidak langsung terhadap isu kekerasan terhadap hewan, khususnya kucing.
6. Perancangan buku ilustrasi ini lebih terfokus pada objek kucing sebagai hewan yang paling banyak menjadi korban kekerasan.

1.4 Tujuan Masalah

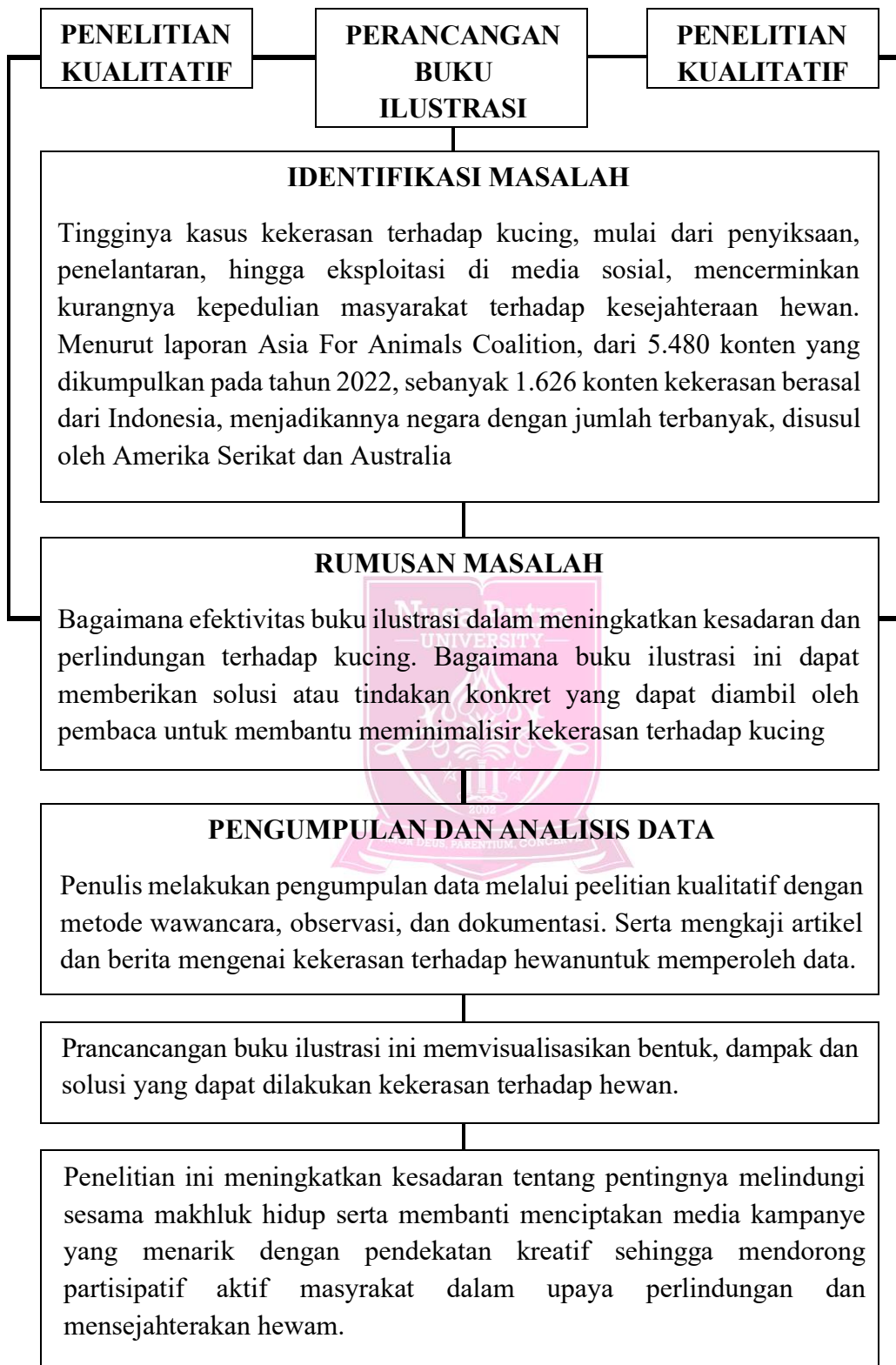
Penelitian ini hendak menjelaskan proses perancangan buku ilustrasi sebagai informasi yang komprehensif. Secara rinci tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses perancangan buku ilustrasi sebagai media kampanye kesadaran dan perlindungan.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan masalah kekerasan kucing, termasuk dampak dan pentingnya perlindungan terhadap hewan.
3. Menghasilkan media buku ilustrasi sebagai sarana kampanye peduli kucing.

1.5 Tujuan Penelitian

Manfaat perancangan penelitian ini adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melindungi sesama makhluk hidup, serta membantu menciptakan media kampanye yang menarik dengan pendekatan kreatif sehingga mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam upaya perlindungan dan menyejahterakan hewan.

1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber : Penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Melalui proses penelitian dan perancangan buku ilustrasi sebagai media kampanye tentang kesadaran dan perlindungan terhadap kekerasan pada kucing, diperoleh pemahaman bahwa kasus kekerasan terhadap kucing memang tidak selalu terlihat secara langsung, namun tetap terjadi dan berdampak pada kesejahteraan hewan. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pihak seperti komunitas Sukabumi Catlovers, Sayang Kucing Sukabumi, serta UPTD Peternakan dan Kesehatan Hewan II Cibadak, diketahui bahwa masih ada tindakan pengabaian dan kekerasan, meskipun belum banyak dilaporkan secara resmi. Oleh karena itu, media kampanye berbentuk buku ilustrasi ini dirancang untuk memberikan edukasi yang komunikatif, ringan, dan mudah dipahami, khususnya bagi remaja, sebagai target utama. Perancangan dilakukan dengan pendekatan visual yang menarik, dipadukan dengan pesan-pesan persuasif serta didukung oleh media pelengkap, agar kampanye ini dapat diterima secara luas dan efektif.

5.2 Saran

Dari perancangan ini, disarankan agar media kampanye visual seperti buku ilustrasi terus dikembangkan sebagai sarana edukasi yang kreatif dan menyentuh secara emosional, terutama untuk isu-isu sosial seperti perlindungan hewan. Kampanye sebaiknya tidak hanya berhenti pada media cetak, namun dapat diperluas ke berbagai platform digital agar menjangkau lebih banyak audiens. Selain itu, penting pula adanya kolaborasi antara komunitas, lembaga pemerintah, serta masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang lebih peduli terhadap hewan. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan media interaktif, seperti animasi atau *augmented reality*, untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pesan yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam Semenit. (2021 Februari 16). Yang Mungkin kamu belum kamu ketahui kucing 01 <https://youtu.be/3hJBaNGQmy8?si=ZYWi4P0IS6seWcSI>
- Alam Semenit. (2021 Februari 21). Yang Mungkin Kamu belum kamu ketahui kucing 02 <https://youtu.be/UCcfyTjGMGc?si=a54Y6MIEODHnaB1L>
- Alam Semenit. (2025 Januari 10). Semoga saya Tidak dibenci karena video ini <https://youtu.be/3YeYUoybimM?si=GPgEQRmXcn1iYBQK>
- Andi Magfirah Nugraheni, Syarip Hidayat, dan Siti Desintha, (Oktober 2022), Perancangan Buku Ilustrasi Digital Peduli Kucing di Telkom University. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18745/18131>
- BBC News Indonesia. (2021 Septembaer 22). Penyiksaan hewan: Indonesia 'juara dunia' konten siksa binatang, dapatkah 'kemenangan' kucing Tayo mengakhiri peringkat ini? <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-58637176>
- Bola. (2023 Juni 05). Jenis – jenis kampanye yang perlu diketahui <https://www.bola.com/ragam/read/5310823/jenis-jenis-kampanye-yang-perlu-diketahui>
- Desgnerly,(2023 Februari 17).Memahami arti warna hangat dalam desain grafis. <https://designerly.com/warm-colors-meaning/>
- Hannah Prisca (2019 Juni), Perancangan Program Rescue and Adopt Melalui Webtoon Four Little Untuk Membangun Sikap Kepedulian Pada Hewan. <http://journal.lspr.edu/index.php/servite/index>
- Itten, J.(1970. *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Colour*. New York: Van Nostard Reinhold
- Kompas. (2021 November 22), Rumah Singgah Clow Tempat Tinggal Sementara KucingSakit.<https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2906>
- Kumparan. (2023 Juni 4), Darurat Konten Pemyiksaan Hewan di Indonesia.

<https://kumparan.com/amelia-hanin/darurat-konten-penyiksaan-hewan-di-indonesia-20VPAZzxoV0>

Mochammad Jainul Arifin. (2018 September 26), Harmonisasi Dalam Warna.
<https://medium.com/@neveraemje/harmonisasi-dalam-warna-a19297af1b68>

Official Net Nawa. (2021 Februari 17), Populasi Kucing Tinggi disebabkan Marak Penganiayaan. <https://youtu.be/DqU4GFafq4I?si=6rYvXtmMZGUGW6zP>

Telkom University. (2024 Agustus 08). Dasar – dasar Desain Komunikasi Visual
<https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/dasar-dasar-desain-komunikasi-visual/>

Winnie Rosaline Kan, Heru Dewi Waluyanto, Anang Tri Whayudi. (2015)
Perancangan Buku ilustrasi mengenai Penyakit Umum Anjing dan kucing
sertaperawatannya.<https://www.neliti.com/id/publications/85694/perancangan-buku-ilustrasi-mengenai-penyakit-umum-anjing-dan-kucing-serta-perawa>

Yusri Amelia, Rosa Karnita. (2024 Agustus 31), Kampanye Pencegahan “Pet Abuse” Melalui Video Storytelling.
<https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2906>

99designs. (2019). Flat design and semi-flat design: what it is and how to use it.
<https://99designs.com/blog/design-history-movements/flat-design-and-semi-flat-design/>