

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Tentang Anjing

2.1.1. Pengertian Anjing

Menurut pengertian kamus Oxford, anjing (*Canis lupus familiaris*) merupakan mamalia karnivora yang dijinakkan yang memiliki moncong panjang, penciuman yang tajam, dan menggongong. Anjing memiliki hubungan yang cukup dekat dengan serigala karena dalam sejarahnya, anjing merupakan peranakan dari persilangan beberapa macam hewan dan yang akhirnya menjadi anjing itu sendiri. Awalnya anjing dekat dengan manusia karena sering mencari makan dari sisa makanan manusia dan akhirnya terjalin hubungan antara manusia dengan anjing itu sendiri. (Morey, 1994, p339)

2.1.2. Fungsi dan Peran Anjing

Anjing memiliki berbagai fungsi sesuai dengan kegunaan, jenis, sifat, habitat, dan ukurannya. Dilihat dari ukurannya, anjing besar seringkali digunakan untuk menjaga rumah dan memburu makan sedangkan anjing kecil lebih sering menjadi peliharaan keluarga. Anjing juga memiliki emosi yang cukup tinggi dan ciri khas yang sering dikenali oleh masyarakat tentang anjing itu sendiri adalah kesetiaannya terhadap pemiliknya.

Anjing memiliki peran yang cukup positif dalam kehidupan manusia. Secara psikologis, anjing memberikan sensasi pertemanan dan dinilai sebagai sesuatu yang baik untuk kesehatan keluarga. Seringkali anjing diperlakukan seperti keluarga sendiri dan juga memberikan rasa keamanan terhadap keluarga itu sendiri. Menurut berbagai penelitian yang dikaji dalam buku ini, kegunaan anjing dalam keluarga sangat membantu dan terbukti memiliki banyak penilaian positif. (Beck, 1996, 6)

Dalam sebuah jurnal berjudul “*Emotional Communication Between Dogs and Humans*” oleh Veronika Konok, dituliskan di dalamnya bahwa emosi hewan dengan manusia memiliki beberapa kemiripan dan sebagaimana cara hewan tersebut mengekspresikan emosinya. Emosi dan memori mempengaruhi reaksi

hewan tersebut dalam hubungan sosial dan komunikasi antara satu sama lain. Anjing memiliki hubungan erat dengan manusia secara emosional sehingga dapat terbentuk sebuah hubungan tersendiri antara anjing dan pemiliknya.

2.1.3. Sejarah Perkembangan Anjing

Domestikasi atau penjinakkan hewan merupakan inovasi manusia yang juga merupakan sebuah proses evolusioner. Anjing merupakan hewan yang dijinakkan dari kehidupan liar. Dimulai dari masa Pleistosen dimana manusia masih memburu dan mengumpulkan makanan untuk hidup, leluhur anjing dapat diidentifikasi memiliki kemiripan dengan serigala dan diteliti memiliki kesamaan dalam sisi psikologi dan perilaku dengan serigala.

Menurut seorang penulis buku tentang anjing, Darcy F. Morey, Anjing merupakan salah satu hewan tertua atau yang pertama kali berguna dalam berbagai kasus ekonomi pada jaman dulu dimana pada masa tersebut masih susah bagi manusia untuk menghasilkan sesuatu dari hewan yang dijinakkan. Manusia pada jaman Pleistosen dan serigala sering berinteraksi karena keduanya merupakan makhluk sosial yang sama-sama memburu mangsa yang sama. Seringkali serigala mendekati manusia untuk mengambil sisa-sisa makanan untuk anak-anaknya. Dari sinilah diperkirakan terjalin hubungan sosial yang baik antara manusia dengan serigala dan tanpa sadar merupakan sebuah proses domestikasi atau penjinakan terhadap serigala. Anak serigala ini akhirnya terus bertumbuh hingga dewasa dengan kedekatan hubungan dengan manusia dan akhirnya menjadi hewan jinak.

Sejak awal penjinakkan, ada perbedaan pada pola makan antara kehidupan buas dan jinak dimana dalam kehidupan buas semua makanan harus dicari sendiri, sedangkan dalam kehidupan yang sudah didomestikasi akan terdapat ketergantungan kepada manusia untuk penyediaan makanan. Dari serigala jinak inilah manusia mulai bereksperimen untuk mengkawin-silangkan antara satu serigala jinak dengan yang lain dan akhirnya tercipta sebuah species serigala jinak baru yang memiliki gen jinak

Perubahan bentuk serigala menjadi anjing terjadi secara berkala, dari ukurannya yang mengecil, moncongnya yang memendek, serta beberapa

perubahan tulang dan kerangka tubuh anjing lainnya yang nampak seperti remaja serigala namun berumur dewasa dan merupakan anjing dewasa. Perubahan ini dinamakan paedomorfosis, dimana ada kesamaan bentuk dewasa seekor hewan dengan bentuk remaja leluhurnya. Perubahan ini terjadi karena ada penyesuaian dengan kebutuhan hidup anjing dalam lingkungan manusia. Tidak hanya perubahan fisik saja, terdapat perubahan perilaku pula pada anjing sebagai turunan serigala. (Morey, 1994, p339)

2.1.4. Anjing Kintamani

Salah satu anjing ras unggul dari Bali, Anjing Kintamani merupakan anjing ras yang berasal dari Bali. Karena tradisi dan budaya masyarakat Bali yang mencintai lingkungan dan hewan di sekitarnya, anjing Kintamani yang sering berkeliaran di jalanan baik di kota maupun di desa seringkali diberi makan oleh warga sekitar karena sudah merupakan hal lumrah untuk melihat anjing jalanan dimana-mana di pulau Bali. Karena hubungan antara Anjing Kintamani dengan orang Bali tergolong cukup baik, maka kebanyakan Anjing Kintamani liar juga tidak menggigit orang sembarangan, bahkan termasuk ramah dan gampang akrab dengan orang yang tak dikenal. Seringkali dapat ditemui di daerah pantai atau tempat wisata yang sering didatangi oleh pendatang dari barat yang sedang lari pagi ditemani oleh anjing liar seakan-akan anjing tersebut adalah anjing peliharaannya.

Anjing Kintamani memiliki bulu yang cukup lebat, pada bagian ekor dan leher terdapat bulu yang lebih tebal daripada bagian tubuh lainnya. Penampilannya mirip dengan samoyed karena sama-sama memiliki bulu putih dan ekor yang berbulu tebal. Sebagian besar Anjing Kintamani berbulu putih namun ada beberapa yang memiliki bulu kekuningan dan kecokelatan. Selain itu juga memiliki telinga berdiri dan berwarna agak kecokelatan.



Gambar 2.1 Anjing Kintamani

Sumber: <http://www.jitunews.com/read/7678/mengenal-sosok-anjing-imut-asal-bali-anjing-kintamani>

2.2. Tinjauan Literatur

2.2.1. Pengertian Ilustrasi dan Buku Cergam

Menurut Webster, ilustrasi berasal dari kata *illustrare* yang artinya terang. Dikembangkan dari kata tersebut, ilustrasi bisa dijadikan sebuah penjelas menggunakan bentuk, diagram, dan sebagainya. Lalu adapula pengertian luas yang lain yaitu gambar yang bercerita. (Salam, 2017, p.2) Makna kata ilustrasi merupakan sebuah hidup yang diinterpretasikan atau sebuah penjelasan visual. Sebuah warisan sebagai seniman dan merupakan sebuah kualitas yang paling dicari dalam pekerjaan seorang seniman (Loomis, 1947).

Cergam merupakan sebuah seni ilustrasi naratif. Hubungan antara komik dengan cergam masih memiliki hubungan yang dekat karena dalam pengertian Bahasa Inggris, komik merupakan sebuah cergam. Istilah cergam muncul dari kata cerita bergambar yang digabungkan menjadi satu kata. Ilustrator atau seniman menyebut dirinya sebagai cergamis, namun pada masa itu awal-awal munculnya istilah tersebut, komikus juga menyebut dirinya sebagai seorang cergamis. (Salam, 2017, 188)

Buku cergam awalnya digunakan untuk kepentingan balita sampai dengan usia anak-anak sebagai hiburan sekaligus menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik untuk anak kecil, namun sudah berkembang dan disukai oleh kalangan pembaca dewasa pula. Dengan gambaran yang lebih dominan daripada

tulisan untuk menyampaikan sebuah cerita, maka tentunya akan lebih mudah dipahami dan digemari oleh anak-anak. Salah satu kunci dalam cergam tentunya adalah gambar itu sendiri. Gambar merupakan sebuah ilustrasi yang digunakan untuk baik menyampaikan pesan, maupun mengekspresikan perasaan seorang seniman. (Reiker, 2011, 4)

2.2.2. Fungsi dan Peranan Ilustrasi dan Cergam

a. Ilustrasi

Ilustrasi dapat ditemukan dimana-mana karena karya ilustrasi tersebut pada asalnya dibuat untuk dinikmati dalam wujudnya seperti pada buku, stiker, kalender, dan lain-lain. Maka dari itulah ilustrasi dikatakan memiliki berbagai fungsi seperti menyampaikan pesan pada teks, menyampaikan pesan edukatif, menceritakan suatu peristiwa atau kejadian, hiburan, menyampaikan opini, dan mendokumentasikan sebuah peristiwa. Karena dalam seni murni terdapat pemahaman bahwa sesuatu yang baru merupakan sebuah hal yang utama dan amat dihargai, maka para seniman seringkali menampilkan berbagai kebaruan terhadap karya yang dibuatnya. Maka dari itu seringkali terdapat gaya perorangan yang khas pada tiap seniman. Karena itulah gaya ilustrasi yang ada sangatlah banyak dan beragam. (Salam, 2017, p.23)

Ilustrasi juga dapat dikembangkan menjadi cergam, poster, komik, animasi, lalu diaplikasikan ke dalam bentuk baju, boneka, gantungan kunci, pin, dan berbagai macam merchandise lainnya yang dapat disajikan ke pasar dan dapat dijadikan sebuah mata pencaharian seorang seniman. Sehubungan dengan penggunaan ilustrasi yang berbeda-beda pengaplikasiannya, maka terdapat beberapa gaya ilustrasi yang dapat dikelompokkan menurut kemiripannya antara satu dengan yang lain, yaitu kartun, realis, dan karikatur. Untuk setiap gaya ilustrasi pun masih ada tipe penggambaran yang lebih spesifik lagi seperti untuk anak-anak, seringkali menggunakan gambar yang sederhana, penuh warna cerah, dan bercerita. (Bilyana, 2017, par. 33)

Gaya ilustrasi berdasarkan tempat asal juga dapat dikelompokkan, seperti gambar kartun Jepang dinamakan manga atau anime, biasanya memiliki karakteristik mata pada gadis umumnya besar dan mengkilap, dagu yang tajam,

postur tubuhnya kurus, rambutnya berwarna-warni dan tak nampak seperti ras manapun di dunia nyata namun bisa terlihat dari bajunya yang merupakan baju adat suatu negara atau tempat. (Shirong Lu, 2008, p.172)



Gambar 2.2 Contoh gaya ilustrasi Jepang, Inuyasha
Sumber: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=227926ebook/dp/>

Menurut Is Yuniarto, semi realis dapat dijabarkan dari per-kata nya, yaitu semi yang dalam bahasa Inggris berarti tidak penuh atau sebagian, dan realis yang berarti nyata. Gaya gambar yang menggunakan pewarnaan yang semi realis atau 3 dimensi namun proporsi tubuh karakter tidak seperti sesungguhnya. Terjadi distorsi pada bagian tubuh tertentu seperti terlalu besar atau terlalu kecil sehingga menimbulkan kesan tidak nyata. Semi realistic memiliki penggemar yang cukup banyak pula karena memiliki sebuah kemiripan tersendiri dengan objek atau orang nyata namun dalam bentuk kartun yang dibuat lebih cantik atau lucu oleh senimannya. Cukup banyak indie artists atau seniman independen yang menunjukkan karya ilustrasi semi realis-nya yang digemari oleh banyak orang.



Gambar 2.3 Contoh gaya ilustrasi semi realis karya BoFenglin

Lalu yang terakhir adalah gaya ilustrasi realis, dimana semua yang digambarkan sesuai dengan wujud yang sebenarnya atau yang ada di dunia nyata. Bisa dilihat dari teknik pewarnaan yang halus dan tampak nyata. Gaya ilustrasi ini masih termasuk seni murni atau seni rupa dan seringkali dipelajari dalam pelajaran seni dalam sekolah. (National Council for Curriculum and Assessment [NCCA], 1999)

b. Cergam

Menurut seorang penulis, Mitchell Diana, buku cergam merupakan buku yang mana gambar dan teks saling berikatan. Baik gambar maupun tulisannya tidak dapat dipisahkan dan saling membutuhkan untuk menyampaikan suatu cerita. (Mitchell, 2003, 87).

Buku cergam merupakan sebuah buku bacaan yang sudah sering digunakan sejak dulu ditujukan untuk anak-anak untuk membantu melancarkan kemampuan anak dalam membaca dan memahami kata-kata. Meskipun demikian, buku cerita bergambar ini juga masih dapat diminati oleh remaja dan kalangan dewasa pula karena buku cergam merupakan sebuah bentuk bacaan yang menghibur. Salah satu hasil thesis dari *Rollins College* mengkaji tentang kegunaan buku gambar dalam sebuah kelas di tingkat SMA dan hasilnya membuktikan bahwa ada peningkatan pemahaman para siswa terhadap materi yang disediakan. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa sampai umur remaja pun buku cergam masih memiliki dampak yang cukup kuat.



Gambar 2.4 Contoh buku cergam Disney

Sumber: <https://www.amazon.com/Mickey-Mouse-Clubhouse-Mickeys-Adventure-ebook/dp/B009H54FWS>

Karena target utama buku cergam rata-rata adalah anak kecil, maka biasanya isi cerita yang terkandung di dalamnya biasanya berupa cerita-cerita yang mengajarkan moral-moral baik. Kemampuan anak kecil dalam menerima nilai-nilai akan lebih efektif jika dilakukan sejak dini, namun dengan bertumbuhnya anak tersebut, maka akan ada pengaruh dari luar baik yang negatif maupun yang positif. Beberapa penelitian yang ditemukan mengenai pengaruh buku cergam terhadap anak membuktikan bahwa buku cergam membawa dampak yang positif dan efektif dalam menyampaikan pesannya. Disinilah butuh pengingat lagi tentang nilai-nilai positif lainnya melalui berbagai media, salah satunya adalah buku cergam. Penggunaan buku cergam dalam kurikulum sudah terbukti sukses dan memiliki beberapa alasan mengapa media ini memiliki cara yang sangat kuat untuk pembelajaran. Siswa jaman sekarang tinggal di dunia yang penuh dengan stimulasi visual, maka dengan ilustrasi, akan ada pengalaman yang serupa dengan bermain game atau computer. (Reiker, 2011, p.6)

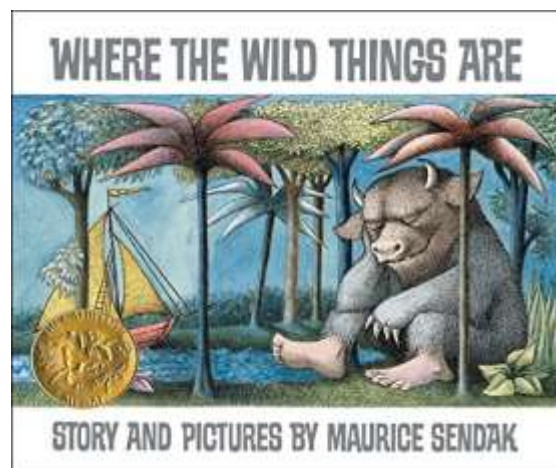
2.2.3. Sejarah Perkembangan Cergam

Menurut buku *Meggs History of Graphic Design*, cergam berawal dari sebuah gambaran visual yang digunakan untuk kebutuhan ritual pada jaman tersebut. Gambar dan pesan pada jaman ini belum dianggap sebagai suatu seni, melainkan sebuah kebutuhan untuk mengkomunikasikan secara visual. Seniman pada jaman Paleolitikum mengembangkan gambar dan symbol menjadi lebih sederhana dan akhirnya membentuk huruf. Naskah bergambar pertama diciptakan oleh orang Mesir dengan cara menggabungkan setiap kata dan gambar untuk menyampaikan informasi (Meggs, 2006, 29).

Pada jaman ratu Viktoria, dibuatlah sebuah buku bernama "*toy book*", yaitu buku bergambar warna warni untuk anak kecil pada usia sebelum sekolah. Walter Crane adalah salah satu pembuat buku cergam anak yang cukup berdampak pada masa awal munculnya buku cergam, ia menggunakan karyanya untuk tujuan menghibur. Walter masih terus aktif hingga abad ke 20 dan memiliki peran yang sangat penting di dunia pendidikan seni dan desain. (Meggs, 2006, p134)

Dalam sebuah situs yang mengulas dan menjelaskan singkat tentang sejarah buku cergam, dituliskan bahwa buku cergam baru mulai berjaya pada awal abad 20, dimana ada perkembangan dalam teknologi percetakan, perubahan perlakuan terhadap masa anak, dan kelas seniman yang tidak biasa yang menjadikan masa kejayaan buku cergam tercapai.

Pada sekitar tahun 1950, terjadi pergeseran kebudayaan yang membuat batas antara seniman dan penulis menjadi samar-samar. Munculah sebuah pemikiran visual, dimana buku cergam menjadi sebuah cara pemikiran oleh para seniman dan penulis. Berlanjut ke sekitar tahun 1960, generasi baru yang mulai bertumbuh yaitu generasi seniman Inggris dari sekolah seni. Dengan berkembangnya masa cergam yang penuh dengan cat dan warna, seniman menggunakan penggabungan antara buku ilustrasi dan lukisan untuk menghidupi keseharian mereka. Pada sekitar tahun 1960 inilah dimana ditemukan pesan bahwa buku cergam tidak hanya untuk anak kecil saja, namun juga dapat berdampak untuk orang dewasa sehubungan dengan konten pesan dan gambar dari buku cergam itu sendiri. Buku cergam berjudul *Where The Wild Things Are* yang dibuat oleh Maurice Sendak dinilai terlalu menakutkan untuk dibaca oleh anak-anak.



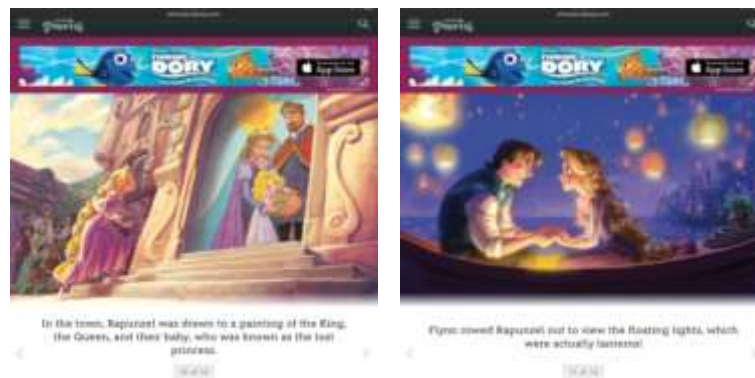
Gambar 2.5 Buku cergam karya Maurice Sendak yang dinilai terlalu menakutkan untuk anak-anak

Sumber: <https://www.printarcade.co.uk/products/where-the-wild-things-are-vintage-childrens-book-cover-art-print>

Namun, suatu festival cergam di Korea Selatan yang bernama CJ Picture Book Festival mengatakan “Cergam, pada era sekarang, menikmati status sebagai bentuk budaya untuk dinikmati oleh masyarakat semua umur. Adalah hal yang berharga dan seni serbaguna yang sudah meninggalkan sebatas kertas, memecahkan ikatan dari alirannya sendiri dan bergabung dengan berbagai macam seni dan gambar lainnya.” Lalu baru munculah sebuah tantangan dimana titik valid pantas tidaknya sebuah karya diasajikan untuk anak-anak karena masih belum ada riset yang mengharuskan gambar apa saja yang menarik atau komunikatif di mata anak kecil.

Perkembangan buku ke arah buku elektronik atau *ebook* memiliki potensi sekaligus tragedi menurut Jon Skuse, seorang ilustrator cergam anak. Menurutnya, *ebook* merupakan sebuah eksplorasi dan pengalaman seperti buku pop-up. Buku cergam sebetulnya masih bisa diperluas ke dalam media digital, dimana setiap buku yang disebutkan akan terhubung dan dapat dijelajahi dari berbagai media. Penelitian masih terus dilakukan dan survey juga merupakan hal penting untuk media bercerita, yang dimana melengkapi pikiran anak muda dengan pengertian fundamental tentang bukan hanya dunia saja, namun juga bahasa visualnya. (Porpova, 2012)

Pada jaman sekarang, dimana internet dapat diakses dari media yang mudah dibawa kemana-mana, cergam juga sudah masuk ke dalam media internet dan elektronik. Beberapa inovasi juga dapat ditemui dalam bentuk yang baru, yaitu berupa game dan aplikasi dalam *smartphone*. Salah satu contoh buku cergam online yang dapat diakses di internet adalah karya Disney, yang merupakan perusahaan besar yang bergerak di bidang animasi dan hiburan. Cergam di bawah merupakan sebuah adaptasi dari film animasi kartun yang dibuat oleh Disney bernama Rapunzel. Hal ini membuktikan bahwa ilustrasi dan cergam dapat berkembang ke arah hiburan yang lainnya seperti kartun animasi, game, dan komik.



Gambar 2.6 Buku cergam online produksi Disney
 Sumber: <http://princess.disney.com/rapunzels-story>

Adapula perkembangan cergam di Indonesia. Bung Karno seringkali membuat singkatan pada kata-kata, cergam merupakan salah satu singkatan yang berasal dari cerita bergambar. Edisi pertama majalah Tjergam yang dibaca cergam, berisi tentang mencintai keindahan budaya dan penanaman nilai-nilai positif yang membangun moral. Pada masa penjajahan Belanda, muncul cergam dalam koran berbahasa Melayu, *Sin Po*, pada tahun 1931. Cergam tersebut dibuat oleh *Kho Wang Gie* dan cerita lucu tersebut menghasilkan tokoh cerita yang gendut, rendah hati, lugu, dan sederhana bernama *Put On*.

Lalu pada tahun 1939, terbitlah cergam karya Nasroen AS dalam majalah *Ratoe Timoer* (Majalah Ratu Timur). Judul cergam tersebut adalah *Mentjari Poetri Hidjau* (Mencari Putri Hijau) yang menceritakan tentang pertumpahan darah antara Kerajaan Aceh dengan Kerajaan Deli. Cergam ini bertemakan cerita lokal dan penulisnya merasa penting untuk membuatnya karena ada unsur lokal. Cergam berbahasa Belanda yang bertema barat seperti *Flash Gordon* sudah mulai masuk ke Indonesia pada masa penjajahan Belanda. Lalu ada pengaruh Jepang dalam cergam pada masa penjajahan Jepang di Indonesia, dimana pers digunakan untuk propaganda kejayaan Asia Timur Raya sehingga cergam tidak mendapatkan kesempatan untuk diterbitkan.

Setelah Indonesia merdeka, salah satu ilustrator asal Yogyakarta, Abdulsalam, membuat cergam untuk membangkitkan semangat nasionalisme. Cergam yang dibuat berdasarkan kejadian sesungguhnya ini dapat dikategorikan sebagai cergam sejarah dan cergam karya Abdulsalam lainnya dinilai sebagai

usaha untuk mengimbangi cergam luar negeri yang datang ke Indonesia pada sekitar tahun 1940 seperti *Tarzan*, *Phantom*, *Rip Kirby*, *Marco Polo*, dan lain-lain. Pada masa ini pula muncul cergam bertema Cina seperti *Petualangan Sie Dijen Koei*.



Gambar 2.7 Cergam berjudul Ramayana
Sumber: <https://i1.wp.com/dgi.or.id/wp-content/uploads/2010/04/10.jpg>

Pad:

Indonesia tanpa ada campur tangan atau mengikuti budaya dari barat yang dibuat oleh cergamis Indonesia. Gerakan untuk memproduksi cergam khas dan konten membangun moral ini digunakan untuk melindungi pembaca generasi muda dari pengaruh negatif budaya luar, serta untuk mengurangi jumlah impor buku cergam dari luar yang isinya tidak sesuai dengan kepribadian bangsa. Cergamis yang membuat cergam wayang mengusahakan untuk membuat cerita wayang yang berasal dari budaya lama menjadi relevan dengan budaya lokal, bahkan terdapat pula yang menggunakan latar tempat dan waktu masa kini. Di masa ini juga terbit cergam yang mengangkat tentang legenda cerita rakyat seperti *Nyi Roro Kidul*, *Loro Jongrang*, *Sangkuriang*, dan lain-lain.

Berlanjut pada tahun 1960-an, muncul banyak cergam bertemakan legenda lokal, cerita petualangan, dan cerita perjuangan bangsa melawan penjajah untuk mempertahankan harga diri dan membangkitkan semangat anti imperialisme dan kolonialisme. Karena seringkali muncul adegan yang kurang pantas untuk disajikan ke masyarakat seperti adegan-adegan erotis dan kekerasan, maka dianggap tidak mendidik dan akhirnya pemerintah memutuskan untuk mengawasi karya ilustrasi pada cergam.



Gambar 2.8 Contoh komik Detektif Conan dari Jepang
Sumber: <http://hanaym.blogspot.co.id/2013/07/download-komik-detective-conan-vol-1-70.html>

Lalu adapula masa dimana cergam impor dan terjemahan lebih banyak dijual daripada cergam lokal oleh penerbit. Istilah cergam ini akhirnya tergeser menjadi istilah komik yang sudah mengglobal dan populer di kalangan anak muda. Pada tahun 1980-an sampai dengan 1990-an semakin banyak komik impor yang masuk ke Indonesia. Lalu dengan perkembangan jaman, cergam sudah dapat diakses melalui internet dan dapat dilihat tanpa sensor negara sehingga gambar atau adegan yang tak senonoh juga dapat dibuka. (Salam, 2017, p.197)

2.2.4. Bentuk dan Jenis Cergam

Menurut Laura Backes, berdasarkan usia pembaca, maka buku tersebut akan memiliki konten yang berbeda pula dan dapat diklasifikasikan menjadi 8, yaitu:

a. Board Books

Bahan yang digunakan untuk membuat buku ini adalah kardus atau karton tebal dengan target pembacanya adalah anak-anak usia 0-3 tahun. Isi pesan yang disampaikan rata-rata seputar pembelajaran awal untuk bayi seperti alfabet, warna, dan angka.

b. *Picturebooks*

Diperuntukkan kepada anak usia 3-5 tahun, ilustrasi masih berperan besar dalam buku ini dibandingkan kata-kata yang hanya muncul beberapa kalimat pendek saja.

c. *Picture Storybooks*

Ditujukan untuk pembaca dengan usia 4-8 tahun, menggunakan ilustrasi sebagai media penting untuk menyampaikan cerita dan pesan yang terkandung di dalamnya.

d. *Easy Readers*

Buku yang ditujukan untuk anak berusia 6-8 tahun yang baru memulai untuk belajar membaca. Buku ini memiliki ketebalan rata-rata 32-63 halaman, dengan jumlah kata 200-1500 kata. Isi buku juga seringkali dihiasi dengan gambar

e. *Transition Books*

Buku ditujukan untuk anak usia 6-9 tahun dan merupakan sebuah jembatan transisi ke bagian berikutnya, yaitu *chapter books*. Kontennya lebih berat bobotnya daripada easy reader, namun perbedaannya tidak terlalu jauh karena merupakan sebuah kategori transisi.

f. *Chapter Books*

Digunakan untuk anak berusia 7-10 tahun yang sudah bisa membaca sendiri tanpa bantuan orang tua. Narasi cerita yang terdapat di dalamnya sudah mulai kompleks.

g. *Middle Greade*

Digunakan untuk anak usia 8-12 tahun dengan penggunaan plot yang kompleks seperti penceritaan yang menggunakan 2 sudut pandang sekaligus.

h. *Young Adult*

Buku yang ditujukan untuk pembaca usia diatas 12 tahun atau remaja hingga dewasa muda. Panjang naskahnya kira-kira terdapat dari 150 halaman sapaai dengan 225 halaman. Plot ceritanya memiliki topik dan permasalahan seputar masa remaja.

2.2.5. Basis Media Cergam

Secara garis besar, basis media cergam berupa media cetak atau buku, namun sekarang sudah berkembang ke dalam bentuk digital. Meskipun media digital dinilai mulai menggeser keberadaan media cetak, media cetak akan terus ada karena memiliki karakteristik yang kuat sehingga masyarakat tidak semuanya dengan mudah memilih media digital dibanding media cetak. (Moh. Faiz, par. 4)

2.2.6. Elemen Cergam

a. Gambar atau Ilustrasi

Ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada teks, atau menceritakan suatu peristiwa atau kejadian.

b. Teks

Teks merupakan sebuah elemen penjelas untuk gambar yang ada. Pada umumnya jumlah kata yang terdapat pada teks tidak lebih dari 500 kata, namun terkadang adapula yang dapat mencapai hitungan kata lebih dari 2000 kata.

c. Cerita

Cerita dapat kita temui dalam berbagai macam bentuk. Dari pengalaman, film, buku komik, buku cergam, sejarah, dan berbagai bentuk lainnya. Untuk isi cerita, unsur-unsur yang terdapat di dalamnya masih sama sejak dulu sampai dengan sekarang. Menurut seorang novelis, Gustav Freytag, plot sebuah cerita dapat dijabarkan menjadi 5 bagian, yaitu:

- *Exposition* : Perkenalan karakter dan latar cerita
- *Rising Action* : Membangun cerita ke arah yang lebih menarik
- *Climax* : Puncak permasalahan dalam cerita
- *Falling Action* : Terjadi karena klimaks dan mulai terlihat hampir selesai
- *Denouement* : Semua permasalahan diselesaikan dan dijelaskan di akhir cerita, namun terkadang adapula cerita yang meninggalkan akhir ceritanya tanpa penjelasan

d. Desain Buku

Dilihat dari sisi desain buku, maka dapat dikatakan bahwa ada 2 aspek yang berpengaruh dalam sebuah buku cergam yaitu aspek fisik dan psikologis.

Pada aspek fisik, desain yang dibuat dipengaruhi oleh gaya visual yang digunakan, sedangkan pada aspek psikologis, ada sebuah kekuatan untuk membuat pembaca menjadi ingat akan pesan yang ingin disampaikan dalam buku cergam tersebut dengan baik dan tepat. (Dhanumurti, 2009)

2.2.7. Kategori Teknik Cara Pembuatan Cergam

Kategori teknik pembuatan cergam dapat dibagi menjadi 3, yaitu: (Jovita, 2006)

a. Full Manual

Cergam dibuat sepenuhnya menggunakan teknik manual dari awal gambar sampai dengan penulisan teks.

b. Semi Manual

Cergam dibuat dengan cara sebagian teknik manual dan sebagian menggunakan komputer atau media digital.

c. Full Computerized

Cergam dibuat sepenuhnya menggunakan teknik digital dari awal gambar sampai dengan penulisan teks.

2.2.8. Kriteria Cergam yang baik

Cergam yang baik dapat dinilai berdasarkan keefektifan komunikasi, wujudnya artistiknya, keindahan presentasi. Penyampaian pesan cerita yang terdapat pada cergam tersebut merupakan poin pertama yang dinilai pada sebuah cergam. Keefektifan komunikasi ini dapat dimaksudkan menjadi tema, latar, plot, sudut pandang. Penampilan buku cergam itu sendiri juga merupakan hal penting yang dinilai pada buku cergam, contohnya pada kualitas kertas, sampul, dan gambar. (Salam, 2017, p.247)

2.2.9. Prosedur Proses Perancangan Cergam

Ada berbagai hal yang harus dipertimbangkan untuk merancang sebuah cergam yang baik dan efektif untuk menyampaikan pesan. Pada prosedur proses perancangan cergam, Scott McCloud membagi menjadi 6 tahap, yaitu dari gagasan, bentuk, gaya, struktur, keterampilan, penyelesaian.

Gagasan merupakan ide awal perancangan cergam dan penentuan pesan yang ingin disampaikan, lalu dilanjutkan dengan memutuskan bentuk yang akan digunakan dalam cergam yang sesuai dengan pesan dan target pemasaran. Setelah menentukan pesan dan strategi untuk menyampaikan ke target, dilanjutkan dengan memilih gaya aliran seni yang akan digunakan, lalu mengatur struktur atau susunan elemen-elemen yang digunakan dalam cergam. Berikutnya adalah menggunakan kemampuan pemecah masalah untuk menyelesaikan, lalu dikemas dengan penyelesaian atau *finishing*. (McCloud, 1993, p.170)

2.3. BAWA (*Bali Animal Welfare Association*)

2.3.1. Latar Belakang

BAWA (*Bali Animal Welfare Association*) merupakan sebuah organisasi non profit yang mempunyai tujuan untuk menyelamatkan, melindungi, dan meningkatkan kualitas hidup hewan-hewan di Bali. Didirikan oleh seorang wanita asal Australia, Janice Girardi pada tahun 2007 dan dinanai oleh donasi dari dalam maupun luar negeri untuk beroperasi. (BAWA, n.d)

2.3.2. Kegiatan

BAWA memiliki 5 tim yang dibagi sesuai dengan kemampuan staff dan sesuai kebutuhannya. 5 tim tersebut adalah:

a. *Street Feeding*

Tim yang dibentuk untuk memberi makan anjing-anjing liar di jalanan.

b. *Steril*

Kegiatan steril dilakukan untuk mengontrol populasi anjing agar tidak beranak sembarangan.

c. *Ambulance*

Tim yang menangani kasus-kasus mendesak dan membutuhkan pengobatan.

d. *Education*

Tim yang memberikan edukasi seputar hewan-hewan di sekolah-sekolah.

e. *Rehab and Adoption*

Setelah menampung anjing-anjing di penampungan, maka akan dibutuhkan adopter agar jumlah anjing yang ada dalam penampungan tidak menjadi overcapacity. Tim inilah yang menangani pencarian adopter.

2.4. Tinjauan Buku Cerita Bergambar Yang Akan Dirancang

2.4.1. Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita

Buku cergam ini kan menceritakan tentang kehidupan seekor anjing Kintamani sebagai perwakilan anjing-anjing di Bali pada kasus wabah rabies yang menyerang anjing-anjing di Bali pada tahun 2008. Kasus Rabies ini menyebabkan terjadinya pembunuhan massal dari pemerintah terhadap anjing untuk meminimalisir jumlah kasus penularan Rabies, namun dengan bantuan dari beberapa kelompok pecinta anjing seperti BAWA, akhirnya anjing-anjing di Bali dapat diselamatkan dari kepunahan. Cerita akan disajikan dalam bentuk cergam yang juga mengedukasi dengan pendekatan emosional agar cerita dapat lebih menyentuh pasar.

2.4.2. Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

Anjing Kintamani selaku Anjing Bali, merupakan sebuah kekayaan fauna Bali yang sudah ada dan berkembang biak di Bali sejak lama. Anjing Bali juga ditetapkan oleh Menteri Peternakan Republik Indonesia sebagai kekayaan sumber daya genetik hewan lokal Indonesia. Oleh karena itu, jika masyarakat Bali membiarkan paranoid akan Rabies terus menghantui dan merubah sikap mereka terhadap Anjing Bali, maka Bali akan kehilangan salah satu ciri khas keindahan pulau ini sendiri.

Agama yang dianut oleh mayoritas masyarakat asli Bali adalah agama Hindu, dan dalam agama Hindu terdapat sebuah cerita tentang Yudhisthira dan anjingnya. Dalam episode terakhir Mahabharata, *Suarga Rohana Parwa*, terdapat suatu bagian cerita dimana Yudhisthira ditemani oleh anjing yang setia sampai akhirnya Yudhisthira memutuskan untuk membawa anjingnya ke surga saat dijemput oleh Indra. Namun saat anjing tersebut tidak diperbolehkan masuk, Yudhisthira mengatakan bahwa ia tak bisa meninggalkan anjing yang setia terhadapnya selama ia sendirian. Lalu anjing tersebut berubah ke wujud aslinya, yaitu menjadi Dewa Dharma. Cerita inilah yang dijadikan dasar Orang Bali untuk menghormati anjing.

Dalam sebuah upacara besar agama Hindu di Bali yang disebut *Caru Bang Bungkem*, anjing dengan kriteria tertentu dijadikan sebuah sesajen untuk

kebutuhan sembahyang, karena itulah anjing ini dihargai karena dibutuhkan untuk dipersembahkan sesuai dengan kepercayaan agama Hindu. Anjing yang dibutuhkan untuk dijadikan sesajen ini memiliki ciri-ciri berwarna coklat dan moncong hitam. Warga yang memiliki anjing dengan kriteria seperti ini akan mempersembahkan anjingnya sebagai bentuk gotong royong yang merupakan juga kepercayaan orang Bali dalam kehidupan bermasyarakat. (Sumadi, 2011)

Dalam sebuah artefak di Bali yang berupa lontar *Carcan Asu*, dijelaskan seperti apa cara memilih anjing dan sifatnya berdasarkan ukurannya. Dibagi menjadi 5 nama yaitu: (Jirnaya, 2015)

a. *Paksa*

Anjing bersifat agresif dan galak, namun setia pada pemiliknya. Seringkali digunakan untuk menjadi anjing penjaga.

b. *Jaya*

Anjing yang membutuhkan banyak interaksi dari pemiliknya, manja dan suka diperhatikan. Seringkali digunakan sebagai anjing peliharaan rumahan dan dijadikan anjing keluarga.

c. *Guna*

Anjing mudah dilatih dan penurut. Sesuai dengan namanya, anjing jenis ini sangat mudah dilatih dan sangat berguna untuk pemiliknya.

d. *Ketek*

Anjing jenis ini memiliki kebiasaan buruk dan kotor. Seringkali mengorek sampah dan lebih suka berkeliaran diluar rumah.

e. *Kiul*

Anjing tipe ini merupakan anjing pemalas. Kegiatan yang sering dilakukan adalah makan dan tidur, sehingga seringkali digunakan untuk penunggu di rumah.

Dalam buku *The Changing World of Bali* yang ditulis oleh Leo Howe, terdapat di dalamnya sebuah penjelasan mengenai keseimbangan yang dipertahankan oleh orang Bali terhadap lingkungannya. Ada sebuah hubungan harmonis antara orang Bali dengan alam sekitarnya yang dipertahankan yang pada akhirnya membentuk sebuah tradisi. Beberapa ajaran yang dianut oleh masyarakat Bali adalah ajaran *Tri Hita Karana* dan *Tatuam Asi*. *Tri Hita Karana* merupakan

sebuah ajaran yang mengharuskan manusia untuk menjaga hubungan harmonis dengan Tuhan, sesama, dan alam.

Sedangkan untuk *Tatuam Asi* mengajarkan bahwa “aku adalah kamu, dan kamu adalah aku”, sehingga dapat disambungkan dengan ajaran *Tri Hita Karana*, apabila seorang membunuh anjing, maka seakan-akan ia membunuh dirinya sendiri. (Howe, 2005, p.4)

2.4.3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Pada dasarnya, hubungan antara masyarakat Bali dengan anjing-anjing di Bali sudah cukup dekat, namun karena ada penyakit yang mewabah, warga Bali menjadi paranoid dan trauma dengan rabies yang dibawa oleh Anjing Bali. Dan adanya perintah eskekusi anjing lokal karena rabies oleh pemerintah setempat. Dengan perancangan cergam ini, diharapkan masyarakat Bali akan bisa kembali mengingat tradisi akan cinta anjing dan menghargai keberadaannya seperti masa sebelum terserang wabah Rabies, serta mengedukasi anak generasi muda masyarakat Bali agar tidak salah paham tentang Anjing Bali.

Menurut observasi yang sudah dilakukan, penyuluhan mengenai rabies dan keberadaan anjing lebih banyak diberikan untuk anak-anak. Sedangkan penyuluhan dan edukasi untuk remaja dan orang dewasa masih kurang banyak ditemukan, sehingga informasi yang disalurkan oleh orang tua kepada anak-anak masih sering terdapat kesalahan. Hasil penelitian yang dilakukan Penulis saat melakukan observasi terhadap tim edukasi di salah satu sekolah dasar di Bali, terdapat cukup banyak anak kecil yang masih kurang menghargai anjing sebagai sesama makhluk hidup dan cara menghadapi, merawat, dan menyayangi hewan.

2.4.4. Data Visual

Untuk menciptakan buku cergam ini, Penulis memilih untuk menggunakan gaya gambar yang semi realis, dimana teknik pewarnaan akan memberikan kesan realis dan proporsi tubuh karakter akan memberikan kesan kartun.



Gambar 2.9 contoh ilustrasi karya Hiba Tan
Sumber: <https://www.redbubble.com/people/hibatan/works/23695550-untitled?p=photographic-print>

2.5. Tinjauan Buku Cerita Bergambar Pesaing

Ada sebuah perancangan yang membahas tentang wabah rabies yang menyerang anjing di Bali pada tahun 2008. Perancangan ini adalah karya alumnus Universitas Kristen Petra, Putu Dedi Kurnia Pratama, pada tahun 2012.

2.5.1. Tinjauan Aspek Bentuk

Perancangan ini merupakan sebuah iklan layanan masyarakat yang berupa penyuluhan tentang rabies terhadap anak SD. Media yang digunakan adalah media presentasi, flip chart, poster, roll banner, stiker, buku bergambar, kartu informasi, buku catatan kecil, media online.

2.5.2. Tinjauan Aspek Ide Cerita

Cerita yang terdapat pada perancangan ini mengambil dari sudut pandang anak kecil yang mengedukasi temannya mengenai cara pengobatan saat digigit oleh anjing dan penjelasan seputar rabies oleh anak kecil yang lain. Setelah itu ada edukasi pula tentang bagaimana cara untuk menjaga anjing yang dimiliki oleh anak tersebut dari serangan rabies yang sedang mewabah dengan cara merantai anjing mereka di rumah.

2.5.3. Tinjauan Aspek Visual

Gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini lebih ke arah kartun 2D atau 2 dimensi karena target perancangan ini adalah anak-anak, sehingga gaya ilustrasi yang digunakan juga menggunakan teknik pewarnaan yang lebih sederhana.

2.5.4. Tinjauan Aspek Konten

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah sebuah edukasi seputar rabies dan cara menanganinya sehingga terdapat perbedaan pesan yang ingin disampaikan dengan perancangan yang akan dibuat oleh Penulis, yaitu mengenai perubahan sikap masyarakat Bali terhadap anjing-anjing di Bali.

2.5.5. Data Visual



Gambar 2.10 Karya cergam (komik) pesaing

Sumber: <https://dewey.petra.ac.id/catalog/digital/preview?id=2082936>

2.6. Analisis Data Lapangan

2.6.1. Wawancara dengan Staff BAWA (*Bali Animal Welfare Association*)

Menurut Bu Aris, seorang penanggung-jawab salah satu penampungan mengatakan bahwa banyak anjing yang dibawa masuk ke dalam penampungan rata-rata merupakan anjing kampung Bali. Anjing kampung di Bali asalnya memang merupakan anjing Kintamani, namun karena di Bali banyak anjing berkeliaran, maka banyak anjing yang saling kawin dan menghasilkan anak yang merupakan anjing campuran dari dua ras yang berbeda. Anjing-anjing campuran ini seringkali memiliki rupa yang kurang disenangi oleh masyarakat dan rata-rata memiliki tubuh yang besar, sehingga dinilai menakutkan oleh warga sekitar. Maka, seringkali anjing yang masuk ke dalam penampungan memiliki tubuh besar dan corak yang tidak beraturan. Alasan anjing-anjing tersebut masuk ke dalam penampungan mayoritas dikarenakan oleh ada penyakit kulit dan penganiayaan oleh warga.

2.6.2. Wawancara dengan Tim Edukasi BAWA

Tim edukasi BAWA memiliki tugas untuk mengedukasi anak-anak untuk memperkenalkan kepada anak-anak seputar anjing dan menumbuhkan rasa sayang terhadap hewan sejak dini. Masih banyak anak-anak yang diajarkan oleh orang tuanya bahwa anjing memiliki rabies dan anjing sehingga anak-anak pun juga terkadang ikut paranoid akibat informasi yang kurang akurat tersebut. Informasi yang paling dipercaya oleh anak-anak tentunya berasal dari orang tua, namun dengan adanya penyuluhan edukasi seperti yang dilakukan oleh tim edukasi, maka sedikit demi sedikit akan ada pencerahan atau pembenaran fakta dari sumber informasi yang benar. Banyak orang tua atau orang dewasa di Bali yang masih paranoid dan trauma dengan kasus rabies sehingga masih ada pemikiran yang memukul rata bahwa semua anjing liar mengidap rabies, karena inilah dibutuhkan penyuluhan terhadap orang dewasa pula agar informasi yang disalurkan kepada anak-anak tidak salah.

2.6.3. Wawancara dengan Dokter Hewan

Dari hasil wawancara dengan Drh. Dian dan observasi langsung di lapangan, masih cukup sering ditemui anjing yang membutuhkan pengobatan darurat. Ada kasus anjing disiram dengan air panas, yang tentunya dilakukan oleh orang dewasa. Kasus ini tidak dapat diselesaikan dengan mudah karena anjing tersebut adalah anjing liar, sehingga keberadaannya susah untuk ditemukan meskipun anjing-anjing liar seperti ini memiliki kebiasaan untuk menetap di beberapa tempat dan kebanyakan warga mengetahui keberadaannya. Untuk pelakunya jarangkali dapat diketahui, namun menurut warga sekitar dan menurut dokter hewan sebagai orang yang bertanggung jawab atas kasus-kasus seperti ini mengatakan bahwa yang melakukan penganiayaan terhadap anjing-anjing ini rata-rata remaja sampai dengan dewasa.

Alasan mereka melakukan penganiayaan masih seringkali tidak diketahui karena jarangkali dapat bertemu dengan pelakunya, namun ada beberapa kasus pula yang pelakunya dengan jujur mengatakan bahwa anjing yang dianiayanya mengganggu dirinya.

2.6.4. Wawancara Dengan BAWA Tentang Tindakan Pemerintahan

Menurut Dokter Dian dan Bapak Arya selaku staff senior BAWA yang sudah bekerja sejak sebelum kasus rabies menyerang anjing di Bali pada tahun 2008 dan ikut menangani kasus rabies tersebut, ada campur tangan pemerintah dalam menanggulangi kasus rabies ini. Awalnya kasus rabies ini ditangani oleh BAWA dengan cara men-vaksinasi anjing-anjing di Bali yang terkena rabies dengan vaksin rabies yang disediakan dari BAWA dan didanai oleh donatur dari dalam maupun luar negeri. Lalu pemerintah mengadakan kerja sama dengan BAWA untuk mengobati warga dan anjing yang terkena rabies tersebut, namun pemerintah mengharuskan untuk uang yang diterima oleh BAWA untuk diberikan ke pemerintah karena kegiatan ini merupakan operasi pemerintahan yang dilakukan untuk kebaikan masyarakat Bali.

Karena ada permasalahan dalam keuangan, dimana penyaluran yang kurang cepat untuk operasi penyembuhan rabies terhadap warga dan anjing ini, maka terjadi miskomunikasi antara BAWA dengan pemerintah. Pemerintah

memberikan bantuan tenaga bersama dengan staff BAWA dan sukarelawan, namun karena terdapat sebuah ketidakcocokan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut, maka operasi ini cukup terhambat dan hubungan antara BAWA dengan pemerintah menjadi tidak baik. Terhambatnya operasi ini mengakibatkan kasus rabies yang terjadi pada anjing di Bali kembali meningkat.

2.6.5. Observasi Lapangan dan Wawancara dengan Warga Bali

Ada perbedaan kondisi untuk di wilayah pedesaan dan perkotaan, dimana di perkotaan sudah lebih jarang terdapat anjing liar sedangkan di pedesaan masih banyak anjing liar yang berkeliaran di pinggir jalan sehingga hasil wawancara yang didapatkan memiliki perbedaan antara orang kota dengan orang di desa.

Untuk warga di perkotaan, jumlah anjing yang ada di jalanan sudah berkurang drastis daripada tahun 2008 atau masa sebelum wabah rabies menyerang anjing-anjing di Bali. Hal ini dikarenakan oleh pembunuhan massal terhadap anjing yang terjadi pada tahun 2008 tersebut dan terdapat alasan sosial yang menghambat pemulihan kembali anjing di perkotaan yaitu banyaknya pendatang yang masuk ke perkotaan Bali yang kurang biasa dengan keberadaan anjing liar di jalanan di perkotaan.

Sedangkan untuk daerah pedesaan, masih sering ditemui anjing meskipun pandangan warga terhadap anjing ada yang positif dan negatif. Cukup sering ditemui anjing yang dianiaya namun cukup sering pula warga yang bersedia untuk membantu anjing yang dianiaya tersebut. Untuk pandangan warga di desa rata-rata sudah menerima anjing kembali seperti masa sebelum anjing di Bali terserang wabah rabies, namun pada saat terjadi kasus penggigitan, warga masih paranoid akan rabies yang kemungkinan dibawa oleh anjing tersebut.

2.7. Analisis Prediksi Dampak Positif Simpulan

Sebagai bahan bacaan yang ringan dan tidak membutuhkan waktu maupun minat yang banyak untuk membaca buku cergam, maka dapat disimpulkan bahwa buku cergam dapat menjangkau banyak kalangan jika dikemas dengan baik. Dengan menggunakan kekuatan ilustrasi untuk menyampaikan pesan dari sebuah cerita, buku cergam dapat dengan mudah menjadi sebuah media yang dapat

digunakan untuk mengedukasi banyak orang dari berbagai usia. Dengan menggunakan unsur-unsur yang berhubungan dengan Bali dalam cergam tersebut akan menimbulkan kesan kebudayaan daerah yang lebih kental sebagai sebuah bentuk pendekatan untuk menjagkau target pembaca, yaitu masyarakat Bali sendiri.

Beberapa dampak positif yang bisa dihasilkan dari buku cergam ini adalah kenyamanan hidup anjing-anjing di Bali, mengingatkan warga Bali agar dapat kembali memperlakukan anjing-anjing di Bali sesuai dengan tradisinya yang lama, mengedukasi masyarakat agar informasi yang disalurkan ke generasi berikutnya tidak mengalami kesalahpahaman pandangan terhadap keberadaan anjing-anjing di Bali.

Dengan tergeraknya hati pembaca, maka perubahan sikap masyarakat Bali terhadap anjing-anjing di Bali diharapkan agar berubah menjadi ke arah yang lebih harmonis seperti sebelum kasus rabies 2018. Dengan demikian, informasi yang diajarkan kepada anak-anak generasi muda berikutnya akan mendapatkan gambaran atau pandangan yang positif terhadap anjing-anjing di Bali dan tidak lagi takut atau salah persepsi terhadap anjing.

2.8. Simpulan

Sebuah celah yang terbentuk dalam hubungan antara masyarakat Bali dengan anjing di Bali yang terjadi sejak rabies menyerang anjing-anjing di Bali menyebabkan perubahan sikap ke arah yang negatif sampai sekarang. Kehidupan anjing-anjing ini menjadi kurang sejahtera dan akan terus terjadi apabila tidak ada sebuah gerakan untuk menghentikan cara pandang yang men-stereotip-kan semua anjing mengidap rabies sampai pada generasi berikutnya.

Remaja dan orang dewasa berperan besar dalam menangani kasus ini karena dapat diperkirakan bahwa sebagian besar penganiayaan terhadap anjing di Bali berasal dari umur remaja ke atas. Sebagai pelaku yang berinteraksi secara langsung dengan anjing, maka akan lebih efektif apabila perancangan ini ditujukan langsung kepada pelaku. Perancangan ini sifatnya mengobati, namun juga dapat bersifat preventif atau mencegah dengan cara edukasi berlanjut dari pembaca langsung ke generasi berikutnya. Dengan mengedukasi, maka

masyarakat akan dapat memahami kesalahan yang sedang dilakukan dan dapat mengajarkan pesan yang ada dalam buku ini kepada generasi berikutnya, baik generasi berikutnya berupa seorang anak, keponakan, teman, tetangga, murid, dan sebagainya.

2.9. Usulan Pemecahan masalah

Melalui media, pesan dan cerita yang akan dirancang, diharapkan masyarakat Bali dapat kembali menjalin hubungan yang baik dengan anjing-anjing di Bali. Mengangkat dari anjing sebagai sudut pandang pertama sehingga lebih mendekatkan pembaca dengan anjing. Ditujukan kepada kalangan remaja sampai dengan dewasa sebagai sasaran atau orang yang berhubungan langsung dengan anjing dan sebagai informan terhadap generasi berikutnya, diharapkan akan sedikit demi sedikit dapat mengembalikan hubungan harmonis masyarakat dengan anjing di Bali.