

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK EDUKASI TENTANG KUCING SPHYNX BAGI ANAK

Dzulfiqar Fickri Rosyid¹, Kusnadi², Tiara Khodijah³, Ine Rachmawati⁴,
Nailah Rizky Ananda⁵, Agus Radiansyah Jatibuana⁶

Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat. Telp (0231)220350

e-mail: dzulfiqar.fickrirosyid@cic.ac.id¹, kusnadi@cic.ac.id², tiara.khodijah@cic.ac.id³,
ine.rachmawati@cic.ac.id⁴, nailah.ananda.dkv.23@cic.ac.id⁵, agus.jatibuana.dkv.24@cic.ac.id⁶

Abstrak

Kucing Sphynx, dengan fenotipe uniknya yang tidak berbulu yang berbeda dari kucing kebanyakan, kucing ini telah mendapatkan pengakuan di kancah dunia para pecinta kucing. Kendati demikian, di Indonesia, pemahaman publik, khususnya di kalangan anak-anak, masih minim dan berpotensi menimbulkan prasangka negatif akibat perbedaan ciri visualnya. Padahal, internalisasi perspektif positif terhadap hewan pada usia formatif merupakan aspek krusial dalam pengembangan karakter. Mengingat karakter kucing Sphynx yang dikenal lembut dan sosial, terdapat urgensi untuk menjembatani kesenjangan pemahaman ini. Minimnya representasi edukatif yang menarik bagi anak-anak mengenai ras ini menjadi latar belakang penelitian ini. Oleh karena itu, disertasi ini mengeksplorasi potensi media komik digital sebagai instrumen pedagogis yang efektif dan menarik untuk memperkenalkan karakteristik positif kucing Sphynx kepada anak-anak Indonesia. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi bagaimana media visual naratif seperti komik digital dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan menumbuhkan afeksi terhadap ras kucing yang unik ini, sehingga berkontribusi pada literasi zoologi yang lebih inklusif sejak usia dini.

Kata kunci: Kucing Sphynx, Komik digital, Anak, Hewan, zoologi

Abstract

The Sphynx cat, with its unique hairless phenotype distinguishing it from most cats, has gained recognition within the global community of cat enthusiasts. However, in Indonesia, public understanding, particularly among children, remains limited and potentially fosters negative prejudices due to its distinct visual features. Whereas, the internalization of a positive perspective towards animals during formative years is a crucial aspect of character development. Given the gentle and social nature of the Sphynx cat, there is an urgency to bridge this understanding gap. The scarcity of educational representations appealing to children regarding this breed forms the background of this research. Therefore, this dissertation explores the potential of digital comics as an effective and engaging pedagogical instrument to introduce the positive characteristics of the Sphynx cat to Indonesian children. The primary aim of this study is to investigate how narrative visual media such as digital comics can significantly enhance understanding and cultivate affection towards this unique cat breed, thereby contributing to a more inclusive zoological literacy from an early age.

Keywords: Sphynx cat, Digital comics, Child education, Animal, Zoological

1. PENDAHULUAN

Kucing (*Felis catus*) merupakan salah satu spesies mamalia yang telah beradaptasi secara signifikan dengan lingkungan antropogenik. Diversitas rasial pada kucing, serupa dengan spesies lain, merupakan hasil dari mutasi genetik yang menghasilkan variasi fenotipik, etologis, dan temperamental yang khas. Adaptasi terhadap kondisi geografis dan iklim yang berbeda di seluruh dunia telah membentuk karakteristik morfologis spesifik, mulai dari bulu tebal untuk iklim dingin hingga bulu pendek pada habitat gurun. Salah satu ras kucing yang menarik perhatian karena karakteristik fisiknya yang unik adalah Sphynx, yang secara visual tampak tidak memiliki bulu. Berbeda dengan penamaan ras lain yang seringkali merujuk pada asal geografisnya, nama Sphynx diadaptasi dari patung mitologi Mesir, merefleksikan profil visualnya yang khas. Ras ini pertama kali dikembangkan melalui program pembiakan selektif di Kanada, melibatkan rekayasa genetika. Meskipun sering digambarkan sebagai

"tanpa bulu", kucing Sphynx sebenarnya memiliki lapisan vellus hair yang sangat halus di beberapa bagian tubuhnya [1]. Ciri fisik yang tidak konvensional ini seringkali memicu persepsi aneh di mata masyarakat awam. Namun, secara temperamen, kucing Sphynx dikenal memiliki sifat yang ramah, jinak, dan mudah berinteraksi dengan manusia, termasuk anak-anak.



Gambar 1. Sekumpulan Kucing Sphynx

<https://id.petuniontreat.com/uploads/37762/news/202404301330112c36f.jpg?size=1100x0>

Di Indonesia, meskipun Sphynx memiliki basis penggemar yang solid di kalangan pecinta kucing, tingkat pengenalan dan pemahaman masyarakat umum terhadap ras ini masih relatif rendah dibandingkan dengan ras kucing berbulu lainnya. Kurangnya familiaritas ini seringkali berujung pada kesalahpahaman. Sebuah studi pendahuluan berbasis kuesioner daring yang dilakukan pada 17 Mei 2025 terhadap responden anak-anak berusia 9-13 tahun menunjukkan bahwa mayoritas (85%) mempersepsikan kucing Sphynx sebagai hewan yang "aneh", "menggelikan", dan "kurang menarik" dibandingkan kucing berbulu. Persepsi negatif ini mengindikasikan adanya kesenjangan informasi yang signifikan, terutama mengingat kecenderungan anak-anak untuk mengasosiasikan kucing dengan penampilan berbulu.

Penanaman nilai-nilai kasih sayang terhadap makhluk hidup sejak dini merupakan aspek fundamental dalam pembentukan karakter dan kepedulian sosial anak di masa depan (Tabi'in, 2017, h.42). Usia anak-anak merupakan periode kritis untuk menginternalisasi nilai-nilai positif, termasuk empati terhadap hewan. Pengenalan yang tepat mengenai sifat dan karakteristik hewan, seperti kucing Sphynx, dapat memengaruhi pola pikir, sikap, dan perilaku anak di kemudian hari. Sebagaimana dijelaskan oleh [2], kurangnya pembekalan moral dan nilai positif pada anak dapat menghambat kemampuan mereka membedakan perilaku baik dan buruk. Oleh karena itu, pengenalan yang terfokus pada kucing Sphynx menjadi esensial untuk menanamkan perilaku positif terhadap hewan dan lingkungannya menegaskan bahwa kucing Sphynx adalah ras kucing yang ramah, bersahabat, dan sangat jinak, sebanding dengan kucing peliharaan pada umumnya. Namun, persepsi anak-anak yang belum mengenal sifat asli Sphynx seringkali menyebabkan mereka menganggap ras ini tidak bersahabat. Menariknya, data kuesioner awal juga mengungkapkan bahwa 76% responden anak-anak menunjukkan ketertarikan untuk mengenal lebih jauh tentang kucing Sphynx. Hal ini mengindikasikan adanya potensi besar untuk menjadi aspek media edukasi. Usia 9-13 tahun, yang merupakan rentang usia sekolah dasar, adalah periode di mana anak-anak memiliki dorongan kuat untuk memperoleh pengetahuan baru dan dasar yang penting bagi perkembangan kognitif mereka [3].

Selain memperkaya wawasan zoologi, interaksi positif dengan hewan juga berkontribusi pada pengembangan kepekaan sosial dan rasa tanggung jawab pada anak-anak. Namun, sumber literasi yang tersedia mengenai kucing Sphynx saat ini, seperti artikel internet, majalah, dan buku, cenderung didominasi oleh format tekstual. Bentuk penyampaian informasi yang padat teks ini kurang menarik bagi audiens anak-anak, terutama mengingat rendahnya tingkat literasi membaca di Indonesia (World Most Literated Nation Ranked, webcapp.ccsu.edu/). Sebaliknya, anak-anak cenderung lebih menyukai penyampaian informasi yang didukung oleh elemen visual, seperti gambar, permainan, atau cerita yang menarik [3]. Preferensi ini dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian anak-anak agar mengenal dan menyayangi kucing Sphynx dengan segala keunikan dan sifatnya.

Berdasarkan fenomena dan urgensi yang telah diuraikan, penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan akan media edukasi yang inovatif dan menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, pengembangan komik digital diusulkan sebagai solusi untuk memperkenalkan kucing Sphynx secara efektif, dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang ras ini dan secara simultan menumbuhkan rasa kasih sayang terhadap hewan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D) dengan fokus pada perancangan media komunikasi visual. Tujuan utama dari metodologi ini adalah untuk mengembangkan sebuah komik digital yang efektif dalam menyampaikan informasi mengenai kucing Sphynx kepada khalayak sasaran anak-anak, sekaligus menumbuhkan afeksi terhadap ras kucing tersebut. Strategi perancangan berorientasi pada pengemasan informasi yang menarik dan mudah dicerna, sesuai dengan karakteristik kognitif dan afektif anak-anak.

2.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dikaji secara mendalam dalam perancangan ini adalah kucing ras Sphynx (*Felis catus*). Ras ini pertama kali didokumentasikan di Kanada pada tahun 1966 dan secara luas dikenal sebagai kucing tanpa bulu. Berdasarkan literatur[1], kucing Sphynx merupakan hasil dari mutasi genetik spontan pada induk kucing domestik yang kemudian dikembangkan secara selektif. Meskipun secara visual tampak gundul, kucing Sphynx memiliki lapisan bulu vellus yang sangat pendek dan halus, menyerupai tekstur beludru. Penamaan "Sphynx" sendiri terinspirasi dari patung mitologi Mesir, bukan merujuk pada asal geografis ras ini.

2.2. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua metode utama:

1. Studi Literatur: Prosedur ini melibatkan penelaahan komprehensif terhadap berbagai literatur ilmiah, buku, jurnal, dan sumber kredibel lainnya yang relevan dengan objek penelitian (kucing Sphynx) dan media perancangan (komik digital). Studi literatur bertujuan untuk mengkaji secara mendalam data mengenai asal-usul, karakteristik biologis, kebiasaan, temperamen, serta persepsi umum masyarakat terhadap kucing Sphynx. Sebagaimana dijelaskan oleh [4], studi literatur merupakan fondasi untuk menghasilkan karya ilmiah baru dengan mengkaji dan mensintesis penelitian sebelumnya.
2. Survei Kuesioner: Pengambilan data primer dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden anak-anak. Kuesioner dirancang untuk mengukur tingkat pengetahuan awal dan persepsi mereka mengenai kucing Sphynx. Data yang terkumpul dari kuesioner ini berfungsi sebagai dasar empiris untuk memahami baseline pemahaman khalayak sasaran dan mengidentifikasi area kesalahpahaman yang perlu diatasi melalui perancangan media.

2.3. Metode Analisis Data

Data yang terkumpul dari studi literatur dan survei kuesioner dianalisis secara deskriptif.

1. Analisis Data Studi Literatur: Data dari literatur dianalisis untuk menyusun profil komprehensif mengenai kucing Sphynx, mencakup aspek historis, biologis, dan etologis. Hasil analisis ini menjadi landasan konseptual dan faktual untuk konten komik digital.
2. Analisis Data Kuesioner: Data kuantitatif dari kuesioner dianalisis untuk mengidentifikasi persentase responden yang memiliki persepsi tertentu terhadap kucing Sphynx (misalnya, menganggap aneh, lucu, dll.). Analisis ini memberikan gambaran empiris mengenai pandangan khalayak sasaran dan urgensi perancangan media edukasi.

2.4. Khalayak Sasaran Perancangan

Penentuan khalayak sasaran merupakan langkah krusial dalam memastikan efektivitas komunikasi

[5]. Khalayak sasaran dalam perancangan ini dibagi menjadi dua kategori:

1. Target Primer: Anak-anak berusia 9-13 tahun, yang secara demografis merupakan siswa sekolah dasar, berasal dari keluarga dengan status sosial ekonomi menengah ke atas, dan berdomisili di wilayah perkotaan Jawa Barat. Secara psikografis, kelompok usia ini dicirikan oleh rasa ingin tahu yang tinggi dan berada dalam tahap pengenalan diri. Dari segi behavioristik, mereka adalah pembaca pemula yang mampu memahami narasi sederhana.
2. Target Sekunder: Orang tua dan guru, yang berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengawas dalam tumbuh kembang serta proses pembelajaran anak.

2.5. Strategi Perancangan Komik Digital

Strategi perancangan komik digital ini didasarkan pada prinsip-prinsip komunikasi visual yang efektif untuk anak-anak:

1. Judul Komik: "Brian Si Unik Kesayangan Menifa". Judul ini dipilih untuk menonjolkan karakter utama dan keunikan kucing Sphynx secara menarik.
2. Format dan Distribusi: Komik akan dimuat dalam format digital yang fleksibel untuk berbagai platform. Opsi distribusi utama meliputi platform webcomic, media sosial (seperti Instagram dengan format carousel atau story yang disesuaikan), serta kemungkinan penyediaan dalam format PDF yang dapat diunduh melalui situs web edukasi. Perancangan akan dioptimalkan untuk kompatibilitas dengan berbagai perangkat (tablet, smartphone, komputer) agar teks dan ilustrasi mudah dibaca dan dinikmati oleh anak-anak, dengan mempertimbangkan ukuran dan resolusi layar yang bervariasi.
3. Isi dan Tema Cerita: Tema fabel dan kehidupan sehari-hari akan diintegrasikan dalam narasi yang berlatar dunia fantasi binatang, sehingga relevan dan mudah dipahami oleh anak-anak.
4. Gaya Penulisan Naskah: Naskah akan ditulis dengan gaya bahasa yang sederhana, lugas, menghibur, dan mudah dimengerti oleh anak usia sekolah dasar.
5. Gaya Visual/Grafis: Ilustrasi akan mengadopsi gaya kartun karakter anak-anak yang menarik, dengan penggunaan palet warna cerah dan desain yang ramah anak untuk meningkatkan daya tarik visual.

2.6. Tujuan Komunikasi Perancangan

Tujuan komunikasi utama dari perancangan komik digital ini adalah untuk memberikan informasi yang akurat dan positif mengenai kucing Sphynx kepada khalayak sasaran anak-anak. Sejalan dengan definisi komunikasi sebagai proses pengalihan ide dengan maksud mengubah tingkah laku[6], perancangan ini berupaya untuk, meningkatkan wawasan anak-anak mengenai kucing ras Sphynx yang mungkin belum mereka kenal, dan juga mengoreksi persepsi negatif atau kesalahpahaman yang mungkin timbul akibat penampilan fisik Sphynx, serta menumbuhkan rasa kasih sayang dan empati terhadap hewan, khususnya kucing Sphynx, dengan menyoroti sifat-sifat positifnya. Pendekatan komunikasi yang diterapkan adalah pendekatan visual, memanfaatkan ilustrasi dan warna cerah untuk memfasilitasi penerimaan dan pemahaman informasi oleh anak-anak.

2.7. Alur Cerita (Story Line)

Alur cerita komik akan dimulai dengan bab pengenalan yang memperkenalkan karakter inti: Menifa, seorang anak perempuan, dan kucingnya, Brian. Bab ini juga akan mengajarkan konsep pengenalan dan sosialisasi yang baik. Inti cerita akan berfokus pada penyampaian pesan sederhana namun kuat mengenai pentingnya menerima perbedaan, bahwa keunikan adalah sebuah keistimewaan, dan bahwa semua hewan peliharaan layak mendapatkan kasih sayang tanpa memandang penampilannya. Pemaknaan ini akan divisualisasikan melalui adegan-adegan kunci, seperti Menifa memeluk Brian dengan penuh kasih sayang, atau Brian yang diterima dan bermain bersama teman-teman Menifa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan artefak akhir dari proses perancangan, yaitu komik digital berjudul "Brian Si Unik Kesayangan Menifa". Selanjutnya, akan dianalisis bagaimana elemen-elemen desain visual dan naratif dalam komik ini diimplementasikan sebagai respons terhadap tujuan penelitian, yaitu menyampaikan informasi tentang kucing *Sphynx* kepada anak-anak dan menumbuhkan rasa kasih sayang terhadap ras kucing tersebut. Perancangan komik digital ini terinspirasi dari keberhasilan media naratif visual yang telah terbukti efektif dalam edukasi dan hiburan anak-anak. Referensi diambil dari berbagai komik digital, serial animasi anak, dan ilustrasi buku cerita yang memiliki gaya visual menarik dan alur cerita yang mudah dicerna. Dalam pengembangan komik ini, perhatian khusus diberikan pada komponen visual esensial yang meliputi: konsep desain keseluruhan, struktur naratif dan alur cerita, ilustrasi karakter dan latar, tata letak panel (layout) yang dinamis, pemilihan tipografi yang mudah dibaca, serta penggunaan warna yang cerah dan menarik sesuai psikologi anak. Komponen-komponen ini krusial untuk menciptakan pengalaman membaca yang imersif dan edukatif.

3.1. Deskripsi Produk Akhir: Komik Digital "Brian Si Unik Kesayangan Menifa"

Subbab ini menyajikan gambaran detail mengenai wujud akhir dari komik digital yang telah dirancang. Aspek-aspek seperti alur cerita, karakter, gaya visual, tata letak, dan elemen desain lainnya akan diuraikan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang produk yang dihasilkan.

- **Deskripsi Karakter Utama (Menifa dan Brian):** Pada bagian ini, akan dijelaskan karakteristik visual dan kepribadian dari karakter Menifa (anak perempuan) dan Brian (kucing *Sphynx*). Detail mengenai desain visual mereka serta sifat-sifat yang mereka representasikan akan diuraikan.



**Gambar 2. Karakter Menifa dan Brian
(Sumber: Penulis)**

- a. **Karakter Tokoh Menifa:** Karakter Menifa, merupakan anak perempuan yang sangat menyayangi hewan, sifatnya itu yang membuat ia memiliki kucing Sphynx yang keluarga nya pelihara.
- b. **Karakter Tokoh Brian:** Karakter Brian, merupakan kucing cerdas yang merupakan teman dari Menifa ia adalah kucing usil dan juga sangat suka mengerjai temannya Menifa, terkadang sifatnya ini juga yang membuat Menifa Jengkel, namun karena rasa kasing sayang yang begitu kuat, membaut ikatan mereka sulit dilepaskan.

3.2 Alur Cerita Komik

Bagian ini akan menguraikan secara lebih detail mengenai perkembangan narasi dalam komik. Ini mencakup bagaimana cerita dimulai, konflik atau situasi yang dihadapi karakter, dan bagaimana resolusi atau pesan akhir disampaikan melalui rangkaian peristiwa.



Gambar 2. Alur Cerita Komik
(Sumber: Penulis)

1. **Perkenalan:** Menifa memperkenalkan Brian, kucing peliharaannya yang "tidak seperti kucing lain" karena tidak punya bulu. Awalnya, mungkin ada teman Menifa yang merasa aneh melihat Brian
2. **Momen Kebersamaan:** Disini akan menampilkan momen-momen kebersamaan Menifa dan Brian. Mereka bermain bersama, Menifa merawat Brian (misalnya, memakaikannya baju, mengelusnya), dan menunjukkan betapa Brian adalah teman yang baik.
3. **Persepsi kucing Sphynx:** ada satu bagian di mana Menifa membantu temannya Brandon, untuk tidak lagi merasa aneh dengan Brian, dan justru melihat betapa istimewanya Brian. Di akhir

cerita, akan ada pesan sederhana tentang menerima perbedaan dan menyayangi hewan peliharaan apa adanya.

4. **Keunikan Brian:** Menifa menjelaskan pada temannya (atau pembaca) tentang Brian. Dia mungkin menceritakan bagaimana kulit Brian terasa lembut dan hangat, bagaimana Brian suka memakai baju di cuaca dingin, dan tingkah laku Brian yang lucu dan penyayang.

Berdasarkan penyampaian alur cerita "Brian Si Unik Kesayangan Menifa" yang dirancang untuk menumbuhkan empati dan penerimaan terhadap perbedaan, khususnya terkait penampilan fisik Brian. Melalui interaksi antara Menifa dan Brian, serta kemungkinan adanya karakter lain yang awalnya memiliki persepsi berbeda terhadap Brian, narasi ini berpotensi untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya melihat melampaui penampilan luar. Penekanan pada sifat-sifat positif Brian (misalnya, penyayang, suka bermain) dan ikatan emosional antara Menifa dan Brian diharapkan dapat membangun rasa kasih sayang pembaca anak-anak terhadap karakter *Sphynx*. Dengan demikian, komik ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga berupaya untuk memengaruhi sikap dan nilai-nilai positif terkait keberagaman dalam dunia hewan.

3.3. Desain Sampul Komik:

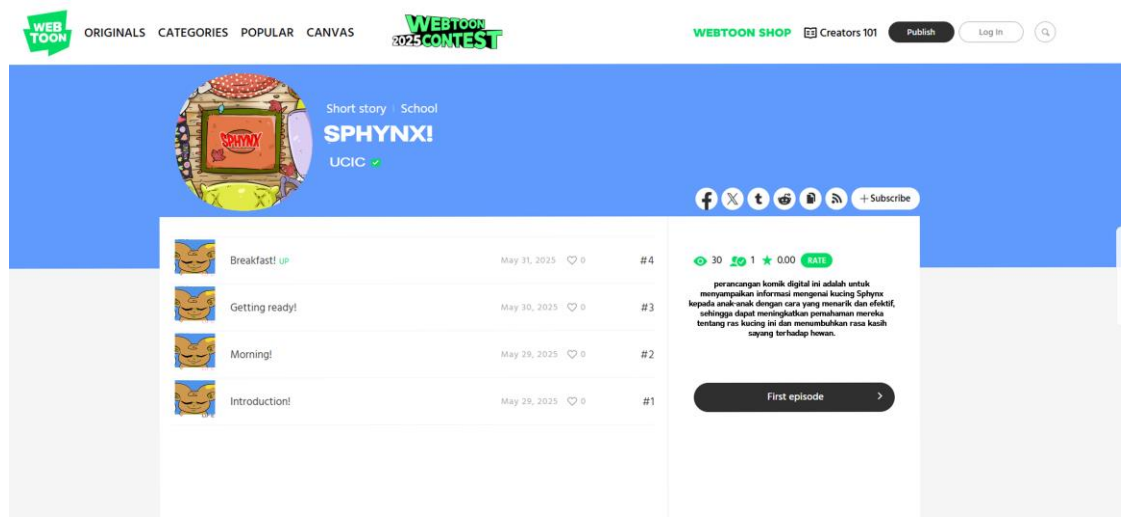
Subbab ini akan menjelaskan konsep desain sampul komik digital, termasuk elemen visual utama yang ditampilkan dengan penggunaan warna cerah, dan tipografi judul dan mencolok serta tebal. Tujuannya adalah untuk menganalisis bagaimana desain sampul dirancang untuk menarik perhatian target audiens dan merepresentasikan isi komik.



Gambar 4. Desain sampul Komik
(Sumber: Penulis)

3.4. Implementasi di Platform Webcomic (Webtoon):

Subab ini akan memberikan gambaran bagaimana komik digital ini akan diimplementasikan jika diunggah ke platform *webcomic* seperti Webtoon. Ini mencakup format vertikal yang mungkin digunakan, bagaimana *thumbnail* akan dirancang untuk menarik pembaca, dan pertimbangan teknis lainnya terkait platform.



Gambar 5. Desain Webtoon Komik
(Sumber: Pribadi)

Mengenai bagaimana konsumsi media anak-anak di era digital ini, anak-anak saat ini semakin terpapar dan familiar dengan perangkat digital seperti smartphone dan tablet. Oleh karena itu, penyajian komik dalam format digital, yang dapat diakses melalui platform webcomic atau media sosial, memiliki potensi jangkauan yang lebih luas dan lebih sesuai dengan gaya hidup digital mereka. Format digital juga memungkinkan adanya elemen interaktif (walaupun tidak menjadi fokus utama perancangan ini), kemudahan berbagi, dan aksesibilitas yang lebih tinggi dibandingkan media cetak tradisional. Dengan memanfaatkan format yang akrab bagi anak-anak, diharapkan pesan dan informasi dalam komik dapat diterima dengan lebih efektif.

4. KESIMPULAN

Perancangan komik digital "Brian Si Unik Kesayangan Menifa" merupakan upaya untuk menyajikan informasi mengenai kucing ras Sphynx kepada anak-anak usia sekolah dasar melalui media yang menarik dan sesuai dengan preferensi mereka. Melalui pendekatan visual dan naratif, komik ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman tentang karakteristik unik Sphynx, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa kasih sayang dan penerimaan terhadap perbedaan dalam dunia hewan.

Pemanfaatan format komik digital dipilih dengan pertimbangan tingginya tingkat adopsi media digital di kalangan anak-anak, sehingga diharapkan informasi dapat tersampaikan secara lebih efektif dan menjangkau audiens yang lebih luas melalui platform seperti webcomic dan media sosial. Desain visual dan alur cerita dirancang sedemikian rupa agar mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak, dengan karakter yang relatable dan pesan yang positif mengenai keberagaman. Potensi komik digital ini sebagai media edukasi terletak pada kemampuannya mengombinasikan elemen visual dan narasi yang kuat, memfasilitasi pemahaman informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menarik. Selain itu, penekanan pada nilai-nilai seperti persahabatan dan penerimaan perbedaan diharapkan dapat memberikan dampak positif pada perkembangan sosio-emosional anak-anak.

Meskipun demikian, penelitian lebih lanjut mungkin diperlukan untuk mengevaluasi secara empiris efektivitas komik digital ini dalam meningkatkan pengetahuan dan mengubah persepsi anak-anak terhadap kucing Sphynx. Uji coba dengan target audiens dapat memberikan insight yang berharga untuk penyempurnaan media ini. Secara keseluruhan, perancangan komik digital "Brian Si Unik Kesayangan Menifa" menawarkan sebuah pendekatan kreatif dan relevan dalam mengenalkan informasi tentang hewan, khususnya kucing Sphynx, kepada generasi muda Indonesia, sekaligus mempromosikan nilai-nilai positif terhadap makhluk hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Farfour, G., Zyl, Van. M., Child, A., (Ed) (2014). The CAT Encyclopedia. New York: Dorling
- [2] Andina, E. (2014). Budaya Kekerasan Antar Anak di Sekolah Dasar, Pusat Pengkajian Pengolahan Data dan Informasi.

-
- [3] Hurlock, E.B. (1980). Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan: Penerbit Erlangga
 - [4] Marzali, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. Jurnal Etnosia: vol.1. Tersedia di https://www.researchgate.net/publication/327180245_Menulis_Kajian_Literatur (2 April 2020)
 - [5] Limandoko, Bagus. (2000). Desain Komunikasi Visual dan Perilaku Konsumen. Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.
 - [6] Cangara. H (2012). Pengantar Ilmu Komunikasi Jakarta: Rajawali Press
 - [7] <https://id.petuniontreat.com/uploads/37762/news/202404301330112c36f.jpg?size=1100x0>
 - [8] Rosyid, D. F., & Maulina, R. (2022). Character Design of Eren Yeager in Animated Attack on Titan Series from Season 1-4. Proceeding of The 5th International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities (ICOBEST), 5.
 - [9] Rachmawati, I., Rosyid, D. F., Parman, S., Solihah, Y. A., & Putra, G. M. (2024). Penerapan Artificial Intelligence pada Media Desain Grafis Menggunakan Analisis Interpretasi Edmund Feldman. Jurnal Digit: Digital of Information Technology, 14(1), 66-78.