

ABSTRAK

Satelit buatan manusia adalah salah satu teknologi yang paling memukau. Sejak 1957, satelit pertama telah diluncurkan, yang dipelopori oleh Uni Soviet dengan satelit Sputnik 1. Selain memudahkan kita dalam urusan komunikasi, navigasi, dan pertahanan, satelit juga memungkinkan kita untuk menjelajah jauh dalam tata surya kita. Namun nyatanya, kebanyakan remaja hanya memiliki pemahaman minim soal satelit. Menurut Kepala Bagian Humas LIPI Dwie Irmawaty Gultom, komunikasi sains hendaknya bersifat ringkas, padat, dan memanfaatkan analogi agar mudah dipahami masyarakat non-saintis, seperti grafis dan video, karena dinilai bahwa generasi muda saat ini adalah generasi yang lebih visual. Tujuan dari perancangan ini adalah meningkatkan apresiasi dan pemahaman masyarakat, khususnya remaja, terhadap satelit. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan melakukan kajian literatur pada buku referensi yang berkaitan dengan komik dan perancangannya, observasi terhadap komik terdahulu yang populer dan patut untuk dijadikan contoh, serta wawancara kepada komikus dan LAPAN. Berdasarkan temuan dan hasil riset ini, komik sebagai media berbasis visual adalah dinilai efektif terhadap generasi muda seperti yang dimaksud dalam artikel sebelumnya. Berangkat dari informasi ini dan dengan mempertimbangkan minat dan kemampuan, penulis akan merancang webcomic untuk remaja yang bermuatan pengenalan dan manfaat satelit. Hasil dari rancangan rancangan ini adalah *webcomic* tentang satelit ikonik, baik dari dalam maupun luar negeri. Diharapkan dengan rancangan ini, remaja menjadi tertarik untuk memahami satelit dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari dan juga potensinya untuk masa depan sains.

Kata kunci: Komik, LAPAN, Satelit, Sains, Webcomic