PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF AYO LINDUNGI SARIMIN SI MONYET SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN KEKERASAN TERHADAP HEWAN

Proyek Studi

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata Satu (S1)

Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

Oleh

Naomi Alfatah

2411415066

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proyek studi dengan judul “Perancangan Multimedia Interaktif Ayo Lindungi Sarimin si Monyet Sebagai Media Pencegahan Kekerasan Terhadap Hewan” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Skripsi.

Semarang, 28 Februari 2020

Pembimbing

Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.

NIP. 198302272006042001

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan panitia sidang ujian Proyek Studi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Jum'at

Tanggal : 28 Februari 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua
Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.
NIP 198405022008121005

Sekretaris
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
NIP 197804112005011001

Penguji I
Wandah Wibawanto, S.Sn., M.Ds.
NIP 198301282014041002

Penguji II
Supatmo, S.Pd., M.Hum.
NIP 196803071999031001

Penguji III
Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.
NIP. 198302272006042001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP. 196202211989012001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Naomi Alfatah

NIM : 2411415066

Prodi/Jurusan : Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1/Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa proyek studi dengan judul **"PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF AYO LINDUNGI SARIMIN SI MONYET SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN KEKERASAN TERHADAP HEWAN"** beserta seluruh isinya merupakan karya sendiri dan bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruh isinya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat dalam tugas akhir ini dikutip atau ditunjuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Februari 2020

Penulis

Naomi Alfatah

NIM. 2411415066

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"*Earth provides enough to satisfy every man's need, but not every man's greed*."

~ Mahatma Gandhi

"Tantang logika dengan ketekunan!" ~ Hiromu Arakawa, *Silver Spoon*

PERSEMBAHAN

Proyek studi ini dipersembahkan kepada :

1. Papa, Kakak, Adik dan Mama di surga atas segala doa, dukungan dan kasih sayang yang tiada henti diberikan.
2. Partner saya yang selalu mendukung serta menemani saya sedari awal kuliah hingga sekarang.
3. Teman-teman ciwai yang selalu membersamai dan menyemangati satu sama lain.
4. Teman-teman Seni Rupa 2015 yang sudah sangat membantu dan menginspirasi.
5. Semua orang yang telah banyak menasihati, membantu, dan memberikan semangat.
6. Almamaterku, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan proyek studi yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan proyek studi ini penulis telah banyak menerima bimbingan, dorongan, dan bantuan dari banyak pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Fathur M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi dengan segala kebijaksanaanya.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum. Dekan fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang dengan kebijaksanaanya penulis mampu menyelesaikan studi dengan baik.
3. Bapak Dr. Syakir, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
4. Bapak Supatmo, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Seni Rupa S1 Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
5. Ibu Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi nasihat dan bimbingannya selama ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.

7. Teman-teman Seni Rupa khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual S1 angkatan 2015.
8. Papa, Mama, Kakak dan Adik tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung baik secara lahir dan batin.
9. Agus Widodo, partner yang selalu menemani dari awal hingga sekarang.
10. Nur, Tika dan Olif yang selalu memberi dukungan dan motivasi.
11. Guru-guru serta teman-teman Animasi 212 yang telah membantu serta memberi dukungan dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proyek studi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Namun harapan penulis proyek studi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi barbagai pihak.

Semarang, 28 Februari 2020

Penulis,

Naomi Alfatah

NIM. 2411415066

SARI

Alfatah, Naomi.2020. “Perancangan Multimedia Interaktif Ayo Lindungi Sarimin si Monyet Sebagai Media Pencegahan Kekerasan Terhadap Hewan”. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.

Kata kunci: Multimedia interaktif, topeng monyet, kekerasan terhadap hewan.

Sebagai salah satu hiburan tradisional, topeng monyet merupakan hiburan yang masih sangat diminati masyarakat terutama anak-anak. Meski begitu topeng monyet telah ditentang oleh Lembaga Swadaya Masyarakat yaitu *Jakarta Animal Aid Network* (JAAN). JAAN melakukan kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet sejak tahun 2009. Menurut JAAN atraksi topeng monyet dianggap kejam, banyak monyet yang tak dapat bertahan hidup karena proses pelatihan monyet yang akan dipersiapkan sangat keras. Topeng monyet juga dianggap merenggut hak kebebasan hewan, karena memaksa monyet berperilaku yang tidak sesuai dengan sifat alamiahnya. Selain itu atraksi topeng monyet dapat menularkanan penyakit, diantaranya cacingan, rabies, hingga *tubercolusis* (TBC). Maka dari itu diperlukan media untuk mendukung kegiatan kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet agar masyarakat semakin peduli dan waspada terhadap kekerasan atau eksploitasi hewan. Media yang cukup efektif dalam menyampaikan informasi salah satunya adalah multimedia interaktif. Untuk itu perlu dibuat multimedia interaktif Ayo Lindungi Sarimin si Monyet. Diharapkan dengan adanya multimedia interaktif “Ayo Lindungi Sarimin si Monyet” dapat membantu LSM JAAN dalam melangsungkan kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet. Perancangan multimedia interaktif ini dimulai dengan mengumpulkan materi yang akan ditampilkan, kemudian sket dibuat untuk menyusun *user interface* yang akan digunakan dalam multimedia interaktif. Setelah itu dibuatlah aset visual dengan menggunakan sket sebagai patokannya, proses *lay out*, animasi dan *programming* dilakukan pada satu aplikasi yaitu *Adobe Animate*. Setelah melalui tahap *testing* multimedia interaktif siap untuk dipublikasikan. Multimedia interaktif Ayo Lindungi Sarimin si Monyet ini dibuat dengan nuansa hutan dengan menonjolkan warna hijau untuk memberikan kesan alam yang asri. Nuansa hutan digunakan agar *target audience* dapat mengenal habitat asli monyet. Warna-warna yang digunakan pada multimedia interaktif ini adalah warna yang cerah agar sesuai dengan target *audience* yaitu anak-anak. *Style* gambar yang dipilih merupakan kartunal untuk menarik minat anak-anak dalam menggunakan multimedia interaktif ini. Proyek studi ini telah menghasilkan produk yang berisi materi mengenai kekerasan dan eksploitasi monyet ekor panjang pada atraksi topeng monyet dalam bentuk multimedia interaktif yang terdiri dari 11 halaman dengan spesifikasi 1280x720 *pixel* dann berbasis komputer atau laptop. Produk ini dapat dipergunakan sebagai alternatif media penyampaian informasi mengenai kampanye Indonesia Bebas Topeng monyet oleh LSM JAAN.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

SURAT PERNYATAAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

PRAKATA vi

SARI viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR BAGAN xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.1.1. Alasan Pemilihan Tema 1

1.1.2. Alasan Pemilihan Karya 7

1.2. Tujuan dan Manfaat Proyek Studi 9

1.2.1 Tujuan Proyek Studi 9

1.2.2 Manfaat Proyek Studi 10

BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL 11

2.1 Desain Komunikasi Visual 11

2.1.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual 11

2.1.2 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual 12

2.1.3 Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual 16

2.1.4 Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual 19

2.2 Multimedia..... 20

2.2.1 Pengertian Multimedia 20

2.2.2 Elemen-elemen Multimedia..... 21

2.2.3 Jenis-Jenis Multimedia 24

2.3 Multimedia Interaktif 25

2.3.1 Pengertian Multimedia Interaktif 25

2.3.2 Langkah-langkah Perancangan Multimedia Interaktif 27

2.3.3 Kelebihan Multimedia Interaktif..... 28

2.4 Topeng Monyet..... 29

2.4.1 Pengertian Topeng Monyet..... 29

2.4.2 Dampak Negatif Topeng Monyet 30

2.5 Kampanye Indonesia Bebas Topeng monyet 32

2.6 Kekerasan Terhadap Hewan..... 34

BAB 3 METODE BERKARYA 37

3.1. Media Berkarya..... 37

3.1.1. Alat..... 37

3.1.2. Bahan..... 39

3.1.3 Teknik..... 39

3.1.3.1 Teknik Visual..... 40

3.1.3.2 Teknik Audio 40

3.1.3.3 Teknik Animasi 41

3.1.3.4 Teknik Pemrograman 42

3.2. Proses Berkarya 42

3.2.1. Pra Produksi 43

3.2.1.1 Riset 44

3.2.1.2 Analisis SWOT 47

3.2.1.3 Analisis Target *Audience* 48

3.2.1.4 Penentuan Konsep Karya 50

3.2.1.5 Pemilihan Materi 51

3.2.1.6 Perancangan Skema Multimedia Interaktif 51

3.2.2 Produksi 52

3.2.2.1 Perancangan Aset Konten 52

3.2.2.2 Perancangan Karakter 53

3.2.2.3 Perancangan Halaman Pembuka 56

3.2.2.4 Perancangan Halaman Isi 57

3.2.2.5 *Programming* 57

3.2.2.6 Konsultasi Dosen Pembimbing dan *Client* 57

3.2.2.7 *Testing* 58

3.2.3. Pasca Produksi 58

3.2.3.1 Strategi Media 58

3.2.3.2 Pembuatan Media Pendukung 58

3.2.3.3 Pra Pameran 58

3.2.3.4 Pameran 59

BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA 60

4.1 Karya Yang Dihasilkan 60

4.1.1 Spesifikasi Karya 60

4.2 Pendekatan Ilustrasi 61

4.3 *User Interface* 62

4.4 Peta Aplikasi Multimedia Interaktif 66

4.5 Analisis Karya 68

4.5.1 Halaman 1 (Halaman Pembuka) 68

4.5.2 Halaman 2 (Halaman Menu Utama) 70

4.5.3 Halaman 3 (Halaman Materi) 71

4.5.4 Halaman 4 (Halaman Penjelasan Permainan) 73

4.5.5 Halaman 5 (Halaman Permainan) 74

4.5.6 Halaman 6 (Halaman Kuis) 76

4.5.7 Halaman 7 (Halaman Dampak Negatif) 77

4.5.8 Halaman 8 (Halaman Pengertian) 78

4.5.9 Halaman 9 (Halaman Indonesia Bebas Topeng Monyet) 80

4.5.10 Halaman 10 (Halaman Video) 81

4.5.11 Halaman 11 (Halaman *Setting*) 82

BAB 5 PENUTUP 84

5.1 Simpulan 84

5.2 Saran 85

DAFTAR PUSTAKA 87

LAMPIRAN 91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Kampanye Bebas Topeng Monyet 6

Gambar 1.2 Potongan Video Kampanye Bebas Topeng Monyet..... 6

Gambar 2.1 Atraksi Topeng Monyet di Pinggir Jalan Raya 32

Gambar 3.1 Logo *Jakarta Animal Aid Network* 44

Gambar 3.2 Dokumentasi Kegiatan *Jakarta Animal Aid Network*..... 46

Gambar 3.3 Monyet Ekor Panjang (*Macaca Fascicularis*) 53

Gambar 3.4 Monyet Ekor Panjang (*Macaca Fascicularis*) *Full Body* 53

Gambar 3.5 Monyet Ekor Panjang (*Macaca Fascicularis*) *Close Up* 54

Gambar 3.6 Topeng Monyet 54

Gambar 3.7 Topeng Monyet *Full Body* 55

Gambar 3.8 Topeng Monyet *Close Up* 55

Gambar 3.9 Sarimin 56

Gambar 3.10 Halaman Awal Multimedia Interaktif 56

Gambar 3.11 Halaman Isi Multimedia Interaktif 57

Gambar 4.1 Multimedia Interaktif 60

Gambar 4.2 Karakter dari Studio Sanrio 62

Gambar 4.3 Halaman Pembuka 68

Gambar 4.4 Halaman Menu Utama 70

Gambar 4.5 Halaman Materi 71

Gambar 4.6 Halaman Penjelasan Permainan 73

Gambar 4.7 Halaman Permainan 74

Gambar 4.8 Halaman Kuis 76

Gambar 4.9 Halaman Dampak Negatif 77

Gambar 4.10 Halaman Pengertian 78

Gambar 4.11 Halaman Indonesia Bebas Topeng Monyet 80

Gambar 4.12 Halaman Video 81

Gambar 4.13 Halaman *Setting* 82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Multimedia Interaktif 47

Tabel 4.1 Tabel *User Interface* Multimedia Interaktif..... 63

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Proses Berkarya 43

Bagan 3.2 Skema Navigasi Multimedia Interaktif 52

Bagan 4.1 Peta Aplikasi Multimedia Interaktif 67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing..... 92

Lampiran 2 Poster Pameran 93

Lampiran 3 Stiker 94

Lampiran 4 Undangan Pameran 95

Lampiran 5 Banner Pameran..... 96

Lampiran 6 Dokumentasi Pameran..... 97

Lampiran 7 Biodata Penulis 103

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Atraksi topeng monyet merupakan salah satu kesenian tradisional dan hiburan bagi masyarakat umum di Indonesia khususnya pulau Jawa. Kusuma (2013) menyatakan, atraksi topeng monyet sudah ada pada awal tahun 1980-an. Sejak dahulu topeng monyet terdiri dari seekor monyet, seorang pawang yang memandu monyet dan diiringi oleh musik-musik tradisional. Monyet menirukan aktifitas manusia seperti mengendarai motor, berbelanja ke pasar, memakai baju, dan aktifitas-aktifitas manusia lainnya. Spesies monyet yang biasanya dipilih adalah monyet ekor panjang (*Macaca Fascicularis*), jenis ini dipilih karena dianggap lebih mudah untuk dilatih.

Pertunjukan topeng monyet biasanya ada di keramaian, seperti di pasar, stasiun, terminal, jalan raya, dan tempat-tempat yang dianggap dapat menghasilkan uang oleh pawang monyet tersebut. Namun sekarang banyak dijumpai atraksi topeng monyet yang berkeliling di daerah perkampungan maupun perumahan warga, biasanya topeng monyet akan berkeliling, kemudian akan ada warga yang memanggil untuk menyewa atraksi topeng monyet tersebut. Atraksi topeng monyet tidak hanya ada di Indonesia, atraksi yang serupa pun bisa di temukan di beberapa negara Asia, seperti India, Vietnam, Pakistan, Thailand, Jepang, Cina, dan Korea (Nuryati, 2005).

Sekarang keberadaan topeng monyet dipertanyakan nilai positif dan negatifnya. Topeng monyet bagi sebagian masyarakat dianggap positif karena

selain menghibur, topeng monyet juga membangkitkan kenangan masa kecil dan bisa menghasilkan uang untuk sebagian orang. Sedangkan penilaian negatif datang dari kalangan pecinta hewan, atraksi topeng monyet dianggap merenggut hak kebebasan monyet. Topeng monyet juga dianggap memaksa hewan untuk berperilaku yang tidak sesuai dengan sifat alamiahnya. Selain merenggut kebebasan hewan, atraksi topeng monyet juga dianggap kejam sebab proses pelatihan monyet yang akan dipersiapkan sebagai topeng monyet terlalu keras.

Oleh LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat) JAAN (*Jakarta Animal Aid Network*), atraksi topeng monyet ini diprotes terang-terangan. JAAN juga membuat kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet, kampanye ini sudah dilakukan oleh JAAN sejak tahun 2009. JAAN melakukan kampanye ini karena miris melihat atraksi topeng monyet dimana monyet-monyet tersebut dieksploitasi dan diperlakukan tidak sesuai dengan kesejahteraan hewan atau yang biasa disebut *animal walfare.*

Monyet dalam atraksi topeng monyet tersebut dipisahkan dengan habitat aslinya sejak kecil, kemudian diperjualbelikan di pasar yang tidak terjamin kebersihannya, dilatih dengan sangat kejam, dirantai menggunakan rantai yang pendek, dan dipaksa melakukan aktifitas layaknya manusia saat melakukan atraksi oleh pawang. Pertunjukan ini juga dilakukan di tempat terbuka dengan kondisi panas, penuh polusi dan ramai sehingga membuat penderitaan monyet-monyet tersebut semakin bertambah (JAAN, 2019).

Banyak monyet hasil penyitaan JAAN menderita trauma psikologis yang cukup tinggi dan memiliki kondisi tanpa gigi. Menurut Femke Den Haas, salah satu

pendiri di JAAN, kondisi monyet-monyet tersebut dikarenakan tindakan kejam yang dilakukan pemilik sebelumnya, ditambah monyet-monyet tersebut tidak memiliki gigi sehingga tidak bisa membela diri disaat merasa terancam, dan akhirnya mengakibatkan trauma psikologis yang cukup parah (BBC, 2013).

Selain melanggar hak kebebasan hewan atau biasa disebut *animal walfare*, atraksi topeng monyet juga dapat membawa penyakit. Sebagai satwa primata, monyet ekor panjang dapat menyebarkan penyakit *zoonosis* ke manusia. Penularan penyakit terjadi akibat kontak fisik antara manusia dengan monyet. Menurut Rahmat Zai Kepala Divisi Satwa Liar JAAN, atraksi topeng monyet di tengah masyarakat berpotensi menularkan penyakit seperti rabies, cacingan, hingga *tuberculosis* (TBC) (Ridwan dan Andi, 2019).

Pada tahun 2013, JAAN Bersama dengan Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) DKI Jakarta menemukan pawang topeng monyet yang dinyatakan positif mengidap TBC. Penyakit TBC ditularkan monyet kepada manusia melalui udara selama interaksi pelatihan ataupun penangkaran. JAAN juga menemukan sejumlah kasus monyet pengidap rabies yang pernah menggigit manusia, kasus ini terjadi pada beberapa anak kecil di kawasan Jakarta (Ridwan dan Andi, 2019).

Menurut Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam (BBKSD) Jawa Barat (2013), sejak tahun 2013 Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta (Pemprov DKI Jakarta) sudah melarang atraksi topeng monyet dan melakukan penertiban kegiatan topeng monyet. Kemudian tindakan ini disusul oleh Provinsi Jawa Barat pada tahun 2015. Sampai saat ini, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Provinsi Jawa Tengah dan Provinsi Jawa Timur telah mengambil langkah yang

sama dengan ikut mendukung kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet, menyusul Provinsi Banten. Diharapkan provinsi-provinsi di Indonesia ikut mendukung kampanye ini.

Pemerintah Provinsi Jawa Tengah sendiri sudah melarang kegiatan topeng monyet sejak tahun 2018, dengan dikeluarkannya surat edaran No: 400/0020689 tentang "Penanganan Pertunjukan Topeng Monyet" tanggal 17 November 2018. Akan tetapi kegiatan topeng monyet di Jawa Tengah terutama di Kota Semarang masih terlihat. Banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui akan pelarangan topeng monyet membuat banyak pawang topeng monyet masih berkeliaran di ruas jalan Kota Semarang.

Mengingat sebagian besar penonton atraksi topeng monyet merupakan anak kecil dan daya tahan tubuh anak kecil yang masih rentan, maka menonton topeng monyet dapat membuat mereka tertular penyakit yang diderita oleh monyet-monyet tersebut. Selain penyakit menular, menonton topeng monyet juga dapat membuat anak terbiasa akan eksploitasi dan penyiksaan hewan. Jika anak terbiasa melihat orang-orang lingkungan di sekitarnya menyiksa hewan maka mereka akan meniru dan mengingat perilaku tersebut.

Majid (2002:3) memaparkan bahwa anak-anak akan merasakan fase belajar terbaik saat mereka lepas usia balita sampai dengan masa akhir kanak-kanak. Fase ini dimulai dari masa pengasuhan, pendidikan taman kanak-kanak, sekolah dasar, hingga anak memasuki sekolah lanjutan pertama. Hal ini juga merupakan fase dimana anak-anak masih bisa dibentuk secara mental maupun perilaku agar sesuai dengan norma yang ada. Biasanya pada fase ini anak-anak akan lebih menggunakan

ingatan jangka panjang mereka, sehingga apapun yang dilihat ataupun didengar saat itu akan masuk ke dalam memori dan bisa jadi akan dikenang maupun diterapkan hingga mereka dewasa. Sehingga besar kemungkinan anak-anak yang menonton atraksi topeng monyet akan terus mengingat eksploitasi maupun kekerasan terhadap monyet dalam atraksi topeng monyet dan menganggap kegiatan tersebut merupakan hal yang wajar hingga mereka dewasa.

Di dalam penjelasan Herzog (2013) disebutkan teori dari Perez dan Heide, yaitu banyak *anthrozoologist* atau ahli hubungan antara manusia dan hewan yang berpendapat bahwa kekerasan terhadap hewan di masa kecil dapat dijadikan pertanda yang mengarah kekerasan pada manusia di masa mendatang. Meski begitu, banyak yang percaya bahwa hubungan antara kekerasan hewan di masa kecil dan kekerasan saat dewasa tidak terlalu kuat. Sebagai contoh, sebagian besar kriminal dalam kasus pembunuhan dan penembakan sekolah tidak memiliki riwayat melakukan kekerasan terhadap hewan. Anehnya, kekerasan terhadap hewan sedari kecil dianggap biasa saja oleh masyarakat umum. Sebuah penelitian menemukan bahwa 35% pelaku kekerasan pernah melakukan kekerasan terhadap hewan ketika mereka masih kecil, tapi juga 37% pelaku non-kriminal melakukan kekerasan terhadap hewan ketika kecil.

Selain itu, untuk menyukseskan kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet, LSM JAAN tidak hanya melakukan diskusi dengan Pemprov di berbagai belahan Indonesia agar pelarangan topeng monyet dapat segera disahkan. JAAN juga menyelanggarakan beberapa *workshop* dan *expo* agar masyarakat dapat diedukasi untuk lebih peduli dan memahami pengaruh negatif atraksi topeng

monyet. Selama melakukan *workshop* dan *expo*, JAAN menggunakan poster dan video edukasi sebagai media penyampaian informasi.

Adanya resiko penularan penyakit, kekerasan dan ekploitasi terhadap hewan, serta pelanggaran kesejahteraan hewan yang dilakukan atraksi topeng monyet memperlihatkan perlunya perlindungan terhadap monyet ekor panjang yang dalam multimedia interaktif ini direpresentasikan oleh Sarimin, sebagai bagian dari satwa liar yang harus hidup di habitat aslinya. Untuk itu diperlukan media edukasi agar masyarakat dapat memahami perlindungan terhadap satwa liar khusunya monyet ekor panjang.

Gambar 1.1 Poster Kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet

(Sumber: www.jakartaanimalaid.com, 2019)

Gambar 1.2 Potongan Video Kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet

(Sumber: www.jakartaanimalaid.com, 2019)

1.1.2 Alasan Pemilihan Karya

Di era digital seperti saat ini banyak kita temui anak-anak kecil yang sudah mahir menggunakan komputer, laptop, gawai, dan lain sebagainya. Bahkan perangkat elektronik sudah tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia dari anak-anak hingga orang dewasa. Perkembangan teknologi membuat perangkat elektronik semakin beragam dan canggih untuk digunakan. Kecanggihan serta daya tarik aplikasi-aplikasi yang ada pada perangkat elektronik membuat anak-anak berminat untuk menggunakannya.

Wibawanto (2017:9) menyatakan, sejak tahun 2010 perkembangan teknologi digital mulai menuju arah *mobile* (gawai), sebagian anak-anak memiliki gawai yang bisa menjadi media efektif dalam menyampaikan informasi. *WaiWai Marketing* pada tahun 2014 mengemukakan, bahwa pengguna gawai berbasis *android* di Indonesia adalah yang paling tinggi di Asia Tenggara dengan angka mencapai 44 juta pengguna, dan terdapat 11% anak berusia 7 hingga 17 tahun pada jumlah tersebut.

United Nations Children's Fund (UNICEF) dan Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) Republik Indonesia pada tahun 2014 melakukan survei pada 43,5 juta anak kecil dan remaja yang terdiri dari anak usia 10 sampai 19 tahun tentang penggunaan internet dan perangkat elektronik menemukan bahwa 69% responden menggunakan komputer dan 34% menggunakan laptop untuk mengakses internet, sebagian kecil hanya 2% terhubung melalui *video game* (UNICEF, 2014).

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat elektronik oleh anak kecil dan remaja di Indonesia menunjukan angka yang sangat tinggi. Maka dari itu tidak heran perangkat-perangkat seperti laptop dan gawai telah menjadi hal yang sangat erat dengan kehidupan anak-anak dimasa ini. Melihat fakta tersebut, maka akan sangat tepat apabila media penyampaian informasi dikolaborasikan dengan perangkat-perangkat elektronik yang sering digunakan anak-anak zaman sekarang.

Bersamaan dengan berkembangnya teknologi dan minat anak-anak dalam menggunakan laptop maupun gawai, banyak kegiatan yang memanfaatkan teknologi ini. Perkembangan juga terjadi dalam proses penyampaian informasi, yang biasanya hanya dengan dijelaskan secara lisan dapat juga dilakukan dengan menggunakan aplikasi. Ini semua terjadi karena karena pesatnya perkembangan teknologi perangkat keras maupun perangkat lunak dalam teknologi informasi dan komunikasi, sehingga multimedia interaktif tercipta untuk mendukung semua kegiatan yang menggunakan teknologi tersebut. Multimedia interaktif digunakan sebagai salah satu media penyampaian informasi karena memliki sifat yang praktis

dan mudah untuk digunakan. Menurut Wibawanto (2017:175), keunggulan multimedia interaktif adalah interaktivitas itu sendiri yang membuka peluang interaksi antara pengguna dan media. Akan tetapi agar terbentuk interaktivitas yang baik diperlukan pengetahuan tantang desain antar muka dan pemograman yang baik.

Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan animasi, musik dan visualisasi yang menarik untuk anak kecil. Dengan mengajak anak berinteraksi, proses penyampaian informasi pun bisa dilakukan dengan sangat efisien dan anak pun tidak akan bosan selama proses penyampaian informasi berlangsung. Selain itu multimedia interaktif dipilih karena penggunaannya yang praktis, terjangkau, dan dapat digunakan dimana saja. Mengingat banyaknya anak yang sudah tidak asing dengan komputer, gawai, *tablet* atau alat sejenisnya, diperkirakan tidak akan ada kendala dalam pengoperasian multimedia interaktif. Dengan adanya aplikasi ini, anak-anak akan lebih terbantu dalam proses penerimaan informasi.

Maka dari itu, penggunaan multimedia interaktif sebagai media kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet dianggap sesuai dikarenakan target *audience* yang merupakan anak-anak, dan seperti yang dijelaskan pada poin-poin diatas bahwa anak-anak akan lebih menyukai media interaktif dari pada poster maupun video.

1.2 Tujuan dan Manfaat Proyek Studi

1.2.1 Tujuan Proyek Studi

Tujuan proyek studi “Perancangan Multimedia Interaktif Ayo Lindungi Sarimin Si Monyet sebagai Media Pencegahan Kekerasan Terhadap Hewan”, yaitu:

a. Mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dalam masa perkuliahan maupun luar perkuliahan ke dalam bentuk multimedia interaktif

"Ayo Lindungi Sarimin si Monyet" sebagai media yang dapat dimanfaatkan dalam kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet oleh LSM JAAN.

b. Menghasilkan rancangan multimedia interaktif berisi informasi yang dapat membantu kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet oleh LSM JAAN.

1.2.2 Manfaat Proyek Studi

Adapun manfaat yang dapat diperoleh pada "Perancangan Multimedia Interaktif Ayo Lindungi Sarimin Si Monyet sebagai Media Pencegahan Kekerasan Terhadap Hewan" antara lain adalah karya ini dapat menjadi media penyampaian informasi yang dimanfaatkan JAAN dalam melaksanakan kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Desain Komunikasi Visual

2.1.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain merupakan kata serapan dari kata *design* yang berasal dari bahasa Inggris, yang dalam Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai rancangan, pola atau cipta. Menurut Kamus Besar Bahas Indonesia (2016), desain adalah kerangka bentuk, rancangan, gagasan awal, motif, pola, dan corak.

Kusrianto (2007:2) mengatakan desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi maupun ungkapan kreatif dengan menggunakan berbagai media dalam menyampaikan pesan dan gagasan dalam bentuk visual dengan menggabungkan elemen-elemen grafis yang terdiri dalam bentuk, gambar, tatanan huruf, dan komposisi warna serta *layout* atau tata letak maupun perwajahan.

Menurut Widagdo (1993:31) dalam pengertian modern desain komunikasi visual adalah rasionalitas yang menghasilkan sebuah desain. Bersifat pragmatis dan rasional. Dunia desain komunikasi visual selalu dinamis, penuh gerak, dan perubahan yang dilandasi oleh pengetahuan. Hal itu memungkinkan lahirnya industrialisasi yang disebabkan oleh peradaban dan ilmu pengetahuan modern. Sebagai produk kebudayaan yang memiliki hubungan dengan sistem ekonomi dan sosial, desain komunikasi visual juga menghadapi konsekuensi sebagai konsumsi massa dan produk massal.

Sedangkan dalam jurnal nirmana, Cenadi (1999:4) menyatakan bahwa desain komunikasi visual adalah informasi dan pesan dalam bentuk desain untuk dikomunikasikan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha agar sekelompok pengamat terpengaruh pada desain mereka. Para desainer komunikasi visual tersebut berusaha agar banyak orang pada *target group* (sasaran) memberikan reaksi positif pada pesan visual tersebut. Oleh karena itu desain komunikasi visual harus dapat dimengerti, dibaca, dikenal, dan komunikatif oleh *target group* tersebut.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat ditegaskan bahwa desain komunikasi visual adalah salah satu media penyampaian informasi atau pesan yang disampaikan dalam bentuk desain dengan menggunakan bahasa visual yang dikemas secara komunikatif dan kreatif dengan tujuan menginformasikan *target audience* agar dapat memahami informasi atau pesan yang ingin disampaikan.

2.1.2 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual

Terdapat beberapa unsur visual yang harus dipahami seorang desainer agar dapat menghasilkan karya desain yang komunikatif, harmonis, estetik dan menarik para *audience*. Unsur-unsur tersebut antara lain:

1. Garis (*Line*)

Garis dapat diartikan sebagai jejak sesuatu. Sebagai contoh seperti, goresan pena, pensil, *mouse* di komputer, dan masih banyak lagi. Garis hanya memliki ketebalan dan panjang, sehingga garis tidak memiliki kedalaman (*depth*). Maka dari itu, garis merupakan elemen satu dimensi. Garis juga memiliki wujud yang bervariasi, diantara lain garis lurus yang memberikan kesan kaku dan formal, garis lengkung

yang mengesankan luwes dan lembut, garis zigzag memiliki kesan dinamis dan keras, garis tidak beraturan yang berarti fleksibel dan tidak formal. Kemudian, garis horizontal memberikan kesan pasif, damai, dan tenang. Garis diagonal yang memiliki arti sebagai dinamis, aktif, dan menarik perhatian. Garis vertikal mengesankan gagah, stabil, dan elegan. Terdapat banyak variasi garis yang biasa digunakan, diantara lain garis putus-putus, gradasi, tebal tipis, dan lainnya. Dalam desain komunaksi visual penggunaan garis tidak terikat pada aturan dan ketentuan, pada dasarnya garis merupakan elemen visual yang dapat ditempatkan di mana saja, asalkan memiliki tujuan untuk mempermudah dan memperjelas *audience*, atau pun hanya menjadi pemanis yang bisa dirangkai sedemikian rupa. Pada *layout*, garis juga digunakan untuk menambah unsur estetika dan kenyaman pembaca (Casofa dan Alib Isa, 2013:9-10).

Garis juga unsur rupa paling sederhana kedua setelah titik. Garis juga digunakan sebagai sarana dalam proses pembuatan gambar dua dimensi, tiga dimensi maupun gambar perspektif. Selain itu, garis sering dimanfaatkan untuk menggambarkan suatu posisi, arah, dan gerak tertentu.

2. Warna (*Colour*)

Elemen visual paling utama dalam menarik perhatian adalah warna. Jika salah dalam menggunakan warna, maka kualitas, citra, keterbacaan, juga akan salah. Seperti contoh berikut, warna yang lembut akan memberikan kesan ketenangan dan romantis. Sedangkan warna-warna kuat dan tegas akan menimbulkan kesan dinamis. Penggunaan warna yang tidak pada tempatnya juga akan memberikan kesan yang tidak tepat di benak para *audience*. Setiap warna mempunyai

karakteristik, makna, dan kegunaannya masing-masing (Casofa dan Alib Isa, 2013:12).

3. Bidang (*Shape*)

Bidang atau *shape* merupakan segala bentuk yang mempunyai dimensi lebar dan tinggi. Bidang terdiri dari bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segiempat, segitiga, elips, dan lainnya) dan bentuk-bentuk tidak beraturan (non-geometris). Bidang geometris memberi kesan formal, sedangkan bidang non-geometris memberi kesan dinamis dan tidak formal. Di dalam dunia desain, bidang tidak hanya sebatas bentuk geometris dan non-geometris saja. *Space* yang mengelilingi foto atau gambar dan area kosong yang berada di antara elemen-elemen visual juga bisa disebut sebagai bidang. Bahkan bidang kosong (*blank space*) bisa disebut sebagai elemen desain. Untuk menimbulkan minat membaca dan menambah kenyamanan dalam membaca (*legibility*), diperlukanlah bidang kosong. Bidang kosong juga memberi tekanan kepada objek visual, serta memberi kesan nyaman dan bernapas yang ada pada sebuah desain (Casofa dan Alib Isa, 2013:11).

4. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah nilai raba, atau lebih mudah disebut halus dan kasarnya sebuah permukaan benda. Pada desain, tekstur lebih digunakan untuk mendapat kesan maya agar visual yang dihasilkan lebih berkarakter. Penggunaan tekstur juga untuk mengatur keseimbangan dan kontras dalam sebuah desain komunikasi visual (Casofa dan ALib Isa, 2013:17).

Terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata dan semu. Tekstur nyata yaitu tekstur suatu permukaan material yang apabila diraba hasilnya akan sama seperti

yang terlihat oleh mata, sedangkan tekstur semu adalah terkstur yang hanya terlihat oleh mata dan tidak bisa dirasakan saat diraba.

5. Gelap Terang (*Value*)

Dengan mengatur gelap dan terangnya suatu karya visual grafis, maka akan semakin mudah *audience* dalam menangkap pesan yang ingin disampaikan. Dalam hal ini teradapat dua kategori, yang pertama adalah *low contrast value* yang bisa diartikan sebagai penggunaan warna-warna yang kurang kontras antara satu sama lainnya, dalam kategori ini visual yang dihasilkan akan cenderung tenang, kalem, statis serta sederhana.

Ada pula kategori yang kedua yaitu *high contrast value*, kategori ini menggunakan warna-warna kontas yang ekstrem, sehingga visual yang dihasilkan berkesan ceria, dinamik, energik, dramatis, dan penuh gairah. Terdapat beberapa tingkatan berdasarkan nilai dalam gelap dan terangnya warna. Tingkatan warna paling terang adalah warna putih, lalu warna dengan tingkatan paling gelap adalah warna hitam. Terdapat aturan dimana warna gelap akan terbaca bila ditempatkan pada *background* dengan warna terang. Hal itu juga berlaku sebaliknya, warna terang akan semakin terbaca apabila diletakkan pada *background* gelap (Casofa dan Alib Isa, 2013:15-16).

6. Format

Perlu diperhatikannya panjang dan pendek, tinggi dan rendah, serta besar dan kecilnya suatu elemen visual, agar keterbacaan (*legibility*) dapat tersajikan dengan baik. Agar dapat mengatur format dalam sebuah desain visual, sangat diperlukan skala prioritas (*visual hierarchy*). Hal yang harus dilakukan saat melakukan skala

prioritas adalah mengurutkan hal-hal penting dan tidak terlalu penting, hal-hal penting ditampilkan lebih utama, kemudian yang tidak terlalu penting disusun menyesuaikan hal yang penting. Tujuannya agar *audience* dapat membaca hal-hal penting terlebih dahulu. Begitu juga dengan penempatan warna, teks, bentuk, posisi, dan semuanya yang menjadi bagian utama dan pendukung. Membedakan ukuran dengan perhitungan secara proposional membantu *audience* dalam memilih informasi yang perlu diprioritaskan. Jika dalam suatu desain visual semua informasi disampaikan dalam elemen berukuran besar dan mencolok, hal seperti itu akan sangat riuh dan membingungkan para *audience*. Maka dari itu, skala prioritas harus sangat diperhatikan untuk membedakan bagian mana yang paling penting, penting, hingga yang tidak terlalu penting. Bila format digunakan dengan baik maka keterbacaan desain akan semakin mudah dicerna (Casofa dan Alib Isa, 2013:17-18).

2.1.3 Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual

Dalam mengorganisasikan bentuk, desainer menggunakan prinsip-prinsip desain sebagai pedoman, atau bisa disebut asas atau cara bagaimana mengatur, menata unsur-unsur visual dan mengkombinasikannya dalam bentuk karya desain. Berikut beberapa prinsip yang dapat diaplikasikan dalam desain media pembelajaran interaktif menurut Wibawanto (2017:22-28) diantaranya:

1. Kesebandingan (*Proportion*)

Kesebandingan (proporsi) adalah hubungan perbandingan bagian dengan elemen keseluruhan atau bagian dengan bagian yang lain. Kesebandingan dapat tercapai dengan memperlihatkan hubungan antara dimensi bidang atau ruang itu sendiri, elemen bidang atau ruang dengan dimensi bidang atau ruangannya dan suatu

elemen dengan elemen yang lain. Media pembelajaran interaktif sendiri memiliki beberapa elemen, yaitu antarmuka (*user interface*), konten, audio dan video/animasi. Elemen-elemen tersebut ditampilkan dengan proporsi yang berbeda. Agar bisa memenuhi prinsip kesebandingan, harus dapat memperhatikan ukuran *output* yang ingin dihasilkan. Untuk *output* aplikasi gawai (*smartphone*) ukuran elemen mengikuti proporsi navigasi yang lebih besar 15-25% dari ukuran layer. Berbeda dengan *output* aplikasi *desktop* (komputer) ukuran elemen navigasi dapat dibuat antara 10-20% dari ukuran layer.

2. Penekanan (*Emphasis*)

Di dalam sebuah karya desain atau seni terdapat beberapa elemen atau gagasan yang perlu lebih ditonjolkan dari pada yang lain. Tidak semua elemen dalam penciptaan karya desain atau seni harus ditonjolkan, bila hal itu terjadi maka karya desain atau seni tersebut akan terlihat ramai dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan akan semakin tidak jelas. Dengan adanya strategi komunikasi *emphasis*, akan semakin mudah mengarahkan *audience* pada elemen yang ditonjolkan. Pada media interaktif pembelajaran *emphasis* dapat dipenuhi dengan beberapa cara, seperti menampilkan ilustrasi dengan proporsi yang lebih besar, mengganti ukuran teks atau menggunakan warna yang berbeda pada setiap elemen.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keseimbangan, diantara lain faktor perpaduan antar elemen, tempat posisi suatu elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang. Keseimbangan dapat terpenuhi bila elemen-elemen disusun dan ditempatkan dengan rasa sepadan dan serasi. Maka dari itu bila

bobot elemen-elemen itu setelah ditempatkan memberi kesan tepat dan mantap pada susunannya. Contoh keseimbangan yang sederhana yaitu keseimbangan simetris yang memberi kesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris memberikan kesan lebih dinamis dan informal.

4. Irama (*Rhythm*)

Pengulangan pada ruang atau bidang yang menjadikan *audience* dapat merasakan adanya getaran, perakan, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur yang lain menyebabkan terjadinya irama. Pengulangan dan gerak tersebut membuat mata mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya desain. Dengan menggunakan ritme, dapat ditentukan arah baca (*eyeflow*) sebuah karya desain. Biasanya arah baca suatu karya desain adalah dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.

5. Keselarasan (*Harmony*)

Keselarasan atau harmoni akan terpenuhi bila tidak ada pertentangan antara elemen satu dengan elemen lainnya. Terbentuknya harmoni dalam karya desain dengan mengaplikasikan warna dan bentuk yang sama pada elemen sejenis dan menghadirkan elemen dengan penggayaan yang sama.

6. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan merupakan sebuah konsistensi, kohesi, keutuhan atau ketunggalan, yang merupakan isi dan pokok dari komposisi. Prinsip ini akan terpenuhi bila prinsip-prinsip sebelumnya telah diterapkan. Agar prinsip kesatuan tercapai, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan, antara lain:

a. Hanya menggunakan dua sampai tiga *type styles* (jenis huruf) dengan ukuran teks yang dapat terbaca dengan baik dan relatif hampir sama di semua halaman multimedia interaktif.
b. Menggunakan palet warna identik untuk seluruh elemen multimedia interaktif.
c. Mengulang bentuk, warna, atau tekstur untuk membentuk *eyeflow* dan irama.
d. Menggunakan peletakan objek grafis yang teratur dan proporsi ukuran yang baik.
e. Diperlukan ruang kosong untuk menghadirkan harmoni.

2.1.4 Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual tak hanya melingkupi dunia perdesainan, menurut Kusrianto (2007:12), desain komunikasi visual memiliki beberapa cabang keilmuan yang melingkupi ilutrasi, grafis komputer, fotografi, multimedia, tipografi, animasi, periklanan, elektronik media, tiga dimensi, percetakan/penerbitan, dan desain identitas visual.

Sachari (2005:9-10) mengatakan bahwa desain komunikasi visual merupakan profesi yang mempelajari dan mengkaji desain dengan berbagai macam pertimbangan dan pendekatan, maupun hal yang menyangkut komunikasi, citra, media, tanda ataupun nilai. Lingkup desain komunikasi visual di antaranya meliputi desain grafis periklanan (*advertising*), animasi, desain identitas usaha (*corporate identity*), desain marka lingkungan (*environmental graphics*), desain multimedia, desain grafis industri (promosi), desain grafis media (buku, surat kabar, majalah, dll), cergam (komik), karikatur, poster, fotografi, tipografi, dan ilustrasi.

2.2 Multimedia

2.2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kegunaan dari sebuah komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, grafik, suara, dan video dengan arahan dan alat yang mengijinkan pengguna mengarahkan, berinteraksi, membuat, dan berkomunikasi (Hofstetter:2001).

Sedangkan menurut Vaughan (2006:3), multimedia merupakan kombinasi antara elemen-elemen teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dimanipulasi secara digital dengan menggunakan komputer atau alat elektronik maupun digital lainnya. Walaupun pengertian multimedia sangat sederhana, cara untuk membuatnya sangatlah kompleks. Tidak hanya harus memahami elemen-elemen multimedia, desainer juga perlu menguasai piranti dan teknologi komputer multimedia agar dapat menggabungkan seluruh elemen bersama-sama

Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat dipahami bahwa multimedia adalah karya yang dibuat dengan menggabungkan elemen-elemen seperti grafis, video, animasi, dan suara dalam sebuah media, yang dapat digunakan sebagai media penyampaian infromasi dan disajikan melalui komputer, gawai, atau alat elektronik lainnya. Elemen yang terkandung dalam multimedia akan terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Maka dari itu, di masa mendatang elemen-elemen dalam multimedia akan semakin rumit dan kompleks.

2.2.2 Elemen-elemen Multimedia

Multimedia terdiri dari elemen-elemen yang saling terikat satu sama lain dan menciptakan suatu media yang utuh. Menurut Hofstetter (2001:16), terdapat lima jenis elemen dalam multimedia:

1. Teks (*Text)*

Walaupun memungkinkan untuk sebuah multimedia tanpa adanya teks, namun banyak multimedia yang menggunakan teks karena lebih efektif dalam menyampaikan ide dan instruksi yang memadai untuk pengguna multimedia. Selain itu terdapat empat jenis teks tercetak (*printed text*), teks pindaian (*scanned text*), teks elektronik (*electronic text*), dan hiperteks (*hypertext*). Sejak era digital banyak orang yang menggunakan teks elektronik sebagai media untuk menulis (Hofstetter, 2001:16).

Sedangkan menurut Vaughan (2006:50) teks sangatlah penting dalam mengembangkan multimedia. Kata dan simbol merupakan elemen vital dalam menu, sistem navigasi, dan isi multimedia. Teks sangat membantu *audience* dalam memahami makna dan pesan yang ingin disampaikan dengan akurat atau mendetail, karena kata dan simbol dalam bentuk lisan maupun tulisan adalah sistem komunikasi yang sangat umum digunakan oleh manusia.

2. Gambar (*Graphics*)

Banyak yang menyebutkan bahwa gambar bisa menyampaikan ribuan kata dan makna oleh karena itu gambar merupakan elemen yang sangat dibutuhkan multimedia. Gambar terdiri dari gambar bitmap (*bitmaps*), gambar vektor (*vector image*), *clip art*, gambar digital (*digitized pictures*), dan *hyperpictures*. Gambar

bitmap, gambar vektor, dan gambar digital lebih sering digunakan dalam proyek pembuatan multimedia (Hofstetter, 2001:18).

Vuaghan (2006:124) mengatakan bahwa gambar merupakan salah satu komposit penting dari elemen-elemen multimedia. Beberapa bagian dari gambar terkadang dipindahkan dan digerakkan sehingga layer tidak akan terlihat monoton dan menarik mata para *audience*, tergantung dari seberapa besar keterampilan dan kreativitas desainer dalam menyusun gambar hingga terlihat menarik. Dengan menggunakan gambar pada aplikasi multimedia, *audience* akan lebih mudah dalam menangkap pesan dan informasi yang ingin disampaikan.

3. Suara (*Sound*)

Menurut Hofstetter (2001:22), terdapat empat tipe file suara yang biasanya digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia, *waveform audio* (WAV), *MIDI* (*Musical Instrument Digital Interface*), *audio CD* (*Compact Disc*), dan *Mp3* (*Motion Picture Expert Group Audio Layer 3*). *Audio CD* sekarang tidak digunakan karena dianggap ketinggalan zaman.

Suara sendiri merupakan elemen multimedia yang paling terasa oleh indera manusia. Dengan mendengarkan musik atau suara yang menenangkan, akan memberikan kenikmatan bagi pendengarnya, adapun suara ynag mengejutkan dengan efek-efek khusus, atau *ambience* (lingkungan) untuk seting latar belakang. Dengan menggunakan kekuatan suara, sebuah proyek multimedia akan terasa lebih bagus dari pada proyek multimedia biasa (Vaughan, 2006:92).

4. Video

Video dapat menyediakan elemen yang kaya dan hidup untuk diterapkan pada multimedia. Terdapat empat tipe video yang dapat digunakan dalam multimedia *live video feeds*, kaset video (*videotape*), *videodisc*, dan video digital (*digital video*). Sekarang banyak orang yang lebih menggunakan video digital, terdapat beberapa format file dalam video digital, salah satunya Mp4 (*Motion Picture Expert Group*-4 Part 14), AVI (*Audio Video Interleave*), MKV (*Matroska Video*), dan lain-lain (Hofstetter, 2001:24).

Vaughan (2006:178) berpendapat bahwa video adalah bagian multimedia yang dapat meyakinkan *audience* agar tertarik dengan proyek multimedia yang sedang ditampilkan. Video digital juga merupakan elemen multimedia paling memikat, dan kuat yang membawa *audience* lebih dekat dengan pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, dengan memasukkan video yang sesuai pesan yang ingin disampaikan maka *audience* akan semakin paham dan mengerti sari dari informasi atau pesan dalam proyek multimedia tersebut.

5. Animasi (*Animation*)

Dalam multimedia, animasi adalah penggunaan komputer untuk membuat gerakan pada layar komputer. Terdapat empat jenis animasi, animasi frame (*frame animation*), animasi vektor (*vector animation*), animasi komputasi (*computational animation*), *morphing animation* (Hofstetter, 2001:26).

Menurut Vaughan (2006:160) definisi animasi merupakan presentasi statis yang terlihat semakin hidup. Animasi adalah visual yang dapat berubah sepanjang waktu dan memiliki peran penting dalam proyek multimedia. Beberapa animasi

sederhana seperti efek visual pemudaran (*fade*), sapuan (*swipe*), *dissolve*, dan *zoom* dapat ditemukan pada aplikasi multimedia. Akan tetapi animasi tidak hanya sekadar *fade*, *zoom*, dan *wipe*. Sebenarnya animasi merupakan objek yang bergerak ke dalam atau bergerak melintasi layer, seperti contoh animasi adalah bola dunia yang berputar, binatang kecil yang merayap memasuki tumpukan buku, atau mobil yang melaju sepanjang jalan raya. Mengingat banyak hal yang bisa digunakan animasi dalam multimedia, animasi merupakan salah satu sumber utama untuk aksi dinamis dalam proyek multimedia.

2.2.3 Jenis-jenis Multimedia

Binanto (2010:3) membagi multimedia menjadi tiga jenis menurut karakterisktiknya, yaitu:

1. Multimedia Linear

Multimedia yang hanya bisa dinikmati satu arah, dan tidak bisa dioperasikan oleh *audience* karena tidak dilengkapi alat pengontrol. Oleh karena itu, multimedia dengan jenis ini hanya bisa memberikan informasi, tanpa bisa menerima *feedback* (umpan balik) dari *audience*. Contoh multimedia linear adalah siaran televisi atau film.

2. *Hypermedia*

Multimedia yang disusun dan diatur oleh *hypertext*, sehingga elemen-elemen multimedia yang saling terhubung dapat diarahkan oleh *audience* menuju tautan atau *link* yang sudah ditentaukan. Sehingga dapat dikatakan bahwa *hypermedia* ini jenis multimedia yang mempunyai banyak tautan yang menghubungkan elemen multimedia satu dengan elemen multimedia lain yang ada.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia yang memiliki alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *audience*, sehingga *audience* dapat memberi *feedback* dengan leluasa. Dengan adanya *feedback*, maka terjadilah interaksi antara multimedia interaktif dengan *audience* untuk proses multimedia selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah aplikasi *game*, multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan definisi jenis-jenis multimedia menurut karakteristiknya, maka dapat disimpulkan bahwa setiap jenis multimedia memiliki kegunaan yang berbeda-beda. Seperti multimedia linear yang merupakan multimedia satu arah, multimedia ini akan sangat pas apabila digunakan sebagai media penyampaian informasi tanpa harus adanya *feedback* dari *audience*, contohnya seperti siaran berita di televisi. *Hypermedia* sendiri sangat cocok untuk pengembangan web desain, karena *hypermedia* tersusun oleh elemen-elemen multimedia dan diatur oleh *hypertext*. Sedangkan multimedia interaktif sendiri sangat cocok sebagai media pembelajaran, karena bukan hanya memberikan informasi, multimedia interaktif juga mengajak *audience* untuk berinteraksi sehingga informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Melihat kegunaan masing-masing multimedia tersebut, maka perlu disesuaikan tujuan pembuatan multimedia dengan jenis multimedia yang tepat, agar efektifitas multimedia tersebut mencapai tujuan.

2.3 Multimedia Interaktif

2.3.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut KBBI (2016) interaktif adalah keadaan yang ditandai dengan pertukaran percakapan dari masukan dan keluaran, seperti ketika pengguna memasukkan

pertanyaan atau perintah dan sistem segera memberikan tanggapan. Maka dari itu multimedia interaktif dapat diartikan sebagai multimedia yang bersifat dua arah, interaksi yang terjadi antara produk multimedia dengan *user* (pengguna) menghasilkan timbal balik dalam proses komunikasinya, peran *user* sebagai pengguna dalam memberikan *feedback* (timbal balik) sangatlah penting agar komunikasi tetap dapat berjalan. Dalam multimedia interaktif terdapat elemen seperti grafik, teks, audio, video, maupun animasi. Selain itu terdapat alat pengontrol yang dapat digunakan *user* untuk memberikan respon dan berinteraktivitas dengan multimedia.

Reddi (2003:4) menyebutkan bahwa multimedia interaktif dapat diartikan sebagai penyatuan elemen media yang terdiri dari audio, grafik, teks, animasi, dan video menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis serta menghasilkan lebih banyak manfaat untuk *user*.

Multimedia interaktif juga disebut sebagai sebuah tampilan multimedia yang dirancang seorang desainer agar tampilannya dapat memenuhi fungsi dalam menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (Munir, 2012:128).

Berdasarkan teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan sebuah produk multimedia dengan tujuan meyampaikan pesan atau informasi kepada *audience* atau *user* yang memiliki kemampuan interaktivitas sehingga terjadinya komunikasi atau interaksi antara *user* dengan produk multimedia, dengan adanya *feedback* antara *user* dengan produk multimedia maka pesan yang terkandung dapat disampaikan dengan baik.

2.3.2 Langkah-langkah Perancangan Multimedia Interaktif

Dalam sebuah proses perancangan karya, terdapat langkah-langkah agar karya yang dihasilkan maksimal dan tidak banyak kesalahan. Wibawanto (2017:11) menyebutkan terdapat empat langkah dalam membuat multimedia interaktif, diantaranya yaitu:

1. *Design Treatment*

Design treatment adalah sebuah istilah desain yang memiliki pengertian analisis mengenai produk yang akan dibuat dan apa saja yang dibutuhkan untuk membuatnya. Pada tahap ini multimedia interaktif harus melalui sebuah proses analisis yang mendalam tentang apa saja yang berhubungan dengan multimedia tersebut, diantaranya:

a. Memilah materi/informasi yang akan disampaikan dalam media tersebut.
b. Menentukan target *audience* pada media yang akan dibuat.
c. Menentukan fitur-fitur yang akan ditampilkan.
d. Membandingkan media yang akan dibuat dengan media sejenis yang sudah ada sebelumnya.
e. Menentukan waktu yang diperlukan dalam membuat media dan aplikasi digunakan dalam mewujudkannya.

2. *Visual Development Phase*

Pada tahap ini aset visual dibuat, aset visual tersebut meliputi grafik yang akan digunakan sebagai objek, tipografi, efek visual, dan grafik untuk keperluan antar muka. Dalam membuat aset visual terdapat beberapa aplikasi grafis yang dapat dimanfaatkan, seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Ilustrator*, *Adobe Flash*, *Corel*

Draw, dan sejenisnya. Namun, saat ini sudah banyak situs yang menyediakan aset visual secara gratis maupun berbayar.

3. *Programming Phase*

Dalam tahap ini diperlukan ketelitian dan pemahaman atas logika. Dengan menggunakan sistem *flowchart*, proses pemrograman dapat dilakukan dengan mudah bahkan oleh non programmer sekalipun. Sistem *flowchart* sendiri adalah suatu bagan yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu intruksi dengan proses lainnya dalam suatu program.

4. *Testing Phase*

Testing phase atau tahapan pengujian merupakan tahapan dimana media diuji kelayakannya dan mencari berbagai kesalahan dalam media tersebut. Pada tahap ini lebih baik dilakukan lebih dari satu orang dengan tingkat keahlian yang berbeda-beda, sehingga masukan yang diterima lebih dari satu sudut pandang. Dengan masukan-masukan tersebut akan dilakukan perbaikan ulang, agar dapat menghasilkan media yang benar-benar siap untuk dipublikasikan.

2.3.3 Kelebihan Multimedia Interaktif

Munir (2012:8) mengatakan bahwa terdapat kelebihan-kelebihan yang dimiliki multimedia interatif dalam penyampaian dan penerimaan informasi, antara lain:

1. Lebih komunikatif

Penyampaian informasi dengan membaca terkadang sulit dimengerti, sehingga harus membaca berkali-kali. Berbeda dengan multimedia interaktif, dengan menggunakan gambar dan animasi, informasi yang ingin disampaikan akan lebih mudah dipahami *audience* dibandingkan cara yang lain.

2. Mudah dilakukan perubahan

Perkembangan lingkungan, organisasi, ilmu pengetahuan teknologi, dan sebagainya berpengaruh terhadap perkembangan informasi. Dengan terus berkembangnya infromasi, infornasi yang ada dimasyarakat menjadi tidak relevan dan harus terus diperbarui. Dengan menggunakan multimedia semua informasi dapat disimpan dalam komputer, dan informasi itu bisa diubah, dikembangkan, ditambahkan, atau digunakan sesuai dengan kebutuhan.

3. Lebih leluasa menuangkan kreatifitas

Desainer multimedia dapat menuangkan kreatifitasnya sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat lebih estetis, komunikatif, dan ekonomis sesuai dengan kebutuhan yang ada. Hal ini dapat dilakukan karena perangkat lunak (*software*) dalam membuat multimedia menyediakan *tools* (alat) yang diperlukan, serta *programming language* (bahasa pemrograman) yang bervariatif sehingga memungkinkan desainer dalam membuat aplikasi yang kreatif.

4. Interaktif

Dalam penyampaian informasinya multimedia interakti lebih komunikatif dan interaktif dibandingkan penyampaian informasi dalam media lainnya. Sehingga multimedia interaktif bisa digunakan untuk presentasi, perekonomian, pendidikan, dan lain-lain.

2.4 Topeng Monyet

2.4.1 Pengertian Topeng Monyet

Menurut KBBI (2016) kata “topeng” memiliki arti sebagai penutup muka (terbuat dari kertas, kayu, dan sebagainya) yang menyerupai muka binatang, orang, dan

lainnya. Sedangkan kata “monyet” dalam KBBI (2016) adalah kera yang memiliki warna bulu yang keabu-abuan dan berekor panjang, tetapi kulit muka, telapak kaki, dan tangannya tidak memiliki bulu. Kata “topeng monyet” sendiri dalam KBBI (2016) dijelaskan sebagai hiburan rakyat yang berupa atraksi monyet.

Topeng monyet merupakan salah satu kesenian tradisional Indonesia yang sudah ada sejak zaman dahulu, topeng monyet juga banyak dijumpai di daerah Jawa Barat dan Jawa Tengah. Selain di Indonesia atraksi serupa juga bisa ditemukan di beberapa negara Asia, seperti Vietnam, Thailand, Pakistan, India, China, Jepang, dan Korea. Atraksi topeng monyet biasanya terdiri dari seorang pawang manusia dan seekor monyet jenis ekor panjang (*Macaca Fascicularis*), monyet ekor panjang dipilih karena dianggap lebih mudah untuk dilatih. Istilah topeng monyet sendiri berasal dari tingkah laku monyet yang saat beratraksi menggunakan helm, topeng, dan reog mungil sesuai dengan peran yang akan dimainkan (Nuryati, 2005).

Bedasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa topeng monyet adalah salah satu kesenian tradisional yang ada di beberapa negara Asia salah satunya Indonesia, dimana jenis kesenian ini melibatkan manusia sebagai pawang dan monyet ekor panjang untuk beratraksi menirukan aktivitas dan tingkah laku manusia.

2.4.2 Dampak Negatif Topeng Monyet

Atraksi topeng monyet memiliki beberapa dampak negatif, salah satunya dampak negatif akibat kontak fisik antara monyet dengan penonton. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Schillaci dan kawan-kawan (2005:1309-1311) terhadap 20 darah monyet topeng monyet di Jakarta, terdapat 10 ekor monyet yang dinyatakan

positif terkena *simian foamy virus* (SFV) yaitu retrovirus pada hewan primata yang diduga tidak dapat menular pada manusia, sedangkan 2 ekor monyet lainnya dipastikan positif *simian retrovirus* (SRV), yaitu retrovirus yang dapat menular ke manusia. Virus SFV dan SRV adalah retrovirus yang memiliki tipikal bergerak perlahan dalam tubuh inangnya, sehingga dokter harus memerlukan waktu tahunan untuk memastikan dampak virus tersebut. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa 1 ekor monyet positif terkena virus herpes B, dan 1 ekor lainnya positif terkena virus simian T-cell lymphotropic. Virus herpes B diketahui sebagai CHV-1 yang jarang menjangkit manusia, sedangkan simian T-cell lymphotropic diyakini sebagai virus HTLV atau nenek moyang virus primata pada manusia dan diketahui sebagai penyebab penyakit leukimia.

Selain itu penonton atraksi topeng monyet sebagian besar merupakan anak-anak kecil yang notabane memiliki daya tahan tubuh rentan sehingga membuat resiko menularnya penyakit yang dibawa oleh monyet semakin besar. Bukan hanya penyakit menular, menonton atraksi topeng monyet juga dapat membuat anak kecil menganggap eksploitasi dan kekerasan hewan adalah hal yang lumrah. Menurut Majid (2002:3), anak-anak pada saat lepas balita sampai dengan masa akhir kanak-kanak adalah fase dimana anak-anak masih dapat dibentuk secara perilaku maupun mental. Anak-anak pada fase ini biasanya menggunakan ingatan jangka panjangnya, sehingga apapun yang dilihat dan didengar pada saat itu akan diingat maupun diterapkan hingga mereka tumbuh dewasa. Besar kemungkinan anak-anak kecil yang terbiasa menonton atraksi topeng monyet menganggap eksploitasi dan kekerasan terhadap hewan merupakan hal yang wajar hingga mereka dewasa.

Gambar 2.1 Atraksi Topeng Monyet di Pinggir Jalan Raya

(Sumber: www.iwandahnial.files.wordpress.com, 2019)

2.5 Kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet

Kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet merupakan kampanye yang diprakarsai oleh JAAN sejak tahun 2009. Kampanye sendiri dalam KBBI (2016) diartikan sebagai gerakan (tindakan) serentak (untuk melawan, mengadakan aksi, dan sebagainya). Kampanye yang dilakukan JAAN merupakan aksi nyata dimana para aktivis pecinta hewan turun langsung untuk mengajak masyarakat dan pemerintah agar lebih peduli terhadap kesejahteraan hewan. Contohnya aksi demonstrasi di jalan mendesak pemerintah untuk melarang topeng monyet pada tahun 2011 dan penertiban topeng monyet yang dilakukan secara rutin sejak tahun 2013.

JAAN merupakan LSM yang dibentuk pada Februari 2008 oleh Femke den Haas dan Natalie Stewart, dan memiliki fokus utama untuk megurus kasus-kasus yang berhubungan dengan hewan di Indonesia. Tujuan utama JAAN adalah untuk meningkatkan kesejahteraan hewan-hewan di Indonesia, dari hewan domestik,

satwa liar maupun satwa laut. Kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet sendiri merupakan salah satu dari beberapa kampanye yang diserukan oleh JAAN dan memiliki tujuan untuk meningkatkan standar kesejahteraan untuk hewan-hewan di Indonesia, dengan tujuan utama mengakhiri eksploitasi monyet ekor panjang di Indonesia.

Selama beberapa tahun ini JAAN telah melakukan beberapa langkah untuk dapat melakukan kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet. Yaitu:

1. Menginvestigasi praktik topeng monyet di DKI Jakarta (Tahun 2009).
2. Bertemu dan berdiskusi dengan Pemprov DKI Jakarta (Tahun 2009-2011).
3. Melakukan demonstrasi/kampanye di jalan (Tahun 2010 dan 2011)
4. Melakukan penertiban topeng monyet di sekitaran Jakarta (Tahun 2011-2012).
5. Membangun fasilitas dan tim untuk rehabilitasi monyet ekor panjang hasil penertiban topeng monyet (Tahun 2011).
6. Membuat *workshop* untuk petugas kepolisian dan pegawai pemerintah, yang dibantu oleh Perhimpunan Dokter Hewan Indonesia (PDHI) untuk menjelaskan bahwa terdapat UU yang dapat menjerat pelaku topeng monyet (Tahun 2011).
7. Melatih pegawai pemerintah dalam menangani monyet ekor panjang (Tahun 2012).
8. Berkoordinasi dengan Pemprov DKI Jakarta dibawah pimpinan Gubernur menjabat saat itu, Joko Widodo (Tahun 2012-2013); menyediakan rancangan peraturan pelarangan topeng monyet.

9. Mendapatkan persetujuan untuk melarang praktik topeng monyet di DKI Jakarta pada Oktober 2013 dari Gubernur menjabat saat itu bapak Joko Widodo (Tahun 2013).
10. Setelah itu pada tahun 2015 Provinsi Jawa Barat juga melarang adanya praktik topeng monyet, disusul oleh provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Provinsi Jawa Tengah, Provinsi Jawa Timur, dan Provinsi Banten (Tahun 2015-2018).

Monyet-monyet hasil sitaan penertiban topeng monyet dikarantina untuk dilatih dalam beradaptasi dengan lingkungan dan bersosialisasi dengan sesama monyet ekor panjang agar nantinya dapat bertahan hidup dan siap dilepas ke habitatnya (JAAN, 2019).

2.6 Kekerasan Terhadap Hewan

Dalam KBBI (2016) “kekerasan” merupakan perbuatan kelompok orang atau seorang yang menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain atau cedera atau matinya orang lain. Sedangkan “hewan” dalam KBBI (2016) memiliki arti yang sama dengan “binatang”. Kata “binatang” dalam KBBI (2016) merupakan makhluk bernyawa yang mampu bereaksi terhadap rangsangan dan mampu berpindah tempat (bergerak), tetapi tidak berakal budi (seperti semut, kerbau, anjing). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kekerasan terhadap hewan merupakan suatu perbuatan kelompok atau perorangan yang menyebabkan cedera atau kerusakan fisik pada seekor atau beberapa ekor binatang.

Kepala Divisi Satwa Liar JAAN Rahmat Zai menyatakan bahwa atraksi topeng monyet merupakan kegiatan penyiksaan dan eksploitasi terhadap monyet ekor panjang. Oleh karena itu pelaku usaha topeng monyet dapat dijatuhi hukuman,

salah satunya diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 302 tentang penyiksaan hewan. Bukan hanya melanggar KUHP, topeng monyet juga melanggar Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2009 Pasal 66 ayat 2 tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan, dan melanggar Peraturan Kementrian Pertanian (Kementan) Nomor 95 Tahun 2012 tentang Kesehatan Masyarakat Veteriner dan Kesejahteraan Hewan (Muryono, 2019).

Dalam hal ini kekerasan terhadap hewan juga termasuk ke dalam ruang lingkup kesejahteraan hewan (*animal walfare*). Kesejahteraan hewan sendiri dapat diukur dengan berbagai macam indikator, salah satunya adalah *five freedom of animal walfare* (lima kebebasan satwa) (Demartoto, 2017:42). Demartoto (2017:42) menyatakan bahwa *Five freedom of animals walfare* terdiri dari:

1. *Freedom from hunger and thirst* (bebas dari rasa lapar dan haus) yaitu memberikan makanan dan minuman yang cukup sehingga hewan terjamin kesehatannya.
2. *Freedom from discomfort* (bebas dari rasa tidak nyaman) yaitu memberikan kondisi lingkungan, tempat berlindung dan area istirahat yang nyaman sesuai dengan kondisi hewan.
3. *Freedom from pain, injury, and disease* (bebas dari rasa sakit, luka, dan penyakit) yaitu dengan mencegah kemungkinan timbulnya penyakit, luka, dan rasa sakit pada hewan. Jika hewan mengalami sakit maka pemilik harus menjamin hewan tesebut mendapat pengobatan oleh dokter hewan.

4. *Freedom to behave normally* (bebas mengekspresikan tingkah laku alami) yaitu dengan memberikan lingkungan luas yang memungkinkan hewan berperilaku alami serta mengelompokkan hewan dengan sejenisnya.
5. *Freedom from fear and distress* (bebas dari rasa takut dan tertekan) yaitu menjamin kondisi dan perlakuan satwa dengan memastikan kondisi yang menghindari penderitaan mental hewan.

Haynes dan Ecclestone dalam *Royal Society for Prevention of Cruelty Against Animals* (RSCPA) menyatakan bahwa orang yang memiliki hewan juga mempunyai tanggung jawab untuk memberikan lima kebebasan hewan ke hewan yang dimilikinya, metode ini juga sudah dianggap sebagai metode internasional (Demartoto, 2017:42).

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi "Perancangan Multimedia Interaktif Ayo Lindungi Sarimin si Monyet Sebagai Media Pencengahan Kekerasan Terhadap Hewan" ini telah menghasilkan sebuah karya multimedia interaktif yang berjudul "Ayo Lindungi Sarimin si Monyet". Karya ini dihasilkan dengan menggunakan pengalaman serta pengetahuan yang didapat selama menempuh studi Seni Rupa S1 konsentrasi Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Semarang. Ilmu yang diterapkan pada proyek studi ini terdiri dari studi Nirmana, Multimedia Interaktif, Desain Identitas Visual, Grafis Komputer Olah Bitmap, Grafis Komputer Olah Vektor, serta Tata Letak dan Perwajahan.

Proses perancangan multimedia interaktif yang terdiri dari sketsa, ilustrasi, *user interface* serta musik yang dilakukan secara digital dengan menggunakan *software Adobe Ilustrator CC*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Audition CS6*, *Paint Tool SAI*, dan *Adobe Animate*. Dalam *target audience* annya multimedia interaktif "Ayo Lindungi Sarimin si Monyet" dapat dijalankan pada media seperti komputer (*PC*) ataupun laptop. Multimedia interaktif ini memiliki resolusi yang berukuran 1280x720 *pixel*, dengan mengutamakan konsep interaktivitas, serta telah disesuaikan dengan kebutuhan *target audience* yang telah ditentukan dalam riset dan analisis yang pernah dilakukan sebelumnya.

Multimedia interaktif "Ayo Lindungi Sarimin si Monyet", diharapkan dapat menjadi media penyampaian informasi yang membantu JAAN dalam

melaksanakan kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet. Serta diharapkan multimedia interaktif ini juga dapat menanamkan sifat kepedulian *target audience* terhapat hewan-hewan yang disiksa maupun dieksploitasi di sekitarnya.

5.2 Saran

Dalam perancangan multimedia interaktif "Ayo Lindungi Sarimin si Monyet" terdapat beberapa kendala yang menghambat proses perancangan, kendala yang paling dirasakan ialah kesulitan mencari sumber literasi untuk materi multimedia interaktif. Solusi yang dilakukan terhadap kendala tersebut adalah mencari materi melalui internet dari *website* resmi kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet oleh LSM JAAN. Selain itu juga dilakukan observasi pada atraksi topeng monyet untuk mendapatkan data yang valid.

Bagi penulis, dengan adanya multimedia interaktif ini dapat digunakan dalam dunia kerja serat portofolio pribadi, sehingga multimedia interaktif dapat bermanfaat. Selain itu penulis berharap karya ini dapat digunakan JAAN dalam melakukan kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet sebagai salah satu media penyampaian informasi alternatif.

Bagi masyarakat, diharapkan multimedia interaktif ini dapat menjadi media penyampaian informasi alternatif, khususnya untuk anak-anak. Namun, diperlukannya peran orang tua dan orang dewasa untuk mengawasi anak-anak dalam menggunakan multimedia interaktif ini. Orang tua dan orang dewasa memiliki peran dengan memberikan pemahaman mengenai materi yang ditampilkan pada multimedia interaktif ini salah satunya apabila terdapat kalimat-kalimat yang masih sulit dimengerti oleh anak dan perilaku yang tidak boleh

ditirukan oleh anak. Oleh karena itu, pengawasan orang dewasa penting dalam penggunaan multimedia interaktif.

Bagi mahasiswa Seni Rupa konsentrasi Desain Komunikasi Visual dan calon desainer yang ingin mengembangkan multimedia interaktif, untuk melakukan riset serta pengumpulan data yang lebih mendalam dan teliti sehingga data-data yang didapatkan akan lebih valid. Selain itu kualitas yang baik, nilai fungsi dalam kehidupan nyata serta strategi yang tepat dalam merancang multimedia interaktif yang efektif juga penting dalam proses perancangan multimedia interaktif agar bisa diterima oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

BBC. 2013. *Rehabilitas Topeng Monyet 'Harus Serius'. Di* https://www.bbc.com/indonesia/berits_indonesia/2013/10/131022_jakarta_larang_topeng_monyet (diunduh 3 April 2019).

BBKSDJABAR. 2018. *Pelepasliaran Monyet Eks Topeng Monyet Jawa Barat.* Di http://bbksdajabar.ksdae.menlhk.go.id/pelepasliaran-monyet-eks-topeng-monyet-jawa-barat/ (diunduh 6 April 2019).

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Casofa, Fachmy dan Alib Isa. 2013. *Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis*. Jakarta: Bumi Aksara.

Cenadi. Christine Suharto. 1999. "Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual". *Jurnal Nirmana,* Vol. 01. No.16: Hal 1-11.

Daily Mail Reporter. 2013. *Misery of Indonesia's Monkeys: Chained Macacues Forced to Dress Up in Doll Costumes and Rides Scooters for Tourist*. Di https://www.dailymail.co.uk/news/article-2145325/Misery-Indonesias-monkeys-Chained-macaques-forced-dress-doll-costumes-ride-scooters-money.html (diunduh 20 Juni 2019).

Demartoto, Argyo, dkk. 2017. *Kesejahteraan Hewan Dalam Perspektif Sosiologi*. Surakarta: Kekata Group.

Hal, Herzog. 2013. *Animal Cruelty and the Sadism of Everyday Life.* Di https://www.psychologytoday.com/intl/blog/animals-and-

us/201309/animal-cruelty-and-the-sadism-everyday-life (diunduh 6 April 2019).

Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy Third Edition.* McGraw-Hill International Edition: New York.

JAAN. 2019. *Indonesia Bebas Topeng Monyet.* Di https://www. Jakartaanimalaid .com/domesticcampaigns/free-dancing-monkeys/(diundung 28 Maret 2019)

Janottama, I Putu dan Agus Ngurah Putraka. 2017. "Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Pada Cerita Rakyat Bali". *Jurnal Segara Widya*, Vol. 5: Hal 25-41.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Di https://kbbi.kemdikbud.go.id/Beranda (diunduh 22 Mei 2019).

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Kusuma, Barry. 2013. *Perjalanan Sejarah Topeng Monyet di Indonesia*. Di https://travel.kompas.com/read/2013/08/181527179/Perjalanan.Sejarah.Topeng.Monyet.di.Indonesia (diunduh tanggal 27 Maret 2019).

Majid, Abdul Aziz Abdul. 2002. *Mendidik Dengan Cerita.* Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Muryono, Sri. 2019. *Mengakhiri Ekploitasi Kera Ekor Panjang*. Di https://www.antaranews.com/berita/807870/mengakhiri-eksploitasi-kera-ekor-panjang (diunduh 20 Juni 2019).

Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nuryati, S. 2005. *Pertunjukan Topeng Monyet Berpotensi Membawa Virus yang Dapat Berpindah ke Manusia.* Di http://id.wikipedia.org/wiki/Topeng_ Monyet (diunduh tanggal 27 Maret 2019)

Reddi, Usha V. 2003. *Educational Multimedia: A Handbook for Teacher-Developers.* New Delhi: Graphic Shield.

Ridwan, Taufik dan Andi Firdaus. 2019. *JAAN: Waspadai penyakit menular dari topeng monyet.* Di https://www.antaranews.com/berita/807041/jaan-waspadai-penyakit-menular-dari-topeng-monyet (diunduh 3 April 2019).

Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu.* Edisi Kedua. Jakarta: Buana Printing.

Sarwono, Jonathan. 2007. *Analisis Jalur untuk Riset Bisnis dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset.

Schillaci, Michael A, at all. 2005. "*Prevalence of Enzootic Simian Viruses Among Performance Monkeys in Indonesia"*. *Journal Medicine and International Health*, Vol. 10 No. 12: Hal. 1305-1314.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dan Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

UNICEF Indonesia. 2014. *Study: Moat Children in Indonesia are Online Now, but Many Are Note Aware of Potential Risk.* Di https://www.unicef.org/ indonesia/media_22167.html (diunduh 3 April 2019).

Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia: Making It Work Edisi 6.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Widagdo. 1993. "Desain, Teori, dan Praktek". *Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, BP ISI Yogyakarta III/03.