



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

Menurut Landa (2014), desain grafis merupakan sebuah metode komunikasi untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada khalayak luas dalam bentuk rupa atau visual. Solusi desain grafis yang efektif mampu mempengaruhi perilaku masyarakat melalui proses penyampaian informasi yang membentuk persepsi tertentu terhadap sebuah subjek.

##### 2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014) menyatakan bahwa desain dua dimensi mengandung 4 elemen dasar yang mencakup garis, bidang, warna, dan tekstur.

##### 1. Garis

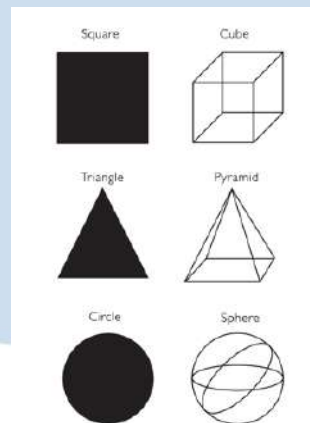
Elemen garis terbentuk ketika sebuah alat digoreskan pada permukaan objek hingga membentuk titik yang bergerak dan meninggalkan jejak. Pada dasarnya, garis teridentifikasi berdasarkan panjang objek yang jauh melebihi kuantitas lebar objek. Berdasarkan arahnya, garis dapat membentuk rupa lurus, melengkung, dan bersudut. Sementara berdasarkan kualitasnya, garis dapat didefinisikan melalui tebal-tipis, rapi-kusut, maupun lembut-tegasnya dalam pengaplikasiannya pada permukaan. (hlm. 19)



Gambar 2.1 Implementasi Garis pada Ilustrasi  
Sumber: Noble (2020)

## 2. Bidang

Kedua ujung garis yang menyatu hingga menciptakan area di dalamnya disebut sebagai bidang. Bidang juga dapat didefinisikan sebagai gabungan garis, warna, atau tekstur yang menyatu ke dalam sebuah area. Pada dasarnya, bidang merupakan objek dua dimensi yang memiliki komponen panjang (*length*) dan lebar (*width*). Terdapat 3 bentuk mendasar sebagai representasi dari berbagai jenis bidang, yakni segitiga dengan bentuk volumetrik piramida, kotak dengan bentuk volumetrik kubus, dan lingkaran dengan bentuk volumetrik bola. (hlm. 20)

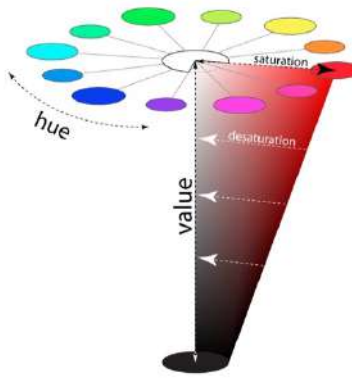


Gambar 2.2 Bentuk Mendasar dari Bidang dan Bentuk Volumetriknya

Sumber: Landa (2014)

## 3. Warna

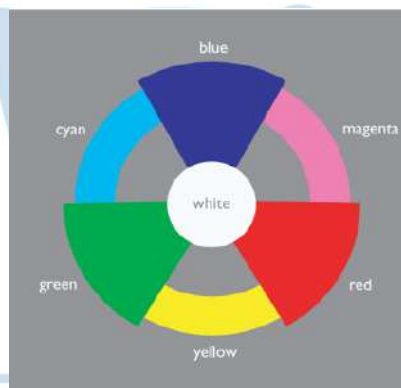
Cahaya yang jatuh ke permukaan objek akan diserap dan dipantulkan kembali untuk ditangkap oleh mata sebagai warna, sehingga tanpa cahaya, mata tidak dapat mengidentifikasi warna. Elemen warna dibagi menjadi 3 kategori yang mencakup *hue* (nama warna), *value* (tingkatan gelap-terang warna), dan *saturation* (tingkatan cerah-kusam warna). (hlm. 23)



Gambar 2.3 Hue, Saturation, dan Value

Sumber: <http://learn.leighcotnoir.com/artsspeak/elements-color/hue-value-saturation/>

Terdapat 2 buah sistem warna yang masing-masing digunakan pada media elektronik dan media konvensional. Layar media berbasis elektronik menggunakan sistem warna aditif, yakni apabila 3 warna primer *red*, *green*, *blue* (RGB) dicampur dengan jumlah yang sama, maka warna putih akan tercipta. Sementara layar media berbasis konvensional seperti foto, lukisan, ilustrasi dan *offset printing* menggunakan sistem warna substraktif yang terdiri atas 4 warna primer *cyan*, *magenta*, *yellow*, *key/black* (CMYK). (hlm. 24)



Gambar 2.4 Sistem Warna Aditif  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.5 Sistem Warna Susbtraktif  
Sumber: Landa (2014)

Menurut Adams et al. (2008), terdapat 6 konsep dasar dalam hubungan antar warna yang dapat diaplikasikan pada jumlah kombinasi yang tidak terbatas, konsep tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a. *Complementary*

Merupakan pasangan warna yang memiliki posisi berlawanan satu sama lain dalam color wheel. Warna tersebut merepresentasikan hubungan yang paling kontras. Penggunaan dari dua warna komplementer merangsang getaran visual pada mata.

b. *Split Complementary*

Merupakan skema yang terdiri atas 3 buah warna yang memiliki jarak sama pada *color wheel*. Berbeda dengan skema warna komplementer, skema warna *split complementary* memiliki tingkat kontras yang mengalami penurunan.

c. *Double Complementary*

Merupakan kombinasi dari dua pasang warna yang berkomplemen. Warna komplementer meningkatkan intensitas kontras antar warna, sehingga kombinasi warna tertentu akan menghasilkan visual yang tidak nyaman untuk dipandang.

d. Analogous

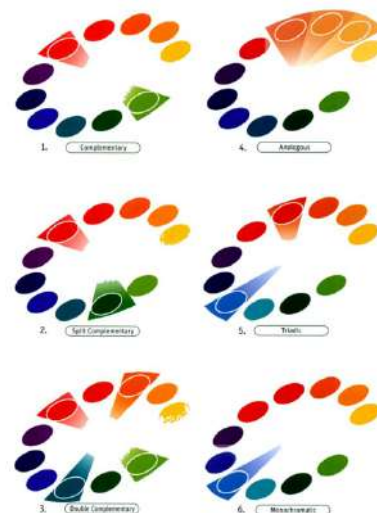
Skema *analogous* merupakan kombinasi dari dua atau lebih warna yang letaknya bersebelahan di dalam *color wheel*. Warna ini memiliki kemipiran pantulan gelombang cahaya sehingga tampak serasi ketika dipandang mata.

e. Triadic

Skema warna *triadic* terdiri atas kombinasi warna yang ditentukan berdasarkan jarak antar warna yang berjumlah 3. Untuk menghasilkan kombinasi warna yang mencolok, penggunaan warna primer dapat menjadi pilihan untuk menciptakan penekanan. Sementara kombinasi warna sekunder dan tersier akan menghasilkan kontras yang terkesan lebih enak dipandang.

f. Monochromatic

Skema warna monokrom dihasilkan melalui penggunaan satu jenis warna yang ukuran *value* dan saturasinya dimanupulasi agar menghasilkan warna yang berbeda-beda (hlm. 21).



Gambar 2.6 Konsep Skema Warna  
Sumber: Adams et al. (2008)

Selain kombinasi pada skema warna, Adams et al. (2008) menjelaskan kembali tentang makna simbolis yang terkandung di dalam masing-masing indeks warna yang terdiri atas:

- a. Merah, yang dalam makna positifnya dapat menghasilkan kesan energi, antusiasme, dan semangat. Sementara dalam makna negatif, warna merah menghasilkan kesan kemarahan, perang, dan kekejaman.



Gambar 2.7 Indeks Warna Merah  
Sumber: Adams et al. (2008)

- b. Kuning, dalam makna positif, kuning merupakan warna yang simbolik terhadap cahaya, kebahagiaan, dan perasaan optimis. Sementara pada sisi negatif, warna kuning memberikan kesan penipuan dan kecemburuan.



Gambar 2.8 Indeks Warna Kuning  
Sumber: Adams et al. (2008)

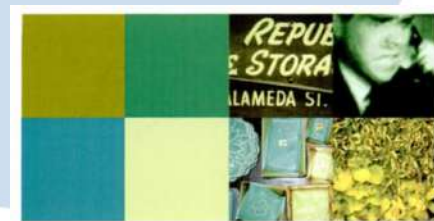
- c. Biru, memiliki makna positif yang memvisualisasikan sifat kesetiaan dan keadilan. Selain itu, warna biru juga bentuk simbolik dari edukasi. Sementara pada sisi

negatif, warna biru melambangkan depresi dan suasana dingin.



Gambar 2.9 Indeks Warna Biru  
Sumber: Adams et al. (2008)

- d. Hijau, warna yang diasosiasikan dengan alam dan memiliki makna positif sebagai pertumbuhan, kesembuhan, dan kesan harmonis. Sedangkan pada sisi negatif, memiliki makna rakus, racun, dan rasa iri.



Gambar 2.10 Indeks Warna Hijau  
Sumber: Adams et al. (2008)

- e. Ungu, merupakan indeks warna yang melambangkan inspirasi, kekayaan, mistis, dan kebijaksanaan dalam sisi positif. Sisi negatifnya melambangkan kegilaan dan kekejaman.



Gambar 2.11 Indeks Warna Ungu  
Sumber: Adams et al. (2008)



- f. Oranye, merupakan warna yang memancarkan kreativitas, stimulasi, dan kesehatan. Sisi negatifnya memancarkan kesan kasar dan keras.



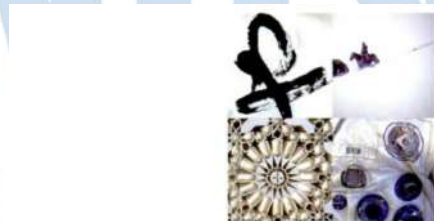
Gambar 2.12 Indeks Warna Oranye  
Sumber: Adams et al. (2008)

- g. Hitam, merupakan warna yang memancarkan kesan elegan, formal, dan penuh mode. Sementara sisi negatifnya memancarkan perasaan negatif dan kekosongan.



Gambar 2.13 Indeks Warna Hitam  
Sumber: Adams et al. (2008)

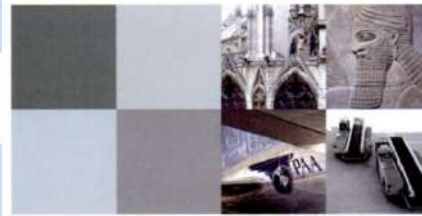
- h. Putih, merupakan warna yang berasosiasi dengan kesan bersih, simpel, dan kelembutan. Makna negatif putih memberikan kesan isolasi dan rapuh.



Gambar 2.14 Indeks Warna Putih  
Sumber: Adams et al. (2008)

- i. Abu-abu, merupakan warna yang memancarkan kesan netral, bijaksana, dan keseimbangan. Namun sisi

negatifnya bermakna ketidakpastian, mendung, dan kesedihan.



Gambar Indeks Warna Abu-abu  
Sumber: Adams et al. (2008)

#### 4. Tekstur

Tekstur dapat dibagi menjadi dua jenis, taktil dan visual. Tekstur taktil atau tekstur asli didefinisikan sebagai bagian dari permukaan benda yang menghasilkan sensasi ketika diraba oleh kulit. Di bidang percetakan, tekstur taktil dapat diproduksi melalui teknik embossing atau debossing, cap, ukiran, dan letterpress. Tekstur visual merupakan ilusi dari tekstur asli yang diciptakan secara manual, melalui proses scanning, atau ilusi tekstur yang didapatkan melalui teknik fotografi. (hlm. 28)



Gambar 2.16 Tekstur Taktil  
Sumber: Landa (2014)

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.17 Tekstur Visual  
Sumber: Landa (2014)

## 2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), prinsip desain merupakan keterampilan dasar yang setiap komponennya saling bergantung untuk diterapkan pada setiap karya desain grafis. Komponen yang ada di dalam prinsip desain mencakup format, keseimbangan, hirarki visual, ritme, dan kesatuan. (hlm. 29)

### 1. Format

Format memiliki beberapa arti dengan definisi yang saling bersinggungan. Format dapat didefinisikan sebagai batas keliling yang membatasi permukaan media pembuatan karya. Hal ini mengacu pada bidang atau lapisan yang mengalasi karya seperti selebar kertas, layar ponsel, papan *billboard*, dan sebagainya. Desainer grafis menggunakan istilah format sebagai kata yang menggambarkan jenis dari proyek yang sedang dikerjakan, seperti poster, *CD cover*, iklan pada ponsel, dan sebagainya.

Terdapat ukuran mendasar yang digunakan pada setiap format, contohnya format ukuran yang digunakan dalam pembuatan *CD cover* hanya memiliki satu dasar yang sama. Ukuran format ditentukan berdasarkan kebutuhan, fungsi, tujuan, kesesuaian terhadap solusi, dan harga yang akan dikeluarkan. (hlm. 29)

Format terklasifikasi ke dalam dua jenis, yakni *single format* dan *multiple-page format*. *Single format* dapat ditemukan pada karya desain grafis yang hanya memiliki satu buah halaman seperti poster, baliho, sampul buku, dan unit iklan *website*. *Multiple-page format* merupakan jenis format yang digunakan

pada karya desain grafis dengan jumlah halaman lebih dari satu seperti majalah, katalog, brosur, koran, dan sebagainya. *Website* diklasifikasikan sebagai format berjenis *single format*, sebab pada dasarnya *website* merupakan sebuah gambar statis berbentuk persegi yang dipandang melalui layar gawai. (hlm. 29-30)



Gambar 2.18 Rasio Format pada Gawai  
Sumber: Landa (2014)

## 2. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* tercipta ketika komposisi komponen visual dalam karya terbagi secara proporsional di setiap sisi yang berdampingan dengan titik tengah. Intuisi sangat dibutuhkan untuk mendampingi kemampuan penggunaan media agar visual yang harmonis dapat tercapai.

Bobot visual, posisi, dan komposisi merupakan faktor keseimbangan yang saling berkaitan satu sama lain. Istilah bobot di bidang desain dua dimensi bukan diartikan sebagai gaya tarik gravitasi bumi, melainkan beban visual yang dipertimbangkan dari posisi objek, penarikan arah garis (*directional pull*), ukuran, bentuk, warna, tekstur, *value*, dan penekanan (*emphasis*). (hlm. 30-31)

A large shape is heavier in comparison to a small shape



Black often weighs more than white



Patterns: textures or patterns have heavy visual weight compared to shapes without patterns



Dull tones are lightweight; bright tones are heavy



Cool/cold colors weigh less than warm/hot colors



Gambar 2.19 Ukuran dan Bentuk Elemen (Landa, 2014)

### 3. Hierarki Visual

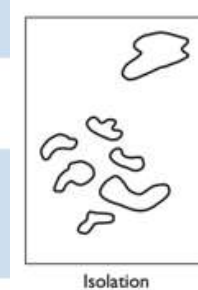
Penyampaian informasi yang efektif ke audiens merupakan salah satu tujuan utama dari desain grafis, sehingga hierarki visual merupakan ilmu mendasar dalam penyusunan komposisi informasi agar perhatian audiens dapat terarah kepada satu titik utama yang ingin diperlihatkan terlebih dahulu.

Pengaturan tata letak elemen visual berdasarkan tingkat kepentingan dengan cara menekankan sebuah elemen menjadi lebih dominan dibanding komponen lainnya disebut sebagai penekanan (*emphasis*). Apabila seluruh komponen yang ada pada sebuah karya dijadikan sebagai penekanan, maka nilai dari penekanan tersebut akan hilang dan hierarki visual menjadi tidak efektif. Pemberian penekanan kepada sebuah objek dapat dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut:

#### a. Penekanan Melalui Isolasi

Mengisolasi sebuah elemen berarti menambahkan bobot visual pada elemen tersebut, sehingga komposisi objek harus

diseimbangkan dengan komponen-komponen yang ada di sekitarnya.



Gambar 2.20 Penekanan Melalui Isolasi  
Sumber: Landa (2014)

b. **Penekanan Melalui Tata Letak**

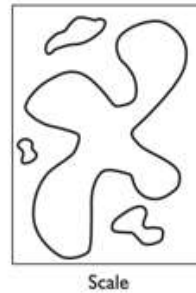
Meletakkan elemen grafis pada posisi yang spesifik seperti di bagian paling depan, ujung kanan atas, dan tengah-tengah halaman terbukti dapat menarik perhatian audiens dengan mudah.



Gambar 2.21 Penekanan Melalui Tata Letak  
Sumber: Landa (2014)

c. **Penekanan Melalui Skala**

Ilusi kedalaman spasial (*spatial depth*) dapat tercipta ketika skala ukuran objek diatur seefektif mungkin. Objek berskala besar cenderung lebih menarik perhatian, namun objek berskala kecil juga mampu menarik perhatian apabila dikelilingi oleh elemen lain yang ukurannya lebih besar dan terlihat kontras.

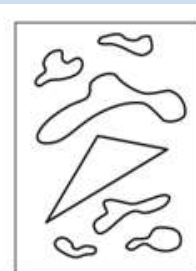


Scale

Gambar 2.22 Penekanan Melalui Skala  
Sumber: Landa (2014)

d. Penekanan Melalui Kontras

Elemen grafis dapat ditonjolkan melalui kontras yang tercipta dari warna gelap atau terang, tekstur polos atau kasar, dan *value* terang atau kusam. Ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan posisi juga dapat mempengaruhi kontras.



Contrast

Gambar 2.13 Penekanan Melalui Kontras  
Sumber: Landa (2014)

e. Penekanan Melalui Arah dan Petunjuk

Elemen seperti panah dapat dijadikan sebagai penunjuk arah yang mengarahkan mata audiens ke elemen tertentu.

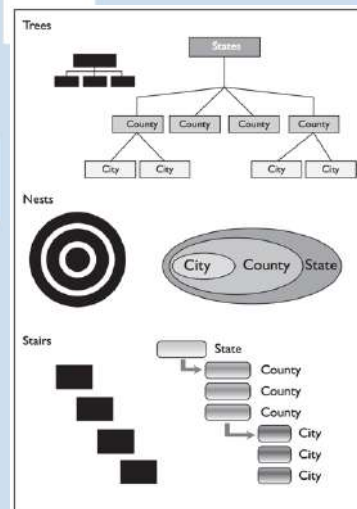


Pointers

Gambar 2.24 Penekanan Melalui Arah dan Petunjuk  
Sumber: Landa (2014)

f. Penekanan Melalui Struktur Diagram

Penekanan melalui struktur diagram, yang dibagi menjadi 3 jenis diagram berupa struktur pohon, struktur sarang, dan struktur tangga. (hlm. 33-35)



Gambar 2.25 Penekanan Melalui Struktur Diagram  
Sumber: Landa (2014)

#### 4. Ritme

Menurut Landa (2014), sebuah pola elemen yang disusun berulang secara konsisten disebut ritme. Beberapa elemen yang bergabung menjadi sebuah pola dapat menghasilkan ritme yang membimbing audiens untuk mengedarkan pandangannya dalam sebuah karya. Seperti dalam musik, ritme dapat berjalan secara stabil kemudian diputus, diperlambat, maupun dipercepat. Pada format yang memiliki halaman lebih dari satu (*multiple-page format*) seperti buku, *website*, majalah, bahkan *motion graphic*, ritme menjadi komponen penting agar tercipta aliran yang terkoordinasi bagi pengguna. Ritme dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti warna, tekstur, hubungan *figure/ground*, penekanan, dan keseimbangan.

Kunci utama dalam menerapkan ritme yaitu dengan memahami perbedaan pengulangan (*repetition*) dan variasi



(*variation*). Pengulangan terjadi ketika satu atau beberapa elemen visual dimunculkan beberapa kali secara konsisten, sementara variasi terjadi ketika elemen visual dimunculkan secara berulang, namun memiliki varian warna, bentuk, ukuran, jarak, posisi, dan bobot visual yang telah dimodifikasi. Penggunaan terlalu banyak variasi dapat menyebabkan ritme melemah. (hlm. 36)



Gambar 2.26 Pengulangan dan Variasi

Sumber: <https://basemenstamper.blogspot.com/2011/01/rhythm-and-movement-in-design.html>

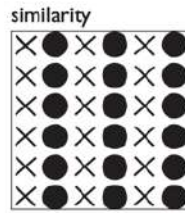
## 5. Kesatuan

Di dalam bukunya, Landa (2014) menyebutkan bahwa audiens lebih mudah untuk memahami dan mengingat komposisi yang memiliki kesatuan. Hal ini mengandalkan teori *gestalt*, istilah bahasa Jerman yang berarti wujud, yang meletakkan sebuah penekanan pada berbagai persepsi wujud sebagai satu kesatuan. Penerapan teori *gestalt* dalam psikologis manusia ditunjukkan melalui upaya pikiran manusia untuk mengelompokkan beberapa objek berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna sebagai sebuah kesatuan.

Teori *gestalt* memiliki hukum organisasi perseptual (*Laws of perceptual organization*) yang terdiri atas beberapa poin berikut:

### a. *Similarity*

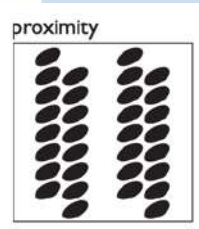
Merupakan beberapa elemen dengan kemiripan bentuk yang dipahami oleh pikiran manusia sebagai sebuah kesatuan. Kemiripan elemen dapat ditinjau melalui bentuk, tekstur, warna, atau arah.



Gambar 2.27 *Similarity*  
Sumber: Landa (2014)

b. *Proximity*

Objek dengan lokasi yang berdekatan dapat dilihat sebagai sebuah bagian yang utuh.



Gambar 2.28 *Proximity*  
Sumber: Landa (2014)

c. *Continuity*

Koneksi atau jalur antar elemen yang terlihat secara tersirat maupun tersurat oleh mata. Hukum kontinuitas dapat menghasilkan kesan gerakan pada elemen.

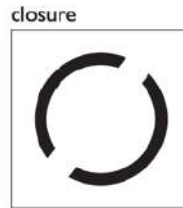


Gambar 2.29 *Continuity*  
Sumber: Landa (2014)

d. *Closure*

Kecenderungan pikiran untuk menyambungkan beberapa elemen individual menjadi sebuah objek utuh.

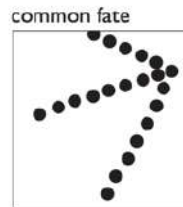
UNSW  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.30 *Closure*  
Sumber: Landa (2014)

*e. Common Fate*

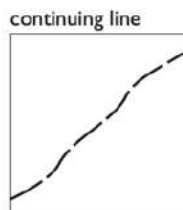
Kecenderungan untuk melihat beberapa elemen sebagai sebuah kesatuan yang bergerak ke arah yang sama.



Gambar 2.31 *Common Fate*  
Sumber: Landa (2014)

*f. Continuing Line*

Garis selalu dipersepsikan sebagai sebuah jalur sederhana. Apabila terdapat dua garis yang terputus, audiens akan tetap melihatnya sebagai gerakan yang tersirat. (hlm. 36)



Gambar 2.32 *Continuing Line*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.3 Tipografi

Penulisan pesan menggunakan huruf merupakan salah satu cara untuk menyampaikan informasi secara tersurat. Menurut Landa (2014), huruf, angka, simbol, lambang, tanda baca, dan tanda diakritik dengan karakteristik yang konsisten serta tetap dapat dikenali meskipun termodifikasi disebut sebagai *typeface*. Klasifikasi *typeface* dapat dibagi berdasarkan karakteristik dan sejarahnya adalah sebagai berikut

### 1. **Old Style** atau **Humanist**

Diperkenalkan sebagai *typeface* yang tercipta dari goresan pena bermata lebar pada abad ke-15 akhir. Caslon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman merupakan beberapa contoh *typeface* humanis dengan ciri khas yang dimiliki berupa bentuk *serif* yang melengkung



Gambar 2.33 *Typeface Old Style*  
Sumber: Holloway dalam Landa (2014)

### 2. **Transitional**

Merupakan jenis *typeface* yang tercipta selama terjadinya transisi gaya lama menuju modern pada abad ke-18. Beberapa contoh *typeface* transisi yaitu Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.



Gambar 2.34 *Typeface Transitional*  
Sumber: Holloway dalam Landa (2014)

### 3. **Modern**

Merupakan *typeface* berjenis *serif* berbentuk geometris yang diperkenalkan pada akhir abad ke-18 menuju abad ke-19. Kontrasnya goresan tebal-tipis, visual simetris, dan rupa sumbu vertikal menjadi karakteristik *typeface* modern yang meliputi beberapa contoh seperti Didot, Bodoni, dan Walbaum.



Gambar 2.35 *Typeface Modern*  
 Sumber: Holloway dalam Landa (2014)

#### 4. *Slab Serif*

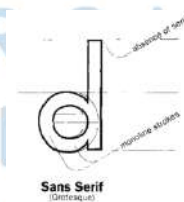
Diperkenalkan pada awal abad ke-19, *typeface slab serif* memiliki karakteristik huruf yang tegas dengan bentuk *serif* yang tebal menyerupai papan. American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon merupakan beberapa contoh *typeface slab serif*.



Gambar 2.36 *Typeface Slab Serif*  
 Sumber: Landa (2014)

#### 5. *Sans Serif*

*Typeface Sans Serif* merupakan *typeface* yang diperkenalkan pada awal abad ke-19. *Sans Serif* memiliki karakteristik bentuk yang tidak memiliki *serif*, yaitu goresan tambahan yang terletak pada bagian bawah, atas, maupun akhir aksara. Beberapa contoh *typeface* yang termasuk ke dalam kategori *sans serif* adalah Futura, Helvetica, dan Univers.



Gambar 2.37 *Typeface Sans Serif*  
 Sumber: Landa (2014)

## 6. *Black Letter*

*Black Letter* atau huruf *Gothic* menggunakan goresan yang tebal dan berat, disertai garis tipis dan lengkung sebagai karakteristiknya. Salah satu contoh penggunaan *typeface black letter* pada abad ke-13 hingga 15 ditemukan pada kitab Gutenberg yang menggunakan *typeface* Textura.



Gambar 2.38 *Typeface Black Letter*  
Sumber: Landa (2014)

## 7. *Script*

Memiliki konstruksi miring dan di beberapa ragamnya menggunakan huruf sambung dengan karakteristik menyerupai tulisan tangan manusia. Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhard Script merupakan beberapa contoh dari *typeface* berjenis *script*.



Gambar 2.39 *Typeface Script*  
Sumber: Landa (2014)

## 8. *Display*

Didesain khusus untuk informasi yang harus disertakan dengan ukuran besar seperti judul artikel berita. *Typeface display* memiliki kecenderungan untuk sulit dibaca ketika disusun ke dalam paragraf dan bersifat dekoratif. (hlm. 47)

DISPLAY

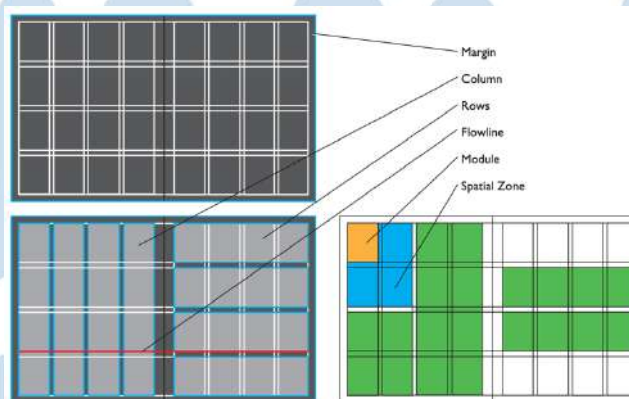


Gambar 2.40 *Typeface Display*  
Sumber: Landa (2014)

Dalam menerapkan penggunaan tipografi pada sebuah desain, keterbacaan dan legibilitas huruf menjadi sebuah poin krusial yang mempengaruhi kenyamanan audiens dalam memproses informasi. Faktor yang berpengaruh pada keterbacaan teks mencakup ukuran, tata letak, warna, dan pemilihan format dalam penggunaan typeface, sementara legibilitas merupakan kemampuan audiens untuk mengidentifikasi huruf yang terkandung dalam karya desain. (hlm. 53)

#### 2.1.4 Grid

Susunan garis vertikal dan horizontal yang membentuk kolom dan garis tepi pada sebuah format sebagai dasar panduan dalam penyusunan komposisi komponen teks dan gambar dalam karya merupakan definisi dari *grid* (Landa, 2014). Anatomi yang membangun sebuah grid terdiri atas margin, kolom, baris, *flowline*, modul, dan zona spasial. (hlm. 174)

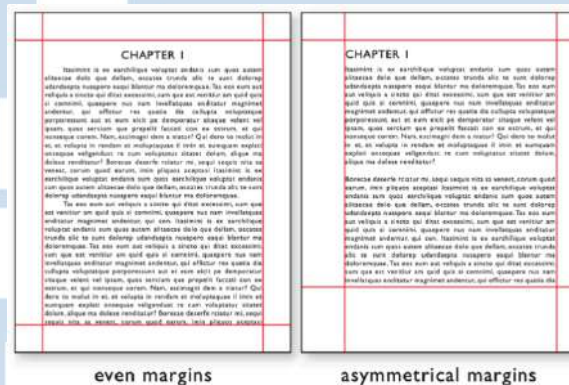


Gambar 2.41 Anatomi Grid  
Sumber: Landa (2014)

##### 1. *Single-Column Grids*

*Single-column grids*, disebut juga dengan istilah *manuscript grid*, merupakan struktur fundamental yang mendasari jenis-jenis *grid*,

berupa kolom tunggal yang dikelilingi ruang kosong (*margin*) di setiap sisinya. Dari segi fungsional, *margin* berguna agar konten yang terdapat di dalam halaman tetap berada pada area yang terjangkau oleh mata, tidak terpotong maupun tertutup oleh jari. Dari segi estetika, margin terbagi menjadi dua jenis, simetris dan asimetris, yang berfungsi untuk menyediakan *whitespace*. (hlm. 175)



Gambar 2.42 *Single-Column Grids* dengan *Margin* Simetris dan Asimetris  
Sumber: Landa (2014)

## 2. *Multicolumn Grids*

*Multicolumn grids* merupakan salah satu wujud lanjutan dari *single-column grids* dengan membagi sebuah kolom tunggal menjadi beberapa bagian yangimbang maupun asimetris. Tidak ada ketentuan khusus dalam pembagian jumlah kolom, hal ini bergantung pada ukuran dan proporsi format, serta konten yang akan disusun di dalam halaman. Objek dengan skala besar seperti gambar dan judul dapat ditampung dalam 2 kolom yang bersebelahan. (hlm. 179)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

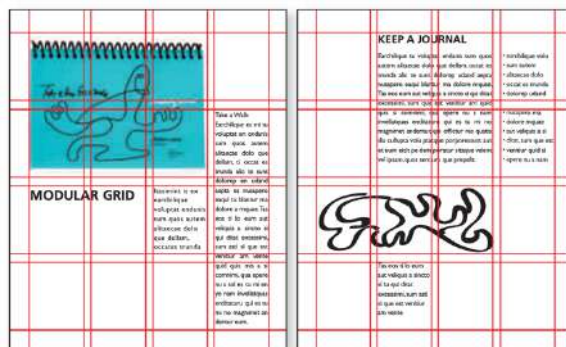




Gambar 2.43 Bentuk Penerapan *Multicolumn Grids*  
Sumber: Landa (2014)

### 3. *Modular Grids*

Pada penyusunan komposisi halaman yang didominasi oleh gambar atau ilustrasi, *modular grids* menjadi panduan yang dianggap paling fleksibel dalam pengaplikasiannya. Sebutan *modular grids* diberikan akibat kolom dan *flowline* yang saling memotong hingga membagi halaman menjadi modul-modul berukuran lebih kecil. Sama seperti sistem dalam *multicolumn grids*, desainer dapat menggabungkan beberapa modul menjadi satu untuk meletakkan objek-objek besar seperti gambar dan judul artikel. (hlm. 181)



Gambar 2.44 *Modular Grids*  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.5 *Spatial Depth*

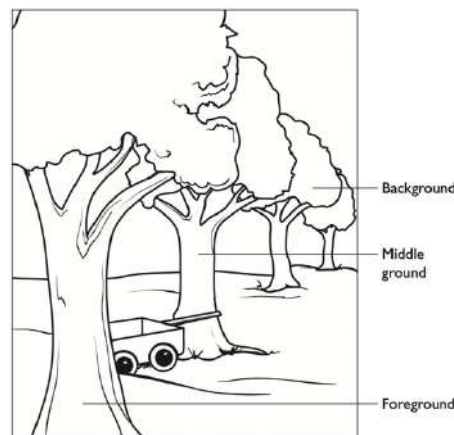
Ilusi *spatial depth* atau kedalaman spasial berguna sebagai teknik untuk menampilkan ruang tiga dimensional, di mana komposisi yang divisualisasikan menggunakan *spatial depth* dapat menghasilkan ilusi jarak

pada objek di dalamnya. Penerapan garis diagonal dapat menciptakan ruang dalam ilusi *spatial depth* (hlm. 149).



Gambar 2.45 Garis Diagonal Menghasilkan Ilusi  
Sumber: Landa (2014)

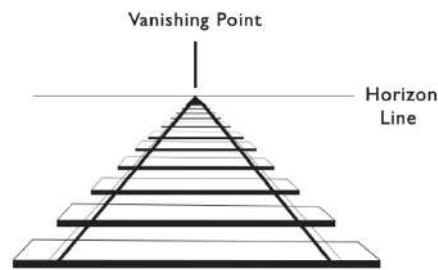
Untuk menciptakan kesan ruang dalam ilusi *spatial depth*, setiap komponen objek terbagi menjadi tiga buah bidang utama, yaitu *foreground* yang merupakan objek dengan jarak terdekat dengan pembaca; *middle ground* yaitu penempatan objek di belakang *foreground*, namun masih memiliki jarak yang lebih dekat dengan pembaca dibanding *background*; dan *background* yang merupakan penempatan objek pada jarak terjauh. Semakin dekat jarak objek terhadap pembaca, maka visualisasi akan semakin besar, detail, dan cerah. Sementara objek dengan posisi terjauh akan memiliki karakteristik berwarna kusam dan memiliki ukuran yang lebih kecil.



Gambar 2.46 *Background, Middle Ground, dan Foreground*  
Sumber: Landa (2014)

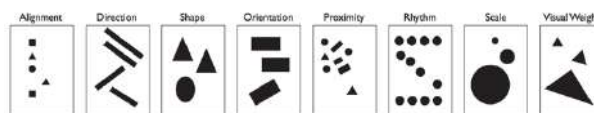
Imitasi ruang tiga dimensi diciptakan dengan garis perspektif, yaitu garis diagonal yang ditarik hingga berpotongan dengan garis horizontal yang disebut sebagai *horizon line*. Semakin dekat jarak objek terhadap pembaca, maka bidang yang dihasilkan akan semakin melebar, begitu pula sebaliknya.

Sehingga perspektif berfungsi sebagai arahan yang menerjemahkan ruang tiga dimensi ke dalam bentuk dua dimensi.



Gambar 2.47 Perspektif  
Sumber: Landa (2014)

Pada ruang spasial, kontras dibutuhkan untuk mendiferensiasi elemen grafis yang letaknya tumpang tindih (*overlapping*). Objek didiferensiasi demi menciptakan variasi dan penekanan. Johannes Itten menciptakan teori *polar contrast* untuk menciptakan struktur komposisi yang memiliki karakteristik saling berseberangan seperti besar/kecil, panjang/pendek, lurus/melengkung, banyak/sedikit, berat/ringan yang menghasilkan visualisasi dramatis dalam komposisi. Landa kemudian menambahkan beberapa poin yang berkorelasi untuk menciptakan *spatial depth* dengan *polar contrast*, seperti padat/renggang, warna cerah/kusam, terang/gelap, dan padat/sepi.



Gambar 2.48 Diferensiasi  
Sumber: Landa (2014)

## 2.2 Buku

Menurut Haslam (2006) di dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, buku didefinisikan sebagai sebuah bentuk tampungan ilmu secara sistematis tertua yang berfungsi untuk mendokumentasikan, mewartakan, menguraikan, dan menyalurkan ilmu hingga melampaui ruang dan waktu. (hlm. 6)

### 2.2.1 E-book

Sebagai salah satu bentuk produk perkembangan zaman, peredaran buku di masyarakat telah berevolusi ke dalam bentuk yang dapat diakses melalui media elektronik yang dikenal sebagai buku elektronik atau *e-book*.

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh buku elektronik berada pada ukurannya yang lebih ringkas, awet, dan kemampuannya untuk menerapkan teknologi *motion graphic*. (Eskawati & Sanjaya, 2012)

### **2.2.2 Interaktivitas**

Rafaeli dalam Mcmillan (2006) mengungkapkan definisi interaktivitas yang dipercayai oleh masyarakat secara general di tahun 1980an, yaitu interaksi antara dua orang manusia yang sedang berbicara satu sama lain. Definisi tersebut telah berubah seiring dengan perkembangan media komunikasi modern yang semakin umum digunakan oleh masyarakat seperti telepon, pesan elektronik, dan *video games* interaktif. Sementara dari segi fungsi menurut Dale dalam Wibawanto (2017), interaktivitas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keefektifan penerimaan informasi oleh audiens, sebab audiens dapat berperan langsung ke dalam konten, dibandingkan penerimaan informasi yang hanya melibatkan audiens sebagai pengamat. Tiga tahapan perkembangan interaktivitas diuraikan ke dalam jenis-jenis berikut:

#### **1. Human-to-Human Interactivity**

Dalam interaktivitas yang terjadi antara dua orang individu, *sender* (pemberi informasi), *receiver* (penerima informasi), dan *participant* (peran ganda sebagai *sender* dan *receiver*) merupakan subjek-subjek yang berkontribusi di dalamnya (hlm. 212).

#### **2. Human-to-Documents Interactivity**

Pengguna yang memproses informasi lewat televisi, radio, *website*, atau novel interaktif secara tidak langsung berkomunikasi dengan pencipta konten melalui interaksi parasosial. Istilah interaksi parasosial dikemukakan oleh Horton dan Wohl pada tahun 1956 (Chandler & Munday, 2011) yang memiliki definisi sebagai hubungan psikologis yang dialami antara audiens dan tokoh tertentu dalam sebuah media massa. Dalam implementasinya, audiens akan merasa familiar terhadap kepribadian tokoh tersebut meskipun model interaksi yang terjadi

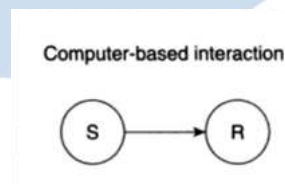
hanya satu arah. Dalam model interaktivitas *human-to-documents*, pengguna dibuat seakan-akan memiliki keterlibatan di dalam konten. Interaksi parasosial berperan penting demi meminimalisir keterbatasan interaksi yang terjadi di dalam *human-to-document interactivity* dan membangun hubungan interpersonal antara pengguna dan pencipta konten. (hlm. 213)

### 3. *Human-to-System Interactivity*

*Human-to-system Interactivity* memiliki subjek yang mirip dengan *human-to-human interactivity*, namun interaktivitas terjadi antara manusia dengan sistem yang diterapkan pada barang elektronik. Model interaktivitas yang terjadi pada *human-to-system interactivity* adalah sebagai berikut:

#### a. *Computer Based Interaction*

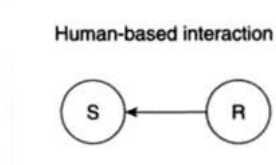
Proses di mana sistem berfungsi sebagai *sender* yang mengirimkan informasi kepada manusia sebagai *receiver*.



Gambar 2.49 Model Interaktivitas *Computer Based Interaction*  
Sumber: Mcmillan (2016)

#### b. *Human Based Interaction*

Merupakan kondisi di mana manusia memberikan informasi ke dalam sistem melalui *interface* yang disediakan oleh desainer dan *programmer*.



Gambar 2.50 Model Interaktivitas *Human Based Interaction*  
Sumber: Mcmillan (2016)

c. *Adaptive Interaction*

Yaitu sistem yang beradaptasi dan berkembang seiring dengan penggunaan dan memberikan informasi oleh manusia. *Adaptive interaction* diterapkan pada sistem kenaikan level dalam *video games*.

d. *Flow*

Merupakan keadaan di mana interaktivitas yang terjadi antara manusia dan sistem seakan-akan terjadi di dunia nyata. Permainan *virtual reality* adalah salah satu contoh sistem yang menerapkan model *flow*. (hlm. 219-220)

### 2.2.3 *E-book Interaktif*

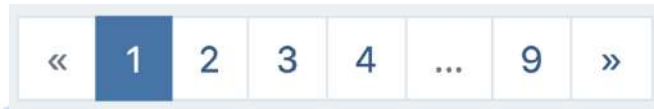
Berdasarkan pemaparan tentang buku elektronik dan interaktivitas pada subbab sebelumnya, didapatkan definisi *e-book* interaktif, yaitu sebuah buku yang dilengkapi stimulator untuk memicu pembaca melakukan interaksi terhadap konten buku yang disajikan dalam format *digital*. Saad et al. (2014) menyatakan bahwa terdapat beberapa elemen penting yang perlu disuguhkan bersama *e-book* interaktif agar pengalaman pengguna dapat dimaksimalkan dengan usaha yang minim:

#### 1. Navigasi

Navigasi dibutuhkan untuk mengarahkan dan mengaktifkan interaktivitas yang terkandung pada buku. Beberapa standar yang perlu dicermati dalam perancangan navigasi yang nyaman bagi pengguna adalah sebagai berikut:

a. Sistem Navigasi Hibrida

Di mana tombol yang tersedia untuk memindahkan halaman tidak hanya terdiri atas tombol *next* dan *back*, melainkan terdapat fitur yang mempermudah pembaca untuk melangkahi halaman secara tidak urut.



Gambar 2.51 Sistem Tombol Navigasi Hibrida  
Sumber: Mangapark.net

#### b. Interaksi Mikro

Interaksi mikro merupakan bentuk umpan balik ketika sebuah tombol diberikan aktivitas. Interaksi mikro dapat berupa perubahan warna, perubahan ukuran, atau terdengarnya *sound effect*.



Gambar 2.52 Interaksi Mikro pada Tombol Halaman  
Sumber: Mangapark.net

#### c. Kejelasan Elemen Navigasi

Elemen visual yang digunakan sebagai tombol navigasi harus jelas, mudah teridentifikasi sesuai dengan kegunaannya. Sebagai contoh yaitu pemberian angka pada tombol navigasi halaman. Selain itu, tombol navigasi juga harus diletakkan secara konsisten pada setiap halaman.



Gambar 2.53 Pelabelan Angka pada Setiap Tombol Halaman  
Sumber: Saad et al. (2014)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

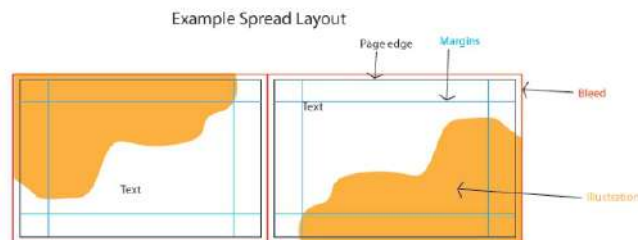


Gambar 2.54 Contoh Konsistensi Navigasi  
Sumber: Saad et al. (2014)

## 2. Struktur dan Tata Letak

### a. Konsistensi

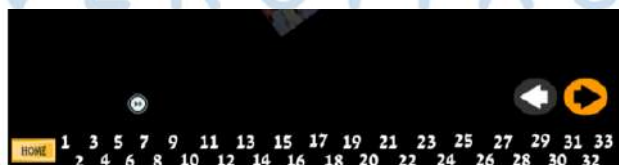
Konsistensi diraih dengan cara memperhitungkan tata letak setiap komponen visual yang ada di dalam buku interaktif secara konstan di setiap halamannya agar tidak terjadi kekacauan. *Grid* diterapkan untuk mencapai konsistensi tata letak.



Gambar 2.55 Penerapan *Grid* dalam Penyusunan Komposisi  
Sumber: <http://childrensbookcreation.blogspot.com/2013/04/layout-of-childrens-book.html>

### b. Navigasi Tertutup

Usaha untuk mengelompokkan sebagian besar tombol navigasi di satu tempat dalam komposisi *layout* buku interaktif, bertujuan agar pembaca lebih mudah mengakses tombol dan meminimalisir kesalahan navigasi.



Gambar 2.56 Navigasi Tertutup buku Interaktif  
Sumber: Saad et al. (2014)



### 3. Elemen Media

Elemen visual dibutuhkan sebagai media penyampaian informasi bagi pembaca. Media-media tersebut terdiri atas:

#### a. Teks

Teks merupakan lambang bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara tersurat. Karakteristik *typeface* pada buku interaktif dapat disesuaikan dengan konsep yang digunakan di dalam buku. Agar informasi dapat tersampaikan secara efektif, tingkat keterbacaan teks harus diperhitungkan berdasarkan pengaplikasian warna dan ukuran.



*After the disaster, the wave of solidarity had raised great hopes*

For a journalist lacking inspiration, Morne-à-Cabri is the best metaphor for the post earthquake situation in Haiti. The scars left by the January 2010 earthquake are hardly visible anymore. The refugees have left their tents, or have been forced out. The rubble has been cleared off the streets. The NGOs have left. But the pre-existing issues, such as poverty, health and unemployment, remain.

Gambar 2.57 Penggunaan *Typeface* pada *Interactive Story "Rebuilding Haiti"*

Sumber: <http://apps.rue89.com/haiti/en/>

#### b. Grafis

Penggunaan ilustrasi atau gambar digunakan sebagai media visualisasi penyampaian informasi dalam buku interaktif, sehingga konten teks dan grafis harus saling berkomplemen agar informasi dapat tersampaikan secara efektif. Grafis juga dapat ditambahkan dengan video atau animasi yang mendukung.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



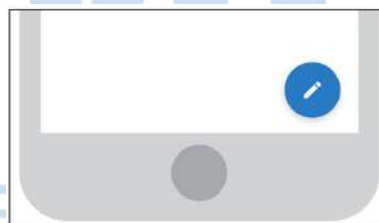
Gambar 2.58 Teks dan Grafis yang Saling Berkomplemen  
Sumber: Irten (2016)

#### 4. Konten

Penggunaan terminologi yang umum dipahami oleh usia *target audience* dalam penyampaian informasi berupa teks merupakan salah satu cara agar tingkat efektivitas buku interaktif dapat tercapai. Navigasi dan susunan interaktivitas dalam buku sebaiknya mengharuskan pengguna untuk mengeluarkan usaha seminimal mungkin.

#### 5. *Floating Buttons*

Menurut Perea dan Giner (2017), *floating buttons* merupakan salah satu jenis tombol yang memiliki karakteristik “mengambang” di atas seluruh komponen yang ada di dalam layar. Efek mengambang memiliki tujuan fungsional untuk mengisolasi tombol dari elemen grafis lain yang muncul di dalam satu halaman, sehingga mudah untuk menarik perhatian pengguna.



Gambar 2.59 *Floating Buttons*  
Sumber: Perea dan Giner (2017)

## 6. Tata Letak Tombol Interaktif

Perea dan Giner (2017) juga membahas tentang tata letak yang harus diterapkan agar konten interaktif dapat berjalan secara efektif dan mudah untuk digunakan bagi pengguna. Disebutkan bahwa peletakan objek pada sisi bawah layar lebih mudah diakses oleh ibu jari pembaca dibandingkan komponen tombol yang diletakan pada sisi atas layar.



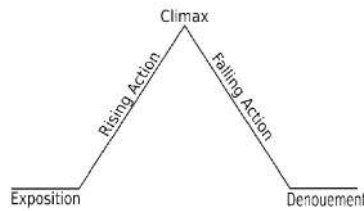
Gambar 2.60 Menu pada Sisi Bawah Layar  
Sumber: Perea dan Giner (2017)

### 2.2.4 Naratif

Berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (n.d.), naratif diartikan sebagai struktur implementasi bahasa yang membentuk sebuah jalinan peristiwa. Kukkonen (2014) menyebutkan bahwa plot merupakan sebuah fragmen dari penyusunan teks naratif, yang berkorelasi antara jalan cerita dan interaksi antar tokoh. Teknis penulisan plot yang umum digunakan adalah konfigurasi antara keseluruhan kejadian yang terjadi sejak awal hingga akhir cerita.

### 2.2.5 Piramida Freytag

Perancangan plot dapat dibantu menggunakan piramida Freytag, yaitu struktur yang menampilkan 5 komponen standar plot berdasarkan referensi tragedi *shakespearean* (Dobson et al., 2010). Kelima komponen standar tersebut terdiri atas bagian eksposisi (*exposition*), komplikasi (*rising action*), klimaks (*climax*), resolusi (*falling action*), dan peleraian (*denouement*).



Gambar 2.61 Piramida Freytag  
Sumber: Mou et al. (2013)

Pada tahap eksposisi komponen cerita seperti tokoh, latar lokasi, dan latar waktu diperkenalkan kepada pembaca. Tahap eksposisi merupakan posisi narasi di mana pembaca harus diberikan informasi yang cukup supaya dapat memahami kelanjutan cerita. Komplikasi atau *rising action* merupakan tahap munculnya konflik yang dihadapi oleh tokoh, *tension* plot dibangun secara bertahap dari konflik berskala kecil yang bisa diselesaikan secara mandiri oleh tokoh, hingga krisis tersulit muncul pada puncak klimaks. Puncak klimaks merupakan titik tertinggi dari krisis dan ketegangan yang dialami oleh tokoh, namun juga merupakan titik balik yang membawa cerita ke arah berbeda. Ketegangan akan menurun hingga pada akhirnya tahap peleraian yang sejajar dengan tahap eksposisi.

### 2.2.6 Ilustrasi

Menurut *The National Museum of Illustration* (dalam Zeegen, 2014, hlm. 12), ilustrasi merupakan visualisasi untuk menyampaikan sebuah ide dari ekspresi personal seorang individu atau kelompok. Desain grafis yang berfungsi sebagai sarana komunikasi, persuasi, informasi, dan edukasi sangat berpengaruh bagi perkembangan ilustrasi di dunia. Ilustrasi dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

#### 1. *Editorial Illustration*

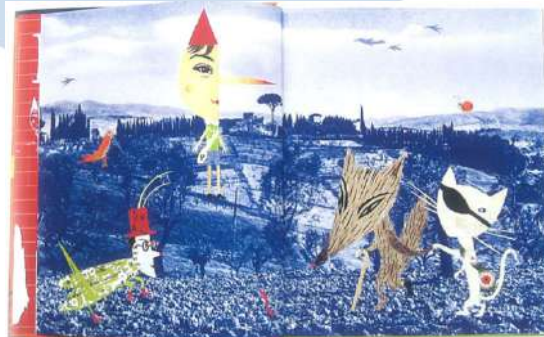
Ilustrasi editorial berfungsi sebagai visualisasi ide yang mewakili isi dari sebuah artikel atau berita di majalah dan koran. Dalam proses pembuatannya, ilustrasi editorial umumnya menggunakan teknik ilustrasi, fotografi, dan modifikasi digital. (hlm. 88)



Gambar 2.62 *Editorial Illustration "The Guilty Bride"*  
Sumber: Whitehurst (2003)

## 2. *Book Publishing*

Ilustrasi telah menjadi sarana pendamping teks tertua yang telah dipergunakan sejak abad ke-7 hingga abad ke-9. Peran ilustrasi dalam bidang percetakan buku mulai berkurang sejak ditemukannya teknik fotografi. Umumnya di masa sekarang ilustrasi *book publishing* digunakan dalam buku cerita anak, judul fiksi, dan referensi teknik. (hlm. 92)



Gambar 2.63 *Ilustrasi Book Publishing*  
Sumber: Fanelli (2003)

## 3. *Fashion Illustration*

Sebelum ditemukan teknik fotografi, dunia *fashion* menggunakan metode ilustrasi sebagai sarana dokumentasi dan promosi produk. Penggunaan teknik fotografi yang saat ini telah umum digunakan sebagai dokumentasi menggeser fungsi ilustrasi yang awalnya sebagai sarana eksekusi menjadi sebuah metode perancangan. (hlm. 96)



Gambar 2.64 *Fashion Illustration*

Sumber: [https://www.fiverr.com/lonely\\_rubel/create-fashion-illustration-or-sketch](https://www.fiverr.com/lonely_rubel/create-fashion-illustration-or-sketch)

#### 4. *Advertising Illustration*

*Advertising illustration* merupakan jenis ilustrasi yang digunakan dalam proses kampanye dan promosi di bidang periklanan. Tingkat efektivitas *advertising illustration* dinilai melalui kemampuan desainer untuk meningkatkan *brand awareness* dan menanamkan identitas produk ke dalam alam bawah sadar konsumen. (hlm. 100)



Gambar 2.65 *Advertising Illustration*

Sumber:

[https://www.adsoftheworld.com/media/outdoor/kit\\_kat\\_take\\_a\\_break\\_from\\_the\\_usual\\_croc](https://www.adsoftheworld.com/media/outdoor/kit_kat_take_a_break_from_the_usual_croc)

#### 5. *Music Industry Illustration*

Penggunaan ilustrasi dalam industri musik berfungsi untuk memvisualisasikan identitas dan kepribadian lagu yang diciptakan di dalamnya. Ilustrasi pada sampul album dinilai lebih menarik minat masyarakat dibandingkan penggunaan teknik

fotografi yang menampilkan foto musisi atau penyanyi. (hlm. 106)



Gambar 2.66 *Music Industry Illustration*  
Sumber: Ryan (2001)

## 6. *Graphic Design Studio Collaboration*

Ilustrasi berjenis *Graphic Design Studio Collaboration* umumnya menghasilkan karya desain grafis berupa logo, laporan tahunan, laporan finansial, dan poster.



Gambar 2.67 Laporan Tahunan  
Sumber: Ashraf (2021)

## 7. *Self-Initiated Illustration*

*Self-initiated illustration* merupakan sebuah gaya ekspresi visual dengan ciri khas pemilik karya yang dihasilkan melalui banyak riset dan eksplorasi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.68 *Self-Initiated Illustration*  
Sumber: Gong (2020)

### 2.2.7 Shape Language

Menurut Hem (2018), *shape language* atau bahasa bentuk merupakan sebuah praktik mengimplementasikan bentuk sederhana untuk menghasilkan kesan dan karakteristik dari sebuah objek. Bentuk yang umum digunakan dalam pengimplementasian *shape language* adalah bentuk bulat, persegi, dan segitiga.

Bentuk bulat identik dengan kesan lunak, tidak berbahaya, dan memancarkan kebaikan, sebab bentuk bulat memiliki karakteristik di mana objek tidak memiliki sudut sama sekali. Objek persegi memberikan kesan kokoh dan padat, sementara objek yang berbentuk dasar segitiga memiliki kesan dinamis dan berbahaya karena dipenuhi oleh sudut lancip (hlm. 19).



Gambar 2.69 *Shape Language*  
Sumber: Villatoro (2018)

### 2.3 Media Edukasi

Seluruh komponen yang berfungsi untuk mengutarakan informasi dari satu pihak ke pihak lain merupakan definisi dari media menurut Prawiradilaga (2008) dalam Wibawanto (2017). Sementara Kumar et al. (2008) menjabarkan istilah edukasi (*education*, dalam bahasa Inggris) sebagai sebuah kata yang berasal dari dua buah istilah Latin yakni “*educare*” yang berarti membentuk dan “*educatum*”



yang bermakna sebagai tindakan mengajar. Tujuan edukasi adalah untuk membawa perubahan yang diinginkan berdasarkan instruksi yang disampaikan. Sesuai dengan penjabaran tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa media edukasi merupakan sebuah objek perantara penyampaian informasi bersifat instruktif yang bertujuan untuk mengubah suatu keadaan yang sifatnya dapat disalurkan dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam perancangan tugas akhir penulis, media edukasi yang digunakan adalah *e-book* ilustrasi interaktif.

## **2.4 Pencegahan Menjadikan Primata sebagai Hewan Peliharaan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, n.d.), pencegahan berasal dari kata dasar “cegah” yang berarti menghalangi, melarang, atau menangkal. Kata pencegahan dalam judul topik yang diangkat memiliki makna sebagai sebuah kegiatan yang dijalankan agar perilaku menjadikan primata sebagai hewan peliharaan yang terjadi di dalam masyarakat dapat diminimalisir. Sementara istilah hewan peliharaan atau *pet* dalam bahasa Inggris bermakna sebagai hewan jinak yang dirawat oleh manusia dengan tujuan kesenangan atau dijadikan pendamping. (Oxford *Dictionary*, n.d.)

### **2.4.1 Primata**

Menurut Napier & Groves dalam ensiklopedia Britannica (n.d.), Primata merupakan hewan mamalia yang termasuk ke dalam ordo Primates. Berjumlah kurang lebih 300 spesies, primata menjadi ordo dengan keberagaman tertinggi ketiga di kelas mamalia, didahului oleh ordo Rodentia (hewan pengerat) dan Chiroptera (kelelawar). Di Indonesia, terdapat sekitar 40 spesies primata dan 24 diantaranya termasuk ke dalam satwa endemik Indonesia (Fauzi et al., 2017). Di alam, primata berfungsi sebagai petani hutan (penyebar benih flora) yang menyeimbangkan ekosistem. Ordo primata terbagi kembali menjadi dua kelompok, yaitu *Prosimii* dan *Anthropoidea*.

#### **1. *Prosimii***

Napier & Groves dalam ensiklopedia Britannica (n.d.) menyebutkan bahwa *prosimii* merupakan kelompok primata

primitif. Kukang merupakan spesies yang termasuk ke dalam kelompok prosimian.



Gambar 2.69 Kukang  
Sumber: Qomariah (2021)

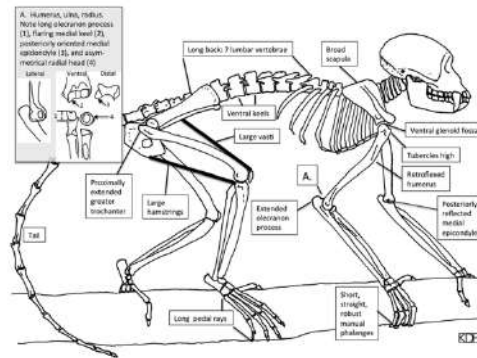
## 2. *Anthropoidea*

Napier & Groves dalam ensiklopedia Britannica (n.d.) menyebutkan bahwa kelompok *Anthropoidea* merupakan kelompok primata dengan ukuran otak yang lebih besar. Monyet, kera, dan manusia termasuk ke dalam kelompok *Anthropoidea*.

### a. *Old World Monkeys*

Hunt (2016) menyebutkan bahwa *Old World Monkeys* merupakan spesies monyet yang habitatnya tersebar di benua Asia, Afrika, dan Eropa. *Old World Monkeys* tergabung ke dalam famili *Cercopithecoidea*. Beberapa spesies *Old World Monkeys* yang dapat ditemui di Indonesia adalah monyet ekor panjang, lutung, surili, dan beruk.

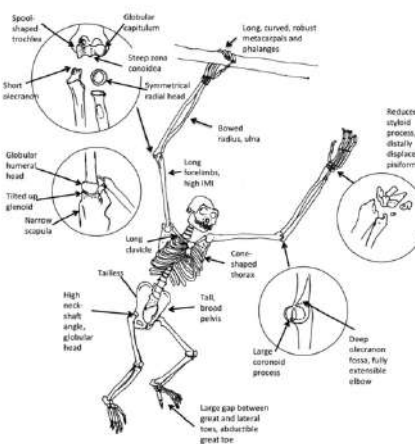
Ciri-ciri fisik yang membedakan monyet dan kera terdapat pada ukuran tubuhnya yang lebih kecil, memiliki ekor, dan struktur tulang yang mirip dengan mamalia lain seperti anjing dan kucing. Struktur tulang tersebut mengizinkan monyet untuk berjalan, merangkak, dan berlari di dahan pohon dengan keempat kakinya.



Gambar 2.70 Anatomi Kerangka *Old World Monkeys*  
Sumber: Hunt (2016)

b. *Apes*

*Apes* atau kera tergabung ke dalam famili *Hominoidea*. Beberapa spesies kera yang dapat ditemui di Indonesia yaitu orangutan dan owa (Hunt, 2016). Ciri-ciri fisik kera terdapat pada ukuran lengannya yang lebih panjang dibanding kaki, dan tidak memiliki ekor pada bagian belakang tubuhnya. Ukuran lengan yang panjang membuat kera lebih mudah untuk berayun dari pohon ke pohon.



Gambar 2.71 Anatomi Kerangka Kera  
Sumber: Hunt (2016)

### 2.4.2 Kesejahteraan Satwa

Kesejahteraan satwa atau *animal welfare* merupakan sebuah konsep yang diterapkan oleh manusia untuk menjamin kualitas kehidupan satwa yang tinggal berdampingan dengan masyarakat, baik satwa

tersebut dimanfaatkan untuk konsumsi, ternak, hiburan, penelitian, konservasi, tenaga kerja, maupun sebagai pendamping seperti hewan peliharaan (Agustina, 2017). Berikut merupakan penjabaran 5 konsep kebebasan satwa yang dianggap sebagai standar kesejahteraan hewan menurut *World Society for Protection of Animals* (WSPA):

1. *Freedom from Hunger and Thirst*

Keadaan di mana satwa mendapatkan gizi yang tepat dan memiliki kebebasan untuk mengakses makanan dan minuman yang selalu tersedia.

2. *Freedom from Discomfort*

Keadaan di mana satwa memiliki kebebasan untuk mendapatkan tempat tinggal yang layak sesuai dengan habitat dan keadaan sosial (status hirarki) alaminya. Satwa yang dipelihara dalam kandang setidaknya harus memiliki ruang gerak yang bebas dan tempat beristirahat yang nyaman.

3. *Freedom from Pain, Injury, and Disease*

Keadaan di mana satwa berhak dilindungi dari rasa sakit dan mendapatkan perawatan ketika mengalami penyakit.

4. *Freedom from Fear and Distress*

Yaitu satwa berhak mendapatkan perlakuan yang tidak menyebabkan tekanan psikologis dan rasa takut.

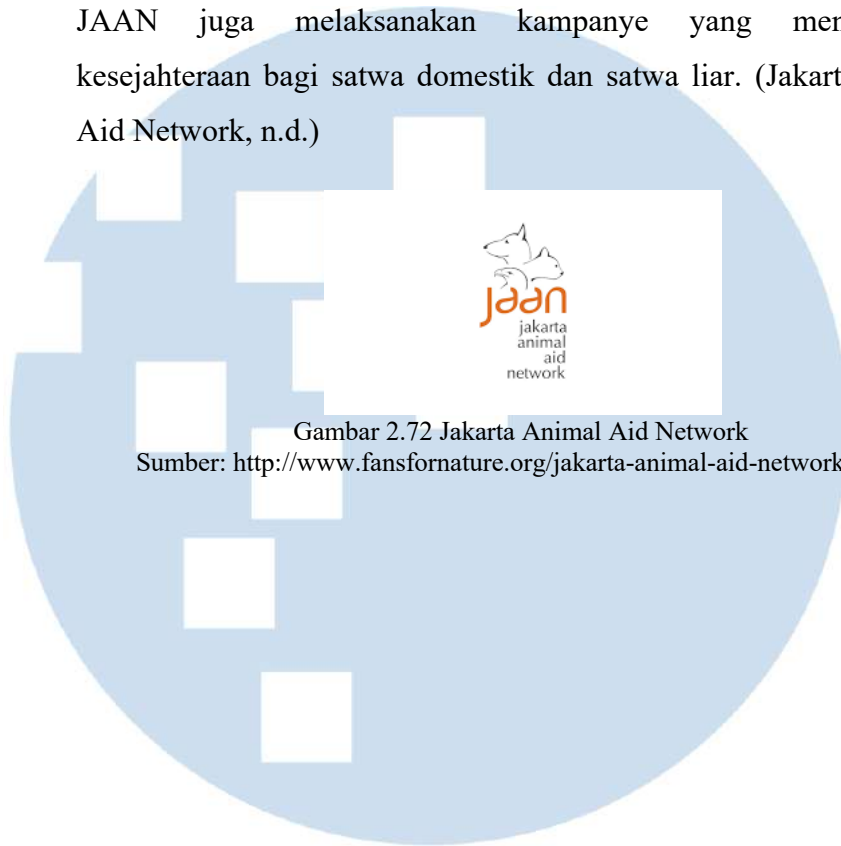
5. *Freedom to Express Normal Behavior*

Yaitu hewan berhak mendapatkan fasilitas untuk melakukan tabiat alaminya.

#### **2.4.3 Jakarta Animal Aid Network**

*Jakarta Animal Aid Network* (JAAN) merupakan sebuah organisasi *non-profit* swasta yang bergerak di bidang kesejahteraan satwa. Salah satu misi yang dijalankan oleh JAAN dalam proses menjalankan tugasnya adalah untuk *me-rescue* satwa domestik maupun satwa liar yang mengalami kasus penyiksaan dan penelantaran melalui proses kampanye, investigasi reguler, serta berdasarkan laporan yang

disampaikan oleh masyarakat. Selain program penyelamatan satwa, JAAN juga melaksanakan kampanye yang menyuarakan kesejahteraan bagi satwa domestik dan satwa liar. (Jakarta Animal Aid Network, n.d.)



Gambar 2.72 Jakarta Animal Aid Network  
Sumber: <http://www.fansfornature.org/jakarta-animal-aid-network-jaan/>

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA