

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Pengetian Satwa Primata**

Primata adalah anggota dari ordo biologi primata. Ordo atau bangsa adalah suatu tingkat atau takson antara kelas dan familia. Primata berasal dari kata latin yaitu primates, yang berarti “yang pertama”. Primata dibagi menjadi dua kelompok yaitu prosimian dan antropoid. Prosimian adalah kelompok primata sebelum kera sedangkan anthropoid adalah kelompok primata termasuk monyet dan kera. Kelompok prosimian, yang dianggap sebagai kelompok yang lebih primitif, terdiri dari lemur dan tarsius. Sementara antropoid dibagi lagi menjadi tiga kelompok, yakni monyet, kera, dan hominid.



Gambar 2.1 Monyet



Gambar 2.2 Owa Jawa



Gambar 2.3 Tarsius



Gambar 2.4 Lemur

Primata merupakan salah satu satwa penghuni hutan yang memiliki penting dalam kehidupan alam. Keberadaan primata tidak hanya penghias alam saja, namun penting dalam regenerasi hutan tropis. Sebagian besar hewan primata ini memakan buah-buahan dan biji-bijian sehingga mereka dikatakan penting dalam penyebaran biji-bijian. Dari sekitar 195 jenis primata yang ada, 40 jenis yang ditemukan di Indonesia, dan 24 jenis diantaranya merupakan satwa endemik yang hidup di Indonesia.

## 2.2. Pengertian Kera dan Monyet

### 2.2.1. Pengertian Kera

Kera (*apes*) merupakan sub-keluarga Hominoidea yang juga dikenal sebagai kera besar, membentuk sebuah taksonomi dari primata. Kera adalah suku paling sempurna dari kelas binatang menyusui, bentuk tubuhnya mirip dengan manusia berbulu pada seluruh tubuhnya, memiliki otak relatif besar dan

lebih cerdas daripada hewan lain. Kera dibagi menjadi 4 jenis diantaranya Simpanse, Gorilla, Orang Utan dan *Gibbon* (kera kecil). Kera dikelompokkan hanya saja pembagian kelompoknya berdasarkan ukuran besar kecil tubuhnya. seperti Gorila, simpanse dan orangutan disebut “kera besar” karena ukuran tubuh mereka yang besar, sedangkan *Gibbon* seringkali disebut sebagai “kera kecil” seperti Owa Jawa, Surili, Kukang Jawa dan Lutung Budeng. Ciri – ciri kera adalah memiliki lengan yang panjang untuk berayun dari ranting keranting lainnya. Ciri lainnya yaitu kera tidak berekor dan memiliki otak yang lebih besar.



Gambar 2.5 Simpanse



Gambar 2.6 Gorilla

### 2.2.2. Pengertian Monyet

Monyet adalah kera yang berbulu berwarna keabu abuan dan berekor panjang, kulit mukanya tidak berbulu, begitu juga telapak tangan dan kakinya. Adapun pengertian dari monyet adalah istilah dari anggota primata yang bukan

prosomian ( kelompok primata sebelum kera ). Subkelompok monyet berisi lebih dari 200 spesies monyet yang berbeda, termasuk di antaranya adalah Baboon, Tamarin, Macaques, dan Capuchins. Monyet juga dibagi berdasarkan kelompok geografis dimana Monyet Dunia Lama hidup di Afrika dan Asia dan Monyet Dunia Baru hidup di Amerika Tengah dan Amerika Selatan. Monyet Hidup di hutan tropis, umumnya monyet hidup di pepohonan yang tidak terlalu tinggi. Monyet terdiri dari berbagai macam bentuk dan ukuran. Ada monyet Pigmi Marmoset yang panjang tubuhnya hanya 15 cm, ada pula monyet Madril yang panjang tubuhnya 81 cm, tidak termasuk ekor. Ciri-ciri monyet adalah memiliki ekor, otak monyet relatif kecil, dalam berayun monyet menggunakan ekornya layaknya tangan kelima.



Gambar 2.7 Monyet

### 2.3. Perbedaan Kera dan Monyet

Walaupun sama-sama kedalam keluarga primata kera dan monyet memiliki perbedaan, monyet dan kera terpisah baik secara fisik maupun secara evolusi dengan faktor-faktor yang jelas antara keduanya. Meskipun kera dan monyet memiliki tampilan secara fisik yang sama tetapi tetap keduanya berbeda. Perbedaan monyet dan kera bisa dilihat secara fisik yaitu spesies kera hampir semua tidak memiliki ekor seperti monyet. Monyet lebih banyak hidup di pepohonan dan menggunakan ekor layaknya tangan kelima. Selain itu monyet tidak memiliki keahlian berayun dengan tangannya di dahan – dahan pohon. Adanya ekor membuat para monyet lebih cocok tinggal di puncak pepohonan tidak seperti kera yang menggunakan tangannya untuk berayun di dahan pohon. kecuali *Gibbon* (kera kecil).

Perbedaan terbesar di antara monyet dan kera diyakini terletak pada tingkat kecerdasan mereka. Monyet lebih mirip dengan primata primitif dalam hal kapasitas dan kemampuan otak. Kera lebih mendekati kerabatnya yaitu manusia, mereka mampu mempelajari bentuk-bentuk bahasa isyarat, menggunakan peralatan, dan memperlihatkan adanya kemampuan memecahkan masalah. Diyakini bahwa kera, khususnya Simpanse, Gorila, dan Orang Utan, lebih banyak miripnya dengan manusia dibandingkan dengan monyet.

## **2.4. Owa Jawa**

### **2.4.1. Asal**

Owa Jawa dengan nama ilmiah *Hylobates moloch* merupakan jenis primata dari suku Hylobatidae, endemik Jawa. Spesies ini hidup secara eksklusif di Pulau Jawa (Indonesia) saja, Menurut Kappeler (1987) (seperti yang dikutip Anton Rio, 2010) Owa Jawa merupakan satu satunya jenis kera kecil (lesser apes) yang terdapat di pulau Jawa. Penyebaran primata tersebut terbatas pada hutan tropis yang relatif tidak terganggu di hutan-hutan Jawa Barat dan beberapa hutan di Jawa Tengah. Menurut Jolly (1972) dan Haimoff (1983) seperti yang dikutip Conservations Internasional Indonesia (2000)

Klasifikasi Ilmiah Owa Jawa :

- *Filum : Chordata Anak*
- *Filum : Vertebrata*
- *Kelas : Mamalia*
- *Bangsa : Primata*
- *Anak Bangsa : Anthropoidea*
- *Induk Suku : Hominoidea*
- *Suku : Hylobatidae*
- *Marga : Hylobates*
- *Jenis : Hylobates moloch Audebert,1798*



Gambar 2.8 Owa Jawa

### **2.4.2. Deskripsi Morfologi**

Ciri ciri Owa Jawa memiliki tubuh yang ditutupi rambut berwarna kecokelatan sampai keperakan atau kelabu. Bagian atas kepalanya berwarna hitam. Bagian muka seluruhnya juga berwarna hitam dengan alis berwarna abu-abu yang menyerupai warna keseluruhan tubuh Beberapa individu memiliki dagu berwarna gelap. Warna rambut jantan dan betina berbeda, terutama dalam tingkatan umur. Umumnya anak yang baru lahir berwarna lebih cerah. Antara jantan dan betinanya memiliki rambut yang sedikit berbeda. Panjang tubuh berkisar antara 750 - 800 mm. Berat tubuh jantan antara 4- 8 kg sedangkan betina antara 4-7 kg.



Gambar 2.9 Owa Jawa

### **2.4.3. Habitat**

Kappeler (1984) dalam Supriatna & Wahyono (2000) seperti yang dikutip Anton Rio (2010) Owa Jawa berada pada kawasan hutan hujan tropis mulai dari dataran rendah, pesisir, hingga pegunungan dengan tinggi 1400 –

1600 mdpl. Owa Jawa jarang ditemukan pada ketinggian lebih dari 1500 mdpl karena sumber pakan yang dibutuhkan jarang sekali ditemukan pada ketinggian tersebut, selain itu temperatur yang rendah dan banyaknya lumut yang menutupi pohon –pohon juga menyulitkan pergerakan berayun pada Owa Jawa. Tipe hutan habitat Owa Jawa yaitu tipe hutan yang ditutupi oleh tumbuhan tinggi, karena hidup mereka di pohon jarang sekali turun ke tanah oleh karena itu Owa Jawa sangat menyukai tipe hutan yang tinggi dan lebat.



Gambar 2.10 Hutan Hujan Tropis

#### **2.4.4. Populasi Owa Jawa**

Populasi Owa Jawa yang masih tersisa di hutan Jawa Barat dan sebagian Jawa Tengah adalah tidak lebih dari 4000 individu. Beberapa penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa populasi Owa Jawa yang masih tersisa di hutan Jawa Barat dan sebagian Jawa Tengah adalah kurang dari sekitar 2000-4000 individu (menurut Supriatna, 2001), 4000-4500 (Nijman, 2004), 2.600-5.304 (Djanubudiman, 2004) dalam ( Supriatna, 2006) (seperti yang dikutip oleh Aly Alfred Jao, 2012). Hal ini disebabkan oleh penduduk pulau Jawa jumlah kelahiran tingkat penduduknya sangat pesat sehingga kawasan hutan hujan tropis menyusut.

#### **2.4.5. Reproduksi Owa Jawa**

Owa Jawa Merupakan Keluarga monogami tidak berganti-ganti pasangan. pada satu kelompok terdiri dari sepasang induk jantan dan betina serta beberapa individu anak. Masa hamil Owa jawa ini antara 197- 210 hari,

Owa Jawa berkembang biak dengan jumlah 2-3 ekor anak, jarak kelahiran antara anak yang satu dengan anak yang lain berkisar antara 3-4 tahun. Spesies ini bisa hidup sampai umur 30-35 tahun. Owa Jawa dikatakan dewasa pada umur 6 tahun keatas sedangkan betina antara 8 dan 10 tahun.



Gambar 2.11 Keluarga Owa Jawa

#### **2.4.6. Penyebaran Owa Jawa**

Penyebaran Owa Jawa ini sangat terbatas hanya ditempatkan dikawasan hutan di pulau Jawa, yaitu Jawa Barat dan sebagian Jawa Tengah. Owa Jawa Menempati hutan hujan tropis dataran rendah sampai perbukitan hingga ketinggian 1500 meter dpl. Penyebaran Owa Jawa kawasan hutan di Jawa Barat meliputi di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, Taman Nasional Gunung Halimun, Taman Nasional Ujung Kulon, Cagar Alam Gunung Simpang dan Leuweng Sancang sedangkan didaerah Jawa Tengah sekitar Gunung Slamet dan Pegunungan Dieng. Awalnya Owa Jawa terdapat di sebagian hutan-hutan di Jawa Barat, dan menempati habitat seluas 43.274 km<sup>2</sup>, akan tetapi sekarang ini keberadaannya semakin terdesak dan hanya tinggal di daerah yang dilindungi yang luasnya sekitar 600 km<sup>2</sup>, yaitu: Taman Nasional Ujung Kulon, Gunung Halimun, Gunung Gede Pangrango, Cagar Alam Gunung Simpang, Cagar Alam Leuweng Sancang, Kawasan Wisata Cisolok. Hal ini disebabkan oleh penduduk pulau jawa yang sangat pesat sehingga kawasan hutan hujan tropis menyusut drastis. Selain itu ancaman perbuaran untuk menjadikan Owa Jawa tersebut dijadikan peliharaan yang merupakan ancaman bagi keberadaannya di alam.



Gambar 2.12 Peta Penyebaran Owa Jawa

#### 2.4.7. Pakan / Makanan Owa Jawa

Umumnya Owa Jawa termasuk jenis satwa primata pemakan Buah-buahan, biji-bijian dan bunga. Terdapat 97 jenis tanaman yang menjadi makanan Owa Jawa, Kebanyakan owa Jawa memakan buah-buahan, dibanding daun muda, biji-bijian dan bunga karena buah-buahan mengandung gula dan air sehingga mudah dicerna. Jenis pohon pakan yang menjadi makanan Owa Jawa seperti buah Ceri Hutan (*Garcinia parvifolia*), buah Muncang Cina (*Ostodes paniculata*), buah Arben (*Rubus molucanus*) dan lain-lain.



Gambar 2.13 Buah Ceri Hutan

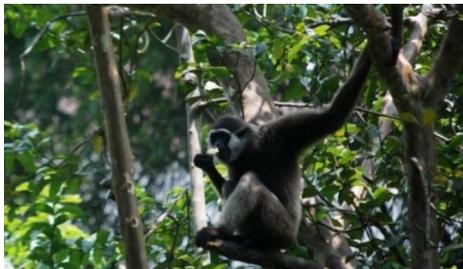


Gambar 2.14 Buah Muncang Cina

## **2.5. Aktivitas Harian Owa Jawa**

### **2.5.1. Aktivitas Makan**

Aktivitas makan dilakukan oleh Owa Jawa sekitar pukul 05.30 dan berlangsung sampai kira-kira pukul 10.00 pagi. Kemudian aktivitas makan menurun dan mulai meningkat lagi pada pukul 15.00 sampai dengan 5.30 sore. Cara makan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu makan sambil melakukan pergerakan dan makan tanpa melakukan aktivitas lainnya. Kedua cara makan tersebut dilakukan secara bergantian dan kadang – kadang diselingi oleh aktivitas lainnya, khususnya aktivitas istirahat. Posisi makan yaitu duduk, berdiri dan bergelantungan. Owa Jawa menggunakan kedua tangannya untuk mengambil makanan. Biasanya Owa Jawa memeriksa makanannya terlebih dahulu dengan cara mencium - cium dan mencicipi makanannya sebelum dimasukkan ke dalam mulut.



Gambar 2.15 Aktifitas Makan Owa Jawa

### 2.5.2. Istirahat

Owa Jawa melakukan istirahat setelah kelompok tersebut melakukan suatu penjelajahan di dalam habitatnya. Masa istirahat mulai pada siang hari mulai pukul 11.00 sampai pukul 14.00. Posisi tubuh saat beristirahat adalah duduk di cabang pohon sambil kedua tangannya berpegangan pada ranting pohon.



Gambar 2.15 Aktifitas Istirahat

### 2.5.3. Aktivitas Bergerak

Pergerakan yang dilakukan oleh Owa Jawa terdiri dari : brakhiasi (berayun), berjalan, memanjat, melompat dan mamanjat melalui akar atau liana.

- o Cara berayun Owa Jawa, cara ini digunakan karena tungkai depan yang lebih panjang dibandingkan dengan jenis primata lain. Dengan keadaan tajuk yang rapat Owa Jawa dapat dengan mudah melakukan perpindahan dari satu tajuk ke tajuk lainnya.



Gambar 2.16 Gerakan Berayun Owa Jawa

- Cara melompat, cara ini dilakukan apabila jarak tajuk yang akan diseberangi cukup jauh atau berada dibawah posisinya. Owa Jawa melompat dengan kaki kemudian posisi tangan keatas untuk meraih ranting pohon.



Gambar 2.17 Gerakan Melompat Owa Jawa

- Cara memanjat juga dilakukan oleh kedua individu tersebut, khususnya pada saat berpindah ke satu pohon yang kemudian menggunakan akar yang merambat untuk melakukan pemanjatan. Pemanjatan Owa Jawa dilakukan dengan kedua tangan dan kakinya. Kedua tangannya untuk menarik tubuhnya yang dibantu dengan kedua kakinya untuk memanjat.



Gambar 2.18 Gerakan Memanjat Owa Jawa

- Cara berjalan dengan menggunakan kedua tungkai kaki belakangnya, cara yang sangat unik dan jarang dilakukan karena cara ini membutuhkan

keseimbangan badan dan biasanya dilakukan apabila Owa Jawa melalui batang pohon yang besar.



Gambar 2.19 Gerakan Berjalan Owa Jawa

#### **2.5.4. Aktivitas Sosial**

- Menurut Herawati (2003) (seperti yang dikutip Rio, 2010) Prilaku sosial pada Owa Jawa yaitu mengutui, bersuara dan bermain.
- Menurut Alexander, 1974; Freeland, 1976 dalam Bennet, (1983), (seperti yang dikutip Rio, 2010) beberapa sebab terjadinya berkutu (grooming) dalam kelompok primata adalah memelihara satwa dari gangguan parasit dan kotoran juga untuk memelihara ketertarikan sosial antar individu dalam kelompok. Aktivitas membersihkan tubuh seperti berkutu-kutuan pada Owa Jawa dilakukan secara sendiri atau pun antar individu. dilakukan saat kelompok Owa Jawa sedang beristirahat pada dahan pohon ukuran besar.
- Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh dua individu remaja Owa Jawa. Dua individu tersebut biasanya bermain saling kejar kejaran dengan berayun dari ranting satu keranting lainnya.
- Bersuara merupakan aktivitas yang dilakukan individu betina dewasa dalam upaya untuk berkomunikasi dengan kelompok lainnya dan menunjukkan batas teritorinya (Tenaza 1976; Kappeler 1981; Mitani 1987 dalam Kartono 2002). Menurut Geissmann (2005: 2) (seperti

yang dikutip Rio, 2010) perilaku bersuara pada Owa Jawa memiliki karakter khusus dibandingkan dengan anggota *Hylobatidae* lain, yaitu individu betina berperan lebih besar dalam penjagaan daerah jelajah. Hal tersebut ditunjukkan melalui alokasi penggunaan waktu bersuara Owa Jawa betina yang lebih besar dibandingkan jantan. Khusus untuk suara panggilan pagi dilakukan oleh induk betina dewasa dan suara sebagai tanda bahaya seperti adanya manusia atau hewan lain yang memasuki daerahnya. Bersuara tanda bahaya dilakukan bersama-sama antara 2 individu Owa Jawa betina dan jantan dewasa.

## **2.6. Kriteria Hewan Yang Dilindungi**

Sistem klasifikasi perlindungan satwa sampai saat ini telah dikembangkan oleh banyak pihak, baik bersifat nasional maupun internasional. Untuk level internasional, daftar spesies dilindungi dikeluarkan oleh CITES dan IUCN. Masing-masing lembaga menggunakan kriteria-kriteria tertentu dalam melakukan klasifikasi. Terkadang perlindungan dilakukan pada *level* spesies saja, namun tak jarang juga mencakup keseluruhan spesies dalam sebuah keluarga. Di negara Indonesia ini daftar spesies dilindungi telah dikeluarkan oleh Pemerintah RI sebagaimana tertuang dalam lampiran PP Nomor 7 tahun 1999 Tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan Dan Satwa. Menurut PP Nomor 7 tahun 1999, suatu jenis tumbuhan dan satwa wajib ditetapkan dalam golongan yang dilindungi apabila telah memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Mempunyai populasi yang kecil
2. Adanya penurunan yang tajam pada jumlah individu di alam
3. Daerah penyebaran yang terbatas (endemik).

Karena ciri-ciri yang rentan tersebut maka satwa-satwa tersebut perlu diawetkan. Pengawetan jenis ini bertujuan untuk :

1. Menghindarkan jenis tumbuhan dan satwa dari bahaya kepunahan
2. Menjaga kemurnian genetik dan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa
3. Memelihara keseimbangan dan kemantapan ekosistem yang ada.

Kondisi Habitat satwa primata endemik sangat kritis dan keberadaannya sangat mengawatirkan. Upaya konservasi hewan primata telah banyak dilakukan, tinggal bagaimana caranya supaya pengelolaan kawasan konservasi dapat mempertahankan habitat alami dan populasi satwa primata ini di habitat aslinya.

## **2.7. Undang – Undang yang melindungi Owa Jawa**

Owa Jawa sudah dilindungi sejak tahun 1924 Kappeler, (2004) seperti yang dikutip Anton Rio (2010). Pemerintah RI melindungi Owa Jawa ini oleh Undang undang no.5 tahun 1990, SK Menteri Kehutanan No. 301/ kpts-II /1991 dan SK Menteri Kehutanan No 882/ kpts-II / 1992, dengan hukuman pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan denda paling banyak Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah), bagi mereka yang memburu atau memelihara tanpa izin. Serta diperkuat oleh PP Nomor 7 tahun 1999 Tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan Dan Satwa. Menurut PP Nomor 7 tahun 1999, suatu jenis tumbuhan dan satwa wajib ditetapkan dalam golongan yang dilindungi. Salah satunya adalah Satwa primata Owa Jawa.

## **2.8. Anak**

Anak-anak adalah manusia yang masih kecil dalam sebuah keluarga. Anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan. Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi usia 0-1 tahun sampai dengan remaja 11-18 tahun. Pada anak terdapat rentang perubahan pertumbuhan dan perkembangan yaitu rentang cepat dan lambat. Dalam proses perkembangannya anak memiliki ciri fisik, kognitif, konsep diri, pola koping dan perilaku sosial.

Ada beberapa tolak ukur keberhasilan yang cukup penting dan mendasar dalam perkembangan anak yaitu :

1. Anak anak mampu menjalin kerja sama dan kesetiaan persahabatan yang positif dengan teman sebayanya.
2. Anak anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial atau pertemanan baru.

3. Anak-anak mampu mengidentifikasi peranan penting dirinya, baik di dalam keluarga, sekolah maupun kalangan teman-teman sebayanya.

Dapat disimpulkan dari pembahasan di atas bahwa anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan dari lingkungan. Anak merupakan individu yang rentan karena perkembangan kompleks yang terjadi di setiap tahap masa kanak-kanak dan masa remaja. Lebih jauh, anak juga secara fisiologis lebih rentan dibandingkan orang dewasa, dan memiliki pengalaman yang terbatas, yang mempengaruhi pemahaman dan persepsi anak.



Gambar 2.20 Anak-Anak

## 2.9. Teori Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual atau lebih dikenal di kalangan civitas akademik di Indonesia dengan singkatan DKV pada dasarnya merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan.

Proses komunikasi disini melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar baik itu berupa foto, diagram dan lain-lain serta warna selain penggunaan teks sehingga akan menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya.

## **2.10. Prinsip Desain Komunikasi Visual**

Prinsip-prinsip desain komunikasi visual adalah suatu indikator desain untuk mengukur apakah desain yang dibuat baik atau jelek. Prinsip-prinsip desain komunikasi visual terdiri dari :

1. **Fungsional** : Pelaksanaan komunikasi yang menimbulkan efek pada komunikasi dengan tujuan komunikator (Onong, 1989;148). Artinya media yang digunakan sesuai dengan tujuan dan fungsinya.
2. **Komunikatif** : Sikap memahami pada diri seseorang ketika itu menerima suatu pesan yang mengandung ide, informasi, opini, kepercayaan, perasaan atau lain-lainnya dari orang lain (Onong, 1989;66). Artinya media yang digunakan dapat dipahami dan dimengerti oleh khalayak orang banyak.
3. **Informatif** : Sifat mengandung penerangan pada pesan yang dikomunikasikan seseorang kepada orang lain (Onong, 1989;179). Artinya media yang digunakan dapat menjelaskan isi pesan pada media.
4. **Ergonomis** : Penempatan unsur-unsur seni sesuai pada tempat dan proporsinya sehingga tidak mengganggu penglihatan (Poerwadarminta, 2000;264). Artinya media yang digunakan dapat memberikan kenyamanan pembaca.
5. **Estetis** : Mengandung nilai-nilai keindahan sebagai daya tarik (Poerwadarminta, 2000;265). Artinya media yang digunakan mempunyai kenikmatan tersendiri.
6. **Sederhana** : Penyampaian yang tidak terlalu rumit, singkat, padat, dan jelas (Poerwadarminta, 2000;888). Artinya isi pesan dari media singkat dan jelas.
7. **Surprise** : Mampu memberikan suatu kejutan dimana pesan yang disampaikan tidak ada sebelumnya sehingga terasa berbeda (Poerwadarminta, 2000;890). Artinya media digunakan mempunyai penampilan, tersendiri dari media sebelumnya.
8. **Etis** : Masuk akal dan dapat dipertanggungjawabkan (Poerwadarminta, 2000;266). Artinya media yang digunakan kebenarannya benar-benar ada.
9. **Ekonomis** : Hemat dan mempunyai nilai jual (Poerwadarminta, 2000;263). Artinya media yang dibuat tidak boros.

10. Kreatif : Usaha penciptaan ide gagasan yang lebih baru dan inovatif sehingga penampilan sedikit berbeda (Poerwadarminta, 2000;530). Artinya media yang dibuat selalu baru dari media yang lain.

### **2.10.1. Aspek Teknis Perwujudan/*Lay Out***

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang cerdas dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat. Prinsip-prinsip tersebut ialah:

#### **2.10.1.1. Keseimbangan**

Prinsip berdasar dari komposisi yang mudah diidentifikasi dan terlihat jelas adalah keseimbangan. Bila anda melihat sebuah benda dengan berat yang sama diletakan pada jarak yang sama di atas sebuah sumbu maka akan terlihat kedua belah sisi dari garis akan terlihat sama. Namun bisa saja kedua benda yang seolah-olah sama secara optis sama namun memiliki massa berbeda akan terlihat tidak seimbang apabila diletakan pada timbangan dengan sebuah titik ditengahnya. Keseimbangan memberikan kesan keteraturan.

#### **2.10.1.2. Proporsi**

Proporsi adalah perbandingan antara satu bagian objek lain atau dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan objek lain yang telah diketahui sebelumnya. Misalnya, ukuran gambar yang serasi untuk *newsletter* jelas kurang proporsionalnya untuk baliho.

### **2.10.1.3. Skala**

Skala merupakan ukuran relatif dari suatu objek yang akan terlihat setelah dibandingkan dengan objek yang lainnya. Penggunaan skala dapat menciptakan keserasian dan kesatuan objek dalam desain. Skala biasanya dinyatakan dalam ukuran panjang dan lebar. Elemen-elemen yang digunakan memiliki hubungan dalam skala secara konsisten. Penerapan skala dengan peralatan komputer lebih mudah dilakukan, yaitu dengan memberikan garis Bantu (*grid*). Objek maupun badan manusia dapat juga digunakan untuk skala, misalnya kaki depan, hasta dan lain-lain.

### **2.10.1.4. Irama dan Ritme**

Ritme (*Rhythm*) biasanya terkain dengan kesan gerak yang ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Didalam pengulangannya desainer dapat memberikan akses untuk penekanan tertentu, ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama dapat sederhana, namun dapat juga sangat kompleks. Gradasi merupakan jenis irama yang sering digunakan dengan melakukan perubahan secara bertahap terhadap elemen, baik dari segi warna, ukuran, atau nilai yang diberikan bersamaan dengan pengulangan yang dilakukan.

## **2.11. Teori dan Tujuan Kampanye Sosial**

### **2.11.1. Teori Kampanye Sosial**

Kampanye menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti suatu gerakan (tindakan) serentak (untuk melawan, mengadakan aksi). Sedangkan sosial adalah semua hal yang berkenaan dengan masyarakat. Jadi kampanye sosial, merupakan suatu gerakan yang dilakukan untuk mengubah perilaku sesuatu yang berkenaan dengan kelompok masyarakat agar menuju ke arah tertentu sesuai dengan gerakan yang dilaksanakan oleh pembuat kampanye.

### 2.11.2. Tujuan Kampanye Sosial

Tujuan menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu”. Dan agar masyarakat lebih menanggapi keberadaan suatu pesan yang disampaikan melalui kampanye, maka dalam pembuatan kampanye harus memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- Mengubah pola pikir masyarakat
- Mencapai tujuan dengan menggugah kesadaran dan pendapat masyarakat pada isu tertentu
- Pengembangan usaha dengan membujuk khalayak membeli produk yang dipasarkan
- Membangun citra positif

### 2.12. Teori Media

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis.

Menurut pengertiannya, media dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. *Above The Line Media* Jenis-jenis iklan yang disebarakan melalui sarana media komunikasi massa. Misalnya surat kabar, majalah, iklan radio, dan televisi. Dan pada umumnya, biro iklan bersangkutan mendapatkan komisi atau bayaran dari pemasangan iklan tersebut (Nuradidkk, 1996 ; 3), Contohnya: web banner, poster, dan iklan TV.
- b. *Below The Line Media* Yaitu kegiatan yang tidak melibatkan pemasangan iklan, di mediakomunikasi massa dan tidak memberikan komisi kepada perusahaan iklan. Pada umumnya kegiatan periklanan lini bawah ini bersifat penjualan promosi, yaitu kegiatan pemasaran yang dilakukan di tempat penjualan (Nuradi dkk, 1996 ; 3). Contohnya: stiker, t-shirt, flyer, buku komik, mug, kartu pos dan katalog.

### 2.13. Teori Tipografi

Tipografi dalam desain grafis lebih dikenal satu elemen yang sangat krusial dan juga merupakan elemen yang paling sering dipakai untuk melengkapi suatu desain. Yang biasa digunakan pada desain poster, desain suatu produk, desain iklan, semua mengandung unsur tipografi. Seperti yang diketahui desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual. Maka dari itu, unsur yang ada di dalamnya juga harus memancarkan informasi yang ingin disampaikan. Hal ini berlaku untuk tipografi. Pemilihan tipografi yang benar membantu menyampaikan informasi yang ingin disampaikan secara tepat.

#### a. *Roman*

Huruf *Roman* pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Contoh huruf jenis font *Times New Roman*.

#### b. *Serif*

Huruf *Serif* memiliki ciri memiliki siripan di ujungnya. Selain membantu keterbacaan, siripan juga memudahkan saat huruf diukir ke batu. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya. Contohnya huruf jenis font *Garamond, Book Antiqua, Bitstream Vera Serif, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souevenir, Super French* dan lain-lain.

#### c. *Egyptian*

Font berjenis *Egyptian* atau populer dengan sebutan *slab serif*, adalah huruf yang memiliki kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

#### **d. Sans Serif**

Huruf *Sans Serif* memiliki ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien. Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional, modern dan kontemporer. Contoh dari huruf jenis Sans Serif misalnya *Arial*, *Futura*, *Avant Garde*, *Bitstream Vera Sans*, dan *Century Gothic*.

#### **e. Script**

*Script* merupakan huruf berupa goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab. Contohnya huruf jenis font *Lucida Handwriting*, *Bradley Hand*, *Edwardian Script*, *Freestyle Script*, dan sebagainya.

#### **f. Miscellaneous**

*Miscellaneous* merupakan huruf pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental. Contohnya huruf jenis font *Windings*, *Webdings*, *Action*.

### **2.14. Teori Ilustrasi**

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Adapun fungsi dari Ilustrasi itu sendiri adalah:

- Menarik perhatian
- Menonjolkan salah satu keistimewaan produk
- Memenangkan persaingan dalam menarik perhatian konsumen

- Mendramatisir suatu pesan
- Merancang minat pembaca keseluruhan pesan
- Menjelaskan suatu pesan
- Menciptakan suatu merek atau menjual slogan yang ditampilkan

### **2.15. Teori Warna**

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Warna merupakan elemen grafik yang sangat kuat dan provokatif. Empat warna (bukan hitam putih) akan meningkatkan efektivitas dan biaya iklan. Dengan demikian, media cetak yang dirancang sesuai dengan warna yang disukai pasar akan memberikan keunggulan bersaing dalam periklanan.