

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL

SOSIALISASI *ANIMAL WELFARE*



TESIS PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister dalam bidang seni,
minat utama Disain Komunikasi Visual.

Dyah Safitri Yuniar

NIM. 1320737411

PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN

PASCA SARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2015

TESIS PENCIPTAAN SENI
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
SOSIALISASI *ANIMAL WELFARE*

Dyah Safitri Yuniar

NIM. 1320737411

Telah dipertahankan pada tanggal 28 Juli 2015

di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama

Penguji Ahli

Drs. Isd. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

Ketua Tim Penilai

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

Yogyakarta,

Direktur,

Prof. Dr. Djohan, M.Si.

NIP. 1961 1217 199403 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 14 Agustus 2015

Yang membuat pernyataan,

Dyah Safitri Yuniar

NIM. 1320737411

VISUAL COMMUNICATION DESIGN SOCIALIZATION ANIMAL WELFARE

Written Project Report Composition and Research Program
Graduate Program of Institute of The Arts Yogyakarta 2015

By : Dyah Safitri Yuniar

ABSTRACT

As a part of visual communication, social campaign is a comprehensive persuasive non-commercial ads towards its group of audience to help visually communicating a distinct problem in society.

Communication Design in domestic animal welfare context brought up within the thesis was based on "five of freedom" principle as the source material on the making of its visual messages. The topic discussed within the thesis also based on the numerous case of cats and dogs torturing and neglect in our society. The ecophenomenology theory, accompanied by Government Law on Animal Welfare become the main theories to support the cause. The supportive theories for the social campaign design are design thinking methods, advertising (Public Service Advertising, persussive approach), AISAS consumer behaviour pattern (attention, Interest, search, action, share) and the principle of creating visual message. The methods of design thinking (which phases consist of empathize, define, ideate, prototype and test) are applied in this study from the data searching, material collecting, main problem framework, defining verbal- visual strategy, each media design process, to the exhibition itself.

The campaign theme is "Voice for Voiceless", and consist of four series of design which are Care series, Love series, Adopt series, and Educate series. Each of the series is a result of compilation from numerous case of animal torture and neglect that often happens in our society. These four series of message are shown The whole social campaign design based on creative common.

Each artwork was made using retro-style visualization which had made a comeback in today's youth, so that the campaign can be expressed in a fluid, entertaining, attractive and fit into today's social media trends. These qualities are hope to encourage people to share the message and make it going viral and spread across the limitation of space.

Keywords: Social Campaign, Animal Welfare, Visual Communication Design, Design Thinking.

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL

SOSIALISASI *ANIMAL WELFARE*

Pertanggungjawaban Tertulis Program Penciptaan dan Pengkajian Seni

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2015

Oleh : Dyah Safitri Yuniar

ABSTRAK

Kampanye sosial, sebagai bagian dari DKV, merupakan seperangkat periklanan non komersial terpadu bersifat persuasif, yang ditujukan kepada target audiens untuk membantu komunikasi visual sebuah permasalahan di masyarakat.

DKV dalam konteks *Animal Welfare* atau kesejahteraan hewan domestik kucing dan anjing yang diangkat dalam tesis ini, berlandaskan prinsip *five of freedom* (lima kebebasan) sebagai patokan materi dalam pembuatan pesan visual. Hal yang melatarbelakangi penciptaan tesis ini karena banyaknya kasus penelantaran dan penyiksaan kucing dan anjing yang terjadi masyarakat. Teori ekofenomeologi, didampingi dengan Peraturan Pemerintah dan Undang-Undang tentang Kesejahteraan Hewan menjadi teori utama untuk mendukung permasalahan. Teori pendukung untuk mendukung penciptaan perancangan kampanye sosial adalah metode *design thinking* (yang terdiri dari fase *emphatize, define, ideate, prototype* dan *test*), periklanan (iklan layanan masyarakat, persuasi) pola perilaku konsumen AISAS (*attention, Interest, search, action, share*) dan prinsip pembuatan pesan visual. Penerapannya mulai dari pencarian data, pengumpulan materi, penjaringan kerangka permasalahan, merumuskan strategi verbal; dan visual, perancangan disain tiap media hingga pameran karya.

Tema kampanye bertajuk *Voice for Voiceless*, dengan empat seri disain. yaitu seri *Care* (perawatan), seri *Love* (kasih sayang), seri *Adopt* (Adopsi), Seri *Educate* (edukasi). Empat seri pesan tersebut dimuat dalam bauran media yang terdiri dari media *conventional* dan media *unconventional* berbasis *creative common*.

Trend disain yang terbuka pada berbagai gaya, termasuk penggunaan gaya-gaya lama diharapkan digemari kalangan muda, agar sebuah pesan sosial tidak membosankan, kaku, menghibur, memikat audiens media sosial, sehingga mampu membuat orang men-*share* pesan ini secara viral dan menyebar melintasi batas ruang.

Kata Kunci : Kampanye Sosial, Kesejahteraan Satwa, DKV, *Design Thinking*.

KATA PENGANTAR

Penciptaan Tesis ini adalah bentuk syukur saya atas karunia Tuhan Yang Maha Besar, atas segala alam dan isinya yang begitu sempurna. Diciptakannya makhluk hidup untuk saling mengimbangi dalam sebuah ekosistem sesuai hukum alam. Anjing dan kucing menjadi cobaan bagi manusia abad ini untuk berfikir, bagaimana manusia telah memperlakukan makhluk hidup lainnya di tengah kerusakan alam yang sedang berlangsung.

Karya Disain Komunikasi Visual Sosialisasi *Animal Welfare* ini didedikasikan bagi siapa saja, seluruh orang yang berupaya membangun rasa empatinya, terhadap anjing dan kucing atas perlakuan semena-mena manusia kepada mereka.

Ucapan Terima Kasih saya kepada seluruh pihak yang membantu proses penyusunan tesis ini:

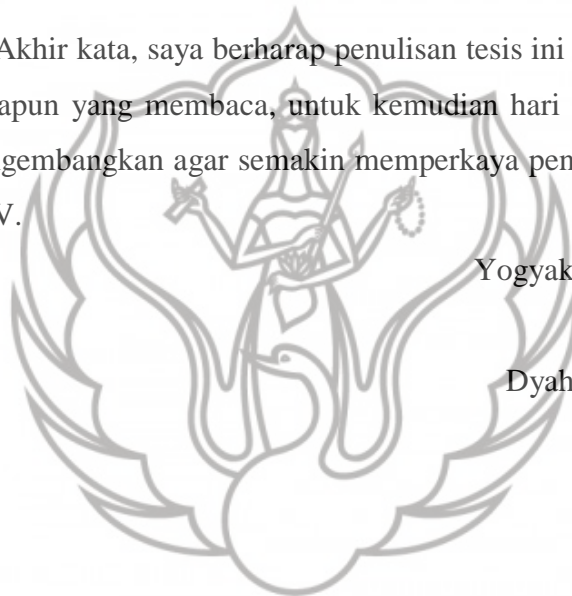
1. Partner hidup saya, Hery Siswanto, atas dukungan penuh dan kesabarannya selama masa studi saya.
2. Keluarga tercinta (Mamah, Riris, Adit, Dila, Bapak dan Ibu)
3. Dosen Pembimbing, Drs. Isd. Sumbo Tinarbuko, M.Sn
4. Dewan Penguji, Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. dan Dr. Rina Martiana, M.Hum.
5. Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta Prof. Dr. Djohan, M.Si.
6. Dosen-dosen DKV yang telah membagi ilmu, Drs. Umar Hadi, Drs. Hartono Karnadi.
7. Dosen-dosen Pasca Sarjana ISI Yogyakarta
8. Teman-teman DKV Pasca Sarjana 2013 (Nian, Bridh, Xin-xin, Sony, Dhani, Mas Fany, Mbak Ima, Tya, Adam, Mbak Astri, Sherly)
9. Teman-teman yang menularkan kecintaan pada kucing, Hasti, Upit, Angel, Rumi dan Ari.
10. Seluruh rekan dosen dan Civitas Akademika MSD Yogyakarta

11. Rasa Hormat dan salut saya untuk seluruh penulis buku yang telah saya baca dan saya serap ilmunya untuk kepentingan penulisan tesis saya.
12. Narsumber saya, Drh. Nurma, Drh. Tri Utami, Founder Garda Satwa Indonesia Guntur Romli, Maya, Shinta, Bagas, dan teman-teman pemilik hewan peliharaan yang turut berfoto untuk karya saya.
13. Mimi dan Mochi, anak-anak kaki empat saya lainnya yang menginspirasi saya dalam pembuatan karya ini.

Akhir kata, saya berharap penulisan tesis ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca, untuk kemudian hari menyempurnakan dan mengembangkan agar semakin memperkaya penelitian dan penciptaan DKV.

Yogyakarta, Agustus 2015

Dyah Safitri Yuniar



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	11
C. Orisinalitas	12
D. Tujuan	15
E. Manfaat	16
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan	17
B. Landasan Penciptaan	27
1. Ekofenomenologi	27
2. Iklan Layanan Masyarakat	44
3. Metode <i>Design Thinking</i>	46
4. Teori AISAS	56
5. Teori Desain Komunikasi Visual	55
C. Konsep Perwujudan/Penggarapan	57
III. METODE/PROSES PENCIPTAAN	
A. Triadik Desain Komunikasi Visual	64
B. Metode Penciptaan	67
1. <i>Emphatize</i>	70
a. Observasi Atau Pengamatan	70
b. Melibatkan Diri dan Berinteraksi	74
c. Kuisisioner	71
d. <i>Watch and Listen</i>	77
2. <i>Define</i>	78
a. Analisis 5W+1H	78
b. Segmentasi Khalayak Sasaran	81
c. Kerangka Permasalahan	84

3. <i>Ideate</i>	88
a. Strategi Media	90
b. Strategi Kreatif	98
1. Aspek Verbal.....	101
2. Aspek Visual	102
- Logo	102
- Gaya Disain Retro.....	104
- Konsep Ilustrasi	109
- Konsep Pemilihan Tipografi	110
- Konsep Warna	114
- Tekstur	115
4. <i>Prototype</i>	117
5. <i>Test</i>	118
IV. ULASAN/PEMBAHASAN KARYA	
A. Logo	120
B. Media Utama	130
C. Media Pendukung	131
1. Seri <i>Love</i>	
- Kolase Foto	131
- Kampung Kucing Kampung	132
2. Seri <i>Care</i>	
- Poster <i>Five of freedom</i>	135
- Versi Brosur	137
- <i>Street feeding</i>	138
3. Seri <i>Adopt</i>	
- Poster Adopsi	140
- Adopsi Kucing	141
- Ambient Media	142
4. Seri <i>Educate</i>	
- Sterilisasi	144
- Berhenti Buang Kucing	146
- Sepiring Kekejaman	148
- Iklan Majalah Anjing Hilang	149
- Flyer penelantaran anjing	150
5. <i>Merchandise</i>	151

V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	157
B. Saran-saran	160
DAFTAR SUMBER ACUAN.....	162
LAMPIRAN	166



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penyiksaan anjing	8
Gambar 2. Media Kampanye AFJ dalam unjuk rasa	15
Gambar 3. Display pada pameran Posteraksi	51
Gambar 4. <i>The Design Thinking Process</i>	52
Gambar 5. Skema Model AISAS	59
Gambar 6. Pola Triadik DKV	66
Gambar 7. Ringkasan Proses <i>Design Thinking</i>	68
Gambar 8. Skema perancangan dengan metode <i>design thinking</i>	69
Gambar 9. Berbagai foto dari organisasi penggiat <i>Animal Welfare</i> Di Indonesia	72
Gambar 10. Kucing Scarlett dan anak-anaknya	73
Gambar 11. Seekor anjing menunggu makam pemilik yang telah Meninggal	74
Gambar 12. Observasi	74
Gambar 13. Salah satu narasumber, drh. Nurma	75
Gambar 14. Bertemu Sinta, <i>Rescuer</i> mandiri dan relawan satwa.....	75
Gambar 15. <i>Unpacking</i> , atau membongkar informasi	77
Gambar 16. Segmentasi khalayak sasaran	82
Gambar 17. <i>Mindmapping</i> aliran-aliran ide	89
Gambar 18. Proses penjabaran strategi pesan, media dan kreatif	89
Gambar 19. Referensi logo berbagai organisasi pecinta satwa	103
Gambar 20. Penjaringan ide logo untuk kampanye sosial	103
Gambar 21. Iklan di Era 1950an	107
Gambar 22. Referensi gaya disain, Fashion Retro diminati kembali	108

Gambar 23. Disain promosi resto di Yogyakarta bergaya Art Deco	108
Gambar 24. Furnitur lama yang direstorasi kembali milik Jovince	108
Gambar 25. Contoh penjaringan ide ilustrasi	110
Gambar 26. Pilihan tipografi kategori <i>Text Typeface</i>	113
Gambar 27. Pilihan Tipografi <i>Display Typeface</i>	114
Gambar 28. Warna tema yang mendominasi perancangan kampanye Sosial	115
Gambar 29. Palet warna retro	116
Gambar 30. Tekstur pendukung kesan retro	117
Gambar 31. Studi visual	121
Gambar 32. Studi Tipografi	122
Gambar 33. Layout komprehensif logo	122
Gambar 34. Alternatif 1	123
Gambar 35. Alternatif 2	123
Gambar 36. Disain terpilih	124
Gambar 38. Konfigurasi logo terpilih dalam pengukuran <i>grid system</i>	125
Gambar 39. Perbesaran skalatis disain logo	125
Gambar 40. Positif –diapostif logo	126
Gambar 41. Penggunaan logo yang dikehendaki (<i>correct use</i>)	126
Gambar 42. Penggunaan logo yang tidak dapat diterima	127
Gambar 43. Skema warna yang digunakan dalam aplikasi logo	127
Gambar 44. Aplikasi pada amplop dan kartu nama	128
Gambar 45. Aplikasi pada media <i>notepad</i> dan id card	128
Gambar 46. Aplikasi logo pada kertas surat dan CD	129
Gambar 47. Cover buku pedoman sistem identitas	129

Gambar 48. Tampilan facebook	130
Gambar 49. Tampilan instagram pada layar telepon genggam	131
Gambar 50. Kolase foto pemilik hewan dan hewan kesayangannya	132
Gambar 51. Sketsa kampung kucing kampung	134
Gambar 52. Teks yang disertakan sebagai informasi dan persuasi	135
Gambar 53. Poster <i>Five of Freedom</i>	136
Gambar 54. Versi brosur	137
Gambar 55. Poster <i>Streetfeeding</i>	139
Gambar 56. Poster adopsi	140
Gambar 57. Flyer Adopsi kucing	142
Gambar 58. Disain <i>Ambient Media</i>	143
Gambar 59. <i>Placement media</i> , menyorot area parkir sekolah Kampus dan tempat umum	144
Gambar 60. <i>Flyer</i> overpopulasi	145
Gambar 61. Versi poster tema sterilisasi	146
Gambar 62. Poster berhenti buang kucing	147
Gambar 63. Poster sepiring kekejaman	148
Gambar 64. Iklan majalah	149
Gambar 65. <i>Flyer</i> Pelanggaran Kesejahteraan Hewan	150
Gambar 66. <i>Merchandise</i>	152
Gambar 67. Empat buah disain mug	153
Gambar 68. Dua buah disain sticker	153
Gambar 69. Tiga buah disain kaos.....	154
Gambar 70. Disain kartu pos	155

DAFTAR LAMPIRAN

Display karya pameran.....	166
Beberapa karya yang dipamerkan	166
Beberapa karya yang dipamerkan	167
Prototype yang dipamerkan	167
Pengunjung mengamati karya pameran	168
Berfoto bersama pembimbing dan penguji	169
<i>Merchandise</i>	169
Karya yang diwujudkan dalam bentuk cetak	170
Seri <i>Adopt</i>	170
Kuisisioner	171



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia dan hewan sejatinya diciptakan untuk hidup berdampingan di bumi ini selaras dengan alam dan seisinya. Cerita kasih sayang terhadap hewan sudah diteladankan sejak dari dahulu kala, bahkan tertulis dalam kitab-kitab suci Agama. Kisah pelacur yang masuk surga karena memberi minum seekor anjing yang kehausan, atau Kisah Nabi Muhammad yang sangat menyayangi Mueza, kucing peliharannya menjadi contoh bahwa dalam agama mengajarkan kasih sayang terhadap makhluk ciptaan Tuhan.

Sebagai spesies yang unggul manusia mampu bertahan sejak jaman prasejarah, berkompetisi dengan spesies lainnya untuk bertahan hidup (*survive*). Fisik dan kemampuan otak meliputi kecerdasan, berkembang luar biasa hingga bisa dikatakan, manusialah yang kini menguasai bumi. Sebagai makhluk berakal, manusia menjadi makhluk dominan (*superior*), kuat, bahkan hewan besar seperti gajah, harimau yang buas pun takluk didepan moncong senjata api yang diciptakan manusia. Manusia telah lama menggunakan seluruh alam dan seisinya untuk kebutuhan dan kepuasan hidupnya. Untuk dikonsumsi, diperdagangkan (menurut Interpol, seperti yang dikutip dari suarasatwanews.com, perdagangan satwa liar menempati urutan dua tertinggi di dunia setelah narkoba pada urutan pertama dan ketiga adalah perdagangan senjata), atau diburu sebagai hobi.

Dalam beberapa puluh tahun kedepan, masyarakat dunia akan kehilangan banyak spesies hewan apabila hal ini dibiarkan terus-menerus. Organisasi pecinta dan perlindungan satwa seperti WWF, PETA, *Centre of Orangutan Protection*, *Jakarta Aid Animal Network*, dan banyak organisasi serupa diseluruh dunia berupaya menyuarakan dan beraksi untuk melindungi satwa liar.

Peter Singer seorang filsuf moral Australia mengungkapkan pandangannya tentang hal ini. Kemampuan berakal budi seringkali digunakan sebagai pembenaran manusia untuk menjadi penguasa alam. Akal menjadikan manusia sebagai spesies terpilih yang dalam etika lingkungan dikenal sebagai diskriminasi berdasarkan spesies, yakni spesiesisme (2001:88).

Berkembangnya peradaban manusia tidak berbanding lurus dengan kebijakannya masyarakat dalam memahami keseimbangan alam. Manusia mengklaim bahwa alam adalah benda mati, sebatas properti guna mendirikan peradaban manusia.

Manusia modern menganggap dirinya spesies tertinggi di alam. Pada abad pertengahan, ia menguasai alam atas validasi kitab suci. Pada abad pencerahan, rasio yang ia jadikan validasinya untuk menguasai alam. Transisi menuju era pencerahan diiringi dengan revolusi industri. Kebebasan baru dirasakan oleh peradaban manusia modern. Hal ini memungkinkan adanya eksplorasi ranah-ranah teknologi baru. Perkembangan ini berimbas langsung pada pola hidup manusia. Munculnya mesin produksi sebagai inovasi menyebabkan manusia merasa kemampuan berteknologi merupakan

keunggulannya sebagai spesies. Eksploitasi terhadap alam berakar dari asumsi antroposentrik, bahwa alam merupakan sumber pemuas segala kebutuhan manusia. (Dewi, 2015: 5)

Kecenderungan antroposentrik juga coba dijelaskan James Lovelock. Ia berargumen, manusia modern masih mewarisi residu pola pikir purba yang ingin berkuasa dan mengutamakan kepuasan anggota tribalnya semata, dengan demikian tidak peka terhadap kepentingan yang sifatnya lebih besar (2015:2).

Akibat dari cara pandang seperti itu, perilaku membinasakan, menyiksa, dan menguasai makhluk hidup lain termasuk binatang seringkali dianggap wajar. Sayangnya perilaku semacam itu terjadi dalam kehidupan kita sehari-hari. Kasus penganiayaan dan penyiksaan hewan dalam level komunitas masyarakat sering menimpa pada hewan peliharaan (*pet*) seperti anjing dan kucing. Dalam hal ini anjing dan kucing dikategorikan dalam hewan domestik, artinya hewan yang jinak yang dapat hidup berdampingan dengan manusia. Sejarah Mesir mencatat sejak 200SM kucing hidup bersama dengan masyarakat Mesir Kuno sebagai penjaga lumbung gandum. Dalam mitologi Mesir Kuno, kucing dikenal dengan Dewi Bast. Sedangkan anjing merupakan hewan liar pertama yang dijinakkan manusia pada 11.000 sampai 16.000 tahun yang lalu. Sejak saat itu anjing dan manusia memiliki hubungan yang saling menguntungkan. Anjing mendapatkan akses makanan dan manusia memanfaatkannya sebagai penjaga dan menemani perjalanan. Kini anjing dalam kehidupan manusia hidup di tengah keluarga sebagai bagian dari

keluarga. Anjing merupakan hewan cerdas yang memiliki kesetiaan dan loyalitas terhadap pemiliknya. Kucing dan Anjing berkembang menjadi berbagai macam ras, dengan ciri fisik yang berbeda dan digemari manusia sebagai hewan peliharaan.

Menurut drh. Tri Utami, seorang dokter hewan yang di Viva Vet Yogyakarta, hewan dibagi menjadi tiga kategori yaitu hewan ternak (sapi, ayam, babi, kambing), Pet atau kesayangan (anjing, kucing kelinci) dan satwa liar (merupakan jenis dilindungi oleh Undang undang seperti orangutan, gajah, rusa dan sebagainya). “Apabila terjadi pelanggaran, semisal anjing atau kucing dikonsumsi maka sudah bisa dikatakan terjadi penganiayaan hewan”. Tandasnya. (wawancara dengan drh. Tri Utami, Februari, 2015)

Selama praktik sebagai dokter hewan, Tri Utami menemui banyak kasus penelantaran dan penganiayaan hewan domestik. Yang sering terjadi adalah kelalaian pemilik seperti kasus memberi pakan yang tidak sesuai, sakit yang dibarkan hingga akut, hingga pemilik dengan sengaja meninggalkan di klinik miliknya karena alasan bosan atau tidak sanggup merawatnya. Ada pula hewan yang dibawa dalam kondisi luka tembak, luka jerat, siraman air panas, pemukulan, pemotongan kuping dan ekor diluar prosedur medis hingga korban tabrak lari. Kasus seperti ini sangat sering terjadi dan ditimbulkan akibat muncul konflik dengan manusia yang menganggap hewan sebagai hama atau gangguan.

Upaya masyarakat dalam Menciptakan Kesejahteraan dan Perlakuan Etis Terhadap Hewan (*Animal Welfare*)

Beberapa tahun belakangan ini kemudian muncul sekelompok masyarakat yang membentuk kelompok pecinta hewan atas dasar banyaknya kasus yang menimpa kucing dan anjing. Mereka mendirikan *shelter* (penampungan sementara), melakukan *rescue* (penyelamatan), membuat program adopsi (mencarikan rumah atau orang tua asuh bagi anjing dan kucing), mengadakan *talkshow* di radio, penyuluhan di sekolah-sekolah hingga menggalang donasi. Semuanya dilakukan swadaya, dengan melibatkan relawan dari orang-orang yang peduli akan nasib hewan. Mereka berupaya mendidik masyarakat untuk mencintai dan bertanggung jawab terhadap satwa khususnya yang telah dipelihara. Serta menciptakan kondisi lingkungan dan kehidupan yang ramah satwa.

Rescue (penyelamatan) banyak dilakukan dalam berbagai kondisi semisal pemilik sengaja mengurung atau mengikat hewan dalam waktu yang lama, pemilik menyiksa hewan, hewan ditinggalkan dalam rumah kosong, hewan ditemukan terluka maupun hewan yang dalam kondisi terancam jiwanya semisal berada di lapo (penjagalan) anjing. Tak jarang, penganiayaan dilakukan oleh pemilik hewan sendiri. Guntur Romli, pendiri Garda Satwa Indonesia menegaskan bahwa hak asasi satwa harus mendapat perhatian, hak dasarnya berupa makan, minum, kebersihan, kasih sayang, kesehatan, dan tidak boleh ada kekerasan (wawancara, 10 Mei 2015). Contoh penyiksaan

aning dan kucing banyak terjadi, dan semakin banyak pula masyarakat yang tergerak untuk peduli.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Bab XIV – Kejahatan terhadap Kesusilaan Pasal 302 juga menegaskan ancaman hukuman pidana dan denda bagi pelaku penganiayaan terhadap hewan.

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama tiga bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah karena melakukan penganiayaan ringan terhadap hewan:

1. Barang siapa tanpa tujuan yang patut atau secara melampaui batas, dengan sengaja menyakiti atau melukai hewan atau merugikan kesehatannya;
2. Barang siapa tanpa tujuan yang patut atau dengan melampaui batas yang diperlukan untuk mencapai tujuan itu, dengan sengaja tidak memberi makanan yang diperlukan untuk hidup kepada hewan, yang seluruhnya atau sebagian menjadi kepunyaannya dan ada di bawah pengawasannya, atau kepada hewan yang wajib dipeliharanya.

(2) Jika perbuatan itu mengakibatkan sakit lebih dari seminggu, atau cacat atau menderita luka-luka berat lainnya, atau mati, yang bersalah diancam dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan, atau pidana denda paling banyak tiga ratus rupiah, karena penganiayaan hewan.

(3) Jika hewan itu milik yang bersalah, maka hewan itu dapat dirampas.

(4) Percobaan melakukan kejahatan tersebut tidak dipidana.

Tetapi sayangnya, belum ada tindak tegas dari aparat hukum atas kasus penelantaran, penyiksaan dan perlakuan keji terhadap binatang. Sebagai individu dan anggota masyarakat seharusnya punya kepedulian terhadap kesejahteraan hewan (*animal welfare*). Karena persoalan ini tidak hanya menyangkut terluka atau binasanya suatu kelompok hewan tetapi juga berhubungan dengan esensi manusia yang punya akal, pikiran, dan perasaan. Indonesia harus membuktikan sebagai bangsa yang beragama, bermoral dan memiliki nilai-nilai etis serta moral yang tinggi. Manusianya pun harus menjunjung tinggi harkat dan martabatnya sebagai makhluk beradab. Sehingga berbagai tindakan menyimpang seperti penyiksaan terhadap hewan, tidaklah diperkenankan. Hal ini berkaitan pula pada sikap yang akan kita contohkan dan wariskan pada generasi yang akan datang.

Menurut Ratih Andjayani, seorang Psikolog UI, dalam sebuah artikel berjudul *Anak Suka Siksa Binatang Gejala Awal Psikopat* yang dimuat di *Vemale. Com* tanggal 3 Juli 2013. Seringkali, perilaku penyiksaan hewan dipandang hanya tindak kejahatan terhadap hewan sebagai korban. Namun lebih dari itu, perilaku sadis terhadap hewan dapat menjadi gejala awal psikopat yang ditandai memiliki sikap kasar dan suka menyiksa hewan. Oleh karena itu menurutnya, penting menumbuhkan rasa empati anak terhadap binatang. “Binatang itu *basic* untuk menumbuhkan sisi kemanusiaan kita” katanya. Bisa dibayangkan bagaimana kondisi psikologi seseorang yang tega menyaksikan atau mengikutkan anjing pitbull dalam pertarungan sadis dalam arena *dogfighting*.



Gambar 1 Penyiksaan anjing untuk konsumsi merupakan tindakan melanggar hukum.

Sumber gambar : Dian Kristiawan <http://saveindonesiadogs.weebly.com/>

Cara untuk menilai kesejahteraan hewan dikenal dengan konsep “Lima Kebebasan” (*Five of Freedom*) yang dicetuskan oleh Inggris sejak tahun 1992. Defenisi *Animal welfare* atau kesejahteraan satwa adalah suatu keadaan fisik dan psikologi hewan sebagai usaha untuk mengatasi lingkungannya. Berdasarkan UU No.18 tahun 2009 *Animal Welfare* adalah segala urusan yang berhubungan dengan keadaan fisik dan mental hewan menurut ukuran perilaku alami hewan yang perlu diterapkan dan ditegakkan untuk melindungi hewan dari perlakuan setiap orang yang tidak layak terhadap hewan yang dimanfaatkan manusia.

Animal Welfare memiliki tiga aspek penting yaitu : *Welfare Science*, etika dan hukum. *Welfare science* mengukur efek pada hewan dalam situasi dan lingkungan berbeda, dari sudut pandang hewan. *Welfare ethics* mengenai bagaimana manusia sebaiknya memperlakukan hewan. *Welfare law* mengenai bagaimana hukum memperlakukan hewan.

Permasalahan menyangkut kesejahteraan kucing dan anjing sebagai hewan yang hidup berdampingan dengan manusia bisa menjadi cerminan karakter masyarakat Indonesia dalam memandang hubungan manusia berelasi dengan alam semesta dan spesies didalamnya. Cerminan tersebut dapat dilihat dari beberapa hal sebagai berikut:

1. Konstruksi budaya masyarakat Indonesia yang semakin jauh dari kecintaan terhadap kehidupan alam dan spesies yang hidup di dalamnya.
2. Eksploitasi terhadap alam dan isinya berakar dari asumsi antroposentrik, bahwa alam merupakan sumber pemuas segala kebutuhan manusia. Pada kucing dan anjing perilaku ini memunculkan pembiakan hewan yang mengabaikan *animal rights*, perdagangan daging anjing dan adu anjing.
3. Rendahnya sikap humanisme di masyarakat Indonesia. Sikap Humanisme ditunjukkan dengan bersikap baik dan adil bukan hanya kepada sesama manusia melainkan juga kepada alam yang menjadi sumber kehidupan. (Dewi, 2015:6) Yang dimaksud disini juga bersikap baik dan adil kepada hewan sebagai bagian dari alam. Sikap adil itu menunjukkan kebijaksanaan setiap manusia. Hal ini tertuang dalam dasar Negara Indonesia sila kedua yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab.
4. De Geus dalam bukunya *Democracy and Green Political Thought* (London: Routledge, 1994), menegaskan persoalan keseimbangan alam perlu melibatkan kebijakan politis. Kondisi alam yang seimbang dan bersahabat merupakan hak setiap orang. Negara memiliki otoritas mengatur kebutuhan pokok bersama (*collective good*) (2015;143).

Kondisi perlakuan terhadap makhluk hidup yang semena-mena mengharuskan adanya intervensi negara dalam mencapai stabilitas antara manusia dengan alam. Namun seperti yang kita ketahui bersama lemahnya penegakan hukum di Indonesia hampir di segala aspek permasalahan termasuk perlindungan hewan. Aparat tidak mampu menindak tegas pelaku penyiksaan hewan, padahal dalam Undang-Undang tertera sanksi dan humumannya.

5. Belum terciptanya suatu sistem dari dinas terkait penanganan permasalahan hewan untuk mengatasi *overpopulasi*, penyebaran rabies, vaksinasi dan sterilisasi.

Sesungguhnya permasalahan kesejahteraan satwa bukan semata untuk membela hewan kucing dan anjing dan mensejahterakan mereka. Namun merupakan agenda yang lebih luas dan jangka panjang, bagian paling mendasar dan lekat dengan keseharian tentang perilaku menghormati alam dan spesies di dalamnya. Bertindak adil dan bijaksana, bahwa manusia adalah bagian dari ekosistem alam yang saling bergantung. Bukan tidak mungkin, pendidikan mengenai kesejahteraan kucing dan anjing bagi generasi muda saat ini akan menciptakan perubahan bagi alam semesta yang kerusakannya sedang berlangsung.

Animal welfare, adalah kunci bagi manusia menghormati spesies hewan dan *non-human animals* bahwa mereka juga punya kebudayaan, kecerdasan, emosi dan bagian dari ekosistem yang menciptakan keseimbangan alam.

Menurut data kuisioner yang disebarkan (data pada lampiran), responden menyaksikan banyak kasus pelanggaran kesejahteraan hewan dilingkungan tempat tinggalnya. Para responden ini juga ingin mengetahui informasi mengenai *animal welfare*, perawatan, kesehatan dan perlindungan hukum bagi kucing dan anjing. Mereka merasa masih jarang menemui ILM bertema *animal welfare*. Penciptaan ini, akan mengisi kekosongan kampanye *animal welfare* di Indonesia khususnya di Yogyakarta dengan memperhatikan materi yang dibutuhkan oleh target audiens.

Gerakan dalam masyarakat untuk peduli terhadap permasalahan kesejahteraan hewan perlu ditumbuhkan. Melalui serangkaian kampanye sosial, diharapkan masyarakat dan komunitas dengan kepedulian yang sama akan mempunyai *power* untuk merubah lingkungannya menjadi lebih baik tanpa menunggu campur tangan dari pemerintah. Banyaknya kelompok masyarakat yang bersatu, dengan berbagai isu yang mereka suarakan merupakan suatu bentuk perwujudan bahwa masyarakat bisa lebih berdaya dari negaranya.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Adapun rumusan ide penciptaan adalah bagaimana merancang komunikasi visual sosialisasi *animal welfare*?

C. Keaslian / Orisinalitas

Orisinalitas adalah proses kreatif yang melibatkan tahapan untuk menghindari peniruan/penjiplakan karya. Berdasarkan subjek/tema yang diangkat, *animal welfare* terkait kesejahteraan hewan domestik belum pernah ditemui oleh penulis dijadikan sebuah perancangan tesis. Berikut ini referensi penulisan ilmiah berupa skripsi bertema *animal welfare* dan tesis bertema kampanye kepedulian.

Skripsi mengenai Animal welfare yang pernah ditulis sebagai berikut :

1. Judul : Animal Welfare di Jawa Timur: Model Pendidikan Kesejahteraan Binatang Di Jawa Timur.

Penulis : Kellie Joan Eccleston (*Aasutralian Consortium For In-Country Indonesian Studies* Angkatan ke-28) Fakultas Sosial dan ilmu Politik Universitas Muhamadiyah Malang, Juni 2009.

Skripsi ini membahas kesejahteraan binatang di Indonesia, khususnya Jawa Timur. Penulis berasumsi bahwa di negara berkembang kesejahteraan binatang dilupakan karena belum ada kesejahteraan bagi semua manusia dan kesejahteraan manusia tersebut dianggap hal yang lebih penting. Kellie Joan Eccleston menginvestigasi bagaimana gerakan kesejahteraan binatang berkembang di Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mewawancarai sejumlah responden mengenai pandangan mereka tentang prinsip-prinsip dasar dalam kesejahteraan binatang. Kesimpulan dari penelitian ini kepedulian masyarakat Jawa Timur terhadap perlakuan

hewan yang baik sudah cukup, hanya mereka tidak mempunyai pengetahuan dan keahlian untuk memberi binatang kualitas hidup yang maksimal.

2. Judul : Kampanye Sosial Keberadaan Hutan Kota Di Jakarta.

Oleh : Tunjung Riyadi

Tesis ini merancang kampanye kepedulian masyarakat Jakarta akan keberadaan hutan kota sebagai ruang terbuka hijau. Melalui metode perancangan komunikasi visual yang digunakan melalui tahapan observasi, analisa pemetaan masalah, sintesa berupa realisasi konsep disain yang diimplementasikan dengan didukung teori-teori terkait diantaranya komunikasi, semiotika dan gestalt. Hasilnya berupa iklan layanan masyarakat seperti iklan televisi, maskot, logo kampanye, dan *fan page* media sosial.

Skripsi berjudul *Animal Welfare di Jawa Timur: Model Pendidikan Kesejahteraan Binatang Di Jawa Timur*. Memiliki kesamaan tema namun dengan sampel yang berbeda yaitu masyarakat Surabaya. Skripsi ini mengukur sejauh mana pendidikan kesejahteraan hewan dipahami masyarakat. Namun tidak spesifik menyoal pendidikan kesejahteraan hewan dalam kategori apa. Sedangkan Tesis mengenai *Kampanye Sosial Keberadaan Hutan Kota Di Jakarta*. Mempunyai misi yang sama yaitu menumbuhkan kepedulian masyarakat akan sebuah fenomena yang terjadi, dalam hal ini minimnya ruang terbuka hijau. Kampanye menghasilkan berbagai media yang saling

melengkapi untuk kepentingan penyampaian pesan. Perbedaan dengan perancangan yang akan dilakukan terletak pada landasan teori, metode penciptaan dan konsep kreatif.

3. Ditambahkan pula, sebagai referensi kampanye sosial mengenai kesejahteraan hewan domestik yang pernah dibuat oleh organisasi peduli satwa di Indonesia.

Kampanye mengenai isu kesejahteraan hewan dari berbagai Organisasi berusaha dikumpulkan, agar diketahui topik mana saja yang pernah berusaha dikomunikasikan kepada masyarakat. Dalam hal ini mengambil contoh poster dari Animal Friends Jogja. Disain media kampanye organisasi satwa ini kebanyakan bersifat propaganda. Sering tanpa dijumpai narasi deskriptif. Hal ini menjadi kelemahan pesan apabila target *audience* kurang memahami maksud pesan tersebut. Selain itu kurangnya media yang mengandung pesan yang berisi informasi dan edukasi mengenai *animal welfare*. Sebagai organisasi satwa yang banyak mengadakan penyuluhan ke berbagai lapisan masyarakat, sebetulnya mereka membutuhkan banyak strategi komunikasi baik secara visual dan verbal. Misalnya media yang ditujukan untuk anak SD dan TK tentu berbeda dengan media yang ditujukan untuk pelajar tingkat menengah dan mahasiswa.



Gambar 2 Media kampanye AFJ yang digunakan dalam unjuk rasa
ket : (atas) Secara disain grafis dan komunikasi masih sangat sederhana.
(bawah) Penggunaan fotografi mendominasi disain yang pernah ada
sumber: Dokumentasi AFJ, fotografer : Dian Krisnawan

D. Tujuan

Merancang media komunikasi visual dalam mensosialisasikan *animal welfare* kepada kaum muda di Yogyakarta berdasarkan prinsip *five of freedom*.

E. Manfaat

Sedangkan manfaat perancangan sebagai berikut:

Manfaat secara teoritis:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu DKV khususnya dalam penerapan teknik persuasi dalam perancangan kampanye sosial dengan penggunaan berbagai teori dan metode.
2. Sebagai tambahan referensi bagi disainer grafis dalam penggunaan berbagai teori baik DKV maupun NonDKV yang mampu membantu pemecahan masalah komunikasi visual yang didukung metode perancangan yang tepat.

Manfaat praktis :

Jika tujuan tercapai, perancangan ini akan memberi manfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

1. Bagi diri sendiri atau personal, perancangan ini bermanfaat untuk memahami permasalahan kesejahteraan satwa anjing dan kucing melalui teori utama dan pendamping. Selain itu penulis dapat menerapkan Metode *Design Thinking* ke dalam sebuah Penciptaan DKV.
2. Bagi masyarakat luas, karya ini sebagai rujukan akan informasi mengenai kesejahteraan satwa domestic yang masih minim.
3. Selain itu, para pecinta hewan, aktivis, relawan dan pemilik organisasi pecinta hewan dapat menggunakannya untuk menunjang kebutuhan kampanye kesejahteraan hewan kepada masyarakat.