

# PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGENAI HEWAN DILINDUNGI DI INDONESIA

Lukas Unedo Tateasari<sup>1</sup>, Arry Mustikawan<sup>2</sup> dan Sri Soedewi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terisan  
Buah Batu-Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

[lukasimbong@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:lukasimbong@student.telkomuniversity.ac.id),<sup>2</sup> [arrysoe@telkomuniversity.ac.id](mailto:arrysoe@telkomuniversity.ac.id),<sup>3</sup>

[srisoedewi@telkomuniversity.ac.id](mailto:srisoedewi@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak :** Indonesia memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi, namun ancaman terhadap spesies endemik yang dilindungi terus meningkat akibat perburuan, perdagangan ilegal, dan deforestasi. Rendahnya kesadaran masyarakat, terutama terhadap spesies yang kurang dikenal, menyebabkan minimnya dukungan terhadap upaya konservasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) interaktif pada situs web yang berfungsi sebagai media informatif tentang hewan dilindungi di Indonesia. Metode yang digunakan adalah pendekatan campuran, melalui wawancara, observasi langsung terhadap praktisi konservasi, dan kajian pustaka. Analisis data dilakukan menggunakan analisis Deskriptif dan analisis matriks perbandingan. Situs ini dirancang dengan menggabungkan elemen multimedia seperti infografis, visualisasi data, dan animasi agar dapat menarik minat, terutama dari generasi muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain interaktif mampu meningkatkan empati dan keterlibatan pengguna dalam isu konservasi. Dengan pendekatan visual yang kuat dan pengalaman pengguna yang menyentuh secara emosional, situs ini diharapkan menjadi sarana edukasi digital yang efektif untuk membangun kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap pelestarian satwa endemik Indonesia.

Kata Kunci : Konservasi, Situs Web, Kesadaran Publik

**Abstract (11 pt):** *Indonesia possesses a high level of biodiversity, yet threats to its protected endemic species continue to increase due to poaching, illegal trade, and deforestation. The low level of public awareness—especially toward lesser-known species—has resulted in minimal support for conservation efforts. This study aims to design an interactive user interface and user experience (UI/UX) for a website that serves as an informative platform about protected animals in Indonesia. The research uses a mixed-method approach through interviews, direct observation of conservation practitioners, and literature review. Data analysis is conducted using descriptive analysis and comparative matrix analysis. The website integrates*

*multimedia elements such as infographics, data visualizations, and animations to attract interest, particularly from younger generations. The research findings indicate that interactive design can enhance empathy and user engagement with conservation issues. With a strong visual approach and emotionally engaging user experience, this website is expected to serve as an effective digital educational tool to raise awareness and foster public concern for the preservation of Indonesia's endemic wildlife.*

**Keywords:** Conservation, website, Public Awareness

## **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara megabiodiversitas yang memiliki sekitar 17% spesies satwa dunia, meskipun hanya mencakup 1,3% luas daratan global (Sumaryanto, 2021). Kekayaan hayati ini berkontribusi besar terhadap ekosistem, ketahanan pangan, dan ekonomi masyarakat. Namun, Indonesia juga menghadapi ancaman serius berupa penurunan keanekaragaman hayati dan tingkat kepunahan yang tinggi, berada di peringkat keenam dunia dalam hal hilangnya biodiversitas (National Geographic Indonesia, 2019). Berdasarkan data IUCN (2024), 28,1% dari 863 satwa endemik di Indonesia berada dalam kondisi memprihatinkan.

Perdagangan ilegal menjadi penyebab utama kepunahan satwa, dengan nilai ekonomi mencapai Rp 9 triliun per tahun (Perkumpulan SKALA & KLHK, 2016). Rendahnya kesadaran publik turut memperparah kondisi ini, sebagaimana ditunjukkan oleh kasus peliharaan satwa dilindungi oleh masyarakat tanpa pengetahuan hukum (Noviantama, 2024). Tren peliharaan hewan eksotis juga menjadi simbol gaya hidup yang mengabaikan aspek legalitas dan konservasi (Darajah, 2022).

Generasi muda Indonesia memiliki kepedulian tinggi terhadap isu lingkungan, namun masih minim tindakan nyata (Faunalytics, 2024). Diperlukan media edukatif yang mampu menginspirasi dan memfasilitasi keterlibatan aktif mereka dalam pelestarian satwa. Website interaktif dipilih karena memiliki aksesibilitas tinggi, fleksibilitas konten, serta mampu

mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi (Misni & Basir, 2022). Website juga berperan sentral dalam kampanye digital, mewakili identitas dan nilai organisasi secara menyeluruh. Dibandingkan media lain, website unggul dalam kendali konten, tampilan visual, dan pengalaman pengguna. Dengan optimasi SEO, analitik, dan fitur interaktif, website efektif menjangkau audiens luas dan membangun kepercayaan (Eclick Software Solutions, 2024).

## **METODE PENELITIAN**

### **Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, serta studi literatur guna memperoleh wawasan mendalam untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna pada media digital interaktif mengenai satwa dilindungi.

Observasi dilakukan secara non-partisipatif di lokasi yang relevan, seperti kebun binatang, untuk mengamati visualisasi informasi dan jenis satwa yang ditampilkan.

Wawancara bersifat semi-terstruktur dan ditujukan kepada petugas konservasi serta pecinta hewan guna menggali perspektif langsung mengenai tantangan edukasi dan media konservasi yang efektif.

Kuesioner disebarakan kepada generasi muda (usia 20–28 tahun) untuk mengetahui pengetahuan, kesadaran, dan preferensi mereka terhadap media digital bertema konservasi.

Studi literatur dilakukan melalui sumber kredibel seperti jurnal ilmiah, laporan BBKSDA, dokumen NGO, serta data digital relevan yang mendukung perancangan berbasis data.

Analisis data dilakukan melalui dua pendekatan. Pertama, analisis deskriptif digunakan untuk mengolah dan menyajikan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner. Untuk menggambarkan kondisi kesadaran masyarakat dan penyebaran informasi konservasi. Kedua, analisis matriks perbandingan (SWOT) digunakan untuk mengevaluasi beberapa *website* sejenis dalam hal kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman guna mengidentifikasi peluang pengembangan media yang lebih optimal.

### **Analisis Data**

#### **Analisis Observasi**

Observasi dilakukan di Lembang Zoo untuk mengevaluasi efektivitas penyampaian informasi konservasi. Ditemukan bahwa elemen visual signage cukup kuat dan menarik perhatian, namun kontennya kurang membahas isu konservasi secara mendalam, seperti ancaman ekologis dan peran satwa dalam ekosistem.

#### **Analisis Wawancara**

Wawancara dengan perwakilan BBKSDA dan pecinta satwa mengungkap beberapa hal:

- Kesadaran konservasi masyarakat masih rendah dan sering berbenturan dengan aspek ekonomi atau budaya.
- Masyarakat sekitar hutan lebih aktif berpartisipasi dalam pelestarian dengan dukungan pemerintah.
- Generasi muda terbagi antara yang sangat peduli dan tidak peduli sama sekali karena kurang akses informasi.
- Website interaktif dinilai sebagai media potensial untuk menjangkau anak muda melalui pendekatan visual, narasi emosional, dan interaktivitas.

Dari wawancara ini, konten edukatif yang direkomendasikan meliputi panduan bertemu satwa di alam dan dampak ekologis dari kepunahan.

### **Analisis Kuesioner**

Sebagian besar responden lebih tertarik pada website yang menyajikan ilustrasi kreatif dan narasi emosional daripada sekadar data faktual. Namun, responden masih kurang mengenal spesies yang kurang populer, menandakan perlunya pendekatan visual dan storytelling untuk meningkatkan pemerataan informasi.

### **Analisis Matriks Perbandingan**

Tiga situs konservasi dianalisis (WCS Indonesia, Fauna & Flora, dan SAVE Fund). Hasilnya menunjukkan bahwa website dengan kombinasi visual menarik, navigasi intuitif, dan pendekatan naratif lebih efektif dalam menyampaikan pesan konservasi. Namun, sebagian besar masih kurang interaktif dan belum menyoroti spesies endemik Indonesia secara merata.

### **Analisis SWOT RanaBumi**

- **Strengths:** Fokus pada generasi muda, desain imersif, dan pendekatan lokal berbasis user research.
- **Weaknesses:** Masih berupa prototipe, belum dilengkapi fitur aksi nyata, dan minim dukungan institusi besar.
- **Opportunities:** Potensi integrasi dengan lembaga pendidikan atau NGO, perluasan regional, dan kolaborasi konten.
- **Threats:** Risiko kejenuhan pengguna, kurangnya update data konservasi, serta persaingan dengan platform sejenis.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Konsep Pesan**

Pesan utama yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah pentingnya pelestarian satwa endemik Jawa Barat yang saat ini kurang dikenal dan kurang mendapatkan perhatian publik. *Website* RanaBumi dirancang sebagai media informasi yang membangun kesadaran dan kepedulian melalui pendekatan emosional dan naratif. Situs ini mengedepankan nilai konservatif, menyenangkan, dan terpercaya, dengan harapan dapat mendorong perubahan sikap masyarakat terhadap isu konservasi, terutama di kalangan generasi muda.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif perancangan ini berangkat dari rendahnya kesadaran generasi muda terhadap spesies langka yang kurang dikenal di Indonesia, seperti kukang, lutung, dan owa. Untuk mengatasi hal tersebut, platform ini menghadirkan pendekatan storytelling berbasis empati, di mana satwa menjadi narator utama dari kisah hidup mereka. Pengguna diajak merasakan pengalaman emosional melalui narasi, suara alam, ilustrasi bergerak, dan interaksi sederhana.

Visual dirancang menyerupai habitat asli dengan warna-warna alami khas tiap satwa guna membangun kesan emosional dan kedekatan personal. Setiap spesies memiliki fitur interaktif unik: Owa dengan “teriakan hutan” dan puzzle simbolis; Lutung Jawa dengan efek warna berubah dari pudar ke emas; Kukang Jawa dengan eksplorasi malam hari menggunakan senter dan efek kunang-kunang; serta Macan Tutul Jawa dengan mata yang mengikuti pergerakan cursor, mencerminkan karakter sebagai predator utama. Pendekatan ini bertujuan menciptakan keterlibatan emosional dan informatif secara seimbang.

## **Konsep Media**

Media utama yang digunakan adalah *website* interaktif dengan nama RanaBumi, yang terdiri dari empat halaman utama, masing-masing menyajikan satu spesies dilindungi: Macan Tutul Jawa, Kukang Jawa, Lutung Jawa, dan Owa Jawa. Setiap halaman memuat informasi lengkap mengenai karakteristik, status konservasi, habitat, hingga ancaman yang dihadapi. Selain sebagai sumber informasi, *website* juga difungsikan sebagai ruang partisipatif, di mana pengguna dapat mengakses artikel, membeli produk bertema satwa, serta melakukan donasi untuk mendukung konservasi. *Website* ini dilengkapi dengan fitur naratif dan visual yang mendukung penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam.

Media pendukung digunakan dalam dua bentuk utama: media promosi dan media bisnis yaitu merchandise. Promosi dilakukan melalui kanal digital seperti media sosial, serta media cetak seperti poster dan X-banner. Sementara itu, merchandise seperti kaos, totebag, bucket hat, stiker, dan gantungan kunci berfungsi ganda sebagai sarana promosi dan potensi pendanaan melalui penjualan.

## **Konsep Visual**

Visualisasi *website* disusun melalui moodboard yang memadukan elemen natural dari habitat satwa dengan sentuhan desain kontemporer agar tampil menarik dan mudah dikenali. Logo menggunakan kombinasi logotype dan logomark untuk memberikan fleksibilitas visual dalam berbagai konteks. Gaya ilustrasi yang dipilih adalah semi realistis dengan pendekatan yang ekspresif, bertujuan menciptakan kedekatan emosional sekaligus daya tarik visual. Tipografi utama menggunakan font Montserrat karena tampilannya yang modern, bersih, dan mudah dibaca. Warna dominan yang digunakan adalah hijau sebagai simbol kehidupan dan harapan, serta merah mahoni

sebagai representasi nyawa dan perjuangan satwa yang terancam. Layout mengadopsi konsep multi-panel yang fleksibel dan dinamis, serta penggunaan ikon bergaya glyph untuk memastikan keterbacaan dan navigasi yang intuitif.

### Strategi Komunikasi Pemasaran

Strategi menggunakan pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*):

1. **Attention:** Memanfaatkan media sosial dengan pendekatan menyenangkan dan ringan, poster, dan X-Banner
2. **Interest:** Membangun ketertarikan lewat konten naratif ringan dan visual atraktif
3. **Search:** Mengarahkan audiens ke website utama berisi kisah spesies, ancaman, dan solusi
4. **Action:** Ajak pengguna membagikan konten, berdonasi, dan membeli merchandise
5. **Share:** Fitur auto-share agar cerita dan pengalaman pengguna tersebar luas di media sosial

### Hasil Perancangan

Berikut hasil akhir dari penelitian dan perancangan yang telah dilakukan baik media utama dan media pendukung :

1. **Logo**

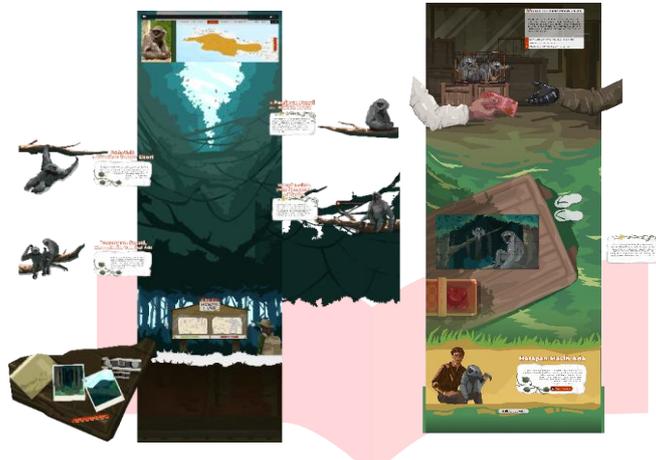


Gambar 1 Logo RanaBumi

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025

## 2. Website RanaBumi

### A. Owa Jawa



Gambar 2 Flow halaman Owa Jawa

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025



Gambar 3 Nyanyian Cinta yang Menggema di Rimba

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025

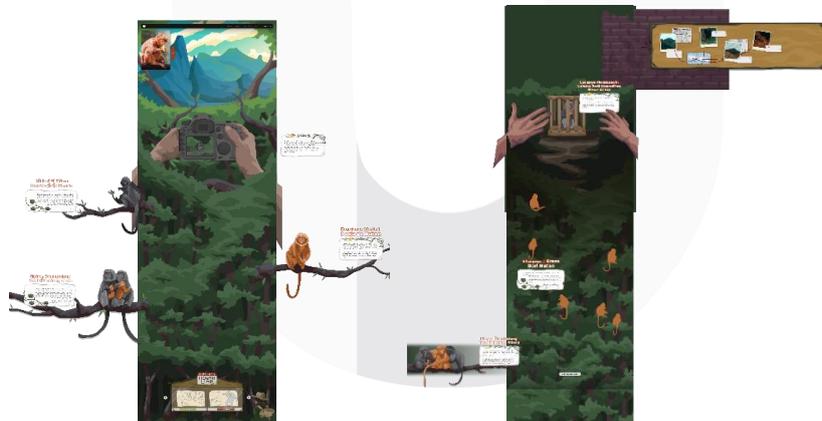


Gambar 4 Puzzle Rimba

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025

Di alur yang satu ini pengguna Dapat menyelesaikan satu puzzle terakhir yang menyimbolkan Owa sebagai kunci kelestarian hukum tersebut, kemudian pengguna akan disuguhkan dengan teks informasi penjelasan dari maksud puzzle tersebut.

## B. Lutung Jawa



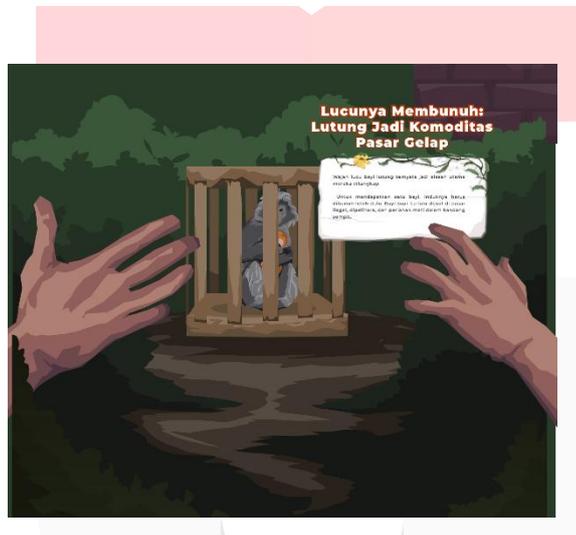
Gambar 5 Flow Halaman Lutung Jawa

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025



Gambar 6 Flow Kamera

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025



Gambar 7 Flow Penangkapan Kukang

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025

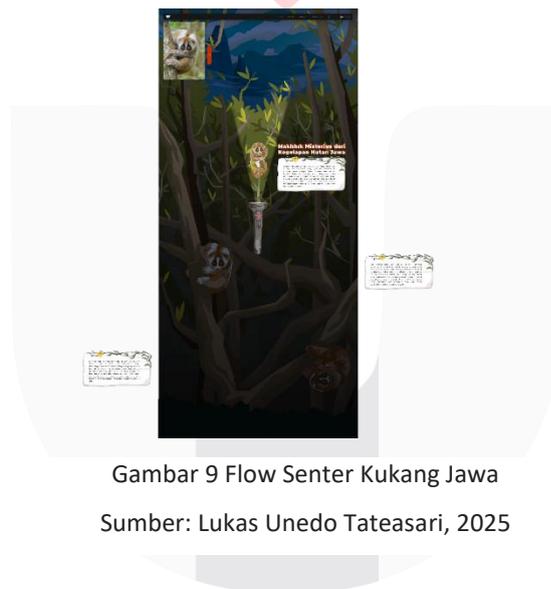
Di alur yang satu ini pengguna Dapat melihat lutung tersebut dikandangkan, setelah itu text penjelasan akan muncul sebagai pembantu informasi.

### C. Kukang Jawa



Gambar 8 Flow Halaman Kukang Jawa

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025



Gambar 9 Flow Senter Kukang Jawa

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025

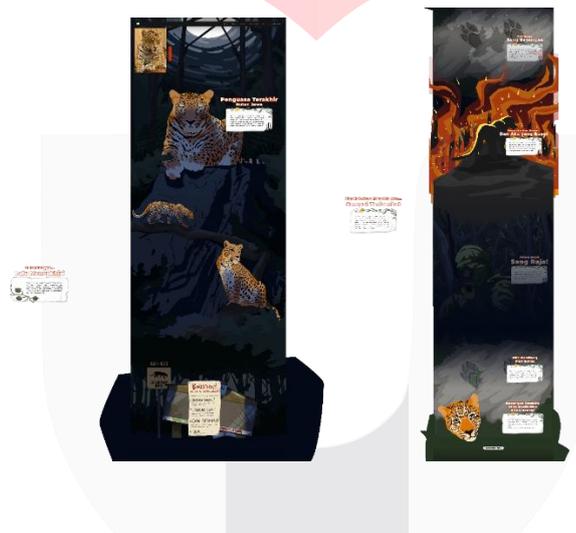
Di alur yang satu ini pengguna memiliki opsi untuk menghidupkan senter sehingga bisa mengarahkan ke hewan hewan tersebut sehingga saat diarahkan informasi mengenai hewan tersebut akan keluar.



Gambar 10 Flow Kunang Kunang Kukang Jawa

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025

#### D. Macan Tutul Jawa



Gambar 11 Flow Halaman Macan Tutul Jawa

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025



Gambar 12 Flow Macan Tutul Jawa Ut

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025

Di alur yang satu ini mata macan akan mengikuti cursor dari pengguna dan text hanya akan keluar saat cursor tetap tinggal di Tengah.



Gambar 13 Pemburu Liar

Sumber: Lukas Unedo Tateasari, 2025

Di alur yang satu ini pengguna dapat melihat gambar akan mengikuti cursor pengguna yang tertampilkan di bagian laras pemburu.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *website* interaktif bernama RanaBumi yang berfungsi sebagai media informasi mengenai satwa dilindungi di Jawa Barat. Dengan mengedepankan pendekatan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang menarik dan berbasis multimedia, situs ini dirancang untuk menjangkau generasi muda dan meningkatkan kesadaran publik terhadap pentingnya konservasi spesies endemik yang kurang dikenal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual yang kuat, narasi berbasis empati, serta fitur interaktif mampu membangun keterlibatan emosional dan mendorong partisipasi pengguna dalam isu pelestarian satwa. Analisis dari observasi, wawancara, dan kuesioner mendukung bahwa media digital memiliki potensi signifikan dalam menyampaikan pesan konservasi secara efektif.

Dari sisi implementasi, RanaBumi tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai ruang partisipatif dengan fitur donasi, artikel tematik, dan merchandise, serta strategi komunikasi berbasis AISAS yang menasar perubahan perilaku secara bertahap. Namun, karena media ini masih berupa prototipe, keterbatasannya terletak pada belum dilakukannya uji coba massal secara langsung kepada publik, serta belum adanya dukungan penuh dari institusi konservasi untuk distribusi lebih luas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan uji coba usability secara menyeluruh, mengembangkan fitur pelaporan atau aksi langsung bagi pengguna, dan menjalin kolaborasi dengan lembaga konservasi agar media ini dapat berfungsi optimal sebagai alat kampanye lingkungan berbasis digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design thinking*. AVA Publishing.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *The fundamentals of creative design*. AVA Publishing.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics* (2nd ed.). Routledge.
- Darojah, I. (2022). *Kelas sosial dan budaya konsumsi: Studi kasus anggota komunitas Aspera*.
- Eclick Softwares and Solutions. (2024). *How important is a website for a successful digital marketing campaign*.  
<https://www.eclicksoftwares.com/blog/how-important-is-a-website-for-a-successful-digital-marketing-campaign>
- Eriksen, M. (2025). Maximizing user engagement through interactive elements in online publications. *Foleon*.  
<https://www.foleon.com/blog/user-engagement>
- Henderson, J. P. (Ed.). (2024). *UI/UX design guide: Concepts, terminology, tactics*. Independently published.
- IUCN Standards and Petitions Committee. (2024). *Guidelines for using the IUCN Red List Categories and Criteria* (Version 16).  
<https://www.iucnredlist.org/documents/RedListGuidelines.pdf>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kusrianto, A., Widya, L., & Darmawan, J. (2021). *Teori, wawasan & implementasi desain komunikasi visual*. Adi Kusrianto Literary Agent.
- Latupapua, L., & Sahunilawane, J. (2023). Konservasi satwa liar berbasis kearifan lokal di Negeri Hutumuri Kecamatan Leitimur Selatan Kota Ambon. *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 461–468. <https://doi.org/10.54082/jippm.171>

- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2003). *Universal principles of design*. Rockport Publishers.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). SAGE Publications.
- National Geographic Indonesia. (2019). Kepunahan biodiversitas tertinggi, Indonesia peringkat ke-6. <https://nationalgeographic.grid.id/read/131833161/kepunahan-biodiversitas-tertinggi-indonesia-peringkat-ke-6>
- Noviantama, D. (2024, September 24). Kasus landak Jawa Nyoman Sukena dan rasa keadilan. *DetikNews*. <https://news.detik.com/kolom/d-7556150/kasus-landak-jawa-nyoman-sukena-dan-rasa-keadilan>
- Perkumpulan SKALA & Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2016). *Potret perdagangan ilegal satwa liar di Indonesia* (T. Trinirmalaningrum, N. Dalidjo, J. Rahardjo, A. Pribadi, A. Widarto, A. Santosa, & C. Saleh, Penulis dan Kontributor). Perkumpulan SKALA & KLHK.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (3rd ed.). Free Press.
- Sayyida, A. A., Kadarisman, A., & Soedewi, S. (2021). Perancangan infografis interaktif tentang pengenalan penyakit Gastroesophageal Reflux Disease (GERD) untuk anak remaja di Jakarta. *eProceedings of Art & Design*, 8(6). Diakses pada 12 April 2025 dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/art-design/article/view/16803>
- Setiyanto, S., Utomo, I. C., Dawis, A. M., Yuliati, T., Nugraha, N. B., Maniah, ..., & Syujak, A. R. (2023). *Multimedia dan sains: Penerapan teknologi untuk penelitian dan penyampaian informasi*.

- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan metode design thinking pada perancangan website UMKM Kiriहुci. *eProceedings of Art & Design*, 9(1). <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Suprayitno. (2018). Visual literacy of infographic review in DKV students
- Sumaryanto, D. (2021). Animal residential protected still protected. *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*, 24(S1), 1–6.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cet. ke-19).
- Swasty, W., Soedewi, S., & Mustikawan, A. (2025). Design thinking approach for better user experience: A systematic review. *KnE Social Sciences*, 10, 69–75. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Social/article/download/17852/27896>
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika desain komunikasi visual*. Jalasutra.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2023). Analisis dan perancangan website sebagai sarana informasi pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan dan Komputer AKMI Baturaja menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Metrik*, 19(1). <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v19i1.366>
- Voutos, Y., Palamas, S., & Mylonas, P. (2023, September 25). A user-driven platform for biodiversity conservation and promotion. *IEEE Proceedings*. <https://doi.org/10.1109/SMAP59435.2023.10255202>
- Zakariya, K., Nizarudin, N., Jani, H., & Ibrahim, P. (2023). Potentials of interactive website in improving visitors' awareness on landscape heritage. *Asian People Journal*, 6(2), 136–154. <https://doi.org/10.37231/apj.2023.6.2.561>