

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lebih dari 500 jenis primata di dunia 40% (sekitar 63 jenis) ditemukan di Indonesia dan 35 diantaranya adalah jenis primata endemik (Tridanhika *et al.*, 2020). Tapi sayangnya 1/3 primata di Indonesia terancam punah akibat dari rusak dan berkurangnya habitat primata serta penangkapan secara ilegal untuk diperjual belikan (Bayuaji, 2019). Owa Jawa termasuk primata yang tergolong ke dalam satwa prioritas tinggi oleh Ditjen KSDAE, KLHK dalam strategis konservasi spesies nasional 2008–2018. Menurut Supriatna dan Wahyono (Bayuaji, *et al.*, 2019) Owa Jawa sudah terancam keberadaannya meskipun telah dilindungi oleh undang-undang sejak tahun 1931 (Peraturan Perlindungan Binatang Liar No. 266, Undang-Undang No. 5 tahun 1990, SK Menteri Kehutanan 10 Juni 1991 No. 301 Kpts-II/1991, Peraturan Pemerintah No. 7 tahun 1999), namun populasinya di alam terus menyusut. Meskipun banyak ilmuwan primata telah mengabdikan karir mereka untuk konservasi, 65% spesies primata terdaftar sebagai rentan, terancam punah, atau sangat terancam punah, dan >75% sedang mengalami penurunan populasi (Garber, 2022).

The Aspinall Foundation merupakan organisasi non-profit berasal dari Inggris yang mana mempunyai salah satu tujuan mendukung pemerintah setempat untuk melestarikan satwa liar terancam punah dan dilindungi, juga mengembangkan kegiatan konservasi satwa serta perpaduan program rehabilitasi dan reintroduksi yang didukung dengan penyadartahuan masyarakat melalui kegiatan edukasi (Rutledge, 2018). The Aspinall Foundation Indonesia Program (TAF-IP) mengelola dan melaksanakan program kerjasama di beberapa negara di dunia. Satu diantaranya berada di Indonesia yaitu program konservasi primata jawa yang bekerjasama dengan Ditjen KSDAE, dan KLHK yang salah satunya berupa fasilitas Pusat Rehabilitasi Satwa Primata Jawa (PRS-PJ) di Patuha, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Lembaga konservasi khusus ini mengelola tiga jenis primata endemik Jawa, salah satunya Owa Jawa.

Edukasi media informasi yang tersedia untuk masyarakat dirasakan belum optimal mengenai pentingnya dalam menyerukan pelestarian satwa liar, khususnya satwa primata Owa Jawa di Indonesia. Minimnya yang diceritakan tentang peran Owa Jawa kaitannya dengan lingkungan dan potensi bahaya yang dapat timbul jika Owa Jawa punah. Akibatnya, sedikit masyarakat umum yang ikut membantu dalam melestarikan satwa liar. Maka dari itu, salah satu cara untuk menghasilkan edukasi yang dapat menarik perhatian masyarakat umum terkait edukasi pengenalan satwa langka yaitu media visual seperti video pelestarian Owa Jawa (Clarissa, *et al.*, 2018).

Videografi dapat secara metodologis dan teoritis melengkapi studi kritis tentang sebuah pilihan dalam produksi, karena dapat digunakan untuk menciptakan kedekatan yang diperlukan ketika tugasnya adalah mengikuti bagaimana tindakan berkembang (Skoglund *et al.*, 2020). *platform* video dapat mengoptimalkan mekanisme tampilan untuk mendorong informasi kepada audiens yang lebih cenderung tertarik dan memberikan lebih banyak kemungkinan interaksi untuk mendorong serta membagikan konten mereka yang bermanfaat. Sebagai contoh jenis video *motion graphic* yang mempunyai kelebihan visual yang menarik dan dapat menjelaskan materi dengan animasi yang digerakkan secara sederhana namun jelas (Valentino, K., *et al.*, 2021). Menurut Dwyer (Herginza, *et al.*, 2018) faktanya bahwa video dapat membantu meraih 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga kemudian dapat membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dari sebuah tayangan acara. Pesan yang disampaikan melalui video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil yang cepat yang tidak dimiliki oleh media lain (Mustabsyirah, 2017).

Media digambarkan sebagai satu sumber informasi yang dimaksudkan untuk membantu individu atau organisasi mencapai audiens target untuk pertukaran dalam pesan. Menurut Zhue (Cheng., *et al.*, 2023) audiens harus menghargai dampak positif dalam bentuk media baru untuk promosi dan pembuat video juga harus mengenali dampak konten yang dibuat untuk memberikan informasi yang autentik dan berkualitas tinggi untuk membantu audiens membuat tindakan atas apa yang mereka tonton.

Sebagaimana dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang mempunyai 17 tujuan, terdapat tujuan menjaga ekosistem darat (*life on land*) pada poin ke 15 dimana artinya melindungi, merestorasi, dan mempromosikan pemanfaatan ekosistem terestrial secara berkelanjutan, mengelola hutan secara lestari, memerangi penggurunan, dan menghentikan dan memulihkan degradasi lahan serta menghentikan hilangnya keanekaragaman hayati. Pada poin tersebut terdapat 12 target utama salah satunya yaitu poin 15.C yang mengatakan untuk meningkatkan dukungan global untuk upaya memerangi perburuan dan perdagangan spesies yang dilindungi, termasuk dengan meningkatkan kapasitas masyarakat lokal untuk mengejar peluang mata pencaharian yang berkelanjutan (Katila *et al.*, 2019).

Menurut data dari *data reportal: we are social meltwater* mengenai *state of digital* di Indonesia pada Januari 2023 menunjukkan profil demografis audiens terhadap media sosial menurut usia dan jenis kelamin (Lampiran 1 hal.101), bahwa remaja akhir usia 18-24 tahun dengan persentasi 15.4% perempuan dan 16.6% laki-laki lebih banyak dari usia lainnya dalam menggunakan media sosial. Data remaja yang terdapat dalam sistem informasi berjumlah sekitar 73,27% telah menggunakan internet selama tiga bulan terakhir, lebih lanjut 83,82% terjadi di perkotaan dibandingkan di pedesaan memiliki nilai 59,47%. Interaksi tersebut cukup tinggi bagi remaja dalam menggunakan akses teknologi yang dapat dihubungkan melalui akses media sosial (Ahmad, *et al.*, 2020).

Mengingat keuntungannya yang signifikan, media sosial semakin banyak digunakan dalam kaitannya dengan tempat tujuan karena perannya berkembang pesat dalam pencarian informasi. Faktanya mencari topik di internet untuk informasi terkait tempat tujuan ataupun yang lainnya menjadi bagian penting untuk menghasilkan pengetahuan baru setelah menonton. (Cheng *et al.*, 2023; Mostafavi Shirazi, 2018). Media edukasi yang digunakan melalui perancangan videografi bisa menjadi salah satu pemasaran yang berguna untuk mengenalkan dan meningkatkan edukasi masyarakat umum. Perkembangan zaman yang berdampak pada teknologi menjadi semakin canggih telah mempengaruhi dalam penerapan berbagai jenis media, dan media ini nantinya menjadi instrumen penting dalam proses edukasi (Sumardi., *et al.* 2021)

Menurut hasil dari observasi peneliti, 37 dari 50 responden remaja dengan rentang usia 18-24 tahun menunjukkan nilai 74% kurangnya pengetahuan tentang primata Owa Jawa. Peran usaha dari setiap orang dapat mengorganisir dan memimpin kegiatan untuk mendidik khalayak umum tentang keadilan lingkungan, perubahan iklim dan efek negatif dari perdagangan global yang berisiko terhadap hutan maupun hewan khususnya satwa yang hampir punah (Garber, 2022).

Penelitian mengenai video sebagai media edukasi sudah dilakukan oleh penelitian sebelumnya seperti Sulistiyanto, H., *et al* (2022), S Sumardi, U., *et al* (2021), Maharani, M., *et al* (2021), Firdhaus, A., *et al* (2018), Yonatan, S., *et al* (2020), Mulyani, I., *et al* (2020) dan temuan dari penelitian terdahulu tersebut menghasilkan simpulan bahwa menggunakan video terdapat pengaruh positif, menambah fokus, dan memudahkan dalam memahami sebuah materi karena lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya. Namun penelitian video pelestarian Owa Jawa sebagai media edukasi tentang pengenalan satwa langka belum ditemukan. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan dan hasil penelitian terdahulu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai “Perancangan Video “Pelestarian Owa Jawa” Sebagai Media Edukasi Pengenalan Satwa Langka Bagi Remaja”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, maka rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan dalam perancangan video “Pelestarian Owa Jawa” sebagai media edukasi pengenalan satwa langka bagi remaja?
2. Bagaimana distribusi dan apresiasi video “Pelestarian Owa Jawa” sebagai media edukasi pengenalan satwa langka bagi remaja?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu media edukasi berupa video yang dirancang sesuai dengan kriteria videografi seperti *storyboard*, *angle camera* dan tekniknya, dan *editing video*. Selain itu media edukasi tentang pelestarian Owa Jawa ini dibuat dengan menggali potensi-potensi apa saja yang dapat mengenalkan primata Owa Jawa di Pusat Rehabilitasi Satwa Primata Jawa (PRS-PJ) sehingga dapat digunakan dalam perancangan produk media informasi penyadartahuan yang diharapkan dapat lebih optimal.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan mempunyai tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini untuk memberikan kontribusi positif dalam memperkaya bahan penyadartahuan sebagai upaya meningkatkan dan membangun kesadaran masyarakat luas khususnya remaja untuk mengenal dan meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya pelestarian Owa Jawa. Kemudian tujuan khususnya dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembuatan perancangan video “Pelestarian Owa Jawa” sebagai media edukasi pengenalan satwa langka bagi remaja.
2. Mengetahui hasil distribusi dan respon penonton terhadap video “Pelestarian Owa Jawa” sebagai media edukasi pengenalan satwa langka bagi remaja.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media edukasi berupa video pengenalan satwa langka yang bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan dan penyadartahuan tentang pelestarian Owa Jawa.
2. Memperluas ruang lingkup informasi dan pengetahuan masyarakat khususnya remaja tentang pelestarian Owa Jawa.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi yang dibuat merujuk dari Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

Pada bagian Bab I, penulis menjelaskan mengenai pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II: Kajian Pustaka

Pada bagian Bab II, penulis menjelaskan kajian pustaka mengenai Video, Videografi, Video Edukasi, Remaja, The Aspinall Foundation, dan Primata Owa Jawa.

3. Bab III: Metode Penelitian

Pada bagian Bab III, penulis menjelaskan metode penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan penelitian *practice led research*.

4. Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Pada bagian Bab IV, penulis menjelaskan proses perancangan produk dengan melalui tahapan penelitian yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, tahap pengerjaan, dan hasil karya yang nantinya di distribusikan.

5. Bab V: Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada Bagian Bab V, menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bagaimana implikasinya di lapangan dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.