

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konflik manusia dan satwa liar telah menjadi salah satu isu lingkungan lokal yang paling mendesak, hal ini terbukti dari banyaknya laporan media massa dan pembahasan mendalam dalam berbagai literatur ilmiah (Qomariah, Rahmi, Said, & Wijaya, 2019). Namun, studi literatur yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa penyampaian sosialisasi dan edukasi terkait isu lingkungan tersebut, khususnya yang menyentuh ruang kreatif dan menargetkan audiens generasi Z masih sangat minim. Hal ini diperkuat oleh hasil survei awal penelitian yang penulis lakukan terhadap 50 responden generasi Z (usia 15-26 tahun) yang menunjukkan hanya 16 orang (32%) dari mereka yang pernah mendengar atau mengetahui isu konflik manusia dan satwa liar. Selain itu, jika dibandingkan dengan isu lingkungan global lain, seperti perubahan iklim dan masalah polusi, topik konflik manusia dan satwa liar tidak banyak diangkat melalui media kreatif seperti animasi (Harsono, Sanjaya, & Harnadi, 2021; Pradhana, Musthafa, & Permadani, 2025)

Minimnya upaya edukatif yang bersifat komunikatif dan menarik secara visual memperkuat dilakukannya penelitian ini. Menurut Ekarini, Setiawati, & Gawi (2022), sosialisasi dan edukasi merupakan salah satu komponen pendukung dalam upaya mitigasi konflik manusia dan satwa liar yang berkelanjutan. Tanpa upaya peningkatan edukasi publik, terutama pada generasi masa depan dalam hal ini generasi Z, konflik ini berpotensi akan terus berlangsung dalam senyap dan kepunahan satwa liar bukan lagi ancaman masa depan, melainkan kenyataan yang sedang berjalan. Maka diperlukan upaya edukatif agar isu konflik manusia dan satwa liar dapat lebih disuarakan dan menjamah masyarakat luas.

Upaya edukasi bersama dengan pelibatan generasi Z sebagai agen perubahan sangatlah potensial, karena menurut Wijaya & Kokchang (2023), generasi Z terbukti dikenal sebagai generasi yang punya kepedulian tinggi terhadap isu lingkungan global. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan

animasi 2D (2 Dimensi) dengan pendekatan visual metafora sebagai media edukasi tentang isu konflik manusia dan satwa liar yang ditujukan bagi generasi Z. Penelitian ini menawarkan solusi berupa perancangan animasi 2D sebagai media edukasi mengenai konflik manusia dan satwa liar. Animasi dipilih karena terbukti efektif dalam menyederhanakan konsep abstrak ataupun kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik, sekaligus meningkatkan motivasi dan kesadaran audiens terhadap isu lingkungan (Berney & Bétrancourt, 2016; Safitri dkk., 2021).

Sementara itu, perancangan karya pada penelitian ini menggunakan strategi kreatif berupa pendekatan visual metafora. Metafora visual dipilih karena kemampuannya menyampaikan gagasan abstrak secara sederhana dan emosional, sekaligus menambah lapisan makna dalam narasi animasi (Lee, 2025; “Symbolism and Visual Metaphors in Animated Storytelling,” 2024). Dalam konteks menyuarakan isu lingkungan, metafora visual juga efektif menyampaikan kritik sosial secara simbolik sehingga pesan lebih mudah diterima dan mengundang renungan kritis pada audiens (Pierrisnard, 2023). Dengan demikian, visual metafora dimaksudkan sebagai pendekatan artistik untuk memperkuat daya tarik dan efektivitas penyampaian pesan animasi.

Pada penelitian ini, animasi 2D diposisikan sebagai solusi utama berupa media untuk menyampaikan pesan edukasi, sedangkan visual metafora berfungsi sebagai pendekatan artistik untuk memperkuat efektivitas penyampaian pesan. Penelitian ini tidak bermaksud menguji efektivitas metafora visual, melainkan memanfaatkannya sebagai strategi kreatif dalam proses perancangan karya. Peran audiens dalam penelitian ini hadir pada tahap uji apresiasi untuk menilai penerimaan dan pemahaman terhadap karya.

Melalui perancangan animasi 2D dengan pendekatan visual metafora, penelitian ini diharapkan dapat menjadi langkah awal membentuk kesadaran ekologis generasi Z, serta membuka ruang refleksi terhadap isu konflik manusia dan satwa liar yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada upaya konservasi dan mitigasi konflik secara lebih luas dan berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses merancang animasi 2D dengan pendekatan visual metafora sebagai media edukasi tentang isu konflik manusia dan satwa liar di Indonesia untuk generasi Z?
2. Bagaimana hasil distribusi dan apresiasi audiens pada karya animasi 2D tersebut dalam menyampaikan pesan dan edukasi tentang isu konflik manusia dan satwa liar kepada audiens generasi Z?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang animasi 2D dengan pendekatan visual metafora sebagai media edukasi tentang isu konflik manusia dan satwa liar di Indonesia untuk generasi Z.
2. Mengetahui hasil distribusi dan apresiasi audiens pada karya animasi 2D tersebut dalam menyampaikan pesan dan edukasi tentang isu konflik manusia dan satwa liar kepada audiens generasi Z.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis: penelitian ini dapat menjadi bahan literatur ilmiah dalam ranah topik perancangan animasi 2D sebagai media edukasi, khususnya yang mengangkat isu lingkungan lokal (dalam konteks penelitian ini tentang konflik manusia dan satwa liar).
2. Manfaat praktis: penelitian ini fokus pada perancangan animasi 2D sebagai media edukasi yang ditujukan khusus untuk memberi pengetahuan tentang isu konflik manusia dan satwa liar kepada generasi Z.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Jenis media: penelitian ini berfokus pada perancangan animasi 2D digital *frame by frame*, tidak mencakup pengembangan media lainnya, seperti poster, infografik, *game* atau aplikasi.
2. Topik: konten animasi 2D yang dibuat berfokus pada isu konflik manusia dan satwa liar yang terjadi di Indonesia, khususnya di daerah yang mewakili di mana fenomena konflik sering terjadi, seperti wilayah pemukiman yang berbatasan

dengan habitat alami, secara spesifik yang terjadi di Sumatra, lokasi dipilih karena melimpahnya literatur ilmiah dan laporan media di daerah tersebut. Topik tidak mencakup isu konflik manusia dan satwa liar di luar negeri.

3. Fungsi media: animasi 2D dirancang sebagai sarana media pendukung dalam upaya edukasi tentang isu konflik manusia dan satwa liar, bukan sebagai solusi utama dalam mitigasi atau penanggulangan konflik.
4. Target audiens: audiens yang dituju adalah generasi Z remaja pertengahan dan dewasa muda berusia 15–26 tahun, bukan masyarakat yang berada langsung di kawasan rawan konflik manusia dan satwa liar.
5. Pendistribusian produk: hasil karya animasi 2D dibuat dan didistribusikan pada kanal YouTube Garda Animalia yang dikenal sebagai komunitas pembela satwa liar.