

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transformasi digital telah mengubah cara manusia dalam berkomunikasi, belajar, dan memahami dunia. Masyarakat global kini semakin tergantung pada media visual, di mana gambar dan video menggantikan teks sebagai alat utama dalam menyampaikan pesan. Perubahan ini menjadi signifikan dalam konteks pendidikan dan penyebaran isu-isu sosial yang kompleks. Di tengah derasnya arus informasi, visualisasi dianggap sebagai pendekatan yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, terutama kepada generasi muda yang hidup dalam ekosistem digital.

Generasi Z, yang merupakan bagian dari generasi digital, merupakan kelompok usia yang lahir setelah tahun 1997 dan tumbuh di era teknologi tinggi. Mereka dikenal memiliki karakteristik yang sangat menyukai visual, terbiasa multitasking, dan cenderung cepat kehilangan perhatian terhadap konten yang tidak menarik secara visual (Lawrence dkk., 2023) (Seemiller & Grace, 2016) (Grigoreva dkk., 2021). Dalam konteks ini, berbagai penelitian mengungkapkan bahwa Gen Z lebih menyukai bentuk komunikasi yang bersifat visual dan interaktif.

Penelitian oleh Zahira dan Nasution menunjukkan bahwa 78% responden Gen Z lebih memilih video pendek atau animasi dibandingkan membaca artikel panjang (Zahira & Nasution, 2024). Penelitian Pujiono memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa Gen Z memiliki kecenderungan untuk menyerap informasi melalui media visual dan menghindari bacaan panjang (Pujiono, 2021). Bahkan, dalam studi Grigoreva, sebanyak 68% generasi muda menyatakan lebih memahami pesan sosial melalui media visual atau interaktif, dan hanya 23% yang tertarik membaca laporan tertulis tentang isu global seperti SDGs (Cachero dkk., 2023).

Sayangnya, meskipun generasi ini sangat aktif di media sosial dan memiliki akses terhadap berbagai informasi, pemahaman mereka terhadap isu-isu penting dunia seperti Sustainable Development Goals (SDGs) masih sangat terbatas. Penelitian oleh Lawrence menunjukkan bahwa mayoritas generasi muda hanya memiliki pengetahuan umum mengenai SDGs, tanpa pemahaman mendalam terhadap tujuan-tujuan spesifiknya, seperti SDG 1 (No Poverty) (Lawrence dkk., 2023).

Tujuan tentang mengakhiri kemiskinan merupakan fondasi penting dalam menciptakan masyarakat yang adil, sejahtera, dan berkelanjutan. Ketimpangan sosial dan ekonomi yang dibiarkan akan berdampak pada stabilitas sosial dan memperburuk kualitas hidup generasi masa depan. Menurut UNDP (2021), ketimpangan ekonomi dan kemiskinan ekstrem masih menjadi tantangan utama di banyak negara, termasuk Indonesia (UNDP, 2021).

Urgensi pemahaman SDG 1 semakin menguat mengingat kondisi kemiskinan global yang mengalami kemunduran signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan laporan terbaru United Nations Sustainable Development Goals Report 2025, diperkirakan 808 juta orang akan hidup dalam kemiskinan ekstrem pada tahun 2025, naik drastis dari perkiraan sebelumnya sebesar 677 juta orang, yang mewakili 9,9% dari populasi global (UN Statistics Division, 2025). Data World Bank dalam Poverty, Prosperity, and Planet Report 2024 menunjukkan bahwa hampir 700 juta orang (8,5% populasi global) masih hidup dengan kurang dari \$2,15 per hari, sementara garis kemiskinan internasional baru telah dinaikkan menjadi \$3 per hari, meningkat 40% dari standar sebelumnya (World Bank, 2024). Proyeksi menunjukkan bahwa jika tren saat ini berlanjut, 590 juta orang mungkin masih hidup dalam kemiskinan ekstrem pada 2030, yang berarti target SDG 1 untuk mengentaskan kemiskinan ekstrem tidak akan tercapai (Taylor, 2024).

Situasi ini diperparah oleh stagnasi kemajuan pengentasan kemiskinan global, di mana dunia tidak berada di jalur yang tepat untuk mencapai SDG 1. Konflik global, krisis iklim, dan ketimpangan yang semakin melebar telah memperburuk kondisi kemiskinan, sementara waktu untuk mencapai target 2030

semakin terbatas (World Bank, 2024). Dalam konteks ini, Generasi Z sebagai kelompok usia yang akan mewarisi tantangan kemiskinan global ini memiliki peran krusial sebagai agen perubahan, tak hanya itu Generasi Z akan menjadi kelompok dominasi usia produktif yang menentukan pencapaian SDGs, namun mereka memerlukan pemahaman yang mendalam tentang kompleksitas isu kemiskinan untuk dapat berkontribusi secara efektif dalam pencapaian SDGs ini.

Berbagai penelitian terdahulu juga menyoroti pentingnya pendidikan dan komunikasi yang lebih inklusif dalam menyampaikan isu-isu SDGs. Hamadeh dalam penelitiannya menekankan bahwa generasi muda harus menjadi motor penggerak kampanye pembangunan berkelanjutan. Namun, pendekatan edukasi yang digunakan harus selaras dengan gaya belajar dan karakteristik mereka. Dalam penelitiannya, Hamadeh merekomendasikan pendekatan jurnalisme sains dan media interaktif sebagai strategi efektif dalam menyampaikan pesan generasi muda terhadap 17 tujuan pembangunan global (Hamadeh, 2022).

Penelitian terbaru mengenai kesadaran Generasi Z terhadap SDGs menunjukkan pola yang mengkhawatirkan sekaligus menjanjikan. Studi Pham Xuan dan Håkansson Lindqvist (2025) dalam analisis komprehensif periode 2020-2025 menemukan bahwa meskipun Generasi Z menunjukkan orientasi keberlanjutan yang tinggi dan perilaku pro-lingkungan yang kuat, pemahaman spesifik mereka terhadap 17 SDGs, khususnya SDG 1, masih sangat terbatas (Xuan & Lindqvist, 2025). Penelitian Al-Muttairi dan Al-Alusi (2025) tentang komunikasi multimodal dalam pembelajaran menunjukkan bahwa integrasi elemen visual, auditori, dan tekstual dalam media digital terbukti efektif untuk pendidikan SDGs, khususnya dalam konteks SDG 4 tentang pendidikan berkualitas (Al-Muttairi & Al-Alusi, 2025).

Temuan ini diperkuat oleh studi *Science & Society* oleh Diaa Ahmedien yang menyatakan bahwa seni media baru diposisikan secara unik untuk menerjemahkan kemajuan ilmiah dan teknologi menjadi pesan yang dapat dimengerti dan berdampak, terutama mengenai SDGs. Hal ini mendemonstrasikan bagaimana media digital dapat menghidupkan karya seni untuk mengomunikasikan

SDGs secara visual (Ahmedien, 2022). Namun, kesenjangan antara potensi teknologi visual dan implementasinya dalam edukasi SDGs masih sangat lebar, terutama dalam konteks kemiskinan yang merupakan isu kompleks dan multidimensional yang memerlukan pendekatan komunikasi yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik Generasi Digital.

Sementara itu, studi oleh Zulfa dkk., menyoroti bahwa industri animasi di Indonesia memiliki potensi besar untuk menjadi alat pendidikan sosial, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian mereka menemukan bahwa sebagian besar konten animasi lokal masih bersifat hiburan dan belum fokus pada isu-isu sosial seperti kemiskinan (Zulfa dkk., 2024).

Mengingat berbagai temuan tersebut, maka dibutuhkan media alternatif yang sesuai dengan cara belajar dan preferensi media generasi digital. Salah satu media yang sangat potensial adalah film animasi pendek non-verbal, yaitu animasi tanpa dialog yang menyampaikan pesan melalui simbol, ekspresi karakter, warna, dan gerakan. Media ini terbukti efektif dalam menjangkau audiens lintas budaya dan bahasa. Penelitian Liu dan Chen menunjukkan bahwa tanda visual dalam animasi dapat menyampaikan pesan yang kompleks dengan cara yang intuitif dan emosional, bahkan tanpa kata-kata (Chen dkk., 2022).

Pendekatan ini selaras dengan teori semiotika visual yang dikemukakan oleh Barthes (1972), yang menyatakan bahwa tanda visual memiliki makna denotatif (literal) dan konotatif (emosional/kultural), yang dapat membentuk persepsi audiens terhadap suatu pesan (Tresnasari, 2020). Dalam konteks ini, animasi menjadi media strategis untuk menyampaikan pesan sosial yang bersifat universal.

Sementara itu, teori visual storytelling dari McKee (2003) dan Labov (1972) menekankan pentingnya narasi dalam membangun empati. Cerita yang kuat, meskipun tanpa kata-kata, dapat memengaruhi pemikiran dan perilaku penonton. Menjelaskan bahwa narasi visual dapat membangkitkan respons afektif yang lebih dalam dibandingkan teks atau ceramah (Labov, 1972).

Urgensi pengembangan media edukasi visual untuk SDG 1 semakin diperkuat oleh fenomena kemiskinan digital yang paradoks dengan kemajuan teknologi. Digital Poverty Alliance (2024) mengidentifikasi bahwa kesenjangan digital telah menjadi isu hak asasi manusia yang memperburuk siklus kemiskinan, di mana mereka yang tidak memiliki akses teknologi semakin tertinggal dalam era digital (Digital Poverty Alliance, 2024). Penelitian Sanders & Scanlon (2021) menunjukkan bahwa kesenjangan digital bukan hanya masalah teknis, tetapi juga masalah keadilan sosial yang memerlukan pendekatan komunikasi yang dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat tanpa memandang latar belakang teknologi mereka (Sanders & Scanlon, 2021).

Dalam konteks ini, film animasi non-verbal menjadi solusi strategis karena dapat diakses dan dipahami oleh berbagai kelompok tanpa memerlukan literasi bahasa yang tinggi atau akses teknologi yang canggih. Lebih penting lagi, dengan hanya tersisa 5 tahun menuju target SDGs 2030, Generasi Z yang kini berusia 15-22 tahun akan menjadi kelompok usia produktif utama yang menentukan keberhasilan pencapaian SDGs. Oleh karena itu, investasi dalam edukasi visual yang efektif untuk generasi ini bukan hanya pilihan, tetapi kebutuhan mendesak untuk memastikan keberlanjutan upaya pengentasan kemiskinan global.

Untuk memperkuat urgensi penelitian ini, dilakukan pra-survei terhadap 30 orang responden Gen Z (usia 15–22 tahun) yang berdomisili di Jawa Barat. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap SDG 1 serta preferensi mereka terhadap media edukasi.

Tabel 1.1 Hasil Pra-Survei Generasi Z (n = 30)

No.	Pertanyaan	Jawaban Dominan	Persentase
1.	Apakah kamu pernah mendengar tentang SDGs?	Ya	73%
2.	Apakah kamu tahu isi dari SDG 1?	Tidak	67%
3.	Media apa yang paling kamu sukai untuk memahami isu sosial?	Video Animasi	77%

4.	Apakah kamu lebih suka konten visual dibandingkan teks panjang?	Ya	83%
5.	Apakah kamu tertarik menonton animasi pendek edukatif di YouTube?	Ya	87%
6.	Apakah kamu dapat memahami pesan melalui cerita visual tanpa dialog?	Ya, jika visualnya menarik dan jelas	70%

Hasil pra-survei dalam tabel 1.1 menunjukkan bahwa mayoritas responden menyukai media visual dan menunjukkan preferensi tinggi terhadap konten animasi edukatif. Fakta bahwa 67% dari mereka tidak memahami isi dari SDG 1 menjadi indikator kuat bahwa media edukasi sosial berbasis visual perlu segera dikembangkan.

Dari sisi metodologis, jumlah 30 responden untuk pra-survei dapat diterima. Menurut Sugiyono, dalam penelitian pengembangan, jumlah minimal sampel eksploratif adalah 30 orang (Sugiyono dkk., 2017). Hal ini juga didukung oleh Isaac dan Michael (1995) yang menyatakan bahwa ukuran sampel 30 sudah cukup untuk memperoleh arah data awal pada populasi homogen (Isaac & Michael, 1995).

Meskipun kajian-kajian sebelumnya telah banyak mengeksplorasi efektivitas edukasi visual melalui visual storytelling dalam konteks edukasi dan sosial, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Sabri & Adiprabowo (2022) tentang animasi film atau analisis semiotika Barthes dalam edukasi visual oleh Ningrum Tresnasari (2020), penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) signifikan yang membedakannya dari literatur yang ada. Kebaruan tersebut tidak hanya terletak pada fokus spesifik isu kemiskinan (SDG 1) yang ditujukan kepada Generasi Z di Indonesia, segmen audiens yang krusial namun seringkali belum terjangkau secara optimal tetapi juga pada pendekatan metodologis yang digunakan (Sabri & Adiprabowo, 2022; Tresnasari, 2020).

Berbeda dengan sebagian besar studi relevan yang cenderung bersifat kualitatif atau kurang menyertakan pengukuran dampak yang terukur, penelitian ini

secara eksplisit mengadopsi model Design and Development Research (DDR) Tipe-1 yang komprehensif. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan prototipe animasi non-verbal yang sistematis dan diikuti dengan validasi serta evaluasi kuantitatif terhadap efektivitasnya dalam meningkatkan literasi visual dan pemahaman sosial audiens. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah metodologis dan kontekstual, memberikan kontribusi empiris yang lebih kokoh tentang bagaimana animasi non-verbal dapat dirancang dan dievaluasi secara efektif sebagai media edukasi sosial.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti bermaksud untuk merancang sebuah media edukasi berupa Film Animasi Pendek Non-Verbal untuk menyampaikan pesan kepada generasi digital terhadap isu SDGs khususnya SDG 1. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Perancangan Film Animasi Pendek Non-Verbal ‘Wanderstone’ Sebagai Media Edukasi Visual Mengenai Isu Kemiskinan Untuk Generasi Digital”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan film animasi pendek non-verbal ‘*Wanderstone*’ sebagai media edukasi visual mengenai isu tentang kemiskinan (SDG 1) untuk Generasi Digital?
2. Apakah film animasi pendek non-verbal ‘*Wanderstone*’ sebagai media edukasi visual yang dirancang, dapat menyampaikan isu tentang kemiskinan (SDG 1) untuk Generasi Digital?

1.2.1 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini berjalan secara fokus, terarah, dan dapat diselesaikan secara optimal, perlu ditetapkan batasan-batasan yang jelas. Penetapan batasan ini bertujuan agar ruang lingkup penelitian tidak melebar dari fokus utama dan agar hasilnya lebih valid, terukur, serta sesuai

dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan-batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada perancangan film animasi pendek berdurasi ± 5 menit yang bersifat non-verbal (tanpa dialog) dengan teknik 2D *digital animation*. Media yang digunakan untuk proses animasi meliputi ToonSquid, Adobe After Effects, dan Adobe Premiere Pro.
2. Isu yang diangkat dalam animasi hanya terbatas pada SDG 1 (kemiskinan). Subtopik yang difokuskan mencakup ketimpangan ekonomi global akses terhadap pendidikan, sebagai representasi konkret dari isu tersebut.
3. Film animasi ditujukan khusus untuk generasi digital (Generasi Z) dengan rentang usia 15–22 tahun, yang merupakan target edukasi utama dalam penelitian ini. Audiens berasal dari wilayah Jawa Barat, sesuai dengan wilayah pengambilan data pra-survei.
4. Penelitian ini hanya menggunakan pendekatan edukasi visual, dengan mengandalkan elemen seperti simbol, warna, gerakan, ekspresi karakter, dan desain lingkungan untuk menyampaikan pesan. Tidak ada penggunaan narasi verbal, atau dialog.
5. Film animasi pendek ‘Wanderstone’ hanya akan dipublikasikan melalui platform YouTube, sebagai media distribusi utama yang sesuai dengan pola konsumsi media digital generasi Z.
6. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu April hingga Juli 2025, dengan proses pengembangan film dijadwalkan selama tiga bulan (Mei –Juli 2025), dan evaluasi dilakukan pada minggu terakhir bulan Juli.
7. Penelitian ini dibatasi pada tahap perancangan dan validasi produk. Pengukuran efektivitas implementasi dapat menjadi agenda penelitian selanjutnya.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka ditetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Merancang film animasi pendek non-verbal ‘Wanderstone’ sebagai media edukasi visual mengenai isu tentang kemiskinan (SDG 1) untuk generasi digital, berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan preferensi target audiens.
2. Mengetahui apakah film animasi pendek non-verbal ‘Wanderstone’ sebagai media edukasi visual dapat menyampaikan isu tentang kemiskinan (SDG 1) untuk Generasi Digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan media edukasi yang beragam, efektif sekaligus menyenangkan bagi generasi digital baik dari segi edukatif, praktis maupun akademis:

A. Manfaat Praktis

1. Bagi Pengembang Media Edukasi:
Memberikan model pengembangan film animasi edukatif berdasarkan preferensi target audiens yang telah dianalisis secara empiris.
2. Bagi *Animator* dan *Filmmaker*:
Menyediakan referensi praktis dalam mengembangkan konten animasi tanpa dialog dengan fokus pada komunikasi visual yang efektif.
3. Bagi Kampanye SDG’s:
Menghasilkan media komunikasi yang dapat diadaptasi untuk edukasi isu-isu SDGs lainnya dengan pendekatan serupa.

B. Manfaat Akademis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan model komunikasi visual berbasis hasil analisis kebutuhan audiens, khususnya

dalam merancang media edukasi isu sosial global menggunakan *storytelling* non-verbal untuk generasi digital. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya pada pengembangan media edukasi yang mempertimbangkan aspek persepsi khalayak. Temuan tersebut juga dapat memunculkan pertanyaan penelitian baru yang relevan untuk dikaji dalam penelitian selanjutnya.

C. Manfaat Edukatif

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi tentang isu kemiskinan pada generasi digital dengan cara yang menarik dan mudah dipahami

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini mengacu pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Menuju *World Class University* (WCU) Edisi 2024 yang mencakup:

1. Bab I Pendahuluan yang membahas mengenai latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian.
2. Bab II Tinjauan Pustaka yang berfokus pada dasar pendukung penelitian berupa uraian teori serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Dalam bab ini juga membahas mengenai kerangka teori dan konsep landasan penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian membahas mengenai metoda yang digunakan dalam penelitian. Mencakup jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, hingga prosedur analisis data.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan menyajikan dan membahas segala hasil dan temuan penelitian baik dalam bentuk teks, tabel, atau grafik.
5. Bab V Simpulan dan Saran menyajikan hasil penelitian secara ringkas serta menjawab rumusan masalah. Pada bab ini juga penulis memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

6. Daftar Pustaka menyajikan sumber-sumber rujukan yang dikutip dan disitasi dalam penulisan skripsi.
7. Lampiran menyajikan informasi atau dokumen tambahan yang relevan dengan penelitian. Lampiran dapat berupa kuesioner, transkrip wawancara, data mentah, dan lain sebagainya.