

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Hutan adalah suatu kesatuan ekosistem berupa hamparan lahan berisi sumber daya alam hayati yang didominasi pepohonan dalam persekutuan alam lingkungannya, yang satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan (UU No. 41. Tahun 1999). Hutan diartikan sebagai lahan atau tempat yang dipenuhi vegetasi/ pepohonan, di dalamnya terdapat interaksi antar komunitas makhluk hidup yang menjadi kesatuan.

Indonesia merupakan negara yang dilintasi garis katulistiwa, memiliki hutan tropis yang lebih besar dibanding negara lain. Data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia tahun 2018 menunjukkan, Indonesia mengalokasikan 120,6 juta hektar atau sekitar 63 persen dari luas daratannya sebagai kawasan hutan. Data tersebut menunjukkan kekayaan hutan yang dimiliki Indonesia.

Data *Food and Agriculture Organization* (FAO) menunjukkan bahwa hutan Indonesia memegang peranan penting dalam menjaga kestabilan emisi dunia dan berperan dalam menjaga kestabilan iklim. Hutan juga berperan penting dalam mencegah banjir, menghasilkan oksigen, mencegah erosi, mencegah intrusi air laut, menjaga kesuburan tanah, mengendalikan pencemaran udara, dan sebagai habitat berbagai macam hewan.

Keanekaragaman hayati serta kekayaan alam hutan Indonesia belum diikuti dengan kesadaran untuk menjaganya. Permasalahan menimpa hutan Indonesia dari tahun ke tahun, seperti pembukaan lahan untuk perkebunan, pembakaran hutan

secara massal. Pada akhirnya mengakibatkan penurunan luas hutan di Indonesia dari tahun ke tahun.

Degradasi atau penurunan akibat deforestasi atau penebangan hutan sudah terjadi sejak tahun 1966. Dimana Indonesia menjadi eksportir kayu bulat dan produsen terbesar hingga tahun 1980-an. Kebakaran besar yang sering terjadi karena perluasan perkebunan kelapa sawit, menyebabkan perluasan kerusakan hutan di Indonesia. Penurunan luas hutan bukan hanya karena penebangan hutan saja, namun juga dikarenakan dampak dari adanya pertambangan.

Deforestasi pada hutan Indonesia pada tahun 2017-2018 juga menunjukkan jumlah yang berbeda di setiap pulau, dengan tingkat deforestasi tertinggi terjadi pada pulau Kalimantan yaitu sebesar 140,5 ribu ha atau sebesar 33,2% dari total deforestasi bruto hutan alam Indonesia. Adnin, (2019:14). Data tersebut menunjukkan besarnya perusakan hutan di Indonesia terutama di Kalimantan.

Indonesia memiliki beragam suku yang memiliki kearifan lokal dalam menjaga kelestarian hutan. Masyarakat adat Tabala Jaya dari Sumatera Selatan, suku Dayak dari Kalimantan, suku Badui dari Banten, dan masih banyak lagi suku lainnya yang menerapkan kearifan lokal dalam bentuk aturan adat, serta tradisi lisan, dongeng atau cerita rakyat.

Moderenisasi, percampuran budaya dari berbagai suku, serta menurunnya jumlah masyarakat adat yang menerapkan kearifan lokal tersebut, mendorong perubahan sikap masyarakat terhadap hutan. Penguasaan lahan hutan oleh berbagai perusahaan besar juga mendorong laju deforestasi hutan di Indonesia. Konflik atau sengketa lahan antara perusahaan besar dengan suku adat juga kerap terjadi.

Laju deforestasi dari tahun-ketahun mengalami perubahan, namun terus terjadi. Pemerintah sudah melakukan berbagai cara seperti memberikan kepastian hukum pengelolaan hutan, memperketat pengawasan pada hutan Indonesia, serta mengurangi perizinan pada hutan primer. Lembaga konservasi, serta komunitas peduli alam juga melakukan peranannya dalam menyuarakan pentingnya hutan.

Kekayaan sumber daya manusia Indonesia harus dikembangkan dan diedukasi agar mampu mengelola sumber daya alam dengan bijak. Tingkat kepedulian masyarakat terhadap lingkungan hidupnya perlulah ditingkatkan. Kepedulian dan kesadaran tersebutlah yang akan menekan laju perusakan alam di Indonesia. Usaha untuk mengedukasi masyarakatpun dilakukan.

Gerakan peduli lingkungan khususnya hutan juga memanfaatkan media sosial dan menggunakan media edukatif lainnya. Sebagai contoh, film dokumenter, poster, buku cerita, game, dan lain- lain. Namun walau begitu, kesadaran masyarakat akan pentingnya hutan masih belum terbangun dengan baik. Penyampaian pesan pentingnya menjaga hutan haruslah melalui pendekatan yang tepat.

Pendekatan pada masyarakat akan sulit bila dengan cara menggurui. Berbagai tindakan hukum sudah dilakukan untuk mencegah deforestasi hutan. Namun masyarakat tetap tidak langsung peduli hanya dengan mengetahui berbagai hukum, dan akibat yang terjadi. Dibutuhkan suatu pendekatan yang dapat menyampaikan/ menyarankan pentingnya peduli hutan sedari dini.

Dongeng atau cerita memiliki manfaat penting dalam masyarakat, terlihat dari beberapa masyarakat lokal yang menghargai alam karena memaknai cerita rakyat, dan nilai luhurnya. Perupa tergerak untuk menggunakan pendekatan dongeng agar

mampu menyampaikan pesan peduli lingkungan hutan dengan lebih mudah. Dengan begitu pembaca tidak akan merasa tergurui, akan tetapi akan meresapi pesan tersebut.

Dongeng atau cerita tersebut dapat dikenalkan kepada masyarakat dengan tujuan mengenalkan berbagai nilai kearifan lokal di berbagai daerah Indonesia yang sangat berperan penting dalam menjaga kelestarian hutan Indonesia dan tentunya belum banyak dikenal atau diketahui masyarakat. Perupapun mengambil beberapa kearifan lokal dari beberapa daerah yang berbeda di Indonesia sebagai konsep cerita.

Dongeng sebagai pendekatan perlu didukung suatu media yang sesuai agar penyampaian cerita dapat dilakukan dengan menarik. Saat ini banyak media komunikasi yang dapat digunakan, seperti film, animasi, poster, buku cerita, ataupun permainan. Media yang sesuai akan membuat pesan peduli lingkungan hutan lebih mudah untuk tersampaikan.

Media yang dapat memberikan pengalaman interaksi antar pengguna juga dapat menarik minat masyarakat, oleh karena itu perupa memilih papan permainan/*board game*. Permainan papan merupakan salah satu media yang bersifat rekreatif namun dapat memberikan pesan edukatif. Permainan papan juga dapat memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap suatu proses pembelajaran.

Media yang memberikan pengalaman interaksi serta dipengaruhi teknologi biasanya cocok untuk generasi z yang sudah memahami teknologi. Studi pustaka yang dilakukan perupa juga menunjukkan bahwa permainan yang bersifat interaktif dapat berpeluang meningkatkan minat anak terhadap suatu pembahasan serta diminati generasi z yang tumbuh pada era digital atau teknologi.

Media permainan papan dengan tema ini belum banyak menyasar generasi

Z. Padahal mampu memberikan solusi kebutuhan hiburan bagi generasi Z, karena generasi Z merupakan generasi yang memiliki kecenderungan menyukai hal inovatif. Generasi Z juga memiliki kemampuan untuk memahami teknologi dan belajar menggunakan teknologi.

Perupa juga melakukan wawancara terhadap beberapa responden generasi z akhir pada tahun 2020. Dari hasil wawancara, menunjukkan bahwa anak generasi z memiliki ketertarikan pada media permainan sebagai media hiburannya. Meskipun sudah mengetahui beberapa fungsi hutan dari hasil belajar disekolahnya, namun masih perlu pendalaman dalam memahami pentingnya hutan dan melestarikan lingkungan.

Berbagai persoalan tentang hutan, serta berbagai upaya yang dapat dilakukan menunjukkan perlunya pengembangan suatu media yang menarik sebagai solusi untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap hutan. Dapat disimpulkan bahwa perancangan permainan papan dongeng “ayo lindungi hutan kita” perlu dijadikan pertimbangan sebagai solusi dari permasalahan hutan tersebut.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Permainan papan dongeng ini sudah mengalami berbagai perkembangan, berawal dari keikutsertaan perupa dalam kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) yang kegiatannya melibatkan edukasi anak usia sekolah, perupa menjadi memiliki minat dibidang edukasi anak usia Sekolah Dasar. Perupa terpikirkan mendesain media edukasi untuk mengkampanyekan makan sayur untuk anak usia sekolah, yaitu media edukasi berupa multi media/ game digital. Media tersebut

ternyata sudah banyak digunakan, dapat ditemukan dalam aplikasi pengunduh permainan berbasis android, dan memiliki kemiripan dengan beberapa karya penciptaan Tugas Akhir terdahulu.

Media tersebut tidak hanya banyak kemiripan dengan media yang sudah ada, tetapi juga terlalu bergantung pada gadget. Perupa mencoba mencari media edukasi lain yang dapat menarik minat anak, akan tetapi tetap tidak 100% memfokuskan pada game digital pada usia 7-11 tahun. Media yang bergantung 100% pada gadget tentunya memiliki kekurangan karena hanya dapat diakses dengan gadget.

Perupa memilih karya berupa *picturebook* dengan pola *pull, slide, push* (interaktif). *Picturebook* dengan fitur interaktif seperti tersebut memiliki keunggulan karena terlihat unik dan menarik anak-anak, dan tidak 100% bergantung dengan gadget. Hanya saja produk serupa juga sudah terlalu banyak. ~~dan~~ Oleh karena itu, perupa berusaha membuat karya tersebut, walau produk tersebut sudah dilakukan secara berulang, namun tetap dibuat semenarik mungkin.

Media berupa permainan kembali perupa pilih, namun pada kali ini perupa mencoba menggunakan pendekatan dongeng, dan permainan tersebut tidak lagi 100% menggunakan digital. Tetapi berupa permainan papan yang memiliki bentuk fisik, dan dapat dipadukan dengan *picture book* berisikan dongeng. Permainan papan tersebut masih dapat dikembangkan secara konten maupun fitur atau kelebihanannya.

C. Fokus Penciptaan

Penciptaan karya permainan papan ini dapat dibagi menjadi beberapa segi, yaitu segi konseptual, visual, dan operasional. Secara konseptual, karya ini berupa

permainan papan yang akan menyampaikan informasi serta pesan ajakan peduli hutan dengan target utama penggunaannya adalah generasi Z, dengan menggunakan pendekatan dongeng yang terinspirasi dari berbagai kearifan lokal di Indonesia. Konten ajakan peduli hutan diterapkan berupa dalam cerita (*picture book*) maupun dalam bentuk media permainan.

Secara visual, karya ini berupa permainan papan yang desainnya berisikan ilustrasi yang disesuaikan dengan cerita/ dongeng tentang hutan. Ilustrasi baik pada permainan papan maupun pada bagian cerita/ *picture book* didominasi dengan nuansa hutan karena mengambil tema dan latar tempat hutan dan perkotaan sesuai dengan tema cerita pada masing- masing buku.

Ilustrasi yang dibuat berupa ilustrasi dengan gaya semi kartun yang tidak terlalu karikatural, dan tetap memperhatikan bentuk asli dari objek yang dibuat. Ilustrasi dibuat memiliki detail yang memberikan kesan hutan Indonesia atau hutan tropis. Warna yang dipakai juga cenderung cerah, namun tetap menyesuaikan dengan adegan atau cerita yang disampaikan.

Segi operasionalnya, karya permainan papan ini akan menggunakan ilustrasi yang diolah secara digital menggunakan aplikasi *Procreate*, dan *Adobe Photoshop*, dengan alat bantuan menggambar berupa *digital drawing tablet*. Sedangkan pembuatan *board game*, akan di buat dengan aplikasi yang sama, namun dengan teknik printing yang berbeda yaitu dengan kertas hardboard yang dilapis stiker printing.

D. Tujuan Penciptaan

1. Terciptanya rancangan permainan papan bertema menjaga hutan guna menghibur, dan sebagai media edukasi anak tentang pentingnya menjaga alam.

2. Terstimulasinya kepedulian masyarakat khususnya anak – anak terhadap hutan dan lingkungannya, atau masyarakat khususnya anak - anak dapat lebih meningkatkan kepeduliannya terhadap hutan, dan lingkungan melalui penciptaan karya permainan papan.
3. Terciptanya suatu referensi kajian desain yang berfokus pada desain suatu produk media edukasi pada anak.

E. Manfaat Karya

1. Bagi Perupa

Sebagai bentuk penerapan dari bidang ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah, dan mengembangkan kemampuannya dalam ilustrasi untuk anak.

Perupa sendiri memiliki minat yang besar dalam membuat ilustrasi dan desain, tentunya diharapkan perupa dapat mengeksplor kemampuannya, dan menerapkannya pada perancangan permainan papan yang menggunakan pendekatan dongeng tersebut.

2. Bagi Anak atau Pengguna

Permainan papan ini diharapkan mampu menjadi suatu media hiburan bagi generasi z, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta kepedulian generasi Z terhadap lingkungan atau hutan. Juga diharapkan media hiburan ini dapat menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan terhadap anak generasi Z.

3. Bagi Masyarakat

Permainan papan ini diharapkan dapat menjadi suatu media yang mampu menyebarluaskan pesan pentingnya peduli lingkungan hutan di masyarakat.

Konten permainan papan yang bertema hutan ini diharapkan mampu memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya menjaga hutan, serta diharapkan masyarakat dapat kembali mengenal dongeng.

4. Bagi Institusi

Permainan papan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap institusi Universitas Negeri Jakarta, dengan dibuatnya media hiburan bernuansa edukatif yang erat kaitannya dengan dunia pendidikan, serta terbukanya penelitian baru pada bidang lain, karena karya ini dapat berhubungan dengan bidang lain seperti Pendidikan Sekolah Dasar, Prodi Pendidikan Biologi, atau bisnis bila dikaitkan dengan nilai jual produk ini.

