

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki hutan tropis yang luas, mencakup sekitar 59% dari total daratan Indonesia atau sekitar 126 juta hektar, setara dengan 10% dari luas hutan tropis dunia (Siti, 2021). Hutan berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem, menyerap karbon dioksida, serta menjadi habitat bagi flora dan fauna. Selain itu, hutan juga memberikan manfaat ekonomi dan sosial bagi masyarakat. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, tekanan terhadap hutan meningkat akibat aktivitas manusia yang menyebabkan deforestasi.

Deforestasi di Indonesia dipicu oleh ekspansi perkebunan kelapa sawit, penebangan liar, pembangunan infrastruktur, dan kebakaran hutan (Simanjuntak, 2024). Data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) menunjukkan bahwa pada periode 2021-2022, Indonesia mengalami deforestasi sebesar 104 ribu hektar (KLHK, 2023). Meskipun terjadi penurunan dibandingkan periode sebelumnya, dampaknya tetap signifikan. Deforestasi menyebabkan hilangnya keanekaragaman hayati, peningkatan emisi gas rumah kaca, perubahan iklim, serta bencana alam seperti banjir dan tanah longsor (FWI, 2024). Global Forest Watch mencatat bahwa sejak tahun 2001 hingga 2023, Indonesia kehilangan 30,8 juta hektar tutupan pohon atau setara dengan penurunan 19% sejak tahun 2000 (GFW, 2023). Kehilangan ini berdampak pada ekosistem dan kehidupan masyarakat yang bergantung pada hutan.

Di era digital saat ini, remaja memiliki akses luas terhadap informasi mengenai isu lingkungan, termasuk dampak deforestasi. Namun, pemahaman mereka terhadap permasalahan ini masih bervariasi dan sering kali terbatas pada informasi yang bersifat umum atau viral di media sosial (Putri & Nugroho, 2023). Studi oleh Santoso et al. (2024) menunjukkan bahwa 68% remaja menyatakan kepedulian terhadap isu lingkungan, namun hanya 29% yang benar-benar

memahami keterkaitan antara deforestasi, perubahan iklim, dan bencana alam. Rendahnya pemahaman ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya pendekatan edukatif yang menarik, serta minimnya integrasi isu lingkungan dalam pendidikan formal (Handayani & Surya, 2023).

Saat ini, penyampaian informasi tentang deforestasi masih didominasi oleh poster, infografis, dan artikel yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan audiens secara aktif (Prasetyo & Wulandari, 2023). Studi oleh Rahmawati et al. (2024) menunjukkan bahwa 74% remaja lebih tertarik pada konten visual yang interaktif, seperti game edukatif atau simulasi digital, dibandingkan dengan media konvensional seperti brosur atau infografis statis. Selain itu, desain media yang ada sering kali menggunakan pendekatan yang terlalu akademis dan kurang sesuai dengan preferensi komunikasi remaja yang lebih mengutamakan pengalaman imersif dan gamifikasi (Susanto & Lestari, 2023).

Oleh karena itu, Diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif melalui pengalaman bermain. *Board game* dipilih sebagai media alternatif karena mampu mensimulasikan hubungan sebab-akibat dari setiap keputusan pemain secara interaktif dan visual (Kiili, 2005). Dalam konteks edukasi lingkungan, *board game* berfungsi sebagai media informasi, bukan persuasi, karena memungkinkan pemain untuk memahami suatu topik melalui proses reflektif tanpa tekanan opini, melainkan berdasarkan pengalaman dan konsekuensi logis dalam permainan (Melo & Quesada, 2021). Pendekatan ini dinilai efektif untuk menjembatani kesenjangan pemahaman remaja terhadap isu deforestasi, terutama bagi mereka yang tinggal jauh dari kawasan hutan. Meskipun tidak mengalami dampaknya secara langsung, pemahaman akan pentingnya fungsi ekologis hutan tetap relevan untuk membangun kesadaran kolektif terhadap pelestarian lingkungan (Firdaus & Handayani, 2020).

1.2 Rumusan Masalah

1. Mengapa kesadaran dan pemahaman remaja terhadap dampak deforestasi di Indonesia masih tergolong rendah?

2. Apa saja faktor yang memengaruhi rendahnya perilaku aktif remaja dalam menjaga kelestarian lingkungan?.
3. Bagaimana peran media informasi interaktif, seperti *board game*, dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan remaja terhadap isu deforestasi?.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana perancangan *board game* mengenai deforestasi di Indonesia untuk remaja?

1.3 Batasan Masalah

Objek media informasi yang akan dirancang dalam penelitian ini berupa *board game* edukatif yang berfokus pada dampak lingkungan akibat deforestasi di Indonesia. *Board game* ini akan dikembangkan sebagai media interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman generasi muda tentang pentingnya menjaga kelestarian hutan serta dampak negatif dari deforestasi. Perancangan *board game* ini mencakup aspek visual, mekanisme permainan, dan konten edukatif yang berbasis fakta serta data terkait deforestasi.

Target dalam perancangan ini adalah remaja berusia 10-19 tahun yang berasal dari berbagai latar belakang pendidikan dan berdomisili di Indonesia. Target ini dipilih karena generasi muda memiliki potensi besar dalam menyebarkan informasi dan membentuk pola pikir yang lebih peduli terhadap lingkungan. Oleh karena itu, perancangan *board game* ini akan menyesuaikan dengan karakteristik generasi muda yang cenderung lebih tertarik pada media interaktif dan menyenangkan sebagai sarana edukasi.

Konten yang akan disajikan dalam *board game* ini mencakup informasi mengenai penyebab, dampak, serta upaya pencegahan deforestasi di Indonesia. Penyebab utama deforestasi yang akan dibahas meliputi ekspansi perkebunan, penebangan liar, pembangunan infrastruktur, dan kebakaran hutan. Dampak yang diangkat dalam permainan mencakup hilangnya keanekaragaman hayati, perubahan

iklim, serta bencana alam seperti banjir dan tanah longsor. Selain itu, *board game* ini juga akan memperkenalkan berbagai langkah pencegahan yang dapat dilakukan, baik oleh individu maupun komunitas, untuk mengurangi dampak deforestasi. Seluruh konten dalam *board game* akan disusun dalam bentuk yang menarik, informatif, dan mudah dipahami agar dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan edukatif kepada pemain.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *board game* dampak lingkungan akibat deforestasi di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Hasil penelitian ini diharapkan membawa manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai upaya untuk mengurangi dampak lingkungan akibat deforestasi di Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media informasi serupa.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen dan juga peneliti lainnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya terkait perancangan *board game* sebagai media informasi. Selain itu, perancangan ini juga dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang tertarik dalam mengembangkan *board game* dengan tema deforestasi. Penelitian ini juga berperan dalam meningkatkan pemahaman remaja di Indonesia mengenai dampak lingkungan akibat deforestasi melalui media interaktif seperti *board game*. Selain itu, penelitian ini akan menjadi dokumen arsip universitas sebagai bagian dari pelaksanaan Tugas Akhir.