

## PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL SATWA LIAR YANG TERANCAM PUNAH DI SUMATERA SELATAN

Yusuf R.H Serunting<sup>1)</sup>, Bobby Halim <sup>2)</sup>, Mukhsin Patriansah<sup>3)</sup>

1), 2) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global  
Mandiri

Jl. Jend. Sudirman No.62 Km.4, 20ilir, Kota Palembang

Email : [Seruntingy@gmail.co.id](mailto:Seruntingy@gmail.co.id)<sup>1)</sup>, [Bobby\\_dkv@uigm.ac.id](mailto:Bobby_dkv@uigm.ac.id)<sup>2)</sup>, [Mukhsin\\_dkv@uigm.ac.id](mailto:Mukhsin_dkv@uigm.ac.id)<sup>3)</sup>

### ABSTRACT

*The animals at this time are very difficult to find in their natural habitat. Many of these wildlife habitats have been damaged or intentionally damaged by the actions of a group of irresponsible humans. The biggest threat to the preservation of these animals is human activities, especially the conversion of forest areas for development purposes such as plantations, mining, expansion of settlements, transmigration and other infrastructure development as well as the rampant hunting of wild animals. If the hunting of wild animals and the conversion of forest areas continues, it is certain that the extinction which has been a threat so far will actually occur. Thus we need a solution that utilizes advances in information technology to overcome these problems easily and quickly in informing about protected wildlife in South Sumatra. This information can reach young people where young people are accustomed and close to technology. In solving problems related to wildlife, information is needed that can reach the target audience. The information provided is in the form of animations about endangered wildlife by making posters about protected wildlife and also making posters about the causes of endangered wildlife. With the design of a social campaign through Augmented Reality that has been designed, it is hoped that it will raise the awareness of young people by taking part in protecting the forest and not hunting for wild animals, as well as being able to quickly reach the dissemination of information to young people.*

**Keywords :** *Wildlife, Critically Endangered, Wildlife Campaign, Augmented Reality, The Role of Youth Against Wildlife*

### ABSTRAK

*Satwa-satwa pada saat ini sudah sangat sulit dijumpai di habitat aslinya. Habitat dari satwa liar tersebut selama ini banyak yang telah rusak ataupun sengaja dirusak oleh berbagai ulah sekelompok manusia yang tidak bertanggung jawab. Ancaman terbesar terhadap kelestarian satwa-satwa tersebut adalah aktivitas manusia, terutama konversi kawasan hutan untuk tujuan pembangunan seperti perkebunan, pertambangan, perluasan pemukiman, transmigrasi dan pembangunan infrastruktur lainnya serta maraknya perburuan terhadap satwa liar. Jika perburuan satwa liar dan konversi kawasan hutan ini terus-menerus terjadi maka dapat dipastikan kepunahan yang menjadi ancaman selama ini akan benar-benar terjadi. Dengan demikian diperlukan sebuah Solusi yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk mengatasi persoalan tersebut secara mudah serta cepat dalam menginformasikan tentang satwa liar yang di lindungi di Sumatera Selatan. Informasi ini yang bisa menjangkau usia muda dimana anak usia muda terbiasa dan dekat dengan teknologi. Dalam menyelesaikan masalah terkait satwa liar dibutuhkan sebuah informasi yang dapat sampai kepada target audiens. Informasi yang diberikan berupa animasi tentang satwa liar terancam punah dengan dibuatnya poster tentang satwa liar yang dilindungi dan juga dibuat poster penyebab terancam punahnya satwa liar. Dengan dirancangnya sebuah kampanye sosial melalui Augmented Reality yang telah dirancang diharapkan membangkitkan jiwa kepedulian anak muda dengan ikut menjaga hutan dan tidak melakukan perburuan terhadap satwa liar, serta dengan cepat bisa menjangkau penyebaran informasi kepada anak muda.*

**Kata Kunci :** *Satwa Liar, Terancam Punah, Kampanye Satwa Liar, Augmented Reality, Peran Anak Muda Terhadap Satwa Liar*

## 1. Pendahuluan

Keanekaragaman satwa liar di Indonesia sangat beragam sehubungan dengan variasi keadaan tanah, letak geografi dan keadaan iklim. Hal ini ditambah pula dengan keanekaragaman tumbuhan sebagai habitat satwa. Disamping itu, Indonesia sebagai salah satu Negara yang memiliki hutan tropis yang sangat luas dan merupakan gudang keanekaragaman biologis yang penting di dunia. Didalamnya terdapat 300.000 jenis satwa liar atau sekitar 17% satwa di dunia terdapat di Indonesia. Walaupun luas Indonesia hanya 1,3% dari luas daratan dunia, 17% satwa didunia tersebar di beberapa pulau besar seperti Sumatera, Kalimantan, Jawa, Sulawesi, dan Papua (Zamrodah, 2016).

Indonesia juga menjadi habitat bagi satwa-satwa endemik atau satwa yang hanya ditemukan di Indonesia saja. Jumlah mamalia endemik Indonesia ada 259 jenis, kemudian burung 384 jenis dan ampibi 173 jenis (IUCN, 2013). Interaksi antar makhluk hidup yang terjadi pada sebuah ekosistem, berguna untuk menjaga kestabilan ekosistem tersebut. Jika interaksi antar makhluk hidup tidak berjalan dengan baik dan seimbang, akan ada sebuah ketimpangan yang terjadi pada suatu ekosistem, dan itu tidak baik untuk ekosistemnya, atau untuk makhluk hidup yang ada di dalamnya. Diperlukannya pengetahuan atau pengembangan yang lebih luas mengenai interaksi antar satwa liar guna mengetahui perilaku-perilaku satwa liar khususnya pada mamalia kecil dan burung dalam kehidupan sehari-hari (Zamzami et al., 2020).

kondisi satwa sangat bergantung dengan kualitas dan kuantitas habitat yang mencukupi, bagi dukungannya terhadap kesejahteraan mereka. Oleh karena itu, setiap organism mempunyai habitat yang sesuai dengan kebutuhannya. Fauna yang mudah teramat adalah jenis-jenis burung dengan habitat di kanopi pohon. Rapatnya kanopi (tajuk) hutan dengan ketinggian 15-20m dalam waktu singkat relatif sulit untuk mengenali jenis burung berdasarkan morfologi (Heriyanto et al., 2019).

Pulau Sumatera selatan memiliki luas 9.159.200 ha. Menurut data Bps pada tahun 2021 Hutan lindung disumatera selatan memiliki luas 577.651 ha, sedangkan suaka alam dan pelestarian alam sebesar 788.432,60 ha. Pulau Sumatera selatan adalah surga bagi keanekaragaman satwa, tapi surga ini sedang terancam oleh berbagai tekanan dari aktivitas manusia dari konversi hutan, pembukaan lahan yang tidak terkendali untuk perkebunan, perambahan dan perburuan liar.

Saat ini ekosistem hutan alam di Sumatera Selatan sudah sangat memprihatinkan yang mempengaruhi kehidupan satwa liar di dalamnya. Hal inilah yang menjadi penyebab satwa liar tersebut terancam punah. Disamping itu maraknya perburuan liar terhadap hewan satwa liar. Menurut data BPS di tahun 2017, Harimau Sumatera tersisa 68 ekor, Gajah Sumatera 362, dan

Badak Sumatera 80. (Sumber:<https://www.bps.go.id/indicator/152/1297/1/jumlah-satwaterancam-punah.html> diakses 22-02-2022).

Ketika Memasuki musim kemarau sering terjadi kebakaran hutan dan lahan hal ini juga menjadi pemicu berkurangnya satwa liar. Bidang Lingkungan dan Mitigasi Bencana Lapan, Parwati Sopan mengatakan luas Karhutla terbanyak di Sumatera dengan luas 832.999 hektar, Kalimantan 806.817 hektar, dan Papua 353.191 hektar. Sumatera Selatan menjadi provinsi dengan daerah terbakar paling luas di Indonesia pada periode 1 Juli-20 Oktober 2015, yakni 359.100 hektar. (Sumber: <https://www.lapan.go.id/post/2104/lapan-208jutakarhutla-hingga20okt-ober-kebakaran-terlus-di-sumatera> diakses 20 februari 2022.)

Setelah masalah habitat yang semakin menyusut secara kuantitas dan kualitas, perdagangan satwa liar menjadi ancaman serius bagi kelestarian satwa liar Indonesia. Lebih dari 95% satwa yang dijual di pasar adalah hasil tangkapan dari alam, bukan hasil penangkaran. Lebih dari 20% satwa yang dijual di pasar mati akibat pengangkutan yang tidak layak. Sebanyak 40% satwa liar yang diperdagangkan mati akibat proses penangkapan yang menyakitkan, pengangkutan yang tidak memadai, kandang sempit dan makanan yang kurang. (Sumber:<https://www.profauna.net/id/fakta-satwa-liar-di-indonesia> diakses 20-02-2022).

## Khalayak Sasaran

Perancangan ini mempunyai target audience sebagai berikut:

a. Aspek Demografis Khalayak sasaran secara khusus ditujukan bagi masyarakat wilayah kota Palembang dan secara umum untuk seluruh masyarakat Indonesia.

b. Aspek Geografis  
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan  
Usia : 17-25 tahun (Remaja akhir)  
Target Sasaran : pelajar SMA dan kalangan Mahasiswa Sosial : Menengah Keatas

c. Aspek Psikografis Orang yang berfikir kritis serta peduli terhadap lingkungan sekitar dan tanggap terhadap sesuatu tentang lingkungan maupun hewan, orang yang aktif serta berwawasan luas

d. Aspek Behaviouristik Mengikuti perkembangan keadaan hutan dan satwa liar serta ikut mencegah perusakan alam dan melaporkan orang yang berburu satwa liar terancam punah, juga ikut melakukan aksi ataupun bersuara dengan keadaan satwa liar.

## Metode Analisis Data

Metode Analisis Data yang digunakan disini adalah metode 5W 2H (*What, Who, Where, When, Why, How, How To Much*).

### a. *What*

Apa yang ingin dipromosikan? Masyarakat kota Palembang yang tidak peduli akan lingkungan sekitar serta perburuan liar dimana nantinya memiliki dampak buruk yang akan terjadi dihari mendatang untuk manusia ataupun bagi satwa liar.

### b. *Who*

Kepada siapa yang ingin dituju/disampaikan? Ditujukan untuk masyarakat yang ada di sekitar kota Palembang dan juga luar Kota Palembang

### c. *Where*

Dimana kapan permasalahan ini terjadi ? Didaerah hutan dan pelosok berdasarkan permintaan terhadap satwa liar maupun kayu dari berbagai daerah ataupun luar negeri, serta pembukaan lahan yang juga sering terjadi.

### d. *When*

Kapan permasalahan ini terjadi ? Permasalahan ini terjadi bisa kapan pun setiap saat ketika manusia lengah serta apabila ada permintaan seperti perburuan liar dan juga penebangan hutan untuk mencari kayu ataupun pembukaan lahan

### e. *Why*

Kenapa kampanye ini dilakukan ? kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap pentingnya satwa liar terhadap ekosistem bagi lingkungan hidup serta dampak bagi satwa liar terhadap perburuan liar serta maraknya aktifitas manusia terhadap hutan seperti konversi kawasan hutan untuk tujuan pembangunan seperti perkebunan, pertambangan, perluasan pemukiman, transmigrasi dan pembangunan infrastruktur lainnya..

### f. *How*

Bagaimana solusi untuk permasalahan ini ? Maka perlunya dibuat sebuah kampanye sosial untuk menginformasikan dampak dari perusakan alam terhadap satwa liar serta dampak dari kepunahan satwa liar tersebut, dan juga mengubah pola pikir masyarakat serta perilaku yang tidak mengancam kehidupan satwa liar agar terhindar dari kepunahan.

### g. *How Much*

Berapa banyak biaya produksi? Biaya produksi yang dikeluarkan sekitar 20jutaan mencakup animasi, augmented reality, brosur, poster dan baliho.

## Teknik analisis data

Melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi ke BKSDA (Balai Konservasi Sumber Daya Alam) Sumatera Selatan, serta mengambil data melalui internet, Buku, Majalah, dan Surat Kabar. Selain itu penulis juga melakukan pencarian referensi terkait

dengan permasalahan tentang satwa liar yang berguna sebagai pengembangan ide.

## 2. Pembahasan

Satwa-satwa pada saat ini sudah sangat sulit dijumpai di habitat aslinya. Habitat dari satwa liar tersebut selama ini banyak yang telah rusak ataupun sengaja dirusak oleh berbagai ulah sekelompok manusia yang tidak bertanggung jawab. Ancaman terbesar terhadap kelestarian satwa-satwa tersebut adalah aktivitas manusia, terutama konversi kawasan hutan untuk tujuan pembangunan seperti perkebunan, pertambangan, perluasan pemukiman, transmigrasi dan pembangunan infrastruktur lainnya serta maraknya perburuan terhadap satwa liar.

Dampak terputusnya rantai makanan apabila kepunahan terjadi seperti Penelitian yang dilakukan Julia Heinen, kandidat PhD di Museum Sejarah Alam Denmark mempelajari bagaimana kepunahan memengaruhi interaksi spesies dalam komunitas pulau. Faktanya, berat rata-rata semua hewan pemakan buah di pulau-pulau telah berkurang 37 persen karena hilangnya hewan besar, seperti burung raksasa di Kaledonia Baru, beberapa rubah terbang besar dan beberapa kura-kura raksasa Galapagos. (Sumber: <https://www.forbes.com/site/s/grrlscientist/2018/10/13/does-it-really-matter-if-just-on-e-species-goes-extinct/?sh=72b89a6d610b> diakses 23 februari).

Jika perburuan satwa liar dan konversi kawasan hutan ini terus-menerus terjadi maka dapat dipastikan kepunahan yang menjadi ancaman selama ini akan benar-benar terjadi. Dengan demikian diperlukan sebuah Solusi yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk mengatasi persoalan tersebut secara mudah serta cepat dalam menginformasikan tentang satwa liar yang di lindungi di Sumatera Selatan. Informasi ini yang bisa menjangkau usia muda dimana anak usia muda terbiasa dan dekat dengan teknologi.

Dalam menyelesaikan masalah terkait satwa liar dibutuhkan sebuah informasi yang dapat sampai kepada target audiens. Informasi yang diberikan berupa animasi tentang satwa liar terancam punah, dengan dibuatnya poster tentang satwa liar yang dilindungi dan juga dibuat poster penyebab terancam punahnya satwa liar. Penggunaan media Augmented Reality nantinya masyarakat bisa menggunakan handphone dimana cara kerjanya kamera yang telah dikalibrasi akan mendeteksi marker yang diberikan, kemudian setelah mengenali dan menandai pola marker, webcam akan melakukan perhitungan apakah marker sesuai dengan database yang dimiliki.

## Perencanaan Media

### 1. Tujuan Media

Tujuannya adalah mengetahui media promosi yang efektif dan inovatif serta adanya interaksi untuk

mempromosikan Perancangan kampanye sosial satwa liar yang terancam punah di Sumatera Selatan, dan mengetahui bagaimana merancang media komunikasi visual yang tepat sebagai upaya pencegahan masalah terkait satwa liar lebih jauh. Beberapa media yang di gunakan juga terdiri dari Pre media, Main media, dan Follow up media.

## 2. Strategi Media

Strategi media yang diterapkan Pre media, follow up media dan meliputi main media berupa Augmented Reality yang lebih ke arah digital dikarenakan target dari perancangan ini masa remaja akhir, dimana masa ini para remaja sudah bisa berfikir kritis dan lebih dekat dengan penggunaan digital dengan usia 17-25 tahun. Adapun media *Augmented Reality* yang ditampilkan berupa informasi tentang penyebab terjadinya satwa liar berada di kategori terancam punah, Penyebab yang ditampilkan berupa Kebakaran hutan, konversi hutan, penebangan liar dan perburuan liar.

Dalam suatu perancangan media visual harus memiliki strategi agar media promosi dapat tepat sasaran sehingga membutuhkan strategi yang jitu, yaitu dengan cara menempatkan media poster dan follow up media kepada target sasaran dan media digital di sosial media yang tertera pada media yang dibagikan sehingga dapat meningkatkan kesadaran serta kepedulian *target audience*.

### Gagasan Kreatif

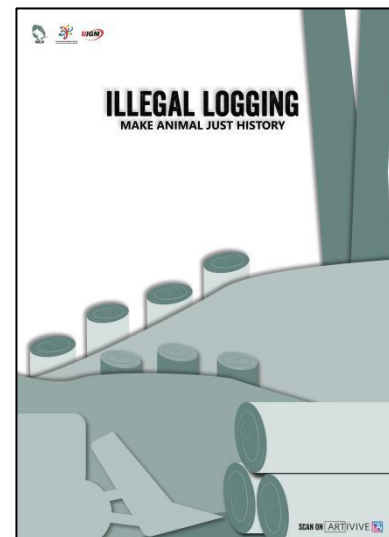
Pada perancangan media kampanye sosial satwa liar yang terancam punah ini, media yang akan dibuat dalam menyampaikan pesan berupa media cetak maupun elektronik yang informatif dan disajikan dalam bentuk interaktif berupa visual baik itu teks dan juga gambar yang tepat untuk target sasaran perancangan kampanye ini, sehingga pesan yang akan disampaikan dapat mudah dimengerti oleh target sasaran.

### Tujuan Kreatif

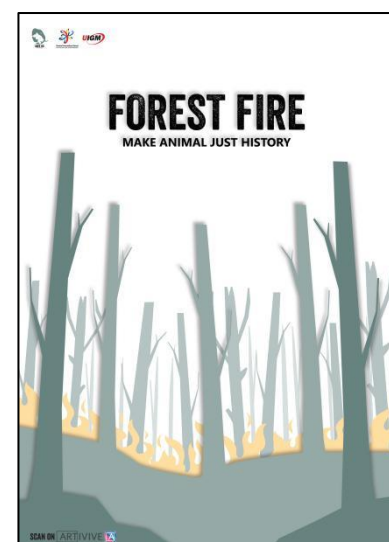
Adapun tujuan kreatif pada perancangan ini sebagai media informasi kepada seluruh masyarakat kota Palembang akan kesadaran dan meningkatkan kepedulian terhadap satwa liar, serta mengajak untuk menjaga habitat ataupun tempat tinggal satwa liar. Perancang menjadikan beberapa aspek untuk meningkatkan efektifitas media yang dirancang agar tujuan dari perancangan ini dapat tercapai.



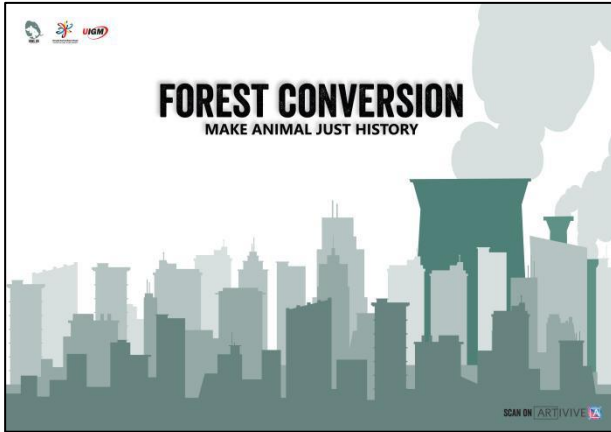
**Gambar 1. Poster Utama**



**Gambar 2. Penebangan Liar**



**Gambar 3. Poster Kebakaran Hutan**



Gambar 4. Poster Kebakaran Hutan



Gambar 8. Augmented Reality Kebakaran Hutan



Gambar 5. Poster Perburuan Liar



Gambar 9. Augmented Reality Penebangan Liar



Gambar 6. Augmented Reality Kebakaran Hutan



Gambar 10. Merchandise T-Shirt



Gambar 7. Augmented Reality Perburuan Liar



Gambar 11. Merchandise Notebook



ew/87

**Gambar 11.** *Marchandise Gantungan Kunci*

### 3. Kesimpulan

Satwa-satwa pada saat ini sudah sangat sulit dijumpai di habitat aslinya. Habitat dari satwa liar tersebut selama ini banyak yang telah rusak ataupun sengaja dirusak oleh berbagai ulah sekelompok manusia yang tidak bertanggung jawab. Ancaman terbesar terhadap kelestarian satwa-satwa tersebut adalah aktivitas manusia, terutama konversi kawasan hutan untuk tujuan pembangunan seperti perkebunan, pertambangan, perluasan pemukiman, transmigrasi dan pembangunan infrastruktur lainnya serta maraknya perburuan terhadap satwa liar. Jika perburuan satwa liar dan konversi kawasan hutan ini terus-menerus terjadi maka dapat dipastikan kepunahan yang menjadi ancaman selama ini akan benar-benar terjadi.

Dalam menyelesaikan masalah terkait satwa liar dibutuhkan sebuah informasi yang dapat sampai kepada target audiens. Informasi yang diberikan berupa animasi tentang satwa liar terancam punah dengan dibuatnya poster tentang satwa liar yang dilindungi dan juga dibuat poster penyebab terancam punahnya satwa liar. Dengan dirancangnya sebuah kampanye sosial melalui Augmented Reality yang telah dirancang diharapkan membangkitkan jiwa kepedulian anak muda dengan ikut menjaga hutan dan tidak melakukan perburuan terhadap satwa liar, serta dengan cepat bisa menjangkau penyebaran informasi kepada anak muda.

### Daftar Pustaka

- Rorah, D. N. P. (2012). *Pengelolaan Pariwisata Berbasis Masyarakat (Community Based Tourism) Di Desa Wisata Kebonagung Kecamatan Imogiri* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial)
- Handayani et al., (2017) *Pengaruh Promosi Wisata Bahari Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Peningkatan Jumlah Kunjungan Wisatawan Di Pelabuhan Muncar Banyuwangi*.
- Priyatno, Duwi, 2009, *SPSS Untuk Analisis Korelasi, Regresi, dan Multivariate*, Penerbit Gava Media. Yogyakarta.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke enam. Bandung: Alfabeta
- Atmoko, T. P. H. (2014). *Strategi Pengembangan Potensi Desa Wisata Brajan Kabupaten Sleman*. *Jurnal Media Wisata*, 12(2), 146–154. <https://amptajurnal.ac.id/index.php/MWS/article/vi>