

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

Untuk mendukung Perancangan Video animasi 2D terhadap tingkat kesadaran Masyarakat tentang Konservasi hutan mangrove, maka dibutuhkan beberapa teori dan konsep yang relevan sebagai pokok pembahasan.

2.1.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah disiplin yang menggabungkan seni dan teknologi untuk menyampaikan informasi dan ide melalui elemen visual. Menurut (Ummah, 2019), desain komunikasi visual mencakup penggunaan tipografi, gambar, warna, dan ruang untuk menciptakan pesan yang efektif. Dalam konteks video animasi, desain komunikasi visual berperan penting dalam menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami.

2.1.2 Animasi 2D

Animasi 2D adalah salah satu bentuk media visual yang menggunakan gambar dua dimensi untuk menyampaikan pesan. Dalam konteks edukasi lingkungan, video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. (Adolph, 2016) menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit.

Animasi juga memungkinkan penyampaian informasi secara interaktif, yang dapat meningkatkan retensi informasi di kalangan audiens. Penelitian oleh (Kamal & Purnama, 2025) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan video animasi memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Dalam konteks konservasi hutan mangrove, video animasi

dapat digunakan untuk menggambarkan pentingnya ekosistem ini dan tindakan yang dapat diambil untuk melindunginya.

Keunggulan lain dari video animasi adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Elemen visual yang dinamis dan narasi yang menarik dapat membuat audiens lebih terlibat dan lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan. Dengan demikian, video animasi 2D dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu-isu lingkungan, termasuk konservasi hutan mangrove.

2.1.3 Jenis jenis animasi 2D

Animasi 2D adalah bentuk seni visual yang menggunakan gambar dua dimensi untuk menciptakan ilusi gerakan. Berikut adalah beberapa jenis animasi 2D yang umum digunakan:

1. Animasi Tradisional

Animasi tradisional adalah teknik di mana setiap frame digambar secara manual, biasanya pada kertas, sebelum dipindai dan diolah menjadi film. Proses ini melibatkan pembuatan serangkaian gambar yang sedikit berbeda satu sama lain untuk menciptakan ilusi gerakan saat diputar secara berurutan. Meskipun memakan waktu dan memerlukan keterampilan artistik yang tinggi, animasi tradisional memberikan nuansa yang unik dan artistik pada karya tersebut. Contoh terkenal dari animasi tradisional adalah film-film klasik dari studio seperti Disney, di mana setiap karakter dan latar belakang digambar dengan tangan (Bachtiar, 2019)

2. Animasi Digital

Animasi digital menggunakan perangkat lunak komputer untuk menciptakan animasi, yang memungkinkan animator untuk bekerja dengan lebih efisien dan fleksibel. Dalam animasi digital, elemen-elemen visual dapat dibuat dalam format vektor atau bitmap. Animasi

berbasis vektor menggunakan garis dan bentuk geometris, yang memungkinkan untuk memperbesar gambar tanpa kehilangan kualitas, sedangkan animasi bitmap menggunakan gambar raster yang terdiri dari piksel. Teknik ini sangat populer dalam industri animasi modern karena kemudahan dalam pengeditan dan kemampuan untuk menghasilkan animasi yang halus dan dinamis (Hendrianto, 2018)

3. Animasi Stop Motion

Animasi stop motion adalah teknik di mana objek fisik, seperti boneka atau model, dipindahkan sedikit demi sedikit dan diambil gambar untuk menciptakan gerakan. Setiap gambar yang diambil menjadi frame dalam animasi, dan ketika diputar secara berurutan, objek tersebut tampak bergerak. Meskipun lebih umum digunakan dalam animasi tiga dimensi, teknik ini juga dapat diterapkan pada animasi 2D dengan menggunakan potongan gambar atau karakter yang dipindahkan. Animasi stop motion sering kali memberikan hasil yang unik dan menarik, dengan tekstur dan kedalaman yang tidak dapat dicapai dengan teknik animasi lainnya (Maryanti & Kurniawan, 2018)

4. Animasi Cut-out

Animasi cut-out menggunakan potongan gambar atau karakter yang digerakkan untuk menciptakan animasi. Teknik ini melibatkan pemotongan gambar dari kertas atau bahan digital dan menggerakkannya untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi cut-out sering digunakan dalam video edukasi dan kampanye sosial karena kemudahan produksinya dan kemampuannya untuk menyampaikan pesan dengan cara yang sederhana dan menarik (Moe-Byrne et al., 2022), Contoh terkenal dari animasi cut-out adalah serial televisi "South Park," yang menggunakan teknik ini untuk menciptakan karakter dan latar belakang

5. Animasi Motion Graphics

Animasi motion graphics menggabungkan elemen grafis statis dengan gerakan untuk menciptakan visual yang dinamis. Teknik ini sering digunakan dalam iklan, presentasi, dan video promosi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Motion graphics dapat mencakup teks yang bergerak, grafik yang berubah, dan elemen visual lainnya yang dirancang untuk menarik perhatian audiens. Animasi ini sangat efektif dalam menyampaikan pesan yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik, sehingga banyak digunakan dalam konteks pemasaran dan komunikasi visual (Setiyo Prihatmoko et al., 2024)

2.1.4 Kesadaran Lingkungan

Kesadaran lingkungan adalah pemahaman dan perhatian individu atau masyarakat terhadap isu-isu yang berkaitan dengan lingkungan hidup. Kesadaran ini mencakup pengetahuan tentang kondisi lingkungan, sikap positif terhadap pelestarian lingkungan, serta perilaku yang mendukung upaya-upaya pelestarian tersebut. Menurut (Ienna et al., 2022), kesadaran lingkungan terdiri dari tiga komponen utama: pengetahuan, sikap, dan perilaku. Pengetahuan mencakup informasi tentang isu-isu lingkungan, seperti perubahan iklim, polusi, dan kerusakan ekosistem. Sikap positif mencerminkan nilai-nilai dan keyakinan individu tentang pentingnya menjaga lingkungan, sedangkan perilaku mencakup tindakan nyata yang dilakukan untuk mendukung upaya pelestarian.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kesadaran lingkungan sangat beragam. Pendidikan formal dan non-formal memainkan peran penting dalam membentuk kesadaran ini. (Nugroho, 2022) menekankan bahwa pendidikan lingkungan yang baik dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman individu tentang isu-isu lingkungan. Individu yang teredukasi cenderung lebih peduli terhadap lingkungan dan lebih mungkin untuk terlibat dalam tindakan pro-lingkungan. Selain itu, pengalaman pribadi, pengaruh sosial, dan akses terhadap informasi juga

berkontribusi terhadap tingkat kesadaran lingkungan seseorang. Interaksi dengan komunitas dan lingkungan sekitar dapat mempengaruhi sikap dan perilaku individu terhadap isu-isu lingkungan, sehingga menciptakan kesadaran yang lebih mendalam.

Pentingnya kesadaran lingkungan tidak hanya terbatas pada individu, tetapi juga mencakup masyarakat secara keseluruhan. Masyarakat yang memiliki kesadaran lingkungan yang tinggi cenderung lebih aktif dalam upaya pelestarian lingkungan, seperti partisipasi dalam program-program konservasi, pengurangan limbah, dan penggunaan sumber daya secara berkelanjutan. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kesadaran lingkungan harus menjadi bagian integral dari pendidikan dan kebijakan publik.

2.1.5 Konservasi Hutan Mangrove

Hutan mangrove adalah ekosistem yang terletak di daerah pesisir, yang terdiri dari berbagai spesies pohon yang mampu tumbuh di lingkungan yang salin. Hutan ini memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem, baik di darat maupun di laut. Menurut (Akram et al., 2023) Hutan mangrove berfungsi sebagai penghalang terhadap erosi, tempat tinggal bagi berbagai spesies ikan dan burung, serta sistem penangkapan karbon yang efektif yang membantu mengurangi laju perubahan iklim. Mangrove di Hutan juga berperan dalam menjaga kualitas air dan menyediakan sumber daya bagi masyarakat pesisir.

Namun, hutan mangrove menghadapi berbagai ancaman yang serius. Penebangan liar, konversi lahan untuk pertanian, dan pembangunan infrastruktur adalah beberapa faktor yang menyebabkan kerusakan hutan mangrove (Octavian et al., 2022). Selain itu, perubahan iklim yang menyebabkan kenaikan permukaan air laut juga mengancam keberadaan hutan mangrove. Oleh karena itu, konservasi mangrove sangat penting untuk menjaga kesehatan ekosistem dan kesejahteraan umum masyarakat yang bergantung pada sumber daya alam tersebut.

Upaya konservasi hutan mangrove dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk penanaman kembali, pengelolaan yang berkelanjutan, dan peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya hutan mangrove. Edukasi dan kampanye yang efektif dapat membantu masyarakat umum memahami manfaat ekologi dan ekonomi hutan mangrove, sehingga mereka lebih cenderung untuk berpartisipasi dalam upaya konservasi. Penelitian oleh (Administrasi & Surabaya, 2024) menunjukkan bahwa program-program edukasi yang melibatkan masyarakat lokal dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam konservasi hutan mangrove.

2.1.6 Peran Media dalam Edukasi Lingkungan

Media memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu-isu lingkungan. Media massa, termasuk televisi, radio, dan internet, dapat membentuk agenda publik dan mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap isu-isu tertentu (Kusnato & Yusuf, 2024). Dalam konteks edukasi lingkungan, media dapat digunakan untuk menyebarkan informasi tentang pentingnya pelestarian lingkungan dan tindakan yang dapat diambil oleh individu dan komunitas.

Media visual, seperti video dan animasi, memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut (Safitri et al., 2024) penggunaan media visual dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Video animasi, khususnya, dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat menarik perhatian audiens dan memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif.

Dalam konteks konservasi hutan mangrove, media dapat digunakan untuk menggambarkan isu-isu kompleks, seperti perubahan iklim, kerusakan ekosistem, dan pentingnya konservasi hutan mangrove. Dengan menggunakan elemen visual yang menarik, video animasi dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami dan mendorong audiens untuk mengambil tindakan pro-lingkungan. Selain

itu, video animasi dapat disebarluaskan melalui platform digital, sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan lingkungan, di mana informasi yang tepat dan menarik dapat mempengaruhi sikap dan perilaku masyarakat terhadap isu-isu lingkungan.

media sosial juga berperan penting dalam menyebarkan informasi tentang konservasi lingkungan (Pratiwi et al., 2023). Dengan meningkatnya penggunaan media sosial, informasi tentang isu-isu lingkungan dapat dengan cepat menyebar dan menjangkau berbagai kalangan masyarakat. Kampanye yang dilakukan melalui media sosial dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam upaya pelestarian lingkungan.

2.1.7 Adobe illustrator

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat ilustrasi dan elemen grafis dalam format vektor. Dengan menggunakan Adobe Illustrator, desainer dapat menciptakan gambar yang dapat diperbesar tanpa kehilangan kualitas, yang sangat penting dalam pembuatan elemen visual untuk video animasi (Adolph, 2016).

2.1.8 Adobe after effect

Adobe After Effects adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat efek visual dan animasi gerakan. Dengan After Effects, desainer dapat menggabungkan elemen grafis yang dibuat di Illustrator dan menambahkan animasi, transisi, serta efek visual lainnya untuk menghasilkan video animasi yang menarik dan profesional. Penguasaan kedua perangkat lunak ini sangat penting bagi desainer untuk menghasilkan karya yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan tujuan edukasi yang diinginkan (Anita & Sumarni, 2024).

2.1.9 Ilustrasi

ilustrasi menjelaskan bagaimana gambar dapat digunakan untuk mendukung dan memperkuat narasi. Menurut (Noviadji & Hendrawan, 2021), ilustrasi memiliki kekuatan untuk menyampaikan makna yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata. Dalam video animasi, ilustrasi dapat digunakan untuk menggambarkan konsep-konsep kompleks, seperti ekosistem hutan mangrove dan pentingnya konservasi.

2.1.10 Warna

Teori warna menjelaskan bagaimana warna dapat mempengaruhi emosi dan persepsi audiens. Warna memiliki makna psikologis yang berbeda dan dapat digunakan untuk menarik perhatian, menciptakan suasana, dan menyampaikan pesan tertentu. Misalnya, warna hijau sering diasosiasikan dengan alam dan konservasi, sedangkan warna biru dapat memberikan kesan ketenangan dan kepercayaan. Dalam desain video animasi, pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas pesan yang disampaikan (Warna, 2025).

2.1.11 Typography

Tipografi adalah seni dan teknik dalam menyusun huruf dan teks untuk meningkatkan keterbacaan dan estetika. Dalam konteks video animasi, tipografi yang baik dapat membantu menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik. Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan jarak antar huruf sangat penting untuk memastikan bahwa pesan dapat dibaca dengan mudah oleh audiens. Tipografi juga dapat menciptakan identitas visual yang konsisten dan mendukung tema keseluruhan dari video animasi (Pengabdian & Ilmu, 2024).

2.2 Kajian literatur

Kajian Literatur dijadikan sebagai pertimbangan oleh penulis untuk membantu penulisan dan sebagai referensi, sehingga memudahkan dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel

Tabel 2. 1 kajian literatur

No	Judul	Nama Penulis	Deskripsi	Perbedaan
1	Visual Karakter Animasi 2D Edukasi Dampak Negatif Sampah Rumah Tangga untuk Remaja Tahapan Akhir (Pariwisata et al., 2024)	Adelya Dwi Pratiwi, Diana Aqidatun Nisa, Aditya Rahman Yani	Jurnal ini membahas perancangan karakter animasi yang bertujuan untuk mengedukasi remaja tentang dampak negatif dari sampah rumah tangga. Dengan karakter yang dihidupkan dan cerita yang menarik, animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja tentang pengelolaan sampah dan dampaknya terhadap lingkungan.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif (wawancara dan observasi) dan kuantitatif (kuesioner) untuk mengumpulkan data, serta analisis focus group discussion (FGD). Serta fokus penelitian ini Meningkatkan kesadaran remaja tentang dampak negatif sampah rumah tangga melalui animasi 2D.
2	Perancangan Animasi 2D Edukasi Pengenalan Deforestasi	Nur Anil Chakimi, M Ro'is Abidin	Jurnal ini merancang animasi 2D yang ditujukan untuk anak-anak berusia 8-12 tahun, dengan tujuan	Penelitian ini menggunakan metodologi desain berpikir, yang berfokus

	untuk Anak Usia 8 - 12 Tahun (Chakimi, 2021)		untuk memperkenalkan mereka pada isu deforestasi. Animasi ini menggambarkan kondisi hutan sebelum, selama, dan setelah deforestasi, serta dampak yang ditimbulkan. Dengan pendekatan yang menyenangkan, diharapkan anak-anak dapat memahami pentingnya menjaga hutan.	pada pemahaman, definisi, dan pengembangan ide. prototype, dan test untuk merancang animasi. Serta fokus penelitian ini adalah Edukasi tentang deforestasi dan dampaknya kepada anak-anak.
3	Perancangan Desain Karakter Pada Serial Animasi 2D Berani Berubah Untuk Masa Depan tentang Zero Waste Lifestyle (Faizah et al., n.d.)	Alfin Nur Faizah, Diana Aqidatun Nisa, Aninditya Daniar	urnal ini membahas perancangan karakter dalam serial animasi yang bertujuan untuk mengedukasi remaja tentang pentingnya mengurangi sampah sekali pakai. Dengan karakter yang relatable dan cerita yang menarik, animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja tentang pengelolaan	Penelitian ini Menggunakan metode kualitatif (wawancara dan focus group discussion) dan kuantitatif (kuesioner) untuk mengumpulkan data. Serta fokus penelitian ini pada Menerapkan gaya hidup zero waste melalui video edukasi

			sampah dan penerapan gaya hidup berkelanjutan.	animasi 2D untuk remaja.
--	--	--	--	--------------------------

2.3 Objek Penelitian

2.3.1 Hutan Mangrove Bakauheni

Kawasan Hutan Mangrove Bakauheni di Dusun Pegantungan, Bakauheni, Lampung Selatan, Provinsi Lampung, menjadi objek penelitian yang relevan untuk mengeksplorasi tingkat kesadaran masyarakat tentang konservasi hutan mangrove. Dikelola oleh Kepala Desa bakauheni, ekowisata seluas 6 hektar ini menarik banyak pengunjung, terutama pada akhir pekan, berkat jalur kayu seluas 115 meter yang memudahkan akses. Inisiatif ini muncul setelah tumbuhnya pohon mangrove secara alamiah dan di manfaatkan penduduk sekitar dan Kepala Desa untuk di jadikan salah satu ekowisata di bakauheni.

2.3.2 Masyarakat Sekitar Hutan Mangrove

Masyarakat sekitar hutan Mangrove Bakauheni Dusun Pegantungan, memiliki peran penting dalam pelestarian dan pengelolaan ekosistem mangrove. Sebagian besar penduduk desa bergantung pada sumber daya alam yang ada, termasuk hasil laut dan produk dari hutan mangrove, Keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan Hutan Mangrove memberikan peluang untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang manfaat ekosistem mangrove.

2.4 Analisis Data

2.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang di butuhkan untuk mencapai tujuan penelitian, tujuan penelitian ini akan di rumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara atas

pertanyaan penelitian. Pada penelitian ini dalam mengumpulkan informasi peneliti menggunakan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, penulis harus melakukan observasi guna mendapatkan informasi tentang konservasi hutan mangrove dengan melakukan peninjauan dan pengamatan langsung di hutan Mangrove Petengoran Kabupaten Pesawaran.



*Gambar 2. 1 Observasi
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan pertanyaan secara langsung kepada narasumber. Dalam wawancara ini terjadi komunikasi antara peneliti sebagai pemberi pertanyaan dan narasumber yang diharapkan memberikan jawaban, dalam mengumpulkan data tentang tingkat kesadaran masyarakat terhadap lingkungan serta mengumpulkan data tentang konservasi hutan mangrove, pada penelitian ini peneliti akan melakukan sesi wawancara dengan bapak Sukirno yang merupakan kepala desa bakauheni dan merupakan pengelola hutan mangrove bakauheni, serta bapak Tejo yang merupakan salah satu wakil pengelola hutan mangrove bakauheni



Gambar 2. 2 Wawancara
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

3. Kuisisioner

Kuisisioner dalam penelitian ini digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data langsung dari responden terkait topik penelitian tentang tingkat kesadaran masyarakat tentang konservasi hutan mangrove menggunakan *Google Forms*. Kuisisioner dirancang dengan pertanyaan pertanyaan yang relevan untuk mengukur tingkat kesadaran dan pemahaman dari masyarakat dusun Pegantungan, bakauheni lampung selatan Kuisisioner tersebut menghasilkan:

- a. Seberapa paham responden dengan ekosistem hutan mangrove :
9,1% sangat tidak paham, 41,8% tidak paham, 38,2% cukup paham, 10,9% sangat paham sekali. Dapat di simpulkan mayoritas responden tidak paham dengan Ekosistem Hutan Mangrove.
- b. Seberapa paham responden tentang manfaat Hutan Mangrove :
6,4% sangat tidak paham, 50% tidak paham, 32,7% cukup paham, 10,9% sangat paham sekali. Dapat di simpulkan mayoritas responden tidak paham tentang Manfaat dari Hutan Mangrove.
- c. Menurut responden seberapa penting Hutan mangrove :
5,5% sangat tidak penting, 28,2% tidak penting, 51,8% cukup penting, 14,5% sangat penting. Dapat di simpulkan bahwa keberadaan Hutan Mangrove sangat Penting adanya.

- d. Apakah responden mengetahui ancaman terhadap Hutan Mangrove :
- 6,4% sangat tidak mengetahui, 46,4% tidak mengetahui, 35,5% cukup mengetahui, 11,8% sangat mengetahui. Dapat disimpulkan responden tidak mengetahui adanya Ancaman terhadap Hutan Mangrove.
- e. Menurut responden apakah media sosial efektif dalam Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang lingkungan :
- 40% sangat efektif, 46,4% cukup efektif, 10,9% kurang efektif, 2,7% tidak efektif. Dapat disimpulkan media sosial cara yang efektif dalam Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang lingkungan.
- f. Seberapa sering responden dalam mengkonsumsi konten video animasi edukatif di media sosial :
- 10% sangat sering, 39,1% cukup sering, 27,3% kadang kadang, 16,4% jarang, 7,3% tidak pernah. Dapat disimpulkan responden sering mengkonsumsi video Animasi edukatif di soosial media.
- g. Menurut responden apakah video animasi 2D dapat efektif Dalam menyampaikan pesan tentang konservasi Hutan Mangrove :
- 30% sangat efektif , 56,4% cukup efektif, 10% kurang efektif, 3,6% tidak efektif, Dapat disimpulkan responden percaya video animasi 2D bisa Menyampaikan pesan tentang konservasi Hutan Mangrove.
- h. Apakah responden tertarik untuk mengikuti kampanye atau gerakan konservasi Hutan Mangrove setelah mendapatkan informasi dari media sosial :
- 9,1% sangat tidak tertarik, 30% kurang tertarik, 49,1% cukup tertarik, 11,8% sangat tertarik. Dapat disimpulkan bahwa responden tertarik dalam mengikuti Kampanye atau gerakan konservasi Hutan Mangrove setelah Mendapatkan informasi dari media sosial.

4. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mencari sumber data yang diperlukan dalam penelitian, yang pada umumnya diperoleh melalui membaca dan mengutip referensi buku serta jurnal penelitian terdahulu yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian ini.

2.4.2 Analisa 5W+1H

Berikut merupakan analisa 5W+1H (*Who, What, Where, When, Why, How*) pada perancangan video animasi 2D terhadap kesadaran masyarakat tentang konservasi mangrove:

Tabel 2. 2 Analisa 5W+1H

No	Analisa	Pertanyaan	Jawaban
1	<i>Who?</i>	Siapa target <i>audience</i> dari video animasi 2D ini?	Target utama dari video animasi ini adalah masyarakat pesisir hutan mangrove namun video animasi ini juga dapat disebarluaskan ke masyarakat umum.
2	<i>What?</i>	Apa pesan yang ingin di masukan dan di sampaikan melalui video animasi ini?	Pengenalan seputar hutan mangrove, manfaat hutan mangrove, ancaman terhadap hutan mangrove, upaya konservasi hutan mangrove
		Apa tujuan dari pembuatan video animasi 2D ini	Mendorong masyarakat untuk menjaga dan terlibat dalam konservasi hutan mangrove.
		Apa Masalah yang di hadapi dalam video animasi 2D ini?	Kurangnya informasi dan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya konservasi hutan mangrove.

3	<i>Where?</i>	Dimanakah video animasi 2D ini akan di sebarakan?	Melalui <i>platfroam sosial media</i> seperti Instalgram Dan Youtube
		Dimanakah letak <i>Geografis</i> atau lingkungan yang menjadi fokus dalam pembuatan video animasi 2D ini?	Lampung selatan, bakauheni, dusun Pegantungan
4	<i>When?</i>	Mengapa perlu membuat video animasi 2D ini?	Agar meningkatkan kesadaran masyarakat, menciptakan media edukasi yang menarik, video animasi dapat memvisualisasikan konsep kompleks menjadi mudah di pahami, video animasi dapat lebih gampang di jangkau di berbagai kalangan usia dan latar belakang, sebagai media promosi yang efektif, mendorong masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan konservasi.
5	<i>Why?</i>	Kenapa tingkat kesadaran masyarakat terhadap konservasi hutan mangrove sangat penting?	Karna dalam menjaga ekosistem hutan mangrove, peran masyarakat sangat penting untuk menjaga keberlanjutan ekosistem hutan mangrove.
6	<i>How?</i>	Bagaimana informasi atau pesan akan di sampaikan melalui video animasi 2D ini?	Dengan menciptakan video animasi 2D <i>explainer</i> , dengan memperhatikan narasi yang menarik, visualiasasi, penggunaan karakter, penyajian data dan statistik

			yang mudah di pahami, menyertakan pesan ajakan di akhir video.
--	--	--	--

2.5 Kesimpulan Analisa data

Berdasarkan data yang ada dapat di simpulkan mayoritas responden menunjukkan tingkat pemahaman yang rendah terhadap ekosistem dan manfaat hutan mangrove, dengan 41% responden tidak paham ekosistemnya dan lebih dari 50% tidak mengetahui manfaatnya, meskipun 51% menyatakan bahwa hutan mangrove penting. Pengetahuan mengenai ancaman terhadap hutan mangrove juga masih rendah, di mana 46% responden mengaku tidak mengetahuinya. Meskipun demikian, media sosial dinilai cukup efektif oleh 46% responden dalam meningkatkan kesadaran lingkungan, dan video animasi 2D dianggap cukup efektif oleh 56% responden dalam menyampaikan pesan konservasi. Sebanyak 39% responden cukup sering mengonsumsi video animasi edukatif, dan 49% menyatakan cukup tertarik mengikuti kampanye konservasi setelah mendapatkan informasi dari media sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun pemahaman masyarakat masih rendah, media sosial dan video animasi 2D memiliki potensi besar sebagai sarana edukasi dan peningkatan kesadaran terhadap konservasi hutan mangrove.

2.6 Solusi Perancangan

Perancangan video animasi 2D yang menarik dan informatif tentang ekosistem hutan mangrove, manfaatnya, ancaman yang dihadapinya, dan upaya konservasi dengan narasi yang mudah dipahami dan karakter relatable untuk meningkatkan keterlibatan penonton. Sertakan data dan statistik relevan untuk menekankan urgensi isu konservasi, dan perancangan video melalui media sosial seperti YouTube untuk menjangkau audiens yang lebih luas, terutama generasi muda. Dengan menyelenggarakan kampanye edukasi interaktif yang melibatkan masyarakat dan kolaborasi dengan komunitas lokal untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi, serta melakukan evaluasi efektivitas video dan kampanye melalui survei dan wawancara untuk

mendapatkan umpan balik yang berguna. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kesadaran masyarakat tentang konservasi hutan mangrove dapat meningkat dan mendorong tindakan masyarakat dalam konservasi hutan mangrove.