



Strategi Penyutradaraan Video Animasi 2D “Seduhan Terakhir di Ambang Rimba” sebagai Media Literasi Lingkungan Tesso Nilo

Arkhadies Hanif Medina^{1*}, Puspa Aulia Putri², Iwan Koswara³, Rinda Aunillah Sirait⁴

¹⁻⁴ Manajemen Produksi Media, Universitas Padjadjaran, Indonesia

*Penulis Korespondensi: arkhadies22001@mail.unpad.ac.id¹

Abstract: *The development of the 2D animation entitled “Seduhan Terakhir di Ambang Rimba” aims to serve as an environmental literacy medium to raise awareness of deforestation issues in Tesso Nilo National Park (TNTN), Riau. This animation adopts a magical realism directing strategy by utilizing symbolism and allegory, with the character Nilo, a Sumatran elephant, serving as an emotional representation of wildlife victims of deforestation. The work seeks to engage audiences through visual storytelling that prioritizes visual expression over explanatory narration. By employing motion comic techniques, parallax layering, and a contrasting color palette, the animation creates a profound atmosphere and evokes empathy toward the ecosystem damage occurring in Tesso Nilo. An eco-cinema approach is also applied, in which nature and wildlife function not merely as background elements but as primary subjects that shape the narrative and conflict. This study demonstrates that 2D animation can be an effective tool for conveying environmental literacy messages, fostering ecological awareness, and encouraging changes in attitudes toward the deforestation crisis. The resulting work is expected to contribute to the development of animation-based environmental literacy media and to offer a new perspective on conveying ecological issues in an emotional and impactful manner. This research also opens opportunities for further studies on the influence of animation on public behavior in supporting environmental conservation.*

Keywords: 2D Animation; Deforestation; Eco-Cinema; Environmental Literacy; Tesso Nilo.

Abstrak; Pengembangan animasi 2D berjudul “Seduhan Terakhir di Ambang Rimba” bertujuan sebagai media literasi lingkungan untuk meningkatkan kesadaran tentang isu deforestasi di Taman Nasional Tesso Nilo (TNTN), Riau. Animasi ini mengadopsi strategi penyutradaraan realisme magis dengan memanfaatkan simbolisme dan alegori, menggunakan karakter Nilo, seekor gajah Sumatera, sebagai representasi emosional dari satwa korban deforestasi. Karya ini bertujuan untuk menggugah audiens melalui visual storytelling yang mengutamakan ekspresi visual daripada narasi eksplanatif. Dengan menggunakan teknik *motion comic*, *parallax layering*, serta palet warna yang kontras, animasi ini menciptakan atmosfer yang mendalam dan memicu empati terhadap kerusakan ekosistem yang terjadi di Tesso Nilo. Pendekatan *eco-cinema* juga diterapkan, di mana alam dan satwa bukan hanya berfungsi sebagai elemen latar belakang, tetapi sebagai subjek utama yang membentuk narasi dan konflik. Penelitian ini menunjukkan bahwa animasi 2D dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan literasi lingkungan, membangkitkan kesadaran ekologis, dan mendorong perubahan sikap terhadap krisis deforestasi. Hasil karya ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan media literasi lingkungan berbasis animasi, serta memberikan perspektif baru dalam menyampaikan isu ekologis secara emosional dan menyentuh. Penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh animasi terhadap perilaku masyarakat dalam mendukung pelestarian lingkungan.

Kata Kunci: Animasi 2D; Deforestasi; Literasi Lingkungan; Sinema Ramah Lingkungan; Tesso Nilo.

1. PENDAHULUAN

Taman Nasional Tesso Nilo (TNTN) di Provinsi Riau memiliki status hukum sebagai kawasan konservasi yang diatur melalui Keputusan Menteri Kehutanan Nomor SK.255/Menhut-II/2004. Sebagai kawasan konservasi, TNTN diharapkan dapat berfungsi sebagai pelindung ekosistem untuk kepentingan ilmu pengetahuan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat. Meskipun memiliki status hukum yang kuat, kawasan ini terus menghadapi ancaman serius berupa perambahan lahan yang didorong oleh kebutuhan untuk ekspansi perkebunan kelapa sawit (Kujawinski et al., 2020). Hal ini menyebabkan degradasi

habitat yang signifikan, menurunnya keanekaragaman hayati, serta mengancam keberlanjutan spesies kunci seperti Gajah Sumatera yang terancam punah (Febri & Mashur, 2025; Kuswanda et al., 2022). Penerapan strategi penyutradaraan dalam video animasi 2D yang bertujuan untuk meningkatkan literasi lingkungan, khususnya mengenai isu deforestasi di Taman Nasional Tesso Nilo (TNTN) di Provinsi Riau (Gusti, Rismawati, Artha, & Noviandri, 2022; Nevill, 2021; Setiawan & Kurniawan, 2022).

Seiring dengan penurunan kualitas ekosistem ini, masalah deforestasi di Tesso Nilo semakin memprihatinkan. Laporan Eyes on the Forest (2010) mengungkapkan bahwa tutupan hutan alam di kawasan ini telah berkurang secara drastis, dengan hanya sekitar 15,36% yang tersisa pada tahun 2010, sebuah penurunan yang sangat signifikan dari 78.000 hektare pada akhir 1990-an. Proses degradasi ini menempatkan Tesso Nilo dalam kondisi kritis, dengan lebih dari 58.000 hektare kawasan yang telah dikonversi menjadi perkebunan monokultur kelapa sawit (BELLANTONI, 2005). Penurunan drastis ini tidak hanya berdampak pada hilangnya ruang hidup bagi satwa, tetapi juga memperburuk kondisi sosial-ekonomi masyarakat sekitar yang bergantung pada ekosistem hutan untuk mata pencaharian mereka (Magdalena, Suciani, & Wakhidah, 2024).

Dalam konteks ini, isu lingkungan sering kali disampaikan dalam bentuk data statistik dan fakta-fakta yang cenderung teknis dan kurang menarik perhatian audiens, terutama generasi muda yang menjadi target utama untuk membangun kesadaran ekologis (Nijhof, 2023). Penyampaian informasi semacam ini berisiko menyebabkan informasi fatigue atau kelelahan informasi, yang membuat audiens menjadi kurang peka terhadap pesan yang ingin disampaikan (Nisbet, 2010). Oleh karena itu, penting untuk menciptakan metode komunikasi yang lebih inovatif dan emosional untuk meningkatkan pemahaman tentang isu-isu lingkungan yang kompleks. Salah satu media yang memiliki potensi besar untuk hal ini adalah video animasi 2D (Nijhof, 2023; Saefudin, Setiawan, & Sukmawati, 2023).

Animasi 2D memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas representasional dan kapasitas untuk menyampaikan pesan yang lebih emosional melalui simbolisme visual dan alegori (Fletcher, 2021; Huhmann, 2018; Sands, 2019). Dalam konteks literasi lingkungan, animasi memungkinkan penyampaian pesan yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga reflektif, mengajak audiens untuk merenungkan dampak yang ditimbulkan oleh krisis lingkungan. Pendekatan ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh O'Neill & Nicholson-Cole (2009), yang menekankan pentingnya penggunaan media visual yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional audiens. Dalam hal ini, animasi berfungsi sebagai alat yang kuat untuk menggugah kesadaran tentang kerusakan lingkungan tanpa membuat audiens merasa digurui

atau terbebani oleh data yang sulit dipahami (Gusti et al., 2022).

Selain itu, media animasi memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar dibandingkan dengan jenis media lain, seperti film dokumenter atau narasi tradisional. Wells (2002) menjelaskan bahwa animasi memiliki kebebasan representasional yang memungkinkan realitas dapat disederhanakan, didistorsikan, atau bahkan disimbolkan untuk keperluan ekspresi artistik dan komunikasi makna. Dalam konteks ini, animasi dapat menggambarkan kompleksitas isu-isu ekologis dengan cara yang lebih mudah dicerna oleh audiens, terutama generasi muda yang memiliki konsumsi konten visual yang tinggi. Dengan teknik-teknik seperti visual storytelling, animasi dapat menyampaikan pesan yang lebih mendalam mengenai dampak lingkungan tanpa mengurangi kekuatan emosional dan estetika dari cerita yang disampaikan.

Namun, meskipun potensi animasi dalam literasi lingkungan sudah diakui, penerapan strategi penyutradaraan animasi 2D untuk topik-topik ekologis, khususnya yang mengangkat isu deforestasi di Tesso Nilo, masih sangat terbatas. Kajian mengenai literasi lingkungan melalui media animasi di Indonesia belum banyak dilakukan, terutama yang mengangkat topik yang sangat spesifik seperti kerusakan hutan di Taman Nasional Tesso Nilo. Berdasarkan gap dalam penelitian ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana strategi penyutradaraan dalam animasi 2D dapat digunakan untuk menyampaikan pesan literasi lingkungan, serta bagaimana elemen-elemen visual dan naratif dalam animasi dapat membentuk pemahaman dan kesadaran ekologis audiens.

Kegiatan pengabdian ini juga berusaha mengisi gap yang ada dalam penerapan teori *eco-cinema* di Indonesia. *Eco-cinema*, sebagaimana dijelaskan oleh Christman Lavin & Kaplan (2017), adalah pendekatan yang menggunakan film sebagai alat untuk menyuarakan perspektif non-manusia dan mengartikulasikan dampak krisis iklim (Rust, Monani, & Cubitt, 2023). Meskipun sudah banyak film dokumenter yang mengangkat isu lingkungan, animasi sebagai bagian dari *eco-cinema* masih belum banyak diterapkan, terutama dalam konteks yang sangat spesifik seperti deforestasi Tesso Nilo. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan konsep *eco-cinema* dalam animasi 2D, serta menambah wawasan mengenai cara-cara baru dalam menyampaikan pesan-pesan ekologis yang lebih efektif.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji strategi penyutradaraan video animasi 2D yang dapat digunakan sebagai media literasi lingkungan, serta untuk menganalisis bagaimana teknik visual storytelling dan alegori dapat memperkuat pesan-pesan ekologis dalam video animasi. Penelitian ini diharapkan tidak hanya dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori *eco-cinema*, tetapi juga dalam

pengembangan media animasi sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran lingkungan, khususnya di kalangan generasi muda Indonesia yang sangat aktif dalam konsumsi konten digital (Hutomo, 2025).

2. METODE

Penulis menggunakan pendekatan penelitian kreatif untuk mengembangkan dan menguji penerapan animasi 2D sebagai media literasi lingkungan. Metode penelitian yang digunakan terdiri dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi karya animasi, yang semuanya bertujuan untuk menciptakan sebuah karya yang dapat menggugah kesadaran ekologis mengenai deforestasi di Taman Nasional Tesso Nilo (TNTN).

Ide Penciptaan

Gagasan penciptaan karya animasi ini berakar pada pemahaman filosofis mengenai peran manusia sebagai khalifah di bumi yang diberi tanggung jawab untuk menjaga keseimbangan alam. Dalam konteks Taman Nasional Tesso Nilo, ide ini diangkat dengan menyoroti tragedi ekologis yang disebabkan oleh deforestasi besar-besaran. Karya animasi berjudul "Seduhan Terakhir di Ambang Rimba" dihasilkan untuk mentransformasikan isu ini menjadi narasi visual yang dapat membangkitkan empati audiens terhadap ekosistem yang terancam. Pada tahap penciptaan, penulis melakukan riset untuk memperoleh data terkait kondisi ekologis di Taman Nasional Tesso Nilo. Diskusi dengan ahli, seperti Ketua Forum Konservasi Gajah Indonesia, Bapak Donny Gunaryadi, digunakan untuk memperdalam pemahaman tentang dampak deforestasi terhadap satwa seperti Gajah Sumatera. Data dan wawasan ini menjadi dasar dalam pembuatan konsep cerita dan karakter animasi yang bersifat antropomorfik, yaitu Nilo, seekor gajah Sumatera yang mewakili satwa korban deforestasi.

Media, Peralatan dan Teknik Produksi

Media

TikTok dipilih sebagai platform distribusi utama karena popularitasnya di kalangan audiens dewasa muda (18-28 tahun), yang merupakan target utama karya ini. TikTok memungkinkan penyampaian pesan dengan video singkat yang mudah dipahami dan mengundang keterlibatan audiens secara langsung. Selain TikTok, YouTube digunakan sebagai saluran tambahan untuk memperluas jangkauan audiens dan memastikan keberlanjutan penyebaran pesan.

Peralatan

Penulis memanfaatkan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak untuk mendukung proses penciptaan karya animasi ini. Pada tahap pra-produksi, perangkat MacBook Pro M2

digunakan untuk kegiatan perencanaan serta pengolahan awal aset visual. Selanjutnya, pada tahap produksi hingga proses *rendering*, perangkat Acer Predator Helios 16 digunakan karena kemampuannya dalam menangani beban komputasi yang lebih berat. Adapun perangkat lunak yang digunakan meliputi Ibis Paint, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator untuk pembuatan aset visual, serta Adobe After Effects untuk proses animasi, penyuntingan, dan penggabungan elemen visual dan audio secara keseluruhan.

Tahapan Penciptaan

Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, penulis melakukan riset mendalam mengenai isu deforestasi serta dampaknya terhadap ekosistem di Taman Nasional Tesso Nilo. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, wawancara dengan narasumber yang relevan, serta penelusuran referensi visual guna memperkaya pengembangan konsep cerita dan perancangan karakter. Pada tahap awal, karya ini direncanakan menggunakan teknik *motion graphic*, namun melalui proses *brainstorming* dan evaluasi konsep, pendekatan tersebut dialihkan menjadi *motion comic* untuk mempermudah pengelolaan aset visual sekaligus meningkatkan efisiensi dalam proses produksi.

Produksi

Pada tahap produksi, seluruh aset visual yang telah dirancang pada tahap pra-produksi diwujudkan ke dalam bentuk animasi 2D dengan menerapkan teknik *motion comic* untuk menghidupkan ilustrasi tanpa menghilangkan detail tekstur *digital watercolor*. Proses animasi dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip animasi klasik seperti *staging*, *arcs*, dan *secondary action* agar pergerakan tetap terasa organik dan emosional. Selain itu, tahap produksi juga mencakup perancangan dan penerapan tipografi font Medifo sebagai elemen pendukung visual, yang berfungsi memperkuat identitas karya serta menjaga keselarasan estetika antara teks, ilustrasi, dan alur naratif dalam animasi.

Pasca-Produksi

Pada tahap pasca-produksi, seluruh elemen visual dan audio digabungkan menggunakan aplikasi Adobe After Effects. Proses ini meliputi penerapan teknik *compositing* dan *visual effects* (VFX) untuk memperkuat atmosfer serta meningkatkan dampak emosional karya. Selain itu, pengolahan audio dilakukan melalui proses *sound design* dan *mixing* guna menciptakan suasana lingkungan yang imersif dan mendukung narasi visual. Tahap akhir meliputi penyesuaian warna (*color grading*) serta proses *rendering* untuk memastikan kualitas visual yang optimal sebelum karya dipublikasikan pada platform media sosial.

Konsep Penayangan

Hasil karya animasi ini direncanakan untuk dipublikasikan pada platform TikTok pada Jumat, 6 Maret 2026, bertepatan dengan Hari Strategi Konservasi Sedunia. Penayangan dilakukan pada pukul 19.00 WIB untuk memaksimalkan jangkauan audiens, dengan target utama kelompok usia 18–28 tahun. Selain TikTok, karya ini juga akan didistribusikan melalui YouTube dan *poetry book* sebagai bentuk transmedia, untuk memperdalam pengalaman audiens terhadap pesan yang ingin disampaikan.

3. HASIL

Kegiatan pengabdian ini berfokus pada penerapan strategi penyutradaraan yang tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai isu deforestasi, tetapi juga menciptakan pengalaman emosional yang memungkinkan audiens untuk merasakan urgensi masalah ekologis. Karya animasi 2D ini berjudul “Seduhan Terakhir di Ambang Rimba” yang dirancang sebagai media literasi lingkungan dengan latar persoalan deforestasi di Taman Nasional Tesso Nilo, Provinsi Riau. Animasi ini berdurasi lima menit dan dikembangkan dengan pendekatan simbolik dan puitis. Pesan literasi lingkungan tidak disampaikan secara langsung melalui narasi eksplanatif atau data statistik, melainkan melalui simbolisme dan alegori yang membangun pengalaman emosional audiens (Maesaroh, Bahagia, & Kamalludin, 2021).

Animasi ini berfokus pada karakter Nilo, seekor gajah Sumatera, yang menjadi representasi satwa korban deforestasi sekaligus subjek emosional utama dalam cerita. Secara naratif, animasi ini dibangun dengan struktur linier yang terdiri dari pengenalan, konflik, klimaks, dan resolusi. Adegan pembuka menggambarkan lanskap Tesso Nilo yang terdegradasi dengan warna kusam, tekstur kasar, dan ruang kosong untuk menanamkan kesan kehilangan sejak awal. Adegan menunjukkan Nilo yang berjalan menyusuri lanskap rusak sambil mencari induknya. Minimnya dialog dan dominasi ekspresi visual digunakan untuk membangun hubungan emosional antara karakter dan audiens.

Peralihan dalam cerita terjadi ketika Nilo memasuki kedai madu yang bersifat magis, sebagai kontras visual terhadap dunia luar yang suram. Kehadiran Lebah Apis dorsata sebagai penjaga kedai dan seduhan madu panas berfungsi sebagai simbol transisi menuju ruang memori. Adegan ini menandai pergeseran dari realitas eksternal menuju ruang batin Nilo, di mana kenangan dan trauma saling berkelindan. Rangkaian flashback menggambarkan kehancuran hutan, perubahan bentang alam menjadi perkebunan monokultur, dan dampaknya terhadap satwa. Puncak emosional terjadi saat perpisahan Nilo dengan induknya, yang

divisualkan melalui framing dekat namun terpisah oleh arus banjir. Pada scene penutup, Nilo kembali ke realitas pasca-bencana yang sunyi, dengan tindakan simbolis membebaskan burung rangkong badak yang terperangkap lumpur, menggambarkan kesadaran dan harapan kecil dalam kondisi ekologis yang kritis.

4. DISKUSI

Analisis dan Sintesis Karya

Beberapa strategi kreatif diterapkan dalam penyutradaraan karya ini untuk memperkuat literasi lingkungan (Setiawan & Kurniawan, 2022). Pemilihan realisme magis sebagai genre naratif memungkinkan penceritaan isu kompleks seperti deforestasi melalui simbol dan alegori yang mudah diakses secara emosional oleh audiens. Pendekatan ini berbeda dengan dokumenter konvensional yang cenderung berbicara tentang data statistik. Sebaliknya, realisme magis menghadirkan data tersebut sebagai bagian dari pengalaman personal karakter, sehingga audiens merasakan urgensi moral secara langsung. Penggunaan motion comic sebagai teknik animasi memberikan keunggulan estetika dengan mempertahankan tekstur dan detail artwork yang ekspresif. Teknik ini memungkinkan fokus pada ritme sinematografi dan visual staging tanpa harus membuat setiap frame bergerak sepenuhnya.

Parallax effect digunakan untuk menciptakan kedalaman ruang yang membedakan antara elemen foreground dan background, yang membantu membangun visual emphasis pada emosi dan ekspresi tokoh utama. Konsep *eco-cinema*, yang dijelaskan oleh Christman Lavin & Kaplan (2017), menjadi landasan penting dalam karya ini. Dalam *eco-cinema*, alam tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang visual, tetapi sebagai entitas naratif yang memiliki peran aktif dalam membentuk konflik dan emosi cerita (Rust et al., 2023). Dalam karya ini, alam dan satwa bukan sekadar elemen latar, melainkan subjek yang turut berperan dalam pembentukan narasi dan pesan ekologis.

Penggunaan Warna sebagai Bahasa Emosional

Palet warna dalam karya ini digunakan dengan sangat strategis untuk mengkomunikasikan perubahan emosional dan kondisi lingkungan (Bellantoni, 2005 Handayani, Ulum, & Khofia, 2025). Warna-warna desaturasi pada adegan pembuka menggambarkan keputusan dan kehancuran, sedangkan dunia kedai magis menggunakan warna hangat untuk menciptakan kontras dramatis yang merepresentasikan harapan. Transisi warna ini tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga memiliki tujuan naratif untuk menciptakan perjalanan emosional dari keputusan menuju pencarian harapan, kemudian kembali ke realitas pahit yang tidak dapat diselesaikan secara instan.

Struktur Naratif dan Arc Emosional

Struktur naratif karya ini mengikuti alur klasik yang terdiri dari pengenalan, aksi meningkat, klimaks, dan resolusi dengan penyesuaian untuk tujuan literasi lingkungan. Adegan pembuka membangun ekspektasi audiens tentang narasi kehancuran ekologis yang akan berkembang. Puncak emosional terjadi ketika Nilo menyaksikan kehancuran hutan melalui flashback dan mencapai konflik emosional tertinggi saat terpisah dari induknya oleh banjir. Resolusi karya ini tidak memberikan penyelesaian utopis, melainkan menekankan harapan melalui tindakan kecil yang bermakna.

Integrasi Elemen Audiovisual

Sound design dan musik latar digunakan untuk menciptakan atmosfer emosional yang mendalam. Suara ambient, musik string yang melankolis, suara gemuruh banjir, serta keheningan pada adegan-adegan kritis berfungsi untuk memperkuat suasana batin karakter dan menggugah perasaan audiens. Narasi *voice-over* digunakan secara selektif untuk menyampaikan monolog dan filosofi karakter, dengan suara Nilo dan induknya memberikan dimensi emosional yang lebih kuat terhadap trauma dan kesedihan yang dialami.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penciptaan dan analisis karya, dapat disimpulkan bahwa strategi penyutradaraan yang diterapkan dalam animasi 2D “Seduhan Terakhir di Ambang Rimba” mampu menyampaikan pesan literasi lingkungan mengenai deforestasi di Taman Nasional Tesso Nilo secara efektif melalui pendekatan emosional dan simbolik. Pemanfaatan genre realisme magis, struktur naratif linier, teknik motion comic, komposisi visual, serta penggunaan palet warna yang kontras terbukti membangun empati audiens terhadap trauma ekologis yang dialami satwa, khususnya melalui sudut pandang karakter Nilo sebagai representasi korban deforestasi. Pendekatan *eco-cinema* yang menempatkan alam dan satwa sebagai subjek naratif juga memperkuat fungsi animasi tidak hanya sebagai media estetis, tetapi sebagai sarana refleksi kritis atas relasi manusia dan lingkungan, sehingga animasi ini berpotensi menjadi media literasi lingkungan yang menggugah kesadaran dan sikap ekologis audiens. Untuk pengembangan selanjutnya, karya ini dapat diperluas melalui penelitian lanjutan yang mengkaji respons dan perubahan sikap audiens setelah menonton animasi untuk mengukur dampak literasi lingkungan secara lebih empiris.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan penelitian dan penciptaan karya animasi 2D “Seduhan Terakhir di Ambang Rimba”. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Forum Konservasi Gajah Indonesia, Bapak Donny Gunaryadi, atas diskusi dan wawasan yang diberikan terkait dampak deforestasi terhadap Gajah Sumatera di Taman Nasional Tesso Nilo. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada institusi dan pihak yang telah menyediakan fasilitas, sarana, dan dukungan teknis selama proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi karya ini, serta kepada seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam mensukseskan pelaksanaan dan penayangan karya sebagai media literasi lingkungan.

DAFTAR REFERENSI

- BELLANTONI, P. (2005). *IF IT'S PURPLE, SOMEONE'S GONNA DIE: The power of color in visual storytelling*. Retrieved from www.focalpress.com
- Christman Lavin, S., & Kaplan, E. A. (2017). *The climate of ecocinema*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.121>
- Eyes on the Forest. (2010). *Tesso Nilo National Park: The elephant habitat in crisis*.
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary enchantments: Magical realism and the remystification of narrative*. Vanderbilt University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv17vf68f>
- Febri, N., & Mashur, D. (2025). Kinerja Balai Taman Nasional Tesso Nilo dalam pengelolaan kawasan konservasi Nasha. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 4(1), 373-380. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/index>
<https://doi.org/10.57235/qistina.v4i1.6132>
- Fletcher, A. (2021). *Allegory: The theory of a symbolic mode*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1j9mjn0>
- Gusti, U. A., Rismawati, Artha, H. W., & Noviadri. (2022). Analisis pengembangan media pembelajaran berbasis literasi lingkungan untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia Bermutu*, 01, 1-7. <https://doi.org/10.61648/ibers.v1i1.6>
- Huhmann, B. A. (2018). Rhetorical figures: The case of advertising. In *The handbook of organizational rhetoric and communication* (pp. 229-244). <https://doi.org/10.1002/9781119265771.ch16>
- Kuswanda, W., Garsetiasih, R., Gunawan, H., Situmorang, R. O. P., Hutapea, F. J., Kwatrina, R. T., Karlina, E., Atmoko, T., Zahrah, M., Takandjandji, M., & Gunaryadi, D. (2022). Can humans and elephants coexist? A review of the conflict on Sumatra Island, Indonesia. *Diversity*, 14(6). <https://doi.org/10.3390/d14060420>
- Magdalena, E. S. M., Suciani, T., & Wakhidah, A. Z. (2024). Analysis of elephant-human conflict and community perceptions around conservation areas on the island of Sumatra: A literature review. *Jurnal Biologi Tropis*, 24(3), 1024-1034. <https://doi.org/10.29303/jbt.v24i3.7612>

- Nevill, A. (2021). *Towards a philosophy of cinematography*. Cham: Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-65935-6>
- Nijhof, A. R. (2023). Narrative transportation, identification, and storytelling in environmental (science) communication. *ScienceOpen*, 1-17.
<https://doi.org/10.14293/PR2199.000068.v1>
- Nisbet, M. C. (2010). Communicating climate change: Why frames matter for public engagement. *Environmental Communication*, 51(2), 37-41.
<https://doi.org/10.3200/ENVT.51.2.12-23>
- O'Neill, S., & Nicholson-Cole, S. (2009). "Fear won't do it": Promoting positive engagement with climate change through visual and iconic representations. *Science Communication*, 30(3), 355-379. <https://doi.org/10.1177/1075547008329201>
- Rahmawati, D. I., & Amaliah, E. (2020). Peran media literasi dan informasi dalam pendidikan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, 01(2), 42-51.
<https://doi.org/10.24042/el%20pustaka.v1i2.8504>
- Rust, S., Monani, S., & Cubitt, S. (2023). *Ecocinema theory and practice* 2.
<https://doi.org/10.4324/9781003246602>
- Saefudin, A., Setiawan, A. H., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis Android untuk meningkatkan sikap peduli lingkungan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 1. Retrieved from
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8132>
- Sands, D. (2019). *Animal writing: Storytelling, selfhood and the limits of empathy*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474439039.001.0001>
- Setiawan, L. D., & Kurniawan, E. (2022). Metode penyutradaraan Senoaji Julius dalam produksi film pendek anak. *ProTVF*, 6(1), 43-63.
<https://doi.org/10.24198/ptvf.v6i1.33902>
- Wells, P. (2002). *Animation and America* (1st ed.). Rutgers University Press.
<https://doi.org/10.4324/9780080475868>
- Wright, J. A. (2005). *Animation writing and development: From script development to pitch*. Focal Press.