

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teh adalah produk unggulan Jawa Barat. Perkebunan teh di Jawa Barat merupakan penghasil teh terbesar di Indonesia. 70% kebutuhan teh Nasional disumbangkan dari Jawa Barat. Salah satunya Perkebunan teh Malabar yang terletak di Pangalengan, Kab. Bandung. Perkebunan ini dikelola oleh PT. Perkebunan Nasional VIII (Persero) yang merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN). Salah satu komoditas utama perusahaan ini adalah teh. Namun, belum banyak mengetahui pengolahan teh dan jenis teh yang dihasilkan dari perkebunan teh Malabar. Semua teh yang dihasilkan berasal pabrik yang berada di dalam area perkebunan. Semua tahapan pengolahan hingga siap konsumsi dilakukan di pabrik ini. Teh siap konsumsi dengan merk dagang Teh Walini adalah produk yang berasal dari perkebunan teh Malabar.

Masyarakat Kota Bandung, umumnya mengonsumsi teh sebagai minuman pendamping makan dan minuman sehari-hari. Meminum teh pada masyarakat Kota Bandung tidak dilakukan dengan waktu khusus. Bahkan teh diujakan secara cuma-cuma di rumah makan pada umumnya. Melalui hasil observasi yang dilakukan penulis mengenai pengetahuan jenis teh menunjukkan bahwa masyarakat masih kurang mengetahui tentang jenis-jenis teh. Dengan itu dapat diasumsikan minimnya pengetahuan masyarakat akan jenis-jenis teh lain selain itu juga pengetahuan akan khasiat dan rasa yang berbeda dari tiap teh yang dikonsumsi.

Menurut Asep Barkhah selaku pemandu lapangan di perkebunan teh Malabar, mengapa teh dari perkebunan Malabar kurang diketahui oleh masyarakat Kota Bandung, “Orang kita itu banyaknya orang kebun, bahkan bagian pemasarannya masih dengan cara dulu” (Barkhah, 2017), yaitu dengan cara *auction* atau lelang. Dengan cara pemasaran yang dituturkan oleh Pak Asep Barkhah jika penulis dibolehkan berasumsi masyarakat kurang bersinggungan langsung dengan penjualan teh dari pabrik Malabar, hanya orang-orang dari

pabrik dan pengusaha-pengusaha saja. Ditambah belum tersedianya media informasi mengenai jenis-jenis teh, membuat masyarakat minim pengetahuan tentang hal tersebut. Dengan merancang animasi *motion graphic* interaktif sebagai upaya untuk memberikan informasi mengenai jenis-jenis, khasiat, dan manfaat teh dengan menarik. Dan juga menurut Gotot Prakosa dalam bukunya fungsi film animasi salah satunya adalah menggambarkan proses (*Deception of Processes*) dimana film animasi dapat menggambarkan proses dan hubungan yang bersifat abstrak yang sulit digambarkan (Prakosa, 2010:348). Dalam perancangan ini menginformasikan proses pengolahan teh yang sulit dijangkau oleh masyarakat secara jelas dan dekat. Dipilihnya informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar, agar audiens/penikmat mengetahui jenis-jenis teh secara utuh, tidak hanya hasil jadi tetapi dari mana awalnya berasal, dan berpengaruh kepada pemahaman yang lebih mendalam terhadap informasi jenis-jenis teh yang berasal dari perkebunan teh Malabar.

Fungsi penelitian ini untuk mendapatkan data tentang bagaimana proses pengolahan teh di Perkebunan Teh Malabar sebagai acuan untuk membuat animasi *motion graphic* interaktif yang informatif. Metode yang digunakan penulis untuk melakukan pencarian data adalah metode kualitatif, diantaranya yaitu: metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dengan menggunakan metode tersebut, penulis mengharapkan data yang dikumpulkan dapat dipercaya dan digunakan untuk menghasilkan karya animasi *motion graphic interactive* yang diinginkan. Target audiens animasi ini adalah masyarakat umum Kota Bandung dengan usia 13-17 tahun.

Dengan mendapat data-data yang diperlukan, maka akan digunakan untuk merancang naskah & *storyboard* dengan hasil cerita yang diharapkan dapat menarik dan diterima dengan baik oleh audiens yang sudah ditetapkan, sehingga informasi yang disampaikan pun sampai pada audiens. Penulis juga berharap agar hasil cerita yang dibuat sesuai dengan rancangan karakter dan *environment* sehingga menghasilkan karya dengan media *motion graphic interactive* yang memberikan wawasan baru bagi khalayak mengenai proses pengolahan teh di Perkebunan Teh Malabar.

1.2 Identifikasi Masalah

- Masyarakat kurang mengetahui informasi tentang jenis teh yang diproduksi oleh perkebunan teh Malabar.
- Masyarakat kurang mengetahui pengetahuan tentang khasiat teh.
- Masyarakat kurang mengetahui mengenai pengolahan teh di perkebunan teh Malabar.
- Masyarakat kurang mengetahui produk teh yang dihasilkan oleh perkebunan teh Malabar.
- Belum adanya animasi interaktif tentang pengolahan teh, jenis-jenis, dan khasiat teh untuk masyarakat Kota Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana naskah & *storyboard* animasi *motion graphic interactive* sebagai media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar?
- Bagaimana unsur naratif animasi *motion graphic interactive* dapat menjadi media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Masyarakat umum Kota Bandung masih kurang mengetahui informasi tentang jenis-jenis teh, khasiat, dan pengolahan teh hitam. Media yang dirancang berupa animasi *motion graphic interactive* sebagai media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar.

1.4.2 Bagaimana

Media yang digunakan sebagai hasil karya adalah animasi *motion graphic interactive*. Penulis bertugas sebagai pembuat naskah dan *storyboard* dalam pembuatan animasi *motion graphic interactive* ini.

1.4.3 Siapa

Target audiens sasaran dari penulis adalah warga umum Kota Bandung dengan rentang usia 13-17 tahun.

1.4.4 Tempat

Perkebunan Teh Malabar, Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

1.4.5 Waktu

2017-2018.

1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

- Untuk mengetahui naskah & *storyboard* animasi *motion graphic interactive* sebagai media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar.
- Untuk mengetahui unsur naratif animasi *motion graphic interactive* dapat menjadi media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar yang.

1.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat Teoritis

Adapaun manfaat dari penelitian ini diharapkan penulis dapat memahami dan menerapkan teori yang telah ada dan berhubungan dengan perancangan animasi *motion graphic interactive*, meliputi:

- Teori Animasi
- Teori *Motion Graphic*
- Teori Naskah dan *Storyboard*
- Teori Multimedia Interaktif
- Teori Tanaman Teh

Manfaat Praktis

a. Pengusaha Teh

Dengan hasil dari rancangan ini diharapkan dapat lebih memperkenalkan perkebunan teh Malabar kepada masyarakat luas. Khususnya masyarakat umum Kota Bandung.

b. Pecinta Teh

Dengan hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menyalurkan minat dari para pecinta teh agar bisa menyebarluaskan mengenai informasi jenis teh, khasiat, dan proses pengolahan.

c. Institusi Pendidikan

Dengan adanya rancangan naskah dan *storyboard* hasil penelitian ini, diharapkan menjadi referensi dan acuan bagi adik-adik tingkat yang akan melakukan Tugas Akhir nanti.

d. Masyarakat

Hasil perancangan ini sebagai upaya memberi informasi mengenai jenis-jenis, manfaat, dan khasiat teh, serta bagaimana proses pengolahan teh di perkebunan teh Malabar pada masyarakat umum Kota Bandung.

1.6 Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dalam pencarian data untuk perancangan media. Menurut Creswell Penelitian metode kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini menggunakan upaya-upaya, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data (Cresswell, 2016:4).

1.6.1 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

a. Observasi

Menurut Adler dan Adler semua penelitian dunia sosial pada dasarnya menggunakan teknik observasi (dalam Ratna, 2016: 217). Observasi yang dilakukan penulis adalah observasi partisipan dimana peneliti mengalami, hidup bersama dengan objek. Peranan yang dilakukan bersifat pura-pura sebab semata-bertujuan untuk memperoleh data (Ratna, 2016: 218). Penulis melakukan observasi ke pabrik teh Malabar untuk mengetahui proses pengolahan terjadi. Penulis berfungsi semata-mata sebagai pengamat, termasuk pada klasifikasi pengamatan bebas (tidak berperan serta) (Ratna, 2016: 218).

b. Wawancara

Berdasarkan metode yang digunakan adalah metode campuran, maka wawancara dilakukan guna mendapatkan opini. Menurut Kutha Ratna, wawancara (*interview*) adalah cara dalam memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, antara perseorangan dengan perseorangan maupun individu dengan kelompok. Penulis melakukan wawancara tidak terstruktur, guna mendapatkan data yang mendalam. Wawancara ini tidak menggunakan daftar pertanyaan tertulis karena semua pertanyaan disimpan di dalam otak pewawancara, dan urutan pertanyaan dikeluarkan dengan sangat memperhitungkan susunan pembicaraan (Soewardikoen, 2013 :22).

c. Studi pustaka.

Penulis mempelajari untuk mendapatkan landasan teori dari buku, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan perancangan yang dilakukan.

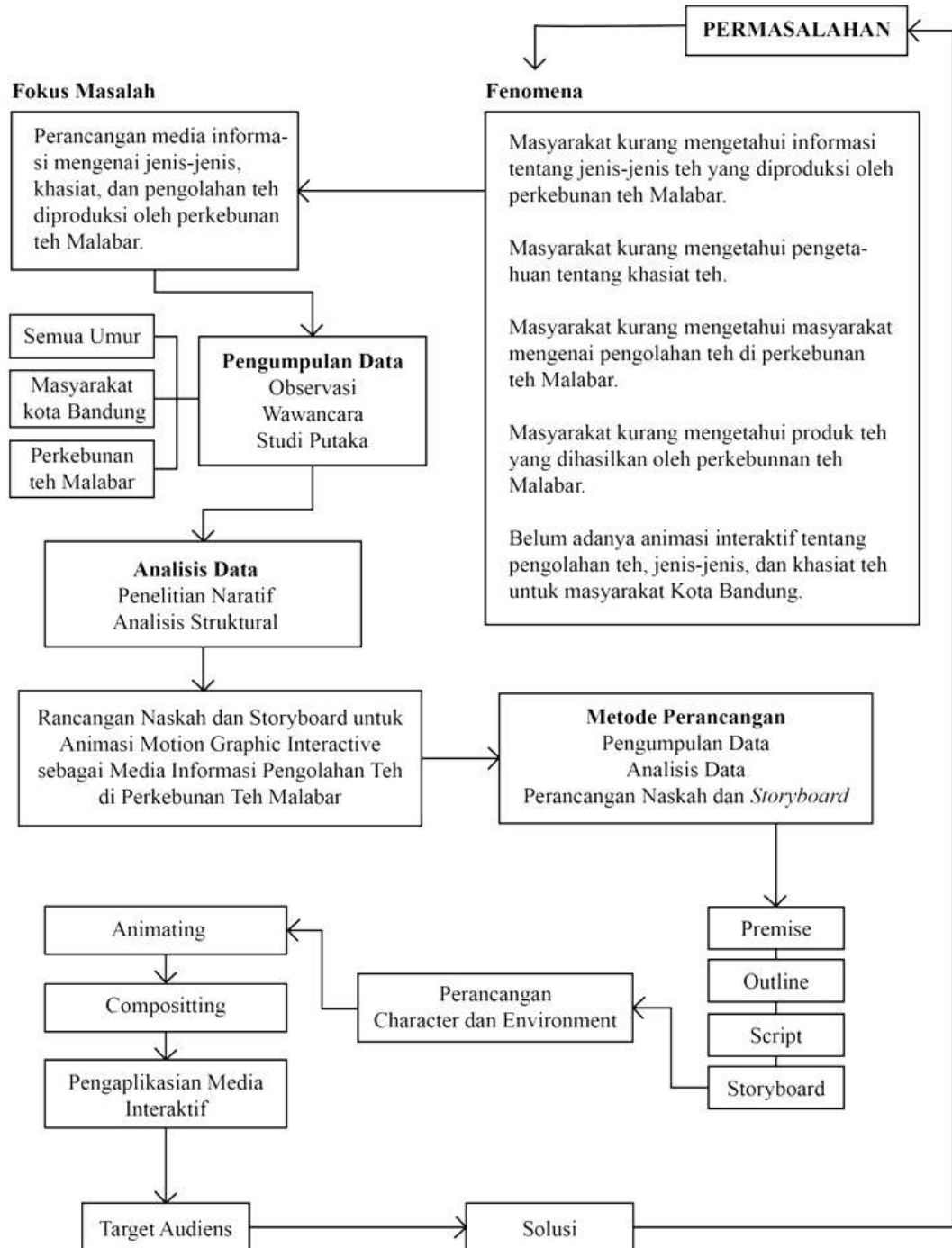
1.6.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Penelitian naratif
Merupakan rancangan penelitian tentang kemanusiaan di mana peneliti mempelajari kehidupan individu-individu dan meminta seseorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka (Riessman, pada Creswell, 2016 :18). Informasi tersebut kemudian diceritakan kembali oleh peneliti dalam kronologi naratif (Creswell, 2016 :18). Dengan digunakan metode ini untuk mengetahui jenis-jenis, khasiat, dan pengolahan teh secara faktual sehingga penulis dapat menginterpretasi dan mengaplikasikan pada animasi yang akan dibuat.
- Analisis Struktural
Analisis yang fokus pada hubungan antarunsur. Peneliti akan menganalisis karya sejenis, dan membaginya berdasarkan unsur-unsur yang ada di dalamnya. Seperti, tema, alur, sudut pandang, dan elemen-elemen *storyboard* yang dibutuhkan. Yang kemudian menjadi acuan perancangan naskah dan *storyboard*.

Setelah mendapatkan data berdasarkan analisis tersebut maka tahapan terakhir yang dilakukan di metode analisis data adalah penarikan kesimpulan.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

Dalam penulisan ini, dibutuhkan gambaran singkat tiap bab. Diharapkan penjelasan tersebut dapat tersampaikan dengan baik oleh para pembaca. Berikut akan dijelaskan mengenai penjelasan di setiap pembabakan.

BAB I Pendahuluan

Bab pertama menjelaskan secara umum pengolahan teh di Malabar, dasar permasalahan yang ada. Kemudian, penjelasan metode yang dipakai untuk mencari dan analisi data, tujuan, manfaat, ruang lingkup hingga kerangka perancangan.

BAB II Dasar Pemikiran

Bab kedua adalah dasar pemikiran yang menjelaskan teori-teori yang relevan dan berkaitan dengan permasalahan. Seperti teori tanaman teh, animasi, *motion graphic*, multimedia interaktif, teori narasi, teori *storyboard*, hingga target audiens.

BAB III Uraian Data dan Analisis

Bab ketiga adalah data yang didapatkan melalui metode yang digunakan, meliputi data proses pengolahan teh di perkebunan teh Malabar, dan data karya sejenis yang dianalisis sebagai acuan perancangan karya.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Penjelasan tentang konsep perancangan, dan tahapan perancangan serta penanggungjawaban hasil perancangan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisikan kesimpulan dari penelitian dan perancang media yang telah dilakukan, dan saran mengenai hasil perancangan.