

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara agraris, yang dimana sebagian besar masyarakatnya merupakan petani. Pertanian merupakan salah satu penopang perekonomian nasional dan daerah (Aryawati and Budhi, 2018). Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penduduk yang menggantungkan hidupnya pada sektor pertanian, pada tahun 2015 sektor pertanian Indonesia memiliki kontribusi terbesar dalam menyerap tenaga kerja nasional atau sekitar 35,3% (Kementrian Pertanian, 2015). Sektor pertanian juga berfungsi sebagai penyedia bahan pangan untuk masyarakat, penyedia lapangan pekerjaan, dan menjadi sumber pendapatan negara. Berdasarkan hasil Sensus Penduduk yang dilakukan pada tahun 2020 mencatat, bahwa jumlah penduduk dalam kategori milenial sebanyak 25.87% atau sekitar 69.38 juta jiwa dari jumlah penduduk 270.20 juta jiwa per september 2020, yang dimana tenaga kerja produktif potensial yang ada di Indonesia cukup tersedia (Badan Pusat Statistik, 2021). Namun, berdasarkan data yang ditemukan dari Badan Pusat Statistik menunjukkan telah terjadi penurunan tingkat penyerapan tenaga kerja di sektor pertanian, yaitu dari sekitar 34,28% pada tahun 2014, menjadi 29,59% per februari 2021 (Badan Pusat Statistik, 2021).

Berdasarkan data yang telah ditemukan tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat penurunan angka penyerapan tenaga kerja di sektor pertanian dari tahun ke tahun. Penurunan angka penyerapan tenaga kerja di sektor pertanian tersebut tidak lepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, salah satunya menurunnya minat generasi muda untuk bekerja di bidang pertanian. Menurut (Suyanto, 2017) dalam (LIPI, 2018) menyatakan bahwa “generasi muda tersebut menganggap bahwa pekerjaan petani identik dengan keterbelakangan, kemiskinan, dan ketidaksejahteraan”. Hal tersebut dapat menyebabkan terjadinya peralihan tenaga kerja dari sektor pertanian ke sektor non-pertanian (Nugroho et al., 2018). Minimnya regenerasi petani dari kalangan anak muda menjadi tekanan yang cukup mengkhawatirkan untuk sektor pertanian, faktor usia petani secara umum akan sangat berpengaruh dalam kemampuan meningkatkan produktivitas

hasil usaha taninya, termasuk juga kemampuan untuk beradaptasi dan berinovasi terhadap kemajuan teknologi pertanian yang semakin canggih.

Kurangnya tingkat penyerapan tenaga kerja di sektor pertanian juga terjadi di Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung. Berdasarkan data yang ditemukan melalui Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung, menunjukkan adanya penurunan jumlah tenaga kerja di sektor pertanian yang terletak di Kecamatan Arjasari dari tahun ketahun, dimana pada tahun 2015 yang berjumlah 22.098 jiwa (Kecamatan Arjasari dalam Angka, 2016) menjadi 16.08 jiwa pada tahun 2016 (Kecamatan Arjasari dalam Angka, 2017). Hal tersebut disebabkan oleh generasi muda yang berada di Kecamatan Arjasari sebagian besar lebih memilih mencari pekerjaan keluar daerah, seperti bekerja di pabrik atau memilih untuk sekolah ketimbang meneruskan profesi petani tersebut. Turunnya minat generasi muda untuk bekerja di sektor pertanian dapat menyebabkan rendahnya tingkat produktivitas apabila tidak segera di tangani. Untuk mengatasi masalah tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Barat membuat suatu program yang bernama “Petani Milenial Juara” dengan tujuan melalui program yang diluncurkan pada tahun 2021 ini dapat mendorong generasi muda untuk terjun ke sektor pertanian. Menurut Dinas Pertanian Provinsi Jawa Barat, sektor pertanian nampaknya belum menjadi magnet pekerjaan bagi generasi milenial di Jawa Barat. Melihat jumlah petani muda di Jawa Barat masih relatif kecil dan mayoritas didominasi oleh tenaga kerja tua yang mendekati akhir usia produktif, padahal kita membutuhkan tenaga baru di bidang pertanian yang sampai saat ini adalah sektor penyumbang ekonomi terbesar ke-3 di Jawa Barat (Distan, 2021).

Berdasarkan fenomena di atas, dibutuhkan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi terkait fenomena yang sedang terjadi. Menurut (Belasunda and Sabana n.d, 2016) “Media berfungsi sebagai medium representasi menjunkkan seluruh sistem di mana teks diproduksi, dipilih dan ditanggapi. Media digunakan sebagai singkatan untuk media massa adalah media penyebaran teks yang luas terdiri atas percetakan, televisi, film, radio, internet, dan khususnya jurnalisme dan periklanan dalam bentuknya yang beragam”. Dalam hal ini, perancang dan tim memilih untuk menggunakan sarana media film pendek, yang

di mana film pendek merupakan film yang durasinya cukup pendek dengan cerita yang singkat pada umumnya di bawah 60 menit (KN, 2013). Dalam perkembangannya, film juga menghasilkan beberapa genre atau sebuah klasifikasi jenis dari film yang akan dibuat. Salah satu genre yang perancang akan gunakan yaitu genre fiksi. Karena film fiksi memiliki plot yang ceritanya tidak hanya realita namun terdapat juga imajinasi dari pembuat film (Pratista, 2017). Film pendek fiksi ini dianggap cocok untuk menyampaikan informasi terkait fenomena di atas mengingat bahwa film ini akan digunakan sebagai media untuk memberikan informasi serta menjadi media hiburan.

Dalam hal ini, perancang sebagai Desainer Produksi ingin menyampaikan pesan melalui media film pendek fiksi akan pentingnya peran generasi muda guna terciptanya regenerasi petani. Desainer Produksi sendiri merupakan seseorang yang mengembangkan rancangan ide atau konsep dari skenario untuk seluruh produksi dari awal hingga akhir, termasuk *mise en scene* dan juga saat produksi berlangsung (Doeana and Joang, 2017). Pada perancangan ini, perancang akan mengambil beberapa film untuk digunakan sebagai bahan referensi dalam perancangan ini kemudian diadaptasi kedalam media film pendek yang akan dibuat. Dengan adanya film pendek ini diharapkan dapat menjadi sebuah media yang mampu menyampaikan pesan akan pentingnya regenerasi petani serta dapat menarik minat generasi muda agar mau mencoba ikut kedalam sektor pertanian.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut merupakan beberapa identifikasi masalah yang ditemukan:

1. Menurunnya jumlah tenaga kerja di sektor pertanian dari tahun ketahun.
2. Krisis regenerasi petani di kecamatan Arjasari.
3. Minimnya minat generasi muda untuk terjun ke sektor pertanian yang dapat menyebabkan krisis regenerasi.
4. Kurangnya media film yang membahas permasalahan regenerasi petani.
5. Film pendek sebagai media penyampaian informasi dan media hiburan untuk memotivasi generasi muda agar terjun ke sektor pertanian.

6. Dibutuhkan desainer produksi untuk merancang *setting* dan *property* dalam sebuah film pendek yang membahas tentang krisis regenerasi petani yang ada di Kecamatan Arjasari.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang ditemukan sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan motivasi dan minat generasi muda terhadap profesi petani?
2. Bagaimana desainer produksi merancang *setting* dan *property* yang sesuai dalam film pendek guna meningkatkan motivasi dan minat generasi muda terhadap profesi petani?

### **1.4 Ruang Lingkup**

#### **1.4.1 Apa**

Perancangan ini berawal dari kurangnya minat dan motivasi generasi muda yang berada di kecamatan arjasari terhadap profesi petani dengan hasil akhir sebuah media film pendek.

#### **1.4.2 Kenapa**

Perancangan ini dibuat agar generasi muda yang berada di kecamatan arjasari mengetahui akan adanya krisis regenerasi petani, serta untuk menambah minat dan motivasi generasi muda untuk mengatasi krisis generasi petani.

#### **1.4.3 Siapa**

Target audiens dari perancangan media film pendek ini meliputi kalangan pemuda yang berusia antara 16-30 tahun yang kelamin laki-laki dan perempuan yang tinggal di Kecamatan Arjasari khususnya di Desa Arjasari, Desa Baros, Desa Wargaluyu dan Desa Pinggirsari.

#### **1.4.4 Bagaimana**

Perancang mengambil posisi sebagai Desainer Produksi dalam perancangan film fiksi ini. Disini perancang ingin menyampaikan pesan

melalui media film pendek ber-*genre* fiksi akan pentingnya peran generasi muda guna menciptakan regenerasi petani.

#### **1.4.5 Dimana**

Perancangan ini dilakukan di Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, Khususnya di Desa Arjasari. Lokasi tersebut perancang rasa cukup untuk menggambarkan kondisi wilayah yang memiliki potensi pada bidang pertanian.

#### **1.4.6 Kapan**

Proses perancangan karya dimulai sejak September 2021 dan Film ini dipublikasikan pada tahun 2022.

### **1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

#### **1.5.1 Tujuan**

1. Untuk meningkatkan motivasi dan minat generasi muda terhadap profesi petani.
2. Untuk memahami proses perancangan *setting* dan *property* yang sesuai dalam film pendek guna meningkatkan motivasi dan minat generasi muda terhadap profesi petani.

#### **1.5.2 Manfaat**

Adapun manfaat perancangan yang di harapkan yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Perancangan film pendek ini diharapkan dapat memberikan informasi guna meningkatkan motivasi dan minat generasi muda terhadap profesi petani.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Perancang**

Manfaat yang didapatkan perancang secara langsung adalah wawasan dan pengetahuan baru terhadap pembuatan film pendek, khususnya untuk jobdesk desainer produksi, serta *insight* baru

yang perancang dapatkan ketika mengolah data yang di dapatkan dari berbagai sumber.

b. Bagi Universitas

Diharapkan dapat memberikan referensi atau ide baru terhadap jobdesk desainer produksi dalam pembuatan film pendek, khususnya yang membahas tentang fenomena krisis regenerasi petani.

c. Bagi Masyarakat

Memberikan media visual berupa film pendek sebagai salah satu cara untuk memberikan edukasi mengenai pentingnya profesi petani terhadap generasi muda agar dapat menambah minat dan motivasi agar mau terjun ke sektor pertanian.

## **1.6 Metode Perancangan**

Dalam perancangan ini, perancang menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode ini digunakan untuk memahami secara mendalam bagaimana film pendek ini dapat memberikan informasi terkait adanya fenomena krisis regenerasi petani agar dapat memotivasi generasi muda untuk terjun ke sektor pertanian. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll (Moleong, 2002). Perancang juga menggunakan pendekatan realisme guna membantu penelitian ini, karena dengan pendekatan realisme dapat memperluas fenomena yang diangkat seperti menggambarkan realitas yang ada di lapangan.

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

Perancang mengumpulkan data-data dari hasil studi literatur, dan wawancara sebagai pelengkap dan pendukung penelitian yang dilakukan dalam penelitian kualitatif.

#### **1. Studi Pustaka**

Perancang melakukan studi pustaka berdasarkan buku dan jurnal yang membahas mengenai krisis regenerasi petani dan juga digunakan untuk melihat beberapa teori dari ahli terkait perfilman, desainer produksi, pendekatan realisme dan beberapa data lainnya.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menemukan fakta di lapangan mengenai fenomena yang diangkat, menurut (Creswell and Creswell, 2017 : 254) dikatakan bahwa “penulis dapat melakukan *face-to-face interview* dengan partisipan, mewawancarai dengan telepon, atau terlibat dalam *focus group interview*”. Dalam hal ini, perancang melakukan wawancara bersama ketua kelompok tani “Laksana Mekar” Dan GAPOKTAN Arjasari melalui tatap muka, perancang juga melakukan wawancara dengan penyuluh Peternakan dan Pertanian di Arjasari, petani senior yang berada di kecamatan Arjasari, serta melakukan wawancara bersama pemuda yang berada di Desa Arjasari guna mendapatkan data pendukung tentang fenomena yang diangkat.

## 3. Observasi

Berdasarkan fenomena yang diangkat, perancang melakukan observasi non-partisipan (tidak berstruktur), yang dimana perancang tidak terlibat langsung dengan aktivitas orang yang sedang diamati namun hanya bertindak sebagai pengamat.

## 4. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk memperoleh data dari target audiens dan melihat pemahaman generasi muda terkait krisis regenerasi petani yang sedang terjadi.

### **1.6.2 Analisis Data**

Setelah mendapatkan data dari berbagai sumber, perancang tentu saja akan melakukan analisis dari data yang telah terkumpul. Semua data dan informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, studi pustaka

dan kuesioner akan digunakan untuk perancangan tugas akhir. Analisis data dalam penelitian kualitatif akan berlangsung bersamaan dengan bagian-bagian lain dari pengembangan penelitian kualitatif, yaitu pengumpulan data dan penulisan temuan. Perancang melakukan analisis data dengan menggunakan pendekatan realisme agar dapat memberikan gambaran yang semirip mungkin dengan yang terjadi di lapangan melalui media film, karena bahasa yang digunakan merupakan gabungan antara bahasa suara dan gambar, dimana hal ini berkaitan dengan aspek realisme terhadap cerita film agar dapat mendukung penyampaian cerita kepada audiens yang menyaksikan.

### **1.6.3 Teknik Perancangan**

Dalam perancangan film ini, perancang bertugas sebagai desainer produksi, yang dimana akan bertanggung jawab dalam proses perancangan karya ini dalam beberapa tahapan didalamnya, yaitu:

#### **a. Pra Produksi**

Pada tahap ini, perancang yang merupakan desainer produksi menganalisa dan melakukan pembahasan bersama Sutradara dan DOP untuk menyesuaikan penafsiran gagasan, serta mencipkan konsep *look* dan *style* dalam bentuk rancangan artistik yang disepakati bersama. Perancang juga melakukan pencarian lokasi bersama tim guna mendapatkan *setting* yang cocok digunakan dalam film. Perancang juga merancang desain tata letak (*floor plan*) agar dapat menentukan set *property* dan berkoordinasi dengan sutradara dan DOP dalam menentukan penempatan arah kamera. Perancang melakukan penentuan kebutuhan material yang akan digunakan dalam bentuk daftar sesuai dengan kebutuhan, sebagai persiapan sebelum masuk ke tahap perancangan.

#### **b. Produksi**

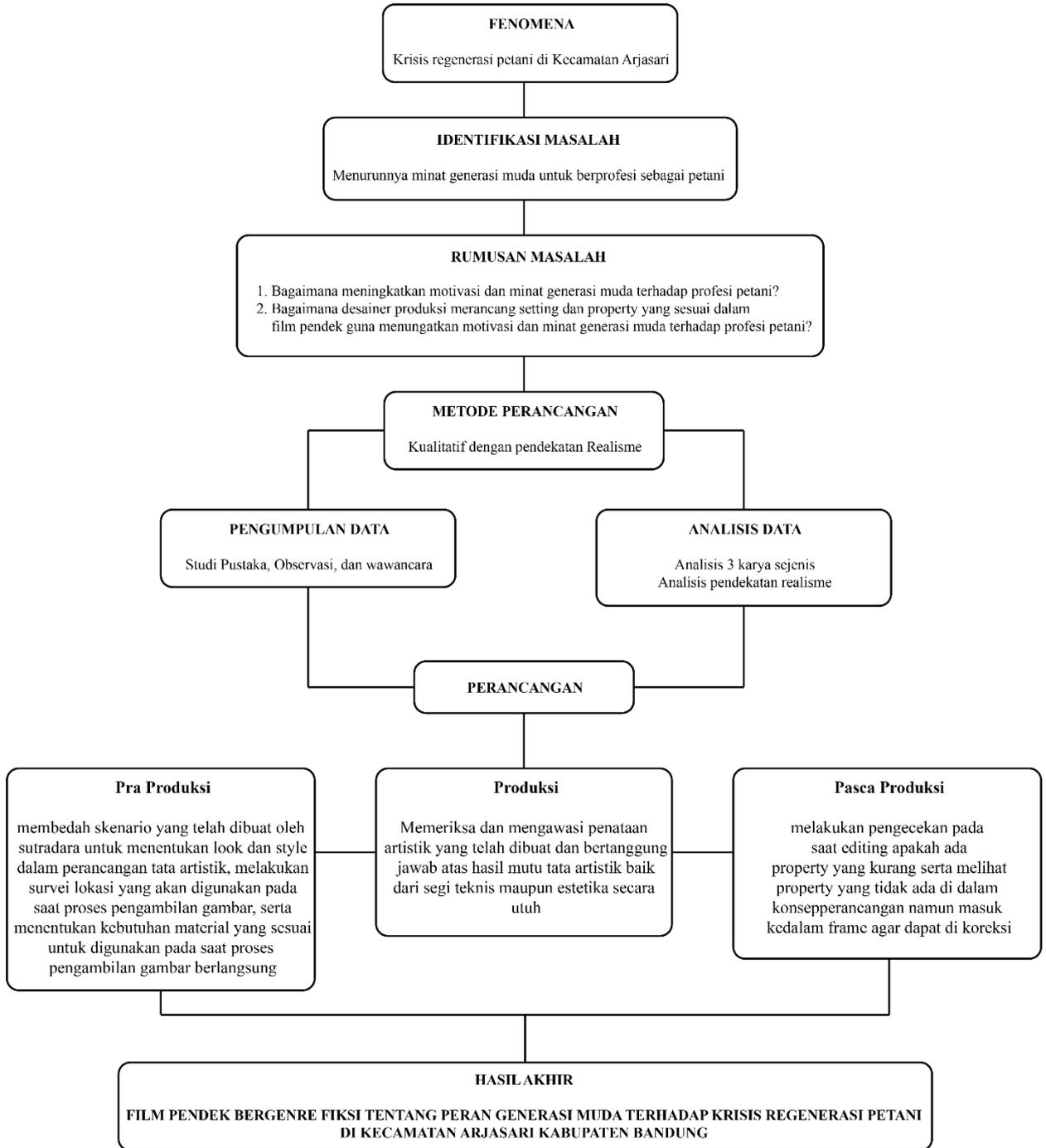
Pada tahap Produksi, perancang berkoordinasi dengan sutradara dan DOP untuk melaksanakan control atas hasil akhir perancangan tata artistik, sebelum dan saat dimulainya kegiatan pengambilan gambar.

Perancang juga selalu berkoordinasi dengan sutradara, apabila dibutuhkan tindakan yang cepat dalam mengatasi kesulitan dalam set, selama pengambilan gambar yang berlangsung di lokasi. Perancang selalu siap apabila dibutuhkan tindakan perubahan yang tidak dapat diduga akibat perubahan cuaca dan lain sebagainya.

**c. Pasca Produksi**

Ditahap ini, desainer produksi mempertanggungjawabkan akan hasil perancangan tata artistik yang telah dibuat selama proses pra produksi hingga ke tahap produksi.

## 1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Gambar Kerangka Penelitian

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

## **1.8 Pembabakan**

Perancangan ini terdiri dari lima bab dengan penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan ini membahas dan menguraikan permasalahan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangam, metode perancangan, dan pembabakan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Bagian ini berisikan teori-teori atau dasar pemikiran yang perancang gunakan dalam proses perancangan, dengan melalui studi pustaka yang perancang gunakan sebagai bahan penelitian terkait dan yang relevan untuk digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Bab ini berisi data dan hasil analisis yang perancang peroleh melalui proses studi literatur, observasi, wawancara, kuesioner dan karya sejenis menggunakan pendekatan realisme.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan konsep yang akan digunakan dalam perancangan dan menjelaskan konsep desainer produksi yang akan dibuat, mulai dari tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Perancang memaparkan kesimpulan dan saran.