BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertanian memainkan peran penting dalam mendukung ketahanan pangan dan perekonomian suatu negara karena merupakan sumber utama pangan dan memenuhi kebutuhan domestik serta berkontribusi pada ekspor yang signifikan, yang memperkuat neraca perdagangan negara. Sektor pertanian memegang peranan yang sangat penting dalam perekonomian nasional. Menurut Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia tahun 2024, pada triwulan ketiga tahun 2023, sektor ini berhasil mencatat pertumbuhan sebesar 1,46% dibandingkan periode yang sama tahun sebelumnya. Selain itu, kontribusinya terhadap PDB mencapai 13,57%. Pada Agustus 2023, industri ini merupakan penyerap tenaga kerja terbesar di Indonesia, menyerap 28,21% dari total tenaga kerja (CIPS Indonesia, 2023). Pertanian juga menjadi sumber utama mata pencaharian bagi sebagian besar penduduk, terutama di wilayah pedesaan, dan berkontribusi pada penciptaan lapangan kerja.

Di Kabupaten Karo, pertanian menjadi salah satu sektor unggulan yang mendominasi struktur ekonomi daerah. Daerah pertanian Kabupaten Karo sangat luas, dan ditanami berbagai jenis tanaman, termasuk hortikultura, tanaman pangan, tanaman keras, dan tanaman Perkebunan (Sahri et al, 2022). Selain itu, Kabupaten Karo memiliki kondisi geografis dan iklim yang mendukung yang memungkinkan pertumbuhan berbagai jenis tanaman. Pertanian Kabupaten Karo berkontribusi pada ketahanan pangan nasional melalui produksi yang konsisten dan berkualitas tinggi, selain menjadi mata pencaharian utama bagi masyarakat setempat.

Namun, sektor pertanian Kabupaten Karo menghadapi banyak masalah penting. Serangan hama adalah salah satu tantangan utama karena dapat merusak tanaman secara besar-besaran dan mengurangi hasil panen. Kabar Medan (2019) melaporkan bahwa Tanaman jagung di tujuh kecamatan di Karo mengalami serangan ulat grayak, yang berdampak signifikan terhadap hasil panen petani setempat. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran akan stabilitas produksi jagung di wilayah tersebut.

Meningkatnya curah hujan di daerah tersebut menyebabkan intensitas serangan meningkat (Harahap, 2024).

Selain itu, penerapan teknologi modern dalam proses pertanian menghambat peningkatan efisiensi dan produktivitas. Keterbatasan akses terhadap informasi dan inovasi pertanian juga merupakan faktor yang menghambat petani dalam menyelesaikan masalah mereka. Dilansir dari Mertani.co.id (2023) Teknologi pertanian masih sangat terbatas, terutama di wilayah pedesaan dan terpencil. Penggunaan teknologi digital seperti sensor dan sistem pemantauan pertanian dihambat oleh infrastruktur yang lemah dan koneksi internet yang tidak stabil.

Pertanian sebenarnya memiliki potensi besar yang bisa dimaksimalkan oleh generasi muda. Sayangnya, dalam beberapa tahun terakhir, minat remaja terhadap sektor ini justru semakin menurun. Data dari Kementerian Pertanian tahun 2021 menunjukkan bahwa mayoritas petani di Indonesia berada pada rentang usia 45 hingga 54 tahun. Hal ini mencerminkan rendahnya partisipasi generasi muda dalam bidang pertanian. Banyak anak muda yang enggan terjun ke sektor ini karena dianggap kurang menjanjikan dan tidak bergengsi (Mutolib, 2022). Salah satu penyebab utama dari rendahnya minat tersebut adalah kurangnya pengetahuan mengenai peluang serta potensi inovasi yang sebenarnya sangat terbuka di dunia pertanian.

Untuk meningkatkan minat remaja terhadap pertanian, media informasi yang menarik dan efektif sangat diperlukan dalam konteks ini. Sebagai media informasi yang edukatif, animasi memiliki potensi besar untuk menjembatani kesenjangan antara generasi muda dan sektor pertanian. Animasi, terutama dalam format 2D, dapat menjadi sarana komunikasi visual yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Selain sebagai alat hiburan, animasi dapat berfungsi sebagai media informasi yang efektif. Animasi yang dirancang dengan visual yang menarik dan narasi yang inspiratif mampu menyampaikan pesan kompleks dengan cara yang sederhana. Untuk membuat animasi lebih efektif, diperlukan sebuah background yang dapat menambah nilai dari animasi. Perancangan Background diperlukan untuk semua jenis karya animasi (Afif, 2021). Menurut White (2006), desain background dalam animasi memainkan peran penting dalam menentukan suasana, lokasi, dan gaya

visual cerita yang disampaikan. Konsep background adalah pelengkap dari asset yang muncul di depan seperti desain karakter (Afif, Prajana & Prahara, 2020).

Animasi 2D Juma Rayat dimaksudkan sebagai alat baru untuk memberikan informasi pertanian. Ini bercerita tentang masalah yang dihadapi petani akibat serangan ulat grayak. Melalui animasi ini, diharapkan dapat menyampaikan pesan-pesan penting tentang pentingnya peran generasi muda dalam mendukung keberlanjutan sektor pertanian. Karena animasi membuat informasi lebih menarik dan mudah dipahami oleh remaja, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mereka dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam aktivitas pertanian.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat *background* animasi 2D "Juma Rayat" sebagai media informasi pertanian di Kabupaten Karo. Ini akan mengajarkan dan menginspirasi generasi muda untuk mengatasi masalah pertanian dan mendukung ketahanan pangan nasional.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan kesadaran remaja tentang pentingnya pertanian
2. Kurangnya media informasi mengenai pertanian di kabupaten Karo
3. Belum adanya media visual khususnya *background* animasi 2D yang mengangkat tema pertanian lokal di Kabupaten Karo.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana memahami Lingkungan Karo dan Ladang Jagung yang akan digunakan dalam pembuatan Animasi "Juma Rayat"?
2. Bagaimana merancang *background* untuk animasi 2D Juma Rayat sebagai media informasi pertanian Karo bagi remaja?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan *background* untuk animasi 2D “Juma Rayat” mengenai pertanian di Kabupaten Karo.

1.4.2 Siapa

Hasil perancangan ini ditujukan untuk remaja berusia 15 - 21 tahun yang berdomisili di Bandung. Kelompok usia ini dipilih karena diketahui memiliki minat yang cukup rendah terhadap sektor pertanian. Selain itu, Bandung dipilih sebagai lokasi sasaran karena penulis sendiri berdomisili di kota ini, sehingga lebih mudah menjangkau dan memahami karakteristik audiensnya. Melalui karya ini, penulis ingin memperkenalkan kepada remaja di Bandung tentang potensi pertanian yang ada di Kabupaten Karo, Sumatera Utara, sekaligus membangun kesadaran mereka akan pentingnya pelestarian pertanian lokal.

1.4.3 Bagaimana

Fokus perancangan adalah pada *background* animasi, yang akan menggambarkan elemen budaya lokal Karo seperti pemandangan desa dan ladang pertanian.

1.4.4 Dimana

Cerita akan berlatar di Jakarta, kemudian bergeser ke ladang jagung di Karo, mengikuti perjalanan pemeran utama yang pindah untuk membantu mengelola ladang jagung milik kakeknya.

1.4.5 Kapan

Penelitian dan perancangan *background* animasi 2D ini dilakukan pada bulan Oktober 2024 hingga Juli 2025

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, berikut adalah tujuan perancanganya:

1. Untuk memahami Lingkungan Karo dan Ladang Jagung yang akan digunakan dalam pembuatan Animasi “Juma Rayat”
2. Merancang *background* untuk animasi 2D “Juma Rayat” sebagai media informasi pertanian Karo bagi remaja.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini mencakup:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini didasarkan pada teori-teori desain *background* dengan harapan dapat mendukung penelitian atau proyek desain terkait pertanian di Kabupaten Karo, atau animasi lain di masa depan.

1.6.2 Manfaat Praktis

A. Bagi Penulis

Melalui perancangan ini, penulis berharap dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembuatan *background* pada animasi 2D, khususnya yang berfokus pada pertanian di daerah Karo, Sumatera Utara.

B. Bagi Pembaca

Melalui perancangan ini, penulis berharap pembaca memperoleh pengetahuan tambahan dalam mendesain *background* animasi 2D serta informasi seputar pertanian di Karo.

C. Bagi Institusi

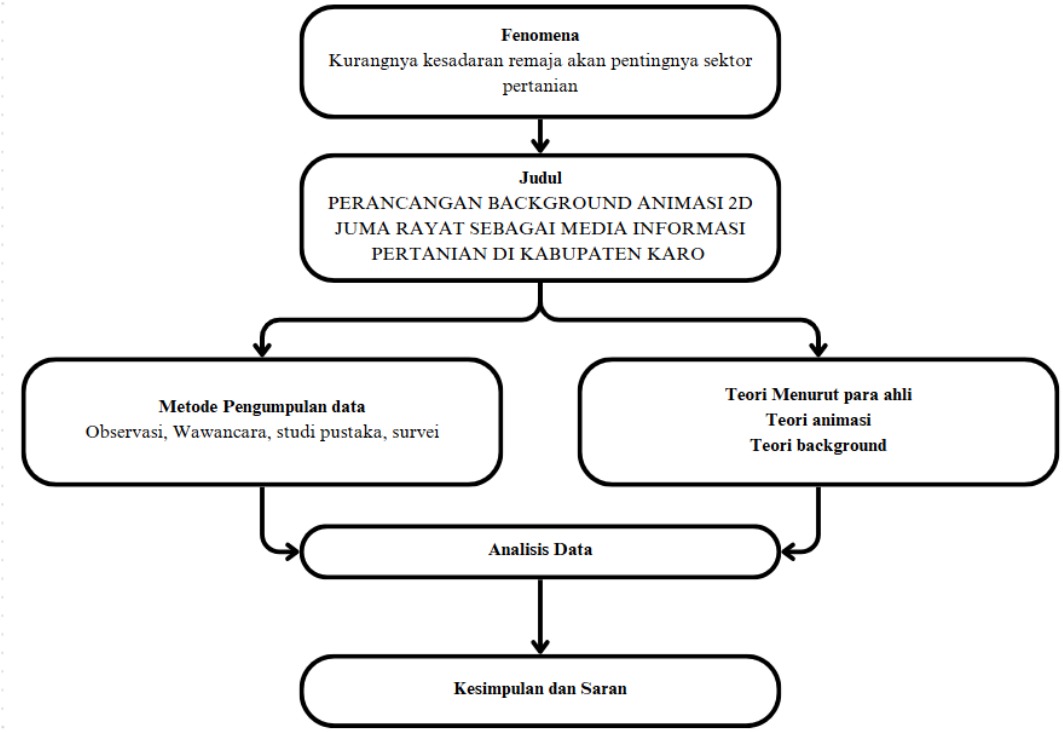
Bagi Institusi, penulis berharap perancangan ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya mengenai desain *background* animasi 2D dan informasi seputar pertanian Karo.

D. Bagi Pertanian Karo

Melalui perancangan ini, penulis berharap dapat membantu memperkenalkan pertanian Karo kepada masyarakat, khususnya remaja, agar kelestarian pertanian Karo terjaga dan daerah tersebut semakin dikenal luas.

1.7 Kerangka Penelitian

Kerangka perancangan adalah tahapan yang dilakukan penulis selama proses perancangan produksi *background* animasi 2D Juma Rayat sebagai media informasi pengenalan pertanian Karo untuk remaja. Berikut adalah bagan dari proses perancangan ini :



Gambar 1. 1 *Kerangka Penelitian*
(Sumber: dokumen pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang latar belakang, identifikasi, rumusan masalah, tujuan dan keuntungan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancagan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang teori yang mendasari topik penelitian serta menjelaskan teori yang digunakan sebagai landasan untuk membuat *background.*

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini dimana data yang telah di dapat dari metode pengumpulan data di jabarkan dan di analisis berdasarkan teori.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep, proses, dan hasil perancangan, yang mencakup tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan yang ditarik dari data dan analisis masalah yang dirumuskan, serta saran yang diberikan berdasarkan hasil perancangan sebagai pelajaran untuk proyek desain selanjutnya.