

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pertanian memainkan peran yang sangat penting bagi perekonomian dan ketahanan pangan suatu negara. Pertanian di Indonesia adalah sumber pendapatan utama dan sumber makanan bagi jutaan orang. Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk Indonesia, kebutuhan pangan di Indonesia semakin mendesak. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), sektor pertanian memberikan kontribusi sebesar sekitar 13,57% dari Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia pada tahun 2023. Selain itu, lebih dari 27,5% orang Indonesia bergantung pada sektor pertanian sebagai sumber penghasilan mereka (Hasanah, dkk, 2023). Namun, Menurut BPS, berdasarkan hasil Tahap 1 Sensus Pertanian (ST) 2023, kelompok usia produktif petani (25-44 tahun) pada tahun 2023 berjumlah sekitar 32,32% dari 29,3 juta petani. Ini menunjukkan penurunan usia petani di Indonesia dalam sepuluh tahun terakhir. Keadaan ini sangat mengkhawatirkan karena pertanian adalah bagian penting dari ekonomi Indonesia, tetapi tidak akan ada tenaga kerja manusia yang akan mengurus sektor ini untuk beberapa tahun ke depan.

Masyarakat Kabupaten Karo merupakan salah satu yang bergantung pada pertanian sebagai sumber pendapatan mereka. Menurut Syahri (2020) Hampir 75% Masyarakat Karo adalah petani (dalam Hasrizath dan Nasution, 2022). Keanekaragaman komoditas pertanian, seperti sayuran, buah-buahan, dan rempah-rempah, menjadikan daerah ini unggul. Pertanian Karo meningkatkan pasar regional dan memenuhi kebutuhan lokal. Petani Karo juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil panen mereka karena tanahnya yang subur dan iklimnya yang mendukung.

Meskipun pertanian Karo memiliki banyak potensi besar, tetapi juga menghadapi banyak masalah. Salah satu masalah utama adalah serangan hama yang dapat mengakibatkan ancaman gagal panen dan kerugian besar bagi petani. Menurut Food and Agriculture Organization (FAO) tahun 2021, menyatakan bahwa serangan hama dan penyakit tanaman menurunkan produksi tanaman sebesar 40% di seluruh dunia setiap tahun (dalam Ali, 2021). Selain itu, Selain itu, menurut Teguh (2024) dari hasil diskusi MBKM latar belakang yang dihadapi oleh pertanian Karo yaitu, diperlukan literasi digital tentang penggunaan teknologi untuk petani (dalam Kampus Kita, 2024). Menurut Kementan 2021, mayoritas petani Indonesia berusia 45 hingga 54 tahun. dikarenakan petani Karo banyak yang sudah tua dan kurangnya akses teknologi juga salah satu penyebab petani karo terus menerus menggunakan teknik tradisional, yang tidak efektif dan membuat mereka kurang kompetitif

di pasar global. Dalam menghadapi tantangan ini, melibatkan remaja menjadi sangatlah penting.

Remaja merupakan faktor penting dalam membangun sektor pertanian. Dengan adanya remaja, sektor pertanian memiliki potensi untuk membawa perubahan besar dengan inovasi dan pemanfaatan teknologi. Menurut riset “Peran Penting Generasi Muda Dalam Membangun Masa Depan Pertanian Indonesia Yang Berkemajuan” Teknologi memainkan peran penting dalam mendorong remaja untuk terlibat dalam sektor pertanian. Mereka dapat menggunakan alat-alat canggih dan sistem berbasis digital. melakukan aktivitas pertanian yang lebih modern dan efisien. Ini dapat membuat sektor pertanian lebih relevan dan menantang bagi generasi yang tumbuh di era komputer dan internet (Mahendra, 2023).

Kurangnya penggunaan media visual yang menarik, seperti animasi, adalah salah satu kelemahan dalam upaya untuk menarik remaja ke sektor pertanian. Meskipun informasi dan teknologi pertanian kontemporer tersedia, pemuda seringkali tidak tertarik untuk mendapatkan informasi ini. Animasi dapat menjadi alat yang bagus untuk menjelaskan konsep dan informasi pertanian yang rumit dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Namun, berbagai media visual yang ada seperti animasi 2d masih jarang ditemukan.

Animasi merupakan media visual yang dekat dengan Masyarakat. Media visual merupakan alat yang menggunakan elemen visual seperti gambar, video, dan animasi untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada Masyarakat (Kustandi, dkk, 2021). Animasi semakin banyak digunakan dalam berbagai bentuk komunikasi di era digital, seperti iklan, pendidikan, dan hiburan. Animasi yang menarik dan inovatif dapat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diterima oleh audiens dari berbagai usia. Ini menjadikannya alat yang sangat efektif untuk menarik perhatian dan membangun pemahaman yang lebih dalam.

Animasi juga dapat digunakan untuk menyampaikan pentingnya peran remaja dalam sektor pertanian. Animasi memiliki banyak tujuan, termasuk menghibur, memberi tahu, mengajar, dan menginspirasi. Animasi juga dapat membuat hal tidak mungkin menjadi mungkin tanpa mempertimbangkan usia, suku, jenis kelamin, agama, atau bangsa (Selby, 2013). Dengan adanya animasi ini, remaja dapat membantu dan memahami tantangan dan peluang yang ada di industri pertanian. Dengan cara yang menarik dan interaktif, animasi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi tentang pentingnya peranan remaja dalam sektor pertanian.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana cara mengaplikasikan teknik *animate* untuk animasi 2d Juma Rayat sebagai media informasi yang dapat meningkatkan

minat remaja melalui animasi pertanian di Kabupaten Karo dalam minat remaja terhadap sektor pertanian. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran akan pentingnya pertanian bagi masa depan bangsa dengan memahami masalah yang dihadapi petani serta peran remaja dalam mendukung keberlanjutan sektor pertanian.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat dan kesadaran remaja tentang pentingnya pertanian.
2. Diperlukan media kreatif berbasis informasi mengenai meningkatkan minat remaja terhadap sektor pertanian untuk mendukung keberlanjutan sektor pertanian.
3. Masih jarang video animasi 2d yang mengangkat tema pertanian mengenai informasi pertanian di Kabupaten Karo.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menginformasikan pertanian kepada remaja untuk meningkatkan minat terhadap sektor pertanian di Kabupaten Karo ?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan teknik *animate* untuk animasi 2D Juma Rayat sebagai media informasi pertanian di Kabupaten Karo?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan *animate* animasi 2D Juma Rayat sebagai media informasi pertanian di Kabupaten karo.

1.3.2 Siapa

Hasil perancangan ditujukan kepada remaja berusia 15 hingga 21 tahun yang tinggal di Bandung. Mereka adalah kelompok usia yang memiliki minat rendah terhadap pertanian dan kami memilih lokasi ini karena kami tinggal di Bandung dan ingin memperkenalkan mereka dengan potensi pertanian Kabupaten Karo, Sumatera Utara.

1.3.3 Bagaimana

Perancangan *animate* pada animasi Juma Rayat akan dikemas dengan teknik *Frame by Frame* dan mengaplikasikan prinsip animasi sebagai media informasi pertanian di Kabupaten Karo.

1.3.4 Dimana

Penelitian ini dilakukan di Indonesia. Tujuan penelitian ini difokuskan di daerah Kabupaten Karo, Sumatera Utara.

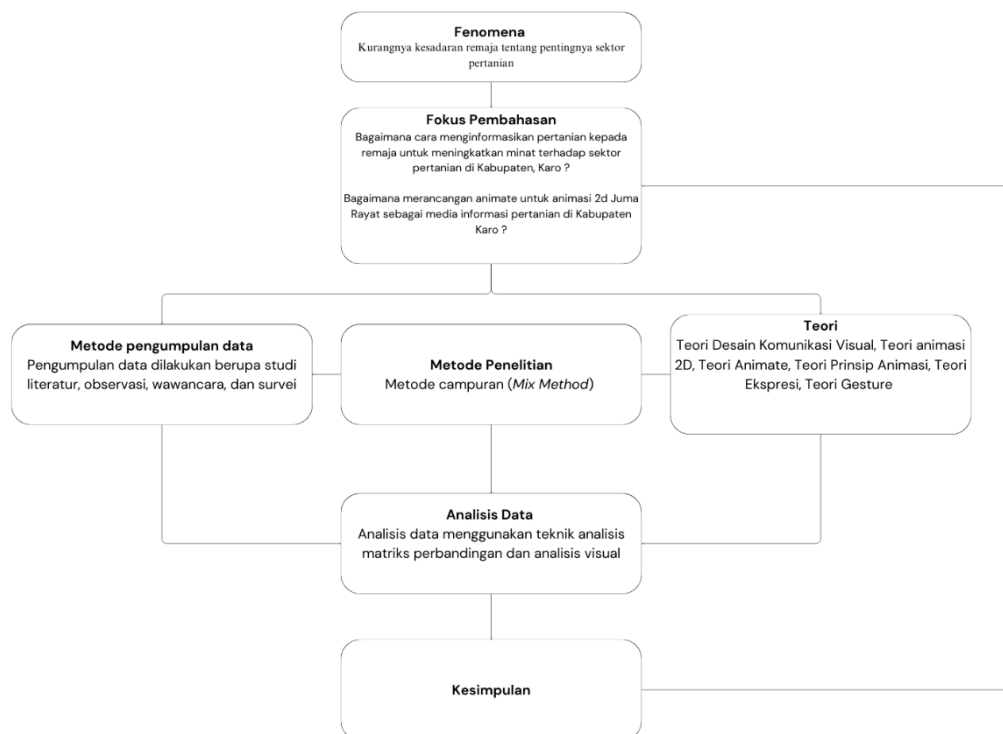
1.3.5 Kapan

Perancangan dan penelitian ini dilakukan dari Oktober 2024 hingga Juli 2025

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui cara menginformasikan pertanian kepada remaja untuk meningkatkan minat terhadap sektor pertanian di Kabupaten Karo.
2. Untuk mengaplikasikan teknik *animate* untuk animasi 2D Juma Rayat sebagai media informasi pertanian di Kabupaten Karo.

1.5 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumentasi Pribadi , 2024

1.6 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang latar belakang, identifikasi, rumusan masalah, tujuan dan keuntungan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, 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 *animate* yang akan dibuat.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini menjelaskan dan menganalisis data yang diperoleh dari metode pengumpulan data.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas seluruh rangkaian tahapan perancangan yang meliputi praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan proses perancangan dan saran untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya.