

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara agraris yang memiliki kekayaan alam melimpah, termasuk hasil pertanian yang beragam. Salah satu hasil pertanian unggulan yang menjadi komoditas khas daerah adalah buah mangga. Mangga merupakan buah tropis yang banyak dibudidayakan di berbagai daerah di Indonesia, salah satunya di Kabupaten Indramayu, Jawa Barat. Kabupaten Indramayu dikenal sebagai salah satu penghasil mangga terbesar di Indonesia, dilansir dari (Badan Pusat Statistik Kabupaten Indramayu) pada tahun 2023, 31 Kecamatan di Kabupaten Indramayu menghasilkan total mangga sebanyak 1.118.941 Kuintal atau sekitar 111.894 Ton, dengan jenis mangga yang khas, yaitu mangga *Cengkir*.

Mangga Dermayu varietas Cengkir memiliki ciri khas kulit berwarna hijau muda kekuningan dengan bintik coklat serta dilapisi lilin tipis. Daging buahnya berwarna kuning, tebal, bercita rasa sedikit manis, bertekstur kering karena kandungan air yang rendah, dan memiliki aroma harum yang lembut (Handayani, Dorly, & Hartana, 2012). Sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat lokal maupun luar daerah. Keunikan rasa dan kualitas mangga Dermayu menjadikannya sebagai salah satu potensi unggulan daerah yang memiliki nilai jual tinggi. Potensi ini tidak hanya mendukung perekonomian masyarakat lokal tetapi juga menjadi bagian dari identitas budaya daerah.

Mangga Dermayu memiliki potensi besar, tetapi belum sepenuhnya dikenal secara luas di luar daerah Indramayu. Minimnya informasi mengenai keunggulan mangga Dermayu, serta tidak adanya media promosi yang efektif menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya popularitas mangga ini di tingkat nasional maupun internasional. Menurut (Manurung & Candraningrat, 2024) pelaku usaha harus mengadopsi promosi dan komunikasi yang efektif, serta mengelola reputasi merek dengan baik untuk meningkatkan daya saing produk mereka di pasar global. Dilansir dari

(Sudedi, 2023) hutan mangga seluas 250 hektare di Kecamatan Anjatan, Kabupaten Indramayu, mampu menghasilkan 80 hingga 100 ton mangga dalam sehari pada musim panen raya. Namun, jadwal panen mangga di daerah tersebut belum stabil akibat pengaruh cuaca dan serangan hama. Dalam satu musim panen, petani hanya mampu menghasilkan sekitar 4 hingga 7 ton mangga dari 40 hingga 36 pohon. Akibatnya, harga mangga juga cenderung anjlok, dari Rp8 ribu per kilogram di musim sebelumnya menjadi Rp4 ribu per kilogram pada musim panen saat ini.

Era digital saat ini, pemanfaatan media digital seperti *Website* interaktif menjadi salah satu solusi yang efektif untuk memperkenalkan dan mempromosikan potensi daerah secara lebih luas dan menarik. Menurut (Rizaldi, 2016), media interaktif memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara visual dan menarik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan daya tarik masyarakat terhadap suatu produk atau informasi. Peran media interaktif juga cukup berpengaruh dalam kegiatan pemasaran di lingkungan bisnis, terutama business-to-business, yang tidak hanya ditujukan dalam bentuk komunikasi informasi tetapi juga penggambaran citra di mata konsumen.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perancangan *Website* interaktif mengenai buah mangga Dermayu bagi UMKM Indramayu diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk memperkenalkan mangga Dermayu ke masyarakat luas, mendukung UMKM lokal, dan melestarikan potensi unggulan daerah sebagai bagian dari kekayaan budaya Indramayu.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Belum banyak informasi yang tersedia mengenai Mangga Cengkir Indramayu yang menyebabkan UMKM sulit mengetahui mengenali mangga Cengkir.
- b. Jadwal panen yang tidak menentu menyebabkan harga Mangga Indramayu tidak stabil, sehingga masyarakat tidak berminat untuk mengolah Mangga Cengkir.

- c. Minimnya promosi Mangga Cengkir dibandingkan mangga dari daerah lain menyebabkan mereka kalah saing

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media interaktif yang dapat memberikan informasi, jadwal dan promosi mengenai Mangga Cengkir kepada UMKM Indramayu secara Desain Komunikasi Visual?

1.3 Batasan Masalah

Setelah mendapatkan rumusan masalah, berikut adalah batasan atau ruang lingkup dalam penelitian ini :

1. Apa

Mangga Cengkir adalah varietas mangga unggulan dari Indramayu yang dikenal dengan kulit hijau muda kekuningan, daging buah tebal berwarna kuning cerah, serta teksturnya yang kering dengan rasa manis sedikit asam dan aroma harum khas. Mangga ini memiliki sedikit serat, sehingga nyaman dikonsumsi langsung maupun bisa diolah menjadi berbagai produk makanan.

2. Siapa

Perancangan ini ditujukan kepada UMKM olahan mangga Indramayu dengan usia 21-25 tahun.

3. Dimana

Perancangan dilakukan di Kabupaten Indramayu.

4. Kapan

Penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai dengan Juni 2025.

5. Kenapa

Belum adanya media digital berupa *Website* interaktif diperlukan untuk memperluas jangkauan promosi, meningkatkan daya tarik informasi, dan memperkenalkan Mangga Indramayu kepada audiens yang lebih luas, terutama generasi muda yang lebih aktif menggunakan teknologi digital.

6. Bagaimana

Merancang *Website* interaktif yang memanfaatkan visualisasi data, desain menarik, dan fitur interaktif untuk menyampaikan informasi tentang Mangga Indramayu.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *Website* interaktif sebagai media digital untuk memperkenalkan Mangga Dermayu sebagai buah khas Indramayu. *Website* ini diharapkan mampu memberikan informasi yang menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh audiens, khususnya generasi muda. Perancangan *Website* ini juga bertujuan untuk mendukung promosi UMKM Indramayu agar lebih inovatif dalam memperkenalkan produknya secara digital.

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu memperluas jangkauan promosi Mangga Dermayu dan produk olahannya melalui media digital yang lebih efektif. Dengan visualisasi data yang menarik dan interaktif, *Website* ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi Mangga Dermayu dan mendukung pengembangan UMKM Indramayu dalam memasarkan produknya kepada masyarakat yang lebih luas.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan mengenai Mangga Dermayu, potensi produk olahannya, serta kebutuhan promosi bagi UMKM Indramayu.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian visual melibatkan pengamatan dan pencatatan unsur-unsur yang terdapat pada imaji atau gambar (Soewardikoen, 2019). Pengamatan dilakukan pada perkebunan mangga di Indramayu dan tempat UMKM memproses olahan Mangga Dermayu untuk mengetahui kondisi dan potensi pemasaran produk Mangga Dermayu di Indramayu.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang bertujuan menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pandangan, atau pendirian narasumber guna memperoleh informasi (Soewardikoen, 2019). Wawancara dilakukan dengan pelaku UMKM Mufliha Nanda sebagai pemilik Mango Moms dan Haji Urip pengurus Kebun Agrowisata Situbolang.

3. Studi Literatur

Studi literatur dan landasan teori berperan sebagai alat untuk menganalisis dan juga patokan untuk merancang (Soewardikoen, 2019). Studi literatur dilakukan dengan buku desain tentang konsep visual dan media interaktif serta hal yang berhubungan dengan objek penelitian.

4. Kuisoner

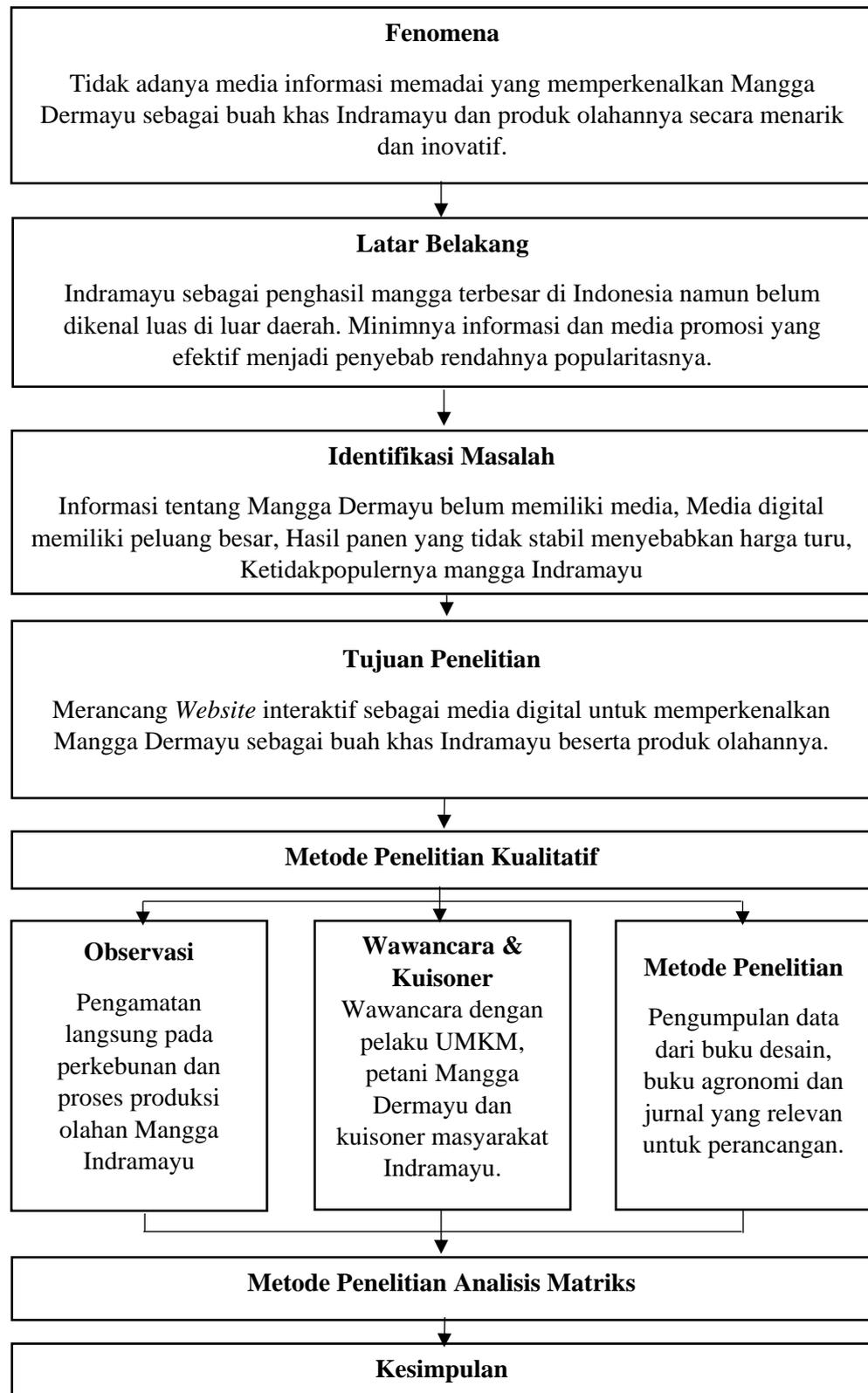
Suatu daftar pertanyaan mengenai suatu hal atau suatu bidang yang harus diisi secara tertulis oleh responden (Soewardikoen, 2019). Kuisoner akan dibagikan untuk masyarakat Indramayu untuk mendapatkan data keterbiasaan masyarakat Indramayu terhadap *website* dan ketertarikannya dengan media yang akan dirancang.

1.5.2 Metode Analisis Data

1. Analisis Matriks

Matriks terdiri dari baris dan kolom yang masing-masing merepresentasikan dua dimensi berbeda, baik berupa konsep maupun himpunan informasi. (Soewardikoen, 2019).

1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Azie Iqrotsu Dictiaz, 2025

1.7 Pembabakan

Perancangan ini terbagi menjadi lima bab, setiap bab berisi sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan pembabakan. Bab ini berfungsi sebagai pengantar penelitian yang menjelaskan dasar pemikiran dan arah perancangan.

2. **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas teori dan konsep yang relevan sebagai dasar dalam perancangan. Teori yang dibahas meliputi teori desain komunikasi visual, media interaktif, *Website*, visualisasi data, dan teori terkait agronomi mangga Dermayu.

3. **BAB III DATA & ANALISIS**

Mengenai metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis SWOT dan matriks perbandingan untuk memperoleh gambaran potensi, tantangan, serta strategi promosi Mangga Dermayu.

4. **BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan konsep visual, ide kreatif, sketsa, desain, dan hasil akhir perancangan *Website* interaktif.

5. **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan, saran, dan evaluasi mengenai hasil perancangan *Website* interaktif.