

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pertanian di Indonesia memiliki peran besar dalam menopang perekonomian nasional, tidak hanya sebagai penyokong utama ketahanan pangan, tetapi juga sebagai sumber pendapatan terutama di wilayah pedesaan. Komoditas pertanian Indonesia sangat beragam, mulai dari padi, kedelai, jagung, hingga berbagai tanaman perkebunan. Hal ini mencerminkan berlimpahnya sumber daya alam dan keberagaman ekosistem di Indonesia.

Kabupaten Karo di Sumatra Utara merupakan salah satu wilayah yang sangat baik dalam pertanian. Karena karakteristik geografisnya yang terletak di dataran tinggi, serta dikelilingi oleh gunung berapi, tanah Karo menjadi sangat subur dan cocok untuk praktik pertanian. Berbagai komoditas seperti padi, jagung, kedelai, kacang tanah, dll menjadi andalan daerah ini. Menurut Syahri (2020), hampir 75% Masyarakat Karo adalah petani (dalam Hasrizath dan Nasution, 2022). Keunggulan ini menjadikan Karo sebagai salah satu pusat produksi pertanian yang mendukung ketahanan pangan nasional.

Meskipun memiliki potensi besar, sektor pertanian, termasuk di Karo, produktivitas dan keberlanjutannya menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utamanya adalah serangan hama, seperti ulat grayak. Dilansir dari MISTAR.ID, pada tahun 2019 hama ulat grayak menyerang tanaman jagung di Desa Perbesi Kecamatan Tiga Binanga, Kab. Karo hingga terancam gagal panen.

Selain itu, minimnya akses terhadap teknologi modern di kalangan petani lokal menjadi kendala dalam meningkatkan efisiensi dan hasil produksi. 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 terhambat oleh infrastruktur yang buruk dan koneksi internet yang tidak stabil.

Pertanian memiliki potensi yang dapat dimaksimalkan oleh generasi muda. Namun, dalam beberapa tahun terakhir minat remaja terhadap sektor pertanian kian rendah bahkan menurun. Data yang dikumpulkan oleh Kementerian Pertanian pada tahun 2021 menunjukkan bahwa petani di Indonesia sebagian besar berusia 45 hingga 54 tahun, menunjukkan minat remaja yang rendah dalam pertanian. Generasi muda enggan bekerja disektor pertanian karena

dinilai kurang menjanjikan dan tidak bergengsi (Mutolib, 2022). Salah satu yang menjadi faktor kurangnya minat generasi muda terhadap sektor pertanian adalah minimnya pengetahuan terkait peluang dan potensi inovasi di sektor ini.

Atas dasar fenomena di atas, dapat disimpulkan perlu adanya media animasi yang bertujuan untuk memberi informasi tentang pentingnya peran generasi muda terhadap pertanian. Selain itu, belum banyak media animasi yang secara khusus mengangkat fenomena tersebut. Animasi adalah karya multimedia yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dan Pendidikan (Afif, 2021). Film animasi 2 dimensi (2D) akan menjadi media informasi pertanian Karo untuk remaja karena animasi 2D tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga dapat memberi motivasi serta mengubah cara berpikir pada remaja (Anwar, 2022). Animasi berguna untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat (Kustandi, dkk, 2021). Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Animasi 2D harus dibuat melalui sejumlah proses supaya informasi mengenai pertanian Karo dapat tersampaikan dengan baik, salah satunya adalah proses pra produksi animasi 2D yang membutuhkan *storyboard* guna memvisualisasikan naskah berupa gambar yang disusun secara teratur mengikuti alur cerita. Menurut Selby (2013), *storyboard* dibuat untuk menggambarkan narasi yang sedang terbentuk, menetapkan adegan, memperkenalkan karakter, mengatur dialog agar sesuai dengan aksi, menyarankan sudut pandang dan posisi kamera, serta menentukan efek suara. *Storyboard* perlu dibuat untuk keperluan animasi 2D ataupun 3D (Afif, Alexandra & Anwar, 2024). *Storyboard* yang akan dirancang penulis akan mengangkat peran remaja dalam mengatasi permasalahan hama di pertanian Karo.

*Storyboard* biasanya dibuat dalam tiga tahap yaitu thumbnail, rough pass, dan clean up. *Storyboard* sangat penting untuk penyampaian pesan. Karena *storyboard* yang baik dapat menyampaikan informasi dalam naskah kepada penonton secara visual (Hart, 2008). Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih judul Perancangan *storyboard* Animasi 2D Juma Rayat Sebagai Media Informasi Pertanian Di Kabupaten Karo untuk mendukung proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D. *Storyboard* ketika dilanjutkan menjadi karya animatic *storyboard* maka akan menjadi penjelas memprediksi seperti apa animasi ketika sudah selesai. Sehingga proses editing dan revisi tidak bertumpu pada selesainya proses produksi tetapi bisa mulai dilakukan pada tahapan pra produksi (Rahmi & Afif, 2025). Animasi ini diharapkan

dapat menginspirasi generasi muda untuk mendukung pertanian berkelanjutan, sekaligus mengapresiasi para petani lokal dalam menjaga ketahanan pangan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

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

1. Serangan hama seperti ulat grayak menjadi ancaman yang menyebabkan kegagalan panen secara signifikan.
2. Penggunaan teknologi modern dalam praktik pertanian masih terbatas.
3. Kurangnya minat generasi muda terhadap sektor pertanian.
4. Belum adanya media visual khususnya *storyboard* animasi 2D yang mengangkat tema pertanian lokal di Kabupaten Karo.

## **1.3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana gambaran pertanian Kabupaten Karo di Sumatra Utara?
2. Bagaimana merancang *storyboard* untuk animasi 2D Juma Rayat sebagai media informasi pertanian Kabupaten Karo Sumatera Utara yang efektif bagi remaja?

## **1.4. Ruang Lingkup**

### **1.4.1. Apa**

Merancang *storyboard* untuk animasi 2D “Juma Rayat” mengenai pertanian di Kabupaten Karo.

### **1.4.2. Siapa**

Hasil perancangan ditujukan kepada remaja dengan usia 15-21 tahun yang berdomisili di Bandung yang merupakan kelompok usia yang memiliki minat rendah terhadap sektor pertanian. Lokasi ini dipilih karena kami berdomisili di Bandung dan ingin memperkenalkan mereka pada potensi pertanian di Kabupaten Karo, Sumatera Utara.

### **1.4.3. Bagaimana**

Cerita mengangkat peran remaja dalam mengatasi permasalahan hama di pertanian Karo yang kemudian divisualisasikan menjadi *storyboard* animasi 2D yang akan menjadi acuan proses produksi animasi 2D.

### **1.4.4. Dimana**

Penelitian dan perancangan dilakukan di Bandung, dengan fokus pada tradisi budaya dan pertanian masyarakat Karo.

#### 1.4.5. Kapan

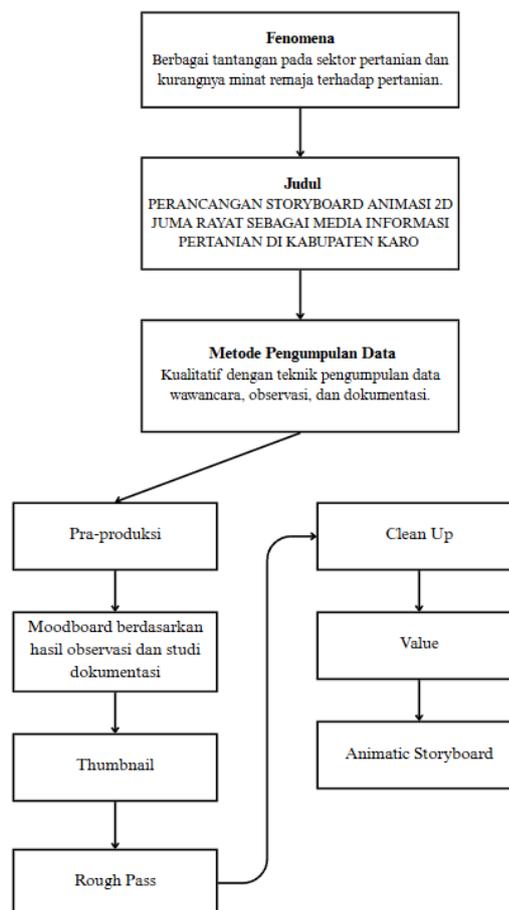
Penelitian dan perancangan *storyboard* animasi 2D ini dilakukan pada bulan Oktober 2024 hingga Juli 2025.

#### 1.5. Tujuan Perancangan

1. Sebagai gambaran pertanian Kabupaten Karo di Sumatra Utara.
2. Untuk merancang *storyboard* animasi 2D Juma Rayat sebagai media informasi pertanian Kabupaten Karo Sumatera Utara yang efektif bagi remaja.

#### 1.6. Kerangka Perancangan

Berikut adalah bagan dari proses perancangan ini:



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 1.7. Pembabakan

Berikut rincian penulisan Perancangan *storyboard* Animasi 2D “Juma Rayat” sebagai Media Informasi Pertanian Kabupaten Karo:

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini memuat 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 digunakan sebagai landasan untuk membuat *storyboard*.

### **BAB III Data dan Analisis Data**

Pada bab ini data yang telah didapat akan dijabarkan dan dianalisis berdasarkan teori.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisi pembahasan mengenai karya mulai dari konsep, proses pengerjaan, hingga hasil perancangan *storyboard*

### **BAB V Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.