

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Negara Indonesia adalah negara agraris, yang memiliki arti bahwa sektor pertanian menjadi peran penting dalam kehidupan sebagian besar rakyatnya yang bergantung akan pekerjaan petani (Anggriawan,dkk. 2013). Pemahaman bahwa negara Indonesia merupakan negara agraris seringkali terlihat dan tertanam kepada warganya yang mempercayai bahwa tanah negara ini merupakan tanah subur yang ditanam dengan padi, dikelilingi pegunungan, dengan keindahan matahari terbit diantara pegunungannya (Lailatussyukriah. 2015). Walaupun demikian, keadaan pertanian di Indonesia mengalami keterpurukan akan permasalahan penurunan jumlah tenaga kerja petani terutama pada generasi muda (Santoso, dkk. 2020). Berdasarkan data Survei Pertanian Antar Sensus (SUTAS) tahun 2018, jumlah petani Indonesia dengan usia muda yang berkisar 19-34 yaitu 3,2 juta jiwa dari jumlah 27,6 juta jiwa. Melalui permasalahan tersebut mengakibatkan kurangnya regenerasi petani yang menjadi penopang bagi ketahanan pangan Indonesia (Oktafiani, dkk. 2021). Perihal tersebut dipengaruhi oleh pandangan dan stereotip buruk terhadap profesi petani, yang diantaranya menyatakan bahwa profesi petani melekat dengan pekerjaan fisik, dan juga profesi petani yang melekat dengan kemiskinan (Oktafiani, dkk. 2021). Profesi petani dengan kelekatan akan pekerjaan fisik dan praktikal, menjadikan profesi ini termasuk dalam bagian dari profesi kerah biru. Kerah biru didefinisikan sebagai pekerjaan manual yang menuntut akan kekuatan fisik maupun psikologikal (Elser, dkk. 2018).

Berdasarkan data SUTAS tahun 2018, provinsi Jawa Barat berada pada peringkat ketiga sebagai penyumbang terbanyak jumlah petani di Indonesia yaitu dengan angka 3,4 juta jiwa. Banyaknya jumlah petani memberi dampak terhadap laju pertumbuhan ekonomi Jawa Barat. Berdasarkan laporan perekonomian provinsi Jawa Barat bulan Mei tahun 2021, bidang usaha pertanian menjadi penyumbang terbesar di triwulan I 2021 bersama dengan bidang informasi dan komunikasi. Dalam menjaga laju pertumbuhan ekonomi tersebut, pemerintah Jawa Barat mengerahkan upaya melalui program Petani Milenial Juara yang diresmikan di tahun 2021 dengan harapan bisa mendorong regenerasi tenaga kerja sektor pertanian.

Program petani milenial juara dikenalkan kepada khalayak dengan pendekatan *online* terutama melalui media sosial dan *website*. Secara garis besar, isi konten petani milenial juara

dipenuhi dengan gambar yang didalamnya tidak melulu seputar program tersebut, melainkan didalamnya tercantum sifat testimonial, informatif, dan inspiratif yang mencakupi sektor pertanian. Alhasil konten media sosial petani milenial juara tidak mengenalkan program secara langsung kepada khalayak. Bentuk pendekatan tersebut dipilih dengan target sasaran generasi milenial dan z. Generasi milenial atau disebut juga sebagai generasi Y memiliki keterkaitan akan gambar, humor, keunikan, informasi, interaktivitas, dan kenyataan. Hal ini didukung dengan sifat mereka yang terbuka akan pemikiran baru, optimistis, dan juga cepat dalam menerima informasi baru. (Williams, dkk. 2014).

Dengan begitu, penelitian untuk perancangan motion comic ditujukan untuk mengenalkan kembali profesi petani melalui bentuk pengkaryaan dengan generasi muda sebagai target audiensnya. Hal ini diperuntukkan untuk melunturkan dinding pemikiran target audiens akan stereotip buruk terhadap profesi petani yang menghalangi regenerasi profesi tersebut. Melalui perubahan pemikiran tersebut, terdapat peluang untuk profesi petani dapat menarik perhatian target audiens. Perancangan ini juga dibentuk sebagai dukungan dan juga sebuah bentuk komplementer terhadap program pemerintah Jawa Barat yaitu Petani Milenial Juara dengan tujuan yang memunculkan bibit regenerasi petani.

1.2. Identifikasi masalah

Melalui latar belakang, masalah diidentifikasi menjadi sebagai berikut:

- a. Berdasarkan data pada latar belakang, terdapat perbedaan signifikan jumlah rata-rata petani muda dengan angka persentase 11,5%. Hal ini berada 2,9 kali lipat lebih rendah dari jumlah rata-rata pekerja muda di Indonesia berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun yang sama, dengan profesi petani yang masih dipandang memiliki stereotip buruk di mata khalayak. Permasalahan tersebut menjadi urgensi bagi pemerintahan Indonesia khususnya di Jawa Barat yang ditinjau dari adanya pembuatan program Petani Milenial Juara.
- b. Untuk mengenalkan profesi petani, program Petani Milenial Juara memanfaatkan media untuk mengkomunikasikan kepada khalayak. Dengan adanya media yang tidak familiar seperti *motion comic*, media tersebut akan mendukung pengenalan profesi petani terhadap generasi milenial dan z.

1.3. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada bagian sebelumnya didapatkan beberapa rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana menghasilkan cerita yang menjadi rancangan *motion comic* dari kisah petani serta dapat menginspirasi dan mengajak generasi muda untuk mau menjadi petani?
- b. Bagaimana perancangan *storyboard* sebagai pra-produksi untuk perancangan motion comic mengenai profesi petani?

1.4. Ruang lingkup

Untuk memfokuskan permasalahan dalam perancangan, penulis petakan ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Apa

Merancang *storyboard* untuk perancangan motion comic dalam mengajak generasi muda untuk menjadi petani di Jawa Barat.

- b. Mengapa

Karena dalam proses pra-produksi *storyboard* memegang peran penting sebagai gambaran naratif pada media *motion comic*. Perancangan ini pun dikarenakan jumlah petani

muda serta tren penurunan jumlah petani setiap tahunnya menjadi urgensi pemerintahan Indonesia yang memerlukan regenerasi petani. Melalui hal ini dibutuhkan ide baru untuk menjadi media persuasif untuk menjawab permasalahan regenerasi petani.

c. Siapa

Sebagai target sasarannya yaitu generasi muda yang sudah legal untuk bekerja dengan generasinya milenial dan sebagian generasi z di umur 19-30 tahun. Serta sebagai target risetnya yaitu petani yang berada di Jawa Barat.

d. Dimana

Secara luas sasaran lokasi geografisnya yaitu di Indonesia yang dipersempit menjadi di provinsi Jawa Barat.

e. Kapan

Perancangan *motion comic* dibutuhkan secepatnya sehingga pengaruh dari media tersebut setidaknya bisa mempengaruhi khalayak baik dalam jangka waktu singkat maupun panjang.

f. Bagaimana

Untuk merancang *motion comic* dibutuhkan penelitian yang bisa mendukung untuk pembuatan *storyboard* sebagai bagian dari perancangan tersebut.

1.5. Tujuan perancangan

Perancangan ini secara garis besar merupakan media perusasi, dengan tujuan antara lain:

- a. Menghasilkan cerita yang menjadi rancangan *motion comic* dari kisah petani serta dapat menginspirasi dan mengajak generasi muda untuk menjadi petani.
- b. Merancang *storyboard* sebagai pra-produksi untuk perancangan *motion comic* mengenai profesi petani.

1.6. Metode pengumpulan data

Dalam proses perancangan, digunakan metode kualitatif untuk memahami dan mengeksplorasi tentang seorang individu maupun kelompok dengan permasalahan sosial atau kemanusiaan (Cresswell. 2013). Metode ini menjadi pilihan karena objek penelitiannya berupa permasalahan sosial dan kelompok petani. Pengumpulan data kualitatif yaitu sebagai berikut:

- a. Observasi

Secara bahasa, observasi memiliki arti yaitu peninjauan secara cermat. Dengan tujuan mendapatkan informasi data sebagai tangan pertama yang meninjau suatu target (Driscoll, 2011). Dalam penelitian observasi non partisipan digunakan untuk memahami kisah, pola hidup, dan lingkungan pertanian di Jawa Barat sehingga tidak terdapat campur tangan akan objek observasi. Observasi tersebut dilakukan untuk menghasilkan kisah naratif yang menjadi rancangan pengkaryaan yang dapat menginspirasi audiens dan terinspirasi dari petani Jawa Barat.

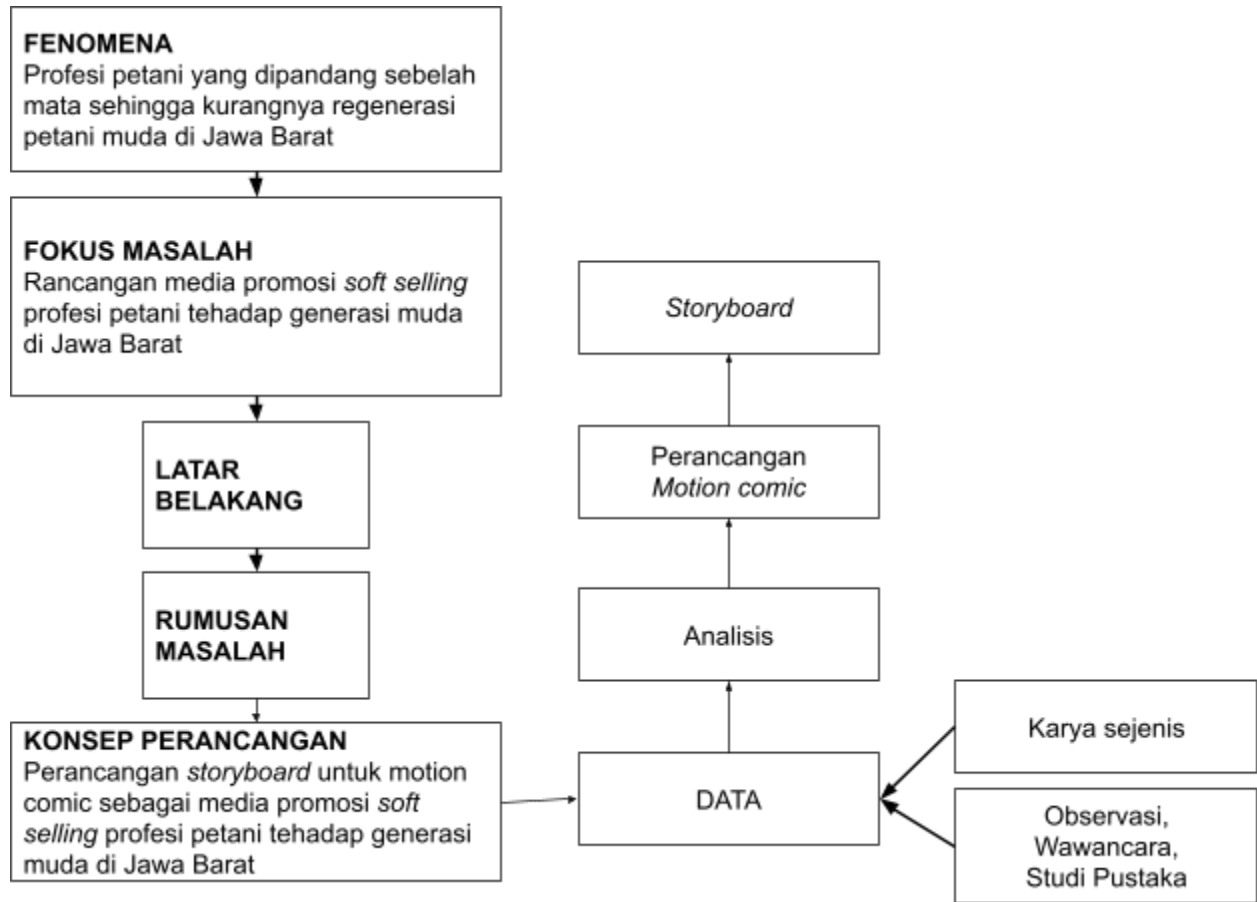
b. Studi pustaka

Pustaka secara bahasa berarti kitab dan/atau buku. Data ini dipakai sebagai landasan teori yang merupakan hasil kajian dokumen baik dalam bentuk tulisan maupun gambar. Dalam bagian studi pustaka mencakupi teori objek yaitu petani dan pertanian, dan juga teknologi media *motion comic* dan *storyboard*.

c. Wawancara

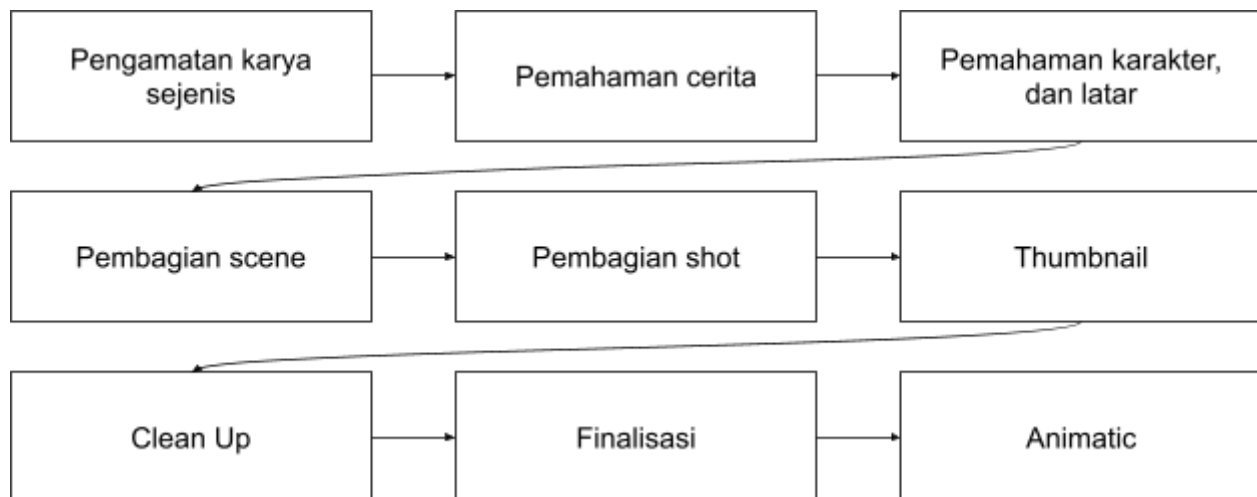
Wawancara secara bahasa memiliki arti tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal. Pada penelitian ini wawancara bebas digunakan untuk mengenal cerita profesi petani yang mengetahui dan mengimplementasikan kisah tersebut dalam perspektif profesi petani itu sendiri dengan pembawaan organis dari petani tersebut.

1.7. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1. Kerangka perancangan

1.8. Sistematika Perancangan



Gambar 1.2. Sistematika perancangan

1.9. Pembabakan

Dalam pembuatan laporan, penulis membagi laporan perancangan menjadi beberapa bab dengan ringkasan isi setiap bab sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini terdapat ringkasan perancangan secara umum yang mencakup latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan juga pembabakan dari isi laporan.

b. Bab II Landasan Teori

Cakupan bab ini terdapat teori yang digunakan penulis yang menjadi landasan pemikiran dari pembuatan pengkaryaan yang terfokuskan pada teori objek, media, tugas kerja, dan juga *audiens* dari perancangan ini.

c. Bab III Data dan Analisis

Cakupan bab ini berupa data dan analisis yang diperoleh dengan peruntukan untuk mendukung referensi keakuratan perancangan. Data dan analisis yang dimaksud berisikan data objek penelitian, data khalayak sasaran, analisis karya sejenis, dan juga rangkuman hasil analisis dari bab ini.

d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini berisikan konsep yang dirancang oleh penulis dengan cakupan konsep perancangan, konsep media, dan juga hasil dari perancangan tersebut yang didalamnya termasuk hasil dari pra produksi hingga pasca produksi.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini penulis menutup pelaporan perancangan yang terdiri dari kesimpulan dan saran dari keseluruhan perancangan.