

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi modern juga menjadi salah satu faktor dalam mendukung upaya reformasi di bidang pendidikan. Diyakini bahwa untuk bertahan hidup dalam masyarakat modern, seseorang harus memulai dengan pendidikan. Kegiatan pendidikan baik di dalam sekolah (pendidikan formal) maupun di luar sekolah (pendidikan informal) harus seimbang dan sesuai dengan kebutuhan, keinginan dan norma masyarakat. Penyampaian pengajaran dalam penyuluhan sudah tidak efektif jika masih menggunakan cara verbal atau hanya dengan kata-kata, karena pada jaman moder ini, alat komunikasi sudah semakin canggih dan maju. Penyuluh dituntut untuk melakukan segala upaya untuk bisa menyampaikan informasi seperti memanfaatkan perkembangan teknologi informasi seperti media audio-visual, sehingga penyampaian informasi lebih efektif [1]. Perkembangan teknologi informasi telah menjadi modal dasar pembangunan di bidang pertanian masa depan. Informasi merupakan salah satu faktor produksi pertanian di samping tanah, tenaga kerja dan modal. Kebutuhan penting bagi agen penyuluhan pertanian adalah informasi yang dapat menjadi bahan diskusi dengan petani selama kegiatan penyuluhan. Oleh karena itu, para penyuluh yang terpercaya harus mampu mengembangkan materi penyuluhan untuk menginformasikan kepada petani tentang inovasi baru yang sesuai dengan potensi lokal sebelum memberikan penyuluhan. Salah satu sarana yang membantu penyuluh pertanian dalam mengumpulkan informasi pertanian adalah media informasi berbasis video animasi [2].

Penyuluhan pertanian di Indonesia memiliki sejarah yang sangat panjang, dimulai pada awal abad ke-20. Penyuluhan pertanian dimulai dengan kebutuhan untuk meningkatkan produksi pertanian untuk menguntungkan para pendatang dan memenuhi kebutuhan penduduk setempat. Diperkirakan jika petani sebagai produsen utama dapat mempraktekkan teknologi maju yang ditemukan oleh para ahli, maka kebutuhan untuk meningkatkan produksi pertanian akan terpenuhi.

Penyuluhan pertanian diartikan sebagai pendidikan nonformal yang bertujuan agar petani dan keluarganya menjadi mandiri, mengetahui dan berniat untuk memecahkan masalah mereka dengan cara yang tepat serta memuaskan dan meningkatkan kesejahteraan produktif mereka [3].

Keluraha Melati Jaya, Semendawai Timur Kabupaten Ogan Komering Ulutimur Sumatra selatan, penyuluhan pertanian masih menggunakan cara sederhana yaitu hanya menggunakan gambar tangan dan peralatan seadanya, akibatnya kegiatan penyuluhan menjadi kurang efektif sehingga masyarakat kurang memahami dengan baik ilmu yang diterangkan. Aktivitas pembibitan padi masyarakat desa Melati Jaya masih menggunakan metode manual. Petani menyiapkan lahan untuk per satu hektar membutuhkan bibit 25 kg untuk lahan media yang di butuhkan satu petak sawah berukuran lebar meter panjang 9 meter. Untuk menyiapkan lahan dalam penyemaian benih padi, proses menyiapkan lahan yaitu sebelum disemai, tanah digenangi air terlebih dahulu agar menjadi lunak, sehari setelahnya baru dilakukan persemaian. Waktu tunggu bibit padi hingga siap untuk ditanam sekitar 30 hari. Dalam pertumbuhan benih padi umur 15 hari harus digenangi air untuk penyabutan benih agar mudah dan diberi pupuk urea 3 kg. Setelah umur 20 hari lalu disemprot dengan obat emacel dan secor.

Animasi 2 dimensi berbasis motion graphic dapat didefinisikan sebagai salah satu bentuk teknologi Informasi yang dapat diterapkan dalam pertanian, yang merupakan dasar dan konsekuensi logika perkembangan informasi dan komunikasi. dengan bantuan animasi 2 dimensi, petani tidak pernah bosan belajar tentang perkembangan pertanian yang dilakukan dengan mengamati proses pembenihan padi dengan metode pelatihan para petani tersebut, tentunya juga dapat mempersingkat waktu pembelajaran, menghemat biaya penelitian atau program pertanian tersebut. Teknologi dan pengetahuan dapat mendukung perkembangan petani padi di daerah atau desa, sehingga perkembangan cara bercocok tanam padi yang baik dan benar tersampaikan melalui gambar dalam video animasi 2D berbasis motion graphic. Animasi 2D dapat membantu petani padi memahami apa yang harus dilakukan saat menanam padi di sawah. Dengan bantuan pelatihan melalui

video animasi 2D, para petani yang masih menggunakan cara tradisional harus dilatih cara menyemai padi dengan baik dan benar menggunakan gambar animasi 2D agar lebih mudah dipahami dan cocok untuk pertanian.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Perancangan Vidio Edukasi Animasi 2D Berbasis Motion Graphic Mengenai Pembibitan Benih Padi”. Pada penelitian ini akan dilakukan perancangan vidio animasi motion graphic sebagai media dalam mengedukasi para petani mengenai tata cara pembibitan benih padi yang baik dan benar sehingga dapat menghasilkan benih padi yang berkualitas. Video animasi berbasis motion graphic yang dibuat diharapkan dapat memberikan kemudahan dan efektif sebagai sarana pembelajaran para petani pemula maupun yang sudah berpengalaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang telah diuraikan di atas. Maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang video animasi 2 dimensi mengenai pembibitan padi dengan teknik *motion graphic*?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari latar belakang diatas, peneliti membatasi cakupan pembahasan masalah guna untuk mencegah pembahasan yang meluas maupun keluar dari konteks penelitian dan supaya hasil dapat terarah sesuai tujuan. Adapun cakupan batasan masalah sebagai berikut :

- 1) Animasi yang dibuat terkait tata cara pembibitan padi yang baik dan benar.
- 2) Animasi 2D ini dibuat untuk mengedukasi para petani pemula khususnya kelompok tani Melati Jaya di kelurahan Melat Jaya, Semendawai Timur, Ogan Komering Ulutimur, Sumatra Selatan.
- 3) Animasi yang dibuat adalah animasi 2D
- 4) Video ini dibuat dengan menggunakan *Software* Adobe After Effect CC 2023
- 5) Tekni yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini adalah *motion graphic*.

- 6) Video animasi berdurasi 2-3 menit.
- 7) Penelitian ini sampai pada tahap hasil video animasi tata cara penanaman padi yang baik dan benar.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Membuat video animasi pembelajaran terkait tata cara pembibitan padi yang baik dan benar, sehingga memudahkan para petani pemula untuk belajar.
2. Mengetahui tata cara pembuatan animasi 2 dimensi berbasis *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa dan mampu menambah pengetahuan mahasiswa Teknik informatika

1.5.2 Manfaat Bagi Akademik

Diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya, menjadi bahan baan dan pengetahuan serta mahasiswa selanjutnya agar dapat membuat karya ilmiah yang lebih baik.

1.5.3 Manfaat Bagi Umum

Dapat memeberikan informasi yang tepat dan benar serta dapat mempermudah masyarakat umum untuk mendapatkan informasi secara cepat.

1.6 Sistematika Penulisan

2. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pertama ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematik penulisan.

3. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang landasan-landasan teori yang penulis gunakan. Yaitu mengenai pembibitan benih padi, adobe after effect dst.

4. **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan.

5. **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi hasil penelitian serta pembahasan dari hasil tersebut.

6. **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian serta saran untuk peneliti berikutnya.

