

## BAB I

### PENDAHULUAN

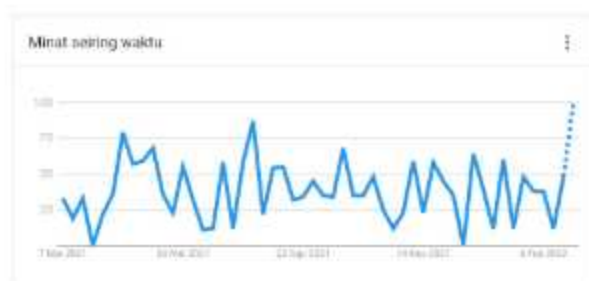
#### 1.1 Latar Belakang

Dalam 20 tahun, tumbuhnya kesadaran masyarakat dalam makanan sehat telah mendorong perhatian pada makanan segar, fungsional, dan bergizi kelas atas. Mendukung pembudidaya tanaman *microgreen*, ahli penyuluhan, dan ilmuwan untuk memenuhi peluang yang akan datang untuk produk yang relevan.

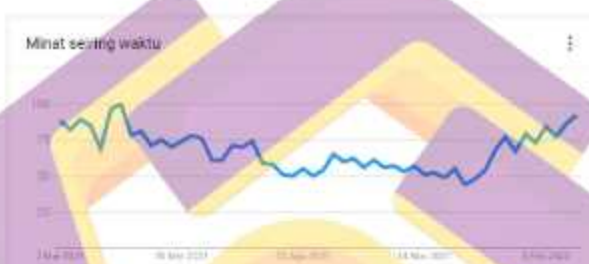
Sayuran *Microgreens*, biasanya disebut sebagai "Sayuran Konfeti", atau bentuk lain dari tanaman, ditanam sebagai sayuran muda lunak yang dibesarkan dari biji biji-bijian, sayuran, dan rempah-rempah. Bermula dari ketertarikan negara-negara maju terhadap makanan sehat, masakan gourmet dan berkebudayaan dalam ruangan telah meningkatkan minat dan pengakuan *microgreens* sebagai sayuran hasil pertanian modern. Bentuk makanan baru ini memiliki masa hidup yang relatif kecil bahkan di lemari es dan digunakan dalam jumlah yang sangat sedikit. Sebagai hiasan, *topping*, atau bumbu.[1]

Sayuran mikro memiliki konsentrasi yang lebih besar dalam fenolat, antioksidan, mineral, dan vitamin daripada yang ada dalam sayuran hijau atau biji yang telah berkembang penuh dan karenanya diakui sebagai makanan fungsional yang terdiri dari karakteristik peningkatan kesehatan atau pencegahan penyakit selain dari manfaat nutrisinya. *Microgreens* dikenal dengan baik sebagai pembawa komponen aktif biologis yang baik.[2]

Per bulan Februari 2022, peneliti melakukan observasi untuk menggali informasi tentang minat masyarakat Indonesia akan *Microgreens* di banding Amerika Serikat.



Gambar 1.1 Trends Indonesia Terhadap Microgreens



Gambar 1.2 Trends Amerika Serikat Terhadap Microgreens

Dari observasi tersebut, Masyarakat Indonesia memiliki minat yang fluktuatif sedangkan masyarakat Amerika Serikat memiliki minat yang selain lebih tinggi juga lebih stabil.[3] Upaya untuk memaksimalkan kepedulian masyarakat Indonesia terhadap kehadiran *Microgreens*, salah satunya dengan memanfaatkan media informasi berbentuk animasi. Penggunaan animasi dengan teknik motion graphic akan sangat efektif dan mudah dipahami oleh para pengunjung.

Motion graphic adalah grafik yang menggunakan teknologi video dan/atau animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau tampilan yang berubah.[4]

Farm Orchestra adalah anak perusahaan PT. Senopati Mataram Raya yang fokus meningkatkan *awareness* terhadap pertanian modern guna meningkatkan kualitas konsumsi sayuran di Indonesia khususnya di Yogyakarta. Farm Orchestra telah menerapkan strategi edukasi melalui kelas terbuka, namun skala masa yang

dapat dijangkau cenderung terbatas, selain itu strategi melalui berbagai media sosial seperti Instagram dan Facebook juga dilakukan untuk menjangkau lebih banyak massa. Farm Orchestra terus meningkatkan kualitas konten edukasi menjadi lebih baik agar sesuai dengan trend yang ada di Indonesia. Farm Orchestra telah memaksimalkan kualitas konten yang di unggah di Instagram dalam bentuk foto, namun dalam upaya persiapan tersebut dirasa masih kurang maksimal dalam menyampaikan informasinya, karena sebagian besar pengguna Instagram sudah bosan dan lebih tertarik pada konten video yang hadir pada TikTok, Reels maupun Youtube.

Dalam latar belakang tersebut peneliti berkeinginan untuk membuat sebuah animasi motion graphic yang dapat digunakan oleh pihak Farm Orchestra sebagai media informasi dan edukasi tentang *Microgreens* dengan melibatkan unsur multimedia, sehingga dapat menjangkau lebih banyak massa untuk memahami *Microgreens* sebagai salah satu bentuk pertanian modern.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat animasi motion graphic sebagai media informasi dan edukasi tentang *Microgreens* yang mudah di akses masyarakat luas.

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1 Teknik yang digunakan adalah motion graphic.

- 2 Animasi motion graphic berdurasi 3 menit 15 detik.
- 3 Ekstensi file video nantinya akan berektensi Mp4.
- 4 Resolusi animasi berukuran 1920x1080 atau full HD 1080p dengan frame rate 29,97 fps.
- 5 Perancangan animasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan software Video Scribe. Materi dalam animasi motion graphic berisi Apa itu *Microgreens* dengan konsep 5W1H.
- 6 Animasi motion graphic nantinya akan ditayangkan di Instagram dan Facebook Farm Orchestra.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun beberapa maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.Membuat animasi motion graphic tentang apa itu *Microgreens* sebagai media informasi untuk masyarakat luas.
- 2.Diharapkan dapat membantu menyampaikan informasi bagi masyarakat luas berupa video animasi yang sebelumnya hanya menggunakan foto sebagai media informasi dan menerapkannya untuk meningkatkan kualitas konsumsi sayur Indonesia.
- 3.Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.5.1 Bagi Pihak Objek

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media informasi berbentuk animasi bagi Farm Orchestra.
2. Memberikan sebuah media informasi yang diharapkan dapat membantu meningkatkan awareness bagi masyarakat luas Indonesia.

### 1.5.2 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang pendidikan Strata I Universitas Amikom Yogyakarta.

### 1.5.3 Bagi Masyarakat Luas

1. Meningkatkan wawasan terhadap pertanian modern dan kualitas konsumsi sayur Indonesia.

### 1.6 Metode Penelitian

Proses berlangsungnya analisis penelitian kualitatif terdiri dari tiga alur. Pertama yaitu asumsi dasar atau kerangka teoritikal yang digunakan untuk menjelaskan pokok masalah dalam penelitian sosial. Kedua yaitu untuk menganalisa permasalahan yang diangkat pada suatu penelitian digunakan metode pengumpulan data. Ketiga yaitu penarikan kesimpulan digunakan sebagai laporan akhir dari permasalahan yang dianalisa oleh peneliti, dengan menggunakan penjabaran yang kompleks dan interpretasi peneliti dari masalah yang diangkat, dan kemudian

digunakan sebagai kontribusi peneliti untuk melakukan penelitian ke depannya.[5]

Pada metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian animasi motion graphic adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu Farm Orchestra pada bulan February 2022.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti langsung bertemu narasumber untuk mendapatkan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan Martin Mangaratua Sihite sebagai Direktur PT. Senopati Mataram Raya untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Analisis kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan *software hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian ini.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi motion graphic dapat digunakan standar produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah sebagai berikut :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

### 1.7 Metode Testing

Setelah pembuatan animasi *motion graphic* selesai, maka dilakukan pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dengan skala *likert*. Pengukuran dilakukan dengan cara mengambil hasil kuisioner melalui *google form*. Berikut ini contoh penggunaan skala *likert* :

**Tabel 1.1 Contoh penggunaan skala likert**

1	Sangat baik	Skor 5
2	Baik	Skor 4
3	Cukup	Skor 3
4	Kurang	Skor 2
5	Sangat Kurang	Skor 1

### 1.8 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan penelitian ini disusun terstruktur agar mudah dimengerti dengan sistematika penulisannya yaitu sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan mengenai landasan teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang informasi objek penelitian, analisis yang digunakan, konsep, naskah, dan storyboard animasi motion graphic.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan mengenai pembuatan animasi motion graphic.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab terakhir merupakan kesimpulan dari pembahasan seluruh bab sebelumnya dalam perancangan dan pembuatan skripsi, serta saran dan masukan untuk penyempurnaan laporan yang dibuat maupun dan animasi motion graphic.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian daftar pustaka berisi mengenai referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.

## **LAMPIRAN**