



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan tanah subur yang memiliki berbagai jenis sumber daya pangan dan papan (Sri Mulyani, 2020). Salah satu penyebab terciptanya beragam jenis tanah di Indonesia merupakan tata letak negara Indonesia yang membuat Indonesia menjadi negara tropis dan dilewati oleh rangkaian gunung berapi (Kusuma dan Priyono, 2017). Pangan merupakan kebutuhan penting dan mendasar bagi masyarakat Indonesia yang berasal dari sector pertanian. Menurut marketing creative CROWDE Aldy Rahmahdiansyah (2020), sektor pertanian merupakan sumber pendapatan utama dan sumber bahan pangan dan papan negara Indonesia.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atau Kemendikbud, menuliskan bagaimana pengetahuan mengenai pertanian Indonesia merupakan salah satu bagian dalam mata pelajaran IPS yang diajarkan kepada remaja SMP kelas 7 (2020). Pada tahun 1990 ada juga mata pelajaran pertanian bagi murid-murid SMP dimana murid-murid mendapatkan pengetahuan tanam menanam seminggu sekali. Oleh karena itu mata pelajaran pertanian diajarkan sejak dini sehingga para murid dapat menghargai kekayaan alam yang Indonesia miliki dan meningkatkan minat untuk menjaga kekayaan alam Indonesia untuk masa depan nanti.

Namun, menurut Hj. Tarminah, Penyuluh Pertanian Madya BPP Bangodua (2020) mengatakan bagaimana sejak Sekolah Menengah Atas Kejuruan Pertanian di bubarkan minat anak-anak menjadi sangat berkurang. Pembekalan yang berkurang menjadi salah satu pendorong ketidak tertarikan dan minimnya motivasi kepada bidang pertanian. Menurut Sandi Octa Susila, seorang petani milenial asal Cianjur (2020), salah satu faktor yang mengakibatkan minimnya ketertarikan anak-anak dikarenakan pandangan petani merupakan pekerjaan yang tidak bergengsi.

Dalam penglihatan anak-anak, petani bekerja di lingkungan sawah yang kotor dan penuh dengan lumpur dibawah panas matahari.

Padahal Martati Amran Sulaiman Salah satu Anggota OASE Bidang Lingkungan Hijau dan istri dari menteri pertanian Indonesia (2018), berpendapat bagaimana pendidikan pertanian harus ditanamkan sejak dini kepada anak-anak bukan hanya untuk mengedukasikan mengenai pertanian Indonesia namun juga untuk mulai menanam dan membangkitkan karakter baik anak seperti kedisiplinan, kesabaran, hingga sikap kerja keras untuk mencapai tujuan.

Menurut Munfarijah pada ruang guru paud dari kementerian pendidikan dan kebudayaan (2018), dengan menanam anak-anak dapat mengembangkan karakter baik seperti memperkenalkan anak-anak pada konsep ilmiah, mendorong anak untuk menyukai makanan sehat, mengajarkan anak-anak dalam bertanggung jawab, dan mengajarkan kesabaran kepada anak-anak.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik dalam membuat perancangan media edukasi interaktif dengan topik pertanian terutama bagi siswa-siswi yang duduk di bangku SMP.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang E-Book interaktif bertani sederhana bagi murid SMP di Jakarta sebagai media edukasi pada bidang pertanian Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan tidak menyimpang dari yang diharapkan, maka ditentukanlah pembatasan pembahasan berupa:

1.3.1. Demografis

a. Jenis kelamin: pria dan wanita

Edukasi mengenai pertanian Indonesia merupakan edukasi yang dipelajari oleh semua *gender* begitu juga media perancangan ini akan ditujukan kepada semua *gender*.

- b. Usia: 10 – 15 tahun

Generasi ditentukan berdasarkan pembagian generasi oleh Kopperschmidt (2000), dimana masyarakat yang terlahir di antara tahun 1995 sampai awal 2010 adalah generasi Z.

- c. Pendidikan: pelajar SMP

Pada masa SMP murid-murid memasuki masa peralihan dari kanak-kanak menjadi remaja awal, mereka mulai memasuki tahap memilih dan mengembangkan minat berdasarkan dunia sosial.

- d. SES: A – B

Media perancangan akan menggunakan teknologi yang dapat dibeli atau sudah dimiliki oleh masyarakat pada klasifikasi SES A – B berdasarkan klasifikasi oleh Nielson (2015).

1.3.2. Geografis

- a. Primer : DKI Jakarta
b. Sekunder : Kota-kota besar (jabodetabek)

1.3.3. Psikografis

- a. Pelajar SMP yang memiliki pendapat bahwa pekerjaan dalam bidang pertanian merupakan kegiatan yang tidak menarik dan tidak keren.
b. Pelajar SMP yang minim pengetahuan dalam bidang pertanian .
c. Pelajar SMP yang memiliki keinginan untuk memperluas pengetahuan mengenai Pertanian Indonesia.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Untuk merancang *E-Book* interaktif bertani sederhana bagi murid SMP di Jakarta sebagai media edukasi pada bidang pertanian Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas akhir terbagi menjadi tiga yaitu:

1.5.1. Bagi Penulis

Bagi penulis, hasil tugas akhir ini menjadi Sebuah bukti dari penelitian dan pengetahuan tentang topik yang dibahas oleh penulis dan sebagai persyaratan kelulusan pada Universitas Multimedia Nusantara.

1.5.2. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat, mendapatkan Sebuah media edukasi interaktif yang dapat memberikan edukasi dan meningkatkan minat siswa - siswi SMP Indonesia kepada bidang pertanian .

1.5.3. Bagi Universitas

Bagi universitas, hasil tugas akhir ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa/i sebagai sumber data, pembelajaran, dan pembandingan di masa depan dalam lingkup topik yang dibahas.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA