

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia merupakan negara agraris dengan luas lahan yang luas dan keanekaragaman hayati yang beragam. Indonesia juga memiliki keadaan tanah yang subur, sehingga sangat memungkinkan untuk menghasilkan hasil alam yang berkualitas tinggi. Di negara agraris seperti Indonesia, sektor pertanian merupakan salah satu sumber devisa negara di samping sebagai pemenuh kebutuhan pokok masyarakat.

Sektor pertanian di Indonesia yang utama adalah padi. Padi merupakan bahan makanan utama Indonesia dan juga salah satu komoditi ekspor Indonesia. Sebagian besar para petani di Indonesia menanam padi sebagai tanaman utama mereka. Di samping itu, para petani juga menanam tanaman lain yang dikenal sebagai tanaman kedua atau tanaman Palawija.

Palawija dapat diartikan sebagai tanaman kedua. Hal ini dikarenakan tanaman jenis palawija merupakan tanaman-tanaman hasil pertanian yang kedua setelah tanaman pokok Indonesia, yaitu padi. Dalam pengertian sekarang, palawija berarti semua tanaman pertanian semusim yang ditanam pada lahan kering. Dapat dikatakan bahwa tanaman palawija ini merupakan hasil produksi sekunder dari petani yang mana hasil produksi primer mereka yaitu padi, dan bisa digunakan untuk menggantikan padi sebagai makanan pokok.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan pembangunan di Indonesia, banyak masyarakat Indonesia yang kurang memahami tentang pertanian terutama di daerah perkotaan. Hal ini disebabkan karena makin berkurangnya lahan pertanian yang dapat dilihat di kota-kota besar. Sebagian besar lahan pertanian di daerah perkotaan sudah digusur dan berubah menjadi bangunan-bangunan seperti mall, pusat pertokoan, dan sebagainya. Oleh karena itu, anak-anak daerah kota besar

dewasa ini hanya mengetahui pertanian dari pelajaran sekolah dan buku-buku. Akan tetapi, mengetahui pertanian hanya dengan bersumber dari buku-buku dan pelajaran saja tidak menjamin mereka mengetahui bagaimana jerih payah para petani dalam menanam tanaman pangan yang akan mereka nikmati hasilnya. Beberapa sekolah sudah mengadakan pendekatan lapangan seperti visitasi ke daerah-daerah desa di mana mereka bisa merasakan kehidupan di daerah pedesaan, tetapi kurikulum tersebut sebagian besar hanya terdapat di tingkat sekolah menengah tingkat akhir atau SLTA. Bagi tingkat sekolah dasar, sebagian orang tua masih berkeberatan bisa anak-anaknya melakukan visitasi ke daerah pedesaan.

Hal ini seringlah luput dari mata kita dikarenakan kita kurang mengenal sektor pertanian tersebut. Itulah sebabnya masih banyak diantara kita yang belum begitu mengenal tanaman palawija, kebanyakan dari kita menyangka tanaman palawija merupakan salah satu jenis tanaman yang tumbuh di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan sektor pertanian dan jenis-jenis tanaman pertanian termasuk palawija sejak dini. Penulis ingin memperkenalkan tanaman Palawija sekaligus memperkenalkan pertanian kepada anak-anak usia sekolah dasar, sehingga mereka mengenal pola pertanian beserta tanaman palawija sebagai salah satu pembelajaran mengenai Indonesia.

Jenis media komunikasi visual yang akan dipakai adalah menggunakan media *boardgame*. *Boardgame* itu sendiri merupakan media interaktif yang biasa dimainkan bersama teman dan keluarga. Media *boardgame* ini dipilih dikarenakan *boardgame* memiliki salah satu kelebihan dibandingkan game digital, yaitu pemain ikut aktif bersosialisasi dalam permainan. Hal ini berguna juga untuk melatih sosialisasi anak dan kemampuan negoisasi, di samping menambah wawasan anak-anak karena informasi yang disampaikan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, berikut ini akan dipaparkan indentifikasi masalah yang muncul dari cuplikasi data atau fenomena yang diperoleh di lapangan, rumusan masalah yang akan ditelaah dan dipecahkan selama penelitian, dan aspek-aspek atau ruang lingkup yang akan diteliti.

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Tanaman Palawija merupakan salah satu istilah untuk tanaman pangan dari pertanian yang seringkali diduga sebagai salah satu jenis tanaman khas Indonesia. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan kita tentang pertanian, terutama daerah perkotaan.
- Kebanyakan game saat ini sudah merambah area digital, banyak pembelajaran anak dalam alat-alat elektronik yang ditawarkan pada saat ini. Akan tetapi, permainan digital membuat anak-anak menjadi pasif dan kurang bersosialisasi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas, diteliti, dan dipecahkan yaitu sebagai berikut:

- Bagaimana memperkenalkan informasi tanaman palawija dan sektor pertanian Indonesia dengan tujuan sebagai pembelajaran tentang Indonesia?
- Bagaimana merancang *boardgame* sebagai media interaktif yang mampu menarik bagi anak-anak sekaligus melatih sosialisasi dan kemampuan negoisasi mereka?

1.2.3 Ruang Lingkup Kajian

Untuk memecahkan dan menjawab setiap permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, dalam hal ini penulis memperkenalkan tanaman palawija beserta sektor pertanian Indoneisa menggunakan media interaktif berupa *boardgame*, di mana nantinya *boardgame* tersebut ditujukan kepada anak-anak usia sekolah dasar. Dalam *boardgame* itu sendiri nantinya anak-anak tersebut dapat diperkenalkan jenis-jenis tanaman yang termasuk dalam kategori palawija beserta pengenalan siklus pertanian kepada anak-anak.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Berikut ini akan dipaparkan garis besar hasil yang ingin diperoleh setelah masalah dibahas dan dipecahkan, yaitu sebagai berikut:

- Mendesain sebuah media interaktif yang memberikan informasi mengenai tanaman palawija dan sektor pertanian Indonesia kepada anak-anak;

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Pengamatan dilakukan dengan partisipasi aktif, untuk melihat kegiatan dan kurikulum anak-anak di sekolah dasar.

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber yang berhubungan langsung dengan proses perancangan karya Tugas Akhir.

Kuisisioner

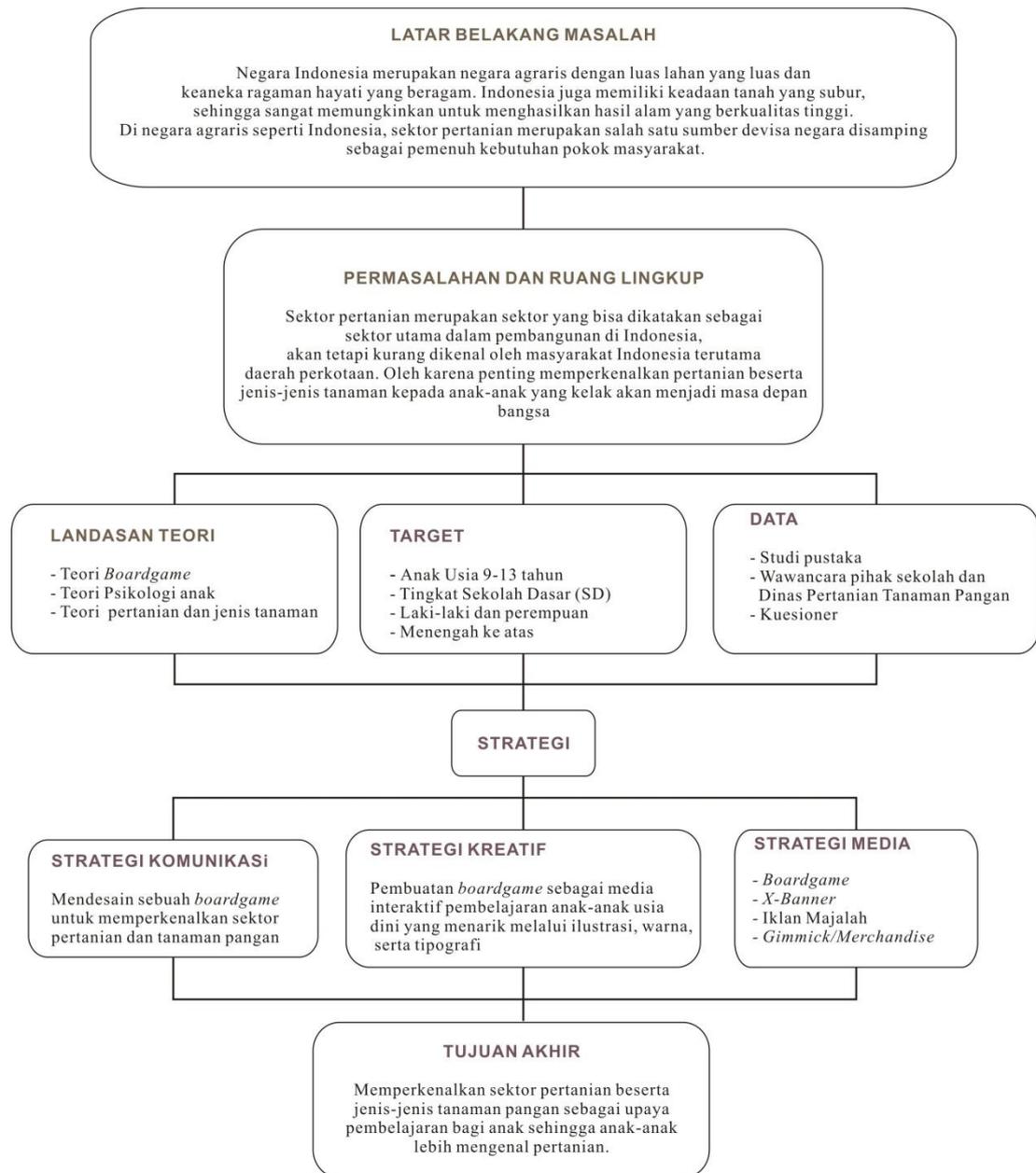
Kuisisioner ditujukan kepada orang tua yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dukungan mereka terhadap pengenalan pertanian dan kepada anak-anak sekolah dasar untuk mengetahui gaya ilustrasi apakah yang menarik bagi mereka.

Studi Pustaka

Studi pustaka meliputi buku-buku dan literatur mengenai artikel yang diambil melalui website, blog, koran atau buku yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

1.5 Skema Perancangan

Dalam penelitian ini dilakukan tahap-tahap atau langkah-langkah yang terukur, sistematis, kronologis, dan berkesinambungan mulai dari awal penelitian sampai dengan akhir penelitian yaitu dihasilkannya karya yang akan dikomunikasikan kepada target atau audiens yang ditentukan. Berikut ini akan ditampilkan bagan/skema/alur proses/pemetaan/perancangan dan pendesainan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Perancangan