

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas adalah faktor utama dalam melaksanakan pembangunan nasional (Kemenko Perekonomian, 2022). Pemenuhan pangan memegang peranan penting dalam mencapai SDM yang berkualitas (Pical & dkk, 2022). Upaya mencapai SDM yang produktif, sehat, cerdas, dan fisik yang kuat berkaitan erat dengan faktor pemenuhan aspek gizi yang diindikasikan dari pemenuhan kebutuhan energi dan protein (Arida, dkk. 2015 dalam BPS, 2022).

Energi dapat dihasilkan tubuh dengan mengonsumsi kalori yang berasal dari pangan dengan kelompok padi-padian. Protein terbagi menjadi dua jenis yaitu protein hewani dan protein nabati. Kelompok pangan sumber protein nabati meliputi kacang-kacangan seperti kedele, tahu, tempe, kacang hijau, dan lain-lain. Sedangkan kelompok pangan sumber protein hewani meliputi daging ruminansia (sapi, kambing, rusa, dll), daging unggas (ayam, bebek, dll), ikan, telur, dan susu serta hasil olahannya (Kemenkes, 2014).

Susu sebagai produk pangan yang alami dan kaya akan zat gizi ini untuk pertumbuhan dan perkembangan tubuh manusia (Maris Intan, 2021). Susu sebagai salah satu sumber pangan yang mengandung berbagai nutrisi yang dibutuhkan tubuh, seperti protein, lemak, karbohidrat, mineral, vitamin, dan banyak lagi. Kebiasaan dalam mengonsumsi susu merupakan salah satu ciri hidup yang sehat. Seperti negara-negara maju Eropa dan Amerika, mengonsumsi susu merupakan suatu kebutuhan yang penting dan tidak dapat ditinggalkan (Istiqomah, 2018). Kebiasaan mengonsumsi susu dilakukan masyarakat di negara maju karena pengetahuan masyarakatnya yang tinggi tentang arti pentingnya susu bagi kesehatan (Khomsan, 2004). Badan Pusat Statistik (2021) menyatakan bahwa konsumsi susu di Indonesia masih rendah yaitu sebesar 16,27 kg/kapita/tahun. Dibandingkan dengan negara lainnya Malaysia yang tercatat 26,2 kg/kapita/tahun Thailand sebanyak 22,2 kg/kapita/tahun, dan Myanmar yang mencapai 26,7 kg/kapita/tahun (Victoria, 2022).

Kementrian kesehatan republik Indonesia (2020) melaporkan bahwa Indonesia masih menghadapi masalah malnutrisi dan triple burden yang mencakup stunting atau gizi buruk, kekurangan zat mikro, dan obesitas. Dilansir pada situs dataindonesia.id (2022), Indonesia sendiri tercatat sebagai negara dengan jumlah penduduk kurang gizi tertinggi di kawasan Asia Tenggara yaitu sebesar 17,7 juta orang. Berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2022, rata-rata konsumsi kalori dan protein penduduk Indonesia mengalami penurunan dari tahun sebelumnya Maret 2021. Untuk konsumsi kalori pada maret 2021 sebesar 2.143,21 kkal/kapita/hari mengalami penurunan menjadi 2.079,09 kkal/kapita/hari pada maret 2022, turun sebesar 2,99%. Untuk konsumsi protein pada maret 2021 sebesar 62,28 gram/kapita/hari menjadi 62,21 gram/kapita/hari pada maret 2022, menurun sebesar 0,11%. Berdasarkan survey Studi Status Gizi Indonesia (SSGI) di tahun 2021 menyebutkan prevalensi stunting sebesar 24,4%. Angka ini masih jauh dari angka prevalensi yang ditargetkan dalam Peraturan Presiden (Perpres) Republik Indonesia (2020) tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) tahun 2020-2024, yakni sebesar 14%. Stunting dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti rendahnya akses terhadap makanan bergizi, rendahnya asupan vitamin dan mineral, dan buruknya keragaman pangan dan sumber protein hewani yang dikonsumsi pada sehari-hari (Agustina, 2022).

Hasil analisis yang dilakukan oleh Badan Kena Pajak (BKP) 2015 dalam (Suryana & dkk, 2019) menyimpulkan bahwa pola konsumsi masyarakat Indonesia masih didominasi oleh sumber karbohidrat atau pangan nabati. Karena menggunakan sumber protein hewani sangat ditentukan oleh faktor sosial ekonomi rumah tangga seperti pendapatan, harga pangan, selera, dan kebiasaan makan terhadap sumber pangan hewani secara umum masih rendah jika dibandingkan dengan pangan nabati (Suryana & dkk, 2019). Menurut Abdullah (2012) dalam Anggraini (2012) penyebab dari rendahnya minat masyarakat Indonesia mengkonsumsi susu bisa disebabkan oleh beberapa faktor antara lain, seperti masalah biaya, kurang tersedianya susu siap konsumsi, rendahnya produksi susu dalam negeri, kurangnya informasi tentang susu pada pemahaman masyarakat akan pentingnya meminum susu.

Syarifah Nur'aini, 2023

***PERANCANGAN VIDEO BERBASIS MOTION GRAPH "SUSU" SEBAGAI MEDIA
EDUKASI KONSUMSI SUSU DI KOTA BANDUNG***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penanganan yang baik menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan pemahaman tentang pentingnya mengkonsumsi susu pada masyarakat Indonesia. Salah satunya adalah dengan memberikan edukasi serta pemahaman mendalam pada masyarakat Indonesia. Proses pemahaman manusia bisa ditingkatkan dengan berbagai cara. Mengutip Darmawan (2012) dalam (Fahmi Nugrohadi, 2018) salah satu yang umum dilakukan adalah dengan cara memasukan bermacam teknologi ke dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang dibantu dengan media audio visual. Proses belajar akan lebih berkesan dan bermakna jika dibantu dengan teknologi modern dalam hubungannya ini dengan dunia Pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu visual, audio-visual dan animasi. Dalam hal ini juga menjadi salah satu cara mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga. Pembuatan media edukasi, jenis animasi yang biasa digunakan dalam menyampaikan informasi adalah *motion graphic* (Sutrisman, 2022).

Pengembangan media penelitian menggunakan *motion graphic* sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti dan terbukti efektivitasnya, seperti yang disimpulkan pada penelitian Fujianto (2020) yaitu efektivitas *motion graphic* Zetizen Batam Pos dengan menggunakan EPIC model dinyatakan sangat efektif dengan hasil perhitungan untuk dimensi *Empathy* 4,38, *Persuasion* 4,37, *Impact* 4,52, *Communication* 4,59. Dapat dilihat pada dimensi *Communication* menjadi faktor yang paling dominan diantara faktor lainnya. Menurut Fujianto hal ini karena *motion graphic* dapat menyampaikan informasi dengan jelas kepada penonton dengan tampilan symbol dan warna yang jelas, serta pesan dari gambar dapat tersampaikan dengan jelas. Sejalan dengan Fujianto, Penelitian yang dilakukan (Baeti & dkk, 2021) tentang studi literatur efektifitas media interaktif *Motion graphic* Dalam Pembelajaran menyimpulkan media pembelajaran *motion graphic* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan yang dapat dibuktikan dari meningkatnya nilai post test.

Visualnya yang menarik dengan gambar yang bergerak dan penuh warna menjadi daya tarik dari animasi *motion graphic* (Savitri, 2022). Penggunaan video *motion graphic* banyak diterapkan dalam berbagai media untuk menarik perhatian

Syarifah Nur'aini, 2023

**PERANCANGAN VIDEO BERBASIS MOTION GRAPH "SUSU" SEBAGAI MEDIA
EDUKASI KONSUMSI SUSU DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

seperti pada platform bumper, iklan di televisi, video layanan masyarakat pada baliho dan video *youtube*. Platform *youtube* menjadi salah satu media paling populer digunakan oleh masyarakat dunia apalagi pengguna Indonesia. Berbagai channel *youtube* Indonesia yang menggunakan *motion graphic* sebagai cara menyampaikan informasi yaitu ‘Neuron’ dan ‘Kok Bisa Sih?’.

Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode dan subjek yang berbeda dengan media penelitian yang berbeda dari sebelumnya yaitu menggunakan animasi *motion graphic* untuk menghasilkan penelitian dengan lingkup baru dan berbeda. Oleh karena itu, peneliti bermaksud merancang sebuah animasi *motion graphic* sebagai media edukasi terkait susu pada masyarakat di Kota Bandung. Wawancara juga dilakukan peneliti dengan Bapak Ahmad Wahyudi, S.P., M.I.L., selaku Analis Ketahanan Pangan Ahli Muda, Sub Koordinator Konsumsi dan Penganekaragaman pangan di Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan (DKPP) Kota Bandung yang turut mendukung rancangan media edukasi susu menggunakan *motion graphic* pada platform *youtube* DKPP Kota Bandung.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah:

- 1.2.1 Bagaimana konsep pembuatan *video motion graphic* yang sesuai sebagai upaya media edukasi tentang susu pada masyarakat di Kota Bandung?
- 1.2.2 Bagaimana bentuk visualisasi *video motion graphic* yang sesuai sebagai media edukasi tentang susu pada masyarakat di Kota Bandung?
- 1.2.3 Teknik apa saja yang dilakukan dalam pembuatan *video motion graphic* yang sesuai sebagai media edukasi tentang susu pada masyarakat di Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan *video motion graphic* susu ini adalah untuk mengetahui proses konsep, bentuk visualisasi, dan teknik pengerjaan pada perancangan *video motion graphic* susu sebagai media edukasi tentang susu pada masyarakat di Kota Bandung.

Syarifah Nur'aini, 2023

**PERANCANGAN VIDEO BERBASIS MOTION GRAPH “SUSU” SEBAGAI MEDIA
EDUKASI KONSUMSI SUSU DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia|repository.upi.edu|perpustakaan.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat menjadi referensi bagi masyarakat khususnya akademisi dalam mengembangkan media edukasi video *motion graphic*.
2. Dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya jika melakukan penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media edukasi berbasis video *motion graphic*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini menjadi wadah pengembangan kemampuan bidang animasi *motion graphic* yang diperoleh pada perkuliahan di Program Studi Pendidikan Multimedia dan dapat menjadi referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.
2. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan penulis dalam hal membuat media video *motion graphic* yang dapat mendukung pemahaman mengenai susu lebih menarik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun 2019, maka struktur organisasi dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab 1: Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab 2: Kajian Pustaka

Pada bab kajian pustaka ini ditunjukkan untuk melihat perkembangan yang mutakhir dalam dunia keilmuan meliputi pengertian, konsep-konsep, teori-teori dari berbagai sumber seperti buku, artikel ilmiah, laporan dari organisasi tervalidasi, pendapat para ahli sebelumnya, yang telah menjelaskan mengenai bidang keilmuan yang akan peneliti teliti.

Syarifah Nur'aini, 2023

**PERANCANGAN VIDEO BERBASIS MOTION GRAPH "SUSU" SEBAGAI MEDIA
EDUKASI KONSUMSI SUSU DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bab 3: Metode Penelitian

Pada bab ini adalah bagian yang bersifat *procedural* atau bertahap yang akan mengarahkan pembaca untuk mengetahui alur penelitian yang dilakukan. Seperti dari design peneliti, tahap pengumpulan data yang diterapkan, hingga langkah-langkah Analisa data yang dijalankan peneliti.

4. Bab 4: Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini dijelaskan dua hal utama yang berupa tentang hasil temuan dan pembahasan dari serangkaian prosedur yang telah dilakukan dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian dan kaitannya dengan bab sebelumnya.

5. Bab 5: Simpulan, dan saran.

Dalam bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti pada simpulan yang didapatkan setelah penelitian, serta penyampaian dari saran penelitian yang nantinya dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya.