

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kampung Ilmu adalah sebuah yayasan yang memiliki tujuan mulia untuk memperkaya karakter dan wawasan masyarakat di wilayah Purwakarta Jawa Barat. Yang berdiri sejak tahun 2002, Kampung Ilmu merupakan gagasan yang berasal dari seorang sosiologi Universitas Indonesia, Bapak Imam Prasodjo. Melalui gagasan ini, beliau ingin menciptakan sebuah sistem pendidikan yang terintegrasi dengan ekosistem masyarakat, serta mampu memenuhi kebutuhan pendidikan yang sesungguhnya dari masyarakat itu sendiri.

- Dengan demikian, Kampung Ilmu bukan hanya menjadi tempat pembelajaran formal, tetapi juga menjadi wadah untuk mengembangkan potensi masyarakat secara holistik. Melalui berbagai program dan kegiatan, Kampung Ilmu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas hidup dan pembangunan masyarakat di wilayahnya. Kampung Ilmu memiliki berbagai macam program yang dijalankan seperti Kebun Ilmu, sebuah tempat belajar pembibitan dan budidaya tanaman sayur, buah dan tanaman hias.

Ada Rumah Inspirasi, tempat pelatihan budidaya ikan. Ada Kebun Impian, tempat pengolahan sampah organik, budidaya maggot, dan pengolahan air. Ada Saung Kembar sebuah camping ground, tempat berbagai aktivitas pemuda. Vila Kambing Cigadog yang menjadi sentra Peternakan Kambing Perah sebagai tempat rintisan pemberdayaan warga. Rumah Digital. Salah satu aspek yang ditekankan dalam tugas akhir ini adalah pemahaman tentang budidaya maggot melalui media visual *motion graphic*.

Karena, *motion graphic* merupakan teknik yang memfilmkan gambar diam, sehingga objek tampak dinamis dan menarik (Curran,2000). Ada dua metode dalam teknik ini, yaitu gambar bergerak, dan menggabungkan urutan gambar dengan kontinuitas. Dalam pembuatannya, *motion graphic* merupakan elemen penting untuk menjaga ketertarikan penonton dalam membahas proses budidaya maggot.

. Oleh karena itu Perancangan *Motion Graphic* Budidaya Maggot sebagai tujuan dari Tugas Akhir. Proses *motion graphic* budidaya maggot ini tidak hanya membantu mengurangi jumlah sampah organik yang masuk ke tempat pembuangan akhir, tetapi juga memberikan alternatif yang bermanfaat bagi masyarakat Purwakarta, bahwa maggot bisa di olah menjadi pupuk organik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Kampung Ilmu memiliki budidaya maggot yang perlu disosialisasikan kemasyarakat luas.
2. Belum adanya media audio visual/motion graphic tentang video grafis.

## 1.3 Rumusan Masalah

● Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskanlah beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Media apa yang baik untuk mensosialisasikan tentang budidaya maggot?.
2. Bagaimana merancang *motion graphic* proses budidaya maggot yang menarik dan informatif untuk para remaja khususnya untuk masyarakat?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

- a. Membuat *motion graphic* tentang proses budidaya maggot dan memberikan pemahaman yang lebih menarik dengan menggunakan media visual yaitu dengan *motion graphic* untuk masyarakat.
- b. Mengenalkan budidaya maggot sebagai salah satu menjaga lingkungan yang dapat mengurangi sampah organik dan menghasilkan pupuk organik.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Perancangan ini semoga dapat memberikan edukasi terkait tentang *motion graphic* proses budidaya maggot yang dapat memberikan dampak yang baik untuk masyarakat .

### **1.5.1 Manfaat Untuk Pihak Lain**

Dapat membantu mengenalkan dan menarik minat masyarakat terhadap proses budidaya maggot serta dapat menjadikan *motion graphic* ini sebagai salah satu media visual yang menarik dan informatif.

### **1.5.2 Manfaat Untuk Penelitian**

Menjadi sumber pengetahuan dan pengalaman untuk memberikan informasi tentang budidaya maggot dalam bentuk *motion graphic*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini penulis membahas tentang data & pustaka yang menjelaskan mengenai elemen – elemen dan materi yang dibutuhkan pada perancangan *motion graphic* budidaya magot

### **BAB 3 METODOLOGI DESAIN**

Dalam bab ini penulis membahas tentang strategi penelitian, teknik analisa, dan berbagai macam data yang akan membantu perancangan *motion graphic* budidaya magot.

### **BAB 4 STRATEGI KREATIF**

Dalam bab ini penulis membahas lebih mendalam mengenai konsep karya, strategi media dan final art.

### **BAB 5 PENUTUP**

Dalam bab ini penulis memberikan Kesimpulan dan Saran.