PERANCANGAN TUGAS AKHIR

VIDEO EDUKASI SERANGGA SEBAGAI PANGAN DI INDONESIA

PERANCANGAN

Oleh:

Arief Wibisono

NIM 1310067124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI
SERANGGA SEBAGAI PANGAN DI INDONESIA

PERANCANGAN

Oleh:

Arief Wibisono

NIM 1310067124

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Perancangan Tugas Akhir:

VIDEO EDUKASI SERANGGA SEBAGAI PANGAN DI INDONESIA
diajukan oleh Arief Wibisono, NIM 1310067124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.
NIP 19750710 200501 1 001 / NIDN 0010077504

Pembimbing II/Anggota

Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.
NIP. 19840909 201404 1 001/ NIDN 0009098410

Cognate/Anggota

Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001/ NIDN 0016116701

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENYARTAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arief Wibisono

NIM : 1310067124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul: **PERANCANGAN VIDEO EDUKASI SERANGGA SEBAGAI PANGAN DI INDONESIA** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Kominikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan plagiasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah ada atau pernah diapakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau Instasi manapun, kecuali bagian yang bersumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2021

Arief Wibisono

NIM. 1310067124

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arief Wibisono

NIM : 1310067124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya tugas akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN VIDEO EDUKASI SERANGGA SEBAGAI PANGAN DI INDONESIA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 2021

Penulis,

Arief Wibisono

NIM. 1310067124

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Teruslah mencoba

"Without experimentation, a willingness to ask questions and try new things, we shall surely become static, repetitive, and moribund."

- Anthony Bordain

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Serangga memang telah menjadi sumber pangan bagi sebagian masyarakat secara global, namun isu ini mulai kembali ke permukaan setelah beberapa riset yang menunjukan pertumbuhan populasi manusia yang diperkiran akan melonjak pada beberapa tahun ke depan. FAO (Food and Agriculture Organization) memberikan grafik yang memperlihatkan prediksi perkembangan populasi manusia, pada tahun 2050 diprediksi jumlah manusia akan mencapai 9 miliar jiwa, bertambah sekitar sepertiga dari sekarang. Dalam kondisi ini, produksi pangan harus ditingkatkan sebanyak 70% dari sekarang. Ini khususnya terjadi karena peningkatan populasi tidak hanya di jumlah, tapi juga tingkat kemakmurannya. Serangga sebagai pangan yang bernutrisi serta ramah lingkungan dinilai dapat mejadi solusi dan menjadi langkah preventif bagi masalah pangan ini.

Serangga sebagai pangan akan dilihat dari berbagai sudut pandang, melalui materi edukasi yang telah dikumpulkan, diolah dan dirancang menjadi video edukasi berbentuk *motion graphic*. Sehingga audien dapat berpikir ulang untuk dapat menilai dan membuat keputasan berdasarkan refleksi pribadinya. Terlepas dari hasil penilitian atau bukti-bukti yang ada terkait *enthomophagy*, pembahasan soal isu ini sebenarnya bukan bertujuan untuk memberikan argumen tentang nilai serangga sebagai makanan atau untuk secara menyeluruh menggantikan pola makan yang ada saat ini. Bagaimanapun, apa yang kita makan, lebih merupakan masalah adat, kebiasaan dan gaya hidup daripada yang lainnya.

Pembahasan ini diharapkan dapat menambah wawasan audiens soal serangga sebagai pangan. Karena dengan bertambahnya wawasan terkait praktik *enthomophagy*, diharapkan audiens akan dapat melihat persoalan ini dari berbagai sudut pandang.

Yogyakarta, 11 Januari 2021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan Video Edukasi Serangga Sebagai Pangan di Indonesia ini tidak dapat terwujud tanpa bekal pembelajaran yang telah dijalani selama masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya perancangan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
3. Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta, Dr. Yulriawan, M. Hum.
4. Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta, Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn.
5. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA.
6. Ketua Program Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
7. Sekretaris Prodi DKV, FSR, ISI Yogyakarta, Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.
8. Pembimbing I, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang telah memberikan banyak pengalaman dan bimbingan, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Pembimbing II, Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. yang telah memberikan kesabaran, arahan, dan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
10. Dosen Wali, Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.
11. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual.
12. Orang tua tercinta Dwi Siswanto dan Puji Wahyuningsih serta kakak saya Novely Siswaningsih dan adik saya Agha Zulhilmi, yang selalu menyayangi dan mendoakan saya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

13. My Luvly Partner Maria Inarita Uthe yang selalu memberikan semangat ,tenaga, dan kesabaran, membantu secara fisik maupun batin.
14. My Homies yang selalu menjadi bagian dari hidup saya Alm. Billy the BOY, WOX, Adit, Jaink, Ipes, Aak, Ajik, Vino, Fio.
15. Para teman penyemangat group Pensil Kayu, Busta, Arkan, Vanya, Viki, Frida, Boby, Arus, Rizal, Ebyma, Syera, Wulan, dll
16. Kawan-kawan seperjuangan Pensil Kayu yang telah memberikan banyak sekali makna dan dukungan selama 7 tahun bersama.
17. Anak-anak IKIN, sahabat yang selalu menerima saya baik dalam tawa maupun duka.
18. Senior-senior yang banyak menjadi teman bicara, AJi, Krebo, Rama
19. Senior serta alumni yang telah banyak sekali memberikan masukan serta pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.
20. Orang-orang disekitar saya dimana pun yang pernah menjalin hubungan pertemanan
21. Teman-teman yang begitu hebat dan maaf tidak bisa kusebutkan satu persatu.
22. Para Insan Kreatif yang selalu memberikan pelajaran dan inspirasi kepada saya.
23. Dan semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu-persatu.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK
PERANCANGAN VIDEO EDUKASI
SERANGGA SEBAGAI PANGAN DI INDONESIA

Arief Wibisono
NIM 1310067124

Serangga telah menjadi sumber pangan manusia dalam waktu yang lama. Praktik ini dinamai *Entomophagy* yang berasal dari dua kata bahasa yunani, *Entomon* yang berarti 'serangga' dan *Phagein* yang berarti 'untuk dimakan'. Beberapa masyarakat di Indonesia sudah terbiasa dengan makanan berbahan baku serangga, bahkan menjadi makanan khas daerah. Serangga memiliki keunggulan sebagai pangan yang bernutrisi dan ramah lingkungan. Dengan jenis yang beragam dan peternakan yang efisien, serangga dapat menjadi solusi pangan di masa sekarang dan mendatang. Serangga sebagai pangan kerap dipandang secara sempit, persepsi umum soal serangga hanya sebagai hewan pengganggu dan hama merupakan penyebabnya.

Perancangan Video Edukasi Serangga Sebagai Pangan di Indonesia dalam tugas akhir ini berisi informasi mengenai serangga sebagai pangan yang bersumber dari data penelitian, literatur, observasi dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh diolah menjadi materi edukasi yang dikomunikasikan melalui video edukasi yang komunikatif, edukatif, dan informatif sehingga audien dapat berpikir dengan caranya sendiri untuk dapat menilai dan memutuskan berdasarkan refleksi pribadi.

Kata Kunci: *Entomophagy*, Serangga, Pangan, Edukasi, Persepsi, Indonesia

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

EDUCATIONAL VIDEO ABOUT

INSECTS AS FOOD IN INDONESIA

Arief Wibisono

NIM 1310067124

Insects have been a source of human food in a long time. This practice called Entomophagy, which comes from two Greek words, Entomon which means 'insect' and Phagein which means 'to eat'. Some people in Indonesia are already familiar with food made from insects, even as local delicacy. Insects have many advantages as nutritional food and environmentally friendly. With a variety of types and farm efficiency, the insects can be a food solution in the present and the future times. Insects as a food is often viewed narrowly, the general perception about insects only as nuisance and pests are the causes.

Educational Video About Insect as Food in Indonesia as final project contains information about the insects as a food that is sourced from many research data, literature, observation and documentation. The Data's that has been obtained are proceed into educational material that will narrated communicatively, educatively, and informatively through educational video so the audience can think in its own way to be able to assess and decide based on personal reflection.

Keywords*: Entomophagy, Insects, Food, Education, Perception, Indonesia*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
UCAPAN TERIMA KASIH vii
ABSTRAK ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiii

BAB I. PENDAHULUAN 1
- **A.** Latar Belakang Masalah 1
- **B.** Rumusan Masalah 4
- **C.** Tujuan Perancangan 4
- **D.** Batasan Perancangan 4
- **E.** Manfaat Perancangan 5
- **F.** Metode Perancangan 5

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS 8
- **A. Identifikasi** 8
  - 1. Tinjauan Teoritis 8
    - a. Tinjauan Video 8
    - b. Tinjauan Video Edukasi 10
    - c. Tinjauan *Motion Graphics* 14
    - d. Tinjauan Penyuntingan *Motion Graphics* 17
    - e. Elemen Visual 24
    - f. Tinjauan *Voice Over* 28
    - g. Serangga Sebagai Pangan Secara Umum 30

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

h. Serangga Sebagai Pangan di Indonesia 34
i. Citra Serangga di Masyarakat 38

B. Analisis Perancangan 44
1. Analisis 5W + 1H 44
2. Kesimpulan Analisis Data 45

BAB III. KONSEP PERANCANGAN 47
A. Konsep Kreatif 47
1. Tujuan Komunikasi 47
2. Strategi Komunikasi 48
B. Tujuan Kreatif 48
C. Strategi Kreatif 49
1. Isi Pesan 49
2. Bentuk Pesan 49
3. Target *Audiens* 50
4. Strategi Penyampaian Pesan 51
5. Konsep Video Edukasi 51
D. Sinopsis 56
E. Konsep Penyuntingan 57
F. Konsep Media 58
1. Media Utama 58
1. Media Pendukung 58

BAB IV. PERANCANGAN 60
A. Pra Produksi 60
1. *Storyboard* 60
B. Produksi 69
1. Alat Produksi 70
2. Proses Produksi 70
C. Kerabat Kerja Produksi 71
D. Pasca Produksi 72

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1. *Digital Imaging* 73
2. *Animating* 75
3. *Mixing* 75
E. Karya Jadi 78
F. Poster Pameran Tugas Akhir 87
G. Media Pendukung 89
H. Katalog Pameran Tugas Akhir 92

BAB V. PENUTUP 94
A. Kesimpulan 94
B. Saran 94

DAFTAR PUSTAKA 98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. *Storyboard* 60
Tabel 2. *Budgeting* 72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skematika Perancangan 8
Gambar 2. *Screencast* 11
Gambar 3. *Talking heads* 11
Gambar 4. *Presentation* 12
Gambar 5. *Simulation* 13
Gambar 6. *Motion graphic* “impeachment, explained” by vox 13
Gambar 7. *Motion graphic* “What is school of life?” by school of life 14
Gambar 8. Bumper film North by Northwest oleh Alfred Hitchcock 15
Gambar 9. *Kinetic Typography* 15
Gambar 10. *Isometric motion graphic* 16
Gambar 11. *Collage motion graphic* 17

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 12. How the BBC makes Planet Earth look like a Hollywood movie .. 17
Gambar 13. *Gathering* 18
Gambar 14. *Dispersion* 19
Gambar 15. *Exclusion* 19
Gambar 16. *Center* 20
Gambar 17. *Off-center* 20
Gambar 18. *Hnad-drawing animation* 21
Gambar 19. *Keyframe animation* 22
Gambar 20. *Stop motion animation* 22
Gambar 21. *Wipe transition* 23
Gambar 22. *Fade transition* 24
Gambar 23. *Vector illustration* 25
Gambar 24. Ilustrasi foto..... 26
Gambar 25. *Vector illustration* 26
Gambar 26. Tekstur..... 27
Gambar 27. Tabel perbandingan kadar protein..... 32
Gambar 28. Tabel perbandingan konversi pakan..... 33
Gambar 29. Sate ulat sagu..... 34
Gambar 30. Peyek laron..... 35
Gambar 31. Jangkrik goreng..... 35
Gambar 32. Belalang goreng..... 36
Gambar 33. Oseng enthung..... 37
Gambar 34. Pais Halinuan..... 37
Gambar 35. Poster film *The Deadly Mantis*..... 40
Gambar 36. Poster film *THEM* 41
Gambar 37. Sampul majalah Hidayah 42
Gambar 38. . Indiana Jones 4..... 42
Gambar 39. illustrasi kolase 1..... 53
Gambar 40. illustrasi kolase 2..... 53
Gambar 41. Tekstur..... 54
Gambar 42. Warna 55
Gambar 43. Alte Haas Grotesk 55

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 44. Proses *shooting 1* 69
Gambar 45. Proses *shooting 2* 69
Gambar 46. Proses *photo shoot 1* 70
Gambar 47. Proses *photo shoot 2* 70
Gambar 48. Proses *photo shoot 3* 71
Gambar 49. Proses *photo shoot 4* 71
Gambar 50. Proses *digital imaging* 74
Gambar 51. Proses *animating* 74
Gambar 52. Proses *digital animasi* 75
Gambar 53. Proses *mixing* 75
Gambar 54. Proses *mixing* 76
Gambar 56. *Screenshot* Karya 1 76
Gambar 57. *Screenshot* Karya 2 77
Gambar 58. *Screenshot* Opening 77
Gambar 59. *Screenshot* Karya 3 78
Gambar 60. *Screenshot* Karya 4 78
Gambar 61. *Screenshot* Karya 5 79
Gambar 62. *Screenshot* Karya 6 79
Gambar 63. *Screenshot* Karya 7 80
Gambar 64. *Screenshot* Karya 8 80
Gambar 65. *Screenshot* Karya 9 81
Gambar 66. *Screenshot* Karya 10 81
Gambar 67. *Screenshot* Karya 11 82
Gambar 68. *Screenshot* Karya 12 82
Gambar 69. *Screenshot* Karya 13 83
Gambar 70. *Screenshot* Karya 14 83
Gambar 71. *Screenshot* Karya 15 84
Gambar 72. *Screenshot* Karya 16 84
Gambar 73. *Screenshot* Karya 17 85
Gambar 74. *Screenshot* Karya 18 85
Gambar 75. *Screenshot* Karya 19 86
Gambar 76. *Screenshot* Karya 20 86

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 77. Desain poster 1 87
Gambar 78. Aplikasi poster 1..... 87
Gambar 79. Desain poster 2 88
Gambar 80. Aplikasi poster 2..... 88
Gambar 81. *Cover Zine* 89
Gambar 82. Isi zine 1..... 89
Gambar 83. Isi zine 2..... 90
Gambar 84. Instagram Tiny Big Things..... 90
Gambar 85. *Story Instagram* 91
Gambar 86. Shopping Bag..... 91
Gambar 87. Katalog Pameran 92
Gambar 88. *Cover* katalog 92
Gambar 89. Isi katalog 1 93
Gambar 90. Isi katalog 2 93

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Serangga sebagai makanan bagi sebagian orang merupakan hal yang tidak lazim. Perasaan jijik dan dianggap membawa penyakit kerap menjadi alasan orang menghindari atau membasmi serangga. Hal ini tidak sepenuhnya salah. Melihat, rasa takut atau jijik tersebut juga merupakan upaya perlindungan diri dari hal-hal yang tidak dinginkan atau membahayakan. Meskipun pada kenyataannya sebagian besar serangga tidak berbahaya bagi manusia. Serangga kerap dicitrakan kotor, mengganggu, dan sebagai hama. Hal ini juga dapat menjadi salah satu faktor orang menghindari serangga. Walau begitu, nyatanya serangga membawa banyak manfaat bagi kehidupan manusia maupun lingkungan secara langsung maupun tidak. Salah satunya sebagai bahan pangan.

Dalam sebuah persentasi berjudul Why not eat insect? Marcel Dicke seorang *entomologist* menyebutkan bahwa 80% negara di dunia telah mengkonsumsi serangga sebagai makanan. Ada lebih dari enam juta spesies serangga, dari seluruh spesies hewan yang ada, 80% diantaranya adalah serangga. Jadi sebenarnya kita bukan tinggal di planet manusia, melainkan di planet serangga, ujar Marcel. Serangga tidak hanya ada di alam saja, tapi juga terlibat dalam ekonomi kita, Marcel menyebutkan bahwa diperkirakan secara kasar, ekonomi Amerika diuntungkan secara tidak langsung oleh serangga, sebanyak US$ 57.000.000/tahun di tahun 2006. Ini terjadi karena serangga membersihkan kotoran, menyerbuki tanaman pertanian, mengendalikan hama, dan menjaga keberlangsungan ekosistem karena menjadi awal dari rantai makanan. Ada lebih dari sekitar 1000 spesies serangga yang aman dikonsumsi manusia. Di Cina banyak restoran yang menyajikan serangga di menu makanan mereka. Bahkan, serangga cochineal yang hidup di kaktus, dapat dijadikan pewarna makanan alami dan telah diproduksi dalam jumlah besar di Kepulauan Canaria di Peru, tutur Marcel.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Masih dalam persentasinya, Marcel memberikan grafik yang memperlihatkan prediksi perkembangan populasi manusia, pada tahun 2050 diprediksi jumlah manusia akan mencapai 9 miliar jiwa, bertambah sekitar sepertiga dari sekarang. Dalam kondisi ini, produksi pangan harus ditingkatkan sebanyak 70% dari sekarang. Ini khususnya terjadi karena peningkatan populasi tidak hanya di jumlah, tapi juga tingkat kemakmurannya. Pola makan kita terdiri dari sebagian protein hewani, dan saat ini kebanyakan dari kita mendapatkannya dari hewan ternak, ikan dan hewan buruan. Di negara maju, rata-rata konsumsi daging mencapai 80kg per orang/tahun, sedangkan di negara berkembang lebih rendah, yaitu 25kg per orang/tahun dan terus meningkat. Maka dari itu pola sumber protein hewani kita harus diubah dengan lebih banyak memakan serangga ketimbang daging, ujar Marcel. Hal ini cukup beralasan karena serangga memiliki potensi bagi sumber nutrisi dan keberlangsungan lingkungan.

Serangga telah menjadi bagian dalam sejarah manusia. Hewan ini telah dikonsumsi manusia dalam waktu yang cukup panjang, praktek ini dinamai *Entomophagi* yang diambil dari bahasa Yunani *entomo* (serangga), dan *phagein* (makan). Beberapa daerah di Indonesia telah menjadikan serangga sebagai salah satu bahan pangan yang telah dikonsumsi dari generasi ke generasi. Sebagai contoh, masyarakat Kabupaten Gunung Kidul menjadikan belalang sebagai lauk atau camilan dengan cara digoreng atau dijadikan bacem. Di Papua, ulat sagu merupakan bahan makanan yang sering dikonsumsi oleh masyarakat. Sayok (larva capung yang dimasak pedas) juga menjadi makanan orang-orang Tomohon, Sulawesi Utara. Baru-baru ini, Jangkrik juga telah diolah menjadi tepung dan dibuat aneka kue-kue oleh beberapa pemuda yang tergabung dalam *Criquetfood* di Bogor, Jawa Barat. Kedekatan orang Indonesia dengan serangga dapat terjadi disebabkan beberapa faktor. Keadaan iklim tropis yang sangat cocok bagi serangga untuk berkembang biak, serta budaya pertanian yang ada di Indonesia, menjadikan serangga sebagai bahan pangan yang dikonsumsi oleh beberapa masyarakat di Indonesia. Pangan seperti ini memiliki akar tradisi yang umurnya cukup lama. Bila suatu komunitas masyarakat telah memanfaatkan bahan pangan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

tersebut dalam waktu yang cukup lama, maka itu dapat dijadikan petunjuk (Widianarko dalam Andreas, 2009:231).

Meski serangga telah banyak dimanfaatkan, namun, pemanfaatannya sebagai bahan pangan masih terbilang minim. Citra serangga yang kurang baik bagi sebagian masyarakat masih menjadi penghalang. Serangga masih kerap diasosiasikan dengan hal-hal yang menjijikan dan mengerikan di berbagai media, seperti film, komik, dan sebagainya. Perasaan tidak semata-mata timbul dari pengalaman indrawi, namun juga dari asosiasi yang dikonstruksi sebelumnya. Pengalaman atau ingatan-ingatan buruk dapat memicu perasaan tidak enak. Walaupun tidak mengalami kejadiannya secara langsung, seseorang dapat merasakan jijik sebelum menyentuh seekor belalang, padahal dia belum pernah memegangnya sama sekali. Citra buruk akan memunculkan fantasi akan kejadian tidak enak yang berasal dari objek yang dicitrakan tersebut.

Mengubah pandangan memang membutuhkan proses. Pandangan dapat berubah seiring dengan semakin berkembangannya pengetahuan. Kasus ini dapat dilihat pada jenis pangan seperti lobster dan udang. Bila dilihat dari bentuknya, kedua hewan ini mirip dengan serangga, karena memang masih dalam satu filum. Pada beberapa waktu yang lalu, jenis pangan ini sempat dianggap lebih rendah dari pangan lain. Namun, Setelah berkembangan cara pengolahan dan pengetahuan akan gizinya, sekarang jenis pangan ini dapat diterima bahkan nilai jualnya relatif tinggi. Hal ini pun dapat terjadi pada serangga (Emma Bryce, 2014).

Mengubah pola pikir dan pandangan dapat diupayakan, salah satunya melalui edukasi. Dalam desain untuk edukasi, pekerjaan desainer komunikasi visual bergerak diantara informasi dan persuasi. Walaupun hal ini juga dipakai dalam projek-projek desain komunikasi visual lainnya, namun dalam desain untuk edukasi juga diperhatikan hal-hal lain yang mendapat perhatian khusus. Komunikasi persuasif memang bertujuan untuk mengubah kebiasaan dari audiens, walaupun dalam materi edukasi juga memiliki niat yang sama, namun tujuannya berbeda. Dalam edukasi seseorang diajak untuk dapat berpikir dengan caranya sendiri, untuk dapat menilai, dan untuk dapat

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

membuat keputusan berdasarkan refleksi pribadi. Sehingga, pesan persuasif berperan untuk meyakinkan, sementara pesan edukasi bermaksud untuk berkontribusi pada pengembangan diri (Jorge Frascara, 2004:152).

Dari permasalahan ini, media video dipilih karena dapat mengakomodasi informasi dalam bentuk visual (gambar dan *motion*), teks (narasi), maupun audio sehingga informasi mengenai serangga di Indonesia sebagai bahan pangan dapat tersampaikan kepada audiens dengan baik dan agar audiens tertarik dalam mempelajari topik serangga sebagai bahan pangan. Dari situ dapatlah dipikirkan ulang, dinilai, dan ditentukan kembali persoalan ini. Maka dari itu visual yang ditampilkan dan narasi yang dibangun harus meyakinkan dan edukatif. Media ini juga dipilih karena dapat didistribusikan secara lebih mudah melalui media digital, sehingga para audiens juga dapat berbagi pengetahuan dan turut menyebarluaskannya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video edukasi mengenai serangga sebagai sumber pangan di Indonesia?

C. Tujuan Perancangan

Merancang video yang mengedukasi mengenai serangga sebagai bahan pangan di Indonesia.

D. Batasan Lingkup Perancangan

- Perancangan video edukasi ini akan dibatasi pada topik serangga yang dapat dijadikan sumber pangan bagi manusia, khususnya di Indonesia.
- Melihat begitu kompleksnya permasalahan terkait persepsi masyarakat terhadap serangga sebagai pangan. Perancangan video edukasi ini dilakukan hanya pada tahap memberikan perspektif baru terkait serangga sebagai pangan di Indonesia kepada *audiens*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

E. Manfaat Perancangan

1. Teoretis

   Perancangan ini bermanfaat sebagai sumber referensi perancangan video edukasi berkenaan dengan isu pemanfaatan serangga sebagai bahan pangan, juga memungkinan untuk semakin diperkaya di masa mendatang.

2. Praktis

   2.1. Civitas akademika

   Bertambahnya perbendaharaan dan variasi perancangan desain komunikasi visual yang bersinggungan dengan pangan dan lingkungan.

   2.2. Masyarakat

   Melalui perancangan ini, masyarakat/audiens akan dapat lebih mempelajari serangga sebagai bahan pangan serta manfaat-manfaatnya bagi manusia juga lingkungan.

   2.3. Perancang

   Manfaat bagi perancang tentunya menambah wawasan, pengalaman, keberagaman karya, memperkaya literasi baik secara teoritis maupun praktis, melatih kepekaan dan tanggung jawab sebagai desainer dalam edukasi dan bermasyarakat.

F. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

   1.1 Data Primer

   Data Primer akan dikumpulkan dari:

   1.1.1 Data melalui pengamatan/observasi

   1.1.2 Data wawancara

   1.1.3 Catatan pribadi

   1.2 Data Sekunder

   Data Sekunder akan dikumpulkan berdasarkan data yang sudah ada sebelumnya seperti:

   1.2.1 Studi literatur dari peneliti/akademisi/pelaku/tokoh/aktivis.

   1.2.2 Data melalui internet

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1.2.3

2. Metode Pengumpulan Data

   2.1 Pengumpulan data melalui studi literatur

   2.2 Wawancara

   2.3 Pengumpulan data melalui pengamatan atau observasi

   2.4 Pengumpulan data melalui internet/referensi virtual

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

   Instrumen/ alat yang akan digunakan selama mengumpulkan data diantaranya buku catatan, buku sket, pulpun, pensil, alat perekam, laptop, dan kamera.

4. Metode Analisis

   Seluruh data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan metode analisis 5W+1H:

   4.1. What / informasi apa saja yang akan ditampilkan di perancangan?

   4.2. Why / Mengapa tema ini penting untuk dibahas?

   4.3. Who / Siapa target audiens dari perancangan ini?

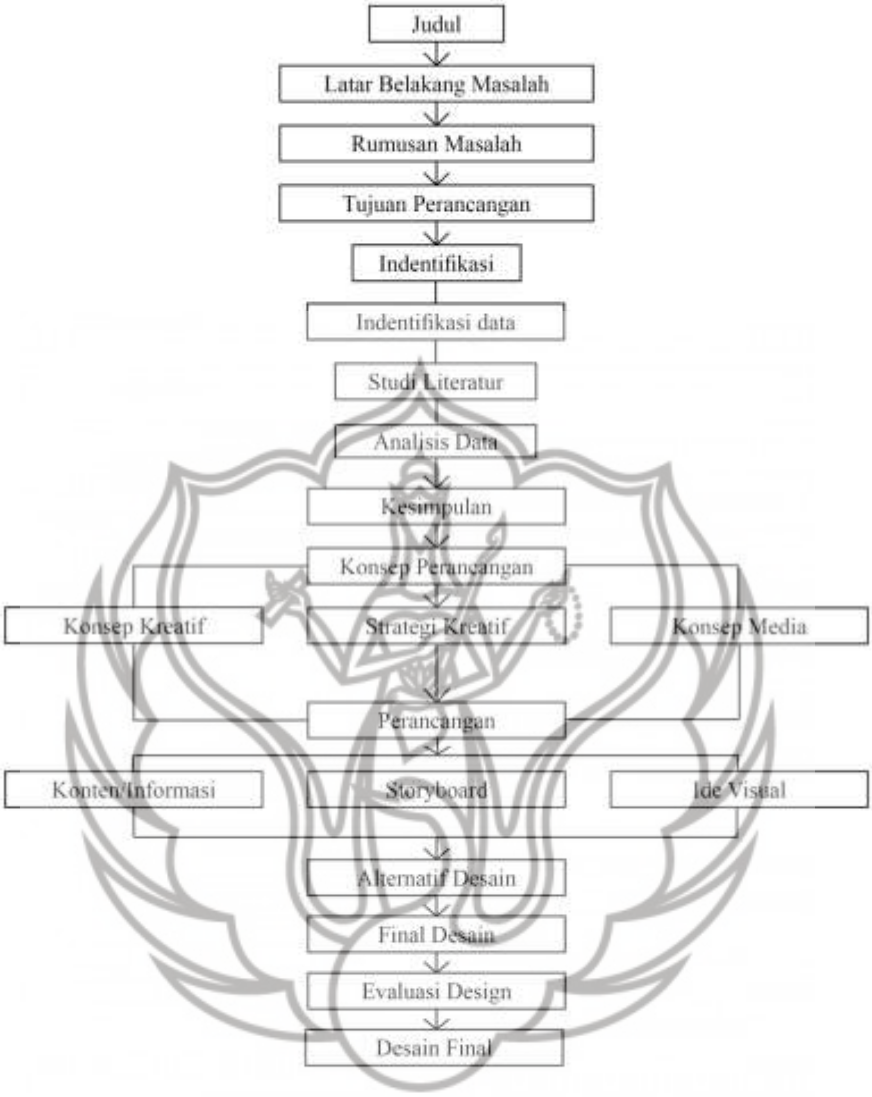
   4.4. When / Kapan perancangan akan diselesaikan?

   4.5. Where / Di mana perancangan ini akan dipublikasikan/ disebarluaskan?

   4.6. How / Bagaimana penyajiannya?

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

5. Sistematika Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan
(sumber: Arief Wibisono, 2019)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta