

PERANCANGAN ANIMASI BUDIDAYA TANAMAN ANGGUR FUJI MINORI

Amrizal, Sriwinar

⁽¹⁾Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

⁽²⁾Dosen Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

Jln. Almuslim No. 1, Bireuen-Aceh Indonesia

Email: zurarazu94@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi informatika telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari, karenanya media informatika yang baik sangat diperlukan untuk membantu kelancaran dalam mendapatkan suatu informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat petania belum banyak yang mengetahui tentang tata cara penanaman budidaya tanaman anggur di dalam lingkungan dan lahan yang mempunyai potensi tanah yang terbaik. Perancangan Animasi Budidaya Tanaman Anggur Puji minori ini dibuat untuk mempermudah masyarakat petani yang ingin mengetahui tentang tata cara penanaman budidaya tanaman anggur fuji minori sehingga dapat digunakan oleh masyarakat petunia di dalam desa dalam usaha untuk pengembangan dalam masyarakat petani. Pada penulisan karya ilmiah Pembuatan Perancangan Animasi Budidaya Tanaman Anggur Puji minori ini penulis mencoba memaparkan tentang pengembangan dalam masyarakat petani. yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai budidaya tanaman anggur fuji minori. Budidaya Tanaman Anggur Puji minori berisi tentang penjelasan tempat-tempat penanaman yang ada di perkebunan petani, serta terdapat foto-foto maupun video dan penjelasan tentang penanaman anggur tersebut. Perancangan Animasi Budidaya Tanaman Anggur Puji Minori ini menggunakan software Adobe Flash CS5 dan Anime Studio Pro, seri dari Flash keluaran Adobe yang dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi dan suara. Dengan Action Script, sebuah vidio interaktif dapat dibuat menjadi menarik.

Kata Kunci: *Perancangan Animasi Budidya Tanaman Anggur Fuji Minori.*

PENDAHULUAN

Dewasa Teknologi Informasi merupakan sarana informasi yang sangat penting bagi suatu perusahaan/organisasi dalam skala kecil, sedang ataupun besar. Informasi diharapkan dapat mempermudah dan memperlancar pekerjaan/kegiatan serta tujuannya dapat tercapai secara optimal dan maksimal. Hal demikian merupakan iklim

yang positif bagi perkembangan perusahaan/organisasi itu sendiri, dimana masing-masing perusahaan/organisasi ingin maju lebih cepat dan lebih baik dari yang lain.

Pemanfaatan komputer sebagai alat kerja bantu, khususnya sebagai media pengolahan data, baik yang berskala besar maupun yang berskala kecil terus berkembang dengan

pesat. Itu semua berkat kemajuan teknologi yang didorong oleh keinginan manusia untuk dapat melakukan pekerjaan dengan cepat, tepat dan aman.

Budidaya Tanaman Anggur Fuji Minori mempunyai prospek yang sangat bagus untuk dikembangkan di Indonesia karena mempunyai iklim yang sesuai dengan syarat tumbuh dari tanaman anggur. Saat ini sentra pengembangan anggur di Indonesia berada di daerah Probolinggo, Buleleng dan Jeneponto. Padahal potensi untuk pengembangan tanaman anggur fuji minori masih sangat terbuka luas untuk dapat dikembangkan diberbagai wilayah (Rahardi, 2000).

Pada saat ini para petani didaerah telah banyak mengembangkan teknik dan cara untuk mendapatkan stek bibit anggur fuji minori yang baik dan berkualitas, di daerah Buleleng, Bali para petani setempat menggunakan sekam padi sebagai media dalam membuat stek anggur, sedangkan didaerah Jenepoto, para petani lebih banyak menggunakan campuran pasir dengan pupuk kandang sebagai bahan media stek Anggur Fuji Minori. Penggunaan zat perangsang tumbuh juga sudah banyak digunakan oleh para petani anggur didaerah, khusus untuk stek anggur para petani menggunakan zat perangsang tumbuh Rootone F yang banyak mengandung kandungan hormon auksin (Gardner dkk, 2001).

Dalam usaha mendapatkan bibit Anggur Fuji Minori yang berkualitas dalam jumlah yang cukup banyak dengan harga yang ekonomis, pada saat ini masih sangat sulit.

Industri pembibitan Anggur Fuji Minori yang menghasilkan bibit unggul dan bermutu dalam jumlah yang memadai dan terjangkau harganya merupakan langkah awal yang sangat penting dalam upaya pengembangan tanaman anggur pada khususnya dan pengembangan indutri buah-buahan pada umumnya. Dalam upaya pembibitan tanaman Anggur Fuji Minori yang efisien memerlukan bahan tanam yang cukup banyak dan teknologi perbanyak tanaman yang efisien, sehingga dalam waktu yang cukup singkat mampu menghasilkan bibit dalam jumlah yang besar dan sangat ekonomis serta efisien dan praktis dalam pendistribusian bibit tanaman anggur (Sauri, 2001).

Skripsi/Tugas Akhir adalah tulisan ilmiah yang wajib ditulis oleh Mahasiswa sebagai bagian dari persyaratan akhir akademiknya. Dengan diajukan terlebih dahulu ke pihak Universitas khususnya pada setiap Fakultas dan Jurusanya.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis membuat sebuah sistem dengan judul **“Perancangan Animasi Budidaya Tanaman Anggur Fuji Minori “**

PEMBAHASAN

Penelitian Terkait

Menurut Buchari Alma (2007:197) Winarno. 1991. Asal usul tanaman anggur dan penyebarannya dalam Budidaya Tanaman Anggur. Puslitbanghorti . Jakarta. Wiryanta, Bernard T.W. 2004. Membuahkan Anggur di Dalam Pot dan Pekarangan. Agromedia Pustaka. Jakarta

Suryadi. 1995. Perbandingan keuntungan usahatani anggur pada beberapa varietas unggul. Laporan Sub Balithorti. Malang

Penelitian Isdjo (1999) tentang usahatani, kelembagaan dan pemasaran anggur Madura menyatakan bahwa : (1) dalam pelaksanaan pemasaran produknya, petani berhadapan dengan tengkulak “bandol”, pengepul dan gudang pembelian yang merupakan perwakilan dari pabrik wine tertentu, (2) harga anggur Madura ditentukan secara sepihak oleh pembeli karena standar mutu yang diadakan oleh Lembaga Anggur tidak beroperasi secara efektif, (3) karena skala usahatani yang sempit, sehingga produk yang dihasilkan sedikit dan ditambah dengan kondisi ekonomi yang lemah dapat mengakibatkan “bargaining position” petani menjadi lemah, (4) faktor ekonomi dan tidak adanya informasi pasar yang pasti membuat posisi tawar ditingkat petani menjadi lemah, (5) pasarnya mengarah pada oligopsoni.

Budiyati, E. 2008. Standart Operasional Prosedur (SPO) Anggur Dinas Pertanian Kota Kediri. Balitjestro. Malang

Suharyanto, (2005) melakukan analisis pemasaran dan tataniaga anggur di Bali dimana dari hasil analisis finansial usahatani anggur di Kecamatan Grogak memiliki prospek yang cukup baik dan cenderung meningkat setiap tahun. Fungsi pemasaran yang dilakukan petani anggur adalah fungsi pertukaran, fungsi fisik dan fungsi fasilitas.

Pengertian Perancangan

Pengertian perancangan sistem diawali dengan menentukan segala keperluan yang akan memenuhi apa yang akan dibutuhkan oleh sistem, siapa yang mengambil langkah dan bagaimana mereka akan disesuaikan. Umumnya, perancangan bergerak dari input ke output. Keluaran (output) sistem yang terdiri dari reports dan file untuk memuaskan kebutuhan organisasi harus dibatasi dengan jelas.

Hal tersebut dapat diperkuat oleh beberapa penulis lain yang mengungkapkan bahwa:

1. Menurut Lonnie D. Bentley dan Jeffrey Whitten (2007, p.160), perancangan sistem adalah suatu teknik menggabungkan kembali bagian-bagian informasi yang telah dipisahkan oleh analisis sistem.
2. Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi (2005 : 39), menyebutkan bahwa : Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

Difinisi Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur

pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

Apabila kita perhatikan penjelasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi, yaitu Objek/ gambar dan alur gerak. Atau juga Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah 'gerakan'. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi. Dalam bidang grafika pemodelan visual dapat dikategorikan sebagai dua kelompok yaitu pemodelan geometrik dan pemodelan penampilan (appearance). Pemodelan geometrik merupakan representasi dari bentuk objek yang ingin ditampilkan

sedangkan pemodelan penampilan membuat representasi sifat visual atau penampakan objek tersebut. Contoh sifat visual diantaranya warna dan tekstur. Berdasarkan definisi animasi di atas bahwa sebuah animasi disusun oleh himpunan gambar yang ditampilkan secara berurut maka animasi dapat dikatakan sebuah fungsi terhadap waktu. Gambar dapat didefinisikan sebagai koleksi deskripsi geometris dan visual ataupun dapat berupa citra. Pada gambar yang merupakan koleksi deskripsi, maka animasi didefinisikan sebagai fungsi yang memetakan waktu kepada perubahan parameter-parameter dari deskripsi. Pada gambar yang merupakan citra, animasi didefinisikan sebagai fungsi yang memetakan waktu kepada tiap elemen citra.

Pengertian Anggur Fuji Minori

Tanaman Anggur *Fuji Minori* mempunyai prospek yang sangat bagus untuk dikembangkan di Indonesia karena mempunyai iklim yang sesuai dengan syarat tumbuh dari tanaman anggur. Saat ini sentra pengembangan anggur di Indonesia berada di daerah Probolinggo, Buleleng dan Jenepono. Padahal potensi untuk pengembangan tanaman anggur fuji minori masih sangat terbuka luas untuk dapat dikembangkan diberbagai wilayah (Rahardi, 2000).

Pada saat ini para petani di daerah telah banyak mengembangkan teknik dan cara untuk mendapatkan stek bibit anggur fuji minori yang baik dan berkualitas, di daerah Buleleng, Bali para petani setempat menggunakan sekam padi sebagai media

dalam membuat stek anggur, sedangkan di daerah Jenepoto, para petani lebih banyak menggunakan campuran pasir dengan pupuk kandang sebagai bahan media stek anggur fuji minori. Penggunaan zat perangsang tumbuh juga sudah banyak digunakan oleh para petani anggur di daerah, khusus untuk stek anggur para petani menggunakan zat perangsang tumbuh Rootone F yang banyak mengandung kandungan hormon auksin (Gardner, 2001).

Dalam usaha mendapatkan bibit anggur fuji minori yang berkualitas dalam jumlah yang cukup banyak dengan harga yang ekonomis, pada saat ini masih sangat sulit. Industri pembibitan anggur fuji minori yang menghasilkan bibit unggul dan bermutu dalam jumlah yang memadai dan terjangkau harganya merupakan langkah awal yang sangat penting dalam upaya pengembangan tanaman anggur pada khususnya dan pengembangan industri buah-buahan pada umumnya. Dalam upaya pembibitan tanaman anggur fuji minori yang efisien memerlukan bahan tanam yang cukup banyak dan teknologi perbanyak tanaman yang efisien, sehingga dalam waktu yang cukup singkat mampu menghasilkan bibit dalam jumlah yang besar dan sangat ekonomis serta efisien dan praktis dalam pendistribusian bibit tanaman anggur (Sauri, 2001).

Flash Macromedia

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe*

Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash*.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh Macromedia. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia *Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia *Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bagian ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu dan mempermudah pekerjaan.

Merancang Konsep

Merancang konsep merupakan salah satu dasar membuat sebuah aplikasi multimedia, karena disini dibutuhkan dasar pemikiran dan kreatifitas yang sesuai dengan tujuan dibuatnya aplikasi tersebut, agar penyusunan dalam pembuatan aplikasi tersebut dapat digunakan dengan baik dan tepat sasaran yaitu sebagai sarana media interaktif budidaya tanaman Anggur Fuji Minori.

Konsep multimedia yang dirancang adalah sebuah media interaktif yang berisi informasi tentang budidaya tanaman Anggur Fuji Minori. Agar lebih tertarik dan menarik, aplikasi interaktif ini dilengkapi dengan animasi – animasi yang dipadukan dengan elemen multimedia seperti suara, gambar ,teks dan video.

Merancang Isi

Merancang isi hal yang sangat diperlukan dalam perancangan sebuah sistem. Merancang isi bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi tentang budidaya tanaman Anggur Fuji Minori melalui multimedia interaktif. Aplikasi interaktif yang dirancang berisi beberapa objek multimedia, yaitu:

a. Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks yang digunakan dengan tujuan menjelaskan maksud dari gambar yang ditampilkan agar informasi dapat tersampaikan.

b. Gambar

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara baru lebih sempurna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyajikan seribu kata. Gambar sangat dibutuhkan untuk mendukung visualisasi media interaktif yang dibuat. Gambar digunakan untuk tombol, background, keterangan dan lain sebagainya.

c. Audio (Suara)

Penggunaan *audio* merupakan cara lain untuk lelebih memperjelas pengertian suatu informasi. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek. Audio (suara) digunakan mengiringi tampilan, mengiringi tombol ketika diklik, mengiringi penjelasan dari video yang diputarakan, dan lain sebagainya.

d. Animasi

Animasi berarti gerakan gambar atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain – lain.

e. Video

Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Salah satu yang penting didalam pembuatan aplikasi berbasis multimedia yang menggunakan video adalah format file dari video tersebut. Video dalam media interaktif ini berisi tentang tata cara penanaman padi SRI terdiri dari pembibitan, pengolahan tanah, pananam, pemeliharaan

Implementasi Antar Muka

1. Tampilan Menu Utama yaitu tampilan beranda awal yang di dalamnya terdapat menu-menu utama yang antara lain yaitu menu kata pengantar, menu video, menu profil, menu home dan Keluar.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Kata Pengantar
Tampilan kata pengantar berisi penjelasan dan menu kata pengantar, video, profil, home dan tombol keluar



Gambar 4.2. Kata Pengantar

3. Tampilan Video

Tampilan video merupakan tampilan yang berisi menu-menu tahapan dalam proses budi daya, terdapat tombol pembibitan, persiapan lahan, penanaman, panen, serta tombol kata pengantar, video, profil, tombol home, dan keluar.



Gambar 4.3 Tampilan Video

4. Tampilan Video Pembibitan

Tampilan video pembibitan yaitu tampilan yang menampilkan video tahapan proses pembibitan.



Gambar 4.4. Tampilan pembibitan

5. Tampilan Video Persiapan Lahan

Tampilan video persiapan lahan yaitu tampilan yang menampilkan video tahapan proses pembuatan lahan.



Gambar 4.5 Tampilan Video Persiapan Lahan

6. Tampilan Video Penanaman

Tampilan video penanaman yaitu tampilan yang menampilkan video tahapan proses penanaman.



Gambar 4.6 Tampilan Video Penanaman

7. Tampilan Video Penanaman

Tampilan video penanaman yaitu tampilan yang menampilkan video tahapan proses penanaman.



Gambar 4.7 Tampilan Video Panen

Kesimpulan

Anggur merupakan tanaman buah berupa perdu yang merambat. Anggur berasal dari Armenia. Anggur termasuk tanaman marga *Vitis*. Tidak semua jenis dari marga ini dapat dimakan, yang bisa dimakan hanya dua jenis yaitu *Vitis vinifera* dan *Vitis labrusca*. Buah anggur telah dikonsumsi sejak jaman pra sejarah. Buah ini juga ditanam sejak 5000 SM. Ada beragam warna anggur yaitu merah, ungu, hijau dan kuning. Selain mendapatkan rasa yang enak, manis dan asam dari anggur, kita juga bersamaan mendapatkan khasiat yang luar biasa untuk kesehatan diri kita yang sudah semakin hari semakin tua

umurnya. Buah anggur terkenal kaya antioksidan, didalamnya mengandung vitamin C, provitamin A, vitamin B1, B2, serat dan kadar air tinggi, mineral besi, fosfor, kalsium, kalium dan lainnya. Jika kurang suka buah jeruk, buah anggur bisa menjadi substitusi karena kaya vitamin C.

Buah Anggur juga dapat menghilangkan rasa capek dan bermanfaat bagi penderita anemia, ekstra biji anggur ampuh perangi penuaan dan masih banyak lagi.

Saran

Kita sebagai umat beragama sebaiknya menjaga dengan baik apa yang dianugerahkan Tuhan Yang Maha Esa. Karena segala ciptaannya pasti ada banyak manfaat yang terkandung di dalamnya seperti buah anggur dengan itu sendiri yang sangat banyak mempunyai manfaat dalam bidang kesehatan. Konsumsilah buah anggur dengan rutin, tapi jangan sampai mengonsumsi anggur yang sudah di jadikan minuman beralkohol karena dapat merusak organ organ yang ada pada tubuh kita, maka konsumsilah buah anggur yang masih alami.

DAFTAR PUSTAKA

- Sauri, H dan Martulis. 1991. Budidaya Anggur. Karya Anda. Surabaya
- Setiadi. 2003. Bertanam Anggur. Penebar Swadaya. Jakarta.
- Sauri H dan Martulis, 1991, Budidaya Anggur, Usaha Nasional, Surabaya. Trubus 33, 1990, Perjalanan Anggur Bali, Penebar Swadaya, Jakarta.
- Trubus 272, 1992, Anggur impor Menyerbu Indonesia, penebar Swadaya, Jakarta.

_____, Vitis vinifera Terbaik
Untuk Wine, Penebar Swadaya, Jakarta.

_____, Mengunjungi Sentra
Anggur Di RRC, Penebar Swadaya,
Jakarta.

_____, Membuat Anggur Berbiji
Menjadi Tak Berbiji, Penebar
Swadaya, Jakarta.

Trubus 274, 1992, Perbanyak Anggur
dengan Stek Satu Mata, Penebar
Swadaya, Jakarta.

Trubus 275,1992, Cara Mengepak Anggur
yang Benar, Penebar Swadaya, Jakarta.

Chip Budding Untuk Membibitkan
Anggur, Penebar Swadaya, Jakarta.

Widyastuti YE dan Paimin FB, 1993,
Mengenal Buah Unggul Indonesia,
Penebar Swadaya, Jakarta.

Wiryanta, Bernard T.W. 2004. Membuahkan
Anggur di Dalam lahan dan
Pekarangan rumah. Agromedia
Pustaka. Jakarta.