

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia adalah negara maritim, dimana sebagian besar wilayah Indonesia merupakan laut, maka negara Indonesia memiliki kekayaan hayati laut yang beraneka ragam. Negara Indonesia memiliki wilayah terbentang sepanjang 3.977 mil di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Sedangkan luas daratan negara Indonesia adalah 1.922.570 km<sup>2</sup> dan luas perairannya 3.257.483 km<sup>2</sup>, karena perairan di Indonesia begitu luas dibandingkan daratannya, sebagian masyarakat yang tinggal di pesisir pulau di negara Indonesia memiliki ikatan perekonomian maupun historisnya dengan memanfaatkan pada sumber daya hayati laut secara turun temurun yaitu sebagai nelayan. Nelayan adalah masyarakat yang mata pencaharian ekonominya sangat bergantung langsung pada hasil tangkap ikan di laut, baik dengan cara berlayar di laut atau melakukan budi daya (Mulyadi, 2007:7). Kondisi letak negara Indonesia ini menjelaskan bahwa berada di tengah melimpahnya kekayaan sumber daya alam laut dan wilayah pesisir, dapat dipastikan belum dapat menghasilkan perekonomian nelayan yang begitu sejahtera dari garis kemiskinan. Masalah pada perekonomian kemiskinan terhadap nelayan merupakan sebuah permasalahan yang bersifat multidimensi, sehingga untuk menyelesaikan permasalahannya dibutuhkan solusi yang menyeluruh, dan bukan sebuah solusi dengan secara parsial (Suharto, 2005). Hasil dari analisis pada kehidupan nelayan umumnya menekankan bahwa nelayan tergolong pada situasi kemiskinan dan ke tidak pastian pada ekonomi, karena kesulitan hidup yang dihadapi para nelayan dan keluarganya (Kusnadi 2000 dalam Pretty et. al.2003 dan Widodo 2011). Keadaan nelayan seperti itu dapat disebabkan oleh hubungan antara wilayah lingkungan pesisir pantai, nelayan dan laut yang diliputi situasi ke tidak pastian (Adriati 1992, dalam Kusnadi, 000 dan Satria 2009). Salah satu peristiwa yang mengakibatkan terjadinya pergeseran musim di Indonesia ini adalah perubahan iklim.

Pergeseran musim ini akan mengakibatkan variabilitas iklim seperti perubahan kecepatan angin, pola pergeseran curah hujan, dan pola tekanan pada tinggi

gelombang yang akan berakibat langsung pada nelayan ( Purnomo et al, 2015 ). Menurut Purnomo et al (2015) pengaruh pergesean musim ini akan mengakibatkan dampak yang berkelanjutan dalam berbagai bentuk. Salah satu dampak lanjutan tersebut adalah kapasitas input-output usaha-usaha masyarakat daerah pesisir terutama nelayan. Semua pemicu itu akan membuat permasalahan masa paceklik ikan bagi nelayan di indonesia. Hal ini akan memberikan dampak bahaya bagi kehidupan nelayan khususnya nelayan golongan skala kecil (Satria 2009). Laporan ke-empat *Intergovernmental Panel on Climate Change* (IPCC) yang mendapatkan hadiah nobel perdamaian pada tahun 2007 lalu memasukan negara Indonesia sebagai negara yang paling sensitif akibat perubahan iklim.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) musim paceklik dijelaskan sebagai musim yang mengakibatkan kekurangan bahan pangan, masa sepi seperti (perdagangan dan kegiatan bekerja) dan masa sulit. Dalam musim paceklik ikan, masyarakat pesisir biasa juga menyebutnya dengan musim angin barat, dimana keadaan alam terjadi gelombang ombak besar, angin kencang dan disertai hujan deras yang mengakibatkan nelayan tidak bisa melaut untuk menangkap ikan sehingga buruh nelayan tidak mempunyai penghasilan sama sekali. Musim paceklik ikan ini masih belum bisa diprediksi kapan awal terjadinya musim paceklik dan sampai kapan musim paceklik akan berakhir, karena para nelayan masih belum mempunyai acuan yang jelas, sehingga nelayan hanya bisa memprediksi dengan melihat kondisi rendahnya gelombang dan angin, biasanya musim paceklik terjadi selama kurang lebih tiga bulan yaitu bulan Desember, Januari, sampai Februari.

Masa paceklik ikan merupakan sebuah musibah yang rentan terhadap nelayan di indonesia, terutama nelayan di pantai Pandeglang yang berlokasi di Banten provinsi Jawa Barat. Pantai Pandeglang merupakan tempat mata pencaharian para nelayan penduduk setempat untuk melaut mencari ikan, kondisi pada musim sangat berpengaruh pada tingkat kesejahteraan nelayan, beberapa pekan nelayan tidak bisa melaut dikarenakan musim yang tidak menentu. Secara alamiah laut memang sulit diantisipasi seperti badai, gelombang tinggi laut, angin kencang, dan rusaknya alam yang mengakibatkan hasil tangkapan pada nelayan semakin menurun. Pada wilayah di Pandeglang sendiri masih melemahnya struktural dalam berbagai hal, seperti modal

yang begitu lemah, kelembagaan lemah, manajemen rendah, terbatasnya teknologi dan masih dibawah cengkraman tengkulak. Melemahnya Sumber Daya Manusia (SDM) dan peralatan yang biasa digunakan nelayan akan berpengaruh bagaimana cara menangkap ikan, keterbatasan dalam wawasan akan perkembangan teknologi, membuat kuantitas dan kualitas tangkapan tidak mengalami perkembangan dengan baik. bahkan banyak nelayan yang rela berhutang demi memenuhi kebutuhan sekundernya, sehingga ekonomi mereka semakin tidak baik yang akan menambah angka kemiskinan. Pendapatan nelayan yang tidak baik akan mengakibatkan permasalahan dalam rawan pangan yang diakibatkan adanya rawan daya beli, dimana para nelayan tidak memiliki uang yang cukup untuk memenuhi kebutuhan pangan dalam kebutuhan keluarganya (Patriana dan Satria, 2013). Nelayan akan tetap berusaha untuk menangkap ikan, meskipun nelayan harus berpindah daerah lain yang jaraknya jauh untuk penangkapan ikan atau harus pindah kampung yang terdapat *fishing ground* (Wiyono,2008). Bukan hanya itu saja, lemahnya karakteristik pada sumber daya manusia yang membawa dampak proses partisipatif menjadi berhenti dan tidak sebagaimana mestinya (Departemen Kelautan dan Perikanan, 2008).

Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah media belajar alternatif bisa memberikan penanaman pendidikan. Media pembelajaran alternatif terdiri beberapa jenis seperti audio, visual dan audio visual. Media pembelajaran alternatif tersebut contohnya seperti kartun, poster, kaset suara, mainan edukatif, kaset suara, program audio, komik, program televisi dan *software-software* edukatif ( Hidayat, 2013). Disini penulis membuat perancangan animasi 2D yang berjudul Bond To The Sea yang berperan sebagai perancang storyboard artist. Dalam setiap pembuatan animasi entah itu 2D atau 3D, berdurasi panjang atau pendek, diperlukan satu proses yang tidak bisa dilewatkan yaitu pembuatan storyboard (Hart, 2007:1). Penggunaan storyboard jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya, karena kesuksesan sebuah karya film akan sangat bergantung pada storyboard, dengan adanya fenomena musim paceklik dan permasalahan yang dihadapi nelayan di Pandeglang, dibutuhkan upaya untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat daerah Banten tentang dampak paceklik ikan pada nelayan terutama di kecamatan Labuan kabupaten Pandeglang. Sehingga penulis bisa membuat sebuah cerita dan *Animatic Storyboard*

yang bertujuan untuk menambah wawasan dan memberikan rasa simpatik kepada masyarakat, agar masyarakat bisa memahami yang dihadapi nasib nelayan saat musim paceklik ikan menggunakan media film animasi 2D yang berjudul Bond To The Sea.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam pembuatan cerita dan Animatic Storyboard adalah :

1. Fenomena musim paceklik ikan dapat membuat kerugian dan penghasilan nelayan turun sampai perekonomiannya tidak stabil.
2. Beberapa masyarakat wilayah Banten ada yang tidak tahu apa itu musim paceklik ikan pada nelayan.
3. Belum ada perancangan *storyboard* sebagai film edukasi animasi 2D yang mengangkat fenomena musim paceklik ikan di Pandeglang Banten.

## 1.3 Rumusan Masalah

Sebuah penelitian harus memiliki permasalahan yang harus diamati, agar penelitian tersebut dapat terfokus dalam satu permasalahan yang dapat diselesaikan dan penelitian tidak keluar dari jalur yang telah ditetapkan. Oleh karena itu berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mendapatkan data mengenai proses terjadinya fenomena paceklik ikan di Pandeglang untuk mengedukasi masyarakat Banten melalui media informasi animasi 2D mulai dari usia 17 – 21 tahun?
2. Bagaimana merancang *storyboard* untuk film animasi 2D Bond To The Sea dengan data yang valid dan menarik mengenai fenomena musim paceklik ikan yang terjadi di Teluk Labuan?

## 1.4 Ruang Lingkup

Berikut ruang lingkup yang memfokuskan untuk menyajikan cerita dan visual cerita untuk dibuat berupa ``Media Informasi Animasi 2D tentang Dampak Paceklik Ikan bagi nelayan di Teluk Labuan Kab.Pandeglang , diantaranya sebagai berikut :

### 1.4.1 Apa ?

Perancangan ini difokuskan untuk membuat *storyboard* film animasi pendek 2D yang berjudul Bond To The Sea tentang fenomena Paceklik Ikan pada nelayan di Labuan.

#### 1.4.2 Siapa ?

Target audience dibuat untuk remaja sampai dewasa muda mulai dari usia 17-21 tahun.

#### 1.4.3 Kenapa ?

Karena ingin memberikan informasi dan nilai simpatik kepada masyarakat, terutama usia remaja sampai dewasa muda melalui perancangan *storyboard* tentang fenomena paceklik ikan pada nelayan yang selalu jatuh perekonomiannya, selain itu perancangan ini sebagai tahap dalam pembuatan praproduksi animasinya.

#### 1.4.4 Kapan ?

Perancangan ini dimulai pada bulan September 2020 dan akan selesai pada Januari tahun 2021.

#### 1.4.5 Dimana ?

Lokasi penelitian untuk perancangan *Animatic Storyboard* terletak di Teluk Labuan, Kecamatan Labuan, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten, Indonesia. Melalui pengambilan data ruang fisik langsung dan data ruang virtual seperti media *Google Maps*, berita dan video dokumenter. Bertujuan untuk memberikan informasi edukasi tentang musim paceklik ikan yang dialami nelayan Pandeglang.

#### 1.4.6 Bagian Mana ?

Perancangan ini berfokus pada bagian *jobdesc* sebagai *storyboard artist* film animasi pendek 2D yang berjudul *Bond To The Sea* dengan memvisualisasikan dari naskah tentang fenomena dampak paceklik ikan bagi nelayan di teluk Labuan.

### 1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang sudah ditentukan, tujuan dari perancangan ini adalah :

- a. Untuk mengetahui bagaimana proses terjadinya musim paceklik ikan dan dapat dijadikan konsep cerita media animasi 2D yang akan diberikan kepada audiens usia remaja sampai dewasa muda sekitar 17 – 21 tahun.
- b. Untuk menambah pengetahuan secara teknis bagaimana merancang *storyboard* tentang fenomena dampak paceklik ikan pada nelayan dalam film animasi pendek 2D yang memberikan edukasi dengan data yang valid dan tetap menghibur.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat yang didapat dari penulis sebagai berikut :

### **1.6.1 Manfaat bagi Perancang**

- a. Penulis dapat mengetahui lebih tentang bagaimana proses paceklik ikan terjadi dan bagaimana dampak paceklik ikan terhadap nelayan di Teluk Labuan.
- b. Menjadi media pembelajaran praktik perancangan teknis dalam pembuatan storyboard dan membuatnya menjadi animatic storyboard.

### **1.6.2 Manfaat untuk Audience**

- a. Menambah wawasan tentang fenomena paceklik ikan.
- b. Memberikan nilai simpatik untuk membantu nelayan yang terkena dampak paceklik ikan.
- c. Mengetahui proses awal terjadinya musim paceklik ikan dan dampaknya pada nelayan.

## **1.7 Metode Perancangan**

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah dengan metode Kualitatif. Metode Kualitatif lebih menjelaskan tentang berbagai macam keunikan yang terdapat pada individu, kelompok, masyarakat, dan organisasi pada kehidupan sehari-hari secara lengkap, rinci, dalam, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Sukidin, 2002). Teknik dalam pengambilan data yang digunakan pada metode kualitatif yaitu studi pustaka, observasi, wawancara dan kuisisioner.

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data untuk perancangan cerita dan animatic storyboard ini sebagai berikut : 1. Observasi

Observasi merupakan proses pengambilan dan pengumpulan data yang dilakukan melalui proses pengamatan terhadap objek dengan cara terjun langsung ke lokasi yang dituju (A. Yusuf Muri, Metode Penelitian Kuantitatif & Penelitian Gabungan, 2016:384). Penulis memilih lokasi yang akan dikunjungi sebagai observasi yang berdasarkan lokasi pantai yang bisa dikunjungi terutama

tempat mata pencaharian dan berkumpulnya nelayan. Penulis akan mengamati situasi lokasi pantai dan Teluk Labuan serta kegiatan nelayan di lokasi setempat. Karena situasi pandemi virus COVID-19, kemungkinan besar penulis tidak bisa survei observasi ke lokasi yang sudah dituju tetapi ketika situasi pandemi virus COVID-19 mulai mereda, penulis akan observasi ke lokasi tersebut, seandainya memang tidak bisa maka penulis akan melakukan observasi tidak langsung melalui virtual google maps dan Video Call bersama narasumber.

## 2. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data yang dibaca seperti jurnal, buku, dan artikel. Data yang diperoleh diantaranya tentang apa itu nelayan, musim, pakeklik ikan dan teori jobdesk sebagai perancang storyboard.

## 3. Wawancara

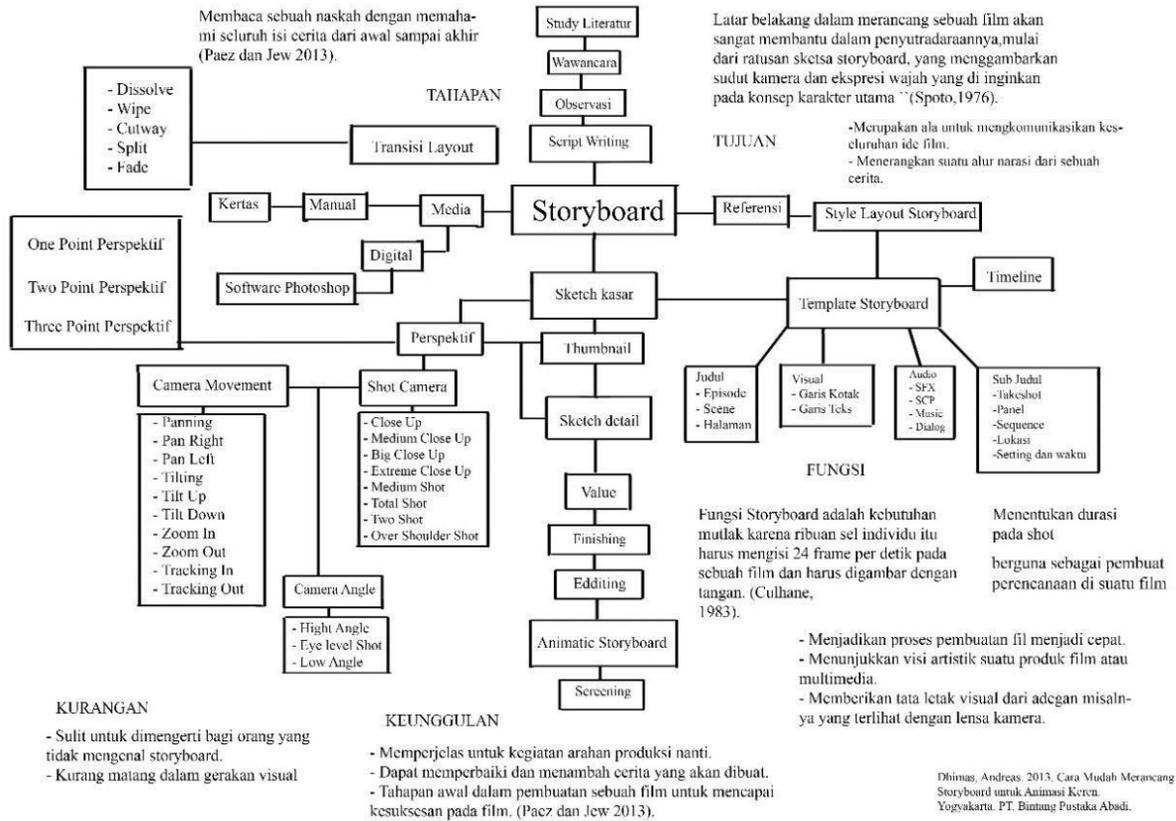
Wawancara adalah melakukan pengumpulan data sebanyak banyaknya dengan melakukan interaksi kedua belah pihak antara pewawancara dan narasumber. Penulis akan mewawancarai beberapa nelayan yang akan menjadi perwakilan sebagai informasi tentang dampak pakeklik ikan bagi nelayan. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana dampak pakeklik ikan kepada nelayan dan apa saja yang akan di lakukan ketika nelayan mengalami masa pakeklik berkepanjangan. Metode wawancara yang akan penulis lakukan adalah wawancara tidak terstruktur, agar para narasumber bisa menjelaskan informasi sebanyak banyaknya.

## 4. Kuisisioner

Kuisisioner akan menjadi perhitungan seberapa banyak audiens yang memahami fenomena pakeklik ikan terutama remaja sampai dewasa pada usia 17-21 tahun, apakah audiens memahami apa itu musim pakeklik ikan dan seberapa banyak audiens menggunakan social media yang bertujuan untuk mengaplikasikan karya animasi Bond To The Sea melewati social media yang sering di pakai audiens.

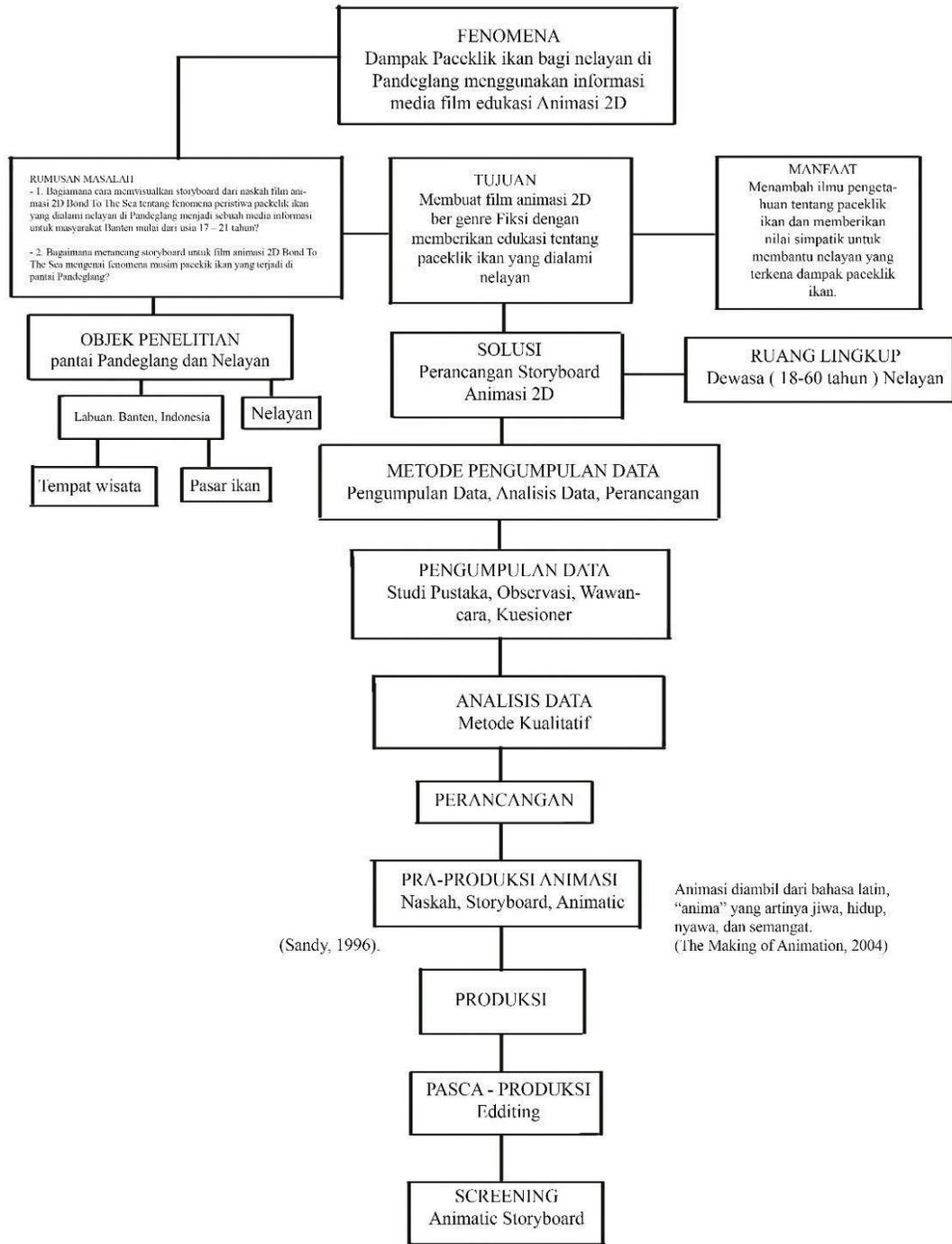
## 1.8 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan ini adalah tahapan yang digunakan penulis untuk membuat perancangan *storyboard* dari naskah yang diangkat dari fenomena penelitian. Hasil perancangannya sebagai berikut.



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan Jobdesk Storyboard

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Bagan 1.2 Kerangka Perancangan  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)

## 1.9 Pembabakan

Perancangan Tugas Akhir ini menjadi lima bab, yaitu :

### BAB I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang fenomena dampak paceklik ikan bagi nelayan di Teluk Labuan kabupaten Pandeglang Provinsi Banten dan mengalami krisis ekonomi yang berkepanjangan. Identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, cara pengumpulan dan analisis data, kerangka penelitian, dan pembabakan yang akan tertulis.

### BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan fenomena paceklik ikan terhadap nelayan dan perancangan *storyboard* dengan penjelasan teori-teori yang dipakai sebagai acuan dalam perancangan *storyboard*.

### BAB III Data dan Analisis Makalah

Menjelaskan bagaimana cara memperoleh data dan analisis data yang bisa diangkat serta berkaitan dengan fenomena yang diangkat, begitu juga dengan menambahkan unsur unsur cerita dan animatic storyboard yang akan digunakan pada perancangan.

### BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan konsep karya yang dibuat dan bagaimana proses perancangan yang akan dilakukan berdasarkan dari hasil analisis.

### BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran atas perancangan yang telah didapatkan mengenai analisa terhadap perancangan animatic storyboard tentang dampak paceklik ikan bagi nelayan yang menggunakan animasi 2D untuk masyarakat Banten terutama usia 17-21 tahun.