

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musim paceklik digambarkan sebagai musim yang menyebabkan kekurangan pangan, masa isolasi (seperti kegiatan perdagangan dan pekerjaan) dan masa-masa sulit. Pada saat musim paceklik ikan, masyarakat pesisir biasanya menyebutnya dengan musim barat, kondisi alam akan terjadi ombak besar, angin kencang dan hujan deras, membuat nelayan tidak bisa melaut sehingga tidak memiliki penghasilan. Dari awal dan akhir musim, musim paceklik ikan ini terkadang masih belum dapat diprediksi karena nelayan masih belum memiliki acuan yang jelas, oleh karena itu nelayan hanya dapat memprediksinya dengan melihat kondisi air laut surut dan angin kencang. Biasanya musim kemarau lebih sering terjadi. kurang. Lebih dari tiga bulan, dari Desember hingga Februari.

Indonesia merupakan salah satu negara yang akrab dengan bencana alam juga memiliki banyak daerah rawan bencana. Dikutip dari jurnal *eProceedings of Art & Design* Vol 4 No 3 yang mengutip data dan informasi bencana di website Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). Masa paceklik adalah bencana bagi nelayan Indonesia khususnya nelayan di Pantai Pandeglang, Banten. Pantai Pandeglang merupakan mata pencaharian bagi nelayan lokal, kondisi puncak musim sanat mempengaruhi kesejahteraan nelayan, karena musim yang tidak menentu, nelayan tidak bisa melaut selama beberapa minggu. Secara alami, lautan sulit untuk diprediksi, seperti badai, ombak, angin kencang, dan kerusakan alam, yang menyebabkan penurunan penangkapan oleh para nelayan. Di suatu sisi, komunitas nelayan di Pantai Pandeglang, Banten memiliki kelemahan struktural, kapasitas permodalan yang lemah, tingkat pengelolaan yang rendah, kelembagaan yang lemah, kendali tengkulak dan keterbatasan teknologi. Melemahnya sumber daya manusia (SDM) dan peralatan yang biasa digunakan nelayan akan mempengaruhi metode penangkapan ikan, dan membatasi wawasan tentang perkembangan teknologi, sehingga kuantitas

dan kualitas hasil tangkapan tidak dapat dikembangkan dengan baik. Bahkan banyak nelayan yang rela memikul hutang untuk memenuhi kebutuhan sekundernya, sehingga ekonomi mereka semakin memburuk akan menambah angka kemiskinan. Rendahnya pendapatan nelayan dapat menyebabkan kerawanan pangan karena rentannya daya beli, dimana nelayan tidak memiliki cukup uang untuk memenuhi kebutuhan pangan keluarganya (Patriana dan Satria, 2013). Nelayan akan tetap berusaha melaut dan mencari ikan, meski harus merelokasi tempat penangkapan ikan atau merelokasi desa tempat ikan ditemukan. (wiyono, 2008) . selain itu, karakteristik sumber daya manusia (SDM) yang lemah menyebabkan proses partisipasi tidak berjalan sesuai harapan (departemen kelautan dan perikanan, 2008) .

Disini penulis membuat perancangan animasi 2D yang berjudul *Bond To The Sea* yang berperan sebagai pembuatan animasi atau animator. ini adalah kunci utama film animasi yang berbeda dari film drama nyata atau lainnya yaitu animate. Mengingat musim paceklik dan permasalahan yang dihadapi para nelayan di Pantai Pandeglang, Banten diperlukan upaya agar masyarakat Indonesia memahami dampak bencana ikan terhadap nelayan khususnya di Pantai Pandeglang, Banten. Dengan cara ini, penulis dapat membuat Animasi untuk memeberikan wawasan, edukasi, dan menunjukkan simpati kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat menggunakan media film animasi 2D *Bond To The Sea* untuk memahami nasib nelayan saat musim paceklik. Penulis sebagai animator memiliki tugas khusus yaitu menggabungkan cerita yang menjadi *storyboard*, karakter desain dan lain-lain, Animator lalu mengolah semuanya di aplikasi *Harmony*, *Moho Animation*, *Adobe Animation*, dan lain sebagainya.

## 1.2 Identifikasi masalah

1. Di musim paceklik, kondisi ekonomi nelayan semakin terpuruk.
2. Belum adanya produksi animasi sebagai media edukasi untuk menyebarkan informasi tentang dampak paceklik di Pantai Pandeglang, Banten terhadap nelayan, dan informasi yang digunakan adalah film animasi 2D "*Bond To The Sea*"

## 1.3 Rumusan masalah

Dari pernyataan dalam identifikasi masalah diatas, dapat dibuatlah rumusan masalah yang terjadi yaitu:

1. Bagaimana kehidupan masyarakat pada masa paceklik dan cara penyampaian visual dan pesan dalam animasi *Bond To The Sea* untuk memeberikan wawasan, edukasi, dan menunjukkan simpati kepada masyarakat kepada target audiens?
2. Bagaimana proses *animate* pemain atau aktor karakter yang ada pada di Animasi *Bond To The Sea* yang dibuat oleh penulis sehingga dapat di implementasikan ke dalam media animasi 2D?

## 1.4 Ruang Lingkup

Berikut ruang lingkup yang memfokuskan untuk menyajikan gestur dan visual di animasi *Bond To The Sea* yang memberikan kesan bagaimana dampak paceklik ikan bagi nelayan di Pantai Pandeglang, Banten, diantaranya sebagai berikut :

### A. Apa

Perancangan ini difokuskan untuk membuat film animasi pendek 2D dalam menyampaikan pesan dan wawasan tentang Dampak Paceklik Ikan yang membuat hidup nelayan di Pantai Pandeglang, Banten jatuh perekonomiannya.

### B. Siapa

Target audiens dimulai dari anak remaja 15 tahun

C. Kenapa

Karena ingin membantu nasib nelayan untuk segera diperhatikan oleh pemerintah dan masyarakat, dengan cara menumbuhkan nilai simpatik kepada masyarakat melalui perancangan Animasi *Bond To The Sea* ini, yang berlokasi di pantai Pantai Pandeglang, Banten,

D. Kapan

Perancangan ini dimulai pada September 2020 dan akan selesai pada 2021

E. Dimana

Lokasi penelitian perancangan Animasi *Bond To The Sea* terletak di pantai Pantai Pandeglang, Banten. Melalui pengambilan data ruang fisik langsung dan data ruang virtual seperti media Google Maps, berita dan Video dokumenter. Bertujuan untuk memberikan informasi tentang musim paceklik ikan yang dialami nelayan.

F. Bagian apa

Perancangan ini berfokus untuk membuat animasi pendek 2D *Bond To The Sea*, tentang dampak pacekli ikan bagia nelayan yang membuat perekonomiannya menurun.

## 1.5 Tujuan Perancangan

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

1. Untuk menyampaikan kehidupan masyarakat pada masa paceklik dan visual, pesan dalam animasi *Bond To The Sea* untuk memeberikan wawasan, edukasi, dan menunjukkan simpati kepada masyarakat dan target audiens
2. Untuk mengetahui proses *animate* pemain atau aktor karakter yang ada pada di Animasi *Bond To The Sea* yang dibuat oleh penulis sehingga dapat di implementasikan ke dalam media animasi 2D

## **1.6 Manfaat Perancang**

### **1.6.1 Manfaat bagi Perancang**

- A. Penulis dapat mengetahui lebih dalam bagaimana dampak paceklik bagi nelayan.
- B. Menjadi media pembelajaran dalam perancangan teknis dalam pembuatan animasi 2D

### **1.6.2 Manfaat untuk Audience**

- A. Mendapatkan wawasan tentang paceklik ikan dan memberikan nilai simpatik untuk membantu nelayan yang terkena musibah paceklik.
- B. Dapat mengetahui tentang proses musim paceklik ikan pada nelayan.

## **1.7 Metode Perancangn**

Perancangan animatic tentang fenomena dampak paceklik ikan bagi nelayan yaitu untuk menambah ilmu dan menambahkan wawasan dan mewujudkan masyarakat saling bergotong royong terhadap masyarakat yang ekonominya turun berkepanjangan. Maka jenis penelitannya adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merinci keunikan yang terkandung Individu, kelompok, komunitas dan organisasi dalam kehidupan sehari-hari Lengkap, rinci, mendalam dan masuk akal secara ilmiah (Sukidin, 2002). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam metode kualitatif Yaitu, studi pustaka, observasi, wawancara dan survei kuesioner.

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data untuk perancangan animatik di animasi 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 Pantai Pandeglang, Banten 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.

#### **2. Studi Pustaka**

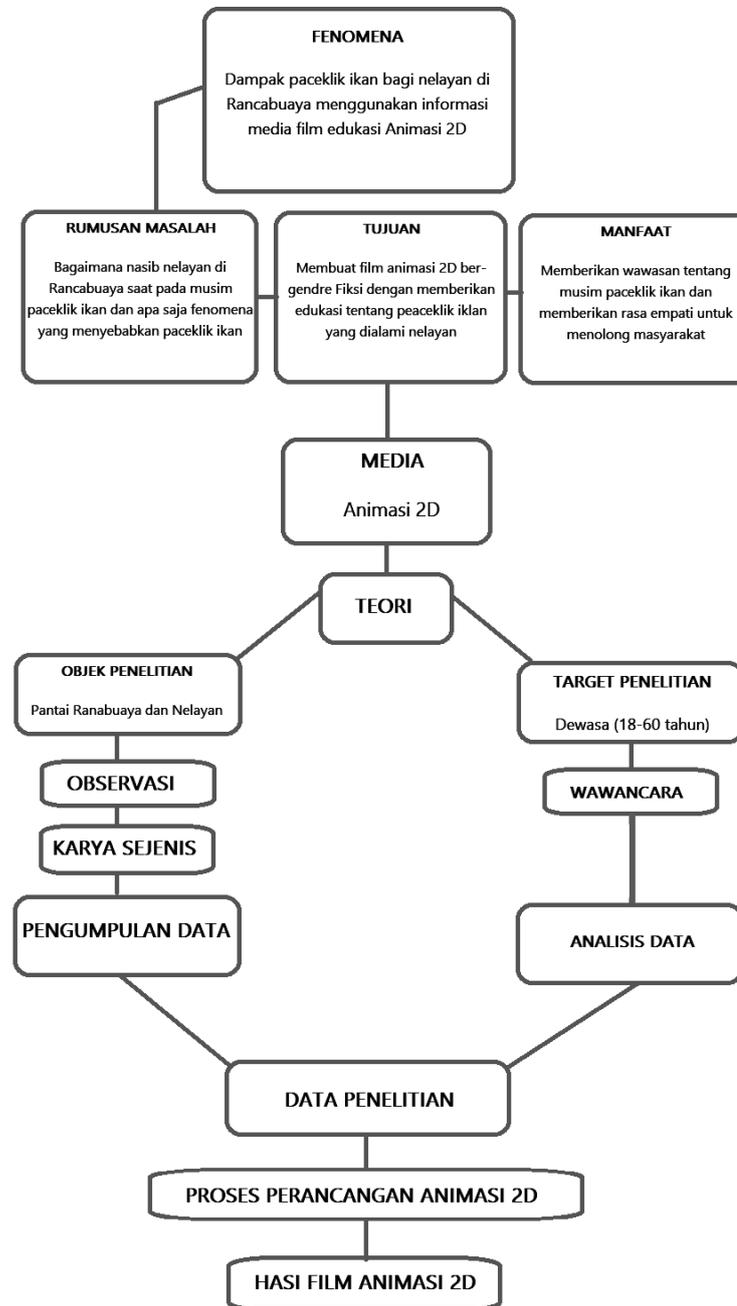
Penulis melakukan pengumpulan data yang dibaca seperti jurnal, buku, dan artikel. Data yang diperoleh diantaranya tentang Paceklik ikan, musim, nelayan dan teori jobdesk sebagai perancang animatic dari animasi ini

### 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 paceklik ikan bagi nelayan. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana dampak paceklik ikan kepada nelayan dan apa saja yang akan di lakukan ketika nelayan mengalami masa paceklik berkepanjangan. Metode wawancara yang akan penulis lakukan adalah wawancara tidak terstruktur, agar para narasumber bisa menjelaskan informasi sebanyak banyaknya.

## 1.8 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan ini adalah tahapan yang di gunakan penulis untuk membuat perancangan animatic animasi dari naskah yang diangkat dari fenomena penelitian. Hasil perancangan sebagai berikut



Tabel 1. 1 Kerangka perancangan

Sumber : Data 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 sampai 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 pembuatan animatic animasi tentang dampak paceklik ikan bagi nelayan dengan penjelasan teori teori yang dipakai sebagai acuan pembuatan cerita dan animatic animasi

### **BAB III Data dan Analisis Makalah**

Menjelaskan bagaimana cara memperoleh data dan analisis data yang diangkat yang berkaitan dengan fenomena yang diangkat dengan menambahkan unsur unsur animatic animasi ini 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 animasi ini tentang dampak paceklik ikan bagi nelayan yang menggunakan animasi 2D untuk masyarakat