

# PERANCANGAN ANIMATE KARAKTER PADA DAMPAK PACEKLIK IKAN BAGI NELAYAN DI PANTAI PANDEGLANG BANTEN MENGGUNAKAN MEDIA INFORMASI FILM ANIMASI 2D

Annisa Delafrinda<sup>1</sup>, Yayat Sudaryat<sup>2</sup>, Riki Taufik Afif<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

ichadela@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup> yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>

rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

## Abstrak

penelitian ini secara jangka panjang memiliki tujuan untuk memberi tahu masyarakat betapa sulitnya hidup nelayan, khususnya nelayan di pantai Pandeglang, Banten, Jawa Barat pada masa paceklik ikan melalui animasi pendek 2D berjudul *Bond To The Sea*, animasi ini akan menunjukkan kehidupan salah satu nelayan pada masa paceklik ikan sebagai pesan, edukasi dan wawasan kepada rakyat Indonesia dimulai remaja agar memahami musim paceklik ikan pada nelayan, seperti keadaan cuaca di musim paceklik, sulitnya menangkap ikan pada masa itu, dan kurangnya penghasilan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. selain untuk remaja, mudah-mudahan pesan di animasi ini bisa sampai kepada pemerintah Indonesia untuk membantu nelayan yang dalam kesusahan.

**Kata Kunci : Animasi Pendek 2D, Menangkap Ikan, Musim Paceklik, Nelayan**

---

## Abstract

*This long-term research aims to tell the community how difficult the life of fishermen, especially fishermen on the coast of Pandeglang, Banten, West Java at the time of Famine Season through a short 2D animation entitled Bond To The Sea, this animation will show the life of one of the fishermen at the time of the Famine Season has a message, education and insight to the people of Indonesia began teenagers to understand the season of Famine Season in fishermen, such as the weather conditions in the Famine Season, the difficulty of catching fish at that time, and the lack of income to meet daily needs. in addition to teenagers, hopefully the message in this animation can be up to the Indonesian government to help fishermen in distress.*

**Keywords : 2D Short Animation, Catching Fish, Famine Season, Fisherman**

---

## 1. Pendahuluan

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 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 ikan 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 memberikan 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.

## 2. Metode Penelitian

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 penelitiannya 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.

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

- A. Observasi
- B. Studi Pustaka
- C. Wawancara

## 3. Landasan Teori

### 3.1 Pengertian Nelayan

Pengertian nelayan berdasarkan sudut pandang Imron (Mulyadi, 2007: 7) "Nelayan adalah sekelompok orang yang hidup pada saat ini Mata pencahariannya bergantung langsung pada makanan laut dengan cara memancing atau budidaya ". Menurut Undang-undang perikanan nomor 45 tahun 2009, nelayan merupakan orang yang mata pencaharian hidupnya melakukan penangkapan ikan. Sedangkan pada nelayan kecil merupakan mata pencaharian hidupnya mengerjakan penangkapan ikan di laut untuk mencukupi kebutuhan hidup yang menggunakan kapal perikanan dengan ukuran yang paling besar yaitu lima gros ton (5GT).

### 3.1.1 Aspek Internal Yang Dihadapi Nelayan

- A. Tantangan yang dihadapi nelayan
- B. Modal nelayan yang tak memadai
- C. Ikatan nelayan dengan juragan atau pemilik sampan

### 3.1.2 Aspek eksternal yang dihadapi nelayan

1. Cuaca Ekstrem
2. Faktor Alam
3. Posisi alam mempengaruhi kehidupan ekonomi nelayan
4. Kondisi geografis pada suatu wilayah

## 3.2 Animasi

Animasi berasal dari kata latin yaitu ‘*Animare*’ yang berarti memberikan kehidupan yang mengacu kepada gambaran ilusi bergerak dari bentuk tidak bergerak (Agari & Budiman, 2019 : 20). Menurut Paul Wells dikatakan dalam buku “*animation*” oleh Andrew Selby (Selby, 2013 : 7) mengungkapkan bahwa animasi merupakan bentuk paling dinamik dari mengekspresikan yang ada pada orang-orang kreatif. Melalui media berbentuk animasi 2D ini diharapkan secara visual dapat menarik bagi mereka yang melihatnya dan secara konten dapat memberi pengetahuan serta menambah wawasan melalui informasi yang disampaikan (Wahyu, Teddy & Yayat, 2015 : 10) .

### 3.2.1 Jenis Animasi

Selain itu juga animasi terbagi menjadi beberapa macam tergantung dari cara maupun hasil keluaran bentuk video animasi yang di antaranya antara lain 3D Animasi atau CGI (*Computer Generated Imagery*), dimana dalam produksinya karakter yang digunakan merupakan digital *puppet* atau *rig* karakter (Gozali & Ramdhan, 2019 : 9).

### 3.2.2 Prinsip Animasi

Dalam bukunya Andrew Selby (Selby, 2013 : 11) yang berjudul “*Animation*” Frank Thomas & Ollie Johnston (Agari & Budiman, 2019 : 20) berpendapat bahwa animasi memiliki prinsip dasar yang dapat digunakan sebagai penopang dalam peng-karakterisasi karakter pada animasi, terdapat 12 prinsip yang telah di akui secara global yang di antaranya yang akan diambil dalam pembuatan *animate* dalam animasi pada perancangan di antaranya,

- A. *Squash and Screech*
- B. *Anticipation*
- C. *Staging*
- D. *Pose to Pose*
- E. *Follow through And Overlapping Action*
- F. *Slow in and Slow out*
- G. *Arcs*
- H. *Secondary Action*
- I. *Timing*
- J. *Exaggeration*
- K. *Solid Drawing*
- L. *Appeal*

### 3.2.3 Proses Produksi

Animasi memiliki proses pembuatan yang terbilang cukup rumit dibandingkan pengambilan video untuk film pada umumnya dimana animasi beraktorkan imajinari atau fiksi. Dalam proses produksi animasi terbagi menjadi 3 tahap utama yang secara sederhana dijabarkan oleh Andrew Selby (Selby, 2013) yang diantaranya ada *Pre-Production*, *Production*, dan *Post-Production*.

### 3.2.4 *Animate* Karakter

Dalam memproduksi *Animate* Karakter diperlukan landasan teori dari gestur, ekspresi, dan *acting*.

- A. Gestur
- B. Ekspresi
- C. Akting dan Perasaan

## 4. Konsep dan hasil perancangan

### 4.1 Konsep Perancangan

#### A. Konsep pesan

Ide besar yang melandasi pembuatan animasi 2D ini adalah untuk memberi sebagai media edukasi untuk menyebarkan informasi, memberikan wawasan, dan menunjukkan simpati kepada masyarakat yang dimulai dari remaja tentang dampak pakeklik terhadap nelayan di Pantai Pandeglang, Banten, Jawa Barat. Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh penulis yang mempunyai peran sebagai pembuat karakter pada *animate* di animasi ini yang mendekati dengan kondisi sebenarnya. Membuat visualisasi gestur dan ekspresi sesuai *storyboard* sebagai tolak ukur pada perancangan.

#### B. Konsep Kreatif

Perancangan yang dibuat oleh penulis dilakukan untuk membuat animasi ini berdasarkan data yang telah terkumpul seperti tentang masyarakat di pantai Pandeglang, nelayannya, serta pakeklik yang dialami oleh masyarakat disana dan data referensi lainnya. Beberapa data referensi lain seperti teori animasi juga digunakan oleh penulis untuk merancang animasi ini, seperti 12 prinsip animasi yaitu ekspresi karakter, pergerakan karakter dan lain-lain

#### C. Konsep Media

Penulis menggunakan beberapa media saat membuat karya animasi ini yaitu seperti, *Paint Tool Sai* penulis menggunakan aplikasi ini untuk mendesain karakter pada trailer karya animasi, *Toon Boom Harmony* sebagai media pembuatan karya animasi ini, lalu ada aplikasi *Vegas* sebagai media yang menyatukan semua animasi saat sudah selesai.

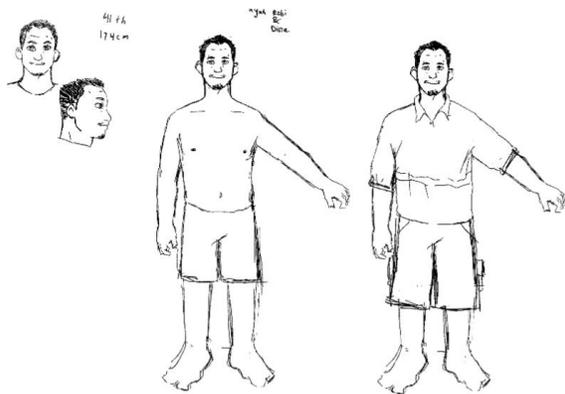
#### D. Konsep visual

Animasi ini akan dibuat dengan cara *frame by frame* untuk karakter lalu bagian *background* menggunakan cara *rigging*, lalu untuk Outline dalam penggambaran animasi menggunakan ukuran yang sedang, dan pergerakan animasi ini akan dibuat dengan 24 *frame per second*.

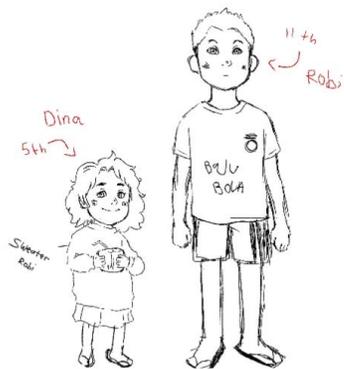
### 4.2 Hasil Perancangan

#### 4.2.1 Pembuatan karakter pada *animate*

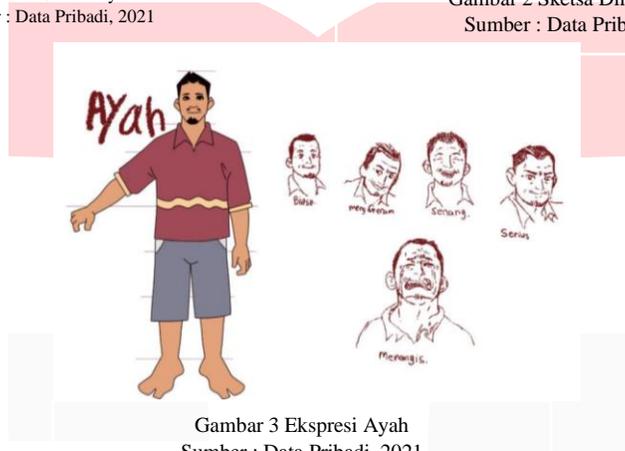
karakter dalam animasi adalah sebuah inti utama yang membawakan sebuah cerita dalam animasi tersebut. Sebuah karakter animasi berjalan bagaimana seorang animator membuatnya, apakah karakter tersebut dapat menyampaikan pesan dengan baik atau tidak kepada audiens. Pembawaan karakter dalam sebuah animasi sama dengan tokoh di dalam film, bisa jadi karakter tersebut antagonis ataupun protagonis (Andina & Arief, 2018 : 1617).



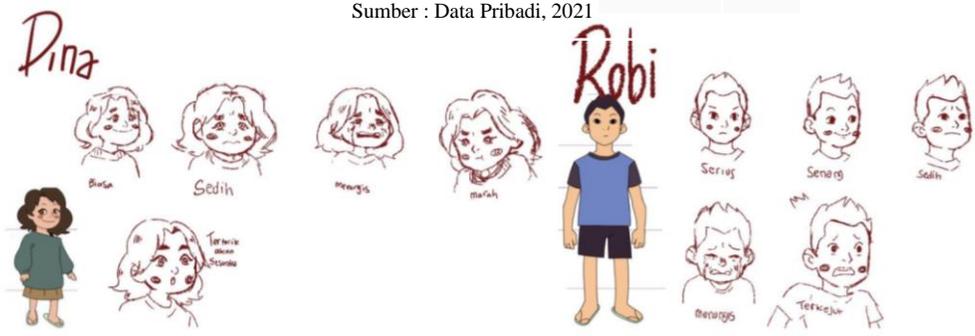
Gambar 1 Sketsa Ayah  
Sumber : Data Pribadi, 2021



Gambar 2 Sketsa Dina dan Robi  
Sumber : Data Pribadi, 2021



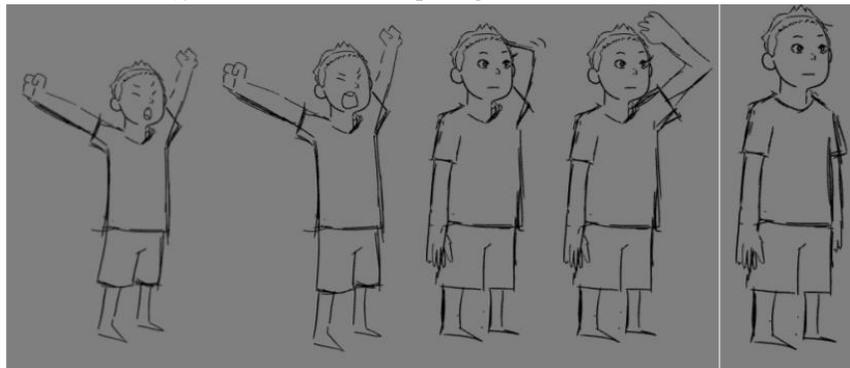
Gambar 3 Ekspresi Ayah  
Sumber : Data Pribadi, 2021



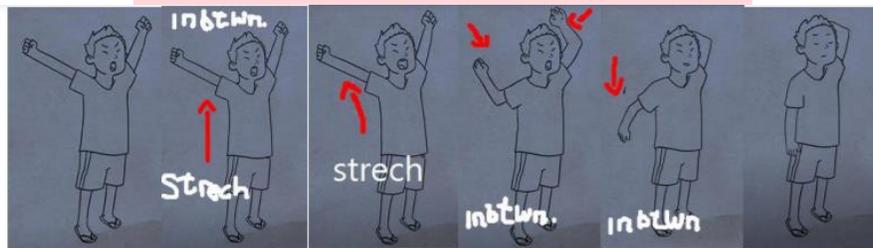
Gambar 4 Ekspresi Dina dan Robi  
Sumber : Data Pribadi, 2021

### 4.2.1 Proses animate karakter

#### A. Proses *Keyframe* dan *Inbetween* pada gerakan karakter



Gambar 5 Robi *Pose to Pose*  
Sumber : Data Pribadi, 2021



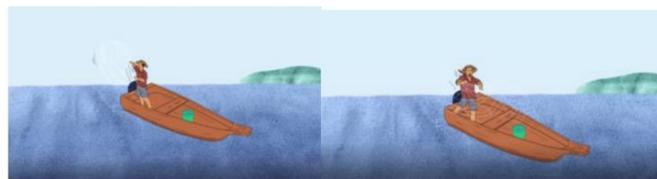
Gambar 6 Robi *Pose to Pose* dan *Inbetween*  
Sumber : Data Pribadi, 2021

B. Penggunaan Prinsip animasi pada proses penggerakan karakter pada animasi  
1. *Squash and Screchth*



Gambar 7 *Squash and Screchth*  
Sumber : Data Pribadi, 2021

2. *Anticipation*



Gambar 8 *Anticipation*  
Sumber : Data Pribadi, 2021

3. *Follow through*



Gambar 9 *Follow Through*  
Sumber : Data Pribadi, 2021

4. *Slow out*



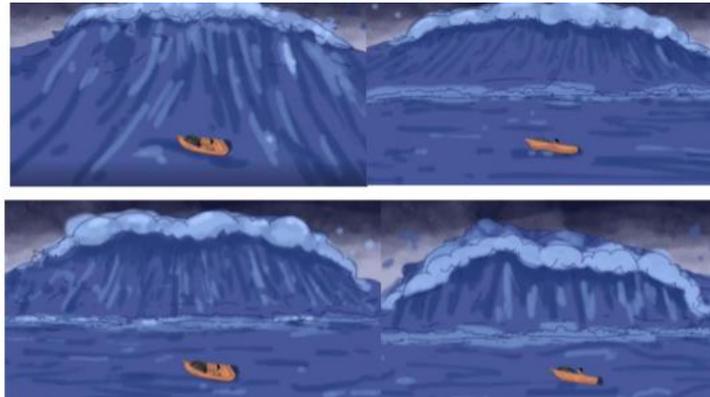
Gambar 10 *Slow Out*  
Sumber : Data Pribadi, 2021

5. *Secondary Action*



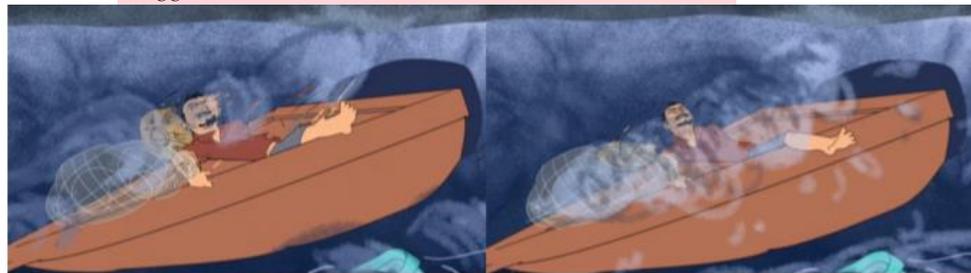
Gambar 11 *Secondary Action*  
Sumber : Data Pribadi, 2021

6. *Straight ahead*



Gambar 12 *Straight Ahead*  
Sumber : Data Pribadi, 2021

7. *Exaggeration*



Gambar 13 *Exaggeration*  
Sumber : Data Pribadi, 2021

8. *Solid Drawing and Appeal*



Gambar 14 *Solid Drawing and appeal*  
Sumber : Data Pribadi, 2021

## 5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari penulis yang ditugaskan sebagai *Animate* karakter tentang fenomena ini yaitu adalah peristiwa paceklik ini sangat menyusahakan banyak kehidupan terlebih lagi nelayan, seperti jatuhnya ekonomi akibat badai dan ombak yang tinggi namun alat-alat kurang memadai dan kurangnya juga bantuan pemerintah untuk membantu nelayan setempat dapat memburuk keadaan, hasilnya banyak nelayan yang menganggur sepanjang musim paceklik atau banyak juga mengambil jalan nekat yaitu melaut di tengah hujan badai dan ombak tinggi di laut yang banyak mengakibatkan diantara para nelayan tenggelam, kapal rusak, dan lain lain. Perancangan ini dibuat bertujuan untuk menjadi salah satu penyampaian pesan kepada audiens agar dapat memahami dan membantu nelayan pada saat masa susah seperti di masa paceklik ikan.

perancangan karya animasi 2D yang berjudul *Bond To The Sea* ini bertujuan untuk membantu para nelayan yang kesusahan disaat musim paceklik, dan semoga dengan adanya perancangan karya yang penulis dan tim buat ini, para audiens dan pemerintah bisa memahami dan dapat saling membantu nelayan yang sedang kesulitan. Perancangan ini tidaklah sempurna karena penulis menggarap ini saat ditengah pandemik Covid-19, jadi penulis meneliti perancangan ini hanya melalui media internet saja. Jadi penulis hanya menyelesaikan animasi sampai trailer animasi saja karena keterbatasan tadi, penulis berharap semoga pandemik cepat selesai, dan penulis Bersama tim dapat melanjutkan karya animasi hingga selesai.

## Referensi

- Akhmad solihin (Vol. 1/XVI/Agustus 2004). Musim Paceklik Nelayan dan Jaminan Sosial. *INOVASI*, 20.
- Agari, F., & Budiman, A. (2019). Perancangan Storyboard Untuk Film Animasi 2D Lontong Cap Go Meh. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Blair, Preston. n.d. *Cartoon Animation*.
- Dana Sri Lestari & Dimas Krisna Aditya. (2017) *e-Proceeding of Art & Design* : Vol.4, No.3
- Hariyanto, S. (2014) Analisis Pemberdayaan Masyarakat, 2(1) Intan, E. & Putri, K. (2017) Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perubahan (kasus : Desa muara Kecamatan Balanakan Kabupaten Subang) *Analysis of The Factors The Change in Fisher's Income Due To Climate Variability*, (2012)
- Kusnadi. (2009). *Keberdayaan Nelayan dan Dinamika Ekonomi Pesisir*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyadi. (2007). *Ekonomi Kelautan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Prof. Dr. Ir. Sudirman. Klasifikasi Alat dan Metode penangkapan ikan. *MMPI5203/MODUL 1*, 6-8.
- Purnomo, A. H., S. H. Suryawati, I. M. Radjawane dan K. O. Sembiring. 2015. *Perubahan Iklim di Wilayah Pesisir. Konsep dan Aplikasi Strategi Adaptasi*. Bandung (ID). Penerbit ITB.
- Satria, A. 2015. *Pengantar Sosiologi Masyarakat Pesisir*. Cetakan 1 edisi 2. Jakarta (ID): Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Selby, Andrew. 2013. *Animation*. London : Laurence King Publishing.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Stanchfield, Walt. 2013. *Drawn to Life*. Edited by Don Hahn. Burlington: Focal Press.
- Thomas, Frank, and Ollie Johnston. 1981. *The illusion of Life - Disney Animation*. New York.
- Wahyu Ramadhan, Teddy Hendiawan & yayat Sudaryat. (2015). *e-Proceeding of Art & Design* : Vol.2, No.1
- White, Tony. 2006. *Animation from Pencils to Pixels*. Burlington: Focal Press.

**Internet**

AlanBeckerTutorials. (2017). 12 Principles of Animation (Official Full Series) : Youtube.

BANGKUMIS BERBAGI. (2020). AKIBAT CUACA EKTRIM NELAYAN LABUAN PULANG LEBIH AWAL. Labuan, Pandeglang Banten, Jawa barat: Youtube.

LPSPL SERANG. (2020). Sehari Bersama Nelayan Lobster Labuan Pandeglang. Labuan, Pandeglang Banten, Jawa barat: Youtube.

