

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Laut merupakan salah satu sumber makanan bagi manusia, selain berfungsi juga sebagai jalur lalu lintas perdagangan, tempat untuk rekreasi, serta sebagai alat pemisah dan pemersatu bangsa. Di abad ke-20 kegunaan laut telah meningkat dengan ditemukannya bahan tambang dan galian yang berharga di dasar laut dan dimungkinkannya usaha-usaha mengambil kekayaan alam tersebut, baik di permukaan maupun di dasar laut dan tanah dibawahnya.

Indonesia adalah negara maritim yang dikelilingi oleh lautan, merupakan salah satu negara terluas di Asia dan menduduki peringkat pertama negara terluas di Asia Tenggara dengan luas wilayah sekitar 1,9 juta km². Lautannya lebih besar dibandingkan dengan luas daratannya, yaitu satu pertiga luas Indonesia adalah daratan dan dua pertiga luasnya adalah lautan.

Selain itu Indonesia juga memiliki lebih kurang 2,7 juta jiwa nelayan, sebanyak 95,6% adalah nelayan tradisional yang beroperasi di sekitar pesisir pantai atau beberapa mil dari lepas pantai. Menurut Satria (2009: 120) menyatakan “Nelayan merupakan kelompok sosial yang selama ini terpinggirkan baik secara sosial, ekonomi, maupun politik”. Di dalam Undang-Undang No.45 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 31 Tahun 2004 tentang Nelayan menyebutkan bahwa “nelayan adalah orang yang mata pencahariannya menangkap ikan”.

Pendapatan yang diperoleh oleh nelayan di Indonesia mengalami ketidakpastian, disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu perubahan musim yang mengakibatkan terjadinya Paceklik Ikan.

Perubahan musim merupakan suatu fenomena yang terjadi karena adanya tiga musim yang terjadi di lautan, yaitu pertama musim timur, kedua musim peralihan dari musim timur ke musim barat, dan ketiga

musim barat atau biasa dikenal dengan musim paceklik.

Musim paceklik biasanya terjadi pada Bulan Oktober sampai Bulan Februari, dimana musim ini kurang menguntungkan bagi nelayan, karena selama bulan tersebut terjadi *padhang bulan* dan angin bertiup kencang, sehingga nelayan tidak dapat melaut dan mengoperasikan alat tangkapnya. Keadaan tersebut mengakibatkan ketidakstabilan perekonomian bagi nelayan, sehingga mereka harus mencari cara agar dapat memenuhi kebutuhan hidup pada saat musim paceklik sedang terjadi.

Sebagai upaya untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan wawasan kepada masyarakat agar lebih dapat memahami fenomena musim paceklik dan dampaknya bagi nelayan di Desa Teluk Pandeglang, Banten, maka Penulis dan Tim membuat karya animasi 2D berjudul *Bond To The Sea*, dan penulis berperan sebagai *Background Artist*.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam pembuatan *Background* yaitu:

- 1.2.1 Perubahan musim mengakibatkan terjadinya musim paceklik bagi nelayan. Mereka tidak berani pergi melaut atau mempertaruhkan hidup untuk menangkap ikan di laut, karena kondisi di laut yang berbahaya.
- 1.2.2 Masyarakat banyak yang tidak mengetahui adanya musim paceklik pada nelayan.
- 1.2.3 Belum ada video edukasi berjenis animasi 2D mengenai fenomena musim paceklik ikan dan dampaknya dalam komunitas nelayan.

1.3 Rumusan Masalah

Di dalam penelitian harus memiliki permasalahan yang diamati, agar penelitian 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 di atas, maka rumusan

permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana cara membuat media edukasi bagi masyarakat dengan menggambarkan kondisi atau suasana saat terjadinya fenomena musim paceklik di Desa Teluk Pandeglang, Banten?
- 2) Bagaimana cara membuat adegan yang menarik dalam animasi dengan menggunakan warna untuk membuat *Mood* dalam *Environment* saat datangnya musim paceklik dengan menggunakan data yang ada?
- 3) Bagaimana cara pembuatan *Background* dengan menangkap *Mood* yang ada di dalam *Environment* pada saat terjadinya musim paceklik dengan menggunakan data yang ada?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada upaya menyajikan cerita dan visual yang dibuat sesuai tema penelitian berupa “Media Informasi Animasi 2D tentang Dampak Musim Paceklik Bagi Nelayan di Desa Teluk Pandeglang, Banten”, diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Apa

Perancangan ini difokuskan membuat *Background* untuk animasi pendek 2D tentang terjadinya Musim Paceklik pada nelayan.

1.4.2 Bagian Mana

Perancangan ini berfokus pada *Jobdesc Background Artist* dan sangkutannya dalam pembuatan animasi pendek 2D berjudul *Bond To The Sea*.

1.4.3 Dimana

Lokasi penelitian *Background* terletak di Desa Teluk, Kecamatan Labuan, Kabupaten Pandeglang, Propinsi Banten. Melalui pengambilan data ruang virtual seperti media *Google Maps*, berita, *Youtube* dan Video Dokumenter, bertujuan untuk memberikan edukasi dan informasi tentang terjadinya musim paceklik yang dialami nelayan di Desa Teluk Pandeglang, Banten.

1.4.4 Kapan

Perancangan ini dimulai pada bulan September 2020 dan selesai pada bulan Juni 2021.

1.5 Tujuan Perancangan

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

- 1.5.1 Untuk mengetahui cara membuat media edukasi bagi masyarakat dengan menggambarkan terjadinya fenomena musim paceklik di Desa Teluk Pandeglang, Banten.
- 1.5.2 Untuk mengetahui cara pembuatan *Background* dengan menangkap *Mood* yang ada di dalam *Environment* pada saat terjadinya musim paceklik dengan menggunakan data yang ada.

1.6 Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk perancangan *Background* sebagai berikut:

1.6.1 Observasi

Dalam penelitian kualitatif, menurut Semiawan (2018: 1) “adalah pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta atau realitas. Fakta, realita, masalah, gejala serta peristiwa hanya dapat dipahami bila peneliti menelusurinya secara mendalam dan tidak hanya terbatas pada pandangan di permukaan saja”.

Penulis memilih lokasi yang akan diobservasi berdasarkan lokasi pantai tempat berkumpulnya nelayan. Penulis akan mengamati situasi lokasi pantai serta kegiatan nelayan di di Desa Teluk Pandeglang, Banten.

Dikarenakan situasi pandemi Covid-19, penulis tidak dapat melakukan observasi secara langsung ke lokasi yang sudah disetujui, untuk itu penulis akan melakukan observasi secara tidak langsung melalui *Google Maps*, *Youtube* dan *Video Call* bersama narasumber.

1.6.2 Studi Pustaka

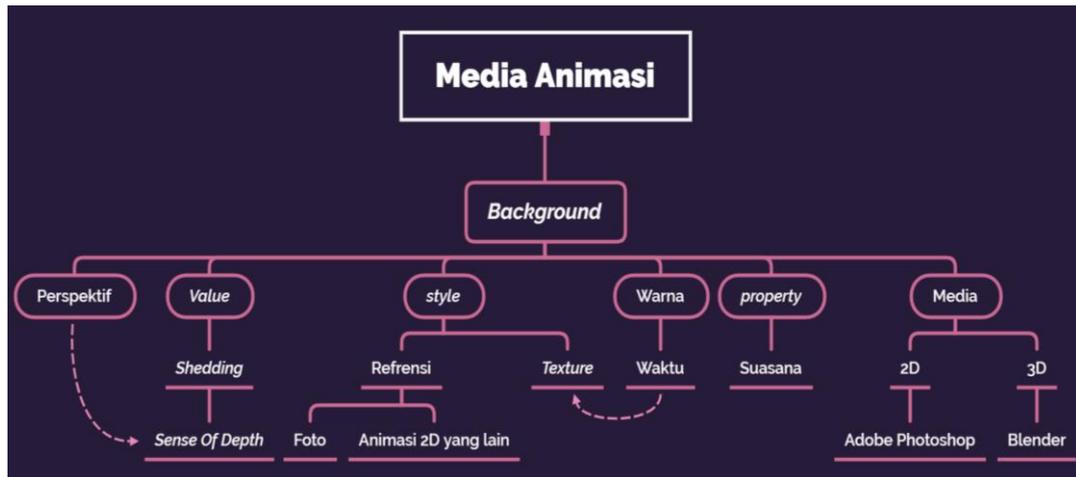
Penulis melakukan pengumpulan data melalui jurnal, buku, dan artikel. Data yang diperoleh diantaranya mengenai paceklik ikan, musim, nelayan, dan teori *Jobdesk* sebagai referensi untuk pembuatan *Background*.

1.6.3 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 bagi nelayan di Desa Teluk Pandeglang, Banten. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana terjadinya musim paceklik bagi nelayan dan apa saja yang akan dilakukan ketika nelayan mengalami masa paceklik berkepanjangan. Metode wawancara yang akan penulis lakukan adalah wawancara tidak terstruktur, agar para narasumber bisa menjelaskan informasi sebanyak-banyaknya.

1.7 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan adalah tahapan yang digunakan penulis untuk membuat perancangan *Background* yang diangkat dari fenomena penelitian. Hasil perancangannya sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka perancangan *Jobdesk Background*

Sumber : Pribadi, 2021

1.8 Pembabakan

Perancangan Tugas Akhir ini menjadi lima bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang fenomena dampak paceklik ikan bagi nelayan di Desa Teluk Pandeglang, Banten. Bab ini mengandung Latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan yang akan tertulis.

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori-teori *Background* dan *Environment* sebagai acuan untuk pembuatan animasi 2D *Bond To The Sea*.

BAB III Data dan Analisis Data

Menjelaskan cara memperoleh data dan analisis data yang berkaitan dengan fenomena yang diangkat untuk pembuatan *Background* yang akan digunakan pada perancangan animasi.

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 *Background* dalam musim paceklik bagi nelayan yang menggunakan animasi 2D untuk masyarakat.