

**PERANCANGAN**  
***MOTION* GRAFIS SEBAGAI MEDIA PENUNJANG**  
**EDUKASI POTENSI LAUT INDONESIA**  
**KEPADA MASYARAKAT**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2017**

**PERANCANGAN**  
***MOTION* GRAFIS SEBAGAI MEDIA PENUNJANG**  
**EDUKASI POTENSI LAUT INDONESIA**  
**KEPADA MASYARAKAT**

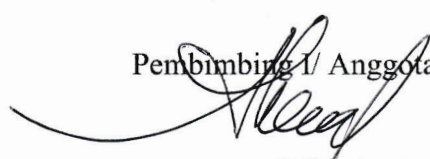


Tugas Akhir ini diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar sarjana S-1  
dalam bidang Desain Komunikasi Visual  
2017

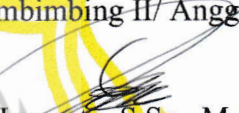
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN *MOTION* GRAFIS SEBAGAI MEDIA PENUNJANG  
EDUKASI POTENSI LAUT INDONESIA KEPADA MASYARAKAT**  
diajukan oleh Pamega Gesa Satria, NIM: 1112186024, Program Studi Desain  
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
pada tanggal 19 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

  
Drs. Arief Agung S.Sn., M.Sn.  
NIP.19671116 199303 1 001


Pembimbing II/ Anggota

  
Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP.19801125 200812 1 003

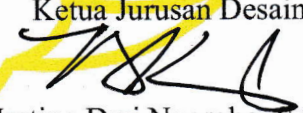
Cognate/ Anggota

  
Hesti Rahayu, S.Sn., MA.  
NIP. 19740730 199802 2 001

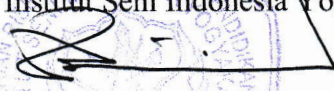
Kaprodi DKV/ Anggota

  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Pamega Gesa Satria

NIM : 1112186024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : Perancangan Motion Grafis Sebagai Media Penunjang Edukasi  
Potensi Laut Indonesia Kepada Masyarakat

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat adalah asli bukan plagiat dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga.

Yogyakarta, 22 Juli 2017

Pamega Gesa Satria

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Pamega Gesa Satria  
NIM : 1112186024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan saya menyerahkan karya ilmiah berupa tugas akhir dengan judul “Perancangan Motion Grafis Sebagai Media Penunjang Edukasi Potensi Laut Indonesia Kepada Masyarakat”.

Dengan ini saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 22 Juli 2017

Pamega Gesa Satria

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat Nya sehingga perancangan tugas akhir yang berjudul PERANCANGAN MOTION GRAFIS SEBAGAI MEDIA PENUNJANG EDUKASI POTENSI LAUT INDONESIA KEPADA MASYARAKAT ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini adalah sebuah bentuk upaya untuk mendukung edukasi siswa terhadap laut Indonesia yang mana masyarakat kini lebih berorientasi pada daratan, sementara Indonesia merupakan negara maritim dengan 70% lautan. Karya ini sekaligus sebagai kepedulian penulis sebagai seorang warga negara terhadap bangsa dan negara. Secara personal dengan terselesaikan karya ini diharapkan mampu menjadi sebuah karya DKV yang dapat menginspirasi masyarakat luas.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan nya. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang potensi laut Nasional.

Yogyakarta, 14 juli 2017

Pamega Gesa Satria

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia Nya sehingga dapat terselesaikannya karya tugas akhir ini. Terwujudnya penulisan dan karya ini juga tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, untuk itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan pendidikan dan mencukupi kebutuhan dalam berbagai aspek hingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini, kakak, adik, yang telah memberi dukungan.
2. Keluarga besar saya, terima kasih atas dukungan moral, doa dan segala macam nasehat-nasehat serta masukan positif untuk saya.
3. Rektor ISI Yogyakarta, keluarga besar dosen ISI Yogyakarta yang baik hati, Pak Koskow selaku dosen wali dan terutama dosen pembimbing, Pak Arief Agung dan Pak Andi Haryanto, yang selalu sabar membimbing serta memberi masukan, serta Bu Hesti Rahayu selaku *cognate*, terima kasih banyak.
4. Teman-teman angkatan, seluruh teman-teman DKV, dan seluruh teman yang telah setia memberi saran serta dukungan.
5. Seluruh staf dan karyawan kampus Institut Seni Indonesia.
6. Dan kepada pihak-pihak lain yang telah begitu banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

Terima kasih untuk bantuannya selama ini.

## ABSTRAK

Indonesia adalah negara dengan 70% luas wilayahnya adalah lautan, namun sektor laut hanya menyumbang kurang dari 30% PDB nasional. Hal ini membuktikan bahwa potensi di laut masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu faktor yang mendasari kurang maksimalnya peran lautan adalah lemahnya sumber daya manusia dan penguasaan IPTEK di Indonesia. Masyarakat terutama para pelajar SMA perlu diingatkan kembali tentang besarnya potensi laut Indonesia. Sehingga dalam perancangan ini dibuat sebuah media penunjang edukasi potensi laut Indonesia.

Perancangan ini menjabarkan mengenai potensi laut yang difokuskan pada perikanan laut ke dalam bentuk karya audio visual *motion* grafis. *Motion* grafis ini memuat mengenai penjabaran potensi ikan di tiap perairan Indonesia, potensi industri dari perikanan tangkap laut, fakta SDM & IPTEK, dukungan dari pemerintah, serta alasan mengapa laut sangat menjanjikan. *Motion* grafis ini menggunakan gaya desain *flat design*.

Dengan mengetahui fakta mengenai besarnya potensi yang ada serta menjanjikannya sektor laut khususnya sektor perikanan, maka masyarakat akan mulai tersadar kembali bahwa kita masih memiliki laut yang mana sangat menjanjikan sebagai tumpuan perekonomian. Serta akan membangkitkan antusiasme masyarakat terhadap laut Indonesia.

Kata kunci : Motion grafis, Potensi Ekonomi, Laut Indonesia, Maritim.



## ***ABSTRACT***

*Indonesia is a country with 70 % area was the sea, however the sea sector just contributed less than 30 % from national gross domestic product. This fact proved if the potentation of the ocean is not in maximum use. One of the basic factor is a weak human resources, science, and technology in Indonesia. People, especially student of senior highschool need to be reminded about how big the potentation of ocean resources. So it is necessary to creat supporting education media about The potential of Indonesia's oceans.*

*This essay explain about potential of the oceans wich is focused in marine fisheries, and make it become a motion graphics artwork. The content of this motion graphics is about potency of Indonesia marine fisheries, the industry potential from marine fisheries, fact about human resources and science in Indonesia, government supported, and reasons why oceans is very promisses for our prosperity. The motion graphics will using flat style design.*

*By giving education to the society, people will remembered if we have a vast sea with great resource potential in it. Moreover this motion graphic will evoke the enthusiasm of the people to advance the Indonesian sea.*

*Kata kunci : Motion Graphics, Economic Potential, Indonesia Ocean, Maritime.*

*“ Kesempurnaan Adalah Milik Tuhan,  
Manusia Hanya Berusaha ”*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
MOTTO .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah .....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan .....	4
1. Data Yang Dibutuhkan.....	4
2. Metode Pengumpulan Data .....	5
3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data .....	5
G. Skematika Perancangan.....	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. Identifikasi .....	7
1. Kajian Teori .....	7
a. Motion Grafis .....	7
1) Pengertian Motion Grafis .....	7

2) Sejarah Motion Grafis .....	8
3) Motion Grafis Desain .....	8
b. Teori Desain Komunikasi Visual .....	9
1) Warna .....	9
2) Ilustrasi .....	10
3) Tipografi .....	10
4) <i>Layout</i> .....	11
c. Media Pembelajaran .....	12
1) Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2) Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran .....	12
3) Macam-Macam Media Pembelajaran .....	14
4) Pemilihan Media Pembelajaran .....	16
d. Kurikulum Sekolah Menengah di Indonesia .....	19
2. Objek Perancangan .....	21
a. Data Verbal .....	21
1) Potensi Perikanan Laut Indonesia .....	21
a) Perikanan Tangkap Laut Indonesia .....	21
b) Wilayah Pengelolaan Perikanan WPP Indonesia .....	21
c) Permasalahan di Sektor Perikanan Tangkap Laut .....	25
2) Industri Perikanan Tangkap Laut Indonesia .....	28
a) Industri Hulu .....	28
b) Industri Hilir .....	29
3) SDM dan IPTEK Dalam Perikanan Tangkap Laut Indonesia .....	30
4) Program Pemerintah .....	31
5) Realisasi Program Pemerintah .....	33
B. Analisis Data .....	34
C. Kesimpulan .....	36
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	
A. Pra Produksi .....	38
1. Tujuan dan Strategi Komunikasi .....	38
a. Tujuan Komunikasi .....	38

b. Strategi Komunikasi.....	39
2. Tujuan dan Strategi Media.....	39
a. Tujuan Media.....	39
b. Strategi Media.....	40
1) Media Utama.....	40
2) Media Pendukung.....	40
a) CD, <i>Cover</i> dan Label CD.....	40
b) Sosial Media Youtube.....	40
c) Stiker.....	41
d) <i>Cover</i> Buku Catatan Kecil.....	41
e) Buku Panduan Istilah.....	41
3. Tujuan dan Strategi Kreatif.....	41
a. Tujuan Kreatif.....	41
b. Strategi Kreatif.....	42
4. Target Audience.....	42
5. Sinopsis.....	43
6. Program Kreatif.....	46
a. Motion Grafis.....	46
1) Tipografi.....	46
2) Ilustrasi.....	46
3) Warna.....	47
b. Media Pendukung.....	47
1) Sampul dan Label CD.....	47
2) Sosial Media.....	47
3) Stiker.....	48
4) <i>Cover</i> Buku Catatan Kecil.....	48
5) Buku Panduan Guru.....	48
B. Produksi.....	54
1. Software dan Hardware.....	54
2. Langkah Produksi Motion Grafis.....	54
a. Pemrosesan Konten.....	54

b. <i>Kompositing</i> .....	54
c. <i>Animating</i> .....	54
d. <i>Rendering</i> .....	54
C. Pasca Produksi .....	55
1. <i>Editing Requirement</i> .....	55
2. Distribusi .....	55
<b>BAB IV VISUALISASI</b>	
A. Motion Grafis .....	56
1. <i>Story Board</i> .....	56
2. Visualisasi Ilustrasi Ikon .....	70
3. Hasil Akhir.....	85
B. Label dan Cover CD .....	101
1. Label CD.....	101
2. Cover CD .....	101
C. Media Sosial .....	102
1. Youtube.....	102
D. Stiker.....	103
E. Buku Catan Kecil.....	104
F. Buku Panduan .....	105
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	106
B. Saran .....	106
DAFTAR PUSTAKA .....	107
LAMPIRAN .....	108

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skematika Perancangan .....	6
Tabel 2. Prosentase Pemanfaatan Ikan di WPP 571-713.....	24
Tabel 3. Prosentase Pemanfaatan Ikan di WPP 713-718.....	25
Tabel 4. Daftar Beberapa Sekolah Tinggi Perikanan .....	51
Tabel 5. Story Board <i>Motion</i> Grafis .....	56
Tabel 6. <i>Screenshot</i> Hasil Akhir Karya.....	85



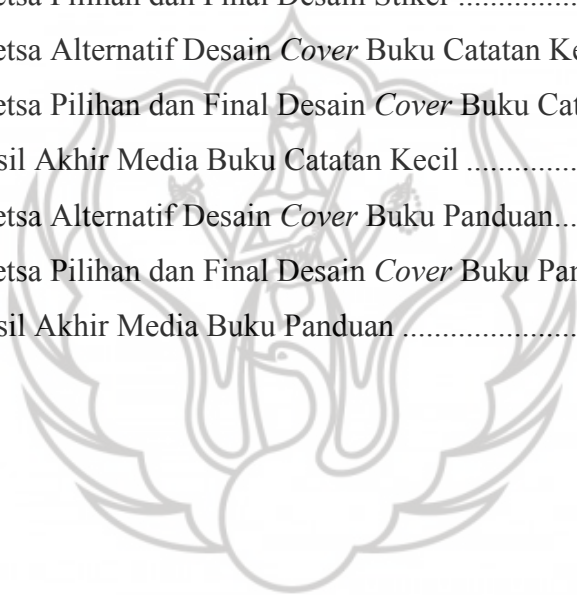
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman E.Dale .....	17
Gambar 2. Pembagian Wilayah Pengelolaan Perikanan Indonesia .....	23
Gambar 3. Diagram Konsumsi Ikan Masyarakat Indonesia .....	29
Gambar 4. Diagram Tingkat Pendidikan Tenaga Kerja Indonesia .....	31
Gambar 5. Peta Strategi KKP 2015-2019 .....	32
Gambar 6. Diagram Nilai Tukar Nelayan Tahun 2014-2016 .....	34
Gambar 7. Palet Warna Grafis Media .....	47
Gambar 8. Referensi Visual Kapal Nelayan .....	70
Gambar 9. Sketsa dan Final Desain Ikon Kapal Nelayan .....	70
Gambar 10. Referensi Visual Ikan .....	70
Gambar 11. Sketsa dan Final Desain Ikan .....	70
Gambar 12. Referensi Visual Kacamata Selam .....	71
Gambar 13. Sketsa dan Final Desain Kacamata Selam .....	71
Gambar 14. Referensi Visual Minyak dan Gas .....	71
Gambar 15. Sketsa dan Final Desain Minyak dan Gas .....	71
Gambar 16. Referensi Visual Kerang Mutiara .....	72
Gambar 17. Sketsa dan Final Desain Kerang Mutiara .....	72
Gambar 18. Referensi Visual Ikan Demersal .....	72
Gambar 19. Sketsa dan Final Desain Ikan Demersal .....	72
Gambar 20. Referensi Visual Ikan Karang .....	73
Gambar 21. Sketsa dan Final Desain Ikan karang .....	73
Gambar 22. Referensi Visual Ikan Pelagis .....	73
Gambar 23. Sketsa dan Final Desain Ikan Pelagis .....	73
Gambar 24. Referensi Visual Ikan Tongkol .....	74
Gambar 25. Sketsa dan Final Desain Ikan Tongkol .....	74
Gambar 26. Referensi Visual Cumi-Cumi .....	74
Gambar 27. Sketsa dan Final Desain Cumi-Cumi .....	74
Gambar 28. Referensi Visual Udang .....	75
Gambar 29. Sketsa dan Final Desain Udang .....	75



Gambar 30. Referensi Visual Lobster .....	75
Gambar 31. Sketsa dan Final Desain Lobster .....	75
Gambar 32. Referensi Visual Konsumsi Ikan .....	76
Gambar 33. Sketsa dan Final Desain Konsumsi Ikan .....	76
Gambar 34. Referensi Visual Siluet Kota .....	76
Gambar 35. Sketsa dan Final Desain Siluet Kota .....	76
Gambar 36. Referensi Visual Pabrik.....	77
Gambar 37. Sketsa dan Final Desain Pabrik.....	77
Gambar 38. Referensi Visual Tenaga Kerja .....	77
Gambar 39. Sketsa dan Final Desain Tenaga Kerja.....	77
Gambar 40. Referensi Visual Burj Khalifa .....	78
Gambar 41. Sketsa dan Final Desain Burj Khalifa .....	78
Gambar 42. Referensi Visual Menara Eiffel.....	79
Gambar 43. Sketsa dan Final Desain Menara Eiffel .....	79
Gambar 44. Referensi Visual Patung Liberty .....	79
Gambar 45. Sketsa dan Final Desain Patung Liberty .....	80
Gambar 46. Referensi Visual Ikon Kesejahteraan .....	80
Gambar 47. Sketsa dan Final Desain Ikon Kesejahteraan .....	80
Gambar 48. Referensi Visual Ikon Anggaran Pembangunan .....	81
Gambar 49. Sketsa dan Final Desain Ikon Ikon Anggaran Pembangunan ..	81
Gambar 50. Referensi Visual Ikon Informasi .....	81
Gambar 51. Sketsa dan Final Desain Ikon Informasi .....	81
Gambar 52. Referensi Visual Ikon Birokrasi Efisien.....	82
Gambar 53. Sketsa dan Final Desain Ikon Birokrasi Efisien.....	82
Gambar 54. Referensi Visual Ikon Keadilan .....	82
Gambar 55. Sketsa dan Final Desain Ikon Keadilan.....	82
Gambar 56. Referensi Visual Ikon Partisipatif Berkelanjutan.....	83
Gambar 57. Sketsa dan Final Desain Ikon Partisipatif Berkelanjutan .....	83
Gambar 58. Referensi Visual Ikon Kedaulatan.....	83
Gambar 59. Sketsa dan Final Desain Ikon Kedaulatan.....	83
Gambar 60. Referensi Visual <i>Iceflake Machine</i> .....	84

Gambar 61. Sketsa dan Final Desain <i>Iceflake Machine</i> .....	84
Gambar 62. Referensi Visual <i>Cold Storage</i> .....	84
Gambar 63. Sketsa dan Final Desain <i>Cold Storage</i> .....	84
Gambar 64. Sketsa Alternatif Desain Label CD.....	101
Gambar 65. Sketsa Pilihan dan Final Desain Label CD.....	101
Gambar 66. Sketsa Alternatif Desain <i>Cover CD</i> .....	101
Gambar 67. Sketsa Pilihan dan Final Desain <i>Cover CD</i> .....	102
Gambar 68. <i>Screenshot Motion</i> Grafis di Media Sosial Youtube.....	102
Gambar 69. Sketsa Alternatif Desain Stiker.....	103
Gambar 70. Sketsa Pilihan dan Final Desain Stiker.....	103
Gambar 71. Sketsa Alternatif Desain <i>Cover</i> Buku Catatan Kecil.....	104
Gambar 72. Sketsa Pilihan dan Final Desain <i>Cover</i> Buku Catatan Kecil..	104
Gambar 73. Hasil Akhir Media Buku Catatan Kecil.....	104
Gambar 74. Sketsa Alternatif Desain <i>Cover</i> Buku Panduan.....	105
Gambar 75. Sketsa Pilihan dan Final Desain <i>Cover</i> Buku Panduan.....	105
Gambar 76. Hasil Akhir Media Buku Panduan.....	105



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah negara yang luas wilayahnya didominasi oleh lautan, maka sumber daya laut seharusnya dapat menjadi ujung tombak utama untuk negeri ini. Banyak aspek yang dapat dimanfaatkan dari lautan, salah satunya adalah aspek ekonomi. Namun pada kenyataannya kekayaan sumber daya laut berperan sangat kecil untuk perekonomian Indonesia. Banyak faktor yang melatar belakangi minimnya peran lautan di Indonesia, salah satu alasan mendasar adalah mayoritas penduduk Indonesia tidak berorientasi pada laut sebagai sumber penghidupan. Padahal ada banyak sektor dari lautan yang dapat dimanfaatkan secara langsung oleh masyarakat seperti sektor transportasi, energi, pariwisata, kerajinan, perikanan, dll. Tiap-tiap sektor sebenarnya sangat menjanjikan sebagai sumber penghidupan, seperti sektor perikanan tangkap.

Jika dilihat lebih jauh dari sektor perikanan tangkap maka tidak hanya pekerjaan menangkap ikan saja yang dapat dilakukan, lebih jauh lagi perikanan akan memerlukan Industri untuk distribusi dan penjualan, IPTEK untuk menunjang kegiatan perikanan tangkap, dll. Dengan kata lain sektor perikanan tangkap akan memerlukan sumber daya manusia yang besar, dan hal tersebut menjadikan lautan khususnya sektor perikanan tangkap sangat menjanjikan untuk perekonomian masyarakat.

Bersamaan dengan hal tersebut diatas, saat ini pemerintah berambisi ingin menjadikan Indonesia sebagai poros maritim dunia. Dengan ambisi sebesar itu maka tidak heran jika pihak pemerintah saat ini serius untuk memperbaiki sektor laut Indonesia termasuk pada sektor perikanan tangkap. Banyak kebijakan, program-program, bantuan, dan pembangunan yang ditujukan untuk perkembangan sektor perikanan laut. Momentum inilah yang bisa dimanfaatkan masyarakat, sesaknya lapangan pekerjaan dan banyaknya pengangguran bahkan yang berpredikat sebagai sarjana.

Mulai saat inilah seharusnya masyarakat mulai sadar dan melirik momentum dan potensi lautan Indonesia yang dapat menjadi harapan perekonomian.

Mengubah orientasi pemikiran masyarakat dari daratan ke kelautan/maritim memang membutuhkan waktu atau proses yang relatif panjang. Hal ini tentunya perlu mendapat perhatian semua instansi pemerintah terutama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (Kemenristekdikti) serta Kementerian teknis lainnya yang terkait dengan sektor kelautan. Kemendikbud dan Kemenristekdikti sebagai pihak yang bertanggung jawab terhadap mutu pendidikan di Indonesia seharusnya menyusun suatu sistem kurikulum pendidikan nasional mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi berdasarkan pada kebutuhan bangsa akan generasi penerus yang mengerti akan potensi bangsanya. Salah satunya adalah potensi kelautan atau kemaritiman. Akan tetapi, hingga kini proporsi aspek kelautan pada kurikulum sistem pendidikan nasional masih relatif minim, khususnya pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Hanya pada level pendidikan tinggi, masyarakat memiliki pilihan yang relatif beragam untuk memperoleh pendidikan kelautan yang diinginkan.

Fakta tersebut memberikan indikasi bahwa dari segi pendidikan formal, kurikulum pendidikan nasional yang diterapkan masih belum mampu mengakomodir kepentingan akan kebutuhan sumber daya manusia (SDM) yang memahami dengan baik tentang dunia kelautan atau kemaritiman. Padahal, aspek kelautan atau kemaritiman suatu negara akan maju apabila didukung oleh kemampuan SDM di bidang kelautan yang handal. Oleh karena itu, langkah-langkah menuju ke arah tersebut perlu segera dilakukan, mulai dari pengenalan sedini mungkin tentang dunia kelautan atau kemaritiman hingga pendalaman teknologi terkini terkait dengan pengelolaan dan pemanfaatan potensi kelautan atau kemaritiman di Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka perlu adanya sebuah penunjang pendidikan mengenai kemaritiman pada kurikulum pendidikan sekolah dasar dan menengah. Dalam prosesnya, pendidikan di sekolah dasar dan menengah dapat dilakukan oleh guru dengan berbagai macam media penunjang pembelajaran. Media pembelajaran pada zaman sekarang sudah tidak lagi terpaku pada buku dan papan tulis selain itu proses belajar pun juga tidak melulu harus dilakukan di sekolah melainkan bisa juga melalui media online. Media bantu/pendukung konvensional yang digunakan oleh hampir semua guru seperti buku, papan tulis, power point cenderung tidak menarik perhatian siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Perlu adanya media penunjang pembelajaran yang efektif dan mampu menarik perhatian siswa. Media penunjang tersebut diharapkan tidak terbatas hanya untuk di sekolah melainkan dapat juga di sebar melalui media online seperti di situs website, media sosial, dan media online lain sehingga bukan sekedar siswa sekolah yang dapat menikmatinya sehingga anak usia belajar yang tidak menempuh pendidikan formal pun bisa mendapat edukasi mengenai potensi kelautan Indonesia melalui media penunjang ini. Dengan begitu pengenalan potensi laut Indonesia bisa menjangkau lebih banyak anak dari berbagai kalangan.

### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang media penunjang edukasi kepada anak sekolah menengah atas tentang potensi besar lautan Indonesia yang dapat diandalkan untuk menjadi tumpuan perekonomian masyarakat?

### **C. Tujuan Perancangan**

Menambah wawasan tentang potensi besar Indonesia di sektor kelautan, serta mengedukasi tentang peluang yang ada di sektor kelautan Indonesia sehingga masyarakat juga menyadari potensi ekonomi dari laut. Serta mencoba untuk mengubah orientasi pemikiran masyarakat yang cenderung ke daratan dibanding lautan.

#### **D. Batasan Masalah**

Perancangan karya tentang potensi laut Indonesia ini hanya akan membahas pada subsektor perikanan tangkap laut. Subsektor dari sektor laut lain seperti transportasi, pariwisata, energy dan lainnya tidak dibahas dalam perancangan karya ini.

#### **E. Manfaat Perancangan**

##### 1. Manfaat bagi Penulis

Dapat menjadi media belajar dalam pengkaryaan komunikasi visual dan juga menambah pengetahuan tentang potensi laut di Indonesia utamanya pada sektor perikanan.

##### 2. Manfaat bagi Institusi

Dapat menjadi sarana penunjang edukasi untuk lebih mengenalkan potensi laut indonesia kepada siswa. Serta dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

##### 3. Manfaat bagi Masyarakat Luas

Dapat memberikan pemahaman tentang potensi perikanan laut Indonesia utamanya pada anak sekolah menengah atas.

#### **F. Metode Perancangan**

##### 1. Data yang Dibutuhkan

###### a. Data Primer

Data primer didapat melalui buku, laporan, catatan, dokumentasi dan lampiran yang dikeluarkan oleh pihak pemerintah dan atau pihak terkait lain yang berhubungan dengan potensi sumber daya laut indonesia.

###### b. Data Sekunder

Data sekunder didapat melalui artikael-artikel, gambar, dan data lain yang didapat melalui situs-situs website terpercaya.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara yakni :

### a. Sumber tertulis

Sumber berupa laporan kinerja dari kementerian, jurnal, buku dan sumber tertulis lain.

### b. Website kementerian terkait

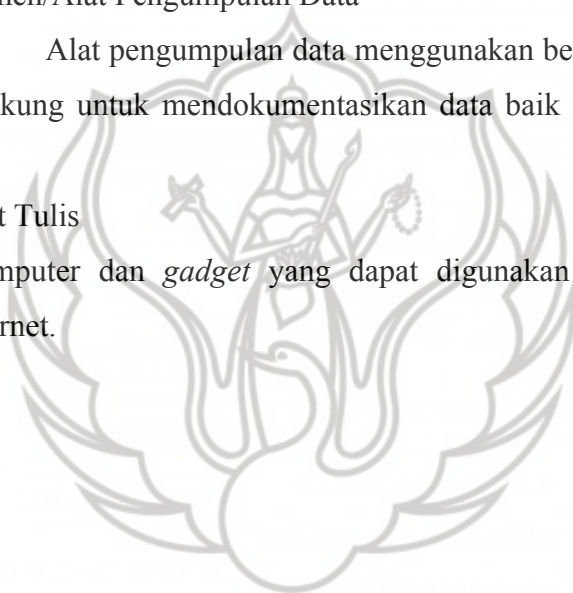
Mengambil data dari situs web pemerintahan terkait seperti kementerian kelautan dan perikanan, pendidikan dll.

## 3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data menggunakan berbagai alat yang dapat mendukung untuk mendokumentasikan data baik verbal maupun visual yakni:

### a. Alat Tulis

### b. Komputer dan *gadget* yang dapat digunakan untuk terhubung ke internet.



## G. Skematika

Tabel 1. Skematika Perancangan

