



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai pemilik garis pantai terpanjang kedua di dunia (Marboen, 2015), Indonesia dianugerahi keanekaragaman biota laut, keanekaragaman biota laut ini menjadikan sektor perikanan dan kelautan sebagai salah satu kandidat sektor kuat dalam perekonomian Indonesia (Indonesia Investments, 2015). Berdasarkan data Produktivitas Perikanan Indonesia oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan, 19 Januari 2018, per triwulan 2017, sektor perikanan Indonesia naik sebanyak 6.79% dengan total tangkapan sebanyak 23,26 juta ton ikan, angka ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan pasokan ikan yang mencapai 46,69 kg/kap/tahun.

Dengan keanekaragaman yang bervariasi tersebut, lautan Indonesia termasuk wilayah rawan akan perilaku *overfishing*. Seperti kasus yang terjadi di perairan Koon, di Seram Bagian Timur, Maluku, dimana produktivitas nelayan dan stok ikan menurun drastis dan dikategorikan sebagai kasus *overfishing* dan *overfished* (Puspita Army, 2017). *Overfishing* adalah perilaku penangkapan ikan berlebih, seringkali dilakukan secara ilegal, tidak dilaporkan, dan tidak diatur (*illegal, unreported, and unregulated* (IUU)), perilaku ini merupakan salah satu ancaman yang signifikan terhadap sektor perairan dan perikanan Indonesia (Kim & Santi, 2018).

Tidak hanya mengurangi jumlah ikan yang berada di lautan, *overfishing* dapat menimbulkan lebih banyak masalah seperti rusaknya terumbu karang, berkembang biaknya spesies invasif tanpa predator alami, efek domino terhadap kehidupan binatang yang lain dan mengacaukan rantai makanan, dan polusi air (Jetson, 2014). Theguardian (2016) juga mengatakan bahwa ancaman Overfishing tidak hanya berpengaruh langsung kepada para nelayan dan pelaku langsung perikanan, namun juga mengancam ekonomi masyarakat pada umumnya, terutama di negara yang memiliki banyak kepulauan.

Beberapa solusi sudah diimplementasikan dalam menangani *overfishing* antara lain adalah memperbaiki manajemen perihal pengelolaan sumber daya laut, melakukan kontrol pada perkembangan sumber daya dan juga melaksanakan MCS (*monitoring, controlling, dan surveillance*). Namun Johns, seperti dilansir dari berita Kompasiana (2013), mengatakan bahwa rencana aksi regional saja tidak dapat membantu untuk memperbaiki IUU *fishing*, sehingga dibutuhkan ‘*coordinated regional action*’ atau rencana aksi satu negara untuk membantu memperbaiki situasi yang ada. Selain aliansi dengan ASEAN, salah satunya yang dibutuhkan untuk mendukung aksi satu negara tersebut adalah dukungan masyarakat untuk mengetahui keberadaan dan fenomena *overfishing* ini.

Meskipun merupakan salah satu ancaman major dalam kondisi perikanan, *overfishing* masih sering luput dari perhatian masyarakat sekitar. Berdasarkan kuesioner yang disebar secara daring, dari 104 sampel, hanya 6.7% dari responden yang berkata mereka mengetahui mengenai *overfishing*. Ketidaktahuan masyarakat awam mengenai fenomena ini menjadikan *overfishing* seringkali

hanya menjadi masalah yang hanya harus ditangani oleh yang berwajib. Tidak banyak masyarakat awam yang menaruh perhatian pada bidang perikanan Indonesia dikarenakan wilayah geografis yang terlalu jauh atau kurangnya sarana untuk mendapat informasi yang dibutuhkan, meskipun fakta tersebut benar, partisipasi dalam bentuk pengawasan dan edukasi menyeluruh mengenai topik tersebut merupakan bantuan yang signifikan terhadap problema yang sedang dialami.

Oleh karena itu diperlukan edukasi informatif mengenai bahaya dari *overfishing* tersebut, edukasi yang dimaksud adalah pengenalan mengenai akibat dan sebab yang ditimbulkan dari *overfishing*. Edukasi tersebut ditujukan untuk anak-anak yang berusia 9 hingga 14 tahun, dimaksudkan agar anak mengenal problema realita lingkungan dari umur dini namun dengan cara yang menyenangkan. Pemilihan umur 9-14 tahun sebagai target dikarenakan pada umur ini anak-anak dianggap siap mempelajari fenomena realita dan memecahkan permasalahannya serta dapat membawa pengalaman tersebut menjadi *long term memory*.

Board game, atau permainan papan, merupakan salah satu bentuk permainan fisik yang telah ada sejak beribu-ribu tahun silam (Flanagan, 2013), dan menjadi salah satu medium yang mudah disosialisasikan kepada anak-anak dikarenakan bentuknya yang dapat disesuaikan sesuai tingkat umur pemain. Pemilihan media *board game* dirasa tepat untuk mengangkat fenomena ini dikarenakan kemampuan *board game* untuk memberikan informasi dalam format fisik, serta merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengimplementasikan sikap kooperatif dalam

sebuah kelas. Salah satunya adalah dikarenakan Board Game memiliki kemampuan untuk mendapatkan *feedback*, dimana keuntungan ini dapat mendukung pemahaman pemain mengenai fenomena yang terjadi. *Board Game* memungkinkan pembelajaran menggunakan teknik *collaborative learning*, yaitu teknik pembelajaran yang diterapkan dalam sebuah kelompok untuk mencapai hasil yang lebih konklusif dan lebih baik daripada pembelajaran secara individual (Laal & Laal, 2012).

Dengan paparan permasalahan di atas, maka dibuatlah perancangan *board game* edukasi bertema *overfishing* untuk anak 9-14 tahun yang diharapkan bisa mengajarkan anak-anak mengenai *overfishing*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *board game* bertema *overfishing* untuk anak berumur 9-14 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Penulis menetapkan batasan masalah dari rancangan pembuatan *board game* bertema *overfishing* ini melingkupi

a. User

1. Demografis

Laki-laki dan perempuan dengan umur untuk target primer antara 9-14 tahun. Pendidikan minimal sekolah tingkat dasar.

2. Psikografis

1. Pernah atau senang bermain game atau *board game*.
2. Mengetahui atau tidak mengetahui mengenai fenomena *overfishing*.

b. Geografis

Target primer pengguna *board game* ini adalah anak-anak tahun yang tinggal di pesisir, dengan target sekunder pengguna *board game* adalah anak-anak di seluruh Indonesia.

c. Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah *board game*, mencakup seluruh komponennya.

d. Konten

Konten yang akan dibawa dalam *board game* akan dibatasi seputar permasalahan *growth overfishing*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang sebuah *board game* bertema *overfishing* untuk anak 9-14 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat berguna untuk:

e. Bagi Penulis

Menjadi salah satu sarana menuangkan keterampilan dalam bidang desain, meluaskan wawasan terhadap bidang lain dalam hal ini dalam bidang perikanan.

f. Bagi Universitas

Dapat menjadi sarana tambahan referensi dan ilmu pengetahuan seputar pengembangan *board game* baik dengan tema serupa maupun pengembangan lebih dalam di masa mendatang. Diharapkan pula bisa menjadi acuan untuk penelitian yang akan dilakukan di waktu-waktu selanjutnya.

g. Bagi Masyarakat

Dapat menjadi salah satu pilihan untuk mengenalkan fenomena realita yang terjadi di lingkungan sekitar kepada anak-anak, dalam hal ini terhadap fenomena *overfishing*.