

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dinas Perikanan Kabupaten Muara Enim adalah unsur pelaksana otonomi daerah yang dipimpin oleh seorang kepala dinas yang berkedudukan dibawah naungan dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah dengan memiliki fungsi dan tujuan serta tugas melaksanakan urusan Pemerintahan Daerah di bidang perikanan sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Bupati berdasarkan peraturan Perundang – Undangan yang berlaku .

Di zaman era modern dan perkembangan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat menurut UU RI No. 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman sehingga menyebabkan mau tidak mau untuk terus mengikuti perkembangan zaman di era yang modern ini pemanfaatan media pembelajaran animasi 3D interaktif menjadi salah satu sarana untuk penyampaian materi terhadap masyarakat kabupaten Muara Enim .

Dinas Perikanan Kabupaten Muara Enim menjadi tempat objek penulis untuk melakukan penelitian setelah dilakukan penelitian berdasarkan dari hasil data yang penulis dapatkan yaitu data berupa hasil statistik penjualan , hasil ternak budidaya berdasarkan data dari Dinas Perikanan dan jumlah penduduk 612.900 jiwa adanya permasalahan mengenai budidaya ternak ikan air tawar khususnya kabupaten Muara Enim dengan tingkat kesadaran yang masih lemah akan kesadaran mengenai tata cara kelolah budidaya ternak ikan air tawar yang mengakibatkan kesulitan bagi Dinas Perikan untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan.

Pemanfaatan media pembelajaran animasi 3D interaktif mampu membantu dan menjadi sarana Dinas Perikanan Kabupaten Muara Enim untuk memotivasi masyarakat kabupaten Muara Enim dalam menerapkan cara tata kelola budidaya ikan ternak air tawar secara baik dan benar berdasarkan visi dan misi Kabupaten Muara Enim dikarenakan sebelumnya dalam menyampaikan informasi tersebut Dinas Perikanan masih melakukan secara door to door atau dari tempat satu ketempat yang lainnya sehingga

masih sulit untuk diimplementasikan informasi mengenai tata cara kelola ternak ikan air tawar .

Untuk dapat menghasilkan kualitas animasi 3D interaktif yang baik menarik, mudah untuk dipahami serta dapat diterima dengan baik mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat kabupaten Muara Enim sangat diperlukan untuk memahami prinsip – prinsip, metode yang akan digunakan pada animasi 3D tersebut. Salah satu metode yang akan digunakan oleh penulis adalah MDLC (*Multimedia Devepelopment Life Cycle*) merupakan salah satu metode yang cocok digunakan untuk pengembangan sistem pada multimedia dengan menggunakan *storyboard* (sketsa dan desain gambar yang akan disusun secara berurutan untuk naskah cerita yang akan dibuat). Memiliki tahapan yaitu tahap pengonsepan, tahap perancangan, tahap pengambilan data, tahap pembuatan, tahap pengujian, tahap pendistribusian dan penulis akan menggunakan aplikasi tambahan yaitu software blender. Untuk mengetahui tingkat pemahaman yang terjadi dilakukan pengumpulan data melalui pembagian kuisisioner dan dokumentasi.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang menjadi bahasan adalah bagaimana cara dan langkah agar masyarakat Kabupaten Muara Enim memahami tata cara kelola ternak ikan air tawar yang baik dan benar.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis ini adalah untuk mengetahui tingkatan kesadaran pada masyarakat Kabupaten Muara Enim setelah menggunakan media animasi 3D interaktif tersebut.

### **1.4 Batasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dinas Perikanan masih kesulitan untuk memperkenalkan tentang ternak budidaya ikan kepada masyarakat disekitar.
2. proses dan tata kelola budidaya ternak ikan air tawar yang baik dan benar.
3. belum memanfaatkan teknologi informasi dalam pengenalan budidaya ternak ikan air tawar.
4. perhitungan hasil dari tingkat pemahaman.

## **1.5 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai cara ternak budidaya ikan air tawar agar masyarakat mempunyai daya tarik terhadap ternak budidaya ikan air tawar?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan tata cara kelola ternak ikan air tawar berbasis animasi 3D kepada masyarakat?

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat tersebut antara lain :

- a. Bagi masyarakat Kabupaten Muara Enim :  
Melalui media pembelajaran animasi 3D interaktif mengenai cara tata kelolah budidaya ternak ikan pada air tawar mudah dipahami, dan motivasi berdampak positif dan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat.
- b. Bagi penulis :
  1. Sebagai bentuk implementasi ilmu yang didapat selama duduk dibangku kuliah.
  2. Penelitian ini juga agar memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi untuk selanjutnya.
  3. Sebagai sarana implementasi kegiatan bersosialisasi dan sebagai media pembelajaran penulis untuk mempublikasikan jurnal.
  4. Merupakan salah satu syarat menyelesaikan masa studi s1 Teknik Informatika.