

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Modernisasi merupakan peralihan dari kebiasaan masyarakat tradisional menuju cara hidup yang lebih modern. Perubahan tersebut, meliputi gaya hidup dan cara berpikir. Modernisasi membawa dampak buruk bagi masyarakat spesifiknya anak muda mengenai pengetahuan dan ketertarikan seni budaya daerah. Saat ini, anak muda lebih familiar dengan budaya asing daripada budaya daerahnya sendiri. Akibatnya, seni budaya daerah perlahan akan punah. Salah satu seni budaya daerah Bandung yang terdampak oleh era modernisasi adalah Debus Ciburial.

Kesenian Debus merupakan sebuah seni pertunjukan yang menggabungkan unsur tari, seni suara, dan olah batin yang mengandung unsur magis. Secara historis, Debus Banten mulai dikenal pada abad ke-17 pada masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa. Seni ini berkembang seiring dengan penyebaran agama Islam di Banten, dan awalnya berfungsi sebagai media untuk menyebarkan ajaran Islam. Namun, selama penjajahan Belanda dan masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa, kesenian Debus dimanfaatkan untuk membangkitkan semangat perjuangan rakyat Banten. Dalam berbagai konflik di Banten yang berlangsung lama, masyarakat Banten belum mengenal senjata modern seperti pistol dan senapan, dan hanya menggunakan senjata tradisional seperti keris, golok, dan bambu runcing. Untuk menghadapi situasi tersebut, para ulama dan tokoh agama memberikan bekal berupa doa-doa dan kemampuan untuk menjadi kebal terhadap senjata tajam, guna meningkatkan keberanian rakyat dan pemuda Banten dalam pertempuran (Kartodirjo, 1984).

Berdasarkan dari data tersebut, penulis memutuskan untuk memanfaatkan era modernisasi, dengan menulis naskah dan *compositing* animasi 2D tentang seni bela diri Debus Ciburial, yang berjudul “MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA”. Penulis juga mengetahui masih belum ada animasi 2D yang membahas Debus, terutama Debus Ciburial. Tujuan dari penulisan naskah dan *compositing* ini adalah untuk memberikan edukasi kepada anak muda di Kota Bandung, melalui jalan cerita dan visual yang lebih menarik.

Dengan adanya animasi tersebut, diharapkan anak muda di Kota Bandung dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai edukasi budaya daerahnya sendiri, seperti seni bela diri Debus Ciburial.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan eksplanasi dari latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan, di antaranya:

1. Minimnya edukasi anak muda di Kota Bandung mengenai seni bela diri Debus Ciburial melalui cerita dan *compositing* animasi 2D.
2. Belum ada animasi 2D yang menceritakan seni bela diri Debus Ciburial secara edukatif disertai *compositing* yang menarik.

1. 3 Rumusan Masalah

Berdasarkan eksplanasi dari identifikasi masalah di atas, penulis mendapatkan rumusan masalah, di antaranya:

1. Apakah penulisan naskah dan *compositing* animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya” dapat mengedukasi anak muda di Kota Bandung?
2. Bagaimana menulis naskah yang edukatif disertai *compositing* yang menarik untuk animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya”?

1. 4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup adalah batasan jumlah subjek yang tercakup dalam sebuah masalah, mencakup materi, variabel yang diteliti, subjek, atau lokasi.

1. Fenomena: Seni bela diri Debus Ciburial yang belum banyak dikenal oleh anak muda di Kota Bandung.
2. Target *audience*: Anak muda di Kota Bandung.
3. Lokasi: Homestay Kang Za, RW 12 Desa Ciburial, Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

1. 5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penulisan naskah dan *compositing* ini di antaranya:

1. Mengedukasi anak muda di Kota Bandung mengenai Debus Ciburial dengan menulis naskah dan *compositing* animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya”.
2. Menulis naskah yang edukatif disertai *compositing* yang menarik untuk animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya".

1. 6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dari penulisan naskah dan *compositing* animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya" adalah sebagai sarana edukatif untuk memudahkan anak muda Kota Bandung mendapatkan informasi seputar seni budaya daerahnya sendiri, terutama Debus Ciburial yang menarik dari segi visual.

1. 7 Metode Pengumpulan Data

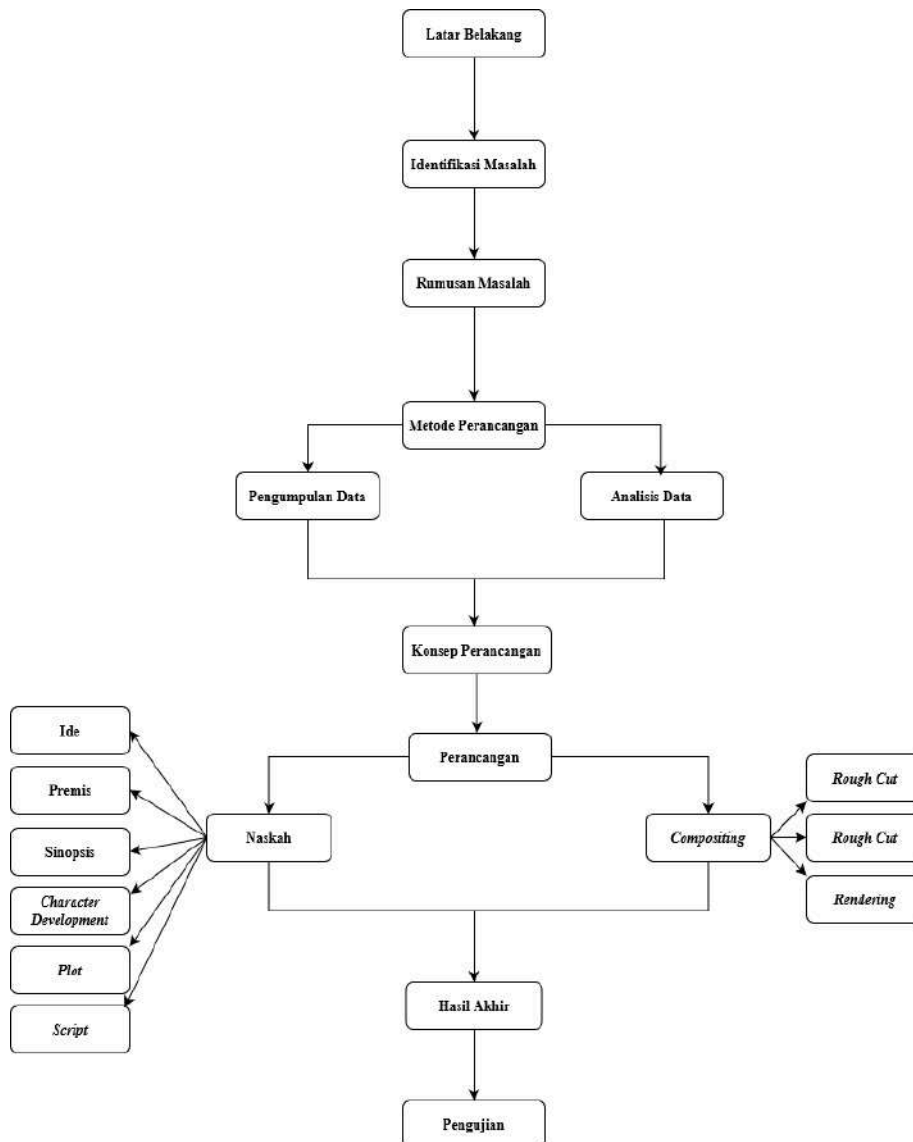
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif, meliputi:

1. Observasi: Mengamati secara langsung ke Desa Ciburial, tepatnya di Homestay Kang Za, untuk memahami situasi dan kondisi seputar seni bela diri Debus Ciburial. Penulis juga ikut serta dalam acara desa guna memperkaya data observasi mengenai Debus.
2. Wawancara: Mengadakan wawancara langsung menggunakan metode *research interview* dengan tujuan mengumpulkan data mengenai seni bela diri Debus. Narasumbernya adalah pelaku seni Debus Ciburial, yaitu Kang Za.
3. Kuesioner: Menggunakan metode kuesioner campuran, yaitu kombinasi antara kuesioner terbuka dan tertutup, yang disebarakan secara tidak langsung. Kuesioner diberikan kepada anak muda di Kota Bandung, melibatkan pengisian data diri seperti nama dan umur, menjawab pertanyaan terkait animasi dan Debus, serta menonton animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya”. Tujuannya adalah untuk memperkuat data mengenai apakah animasi yang mencakup naskah dan *compositing* tersebut dapat mengedukasi dan menarik minat anak muda terhadap seni bela diri Debus Ciburial.

1.8 Analisis Data

Penulis menggunakan metode analisis induktif dalam analisis data, yaitu proses analisis yang dimulai dari fakta-fakta menuju teori. Pendekatan induktif ini bertujuan untuk menghindari manipulasi data penelitian, dengan cara memulai analisis dari data yang kemudian disesuaikan dengan teori (Rohmadi & Nasucha, 2015:34).

1.9 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024.

1.10 Pembabakan

Laporan Penelitian ini menyajikan ringkasan dari setiap bab yang ada, memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan. Berikut adalah ringkasan dari setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, serta tujuan dan manfaat penelitian. Penulis juga menjelaskan metode yang digunakan untuk penelitian seni bela diri Debus.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori dasar terkait budaya, teknik pengumpulan data, dan teori tentang rancangan karya.

BAB III ANALISIS DATA

Bab ini membahas data yang diperoleh dari metode penelitian yang digunakan.

BAB IV HASIL KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan proses penulisan naskah dan hasil akhirnya berupa *script*, serta membahas konsep dan perancangan *compositing* animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya” yang telah disunting.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian dan perancangan media yang telah dilakukan.