

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki banyak kekayaan budaya yang beragam, menarik, dan unik dari Sabang sampai Merauke. Namun, di era modernisasi ini, mulai banyak masyarakat Indonesia yang melupakan budaya lokal mereka sendiri dan lebih tertarik dengan budaya asing. Masyarakat yang melakukan penerimaan budaya asing tanpa seleksi dapat menyebabkan penurunan budaya lokal. Dampak penerimaan yang tidak selektif ini mengakibatkan penurunan signifikan terhadap budaya asli di Indonesia.

Debus adalah seni bela diri yang berasal dari Banten yang perlahan-lahan mulai menyebar ke wilayah Bandung. Debus sendiri adalah seni budaya yang menampilkan kekebalan tubuh pelaku budayanya terhadap senjata tajam, api, benda keras, dan benda berbahaya lainnya. Banyak anak muda di Kota Bandung yang belum mengetahui tentang budaya seni bela diri Debus yang terletak di desa Ciburial yang berbeda dengan seni bela diri Debus Banten di era modernisasi. Dari inti permasalahan ini peneliti akhirnya memutuskan untuk membuat *storyboard* untuk animasi 2D Debus dengan tujuan untuk memberikan edukasi dan informasi mengenai seni bela diri debus desa Ciburial agar anak muda berumur 12-24 tahun tertarik dan ingin mengetahui lebih lanjut mengenai budaya Debus dalam bentuk media yang lebih menarik dan cocok pada era modernisasi ini. Diharapkan *storyboard* animasi seni bela diri Debus ini dapat menjadi alat informasi dan edukasi dalam melestarikan budaya bagi masyarakat, terutama anak muda di Kota Bandung.

## 1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perancang mengidentifikasi beberapa masalah, diantaranya:

1. Minimnya pengetahuan masyarakat, terutama anak muda di Kota Bandung, tentang seni bela diri Debus.
2. Kurangnya media *storyboard* Animasi 2D sebagai pemberi edukasi dan pelestarian seni bela diri Debus.

## 1. 3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembuatan *storyboard* untuk animasi 2D seputar seni bela diri Debus yang menarik dan edukatif?
2. Bagaimana peran *storyboard* dalam pembuatan animasi 2D Debus?

## 1. 4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup adalah batasan yang mencakup jumlah subjek dalam suatu masalah baik dalam bentuk materi, variabel yang diteliti, subjek, atau lokasi yang diteliti.

1. Target audiens untuk perancangan *storyboard* animasi 2D ini adalah kalangan anak muda di Kota Bandung.
2. Fenomena yang diangkat adalah seni bela diri Debus di Desa Ciburial yang masih belum banyak dikenal oleh kalangan anak muda di Kota Bandung.
3. Lokasi penelitian seni bela diri Debus berada di RW 12, Desa Ciburial, Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

## 1. 5 Tujuan Perancangan

Perancangan *storyboard* animasi 2D bertujuan untuk melestarikan budaya, memberikan edukasi, memperkenalkan, menyampaikan informasi, dan menambah pengetahuan bagi masyarakat, khususnya generasi muda di

Kota Bandung, yang belum mengenal seni bela diri Debus dari Desa Ciburial.

### **1. 6 Manfaat Perancangan**

Dari penelitian yang telah dilakukan, diharapkan perancangan *storyboard* untuk animasi 2D debus ini dapat berguna sebagai media informasi dan edukasi dalam upaya pelestarian budaya di kalangan anak muda dari umur 12-24 tahun di Kota Bandung.

### **1. 7 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif yaitu :

#### 1. Observasi

Peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap situasi dan kondisi di desa Ciburial dengan mengamati berbagai acara dan aktivitas budaya yang diselenggarakan oleh masyarakat di Desa Ciburial.

#### 2. Wawancara

Peneliti menggunakan metode *research interview* untuk melakukan wawancara langsung untuk mengumpulkan data penelitian terkait seni bela diri Debus dengan narasumber pelaku budaya seni Ciburial bernama Kang Za.

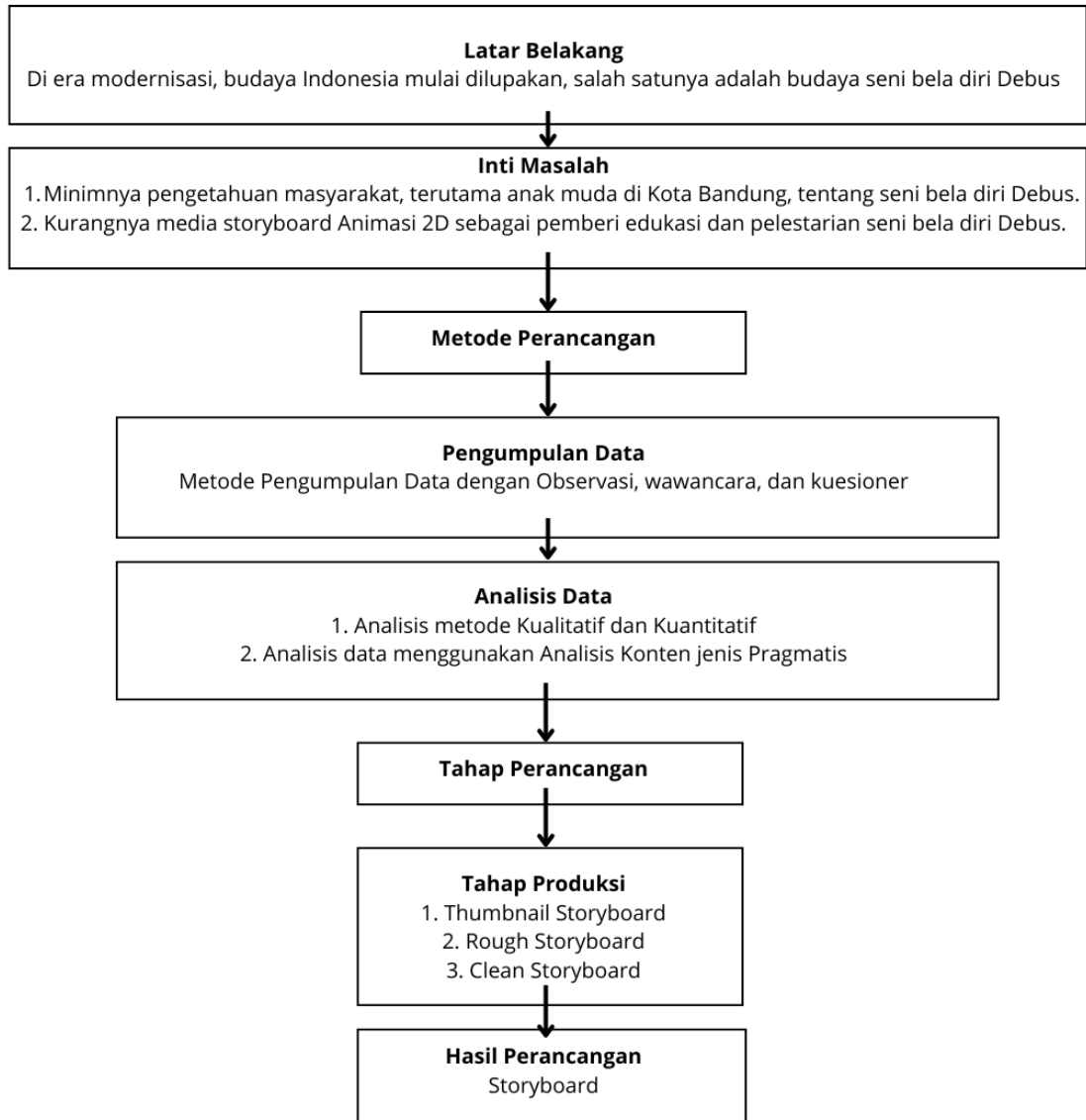
#### 3. Kuesioner

Tujuan dilakukannya kuesioner adalah mengumpulkan data untuk menilai apakah animasi hasil produksi dari *storyboard* tentang seni bela diri Debus tersebut mampu menarik minat anak muda berumur 12-24 tahun terhadap seni bela diri Debus di Desa Ciburial.

## **1. 8 Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis kualitatif induktif dimana proses analisis fakta-fakta menjadi analisis teori. Peneliti menerapkan tiga teknik pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, dan kuesioner. Menurut Rohmadi & Nasucha (2015:34), tujuan penggunaan metode analisis dengan pendekatan induktif ini adalah untuk menghindari manipulasi data penelitian.

## 1.9 Kerangka Perancangan



## **1.10 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pertama menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, serta tujuan dan manfaat penelitian. Peneliti juga menjelaskan metode yang diterapkan dalam penelitian tentang seni bela diri Debus.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II berisi landasan teori yang digunakan untuk menjelaskan budaya, teknik pengumpulan data, serta perancangan karya storyboard dari segi teori.

### **BAB III ANALISIS DATA**

Bab III membahas data yang diperoleh berdasarkan metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dari penelitian yang telah dilakukan.

### **BAB IV HASIL KONSEP DAN PERANCANGAN**

Bab IV membahas konsep dan proses pra produksi mulai dari naskah, concept art, dan storyboard hingga menghasilkan hasil akhir produksi yaitu animasi 2D mengenai seni bela diri Debus.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V adalah bagian penutup yang memuat kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian dan perancangan storyboard yang telah dilaksanakan.