

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Seni bela diri Debus berasal dari Masyarakat Sunda Banten dan menyebar ke wilayah Parahyangan. Kesenian ini menunjukkan kekuatan pelaku budayanya yang tidak terpengaruh oleh alat tajam, air keras, atau senjata api. Kesenian ini awal mulanya berfungsi sebagai penyebaran agama Islam. Kesenian ini dibawa oleh leluhur masuk ke Desa Ciburial, sehingga para keturunannya diajarkan mengenai seni budaya bela diri ini dengan tujuan menjadi penerus agar budaya ini tidak hilang. Debus di Desa Ciburial menggunakan alat yang lebih modern dibandingkan dengan Debus yang ada di daerah lain. Di zaman sekarang yang sudah memasuki era modernisasi ini, banyak orang Indonesia yang mengadopsi budaya asing dan perlahan-lahan mulai melupakan budaya asli mereka. Tanpa disadari, dampak dari masuknya teknologi dan budaya asing ke Indonesia secara perlahan dapat menghilangkan budaya daerah. Penerimaan budaya asing secara mentah mentah tanpa disaring oleh Masyarakat, menyebabkan kemerosotan budaya lokal. Penerimaan yang mentah dan apa adanya ini mengakibatkan degradasi yang cukup besar terhadap budaya asli.

Di era modernisasi ini, masih banyak Masyarakat khususnya remaja di Kota Bandung yang belum mengetahui soal budaya ini. Peneliti sempat bertanya mengenai pengetahuan mereka mengenai budaya Debus, beberapa dari mereka ternyata belum mengetahui soal adanya budaya ini. Berdasarkan data tersebut peneliti memutuskan untuk membuat film Animasi 2D “MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA” yang bertujuan untuk memberikan edukasi serta informasi yang menarik sehingga masyarakat khususnya remaja dapat mengetahui hingga berminat untuk mengetahui lebih lanjut tentang budaya tersebut. Animasi dapat lebih mudah untuk dipahami dari segi penyampaian pesannya, karena terdapat karakter dan plot cerita yang lebih menarik juga menyenangkan.

Perancangan Animasi 2D sebagai media pelestarian budaya dan edukasi tentang seni bela diri Debus di Desa Ciburial bertujuan untuk memperkenalkan, memberi informasi, dan edukasi kepada Masyarakat khususnya anak muda di Kota Bandung yang belum mengetahui seni bela diri Debus yang berada di Desa Ciburial. Karena usia remaja sudah mencukupi jika ingin mempelajari seni bela diri debus. perancangan animasi 2D ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi dan edukasi dalam pelestarian budaya untuk Masyarakat khususnya anak muda di Kota Bandung.

1. 2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya pengetahuan Masyarakat khususnya anak muda usia di Kota Bandung mengenai seni bela diri Debus.
2. Kurangnya Informasi dengan media baru seperti Animasi sebagai media pelestarian dan edukasi mengenai seni bela diri Debus.

1. 3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat perancangan animasi 2D yang tepat untuk menyampaikan informasi sebagai media edukasi seni bela diri Debus?
2. Bagaimana cara membuat kuesioner yang benar untuk mengukur keberhasilan media animasi 2D dalam menyampaikan informasi dan edukasi seni bela diri Debus?

1. 4 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup adalah batasan banyaknya subjek yang tercakup dalam masalah dalam bentuk materi, variabel yang diteliti, subjek, atau lokasi.

1. Fenomena yang diangkat merupakan budaya seni bela diri Debus yang berada di Desa Ciburial belum banyak diketahui oleh Masyarakat khususnya anak muda di Kota Bandung.
2. Target audience pada perancangan animasi 2D ini adalah anak muda di Kota Bandung.
3. Lokasi penelitian seni bela diri Debus berlokasi di RW 12 Desa Ciburial, Kecamatan Cimencyan, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

1. 5 Tujuan Perancangan

Perancangan Animasi 2D sebagai media pelestarian budaya dan edukasi tentang seni bela diri Debus di Desa Ciburial bertujuan untuk memperkenalkan, memberi informasi, dan edukasi kepada Masyarakat khususnya anak muda di Kota Bandung yang belum mengetahui seni bela diri Debus yang berada di Desa Ciburial.

1. 6 Manfaat Perancangan

Dari penelitian yang sudah dilakukan, perancangan animasi 2D ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi dan edukasi untuk Masyarakat khususnya anak muda di Kota Bandung.

1. 7 Metode Perancangan

1. 7. 1 Pengumpulan Data

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

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap situasi dan kondisi. Peneliti mengamati dua acara budaya yang diadakan di Desa Ciburial serta aktivitas yang dilakukan masyarakat Desa Ciburial

2. Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung yang bertujuan untuk memperoleh data penelitian mengenai seni bela diri Debus Desa Ciburial dengan narasumber Kang Za sebagai pelaku budaya seni bela diri Debus yang ada di Desa Ciburial.

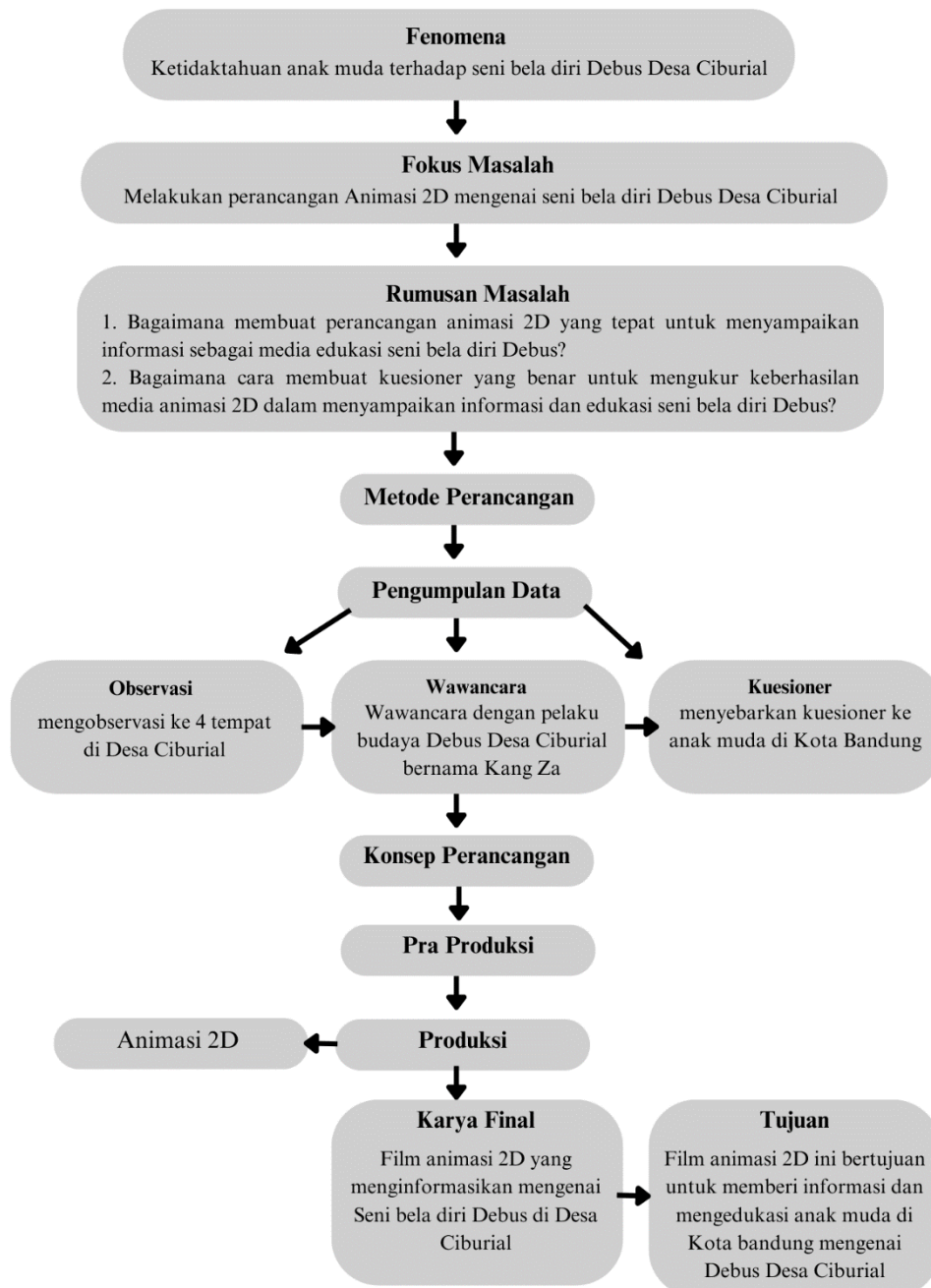
3. Kuesioner

Melakukan kuesioner secara tidak langsung sebelum dan setelah menayangkan animasi 2D seni bela diri Debus kepada anak muda yang berdomisili di Bandung. untuk memperkuat data mengenai ketidaktahuan mereka mengenai seni bela diri Debus dan apakah animasi tersebut dapat menarik ketertarikan mereka terhadap seni bela diri Debus.

1. 8 Analisis Data

Peneliti menggunakan metode analisis data Kualitatif, yang menganalisis data dari fakta ke teori. penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Tujuan penggunaan metode analisis ini adalah untuk menghindari mengubah data penelitian sehingga penelitian dimulai dengan data baru yang disesuaikan dengan teori. (Rohmadi & Nasucha, 2015:34).

1.9 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

1.10 Pembabakan

Pada Laporan Penelitian ini, terdapat gambaran singkat dari setiap bab yang ada di dalamnya. Pembaca dapat menerima dengan baik terhadap informasi yang tersampaikan. Berikut pembabakan setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama membahas mengenai latar belakang masalah yang terjadi, identifikasi masalah, ruang lingkup, serta tujuan dan manfaat penelitian. Peneliti juga menjelaskan mengenai metode yang digunakan untuk penelitian mengenai seni bela diri Debus

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II yang berisi tentang landasan teori adalah bab yang digunakan untuk menjelaskan mengenai budaya, teknik pengumpulan data, serta perancangan karya secara teoritis.

BAB III ANALISIS DATA

Bab III membahas mengenai data-data yang telah didapat berdasarkan metode yang digunakan peneliti untuk mencari data dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab IV membahas mengenai konsep dan proses perancangan Animasi “MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA” berdasarkan teori yang telah dijabarkan pada bab 2, seperti prinsip animasi yang dipakai pada perancangan peneliti.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V membahas mengenai kesimpulan secara garis besar pada penelitian dan perancangan ini.