

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. 1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan dan tradisi. Budaya adalah suatu kebiasaan dari suatu kelompok. Biasanya, suatu kebudayaan atau tradisi akan diturunkan dan diajarkan oleh masing-masing kelompok suku atau adat secara turun temurun dari generasi ke generasi. Debus adalah salah satu budaya seni bela diri yang berasal dari Banten yang mempertunjukkan kemampuan pelaku budayanya yang kebal terhadap senjata tajam, air, keras, dan benda berbahaya lainnya. Ada banyak jenis Debus, salah satunya Debus Desa Ciburial. Debus Ciburial sudah mulai terlupakan karena perkembangan zaman, anak muda cenderung hanya mengetahui Debus Banten. Pembuatan *concept art* untuk animasi 2d yang bertemakan debus dapat menjadi media yang dapat menyampaikan informasi dengan lebih menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh anak muda.

### **1. 2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah, diantaranya:

1. Kurangnya pengetahuan anak muda di Kota Bandung mengenai seni bela diri Debus Desa Ciburial.
2. Kurangnya informasi melalui media baru sebagai media edukasi mengenai seni bela diri Debus.

### **1. 3 Rumusan Masalah**

1. Apakah ketertarikan anak muda terhadap seni bela diri Debus akan meningkat dengan adanya Animasi 2D sebagai media informasi dan edukasi?
2. Bagaimana membuat *Concept Art* yang menarik dalam animasi 2D?

#### **1. 4 Ruang Lingkup**

Ruang Lingkup merupakan batasan banyaknya subjek yang tercakup dalam sebuah 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 audiens pada perancangan *concept art* animasi 2D ini adalah anak muda usia 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**

1. Mengedukasi anak muda di Bandung mengenai seni bela diri Debus.
2. Menambah media informasi mengenai debus dalam bentuk *concept art*.

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

Dari penelitian yang sudah dilakukan, perancangan *concept art* animasi 2D ini diharapkan dapat menjadi media informasi dan edukasi untuk budaya untuk budaya Debus Ciburial kepada anak muda di Kota Bandung.

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

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

1. Observasi

Mengamati pelaksanaan acara budaya di Desa Ciburial dan aktivitas yang dilakukan oleh penduduk lokal.

## 2. Wawancara

Melakukan wawancara untuk mendapatkan data tentang seni bela diri Debus, dengan Kang Za seorang pelaku Debus di Desa Ciburial sebagai narasumber.

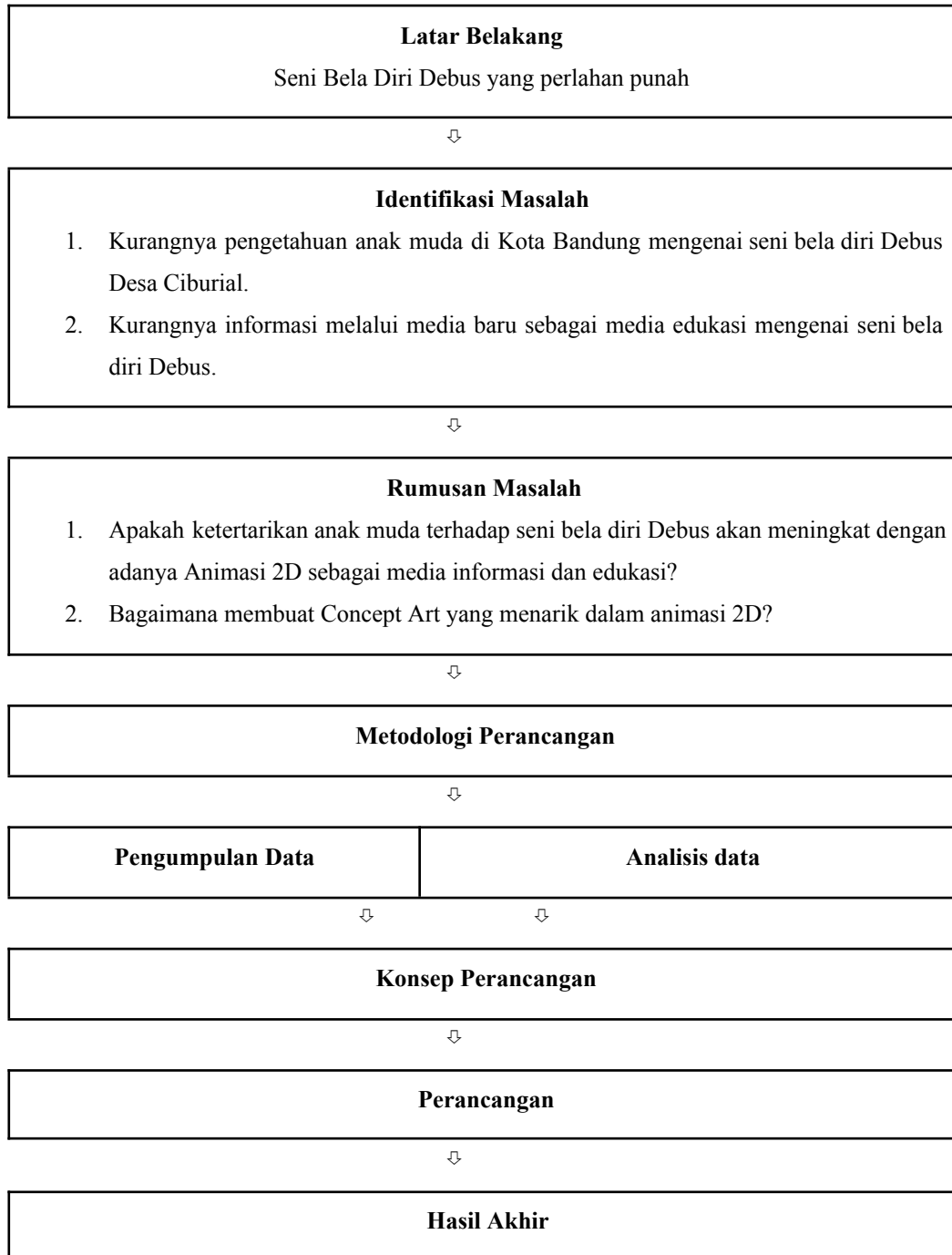
## 3. Kuesioner

Menyebarkan kuesioner secara tidak langsung melalui google docs dengan menampilkan animasi 2D seni bela diri Debus kepada anak muda di Bandung untuk mengumpulkan data.

### **1. 8 Analisis Data**

Metode Analisis data yang peneliti gunakan adalah metode analisis konten, Menurut Benard Berelson (1959) dalam Bungin (2011), analisis konten adalah teknik yang digunakan untuk deskripsi yang objektif, sistematis, dan kuantitatif dari konten yang tampak dalam komunikasi. Fungsi analisis konten adalah untuk memahami dan menilai isi dari suatu materi atau konten. Melalui analisis konten, penulis atau pembuat konten dapat mengevaluasi apakah konten tersebut memenuhi tujuan yang telah ditetapkan.

## 1. 9 Kerangka Perancangan



## **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 I membahas mengenai latar belakang masalah, yang kemudian diidentifikasi dan dijadikan rumusan masalah, ruang lingkup dari masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan juga

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II membahas mengenai teori yang digunakan untuk menjelaskan tentang budaya dan media yang dibahas, teori perancangan, dan teknik pengumpulan dan analisis yang digunakan peneliti.

### **BAB III ANALISIS DATA**

Bab III membahas dan menganalisis data yang telah didapatkan melalui metode yang disebutkan pada bab sebelumnya.

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

Bab IV membahas mengenai konsep dan perancangan proses pembuatan *concept art* hingga hasil akhir.

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

Bab V berisikan penutup berupa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan perancangan yang dilakukan peneliti.