

**PERANCANGAN CONCEPT ART ANIMASI 2D “MENEMBUS DEBUS
DAN MELAMPAUINYA” UNTUK MEDIA INFORMASI DAN EDUKASI
DEBUS CIBURIAL**

**CONCEPT ART DESIGN FOR “MENEMBUS DEBUS DAN
MELAMPAUINYA” 2D ANIMATION AS INFORMATION AND
EDUCATION MEDIUM ABOUT CIBURIAL’S DEBUS**

**Prima Dewi Kusuma Wardani¹, Yosa Fiandra², Muhammad
Yudhi Rezaldi³**

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

primadewikw@student.telkomuniversity.ac.id¹,

Pichaq@telkomuniversity.ac.id²,

yudtelu@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

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. Pengumpulan data dilakukan dengan metode etnografi, yaitu dengan melihat langsung ke lapangan dengan melakukan observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode analisis yang penulis gunakan adalah metode analisis konten pragmatis, dengan menghubungkan sebab dan akibat dari fenomena yang terjadi. Perancangan Concept Art Animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya" Untuk Media Informasi dan Edukasi Debus Ciburial dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan dan mengedukasi anak muda mengenai seni bela diri Debus dari Desa Ciburial.

Keywords: Animasi, Budaya, Concept Art, Debus, Edukasi, Informasi.

ABSTRACT

Indonesia is a country rich in culture and tradition. Culture refers to the customs of a particular group. Typically, a culture or tradition is passed down and taught by each ethnic group or community through generations. Debus is a type of martial arts culture originating from Banten that showcases the practitioners'

ability to withstand sharp weapons, water, hard objects, and other dangerous items. There are many types of Debus, one of which is Debus from Ciburial. Debus Ciburial has started to fade from memory due to the passage of time, with young people tending to only know Debus Banten. Data collection was carried out using ethnographic methods, which involved direct field observation, interviews, and questionnaires. The analytical method used by the author is pragmatic content analysis, connecting causes and effects of the phenomena observed. The design of the 2D Animation Concept Art "Breaking Through Debus and Surpassing It" for Media Information and Education about Debus Ciburial was created with the aim of promoting and educating young people about the martial art of Debus from Ciburial Village.

Keywords: Animation, Concept Art, Culture, Debus, Education, Information.

1. 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.

2. Landasan Teori

2.1 Teori Objek Debus

Debus adalah seni pertunjukan yang menunjukkan kemampuan tubuh untuk kebal terhadap pukulan, tusukan, dan tebasan benda tajam. Debus berasal dari bahasa Arab, yaitu 'dablus', yang merujuk pada sejenis senjata dengan ujung yang tajam. Namun, ada juga pendapat yang menyebut bahwa "debus" berasal dari bahasa Sunda "tembus," yang merujuk pada kemampuan alat tersebut untuk menembus tubuh. Pada masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa, sekitar abad ke-17 (1651-1652), Debus digunakan untuk membangkitkan semangat para pejuang dalam perjuangan melawan penjajah. Debus adalah seni bela diri masyarakat Sunda Banten yang juga menyebar ke wilayah lain, salah satunya Ciburial, Bandung.

2.2 Teori Media

2.2.1 Pengertian Media Baru

Menurut Ron Rice (1984), definisi media baru adalah teknologi komunikasi yang melibatkan komputer dan memungkinkan pengguna untuk saling berinteraksi.

2.2.2 Jenis Media Baru

Menurut halaman Southeastern University, terdapat 5 jenis media baru yang menggambarkan perkembangan media baru:

1. Blog: Blog adalah bentuk awal media baru yang populer, menyediakan informasi yang mudah diakses dan terstruktur, serta dapat bersifat interaktif meski ada variasi.
2. Realitas Virtual: Realitas virtual menawarkan pengalaman interaktif dan mendalam dalam lingkungan nyata atau fiksi.
3. Media Sosial: Media sosial fokus pada pembuatan, berbagi, dan pertukaran informasi di jaringan online, dengan interaktivitas tinggi yang bergantung pada partisipasi pengguna.
4. Surat Kabar Online: Surat kabar online menggabungkan berbagai media, mudah diakses dan dicari, serta memungkinkan interaksi pengguna melalui fitur komentar.
5. Game Digital: Game digital merupakan bagian penting dari budaya media sehari-hari dan membangun interaksi serta komunitas.

2.3 Concept Art

Concept art adalah gambaran konsep suatu karya. Concept art mencakup ide-ide dan eksplorasi pembuatnya dalam pembuatan karya visual (Tobing, Afif & Sumarlin, 2023).

Menurut Suwasono (2017), *concept art* adalah sketsa awal yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide dalam produksi film dan media lainnya, untuk memberikan gambaran visual sebelum masuk ke tahap produksi akhir.

Konsep Art melibatkan beberapa hal, diantaranya:

1. Character Design
2. Environmental Design
3. Prop Design
4. Key Art

2.4 Desain Karakter

Menurut Terava (2017) dalam Astuti dan Ramdhan (2019), desain karakter merupakan proses merancang sebuah karakter untuk menampilkan atau membentuk kepribadian dan latar belakang pada karakter, serta menggambarkan konsep, tujuan, dan kebutuhan yang diperlukan oleh karakter tersebut.

2.4.1 Jenis Karakter

1. Karakter Manusia: Karakter yang memiliki bentuk dan sifat manusia dan sering digunakan dalam animasi.
2. Karakter Hewan: Karakter yang berbentuk hewan, digunakan

dalam animasi untuk menggambarkan kehidupan hewan.

3. Karakter Tumbuhan: Karakter yang mirip tumbuhan tetapi dianimasikan dengan sifat dan watak seperti manusia.
4. Karakter Benda Mati: Karakter benda mati yang tampak hidup dengan fitur manusia seperti mata, mulut, tangan, dan kaki.

2.4.2 Ide Karakter

Ide mengenai karakter dapat ditemukan dalam pengamatan kecil dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memunculkan ide karakter, perlu dilakukan penelitian untuk menemukan objek yang mendekati karakteristik karakter yang akan di desain.

2.4.3 Warna

Menurut Sidik (1981:12), dasar-dasar warna merupakan pengetahuan fundamental dalam mempelajari cara mengatur elemen-elemen visual, yang dikenal sebagai dasar-dasar merupa, untuk mencapai estetika yang indah. Warna sangat mempengaruhi sebuah desain. Menurut Fikrih dan Ramdhan (2020), melalui warna kreator dapat menyampaikan kesan serta pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens.

2.4.4 Pengembangan Karakter

Beberapa sketsa karakter yang dibuat dipilih dengan menentukan seberapa unik karakter tersebut, atau seberapa realistis karakter tersebut. Setelah memilih sketsa yang diinginkan, langkah selanjutnya adalah menggambar karakter dalam aplikasi animasi 2D dan mengubahnya menjadi gambar digital. Karakter dikembangkan lebih lanjut agar sesuai dengan rencana sebelumnya.

2.4.5 Desain Karakter

Menurut Melisa Ruyattman (2013) dalam Sulfiatni, Fiandra, dan Lionardi (2023), desain karakter merupakan bentuk rancangan sebuah tokoh dengan konsep dasar “manusia” yang dikembangkan kedalam berbagai bentuk seperti hewan, tumbuhan maupun benda-benda lain di sekitar kita. Pada tahap ini, karakter yang telah jadi dikembangkan lagi dengan membuat penggambaran ekspresi, pose atau gestur, dan warna.

2.5 Desain Environment

Environment membentuk sebuah dunia dimana sebuah karakter akan hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan elemen lainnya. Desain environment sangat penting untuk menetapkan posisi tiap benda yang ada.

2.5.1 Referensi

Referensi sangat berguna untuk menentukan seperti apa background yang ingin kamu buat. Referensi dapat didapatkan dengan melakukan ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) dari dunia nyata maupun dari ilustrasi yang menggambarkan apa yang akan dijadikan background dalam animasi.

2.5.2 Perspektif

Setelah mengecek referensi, perlu juga untuk memasukkan perspektif untuk mengarahkan kamera dalam menangkap latar belakang yang akan dibuat.

2.5.3 Pencahayaan

Lighting akan semakin terlihat menarik dengan penempatan yang tepat karena akan membuat tampilan animasi terlihat semakin nyata dan menarik.

2.6 Desain Properti

Desain Properti merupakan perancangan bentuk dan tampilan dari sebuah properti yang akan muncul dalam sebuah animasi, film, atau game untuk membantu memperjelas dalam suatu adegan.

2.7 Desain Key Art

Desain Key Art adalah perancangan ilustrasi yang dapat menunjukkan apa yang akan terjadi dalam suatu animasi, sehingga dapat memikat orang lain untuk melihatnya.

2.8 Metode Perancangan

Metode pengumpulan data pada dasarnya bertujuan untuk mengumpulkan data tentang suatu peristiwa yang perlu dijelaskan secara rinci dan dapat menentukan variabel apa saja yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Metode yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. David Williams (1995) berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan di lingkungan alami, menggunakan metode yang sesuai dengan konteks tersebut, dan dikerjakan oleh peneliti yang secara intrinsik tertarik pada subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif adalah metode yang didasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini dianggap ilmiah karena memenuhi kriteria konkret, empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis.

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data dan Analisis Objek

3.1.1 Data Objek

Desa Ciburial adalah desa yang berlokasi di Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Desa Ciburial memiliki luas sekitar 599,612 hektar. Desa Ciburial berada pada ketinggian antara 750 m sampai dengan 1.300 m. Desa Ciburial terdiri dari 51 RT, 12 RW dan 13.380 jiwa penduduk dan memiliki populasi sebanyak 13.380 jiwa, dengan kurang lebih 6.965 penduduk laki-laki dan 6.415 penduduk perempuan.

3.1.2 Data Observasi

Peneliti dan tim melakukan observasi secara langsung ke desa Ciburial pada bulan September 2023 untuk mencari informasi yang akan di data secara langsung, dimana data tersebut akan menjadi pondasi dalam merencanakan strategi promosi untuk budaya seni bela diri Debus

pada Desa Ciburial. Peneliti melakukan observasi dengan secara berkunjung secara langsung ke Desa Ciburial dan tidak langsung dengan mencari data mengenai Desa Ciburial melalui website resmi Desa Ciburial. upaya dapat memahami lebih baik mengenai keadaan dan budaya di Desa Ciburial.

3.1.3 Data Wawancara

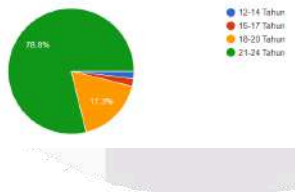

Narasumber : Kang Za

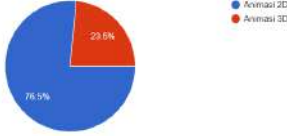
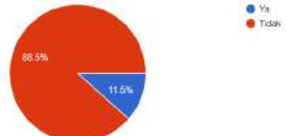
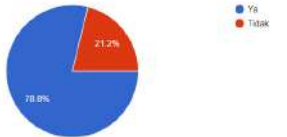
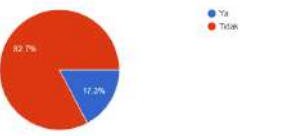

Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Oktober 2023


Hasil Wawancara:

Budaya Debus adalah seni bela diri dari Banten yang telah berkembang sejak abad ke-18, yang terkenal sebagai atraksi kekebalan terhadap benda tajam. Seni bela diri ini menyebar dari Banten ke Bandung dan masuk ke Desa Ciburial. Leluhur Kang Za, merupakan salah satu yang ikut membawa seni bela diri ini ke Ciburial. Kang Za telah mempraktekkan seni Debus sejak 2012. Di Ciburial, Debus menggunakan alat tajam modern seperti mesin bor dan gergaji mesin. Pertunjukan Debus biasanya diadakan saat pelaksanaan pesta rakyat atau acara ritual. Yang dipersiapkan sebelum melakukan aksi Debus adalah benda tajam, tidak lupa berdoa, dan juga sesajen.

3.1.4 Data Kuesioner

No	Data Kuesioner	Deskripsi dan Analisis
1	Nama 52 jawaban	Kuesioner diisi oleh 52 orang responden.
2	Umur 52 responses 	41 responden (78.8%) berusia antara 21-24 tahun, 9 responden (17.3%) berusia antara 18-20, 1 responden (1.9%) berusia antara 15-17 tahun, dan 1 responden (1.9%) berusia antara 12-14 tahun.
3	Seberapa sering kamu menonton Animasi? 52 responses 	26 responden (50%) kadang-kadang menonton animasi, 24 responden (46.2%) sering menonton animasi, dan 2 responden (3.8%) tidak pernah sama sekali menonton animasi.




4	<p>Jenis animasi apa yang biasanya kamu tonton?</p> <p>51 responses</p>  <p>Legend: Animasi 2D (Blue), Animasi 3D (Red)</p>	<p>39 responden (76.5%) lebih sering menonton animasi 2D sedangkan 12 responden (23.5%) lebih sering menonton animasi 3D.</p>
5	<p>Apakah kamu pernah melihat animasi 2D tentang Debus?</p> <p>52 responses</p>  <p>Legend: Ya (Blue), Tidak (Red)</p>	<p>46 responden (88.5%) menjawab mereka belum pernah melihat animasi 2D tentang Debus sedangkan 6 responden (11.5%) menjawab mereka sudah pernah melihat animasi 2D tentang Debus.</p>
6	<p>Apakah kamu mengetahui seni bela diri Debus?</p> <p>52 responses</p>  <p>Legend: Ya (Blue), Tidak (Red)</p>	<p>41 responden (78.8%) sudah mengetahui apa itu seni bela diri debus dan 11 responden (21.2%) tidak tahu.</p>
7	<p>Jika iya, apa itu Debus menurutmu?</p> <p>52 responses</p>	<p>Menurut 18 responden (34.6%) debus adalah kebal, menurut 15 (28.8%) responden debus adalah pertunjukan ekstrim, menurut 11 (21.2%) responden debus adalah pertunjukan bela diri, menurut 1 (1.9%) responden debus adalah supernatural, menurut 1 (1.9%) responden debus adalah hiburan, dan 11 (21.2%) orang tidak tahu tentang debus.</p>
8	<p>Apakah kamu tahu bahwa seni bela diri Debus ada di Bandung, tepatnya di Desa Ciburial?</p> <p>52 responses</p>  <p>Legend: Ya (Blue), Tidak (Red)</p>	<p>43 responden (82.7%) tidak tahu ada seni bela diri Debus di Bandung, sedangkan 9 responden sudah tahu.</p>
9	<p>Setelah menonton animasi di atas, apakah kamu paham dengan informasi yang diberikan mengenai Debus Desa Ciburial?</p> <p>52 responses</p>  <p>Legend: Ya (Blue), Tidak (Red)</p>	<p>52 responden (100%) dapat memahami informasi yang disampaikan mengenai Debus Desa Ciburial pada animasi yang ditunjukkan.</p>

10	<p>Apakah animasi tersebut menarik perhatianmu terhadap Debus Desa Ciburial? 52 responses</p> 	51 responden (98.1%) menjadi tertarik kepada Debus Desa Ciburial setelah menonton animasi, dan seorang responden (1.9%) tidak tertarik.
----	---	---

3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar

Berdasarkan data yang diperoleh, diperlukan perancangan concept art animasi 2d sebagai bentuk promosi budaya debus dengan tujuan untuk mengedukasi anak muda di Kota Bandung mengenai Debus yang ada di Desa Ciburial. Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Digunakan perancangan dengan gaya animasi 2d karena merupakan media yang populer dalam kalangan anak muda, sehingga anak muda akan lebih tertarik untuk melihat dan lebih mudah untuk mencerna informasi yang disampaikan melalui media yang menarik bagi anak muda.

3.3 Analisis Karya Sejenis

		
Scrambled	Cheese in The Trap	WEE!!!
Analisis karakter berdasarkan pembawaan karakter dan ekspresi. Analisis environment.	Analisis karakter berdasarkan ciri fisik dan cara berpakaian. Analisis environment.	Analisis karakter berdasarkan karakter dan warna representasi. Analisis environment.

3.4 Hasil Analisis

Dari observasi yang dilakukan pada September 2023, penulis mendapatkan bahwa Desa Ciburial memiliki banyak budaya, diantaranya; Pencak Silat dan upacara adat Ngawinkeun Cai, Hajat Buruan, Malam Satu Suro, dan Debus.

Hasil dari wawancara di Desa Ciburial pada 27 Oktober 2023 dengan Kang Za, seorang pelaku Debus yang telah aktif sejak 2012. Budaya Debus adalah seni bela diri kekebalan tubuh terhadap benda tajam dari Banten yang berkembang sejak abad ke-18 dan menyebar ke Bandung termasuk Desa

Ciburial. Debus dilakukan dengan menggunakan alat tajam dan dipertunjukkan pada acara besar.

Kuesioner dibagikan dan dijawab oleh 52 orang, mayoritas responden berumur 21-24 tahun, hampir semua responden gemar menonton animasi, dan mayoritas dari responden lebih sering menonton animasi 2d daripada 3d. Mayoritas responden sudah tahu apa itu debus, walaupun definisi mereka tidak terlalu tepat, dan mayoritas tidak pernah melihat animasi debus. Setelah diberikan cuplikan animasi debus, semua penonton dapat memahami informasi tentang debus yang disampaikan, dan semua kecuali satu responden merasa tertarik dengan debus setelah menonton animasi.

3.5 Rekomendasi Karya

Berdasarkan data yang diperoleh, diperlukan perancangan concept art animasi 2d sebagai bentuk promosi budaya debus dengan tujuan untuk mengedukasi anak muda di kota Bandung mengenai Debus yang ada di Desa Ciburial. Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Ide Besar

Ide besar dari perancangan desain karakter dan environment dalam animasi debus “Menembus Debus dan Melampauinya” adalah penggambaran karakter dengan mengambil unsur visual dari anak kuliahian pada umumnya, pelaku Debus di Desa Ciburial, dan lingkungan homestay Kang Za, untuk menciptakan karakter dan lingkungan yang terlihat sesuai dengan kenyataan.

4.1.2 Konsep Media

a. Judul

Judul dari animasi 2d Debus yang dirancang adalah “Menembus Debus dan Melampauinya”

b. Pesan dan Tujuan

Pesan dan Tujuan dari perancangan animasi 2d Debus “Menembus Debus dan Melampauinya” adalah untuk selalu mencari tahu tentang sesuatu sebelum membuat kesimpulan tentang hal tersebut.

c. Kru

Gyannisa Haifatin : Scriptwriter dan Composer

Prima Dewi : Concept Artist

Shafira Nadifa : Storyboarder

Aisya Fathinannisa : Animator

d. Software

Software yang digunakan dalam merancang dan membuat animasi adalah *Krita*.

4.2 Konsep Kreatif

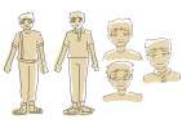
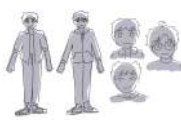

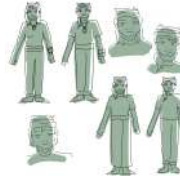












Konsep kreatif untuk perancangan karakter dan environment dimulai dengan wawancara narasumber yang merupakan seorang pelaku debu di Desa Ciburial, yaitu Kang Za dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai debu, kemudian mencari dan mengamati lingkungan disekitar lokasi wawancara yang juga merupakan tempat homestay. Animasi “Menembus Debus dan Melampauinya” bergenre thriller, drama, slice of life, dan martial arts. Karakter utama dalam animasi dibuat dengan mencari banyak referensi dari dunia nyata dan dari internet yang berdasarkan dari anak kuliah pada umumnya, pelaku Debus di Desa Ciburial, dan lingkungan homestay Kang Za, untuk menciptakan karakter dan lingkungan agar terlihat nyata dan sesuai dengan kenyataan.

4.3 Proses Perancangan

4.3.1 Desain Karakter

Karakter dalam animasi 2d Debus “Menembus Debus dan Melampauinya” meliputi 3 orang mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan KKN di Desa Ciburial, yaitu Asep, Pandu, dan Sandi, serta seorang pelaku debu dan juga penyedia homestay, yaitu Kang Za.


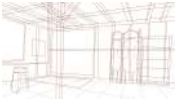




	Asep	Pandu	Sandi	Kang Za
Deskripsi Karakter	Asep adalah seorang mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan KKN di Desa Ciburial.	Pandu adalah seorang mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan KKN di Desa Ciburial.	Sandi adalah seorang mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan KKN di Desa Ciburial.	Kang Za adalah seorang pelaku debu di Desa Ciburial, dan juga penyedia homestay untuk mahasiswa KKN.
Mood Board				
Sifat	Tenang Bijaksana Berjiwa pemimpin	Asik Gaul Berisik Energik	Skeptis Pendiam Kaku	Sabar Jahil Aktif

Sketsa				
Ciri Fisik	Rambut pendek Mata sayu Kumis tipis Ekspresi tenang	Rambut lurus pendek Mata bulat besar Alis tebal Ekspresif	Rambut lurus panjang Mata lurus tajam Alis tipis Ekspresi dingin	Rambut panjang Mata lurus bulat Kumis tipis Jenggot Ekspresi tenang dan berwibawa
Eksplorasi				
Perancangan Color Palette				
Perancangan Karakter				

4.3.2 Desain Environment





Environment atau lingkungan yang dijadikan sebagai latar belakang dalam animasi 2d Debus “Menembus Debus dan Melampauinya” adalah homestay milik Kang Za. Homestay tersebut berlokasi di Desa Ciburial, kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat.

Environment 1			
---------------	---	--	---

Environment 2			
Environment 3			



4.3.3 Desain Properti

Properti pada animasi 2d Debus “Menembus Debus dan Melampauinya” berupa senjata tajam tradisional dan modern yang digunakan pelaku budaya seni bela diri Debus sebagai media untuk melakukan atraksinya.













Bedog	Gergaji Mesin
 	 

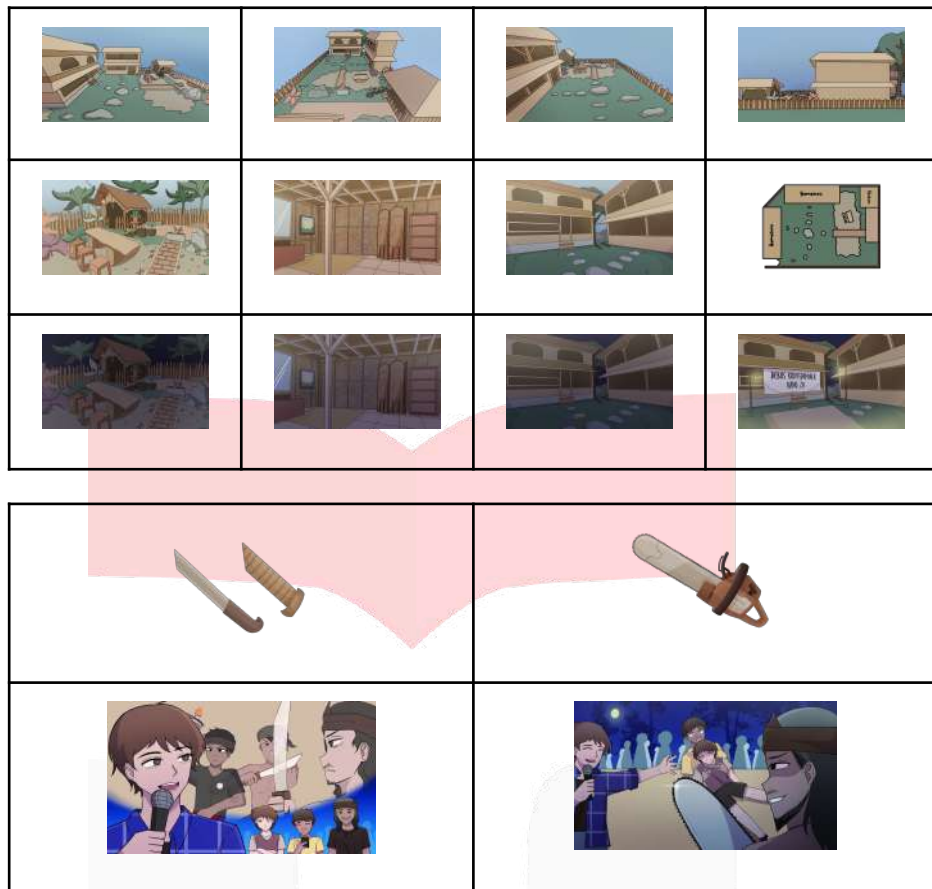
4.4 Desain Key Art

Key Art pada animasi 2d Debus “Menembus Debus dan Melampauinya” diambil dari scene yang ada di animasi, kemudian di gambar lebih detail menjadi keyart.

Key Art 1	Key Art 2
	

4.5 Hasil Perancangan

Asep			
Pandu			
Sandi			
Kang Za			



5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan dalam pembuatan dari Tugas Akhir “Perancangan Concept Art Animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya" Untuk Media Informasi dan Edukasi Debus Ciburial” karena kurangnya informasi mengenai seni bela diri Debus. Setelah dibagikannya animasi kepada target audiens, berikut kesimpulan yang didapat:

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

5.2 Saran

Semoga pengerjaan Tugas Akhir “Perancangan Concept Art Animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya" Untuk Media Informasi dan Edukasi Debus Ciburial” dalam membuat concept art dapat mengedukasi lebih banyak orang mengenai debus di Desa Ciburial dan memberikan rasa ketertarikan pada seni bela diri debus.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Ardianto, Yoni. Memahami Metode Penelitian Kualitatif. (2019), <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>, diakses pada 29 November 2023.
- Asfar, A. M. I. T., (2019). Analisis Naratif, Analisis Konten, dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif). *Penelitian Kualitatif* (2).
- Astuti, M. S., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Desain Karakter Animasi 3d Berjudul “Pangeran Mundinglaya” Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- CarrotAcademy, Apa Itu Concept Art, (2013). <https://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>, diakses pada 30 Juni 2024.
- CrossTechno, Arti Warna dan Psikologi Warna. (2018). <https://crosstechno.com/blog/view/arti-warna-dan-psikologi-warna>, diakses pada 30 Juli 2024.
- Fikhri, M., & Ramdhan, Z. (2020). Perancangan Desain Karakter Animasi 2d Dampak Kekerasan Di Sekolah (bullying) Terhadap Korban Dalam Tugas Perkembangan Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Firdaus, Ngatifudin, Animasi dalam Media Pembelajaran (2022), <https://btkpdid.or.id/artikel/animasi-dalam-media-pembelajaran#:~:text=Animasi%20berasal%20dari%20bahasa%20latin,kegiatan%20menghidupkan%2C%20menggerakkan%20benda%20mati>, diakses pada 20 November 2023.
- Harurissa, A.M., Dewi, A. K., Sari, N. L. D. I. D. (2022). Perancangan Ilustrasi Concept Art Untuk Sinematik Bumper Intro (Concept Art Illustration Design For Cinematic Bumper Intro). *Karya Ilmiah ISI Denpasar*.
- Hudaeri, Mohamad. *Debus Dalam Tradisi Masyarakat Banten*, (2009)
- Kelanimasi, Membuat Background Animasi Menarik, Caranya?, (2020). <https://kelanimasi.com/tips-membuat-background-animasi-yang-menarik/>, diakses pada 1 Maret 2024
- Mediahanjar, Tahap Pembuatan Karakter Animasi 2D, (2021). <https://www.mediahanjar.com/2021/08/Tahap%20Pembuatan%20Karakter%20Animasi%202D.html>, diakses pada 1 Maret 2024.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Neese, Brian. 5 types of new media, (2017). <https://datafloq.com/read/5-types-ofnew-media/>, diakses pada 13 September 2023.
- Nugroho, Sarwo. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta:ANDI.
- Rimbakita, Konservasi – Pengertian, Tujuan, Manfaat, Metode, Contoh & Sejarah di Indonesia. (2019). <https://rimbakita.com/konservasi/>, diakses pada 11

September 2023.

- Sevakis, Justin, What Is "Key Art" And Why Is It Important?, (2017).
<https://www.animenewsnetwork.com/answerman/2017-03-24/.113788>, diakses pada 30 Juni 2024
- Stevanus, J., Wibowo, & Febriari, R., (2015). Perancangan Desain Visual Development sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sulfiatry, N., Fiandra, Y., & Lionardi, A., (2023). Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D Fenomena Body Image Insecurity pada Mahasiswa DKV Telkom University. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Syakhriani, Abdul Wahab. 2022. Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. (hlm 2). Kalimantan Selatan: Sekolah Tinggi Agama Islam Kandungan.
- Setiadi, Elly M. 2017. Ilmu Sosial & Budaya Dasar. Jakarta: Kencana.
- Tobing, S. L., Afif, R. T., & Sumarlin, R. S. (2023). PERANCANGAN CONCEPT ART KARAKTER 2D MBOOK JAMU SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI JAMU TRADISIONAL PADA REMAJA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Urrizky, R. N., Deanda, T. R., & Lionardi, A., (2023). Perancangan Concept Art Animasi 2D sebagai Media Pengenalan Istana Pura Mangkunegaran untuk Anak Sekolah Dasar. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- White, Tony. (2009). How to Make Animated Films. Oxford:Elsevier.
- Widyaningrum, Gita, Laras. Kekuatan Para Pemain Debus di Indonesia: Setara dengan Paku dan Parang (2018),
<https://nationalgeographic.grid.id/read/13892897/kekuatan-para-pemain-debus-diindonesia-setara-dengan-paku-dan-parang?page=all>, diakses pada 20 November 2023..
- Yudiswara, Dudih. Kesenian Beladiri Debus Dimanfaatkan untuk Mempertontonkan Kekuatan dan Kekebalan, (2023).
<https://haibandung.pikiranrakyat.com/unik/pr-2946833816/kesenian-beladiri-debus-dimanfaatkan-untukmempertontonkan-kekuatan-dan-kekebalan>, diakses pada 20 November 2023.