

RESEARCH ARTICLE

2d Animated Design of “Menembus Debus Dan Melampauinya” as Media Information and Education About Debus Ciburial

Aisya Fathinannisa Junaedy, Yosa Fiandra* and Muhammad Yudhi Rezaldi

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author: pichaq@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Lack of knowledge of young people in the city of Bandung about Debus martial arts in Ciburial village due to the era of modernization. The design of 2D Animation as a medium for cultural preservation and education about Debus martial arts in Ciburial Village aims to introduce, inform, and educate the public, especially young people in Bandung who do not know the Debus martial arts in Ciburial Village. this research uses qualitative and quantitative methods, where researchers conduct observations and interviews in Ciburial Village. the quantitative method that researchers use is distributing questionnaires to young people who live in Bandung. to strengthen data about their ignorance about Debus martial arts and whether the animation can attract teenagers' interest in Debus martial arts. many young people in Bandung City know what Debus martial arts is, but they don't know the existence of Debus in Ciburial Village. after watching the animation "MENEMBUS DEBUS AND MELAMPAUINYA", the message in the animation about Debus Ciburial was conveyed well, many young people in Bandung City claimed to be interested in knowing more about this culture. Based on the data and research results in the design of this 2D animation, it can be concluded that there are still many young people in Bandung who do not know how the Debus martial art in Ciburial Village. therefore the author designed a 2D animation entitled "MENEMBUS DEBUS AND MELAMPAUINYA" as a media of information and education about the Debus martial art in Ciburial Village.

Key words: animation, art, Ciburial, debus, self defense.

Pendahuluan

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.

Tinjauan Pustaka

Teori Objek Debus

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. kata debus berasal dari bahasa asing, yaitu bahasa Arab, Dabbus yang berarti "sepotong besi tajam" (Abu Bakar Atjeh, 1993: 357) Pendapat ini sesuai dengan gambaran *Vredenbregt* tentang alat yang digunakan dalam permainan debus.

Media Baru

Media baru adalah teknologi digital yang sangat interaktif, mudah di proses, disimpan, dan dicari. (sumber: Lobert Logan, 2010). Media baru yang digunakan peneliti untuk menginformasikan dan mengedukasi anak muda di Kota Bandung mengenai seni bela diri Debus di Kota Bandung adalah mempublikasikan animasi yang telah dirancang melalui media sosial. Media Sosial adalah bentuk media baru yang sangat bergantung pada penggunaannya untuk menciptakan, berbagi berbagai informasi dan konten dalam komunitas atau jaringan online.

Teori Animasi

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 [12]. (Sumber; skrip seminar *Digital Animation and Visual Effects*, Deswara "adez" Aulia). Menurut *The Little Oxford Dictionary* 19 dalam [13] Animasi didefinisikan dalam kamus Oxford sebagai film yang seolah hidup yang terbuat dari fotografi, gambaran, boneka, dan sebagainya dengan perbedaan kecil antar frame untuk memberi kesan bahwa objek-objek tersebut bergerak saat diproyeksikan. Animasi adalah proses mengubah gambar statis menjadi gambar yang bergerak melalui ilusi kumpulan gambar yang berubah secara perlahan dan beraturan yang ditampilkan melalui bentuk benda, tulisan, warna, dan efek khusus. (Setiawan dan Ulhaq, tanpa tahun, 2016:3). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa animasi adalah kumpulan gambar, foto, atau objek yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera agar bergerak dan memberi kesan 'hidup'.

Konsep Dasar Prinsip Animasi

Menurut Lasseter (1987), animator perlu menerapkan 12 prinsip dasar animasi yaitu :

1. *Squash and stretch*
Menurut prinsip ini, suatu benda dapat mengalami perubahan bentuk Ketika bergerak, lalu memberikan kesan fleksibilitas pada objek seperti bola yang memantul di lantai.
2. *Anticipation*
Anticipation yaitu pendahuluan pergerakan sebuah objek. Contohnya orang yang melakukan ancang-ancang sebelum berlari.
3. *Staging*
staging yaitu penyusunan elemen pada animasi yang bertujuan untuk membentuk komposisi yang tepat juga.
4. *Straight ahead action and pose to pose*
Prinsip terkait dengan metode menggambar *frame by frame*. Animator menggambar dari frame pertama hingga frame terakhir dari gerakan yang akan dibuat.
5. *Follow through and overlapping action*
Prinsip yaitu menghasilkan kesan gerak yang natural, karena sesuatu yang bergerak kemudian tiba-tiba berhenti dan kembali ke gerak sebelumnya pada arah yang sama. Misalnya saat seorang karakter yang sedang diam berdiri, namun rambutnya bergerak karena tertiuap angin.
6. *Flow in and slow out*
Prinsip ini membuat kesan bergerak yang lebih natural karena memegang hukum fisika newton, seperti benda yang tadinya bergerak cepat, perlahan-lahan jadi melambat.

7. *Arcs*

Objek yang ada pada sebuah animasi, jika diberi prinsip *arcs*, maka objek tersebut bergerak membentuk lintasan melengkung. Contohnya kepala suatu karakter yang mengengok ke arah kanan atau kiri.

8. *Secondary action*

Prinsip ini bertujuan agar gerakan yang diciptakan terkesan lebih natural. Sebagai contoh, karakter yang sedang berjalan tetapi tangannya juga ikut bergerak mengikuti irama ia berjalan.

9. *Timing*

Prinsip ini bertujuan untuk mengatur lamanya suatu gerakan berlangsung dan lamanya percepatan dan perlambatan.

10. *Exaggeration*

Teknik menghiperbolakan suatu gerakan atau ekspresi. Di lebih-lebihkan tetapi tetap masuk akal.

11. *Solid drawing*

Teknik ini yaitu mengerjakan setiap *frame* dengan hati-hati dan sungguh-sungguh sehingga menciptakan gambar yang lebih berkuualitas.

12. *Appeal*

Prinsip *appeal* yaitu menunjukkan ciri khas fisik dengan sangat menonjol pada sebuah karakter.

Teknik Animasi

Berdasarkan penulisan Puspitasari, A., Sudaryat, Y., dan Taufik, R. [14] Terdapat dua teknik dalam pembuatan animasi 2D, yaitu *Tweening* dan *Frame by Frame*. *Tweening* merupakan teknik *animate* yang mengubah bentuk posisi sebuah objek dengan menentukan *keyframe* pada awal dan akhir gerakan sehingga membentuk *inbetween frame* dengan sendirinya. Teknik *Frame by Frame* merupakan teknik pembuatan animasi dengan cara menggambar satu persatu lalu disusun untuk membentuk sebuah gerakan.

Perangkat Lunak Animasi

Clip Studio Paint adalah aplikasi menggambar yang dikembangkan oleh Celsys, yaitu Perusahaan yang berasal dari Jepang yang ditujukan untuk seniman. Aplikasi ini berfungsi untuk membuat animasi, ilustrasi, dan komik dengan berbagai fitur seperti model 3D sebagai referensi, kuas yang dapat di sesuaikan sendiri oleh penggunaannya, dan juga fitur animasi seperti *timeline*, efek suara, dan juga *tweening*.

Metodologi Penelitian

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuisioner.

Data Objek

Desa Ciburial merupakan salah satu desa yang terletak di Kabupaten Bandung, kecamatan Cimenyan. Desa ini merupakan desa wisata. Banyak turis lokal maupun luar yang seringkali berkunjung ke desa ini, budaya-budaya yang ada di Desa ini menjadi daya tarik utama wisatawan karena budaya yang ada pada Desa Ciburial sangat unik dan beragam.

Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan berkunjung langsung ke Desa Ciburial. dengan tujuan untuk memahami dan menggali data informasi secara langsung, yang akan menjadi dasar bagi perancang dalam merencanakan penyampaian informasi dan edukasi pada Animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya" untuk budaya seni bela diri Debus pada Desa Ciburial. Observasi dilakukan pada tiga wilayah desa, yaitu RW

Table 1. Data Hasil Kuisioner

No	Data Kuesioner	Deskripsi dan Analisis
1	Nama 52 responden	Pertanyaan pertama berkaitan dengan data diri telah diisi oleh 52 responden.
2	Umur 52 responden	Data umur yang dikumpulkan dari kuesioner, dengan mayoritas responden berusia 21 dan 24 tahun.
3	Seberapa sering kamu menonton Animasi? 52 responden	50% responden mengatakan bahwa mereka menonton animasi kadang-kadang. Sebanyak 46.2% responden yang menjawab mengatakan bahwa mereka melakukannya dengan sering dan 3.8% menjawab tidak pernah sama sekali.
4	Jenis animasi apa yang biasanya kamu tonton? 52 responden	76.5% responden menjawab bahwa mereka lebih sering menonton animasi 2D daripada animasi 3D.
5	Apakah kamu pernah melihat animasi 2D tentang Debus? 52 responden	88.5% responden menjawab bahwa mereka belum pernah melihat animasi 2D mengenai Debus dan 11.5% orang menjawab mereka sudah pernah melihat animasi 2D mengenai Debus.
6	Apakah kamu mengetahui seni bela diri Debus? 52 responden	78.8% responden mengetahui apa itu seni bela diri debus. 21.2% responden tidak mengetahui apa itu bela diri debus.
7	Jika iya, apa itu Debus menurutmu? 52 responses	Dapat disimpulkan jawaban dari 52 responden yaitu : 1. Debus yaitu kebal 2. pertunjukan ekstrim 3. pertunjukan supernatural 4. pertunjukan hiburan 5. tidak tahu sama sekali
8	Apakah kamu tahu bahwa seni bela diri Debus ada di Bandung, tepatnya di Desa Ciburial? 52 responden	82.7% responden belum mengetahui bahwa terdapat seni bela diri Debus di Desa Ciburial.
9	Menarik minatmu animasi di atas, apakah kamu paham dengan informasi yang diberikan mengenai budaya Desa Ciburial? 52 responden	100% responden dapat memahami informasi tentang Debus Desa Ciburial dalam animasi "MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA"
10	Apakah animasi tersebut membuatmu tertarik untuk melihat Debus Desa Ciburial? 52 responden	Setelah menonton animasi "MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA" 98.1% responden mengaku tertarik kepada Debus Desa Ciburial,

10, RW 11, RW 12, dan *homestay* pelaku budaya Debus yang bernama Kang Za.

Table 2. Analisis Karya Sejenis

Animasi Si Juki	Spirited Away	Tom and Jerry

Data Hasil Wawancara

Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan pelaku budaya Debus Desa Ciburial. pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan terbuka sehingga data yang didapatkan lebih rinci. wawancara dilakukan pada Jumat, 27 Oktober 2023 dengan bertemu langsung di *Homestay* Kang Za, seorang pelaku budaya Debus di Desa Ciburial. Masuknya seni bela diri Debus ke Desa Ciburial yaitu melalui leluhur terdahulu yang membawa budaya ini, termasuk generasi teratas di keluarga Kang Za. Kang Za adalah pelaku budaya debus yang berasal dari keluarga pelestari budaya di Desa Ciburial. Ia mulai berlatih sejak kecil dan aktif untuk mengenalkan Debus kepada Masyarakat sejak tahun 2012. Debus di desa Ciburial memiliki ciri khasnya tersendiri, yaitu dari alat tajam yang dipakai. Alat tajam itu adalah alat-alat tajam yang lebih modern seperti mesin bor. Untuk memulai seni atraksi ini, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan, yaitu ritual membaca doa, mempersiapkan benda benda tajam yang akan digunakan, dan menyiapkan sesaji. Pelaksanaan Debus di desa Ciburial yaitu saat ada acara besar seperti pesta rakyat Ciburial yang dilaksanakan setiap tahunnya.

Data Hasil Kuisioner

Data hasil kuisioner berisi 10 pertanyaan dan telah diisi oleh 52 responden, rincian pertanyaan dan jawaban dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Analisis Karya Sejenis

Dalam ketiga karya sejenis yang tersaji pada tabel 2 ini, terdapat beberapa prinsip animasi yang digunakan sebagai referensi untuk membuat animasi 2D "Menembus Debus dan Melampaiunya". Beberapa prinsip animasi yang penulis gunakan sebagai referensi pada ketiga karya tersebut adalah *exaggeration*, *secondary action*, *follow through and overlapping*, *staging*, dan *appeal*.

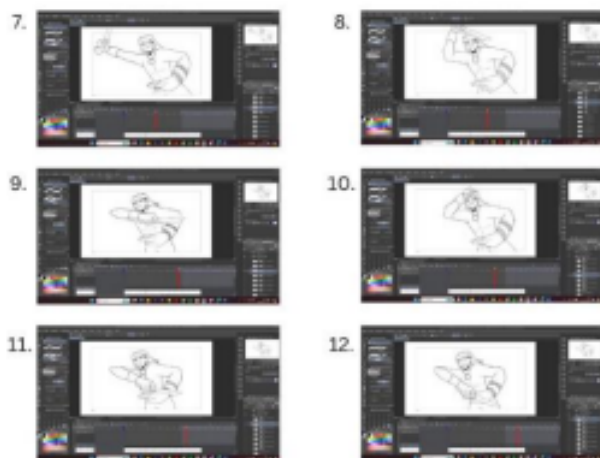
Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Desa Ciburial, masing-masing wilayah RW mempunyai budayanya masing-masing, termasuk Debus yang berada di RW 12, tepatnya di *homestay* kediaman Kang Za, sang pelaku budaya Debus. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kang Za, dapat disimpulkan bahwa Seni Bela Diri Debus di Desa Ciburial belum banyak diketahui oleh masyarakat khususnya anak muda di Kota Bandung dan sudah minim peminatnya, sehingga belum ada penerus untuk melestarikan budaya seni bela diri ini. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada anak-anak muda di kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa banyak anak muda di Kota Bandung yang suka menonton animasi 2D, tetapi belum pernah melihat adanya animasi yang menceritakan mengenai Seni Bela Diri Debus. Mayoritas dari mereka juga belum mengetahui adanya Debus di Desa Ciburial. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk membuat animasi 2D untuk



Gambar 1. Proses Perancangan



Gambar 2. Proses Perancangan(2)

menginformasikan dan mengedukasi terkait Debus di Desa Ciburial. Setelah responden menonton animasi 2D "MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA" mayoritas dari responden tersebut mengaku tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Debus di Desa Ciburial.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan adalah pembahasan mengenai ide besar, konsep media, dan konsep visual sebagaimana seperti yang dibahas di bawah ini.

1. Ide Besar

Ide besar pada Animasi ini yaitu mengangkat cerita mengenai pengenalan seni bela diri Debus yang ada di Desa Ciburial.

2. Konsep Media

Dalam Perancangan ini, media yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta pesan adalah Animasi 2D, yaitu menggunakan *software clip studio paint*, memakai teknik *frame to frame*, dan juga teori prinsip animasi.

3. Konsep Visual

Dalam perancangan animasi "MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA". Terdapat desain objek, karakter, dan *environment* sebagai media utama animasi. Objek yang digunakan yaitu senjata tajam



Gambar 3. Proses Perancangan(3)



Gambar 4. Hasil Perancangan

tradisional seperti bedog, dan senjata modern gergaji mesin. Aset karakter pada animasi 2D ini berupa tiga mahasiswa dan satu pelaku seni bela diri Debus. Ketiga mahasiswa tersebut adalah mahasiswa yang sedang melakukan KKN di Desa Ciburial. Perancangan karakter ini dibuat menggunakan aplikasi Krita, dengan penggambaran berupa Anime.

Proses Perancangan

Proses perancangan Animasi 2D "MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA" dirancang menggunakan *software Clip Studio Paint* dengan teknik animasi *frame to frame* dengan tiga langkah pengerjaan yaitu *keypose*, *breakdowns*, dan *inbetween*, yang dapat diperhatikan pada gambar 1, gambar 2 dan gambar 3 dibawah ini.

Hasil Perancangan

Hasil Perancangan Animasi 2D "MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA" berdurasi 8 menit dan tayang di platform youtube, potongan cuplikannya tersaji pada gambar 4 berikut ini.

Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil penelitian dalam perancangan animasi 2D ini, bisa disimpulkan bahwa masih banyak anak muda di Kota Bandung yang belum mengetahui bagaimana seni bela diri Debus yang berada di Desa Ciburial. oleh karena itu penulis merancang sebuah animasi 2D yang berjudul "MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA" sebagai media pelestarian budaya, sarana informasi dan edukasi mengenai seni bela diri Debus di Desa Ciburial. dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode kualitatif yang menganalisis data dengan memproses langsung dari fakta-fakta ke teori dengan tiga teknik

yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. perancangan animasi 2D ini melewati beberapa proses pra produksi, produksi animatic dengan teknik *frame by frame*, dan pasca produksi. Melalui proses ini, pesan dalam animasi dapat disampaikan dengan baik, sehingga target audiens paham apa itu seni bela diri Debus yang ada di Desa Ciburial.

Daftar Pustaka

1. Afif RT. Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi TikTok Terhadap Remaja; 2021. Diakses pada 24 Juni 2024. <https://scholar.google.com/citations?view>.
2. Ardianto Y. Memahami Metode Penelitian Kualitatif; 2019. Diakses pada 29 November 2023. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-MetodePenelitian-Kualitatif.html>.
3. Baharsyah S, Ramdhan Z, Sudaryat Y. Perancangan Storyboard Untuk Memperkenalkan Sepeda Motor Listrik (MOLIS) Kepada Masyarakat Kota Bandung Melalui Animasi. 2020. Diakses pada 24 Juni 2024.
4. Brian. 5 Types of New Media; 2017. Diakses pada 13 September 2023. <https://datafloq.com/read/5-typesofnewmedia/>.
5. Ngatifudin F. Animasi dalam Media Pembelajaran; 2022. Diakses pada 20 November 2023. <https://btkpdiy.or.id/artikel/animasi-dalam-mediapembelajaran>.
6. Hudaeri M. Debus Dalam Tradisi Masyarakat Banten; 2009.
7. Neese YD. Kesenian Beladiri Debus Dimanfaatkan untuk Mempertontonkan Kekuatan dan Kekebalan; 2023. Diakses pada 20 November 2023. <https://haibandung.pikiranrakyat.com/unik/pr-2946833816/kesenian-beladiridebus-dimanfaatkan-untukmempertontonkan-kekuatan-dan-kekebalan>.
8. Rimbakita. Konservasi - Pengertian, Tujuan, Manfaat, Metode, Contoh & Sejarah di Indonesia; 2019. Diakses pada 11 September 2023. <https://rimbakita.com/konservasi/>.
9. Syakhrani AW. Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar. Kalimantan Selatan: Sekolah Tinggi Agama Islam Kandungan; 2022.
10. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta; 2008.
11. Widyaningrum GL. Kekuatan Para Pemain Debus di Indonesia: Setara dengan Paku dan Parang; 2018. Diakses pada 20 November 2023. <https://nationalgeographic.grid.id/read/13892897/kekuatan-para-pemain-debusdiindonesia-setara-dengan-paku-dan-parang?page=all>.
12. Nahda AS, Afif RT. Kajian Semiotika dalam Animasi 3D Let's Eat. Jurnal Nawala Visual. 2022;4(2):81-6.
13. Ramdhan Z, Budiman A. Representasi Budaya Lokal (Sub Culture) dan Eksistensi Jati Diri Dalam Animasi "Pada Suatu Ketika"; 2016. Diakses pada 25 Juni 2024. <https://scholar.google.com/citations?view>.
14. Puspitasari A, Sudaryat Y, Taufik R. Perancangan Animate Untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi TikTok Terhadap Remaja; 2024. Diakses pada 24 Juni 2024. <https://scholar.google.com/citations?view>.