

PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D “MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA” UNTUK MEDIA INFORMASI DAN EDUKASI DEBUS CIBURIAL

2D Animation Storyboard Design “Menembus Debus Dan Melampauinya” For Information And Education Media Debus Ciburial

Shafira Nadifa¹, Yosa Fiandra² dan Muhammad Yudhi Rezaldi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

shafiradifa@student.telkomuniversity.ac.id¹, Pichaq@telkomuniversity.ac.id², yudtelu@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya unik dan dari Sabang sampai Merauke. Salah satu budaya unik yang dimiliki Indonesia adalah seni bela diri bernama Debus. Debus adalah seni bela diri yang berasal dari Banten, yang menampilkan kemampuan pelaku budaya untuk kebal terhadap senjata tajam, benda keras, dan benda berbahaya lainnya sambil diiringi alat musik dan do'a. Selain itu, Debus juga digunakan sebagai media untuk menyebarkan agama Islam di Banten. Namun, seiring berjalannya waktu, seni bela diri ini mulai menyebar ke daerah lain di Indonesia, termasuk Bandung. Meskipun demikian, dengan perkembangan zaman dan modernisasi, budaya ini perlahan-lahan mulai dilupakan oleh masyarakat. Perancangan storyboard animasi 2D tentang debus ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah promosi dan memberikan edukasi kepada para anak muda yang berumur 12-24 tahun di kota Bandung dengan berbasis animasi 2D mengenai seni bela diri debus. Setelah hasil produksi akhir dari storyboard berupa animasi 2D selesai, maka dilakukan penayangan kepada beberapa audiens untuk menghitung seberapa efektif animasi 2D debus ini dalam menyampaikan informasi dan edukasi mengenai seni bela diri debus desa Ciburial. Setelah data diambil dari audiens, dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak muda yang masih belum mengetahui tentang seni bela diri Debus sehingga mereka tertarik untuk mempelajari lebih lanjut mengenai budaya tersebut setelah menonton hasil akhir animasi 2D Debus.

Kata Kunci : agama, animasi 2D, bela diri, budaya, debus, seni, storyboard

Abstract: Indonesia is a country that has unique cultural diversity from Sabang to Merauke. One of the unique cultures that Indonesia has is a martial art called Debus. Debus is a martial art originating from Banten, which displays the ability of cultural actors to be immune to sharp weapons, hard objects, and other dangerous objects while accompanied by musical instruments and prayers. In addition, Debus is also used as a medium to spread Islam in Banten. However, over time, this martial art began to spread to other regions in Indonesia, including Bandung. However, with the development of the times and modernization, this culture has slowly begun to be forgotten by the community.

The design of a 2D animation storyboard about debus aims to create a promotion and provide education to young people aged 12-24 years in the city of Bandung based on 2D animation about the martial art of debus. After the final production results of the storyboard in the form of 2D animation are complete, it is shown to several audiences to calculate how effective this 2D debus animation is in conveying information and education about the martial art of debus in Ciburial village. After data was collected from the audience, it can be concluded that there are still many young people who do not know about the Debus martial art, so they are interested in learning more about the culture after watching the final result of the 2D Debus animation.

Keywords: 2D animation , art , Islam, culture, debus, martial art, storyboard

PENDAHULUAN

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.

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.

LANDASAN TEORI

Teori Objek Debus

Debus merupakan seni bela diri suku Sunda Banten yang menyebar hingga wilayah Bandung. Kesenian ini menampilkan kemampuan pelaku budayanya untuk kebal terhadap senjata tajam, api, dan benda berbahaya lainnya. Kata debus berarti “senjata tajam yang memiliki runcing di ujungnya” dalam bahasa Arab yakni "Dabbus". Beberapa berpendapat bahwa kata debus berarti “tembus” yang berasal dari bahasa Sunda untuk yang merujuk pada alat-alat debus yang digunakan oleh pelaku budaya debus yang berbahaya dan dapat melukai dan menembus tubuh. Menurut Bah Alam selaku Ketua Paguron Dadali Pati, Debus dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni Debus sebagai pertunjukan seni dan Debus sebagai bahan spiritual agama. Debus desa Ciburial ini termasuk dalam golongan Debus untuk bahan spiritual agama, lebih tepatnya agama Islam. Selain dijadikan untuk bahan spiritual agama, seni bela diri Debus ini juga digunakan untuk memperluas agama Islam di daerah Bandung. Pertunjukan Debus ini biasa dilakukan dalam acara tertentu sambil diiringi musik dan pertunjukan kesenian lainnya. Sebelum melaksanakan praktik Debus, pelaku budaya Debus melakukan doa untuk diberikan kelancaran dalam praktiknya.

Teori Media Baru

Menurut *Journal of Scientific Communication* (2023), Media Baru adalah teknologi komunikasi yang memungkinkan dan memfasilitasi interaksi antara pengguna dengan informasi. Contoh Media Baru meliputi film, program televisi, animasi, majalah, dan buku. Media Baru mencakup beberapa aspek penting. Pertama, media baru berfungsi sebagai sarana hiburan, kesenangan, dan pola konsumsi media. Kedua, media baru menyediakan cara baru untuk merepresentasikan dunia dalam bentuk masyarakat virtual. Ketiga, media baru menciptakan jenis hubungan baru antara pengguna dan teknologi media. Keempat, media baru memberikan pengalaman baru dalam pembentukan identitas, citra diri, dan komunitas seseorang. Kelima, media baru mencakup konsep hubungan biologis antara tubuh manusia dan teknologi media. Terakhir, media baru melibatkan aspek budaya media, industri, ekonomi, akses,

kepemilikan, kontrol, dan regulasi (Ronald Rice:1984).

Jenis Media Baru

Media baru dikenal sebagai teknologi digital yang interaktif dan memungkinkan kemudahan dalam pemrosesan, penyimpanan, perubahan, pengambilan, pencarian serta akses informasi melalui hyperlink (Robert Logan: 2010). Salah satu jenis media baru yang digunakan oleh peneliti adalah media sosial yang merupakan bentuk media baru yang sangat bergantung pada penggunaannya untuk menciptakan, berbagi, dan bertukar informasi dalam jaringan komunitas online di zaman modernisasi ini. Media baru yang digunakan peneliti adalah hasil produksi akhir *storyboard*, yakni animasi 2D. 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).

Metode Perancangan

Metode pengumpulan data memiliki tujuan untuk mengumpulkan informasi terkait peristiwa yang perlu dijelaskan secara rinci serta menentukan variabel yang digunakan dalam proses tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut David Williams (1995), penelitian kualitatif adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam konteks alamiah menggunakan metode alamiah oleh peneliti yang memiliki minat alami. Pendekatan kualitatif menekankan pentingnya konteks ilmiah, metode ilmiah, dan dilakukan oleh individu yang tertarik secara alami untuk memahami fenomena sosial melalui gambaran holistik dan pemahaman mendalam. Sementara itu, menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini dianggap sebagai metode ilmiah atau saintifik karena memenuhi kriteria ilmiah yang konkret atau empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis.

Metode Pengumpulan Data

Peneliti memilih metode kualitatif Ethnography, yaitu penelitian yang

dilakukan melalui observasi langsung di lapangan dan melakukan wawancara dengan pelaku budaya di desa Ciburial untuk memudahkan dalam perancangan storyboard mengenai seni bela diri debus. Peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data sebagai *storyboarder*, yaitu:

Observasi

Berdasarkan kutipan Raco (2010), observasi adalah metode pengumpulan data yang memiliki tujuan untuk memperoleh data informasi melalui pengamatan secara langsung di lapangan. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung kondisi dan situasi saat terjun di lapangan penelitian.

Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan narasumber yang terkait dengan topik peneliti untuk menggali data informasi.

Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Menurut Sugiyono (2008: 142), jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup di mana jawaban telah disediakan dan responden hanya perlu memilih serta memberikan jawabannya. Kuesioner diberikan kepada audiens melalui link yang diberikan melalui sosial media.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang peneliti gunakan untuk perancangan *storyboard* animasi 2D debus adalah analisis data jenis Analisis Konten. Analisis Konten, atau *Content Analysis* adalah metode dalam analisis data kualitatif yang digunakan untuk memeriksa isi informasi, baik yang tertulis maupun yang terdapat dalam media massa. Seiring perkembangan, analisis konten tidak hanya digunakan untuk mengkaji media massa tetapi juga sering diterapkan dalam penelitian yang berfokus pada teks penelitian (Wisnu, 2008). Peneliti memanfaatkan Analisis Konten jenis Pragmatis untuk proses mengelompokkan tanda-tanda berdasarkan

hubungan sebab-akibatnya dalam topik penelitian budaya Debus untuk membuat *storyboard* mengenai budaya tersebut.

Teori Storyboard

Storyboard adalah tahap pembuatan visualisasi pra produksi yang memperlihatkan frame antar frame secara berurutan yang diadaptasi dari naskah untuk mendapatkan gambaran hasil produksi (Hart, 2008). Storyboard berperan sangat penting untuk menentukan frame-by-frame dan informasi yang akan digunakan untuk hasil produksi.

Proses Storyboard

Dalam buku *The Three Stages of Storyboarding* dijelaskan bahwa proses dalam pembuatan storyboard terdapat tiga tahap, yakni thumbnail storyboard, rough storyboard, dan clean storyboard (Winder, 2020:213).

Thumbnail Storyboard

Thumbnail Storyboard adalah proses pertama dalam pembuatan storyboard dengan membuat sketsa kasar sederhana sesuai dengan urutan naskah. Proses ini dilakukan untuk memberikan gambaran visualisasi yang mudah dipahami dan dapat direvisi oleh *storyboard artist* dengan cepat sesuai dengan kebutuhan produksi.

Rough Storyboard

Rough storyboard adalah proses lanjutan setelah Thumbnail storyboard dimana gambaran sketsa kasar yang sudah dibuat dikembangkan menjadi gambar sederhana yang lebih rapi dan detail.

Clean Storyboard

Clean storyboard adalah proses terakhir dalam pembuatan storyboard dimana dalam tahap ini gambar-gambar dalam tiap frame sudah ditambahkan deskripsi dan keterangan yang dibutuhkan untuk produksi seperti dialog, sound effect, efek visual, Gerakan kamera, dll. Frame pada Clean Storyboard juga diberikan warna grayscale untuk memberikan informasi *depth of field* antara *foreground*, *middle ground*, dan *background* dalam suatu scene (Lionardi, 2022).

Elemen Storyboard

Elemen storyboard digunakan untuk mendukung dalam perancangan storyboard Seni Beladiri Debus. Berikut beberapa elemen yang digunakan dalam storyboard.

Camera Movement

1. Panning: Kamera bergerak secara horizontal ke kiri atau ke kanan.
2. Tilting: Kamera bergerak secara vertikal ke atas atau ke bawah.
3. Track: Kamera bergerak mengikuti objek yang disorot
4. Zoom In/ Zoom Out: Kamera bergerak mendekati dan menjauhi objek tanpa menggerakkan posisi kamera.
5. Dolly: Kamera bergerak mendekati dan menjauhi objek dengan menggerakkan kamera.

Camera Angle

1. Bird Eye Level: Posisi kamera sangat tinggi dari objek
2. High Angle: Posisi kamera lebih tinggi dari tinggi objek
3. Eye Level: Posisi kamera sejajar dengan objek
4. Low Angle: Posisi kamera lebih rendah dari tinggi objek
5. Frog Eye Level: Posisi kamera sangat rendah dari objek

Perspektive

Perspektif berfungsi untuk mewujudkan suatu objek tidak terlihat rata. Metode perspektif digunakan untuk membuat suatu objek memiliki dimensi yang dapat membuat objek terlihat memiliki tampak dekat, tampak jauh, ataupun perasaan ruang (Norling, 3:1999).

1. Satu Titik Hilang: Semua garis menghilang ke arah satu titik pusat. Namun garis horizontal dan vertikal tetap sejajar satu sama lain.
2. Dua Titik Hilang: Terdapat dua titik hilang di sepanjang garis horizon.
3. Tiga Titik Hilang: Menambahkan satu titik hilang pada garis vertikal untuk memberikan kesan tinggi dan mendalam kepada gambar.

Type of Shot

Shot merupakan aspek dinamis dalam teknik Sinematografi yang berfungsi untuk memperlihatkan sudut pandang perspektif yang berbeda-beda (Hart. 2013).

Berikut beberapa *type of shot* kamera:

1. Extreme Close Up Shot: Tampilan objek sangatlah dekat dan memperlihatkan bagian fokus detail tertentu seperti mata atau mulut.
2. Close Up Shot: Tampilan objek memperlihatkan bagian bahu atas sampai kepala
3. Medium Close Shot: Tampilan objek dari bagian dada sampai ke kepala
4. *Medium Shot*: Tampilan objek dari bagian pinggang sampai kepala
5. *Medium Long Shot*: Tampilan objek dari bagian lutut sampai kepala
6. *Long Shot*: Tampilan objek dari atas sampai bawah
7. Extreme Long Shot: Tampilan objek sangatlah jauh dan memperlihatkan area pada suatu scene

DATA DAN ANALISIS DATA

Data Objek

Desa Ciburial adalah sebuah Desa Wisata yang terletak di Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung dengan 51 RT dan 12 RW. Desa Ciburial terbagi menjadi tiga wilayah berdasarkan letak geografis dan mata pencaharian penduduknya, sehingga budaya yang ada tersebar di berbagai area. Seni budaya yang dimiliki Desa Ciburial, seperti angklung, degung, calung, gamelan, jaipong, wayang golek, tari ketuk tilu, rampak kendang, nyucikeun keris, dan pencak silat. Desa Ciburial sering melakukan acara budaya tiap minggunya dan menyajikan banyak penampilan budaya.

Data Observasi

Pada bab ini peneliti memaparkan hasil penelitian yang didasarkan pada observasi di Desa Ciburial dan wawancara dengan Kang Za, seorang pelaku budaya Debus yang terkenal akan aksinya yang berbahaya saat melakukan pertunjukan Debus. wawancara ini menggunakan metode kualitatif yang berfokus pada

pengamatan fenomena budaya Debus dari pelaku Debus itu sendiri. Data primer diperoleh dari rumah pelaku budaya Debus yang bernama Kang Za di Desa Ciburial sedangkan untuk pengambilan data sekunder didapatkan dari media sosial pelaku Debus seperti *Youtube* dan *Tiktok*.

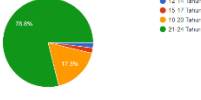

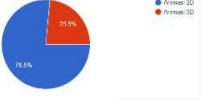
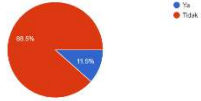
Tim peneliti melakukan observasi langsung ke Desa Ciburial dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi secara langsung yang akan menjadi dasar dalam merencanakan strategi promosi budaya dalam bentuk *storyboard* untuk animasi 2D seni bela diri Debus di Desa Ciburial. Metode yang digunakan adalah observasi partisipasi aktif, di mana peneliti tidak hanya mengamati tetapi juga berinteraksi langsung dengan masyarakat setempat untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

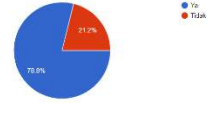

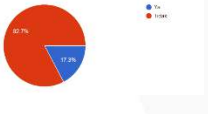
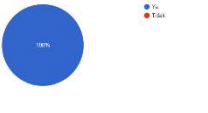
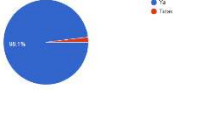
Data Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara pelaku budaya debus Kang Za yang sudah dilakukan pada tanggal 27 Oktober pada tahun 2023, Debus adalah seni bela diri yang berasal dari Banten sejak abad ke-18 yang menampilkan atraksi memperlihatkan kekebalan tubuh pelaku debus saat menggunakan berbagai macam benda tajam dan benda berbahaya lainnya seperti golok, kaca, pisau, alat tusuk, api, gergaji mesin, dan alat bor. Seni Debus ini kemudian menyebar ke berbagai wilayah, termasuk Bandung khususnya di daerah desa Ciburial. Seni bela diri Debus masuk ke Desa Ciburial melalui leluhur-leluhur terdahulu, termasuk generasi awal keluarga Kang Za, yang berperan memperkenalkan seni bela diri budaya ini di wilayah Bandung. Keunikan yang dimiliki Debus di Desa Ciburial adalah praktik yang sangat berbahaya dengan memanfaatkan alat-alat tajam modern yang tidak biasa seperti gergaji mesin dan mesin bor. Debus Ciburial sendiri juga digunakan sebagai seni spiritual agama yang berfungsi menyebarkan edukasi mengenai agama Islam di wilayah Bandung.

Data Kuesioner

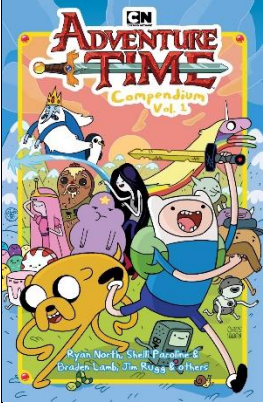

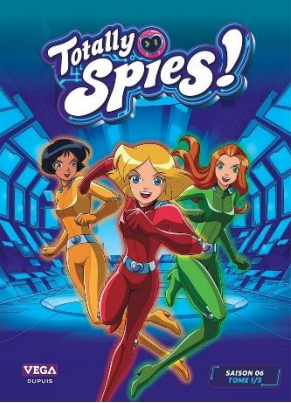
No	Data Kuesioner	Deskripsi dan Analisis
----	----------------	------------------------

1	<p>Nama</p> <p>52 jawaban</p>	<p>Pertanyaan pertama berkaitan dengan identitas yang telah diisi oleh total 52 responden.</p>
2	<p>Umur</p> <p>52 responden</p> 	<p>Pertanyaan berikutnya adalah data usia dari responded dengan 41 responden (78,8%) berusia 21-24 tahun, 9 responden (17,3%) berusia 18-20 tahun, 1 responden (1,9%) berusia 15-17 tahun, dan 1 responden (1,9%) berusia 12-14 tahun.</p>
3	<p>Seberapa sering kamu menonton Animasi?</p> <p>52 responden</p> 	<p>Pertanyaan berikutnya adalah pertanyaan yang berkaitan dengan sering tidaknya responden menonton animasi 2D ataupun 3D. Sebanyak 26 responden (50%) menyatakan bahwa mereka kadang-kadang menonton animasi. Sementara itu, 24 responden (46,2%) mengatakan bahwa mereka sering menonton animasi, dan 2 responden (3,8%) menjawab bahwa mereka tidak pernah menonton animasi sama sekali.</p>
4	<p>Jenis animasi apa yang biasanya Kamu tonton?</p> <p>51 responden</p> 	<p>Pertanyaan berikutnya adalah pertanyaan yang berkaitan dengan jenis animasi apa yang sering ditonton oleh responden. Sebanyak 26 responden (50%) menyatakan bahwa mereka kadang-kadang menonton animasi. Sementara itu, 24 responden (46,2%) mengatakan bahwa mereka sering menonton animasi, dan 2 responden (3,8%) menjawab bahwa mereka tidak pernah menonton animasi sama sekali.</p>
5	<p>Apakah kamu pernah melihat animasi 2D tentang Debus?</p> <p>52 responden</p> 	<p>Pertanyaan berikutnya adalah pertanyaan yang berkaitan dengan apakah responden pernah melihat animasi 2D tentang debus sebelumnya. Sebanyak 46 responden (88,5%) menyatakan bahwa mereka belum pernah melihat animasi 2D tentang Debus, sedangkan 6 responden (11,5%) mengaku sudah pernah melihatnya.</p>

<p>6</p>	<p>Apakah kamu mengetahui seni bela diri Debus? 52 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ya</td> <td>78.8%</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>21.2%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	Ya	78.8%	Tidak	21.2%	<p>Pertanyaan berikutnya adalah pertanyaan yang berkaitan dengan apakah responden mengetahui seni bela diri Debus. Sebanyak 41 responden (78,8%) mengetahui apa itu seni bela diri Debus, sementara 11 responden (21,2%) tidak mengetahuinya mengenai seni bela diri debus.</p>								
Response	Percentage															
Ya	78.8%															
Tidak	21.2%															
<p>7</p>	<p>Jika iya, apa itu Debus menurutmu? 52 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kekebalan</td> <td>34.6%</td> </tr> <tr> <td>Pertunjukan ekstrem</td> <td>28.8%</td> </tr> <tr> <td>Pertunjukan bela diri</td> <td>21.2%</td> </tr> <tr> <td>Supernatural</td> <td>1.9%</td> </tr> <tr> <td>Sarana hiburan</td> <td>1.9%</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>21.2%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	Kekebalan	34.6%	Pertunjukan ekstrem	28.8%	Pertunjukan bela diri	21.2%	Supernatural	1.9%	Sarana hiburan	1.9%	Tidak	21.2%	<p>Pertanyaan selanjutnya adalah apa definisi dari debus menurut para responden. Dari total jawaban yang diberikan responden, sebanyak 18 responden (34,6%) berpendapat bahwa Debus adalah tentang kekebalan, sementara 15 responden (28,8%) menganggap Debus sebagai pertunjukan ekstrem. Sebanyak 11 responden (21,2%) melihat Debus sebagai pertunjukan bela diri, 1 responden (1,9%) menyebutnya sebagai sesuatu yang supernatural, 1 responden (1,9%) melihatnya sebagai sarana hiburan, dan 11 responden (21,2%) tidak mengetahui tentang seni Debus.</p>
Response	Percentage															
Kekebalan	34.6%															
Pertunjukan ekstrem	28.8%															
Pertunjukan bela diri	21.2%															
Supernatural	1.9%															
Sarana hiburan	1.9%															
Tidak	21.2%															
<p>8</p>	<p>Apakah kamu tahu bahwa seni bela diri Debus ada di Bandung, tepatnya di Desa Ciburial? 52 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tidak</td> <td>82.7%</td> </tr> <tr> <td>Ya</td> <td>17.3%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	Tidak	82.7%	Ya	17.3%	<p>Pertanyaan selanjutnya adalah apakah responden mengetahui Debus yang ada di desa Ciburial. Sebanyak 43 responden (82,7%) tidak mengetahui bahwa seni bela diri Debus ada di Bandung, sedangkan 9 responden sudah mengetahui tentang seni bela diri Debus.</p>								
Response	Percentage															
Tidak	82.7%															
Ya	17.3%															
<p>9</p>	<p>Setelah menonton animasi di atas, apakah kamu paham dengan informasi yang diberikan mengenai Debus Desa Ciburial? 52 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ya</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	Ya	100%	Tidak	0%	<p>Pertanyaan selanjutnya adalah apakah responden dapat memahami informasi yang disampaikan yang terdapat dalam animasi 2D debus. Sebanyak 52 responden (100%) mampu memahami informasi tentang Debus Desa Ciburial yang disajikan dalam animasi 2D.</p>								
Response	Percentage															
Ya	100%															
Tidak	0%															
<p>10</p>	<p>Apakah animasi tersebut menarik perhatiannya terhadap Debus Desa Ciburial? 52 responses</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ya</td> <td>96.2%</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>3.8%</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Percentage	Ya	96.2%	Tidak	3.8%	<p>Pertanyaan selanjutnya adalah apakah animasi 2D debus yang sudah ditayangkan dapat menarik perhatian responden untuk mengetahui seni bela diri Debus.</p>								
Response	Percentage															
Ya	96.2%															
Tidak	3.8%															

		<p>Animasi 2D yang sudah ditayangkan kepada para responden berhasil menarik minat sebanyak 51 responden (98.1%) terhadap Debus Desa Ciburial, sementara sebanyak 1 responden (1.9%) tidak tertarik untuk mempelajari seni debus.</p>
--	--	--

Analisis karya Sejenis

Adventure Time	Gravity Falls	Totally Spies
		

Dari ketiga karya yang saya pilih untuk analisis ini yang pertama adalah kartun Adventure Time, saya memilih karya tersebut untuk referensi artstyle yang digunakan untuk perancangan thumbnail art. Karena artstyle adventure time sangatlah simple jadi bisa dipakai untuk perancangan thumbnail storyboard. Lalu yang kedua adalah Gravity Falls, saya memilih karya tersebut untuk mengambil referensi Gerakan yang simple, contohnya seperti gerakan saat berbicara, Gerakan saat bermain handphone, Gerakan meminum kopi, dll. Lalu yang terakhir adalah Totally Spies, saya memilih karya tersebut untuk mengambil referensi komposisi subjek dalam tiap panel. Dalam karya ini juga saya mengambil referensi untuk pengambilan Gerakan animasi yang kompleks seperti saat kang za tampil untuk menampilkan aksinya.

Hasil Analisis Permasalahan

Menurut wawancara yang sudah dilakukan oleh tim peneliti dengan pelaku

budaya seni bela diri debus Ciburial Kang Za, dapat disimpulkan bahwa walaupun Debus Desa Ciburial memiliki kekhasan tersendiri, yaitu penggunaan alat tajam yang berbeda dari Debus di Banten seperti alat bor dan gergaji mesin, seni bela diri Debus di Desa Ciburial masih belum dikenal luas oleh anak muda di Kota Bandung dan terancam punah karena sedikitnya peminat yang sanggup meneruskan budaya Debus di zaman modernisasi ini.

Berdasarkan hasil kuesioner tertutup yang dibagikan oleh tim peneliti kepada anak muda dari umur 12-24 tahun di Kota Bandung melalui link yang dibagikan dari sosial media, dapat disimpulkan bahwa banyak di antara para audiens yang menyukai animasi 2D, namun belum pernah melihat media animasi 2D yang bertemakan Seni Bela Diri Debus. Sebagian besar audiens juga tidak mengetahui keberadaan Debus yang terletak di Desa Ciburial yang memiliki konsep berbeda dengan debus yang berada di Banten. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk membuat storyboard untuk animasi 2D guna menginformasikan dan mengedukasi tentang Debus di Desa Ciburial kepada para anak muda di kota Bandung. Setelah menonton hasil produksi akhir dari *storyboard*, yakni animasi 2D berjudul "MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA".

KONSEP PERANCANGAN

Ide Besar

Konsep Storyboard animasi debus "Menembus Debus dan Melampauinya" ini berdasarkan kisah nyata dari mahasiswa-mahasiswa KKN yang mencoba praktik debus desa Ciburial secara langsung. Kisah berawal dari mahasiswa yang meragukan konsep dan kebenaran dari seni Debus dan pada akhir cerita ia mengetahui kebenaran dari seni Debus. Tidak hanya menyampaikan informasi mengenai seni Debus, storyboard ini juga memperlihatkan adegan praktik seni Debus agar audiens mudah memahami informasi yang disampaikan. Cerita dari naskah ini bergenre thriller, drama, slice of life, dan martial arts.

Konsep Media

Dalam Perancangan ini, media yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta pesan adalah Storyboard untuk Animasi 2D menggunakan software Clip Studio Paint dengan menerapkan tahap-tahap dan elemen-elemen storyboard.

Konsep Visual

Dalam perancangan animasi “MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA”. Terdapat desain objek, desain karakter, dan environment sebagai media utama animasi. Objek yang digunakan yaitu senjata tajam tradisional seperti bedog, dan senjata modern yaitu gergaji mesin. Karakter menjadi peran penting pada storyboard untuk animasi 2D ini. Aset karakter pada storyboard untuk animasi 2D ini berupa tiga mahasiswa dan satu pelaku budaya seni bela diri Debus. Ketiga mahasiswa tersebut adalah mahasiswa yang sedang melakukan KKN di Desa Ciburial. Perancangan karakter ini dibuat menggunakan aplikasi Krita, dengan pengayaan berupa Anime.

PROSES PERANCANGAN

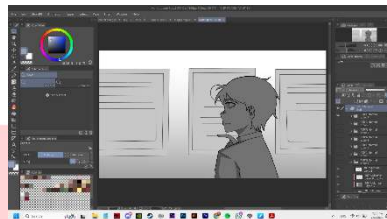
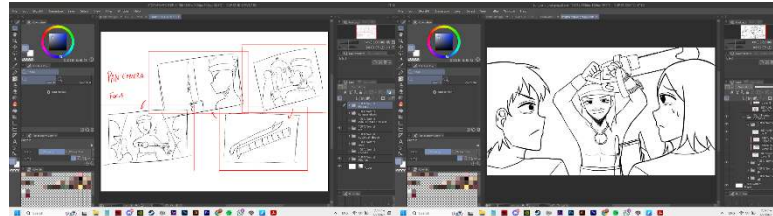
Storyline

Storyline pada Animasi 2D ini dibagi menjadi tiga babak. Babak pertama berisi tentang pengenalan karakter bernama Asep, Pandu, Sandi, dan Kang Za. Babak kedua menceritakan konflik Sandi yang menganggap debus adalah seni bela diri yang haram dilakukan karena mengandalkan kekuatan ilmu hitam dan pada akhirnya ia dipaksa melakukan praktik debus bersama Kang Za di depan panggung. Lalu pada babak terakhir akhirnya Sandi mengakui bahwa seni bela diri debus bukanlah seni yang menyimpang dan akhirnya meminta maaf kepada yang lain atas perbuatannya.

Storyboard

Storyboard dirancang untuk proses pembuatan animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya”. Storyboard memiliki tiga tahap, yakni thumbnail

storyboard, rough sketch storyboard , dan clean up storyboard. Berikut beberapa foto proses pembuatan Storyboard.



Proses Thumbnail Storyboard

Thumbnail Storyboard merupakan rancangan kasar sketsa storyboard untuk menggambarkan visual naskah secara keseluruhan. Tahapan ini hanya perlu sketsa kasar agar dapat mudah di revisi.



Proses Rough Storyboard

Rough sketch adalah tahapan selanjutnya setelah thumbnail. Tahapan ini berupa progres rancangan scene yang lebih rapi dari tahapan thumbnail.

Page Number: 1

Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time	Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
1		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	KANG: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:03 00:05	6		Merencanakan pertemuan malam dengan BGM: BGM: "Suasana malam hari"		00:18 00:19
2		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	KANG: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:07 00:09	7		Ampun anggur? BGM: "Suasana malam hari"	ASFP: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:19 00:21
3		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	KANG: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:09 00:10	8		BGM: "Suasana malam hari"	PANDU: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:21 00:24
4		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	ASFP: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:10 00:11	9		Sandi yang memiliki latar belakang yang sama.		00:24 00:25
5		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	BGM: "Suasana malam hari"	00:11 00:12	10		Kang melontarkan kata-kata yang sama.	ASFP: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:26 00:27

Proses Clean Storyboard

Clean Up storyboard adalah tahapan setelah rough sketch. Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari proses storyboard dimana semua scene sudah digambar dengan rapi lengkap dengan keterangan seperti efek kamera, dialog, durasi waktu scene,dll. Setelah tahap ini storyboard dapat digunakan untuk proses animating untuk menghasilkan hasil akhir animasi 2D.

Page Number: 2

Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time	Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
11		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	ASFP: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:27 00:28	6		Merencanakan pertemuan malam dengan BGM: BGM: "Suasana malam hari"		00:18 00:19
12		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	ASFP: "Mau ke Durian?" KANG: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:28 00:32	7		Ampun anggur? BGM: "Suasana malam hari"	ASFP: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:19 00:21
13		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	ASFP: "Mau ke Durian?" KANG: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:32 00:38	8		BGM: "Suasana malam hari"	PANDU: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:21 00:24
14		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	ASFP: "Mau ke Durian?" KANG: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:38 00:39	9		Sandi yang memiliki latar belakang yang sama.		00:24 00:25
15		Mengembangkan karakter yang memiliki latar belakang yang sama.	ASFP: "Mau ke Durian?" KANG: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:39 00:47	10		Kang melontarkan kata-kata yang sama.	ASFP: "Mau ke Durian?" BGM: "Suasana malam hari"	00:26 00:27

Production Title: Animasi Debus Page Number: 1

Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
1		Menunjukkan bulan yang tampak pada langit malam hari. SFX: "suara burung" BGAM: "suasana malam hari" fade in		00:00 - 00:07
2		Memperlihatkan rumah bermetay Kang ZA BGAN: "suasana malam hari"		00:07 - 00:09
3		fade in Pandu menangkap berbagai foto dan penggambaran debus yang dipajang di sepanjang dinding bermetay		00:09 - 00:10
4		Asap menepati bahu menyebarkan Rancu. SFX: "tapi" BGAN: "suasana malam hari"	ASEP: "Menapa Panti?"	00:10 - 00:11
5		BGAN: "suasana malam hari"	PANDU: "Tidak, karena di Sgpt, mereka kita sen bener bener di" "Gak, karena di Sgpt, bener bener udah senetel KKN aja"	00:11 - 00:16

KESIMPULAN

Berdasarkan data dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak muda di Bandung yang masih belum mengetahui tentang seni bela diri Debus di Desa Ciburial. Sehingga penulis membuat perancangan *Storyboard* dari animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya" sebagai media pelestarian budaya, sarana informasi dan edukasi mengenai seni bela diri Debus di Desa Ciburial. Dengan *storyboard* yang dirancang untuk karya animasi 2D debus ini diharapkan audiens dapat memahami seni bela diri Debus Ciburial yang sebenarnya tanpa menanggapi hal yang menyimpang.

SARAN

Harapan penulis adalah dari hasil perancangan *Storyboard* untuk animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya" ini dapat menyampaikan informasi dan nilai-nilai budaya mengenai seni Debus Ciburial yang sesungguhnya kepada audiens anak muda dari umur 12-24 tahun di Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

Setiadi, Elly M. 2017. Ilmu Sosial & Budaya Dasar. Jakarta: Kencana

- 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
- Hudaeri, Mohamad. Debus Dalam Tradisi Masyarakat Banten, (2009)
- Hart, J.P. (2008). The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction. Taylor & Francis
- Winder, C., Dowlatabadi, Z., & Miller-Zarneke, T. (2020). Producing animation 3rd Edition. Routledge
- Alyssa, M (2023). What is a Storyboard? The Fundamentals to Get You Started.2024/3/7. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-storyboard/>
- Kyle, G (2020). Types of Camera Movements in Film Explained: Definitive Guide. 2024/3/7. <https://www.studiobinder.com/blog/different-types-of-camera-movements-in-film/>
- Lannom, SC (2020). Camera Angles Explained: The Different Types of Camera Shot Angles in Film. 2024/3/7. <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/>
- Kiyeon, K (2020). Principles of Perspective Drawing. 2024/3/7. <https://www.tomboweurope.com/en/inspiration/perspective-drawing>
- Joni, S (2020). Jenis Storyboard. 2024/3/22. <https://sis.binus.ac.id/2020/11/19/jenis-storyboard/>
- Norling, Ernest R. (1999). Perspective Made Easy. New York: DOVER PUBLICATION, Inc.
- Lionardi, A. (2022). Kajian visual desain karakter kancil pada animasi 3D "Kancil". Volume 11 nomor 1 Oktober.
- Lionardi, A (2022). Clean-up Storyboard (DDI3D3)
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D Mengenalkan Nilai-Nilai Dalam Proses Tradisi Ngaliwet Tradisional Sunda.
- A'dhawiah, I. R., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2023). Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak

Adiksi Tiktok Terhadap Remaja.

Nispayadi, M. A. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). Perancangan Environment Pada Animasi 3D Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan.

Asfar, A. M. I. T.,. (2019). Analisis Naratif, Analisis Konten, dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif). Penelitian Kualitatif (2).

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. ALFABETA.

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.

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. Jurnal Nawala Visual, 4(2), 81-86.

