

PENULISAN NASKAH DAN COMPOSITING ANIMASI 2D
“MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA” UNTUK MEDIA
INFORMASI DAN EDUKASI DEBUS CIBURIAL

**Scriptwriting And 2d Animation Compositing “Menembus Debus Dan
Melampauinya” For Information And Education Media On Debus Ciburial"**

Gyannisa Haifatin Na'ilahirafi¹, Yosa Fiandra², 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*
gynnshftn@student.telkomuniversity.ac.id¹, pichaq@telkomuniversity.ac.id²,
yudtelu@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Debus merupakan sebuah seni pertunjukan yang menggabungkan unsur tari, seni suara, dan olah batin yang mengandung unsur magis. Secara historis, Debus Banten mulai dikenal pada abad ke-17 pada masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa. Seiring berjalannya waktu, Debus menyebar ke berbagai daerah di Indonesia, termasuk Bandung. Namun, seiring dengan kemajuan zaman dan modernisasi, seni budaya bela diri tersebut mulai dilupakan. Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi anak muda di Kota Bandung tentang Debus Ciburial melalui animasi 2D berjudul “Menembus Debus dan Melampauinya”. Melalui animasi tersebut, penulis akan menulis naskah yang edukatif dengan compositing yang menarik. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi 2D ini berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak muda di Kota Bandung tentang Debus Ciburial lewat ceritanya yang mudah dipahami disertai dengan visual yang menarik. Animasi ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menyebarkan informasi dan edukasi mengenai seni bela diri Debus Ciburial, serta dapat meningkatkan minat generasi muda untuk mengenal dan mempelajari budaya tersebut.

Kata kunci: animasi, bela diri, debus, edukatif, seni.

Abstract : Debus is a performing art that combines elements of dance, vocal arts, and spiritual practice with magical aspects. Historically, Debus Banten began to be recognized in the 17th century during the reign of Sultan Ageng Tirtayasa. Over time, Debus spread to various regions in Indonesia, including Bandung. However, with the progress of time and modernization, this martial arts cultural art has started to be forgotten. This design aims to educate the youth in Bandung about Debus Ciburial through a 2D animation titled 'Breaking Through and Surpassing Debus.' Through this animation, the author will write an educational script with engaging compositing. Research results show that this 2D animation successfully enhances the knowledge and awareness of the youth in Bandung about Debus Ciburial through its easily understandable story and appealing visuals. This

animation is expected to contribute to spreading information and education about the Debus Ciburial martial art, and to increase the interest of the younger generation in recognizing and studying this culture.

Keywords: animation, martial arts, debus, educational, art"

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Modernisasi merupakan peralihan dari kebiasaan masyarakat tradisional menuju cara hidup yang lebih modern. Perubahan tersebut, meliputi gaya hidup dan cara berpikir. Modernisasi membawa dampak buruk bagi masyarakat spesifiknya anak muda mengenai pengetahuan dan ketertarikan seni budaya daerah. Saat ini, anak muda lebih familiar dengan budaya asing daripada budaya daerahnya sendiri. Akibatnya, seni budaya daerah perlahan akan punah. Salah satu seni budaya daerah Bandung yang terdampak oleh era modernisasi adalah Debus Ciburial.

Kesenian Debus merupakan sebuah seni pertunjukan yang menggabungkan unsur tari, seni suara, dan olah batin yang mengandung unsur magis. Secara historis, Debus Banten mulai dikenal pada abad ke-17 pada masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa. Seni ini berkembang seiring dengan penyebaran agama Islam di Banten, dan awalnya berfungsi sebagai media untuk menyebarkan ajaran Islam. Namun, selama penjajahan Belanda dan masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa, kesenian Debus dimanfaatkan untuk membangkitkan semangat perjuangan rakyat Banten. Dalam berbagai konflik di Banten yang berlangsung lama, masyarakat Banten belum mengenal senjata modern seperti pistol dan senapan, dan hanya menggunakan senjata tradisional seperti keris, golok, dan bambu runcing. Untuk menghadapi situasi tersebut, para ulama dan tokoh agama memberikan bekal berupa doa-doa dan kemampuan untuk menjadi kebal terhadap senjata tajam, guna meningkatkan keberanian rakyat dan pemuda Banten dalam pertempuran (Kartodirjo, 1984).

Berdasarkan dari data tersebut, penulis memutuskan untuk memanfaatkan era modernisasi, dengan menulis naskah dan *compositing* animasi 2D tentang seni bela diri Debus Ciburial, yang berjudul "MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA". Penulis juga mengetahui masih belum ada animasi 2D yang membahas Debus, terutama Debus Ciburial. Tujuan dari penulisan naskah dan *compositing* ini adalah untuk memberikan edukasi kepada anak muda di Kota Bandung, melalui jalan cerita dan visual yang lebih menarik. Dengan adanya animasi tersebut, diharapkan anak muda di Kota Bandung dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai edukasi budaya daerahnya sendiri, seperti seni bela diri Debus Ciburial.

LANDASAN TEORI

Debus

Kesenian Debus merupakan sebuah seni pertunjukan yang menggabungkan unsur tari, seni suara, dan olah batin yang mengandung unsur magis. Secara historis, Debus Banten mulai dikenal pada abad ke-17 pada masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa. Seni ini berkembang seiring dengan penyebaran agama Islam di Banten, dan awalnya berfungsi sebagai media untuk menyebarkan ajaran Islam. Namun, selama penjajahan Belanda dan masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa, kesenian Debus dimanfaatkan untuk membangkitkan semangat perjuangan rakyat Banten. Dalam berbagai konflik di Banten yang berlangsung lama, masyarakat Banten belum mengenal senjata modern seperti pistol dan senapan, dan hanya menggunakan senjata tradisional seperti keris, golok, dan bambu runcing. Untuk menghadapi situasi tersebut, para ulama dan tokoh agama memberikan bekal berupa doa-doa dan kemampuan untuk menjadi kebal terhadap senjata tajam, guna meningkatkan keberanian rakyat dan pemuda Banten dalam pertempuran (Kartodirjo, 1984).

Teori Subjek Anak Muda

WHO mendefinisikan 'Remaja' sebagai individu yang berada dalam rentang usia 10-19 tahun, sementara 'Pemuda' dikelompokkan pada usia 15-24 tahun. Adapun 'Anak Muda' mencakup gabungan dari remaja dan pemuda dengan kelompok usia 10-24 tahun.

Animasi

Menurut The Little Oxford Dictionary 19, animasi didefinisikan sebagai film yang tampak hidup, dibuat dari fotografi, gambar, boneka, dan sejenisnya, dengan perbedaan kecil antar frame, untuk menciptakan ilusi gerakan saat diputar (Ramdhan, Z., dan Budiman, A. 2016). Animasi adalah salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau cerita. Beragam tema dan genre yang dihadirkan dalam animasi membuatnya menjadi salah satu jenis film yang digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Nahda & Afif, 2022). Animasi terbagi menjadi 3 jenis, seperti animasi 2D, animasi 3D, dan animasi stop motion. Tahapan animasi ada 3, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Naskah

Naskah adalah cerita yang dibuat melalui sebuah deskripsi adegan dan dialog, lalu disusun dengan unsur dramatis yang terstruktur (Field, 2005: 2). Selain itu, Marx (2007) berpendapat bahwa tidak ada format baku dalam pembuatan naskah, tetapi ada beberapa aturan dasar yang perlu diketahui saat menulis naskah. Beliau berkata, bahwa seorang penulis naskah harus dapat mengetahui bagaimana cara merancang halaman skenario dengan enam elemen skenario seperti *scene heading*, *action description*, *character*, *dialogue*, *parenthetical*, dan *transition*. Marx juga berpendapat bahwa penulis naskah dapat lebih menonjol disaat penulis mengerti tentang cara menggunakan elemen-elemen tersebut untuk membuat sesuatu yang menarik (hlm. 32).

Kemudian, Griffith (2004) juga menjelaskan bahwa di dalam sebuah penulisan naskah harus terdapat karakter utama yang berkembang dan dapat menjalankan alur cerita. Dalam sebuah naskah diperlukan juga sebuah konflik, hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Field (2005), bahwa konflik adalah sebuah drama, tanpa adanya konflik berarti tidak adanya drama dalam sebuah adegan, tanpa adanya adegan berarti tidak adanya karakter, tanpa adanya karakter berarti tidak adanya cerita, tanpa adanya cerita berarti tidak adanya sebuah skenario yang akan dibuat filmnya (hlm. 25).

Karakter cerita sangat penting, karena hal ini adanya penentuan sebuah cerita yang ingin dibuat seperti tema dan peng gayaan pada cerita karena menentukan masalah yang ada pada cerita hingga akhir cerita. Terdapat beberapa komponen pada karakter cerita, yaitu: tema, tokoh, latar, dan alur. Sebuah naskah film harus disusun dengan akurat bersama komponen-komponen khusus, seperti memiliki jenis huruf, ukuran halaman, dan desain spesifik. Komponen-komponen yang ada di dalam naskah adalah *scene heading*, nomer scene, kemunculan pertama karakter, dialog, nama karakter, dan *action*. Menurut Misbach (2010: 119) menjelaskan bahwa cerita yang bersifat dramatik dirancang untuk menggerakkan hati audiens. Sebuah cerita dramatik dibagi menjadi tiga babak yaitu eksposisi (pembukaan cerita), komplikasi (pengembangan cerita), dan resolusi (penyelesaian cerita).

Compositing

Compositing adalah teknik menggabungkan elemen-elemen visual dari berbagai sumber menjadi satu gambar, dengan tujuan menciptakan ilusi bahwa semua elemen tersebut berada dalam satu adegan yang sama (Wright, 2008: 32).

Terdapat 10 macam teknik *compositing* seperti *CGI compositing*, *multipass compositing*, *2.5 compositing*, *3D compositing*, *High Dynamic Range Image (HDRI)*, *stereoscopic 3D*, *time warping and optical flow*, *simulation effects*, dan *multiplane compositing* (Lanier, 2010: 358-417). Terdapat 8 jenis teknik digital compositing,

yaitu CGI composite, multipass composite, depth compositing, multiplane compositing, sims, particle systems, working with premultiplied CGI, dan 3D compositing (Wright, 2011).

Pada perancangan compositing yang akan penulis lakukan adalah *CGI compositing* dengan bantuan *focus matching*, *light rays* dan *optical flare*. Dalam proses *compositing* tersebut terdapat beberapa langkah yang dilakukan. Langkah tersebut antara lain adalah *rough cut*, *fine cut*, dan *rendering*.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif *Ethnography*, yaitu penelitian yang dilakukan melalui observasi langsung ke lapangan, yaitu Desa Ciburial dan wawancara kepada narasumber pelaku budaya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga metode pengumpulan data dalam proses penulisan naskah dan *compositing*, yaitu: observasi, wawancara, dan kuesioner.

Data dan Analisis Objek

Data Khalayak Sasaran

Untuk mengedukasi masyarakat khususnya anak muda di Kota Bandung, diperlukan analisis terlebih dahulu. Hal tersebut untuk memastikan bahwa cerita animasi 2D “Menembus dan Melampauinya” dapat dengan mudah dipahami, dan target audiens merasa tertarik dari segi visual animasi yang telah di *compositing*. Dari hasil kuesioner, anak muda di Kota Bandung belum mengetahui eksistensi Debus Ciburial, mereka menilai bahwa cerita dari animasi 2D “Menembus dan Melampauinya” dapat dipahami. Mereka juga menilai bahwa animasi 2D tersebut

sudah menarik dari segi compositing, sehingga dapat menarik minat mereka untuk lebih mengenal Debus Ciburial.

Data Hasil Observasi

RW 09

Satu-satunya RW yang masih memiliki seni dan kebudayaan yang masih kental akan tradisi selama penulis kunjungi. Terdapat seni dan kebudayaan yang masih ada seperti Jaipong, Pencak Silat, Ruwat Lembur, Ngabungbang, Jangjawokan, Calung, dan Ngawinkeun Cai.

RW 10

Data yang penulis dapatkan di RW 10 hanya sedikit, karena semua kebudayaannya sudah punah kecuali satu yaitu Hajat Buruan. Hajat buruan adalah tradisi memamerkan hasil pertanian dengan menghiasnya secara kreatif sebagai bentuk ucapan rasa syukur terhadap melimpahnya palawija dari hasil pertanian. Dari ketiga RW yang penulis kunjungi di Desa ciburial, RW 10 memiliki potensi tinggi terhadap tradisi Hajat Buruan karena RW 10 terletak paling atas Desa Ciburial sehingga memiliki kualitas palawija yang lebih bagus daripada yang lainnya.

RW 11

RW 11 terkenal dengan tradisi agama dan kepercayaan seperti Malam 14 Maulud, Malam 1 Syuro, Sawen, dan Numbal. Yang menarik dari RW 11 khususnya RT 03, RT 04, dan RT 05 ada pada Kartu Tanda Penduduknya tepatnya di bagian agama terdapat tanda + yang berarti orang tersebut memiliki keyakinan/kepercayaan.

Homestay Kang Za

Homestay Kang Za adalah tempat untuk latihan Debus milik Kang Za, yang merupakan pelaku seni bela diri Debus Ciburial. Beliau melestarikan bela diri Debus Ciburial dengan cara melanjutkan jejak dari ayahnya. Sejak 2012, Kang Za

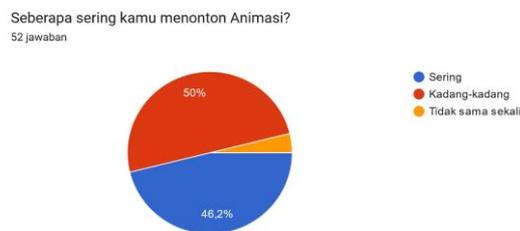
aktif menampilkan seni Debus dalam berbagai acara budaya. Saat ini, aksi Debusnya sudah tenar melalui unggahan sosial media seperti TikTok dan Youtube.

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dan mendalam. Filosofi debus adalah dakwah, tapi lewat seni dan budaya, yang bertujuan untuk lebih meyakinkan dan mendekatkan diri kepada sang pencipta, Allah SWT. Debus tetap mistis, karena ada doa-doanya. Doa itu tidak terlihat, tapi terasa. Debus bisa dilakukan oleh awam, dengan cara Kang Za mendoakan orang tersebut sambil diusap tangannya. Melalui Debus, anak muda paham bahwa alat-alat tajam jika digunakan dengan cara yang salah akan celaka. Namun, jika dilakukan oleh seniman lalu dikemas dengan baik alat-alat tajam tersebut akan menjadi tontonan yang membawa tuntunan. Debus Ciburial berbeda dengan debus yang lain, karena debus di sini menggunakan alat kontemporer atau alat modern seperti mesin bor dan mesin gergaji.

Data Hasil Kuesioner

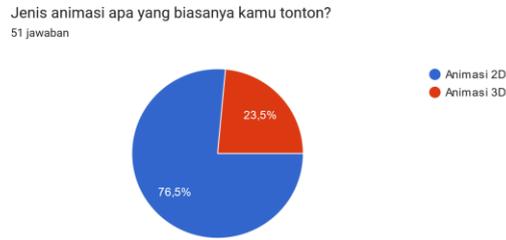
Frekuensi Menonton Animasi



Gambar 1. Frekuensi Menonton Animasi

Sebanyak 50% responden menjawab bahwa mereka kadang-kadang menonton animasi. 46,2% responden menjawab bahwa mereka sering menonton animasi, dan menjawab tidak pernah sama sekali.

Jenis Animasi yang Ditonton



Gambar 2. Jenis Animasi yang Ditonton

Sebanyak 76.5% responden menjawab bahwa mereka lebih sering menonton animasi 2D dan 23.5% responden menjawab mereka lebih sering menonton animasi 3D.

Tingkat Pengetahuan Responden Terkait Seni Bela Diri Debus



Gambar 3. Tingkat Pengetahuan Responden Terkait Seni Bela Diri Debus

Sebanyak 46 responden (88.5%) menjawab mereka belum pernah melihat animasi 2D tentang Debus dan 6 responden (11.5%) menjawab mereka sudah pernah melihat animasi 2D tentang Debus.

Pengetahuan Responden Terkait Seni Bela Diri Debus

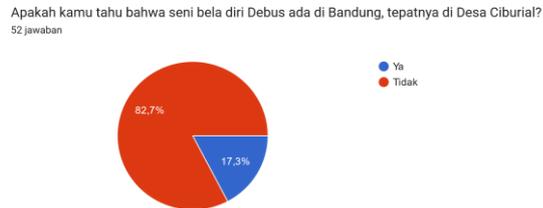


Gambar 4. Pengetahuan Responden Terkait Seni Bela Diri Debus

Sebanyak 41 responden (78.8%) mengetahui apa itu seni bela diri debus.

11 responden (21.2%) tidak mengetahui apa itu bela diri debus.

Tingkat Pengetahuan Responden Terhadap Seni Bela Diri Debus di Bandung



Gambar 5. Tingkat Pengetahuan Responden Terhadap Seni Bela Diri Debus di Bandung

Sebanyak 43 responden (82.7%) tidak tahu bahwa ada seni bela diri Debus di Bandung, sedangkan 9 responden sudah tahu.

Pemahaman Responden Terhadap Informasi yang Diberikan pada Animasi yang Dibuat



Gambar 6. Pemahaman Responden Terhadap Informasi yang Diberikan pada Animasi yang Dibuat

Sebanyak 52 responden (100%) dapat memahami informasi yang disampaikan mengenai Debus Desa Ciburial yang disampaikan pada animasi.

Tingkat Ketertarikan Responden Terhadap Animasi yang Dibuat

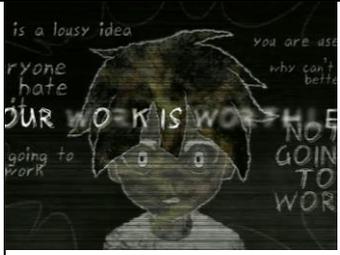


Gambar 7. Tingkat Ketertarikan Responden Terhadap Animasi yang Dibuat

Animasi berhasil menarik perhatian 51 responden (98.1%) kepada Debus Desa Ciburial, sedangkan 1 responden (1.9%) tidak tertarik.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 1. Analisis Karya Sejenis

First Born	The Ancient Silat (Revolt)	Art Block
		

Hasil Analisis

Dari hasil observasi, terdapat 3 RW di Desa Ciburial yang masih memiliki budaya daerah. Walaupun diantaranya sudah ada yang punah atau informasi yang didapatkan hanya mulut ke mulut dari para sesepuh seni di sana, namun ada satu seni bela diri yang masih aktif di RW 12 lebih tepatnya di Homestay Kang Za. Di sana terdapat Debus yang diajarkan langsung oleh Kang Za selaku pelaku seni bela diri Debus Ciburial.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa Debus Ciburial sebagai dakwah tapi lewat seni dan budaya, untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Debus dapat dilakukan oleh siapa saja dengan bantuan pelaku seni. Debus mengajarkan bahwa alat tajam bisa berbahaya jika digunakan secara salah, namun dapat menjadi tontonan mendidik jika dipertunjukkan oleh seniman. Debus Ciburial unik karena menggunakan alat-alat modern seperti mesin bor dan gergaji, berbeda dengan Debus lainnya.

Dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa banyak anak muda di Kota Bandung belum pernah melihat animasi 2D yang menceritakan tentang Debus khususnya Debus Ciburial. Mereka menilai bahwa cerita dari animasi 2D "Menembus dan Melampauinya" dapat dipahami. Mereka juga menilai bahwa

animasi 2D tersebut sudah menarik dari segi compositing, sehingga dapat menarik minat mereka untuk lebih mengenal Debus Ciburial.

Konsep Perancangan

Ide besar

Konsep Naskah pada Animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya” bertemakan culture dengan *genre slice of life, drama, thriller, dan martial arts*. Topik yang diangkat pada Animasi ini yaitu pengenalan seni bela diri Debus yang ada di Desa Ciburial. Animasi tersebut menceritakan seorang mahasiswa KKN di desa yang skeptis terhadap seni bela diri Debus. Akibat ulahnya, ia pun sampai viral di media sosial TikTok.

Konsep Media

Dalam pembuatan animasi Animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya”, memiliki pesan dan tujuan, yaitu “Jangan mudah percaya dengan sesuatu yang belum kamu ketahui kebenarannya.” Lalu, melibatkan kru dan job desk, sebagai berikut:

1. Gyannisa Haifatin: Scriptwriter dan Editor
2. Prima Dewi: Konsep Visual
3. Shafira Nadifa: Storyboard dan Colorist
4. Aisyah Fathinannisa: Animator

Software yang digunakan pada pembuatan animasi 2D tersebut adalah Clip Studio Paint, PaintTool SAI, Krita, dan Adobe Premiere Pro.

Hasil Perancangan Naskah

Ide Cerita

Ide cerita diangkat dari kisah nyata mahasiswa KKN yang mencoba debus di Homestay Kang Za.

Premis

Sandi adalah orang yang skeptis terhadap Debus Desa Ciburial.

Sinopsis

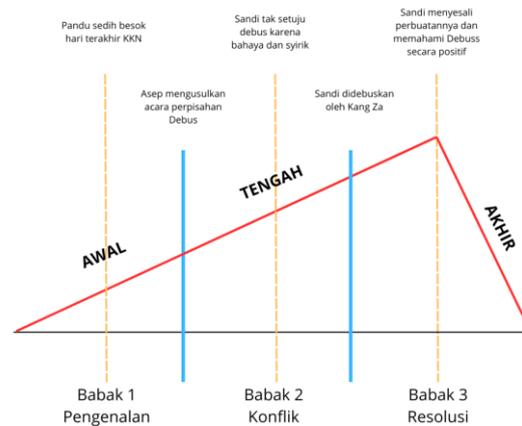
Animasi 2D seni bela diri Debus Desa Ciburial berjudul “MENEMBUS DEBUS DAN MELAMPAUINYA”. Menceritakan Sandi, seorang anak KKN yang skeptis terhadap hal mistis, menganggap Debus adalah perbuatan syirik. Ketidakpercayaan Sandi ini membuat teman-temannya, Asep dan Pandu merasa prihatin sekaligus usil. Mereka meminta Kang Za untuk memberi pelajaran kepada Sandi. Kang Za, memberi edukasi dengan cara menjelaskan filosofi Debus dan memperlihatkan Debus yang sebenarnya kepada Sandi. Puncaknya, Sandi diikutsertakan dalam pertunjukan Debus. Walaupun Sandi terpaksa dan pasrah, ia berhasil menampilkan adegan Debus dengan baik. Sandi merasa sangat bangga. Ia akhirnya menyadari bahwa Debus bukanlah sekadar pertunjukan syirik, melainkan sebuah seni yang sarat maknanya mengandung nilai-nilai luhur yang patut dijaga dan dilestarikan.

Penokohan

Tabel 2. Penokohan

 Kang Za	 Sandi	 Pandu	 Asep
<ul style="list-style-type: none">- Pelaku Debus- Rambut lurus sebahu, kulit coklat, berkumis dan berjanggut- Jahil	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa KKN- Rambut coklat pendek, kulit putih, dan mata sipit.- Apatis	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa KKN- Rambut coklat bergelombang, kulit putih, dan mata besar.- Periang	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa KKN (ketua)- Rambut coklat pendek, kulit coklat, kumis tipis, dan mata sayu.- Berjiwa pemimpin

Plot (Pembabakan)



Gambar 8. Pembabakan

Pembabakan untuk animasi 2D ini dibagi menjadi 3 babak, yaitu pengenalan, konflik, dan resolusi. Pada babak pertama, ditandai dengan tokoh bernama Pandu yang merasa sedih karena besok hari terakhir KKN. Lalu, tokoh bernama Asep mengusulkan acara perpisahan Debus, sehingga masuk ke babak kedua yang ditandai dengan tokoh bernama Sandi tak setuju dengan debus karena berbahaya dan syirik. Kemudian, Sandi didebuskan oleh Kang Za, sehingga masuk ke babak terakhir yang ditandai dengan Sandi menyesali perbuatannya dan memahami Debus secara positif.

Proses dan Hasil Perancangan *Compositing*

Ide Besar

Animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya” bergenre *slice of life*, drama, *thriller*, dan *martial arts*. Drama dapat ditemukan dalam karakter Sandi yang begitu dramatis berlebihan terhadap debus, sedangkan thriller didapatkan dari Debus Desa Ciburial. Dalam pembuatan animasi khususnya dalam *compositing*, suasana yang ditampilkan adalah tegang, santai, dan meriah. Warna disesuaikan dengan *mood*, *scene*, serta setting. Setting malam menggunakan warna biru gelap dengan bantuan cahaya dari bulan dan lampu. Sedangkan untuk

setting sore, menggunakan warna *warm* seperti oren dengan bantuan cahaya dari matahari.

Konsep Media

Dalam *compositing* ini, media yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta pesan adalah *Adobe Premiere Pro*.

Proses dan Hasil Perancangan *Compositing*

Rough Cut

Rough Cut merupakan proses pemotongan secara kasar. Pada tahap ini, potongan gambar disesuaikan lebih rapi dari yang sebelumnya. Penambahan seperti sound effect, color grading, bgm, voice over, *visual effect*, judul, dan transisi sudah mulai masuk pada tahap ini. Hasil dari rough cut ini bertujuan untuk mengukur penilaian responden kuesioner, apakah animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya” ini sudah mengedukasi dalam bentuk ceritanya dan menarik minat anak muda Kota Bandung secara visual setelah animasi tersebut diedit.

Pengisi Suara

Pengisi suara untuk masing-masing karakter menggunakan microphone mini dan earphone dengan teknik *one take*. Suara tersebut kemudian diolah menggunakan *Adobe Podcast* untuk enhance audio untuk menghilangkan *noise* yang mengganggu, agar kualitas audio sempurna.

Judul

Dengan target audiens para anak muda, penulis menggunakan jenis huruf yang merepresentasikan sihir mistis dan imajinatif. Font Egoshic sangat cocok menggambarkan suasana tegang namun tetap dapat dibaca dengan mudah. Menggunakan warna merah yang dapat memberikan kesan mistis dan horor karena berkaitan dengan darah. Selain itu, bentuk dari font Egoshic ini memiliki ujung yang runcing memiliki keterkaitan antara ciri khas Debus dengan senjata tajamnya.



Gambar 9. Judul "Menembus Debus dan Melampauinya"
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Fine Cut

Fine Cut adalah proses akhir dari *compositing* film animasi. Hasil dari proses ini nantinya dapat dipublikasikan kepada masyarakat luas seperti youtube, tiktok, dan instagram. Pada tahap ini, semua elemen seperti sound effect, color grading, bgm, voice over, *visual effect*, dan transisi sudah tidak ada perubahan lagi.

Rendering

Setelah *fine cut* selesai, file *compositing* animasi 2D di-render atau diekspor ke file laptop untuk dipublikasikan.

KESIMPULAN

Cerita dari animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya" berhasil dengan mudah dipahami anak muda di Kota Bandung. Animasi ini juga berhasil mengedukasi dengan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak muda tentang budaya daerah melalui seni bela diri Debus Ciburial. Animasi ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan mendalam mengenai budaya Debus Ciburial. Penulisan naskah yang edukatif untuk animasi 2D "Menembus Debus dan Melampauinya" harus mempertimbangkan elemen-elemen yang informatif sekaligus menarik bagi audiens target. Naskah harus dirancang untuk menyampaikan informasi secara jelas dan menarik, dengan memadukan aspek pendidikan dan hiburan. Teknik *compositing* yang efektif,

termasuk penggunaan elemen visual yang dinamis dan estetika yang sesuai dengan tema, berperan penting dalam menciptakan pengalaman visual yang menarik dan mendukung narasi. Dengan memadukan penulisan naskah yang baik dan *compositing* yang kreatif, animasi ini berhasil mencapai tujuannya.

Penulis memasukkan kebiasaan-kebiasaan warga Desa Ciburial serta para anak muda Bandung kedalam bentuk naskah. Kebiasaan warga Desa Ciburial yang masih menjaga Debus Ciburial melalui acara pertunjukan seni budaya yang dilaksanakan secara rutin di Homestay Kang Za, dengan kebiasaan para anak muda di Kota Bandung, yang menghabiskan waktunya untuk bermain TikTok, digabung menjadi naskah bertemakan Debus Ciburial yang viral di sosial media.

Alur cerita yang digunakan pada Animasi 2D ini adalah alur maju. Alur maju memudahkan para audiens mencerna runtutan adegan serta konflik. *Compositing* juga membantu animasi lebih dramatis dan intens, seperti penambahan *sound effect*, efek, transisi, bgm, dan *voice actor*.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulisan naskah dan *compositing* animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya” dapat berkontribusi dalam menyebarkan informasi dan edukasi mengenai seni bela diri Debus yang ada di Desa Ciburial sehingga dapat meningkatkan ketertarikan anak muda di Kota Bandung untuk mengetahui atau mempelajari seni bela diri Debus di Desa Ciburial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Yoni. (2019). Memahami Metode Penelitian Kualitatif.
- A., & Rasyid, A. (2024). Pemanfaatan Media Sosial dalam Membangun Brand Image Lembaga Dakwah

Kampus Al-Izzah UINSU. Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal, 6(1), 728-739.

Dhimas, A. (2013). Cara Merancang Story Board Untuk Animasi Keren.

Yogyakarta: Taka.

Ekadjati, E. S. (1995). Kebudayaan Sunda (Suatu Pendekatan Sejarah). Pustaka Jaya

Rice, R. (1984). The New Media: Communication, Research and Technology.

California: Sage.

Field, S. (2005). Screenplay: The Foundations of Screenwriting. New York: Dell Publishing Company.

Firdaus Ngatifudin. (2022). Animasi dalam Media Pembelajaran.

Yudiswara, Dudih. (2023) Kesenian Beladiri Debus Dimanfaatkan untuk Mempertontonkan Kekuatan dan Kekebalan.

Hakiki, K. M. (2013). DEBUS BANTEN: Pergeseran Otentisitas dan Negosiasi Islam-Budaya Lokal. Kalam, 7(1), 1-20.

Hudaeri, Mohamad. Debus Dalam Tradisi Masyarakat Banten, (2009)

Widyaningrum, Gita, Laras. (2018). Kekuatan Para Pemain Debus di Indonesia: Setara dengan Paku dan Parang.

Logan, R. K. (2010). Understanding New Media. New York: Peter Lang Publishing,

Munir. (2013). MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Alfabeta.

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

Nispayadi, M. A. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). Perancangan Environment Pada Animasi 3d Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan. e-Proceeding of Art & Design, 8 (3), 1020-1042.

Nurbaiti, H., Surdayat, Y., & Iskandar, M. (2023). PENATAAN AUDIO

DALAM ANIMASI SERIES MENGENAI PAMALI. e-Proceeding of Art & Design, 10(6), 8018-8032.

Ramdhan, Z., & Budiman, A. (2016). REPRESENTASI BUDAYA LOKAL (Sub Culture) DAN ESKSISTENSI JATI DIRI DALAM ANIMASI" PADA SUATU KETIKA". KALATANDA: Jurnal Desain dan Media Kreatif, 1(1), 31-42.

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

Syahrani, 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 Siregar.

Suwarsono, A.A. (2014). Pengantar Film. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

