

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Film : Seni dan Media Komunikasi

Film merupakan suatu kombinasi antar usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur-unsur tersebut di latar belakang oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film (Susanto, 1982:60). Film tercipta apabila ada suatu cerita yang mengandung sebuah pesan untuk diperlihatkan kepada khalayak atau penonton. Film menyampaikan pesannya melalui gambar yang bergerak, wana dan suara. Karena film mencakup semuanya hingga penonton mudah mencermati apa isi dari film tersebut.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu film fiksi dan film dokumenter. Film fiksi/cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Pembahasan fiksi tidak banyak dikarenakan dalam Tugas Akhir ini lebih fokus ke dalam film dokumenter.

Seperti telah disampaikan pada bab 1, film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas menggunakan fakta dan data (Nicholas,1991:111). Jadi film dokumenter adalah sebuah usaha perorangan atau

kelompok yang hendak menjelaskan kembali secara rinci suatu peristiwa atau kejadian dengan situasi yang sebenarnya.

2.2 Film Dokumenter sebagai Media Bercerita

Menurut Biran (1997) istilah film dokumenter memuat pikiran secara luas yang berisi rekaman kejadian aktual dan orang-orang yang sesungguhnya (Biran, 1997:65). Sementara itu menurut Himawan (2008), film dokumenter memiliki karakter teknis yang khas yang tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam. Umumnya film dokumenter memiliki bentuk sederhana dan jarang sekali menggunakan efek visual (Himawan, 2008:5).

Dari dua pandangan tersebut, dapat dipahami bahwa film dokumenter adalah sebuah garapan film yang berisikan kejadian kejadian sebenarnya atau tidak fiktif dan dipresentasikan lagi dengan menarik secara objektif yang mempunyai tujuan tertentu. Dalam penggarapan sebuah film dokumenter, pembuat film tidak lepas dari perhitungan dan pertimbangan keindahan dalam membangun konflik dalam penuturan sebagai penarik bagi penonton.

Dalam sebuah penggarapan film dokumenter sama seperti melakukan penelitian ilmiah karena harus melakukan riset yang sangat mendalam, seperti yang dinyatakan Vertov dalam Ayawaila (2008) :

Kamera merupakan mata film, dan film dokumenter bukan menceritakan suatu realitas objektif, melainkan suatu realitas berdasarkan apa yang terlihat dan terekam oleh kamera sebagai mata film (Vertov dalam Ayawaila 2008:14).

Dari pandangan Vertov dapat dipahami bahwa sebuah film dokumenter merupakan representasi dari kenyataan yang bersifat subjektif. Hal ini disebabkan karena keputusan untuk melihat dan merekam berdasarkan subjek yang berada dibalik kamera yaitu DoP. Sebuah film dokumenter dibuat pasti mempunyai tujuan tertentu yang ditujukan kepada penonton.

Menurut Ayawaila (2008) ada empat kriteria yang menerangkan bahwa film dokumenter adalah film non-fiksi, yaitu :

1. Setiap adegan dalam film dokumenter merupakan rekaman kejadian sebenarnya, latar belakang harus spontan dan otentik dengan situasi dan kondisi asli (apa adanya) tanpa interpretasi imajinatif seperti halnya dalam film fiksi.
2. Yang dituturkan dalam film dokumenter berdasarkan peristiwa nyata (realita).
3. Sutradara dalam pelaksanaan produksi film dokumenter melakukan observasi pada suatu peristiwa nyata, lalu melakukan perekaman gambar sesuai dengan apa adanya.
4. Apabila struktur cerita pada film fiksi mengacu pada alur cerita atau plot, maka dalam film dokumenter konsentrasinya lebih pada kebenaran isi dan kreatifitas pemaparan dari isi tersebut (Ayawaila, 2008:23).

Sesuai perkembangan zaman, film dokumenter juga mengalami perkembangan dalam bentuk dan gaya bertutur sesuai dengan pendekatan dari tema atau ide film dokumenter tersebut. Tanzil et al. dalam buku gampang-gampang susah (2010) mengemukakan bahwa film dokumenter dapat dibagi kedalam beberapa jenis sesuai dengan pendekatannya yaitu :

- *Expository*

Bentuk dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara. Salah satu orang yang berperan dalam kemunculan *expository* adalah John Grierson. Menurutnya, pembuat dokumenter haruslah menempatkan diri sebagai seorang yang propagandis, mengangkat tema-tema dramatis dari kehidupan di sekelilingnya sebagai suatu kewajiban sosial atau kontribusi terhadap lingkungan dan budaya.

Argumentasi yang dibangun dalam *expository* umumnya bersifat didaktis, cenderung memaparkan informasi secara langsung kepada penonton, bahkan sering mempertanyakan baik buruknya sebuah fenomena berdasarkan pijakan moral tertentu, dan mengarahkan pada satu kesimpulan secara langsung. *Expository* menghadirkan sebuah sudut pandang yang jelas dan menutup kemungkinan adanya perbedaan penafsiran.

Expository banyak dikritik karena cenderung menjelaskan makna gambar yang ditampilkan, pembuat film seperti tidak yakin bila gambar tersebut mampu menyampaikan pesan. Bahkan, pembuat film sering menempatkan penonton seolah-olah tidak mampu membuat kesimpulan sendiri. Karena kehadiran *Voice Over* cenderung membatasi bagaimana gambar harus dimaknai, gambar juga disusun bukan berdasarkan suara yang melatarinya, tapi berdasarkan narasi yang sudah dibuat sehingga gambar sering kehilangan konteks, dan gambar tidak memiliki kontinuitas/koherensi .

Bentuk *expository* ini banyak digunakan oleh pembuat dokumenter karena dalam bentuk ini proses dari awal hingga akhir sangat terstruktur, dalam waktu yang

pendekpun bisa tercipta sebuah dokumenter menggunakan gaya ini karena ada narasi/Vo yang membantu dan mempermudah penonton untuk mengetahui apa isi dalam film ini.

- *Direct Cinema /Observational*

Pendekatan observatif yaitu merekam kejadian secara spontan dan natural itu sebabnya kegiatan syuting dilakukan secara informal, tanpa tata lampu khusus. *Direct Cinema* adalah kesabaran pembuat film untuk menunggu kejadian signifikan yang berlangsung dihadapan kamera. Para penekum *direct cinema* berkeyakinan bahwa lewat pendekatan yang baik, pembuat film beserta kameranya akan di terima sebagai bagian dari kehidupan subjeknya. Pembuat film berusaha agar keberadaannya sedikit berpengaruh terhadap keseharian subjek. Penggunaan teknik *handheld* menjadi dominan, mengingat kecilnya kemungkinan pembuat film sempat menaruh kamera di atas tripod dengan terencana.

- *Cinema Verite*

Berbeda dengan *direct cinema* yang cenderung menunggu krisis terjadi, *cinema verite* justru melakukan interbensi dan menggunakan kamera sebagai alat pemicu untuk memunculkan krisis, pembuat film sengaja melakukan provokasi untuk memunculkan kejadian tak terduga (Tanzil et al. ,2010).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam Tugas Akhir ini saya akan menerapkan bentuk dokumenter *Expository*. Menurut saya cara bertutur ini lebih tepat karena sesuai dengan tema yang akan diangkat. Saya akan menggunakan narator/wawancara sebagai penutur utama yang diperkuat dengan *shot-shot* untuk memperkuat informasi yang disampaikan.

2.3 *Director of Photography (DoP)*

Yang menciptakan imaji *visual* film adalah sinematografer atau pengarah fotografi. Ia adalah orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*Cinematic Look*) dari sebuah film. Ia juga melakukan supervisi personal kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Seorang sinematografer mampu menciptakan kesan/rasa yang tepat, suasana dan gaya *visual* pada setiap *shoot*. Beberapa tugas seorang *DoP* (*Director of Photography*):

- Tahap Pra Produksi

Pada tahapan ini hal yang sangat harus diperhatikan ialah proses riset, karena pembuatan film dokumenter dilandasi dengan proses riset yang sangat kuat, hal ini bertujuan untuk memastikan keberadaan subjek serta unsur-unsur yang terkait dengannya. Data awal dikumpulkan dari proses tanya jawab yang dilakukan ke beberapa informan dan narasumber yang terkait, dari catatan hasil riset itulah alur film akan terbentuk. Pada tahap ini seorang *DoP* bisa memulai menentukan fokus, sudut pandang, dan menyusun konstruksi film yang akan dibuat.

- Tahap Produksi

Tahapan ini bisa disebut juga sebagai tahapan syuting film, atau tahap kerja pada proses film. Pada tahap ini semua kru bekerja dengan *job description* masing-masing yang dipimpin oleh sutradara. Pada tahapan ini seorang *DoP* dan sutradara harus saling bekerja sama dalam membangun film terutama dalam unsur visualnya.

- Tahap Pasca Produksi

Tahapan ini bisa dianalogikan sebagai tahap untuk menyajikan data atau editing. Data-data yang terkumpul diperiksa, dipilah, dan direduksi untuk disusun sebagai ringkasan data. Hasil ringkasan ini diverifikasi dengan rancangan atau konstruksi yang telah disusun, biasanya akan ada revisi, baik pengurangan atau penambahan pada konstruksi film.¹

Pada pembuatan Film Dokumenter Ade Anas ini, penulis bertugas menjadi DoP (*Director Of Photography*) dan menggunakan teknik *tatami shot*, karena penulis ingin membuat kejutan kepada penonton dari awal film tidak ingin memperlihatkan bahwa Ade Anas ini tidak memiliki kaki, namun di akhir film barulah diperlihatkan bahwa Ade Anas tidak memiliki kaki. Menurut Carrie J. Preston (2016), orang yang menciptakan *tatami shot* adalah Yasujiro Ozu, dia adalah seorang filmmaker yang berasal dari Jepang. Disebut *tatami shot* karena posisi kamera yang sangat rendah ditempatkan pada ketinggian pinggang, menghadap ruang tradisional Jepang di mana biasanya ada orang yang duduk/berlutut di lantai tikar tatami. Tujuan dari pandangan khusus ini adalah untuk menempatkan penonton pada tingkat yang sama dengan karakter yang duduk (Preston : 2016).

Pratista (2008) mengemukakan bahwa ada beberapa aspek dalam DoP (*Director Of Photography*) yang harus diperhatikan yaitu:

¹ Apip, Dokumenter : Pengetahuan Film Dokumenter, Bandung: Prodi TV&Film-STSI Press 2012. Bab VII Hal 49. Membuat Film Dokumenter diakses tanggal 10 Oktober 2017 pukul 20.00.

2.3.1 Aspek Kamera

a. Tonalitas

Pada pesawat televisi atau monitor komputer kita dapat mengontrol tonalitas gambar (kualitas gambar dan warna) melalui pengaturan kontras, *brightness*, *color* dan lainnya sehingga gambar bisa diatur lebih gelap atau terang, serta warna dapat diatur lebih muda atau tua. Hal yang sama juga dapat dilakukan seorang sineas dalam filmnya. Sebuah film dapat diproduksi hitam-putih serta bisa pula berwarna, dengan pilihan warna yang dapat diatur sesuai dengan tuntutan estetika. Setiap pembuat film mampu mengontrol kualitas *visual* ini dengan memanipulasi stok filmnya.

b. Kontras dan *Brightness*

Kualitas kontras dapat dikontrol melalui penggunaan stok filmnya bila menggunakan seluloid dan pengaturan ISO di kameranya pada digital. Penggunaan stok film cepat (asa tinggi) atau ISO tinggi sangat sensitif terhadap cahaya akan memproduksi gambar yang kontras (terang). Sementara stok film lambat (asa rendah) atau ISO rendah akan menghasilkan gambar yang lebih gelap. Intensitas cahaya dalam produksi film juga mempengaruhi kualitas kontras.

Sementara kualitas *brightness* dapat dikontrol melalui pengaturan *exposure* pada diafragma kamera. *Exposure* adalah besar intensitas cahaya yang masuk ke dalam kamera. Dengan pengaturan *diafragma* kamera, intensitas cahaya yang masuk dapat dikontrol gelap-terangnya.

c. Kecepatan Gerak Gambar

Kecepatan gerak sebuah *shot* dapat dikontrol melalui pengaturan kecepatan pada kamera film ketika *shot* tersebut diambil. Kamera dan proyektor memiliki kecepatan normal 24 *frame* per detik (*fps*). Jika sebuah adegan diambil dengan kecepatan kamera 24 *fps* maka hasil proyeksinya kelak akan memiliki kecepatan normal pula. Jika seorang sineas menginginkan pergerakan gambar lebih cepat (*fast-motion*) maka pengaturan kecepatan kamera harus kurang dari 24 *fps*. Sebaliknya menambah kecepatan kamera lebih dari 24 *fps* akan memperlambat pergerakan gambar (*slow-motion*).

d. Penggunaan Lensa

Hampir sama seperti mata manusia, lensa kamera juga mampu memberikan efek kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu objek atau ruang. Namun tidak seperti mata kita, lensa kamera dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhannya. Setiap jenis lensa akan memberikan efek perspektif yang berbeda karena memiliki *focal length* (panjang titik api) yang berbeda. Jika sebuah objek diambil pada jarak yang sama dengan lensa yang berbeda maka efek perspektif yang tampak akan berbeda pula. Sebuah objek bisa tampak lebih dekat atau lebih jauh dari jarak sebenarnya. Jenis lensa dipengaruhi oleh ketebalan lensa dengan ukuran yang bervariasi. Secara umum lensa dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan panjang titik apinya, yakni: *short focal length*, *normal focal length*, dan *long focal length*. Sementara lensa *zoom* adalah jenis lensa yang mampu mengubah panjang titik apinya ketika gambar diambil. Penggunaan lensa juga mempengaruhi efek kedalaman gambar yang mampu dicapai melalui teknik *deep focus* dan *rack focus*.

- *Normal Focal Length*

Lensa ini menghilangkan efek distorsi perspektif atau dengan kata lain memberikan Pandangan seperti layaknya mata manusia tanpa menggunakan lensa. Efek yang dihasilkan natural. Ukuran, jarak dan bentuk aslinya.

2.3.2 Jarak, Sudut, Kemiringan, serta Ketinggian Kamera terhadap Obyek

a) Jarak

Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap obyek dalam *frame*. Kamera secara fisik tidak perlu berada dalam jarak tertentu karena dapat dimanipulasi menggunakan lensa *zoom*. Obyek dalam cerita film umumnya adalah manusia sehingga secara teknis jarak diukur menggunakan skala manusia. Ukuran jarak ini adalah sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah proporsi manusia atau obyek dalam sebuah *frame*.

- *Long Shot*

Pada jarak *long shot* tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan. *Long shot* sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat.

- *Medium Shot*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

- *Medium Close-up*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak *medium close-up*.

- *Close-up*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetil. *Close-up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. *Close-up* juga memperlihatkan sangat mendetil sebuah benda atau obyek.

b) Sudut

Sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Secara umum sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga, yakni *high angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya), *straight-on angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* secara lurus), serta *low-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya).

Dalam sebuah film Umumnya sineas lebih sering menggunakan *straight-on angle*. Sementara *high-angle* dan *low-angle* umumnya digunakan untuk menunjukkan sebuah obyek yang posisinya lebih tinggi maupun lebih rendah dari posisi kamera. *High-angle* yang mengarah tegak lurus ke obyek di bawahnya, dikenal dengan istilah *overhead shot*. *High-angle* dan *low-angle* mampu

menciptakan efek-efek tertentu yang dapat dimanfaatkan sineas sesuai konteks naratif.

a. High-Angle

Sudut kamera *high-angle* mampu membuat sebuah obyek seolah tampak lebih kecil, lemah, serta terintimidasi. Dalam *Predator*, sudut *high-angle* sering digunakan untuk menggambarkan sekelompok tentara yang terintimidasi oleh sang pemangsa. *High-angle* juga biasanya digunakan untuk memperlihatkan panorama luas serta lansekap sebuah Wilayah kota atau pegunungan seperti dalam 'sekuen pembuka *The Sound of Music* dan *Braveheart*. Dalam *The Raise of Reel Lantern* karya Zhang Yimou, teknik *high-angle* digunakan untuk memperlihatkan suasana rumah tinggal sang bangsawan yang sunyi.

b. Low-Angle

Sementara *low-angle* membuat sebuah obyek seolah tampak lebih besar (raksasa), dominan, percaya diri, serta kuat. Efek ini kerap digunakan dalam film-film aksi serta *superhero*, ketika pertama kali memperlihatkan sosok sang jagoan seperti dalam *Batman*. Efek yang sama digunakan dalam *The Terminator*, *The Judgement Day*, nyaris semua *shot* sang *Terminator* dan sang musuh diambil menggunakan sudut *low-angle*. Dalam adegan kejar-mengejar di sebuah kanal, *shot* sang target yang mengendarai sebuah motor beberapa kali diambil menggunakan sudut *high-angle*, sebaliknya *shot* truk gang pemburu sering kali diambil menggunakan sudut *low-angle*. Orson Welles menggunakan *low-angle* untuk motif simbolik yang berbeda. Pada sebuah adegan dalam *Citizen Kane*, Welles menggunakan *low-angle* ketika karakter utama berada di titik paling memalukan

sepanjang karirnya. *Low-angle* juga sering digunakan untuk kamera subyektif sebagai sudut pandang karakter binatang seperti dalam *Benji* dan *Babe*.

c) **Pergerakan Kamera**

Dalam produksi film, kamera sangat memungkinkan untuk bergerak bebas. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera statis.

➤ *Pan*

Pan merupakan singkatan dari kata panorama. Istilah panorama digunakan karena umumnya menggambarkan pemandangan (menyapu pandangan) secara luas. *Pan* adalah pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis. Seperti dalam film epik biografi, *Lawrence of Arabia*, teknik ini digunakan beberapa kali untuk menyajikan alam padang pasir yang begitu indah serta beberapa adegan pertempuran.

➤ *Tilt*

Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera), seperti misalnya gedung bertingkat, patung raksasa, atau obyek lainnya.

d) *Handheld Camera*

Salah satu teknik kamera yang kini tengah menjadi tren adalah gaya kamera dokumenter (*handheld camera*). Seperti layaknya para sineas dokumenter, kamera dibawa atau dijinjing langsung oleh operator kamera tanpa menggunakan alat bantu seperti *tripod* atau *dolly*. Awalnya teknik ini lebih sering digunakan oleh sineas-sineas independen namun kini beberapa sineas besar pun sering menggunakannya. Gaya *handheld camera* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang "pucat" untuk memberi kesan nyata (realistik). Teknik *handheld camera* lazimnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan pada obyek yang diambil. Teknik ini juga sering dikombinasikan dengan teknik kamera subyektif.

2.4 Ade Anas : Debus dan Difabel

Setiap orang terlahir memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kekurangan setiap manusia baik secara fisik maupun non fisik yang dinilai tidak normal disebut dengan istilah penyandang cacat. Menurut Rima dalam Jurnal Sosiolog Dilema (2016) kata cacat adalah kekurangan yang menyebabkan nilai atau mutunya kurang baik atau kurang sempurna yang terdapat pada badan, batin, atau akhlak (Rima, 2016:42). Dalam Majalah Kentingan Edisi September (2011) disebutkan bahwa pada tahun 1999 istilah "penyandang cacat" diganti dengan kata "difabel" (*Different Ability*). Penggantian istilah ini dimaksudkan untuk memberikan makna yang lebih halus serta lebih memanusiakan kaum berkebutuhan khusus. Dengan istilah difabel, masyarakat diajak untuk merekonstruksi nilai-nilai sebelumnya yang semula memandang kondisi cacat atau tidak normal sebagai

kekurangan atau ketidakmampuan menjadi pemahaman terhadap difabel sebagai manusia dengan kondisi fisik yang berbeda.

Menurut Ekawati (2014), kelainan tubuh atau Difabel Tuna Daksa adalah penderita kelainan fisik, khususnya anggota badan, seperti tangan, kaki, atau bentuk tubuh. Penyimpangan perkembangan terjadi pada ukuran, bentuk, atau kondisi lainnya (Ekawati, 2014). Ade anas tidak memiliki kaki sejak ia lahir, saat ini ia berumur 42 tahun, ia tinggal bersama istrinya di kampung Rancabogo desa Cimareme, Cimahi. Ade anas adalah anak terakhir dari lima bersaudara. Saat menikah istrinya sudah mempunyai dua anak lelaki. Semasa ia sekolah ayahnya yang suka mengantarkan ade dengan menggendongnya dari rumah hingga sampai ke depan kelas. Hingga saat ini ia masih sering meminta bantuan temannya untuk menggendong apabila hendak bepergian. Saat Ade kelas 4 SD ia mengikuti pencak silat di paguron Putra Gumelar, alasan ia mengikuti kesenian itu hanya untuk berolahraga dan melatih bela diri. Kelas 6 SD pertama kali ia melihat atraksi debus “Sinar Banten” ia merasa ketakutan karena atraksi debusnya sangat sadis. Pada tahun 2007 ia diperkenalkan debus oleh Pak Umar, dia selaku juri pencak dari paguron panglipura, dan tahun 2008 Ade masuk paguron Citra Domas untuk belajar seni bela diri debus. Ade pertama kali naik panggung dan memainkan atraksi debus pada tahun 2008 dengan memainkan atraksi makan bara api dan mengupas kelapa dengan gigi.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990), kata debus atau dabus bermakna sebagai suatu permainan kekebalan terhadap senjata tajam atau api dengan menyiksa diri dengan cara menusuk, menyayat atau membakar bagian tubuh (KBBI, 1990:179).

Meskipun kata *debus* sangat akrab dan populer dikalangan penduduk, namun asal-usul dan arti dasar dari kata *debus* tidak dikenal secara luas. Bahkan para pemain *debus* sendiri banyak yang tidak mengetahui artinya, sehingga pemberian arti *debus* banyak dilakukan secara serampangan dan tidak diketahui secara pasti. *Debus* pada awalnya hanya dimiliki oleh sekumpulan orang Banten yang tergabung dalam suatu perkumpulan keagamaan—Islam, tetapi saat ini *debus* sudah menyebar ke berbagai tempat salah satunya adalah Bandung. Menurut Hasani (2010) zaman dahulu, ilmu *debus* dijadikan sarana perisai untuk melawan senjata api para penjajah, dijadikan pengobatan apabila ada yang terluka karena sabetan pedang atau terjangan peluru dan menjadi simbol dari kesenian rakyat Banten. Namun saat ini *debus* telah menjadi hiburan rakyat yang menjadi tontonan pada acara-acara tertentu seperti resepsi pernikahan dan khitanan (Hasani, 2010:5). Saat ini memang atraksi *debus* ini selalu dijadikan hiburan oleh masyarakat karena kita hanya bisa menjumpai permainan atraksi ini di acara khitanan atau pernikahan dan maulid saja yang di tonton oleh banyak orang.

Dalam permainan *debus* terdapat beberapa unsur penting dan saling terkait antara satu dan lainnya. Unsur-unsur tersebut adalah pemimpin atau syekh *debus*, pemain, permainan, peralatan, pertunjukan dan musik pengiring. Permainan *debus* biasanya dilakukan pada malam hari setelah sholat maghrib, namun dimungkinkan juga pada waktu siang hari. *Debus* merupakan sikap kepasrahan, totalitas kepada Allah. Ritual dalam kelompok *debus* sebenarnya dimulai ketika seseorang pemain *debus* bergabung dalam kelompoknya. Beberapa ritual yang terlihat paling penting adalah amalan dan puasa. Kedua bentuk ritual ini memiliki pengaruh yang sangat

besar. Puasa merupakan latihan pengendalian diri menahan hawa nafsu. Puasa dalam ritual ini yaitu upaya pengolahan bathin dengan tetap mengingat Allah.

Sementara amalan merupakan kegiatan zikir biasanya dengan mengulang beberapa kalimat atau ayat-ayat al-quran. Bentuk zikir disesuaikan dengan kemampuan yang ingin diperoleh. Ritual zikir ini biasanya dilakukan setelah shalat wajib atau tahajud. Pantangan bagi pemain debus adalah tidak boleh minum minuman keras, dan pemain juga harus yakin dan tidak ragu-ragu dalam melaksanakan tindakan tersebut, pelanggaran yang dilakukan oleh seorang pemain bisa sangat membahayakan jiwa pemain tersebut.

Ada yang beranggapan bahwa debus sangat kental dengan nuansa magisnya, atau bahkan sering dianggap sebagai perbuatan yang erat kaitannya dengan sistem perdukunan, klenik, alam ghaib, ilmu hitam dan bahkan dekat sekali dengan nuansa syirik. Bapak Jumintra selaku ketua Debus Macan Liar Banten menyatakan bahwa:

Debus itu sebetulnya 75% kebatinan, 25% trik atau tekhnik, tapi teknikpun juga kalo kitanya gak bisa itu pasti gak bisa, kenapa dibilang trik contohnya kaya binatang , nah bagaimana caranya dia gak `ada bisanya dan dia bisa diem di badan kita, nah itu trik tapi ada bacaannya juga, semua atriaksi debus adalah perpaduan antara kebatinan dan trik . Cuma khusus di banten, kebatinannya bahkan sampe 90% (Riset Bapak Jumintra, 3-November-2017 pukul 09.00).

Jadi permainan debus itu tidak semua menggunakan magis atau ilmu-ilmu hitam lainnya, didalam debus ada perpaduan kebatinan dengan trik/sulap, saat permainan dilangsungkan seorang pemain debus membaca ayat-ayat tertentu yang diambil dari ayat-ayat suci Al-Qur'an dan ada beberapa bacaan dari bahasa Sunda dan Jawa kuno.

Bermain atraksi debus dari panggung ke panggunglah Ade anas mencari nafkah untuk keluarganya dikarenakan dirinya merasa tidak mampu dan kesulitan untuk bekerja tempat tertentu karena kondisinya. Menurut Rima dalam Jurnal Sosiolog Dilema (2016), difabel menyebabkan kemiskinan melalui beberapa proses eksklusi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang terjadi pada difabel adalah pengangguran, hal ini karena hanya sedikit pihak yang mempercayakan pekerjaannya kepada difabel. Perusahaan menolak adanya karyawan difabel karena keterbatasan yang dimilikinya akan mempengaruhi kinerjanya, dengan kata lain kinerja karyawan difabel lambat dan tidak sesuai target (Rima, 2016).

Penyandang difabel tuna daksa seperti kondisi yang dialami oleh Ade Anas ini dipandang lemah oleh kebanyakan orang karena memiliki keterbatasan gerak dalam hal berjalan, apabila hendak berpergian ke suatu tempat maka ia sudah pasti memerlukan bantuan orang lain. Tetapi saat melihat Ade Anas dengan kemampuan atraksi debusnya itu, stigma masyarakat yang beranggapan bahwa orang yang difabel adalah lemah jadi terhapuskan, karena pemain atraksi debus terbukti kuat, pemain atraksi debuspun sering dijuluki sebagai “jawara” karena ia tidak mempan di bakar oleh api dan disayat oleh golok. Tetapi dalam hal emosional terlepas dari kelebihan dan kekurangannya ade anas tetaplah manusia biasa, yang sering terlintas di hatinya tentang konsisi fisiknya yang dia anggap merepotkan orang lain.