

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Batu berada pada Provinsi Jawa Timur, Indonesia, kota ini terletak 15 km sebelah barat laut Malang atau 90 km sebelah barat daya Surabaya. Kota yang dulunya bagian dari Kabupaten Malang, dan menjadi kota administratif pada 6 Maret 1993. Lalu pada tanggal 17 Oktober 2001, Kota Batu ditetapkan sebagai kota otonom yang terpisah dari Kabupaten Malang. Kota Batu adalah wilayah yang terletak berada di lereng pegunungan dan berada pada ketinggian, dikenal sebagai salah satu kota wisata terbaik di Indonesia karena potensi keindahan alam dan udaranya yang sejuk.

Destinasi yang ditawarkan di Kota Batu pun cukup bermacam-macam. untuk wisata alam, Kota Batu menawarkan diantaranya, Coban Putri, Paralayang, Bukit Jengkoang, dan masih banyak lagi. Dan untuk wisata taman bermain, di Kota Batu terdapat kawasan paling sering dikunjungi oleh para wisatawan diantaranya JatimPark Group yang terdiri dari JatimPark 1, JatimPark 2, JatimPark 3, dan masih banyak lagi.

Selain wisata alam dan wisata taman bermain, Kota Batu memiliki salah satu seni tradisional yang menarik, salah satunya kesenian bantengan. Menurut Arief dalam rangkuman wawancaranya yang dikutip melalui website Malang Voice (<https://malangvoice.com/jaranan-dan-bantengan-kota-batu-raih-penghargaan-dari-kemendikbud/>), Kesenian bantengan di Kota Batu pun berkembang pesat, terbukti dengan penghargaan sertifikat warisan budaya tak benda (WBTB) sebagai penghargaan dari Kemendikbud untuk Kota Batu, yang diserahkan secara simbolis oleh Gubernur Khofifah

Menurut Rani Rahayu (<https://www.vice.com/id/article/v74za4/seni-mistis-bantengan-batu-malang-tradisi-warisan-kerajaan-singasari>), Kesenian bantengan ini lahir sejak zaman Kerajaan Singasari, dan diperkirakan bermula pada Tahun 1222. Penciptanya adalah Patih Kerajaan Singasari

bernama Santiko Joyo yang melihat anak muda masa itu kurang banyak belajar silat untuk mempertahankan kerajaan dari serangan musuh. Santiko Joyo menciptakan kesenian yang dipadukan dengan pencak silat. Inspirasinya muncul setelah berbulan-bulan semedi, lantas melihat sekumpulan banteng di tanah lapang meregang nyawa akibat ancaman harimau. Patih Santiko Joyo memperhatikan bentuk tanduk banteng yang melengkung ke atas layaknya seorang yang sedang berdoa. Pertempuran hidup mati dua binatang itu mengilhaminya gerakan tari yang berfungsi sekaligus sebagai jurus silat. Bantengan ini memiliki filosofi tersendiri, Banteng berkoloni menyimbolkan kelompok masyarakat kelas bawah, yang selalu menghadapi tantangan hidup, serta ancaman yang membahayakan kelangsungan hidup mereka disimbolkan oleh sekelompok macan.

Banyaknya arti makna yang positif di kesenian bantengan ini, sangatlah disayangkan karena hingga saat ini tidak ada media penyampaian informasi terkait sejarah atau filosofi bantengan khususnya kepada wisatawan di Kota Batu. Maka, salah satu upaya yang tepat dalam hal ini dengan melakukan perancangan buku cerita bergambar bertema sejarah dan filosofi kesenian bantengan di Kota Batu. Hal ini dirancang oleh penulis untuk memberikan media informasi yang menarik dengan terdapat ilustrasi sehingga membantu pembaca yang berkunjung ke kesenian bantengan di Kota Batu dalam memvisualisasikan isi cerita.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang cerita bergambar kesenian bantengan di Kota Batu ?

1.3. Tujuan Penelitian

Merancang cerita bergambar dari sejarah kesenian bantengan Bertujuan untuk membuat masyarakat lebih mengenal dan tertarik akan cerita sejarah kesenian bantengan ini.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai bahan masukan ataupun data rujukan pembahasan sejenis agar bisa menjadi bahan referensi.

1.4.2 Bagi Program Studi DKV

Sebagai contoh untuk adik – adik yang sedang mengerjakan tugas akhir yang akan mengambil pembahasan sejenis.

1.5. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan perancangan cerita bergambar, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Teknis yang digunakan dalam perancangan ini adalah pembuatan cerita bergambar, pembuatan awal akan menggunakan sketsa digital langsung melalui Adobe Photoshop CC.
2. Media utama berupa buku cetak dengan ukuran A4
3. Media Pendukung berupa *merchandise*.
4. Pembahasan materi berupa perancangan cerita bergambar kesenian bantengan.
5. Alur cerita yang dimulai dari pembahasan sejarah, kemudian nilai positif pada pencak silat di dalam kesenian bantengan dan peperangan melawan penjajah dengan menggunakan ajaran-ajaran pencak silat di kesenian bantengan ini.
6. Bahasa yang digunakan dalam perancangan buku yaitu Bahasa Indonesia
7. Perancangan cerita bergambar di fokuskan kesenian bantengan di Kota Batu.
8. Target *audience* dari perancangan buku cerita ini yaitu para wisatawan lokal dan dalam negeri / pengiat kesenian yang berkunjung menikmati kesenian bantengan di Kota Batu dengan rentan usia 30th

1.6. Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu

Pada proses kali ini perancang terjun langsung ke lapangan, tepatnya di sanggar Bantengan Nusantara yang dipimpin oleh Pak Agus. Penelitian dilaksanakan lebih dari satu kali guna memperkaya informasi. Kegiatan perancangan ini akan dilaksanakan selama 5 bulan pada tahun 2021. Penulis dapat mengerti dan memperoleh cerita tentang kesenian bantengan ini dari pelaku kesenian dan ketua kesenian bantengan di Kota Batu.

1.6.2 Bahan dan Alat

Alat pengumpulan data ketika observasi berupa wawancara yaitu menggunakan *handphone* dan buku note. *Handphone* digunakan untuk merekam suara narasumber dalam wawancara berjalan dan digunakan untuk merekam kegiatan seperti latihan Bantengan dalam bentuk video dan foto untuk mengamati gerakan gerakan yang ada di bantengan . Sedangkan buku note digunakan untuk mencatat poin – poin penting yang ditemukan selama observasi di kelas maupun selama wawancara dengan narasumber berlangsung.

1.6.3 Pengumpulan Data

Pada proses pencarian data, penulis menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu berdasarkan hasil di lapangan (data primer) dan data pendukung (data sekunder). Dimana data primer didapat langsung dari objek yang diteliti di lapangan yaitu berupa observasi sekaligus wawancara kepada narasumber sesuai target penelitian, dan data sekunder digunakan untuk mendapatkan data pendukung atau disebut data pustaka dari penelitian atau teori yang sudah ada.

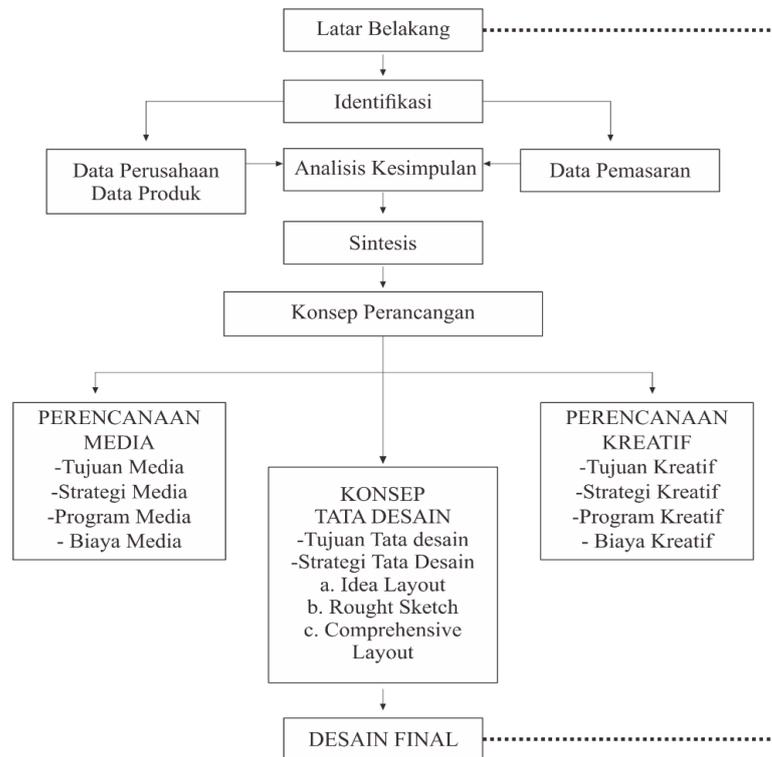
1.6.4 Analisa Data

Proses dalam perancangan, penulis menggunakan metode analisis *descriptive* agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dan tepat sasaran. Metode Analisa *descriptive* yang

merupakan sebuah konsep rumusan pertanyaan mencakup 5W 1H yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Metode ini tidak hanya digunakan sebagai penelitian pada dunia akademik atau pendidikan, namun juga digunakan pada dunia non-akademik.

1.6.5 Prosedur Penelitian

Sistematika model perancangan Sadjiman Ebdi Sanyoto dijadikan acuan penulis untuk merangkai tahap-tahap perancangan cerita bergambar kesenian bantengan.



Gambar 1. 1 Metode Perancangan Sadjiman Ebdi Sanyoto

(sumber: Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2006)

Penulis dalam hal ini melakukan beberapa tahapan dalam perancangan sebagai berikut :

A. Latar Belakang

Latar belakang ini berisi penjelasan masalah yang mendorong penulis untuk melakukan perancangan ini, melihat peluang untuk menciptakan cerita bergambar untuk kesenian

bantengan tersebut karena perancang ingin menjadikan kesenian bantengan lebih dikenal dari segi sejarah dan filosofinya.

B. Identifikasi Data

Identifikasi data menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto terbagi menjadi dua, yaitu data perusahaan dan data pemasaran, namun identifikasi dalam perancangan ini diubah menyesuaikan kebutuhan menjadi data lapangan (wawancara) dan data pustaka (website).

- **Data Lapangan**

Melalui wawancara langsung dengan tokoh / pemilik sanggar kesenian Bantengan di Kota Batu.

- **Data Pustaka** penelitian pustaka dalam pengumpulan data pendukung menggunakan jurnal, buku, *website*, skripsi, dan Tugas akhir.

C. Analisis Kesimpulan

Analisis kesimpulan berupa transkrip data yang dilakukan oleh penulis setelah melakukan wawancara dengan pengiat kesenian bantengan kemudian perancang menghubungkan dengan teori yang digunakan untuk merancang cerita bergambar.

D. Sintesis

Sintesis dalam perancangan ini adalah perpaduan dari permasalahan yang ada pada latar belakang masalah perancangan yang telah di rangkum ke dalam analisa data.

E. Konsep perancangan

Ada beberapa tahapan dalam proses perancangan cerita bergambar kesenian bantengan. Berikut adalah tahapan perencanaannya :

- Penataan layout buku untuk mempermudah pengerjaan ilustrasi beserta teks yang akan dikutip kedalam isi buku.

- Sketsa merupakan gambaran kasar yang digunakan dalam tahapan perancangan ini.
- Digitalisasi dan *colouring* proses digitalisasi hasil sketsa yang telah digambar sebelumnya dan pewarnaan
- *Prototype*, langkah mewujudkan konsep perancangan cerita bergambar pada kesenian bantengan.

F. Desain Final

Hasil akhir pada beberapa langkah perancangan yang telah dikonsep sebelumnya, yaitu pembuatan cerita bergambar pada kesenian bantengan.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri dari beberapa bab, antara lain sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, yaitu tentang Kota Batu, Pariwisata Kota Batu, dan kesenian bantengan, pembuatan yang rumit hingga praktis, media pembelajarannya, dan kesimpulan dari latar belakang. Lalu menjelaskan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metode dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini dirancang oleh penulis, dengan mengutip atau menampilkan sumber yang telah didapat dari standar penulisan oleh para perancang lain, yang membahas tentang tema maskot bahkan dari para ahli untuk menjabarkan teori dan pengertian. Materi yang didapat bersumber dari berbagai sumber dan buku yang telah dipilih oleh penulis.

BAB III Analisis dan Perancangan

Perancangan dalam tahap ini berisi tentang analisis, dimana tujuan dari analisis mengolah data yang sudah didapat untuk menjabarkan

permasalahan dan mencari solusi yang tepat pada pandangan. Perancangan merupakan tahap selanjutnya setelah hasil yang telah dijabarkan, lalu diproses di perancangan secara detail yang sesuai dengan pemecahan masalah lalu tahap pengujian, yaitu dengan menerapkan solusi yang telah dibuat dalam sebuah rancangan dan akan di aplikasikan, dalam proses pengujian akan membutuhkan waktu untuk meyakinkan bahwa konsep dan hasil akhir dari rancangan tersebut sudah memenuhi semua aspek dari data yang didapat.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang pembahasan sampai proses dalam pembuatan sebuah buku cerita bergambar. Kemudian konsep dari perancangan dan proses perancangan. Pada proses ini berisi tentang gambaran umum dari buku cerita bergambar yang dibuat beserta layout, warna, tipografi yang digunakan, gaya desain, media cetak, sampai implementasi produk sampai hasil jadinya.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan data yang dipaparkan oleh penulis tentang buku bergambar kesenian bantengan di Kota Batu sebagai media yang memberikan informasi. Pada bagian penutup juga berisi saran sebagai pengembangan yang lebih baik lagi untuk penelitian.