

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis

Analisis data menggunakan Analisis Deskriptive berguna untuk mengetahui potensi desain ilustrasi isometrik dengan prinsip dasar desain menggunakan ilustrasi seni kolase sebagai buku referensi. Untuk mengidentifikasi masalah, penulis melakukan wawancara kepada Bapak Agus Tubrun selaku ketua sanggar kesenian di Kota Batu pada tanggal 3 Juli 2021 untuk mendapatkan informasi mengenai data-data kesenian bantengan yang ada di Kota Batu. Beberapa permasalahan yang timbul, Pak Agus menyatakan bahwa banyak yang tidak tahu akan kesenian bantengan ini walaupun itu para pengiat kesenian bantengan juga tidak tahu sejarahnya kesenian ini karena sedikit literature yang menceritakan kesenian ini. Selain itu penyampaian cerita ini hanya dari lisan dan tidak ada ilustrasi sebagai pendukung cerita bantengan. Selain itu Kota Batu sudah mendapatkan penghargaan Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) tentang kesenian bantengan namun sangat di sayangkan masih banyak yang tidak tahu tentang kesenian bantengan.

3.1.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi data, penulis menerapkan metode Sadjiman Ebdy Sanyoto dimana penggunaan data perusahaan dan data pemasaran diubah menyesuaikan kebutuhan yaitu menjadi data lapangan (wawancara) dan data pustaka (website).

a. Data Lapangan

Melalui data lapangan yang didapatkan dari hasil observasi langsung melalui wawancara mendalam dengan Bapak Agus selaku pengelola dan pemilik sanggar Bantengan Nusantara. Berikut adalah pertanyaan yang diajukan:

1. Berapa lama anda tinggal di Kota Batu?
2. Pengetahuan narasumber tentang Buku cerita Bergambar

3. Pengetahuan narasumber tentang Kesenian Bantengan
4. Bagaimana sisi menarik dari bangunan tersebut?
5. Sejarah singkat dari Kesenian Bantengan tersebut.
6. Dimana saja Anda melihat Kesenian Bantengan

Kesimpulan permasalahan terhadap penyampaian informasi atau sejarah kesenian bantengan di Kota Batu. Menurut Pak Agus pada tanggal 3 Juli 2021 di sesi wawancara menjelaskan kesenian bantengan ini memiliki makna yang banyak dan berbeda beda setiap zamannya. Pada saat zaman kerajaan Kanjuruhan kesenian ini berfungsi sebagai ajakan agar para pemuda tidak malas-malasan untuk belajar ilmu kanuragan dan untuk spiritual berdoa kepada leluhur, seiring waktu pada saat zaman penjajahan kesenian ini berubah sebagai alat mengelabui penjajah agar para pejuang bisa belajar ilmu kanuragan karena pada jaman itu penjajah akan membunuh orang yang belajar ilmu kanuragan karena dianggap ancaman, dan zaman sekarang yang fungsi utamanya untuk spiritual berkomunikasi kepada leluhur serta menjadi destinasi wisata atau hiburan masyarakat. Selain itu kesenian bantengan ini membuat Kota Batu mendapatkan penghargaan Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) yang telah dilestarikan masyarakat Kota Batu secara turun menurun.

Sejarah kesenian bantengan ini cukup misterius karena dari dulu cerita sejarah kesenian ini luput dari penulis-penulis jaman dulu literature tentang kesenian bantengan ini tidak ada, hingga saat ini banyak cerita yang berbeda dari sumber yang berbeda beda dan kebanyakan cerita sejarah kesenian ini menyampaikannya dari mulut kemulut seperti saat batik banteng mengikuti pameran diluar kota banyak yang ingin tahu cerita ini dan hanya menyampaikan dari lisan.

Menurut pak Agus, patih dari kerajaan Kanjuruhan yang pertama kali menemukannya, patih ini resah akan pemuda yang malas-malasan yang enggan belajar ilmu kanuragan lali ia pergi untuk mencari sebuah kesenian dan terciptalah kesenian ini. Berlatar di kerajaan Kanjuruhan sang patih mencari sebuah kesenian sampai kedalam hutan.

Kesenian ini ditemukan sekitar abad 8 saat kerajaan Kanjuruhan berdiri dan saat masa kejayaannya. Dari keresahan sang patih lalu pergi ke hutan, ia mendapatkan bisikan-bisikan untuk mencari binatang yang bisa berdoa, sang patih pun bertemu dengan banteng. Banteng ini memiliki tanduk seperti orang berdoa dan dibuatlah properti topeng banteng, namun sang patih masih berfikir binatang apa yang cocok di sampingkan Bersama banteng dan bertemulah macan dan monyet. Sang patih memperhatikan dua binatang ini yang gerakan-gerakannya seperti jurus silat lalu dibuatlah kesenian bantengan ini.

b. Data Pustaka

Dikutip dari artikel yang diterbitkan oleh Kementrian Kebudayaan melalui website warisanbudaya.kemendikbud.go.id, saat ini Kesenian Tradisional Bantengan sudah berkembang diberbagai Kabupaten/Kota di Jawa Timur. Di setiap Kabupaten/Kota terdapat banyak paguyuban yang mengelola dan mengembangkan dalam bentuk Pertunjukan maupun Festival Bantengan, bahkan kesenian Bantengan di luar kota Batu ada yang sudah menerbitkan Buku Teks Kesenian Bantengan untuk Sekolah Dasar Kelas IV, V, dan VI dengan tujuan mengembangkan dan melestarikan Kesenian Tradisional Bantengan.

3.1.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang kurangnya literature dan media pada cerita sejarah kesenian bantengan di Kota Batu, maka penyampaian informasi serta penambahan ketertarikan *audience* terhadap kesenian bantengan ini, penulis membuat buku dengan menambahkan ilustrasi sebagai media utama cerita kesenian bantengan. Makna yang di sampaikan adalah sebuah informasi dan promosi agar kesenian bantengan semakin banyak di kenal, maka dari itu pemecahan masalah yang dilakukan adalah merancang buku bergambar tentang sejarah dan filosofi kesenian bantengan yang nantinya akan dibagikan kepada wisatawan atau pengiat kesenian bantengan di Kota Batu.

3.2. Perancangan

3.2.1 Konsep Perancangan

Perpaduan pada latar belakang dan masalah perancangan yang telah dirangkum ke dalam analisis, hasil penelitian ini diusulkan membuat suatu rancangan media untuk menciptakan buku cerita bergambar karena perancang ingin menjadikan kesenian bantengan dikenal lebih luas akan cerita dan filosofi yang dimiliki. Berdasarkan nilai estetika, penulis menggunakan aspek estetika Anarki, dimana topik cerita dalam perancangan ini berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Agus selaku pemangku kesenian bantengan dalam menggambarkan sejarah, filosofi, serta asal mula gerakan bantengan yang didapat dari para leluhur.

a. Perancangan Media

Komponen perencanaan media pada bagan metode perancangan Sadjiman Ebdy Sanyoto memiliki beberapa isi, diantaranya tujuan media, strategi media, program media, dan biaya media. Komponen dari tugas akhir ini, yaitu : tujuan media dan strategi media, program media, dan biaya media.

1. Tujuan Media

Tujuan media perancangan cerita bergambar kesenian bantengan di Kota Batu untuk membantu agar para audience lebih mengerti makna dari sejarah yang ada di dalam kesenian bantengan dan menjadikannya cerita bergambar semenarik mungkin.

2. Strategi media

Strategi media adalah strategi untuk menysasar target *audience*. Dalam hal ini perancangan cerita bergambar kesenian bantengan akan dibuat berupa buku cerita dimana isi dari buku tersebut menggunakan ilustrasi yang menggambarkan isi dari sejarah bantengan. Diambil dari target *audience* yang meliputi wisatawan yang datang dan tertarik akan kesenian bantengan maupun pengiat kesenian dengan rentan usia 30th yang nantinya akan dibagikan pada saat ada kegiatan kesenian berlangsung di kota Batu. Ilustrasi yang akan dibuat bergaya cergam/komik silat tahun 70 an agar dapat membangkitkan kesan sejarah tempo dulu.

3. Progam Media

Progam media adalah rencana yang perlu dilakukan terhadap sebuah media. Perancangan berencana untuk di edarkan pada saat pameran batik banteng selain itu juga saat ada pertunjukan seribu banteng yang di adakan sanggar Nusantara selain itu juga untuk buku panduan bagi wisatawan yang sedang mengunjungi sanggar Nusantara.

4. Biaya Media

Perancangan ini memakan biaya cetak untuk kertas *Artpaper* dengan ukuran A4 sebanyak 14 halaman serta 2 halaman sebagai *cover* dengan biaya cetak : 4 halaman menjadi 1 lembar A3 dengan 6.000/lembar A3. Jika 14

halaman di tambah 2 cover menjadi 4 lebar A3 yang totalnya 24.000 dengan finishing jilid buku seharga 10.000

3.2.2 Perencanaan Kreatif

Dalam perencanaan kreatif terdapat tiga bagian yaitu :

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam perancangan buku bergambar kesenian ini mengadopsi teknik ilustrasi dengan konsep 70an, dimana sesuai topik yang dibawakan mengisahkan sejarah awal mulanya terwujud kesenian bantengan yang diharapkan dapat memberikan kesan kembali ke jaman dulu.

2. Strategi Kreatif

Perencanaan strategi kreatif ini digunakan untuk menunjang publikasi media utama. Dalam hal ini media utama yaitu buku cerita bergambar dengan menggunakan teknik cetak diiringi dengan media pendukung berupa *merchandise* seperti baju, *patch*, poster, dan bendera

3. Program Kreatif

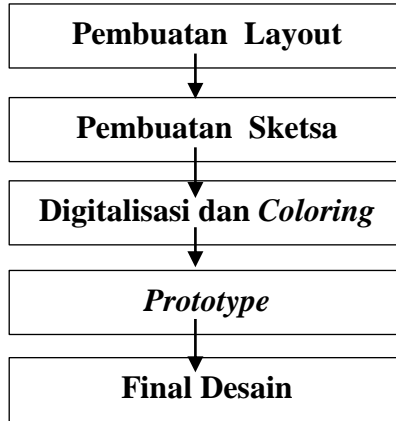
Untuk memaksimalkan implementasi buku cerita bergambar yang akan dirancang, penulis akan melakukan pameran media utama beserta media pendukung di pameran tugas akhir. Hal ini membantu sejak dini dalam perilisan buku cerita bergambar sebelum diimplementasikan secara nyata di kegiatan-kegiatan kesenian Kota Batu

4. Biaya Kreatif

Perencanaan biaya kreatif terdapat pada bagian penggunaan bahan / material yang baik disesuaikan dengan biaya dalam jangka panjang. Sebagai contoh penggunaan material buku cetak pada media utama menggunakan bahan kertas cetak standar dengan finishing dijilid selain bisa tahan dalam penyimpanan, biaya produksi ulang tidak memakan biaya yang besar.

3.2.3 Proses Perancangan

Ada beberapa tahapan dalam proses perancangan buku cerita bergambar dari kesenian bantengan di Kota Batu. Berikut tahapan perencanaannya :



Tabel 3.1 Proses perancangan

a. Pembuatan Layout

Pada tahap ini perancang membuat sebuah layout panel cerita sejarah dengan kemasan seperti cergam silat era 70an, dimana peletakan kalimat isi cerita disesuaikan dengan gambar cerita agar mudah dibaca oleh target audience. Kemudian, penentuan penggunaan warna sebagai hasil akhir dari buku dan tipografi yang akan digunakan dirancang bersamaan dengan penataan layout.



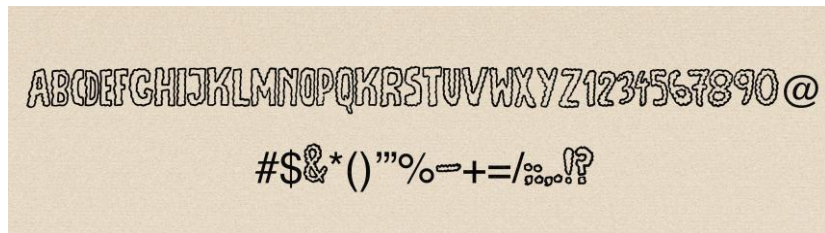
Gambar 3. 1 Layout

b. Pembuatan Sketsa Digital

Pada tahap ini perancang membuat sebuah sketsa layout isi dan tokoh dari cerita bergambar itu sendiri. layout dari cerita bergambar terdapat tipografi juga yang bercerita tentang sejarah kesenian bantengan dan tokoh atau penemu kesenian bantengan. Ilustrasi tokoh yang diangkat dari cerita sejarah kesenian bantengan yang di ceritakan oleh pak agus.

Jenis tipografi yang digunakan untuk judul buku bergambar ini adalah JMH ESCAMASOUT , jenis font ini bergaya kartoon yang cocok untuk judul Buku Bergambar ini. Dan Font *TOOM* yang digunakan untuk text dalam ilustrasi, dipilih perancang karena font ini digunakan didalam buku komik lawas . Berikut font yang digunakan :

1. ESCAMASOUT



Gambar 3.2 Font ESCAMASOUT

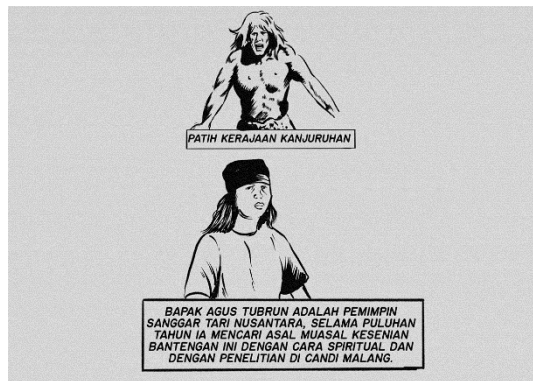
2. Font TOOM



Gambar 3.3 Font TOOM



Gambar 3.4 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Cover



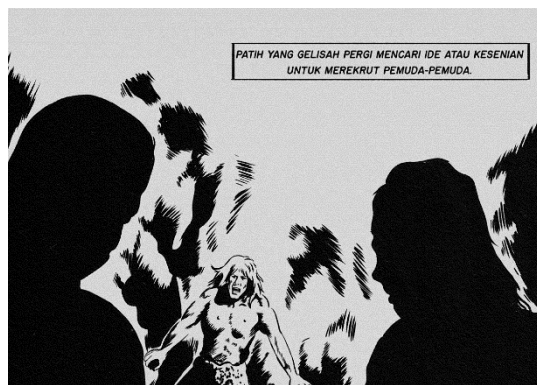
Gambar 3.5 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Pengenalan Tokoh



Gambar 3.6 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 1



Gambar 3.7 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 2



Gambar 3.8 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 3



Gambar 3.9 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 4



Gambar 3.10 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 5



Gambar 3.11 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 6



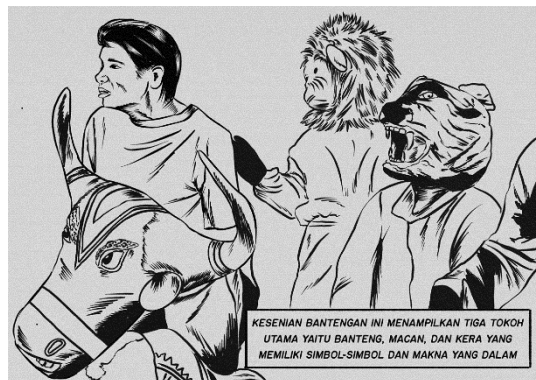
Gambar 3.12 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 7



Gambar 3.13 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 8



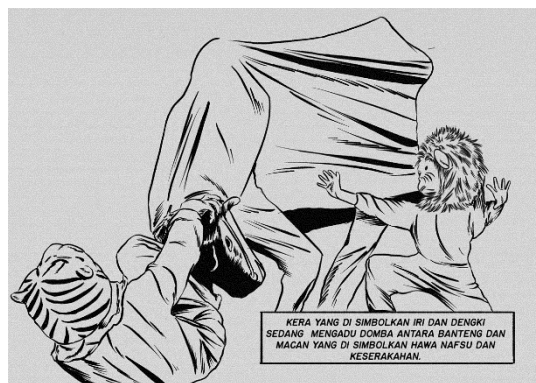
Gambar 3.14 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 9



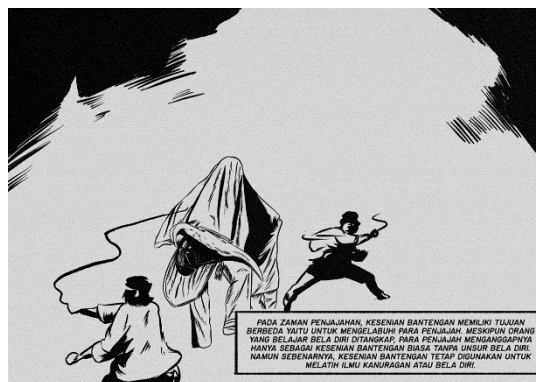
Gambar 3.15 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 10



Gambar 3.16 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 11



Gambar 3.17 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 12



Gambar 3.18 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 13




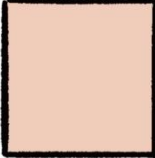
Gambar 3.19 Sketsa cerita bergambar Kesenian Bantengan Halaman 14

c. **Digitalisasi dan Coloring**

Proses digitalisasi dan *coloring* yang dilakukan oleh perancang menggunakan teknik *digital painting* untuk mempermudah dalam tahap *colouring*. Untuk aplikasi yang digunakan adalah menggunakan Adobe Photoshop CS6 dimana pengaturan menggunakan warna comic dengan perpaduan CMYK.

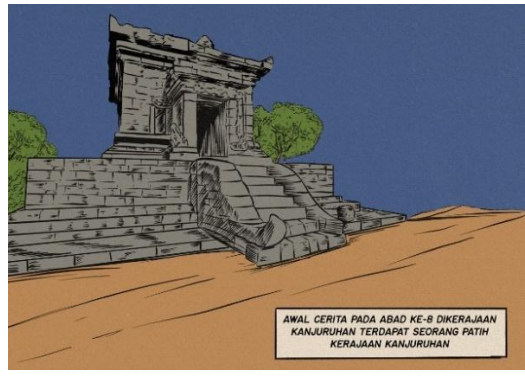
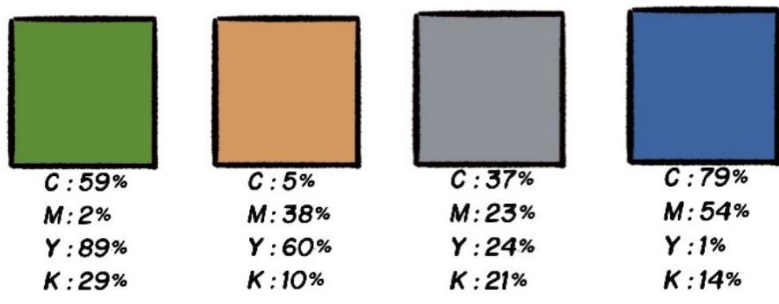


Gambar 3.20 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan bagian cover

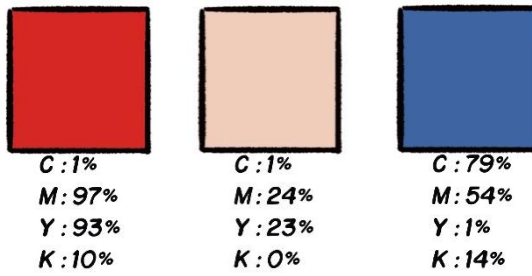
| | |
|---|--|
|  |  |
| C : 68% | C : 1% |
| M : 30% | M : 24% |
| Y : 34% | Y : 23% |
| K : 72% | K : 0% |



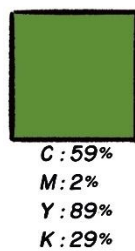
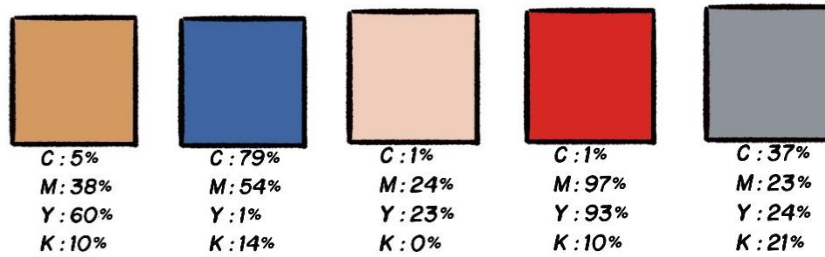
Gambar 3.21 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan bagian pengenalan tokoh



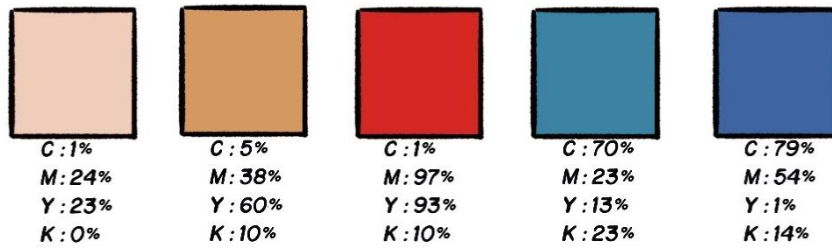
Gambar 3.22 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan halaman 1



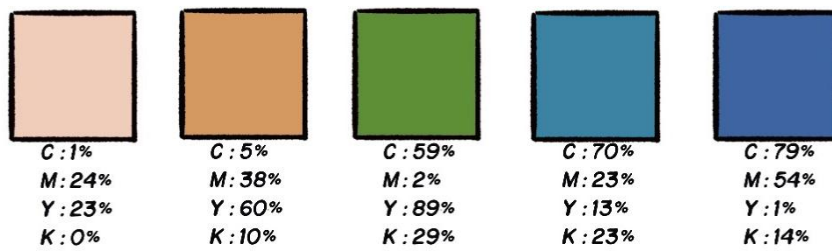
*Gambar 3.23 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar
Kesenian Bantengan halaman 3*



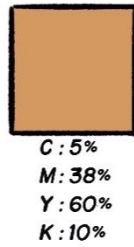
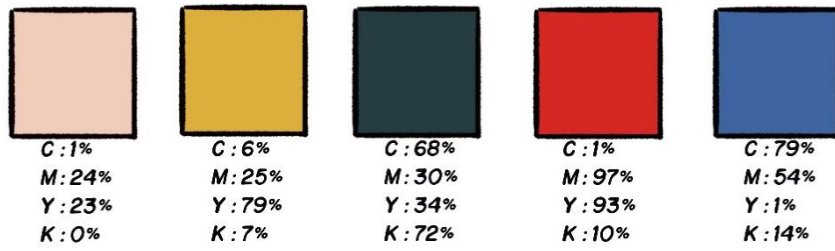
*Gambar 3.24 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar
Kesenian Bantengan halaman 4*



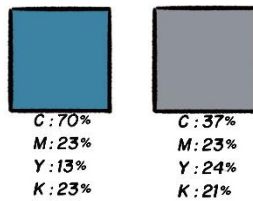
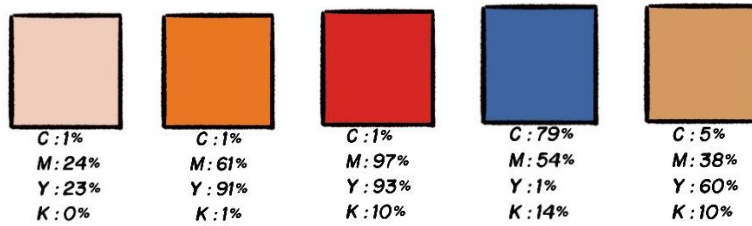
Gambar 3.25 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan halaman 5



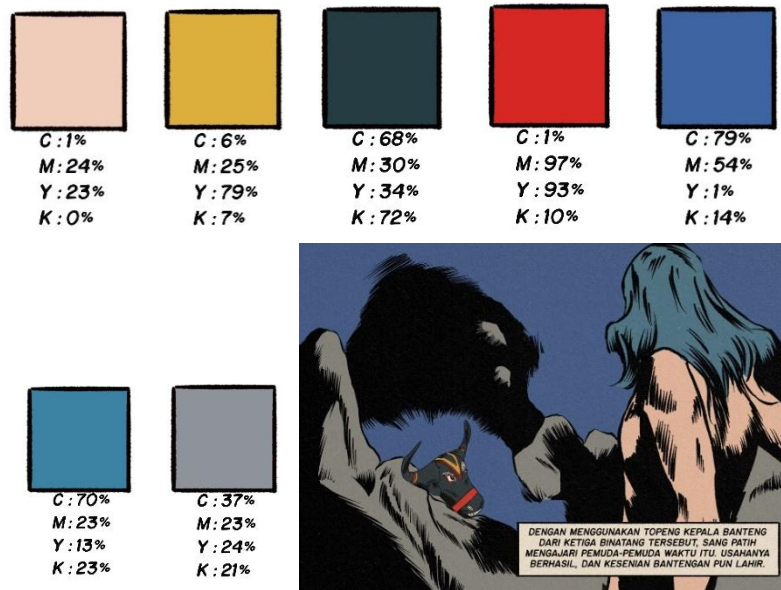
Gambar 3.26 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan halaman 6



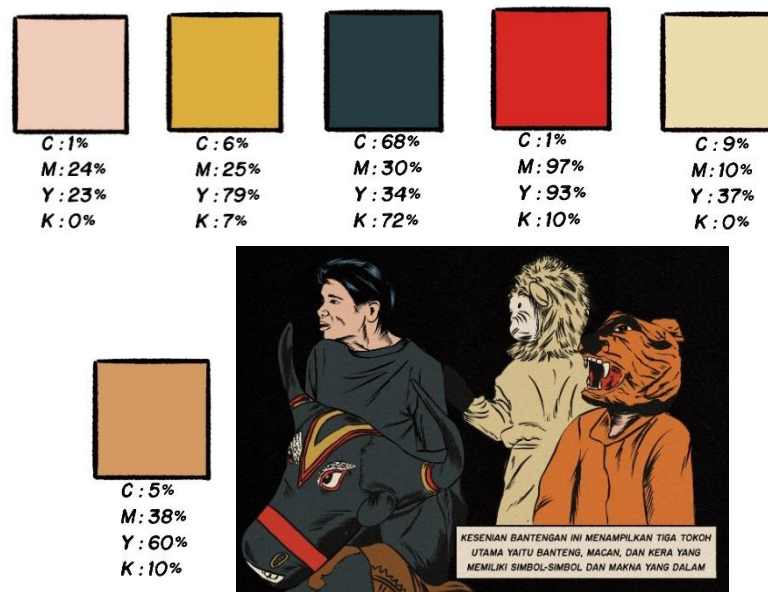
Gambar 3.27 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar
Kesenian Bantengan halaman 7



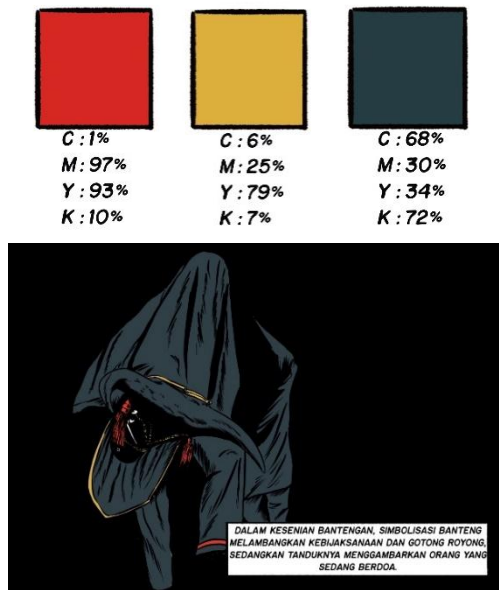
Gambar 3.28 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar
Kesenian Bantengan halaman 8



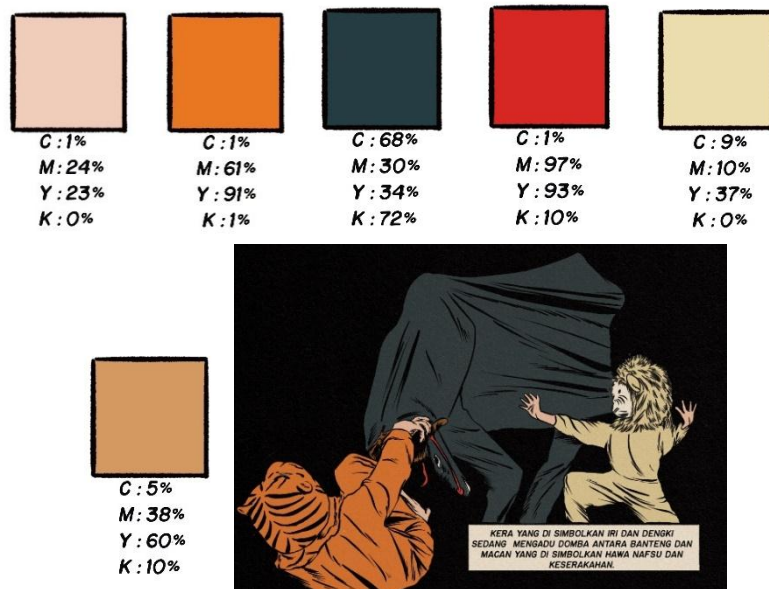
Gambar 3.29 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan halaman 9



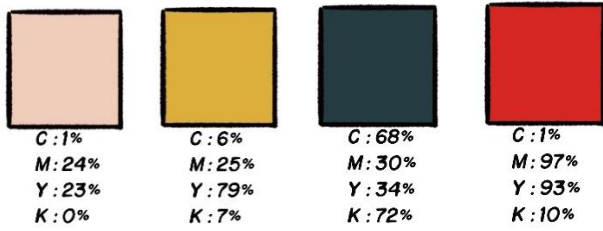
Gambar 3.30 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan halaman 10



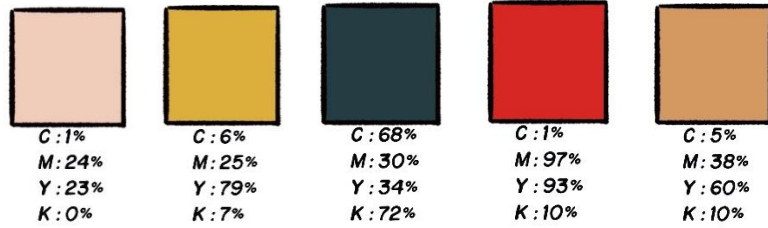
Gambar 3.31 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan halaman 11



Gambar 3.32 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan halaman 12



Gambar 3.33 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan halaman 13



Gambar 3.34 Digitalisasi dan Colouring cerita bergambar Kesenian Bantengan halaman 13

d. *Prototype*

Prototype adalah proses penulis untuk mendapatkan visual nyata dari perancangan yang dilakukan penulis setelah melalui proses diatas. Proses ini biasanya membuat *prototype* dalam bentuk mockup yang nantinya akan dijadikan karya sesungguhnya.

e. **Final Desain**

Hasil akhir pada beberapa langkah perancangan ini adalah buku cerita bergambar yang bercerita tentang kesenian bantengan. Buku cerita bergambar ini memiliki ukuran A4 menggunakan bahan art paper dengan total 14 halaman tidak termasuk cover.

3.3. Rancangan Pengujian

Ada beberapa pengujian yang akan dilakukan, antara lain:

1. Pengujian cerita bergambar tentang kesenian bantengan di Kota Batu. Pengujian dilakukan dengan memvalidasi penerapan gaya desain pada cerita bergambar kesenian bantengan kepada dosen yang mengampu mata kuliah yang bersangkutan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah cerita bergambar yang dibuat dapat diterima dan dimengerti secara visual dari kesenian bantengan.
2. Pengujian dilakukan dengan membagikan kuisioner atau angket secara umum untuk mengetahui apakah cerita bergambar yang dibuat oleh penulis dapat digunakan sebagai buku referensi desain.
3. Selain dua cara diatas, pengujian juga dilakukan melalui wawancara kepada pengunjung maupun masyarakat di kota Batu.