

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kesenian adalah segala bentuk ekspresi kreatif yang dihasilkan oleh manusia melalui berbagai medium dan aktivitas, seperti musik, tari, seni rupa, teater, sastra, dan film. Kesenian dapat diartikan sebagai hasil ekspresi manusia yang mengandung keindahan, hasil kemampuan, dan kegiatan rasa manusia. Kesenian timbul karena manusia mengagumi keindahan. Keindahan itu kemudian diungkapkan dalam berbagai bentuk kesenian(Widhi et al., n.d.). Kesenian bertujuan untuk mengomunikasikan ide, perasaan, pengalaman, serta pandangan hidup melalui cara-cara yang simbolis dan estetis. Kesenian tidak hanya mencakup hasil karya, tetapi juga proses penciptaan yang melibatkan keterampilan, teknik, dan imajinasi. Di daerah Malang Jawa Timur ada beberapa macam kesenian yaitu: Topeng Malangan, Campursari, Ludruk, Kuda Lumping, Reog Malangan dan Kesenian Bantengan.

Kesenian Bantengan merupakan salah satu bentuk seni tradisional yang berasal dari Malang Jawa Timur. Kesenian ini menggabungkan unsur tari, musik, dan cerita yang biasanya menceritakan tentang pertarungan antara kebaikan dan kejahatan. kesenian Bantengan adalah kesenian yang awalnya diciptakan untuk mengisi acara pencak silat saja, tetapi sekarang tradisi ini telah dijadikan sebagai bagian dari upacara adat penyambutan. (Nashichuddin et al., 2018).

Kesenian bantengan ini menggabungkan unsur tari, musik, dan cerita yang biasanya menceritakan tentang pertarungan antara kebaikan dan kejahatan. Kesenian Bantengan di Kota Malang memiliki sejumlah keunikan yang

membuatnya menonjol dibandingkan varian di daerah lain. Dari hasil beberapa observasi oleh peneliti, setiap pertunjukan Bantengan di Malang bukan hanya berfungsi sebagai tarian ritual, tetapi juga menjadi sebuah pertunjukan yang energik, penuh aksi berani, dan gerakan yang lincah. Dalam praktiknya, pihak yang menjadi banteng akan kesurupan dan kemudian lepas kendali (Nashichuddin et al., 2018). Salah satu keunikan dari kesenian bantengan kota malang adalah Kesurupan dan Unsur Mistis. Momen di mana para pemain mengalami trance atau kesurupan. Saat musik mencapai puncaknya, beberapa penari sering memasuki kondisi ini, di mana mereka tampak kehilangan kendali atas tubuh mereka.

Kesenian bantengan ini menggunakan musik tradisional. Dari hasil observasi peneliti, Musik Tradisional pengiring kesenian Bantengan biasanya terdiri dari gamelan, kendang, gong, dan alat musik tradisional lainnya. Mengutip dari ([sastranusa.com/alatmusiktradisional](http://sastranusa.com/alatmusiktradisional)), musik tradisional pengiring bantengan terdiri dari gamelan, kendang, gong, dan kempul. Musik ini memberikan irama dan suasana yang mendukung pertunjukan tari. Kesenian ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan tradisi dan budaya lokal. Seni Bantengan memiliki makna untuk melestarikan tradisi budaya, mendidik masyarakat tentang nilai-nilai dan sejarah lokal, memperkuat identitas budaya, dan meningkatkan penghargaan terhadap seni ini.

Di kota Malang terdapat berbagai macam komunitas Kesenian Bantengan, Menurut *Jawa Pos radar Malang* terdapat sekitar 1336 kelompok bantengan di kota Malang, namun yang memiliki legalitas dari pemerintah

daerah hanya sekitar 243 kelompok. Dari beberapa kali hasil observasi peneliti secara langsung di wilayah Tasikmadu, Sumpil, Arjosari, Lowokwaru dan Blimbings maupun melalui laman [Youtube@jagadsejati\\_official](https://www.youtube.com/@jagadsejati_official) terdapat beberapa komunitas yang paling sering tampil yaitu: Banteng wareng, Bantengan Singo Yudho, Bantengan Suryo Kencono dan Bantengan Maheso Jagad Sedjati. Di antara keempat komunitas ini hanya Kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati yang belum memiliki dokumentasi yang signifikan, kesenian ini sudah dikenal namun belum familiar di kalangan masyarakat. Maheso Jagad Sedjati merupakan kesenian bantengan yang berasal dari Kec. Blimbings Kota Malang Jawa Timur khususnya berada di jalan plaosan Timur RW 12. Maheso Jagad Sedjati mencerminkan kekuatan sejati dari alam semesta, di mana banteng adalah simbol keberanian, keteguhan, dan perlindungan. Seperti banteng yang tak gentar menghadapi rintangan, manusia diajak untuk tetap kokoh dalam menghadapi cobaan hidup, menjaga keseimbangan antara kekuatan dan kebijaksanaan. Kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati ini sudah memiliki Identitas Visual yang cukup baik dan detail. Menjadikan identitas ini menjadi ciri khas tersendiri yang membedakan Maheso Jagad Sedjati dengan komunitas bantengan lainnya yang berada di wilayah kota malang. Namun di balik identitas visual tersebut, kesenian ini masih memiliki kendala yang besar, yaitu kurangnya dokumentasi visual yang menyeluruh mengenai kesenian ini. Dokumentasi sebelumnya hanya bersifat sederhana, terbatas hanya pada foto saat acara tertentu saja, tentu saja ini belum mampu merekam keseluruhan proses acara, nilai, serta makna budaya yang terkandung di dalamnya, Padahal Kesenian bantengan Maheso Jagad Sedjati ini sangat

bagus, Namun kesenian ini tidak dikenang. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat sebuah karya visual yang mendokumentasikan keunikan kesenian ini melalui fotografi. Namun fotografi itu sendiri tidak lepas dari rangkaian beberapa hasil foto, Sehingga peneliti ingin membuat sebuah rancangan buku esai digital. Bentuk esai fotografi dipilih karena mampu menampilkan rangkaian cerita visual secara runtut, mulai dari proses persiapan, ritual, hingga pertunjukan Buku digital menjadi sarana yang tepat karena lebih mudah diakses, disebarluaskan, serta relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat sekarang ini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki langkah pelestarian budaya sekaligus sebagai referensi visual berharga bagi para generasi mendatang yang ingin memahami, meneliti, ataupun sekadar mengenang kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati.

Fotografi adalah proses penyampaian pesan melalui gambar/foto menggunakan media kamera yang memanfaatkan sumber Cahaya(Wildan et al., n.d.). Fotografi adalah seni dan praktik mengambil gambar menggunakan kamera. Proses ini melibatkan perekaman cahaya atau radiasi elektromagnetik lainnya pada permukaan fotosensitif (seperti film atau sensor digital) untuk menciptakan citra yang dapat dilihat. Dengan kemampuannya untuk menangkap momen dan detail yang mendalam, fotografi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari dokumentasi hingga seni dan komunikasi visual. Fotografi esai dianggap dapat mempresentasikan kesenian Bantengan secara keseluruhan dengan lebih baik karena foto esai ini dapat menyajikan prosesi dari awal persiapan hingga pertunjukan selesai untuk lebih membantu pembaca

memahami kesenian Bantengan(Jonathan et al., n.d.). Dalam konteks ini, fotografi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk merekam pertunjukan Bantengan, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan cerita, emosi, dan makna yang terkandung dalam setiap gerakan serta ritualnya. Melalui dokumentasi visual yang baik, kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati dapat terus hidup dan berkembang, serta menjadi sumber inspirasi bagi masyarakat luas.

Peneliti berharap bahwa perancangan buku fotografi digital ini dapat menjadi sarana yang sangat baik untuk mendokumentasikan kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati secara komprehensif. Buku ini dirancang untuk menangkap berbagai momen penting dalam proses kesenian, mulai dari persiapan, latihan, hingga pertunjukan. Setiap foto akan disertai keterangan detail yang memberikan konteks dan makna, sehingga pembaca dapat memahami setiap aspek dari tradisi ini. Selain itu, menyusun narasi visual yang mengikuti alur dari persiapan hingga pertunjukan akan membantu dalam menyampaikan cerita secara utuh. Setiap gambar akan disusun sedemikian rupa untuk menciptakan alur yang jelas, memandu pembaca melalui perjalanan kesenian Bantengan. dengan menerbitkan buku fotografi khusus tentang Bantengan tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang berharga. Dengan pendekatan ini, fotografi dapat menjadi jembatan yang menghubungkan masyarakat dengan warisan budaya yang kaya, menjadikan seni Bantengan lebih dikenal dan dihargai oleh semua kalangan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana proses perancangan buku digital fotografi documenter visual yang baik dapat menggambarkan keunikan dan nilai-nilai budaya kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati untuk pelestarian tradisi dan edukasi Masyarakat?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat Buku Fotografi Dokumenter Digital mengenai Kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati yang berfokus pada dokumentasi visual dari kesenian ini dari awal pertunjukan hingga akhir pertunjukan.

### **1.4 Manfaat**

Manfaat Bagi peneliti,

- a. penelitian ini memberikan kesempatan untuk: mendalami aspek budaya dan seni yang kaya dalam masyarakat. Melalui perancangan buku fotografi digital, peneliti dapat Mengembangkan Keterampilan: Peneliti dapat meningkatkan keterampilan dalam fotografi dokumenter, analisis budaya, dan narasi visual. Proses ini akan memperkaya pengalaman profesional dan akademis, serta meningkatkan kemampuan komunikasi visual.
- b. Mendapatkan Pengetahuan Mendalam: Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk lebih memahami kesenian tradisional, konteks sosial, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kesenian Bantengan. Pengetahuan ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut di bidang seni dan budaya.

Manfaat Bagi Masyarakat,

- a. penelitian ini akan memberikan manfaat Pelestarian Budaya dengan adanya buku fotografi digital, kesenian ini dapat didokumentasikan secara visual, sehingga melestarikan tradisi dan warisan budaya yang mungkin terancam punah. Dokumentasi ini dapat menjadi referensi penting bagi generasi mendatang.
- b. Peningkatan Apresiasi dan Kesadaran Masyarakat: Buku ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang nilai dan pentingnya kesenian Bantengan. Dengan edukasi yang tepat, masyarakat akan lebih menghargai dan menjaga tradisi lokal, sekaligus meningkatkan partisipasi dalam pertunjukan dan kegiatan yang berhubungan dengan kesenian tersebut.

### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan Masalah untuk pembuatan karya meliputi :

- 1.5.1 Fokus pada Kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati: Penelitian akan terbatas pada kesenian Bantengan yang berasal dari Kecamatan Blimbings, Kota Malang, sehingga tidak mencakup varian lain dari kesenian Bantengan di daerah lain
- 1.5.2 Dokumentasi Visual: Penelitian hanya akan mencakup proses dokumentasi visual dari kesenian ini, tidak akan membahas aspek sejarah, analisis mendalam, atau konteks sosial yang lebih luas.

#### **1.5.3 Target *audience***

- a. Demografis: Masyarakat umum (Anak-anak Usia 10-13 tahun, Remaja 14-19 tahun, Dewasa 20-45 tahun, Lansia 45-60 tahun)

Jenis Kelamin: Laki laki & Perempuan

Status Sosial Ekonomi: Semua Kalangan

Pendidikan: Pelajar, Mahasiswa & Umum

b. Geografis: adapun target audience secara geografis yaitu seluruh elemen masyarakat termasuk juga wisatawan lokal Wilayah Kota Malang Jawa Timur (khususnya Plaosan Timur) dan wisatawan Wilayah Kota Malang Jawa Timur

Psikografis: Secara Psikografis target audience perancangan buku ini individu atau kelompok/komunitas yang tertarik dengan kesenian tradisional ataupun kesenian bantengan, pelajar / mahasiswa, peneliti yang memiliki kesadaran tentang pentingnya pelestarian seni bantengan

Behaviour: Target audience ditujukan bagi mereka yang tertarik menikmati sambil belajar, yang biasa menghadiri kesenian bantengan / budaya lokal.

#### 1.5.4 Batasan Teknis

1) a. Peralatan Fotografi: Penelitian ini akan menggunakan peralatan fotografi tertentu, seperti kamera DSLR atau mirrorless dengan lensa yang sesuai untuk menangkap gambar dalam kondisi pencahayaan yang beragam, serta flash kamera sebagai bantuan pencahayaan termasuk pengaturan low-light saat pertunjukan malam hari.

2) b. Dijelaskan juga bahwa buku ini hanya berbentuk digital, buku cetak hanya sebagai media pendukung

- 3) c. Kualitas Gambar: Semua foto yang diambil harus memiliki resolusi minimal 300 dpi untuk memastikan kualitas yang baik saat dicetak dalam buku fotografi dengan ukuran A4 landscape Gambar juga harus diekspor dalam format yang sesuai, seperti JPEG atau PNG, untuk menjaga kualitas visual.
- 4) d. Pengolahan Gambar: Proses pengeditan gambar akan dibatasi pada penyesuaian dasar, seperti pemotongan, pencahayaan, dan kontras. Pengeditan yang berlebihan atau manipulasi gambar yang dapat mengubah makna atau konteks foto tidak akan diperbolehkan
- 5) e. Konteks Narasi: Setiap foto yang diambil harus disertai dengan narasi yang jelas dan ringkas, yang menjelaskan konteks, lokasi, dan makna di balik gambar tersebut. Narasi ini harus tidak lebih dari 150 kata untuk memastikan keterbacaan dan kejelasan informasi
- 6) f. Penyebaran dan Hak Cipta: Semua foto dan materi yang dihasilkan harus mematuhi aturan hak cipta dan izin yang diperlukan dari pelaku seni dan komunitas yang terlibat. Penelitian harus memastikan bahwa semua pihak yang terlibat dalam pertunjukan memberikan persetujuan untuk dokumentasi dan publikasi

## **1.6 Metode**

### **1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat dan waktu penelitian hanya di daerah Malang saja khususnya daerah sekitar jl Plaosan Timur RW 09 & RW 12 kelurahan purwodadi kecamatan Blimbing karena di daerah itu banyak sekali diselenggarakan kesenian Bantengan di hari sabtu dan minggu.

Tabel 1. 1 Tempat dan waktu penelitian

Kegiatan	Tahun 2024					Tahun 2025					
	bulan					bulan					
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Studi Literatur											
Observasi tentang Kesenian Maheso jagad sedjati											
Pengumpulan data-data wawancara											
Pembuatan karya Fotografi											
Seminar Hasil											
Publikasi Artikel											

### 1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

#### Alat & Bahan

- a. Kamera professional DSLR Canon 750D
- b. Flash Eksternal, Trigger, Reflektor. Alat pembantu untuk pengambilan cahaya
- c. Lensa, untuk mengambil gambar agar dapat menghasilkan visual yang baik
- d. Perangkat Keras (Laptop AsusTuf, Hp Iphone 11 Pro Max)
- e. Perangkat Lunak (Adobe Photoshop, Photoscape, Lightroom, Microsoft)

### 1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

#### Data Primer: Observasi & Wawancara

- a. Observasi adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengamati fenomena atau perilaku secara langsung dalam konteksnya. Metode ini penting untuk mengumpulkan data yang tidak dapat diperoleh melalui

kuesioner atau wawancara (Suharto, 2018). Observasi adalah proses pengamatan terhadap yang terjadi dalam suatu fenomena pada objek penelitian. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung di Jalan Plaosan Timur RW 09 & RW 12 Kelurahan Purwodadi Kecamatan Blimbingsari kota Malang.

- b. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden, baik dalam bentuk wawancara terstruktur, semi-terstruktur, maupun tidak terstruktur. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi yang lebih mendalam dan kontekstual (Suryani, 2017). Wawancara langsung dilakukan dengan Cimote selaku ketua komunitas bantengan dan Alfi selaku ketua pemain bantengan di Lokasi (Jl Plaosan Timur). wawancara ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang lebih rinci mengenai fenomena yang sedang diteliti.

Data Sekunder: Dokumentasi dan studi literatur.

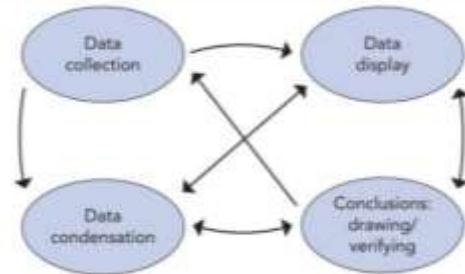
- a. Studi literatur adalah analisis terhadap sumber-sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Ini penting untuk memahami konteks dan perkembangan suatu bidang, serta untuk mendukung argumen dalam penelitian (Rahardjo, 2017). Studi literatur adalah proses mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis informasi yang ada dalam berbagai sumber tertulis (literatur) untuk memahami topik tertentu. Sumber-sumber tersebut

bisa berupa buku, artikel jurnal, laporan penelitian, dokumen resmi, dan materi lain yang relevan.

- b. Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pengolahan, dan penyimpanan informasi yang dapat digunakan untuk tujuan penelitian. Ini dapat mencakup berbagai bentuk, seperti arsip, rekaman, foto, dan laporan (Hadi, 2018). Dokumentasi adalah aspek penting dalam proses penelitian yang sering kali diabaikan. Dokumentasi berfungsi tidak hanya sebagai alat untuk menyimpan informasi, tetapi juga sebagai cara untuk merekam dan mengorganisir pengetahuan yang dapat diakses kembali di masa depan.

#### **1.6.4 Analisis Data**

Pada perancangan ini menggunakan analisis data milik Miles & Huberman untuk mereduksi data yang telah didapatkan kemudian melakukan penyajian data yang ada kemudian melakukan pengambilan kesimpulan dari data yang telah didapatkan untuk melakukan langkah selanjutnya (Miles, 2013).



Gambar 1. 1 Analisis Data Miles & Huberman

#### *Data Collection*

*Data collection* (Pengumpulan data) adalah mengumpulkan data yang digunakan pada perancangan ini. Jika data-data yang diperlukan sudah terpenuhi selanjutnya adalah display atau penyajian data.

#### *Data Display*

Pada data display ditampilkan atau disajikan seluruh data yang telah didapatkan untuk memilih data yang sesuai dengan perancangan yang akan dibuat.

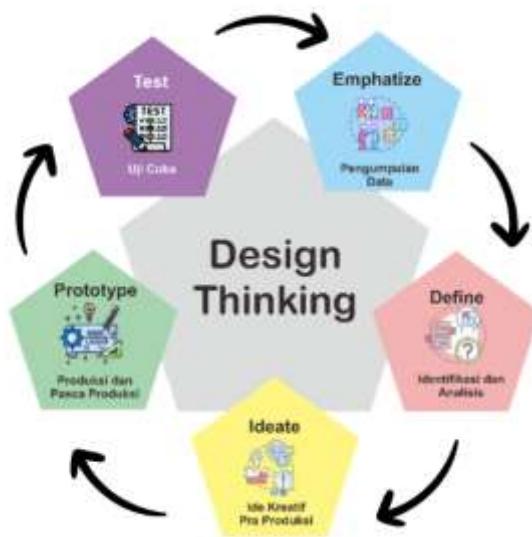
#### *Data Condensation*

Data condensation adalah mengambil atau memilih lebih detail dari data yang telah didapatkan secara keseluruhan dari data yang diperoleh.

#### *Conclusions*

Pada tahap ini kesimpulan diambil untuk melanjutkan proses perancangan yang tepat.

### **1.6.5 Prosedur**



Gambar 1. 2 Design Thinking Sumber :(Nurfitri, 2022)

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Design Thinking*. *Design thinking* dari Nurfitri. Cara atau pendekatan dalam mengatasi masalah secara nyata dan kreatif dengan fokus pada pengguna. Dalam menyelesaikan masalah, tim akan berusaha memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna (manusia) dan membuat solusi yang terbaik agar kebutuhan tersebut terpenuhi (Bhakti, 2022). yang digunakan dalam perancangan ini menerapkan metode design thinking dengan lima tahapan yaitu Emphasize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing.

- 1 **1 Empathize (Empati):** Memahami dan merasakan apa yang dialami pengguna dengan melakukan observasi dan wawancara. Di tahap ini, desainer mencoba untuk menggali kebutuhan, harapan, dan masalah yang dihadapi pengguna
- 2 **2 Define (Definisikan):** Mengumpulkan dan menganalisis informasi yang diperoleh dari tahap empati untuk mendefinisikan masalah secara jelas. Ini membantu dalam menetapkan fokus untuk solusi yang akan dirancang

- 3 Ideate (Ideasi): Menghasilkan banyak ide kreatif untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan. Di sini, brainstorming menjadi metode yang umum digunakan, dan penekanan diberikan pada penciptaan ide tanpa batasan.
- 4 Prototype (Prototipe): Menciptakan versi awal dari solusi yang mungkin. Prototipe bisa berupa sketsa, model, atau versi sederhana dari produk yang direncanakan, bertujuan untuk menguji ide secara cepat.
- 5 Test (Uji): Menguji prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Pengujian ini memungkinkan desainer untuk melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan solusi dan memberikan kesempatan untuk melakukan iterasi berdasarkan masukan yang diterima. Sumber (Nurfitri, 2022).

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- a. Bab satu ini menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian ini, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat, batasan masalah, serta metode yang digunakan pada penelitian ini.
- b. Tujuan dari pembahasan ini sebagai acuan dalam penelitian yang dilakukan dan untuk mengetahui masalah yang diidentifikasi

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

- a. Bab kedua menjelaskan teori masalah melalui latar belakang, definisi serta ruang lingkup perancangan yang mengacu kedalam metode yang akan digunakan.
- b. Tujuan dilakukan tahap ini sebagai dasar perancangan yang akan digunakan melalui penelitian atau perancangan terdahulu.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

- a. Bab ketiga menjelaskan proses analisa data yang telah didapatkan untuk penelitian ini. Data yang telah dikumpulkan dirancang sedemikian rupa sesuai dengan konsep yang telah didapatkan selama proses analisis data yang dilakukan.
- b. Bab ini menjelaskan metode analisis yang digunakan secara detail, konsep perancangan hingga tahap -tahap yang dilakukan untuk mencapai hasil dari penelitian ini.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

- a. Bab keempat membahas tentang hasil yang telah dicapai, implementasi setiap perancangan yang telah dilakukan dan uji coba pada produk perancangan.
- b. Pembahasan ini berisi evaluasi dari hasil perancangan yang telah dilakukan, kemudian melihat hasil dari uji coba yang telah dilakukan terhadap produk perancangan yang dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

- a. Bab kelima menjelaskan semua yang telah dilakukan dengan merangkum semua kegiatan selama perancangan ini dilakukan, kemudian memberikan arahan untuk penelitian selanjutnya.
- b. Berisikan kesimpulan terhadap perancangan yang sudah dilakukan serta masukan untuk penelitian selanjutnya

## **DAFTAR PUSTAKA**

Mencakup semua refrensi yang digunakan pada penelitian atau ini, seperti jurnal ilmiah, buku atau dari berbagai sumber lainnya yang mendukung penelitian ini.

## **LAMPIRAN**

Bagian lampiran berisi data yang mendukung pada perancangan ini baik dari hasil uji coba, hingga dokumentasi yang dilakukan selama perancangan ini berjalan.