

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Analisis dalam penelitian adalah proses mengevaluasi data dan informasi untuk memahami pola, tema, dan makna yang muncul (Sugiyono, 2017). Analisis merupakan tahap krusial dalam penelitian karena dapat mengubah data mentah menjadi informasi yang berharga. Dengan pendekatan yang tepat, analisis dapat membuka wawasan baru dan mengarah pada kesimpulan yang lebih mendalam tentang topik yang diteliti.

3.1.1 Data Primer

a. Observasi



Gambar 3. 1 Observasi di plaosan (sumber dokumen pribadi)

Pada tahap observasi ini, peneliti melaksanakan pengamatan langsung di wilayah Jalan Plaosan Timur, RW 09 dan RW 12, Kelurahan Purwodadi, Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Peneliti mendapatkan informasi mengenai tahapan-tahapan dari kesenian bantengan maheso jagad sedjati. Dalam pertunjukan yang diamati peneliti, terdapat 4 tahapan dari kesenian bantengan maheso jagad sedjati yaitu: Pembukaan, Tarian, Atraksi Banteng (saweran), dan yang terakhir

adalah kesurupan (dalam Bahasa jawa dikenal dengan sebutan “Ndadi”). Pertunjukan dimulai dengan alunan musik, namun ternyata alunan musik yang digunakan adalah hasil rekaman yang diputar, bukan menggunakan alat musik tradisional. Kemudian suara ini seolah memanggil semangat dari para pemain yang mengenakan kostum banteng. Gerakan mereka lincah dan liar, namun tetap selaras dengan irama musik.

Salah satu hal yang mencolok dalam pertunjukan ini adalah adanya unsur *trance* atau kesurupan, di mana beberapa pemain tampak kehilangan kesadaran dan dikendalikan oleh makhluk halus / makhluk tak kasat mata. Hal ini dibuktikan dengan hilangnya kesadaran pemain bantengan dan pemain bantengan tidak bisa mengendalikan dirinya sendiri sehingga gerakan pemain bantengan ini menjadi liar dan tak terkendali. Pada saat momen ini, terdapat satu pemain bantengan lainnya yang menjaga pemain bantengan ini agar tidak keluar dari kalangan dan tidak melukai penonton yang menyaksikan pertunjukan bantengan ini. Penonton menyambut momen ini dengan suasana tegang dan mencekam, menciptakan suasana sakral sekaligus penuh antusiasme. Masyarakat terlihat sangat antusias menyaksikan kesenian bantengan ini, terutama anak-anak hingga orang tua. Mereka berkerumun di pinggir kalangan pertunjukan bantengan, menunjukkan bahwa kesenian ini masih memiliki tempat tersendiri di hati masyarakat. Selain sebagai hiburan, Bantengan juga dipandang sebagai warisan budaya yang mengandung nilai spiritual yang menjadi daya tarik tersendiri di kalangan masyarakat.

b. Wawancara



Gambar 3. 2 Observasi di wilayah tasikmadu (sumber dokumen pribadi)



Gambar 3. 3 Observasi di wilayah sumpil (sumber dokumen pribadi)

Pada tahap wawancara ini, peneliti mewawancarai narasumber yaitu Cimote selaku ketua komunitas. Berdiri sejak 10 oktober 2023 komunitas bantengan ini bertujuan melestarikan seni dan budaya khususnya seni bantengan di wilayah kota malang. Hasil Wawancara Kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati dengan ketua dari grup kesenian *Bantengan Maheso Jagad Sedjati*, terungkap bahwa kesenian ini

eksistensinya tetap dijaga hingga kini, bahkan di tengah arus modernisasi yang semakin kuat.

Chimote selaku ketua komunitas bantengan mengatakan bahwa bantengan itu bukan hanya hiburan tradisional, tapi juga bentuk jati diri. Di era modern seperti sekarang, justru penting bagi kita untuk kembali mengenali dan melestarikan budaya sendiri. Menurut beliau, generasi muda saat ini cenderung lebih akrab dengan budaya luar. Oleh karena itu, kelompok Maheso Jagad Sedjati berupaya membungkus pertunjukan Bantengan dengan pendekatan yang lebih modern misalnya lewat media sosial yaitu WhatsApp, Facebook, dan Youtube tanpa menghilangkan nilai-nilai sakral dan spiritual yang menjadi inti dari pertunjukan.

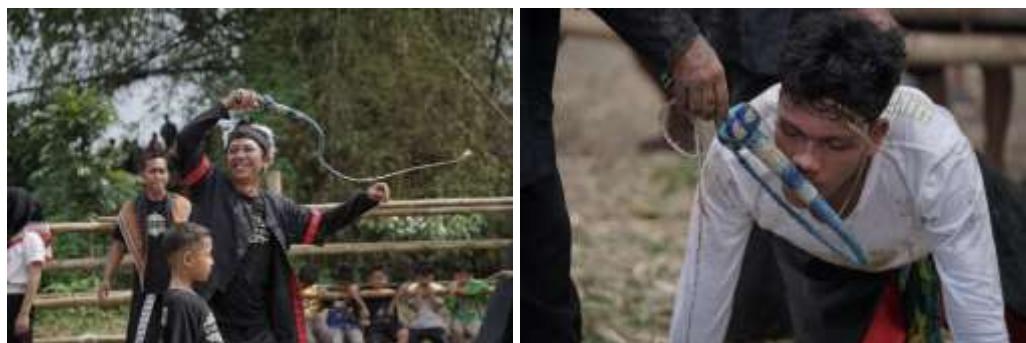
Cimote juga menambahkan pernyataan bahwa Maheso Jagad Sedjati ingin membuktikan bahwa kesenian tradisional bisa hidup berdampingan dengan zaman. Terkadang harus live streaming di Youtube bahkan sebelum tampil harus menjalani ritual doa dan sesajen. Budaya dikemas secara modern, Namun rohnya (jatidiri) jangan sampai menghilang.

Beliau juga menyampaikan harapan agar kesenian Bantengan bisa menjadi inspirasi bagi generasi muda untuk mencintai warisan budaya mereka sendiri, serta menjadi penyeimbang di tengah gempuran budaya global yang serba instan dan digital. Akhir wawancara ditutup dengan harapan agar masyarakat terus mendukung kesenian lokal seperti Bantengan Maheso Jagad Sedjati, bukan hanya sebagai hiburan, tapi sebagai bagian penting dari identitas budaya bangsa di tengah arus modernisasi.

B. Data Sekunder

a. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan peneliti guna menyusun buku digital fotografi yang sesuai dengan topik penelitian.



Gambar 3. 4 dokumentasi di wilayah tasikmadu (sumber dokumen pribadi)



Gambar 3. 5 dokumentasi di wilayah sumpil (sumber dokumen pribadi)

Dokumentasi kegiatan kesenian *Bantengan Maheso Jagad Sedjati* dilakukan sebagai bentuk pelestarian budaya serta sarana edukasi di era modern. Melalui foto setiap momen dalam pertunjukan mulai dari prosesi pembukaan, tarian banteng, hingga sesi trance (*ndadi*) diabadikan dengan detail.

Fungsi utama dokumentasi ini adalah:

1. Sebagai Pelestarian Budaya: Untuk menjaga jejak dari kesenian Bantengan agar tidak hilang ditelan zaman.
2. Sarana Edukasi dan Promosi: Agar generasi muda maupun masyarakat luas mengenal nilai-nilai spiritual, sosial, dan artistik yang terkandung dalam Bantengan.
3. Bahan Evaluasi dan Pengembangan: Dokumentasi juga digunakan oleh para pelaku seni untuk mengevaluasi pertunjukan dan mengembangkan teknik yang lebih baik tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisional.

Alasan dokumentasi ini sangat penting selaras dengan hasil wawancara dan observasi sebelumnya. Di tengah era modern yang serba digital, dokumentasi menjadi jembatan antara tradisi dan teknologi. Seperti yang disampaikan oleh salah satu narasumber: mengatakan bahwa Maheso Jagad Sedjati ingin membuktikan bahwa kesenian tradisional bisa hidup berdampingan dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan dokumentasi.

Dengan adanya dokumentasi, kesenian Bantengan tidak hanya menjadi kenangan, tapi juga menjadi sumber informasi dan pembelajaran bagi generasi mendatang.

b. Studi Literatur

Penelitian ini didukung oleh studi literatur dari berbagai sumber terkini, baik dalam bentuk buku maupun media digital seperti YouTube, untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang kesenian *Bantengan*.

Salah satu buku yang menjadi rujukan adalah karya Pranowo (2021) berjudul “*Seni Tradisional dan Identitas Lokal*”, yang membahas bagaimana kesenian rakyat

seperti Bantengan mencerminkan nilai-nilai komunitas serta memiliki fungsi sosial dan spiritual yang kuat. Selain itu, buku *“Budaya Jawa di Era Digital”* oleh Ratri & Nugroho (2020) memberikan wawasan penting tentang bagaimana bentuk seni tradisional dapat bertahan dan berkembang melalui media digital serta dokumentasi konten online.

Peneliti juga memanfaatkan platform YouTube sebagai sumber literatur audio-visual untuk mengamati langsung bentuk pertunjukan Bantengan, teknik gerak, penggunaan musik, dan respons masyarakat. Beberapa video yang menjadi referensi antara lain:

- **FULL JOGET BANTENGAN MAHESO JAGAD SEDJATI (jangan huruf kapital)**

Video ini menampilkan pertunjukan joget Bantengan oleh kelompok Maheso Jagad Sedjati di Batu, Malang, yang memperlihatkan dinamika gerakan dan interaksi dengan penonton.

- **BANTENGAN MAHESO JAGAD SEDJATI (Part 1) Special ANNIVERSARY**

Merupakan dokumentasi pertunjukan spesial dalam rangka peringatan ulang tahun kelompok Maheso Jagad Sedjati, menampilkan berbagai atraksi dan ritual khas Bantengan. ([YouTube](#))

- **Mengenal Seni Tradisi Bantengan: Seni Pertunjukan khas Daerah Malang**

Sebuah liputan dari tvOne yang memberikan penjelasan mendalam

mengenai asal-usul, makna, dan perkembangan kesenian Bantengan di daerah Malang. ([YouTube](#)).

Studi literatur ini membantu peneliti memahami konteks kekinian dari kesenian Bantengan, sekaligus memperkuat data observasi dan wawancara melalui referensi yang relevan.

3.1.1 Identifikasi Masalah (*Emphasize*)

Identifikasi masalah adalah langkah awal dalam penelitian yang bertujuan untuk memahami isu yang perlu diteliti lebih lanjut (Sanjaya, 2016). Identifikasi masalah adalah langkah awal dalam Perancangan Buku Digital Fotografi Documenter Seni Bantengan Maheso Jagad Sedjati untuk memahami permasalahan yang ada dan merumuskan solusi yang tepat. Dalam proses ini, pendekatan dilakukan terhadap berbagai lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, guna mengidentifikasi bagaimana pandangan mereka terhadap kesenian Bantengan, baik sebagai penonton maupun pelaku seni.

Proses ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data primer dan sekunder berupa:

- a. observasi dan wawancara
- b. dokumentasi dan studi literatur

Melalui tahapan ini, peneliti berupaya memahami berbagai permasalahan yang melatarbelakangi urgensi pendokumentasian seni Bantengan Maheso Jagad Sedjati, terutama dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin digital dan modern.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di wilayah RW 09 dan RW 12, Jalan Plaosan Timur, Kelurahan Purwodadi, Kecamatan Blimbing, Kota

Malang, ditemukan bahwa kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati masih eksis dan terus dipertunjukkan di tengah masyarakat. Antusiasme masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang tua, menunjukkan bahwa kesenian ini masih memiliki daya tarik tersendiri. Setiap pertunjukan memiliki struktur yang khas, meliputi tahapan pembukaan, tarian, atraksi banteng dan saweran, serta sesi kesurupan atau *ndadi*, yang menghadirkan suasana sakral dan spiritual. Namun demikian, pertunjukan ini lebih banyak dinikmati sebagai hiburan visual, tanpa pemahaman mendalam dari penonton mengenai filosofi, makna simbolik, maupun nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Permasalahan ini diperkuat melalui wawancara dengan Bapak Cimote, selaku ketua komunitas Maheso Jagad Sedjati. Beliau menyampaikan bahwa meskipun komunitas ini telah berupaya menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman seperti menggunakan musik elektronik dan memanfaatkan media sosial seperti YouTube dan Facebook untuk publikasi namun salah satu tantangan utama yang mereka hadapi adalah minimnya dokumentasi formal dan edukatif mengenai pertunjukan serta nilai-nilai yang melekat dalam kesenian tersebut.

Dokumentasi yang tersedia saat ini masih bersifat terbatas, terpisah – pisah, dan umumnya tidak menyertakan penjelasan mendalam mengenai makna, sejarah, serta konteks budaya dari tiap elemen pertunjukan. Hal ini menyebabkan kesenian Bantengan belum sepenuhnya dikenali, dihargai, ataupun dipahami secara menyeluruh oleh masyarakat luas, khususnya generasi muda. Dari sisi dokumentasi visual, hasil pengamatan menunjukkan bahwa belum ada media dokumenter yang memadai dan terstruktur, baik dalam bentuk arsip fotografi maupun narasi visual yang mampu mengungkap sisi artistik, historis, dan spiritual dari seni Bantengan

Maheso Jagad Sedjati. Meskipun pertunjukan sering direkam dan dibagikan melalui kanal-kanal digital, sebagian besar konten hanya berfokus pada aspek pertunjukan secara fisik, tanpa konteks naratif atau penjelasan mengenai simbol, ritual, atau filosofi yang terkandung di dalamnya. Padahal, dalam setiap tahapan pertunjukan mulai dari ritual sesajen hingga sesi kesurupan terdapat makna-makna mendalam yang mencerminkan nilai-nilai lokal, spiritualitas, dan identitas budaya masyarakat Malang.

Lebih lanjut, studi literatur yang dilakukan peneliti memperkuat urgensi dari upaya dokumentasi ini. Buku seperti Seni Tradisional dan Identitas Lokal (Pranowo, 2021) menjelaskan bahwa kesenian tradisional tidak hanya berfungsi sebagai bentuk ekspresi artistik, tetapi juga sebagai representasi nilai-nilai sosial dan spiritual masyarakat. Sementara itu, Budaya Jawa di Era Digital (Ratri & Nugroho, 2020) menyoroti pentingnya pengemasan budaya lokal dalam format digital untuk menjawab tantangan globalisasi dan digitalisasi. Dengan demikian, dokumentasi visual melalui buku digital fotografi dokumenter dinilai sebagai solusi yang relevan dan strategis untuk menyampaikan makna kesenian Bantengan secara utuh dan kontekstual kepada khalayak yang lebih luas.

Melalui pendekatan Desain yang memprioritaskan pengalaman dan kebutuhan manusia menjadi dasar pendekatan dalam proyek ini (human centered design), proses empati ini tidak hanya bertujuan untuk mengenali kekurangan dalam aspek dokumentasi, tetapi juga memahami aspirasi dari para pelaku seni yang ingin melihat warisan budaya mereka diakui, dihargai, dan dilestarikan dengan cara yang relevan bagi zaman sekarang. Keinginan komunitas Maheso Jagad Sedjati untuk terus menjaga roh dari kesenian Bantengan di tengah

modernisasi menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk menciptakan media dokumentasi yang tidak hanya menampilkan visual pertunjukan, tetapi juga menyampaikan narasi budaya yang mendalam. Oleh karena itu, berdasarkan keseluruhan data yang telah diperoleh, maka dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan utama Maheso Jagad Sedjati adalah **minimnya dokumentasi visual dan naratif yang komprehensif mengenai kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati**, yang menyebabkan masyarakat belum memahami secara mendalam nilai-nilai budaya, sejarah, dan spiritualitas yang terkandung di dalamnya. Kesenian ini kerap dipertunjukkan dan dinikmati secara luas oleh masyarakat, namun masih dipandang sebatas hiburan tanpa pemaknaan yang lebih dalam. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya media informasi visual yang mampu merepresentasikan tahapan pertunjukan, filosofi simbolik, serta konteks adat yang mengiringinya. Akibatnya, kesenian ini belum dikenal secara luas oleh generasi muda dan berisiko kehilangan identitas budayanya di tengah arus modernisasi. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media dokumentasi yang tidak hanya menampilkan aspek visual pertunjukan, tetapi juga menyampaikan narasi edukatif yang dapat memperkuat pemahaman dan pelestarian budaya lokal. Masalah tersebut menjadi dasar utama dalam merancang buku digital fotografi dokumenter yang tidak hanya mengangkat estetika visual dari kesenian Bantengan, tetapi juga menggali dan menyampaikan makna yang terkandung di baliknya sebagai upaya pelestarian budaya, edukasi, serta penyadaran terhadap pentingnya identitas lokal di tengah arus globalisasi dan digitalisasi yang semakin kuat.

3.1.2 Pemecahan Masalah

Menurut (Miles, 2013), analisis data dalam penelitian kualitatif terdiri dari empat tahapan utama, yaitu pengumpulan data (data collection), reduksi data (data condensation), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (conclusion drawing/verification). Keempat tahapan ini saling berkaitan dan dilakukan secara simultan selama proses penelitian berlangsung. Berdasarkan keempat komponen tersebut, Peneliti merumuskan solusi yang tepat, langkah awal yang dilakukan adalah melalui tahapan Data Collection (Pengumpulan Data).

1. Data Collection (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan kualitatif yang mencakup data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap pertunjukan kesenian Bantengan di wilayah RW 09 dan RW 12, Jalan Plaosan Timur, Kelurahan Purwodadi, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, serta wawancara mendalam dengan ketua komunitas Maheso Jagad Sedjati, Bapak Cimote. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi fotografi dan studi literatur dari buku, artikel, dan video daring. Proses ini mengungkap bahwa meskipun pertunjukan Bantengan masih aktif dan disukai masyarakat, dokumentasinya masih sangat terbatas, serta pemahaman masyarakat terhadap nilai filosofis dan spiritual kesenian ini masih rendah. Penonton umumnya hanya melihat kesenian Bantengan sebagai hiburan, tanpa mengetahui makna di balik simbol dan tahapan ritual yang ditampilkan (cimote, 2025)

2. Data Condensation (Reduksi Data)

Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan menyederhanakan data mentah menjadi informasi bermakna yang relevan dengan fokus penelitian. Proses ini menghasilkan beberapa isu kunci, yaitu:

- a. Kurangnya dokumentasi visual dan naratif yang menyeluruh terkait kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati, terutama yang menyajikan konteks budaya dan filosofi secara mendalam.
- b. Ketidaktahuan masyarakat, terutama generasi muda, terhadap makna dan nilai spiritual dalam pertunjukan Bantengan.
- c. Keterbatasan akses masyarakat terhadap media dokumentasi yang informatif dan edukatif, khususnya dalam format digital yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman.

Seperti yang ditegaskan oleh (Miles, 2013) reduksi data bukan hanya menyederhanakan data, tetapi juga memilih dan memfokuskan data agar dapat mengarah pada pemahaman yang lebih tajam dan bermakna.

3. Data Display (Penyajian Data)

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi fotografi, serta studi literatur, ditemukan bahwa kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati masih aktif dilaksanakan dan diminati oleh masyarakat setempat. Namun, dari proses reduksi data, terlihat bahwa pertunjukan ini belum terdokumentasi secara menyeluruh, baik secara visual maupun naratif.

Sebagian besar masyarakat hanya menikmati pertunjukan sebagai hiburan tanpa memahami makna simbolik, spiritual, dan filosofis yang terkandung di dalamnya.

Selain itu, akses terhadap informasi dan dokumentasi tentang kesenian Bantengan, terutama dalam bentuk media digital yang edukatif, masih sangat terbatas.

Kesimpulan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara keberlangsungan pertunjukan dengan pelestarian nilai budayanya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media dokumentasi yang mampu menjembatani pemahaman masyarakat terhadap makna kesenian Bantengan, sekaligus berperan dalam pelestarian budaya secara modern dan mendalam.

Penyajian data dalam bentuk media visual ini sejalan dengan konsep display data menurut Miles (2013), yaitu penyusunan informasi secara sistematis agar dapat ditindaklanjuti dengan pemahaman dan interpretasi yang lebih mendalam.

4. Conclusion Drawing / Verification (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi)

Berdasarkan hasil penyajian data, disimpulkan bahwa buku digital fotografi dokumenter merupakan solusi yang paling tepat dan relevan untuk menjawab permasalahan dokumentasi serta memperkuat pemahaman masyarakat terhadap kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati. Selain sebagai media dokumentasi dan edukasi, buku digital ini juga memiliki keunggulan sebagai alat promosi budaya yang ramah lingkungan, fleksibel, mudah diperbarui, dan dapat didistribusikan secara luas melalui platform digital (Ratri, 2020). Verifikasi atas solusi ini diperoleh melalui kesesuaian antara kebutuhan komunitas sebagaimana disampaikan dalam wawancara, dengan dukungan literatur yang menjelaskan pentingnya digitalisasi budaya lokal agar dapat bertahan dan relevan di tengah arus globalisasi (Pranowo, n.d.). Dengan demikian, pemecahan masalah melalui tahapan analisis data Miles dan Huberman ini menghasilkan suatu pendekatan strategis yang tidak hanya menjawab kebutuhan dokumentasi visual, tetapi juga berkontribusi dalam upaya

pelestarian, promosi, dan edukasi kesenian tradisional secara lebih modern dan inklusif.

Berdasarkan keempat komponen tersebut, peneliti merumuskan solusi atas permasalahan utama yang telah diidentifikasi, yakni minimnya dokumentasi visual dan perhatian masyarakat terhadap nilai budaya dalam kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati. Oleh karena itu, beberapa pemecahan masalah yang tepat dan akurat adalah Pembuatan Buku Digital Fotografi Dokumenter Sebagai Media Edukasi dan Pelestarian. Untuk mengatasi kurangnya dokumentasi visual dan memastikan kesenian Bantengan tetap hidup dan berkembang, solusi yang paling tepat adalah merancang sebuah buku digital fotografi dokumenter yang memuat perjalanan lengkap dari awal persiapan hingga akhir pertunjukan. Buku ini harus mencakup esai foto yang memberikan cerita visual secara menyeluruh, serta informasi naratif yang menyertai setiap gambar. Dengan adanya dokumentasi yang komprehensif, generasi mendatang dapat lebih memahami dan mengapresiasi nilai-nilai tradisi dalam kesenian ini, Fotografi juga dapat berfungsi sebagai media promosi yang baik untuk memperkenalkan kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati kepada khalayak yang lebih luas melalui publikasi buku digital fotografi dokumenter sebagai media edukasi dan pelestarian. Media ini dirancang untuk:

- a. Menampilkan esai foto yang menceritakan perjalanan kesenian Bantengan secara visual, dari tahap persiapan hingga momen puncak kesurupan (ndadi).
- b. Menyertakan narasi kultural dan filosofis sebagai pelengkap informasi untuk memperdalam pemahaman pembaca terhadap makna simbolik dalam setiap pertunjukan,

- c. Memanfaatkan teknologi digital agar dapat diakses oleh generasi muda yang lebih akrab dengan platform daring, serta menjangkau audiens yang lebih luas tanpa batas geografis.

Keunggulan dari pembuatan buku digital fotografi dokumenter ini terletak pada kemudahan akses dan penyebarannya yang lebih luas. Buku digital dapat dijangkau oleh audiens dengan cepat, tanpa terbatas oleh jarak atau waktu. Selain itu, buku digital memiliki fleksibilitas untuk menyajikan elemen multimedia, seperti suara, dan interaktivitas, yang dapat meningkatkan pengalaman pembaca dalam memahami kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati. Dalam bentuk digital, buku ini dapat diperbarui dengan lebih mudah, memberikan informasi terbaru kepada pembaca dan memungkinkan dokumentasi yang lebih dinamis. Buku digital juga lebih ramah lingkungan dan ekonomis, mengurangi kebutuhan akan bahan cetak, serta memungkinkan distribusi yang lebih efisien melalui platform online, seperti aplikasi atau website, sehingga dapat menjangkau khalayak yang lebih luas dan lebih muda, yang sering kali lebih akrab dengan teknologi. Dengan segala keunggulan ini, buku digital menjadi sarana yang sangat baik untuk melestarikan, memperkenalkan, dan mendokumentasikan kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati.

3.2 Perancangan

Rancangan buku digital fotografi ini akan difokuskan pada penyusunan konten yang informatif. Konsep perancangan mencakup pemilihan elemen visual yang mendukung narasi, desain yang interaktif, serta penyajian cerita yang jelas. Buku digital ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang mendalam bagi

pembaca dan memperkenalkan Kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati secara edukatif dan komunikatif.

3.2.1 Konsep Perancangan

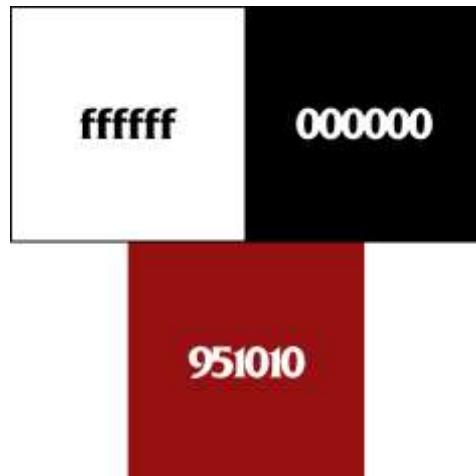
Pada tahap ini dilakukan wawancara agar mendapatkan data permasalahan. Serta observasi ke tempat pertunjukan kesenian bantengan yang dituju untuk mendapatkan informasi lebih banyak mengenai Kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati.

Maka dari itu, peneliti menggunakan *design thinking* guna untuk membantu dalam proses Perancangan Buku Digital Fotografi Documenter Seni Bantengan Maheso Jagad Sedjati di Malang sebagai media informasi agar dapat mengenalkan kesenian bantengan ini. Berikut penjelasan *design thinking* dalam perancangan buku digital fotografi. .

3.2.1.1 Ideate

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide dari permasalahan inti yang telah ditetapkan pada tahap define. Pada tahap akhir dilakukan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang akan terjadi (Rifdatus Noviana Bilqis, 2022). Oleh karena itu peneliti membuat konsep sketsa perancangan buku digital fotografi dokumenter untuk menghasilkan produk yang diinginkan. Dengan konsep sebagai berikut.

a. Konsep Warna



Gambar 3. 6 warna yang digunakan

Warna yang digunakan adalah Hitam, Putih dan merah, agar desain perancangan buku ini cukup simple karena hanya menggabungkan 3 warna saja

- 1) Hitam: menjadi ciri khas dari sebuah suasana gelap. hitam menjadi warna yang tidak terlihat, agar penikmat bisa lebih fokus dan intim dalam menangkap sebuah nuansa yang dihadirkan
- 2) Putih: warna yang berfungsi sebagai ruang, agar sebuah objek yang disampaikan lebih terlihat
- 3) merah: warna identik yang melekat pada kultur masyarakat indonesia terutama kesenian bantengan.

b. Konsep Tipografi

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 . , : - ? !

Gambar 3. 7 Font Taviraj

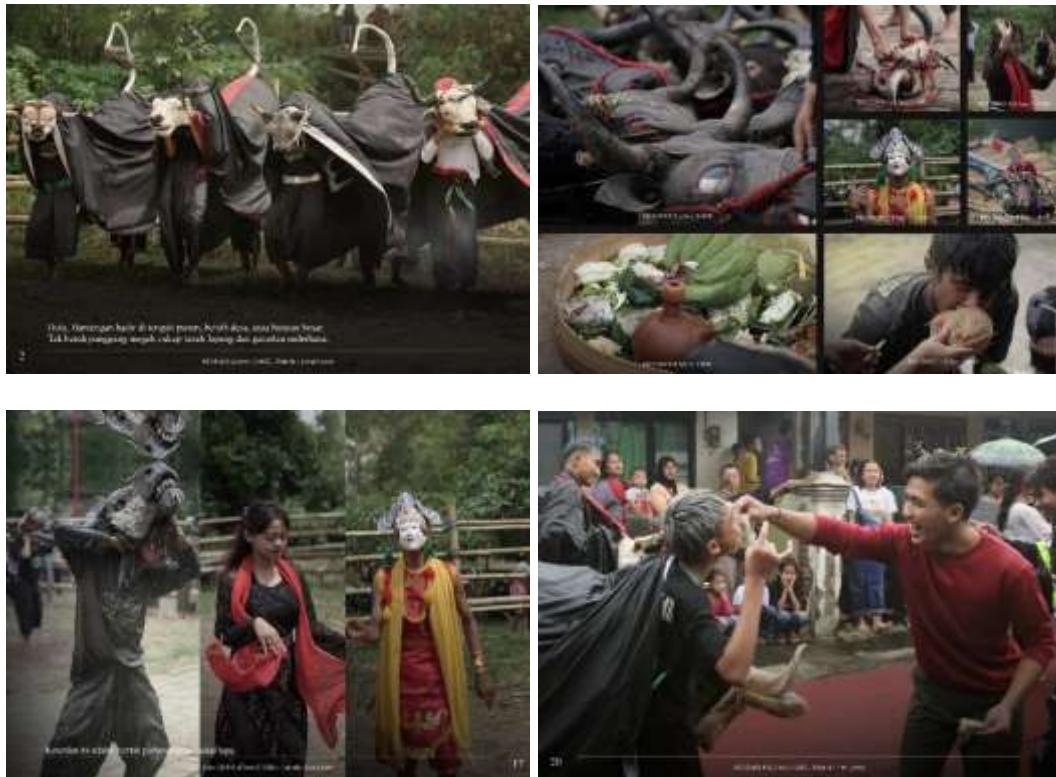
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 . , : - ? !

Gambar 3. 8 Font Times New Roman

Tipografi menggunakan " Taviraj " : Taviraj punya bentuk huruf serif yang memberi kesan klasik namun tidak kuno. Ini cocok dengan aura Bantengan yang sakral dan tradisional, memberikan kesan berwibawa dan berakar budaya.

Karakter serif dari Times New Roman memberikan kesan resmi dan intelektual, cocok digunakan dalam tulisan akademik, seperti jurnal, esai budaya tentang Bantengan dan mudah dibaca di berbagai media cetak maupun digital.

c. Konsep Fotografi Esai



Fotografi Esai adalah bentuk penyajian karya fotografi yang terdiri dari rangkaian foto-foto dengan tema tertentu, disusun secara naratif untuk menceritakan sebuah peristiwa, fenomena, atau gagasan. Berbeda dengan foto tunggal yang berdiri sendiri, fotografi esai mengandalkan kekuatan urutan gambar agar penonton bisa menangkap alur cerita, emosi, maupun pesan yang ingin disampaikan fotografer. fotografi esai cocok dipakai untuk buku digital dokumenter karena bentuknya bisa menampilkan rangkaian cerita secara runtut. Buku digital tentang Bantengan tidak hanya butuh gambar indah, tapi juga butuh alur yang membuat pembaca merasa ikut hadir dari persiapan, prosesi, sampai pertunjukan. Dengan gaya esai, setiap foto saling melengkapi sehingga pesan budaya yang ingin disampaikan lebih kuat dan

mudah dipahami. Selain itu, format digital membuat pengalaman melihat esai fotografi jadi lebih interaktif pembaca bisa menelusuri foto satu per satu seolah sedang membuka cerita visual.

3.2.2 Proses Perancangan

a. pengambilan foto



Gambar 3. 9 Pengambilan foto kesenian bantengan

Pada gambar 3.40 merupakan pengambilan foto kesenian bantengan maheso jagad sedjati, pengambilan foto di laksanakan di wilayah tasikmadu

menggunakan kamera dslr canon 750d dengan lensa kit 18-55mm dan kamera sony a7 mark ii dengan lensa tele 70-200mm dan durasi pengambilan foto kurang lebih sekitar 4 jam dimulai pukul 13:00-17:00.

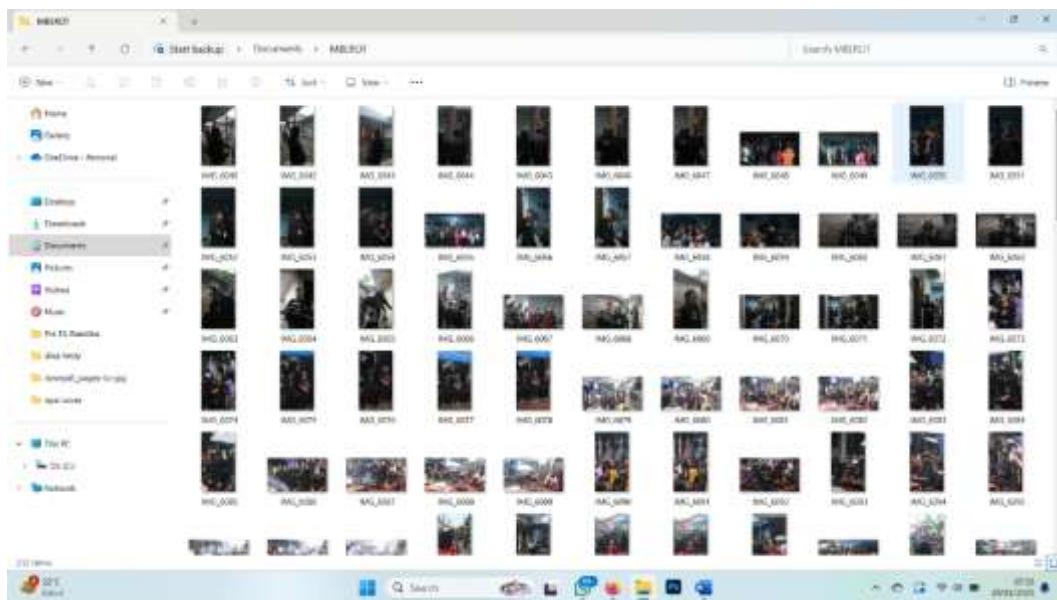


Gambar 3. 10 Pengambilan foto kesenian bantengan

Pada gambar 3.22 merupakan pengambilan foto kesenian bantengan maheso jagad sedjati, pengambilan foto di laksanakan di wilayah sumpil menggunakan kamera sony a7 mark ii dengan lensa tele 70-200mm dan dslr canon 750d dengan lensa kit 18-55mm. pengambilan foto selama kurang lebih 3 jam dimulai pukul 14:00-16:00. ada 2 kali pengambilan foto dikarenakan pada saat pengambilan foto yang pertama terdapat beberapa foto yang belum ditampilkan sehingga peneliti melakukan pengambilan foto yang kedua, pengambilan foto kedua berlokasi di wilayah sumpil.

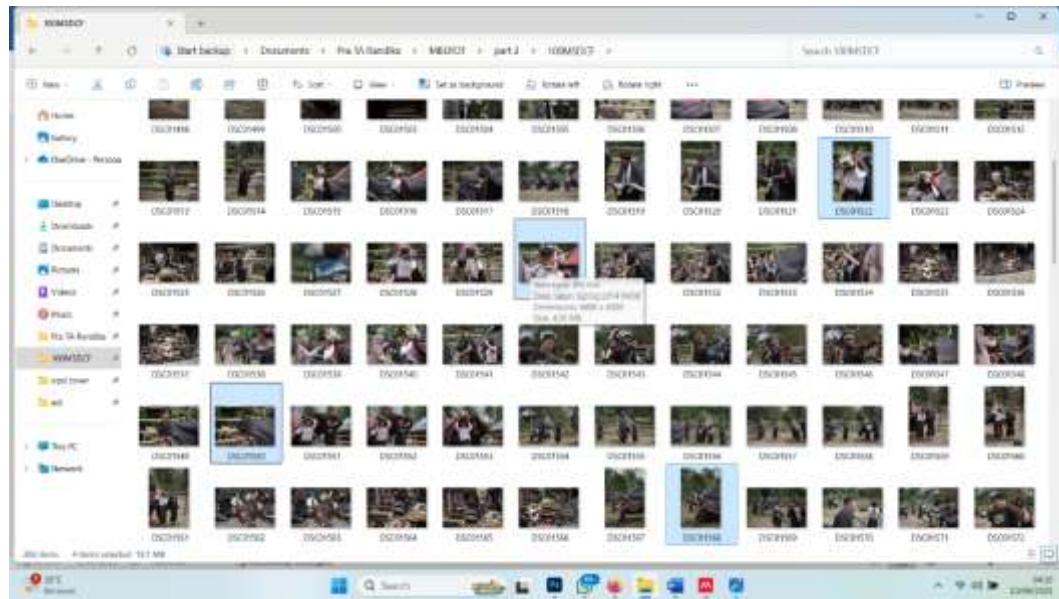
b. Pemilihan Foto

Setelah menentukan sketsa tata letak dan tipografi, langkah berikutnya adalah proses pengambilan gambar untuk menghadirkan kesan visual yang mendukung pembaca saat menikmati buku. Berikut ini merupakan beberapa tahap seleksi foto untuk pembuatan tata letak buku.



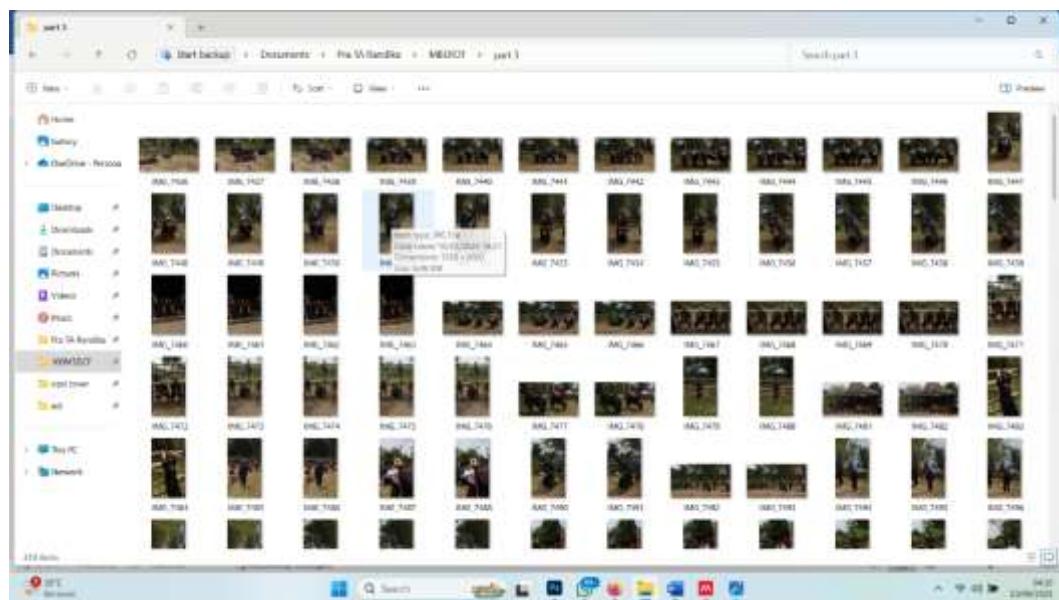
Gambar 3. 11 Pemilihan foto kesenian bantengan kamera 1

Pada gambar 3.24 merupakan tahapan pemilihan kesenian bantengan dari 232 foto dari kamera 1 yaitu sony mark 7 ii dengan lensa tele 70-200mm yang mempertimbangkan kebutuhan, pencahayaan dan ketajaman pada setiap foto.



Gambar 3. 12 Pemilihan foto kesenian bantengan kamera 2

Pada gambar 3.43 merupakan tahapan pemilihan kesenian bantengan dari 263 foto dari kamera ke 2 yaitu kamera canon dslr 750d dengan menggunakan lensa 18-55mm yang mempertimbangkan kebutuhan, pencahayaan dan ketajaman pada setiap foto.

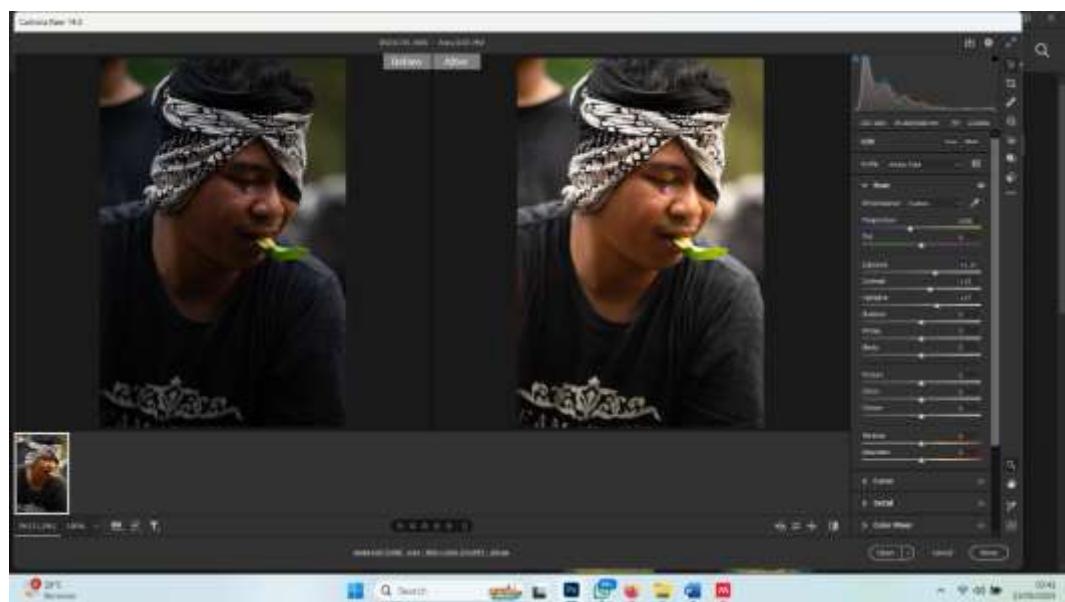


Gambar 3. 13 Pemilihan foto kesenian bantengan kamera 3

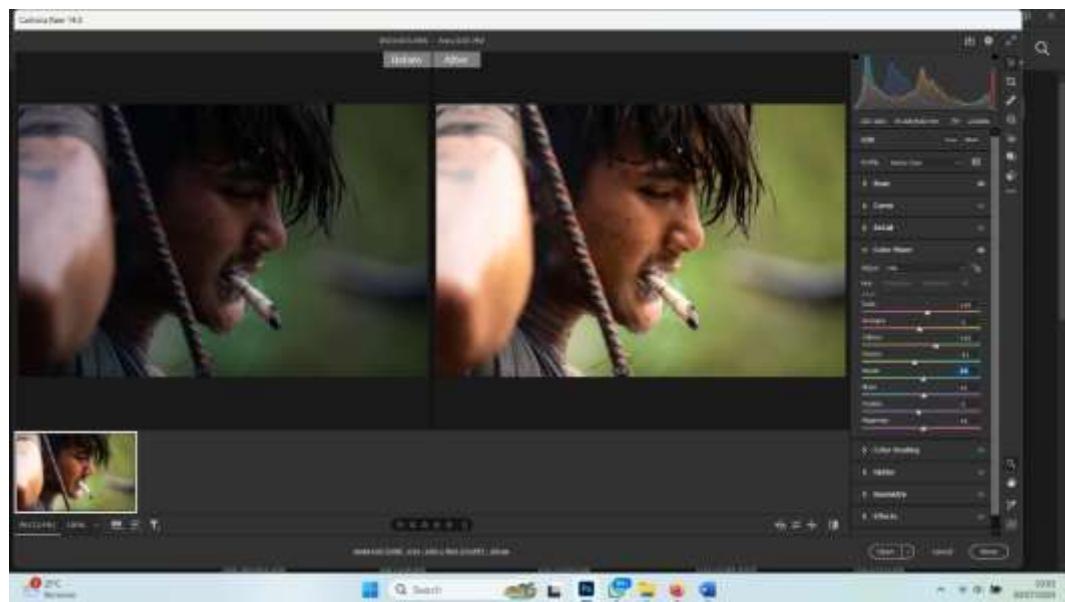
Pada gambar 3.44 merupakan tahapan pemilihan kesenian bantengan dari 263 foto dari kamera ke canon m10 dengan menggunakan lensa 15-45mm yang mempertimbangkan kebutuhan, pencahayaan dan ketajaman pada setiap foto.

c. Editing Foto

Agar dapat menjadikan foto lebih terkesan dramatis , maka diperlukan adanya editing foto dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2022, dengan tahapan dibawah ini

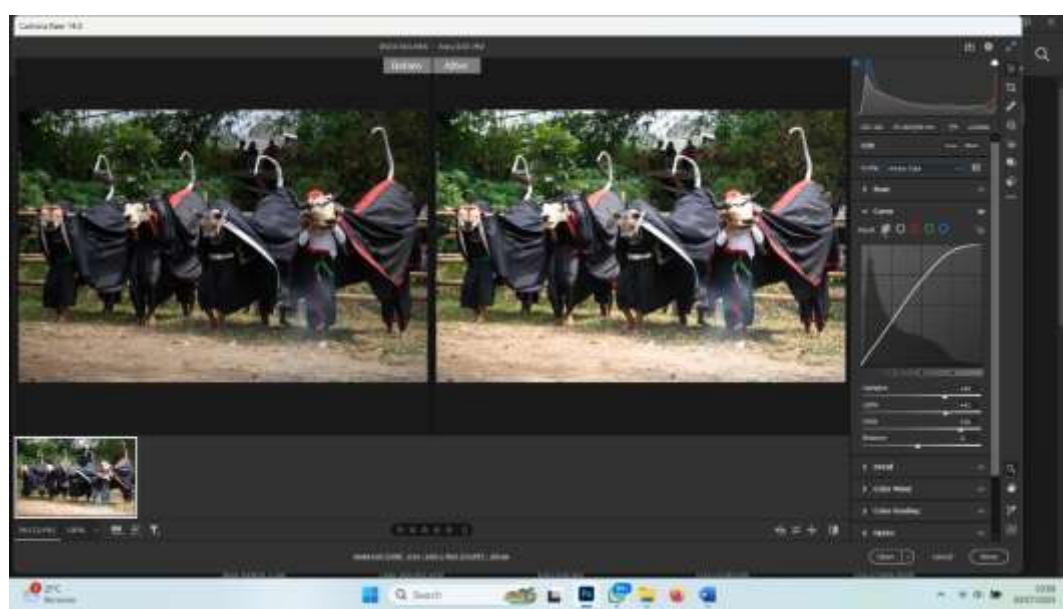


Gambar 3. 14 editing foto kesenian bantengan untuk tahapan basic
Pada gambar 3.45 merupakan editing untuk mengatur basic, dengan meliputi mengatur pada *temperature, exposure, contrast, highlights, shadows, whites, blacks, dan vibrance*.



Gambar 3. 15 editing foto kesenian bantengan untuk tahapan hue

Pada gambar 3.46 merupakan editing untuk mengatur hue / saturation , dengan meliputi mengatur pada warna *reds* , *oranges* , *yellows* , *greens* , *aquas* , *blues* , *purples* , dan *magentas*.



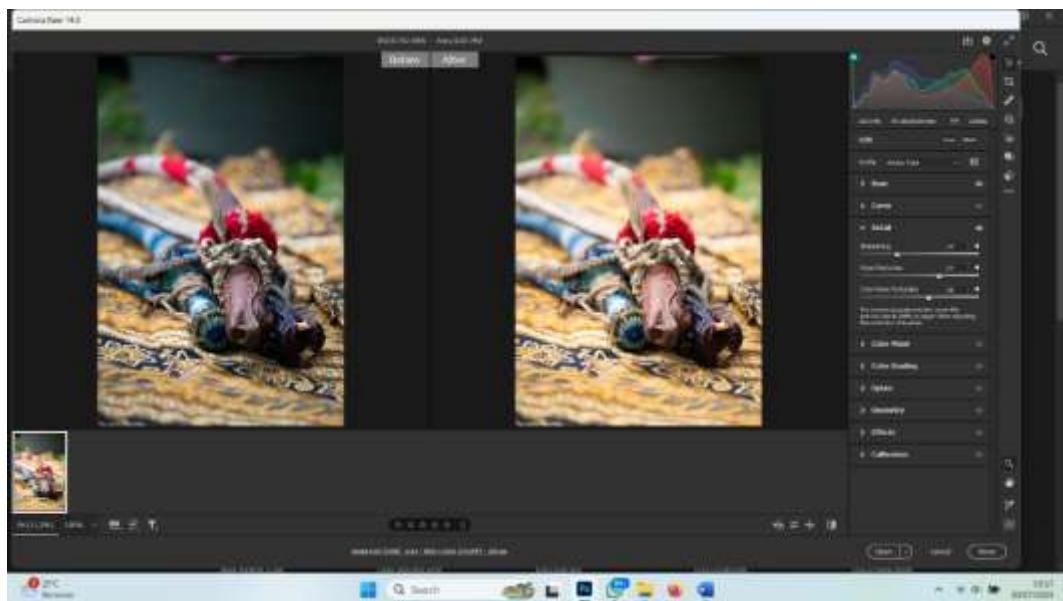
Gambar 3. 16 editing foto kesenian bantengan untuk tahapan curve

Pada gambar 3.47 merupakan editing untuk mengatur curve, dengan meliputi mengatur pada *highlight , light , dark , dan shadows* .



Gambar 3. 17 editing foto kesenian bantengan untuk tahapan color grading

Pada gambar 3.48 merupakan editing gambar untuk mengatur color grading yang meliputi *midtones, shadows, highlight, blending dan balance*.



Gambar 3. 18 editing kesenian bantengan untuk tahapan detail

Pada gambar 3.30 merupakan editing gambar untuk mengatur detail yang meliputi *sharpening, noise reduction, dan color noise reduction*.

d. Konsep Layout



Gambar 3. 19 Sketsa Cover

Gambar 3.9 merupakan perancangan cover buku bagian depan yang akan berisi judul, nantinya judul akan berwarna merah kemudian background akan berwarna hitam dan menggunakan font taviraj.



Gambar 3. 20 sketsa kata pengantar dan daftar isi

Gambar 3.10 mernampilkan kata pengantar pada halaman kiri dan daftar isi buku pada halaman bagian kanan.



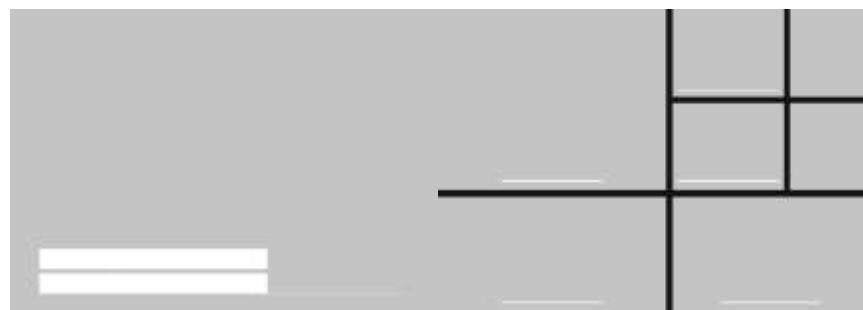
Gambar 3. 21 sketsa kata pembukaan

Gambar 3.11 menampilkan kata kata pembukaan mengenai pelestarian budaya pada halaman bagian kiri dan pada halaman bagian kanan menampilkan kata kata penjelasan mengenai fotografi.



Gambar 3. 22 sketsa kesenian bantengan

Gambar 3.12 menampilkan kata kata mengenai kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati pada halaman bagian kiri dan pada halaman bagian kanan menampilkan foto bareng dari pemain kesenian bantengan maheso jagad sedjati.



Gambar 3. 23 Sketsa halaman 2 dan 3

Pada Halaman 2 menampilkan gambar 4 kostum banteng yang dikenakan oleh para pemain kesenian bantengan dan terdapat sedikit Sejarah tentang kesenian bantengan. Pada halaman 3 menampilkan beberapa foto yang mewakilkan keseluruhan acara kesenian bantengan



Gambar 3. 24 Sketsa Halaman 4 dan 5

Pada halaman 4 menampilkan kata kata mengenai kesenian bantengan dengan background foto acara kesenian bantengan yang sedang berlangsung. Pada halaman ke 5 menampilkan 2 pemain bantengan yang sedang mengangkat kepala banteng mereka menari mengikuti alunan musik.



Gambar 3. 25 Sketsa Halaman 6 dan 7

Pada halaman 6 menampilkan beberapa kepala banteng yang di tata rapi di atas tanah dan pada halaman 7 menampilkan beberapa pemain bantengan yang melompat dan menari sambil membawa kepala banteng dan juga menampilkan beberapa kata yang masih berisi tentang penjelasan mengenai kesenian bantengan.



Gambar 3. 26 Sketsa Halaman 8 dan 9

Pada Halaman ke 8 menampilkan kata kata mengenai kesenian bantengan dengan background foto kesenian bantengan yang sedang berlangsung dan pada halaman ke 9 menampilkan beberapa foto pemain bantengan yang memegang kepala banteng dan memakai kostum bantengan.



Gambar 3. 27 Sketsa halaman 10 dan 11

Pada Halaman 10 menampilkan foto pertunjukan awal kesenian bantengan dan terdapat beberapa teks yang menjelaskan awal dimulainya kesenian bantengan dan pada halaman 11 menampilkan pemain bantengan yang mengenakan kostum bantengan serta disamping gambar pemain ini terdapat foto sesepuh pemain bantengan.



Gambar 3. 28 Sketsa halaman 12 dan 13

Pada halaman 12 menampilkan para sesepuh dan pemain bantengan yang sedang menyiapkan sesajen dan mengumpulkan semua peralatan pertunjukan bantengan, mereka berkerumun membentuk setengah lingkaran. terdapat beberapa teks juga yang menjelaskan gambar tersebut dan di halaman 13 menampilkan para sesepuh yang sedang memanjatkan doa sebelum memulai pertunjukan bantengan.



Gambar 3. 29 Sketsa Halaman 14 dan 15

Pada Halaman ke 14 menampilkan 3 pemain bantengan yang sedang menari mengawali pertunjukan awal dari kesenian bantengan, juga terdapat teks yang menjelaskan Gerakan tari tersebut dan di halaman ke 15 juga menampilkan beberapa penari yang sedang menari di tengah arena pertunjukan bantengan.



Gambar 3. 30 Sketsa halaman 16 dan 17

Pada halaman 16 menampilkan penari yang mengenakan topeng (seperti topeng malangan) menghadap ke arah depan kamera dan pada halaman 17 menampilkan 3 pemain bantengan, ada yang sedang memegang kepala banteng, ada yang menari dan ada yang mengenakan topeng (seperti topeng malangan)



Gambar 3. 16 Sketsa halaman 18 dan 19

Pada halaman 18 menampilkan teks berisi penjelasan mengenai penari topeng bantengan, dan pada halaman 19 menampilkan penonton yang ikut menari bersama dengan pemain bantengan.



Gambar 3. 17 Sketsa halaman 20 dan 21

Pada Halaman 20 menampilkan penonton yang menyawer pemain bantengan dengan ekspresi yang ceria dan pada halaman 21 juga menampilkan penonton yang menyawer atau memberikan sejumlah uang kepada pemain bantengan sebagai bentuk apresiasi kepada pemain bantengan.



Gambar 3. 18 Sketsa halaman 22 dan 23

Pada halaman 22 menampilkan seorang pemain bantengan yang sedang menari dan di halaman 23 menampilkan 2 pemain bantengan yang sedang memegang kepala banteng dan satu pemain lainnya memegang kain hitam penutup kostum badan banteng.



Gambar 3. 19 Sketsa halaman 24 dan 25

Pada halaman 24 dan 25 merupakan sketsa perancangan pemain bantengan yang sedang mengangkat kepala banteng terdapat juga tulisan kesenian bantengan maheso jagad sedjati yang tergabung dengan halaman 25.



Gambar 3. 20 Sketsa halaman 26 dan 27

Pada halaman 26 merupakan sketsa perancangan pemain bantengan yang sedang memejamkan mata dan di halaman 27 menampilkan beberapa pemain bantengan yang menari Bersama di tengah arena pertunjukan.



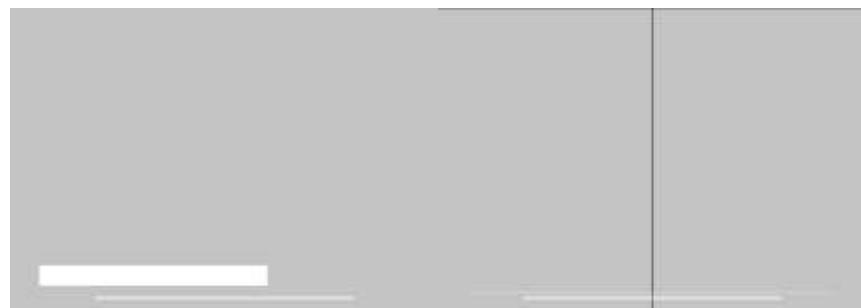
Gambar 3. 31 Sketsa halaman 28 dan 29

Pada halaman 28 merupakan sketsa yang berisi tampak tangan pemain bantengan memegang kepala banteng dan menempelkannya di tanah dan di halaman 29 menampilkan beberapa pemain bantengan yang menari di tengah arena pertunjukan dan dilihat oleh banyak penonton.



Gambar 3. 32 Sketsa halaman 30 dan 31

Pada halaman 30 merupakan sketsa yang berisi tampak beberapa pemain bantengan, ada 1 pemain bantengan yang tampak memegangi tali dan satu pemain bantengan lainnya mengangkat kepala banteng di punggungnya dan di halaman 31 menampilkan sesepuh pemain bantengan sedang menyalakan arang untuk membakar kemenyan, tampak asap mulai mengepul di tengah tengah arena pertunjukan.



Gambar 3. 33 Sketsa halaman 32 dan 33

Pada halaman 32 merupakan sketsa yang berisi tampak sesepuh pemain bantengan yang mengayunkan pecut ke belakang, terdapat teks yang menjelaskan irama gamelan yang dipercepat dan di halaman 33 menampilkan pemain bantengan yang mengangkat kepala banteng diatas kepalanya.



Gambar 3. 34 Sketsa Halaman 34 dan 35

Pada halaman 34 merupakan sketsa yang berisi tampak pemain bantengan yang menancapkan tanduk kepala banteng di tanah dan di halaman 35 menampilkan pemain bantengan yang mencelupkan wajahnya ke dalam ember yang berisi air dan bunga mawar, terdapat juga teks yang menjelaskan maksud dari gambar tersebut.



Gambar 3. 35 Sketsa halaman 36 dan 37

Pada halaman 36 merupakan sketsa yang berisi tampak pemain bantengan yang menggigit benda seperti rokok, terdapat juga teks yang menjelaskan makna dari gambar tersebut dan di halaman ke 37 menampilkan gambar pemain bantengan yang mengangkat kepala banteng di atas punggungnya terdapat juga teks yang menjelaskan gambar tersebut.



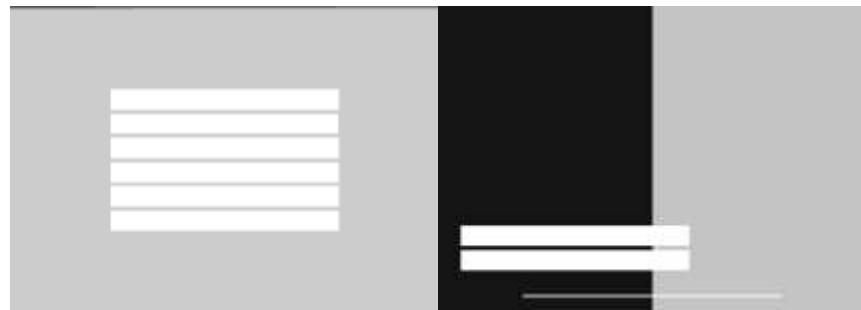
Gambar 3. 36 Sketsa halaman 38 dan 39

Pada halaman 38 merupakan sketsa yang berisi tampak 2 pemain bantengan sama sama mengangkat kepala banteng diatas punggungnya, mereka tampak memejamkan mata dan di halaman 39 menampilkan pemain bantengan yang megangkat kepala banteng di pinggangnya



Gambar 3. 37 Sketsa halaman 40 dan 41

Pada Halaman 40 merupakan sketsa yang berisi pemain bantengan yang kehilangan kendali, pemain ini di pegangi oleh pemain bantengan lainnya dan halaman 41 menampilkan beberapa pemain bantengan yang menghadap ke belakang.



Gambar 3. 38 Sketsa halaman 42 dan 43

Pada halaman 42 merupakan sketsa yang berisi teks yang menjelaskan semakin menegangkannya pertunjukan bantengan dan di halaman 43 menampilkan gambar tampak kaki dari pemain bantengan yang menggunakan lonceng kecil, terdapat juga teks yang menjelaskan gambar tersebut.



Gambar 3. 39 Sketsa halaman 44 dan 45

Pada halaman 44 merupakan sketsa yang berisi teks yang menjelaskan kelanjutan dari pertunjukan bantengan dan di halaman 45 menampilkan pemain bantengan yang mengenakan kostum banteng memegang kepala banteng di atas pahanya.



Gambar 3. 40 Sketsa halaman 46 dan 47

Pada halaman 46 merupakan ketsa yang berisi tampak pemain bantengan yang menari sambil memegang kepala banteng, sketsa tersebut juga tampak di beri efek refleksi dan di halaman ke 47 menampilkan 3 pemain bantengan yang berlumuran lumpur sedang menari dan mengangkat kepala banteng di atas pundak mereka semua.



Gambar 3. 41 Sketsa halaman 48 dan 49

Pada halaman 48 merupakan sketsa yang berisi tampak pemain bantengan yang sedang merunduk sambil menggigit benda mirip sepotong rokok dan di halaman 49 menampilkan beberapa pemain bantengan yang memegang kepala banteng, terdapat salah satu pemain sedang menggigit dupa sambil memejamkan matanya.



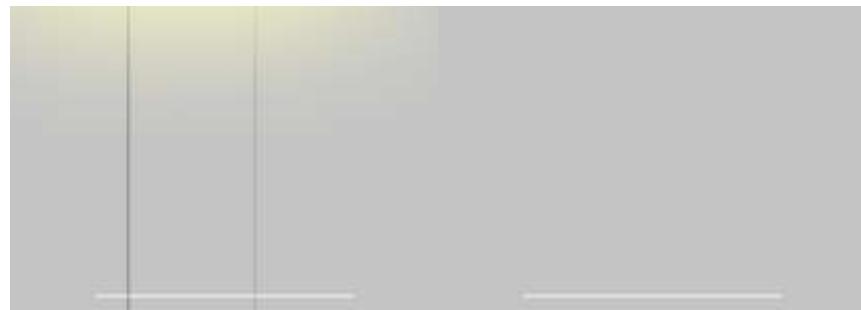
Gambar 3. 42 Sketsa halaman 50 dan 51

Pada halaman 50 merupakan sketsa yang berisi foto tampak pemain bantengan yang sedang merebahkan badan di tanah, ia menggunakan kepala banteng sebagai bantal, pemain tersebut juga memegang kepala banteng diatas perutnya ia juga terlihat memejamkan matanya dan halaman 51 menampilkan beberapa pemain bantengan yang bertumpuk tumpuk diatas tanah.



Gambar 3. 43 Sketsa halaman 52 dan 53

Pada halaman 52 merupakan sketsa yang berisi tampak pemain bantengan yang kehilangan kesadaran, ia terlihat lusuh berlumuran lumpur, ia juga terlihat memejamkan matanya dan di halaman 53 menampilkan 3 pemain bantengan yang sama sama memejamkan mata dengan nuansa gambar hitam dan putih mereka juga nampak memejamkan matanya.



Gambar 3. 44 Sketsa Halaman 54 dan 55

Pada halaman 54 merupakan sketsa yang berisi tampak pemain bantengan yang kehilangan kesadaran atau kerasukan roh leluhur, ia Nampak memejamkan mata dan mengangkat kepala banteng diatas punggungnya dan di halaman 55 menampilkan salah satu pemain bantengan yang memakan daun melati, ia juga terlihat memejamkan matanya.



Gambar 3. 45 Sketsa Halaman 56 dan 57

Pada halaman 56 merupakan sketsa yang berisi tampak pemain bantengan yang sedang duduk, ia memegang benda seperti rokok di tangan kanannya kemudian ia menggunakan tangan kirinya untuk menunjuk ke arah salah satu penonton dan di halaman 57 menampilkan pemain bantengan yang sama ia terlihat duduk sambil memejamkan matanya, terdapat benda berupa mangkok dan ember berisi air bunga di sampingnya.



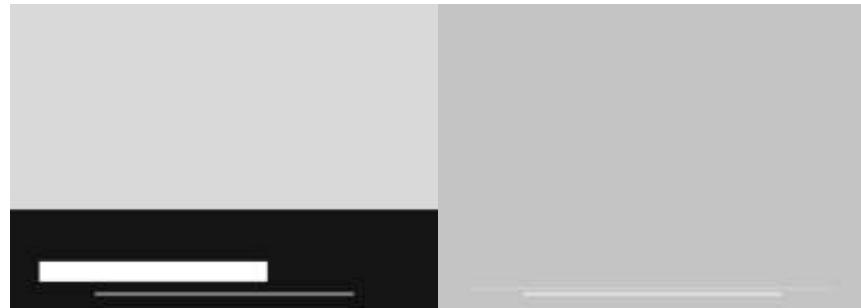
Gambar 3. 46 Sketsa halaman 58 dan 59

Pada halaman 58 merupakan sketsa yang berisi tampak beberapa pemain bantengan yang dirasuki oleh roh leluhur, salah satu pemain bantengan terlihat melihat ke arah atas dengan bola mata berwarna putih, ia juga terlihat memegang erat kepala bantengnya dan halaman 59 menampilkan pemain bantengan yang mengangkat kepala banteng di punggungnya, ia sedikit merendahkan badan, terlihat juga dia menggigit dupa di mulutnya.



Gambar 3. 47 Sketsa halaman 60 dan 61

Pada halaman 60 merupakan sketsa yang berisi tampak beberapa pemain bantengan dan penari bantengan yang bergaya menghadap ke kamera, juga terdapat teks yang menjelaskan tentang bantengan dan di halaman ke 61 menampilkan para pemain senior bantengan yang memegang pecut dan berpose menghadap ke kamera, terdapat juga teks yang menjelaskan tentang kesenian bantengan.



Gambar 3. 48 Sketsa halaman 62 dan 63

Pada halaman 62 merupakan sketsa yang berisi tampak 2 pemain bantengan yang dirasuki roh leluhur, salah satu dari mereka terlihat mengunyah daun sirih, keduanya sama sama memejamkan mata dan mengangkat kepala banteng diatas punggunngnya, terdapat juga teks berisi pernyataan tentang bantengan dan di halaman 63 menampilkan gambar salah satu pemain bantengan yang memegang pecut, ia juga terlihat merunduk dan berlutut.



Gambar 3. 49 Sketsa halaman 64 dan 65

Pada halaman 64 sketsa yang berisi tampak pemain bantengan yang mencelupkan kepalanya ke dalam ember berisi air dan bunga mawar dan di halaman ke 65 menampilkan pemain bantengan yang memejamkan matanya sambil mencium tanduk kepala banteng.

e. Proses Perancangan Buku

Pada tahap ini akan dihasilkan beberapa versi konsep desain dari buku kesenian Bantengan yang telah dirancang sebelumnya, guna mengeksplorasi berbagai

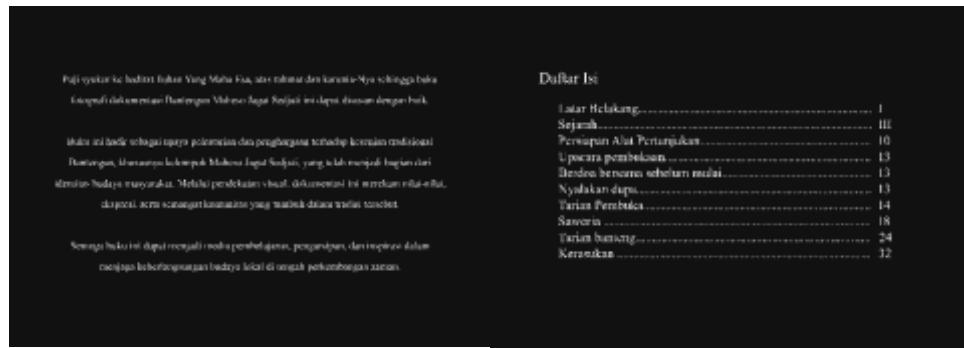
kemungkinan solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi. Prototype ini dapat diuji kepada beberapa responden untuk memperoleh masukan dan evaluasi, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyesuaian agar produk akhir benar-benar sesuai dengan kebutuhan karakteristik target audiens.

Berdasarkan hasil proses perancangan, peneliti menyusun prototype berupa sketsa awal dari buku digital fotografi dokumenter kesenian Bantengan Maheso Jagad Sedjati. Prototype ini dirancang untuk merepresentasikan struktur visual dan naratif yang diharapkan, sehingga dapat menjadi acuan dalam pengembangan produk final.



Gambar 3. 50 Prototype cover depan

Pada gambar 3.50 merupakan prototype dari perancangan cover buku yang berisi judul yaitu Maheso Jagad Sedjati menggunakan font taviraj berwarna merah yang memiliki arti keberanian dengan background warna hitam polos, cover buku dicetak dengan kertas ap310 dengan ukuran A4 landscape.



Gambar 3. 51 Kata Pengantar dan daftar isi

Pada gambar 3.51 merupakan kata pengantar yang berisi ucapan rasa syukur kemudian harapan pelestarian kesenian bantengan dan daftar isi yang berisi keterangan halaman pada buku.



Gambar 3. 52 Prototype halaman i dan ii

Pada Gambar 3. 52 merupakan kata kaca pembuka pada buku kesenian bantengan maheso jagad sedjati, berisi kata kaca harapan pelestarian budaya di era modern ini dan penjelasan sedikit mengenai fotografi.



Gambar 3. 53 Prototype halaman iii dan halaman 1

Pada gambar 3.53 halaman iii merupakan penjelasan mengenai kesenian maheso jagad sedjati dan pada halaman 1 merupakan hasil sketsa perancangan yang menampilkan gambar pemain bantengan kesenian maheso jagad sedjati, dengan pengambilan gambar menggunakan teknik eye level.



Gambar 3. 54 Prototype halaman 2 dan 3

Pada gambar 3. 54 merupakan hasil sketsa pada halaman 2 yang berisi satu foto tampak beberapa pemain bantengan yang mengenakan kostum bantengan dan berisi beberapa teks Sejarah awal kesenian bantengan dengan teknik pengambilan gambar yaitu eye level dan di halaman ke 3 berisi beberapa foto pertunjukan kesenian bantengan pengambilan gambar dilakukan dengan teknik low angle, eye level dan high angle.



Gambar 3. 55 Prototype halaman 4 dan 5

Pada gambar 3.55 merupakan hasil sketsa dari halaman 4 yang berisi teks mengenai kesenian bantengan dan halaman ke 5 menampilkan 2 pemain bantengan

yang sedang mengangkat kepala banteng dengan teknik pengambilan gambar menggunakan teknik medium shoot.



Gambar 3. 56 Prototype halaman 6 dan 7

Pada gambar 3.56 merupakan hasil sketsa dari halaman 6 yang berisi gambar kepala banteng yang di tata rapi diatas tanah dengan teknik pengambilan gambar high angle dan di halaman 7 menampilkan satu pemain bantengan yang menonjol dengan mengangkat kepala banteng dan bergerak melompat, serta terdapat beberapa teks yang menjelaskan tentang kesenian bantengan dengan Teknik pengambilan gambar low angle.



Gambar 3. 57 Prototype halaman 8 dan 9

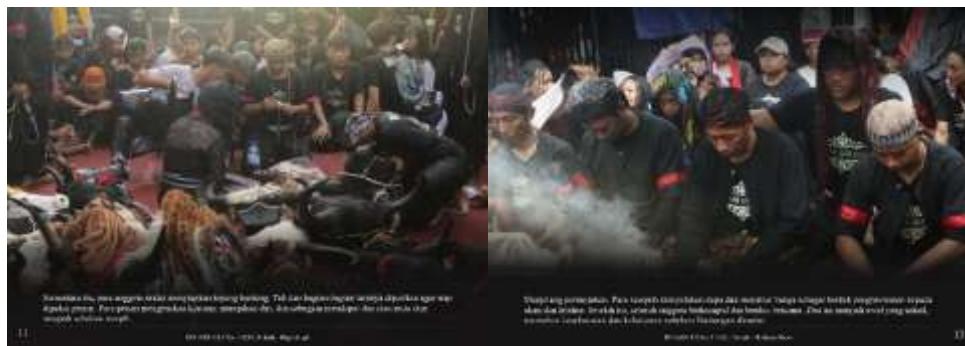
Pada gambar 3.57 merupakan hasil sketsa dari halaman 8 yang berisi teks lanjutan yang menjelaskan kesenian bantengan dan halaman ke 9 menampilkan

beberapa pemain bantengan yang memegang kepala banteng dan ada juga yang mengenakan udeng di bagian kepalanya dengan pengambilan gambar dilakukan menggunakan Teknik eye level



Gambar 3. 58 Prototype halaman 10 dan 11

Pada gambar 3. 58 merupakan hasil dari sketsa halaman 10 yang berisi foto tampak sesepuh dan penonton kesenian bantengan terdapat juga teks yang menjelaskan awal mula pertunjukan kesenian bantengan, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level dan di halaman 11 menampilkan pemain bantengan yang mengenakan kostum banteng serta disampingnya terdapat foto sesepuh dari kesenian bantengan dengan pengambilan gambar dilakukan menggunakan Teknik eye level



Gambar 3. 59 Prototype halaman 12 dan 13

Pada gambar 3.59 merupakan hasil sketsa dari halaman 12 yang berisi foto tampak persiapan awal pertunjukan kesenian bantengan, semua peralatan

dikumpulkan di tengah arena pertunjukan terdapat juga teks yang berisi penjelasan awal dimulainya pertunjukan bantengan, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle dan halaman 13 yang berisi foto tampak para sesepuh kesenian bantengan yang sedang memanjatkan doa, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot



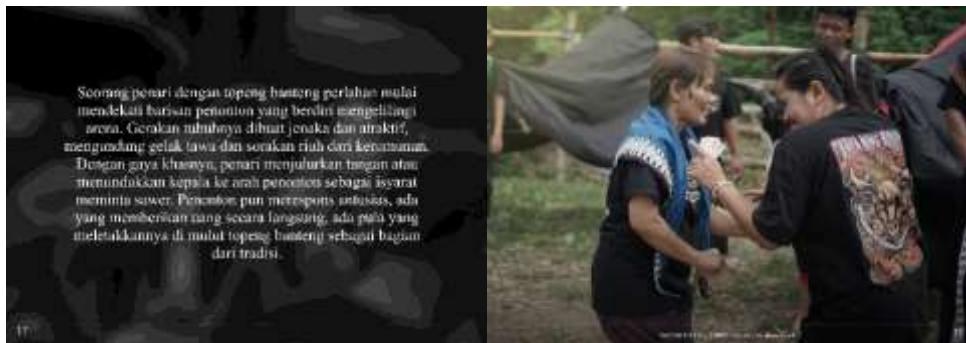
Gambar 3. 60 Prototype halaman 14 dan 15

Pada gambar 3. 60 merupakan hasil sketsa dari halaman 14 yang berisi foto tampak 3 orang penari kesenian bantengan terdapat juga teks yang menjelaskan gerakan tari tersebut, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level dan di halaman 15 menampilkan beberapa penari di tengah arena pertunjukan bantengan , terdapat juga 1 penari yang memakai topeng , namun penari tersebut menghadap kebelakang, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level.



Gambar 3. 61 Prototype halaman 16 dan 17

Pada gambar 3. 61 merupakan hasil sketsa dari halaman 16 yang berisi foto penari yang menggunakan topeng berwarna putih, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot dan pada halaman 17 menampilkan 3 pemain bantengan dengan kostum yang berbeda beda, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level



Gambar 3. 62 Prototype halaman 18 dan 19

Pada gambar 3. 62 merupakan hasil sketsa dari halaman 18 yang berisi teks lanjutan dari pertunjukan kesenian bantengan dan di halaman ke 19 menampilkan gambar pemain dan penonton pertunjukan bantengan menari Bersama, penonton tersebut juga terlihat menggenggam sejumlah uang pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot



Gambar 3. 63 Prototype halaman 20 dan 21

Pada gambar 3. 63 merupakan hasil sketsa dari halaman 20 yang berisi foto tampak penonton yang sangat senang memberikan saweran kepada pemain bantengan sebagai bentuk apresiasi, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level dan di halaman 21 juga menampilkan penonton yang memberikan saweran kepada pemain bantengan pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level.



Gambar 3. 64 Prototype halaman 22 dan 23

Pada gambar 3. 64 merupakan hasil sketsa dari halaman 22 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang sedang menari pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot dan di halaman ke 23 menampilkan 2 pemain bantengan yang sedang mengangkat kepala banteng di bahunya dan satu pemain lainnya memegang kain berwarna hitam. pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot.



Gambar 3. 65 Prototype halaman 24 dan 25

Pada gambar 3. 65 merupakan hasil sketsa dari halaman 24 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang mengangkat kepala banteng di atas punggungnya, terdapat juga teks bertuliskan “maheso jagad sedjati” yang terhubung antara halaman 24 dan 25, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot dan di halaman 25 menampilkan pemain bantengan yang juga mengangkat kepala banteng diatas punggungnya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot.



Gambar 3. 66 Prototype halaman 26 dan 27

Pada gambar 3. 66 merupakan hasil dari sketsa halaman 26 yang berisi foto pemain bantengan yang sedang memejamkan mata, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot dan di halaman 27 menampilkan beberapa pemain bantengan yang menari Bersama di tengah arena pertunjukan pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik long shoot.



Gambar 3. 67 Prototype halaman 28 dan 29

Pada gambar 3.67 merupakan hasil dari sketsa halaman 28 yang berisi foto tampak tangan pemain bantengan memegang kepala banteng dan menempelkannya di tanah, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle dan di halaman 29 menampilkan beberapa pemain bantengan yang menari di tengah arena pertunjukan dan dilihat oleh banyak penonton pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle.



Gambar 3. 68 Prototype halaman 30 dan 31

Pada gambar 3. 68 merupakan hasil sketsa dari halaman 30 yang berisi foto tampak beberapa pemain bantengan, ada 1 pemain bantengan yang tampak memegangi tali dan satu pemain bantengan lainnya mengangkat kepala banteng di punggungnya, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level dan di halaman 31 menampilkan sesepuh pemain bantengan sedang menyalakan arang untuk membakar kemenyan, tampak asap mulai mengepul di

tengah tengah arena pertunjukan pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik long shoot.



Gambar 3. 69 Prototype halaman 32 dan 33

Pada gambar 3. 69 merupakan hasil dari sketsa halaman 32 yang berisi foto tampak seseorang pemain bantengan yang mengayunkan pecut ke belakang, terdapat teks yang menjelaskan irama gamelan yang dipercepat pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot dan di halaman 33 menampilkan pemain bantengan yang mengangkat kepala banteng diatas kepalanya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium shoot.



Gambar 3. 70 Prototype halaman 34 dan 35

Pada gambar 3.70 merupakan hasil dari sketsa halaman 34 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang menancapkan tanduk kepala banteng di tanah pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle dan di

halaman 35 menampilkan pemain bantengan yang mencelupkan wajahnya ke dalam ember yang berisi air dan bunga mawar, terdapat juga teks yang menjelaskan maksud dari gambar tersebut pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle



Gambar 3. 71 Prototype halaman 36 dan 37

Pada gambar 3. 71 merupakan hasil dari sketsa halaman 36 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang menggigit benda seperti rokok, terdapat juga teks yang menjelaskan makna dari gambar tersebut pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik close up dan di halaman ke 37 menampilkan gambar pemain bantengan yang mengangkat kepala banteng di atas punggungnya terdapat juga teks yang menjelaskan gambar tersebut pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik medium close up.



Gambar 3. 72 Prototype halaman 38 dan 39

Pada gambar 3. 72 merupakan hasil sketsa dari halaman 38 yang berisi foto tampak 2 pemain bantengan sama sama mengangkat kepala banteng diatas punggungnya, mereka tampak memejamkan mata pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level dan di halaman 39 menampilkan pemain bantengan yang megangkat kepala banteng di pinggangnya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level.



Gambar 3. 73 Prototype halaman 40 dan 41

Pada gambar 3. 73 merupakan hasil dari sketsa halaman 40 yang berisi foto pemain bantengan yang kehilangan kendali, pemain ini di pegangi oleh pemain bantengan lainnya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level dan halaman 41 menampilkan beberapa pemain bantengan yang menghadap ke belakang pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level.



Gambar 3. 74 Prototype halaman 42 dan 43

Pada gambar 3. 74 merupakan hasil dari sketsa halaman 42 berisi teks yang menjelaskan semakin menegangkannya pertunjukan bantengan dan di halaman 43 menampilkan foto tampak kaki dari pemain bantengan yang menggunakan lonceng kecil, terdapat juga teks yang menjelaskan gambar tersebut pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik close up.



Gambar 3. 75 Prototype halaman 44 dan 45

Pada gambar 3. 75 merupakan hasil dari sketsa halaman 44 yang berisi teks yang menjelaskan kelanjutan dari pertunjukan bantengan dan di halaman 45 menampilkan pemain bantengan yang mengenakan kostum banteng memegang kepala banteng di atas pahanya, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle.



Gambar 3. 76 Prototype halaman 46 dan 47

Pada gambar 3. 76 merupakan hasil dari sketsa halaman 46 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang menari sambil memegang kepala banteng, foto tersebut juga tampak di beri efek refleksi pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik total shoot dan di halaman ke 47 menampilkan 3 pemain bantengan yang berlumuran lumpur sedang menari dan mengangkat kepala banteng di atas pundak mereka semua pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level.



Gambar 3. 77 Prototype halaman 48 dan 49

Pada gambar 3. 77 merupakan hasil dari sketsa halaman 48 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang sedang merunduk sambil menggigit benda mirip sepotong rokok pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik total shoot dan di halaman 49 menampilkan beberapa pemain bantengan yang memegang kepala banteng, terdapat salah satu pemain sedang menggigit dupa

sambil memejamkan matanya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level.



Gambar 3. 78 Prototype halaman 50 dan 51

Pada gambar 3. 78 merupakan hasil dari sketsa halaman 50 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang sedang merebahkan badan di tanah, ia menggunakan kepala banteng sebagai bantal, pemain tersebut juga memegang kepala banteng diatas perutnya ia juga terlihat memejamkan matanya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle dan halaman 51 menampilkan beberapa pemain bantengan yang bertumpuk tumpuk diatas tanah pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle.



Gambar 3. 79 Prototype halaman 52 dan 53

Pada gambar 3. 79 merupakan hasil sketsa dari halaman 52 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang kehilangan kesadaran, ia terlihat lusuh berlumuran lumpur, ia juga terlihat memejamkan matanya, pengambilan gambar dilakukan

dengan menggunakan Teknik eye level dan di halaman 53 menampilkan 3 pemain bantengan yang sama sama memejamkan mata dengan nuansa gambar hitam dan putih mereka juga nampak memejamkan matanya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level.



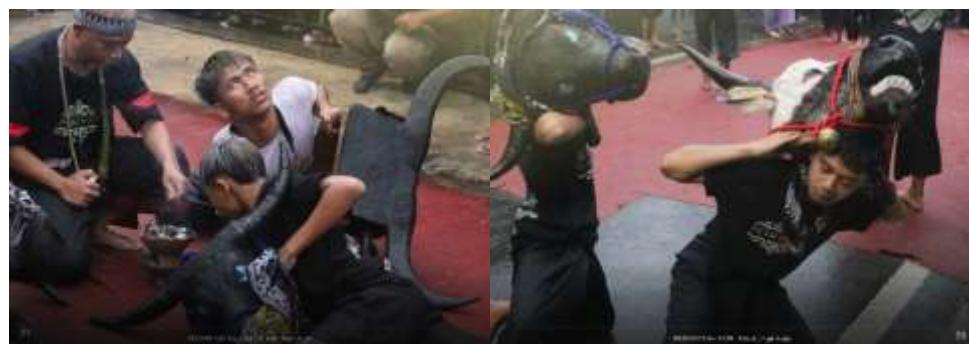
Gambar 3. 80 Prototype halaman 54 dan 55

Pada gambar 3. 80 merupakan hasil dari sketsa halaman 54 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang kehilangan kesadaran atau kerasukan roh leluhur, ia Nampak memejamkan mata dan mengangkat kepala banteng diatas punggungnya, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Total shoot level dan di halaman 55 menampilkan salah satu pemain bantengan yang memakan daun melati, ia juga terlihat memejamkan matanya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik low angle.



Gambar 3. 81 Prototype halaman 56 dan 57

Pada gambar 3. 81 merupakan hasil sketsa dari halaman 56 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang sedang duduk, ia memegang benda seperti rokok di tangan kanannya kemudian ia menggunakan tangan kirinya untuk menunjuk ke arah salah satu penonton pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle dan di halaman 57 menampilkan pemain bantengan yang sama ia terlihat duduk sambil memejamkan matanya, terdapat benda berupa mangkok dan ember berisi air bunga di sampingnya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle.



Gambar 3. 82 Prototype halaman 58 dan 59

Pada gambar 3. 82 merupakan hasil sketsa dari halaman 58 yang berisi foto tampak beberapa pemain bantengan yang dirasuki oleh roh leluhur, salah satu pemain bantengan terlihat melihat ke arah atas dengan bola mata berwarna putih, ia juga terlihat memegang erat kepala bantengnya, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle dan halaman 59 menampilkan pemain bantengan yang mengangkat kepala banteng di punggungnya, ia sedikit merendahkan badan, terlihat juga dia menggigit dupa di mulutnya pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle.



Gambar 3. 83 Prototype halaman 60 dan 61

Pada gambar 3. 83 merupakan hasil sketsa dari halaman 60 yang berisi foto tampak beberapa pemain bantengan dan penari bantengan yang bergaya menghadap ke kamera, juga terdapat teks yang menjelaskan tentang bantengan, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level dan di halaman ke 61 menampilkan para pemain senior bantengan yang memegang pecut dan berpose menghadap ke kamera, terdapat juga teks yang menjelaskan tentang kesenian bantengan pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level



Gambar 3. 84 Prototype halaman 62 dan 63

Pada gambar 3. 84 merupakan hasil dari sketsa halaman 62 yang berisi foto tampak 2 pemain bantengan yang dirasuki roh leluhur, salah satu dari mereka terlihat mengunyah daun sirih, keduanya sama sama memejamkan mata dan mengangkat kepala banteng diatas punggunngnya, terdapat juga teks berisi pernyataan tentang bantengan, pengambilan gambar dilakukan dengan

menggunakan Teknik medium close up dan di halaman 63 menampilkan gambar salah satu pemain bantengan yang memegang pecut, ia juga terlihat merunduk dan berlutut, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level



Gambar 3. 85 Prototype halaman 64 dan 65

Pada gambar 3. 85 merupakan hasil sketsa dari halaman 64 yang berisi foto tampak pemain bantengan yang mencelupkan kepalanya ke dalam ember berisi air dan bunga mawar, pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik high angle dan di halaman ke 65 menampilkan pemain bantengan yang memejamkan matanya sambil mencium tanduk kepala banteng pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan Teknik eye level.

3.3 Rancangan Pengujian

Tahapan pengujian dilakukan setelah proses perancangan dan pembuatan prototype buku digital fotografi dokumenter selesai. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi desain yang telah dikembangkan, mengidentifikasi kekurangan, serta melakukan penyempurnaan agar produk akhir benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sasaran edukatif dari perancangan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan *metode skala Likert* untuk mengukur persepsi responden terhadap kualitas visual, informasi, dan efektivitas penyampaian nilai budaya dalam

buku digital. Skala ini dipilih karena lebih mudah dipahami oleh responden dan memungkinkan mereka menyampaikan tingkat persetujuan secara jelas, mulai dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju”.

Berikut adalah kriteria interpretasi keberhasilan yang digunakan

Tabel 3. 1 Tabel Kriteria Interpretasi

Indeks	Pengertian
0% – 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% – 39,99%	Tidak Setuju
40% – 59,99%	Cukup
60% – 79,99%	Setuju
80% – 100%	Sangat Setuju

Kuesioner ini diberikan kepada sejumlah responden yang mewakili target audiens, seperti pelajar, pengamat budaya, atau masyarakat umum yang memiliki ketertarikan terhadap kesenian tradisional.

Tabel 3. 2 Perancangan Buku Digital Fotografi Dokumenter Kesenian Bantengan

No.	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1.	Apakah desain cover buku ini menarik dan mencerminkan tema kesenian Bantengan?					
2.	Apakah tipografi yang digunakan mudah dibaca					

No.	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
	dan sesuai dengan nuansa budaya lokal?					
3.	Apakah layout dan pemilihan warna mendukung penyampaian isi secara visual?					
4.	Apakah isi buku mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk generasi muda?					
5.	Apakah informasi yang disampaikan sudah cukup menjelaskan makna kesenian Bantengan?					
6.	Apakah foto-foto dalam buku ini mampu menangkap momen penting dan ekspresi khas Bantengan?					
7.	Apakah buku ini dapat membantu pembaca memahami nilai-nilai					

No.	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
	budaya dalam pertunjukan Bantengan?					
8.	Apakah buku ini relevan dan dapat dinikmati oleh pembaca dari berbagai usia?					
9.	Apakah struktur isi buku menunjukkan bahwa ini adalah buku dokumenter fotografi kesenian??					
10.	Apakah buku ini layak untuk dipublikasikan dan disebarluaskan secara digital?					