

PERANCANGAN KOMIK
BUDAYA BANTENGAN
KOTA BATU, JAWA TIMUR



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh
LARAS KENDRAYANA
NIM: 1712437024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024

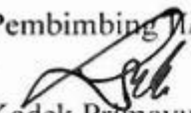
Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul:
**PERANCANGAN KOMIK BUDAYA BANTENGAN KOTA BATU
JAWA TIMUR** diajukan oleh Laras Kendrayana, NIM 1712437024,
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4
Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.


NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Pembimbing II/ Anggota


Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810615 201404 1 001/NIDN 0015068106

Cognate/ Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota


Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.


NIP. 19821113 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

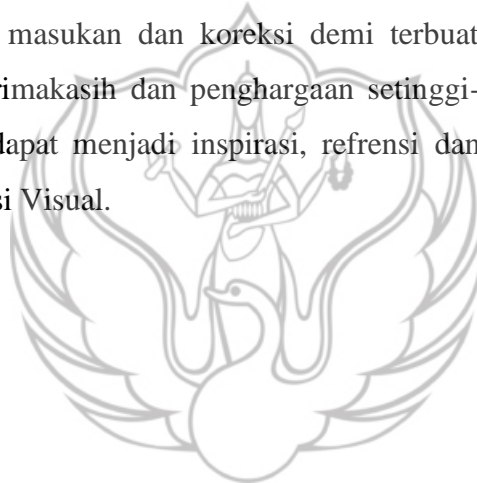

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN 001907005

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan ridha-Nya kepada perancang, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK BUDAYA BANTENGAN KOTA BATU, JAWA TIMUR**. Karya tugas akhir ini disusun sebagai hasil proses pendidikan yang perancang tempuh pada program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2017, dan menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana dari program studi tersebut.

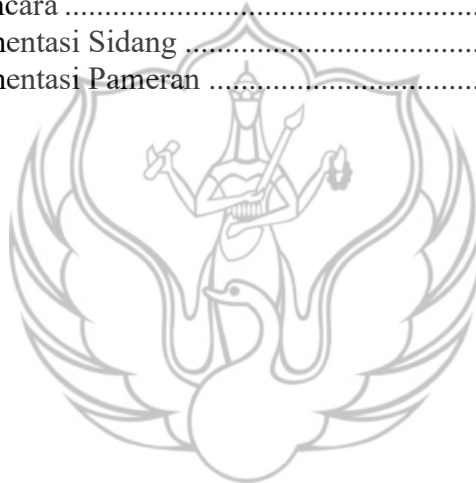
Buku karya Tugas Akhir ini memuat tentang bagaimana perancangan komik budaya Bantengan, yang disajikan dengan *storytelling* tentang bagaimana awal mula budaya Bantengan tercipta hingga perjuangan pelestarian budaya-nya. Atas segala pemikiran, masukan dan koreksi demi terbuatnya buku ini, perancang menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat menjadi inspirasi, referensi dan bermanfaat bagi bidang Desain Komunikasi Visual.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH	i
ABSTRAK.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Perancangan	2
E. Manfaat Perancangan	3
F. Definisi Operasional.....	3
G. Metode.....	4
H. Konsep Perancangan	4
I. Skematika Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	7
A. Kota Batu	7
B. Bantengan.....	8
1. Alat Bantengan.....	9
2. Tahapan Acara Bantengan	12
3. Kronologi Sejarah Bantengan	15
C. Komik.....	18
1. Buku Komik.....	19
2. Komik Budaya	20
3. Tinjauan Buku Komik di Pasaran	21
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	24
A. Konsep Media	24
1. Strategi Media	24
2. Tujuan Media	25
B. Konsep Kreatif	27
1. Format dan Ukuran Komik	27
2. Isi dan Tema Cerita	27
3. Jenis Komik.....	28
4. Gaya Penulisan Naskah.....	28
5. Gaya Visual	28
6. Teknik Visualisasi	29
C. Program Kreatif.....	29
1. Judul Komik.....	30
2. Sinopsis	30
3. Storyline	31
4. Deskripsi Tokoh	82
5. Deskripsi Latar / Setting	83
6. Gaya Layout, Panel, Parit, dan Balon	83
7. Tone Warna.....	84
8. Tipografi.....	84

9. Cover Komik.....	84
10. Finishing.....	84
BAB IV PROSES DESAIN.....	85
A. Penjarangan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	85
1. Studi Visual Unsur Properti	85
2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung.....	87
3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon	90
4. Studi Visual Unsur Bangunan dan Latar	91
5. Final Design	94
B. Poster Pameran Tugas Akhir	127
C. Buku Konsep / Graphic Standard Manual (GSM)	127
D. Katalog Pameran	128
BAB V PENUTUP.....	129
A. Kesimpulan	129
B. Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN.....	133
A. Wawancara	133
B. Dokumentasi Sidang	134
C. Dokumentasi Pameran	134



ABSTRAK

Budaya Bantengan adalah kesenian yang memadukan seni tari dan seni bela diri yang diperagakan dengan gerakan hewan banteng, harimau, dan monyet. Budaya ini berkembang di daerah Malang Raya, khususnya Kota Batu. Budaya ini mempunyai sejarah panjang, dimulai dari lahirnya budaya Bantengan yang diawali dengan keresahan seorang patih melihat para pemuda kerajaan yang malas, pada Kerajaan Singasari pada kisaran tahun 1222.

Setelah patih menciptakan gerakan tarian yang dipadukan dengan seni bela diri untuk para pemuda, budaya Bantengan terus mengukir perjalanannya, hingga pada zaman penjajahan pun budaya Bantengan memiliki peran sebagai kekuatan untuk perlawanan maupun pertahanan untuk mempertahankan tanah kelahiran dari para penjajah. Hingga problema-problema yang mewarnai perjalanan sejarah budaya Bantengan, dari mengalami masa vakum sampai dengan kebangkitan kembali budaya Bantengan. Sampai pada proses pelestarian budaya Bantengan sebagai tradisi leluhur yang telah diwariskan, sebagai bentuk kesenian hingga pembelajaran nilai kehidupan yang dijaga dengan rasa bangga oleh masyarakat Kota Batu.

Perancangan ini didapat melalui metode kualitatif, dengan data primernya didapat dari hasil wawancara langsung kepada pelaku budaya Bantengan yaitu bapak Agus Tobron sebagai pendekar Bantengan. Dari data tersebut dirancang komik budaya Bantengan berjudul "Terjang Bayang Banteng" yang dimaksudkan untuk kisah sepak terjang sejarah budaya Bantengan. Komik Bantengan ini bercerita tentang petualangan pemuda untuk mengetahui kisah perjalanan budaya Bantengan dari zaman ke zaman, dan untuk hasil akhirnya komik Bantengan akan dicetak menjadi buku

Kata Kunci: *Storytelling*, Sejarah, Budaya, Bantengan, Komik

ABSTRACT

Bantenan culture is an art that combines dance and martial arts which is demonstrated with the movements of bulls, tigers and monkeys. This culture developed in the Greater Malang area, especially Batu City. This culture has a long history, starting with the birth of the Bantenan culture which began with the governor's anxiety about seeing the kingdom's lazy youth, in the Singasari Kingdom around 1222.

After the governor created dance movements combined with martial arts for the youth, the Bantenan culture continued. carving out its journey, even during the colonial era, Bantenan culture played a role as a force for resistance and defense to defend its homeland from invaders. To the problems that have colored the history of Bantenan culture, from experiencing a period of hiatus to the revival of Bantenan culture. Up to the process of preserving Bantenan culture as an ancestral tradition that has been passed down, as a form of art and learning the values of life which is guarded with pride by the people of Batu City.

This design was obtained through qualitative methods, with primary data obtained from direct interviews with Bantenan's cultural actors, namely Mr. Agus Tobron as a Bantenan warrior. From this data, a Bantenan cultural comic entitled "Fighting the Shadow of the Banteng" was designed, which was intended to tell the story of the history of the Bantenan cultural history. This Bantenan comic tells the story of a young man's adventure to find out the story of the journey of Bantenan culture from time to time, and the final result is that the Bantenan comic will be printed into a book.

Keywords: Storytelling, History, Culture, Bantenan, Comics

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah budaya Bantengan merupakan kisah turun temurun dari leluhur dan sesepuh daerah Jawa Timur. Bantengan sendiri merupakan budaya asli dari Kota Batu, menurut kisah Agus Tobron seorang pendekar Bantengan dan juga seniman pada Kota Batu. Bapak Agus Tobron adalah pendekar yang memperkenalkan kembali Bantengan yang sempat vakum pada tahun 2007. Sehingga kisah dari sejarah budaya Bantengan hanya diketahui oleh leluhur dan sesepuh daerah, tanpa banyak diketahui oleh khalayak umum, terutama masyarakat di luar Kota Batu.

Dalam sejarahnya, Bantengan bermula dari latihan tenaga dalam atau ilmu kanuragan disaat penjajahan Belanda. Karena oleh penjajah dilarang keras untuk berlatih silat, maka masyarakat desa mengubah latihan dengan semacam tarian. Hasilnya para penjajah hanya mengetahui kegiatan tersebut hanya sekedar tarian adat yang dilakukan masyarakat, tanpa mengetahui bahwa sesungguhnya masyarakat sedang berlatih tenaga dalam pada setiap gerakan tarian yang telah dibuat.

Konsep Bantengan masa kini juga merupakan gerakan silat dengan memegang kepala banteng sebagai perwujudan seekor banteng, dengan gerakan yang tegas serta tangguh. Bantengan juga diiringi oleh macanan sebagai lawannya, macan memiliki gerakan yang kuat serta lihai dalam kecepatan. Selain macan, monyet juga memiliki peran sebagai pengganggu dengan gerakan gesit menjadikan peran ini susah untuk ditangkap. Gerakan tarian ini bukan sekedar gerakan yang mengadaptasi gerakan binatang, tetapi gerakan tarian ini memiliki nilai spiritual dengan adanya campur tangan roh dari makhluk halus, hal ini disebut sebagai *pegangan* untuk para pemain bantengan dan pendekar Bantengan.

Sebagai cerita budaya, asal usul dan perjalanan pelestarian adalah materi untuk pengetahuan dan hiburan. Dalam perkembangannya, budaya bantengan merupakan cerita yang hanya disampaikan melalui mulut ke mulut dari tutur sepuh dan hanya sebagian masyarakat yang mengetahui kisah dari budaya bantengan ini. Berangkat dari permasalahan ini, maka dibutuhkan media untuk mengemas cerita untuk menggambarkan salah satu dari banyaknya kisah budaya Indonesia.

Media yang mendukung pembawaan kisah Bantengan adalah komik, selayaknya kisah rakyat yang kerap ditemukan pada Media Komik. Media komik dalam pembawaan kisah Bantengan merupakan hal baru dan pantas dijadikan sebagai literasi yang menarik. Sehingga pembawaan kisah Bantengan melalui media komik menjadi hal baru dalam pembawaan informasinya, dari bagaimana awal terbentuknya hingga perjalanan pelestariannya pada masa kini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang akan dibahas ialah :

"Bagaimana *storytelling* budaya Bantengan dalam media komik yang dikemas secara menarik, informatif dan mudah dipahami oleh audiens?".

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perancangan komik Bantengan difokuskan pada cerita dari pendekar bantengan, bapak Agus Tobron. Sebagai tokoh yang mengenalkan kembali Bantengan yang pernah vakum pada tahun 2007 di Kota Batu. Setelah pak Agus Tobron mengenalkan dan melakukan kegiatan Bantengan, kegiatan pak Agus yang dulunya adalah pelukis, sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mendalami Bantengan.

Untuk tidak meluasnya bahasan dan untuk menunjang kisah yang didapat dari narasumber, maka tempat yang akan diteliti akan berfokus di Kota Batu. Kota Batu sendiri punya acara tahunannya sendiri pada bulan Agustus, sehingga Kota Batu memiliki cerita khususnya sebagai tempat dimana budaya Bantengan berkembang dalam kehidupan masyarakat disana.

D. Tujuan Perancangan

- Mengetahui story telling dari budaya Bantengan dengan media komik
- Memberi hiburan sekaligus pengetahuan budaya Bantengan bagi masyarakat umum diluar maupun disekitar Kota batu
- Menambah wawasan dan rasa bangga akan budaya lokal
- Menambah literasi fisik untuk budaya Bantengan

E. Manfaat Perancangan

- Bagi budaya, mengetahui bagaimana kisah dari budaya sebagai langkah pelestarian. Penggambaran kisah dengan media komik akan lebih berkesan, yang berguna untuk pemahaman serta hiburan bagi pembaca. Serta menambah literasi budaya, untuk pengarsipan budaya.
- Bagi masyarakat, sebagai sarana belajar serta hiburan dalam memahami kisah dari budaya Bantengan. Membentuk rasa bangga akan budaya lokal untuk masyarakat Kota Batu.

F. Definisi Operasional

1. Media

Menurut Santoso S. Hamikaya, media adalah berbagai macam bentuk perantara yang seringkali digunakan oleh seseorang untuk menyebarkan ide yang dimilikinya supaya ide tersebut bisa sampai kepada penerima ide. (dalam Ahmad Rohani, 1997:2)

2. Komik

Menurut Scott McCloud, komik adalah kumpulan gambar-gambar atau lambang yang bertujuan untuk menyajikan informasi dan menghasilkan tanggapan estetis dari audiens atau pembaca. (McCloud, 2001)

3. *Storytelling*

Menurut Azis dan Majid dalam Karyadi (2018), *Storytelling* adalah seni bercerita yang lebih tinggi dan memerlukan banyak berlatih sebagai salah satu kegiatan seni bercerita, selain itu *storytelling* dapat menumbuhkan motivasi untuk menyimak cerita atau bercerita.

4. Bantengan

Budaya yang fungsinya berawal dari latihan tenaga dalam yang dilakukan dengan gerakan tarian sebagai pertahanan diri, yang lalu beralih fungsi sebagai seni pertunjukan yang menampilkan tarian serta musik. Sebagai budaya, esensi Bantengan mengandung unsur spritual untuk melakukan tarian serta mengundang para leluhur atau makhluk halus. (sumber: Pendekar Bantengan Agus Tobron)

G. Metode

1. Wawancara

Untuk pembuatan naskah cerita komik Bantengan, maka kisah dari budaya Bantengan menjadi data utama. Data untuk naskah bisa didapat dari wawancara kepada pendekar bapak Agus Tobron selaku narasumber utama serta sebagai pendekar dan penggiat budaya Bantengan.

2. Observasi

Penggambaran dalam media komik juga dibutuhkan gestur dalam berbagai gerakan tarian Bantengan. Maka dengan cara observasi dalam event atau melihat berbagai dokumentasi dari berbagai kegiatan yang didapat dari website atau berbagai foto budaya Bantengan.

H. Konsep Perancangan

1. Latar Belakang:

Menentukan latar belakang sebagai penjabaran serta deskripsi secara umum tentang objek perancangan dan permasalahan

2. Rumusan Masalah:

Membuat rumusan masalah dari latar belakang yang dibuat untuk menentukan fokus perancangan berdasarkan latar belakang yang dibuat.

3. Tujuan dan Manfaat:

Membuat tujuan dan manfaat, sebagai hasil akhir dan harapan yang ingin dicapai dalam perancangan.

4. Pengumpulan Data:

Mencari dan menentukan materi sebagai bahan dari perancangan yang akan dibuat melalui metode yang telah diterapkan, untuk sumber referensi ide perancangan.

5. Konsep Karya dan Naskah:

Setelah mendapatkan data yang akan dimuat dalam perancangan, dilanjutkan dengan menyusun konsep perancangan, referensi visual, serta membuat naskah yang sesuai dengan data yang didapat.

6. Sketsa:

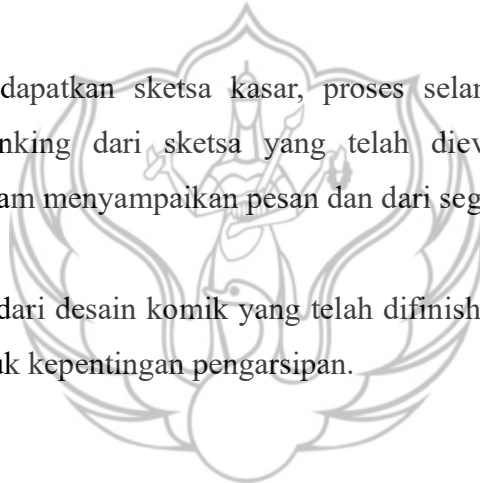
Setelah menyusun konsep karya dilanjutkan pada pembuatan gambar kasar untuk penerapan perancangan dan membuat gambaran media pendukung serta pembagian layout sesuai naskah yang dibuat.

7. Finishing:

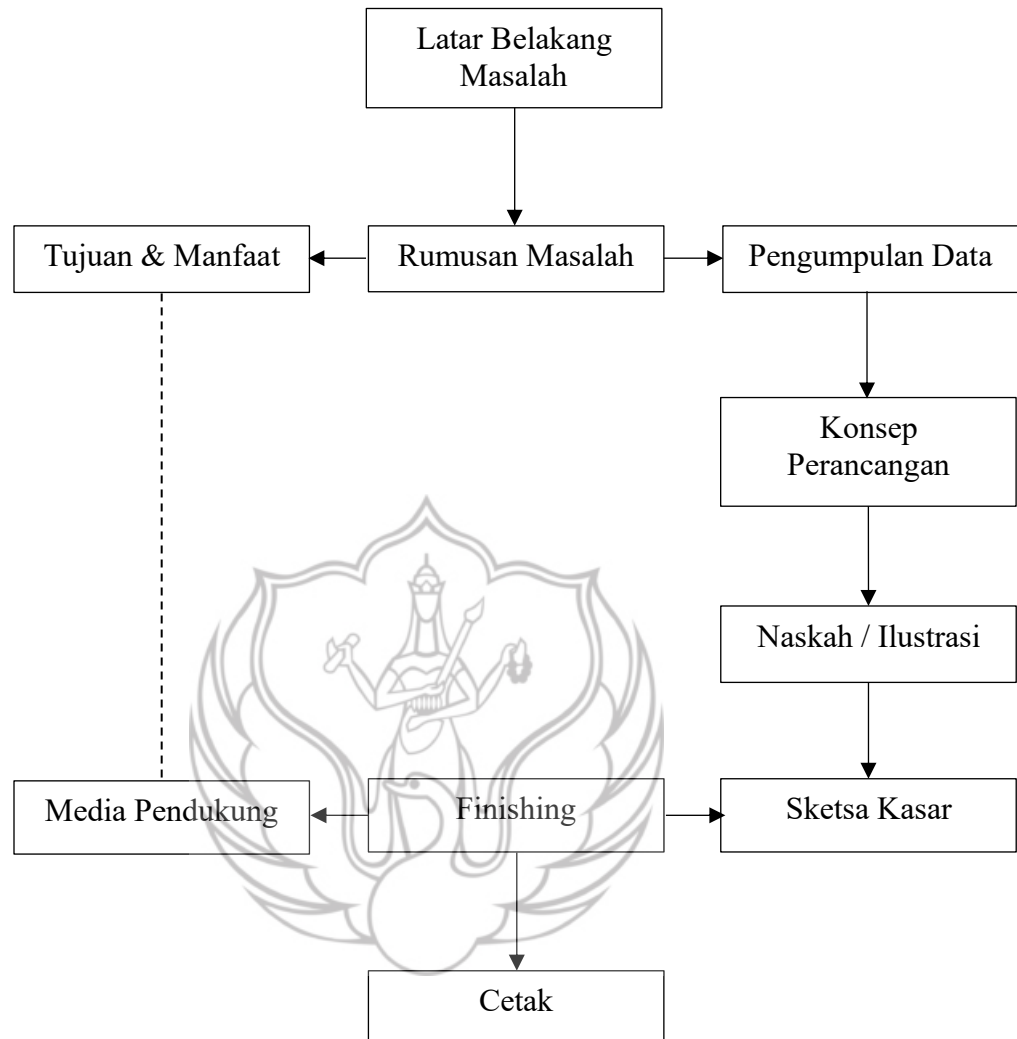
Setelah mendapatkan sketsa kasar, proses selanjutnya adalah membuat outline serta inking dari sketsa yang telah dievaluasi keefektifan serta efisiensinya dalam menyampaikan pesan dan dari segi estetikanya.

8. Cetak:

Tahap akhir dari desain komik yang telah difinishing, akan dicetak sebagai media fisik untuk kepentingan pengarsipan.



I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan Komik Budaya Bantengan Kota Batu Jawa Timur
(Sumber : Laras Kendrayana 2023)