

# Perancangan Audio Visual Seni Bantengan di Kota Batu

Melisa Mulyono<sup>1</sup>, Cok Gde Raka Swendra<sup>2</sup>, Hen Dian Yudani<sup>3</sup>

1. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email : melisa.mulyono16@gmail.com

## Abstrak

Seni Bantengan adalah seni tradisional Jawa Timur yang banyak ditemukan di Kota Batu, Malang. Masih banyak masyarakat di dalam maupun di luar Malang Raya yang belum mengenal seni ini. Padahal jika dikenalkan dan dipromosikan dengan baik, seni Bantengan bisa berpotensi menjadi wisata budaya Kota Batu. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan dan memberikan informasi kepada masyarakat Indonesia akan seni Bantengan melalui video ilustrasi 2D. Dengan menggunakan teknik ilustrasi, efek paralaks, dan efek gerak grafis, serta penyebaran yang dilakukan melalui media sosial dan website, maka informasi mengenai seni ini bisa disampaikan dan dikenalkan dengan lebih menarik dan efektif.

Kata kunci: Seni, Bantengan, Ilustrasi, Video

## Abstract

Bantengan is a traditional art of East Java which is mostly found in Batu City, Malang . There are still many people inside and outside Malang Raya who are not familiar with this art . In fact, if this art was introduced and promoted well , Bantengan could potentially become a cultural tourism in Kota Batu . The objective of this design is to introduce and provide information to the people of Indonesia about Bantengan through 2D illustration video. By using the techniques of illustration , parallax effects , and motion graphics, as well as the deployment is done through social media and websites , then the information about this art could be presented and introduced attractively and effectively .

Key words : Art, Bantengan, Illustration, Video

## Pendahuluan

Batu dikenal sebagai salah satu kota wisata terkenal di Indonesia karena potensi keindahan alam dan udaranya yang sejuk. Kota Batu merupakan bagian dari kesatuan wilayah yang dikenal dengan Malang Raya (Wilayah Metropolitan Malang) bersama dengan Kota Malang dan Kabupaten Malang. Kota Batu memiliki salah satu seni tradisional yang menarik yang memiliki potensi untuk menjadi wisata budaya.

Tubbs (1996), mengatakan bahwa budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Seni adalah salah satu bentuk dari budaya dan sebuah seni bisa menjadi salah satu daya tarik pariwisata. Menurut Ridwan Hisyam (2015), Ketua Komisi X (Pendidikan,

Kebudayaan, Pariwisata, Ekonomi Kreatif, Pemuda, Olahraga, Perpustakaan) DPR RI, pariwisata harus menjadi devisa yang tidak pernah habis. Sehingga seni tradisional yang dinilai belum diketahui banyak orang perlu diekspos dan dipromosikan lebih lagi.

Seni Bantengan adalah seni tradisional di kota Batu yang sedang berkembang dengan baik, hingga sekarang terdapat 250 kelompok seni Bantengan. Walaupun demikian, seni ini belum terlalu dikenal masyarakat di luar ataupun di dalam Malang Raya. Dikarenakan promosi yang dilakukan masih kurang menarik dan kurang mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, seni ini perlu dikenalkan kepada seluruh masyarakat Indonesia, tidak hanya untuk mengenal namun juga tertarik untuk melihat secara langsung seni Bantengan ini.

Masyarakat dewasa ini sedang hidup dalam era digital. Hal ini membuat masyarakat tidak bisa lepas dari internet dan *gadget* yang sudah menjadi gaya hidup mereka. Masyarakat sekarang cenderung melakukan *point and click* pada *handphone* atau komputer mereka karena kebutuhan akan informasi *terupdate*, ilmu, hal yang baru dan menarik, bersosialisasi secara *online*, atau mencari hiburan yang mereka sukai (Shay Sayre, 2008). Berdasarkan gaya hidup masyarakat yang seperti inilah maka perancangan ini akan disebar secara *online*.

Perancangan seni Bantengan ini dibuat dalam media audio visual (video) karena video dinilai mampu memberikan informasi secara langsung namun tidak membosankan. Video ini dibuat dalam bentuk ilustrasi 2D dengan teknik *digital painting* yang digabungkan dengan teknik efek paralaks dan *motion graphic* diharapkan mampu menarik target audiens yang berusia 20-35 tahun.

## Metode Penelitian

Dalam tugas akhir perancangan audio visual seni Bantengan ini, peneliti menggunakan beberapa metode perancangan, diantaranya :

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data primer dilakukan dengan wawancara, observasi, dan penyebaran kuisioner.

- a. Wawancara dilakukan dengan Pak Agus selaku ketua Bantengan Nuswantara untuk mengumpulkan data mengenai semua informasi, dari sejarah, perkembangan, tokoh, alat, dll tentang seni Bantengan.
- b. Observasi dilakukan dengan mendokumentasikan langsung pertunjukkan seni Bantengan.
- c. Kuisioner dilakukan kepada 20 responden berusia 20-35 tahun.

Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka dan informasi – informasi dari internet.

### Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Unit analisis yang digunakan menggunakan pendekatan 5W1H. Metode 5W1H ini untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis permasalahan terjadi sehingga dapat diambil solusi yang tepat sebagai acuan perancangan.

Selain itu metode analisis kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil kuisioner yang disebar kepada 20 responden sehingga mampu mendapatkan informasi mengenai pengetahuan masyarakat mengenai seni Bantengan.

## Konsep Perancangan

Hasil akhir perancangan ini berupa audio visual yang akan disebar di sosial media, website atau blog. Perancangan video ini berupa ilustrasi *digital painting* yang diberi sentuhan *motion graphic* dan *parallax effects*. Video Bantengan ini tidak hanya menceritakan apa itu seni Bantengan secara langsung, namun dimuat dalam cerita fantasi/fiktif sehingga mampu menarik target audiens dan tidak terlihat membosankan.

## Pembahasan

Perancangan audio visual ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi kepada masyarakat mengenai seni tradisional Bantengan. Menurut hasil kuisioner yang sudah disebar kepada 20 responden usia 20-35 tahun, masih banyak dari mereka yang belum mengenal seni ini. Padahal seni ini sedang berkembang dengan pesat dan memiliki potensi untuk menjadi wisata budaya Kota Batu.

Seni bantengan adalah kesenian komunal artinya melibatkan banyak orang didalam setiap pertunjukannya. Seni ini banyak dijumpai di daerah Mojokerto dan Malang Raya (Kota Batu dan Kota Malang). Menurut Agus Tubrun (Ketua Bantengan Nuswantara), kesenian Bantengan merupakan kesenian yang unik. Karena walaupun kesenian ini dinilai bukan merupakan kesenian yang ‘indah’, penonton seni ini selalu berjubel dan ramai. Seni ini rata-rata dimainkan oleh petani, buruh, mayoritas orang bawah, kesenian ini juga tidak memiliki pakem – pakem tertentu, seperti tarian. Seni Bantengan terkenal dengan unsur magisnya karena seni ini memang menggabungkan 2 unsur alam yaitu unsur realis dan magis.

Unsur magis dari pertunjukkan ini adalah karena dilakukannya upacara di awal acara. Upacara ini memiliki 2 tujuan, tujuan pertama adalah mantra-mantra atau doa agar dalam pertunjukan diberikan keselamatan dan kelancaran, dan hanya untuk kebaikan. Tujuan yang kedua adalah mantra yang dilakukan untuk memanggil pihak ketiga (roh) untuk ikut terlibat dalam pertunjukkan.

Seni Bantengan merupakan bagian dari pencak silat, bukan berdiri sendiri. Karena gerakan – gerakan kaki dan tangan dan semua gerkaan tarian merupakan gerakan pencak silat. Awalnya, kesenian ini dibuat untuk menarik pemuda – pemuda untuk ikut terlibat dan bergabung di padepokan - padepokan untuk mempelajari pencak silat. Di dalam Bantengan sendiri, selain tokoh banteng ada juga 2 tokoh lainnya yakni tokoh macan dan kera. Hewan – hewan ini merupakan simbol dari kebijaksanaan dan kerakyatan

(banteng), angkara murka (macan), dan kedengkian (monyet).

Perancangan audio visual seni Bantengan ini dibuat dalam bentuk audio visual dan disebar secara online karena menyesuaikan *lifestyle* masyarakat zaman ini. Media audio visual merupakan media yang baik karena menggabungkan unsur suara dan unsur gambar, selain itu juga merupakan media yang modern karena sesuai dengan perkembangan zaman. (Dale,1969).

Menurut Anderson (1994), kelebihan media audio visual antara lain, dapat digunakan untuk klasikal atau individual, dapat digunakan seketika, digunakan secara berulang, dapat menyajikan materi secara fisik, dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya, dapat menyajikan obyek secara detail, tidak memerlukan ruang gelap, dapat diperlambat dan dipercepat, dan menyajikan gambar dan suara.

Dalam perancangan audio visual ini, terdapat 2 jenis efek visual yang digunakan pada ilustrasi digital painting, yaitu *parallax effect* dan *motion graphic*. Ilustrasi digital adalah gambar ilustrasi yang dibuat dari alat digital, biasanya menggunakan perangkat *mouse* atau *tablet*. Namun biasanya ilustrasi digital lebih sering dibuat dengan menggunakan *pen tablet* karena bisa menghasilkan gambar yang lebih detail dan rumit.

*Motion graphic* adalah cuplikan dalam bentuk digital atau teknologi animasi yang menciptakan ilusi gerakan atau rotasi. Biasanya dikombinasikan dengan audio untuk dipergunakan pada proyek multimedia. *Motion graphic* biasa ditampilkan via elektronik dan media teknologi. (Betancourt, 2012). *Parallax* adalah teknik yang digunakan dalam *computer graphic* dan *web design*, dimana *background* bergerak lebih lambat dan objek di depannya yang menghasilkan ilusi kedalaman pada tayangan 2D (O'Rourke,88). *Parallax* sendiri memiliki arti perubahan kedudukan sudut dari dua titik diam, relatif sama satu sama lain, sebagaimana yang diamati oleh seorang pengamat yang bergerak. Singkatnya, *parallax* adalah pergeseran sudut pandang objek terhadap latar belakangnya.

### Analisa Data

Berdasarkan data yang didapat dengan menggunakan pendekatan 5W1H, dapat dijabarkan analisa data sebagai berikut:

*What:* Seni bantengan ini memiliki potensi untuk menjadi wisata budaya dengan unsur magisnya yang merupakan daya tarik dari seni ini. Walaupun sudah pernah bekerja sama dengan pemerintah namun masih kurang dorongan pemerintah akan seni ini.

*When:* Pertunjukkan Bantengan biasanya digelar saat ada acara syukuran, atau acara nikah. Di Batu, seni

Bantengan juga memiliki acara sendiri seperti Gebyar Bantengan, Bantengan Kolosal, dll.

*Where:* Masyarakat biasanya mencari melalui website atau media sosial, karena gaya hidup masyarakat zaman sekarang yang sudah tidak bisa lepas dari internet. Dan seni ini biasanya digelar di depan rumah pemilik acara, atau di lapangan luas, atau di stadion.

*Why:* Seni ini masih belum dikenal masyarakat karena biasanya acara ini digelar untuk acara syukuran pribadi dan hanya ditonton oleh warga setempat. Seni ini perlu dipromosikan karena memiliki potensi untuk dijadikan wisata budaya Kota Batu.

*Who :* Kelompok masyarakat yang menikmati seni ini di Kota Batu masih merupakan masyarakat menengah ke bawah. Siapa pencipta seni ini masih tidak diketahui.

*How :* Seni Bantengan ini sendiri tidak memiliki alur cerita tersendiri, hanya menampilkan tokoh Banteng saja yang melawan tokoh singa dan monyet. Awalnya seni ini diciptakan untuk menarik pemuda di zaman Kanjuruhan untuk mempelajari pencak silat.

### Simpulan

Gaya hidup masyarakat saat ini yang semakin bergantung pada media digital dan internet membuat mereka lebih menyukai untuk mencari sumber informasi secara *online*. Entah itu info dari sosial media, atau blog, atau google, dll. Selain itu, ternyata mereka juga lebih tertarik akan sumber informasi *online* dalam bentuk video. Gaya hidup masyarakat yang seperti ini bisa menjadi senjata ampuh untuk mengatasi masalah dimana seni Bantengan masih kurang dikenal di seluruh kalangan. Sifat masyarakat yang suka menyebar berita secara *online* juga bisa membantu untuk memperkenalkan dan menarik masyarakat lainnya akan seni Bantengan.

### Usulan Pemecahan Masalah

Sesuai dengan gaya hidup masyarakat, media yang sesuai adalah media audio visual yang akan disebar secara online melalui media sosial, *website*, atau *blog*. Akan sangat membantu apabila pemerintah mau ikut bekerja sama, misalnya menaruh video bantengan ini pada *website* resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Batu, atau website resmi Pemerintah Kota Batu,dll.

### Konsep Kreatif

Format program dipilih berdasarkan keuntungan dan sifat dari format MPEG4, maka pada perancangan audio visual Bantengan akan dibuat dan disebar dalam format MPEG4.

Judul program adalah "Misteri Seni Tradisional Bantengan" dan berdurasi 5 menit 11 detik. Video ini akan disebar melalui media sosial dan blog.

Tujuan program ini adalah untuk menciptakan sebuah perancangan audio visual yang dapat menceritakan kepada masyarakat luas tentang seni, nilai, daya tarik, dan keunikan dari Bantengan. Tidak hanya untuk memberi pengetahuan tentang apa itu Bantengan, tapi juga menarik para target audiens untuk lebih mengapresiasi seni ini. Diharapkan pula kerja sama dari pemerintah dalam perancangan ini sehingga penyebarannya video secara online bisa lebih maksimal.

Lewat perancangan audio visual seni Bantengan, pesan – pesan yang ingin disampaikan adalah sejarah dan nilai – nilai yang terkandung dalam seni ini, perlunya apresiasi terhadap seni tradisional (Bantengan), sebagai media belajar dan hiburan.

### **Sinopsis**

Ken adalah seorang pemuda yang memiliki jiwa petualang dan menyukai seni. Suatu hari ia mengunjungi museum seni. Dia melihat begitu banyak seni di Indonesia yang menurutnya sangat indah. Namun ada satu objek yang dipamerkan di museum itu yang membuat dia sedikit terkejut karena ia melihat ada kepala Banteng. Kepala banteng itupun didominasi dengan warna hitam dengan mata merah. Badannya pun hanya menggunakan selebar kain hitam. Semakin lama Ken memandangi mata Banteng itu, semakin dia merasa ada energi kuat yang menarik dia pada kepala Banteng itu.

Segera ia menyadarkan dirinya dan mencoba mencari tahu semua tentang seni ini. Kebetulan pada museum tersebut juga terdapat perpustakaan. Ken mencoba untuk menemukan semua informasi mengenai Bantengan. Tanpa disadari, ia pun menghabiskan waktu berjam-jam hingga museum tersebut akan tutup. Ketika ia akan menuju pintu keluar, Ken kembali berjalan melewati kepala Bantengan itu. Dilihatnya mata dari kepala Bantengan itu dan tiba – tiba secara supranatural, ia berada di zaman kerajaan Kanjuruhan dan melihat sejarah Bantengan. Ia melihat bagaimana seni itu dimainkan, bagaimana para pemain banteng, kera, dan macan saling beradu, mendengar musik Bantengan dialunkan, melihat bagaimana masyarakat dari banyak kalangan sedang menonton pertunjukkan itu. Dia merasa seni ini brutal, tidak indah, namun memiliki daya tarik yang kuat dan nilai moral.

Kejadian tersebut terlihat seperti flashback yang diputar dengan cepat namun sangat jelas yang terjadi secara supranatural. Segera setelah itu, Ken berkunjung ke Kota Batu untuk melihat secara langsung pertunjukan dari seni Bantengan.

### **Skrip**

#### **Scene 1**

**Int – gedung tempat pameran - pagi hari**

*Ken sedang berada di depan gedung pameran*

#### **Scene 2**

**Int – di dalam gedung - pagi hari**

*Ken sedang berjalan-jalan melihat-lihat seni tradisional yang sedang dipamerkan*

#### **Scene 3**

**Int – di dalam gedung - pagi hari**

*Ken terkejut karena melihat kepala Banteng.*

**Ken**

*Sedikit terkejut*

#### **Scene 4**

**Int – di dalam gedung - pagi hari**

*Ken juga terpana melihat lukisan tentang seni Bantengan*

**Ken**

*Melihat dengan terpana*

*Ken membaca sedikit informasi tentang Bantengan di bawah lukisan itu*

#### **Scene 5**

**Int – di dalam gedung - pagi hari**

*Ken kembali memandangi kepala Bantengan  
Ken memandangi semakin terfokus pada mata kepala banteng itu*

#### **Scene 6**

**Int – di dalam gedung - pagi hari**

*Ken tercengang melihat mata Banteng yang menyala merah*

#### **Scene 7**

**Int – Alam lain**

*Ken menyadari bahwa ia berada di alam lain  
Merasa takut, panik, dan bingung  
Ken melihat beberapa orang sedang berlatih pencak silat dari kejauhan*

**Ken**

*Sedikit terkejut*

#### **Scene 9**

**Int – Alam lain**

*Ken berada di tempat berbeda*

**Ken**

*Merasa bingung*

#### **Scene 10**

**Int – Alam lain**

*Ken melihat seorang patih dari kejauhan*

#### **Scene 11**

**Int – Alam lain**

*Ken berada di tempat berbeda dan mendengar suatu musik*

#### **Scene 12**

**Int – Alam lain**

*Sesepuh sedang melangsungkan ritual sebelum acara dimulai*

**Scene 13**

**Int – Alam lain**

*Beberapa orang mempertunjukkan jurus – jurus pencak silat*

**Scene 14**

**Int – Alam lain**

*Sang pendekar pembawa cemeti sakti muncul dan memecutkan pecutnya*

**Scene 15**

**Int – Alam lain**

*Tokoh bantengan muncul dengan pendekarnya*

**Scene 16**

**Int – Alam lain**

*Tokoh macan muncul dan menggoda banteng*

**Scene 17**

**Int – Alam lain**

*Tokoh monyet muncul dan menggoda banteng*

**Scene 18**

**Int – Alam lain**

*2 tokoh banteng saling beradu*

**Scene 19**

**Int – Alam lain**

*Salah satu banteng tiba-tiba hendak menyerang Ken  
Ken ketakutan  
Ken tertarik ke dunia nyata*

**Scene 20**

**Int – di dalam gedung - pagi hari**

*Ken kembali berada di gedung pameran dalam posisi terduduk*

*Walau merasa takut, Ken juga merasakan senang,  
puas dengan pengalaman supranatural tadi*

**Ken**

*Berkata dalam hati*

**Scene 21**

**Int – Kota Batu - pagi hari**

*Ken telah sampai di Kota Batu untuk melihat secara langsung acara Bantengan*

**Scene 20**

**Int – Kota Batu - malam hari**

*Ken pertunjukkan Bantengan  
Ken melakukan dokumentasi pada acara Bantengan*

**Treatment**

**Tabel 1. Treatment**

Sequence	Deskripsi Objek	Durasi
	Opening	20

	<b>The Magical Art of “BANTENGAN”</b>  <b>Dibuat dengan Motion Graphic, Parallax Effect (Background : Kepala banteng, macan dan monyet) Disertai BGM</b>	
I	Menampilkan tampak luar gedung pameran seni tradisional Menampilkan tokoh utama Ken yang sedang berada di depan gedung, hendak masuk ke dalam gedung <b>Shot penting: Ken yang sedang memandangi gedung BGM</b>	15
II	Menampilkan suasana di dalam gedung pameran seni Ken sedang berjalan-jalan melihat-lihat seni tradisional yang sedang dipamerkan <b>Shot penting : Ken sedang berjalan-jalan BGM</b>	10
III	Ken sedikit terkejut karena ia melihat ada kepala Banteng. Menampilkan kepala/topeng banteng, macan, dan monyet <b>Shot penting: Ken terkejut BGM</b>	10
IV	Ken juga terpana melihat lukisan tentang seni Bantengan Menampilkan Lukisan Bantengan Menampilkan informasi pendek mengenai Bantengan <b>Shot penting : Lukisan Bantengan BGM</b>	15
V	Menampilkan kembali kepala banteng Ken memandangi mata Banteng itu, semakin lama dia merasa ada energi kuat yang menarik dia pada kepala Banteng itu. <b>Shot penting : kepala banteng</b>	15

	<b>BGM</b>	
VI	Menampilkan mata dari kepala banteng itu mulai menyala merah Ken tercengang melihat mata Banteng yang menyala Shot penting : Mata banteng menyala <b>BGM</b>	8
VII	Tiba-tiba ken menyadari bahwa ia berada di alam lain Ken panik, bingung, dan ketakutan Shot penting : Ekspresi Ken yang ketakutan <b>BGM</b>	10
VIII	Di kejauhan Ken melihat beberapa orang sedang berlatih pencak silat Menampilkan beberapa orang sedang berlatih pencak silat Shot penting : Ken melihat orang-orang berlatih pencak silat <b>BGM</b>	11
IX	Ken dibawa ke tempat lain Ken merasa sangat bingung Shot penting : Ekspresi Ken bingung <b>BGM</b>	7
X	Ken melihat dari seorang patih dari kejauhan Menampilkan Patih dengan 3 karakter binatang yang diciptakan dalam bantengan Shot penting: Patih dengan 3 karakter binatang <b>BGM</b>	13
XI	Ken dibawa ke tempat lainnya Ken mendengar suatu musik Shot penting : Ken mendengar suatu musik <b>BGM, musik bantengan</b>	5
XII	Menampilkan pertunjukkan bantengan yang diawali dengan ritual Menampilkan 3 roh binatang (banteng, macan, monyet) yang muncul dari asap Shot penting : ritual <b>BGM</b>	7

XIII	Setelah ritual, dilangsungkan pertunjukkan pencak silat Shot penting : pencak silat <b>BGM</b>	5
XIV	Dilanjutkan dengan munculnya seorang pendekar yang membawa pecut sakti untuk membuka gebyak Bantengan Shor penting : pendekar dengan pecut sakti <b>BGM</b>	5
XV	Muncul tokoh Banteng dengan pendekar Shot penting : tokoh Banteng <b>BGM</b>	7
XVI	Muncul tokoh macan Menampilkan tokoh macan yang sedang menggoda Banteng Shot penting : tokoh macan <b>BGM</b>	5
XVII	Muncul tokoh monyet Menampilkan tokoh monyet yang sedang menggoda tokoh banteng Shot penting : tokoh monyet <b>BGM</b>	5
XVIII	Menampilkan 2 tokoh Banteng yang sedang beradu Shot penting : tokoh banteng yang saling beradu <b>BGM</b>	5
XIX	Tokoh banteng yang hendak menyerang Ken Ken ketakutan Badan Ken tertarik untuk kembali ke dunia nyata Shot penting : Badan Ken tertarik untuk kembali ke dunia nyata <b>BGM</b>	15
XX	Ken kembali di gedung pameran seni Walau merasa takut, Ken merasa ada perasaan puas dan senang dengan pengalamannya Pengalaman itu membuat Ken ingin melihat secara langsung pertunjukkan Bantengan Shot penting : Ken merasa	8

	senang BGM	
--	---------------	--

### Produksi

Tahap produksi adalah tahap dimana setiap *scene* dalam *storyboard* dibuat dalam bentuk ilustrasi 2D dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS5 dan peralatan *pen tablet* Wacom Intuos 5. Dalam pembuatan ilustrasi setiap objek dalam gambar (foreground, background, objek/tokoh) dibuat dalam layer yang berbeda, hal ini dilakukan supaya efek *Parallax* dan *Motion Graphic* dapat diaplikasikan pada gambar. Setelah tahap ilustrasi selesai, tahap selanjutnya adalah menambahkan efek *Parallax* dan *Motion graphic* pada semua *scene* ilustrasi 2D pada *software* After Effect.

### Peralatan

Peralatan yang digunakan antara lain:

- Laptop
- Kamera SLR Canon 300D
- Pen tablet Wacom Intuos 5 Medium
- Adobe Photoshop CS 6
- Adobe After Effects CS

### Pengisi Suara

Adapun para pengisi suara tokoh dalam audio visual ini adalah:

- Ken : Melisa Mulyono
- Narator : Melisa Mulyono

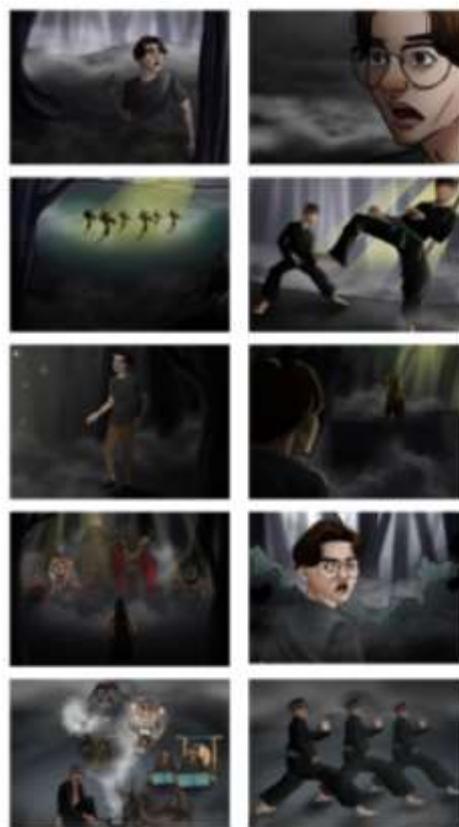
### Pasca Produksi

Setelah *scene* ilustrasi 2D telah diberi efek dan menjadi file video (MPEG4) dengan menggunakan *software* After Effect, tahap selanjutnya adalah menggabungkan video tersebut dengan suara aktor (dubbing) dan *background* musik. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Premiere agar proses penggabungan lebih mudah. Untuk perekaman suara menggunakan *software* Voice Changer supaya mendapat efek suara yang dibutuhkan.

### Karya Jadi



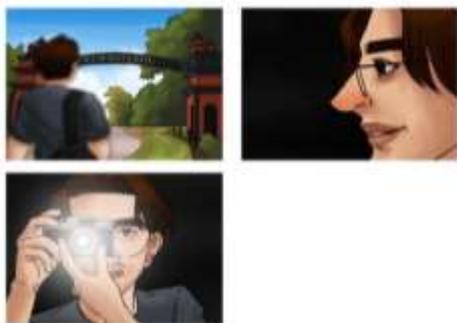
Gambar 1. Capture 1



Gambar 2. Capture 2



Gambar 3. Capture 3



Gambar 4. Capture 4



Gambar 5. Cover CD



Gambar 6. Katalog

## Kesimpulan

Perancangan ini memiliki tujuan untuk memberikan informasi mengenai seni tradisional Bantengan yang ada di kota Batu kepada masyarakat dengan jangkauan yang lebih luas. Dengan semakin banyaknya masyarakat yang mengetahui seni ini, diharapkan masyarakat mampu lebih mengapresiasi seni bantengan.

Perancangan Audio Visual Bantengan ini adalah karya ilustrasi 2D yang dimodifikasi dengan efek Parallax dan Motion graphic dan menjadi sebuah video, sehingga penyampaian informasi bisa lebih menarik dan komunikatif. Kemudian penyebaran video dilakukan secara online melalui sosial media dan *website/blog* karena menyesuaikan dengan gaya hidup target audiens di era digital ini.

## Saran

Dalam pembuatan suatu karya ilustrasi yang perlu diperhatikan adalah manajemen waktu dan kualitas gambar. Kualitas gambar harus memiliki konsistensi baik dalam *style* (*line art* dan *coloring*), bentuk dan tampilan karakter, serta palet warna. Seiring berjalannya waktu, ilustrasi yang dihasilkan harus memiliki konsistensi yang sama.

Dalam proses pembuatan sebuah perancangan, yang utama adalah materi, skill, persiapan, konsistensi, disiplin, dan kreatifitas yang baik untuk dapat menyelesaikan sebuah karya perancangan audio visual yang berdasarkan ilustrasi.

## Ucapan Terimakasih

Selama pengerjaan Tugas Akhir, didapatkanlah pengalaman dan pengetahuan baru. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang telah memberikan arahan, bimbingan, waktu, dan saran selama pengerjaan TA, serta pihak-pihak lain yang telah membantu :

1. Aristarchus Pranayama K., BA., MA., selaku kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
  2. Daniel Kurniawan, S.Sn.,M.Med.Kom. dan Maria Nala Damayanti, S.Sn.,M.Hum., selaku Koordinator TA
  3. Drs. Cok Gde Raka Swendra, M.Si., selaku dosen pembimbing I dalam penyelesaian Tugas Akhir.
  4. Hen Dian Yudani ST., M.Ds, selaku dosen pembimbing II dalam penyelesaian Tugas Akhir.
  5. Bapak Agus, selaku ketua Bantengan Nuswantara dan seniman Bantengan yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan banyak sumber informasi dan kesempatan untuk dapat menyaksikan pertunjukan Bantengan secara langsung.
  6. Keluarga dan sahabat yang telah ikut mendukung baik dalam doa, biaya, transportasi, dan konsumsi.
- Motion Graphics*, Retrieved March,2, 2012 , from <http://www.cinegraphic.net/article.php?story=20130306203217744>
- Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York : Dryden Press.
- Cap. O'Rourke to the rescue.. ( 1988,September 1) *New Straits Times Malaysia*. 10
- Sayre, Shay. *Entertainment Marketing & Communication*. New Jersey : Pearson Education, 2008
- Tubbs, Stewart L., Moss, Sylvia. (1996). *Human Communication :Konteks-konteks Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

## Daftar Pustaka

Anderson, Ronald.H. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan media Video Pembelajaran*. Jakarta : Grafindo Pers.

Betancourt, M. (2012, January). *The Origins of*