

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Penelitian dan perancangan terdahulu

Perancangan oleh Sheilavia Nadela (2018) dengan judul “Perancangan *Concept Art* Animasi 3D Sebagai Upaya Pencegahan Penggusuran Hutan Adat Dayak Melalui Sosok Panglima Burung” menggunakan metode analisis 5W+1H.

- a. Persamaan dengan perancangan sebelumnya:
 - Merancang sebuah *concept art animasi 3D*
 - Memiliki tujuan yang sama yaitu mengenalkan suatu aset kekayaan Indonesia kepada *target audience*.
 - Ingin menyampaikan sebuah pesan yang bertujuan untuk menjaga aset negara Indonesia.
 - Output utama yang digunakan sama yaitu sebuah *Concept Artbook*.
- b. Perbedaan dengan perancangan sebelumnya:
 - Perancangan sebelumnya mengangkat tokoh adat Panglima Burung dari suku Dayak, Kalimantan, sedangkan perancangan ini menggunakan kesenian Reyog dari Ponorogo
 - Target audience animasi dari penelitian terdahulu adalah 10-15 tahun, sedangkan perancangan ini adalah 18-22

2.2 Landasan Teori

2.1.1 Concept Art

Konsep seni atau yang lebih mudah diingat oleh para mahasiswa seni dan desain dengan istilah *concept art*, adalah bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide yang digunakan untuk keperluan pembuatan *film, video game, animation*, komik, dan beberapa media lain, sebelum diwujudkan dalam produk akhir (Suwasono, 2017).

Concept art adalah representasi visual yang menyampaikan sebuah cerita atau menyampaikan tampilan tertentu. Biasanya digunakan dalam film dan *video game* untuk menyampaikan visi dan mengatur nada pada keseluruhan *game* atau *film*. *Concept artist* memvisualisasikan karakter, *environments, props* dan *storytelling*. (Fitzgerald, 2019)

2.1.2. Kategori Concept Art

a. Character Design

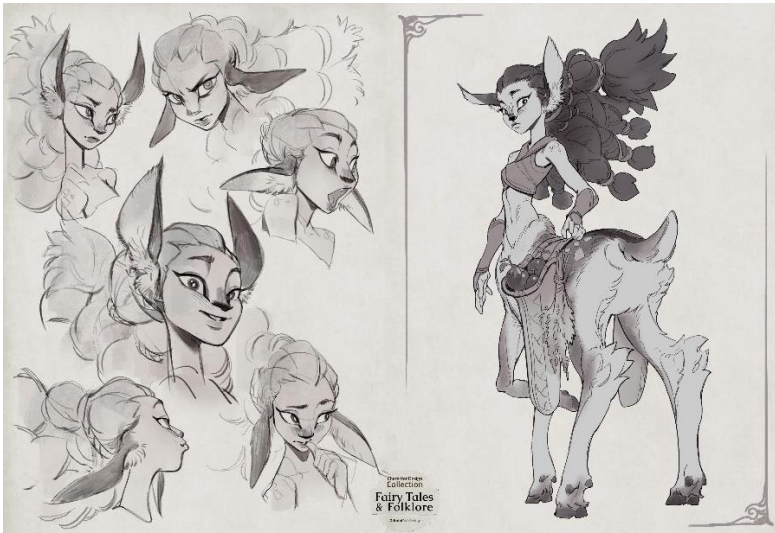
Dalam seni visual, desain karakter adalah penciptaan karakter, kepribadian, perilaku dan penampilan visual secara keseluruhan. *Character designers* menciptakan karakter sebagai suatu kendaraan untuk bercerita. Ini berarti setiap aspek seperti bentuk, *palette* warna dan detail dipilih karena alasan yang spesifik. Prinsip seperti teori warna, bahasa bentuk dan psikologi umum semua yang membantu *artist* menciptakan desain karakter yang efektif.



Gambar 2.1 *Character design* by Alessandro Pizzi

Sumber: Pizzi, A. (2018). *Wild West Character Design* [Illustration].

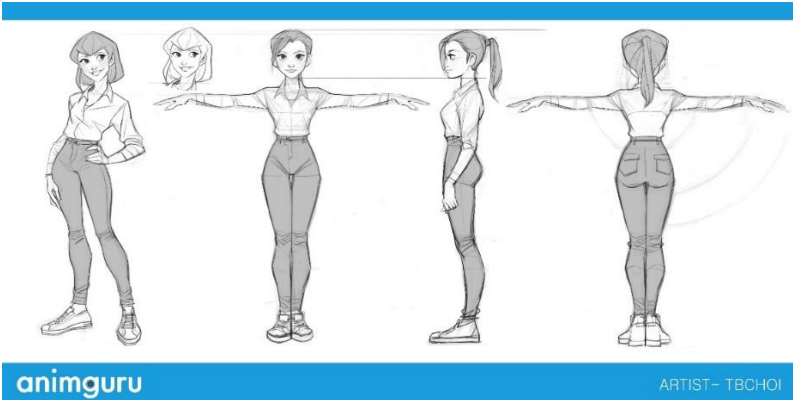
<https://www.artstation.com/artwork/XZaWD>



Gambar 2.2 *Character design* by Khoa Viet

Sumber: Viet, K. (2022). *Character Design Collection: Fairy Tales & Folklore* [Illustration].

<https://www.artstation.com/artwork/YKgKVX>



Gambar 2.3 *Character design* by TB Choi

Sumber: Choi, TB. (2020). *Character Design* [Illustration]

<https://www.artstation.com/artwork/baR6Vr>

b. Prop and asset Design

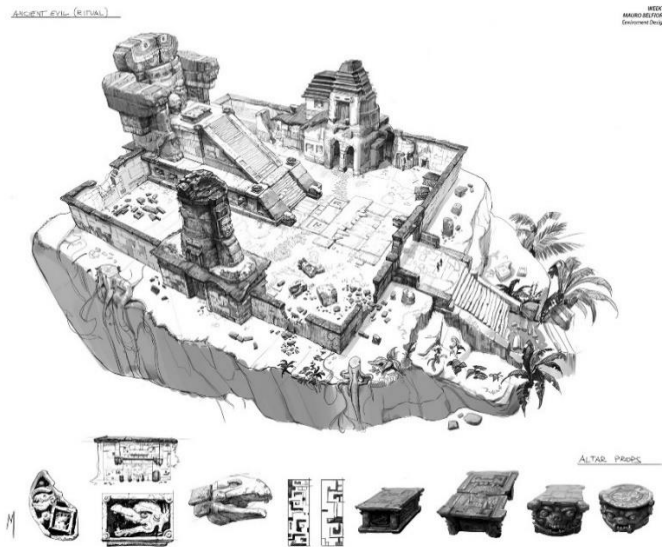
Props atau *property design* adalah salah satu elemen yang penting dalam cerita, *props* meliputi pakaian, aksesoris, senjata, peralatan. *Property design* juga harus memperhatikan latar dalam cerita dan keunikan karakter. Property designer perlu memperhatikan detail objek dan bagaimana mekanikal setiap objeknya.



Gambar 2.4 Props and asset design by loïc [Liok] bramoullé
 Sumber: bramoullé, L. (2020). *ARCANE – Props Design* [Illustration].
<https://www.artstation.com/artwork/5BK4P1>

c. *Environment Design*

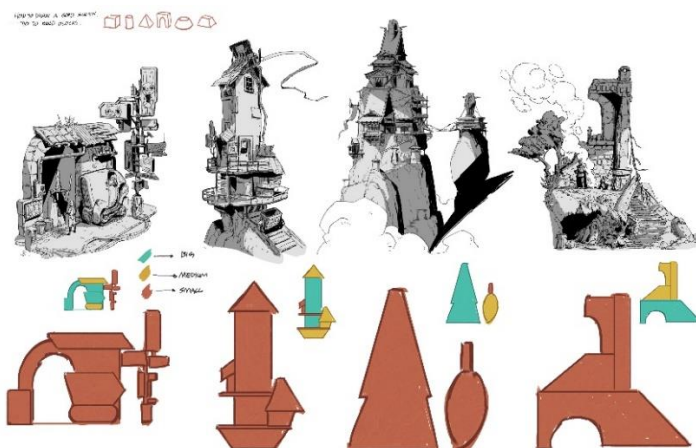
Environment design meliputi menciptakan lingkungan, latar belakang, dan tata letak pada film animasi, acara TV, dan *video game*. Pada dasarnya *environment designer* adalah pembangun dunia yang menghidupkan alam imajinasi menjadi kenyataan. Pengetahuan akan *topography*, arsitektur, *cityscapes*, *geography* dan *landscape* sangat penting dalam penciptaan *environmental design*. *Environment designer* memerlukan *sense* yang kuat dalam bidang perspektif (Spectrum, n.d.).



Gambar 2.5 *Environment design* by Mauro Belfiore

Sumber: Belfiore, M. (2017). *The Ancient Temple* [Illustration].

<https://www.artstation.com/artwork/Bz4wm>



Gambar 2.6 *Environment design* by 文太 Evan Liu

Sumber: Liu, E. (2022). *Shape design "shape" in the open world A good-looking shape will make the eyes remember* [Illustration]. <https://www.artstation.com/artwork/G80AoW>

2.1.3 Sejarah Animasi

Menurut *journal article* yang ditulis oleh Kurnianto, A. (2015) yang mengutip dari buku “*The World History of Animation*” tulisan Stephen Cavalier, era animasi dibagi menjadi 5 bagian. Diantaranya yaitu *the origin of animation, the era of experimentation, the golden age of cartoon, the television age, the digital dawn.*

Pre-1900, *The origin of animation.* Era animasi sebelum *film*, kamera, dan proyektor belum ada. Mulai dari gambar sekuensial pada dinding goa masa pra sejarah, sampai penemuan, dan eksperimen dari berbagai mainan *optic*, dan alat publikasi paper oleh Peter Roger pada tahun 1824 yang berjudul “*The Persistence of Vision Regard to Moving Object*”.

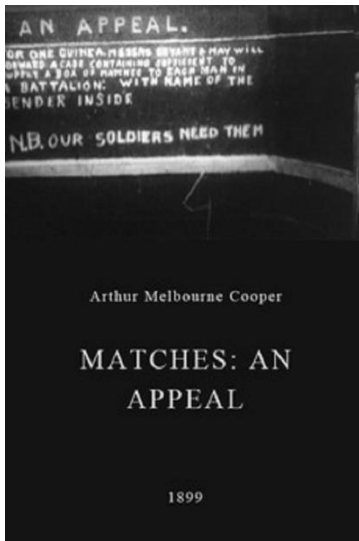


Gambar 2.7 *The Persistence of Vision* by Gordon McConnell

Sumber: McConnell, G. (2011). *The Persistence of Vision* [Photograph]

<http://www.brogallery.com/artists-links/gordon-mcconnell/>

1900 – 1927, *the era of experimentation.* Era lahirnya sinema, Lumiere Brothers memperkenalkan alat yang mereka sebut “*Cinematographe*” di Perancis, era ini juga terkenal dengan sebutan “*silent film era*” berkembang dari Eropa hingga Amerika Serikat. *Film* animasi pertama dengan teknik *stop frame* dibuat oleh orang Inggris bernama Arthur Melbourne Cooper pada tahun 1899 berjudul; *Matches: An Appeal*, lalu ada animasi panjang pertama oleh Lotte Reiniger di Jerman berjudul “*The Adventure of Prince Achmed*”. Dan di Amerika Serikat Walt Disney, Emili Cohl.



Gambar 2.8 Matches: An Appeal by Arthur Melbourne Cooper

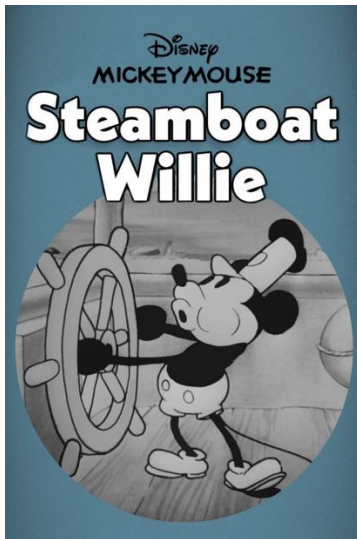
Sumber: *Matches: An Appeal*. [Illustration]. www.imdb.com/title/tt0000251/



Gambar 2.9 The Adventure of Prince Achmed by Lotte Reiniger

Sumber: *The Adventure of Prince Achmed*. [Illustration]. www.imdb.com/title/tt0015532/

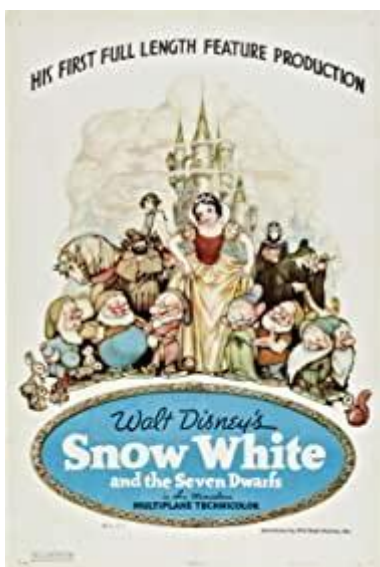
1928 – 1957, *the golden age of cartoon*, dikatakan sebagai era emas animasi kartun, pencapaiannya mencakup secara komersial, teknikal, dan segi artistik. Era ini lebih diidentikan dengan “Era Disney”, disebut seperti itu karena pada era ini Disney mendominasi animasi dunia, yang diawali dengan karakter utama Steamboat Willie yaitu Mickey Mouse. Begitu juga dengan animasi Panjang pertama “Snow White and the Seven Dwarfs” rilis tahun 1937.



Gambar 2.10 Mickey Mouse Steamboat Willie, Walt Disney

Sumber: *Mickey Mouse Steamboat Willie* [Illustration].

<https://www.imdb.com/title/tt0019422/>



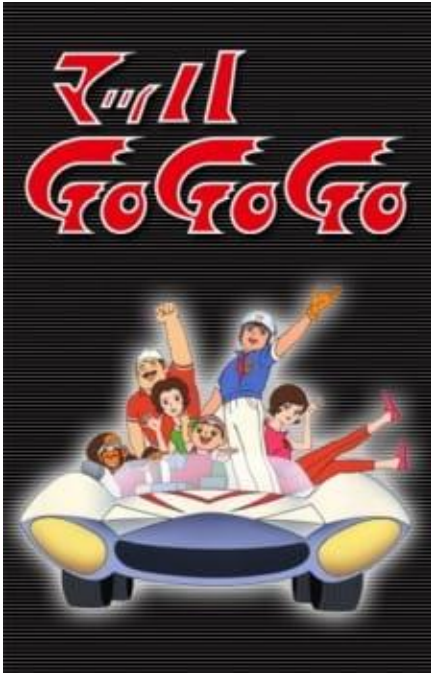
Gambar 2.11 Snow White and the Seven Dwarfs, Walt Disney

Sumber: *Snow White and the Seven Dwarfs*. [Illustration].

<https://www.imdb.com/title/tt0029583/>

1958 – 1985, *the television age*. Era animasi pada media elektronik televisi yang menggeser dominasi dari layar lebar bioskop yang hadir dirumah-rumah, produksi serial, dan berkelanjutan. Tidak hanya serial animasi, tapi juga penambahan iklan komersial di televisi. Tuntutan waktu produksi yang cepat mendorong proses produksi pada era ini juga cepat. Maka munculah *limited*

animation dalam proses produksi animasi untuk kebutuhan program televisi yang padat. Pada era ini juga animasi Jepang atau anime mulai mendominasi dunia melalui serial animasi. Animasi Jepang pada masa ini juga sudah dianggap mampu menyaingi dominasi industri animasi Amerika Serikat.



Gambar 2.12 Mach GoGoGo (1968), Tatsunoko Production

Sumber: *Mach GoGoGo*. [Illustration]

https://myanimelist.net/anime/1445/Mach_GoGoGo

1986 – 2010, *the digital dawn*, era teknologi digital sudah berkembang pesat dalam berbagai aspek, teknologi digital di era ini mampu menghasilkan visual yang *photo realistic*, hal itu juga menjadi kekuatan dari animasi era ini. Dalam era ini diadakan *event* komputer grafis tahunan yaitu SIGGRAPH (*Special Interest Group on Graphic and Interactive Technique*) mulai tahun 1974. Lalu berdiri Lucas Film, dan ILM (*Industrial Light Magic*) pada tahun 1975 yang sekaligus merilis film dengan teknologi *motion camera*, Star Wars Episode IV; A New Hope. Pada tahun 1986 berdiri Pixar studio sebagai studio animasi digital pertama, disusul Digital Domain pada tahun 1993, dan Dreamworks SKG tahun 1995. Penanda besar era ini adalah dirilisnya animasi 3D panjang pertama Toy Story oleh studio Pixar pada tahun 1995.



Gambar 2.13 Toy Story (1995), Pixar.

Sumber: *Toy Story*. [Illustration]. <https://www.imdb.com/title/tt0114709/>

2.1.4. Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan (“Apa Itu Animasi?,” 2014)

2.1.5. Jenis Animasi

a. Animasi Tradisional

Animasi tradisional atau yang lebih dikenal dalam bahasa Inggris “*traditional animation*”, atau bisa juga *CEL animation*. Dikatakan tradisional karena dibuat dengan menggunakan gambar tangan. Teknik ini adalah jenis animasi pertama yang ada di dunia. Disebut cel karena pada awalnya animasi ini dibuat dilembaran yang disebut celluloid, yaitu lembaran kertas yang transparan (Witadharna, 2020).



Gambar 2.14 Praxinoscope

Sumber: Praxinoscope [Illustration]. <https://www.guruanimasi.com/2020/04/animasi-tradisional.html>

b. Animasi 2D

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya animator 2D membuat gambar, dan karakter dalam format dua dimensi lalu menghidupkannya dengan gerakan. Jenis animasi ini dianggap sebagai bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak ke atas, bawah, kiri, dan kanan (Putra, 2020).



Gambar 2.15 Tom and Jerry, Chuck Jones (1963-1967)

Sumber: *The evolution of Tom & Jerry* (2016). [Illustration].

<https://www.maacindia.com/blog/tom-jerry>

c. Animasi 3D

Animasi 3D adalah proses menempatkan objek, dan karakter dalam ruang tiga dimensi lalu memanipulasinya untuk menciptakan ilusi gerak. Objek dibuat berdasarkan model 3D yang diasimilasi dalam lingkungan digital dengan bantuan alat 3D *modeling*. Atau, objek kehidupan nyata dapat *discan* ke komputer untuk objek animasi 3D (Rifky, 2021).



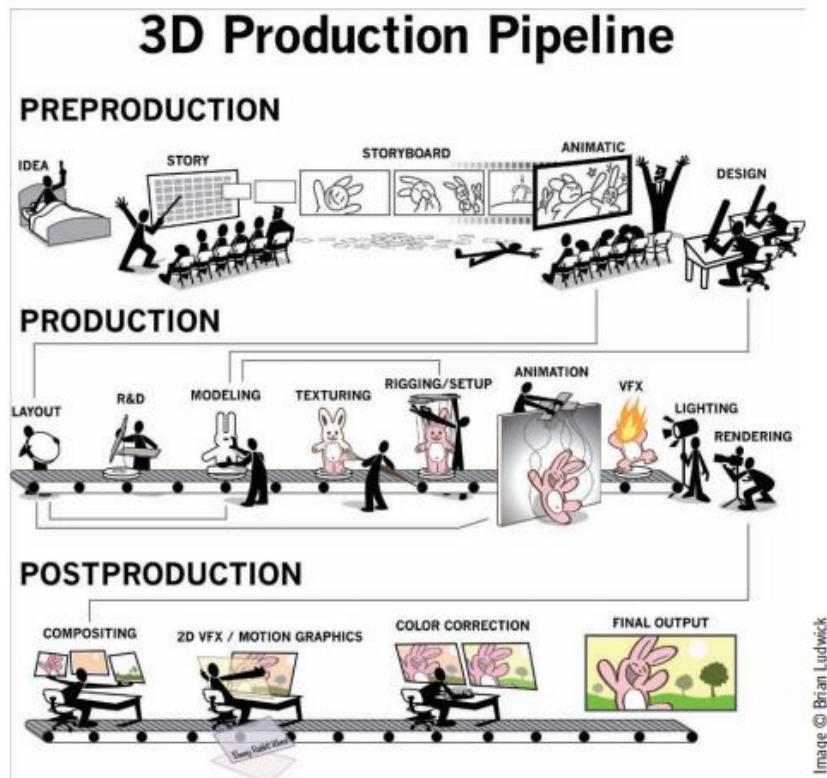
Gambar 2.16 UP (2009)

UP. [Illustration]

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1049413/>

2.1.6. Animation Production

Menurut Rao (2021), proses animasi 3D dibagi menjadi beberapa bagian, mulai dari *concept, storyboarding, 3D modeling, texturing, rigging & skinning, animation, rendering, compositing & VFX, music & foley, editing, final output*. Tidak jauh berbeda dari journal article yang dibuat oleh Beane (2012).

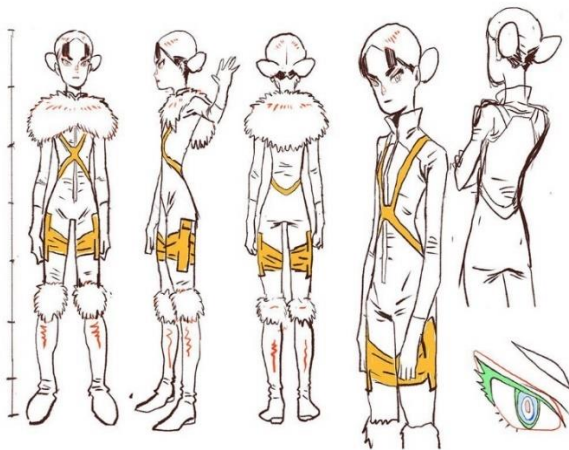


Gambar 2.17 Production Pipeline

Sumber : Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Sybex, p. 354.

a. Concept art

membuat ide tentang cerita, pembuatan ide cerita ini dibuat secara matang, karena perubahan pada narasi saat proses animasi akan membuat kekacauan, dan biaya produksi membesar.



Gambar 2.18 Akariki *character design* by Naoyuki Asano

Sumber : Asano, N. Akariki *character design* [Illustration]

<https://www.starwars.com/akakiri-concept-gallery>

b. Storyboarding

Storyboard adalah bentuk cerita visual dari naskah/skenario. *Storyboard* juga merupakan representasi visual pertama dari keseluruhan cerita Anda. Ini termasuk ide awal penempatan kamera, efek visual, dan beberapa pose atau adegan karakter utama. Peristiwa yang akan ada dalam proyek. Setiap gambar dalam *storyboard* menggambarkan secara visual isi cerita, atau momen, dari naskah. (Beane, 2012).



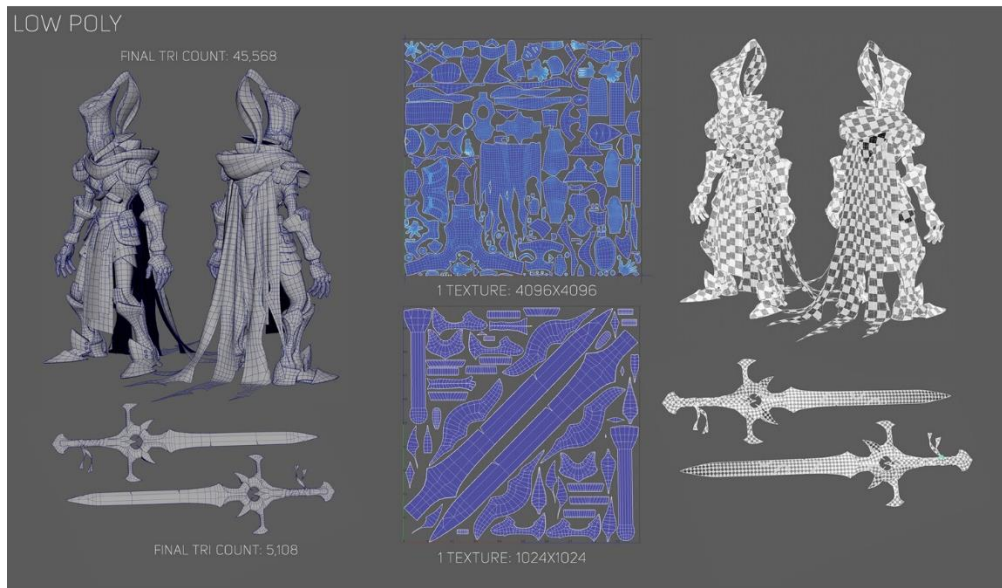
Gambar 2.19 *Storyboard* by Zhi Kang Lim

Sumber: Lim, Z. K. (2023). Skateboard [Illustration].

<https://www.artstation.com/artwork/DxGdY9>

c. *3D modeling*

Konstruksi objek dan karakter dari representasi matematika, komposisi dari shape semacam kotak, lingkaran dan lembaran menggunakan *vertices* untuk membentuk sebuah *mesh*.



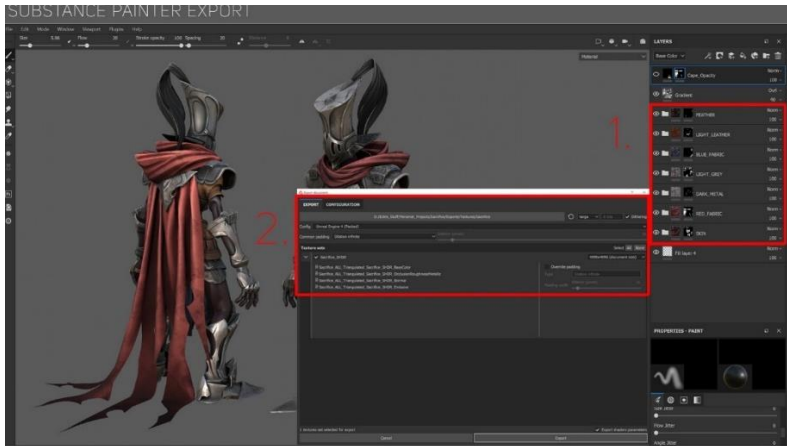
Gambar 2.20 Sacrifice 3D by Fred Arsenault

Sumber: Arsenault, F. (2020) "Sacrifice 3D" Character Breakdown [Illustration]

<https://www.artstation.com/artwork/0XxxEE>

d. *Texturing*

Sesuai setelah 3D objek dibuat, Langkah selanjutnya adalah *texturing*, tampilan akhir luar dari objek. Ini termasuk kulit, baju, rambut, *metal finishing* untuk mobil atau mesin, bangunan, bulu binatang, dan lainnya.



Gambar 2.21 Sacrifice 3D by Fred Arsenault

Sumber: Arsenault, F. (2020) "Sacrifice 3D" Character Breakdown [Illustration]

<https://www.artstation.com/artwork/OXxxEE>

e. Rigging

Rigging adalah konstruksi tulang-otot dari animasi. Karakter *rigs* membuat objek bisa bergerak secara baik. *Rigging* adalah komponen dari proses di mana *rig* dimasukkan ke dalam objek geometris sehingga animator dapat memindahkan objek itu. Ini adalah tugas *rigger* untuk membantu para animator dengan menciptakan sistem kontrol yang memungkinkan animator untuk bekerja secepat, dan se efisien mungkin. Setiap benda yang bergerak dalam setiap proyek animasi 3D akan memiliki semacam sistem untuk mengendalikannya (Beane, 2012).



Gambar 2.22 Shaolin Monk by Juan Hernandez

Sumber: Hernandez, J. (2020). *Shaolin Monk* [Illustration]

<https://www.artstation.com/artwork/2xJPYg>

f. Animation

Dalam komponen animasi, gerakan objek atau karakter dibuat. Para animator mengambil *file layout* sebagai titik awal untuk mendapatkan karakter, set, dan kamera menjadi sebuah adegan, dan kemudian menambahkan kinerja atau gerakan akhir (Beane, 2012). Pada tahap ini karakter 3D atau objek yang telah dibuat dianimasikan melalui sekuens animasi sesuai dengan *storyboard*.



Gambar 2.23 Frozen: Behind the Scenes of the Animation | ScreenSlam

Sumber: MSNBC. (2013, Oktober 28). *Frozen: Behind the Scenes of the Animation | ScreenSlam* [Video]. YouTube.

<https://youtu.be/z-4c3JSLVww>

g. Rendering

Rendering, atau sintesis gambar, adalah proses menghasilkan animasi 3D melalui unit pemrosesan grafis (GPU). Selama proses ini elemen seperti bayangan, pemetaan tekstur, bayangan, refleksi, translusensi, kedalaman bidang, blur, dan lainnya dapat diformulasikan ke dalam urutan.

h. Compositing

Multiple render passes perlu digabungkan untuk menghasilkan animasi akhir, ini disebut *compositing*. Ini adalah proses penyempurnaan elemen seperti pencahayaan, bayangan, warna, dll yang melibatkan penambahan lapisan ke satu gambar atau serangkaian gambar.



Gambar 2.24 Render passes by Will Gibbons

Sumber: Gibbons, W. (2022). *Render Passes* [Illustration].

<https://www.willgibbons.com/keyshot-render-passes-compositing-tutorial/>

i. Music

Semua elemen suara animasi dibuat di studio suara. Semua elemen musik, dan perkembangan yang diperlukan untuk animasi. Musik diatur untuk mengiringi, dan melengkapi visual.

j. Editing

Editing untuk menyesuaikan dengan *storyboard* yang sudah ditentukan, pemotongan adegan, pengaturan tataan setiap *scene*, dan suara.

k. Final output

Setelah semua elemen dianimasikan, *dirender*, dan disempurnakan, tersisa *render* akhir.

2.2. Tinjauan Permasalahan Obyek dan Subyek Perancangan

2.2.1. Reyog Ponorogo



Gambar 2.25 Reyog Ponorogo

Sumber: Supriyanta, I. (2022). *Reyog Ponorogo* [Photograph].

<https://www.suara.com/news/2022/04/25/071028/perjuangan-panjang-reog-ponorogo-di-panggung-dunia-terancam-diakui-negara-lain>

'Reyog' Ponorogo di kenal di masyarakat sebagai 'Reog', di KBBI juga disebutkan sebagai 'Reog'. Akan tetapi, Ketua Dewan Kesenian Kabupaten Ponorogo Arim Kamandoko mengatakan ejaan yang betul untuk nama kesenian daerah itu adalah 'reyog', bukan reog sebagaimana selama ini dikenal masyarakat di Indonesia. Kata "reyog" berasal dari bunyi rumpun bambu yang bergoyang ditiup angin 'reyag-reyog'. Bagi masyarakat animisme dan dinamisme rumpun bambu dianggap sebagai sesuatu yang penting. (antaranews.com, 2019)

Menurut (Kurnianto, 2017), dosen dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo, fakta tentang sejarah Reyog Ponorogo hingga saat ini lebih cenderung mengarah pada perspektif legenda/mitos, sehingga kajian bersifat historis-ilmiah kurang mendapatkan perhatian. Sejarah asal usul Reyog Ponorogo, secara historis-ilmiah belum ditemukan kepastiannya. Ada beberapa versi yang memberikan pandangan tentang asal usul kesenian ini, dimana masing-masing masih perlu dikaji kebenarannya lebih lanjut.

Versi Pertama, sejarah kelahiran seni Reyog Ponorogo dikaitkan dengan adanya rasa bangga/takjub terhadap kehidupan belantara, binatang belantara itu adalah harimau (macan), dan Burung Merak. Harimau dianggap sebagai binatang yang ganas, penuh charisma, dan

wibawa, sehingga sering disebut raja hutan. Sedangkan burung Merak dianggap sebagai burung keindahan, karena memancarkan pesona keindahan. Kedua binatang dengan karakter yang bertolak belakang ini kemudian dipadukan menjadi kesenian Reyog Ponorogo, dadak merak atau barongan.

Versi animisme, dan dinamisme. Versi ini memiliki sebuah pandangan bahwa yang membuat terlahirkannya kesenian Reyog Ponorogo adalah tradisi upacara adat turun temurun Ketika animisme dinamisme masih subur. Orang Jawa saat ini, pada umumnya mempunyai kepercayaan bahwa roh dari hewan yang sudah mati bisa didatangkan/dipanggil Kembali ke dunia seperti manusia melalui sebuah adat tertentu. Pada saat itu harimau diyakini sebagai roh yang paling kuat untuk menjaga keselamatan. Ada yang mengkaitkan dengan tradisi tolak balak, yaitu ritual pengusiran roh jahat yang selalu mengganggu ketentraman masyarakat, berupa wabah penyakit, dan wabah lainnya. Roh burung merak, dan harimau diyakini mampu mengusir roh jahat, dan wabah penyakit itu. Lalu agar memberikan efektifitas ritual ini dalam pengusiran roh jahat, maka divisualisasikanlah merak, dan harimau ini melalui sebuah seni yaitu seni barongan. Istilah barongan diambil dari kata jawa yaitu "barongan" yang memiliki arti rumpun pohon bambu yang apabila terhembus angin kencang akan bergerak seperti mengikuti irama gemuruh "reyeg..reyeg..". Pada perkembangan selanjutnya, upacara adat menggunakan topeng harimau, dan burung merak menjadi sebuah tari-tarian.

Versi sindiran. Versi ini menceritakan Seni Reyog Ponorogo yang lahir dilatar belakangnya oleh protes Ki Ageng Kutu (Suryogalam) terhadap kebijakan Raja Majapahit (Prabu Brawijaya V), Prabu Brawijaya V dianggap tidak mampu melaksanakan tugas kenegaraan dengan baik, hal ini disebabkan oleh dominasi dari pihak permaisuri. Sindiran Ki Ageng Kutu ini divisualisasikan berupa kepala harimau yang ditunggangi burung merak, symbol ini mengartikan keadilan seorang raja yang dikuasai seorang perempuan.

Versi sejarah Islamisasi. Dilakukan oleh Bathoto Katong di Ponorogo. Bathoto Katong memeluk islam atas bimbingan dari Ki Ageng Mirah, lalu menyebarkan agama Islam bersama dengan Ki Ageng Mirah R. Kathong. Asal nama Bathoro diberikan oleh Raja Demak (Raden Parah), kakak kandung dari Bathara Katong, perubahan nama adalah strategi agar ajaran mudah diterima oleh masyarakat yang memeluk agama Hindhu-Budha. Seni Reyog Ponorogo yang telah ada dimanfaatkan sebagai media menyebarkan agama islam oleh Bathara Katong, tasbih pada paruh burung merak konon dianggap sebagai simbol seni reyog bernuansa Islami.

Versi dongeng/legenda, bercerita tentang tanah Wengker, tempat berdirinya kerajaan Bantar Angin yang dikuasai oleh Prabu Klono Swandono. Seni Reyog muncul bermula dari iring-

iringan 40 penunggang kuda yang diikuti oleh singo barong, dan burung merak, serta diiringi oleh gamelan. Dimaksudkan sebagai maskawing Prabu Klono Sewadono kepada putri Sanggalangit. Sejarah inilah yang hingga saat ini dipakai sebagai dasar utama dari alur tari seni Reyog Ponorogo

Dari beberapa di atas, Reyog selalu memiliki symbol yang sama, yaitu hewan harimau, dan merak. Kedua hewan tersebut menjadi daya Tarik, dan sebagai dasar seni Reyog Ponorogo. Reyog Ponorogo di sini juga selalu menjadi sebuah media untuk menyampaikan sesuatu atau untuk merayakan suatu acara tertentu.

Sekarang Reyog ada dua ragam bentuk, yaitu Reyog Obyog dan Reog Festival, Reog obyog, yang hidup di pedesaan, sering pentas di pelataran atau jalan tanpa mengikuti pakem tertentu. Biasanya mengisi acara hajatan, bersih desa, hingga pementasan semata untuk menghibur. Sedangkan Reog Festival sudah mengalami modifikasi dan ditampilkan sesuai pakem dalam acara tahunan Festival Reog yang diadakan Pemerintah Kota Ponorogo sejak 1997. (*Reog Ponorogo Pertunjukan Penuh Makna*, n.d.). Menurut (Kurnianto,2017), seni reog Ponorogo bukan hanya bernilai seni atau estetika, tapi juga mengandung nilai-nilai luhur. Di antaranya yaitu budi pekerti mulia, disimbolkan melalui burung merak, keberanian membela kebenaran disimbolkan dengan harimau, patriotisme dengan tari Jathil, optimisme dengan tari Bujang Ganong/Punjangganong, dan kepemimpinan dengan tari Klana Sewandana.

Menurut (Kurnianto, 2017) di dalam bukunya yang berjudul “Seni Reyog Ponorogo, Sejarah, Nilai, dan Dinamika dari Waktu ke Waktu”, Reyog Ponorogo memiliki Buku Kuning atau buku pedoman dasar Reyog Ponorogo. di dalam Buku Kuning, komponen seni Reyog Ponorogo dibagi menjadi beberapa aspek, yakni: aspek peralatan; barongan atau dhadak merak, topeng Klana Sewandana, topeng Pujangganong, topeng Patrajaya dan Patrathala, dan Eblek Jaranan, aspek instrumen dan aransemen; terompet, kendhang, ketipung, kethuk dan kenong, kempul, dan angklung; aspek tari dan pelaku; tari lepas, tari utuh atau merak tarung, tari iring-iringan, aspek busana dan tata rias. Komponen atau unsur-unsur seni Reyog Ponorogo juga sering diklasifikasikan dalam 3 kelompok, yakni; perangkat barongan, perangkat gamelan, dan perangkat pakaian. Instrumen dalam seni Reyog sangat beragam, yaitu; Barongan, Kendang, Ketipung, Kenong, Kethuk, Angklung, Terompet, Kempul, Kolor/Usus-usus, Baju Penadon, Udheng, Merak, Harimau, Pecut Samandhiman. Instrumen dan ragam seni tari Reyog Ponorogo memiliki peran, fungsi, dan maknanya masing-masing.

Kendang, pengendali keseluruhan pentas seni Reyog Ponorogo, berperan sebagai pengiring gerakan tari, pemangku irama dan pengatur tempo. Kendang ini juga berperan sebagai

aba-aba saat mulainya gending (bunyi instrumental yang berasal dari suara Gamelan). Ketipung, sebagai penyeimbang kendang dan dipukul sesekali dengan jeda yang konstan, sehingga menambah rempeg (meriahnya gending atau irama). Kenong, mengatur irama setelah kendang dan bersama kethuk, berfungsi sebagai ritmis, dipukul secara bergantian dengan ritme sesuai dengan tempo irama Reyog, Kenong pada pukulan genap selalu diikuti dengan gong. Angklung, pengiring di sela-sela kethuk dan kenong. Terompet, sebagai pembawa lagu, pengendali irama atau pemberi aba-aba sebelum irama seni Reyog Ponorogo dimulai. Kempul, berperan sebagai klimaks/tanda sebuah tahapan irama berakhir. Kolor/Usus-usus, sebagai senjata pamungkas Warok, juga sebagai simbol kewibawaan. Baju Penadon, Sebagai identitas diri berikut kepribadian orang Ponorogo. Udheng, simbol kepriadian utama masyarakat Ponorogo, yakni tawadhu', rendah hati. Pecut/Cemeti Samandiman, senjata pamungkas Prabu Klana Sewandana, dipukul pada saat melawan Singa Barong.

Tari Warok, memunculkan suasana penuh kewibawaan, karisma, dan kehidmatan. Tari Jathil, menciptakan atmosfir pentas Reyog Ponorogo menjadi tegas, formal, dan penuh dengan kesiapsiagaan. Tari Dadak Merak, sebagai pentas utama seni Reyog Ponorogo. Tari Pujangganong/Bujang Ganong, membuat pentas menjadi jenaka dengan gerak tari yang lincah, atraktif, dan lucu. Tari Klana Sewandana, Penggambaran seorang sosok pemimpin yang berwibawa karena telah dilengkapi dengan kepribadian utama dan didukung dengan senjata yang sangat sakti.

Dalam seni Reyog ada tradisi yang cukup menuai kontroversi, yaitu Warok-Gemblak. Diambil dari artikel yang ditulis oleh (Ishomuddin, 2019) di *website vice.com*, Warok adalah sebutan lelaki asli Ponorogo yang mempunyai sifat kesatria, berbudi pekerti luhur, dan memiliki wibawa tinggi di masyarakat. Warok tidak bisa dipisahkan dengan kesenian reog karena Warok adalah pemimpin rombongan kesenian asli Ponorog. Warok berasal dari kata 'wewarah' dalam Bahasa Jawa, artinya memberi tuntunan hidup. Warok dikenal sakti mandraguna, karena melakoni "Puasa Perempuan", atau berpantang tidur dengan lawan jenis. Warok dianggap semakin sakti jika memelihara banyak remaja lelaki, atau disebut Gemblak, atau juga bisa disebut dengan Jathil. Gemblak biasanya remaja laki-laki berusia 11-15 tahun, serta berparas tampan. Mereka dirawat, disekolahkan, diberi uang saku, bahkan dibesarkan Warok selama satu sampai dua tahun, atau bisa lebih lama sesuai perjanjian. Gemblak dipinang menggunakan hewan ternak sapi atau barang berharga lainnya. Mahar diberikan kepada keluarga Gemblak, yang selanjutnya hidup bersama sang Warok untuk mengikuti kelompok pertunjukan Reyog berkeliling mengunjungi banyak tempat. Dikatakan beberapa dari Warok meniduri Gemblaknya,

tapi hanya tidur saja atau memeluknya, tidak ada hubungan seksual yang lebih dari itu. Warok pun tetap menikah, hanya saja tak menggauli istri selama punya gemblak. Hubungan warok-gemblak berubah drastis sesuai tragedi pembantaian simpatisan komunis di Indonesia pada tahun 1965. Banyak grup reyog dibekukan rezim Orde Baru. Alasannya karena reyog sering diundang mengisi acara Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra) di Jawa Timur, organisasi yang dianggap sayap kesenian Partai Komunis Indonesia. Peran sebagai gemblak atau jathil pun banyak yang diganti perempuan tulen.

2.3. Analisis Data

a. Hasil Wawancara



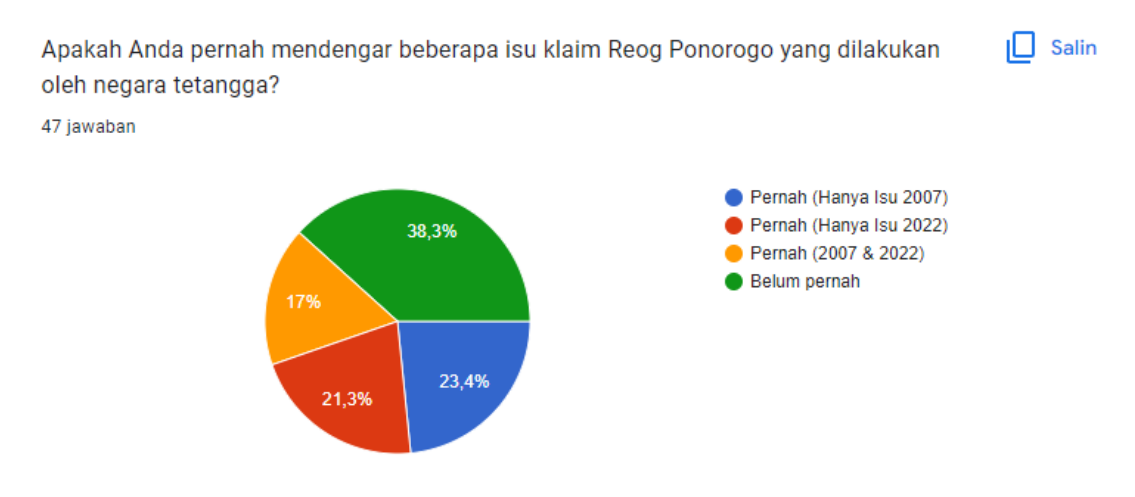
Gambar 2.26 Yudi, pengrajin Reyog

Nama : Yudi
Umur : 42 tahun
Nama usaha : Usaha Dagang Reyog Rektu Trenggono
Asal : Turi, Jetis, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur

Yudi berprofesi sebagai pengrajin Reyog Ponorogo mulai tahun 90an, profesi ini sudah turun temurun dari orang tua. Menurut Yudi, di Ponorogo sendiri lumayan banyak juga anak muda yang menjadi pengrajin Reyog, akan tetapi lebih kepada topengnya sendiri, bukan karena seni tapi lebih untuk mencari uang. Daya tarik utama dari Reyog ini karena Reyog itu sendiri, Singo Barong dan Merak, sebuah kesenian daerah milik Ponorogo, rata-rata orang yang membeli Reyog Ponorogo karena suka dengan seni ini. Reyog memiliki banyak ukuran sesuai dengan ukuran tubuh, ada yang ukuran untuk orang dewasa, remaja, dan Reyog mini untuk anak-anak. Pembuatan Reyog cukup memakan waktu sekitar 7-10 hari.

b. Survei

Dilakukan juga survei, survei yang telah dibuat mencakup 47 Responden. Survei ini dibagikan sesuai dengan *target audience* yaitu mahasiswa/mahasiswi usia antara 20-23 tahun. Asal kota dari responden yaitu 40 dari Pulau Jawa dan 7 dari luar Pulau Jawa. Responden menjawab bahwa mengenal budaya Indonesia, dan rata-rata tertarik pada budaya Indonesia. Walaupun begitu, hanya setengah dari mereka peduli akan kesenian Indonesia, dan setengahnya lagi mengaku bahwa hanya sedikit peduli. Kebanyakan dari mereka pernah mengikuti kegiatan yang bertujuan untuk melestarikan budaya Indonesia akan tetapi dengan cara mengikuti suatu acara. Mereka sadar bahwa minat generasi muda untuk melestarikan budaya Indonesia sangat kurang, alasannya adalah banyak yang beranggapan bahwa banyak yang lebih tertarik dengan budaya luar negeri, terlihat tradisional, kurang kekinian, dan kurang mendapat informasi akan kesenian. 43 Responden mengetahui tentang kesenian Reyog, 4 sisanya tidak mengetahui. 18 dari mereka tidak mengetahui tentang isu klaim Reyog Ponorogo yang dilakukan oleh negara tetangga.



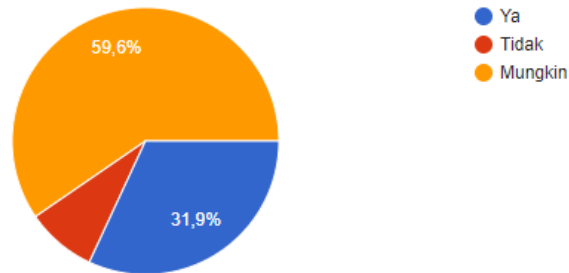
Gambar 2.27 Survei Google Form

Menurut responden, mereka sedikit tertarik dengan Reyog Ponorogo, alasannya yaitu tergantung terhadap bagaimana cara penyebarannya.

Apakah Reog Ponorogo menarik untuk Anda?

Salin

47 jawaban



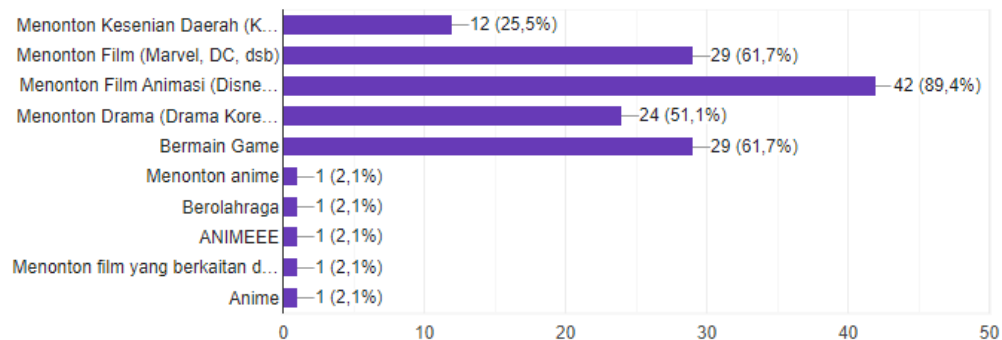
Gambar 2.28 Survei Google Form

Hampir semua dari mereka pernah menonton animasi 3D, mereka lebih tertarik akan menonton animasi dan film luar negeri dibandingkan menonton kesenian daerah.

Manakah yang menurut Anda lebih menarik?

Salin

47 jawaban

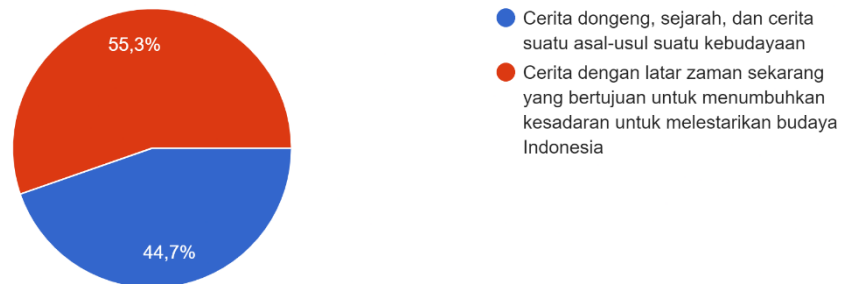


Gambar 2.29 Survei Google Form

Responden menonton animasi hanya beberapa bulan sekali. Ada juga jawaban tergantung mood, tidak menentu, dan hanya sekali saja setelah terbit. Mereka juga beranggapan bahwa yang membuat animasi menjadi menarik adalah pertama visualnya, kedua cerita, ketiga audio.

Dari dua model cerita di bawah ini, mana yang menurut Anda lebih menarik dan tidak membosankan untuk di tonton?

47 jawaban



Gambar 2.30 Survei Google Form

Audience lebih memilih cerita dengan latar zaman sekarang yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran untuk melestarikan budaya Indonesia.



Gambar 2.31 SAM by Joao Camara

Sumber: Camara, J. (2023). *SAM – Modeling & Lookdev* [Illustration].

<https://www.artstation.com/artwork/WmrNXG>



Gambar 2.32 Aki PZD fan art by Moon Zynal

Sumber: Zynal, M. (2022). *Aki PZD fan art* [Illustration].

<https://www.artstation.com/artwork/Ea0gPe>



Gambar 2.33 Ilse by Corinne Cook

Sumber: Cook, C. (2020). *Ilse* [Illustration].

<https://www.artstation.com/artwork/48Xxdk>

Dari beberapa style karakter di atas, 41 orang memilih Joao Camara, 3 Corinne Cook, dan 3 Moon Zynal, lebih tertarik ke arah style karakter yang unik dengan texture yang detail. Mereka lebih menyukai cerita dengan latar zaman sekarang yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran untuk melestarikan budaya Indonesia dibandingkan cerita dongeng.

c. Focused Group Discussion

Rata-rata mengetahui Reyog Ponorogo dan ada satu yang sama sekali tidak tahu tentang Reyog Ponorogo. Media sosial dan animasi menurut mereka merupakan media yang cocok

untuk melestarikan kesenian. Animasi 3D paling banyak diminati, mereka tertarik akan visual yang ditampilkan. Beberapa dari mereka tertarik dengan proses animasi 3D tetapi bukan hanya tentang concept art akan tetapi mulai dari riset, *creative process*, hingga *concept art*. Mereka beberapa lebih tertarik dengan pelestarian kesenian dengan lebih *modern* seperti dalam bentuk *merchandise*.

2.4. Kesimpulan Analisis Data

Dalam pembuatan sebuah animasi prosesnya cukup panjang, concept art merupakan hal yang sangat penting karena akan susah jika ada terlalu banyak perubahan pada pertengahan penciptaannya. Reyog Ponorogo memiliki daya tarik utama yaitu singo barong dan merak. Perancangan ini menargetkan anak umur 18-22 tahun dan memiliki status sebagai mahasiswa sebagai tatget utama. Anak zaman sekarang ada ketertarikan kepada kebudayaan Indonesia, akan tetapi kurangnya aksi mereka untuk melestarikan kebudayaan, mereka lebih sering menonton film animasi dan semacamnya dibanding meontonton kesenian daerah, lebih tertarik kepada pengenalan kebudayaan yang memiliki cerita daripada dengan cara cerita dongeng, mereka tertarik dengan style karakter yang unik dengan texture yang detail. Anak muda dari Kabupaten Ponorogo masih membuat topeng sebagai sumber penghasilan, ada juga pengrajin yang turun temurun dari keluarga dan sudah berumur. Animasi 3D paling banyak diminati, mereka tertarik akan visual yang ditampilkan. Beberapa dari mereka tertarik dengan proses animasi 3D tetapi bukan hanya tentang concept art akan tetapi mulai dari riset, *creative process*, hingga *concept art*. Mereka beberapa lebih tertarik dengan pelestarian kesenian dengan lebih *modern* seperti dalam bentuk *merchandise*.

2.5. Usulan Pemecahan Masalah

Concept art animasi 3D adalah *concept art* yang ditujukan untuk hasil akhir berbentuk animasi 3 dimensi. Kesenian Reyog Ponorogo terdiri dari Warok, Jathil, Bujang Ganong, Klono Sewandono, Singo Barong. Bagian utama yang terkenal pada kesenian ini adalah Singo Barong yang terdiri dari bentuk singa dan merak. Dibalik adanya Reyog ini, pastinya ada seorang pengrajin. Yang ingin disampaikan dari perancangan ini, kesenian harus terus dilestarikan, dan dibanggakan. Bukan hanya diingat, tapi disebar luaskan agar tidak mudah terlupakan.

Target dari perancangan *concept art* animasi 3D ini adalah semua umur, akan tetapi diutamakan Mahasiswa umur 18-22 Tahun. Masalah kurangnya kepedulian untuk melestarikan kesenian Indonesia ini terjadi di zaman sekarang, zaman di mana teknologi sudah jauh

berkembang, dimana kemudahan akses informasi dan penyebaran budaya luar negeri yang sangat cepat.

concept art animasi 3D ini akan ditayangkan, Instagram dan buku visual. Asal dari kesenian Reyog Ponorogo yang menjadi konsep perancangan ini berasal dari kota Ponorogo, Jawa Timur. Alasan dibuatnya *concept art* dalam perancangan animasi 3D karena, *concept art* dibutuhkan agar dalam penciptaan sebuah animasi terutama 3D tidak ada perubahan yang signifikan, jika ada perubahan *concept* karakter yang terlalu banyak akan mengulang proses pembuatan karakter 3D dan membuang banyak waktu. Mahasiswa yang menjadi target utama dari perancangan ini karena mahasiswa merupakan pilar masa depan untuk bangsa dan sebagai contoh kepada masyarakat. Mahasiswa juga disebut sebagai *iron stock*, yaitu penerus bangsa, generasi baru yang bisa memajukan negaranya.

Perancangan bertujuan melestarikan kesenian Reyog Ponorogo dengan bercerita tentang anak-anak yang tertarik terhadap Reyog Ponorogo, dan seorang pengrajin Reyog yang sudah tua.