

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

2.1. Identifikasi Data

2.1.1. Data Obyek Permasalahan

2.1.1.1. Obyek Permasalahan :

Kesenian Jawa Timur “Reyog Ponorogo”

2.1.1.2. Lembaga / Organisasi Pengelola :

Dinas P dan K Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Jawa Timur
bekerjasama dengan Universitas Kristen Petra Surabaya.

2.1.1.3. Ihwal Reyog Ponorogo :

Reyog Ponorogo adalah kesenian tradisional yang hidup dan berkembang di daerah Ponorogo sejak dahulu hingga sekarang yang konon banyak mengandung nilai-nilai historis, dan legendaris. Atau dengan kata lain bahwa: Kesenian Reyog Ponorogo dalam wujud seperti yang kita lihat sekarang ini adalah merupakan bentuk akhir dari suatu perjalanan panjang yang banyak mengandung nilai-nilai filosofis, religius dan edukatif.¹

Reyog yang lebih dikenal dengan reog, awalnya merupakan tarian tradisional daerah Ponorogo, Jawa Timur, namun sekarang telah menyebar hingga ke beberapa daerah seperti Wonogoro, Malang, dan bahkan beberapa ada yang berasal dari luar Jawa Timur, misalnya Jambi, Tanjung Pinang, Riau, dan lain-lain.

Reyog Ponorogo merupakan suatu seni yang mendasarkan gerak tarinya pada unsur-unsur pantomim (dapat dilihat pada peniruan gerak penunggang kuda, gerak kudanya sendiri, serta gerak harimau); akrobatik (ketangkasan dan ketrampilan gerak); unsur humor (lawakan, banyol); unsur satire (tema yang dikandung dalam pertunjukan); unsur heroik (peperangan yang terjadi di antara pemerannya). Semua unsur tersebut

¹ Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo, Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo dalam Pentas Budaya Bangsa, (Ponorogo:Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo, 1993), hal. 4.

terjalin dalam paduan yang tepat sehingga menjadi suatu seni pertunjukkan yang total.

Penari-penarinya terdiri dari penari-penari prajurit penunggang kuda, sejumlah empat orang yang disebut Jaranan, dilakukan oleh penari laki-laki dewasa atau kadang-kadang penari-penari wanita dengan dandanan pria. Kemudian seorang penari berperan sebagai Singabarong atau Barongan, yaitu peran yang paling penting dalam pertunjukan ini. Seorang lain berperan sebagai Bujangganong, yaitu penari raksasa yang sangat pandai dalam gerak-gerak lawak dan akrobatis.

Sampai pada enam pemeran ini, suatu perangkat seni pertunjukan reyog sudah terwujud. Tentu saja tidak diperhitungkan para pemain instrumen pengiringnya. Akan tetapi dalam suatu kesatuan yang lengkap masih harus ditambah lagi beberapa peran yaitu : Bancak Doyok atau Pentul Tembem, pasangan pelawak abdi dari Raden Panji Asmarabangun; Thethek Melek, pasangan raksasa yang melawak dan menjaga arena tari dari serbuan penonton; seorang penari gagah bertopeng merah perkasa yang disebut Klana Sewandana.²

Instrumen musik yang mengiringi terdiri dari slompret dari bambu atau kayu, kendang besar, kendang kecil, kethuk kenong, kempul, angklung, dan gong.

Pakaiannya umumnya mengenakan topeng. Tutup kepala sangat sederhana, yaitu lukisan mahkota yang ditempel melintang pada topeng yang bersangkutan. Atribut-atribut lain seperti dikenakan pada wayang wong, misalnya kain batik, celana panji-panji, sampur, setagen, keris, dan sebagainya.³

Seni pertunjukan ini dapat dipentaskan di mana saja, di lapangan, di halaman rumah, di tepi jalan, bahkan karena seringnya dibawa dalam perarakan maka tontonan ini dapat berlangsung sepanjang jalan.

² Dinas P dan K Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Jatim, Ensiklopedi Seni Musik dan Seni Tari Daerah, (Surabaya: Dinas P dan K Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Jatim, 1997), hal.288-289.

³ Dinas P dan K Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Jatim, Ensiklopedi Seni Musik dan Seni Tari Daerah, (Surabaya: Dinas P dan K Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Jatim, 1997), hal.291.

Reyog Ponorogo lebih mengutamakan totalitas unsur-unsur teater yang mendukungnya sehingga tidak pernah ada aturan-aturan koreografi tertentu. Tetapi tampak jelas diperlukan kondisi fisik yang berat karena tariannya banyak menuntut kemampuan dan ketrampilan teknis fisik yang cukup sulit. Tidak jarang juga digunakan kekuatan-kekuatan mistis dan magis.

Reyog Ponorogo : Spiritualitas, Seksualitas, dan Kekuatan⁴

Dua figur yang berkaitan erat dengan Reyog Ponorogo adalah *warok* dan *gemblak*. Istilah *warok* berasal dari bahasa Jawa *uwal* dan *rokan* yang berarti terbebas dari pekerjaan yang dipaksakan. Karena kemampuannya dalam hal-hal magis, *warok* sering menjadi penasihat bagi penguasa setempat, sehingga *warok* terbebas dari kewajiban penduduk biasa. Ada pula yang mengatakan bahwa istilah *warok* berasal dari bahasa Arab *waro'a*, artinya adalah pertapa, orang yang mempraktikkan hal-hal yang mistik. *Warok* jarang sekali menjadi anggota resmi dari pemerintahan, dan karenanya *warok* mempunyai peran yang ambigu, berada di batas antara kehidupan sosial dan politik. Di satu pihak, kedudukan *warok* yang dihormati masyarakat, membuat para penguasa sangat mengharapkan dukungannya, dan *warok* sering menjadi perantara untuk penguasa yang lebih tinggi. Di waktu yang sama, status *warok* yang tidak resmi juga membuatnya sebagai ancaman yang berbahaya.

Menurut catatan sejarah, tradisi *warok* dimulai dengan Ki Ageng Kutu, pujangga kerajaan dari raja terakhir Majapahit, Bhree Kertabumi, pada abad ke-15. Karena kecewa dengan campur tangan istri Bhree Kertabumi yang berasal dari daratan Cina dalam bidang politik, serta korupsi yang parah, yang dilihatnya sebagai pertanda kehancuran kerajaan, Ki Ageng Kutu pun meninggalkannya. Kemudian ia mendirikan sebuah *perguron* di mana ia mengajar pemuda-pemuda setempat ilmu kekebalan, bela diri, dan *ilmu kasampurnaan*, dengan harapan agar dapat mambentuk

⁴ www.sshe.murdoch.edu.au/intersections/issue2/warok.html

dasar bagi kebangkitan kembali kerajaan Majapahit. Murid-murid Ki Ageng Kutu dikenal sebagai warok.

Sebagai seorang penganut Tantrayana Budha yang taat, Ki Ageng Kutu percaya bahwa kekuatan spiritual hanya dapat diperoleh melalui penyangkalan nafsu fisik. Warok harus mengikuti peraturan pertapa yang ketat, salah satu peraturan perguruan tersebut yaitu melarang adanya hubungan seksual dengan perempuan. Larangan ini didasarkan pada kepercayaan bahwa keluarnya sperma dapat menguras tenaga supernatural mereka. Untuk membantu dalam perjuangan mereka, setiap warok mendapat bantuan dari seorang pemuda yang disebut sebagai gemplak yang berperan sebagai 'pengganti' wanita.

Menyadari bahwa perkumpulan waroknya yang berjumlah kecil tidak akan dapat mengalahkan tentara Kertabumi dalam peperangan, maka Ki Ageng Kutu menciptakan sebuah pertunjukan untuk mempropagandakan pesan-pesan politiknya. Drama tari-tarian ciptaanya, yang dikenal dengan reyog, merupakan satir terhadap Bhree Kertabumi dan pemerintahannya. Topeng singa yang spektakuler yang disebut singabarong, raja hutan, menyimbolkan Kertabumi, sedangkan merak yang bertengger di atas kepala singabarong menyimbolkan permaisurinya dengan pengaruhnya yang kuat atas raja.

Penari jathilan (kuda lumping) yang feminin, dikenal sebagai gemplak, menyindir kelemahan tentara Majapahit. Hal ini sangat kontras dengan kekuatan warok yang menyangga topeng singabarong yang beratnya lebih dari 50 kg hanya dengan giginya. Bujangganong, badut berwajah merah yang konyol mewakili Ki Ageng Kutu sendiri, tariannya yang provokatif mengejek kemurnian kerajaan yang sudah tercemar.

Khawatir akan kepopuleran Reyog tersebut, tentara Kertabumi berturut-turut menyerang perguruan Ki Ageng Kutu, sehingga menggagalkan pemberontakan para warok. Karena kepopulerannya di antara para penduduk, pertunjukan reyog masih diizinkan, namun sindiran dan kritik politis telah diganti dengan legenda Panji.

Di Ponorogo terdapat dua bahan perbincangan yang sangat bertolak belakang tentang karakteristik warok : sebagai artis yang berbakat, pemimpin yang karismatik, yang sakti dan mendapat penerangan spiritual; atau sebagai predator yang kejam, yang menyimpang secara seksual, dan kriminal. Ada dua jenis warok: warok sejati, dan warokan (warok palsu), juga merupakan sebutan untuk pencuri atau bandit. Menurut warok Kasni Gunopati, warok sejati harus memiliki jiwa satriya dan bertindak tanpa pamrih, di mana warokan menggunakan kekuatan supernaturalnya untuk keuntungan pribadi.

Pemerintah Indonesia yang baru terbentuk menyebut warok dan kelompok reyognya sebagai ‘pemberontak’, dikuatkan pada tanggal 18 September 1948 saat pasukan Partai Komunis Indonesia menguasai tempat-tempat strategis di daerah madiun hingga ke utara Ponorogo, mengumumkan pemerintahan yang baru. Warok dan tim reyog bergabung dengan komunis dalam Barisan Reog Ponorogo (BRP) memperbesar jumlah pemberontak di Madiun. Pada tahun 1950 partai komunis dan nasionalis menggunakan warok dan reyog sebagai bagian dari kampanye mereka. Kemampuan reog dalam menarik banyak suara menjadikannya sebagai alat kampanye yang sempurna. Di bawah Orde Baru kelompok-kelompok komunis segera dicurigai, dan banyak dari mereka yang tidak ditangkap selama pembantaian tahun 1965 pergi bersembunyi. Beberapa informan di Ponorogo mengatakan bagaimana pasukan Suharto tidak dapat membunuh beberapa warok yang terkait dengan partai komunis karena ilmu kekebalan mereka. Reyog dilarang tampil secara umum lagi hingga pemilu tahun 1971. Itupun merupakan pertunjukan dari Nahdatul Ulama sebagai bagian dari perayaan pemilu dan sekarang kepala desalah yang mengatur tim reyog. Pada tahun 1977, INTI (Insan Taqwa Illah) dibentuk oleh beberapa tim reyog bergabung dengan NU untuk ‘membersihkan’ reyog, terutama kegiatan-kegiatan warok. Sejak saat ini pemerintahan Orba berusaha menghilangkan warok sebagai kekuatan politik, baik melalui marginalisasi reyog sebagai pertunjukan ‘tradisional’, dan usaha lain yang lebih jelas. Beberapa warok yang berpengaruh dan *gambuh*

(ketua tim penari *jaranan*) dijadikan sasaran bagi Petrus (penembak misterius) di tahun 1983.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, warok dilarang berhubungan seksual dengan wanita untuk mengumpulkan kekuatan spiritual. Menurut Benedict Anderson, seks dan kekuatan saling berhubungan erat dalam kepercayaan Jawa. Seperti juga dalam Tantrayana Budha, sperma dianggap sebagai pusat kekuatan yang dapat diubah menjadi kekuatan/kesadaran besar. Dengan menahan nafsu birahi, warok mengumpulkan kekuatan ini dalam dirinya sendiri. Sebagai 'pengganti' seorang isteri warok memilih seorang pemuda cantik (*gemblak*), yang berperan baik sebagai pandamping maupun sebagai penari jatilan dalam tim reyognya. Pemuda tersebut dipilih dari daerah sekitarnya dan biasanya berumur sekitar 8 hingga 16 tahun. Warok akan mengirim perwakilan ke rumah orang tua pemuda tersebut untuk 'melamar', ritual yang diucapkan sama dengan yang diucapkan saat lamaran pernikahan antara laki-laki dan perempuan. Biasanya orang tua pemuda itu akan dibayar dalam bentuk sapi, satu setiap tahunnya, saat ia bersama warok.

Warok bertanggung jawab memberi makan, pakaian, dan menyekolaskannya. Keuntungan ekonomis yang diperoleh dari perjanjian ini membuatnya menjadi pilihan yang didambakan oleh banyak petani miskin, yang juga akan diangkat status sosialnya, dan juga perlindungan dari warok. Namun tidak semua orang tua setuju anak lelakinya menjadi *gemblak*, dan banyak pemuda yang takut akan warok. Warok sangat posesif terhadap *gemblak*nya. Persaingan di antara warok dalam memperebutkan *gemblak* sangat keras dan sering menimbulkan kekerasan yang fatal. Di hadapan publik, warok biasanya menggendong *gemblak* di punggung karena takut akan diculik oleh saingannya.

Gemblak melakukan tugas-tugas rumah tangga untuk warok seperti mencuci dan memasak, menemaninya saat pergi. Penampilan *gemblak* menyangkut harga diri waroknya, mereka mendandani *gemblak*nya dengan pakaian yang terbaik dan membedaki wajah mereka sehingga tampak pucat. Perayaan-perayaan seperti perkawinan atau pertunjukan

reyog memberikan kesempatan kepada warok untuk memamerkan pengikutnya.

Bagi sebagian besar pemuda, menjadi seorang gemblak dianggap sebagai suatu tahap dalam perjalanan menuju kedewasaan. Kebanyakan gemblak tinggal dengan warok hingga akhir masa remaja mereka. Warok berperan aktif dalam memilih isteri untuk gemblak dan pada beberapa peristiwa memimpin upacara pernikahannya. Setelah menikah, daya tarik gemblak terhadap pria dikatakan telah hilang.

Dalam sudut pandang budaya, hubungan antara warok dengan gemblaknya dapat dianggap untuk mencegah hubungan heteroseksual dengan menyediakan pelepasan gairah seksual yang dapat diterima. Pada usia sekitar 40-an, warok, yang pada saat demikian dianggap telah memiliki kekuatan yang sempurna, dapat menikah untuk mendapatkan keturunan.

Di masyarakat Ponorogo, terdapat institusi sosial yang serupa yang disebut *sinoman* di mana sekelompok pemuda memilih seorang anak laki-laki sebagai maskot mereka. Dalam menjaga hubungan baik dengan masyarakat sekitar, mereka akan mengganti maskotnya dalam waktu singkat. Sudah bukan rahasia bahwa anak laki-laki itu diharapkan tidur dengan para anggota *sinoman*. Namun, warok menyangkal bahwa mereka berhubungan seksual dengan gemblak mereka. Pada tingkat tertentu, penyangkalan ini dapat dianggap sebagai pembelaan dari tuduhan akan tindakan tak bermoral. Juga dikatakan, bahwa pandangan mereka terhadap hubungan tersebut sangat berbeda dengan orang luar. Alasannya sederhana saja dan logis, yaitu: keluarnya sperma akan menyebabkan hilangnya kekuatan spiritual. Karena alasan inilah, maka warok mempunyai gemblak, untuk membantu mereka dalam usahanya membebaskan diri dari nafsu duniawi. Pak Sobrani, seorang warok, mengatakan 'dengan gemblak paling jauh yang terjadi hanya sebatas ciuman dan belaian yang tidak berbahaya. Tapi kedekatan dengan seorang wanita pasti akan menuju kepada hubungan seksual yang akan menyebabkan warok kehilangan kekuatannya.' Jadi, apabila seorang

warok berhubungan seksual dengan gemblaknya, hal ini akan menghancurkan tujuan utama dari hubungan tersebut (warok-gemblak). Meskipun penjelasan tersebut dapat diterima, kecantikan gemblak yang feminin tersebut cukup membuat penasaran, Bisa saja hal itu hanya merupakan penilaian artistik, mengingat peran gemblak sebagai penari dalam pertunjukan reyog.

Pemerintah setempat memandang hubungan warok-gemblak berbahaya secara moral dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa. Hubungan tersebut tidak dapat diterima karena dianggap sebagai 'sosialisasi homoseksualitas', dan merupakan ancaman bagi masyarakat. Hingga saat ini, di Ponorogo hubungan intim antara sesama jenis dianggap normal dan dapat diterima bagi pria yang tidak menikah. Dahulu, warok tidak pernah dihukum karena alasan seksual, hanya karena ilmu hitam dan kekerasan. Di mana, ada pendapat yang menyatakan bahwa tindakan mengambil seorang gemblak ditentang oleh perkumpulan Islam tradisional, pesantren di daerah sekitar terkenal sejak lama akan homoseksualitasnya. Menurut Dede Oetomo, hubungan homoseksual antar murid pesantren, yang disebut amrot-amrotan (main perempuan-perempuanan), diizinkan dan bahkan diinstitusikan sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Dengan alasan modernisasi dan pembangunan di pedesaan, gemblakan dianggap negatif . Makin sedikit pemuda yang tertarik menjadi gemblak. Pak Kasni Gunopati mengatakan bahwa mereka yang mau menjadi gemblak sekarang hanya teriming-iming harta. 'Dulu gemblak melayani waroknya dengan setia. Sekarang mereka tidak takut meminta uang untuk beli baju baru.' Pada tahun 1983, pemerintah melarang pengambilan gemblak, mendorong tim reyog menggantikan gemblak dengan gadis-gadis muda.

Bagi warok, wajah cantik gemblaknya merupakan simbol kesempurnaan dari ciptaan, merupakan tanda keberuntungan. Di Ponorogo dipercaya bahwa gemblak mempunyai kekuatan kesuburan, sehingga mereka sering diminta untuk berbagai ranjang dengan pengantin baru pada

malam pertama mereka agar pengantin waitanya cepat hamil. Pertunjukan reyog yang menikutsertakan gemblak masih diadakan saat pesta pernikahan dan perayaan tertentu karena dianggap sebagai sarana untuk mendapatkan berkat dari para leluhur mereka.

Tidak seperti pelakon banci dalam ludhruk, gemblak tidak dianggap sebagai waria. Dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pertunjukan reyog, gemblak tidak menggunakan pakaian atau riasan wanita, meski ada juga pengecualian.

Riwayat Terjadinya Reyog Ponorogo

Riwayat terjadinya Reyog Ponorogo terbagi menjadi dua tema, yaitu⁵ :

- Yang berasal dari suatu legende, dalam hal ini legende Panji yang terkenal itu.
- Reyog Ponorogo sebagai sebuah satire.

Yang berdasarkan tema legende panji, masih dapat kita bagi dalam berbagai ragam versi, empat yang utama adalah⁶:

- Versi Kelana – Sanggalangit

Bujangga Anom adalah putera raja Daha, pada suatu hari secara diam-diam telah meninggalkan negerinya untuk berguru. Kemudian ia bertemu dengan Kelana Swandana, Raja Bantarangin dan akhirnya diangkat sebagai patih Bantarangin. Raja Kelana Swandana ingin melamar Dewi Sanggalangit yang tak alin adalah adik patih Bujangga Anom. Pada perjalanan melamar, patih bertemu dengan pasukan Raja Singabarong, penguasa hutan, mereka berperang, dan berakhir dengan kekalahan patih. Raja akhirnya turun tangan sendiri melawan Raja singabarong. Saat terdesak, Swandana bersemadi. Ia

⁵ Soenarto Timoer, Reog di Jawa Timur, (Jakarta : Proyek Sasana Budaya Dirjen Kebudayaan Depdikbud, 1978), hal.50.

⁶ Soenarto Timoer, Reog di Jawa Timur, (Jakarta : Proyek Sasana Budaya Dirjen Kebudayaan Depdikbud, 1978), hal.50-83.

mendapat petunjuk agar Raja Singabarong dipancing dengan tetabuhan dan orang yang menari-nari menggunakan topeng yang lucu sekaligus menakutkan. Saat Singabarong sedang terlena, maka Sewandana dapat melumpuhkannya dengan cemeti pusaka ‘gendir wuluh gandhing’.

Patih Bujangga Anom memakai topeng lucu dan menari-nari menggoda Singabarong, para prajurit berkuda juga ikut menari-nari, sedang yang lain membunyikan tetabuhan. Singabarong berhasil dilumpuhkan dengan cemeti pusaka. Singabarong minta ampun dan berjanji akan membantu Raja Klana Swandana melamar Dewi Sanggalangit. Akhirnya mereka bersama-sama mengiringi Raja Swandana dalam perjalanan ke Daha. Maka terciptalah iring-iringan yang aneh dan menarik.

- Versi Wijaya – Kilisuci

Raja Wengker (Panaraga), Pangeran Wijaya sangat sakti. Ia pandai menghilang. Tak ada kawulanya yang berani menghadap kalau tidak dipanggil. Maka kerajaan menjadi angker, dan disebut Wengker. Ia belum beristeri, karena kegemarannya ber-‘gendhak’, yaitu kawin dengan sesama lelaki. Perilaku ini ditiru oleh kawulanya, sehingga daerah itu kekurangan lelaki. Suatu ketika, Wengker diserang oleh Kerajaan Kahuripan. Karena kekurangan tenaga, Wengker kalah. Namun karena kesaktiannya, Pangeran Wijaya tidak berhasil ditangkap.

Akhirnya, ia menghapus adat ‘kawin gemblak’, bahkan ia sendiri bermaksud untuk menikah. Ia memilih puteri Kahuripan, Dewi Kilisuci, anak dari Raja Airlangga yang sebelumnya telah menyerang kerajaannya. Maka diutusny Patih Jayawinaga untuk melamar. Sebelum menuju ke Kahuripan, patih Jayawinaga meminta bantuan dari Kerajaan

Buleleng di Bali. Ia datang ke Kahuripan mengaku sebagai utusan raja Kelana Sanaha dari Buleleng, Bali untuk melamar Dewi Kilisuci. Prabu Airlangga sudah mengetahui kebohongan ini.

Setelah berunding, akhirnya diputuskan bahwa Dewi Kilisuci mengajukan syarat sebelum menerima lamaran tersebut, yaitu minta dibuatkan telaga besar di puncak Gunung Kamput lengkap dengan pesanggrahannya. Patih Jayawinaga menyanggupinya, karena kesaktiannya. Maka ia segera pergi ke Gunung Kamput, dan mengutus utusan untuk memberi kabar kepada Pangeran Wijaya. Hal ini diketahui oleh Pangeran Kelana Swandana, putera raja Kahuripan. Maka ia segera membawa pasukan menuju Wengker. Pangeran Wijaya yang sudah diberi kabar oleh utusan Jayawinaga sangat marah karena mengira patihnya telah jatuh ke dalam perangkap. Maka ia pun berniat menyerang Kahuripan. Di tengah jalan pasukan Wijaya bertemu dengan pasukan Kelana Swandana, dan terjadilah pertempuran. Wijaya kalah, tetapi setelah ia mati, tubuhnya menghilang dan berjanji akan menuntut balas.

Sementara itu, Patih Jayawinaga telah berhasil menyelesaikan telaga dan pesanggrahannya. Kemudian rombongan Dewi Kilisuci berangkat untuk melihatnya. Saat berada di pinggir kawah Dewi Kilisuci terjatuh ke dalamnya. Jayawinaga segera terjun menolong. Namun ternyata itu merupakan jebakan. Ia segera dikubur bebatuan bersama dengan boneka Dewi Kilisuci di dalam kawah.

Menurut kepercayaan penduduk, sukma Jayawinaga masih berkuasa, meletuskan Gunung Kamput. Selain itu, sukma Jayawinaga juga bertemu dengan sukma Rajanya, Wijaya. Keduanya menjelma menjadi siluman. Wijaya menjadi makhluk berkepala harimau besar, berkudung bulu merak, untuk menyatakan betapa gandrungnya ia terhadap Dewi

Kilisuci, yang selalu disunggi-sunggi di atas kepalanya. Dan suatu perwujudan barongan demikian suka menghadang orang yang sedang pergi melamar calon isterinya. Dan barongan itu ikut pula dalam perarakan sambil menari-nari. Sedangkan Jayawinaga, sang Bujangga Anom, menjelma menjadi Bujang Ganong, yang bermuka merah, dengan sepasang matanya yang melotot, hidung panjang dan besar, misai tebal, dan rambut gimbal. Dialah gendruwon yang selalu mendampingi Singabarong.

- Versi Asmarabangun – Rahwanaraja

Raden Panji asmarabangun, Raja Jenggala, pada suatu hari kehilangan empat puluh ekor kuda piaraanya. Segera diketahui bahwa pelakunya adalah Rahwanaraja yang menguasai hutan wilayah Mataram. Rahwanaraja adalah makhluk berbadan manusia, berkepala harimau, buas dan menakutkan. Prajurit-prajuritnya adalah binatang-binatang buas yang hidup di hutan. Raja memerintahkan Patih Brajadhenta dan Tumenggung Jantraguna untuk menumpasnya. Maka berangkatlah Baginda diantar dua punakawannya, Bancak dan Dhoyok (atau Penthul dan Tembem) dengan membawa anjing-anjing berburu. Di hutan segera terjadilah pertarungan seru. Pasukan binatang buas akhirnya dapat ditumpas, maka Rahwanaraja berhadapan dengan Raden Panji Asmarabangun. Akhirnya Raden Panji menang. Hutan pun menjadi aman, dan setelah dikuasai Jenggala, di sana-sini menjadi dusun yang man dan makmur.

- Versi Jathasura – Kilisuci – Bujanggalelana dan versi Kelana – Chandrakirana

Merupakan sumber dari tiga versi di atas, karena kelengkapan ceritanya, meski terdapat perbedaan-perbedaan.

Tema cerita Panji yang dijadikan pedoman oleh pertunjukan Reyog Ponorogo adalah versi yang pertama. Naskah tersebut merupakan hasil rekaman dari tutur Pak Tjiptosiswojo yang sejak tahun 1937 menekuni dan mempelajari kesenian Reyog Ponorogo.⁷

2.1.2. Data Permasalahan

2.1.2.1. Obyek Perancangan

Produk yang dipasarkan adalah berupa animasi dua dimensi yang bercerita tentang legenda terjadinya Reyog Ponorogo. Animasi tersebut disertai juga dengan buku cerita pendukung. Selain itu disediakan pula merchandise promosi yang mendukung, seperti: set permainan, alat tulis, dan sebagainya.

2.1.2.2. Tinjauan Teoritis tentang Animasi

Animasi yang dalam kamus Webster disebut *animated cartoon* didefinisikan sebagai sebuah gambar bergerak yang dibuat dari memotret serangkaian gambar yang berurutan, masing-masing menunjukkan tahap pergerakan yang sedikit demi sedikit berubah dari gambar sebelumnya, sehingga figur pada gambar tersebut tampak seperti bergerak saat gambar-gambar tersebut diproyeksikan secara cepat dan berurutan.⁸

Animasi banyak digemari oleh anak-anak. Dari hasil kuisisioner diketahui bahwa lebih banyak anak-anak yang menyukai film animasi.

Animasi adalah salah satu elemen multi media. Elemen –elemen multi media yang lain adalah teks, grafik, suara dan video. Pengertian animasi jika merujuk dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang diberakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Sedangkan dalam dunia komputer, animasi adalah penggunaan komputer untuk menciptakan pergerakan pada layar.

⁷ Soenarto Timoer, *Reog di Jawa Timur*, (Jakarta : Proyek Sasana Budaya Dirjen Kebudayaan Depdikbud, 1978), hal.84.

⁸ Victoria Neufeldt, *Webster's New World College Dictionary*, (New York:MacMillan, 1995), hal.55.

Gerakan animasi dihasilkan karena penayangan *frame-frame*. Setiap frame memiliki gambar yang unik, yang mendukung gerakan yang dihasilkan.

Animasi dibagi menjadi empat jenis, berdasarkan bagaimana cara membuat seolah-olah obyek bergerak dan animasi yang dihasilkannya⁹ :

- Animasi *frame* : membuat obyek seolah-olah bergerak dengan cara menampilkan urutan gambar yang ada. Masing-masing gambar diletakkan pada lokasi yang berbeda di layar. Contoh dari animasi ini adalah proyektor yang biasa digunakan di bioskop-bioskop. Proyektor ini menghasilkan 24 frame per detik, dengan demikian berarti 24 gambar tiap satu detiknya.
- Animasi vektor : pada animasi ini yang digerakkan adalah grafik vektor. Grafik vektor adalah gambar yang dihasilkan dengan komputer. Jadi bukan foto, atau gambar lain yang di-*scan*. Salah satu penghasil animasi vektor adalah Macromedia Flash.
- Animasi matematika : atau biasa disebut dengan *computational animation*. Animasi ini tidak menampilkan gambar pada *frame-frame*, namun animasi ini menggerakkan gambar dengan perhitungan matematika. Contoh sederhananya adalah menggerakkan obyek sepanjang diagonal dari layar. Untuk gerakan ini berdasarkan matematika, posisi x dan posisi y ditambah satu.
- *Morphing* : perubahan atau transisi dari suatu bentuk yang lain dengan menampilkan suatu urutan *frame* sehingga menghasilkan perubahan yang mulus. Contoh *morphing* adalah video klip “Black & White” dari Michael Jackson yang menampilkan perubahan wajah orang dari satu etnis ke etnis lainnya.

⁹ Alex Pangestu, PCplus 5-11 Februari 2003, hal.16.

Sejarah Animasi

Sejarah animasi berawal dari sejarah *motion pictures*. *Motion pictures* adalah suatu teknik fotografi di mana serangkaian gambar diam baik hitam putih maupun berwarna diproyeksikan secara cepat dan berurutan ke sebuah layar untuk memberi kesan bergerak. Di Amerika digunakan istilah *moving pictures* untuk menyebut *motion pictures*, sedangkan di Inggris digunakan istilah *cinema*.¹⁰

Motion picture bukan ciptaan hanya satu orang saja. Beberapa insinyur dan penemu di Amerika, Perancis, dan di negara-negara lain meneliti prinsip-prinsip dasar dalam menampilkan serangkaian foto secara cepat ke hadapan para penonton.¹¹

Mesin pertama yang dipaten di Amerika pada tahun 1867 oleh William Lincoln yang menampilkan gambar atau film berjalan disebut 'wheel of life' atau 'zoopraxiscope'. Gambar atau foto bergerak dilihat melalui sebuah celah pada mesin tersebut. Namun, hal ini masih sangat jauh dari *motion picture* yang kita kenal sekarang. *Motion picture* modern berawal dengan ditemukannya kamera *motion picture*.¹²

Louis Lumiere, orang Perancis, dianggap sebagai penemu kamera *motion picture* yang pertama pada tahun 1895. Tapi sebenarnya beberapa orang lain telah melakukan penemuan serupa pada waktu yang hampir bersamaan. Yang ditemukan oleh Lumiere adalah kamera *motion picture* yang dapat dibawa-bawa, seperangkat unit pemroses film, dan proyektor yang disebut *Cinematographe*, tiga fungsi yang dirangkum dalam satu penemuan.

Cinematographe membuat *motion picture* menjadi sangat populer, dan dapat dibayangkan bahwa penemuan Lumiere memulai era *motion picture*. Pada tahun 1895, Louise Lumiere dan Auguste, saudaranya, adalah yang pertama menampilkan foto bergerak yang diproyeksikan di hadapan lebih dari satu penonton. Pertunjukan pertama dari *motion picture* yang

¹⁰ Willfred Funk, *The Universal Standard Encyclopedia 16*, (New York : Publishing Company, inc., 1957), hal. 5908.

¹¹ Willfred Funk, *The Universal Standard Encyclopedia 16*, (New York : Publishing Company, inc., 1957), hal. 5912.

¹² <http://inventors.about.com/library/inventors/blmotionpicture.htm?terms=motion+picture>

diproyeksikan tersebut berlangsung pada tanggal 28 Desember 1895, di sebuah kafe di Paris. Pertunjukan tersebut terdiri dari sepuluh film pendek, masing-masing berlangsung antara satu sampai dua menit, dengan subyek seperti pandai besi saat sedang bekerja, para pekerja meninggalkan pabrik Lumiere, dan kereta api tiba di stasiun. Bentuk baru hiburan tersebut sukses besar, dan Paris segera memiliki beberapa teater khusus menampilkan *motion picture*.

Namun mereka bukan yang pertama kali memproyeksikan film. Pada tahun 1892, perusahaan Edison dengan sukses mendemonstrasikan *Kinetoscope*, yang memungkinkan seseorang menampilkan gambar bergerak. Pada *Kinetoscope* atau yang sering disebut *peep show*, foto-foto dicetak di serangkaian kartu. Penonton melihat kartu-kartu tersebut melalui sebuah alat, dan memutar sebuah tuas untuk menampilkan kartu-kartu tersebut secara berurutan.¹³ Kemudian di tahun 1896, Edison memamerkan proyektor *Vitascope* yang telah diperbaiki, dan itu adalah proyektor pertama yang dikomersialkan di Amerika.

Seorang tokoh perfilman Amerika yang unik, yaitu Walt Disney menspesialisasikan diri dalam pembuatan *animated cartoon*, di mana dengan teknik fotografi *stop-motion*, gambar-gambar dibuat bergerak. Inajinasinya yang tinggi membantunya dalam menciptakan dunia dongeng yang modern dengan film-film pendeknya seperti Mickey Mouse dan Silly Symphony, dan film panjangnya seperti Snow White (1938), Pinocchio (1940), dan sebagainya.

Kemudian berkat jasa Walt Disney, film jenis ini tampil sebagai tontonan yang sangat populer, baik lewat bioskop maupun televisi. Walt Disney-lah yang menciptakan baik Mickey Mouse dan *multiplane camera*. *Multiplane camera* digunakan di Walt Disney Studio selama tahun 30-an dan 40-an untuk menciptakan gambar-gambar yang dianimasikan. Kamera tersebut menggunakan kaca-kaca yang disusun sedemikian rupa, masing-masing kaca tersebut dicat dengan elemen-elemen yang berbeda dari

¹³ Willfred Funk, *The Universal Standard Encyclopedia 16*, (New York : Publishing Company, inc., 1957), hal. 5912.

animasi tersebut. *Multiplane camera* memungkinkan animator menggunakan ulang *background* yang sama, *foreground*, dan elemen tak bergerak yang lain, sehingga menghemat banyak waktu.¹⁴

Menurut Disney World, ulang tahun resmi Mickey Mouse jatuh pada tanggal 18 November 1928 saat debutnya yang pertama dalam *Steamboat Willie*. Ini adalah film kartun Mickey Mouse yang pertama kali disiarkan. Namun film kartun Mickey Mouse yang pertama kali dibuat adalah *Plane Crazy* pada tahun 1928, yang merupakan kartun ketiga yang disiarkan.¹⁵

Kata kartun berasal dari bahasa Inggris *cartoon* yang berarti gambar yang lucu. Jadi sebutan film kartun sebenarnya hanya cocok untuk film-film produksi Walt Disney, yang memang menampilkan tokoh-tokoh dengan bentuk, perilaku, dan dialog yang kocak. Meski anak-anak kadang terlihat tegang saat menonton.

Film animasi kini sedang mengalami perkembangan yang luar biasa. Temanya tidak selalu lucu. Bahkan tidak sedikit yang menampilkan kisah petualangan. Film yang menyajikan gambar animasi yang sangat hidup itu meraih sukses ketika diputar di bioskop mancanegara, namun pemasaran di Indonesia kurang bagus.¹⁶

Namun bukan berarti tak ada pasar film animasi di Indonesia. Film jenis itu, terutama produksi Jepang, saat ini mendominasi tayangan televisi dengan segmen penonton anak-anak dan banyak beredar dalam bentuk VCD.

Karya animasi buatan Indonesia yang pertama kali ditayangkan di televisi bertahun-tahun yang lalu adalah serial *Si Huma*. *Red Rocket Animation* merupakan pioner pembuat animasi di Indonesia yang memajukan animasi buatan Indonesia. Semula mereka membuat animasi untuk iklan-iklan televisi, kemudian salah satu karya mereka yang kita

¹⁴ http://inventors.about.com/library/inventors/bl_walt_disney.htm

¹⁵ http://inventors.about.com/library/inventors/bl_walt_disney.htm

¹⁶ www.serojasatu.com/news/seputar_pendidikan_kita/KomikDanAnimasiMediaKomunikasiEfektif.htm

kenal adalah animasi berdurasi 30 menit yang disponsori oleh Dancow: Dongeng untuk Aku dan Kau.¹⁷

2.1.2.3. Buku Cerita Bergambar untuk Anak-anak

Sejarah Buku Bergambar

Ilustrasi pada buku dan media cetak yang lain bermanfaat untuk menjelaskan atau meluaskan makna dari teksnya. Sejak zaman dulu hingga ditemukannya mesin cetak dengan huruf yang dapat dipindahkan, buku-buku ditulis dan diilustrasi dengan tangan.¹⁸

Buku bergambar modern berawal dari manuskrip yang dihias/didekorasi. Manuskrip dengan ilustrasi tertua yang berhasil diselamatkan adalah gulungan yang tak utuh yang berasal dari Mesir. *Book of Death* adalah yang paling terkenal, terselamatkan karena dikubur sebagai bagian dari upacara pemakaman. Hanya sedikit peninggalan dari Roma kuno kecuali *Virgil* dari Vatikan dan *Iliad* dari Milan, kedua kodeks tersebut berasal dari abad IV sebelum masehi, yang menunjukkan bahwa pada saat itu telah ada gaya ilustrasi yang telah matang.¹⁹

- **Buku Bergambar Awal**

Ilustrasi cetak yang pertama berasal dari Cina, yaitu Diamond Sutra (868 SM), dengan sampul *woodcut*, kini berada di British Museum. Di Barat, meski *woodcut* digunakan untuk kartu permainan pada akhir abad XIV, namun tidak muncul dalam buku-buku hingga masa awal mesin cetak dengan huruf yang dapat dipindahkan di pertengahan abad XV. Dari masa ini banyak “*block books*”, di mana teks dan ilustrasi dicukil di atas papan kayu yang sama, yang terselamatkan.

Karya Ulrich Boner, *Der Edelstein* (1461), yang dicetak oleh Albrecht Pfister dari Bamberg, dianggap sebagai buku bergambar yang pertama kali dicetak. Di sini *woodcut* dicetak

¹⁷ Joe Lesmana (ed.), “Red Rocket Animation dengan Dongengnya”, Animonster vol. 25. Bandung : Megindo, 2000.

¹⁸ ensiklopedi

¹⁹ William Benton, Encyclopaedia Britania vol. 11, (USA : Pan America & Universal copyright, 1970), hal.1096.

setelah teks, di sini kesulitan-kesulitan teknis diperkirakan telah menghambat dicetaknya buku bergambar. Bahkan belum sepenuhnya mesin cetak pada masa itu berpengaruh pada desain dari *woodcut*, memaksanya menjadi sangat sederhana. Oleh karena itu sangat sulit bagi buku bergambar pada masa-masa awal untuk bersaing dengan miniatur manuskrip, terutama pada saat pelukis buku bergambar berpaling ke naturalisme. Warna tidak digunakan oleh pencetak pada masa-masa awal ini, sedangkan pewarnaan dengan tangan biasanya kasar.

- **Abad XVI dan Abad XVII**

Pada awal abad XVI beberapa seniman sudah tak lagi mencukil papan kayu mereka sendiri. Mereka memberikan pekerjaan tersebut kepada pengrajin, dan *woodcut* pun menjadi tiga dimensi dan rumit.

Meski ilustrasi *woodcut* yang pertama berasal dari Cina, dan meski huruf yang dapat dipindahkan muncul di Korea sebelum muncul di Eropa, hanya ada sedikit buku bergambar dari Asia hingga abad XVI. Namun pada pertengahan abad XVI banyak buku-buku dari Cina berisikan gambar-gambar indah, dan di tahun 1605 sebuah buku dari Cina dengan cetakan lima warna muncul.

Di Jepang, tiga tahun kemudian, muncullah *Ise monogatari*, yang diduga digambar oleh seniman terkenal Koetsu, dan merupakan buku bergambar terawal pada abad itu. Seniman Jepang lebih tertarik dari pada seniman Cina dalam mendesain *woodcut*, dan pada saat itu di Jepang didirikan sekolah melukis yang dikenal dengan *Ukiyo-e*, ditandai dengan warna *woodcut*-nya.

- **Abad XVIII**

Selama abad XVIII, Perancis sangat maju dengan buku bergambarnya. Gaya Barok dan Rococo membuat ilustrasi menjadi lebih intim, dan ukuran halaman dapat disesuaikan, dan kebanyakan buku-buku berisi puisi dan Roman. *Woodcut* hampir

sama sekali hilang digantikan oleh etsa yang memberi kesan tampilan garis-garis ukiran.

- **Abad XIX**

Teknik cetak yang paling digemari pada awal abad XIX adalah *aquatint*, sangat cocok untuk buku-buku topografi yang sangat banyak pada saat itu. Kemudian muncullah teknik lithografi pada tahun 1820 dan 1860. Pada tahun 1851 *chromolithography* dan “*Victorian Baroque*” muncul melalui karya Digby Wyatt, *Industrial Arts of Nineteenth Century*. Noel Humphreys dan Owen Jones sudah membuat proses ini menjadi bagian tak terpisahkan dari buku, dengan penekanan pada dekorasi, bukan ilustrasi. Versi Inggris dari buku anak-anak Jerman, *Sturzwelpeter* (1848) adalah awal penggunaannya pada buku anak-anak, yang masih diteruskan hingga saat ini. Ukiran kayu, sebaliknya berkembang dengan pesat. Pada tahun 1830an dan 1840an banyak majalah-majalah bergaya Victoria mulai bermunculan.

Di Jepang, gerakan *Ukiyo-e* membuat Jepang lebih maju dari Cina selama abad ini. Hokusai yang membawa pemandangan ke dalam buku, adalah penggerak utamanya, dan meski lebih dikenal dengan lukisannya, ia memulai kariernya sebagai ilustrator buku. Setelah masanya, buku-buku Oriental mulai melemah, sebagian karena mulai meniru buku-buku Barat (namun buku-buku Jepang yang menarik kembali muncul di pertengahan kedua abad XX). Di akhir abad XIX cetakan Jepang menemukan jalan masuk ke Eropa Barat, terutama Perancis, di mana mereka mempengaruhi Impresionisme dan Postimpresionisme.

- **Buku Modern**

Di Perancis, pengaruh cetakan Jepang terhadap buku bergambar tidak begitu terasa sampai dengan awal abad XX. Di Inggris, seperti juga hampir semua negara, kecuali Perancis, ilustrasi yang bagus dan imajinatif mulai digunakan pada buku-buku anak-anak. Di Swiss tidak semua karya-karya terbaik digunakan dalam buku

anak-anak. Gerakan Dada dimulai di sana selama Perang Dunia I dan melahirkan beberapa buku-buku yang tidak biasa. Sedangkan di Rusia, buku anak-anak yang berwarna merupakan sumbangan terbesarnya.

Buku Cerita Bergambar untuk Anak-Anak di Indonesia

Buku cerita anak-anak merupakan buku yang berisi cerita yang ditujukan untuk anak-anak, dengan porsi ilustrasi lebih besar dari pada porsi tulisan.

Ilustrasi pada bacaan anak tidak hanya berfungsi untuk melengkapi teks, namun merupakan kesatuan dari suatu cerita. Menurut Murti Bunanta, salah seorang pengamat dan praktisi bacaan anak, setidaknya terdapat tiga peran ilustrasi bagi anak. Pertama, ilustrasi harus mampu memberi ruang kepada anak untuk berimajinasi. Kedua, ilustrasi harus mampu menimbulkan rangsangan bagi anak untuk mengenal estetika. Dan terakhir, ilustrasi harus mampu memberi kenikmatan bagi anak yang membaca.²⁰

Saat ini, anak-anak dan para orang tua masih begitu menyukai buku-buku cerita anak dari luar negeri dibandingkan buku-buku lokal. Ilustrasi atau gambar yang menarik sepertinya memang menjadi salah satu nilai jual buku-buku anak dari luar negeri, baik terjemahan maupun yang masih berbahasa asing. Format buku bacaan anak dari luar negeri umumnya dibuat berwarna-warni cerah. Selain itu, tokoh-tokoh dalam cerita sudah begitu mendunia dan tidak sedikit yang dikenal dari media televisi maupun layar lebar.²¹

Sejauh ini, tampaknya apresiasi pembaca terhadap karya-karya ilustrasi produk lokal masih minim. Hal ini dapat disimpulkan dari jajak pendapat yang dilakukan terhadap 926 responden di delapan kota besar di Indonesia. Sebagian besar responden menyatakan bahwa faktor kualitas yang menjadi pertimbangan mereka dalam menilai kelebihan karya-karya

²⁰ “Ilustrasi Lokal Bacaan Anak, Serba Kalah”, Kompas, Sabtu, 15 Februari 2003, hal.32.

²¹ “Ilustrasi Lokal Bacaan Anak, Serba Kalah”, Kompas, Sabtu, 15 Februari 2003, hal.32.

ilustrasi asing. Gambar yang kurang imajinatif dan kurang komunikatif membuat anak lebih menyukai buku cerita asing atau terjemahan.

Survei tentang mana yang lebih baik kualitasnya, apakah karya ilustrasi dalam negeri atau karya ilustrasi asing (luar negeri) *

Daerah	Karya Ilustrasi yang Digemari (%)		
	Asing	Lokal	Tidak tahu
Jakarta	53,83	16,2	
Yogyakarta	42,9	35,721,4	
Surabaya	49,1	30,820,1	
Medan	47,9	26	26,1
Palembang	56,429,1	14,5	
Samarinda	48,4	25,8	25,8
Manado	44,4	33,322,4	
Makassar	43,8	33,322,9	

Menurut Murti, penyebab kekalahan ilustrasi lokal dengan asing tidak semata-mata terletak pada ilustrator saja. “Andil dari penerbit, ilustrator, dan pengarang cerita,” jelas Murti. Bahan cerita yang lemah bisa menghambat ilustrator untuk berekspresi. Sebaliknya, sebagus apapun cerita dibuat jika ilustrator tidak andal juga berdampak sangat buruk pada kualitas buku yang diciptakan. Penerbit, termasuk editor buku, juga mempunyai andil berkaitan dengan kemampuan menggabungkan teks dari pengarang dengan gambar dari ilustrator. “Bagaimana ilustrasi dalam bacaan anak itu kemudian bisa menyatu secara solid dengan teks,” jelas Murti tentang peran penerbit dalam menjembatani tenaga-tenaga kreatif dalam membuat buku anak.

Bagi penerbit, memproduksi buku anak lokal secara umum membutuhkan biaya mahal, sementara dari segi bisnis tidak menjanjikan. Buku anak terbitan luar negeri sudah begitu merajai pasar bacaan anak. Sementara, untuk sampai menerbitkan satu buku anak lokal yang bermutu

* Diambil dari Kompas, Sabtu, 15 Februari 2003, “Pustaka Loka Publik dan Buku : Karya Asing Lebih Disukai”, hal.36.

baik dibutuhkan waktu, tenaga, dan juga dana yang besar. Hal ini menyebabkan harga jual buku yang diharapkan mampu menyaingi buku-buku luar akan tinggi, berbenturan lagi dengan soal daya beli masyarakat.

Menurut Tony Masdiono, seorang ilustrator, pengamat ilustrasi, dan pengajar seni dan desain, penyebab tidak lakunya bacaan anak lokal adalah karakter-karakter dalam cerita anak luar negeri sudah begitu dekat dengan pembacanya ditambah tidak adanya kebiasaan mendongeng untuk anak-anak.

Dampak dari masih dinilai mahal dan tidak menjanjikannya bacaan anak lokal oleh penerbit adalah rendahnya penghargaan ekonomis terhadap tenaga-tenaga kreatif termasuk ilustrator. Untuk setiap halaman berwarna, ilustrator biasanya mendapat Rp 50.000 sampai Rp 150.000 untuk sampul depan buku. Secara umum, seorang ilustrator mendapat bayaran sekitar Rp 500.000 sampai Rp 600.000 untuk buku cerita bergambar. Untuk buku-buku setebal 24 halaman ilustrator mendapat bayaran Rp 750.000 sampai Rp 800.000. Dalam pembagian royalti, ilustrator hanya mendapat sekitar lima persen. Akibatnya para ilustrator bacaan anak merasa mustahil dapat mengandalkan pendapatan dari profesi ini.²²

2.2. Analisis Data

2.2.1. Tinjauan Teoritis Analisis

Analisis Data dilakukan dengan metode analisa SWOT.²³ Metode SWOT digunakan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman yang terdapat pada Reyog Ponorogo. Dengan analisa SWOT maka akan dapat diciptakan suatu konsep perancangan yang efektif dalam mensosialisasikan Reyof Ponorogo. Selain itu juga menggunakan metode penelitian kualitatif, karena data-data yang diperoleh bukan berupa data-data numeric atau empiris. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang

²² “Ilustrasi Lokal Bacaan Anak, Serba Kalah”, Kompas, Sabtu, 15 Februari 2003, hal.32.

²³ Freddy Rangkuti, Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis: 2000, hal. 18-20.

melibatkan analisa data atau informasi yang pada dasarnya deskriptif, bukan kuantitatif.

Strengths (Kekuatan) :

Reyog Ponorogo merupakan kesenian Indonesia yang mempunyai potensi untuk disosialisasikan kepada masyarakat, khususnya anak-anak. Reyog Ponorogo mengandung nilai-nilai moral yang dapat diambil. Selain itu Reyog Ponorogo sudah cukup dikenal oleh masyarakat.

Weaknesses (Kelemahan) :

Dalam Reyog Ponorogo terdapat unsur-unsur homoseksualitas yang terjadi antara warok dengan gembaknya, sehingga kurang cocok untuk anak-anak. Selain itu juga terdapat banyak unsur-unsur magis yang cukup berbahaya, sehingga apabila ditiru oleh orang yang tak berpengalaman dapat menimbulkan kecelakaan.

Opportunities (Kesempatan) :

Reyog Ponorogo meski sudah sering didengar namanya, namun masih banyak yang belum mengenalnya. Namun karena namanya sudah sering didengar, maka proses sosialisasi Reyog Ponorogo tersebut diharapkan dapat dilaksanakan dengan lancar. Selain itu karya yang dirancang tidak hanya satu macam (tidak hanya tayangan animasi saja, tapi juga disertai buku cerita, alat tulis, dll.), sehingga tidak membosankan.

Animasi sangat lekat dengan dunia anak-anak, jadi dengan mengemas cerita rakyat dalam bentuk animasi, maka anak-anak akan lebih tertarik.

Threats (Ancaman) :

Banyaknya tayangan dari luar seperti Jepang, Amerika, dan Eropa cenderung lebih disukai oleh anak-anak. Selain tema yang bermacam-macam, disertai pula oleh ilustrasi yang menarik, menyebabkan animasi-animasi tersebut lebih disukai. Di Samping itu banyak juga karya-karya serupa, yang mengangkat tema dari cerita rakyat Indonesia yang beraneka ragam, sehingga akan ada banyak pesaing.

2.2.2. Kesimpulan Hasil Analisis Data

Hasil dari kuisioner yang disebarkan pada lima puluh anak Sekolah Dasar di berbagai sekolah-sekolah dasar di Surabaya, adalah sebagai berikut:

1. Kesukaan anak-anak terhadap cerita rakyat :
 - 38 % suka dengan cerita rakyat
 - 14 % tidak suka cerita rakyat
 - 48 % biasa-biasa saja
2. Cerita rakyat yang paling dikenal oleh anak-anak :
 - 44,83 % mengenal Malin Kundang
 - 36,78 % mengenal Timun Mas
 - 5,75 % mengenal Reyog Ponorogo
 - 12,64 % mengenal cerita-cerita rakyat lainnya, seperti Keong Mas, Tangkuban Perahu, dan sebagainya
3. Melalui media apa anak-anak mengenal cerita rakyat :
 - 37,90 % melalui buku cerita
 - 21,05 % melalui sekolah
 - 17,89 % melalui majalah
 - 15,79 % melalui televisi
 - 7,37 % melalui media lain, seperti VCD
4. Animasi tentang cerita rakyat dari Indonesia atukah animasi asing yang lebih disukai :
 - 70 % lebih menyukai animasi asing (Amerika, Eropa, Jepang)
 - 30 % menyukai animasi tentang cerita rakyat dari Indonesia
5. Hal-Hal yang tidak disukai dari animasi cerita rakyat Indonesia:
 - 33,33 % ceritanya tidak seru
 - 27,59 % gerakannya kaku
 - 20,69 % gambarnya tidak menarik
 - 4,60 % tokohnya kurang cantik / tampan
 - 13,79 % alasan-alasan lain
6. Jika ada film animasi tentang Reyog Ponorogo :

- 76 % mau menontonnya
 24 % tidak mau menontonnya (sebagian besar karena tidak suka cerita rakyat)
7. Kesukaan anak-anak terhadap animasi
 80 % suka menonton animasi
 20% biasa-biasa saja
8. Film animasi yang paling disukai berasal dari negara :
 50,88 % menyukai animasi dari Jepang
 22,81 % menyukai animasi dari barat (Amerika / Eropa)
 14,03 % menyukai animasi dari Indonesia
 12,28 % menyukai animasi dari negara-negara lain
9. Hal-hal yang disukai dari film animasi
 37,29 % ceritanya seru
 26,27 % gambarnya bagus
 23,73 % tokohnya menarik
 10,17 % gerakannya tidak kaku
 2,54 % karena alasan-alasan alinnya, seperti lucu, dan sebagainya

Ternyata kesukaan anak-anak terhadap cerita rakyat hanya biasa-biasa saja. Sedangkan cerita rakyat yang banyak dikenal oleh anak-anak adalah Malin Kundang dan Timun Mas. Biasanya mereka mengenal cerita rakyat melalui buku cerita, kemudian melalui sekolah mereka. Sebagian besar anak menyukai film animasi dari luar negeri, seperti Amerika, Jepang, dan Eropa, tetapi ada juga yang menyukai animasi tentang cerita rakyat Indonesia.

Sebagian besar anak-anak menganggap animasi cerita rakyat Indonesia ceritanya kurang seru, sehingga mereka kurang menyukainya. Tetapi bila ada film animasi tentang Reyog Ponorogo sebagian besar mau menontonnya. Hampir semua anak suka menonton film animasi, yang paling disukai adalah animasi dari Jepang. Alasan utama mereka menggemari film animasi adalah karena ceritanya yang seru serta gambarnya yang bagus.