

**MEDIA PROMOSI EDUKASI SEJARAH
MELALUI PERANCANGAN KARAKTER VISUAL
SINGO ULUNG BONDOWOSO**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat S-1

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Jurusan Desain



**OLEH
VICKY TITO GUIZAR
NIM. 14151123**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2019

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

**MEDIA PROMOSI EDUKASI SEJARAH
MELALUI PERANCANGAN KARAKTER VISUAL
SINGO ULUNG BONDOWOSO**

Oleh

VICKY TITO GUIZAR

NIM. 14151123

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan
Tim Penguji pada tanggal 6 Februari 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn.

Penguji Utama : Basnerdar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing : Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn.

karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 6 Februari 2019

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vicky Tito Guizar

NIM : 14151123

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Kekayaan berjudul

“Media Promosi Edukasi Sejarah Melalui Perancangan Karakter Visual Singo Ulung Bondowoso” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 6 Februari 2019

Yang menyatakan,

Vicky Tito Guizar

NIM. 14151123

PERSEMBAHAN

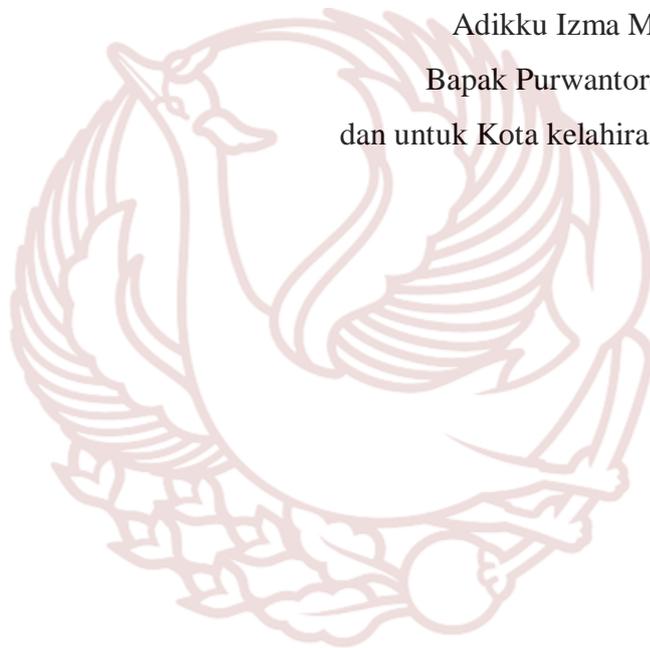
Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta

Adikku Izma Muammaroh Jadidah

Bapak Purwantoro di Desa Blimbing

dan untuk Kota kelahiran saya, Bondowoso



MOTTO

Sibuk Untuk Terus Hidup

Atau

Sibuk Untuk Sekarat.



ABSTRAK

MEDIA PROMOSI EDUKASI SEJARAH MELALUI PERANCANGAN KARAKTER VISUAL SINGO ULUNG BONDOWOSO (Vicky Tito Guizar, 2019) Kekaryaannya S-1, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Perancangan ini didasari atas berkembangnya teknologi media saat ini yang berakibat kurangnya media edukasi sejarah yang kemudian berdampak pada kesenian Singo Ulung Bondowoso. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana menciptakan media edukasi dan promosi sejarah sebagai jembatan pengetahuan khususnya kepada anak muda-anak muda Bondowoso. Beberapa landasan konseptual yang mendasari gagasan ide imajinasi karya yaitu, format karya (film), bentuk karya (animasi), promosi, *folklore*, pendidikan, dan komunikasi. Dilakukan observasi pengumpulan data primer berupa wawancara kepada pelaku seni maupun lembaga kebudayaan dan data sekunder terhadap literature maupun *trailer* animasi lain untuk mendapatkan referensi konsep *trailer*, teknik animasi 2D *digital painting*. Luaran dari hasil perancangan ini adalah karakter visual yang mengangkat kisah Singo Ulung Bondowoso. Metode perancangan karakter visual yang mengangkat seni tradisi ini menggunakan tahapan proses dengan menyederhanakan muatan nilai tradisi menjadi bentuk baru berupa IP (*Intellectual Property*). Perancangan ini menggunakan teknik analisis SWOT berupa evaluasi terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman terhadap objek perancangan karakter visual. Desain dirancang berdasarkan filosofi yang ada pada kostum kesenian yaitu makna warna, motif wajah, dan watak yang diriwayatkan. Hasil perancangan ini berupa *artbook* sebagai panduan penerapan desain karakter yang nantinya diaplikasikan ke dalam berbagai media. Mengenalkan Singo Ulung Bondowoso kepada masyarakat diperlukan strategi media promosi. Pemanfaatan promosi menambah keuntungan guna mempercepat proses pengenalan *seni tradisi tersebut* berupa *artbook* yang telah diproduksi. Media promosi berupa *book*, video *trailer* animasi dengan cerita yang mengandung pesan informatif dan edukatif yang dapat dipahami oleh audiens. Diharapkan perancangan ini mampu memberi inspirasi kepada masyarakat Bondowoso khususnya anak-anak muda untuk mengangkat cerita rakyat lokal dengan cara yang inovatif.

Kata Kunci : *Singo Ulung Bondowoso, Karakter Visual, Animasi, Artbook, Promosi*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya. Tugas Akhir kekaryaannya ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds) di bidang desain pada Program Sarjana S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Pada proses penyelesaian laporan TA kekaryaannya, banyak mengalami hambatan dan kesulitan, Namun berkat bantuan dari beberapa pihak akhirnya kesulitan yang dihadapi dapat teratasi. Maka dengan segenap ketulusan hati, menyampaikan terimakasih kepada:

1. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Kekaryaannya yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dan selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta yang telah memberikan izin dan pengarahan dalam pelaksanaan sehingga dapat terselesaikan laporannya TA Kekaryaannya.
2. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M. Hum. yang telah memberikan bimbingan penulisan sehingga laporan bisa diselesaikan dengan baik.
3. Seluruh dosen Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan berbagai

ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa sehingga menunjang dalam melaksanakan TA kekaryaannya ini.

4. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang memberikan dukungan spiritual maupun material, semangat dan motivasi yang menjadikan penulis istiqomah dalam berjuang menyelesaikan.
5. Orang-orang terdekat, Novita Aynnun Aldila, Abdul Wakik, Ronaldi Eko.S, Mas Bagus, Rico Arnanda Yudistira, Rama, dan Sahabat-Sahabat penulis, Dina, Elisa, Didi, Intan yang telah menguatkan untuk terus berusahan memberikan yang terbaik.
6. Teman-teman Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta angkatan 2014
7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu – persatu yang telah mendukung, sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Terimakasih atas segala kritik dan masukan yang membangun, guna menyempurnakan tugas akhir Karya ini.

Surakarta, Februari 2019

Vicky Tito Guizar

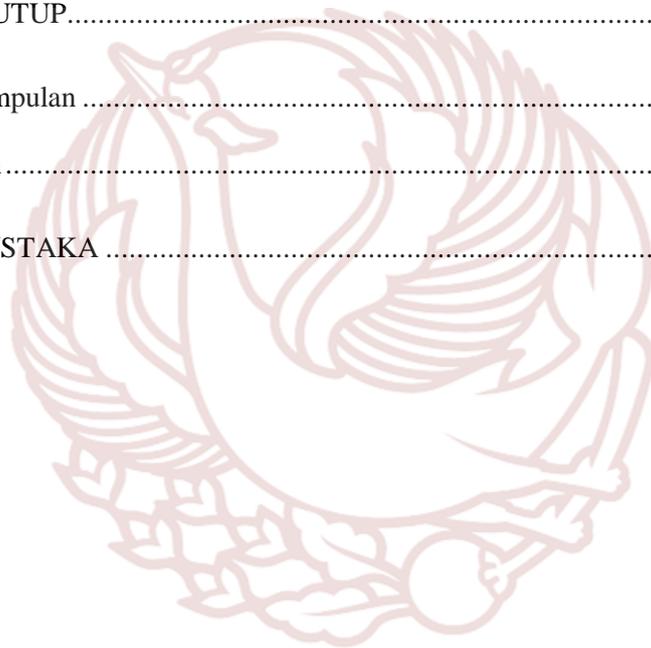
DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Gagasan Penciptaan/Ide Penciptaan.....	4
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Manfaat Penciptaan.....	5
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	7
F. Landasan Penciptaan	13
G. Metode Penciptaan.....	49
H. Skematika Perancangan.....	58
I. Sistematika Penulisan.....	58

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	60
A. Wilayah Bondowoso	60
1. Kondisi Geografis	61
2. Desa Blimbing Bondowoso	62
3. Singo Ulung Bondowoso	63
4. Pertunjukan Singo Ulung.....	69
5. Fungsi Ritual Pertunjukan Singo Ulung	70
6. Tokoh-Tokoh Dalam Cerita Singo Ulung.....	72
a) Juk Seng/Singo Ulung	72
b) Jasiman	75
c) Ojung.....	76
d) Juk Muna	77
7. Makna Simbolisasi Makanan Dalam Cerita Singo Ulung	77
B. Analisis dan Sintesis.....	80
1. Analisis	80
2. Sintesis.....	84
BAB III KONSEP PERANCANGAN	86
A. Konsep Kreatif	86
1. Tujuan Kreatif.....	86
2. Strategi Kreatif.....	87
3. Tujuan Promosi	87
4. Strategi Promosi	88
5. Tujuan Media	89
6. Strategi Media	90

B. Eksplorasi Data Teknis	92
C. Eksperimen Studi Visual.....	94
1. Teknik Gambar	94
2. Gaya Gambar	95
3. Sketsa.....	99
a. Sketsa Proporsi Tiga Kepala.....	99
b. Sketsa Aksesoris	101
c. <i>Environment</i> (Lingkungan).....	102
4. Tipografi	102
5. Pewarnaan.....	103
6. Tokoh Cerita Singo Ulung.....	105
a. Juk Seng.....	105
b. Jasiman	110
c. Juk Muna	113
d. Ojung.....	116
7. Desain Asset	118
8. <i>Layout</i>	122
9. Muatan <i>Artbook</i> Singo Ulung	123
10. Media Promosi Pameran	127
a. <i>Booth</i>	127
b. <i>Video Teaser Animasi</i>	128
c. Poster	130
d. <i>X Banner</i>	131
11. Media Pendukung Promosi	132
BAB IV PENCIPTAAN KARYA	136

A. Desain Visual	136
1. Desain karakter	136
2. Desain Asset	148
3. Desain Tipografi	153
4. Desain <i>Layout Artbook</i>	154
5. Media Promosi Pameran	163
6. Media Pendukung Promosi.....	166
BAB V PENUTUP.....	170
A. Kesimpulan	170
B. Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA	173



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. The Art of RIO 01, 02	9
Gambar 2. The Art Of Asura	10
Gambar 3. The Dam Keeper Animation.....	11
Gambar 4. Biwar Animation.....	12
Gambar 5. <i>Disney Characters Silhouette</i>	16
Gambar 6. <i>Inside Out Animation Characters</i>	17
Gambar 7. Anna Niconova-Newmilky-Zoe	18
Gambar 8. Hong Soonsang <i>Characters Sketch</i>	19
Gambar 9. Ngan Phan - Lillote.....	20
Gambar 10. Gop-Gap <i>Sketch</i> 03	21
Gambar 11. Tabel Skematika Perancangan	58
Gambar 12. Petani Setempat, di Desa Blimbing.....	62
Gambar 13. Atraksi Singo Ulung.....	66
Gambar 14. Arsip Riwayat Berdirinya Desa Blimbing.....	68
Gambar 15. Kostum Pertunjukan Singo Ulung	73
Gambar 16. Topeng Kona	75
Gambar 17. <i>Artbook of The Dam Keeper, Tonko House</i>	96
Gambar 18. <i>Phenomena Art of Asura</i>	96
Gambar 19. <i>Rayman Legend environtment</i>	97

Gambar 20. Referensi Karakter Animasi Proporsi 3 Kepala.....	100
Gambar 21. Referensi aksesoris karakter – Phenomena Art of Asura	103
Gambar 22. Referensi Desain Asset – Phenomena Art of Asura.....	102
Gambar 23. Alternatif Tipografi.....	103
Gambar 24. <i>How to Use Color in Film by Robert Kiraz</i>	104
Gambar 25. Kostum Pertunjukan Singo Ulung	105
Gambar 26. Berbagai Macam Variasi Kostum Pertunjukan Singo Ulung	106
Gambar 27. Alternative Desain Karakter Singo Ulung.....	107
Gambar 28. Perubahan Desain Corak Pada Karakter Juk Seng.....	108
Gambar 29. Alternatif Warna Desain karakter Juk Seng	109
Gambar 30. Variasi Kostum Tarian Topeng Kona	110
Gambar 31. Alternatif Desain Karakter Jasiman/Topeng Kona	111
Gambar 32. Sketsa Desain Karakter Jasiman dan Ekspresi.....	112
Gambar 33. Sketsa Karakter Jasiman Tampak Depan, Samping, Belakang.....	113
Gambar 34. Busana Tandhak Putri/ Juk Muna	114
Gambar 35. Alternatif Desain Karakter Juk Muna/Tandhak Putri.....	115
Gambar 36. Sketsa Desain Karakter Juk Muna dan Ekspresi.....	115
Gambar 37. Sketsa Karakter Juk Muna Tampak Depan, Samping, Belakang.....	116
Gambar 38. Pertunjukan Kesenian Ojung	116
Gambar 39. Alternatif Desain Karakter Ojung	117
Gambar 40. Sketsa Desain Karakter Ojung dan Ekspresi	118

Gambar 41. Referensi Rumah Khas Jawa Timur dan Rumah Gubuk.....	119
Gambar 42. Alternatif Desain Rumah Penduduk.....	120
Gambar 43. Alternatif Desain Tanaman Pohon.....	121
Gambar 44. Alternatif Desain Tanaman Perkebunan.....	121
Gambar 45. <i>The Dam Keeper Artbook Layout</i>	122
Gambar 46. Sketsa <i>Cover Artbook</i>	123
Gambar 47. Sketsa <i>Layout</i> Halaman <i>Foreword</i> (Pembuka)	124
Gambar 48. Sketsa <i>Layout</i> Halaman Katakter Animasi	125
Gambar 49. Sketsa <i>Layout</i> Halaman <i>Environment</i> (Lingkungan)	126
Gambar 50. Sketsa <i>Layout</i> Halaman Animasi	126
Gambar 51. Sketsa <i>Layout</i> Halaman Ucapan Terimakasih	126
Gambar 52. <i>Prep Landing Disney Animation Booth</i>	127
Gambar 53. <i>Storyboard Teaser</i> Animasi Singo Ulung	129
Gambar 54. Referensi <i>Layout</i> Poster.....	130
Gambar 55. Alternatif Sketsa Poster	130
Gambar 56. Sketsa Desain X-Banner.....	131
Gambar 57. Sketsa Desain Kaos.....	132
Gambar 58. Sketsa Desain Mug.....	133
Gambar 59. Sketsa Desain <i>Bookmark</i>	133
Gambar 60. Sketsa Desain <i>Sticker</i>	134
Gambar 61. Sketsa Desain <i>Pin</i>	135

Gambar 62. Desain Karakter Singo Ulung	137
Gambar 63. Desain Ekspresi Karakter Singo Ulung	137
Gambar 64. Desain Pose Karakter Singo Ulung	138
Gambar 65. Variasi Desain kostum Karakter Singo Ulung	139
Gambar 66. Desain Karakter Jasiman (Topeng Kona).....	140
Gambar 67. Desain Ekspresi Karakter Jasiman (Topeng Kona).....	141
Gambar 68. Desain Pose Karakter Jasiman (Topeng Kona)	142
Gambar 69. Variasi Desain Kostum Karakter Jasiman (Topeng Kona).....	143
Gambar 70. Desain Karakter Juk Muna	144
Gambar 71. Pose Karakter Juk Muna.....	145
Gambar 72. Desain Karakter Ojung dan Variasi Wajah Karakter	146
Gambar 73. Desain Karakter Figuran Masyarakat Blimbing	147
Gambar 74. Desain <i>Environment</i> Hutan Blimbing tampak dari kejauhan	148
Gambar 75. Desain <i>Environment</i> Hutan Blimbing Tampak Atas.....	148
Gambar 76. Desain <i>Background</i> Hutan.....	149
Gambar 77. Desain <i>Background foreground</i> Hutan.....	149
Gambar 78. Desain <i>Environment</i> Batang Pohon Blimbing	150
Gambar 79. Desain <i>Environment</i> Pohon Blimbing	150
Gambar 80. Desain <i>Background foreground</i> Hutan.....	151
Gambar 81. Desain <i>Environment</i> Rumput Tampak Atas	151
Gambar 82. Desain <i>Environment</i> Hutan tampak Samping	152

Gambar 83. Tipografi Singo Ulung	153
Gambar 84. Desain <i>Cover ArtBook</i> Singo Ulung	153
Gambar 85. <i>Artwork Cover Artbook</i> Singo Ulung.....	154
Gambar 86. <i>Layout</i> Foreword.....	155
Gambar 87. <i>Layout</i> Cerita dari Proses Riset Singo Ulung	156
Gambar 88. <i>layout Singo Ulung 01</i>	156
Gambar 89. <i>Layout</i> Singo Ulung 02	157
Gambar 90. <i>Layout</i> Jasiman	157
Gambar 91. <i>Layout</i> Juk Muna	158
Gambar 92. <i>Layout</i> Ojung dan Masyarakat.....	158
Gambar 93. <i>Layout</i> Sketsa Background.....	159
Gambar 94. <i>Layout Render Background</i>	160
Gambar 95. <i>Layout</i> Animasi dan <i>Storyboard</i>	161
Gambar 96. Ucapan Terimakasih.....	161
Gambar 97. Desain <i>Booth</i>	162
Gambar 98. Keseluruhan <i>Shot Teaser</i> Animasi Singo Ulung.....	163
Gambar 99. Desain Poster	164
Gambar 100. Desain <i>X-Banner</i>	165
Gambar 101. Desain Kaos.....	166
Gambar 102. Desain Mug.....	166
Gambar 103. Desain <i>Sticker</i>	167

Gambar 104. Desain *Bookmark* 168

Gambar 105. Desain *Pin* 168



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang pesat beriringan dengan meningkatnya pengetahuan manusia. Pergerakan kemajuan teknologi setiap tahunnya mengalami pergerakan yang cepat. Tampak dari munculnya produk-produk penunjang komunikasi yang mudah diperoleh dan digunakan. Tujuan utamanya adalah tercipta suatu teknologi yang lebih mutakhir dan mampu membawa perubahan besar dalam membantu meringankan setiap tugas manusia. Setiap tahun berbagai perusahaan teknologi bersaing satu sama lain dalam membuat suatu perubahan besar pada kebudayaan manusia. Produsen yang mampu menciptakan suatu perubahan besar dalam teknologi ke arah yang lebih baik, maka produsen akan mendapatkan banyak keuntungan serta mampu untuk bertahan menjaga eksistensi.

Era modern atau yang sering disebut era globalisasi, inovasi teknologi merupakan salah satu faktor penggerak utama keberhasilan dalam memenangkan persaingan global. Inovasi teknologi muncul sebagai *driver* utama pembangunan nasional. Tetapi dalam konteks tersebut, cara terbaik untuk mendorong pembangunan secara berkelanjutan dengan inovasi teknologi, tidak tepat jika tidak mempertimbangkan masalah Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Definisi Iptek menurut persepsi masyarakat sekitar 76% mengatakan iptek sebagai penemuan, Iptek berkaitan dengan perbaikan kehidupan manusia sekitar 62% dan

Iptek untuk melakukan perubahan 46%. Artinya, iptek menjadi bagian dalam proses pembangunan nasional yang berkelanjutan (KemenRistekdikti, 2016:01).

Era di mana teknologi berjalan seiring dengan perkembangan informasi, adanya penemuan-penemuan baru di bidang teknologi sangatlah berdampak pada aspek-aspek penting dalam setiap bidang. Teknologi informasi berkembang tidak pernah berhenti untuk memberi pasokan kepada konsumennya. Tidak bisa dipungkiri bahwa setiap mata memandang terdapat berbagai informasi. Manusia dipengaruhi media informasi baik dari media cetak maupun media elektronik. Kehadiran media informasi ini menyebabkan proses komunikasi memiliki gaya dan tampilan yang berbeda pada tiap informasi dan target *audience* yang ingin dicapai. Perkembangan teknologi saat ini yang marak dengan audio visual. Salah satu teknologi audio visual yang pesat perkembangannya adalah animasi (Cahyaningtyas, 2007:01).

Animasi merupakan salah satu bentuk dari dunia hiburan yang berupa visualisasi gambar bergerak baik dilengkapi dengan audio atau tidak, dan biasanya disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi ataupun tiga dimensi. Industri animasi telah menjadi salah satu aspek baru dalam bidang audio visual. Kelebihan menggunakan media audio visual khususnya animasi adalah kecepatan dalam menyampaikan pesan serta proses komunikasi yang menjadi lebih indah dengan adanya tampilan gambar gerak yang menghibur. Melalui proses komunikasi yang berkesan di hati *audience* dapat memberikan hasil penyerapan informasi yang lebih efektif dan bertahan lama. Animasi Memiliki cakupan yang luas, tidak hanya film layar lebar maupun televisi, *TV commercial*, tetapi juga dunia arsitektur, desain

grafis, bahkan medis. Munculnya beberapa film animasi yang mengangkat tema tentang kekayaan *local genius* sebagai muatan pesan, bermanfaat untuk menambah wawasan masyarakat tentang perkembangan film animasi di Indonesia. Pada perkembangannya di dunia hiburan saat ini, beragam sekali film animasi yang masuk ke Indonesia, baik yang diperuntukkan bagi orang dewasa maupun anak-anak. Meskipun demikian, film yang masuk ke Indonesia masih didominasi film animasi dari negara lain di luar Indonesia. Produk film animasi hasil karya dalam negeri mengalami perkembangan yang cenderung lambat. Bisa dilihat dari sedikitnya jumlah film animasi lokal Indonesia. Mayoritas produk film lokal hanya mampu merambah di lingkup daerah saja, belum mampu menembus persaingan tingkat nasional maupun internasional. Dampak dari minimnya hasil produk karya animasi yang berbasis kearifan lokal adalah kurangnya pengetahuan tentang sejarah kekayaan budaya yang ada di setiap daerah di Indonesia. Kekayaan dan keragaman budaya yang ada baik berupa kesenian maupun hasil kebudayaan sangat penting untuk dilestarikan.

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan mitos-mitos, cerita rakyat, *folklore* yang dihasilkan oleh berbagai suku dan daerah dengan kekayaan kandungan nilai-nilai kearifan lokal. Nilai-nilai tersebut sangat penting untuk membentuk karakter kepribadian bangsa, pemahaman histori, serta nilai pendidikan yang perlu kiranya untuk selalu dialih tularkan ke generasi penerus. Salah satu hasil karya seni budaya yang bisa dideformasikan dalam sajian produk audio visual berupa animasi adalah kesenian Singo Ulung dan Topeng Kona dari desa Blimbing Kabupaten Bondowoso Propinsi Jawa Timur.

Singo Ulung dan Topeng Kona adalah dua tokoh yang menjadi legenda lahirnya desa Blimbing, Kecamatan Klabang, Kabupaten Bondowoso. Pada kehidupan maju sekarang ini, Singo Ulung masih banyak di pertunjukkan sebagai tari-tarian. Tari tersebut berbentuk tari rakyat, yang digunakan sebagai sarana upacara magis dalam kehidupan masyarakat. Pertunjukan Singo Ulung juga digunakan sebagai hiburan masyarakat. Permasalahan yang dihadapi adalah belum adanya media alternatif yang bisa digandakan, sumber informasi yang terbatas sehingga generasi muda tidak peduli untuk melestarikan Singo Ulung dalam kehidupan keseharian dan berkebudayaan.

Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa Singo Ulung Bondowoso merupakan jenis pertunjukan yang masih perlu adanya upaya-upaya dalam peningkatan dan keberlangsungan kelestariannya. Kendala ini terbukti dari kurangnya kepedulian pemuda terhadap kebudayaan daerah saat ini, yang disebabkan karena belum adanya media alternatif khususnya *teaser* animasi yang mampu mengedukasi secara efektif. Melalui penggunaan media yang mampu digandakan dan disebarluaskan Singo Ulung Bondowoso dapat dilestarikan oleh masyarakat Bondowoso dan dikenal oleh kalangan yang lebih luas.

B. Gagasan Penciptaan/ Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, yang sudah dijelaskan dalam proses kreatif, maka dapat disimpulkan suatu rumusan gagasan penciptaan/ ide penciptaan yaitu:

1. Bagaimana merancang karakter visual legenda Singo Ulung sebagai media edukasi sejarah kebudayaan kepada masyarakat Bondowoso khususnya anak muda.
2. Bagaimana menciptakan media promosi untuk mengenalkan legenda Singo Ulung kepada masyarakat khususnya anak-anak muda dengan pendekatan utama audio visual.

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan karakter visual animasi Legenda Singo Ulung Bondowoso ini adalah:

1. Merancang karakter visual legenda Singo Ulung sebagai media edukasi sejarah kebudayaan kepada masyarakat Bondowoso khususnya anak-anak muda.
2. Menciptakan media promosi untuk mengenalkan legenda Singo Ulung kepada masyarakat khususnya anak muda dengan pendekatan utama audio visual.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat perancangan karakter visual animasi legenda Singo Ulung desa Blimbing, Bondowoso dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penciptaan ini diharapkan mampu memperkaya konsep atau metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif

dan inovatif, yang belum diaplikasikan sebelumnya untuk menyokong perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang sejarah Singo Ulung.

- b. Penciptaan ini diharapkan dapat menambah alternatif media yang bisa digunakan dalam mempromosikan budaya. Sehingga bisa digunakan studi tentang perancangan media promosi dalam bentuk animasi khususnya Singo Ulung.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi desain komunikasi visual, menciptakan terobosan baru dalam menciptakan variasi media edukasi sejarah menggunakan audio visual.
- b. Bagi masyarakat, dengan adanya pembaruan media edukasi dalam memberikan pengetahuan sejarah, maka masyarakat akan tertarik serta mampu menyerap secara cepat informasi dan pesan moral dari apa yang disampaikan.
- c. Mengembangkan kembali sejarah yang mulai terlupakan di jaman modern ini. Hasil karya ini diharapkan mendorong terciptanya kepedulian terhadap warisan leluhur khususnya masyarakat Bondowoso.
- d. Bagi pemerintah, membantu dalam meningkatkan masyarakat yang cinta dan peduli terhadap budaya tanah air, sehingga akan tercipta karakter bangsa yang kuat.

E. Tinjauan Sumber Penciptaan

Bagian ini akan dipaparkan beberapa *review* dari referensi baik tertulis maupun hasil karya desain berbentuk film animasi yang digunakan sebagai sumber inspirasi penciptaan karya animasi dengan judul “Perancangan Karakter Visual Animasi *Singo Ulung Bondowoso* Sebagai Media Promosi Edukasi Sejarah”. Hasil *review* sistematis dari beberapa referensi yang digunakan juga bermanfaat guna mengetahui kemungkinan permasalahan yang belum terpecahkan terkait dengan penelitian sejenis, sehingga menunjukkan orisinalitas karya ini. Beberapa hasil tulisan dan karya yang dijadikan acuan adalah sebagai berikut.

Pertama, sebuah hasil penelitian berbentuk skripsi dengan judul “Pertunjukan Singo Ulung dalam Upacara Bersih Desa di Desa Blimbing Kecamatan Klabang Kabupaten Bondowoso” yang ditulis oleh Sugeng (1999) Seni Tari Sekolah Tinggi Kesenian Wiwatikta. Skripsi ini banyak mengulas mengenai sejarah dan bentuk upacara adat yang masih berkembang di masyarakat desa Blimbing, Kecamatan Klabang, Kabupaten Bondowoso. Pokok pembicaraan dalam skripsi ini adalah mengenai sebuah kegiatan adat peringatan hari ulang tahun desa yang masih lestari, yakni upacara bersih desa sebagai sarana ritual dengan mempergelarkan pertunjukan kesenian. Sebuah pertunjukan yang sering dipentaskan untuk mengiringi upacara bersih desa ini adalah Tari Singo Ulung Bondowoso. Secara deskriptif tulisan Sugeng ini berisi paparan tentang peranan Singo Ulung Bondowoso dalam upacara bersih desa. Berhubungan dengan rencana penciptaan karya ini dengan objek penelitian ini adalah kesamaan sumber kisah yang diangkat yaitu Singo Ulung Bondowoso. Pertunjukan Singo Ulung

Bondowoso diangkat sebagai telaah pengembangan studi banding pengetahuan. Jelas berbeda dengan gagasan penciptaan karya ini yang mengusung Singo Ulung Bondowoso dalam bentuk film pendek animasi. Karya Sugeng digunakan sebagai acuan bahan naskah dari obyek yang diciptakan. Karena terbatasnya sumber acuan karya, maka digunakanlah penelitian Sugeng sebagai sumber cerita Animasi. Perbedaannya terletak pada konsep penelitian dan Perancangan.

Karya tugas akhir karya dari Kusuma Billy (2004) Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret, tentang “Pengolahan Unsur Budaya Lokal Dalam Pembuatan Film Animasi Varashtra Maya”. Perancangan film animasi “Varashtra Maya” menggunakan studi dan riset yang mencukupi, kemudian mengambil beberapa elemen budaya lokal yang digunakan sebagai ide dasar visualisasi produk. Kemudian mengadakan promosi yang bertujuan untuk memperkenalkan produk kepada konsumen dan khalayak luas. Mempositioningkan produk animasi” *Varashtra Maya*” dengan tepat sebagai ikon animasi lokal. Perbedaan karya Kusuma Billy dan penulis adalah berdasarkan obyek yang diangkat, Perancangan Film animasi *Varasta Maya* digunakan sebagai bahan reverensi bagaimana mengadopsi muatan budaya yang diimplementasikan dalam bentuk visual yang baru dengan tidak meninggalkan nilai-nilainya.

Karya tugas akhir karya dari Fathcurrahman (2010) Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret, tentang “Perancangan Animasi Ramayana Sebagai Media Pendidikan Apresiasi Seni”. Adapun masalah yang dikaji adalah bagaimana merancang film animasi sebagai media pendidikan apresiasi seni, yang dilatar belakangi oleh kurangnya apresiasi masyarakat terhadap hasil karya budaya

sendiri karena belum adanya sebuah film animasi yang mengandung unsur budaya lokal Indonesia yang memiliki nilai kebudayaan yang cukup tinggi. Dengan memberikan unsur budaya lokal Indonesia ke dalam film animasi, karya diharapkan mampu menumbuhkan rasa kepedulian masyarakat terhadap karya budaya negeri sendiri. Penelitian ini memiliki perbedaan obyek dan segmentasi yang dituju. Berdasarkan tujuannya penelitian ini dan penelitian penulis memiliki perbedaan yang terletak pada latar belakang masyarakat Bondowoso yang terbiasa dengan kehidupan bercocok tanam, tentu dalam pendekatannya menggunakan proses yang berbeda.



Gambar1. *The Art of Blue Sky Studios RIO 01, 02*
(Sumber: Tara Bannett, 2014)

The Art of Blue Sky Studios "RIO" yang ditulis oleh Tara Bannett Tahun 2014. Dimana karya ini memberikan inspirasi dan gambaran bagaimana merancang sebuah ide baru yang menarik dan kreatif. Dengan menggabungkan berbagai elemen dan tehnik yang ada menjadi hal yang baru. Perancangan teaser film animasi *Singo Ulung* Bondowoso menggunakan karya ini sebagai acuan

membangun karakter dan desain dalam menciptakan *environment* yang kuat dan terstruktur, sehingga mampu menyamai kualitas industri kreatif.



Gambar 2. *The Art of Asura*
(Sumber: Yang Qi, 2017)

Phenomena The Art of Asura oleh Zhue Yu & Yang Qi tahun 2017. Dimana karya ini memberikan inspirasi berbagai kostum dan keadaan latar peperangan dengan *lighting* yang menunjukkan emosi di setiap adegan. Karya ini menjadi bahan referensi penciptaan kostum di setiap karakter yang ada pada cerita legenda Singo Ulung Bondowoso. Karya *The Art of Asura* digunakan sebagai bahan inspirasi dalam menciptakan kostum, dan *environment* suasana perang. Muatan dari buku *The Art of Asura* memiliki *style* dan visual yang cocok dengan keadaan saat cerita Singo Ulung dimulai. buku ini berisi desain karakter dengan variasi kostum yang kompleks, monster-moster mitologi, *landscape* fantasi dan visual digital painting yang bisa menjadi acuan kuat untuk mengembangkan visual pada perancangan karakter cerita Singo Ulung.



Gambar 3. The Dam Kepper Animation
(sumber: Tonko House.com, 2017)

Selain dari karya-karya tersebut juga terdapat sumber audio visual antara lain sebuah animasi yang berjudul “*The Dam Keeper*” dari *Tonko House* Tahun 2014. Pada Animasi *The Dam Keeper* teknik yang digunakan adalah *2D Digital Painting animation*. Teknik ini memiliki ciri khas kuat dari eksekusi animasi yang menggunakan texturing di setiap frame animasinya. Karya *The Dam Keeper* menjadi acuan untuk eksekusi animasinya. Tehnik yang digunakan merupakan teknik yang unik dan artistic. *The Dam Keeper* menggunakan eksekusi full 2D, dengan *frame rate 25 Fps (Frame per Second)*. Pada tahun 2014 setelah perilisan film, *The Dam Keeper* mendapatkan nominasi Oscar internasional. Dimana dari hasil tersebut menjadikan film *The Dam Keeper* Sebagai acuan baik dari segi visual, cara bercerita, dan komposisi karakter serta teknik eksekusi yang digunakan. Perbedaannya dengan perancangan Karakter Visual *Singo Ulung* adalah pada cerita yang diangkat dan setiap tokoh dalam film.



Gambar 4. Biwar Animation
(sumber: hellofest 2016)

Film animasi yang berjudul “Biwar” oleh Haikal yang diproduksi di Bandung dan menjadi nominasi animasi pada Hellofest 2016. Film animasi ini mengangkat tentang salah satu suku pedalaman yang berada di Indonesia dengan menggunakan *angle camera* yang unik. Adanya unsur budaya yang dipertahankan seperti desain karakter yang mengadopsi masyarakat pedalaman. Karya animasi Biwar digunakan sebagai inspirasi *story telling* yang digunakan dengan *audience* orang Indonesia.

Setelah mencermati hasil *review* dari beberapa referensi acuan baik tertulis maupun bentuk karya film animasi di atas, cukup jelas letak perbedaan dengan rencana karya animasi yang akan dilakukan. Sumber pertama sampai terakhir menunjukkan letak perbedaan dengan rencana karya ini pada objek cerita, muatan nilai, teknik animasi 2D Digital Painting, genre animasi, dan durasi yang diperlukan. Berbagai referensi tersebut akan memperkuat pengembangan visual pada perancangan Karakter animasi Singo Ulung, elemen-elemen pada setiap karya acuan memungkinkan untuk memberikan hasil perancangan yang lebih variatif.

F. Landasan Penciptaan

Supaya karya yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis maka perlu disusun sebuah uraian landasan penciptaan. Bagian landasan karya merupakan pijakan yang mendasari gagasan, ide, dan imajinasi atas karya. Melalui judul “Perancangan Film Pendek Animasi Singo Ulung Bondowoso Sebagai Media Promosi Edukasi Sejarah” dapat dipetakan beberapa aspek yang perlu dijelaskan secara konseptual yaitu: format karya (film), bentuk karya (animasi), promosi, *folklore*, pendidikan, dan komunikasi.

1. Tinjauan Karakter Visual

Merancang sebuah karakter yang kuat membutuhkan sebuah pendekatan yang relevan untuk digunakan sebagai acuan, sehingga dalam merancang karakter visual sebuah animasi dapat menghasilkan citra yang kuat disetiap karakter yang ada dalam sebuah cerita. Seperti manusia karakter memiliki komponen sifat dan keterangan-keterangan yang berbeda-beda.

Karakter adalah tokoh pembawa cerita dalam sebuah pertunjukan, baik dalam pertunjukan panggung, film hidup (*live action*), atau film animasi. Sebuah karakter dibangun atau didesain berdasar tuntutan skrip atau scenario, baik sebagai tokoh baik yang dikenal dengan istilah *protagonis* maupun tokoh jahat atau *antagonis*. Karakter maupun maskot adalah suatu karya grafis 2D maupun 3D.

Proses penciptaan karakter film animasi, tentu tidak sekali gambar kemudian jadi. Pada studio Pixar, para desainer karakter menggambar sketsa karakter hingga

ribuan, Sampai sang sutradara memilih beberapa lembar saja untuk direvisi dan didiskusikan dalam tim forum kreatif berkali-kali guna memperoleh masukan dan desain final. Bagian terpenting dari karakter adalah memiliki nilai ikonik yang mudah untuk diingat dan memiliki kekuatan untuk membangun *mood* cerita (Soenyoto, 2017:33).

Karakter didesain untuk animasi karena menyangkut pertunjukan gerak dan emosi, berbeda dengan maskot yang didesain bertujuan untuk promosi. Figur harus menarik karena menyungung *brand image* barang dagangan atau jasa kepada public, misalnya pada produk jasa layanan bank, kemasan barang, dan sebagainya. Untuk menjadi karakter animasi, maskot harus didesain kembali karena menyangkut pertunjukan gerak, emosi terkait juga *gesture*. Demi mendukung efektifnya sebuah karakter, terdapat beberapa kaidah untuk mendesain karakter yang baik. Tujuannya adalah memperkuat citra karakter yang akan berdampak pada proses produksi hingga dinikmati *audience*, berikut yang menjadi aspek penting.

a) *Story Driven* dan *Character Driven*

Karakter atau tokoh menjadi acuan penting dalam menciptakan sebuah cerita visual baik dalam bentuk cetak maupun gambar bergerak. Sebelum mendesain sebuah detail karakter, terdapat 2 (dua) buah pilihan dalam menentukan arah perancangan yang akan dibuat, yaitu *Story Driven* dan *Character Driven* (<http://kaskus.co.id>, 2014).

- 1) *Story Driven*, adalah pembuatan komik/novel/film yang lebih mengutamakan kepada segi cerita, jadi karakter yang ada dalam sebuah

cerita tersebut, ada untuk kepentingan agar cerita dapat mengalir dengan menarik dari awal sampai akhir. Ciri-cirinya antara lain, karakter utama bisa banyak jumlah hadirnya dan memiliki porsi peran yang hampir sama dalam setiap cerita. Dalam *Story Driven* para karakter memiliki kemungkinan meninggal dalam cerita.

- 2) *Character Driven*, adalah pembuatan komik/novel/film yang mengutamakan penguatan karakter utama. Mayoritas pembuatan film yang merupakan adaptasi, pasti ceritanya berpusat pada karakter utamanya. Salah satu contohnya adalah jagoan yang karakter utamanya tidak mungkin kalah atau meninggal tetapi tetap berperan dalam berjalannya cerita.

Sebuah karya film yang bisa dibuat skuenya secara terus-menerus bersambung adalah *Character Driven story*. Karakter-karakter inilah yang sangat menguntungkan dari sisi penjualan *merchandising*. Oleh karena itulah karakter memiliki peran yang sangat penting. Berdasarkan dari sebuah interview dengan editor sebuah perusahaan industri kreatif *Shonen Jump* Jepang, karakter menjadi keutamaan diatas segalanya. Editor tersebut percaya bahwa dengan membuat karakter yang menarik, akan memberikan kemudahan dalam membuat cerita yang bagus tentang karakter tersebut.

Sebelum masuk kepada tahap visualisasi sebuah karakter, penting untuk membuat detail-detail pendekatan dari karakter. Tujuan dari penciptaan latar belakang karakter adalah mempermudah saat menggambar desain visual dari karakter. Latar belakang karakter yang detail akan membuat karakter lebih hidup

dalam cerita. Berikut adalah beberapa jenis pendekatan yang wajib diterapkan dalam merancang sebuah karakter (<http://kaskus.co.id>, 2014):

1. Pendekatan Siluet

Sebagian besar karakter yang sukses pasti dapat dikenali hanya berdasarkan siluet saja. Siluet bisa dibentuk dari postur badan, cara berdiri, kostum senjata dan lain sebagainya. Metode untuk menguji seberapa baik karakter yang diciptakan adalah dengan cara menjadikannya siluet. Setelah siluet telah dirasa kuat maka kembali kepada perancangan desain karakter.



Gambar 5. *Disney Characters Silhouette*
(Sumber: Pinterest.com, 2018)

2. Pendekatan Warna

Warna menjadi bagian penting yang mendasari sifat karakter. Penerapan warna bisa menggunakan sebuah symbol iconik pada kostum karakter jika karakter berupa super hero, tetapi jika arakter yang diciptakan adalah orang biasa atau seperti manusia pada umumnya maka komposisi warna menjadi pilihan yang baik. Pemilihan warna karakter yang diciptakan maksimal menggunakan 3 (tiga) jenis warna utama. Kunci pemilihan warna adalah

memiliki arti (*meaning*) dan juga menarik untuk dilihat. Warna memiliki peranan penting untuk menunjang sifat karakter. Salah satu contohnya adalah ketika menciptakan karakter yang pemalu, pendiam, dan sedih tidak akan relevan jika kostum karakter menggunakan warna cerah yang kesannya menimbulkan keceriaan.



Gambar 6. *Inside Out* Animation Characters
(Sumber: Pinterest.com, 2018)

3. Cara Berdiri, Postur atau *Gesture*

Pemahaman tentang sifat karakter penting untuk dikuasai, sehingga hanya dengan memperhatikan cara karakter berdiri dan melakukan sesuatu *audience* mampu menangkap sifat dari karakter. Setiap sifat diterjemahkan oleh bahasa tubuh. Masing-masing karakter, seperti halnya kondisi perasaan manusia pada umumnya, ketika lelah, marah, atau gembira akan terlihat jelas *gesture*nya.



Gambar 7. Anna Niconova-Newmilky-Zoe
(Sumber: Artstation.com, 2018)

4. Kostum

Kostum dibuat sesuai dengan fungsi dan memberikan informasi mengenai kelebihan atau karakteristik karakter. Kostum menjadi identitas dari karakter sebagai pembeda dengan karakter yang lainnya. Kostum berpengaruh pada bagaimana tampilan citra yang dihasilkan disetiap karakter, perbedaan sifat tempat tinggal, ras, pekerjaan dan berbagai hal lainnya yang berhubungan dengan identitas karakter mampu dirangkum dengan kostum yang dikenakan.

Desain Kostum berpengaruh juga pada bagaimana proses animasi yang dikerjakan. Semakin rumit sebuah desain kostum maka proses pengerjaan animasi akan semakin lama. setelah sebuah karakter diaplikasikan dalam bentuk animasi atau medium lainnya. Semakin ideal sebuah desain kostum maka akan mudah untuk diingat oleh *audience*.



Gambar 8. *Hong Soonsang Characters Sketch*
(Sumber: Artstation.com, 2018)

5. Bagian Unik Pada Karakter

Bagian unik menjadi sesuatu yang menambah nilai dari latar belakang karakternya. Secara tidak langsung menjadikan penekanan yang kuat sehingga satu karakter bisa *memorable* atau mudah diingat. Bagian unik bisa bermacam-macam jenisnya, bisa berupa property yang digunakan karakter, bagian dari tubuh karakter yang meliputi mata, mulut, hidung dan lain sebagainya juga cara berpenampilan dan bertutur saat dalam cerita. Sesuatu yang berbeda pada karakter memungkinkan untuk memberikan sebuah misteri tentang karakter yang dirancang, sehingga kemungkinan pengembangan cerita bisa lebih luas dan masuk akal.



Gambar 9. Ngan Phan - Lillote
(Sumber: Artstation.com, 2018)

6. Menjaga kesederhanaan

Karakter yang baik selalu memiliki desain yang sederhana. Tidak terlalu rumit detail maupun ornamennya. Desain yang sederhana akan mudah untuk dicerna oleh *audience* sebaliknya desain yang terlalu rumit akan cenderung tidak jelas/*clear* dan membuat mata cepat lelah ketika melihatnya. Kesederhanaan yang diterapkan pada karakter juga menguntungkan kepada kecepatan produksi.

Konsentrasi penyederhanaan desain yang diterapkan pada karakter memberikan tingkat *memorable* yang tinggi. *Audience* akan mampu mengingat karakter dengan mudah dan bertahan lama. Sebaliknya, jika karakter yang dirancang menggunakan komponen yang rumit maka akan menciptakan bias antara karakter yang satu dan lainnya ketika berada dalam sebuah frame yang sama.



Gambar 10. *Gop-Gap Sketch 03*
(Sumber: Artstation.com, 2017)

2. Tinjauan Film

Film Merupakan media perubah massal yang paling mudah diterima oleh manusia karena menggunakan perpaduan antara Audio dan Visual. Audio berupa suara serta visual berupa gambar yang bergerak (Chris Wibisono 2016:105). Melalui akses (<http://www.hukumonline.com>) dijelaskan definisi Film menurut UU 8/1992 yang merupakan karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, eletronik, dan/atau lainnya. Dilihat dari segi durasi, film dibagi menjadi dua kategori, yaitu film pendek dan film panjang.

3. Film Pendek

Film pendek memiliki perbedaan dengan film panjang dalam segi durasi. Dikatakan film pendek karena memang durasinya pendek yakni 15 menit atau hanya 30 menit. Bukan hanya itu, proses pengambilan gambar juga pendek, tidak seperti film-film layar lebar yang diproduksi oleh kalangan profesional (Wahana Komputer, 2008). Mekanisme dalam tahap produksi baik dalam pembuatan film pendek atau panjang adalah serupa. Seperti dijelaskan Maburri bahwa, mekanisme produksi film adalah sebuah proses yang lazim diterapkan dalam proses pengerjaan film pada umumnya (Maburri, 2010:31). Dibutuhkan adanya hal-hal yang tetap perlu diperhatikan baik dalam pembuatan film panjang ataupun film pendek. Dalam setiap film dikenal adanya sebuah plot sebagai landasan penuntun arah sebuah pergerakan cerita film. Seperti dijelaskan (Jakob, 1986:28) Plot adalah dasar Bergeraknya cerita. Plot bukanlah jalan cerita, meskipun keduanya tidak terpisahkan. Jalan cerita hanyalah bentuk wadah dari plot. Meskipun demikian untuk melihat plot, Pembaca harus mengikuti jalan cerita. Plot hanyalah sekedar kendaraan, sekedar alat untuk mengembangkan hal-hal lain dari unsur fiksi. Plot harus diamati dalam hubungannya dalam tema dan watak.

Durasi yang begitu pendek menuntut sebuah cerita dikemas dalam format yang padat sehingga unsur cerita yang bersifat mengulur waktu dihilangkan. Semakin pendek sebuah durasi film yang dibuat maka semakin padat cerita yang disajikan, bahkan bisa berupa sebuah potongan klimaks atau satu kejadian penting yang bersifat persuasif.

4. Animasi

a. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *animo*, yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Lebih dalam lagi mempunyai makna roh, jiwa, atau hidup. Pada masyarakat kuno animisme adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (hidup). Animasi pada dasarnya adalah sebuah disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni, animasi terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu *prinsip animasi*. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak computer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi. Animasi juga sebagai cabang ilmu sinematografi, karena animasi tidak lepas dari disiplin ilmu itu sendiri. Terdapat penggunaan aturan filmis, antara lain adalah satuan *cut*, *sequence*, *frame*, *continuity*, cakupan sudut pandang, *scenario*, blocking dan lain sebagainya. Pada dasarnya membuat animasi bukan hanya sekedar menggerakkan objek, tetapi bagaimana “menghidupkan objeknya” sehingga animasi terkesan hidup dan bernyawa seperti layaknya makhluk hidup. Mampu berekspresi tertawa tersenyum, menangis, dan bertingkah laku layaknya seorang aktor atau aktris. Sesungguhnya animasi juga suatu pertunjukan gerak yang menyiratkan ekspresi sedih gembira, tertawa, murung atau perilaku lainnya (Sunnyoto, 2017:2).

Suatu gambar yang tampak hidup dalam animasi kartun terdiri dari rangkaian sket yang digambar dengan tangan dan antara sket gambar yang satu dan yang lainnya dibuat sedikit berbeda sesuai dengan arah gerakan yang ingin dicapai. Rangkaian sket gambar tersebut dipotret satu demi satu sehingga menjadi film dan apabila diproyeksikan pada layar dapat memberikan kesan bahwa gambar-gambar tersebut tampak bergerak (Suharto,1989:1).

Derived from the latin word “anima” meaning life or animare “to breathe life into”, This general term describes a wide range of film making techniques shot frame by frame to create the illusion of motion (Noake, 1988:148)

(berasal dari kata “anima” yang berarti hidup atau animare “meniupkan kehidupan ke”, Istilah ini menggambarkan suatu jarak film yang lebar dan luas yang dibidik *frame by frame* untuk menciptakan gerakan maya).

Secara umum dapat dikatakan bahwa, suatu film animasi adalah hasil karya manusia berupa gambar-gambar sketsa maupun gambar jadi dan atau *artwork* yang membentuk suatu rangkaian-rangkaian gerakan yang teratur dari suatu kerangka ke kerangka berikutnya. Dalam pembuatan film animasi, dibutuhkan sejumlah besar gambar yang selaras satu dengan yang lain dengan percakapan yang berlangsung, selaras dengan gerakan dan musik atau efek suaranya.

Kata animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animarer* yang berarti “meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *Animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *Animation* diartikan membuat film kartun (*the making of cartoons*). Istilah *Animation* tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Animasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:53) kata animasi

diatikan lebih teknis lagi yaitu acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi dengan cara menggerakkan secara cepat rangkaian gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian obyek gambar tersebut. Apabila rangkaian gambar tersebut digerakkan secara cepat, maka mata akan menangkap gerakan dari obyek, dan bukan lagi gambar per *frame*-nya. Standar animasi seperti itu sering disebut sebagai *stop-frame cinematography* (Ranang Agung, dkk, 2010:9).

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni, animasi terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedang teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak computer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi sehingga terwujudlah sebuah karya animasi.

Animasi juga sebagai cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak lepas dari disiplin ilmu film. Terdapat penggunaan peraturan filmis, semisal hitungan satuan *cut*, *sequence*, *frame*, *continuity*, cakupan sudut pandang atau *angle* yang meliputi *close up*, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar (*dissolve*, *wipe*, *cut to*, *iris*), *scenario*, *blocking*, dan sebagainya.

Pada dasarnya menciptakan animasi bukan hanya sekedar menggerakkan obyeknya semata, tetapi lebih dari itu, yaitu bagaimana “*menghidupkan obyeknya*”

sehingga animasinya terkesan hidup dan bernyawa, seperti layaknya makhluk hidup. Mampu berekspresi, tertawa, tersenyum, menangis, dan bertingkah laku layaknya seorang actor atau aktris (Soenyoto, 2017:02).

b. Perkembangan Film Animasi Indonesia

Awalnya animasi Indonesia dipengaruhi oleh animasi Amerika. Pada akhir tahun 1940-an seorang pelukis Indonesia, alm. Pak Ooq (Dukut Hendranoto), dikirim ke studio Walt Disney di Amerika Serikat untuk mempelajari pembuatan film dengan menggunakan teknik gambar animasi. Kemudian beliau dikenal sebagai pionir pembuat film animasi Indonesia. Sekembalinya dari USA, di bawah Pusat Produksi Film Negara (PPFN) beliau membuat film animasi pendek berjudul *Doel Memilih* dengan durasi 3 menit, untuk tujuan penerangan pemilihan umum, sehingga (PPFN) mulai merubah kegiatan membuat film animasi sekitar tahun 1950-an.

Perkembangannya, TVRI tidak hanya menekankan visi penyuluhan masyarakat melalui hiburan dan penerangan, tetapi juga sistem komersialisasi melalui iklan-iklan produk dalam program *Manasuka Siaran Niaga*. Program tersebut menyiarkan film-film iklan produk komersial. Hal itu memunculkan pembuat-pembuat film lokal serta perusahaan-perusahaan pembuat iklan (studio-studio dan *production House*). Salah satu perusahaan film iklan produk yang menggunakan teknik animasi yaitu PT Anima Indah, dengan animator seperti Denny A Djunaid, Wagiono Sunarto, Purnomohadi, Darmono Sudarsono, dan Partono.

Kualitas garapannya bertaraf internasional, karena mereka belajar animasi kepada Clare Weeks (mantan animator Walt Disney) dan sebagian juga ada yang belajar kepada animator Amerika bernama L. Keele. Beberapa film iklan produk komersial tahun 1970-an antara lain iklan Ballpoin BIC, Saringan air Filopour, Tablet Vit C Abriscor, dan Tabet DUSAL (Gatot Prakoso, 2001:35-36)

Disamping *production house* yang bermunculan, PPFN juga turut memproduksi iklan produk, selain tetap memproduksi film-film propaganda. Serial animasinya diproduksi dengan teknik *Filmographs Visual Squeeze* yaitu teknik film animasi yang mengandalakn gambar-gambar diam (*still*) seperti komik, dengan sedikit gerakan, tetapi menonjolkan aspek narasi untuk pengungkapan ceritanya.

Penutupan program *Manasuka Siaran Niaga* pada tanggal 1 April 1982 karena dianggap mendidik masyarakat menjadi konsumtif, memberikan efek pada penurunan secara drastis kreatifitas animasi Indonesia. Kondisi itu tergantikan dengan kehadiran *Si Unyil* yang diproduksi oleh PPFN dengan *art director* Drs. Suyadi (alumni ITB) dan H. Kurnaen S. Menurut Drs Suyadi, *Si Unyil* tidak dibuat secara animasi penuh karena tidak menggunakan tehnik perekam *frame by frame*. Tapi diakui oleh banyak pihak bahwa *Si Unyil* termasuk jenis film animasi, seperti pengakuan Bandozzi (Prakoso, 2001:36-37).

Pada Masa 1980-an PPFN memproduksi film serial *Si Huma*, tokoh anak desa yang senag berfantasi hingga ke negeri kartun untuk mendidik manusia hingga lebih beradab. *Si Huma* diproduksi dengan teknik *hand drawing* dengan

menggunakan *celluloid* dan di-*shoot* dengan film 35 mm, serta berdurasi 10 menit per episode. *Si Huma* disiapkan PPFN sebanyak 26 episode, disiarkan 2 minggu sekali mulai Rabu tanggal 15 Juni 1983 (Prakoso, 2001:37-38)

Sampai kemudian awal 1990-an beberapa stasiun televisi nasional bermuculan, hal ini memberikan angin segar kembali bagi *production house* untuk menghasilkan film iklan produk. Termasuk stasiun swasta bebas menayangkan program *television commercial* (TVC), karena hanya dengan pendapatan dari iklan produk itu stasiun televisi swasta dapat hidup dan berkembang. Sementara saat itu TVRI masih mengharamkan film iklan produk.

Era reformasi memunculkan independensi dalam perfilman juga. Jika sebelumnya produksi film Indonesia didominasi oleh PPFN, maka pasca reformasi memunculkan sineas-sineas film independen yang dimulai dengan film *Kuldesak* –dibuat oleh para sineas muda, Nan T Achmas, Mira Lesmana, Riri Reza, dan Rizal Mantovani. Film tersebut mengilhami munculnya komunitas-komunitas pembuat dan penggiat film independen seperti Konfiden, Cinema Society, Pop Corner, dan Mini kino memberikan situasi yang juga berbeda dengan masa sebelumnya. Selain itu festival film tidak lagi dimonopoli oleh Festival Film Indonesia (FFI) milik pemerintah saja, mulailah muncul Jakarta Internasional Film Festival (JiFFest), Festival Konfiden, FFII-SCTV, Festival Animasi Jogja, dan Festival Film Animasi Indonesia.

Perkembangan film animasi iklan produk juga didukung dengan kecanggihan teknologi Komputer untuk membuat animasi baik dua dimensi

maupun tiga dimensi. Independensi yang terjadi pada produksi juga mulai terjadi pada produksi film animasi, yang ditandai dengan kemunculan studio-studio animasi di beberapa kota seiring dengan perkembangan program studi Desain Komunikasi Visual di beberapa perguruan tinggi yang menghasilkan lulusan berkopetensi di bidang animasi komputer dan periklanan.

Film animasi cerita panjang yang secara keseluruhan dibuat dengan teknik animasi 3D (diproduksi oleh Studio Kasatmata, Yogyakarta. Film tersebut berjudul *Homeland*. Studio tersebut merupakan salah satu pelopor pembuatan animasi berbentuk VCD di Indonesia. Sebelum itu, telah ada film gabungan antara teknik animasi dengan *live action* yang berjudul *Janus Prajurit Terakhir* diputar di bioskop. Sedangkan kombinasi animasi 3D dan 2D dilakukan oleh PT Index Production House Surabaya, menghasilkan penghargaan terbaik Asia Tenggara. Selain itu beberapa studio animasi menghasilkan karya-karya animasi, seperti studio Bening (Yogyakarta), Denny Animation (Jakarta), Red Rocket Animation (Bandung), Puncak Kreatif (Malang), PT Index Production House (Surabaya), Studio Platoon (Depok), Studio Kasatmata (Yogyakarta), dan PT. Kreativisi Inticemerlang (Jakarta).

Kompetensi, animator-animator Indonesia mampu bersaing dengan animator asing. Produsen film *Star Wars*, Lucas Film divisi animasi yang berada di Singapura yaitu Lucas Film Animation Singapore, telah merekrut animator Indonesia pada tahun 2008. Sebelum itu telah banyak animator Indonesia yang terlibat dalam produksi film animasi *Sing to The Dawn* yang diproduksi perusahaan film animasi hasil kerjasama antara pengusaha Singapura dan Indonesia yaitu

Infinite Framework yang berdiri di Batam. Film tersebut telah dirilis pada tahun 2008.

c. Jenis-Jenis Animasi

Perkembangan Medium animasi semakin lama semakin meluar dan memberikan variasi eksekusi yang lebih kaya untuk alternatif di setiap kegunaan. Beragam versi animasi memungkinkan untuk menampilkan daya emosi yang ditimbulkan pada setiap *style* yang digunakan berikut jenis-jenis animasi:

1) Animasi Bayangan (*Cel Shaded Animation*)

Cel Shaded Animation disebut juga dengan istilah *toon-shading*, yaitu bentuk yang semula 3D melalui proses render 2D hasilnya seperti layaknya kartun 2D. itu sebabnya disebut sebagai animasi bayangan kartun cel. Prosesnya juga rumit dengan kompleksitas tinggi. Nama Cel berasal dari *cellulose (acetate)*, yaitu lembar plastic bening yang umum digunakan pada animasi tradisional. Animasi dengan tehnik ini antara lain *Sonic X*, *Dragon ball Z*, *itimate*, *Spider-Man*, *Tom and Jerry Blast Off to Mars*, dan banyak lagi. Di samping itu animasi dengan tehnik *Cel Shaded* ini banyak dimanfaatkan untuk game (Soenyoto 2017:121).

2) Animasi Boneka (*Doll/Puppet Animation*)

Obyeknya berupa boneka yang mempunyai ruas (engsel) agar bisa digerakkan layaknya sendi sehingga mampu menengok, melangkah, memutar, serta gerak lainnya. Pada bagian mata dan bibir terbuat dari jenis selotip atau kertas stiker, ditempel di permukaan wajah (*cut out*). Agar bisa melakukan gerakan kedip dengan *cut out* mata terbuka, setengah terpejam, dan terpejam. Begitu juga pada

mulut dari mengatup terbuka, dan sebagainya. Untuk memberi kesan *squash* dan *Stretching* dibuatkan beberapa kepala boneka dengan aneka bentuk yang *squash* serta yang *stretch*. Sangat memerlukan ketelitian dan kesabaran ekstra. Bila terdapat kesalahan sedikit saja, seperti berubahnya posisi boneka, memperbaikinya dengan cara mengulang dari awal *shoot* yang telah dimulai sebelumnya (*retake*) (Soenyoto 2017:122).

Setting panggung minimal selebar meja tulis. Semakin luas permukaan semakin memudahkan untuk melakukan gerakan-gerakan kamera seperti *panning*, *follow*, *zooming*, *tilting*, *rotating*, dan sebagainya. Permukaan meja dilapisi *softboard*, supaya dapat ditancapkan paku pada sepatu objeknya hingga tembus meja, dengan begitu boneka dapat berdiri kokoh. Ukuran boneka sebaiknya tidak terlalu besar. Idealnya setinggi 15 sampai 25 cm. bisa saja dibuat boneka seukuran tokoh *Si Unyil* yang mencapai tinggi 50 cm. Konsekuensinya akan membutuhkan *setting* studio yang sangat luas. Proses animasinya sama halnya seperti pembuatan animasi pada umumnya, dengan pemotretan *frame* demi *frame*, hanya saja tidak ada proses *inbetween*. Pencahayaannya (*lighting*) bisa cukup satu lampu jenis holagen yang dipancarkan frontal dari arah depan panggung atau menggunakan formula umum yang berlaku pada studio, yaitu *lighting* yang ditempatkan di atas panggung sebagai *key light*.

Bagi yang antusias ingin memahami sinematografi, animasi boneka bisa menjadi salah satu medium pembelajaran yang sangat mengasikkan. Betapa tidak, karena semua aspek animasi dan sinematografi terpaut di dalamnya. Dari ide awal casting mendesain model boneka, *setting*, *lighting*, komposisi (*staging*), *angle*,

grouping, kontinuitas, efek, *editing*, *sound*, dan *tittle superimposed* yang semuanya dalam format animation base. Di Indonesia sendiri pernah muncul animasi boneka Dusal yang terkenal di tahun 70-an sebagai tayangan iklan produk obat sakit kepala. Termasuk boneka *Dana Paints* karya tim animator rumah produksi Anima Indah. Nama Nana Rukmana adalah salah satu seniman langka Indonesia yang setia menekuni profesi pada desain dan pembuatan boneka animasi sebagai anak buah pak Raden di serial boneka Si Unyil sejak era 80-an (Soenyoto 2017:124).

3) *Animation Object (Stop Frame)*

Obyeknya berupa benda apa saja, pensil, speatu, jam tangan, batu, mobil, bunga yang sedang mekar, tunas yang sedang tumbuh, sampai pada manusia pun dapat dijasika animasi jenis ini. Untuk merekam bunga mekar atau tunas, dilakukan setiap 3 jam sekali hingga 2 atau 3 hari samai bunga tampak mekar sempurna dan tunas tumbuh secara signifikan. Kini dengan kemajuan teknologi, kita dapat memanfaatkan telpon seluler sebagai pengganti kamera sebagai alat perekam. Dari hasil pemotretan itu lalu dijadikan *sequence*, yaitu runtutan gambar agar dapat di play. Gunakan tripod yang kokoh dan stabil saat merekam untuk menjaga guncangan. Jenis animasi sejenis lainnya dinamakan sesuai dengan media objeknya, semisal tanah liat (*clay animation*), *scratch animation* (animasi langsung digambar di pita film) seperti pada karya Nirman McLaren bapak National Film Board Kanada semacam PPFN di Indonesia. *Animation Shadow* merupakan jenis lain yang mengingatkan kesenian wayang kulit yang dikategorikan sebagai “animasi” tradisional.

4) *Clay Animation*

Animasi clay berbahan tanah liat atau material lain yang bersifat plastis dan mudah dibentuk. *Clay Animation* atau *Claymation* termasuk ke dalam tehnik animasi *stop-motion*. Seperti halnya animasi boneka *stop-motion*, setiap sendi-sendi mempunyai ruas-ruas atau engsel untuk memudahkan gerakan-gerakan. Setiap gerakan satu detik dibutuhkan 24 *frame* dengan ratio “two’s”, artinya setiap gerakan satu detik agar terhindar dari “*jerky*”, yaitu gerak yang terlalu patah-patah. Sejarah *Claymation* dimulai sejak 1908 melalui judul animasinya *The Sculptor’s Weish Rarebit Dream* produksi Edison disusul di tahun 1916 bermunculan animator *Claymation*. Hingga tahun 1980 karya animator Joan Gratz berjudul *The Creation* memperoleh nominasi Oscar. Puncaknya di tahun 1992 film *Claymation* dengan judul *Monaliza Descending a Stair Case* meraih piala Oscar. Animasi jenis ini juga sering muncul dalam program acara televise dari studio Nickelodeon seperti *New Ground*, *Presentator*, dan beberap tayangan di Cartoon Network. Animasi jenis ini juga sudah meranah bentuk game.

Animasi Clay terbaru *Kubo and Two Strings* yang dirilis Agustus 2016 di Hungaria ini menjadi contoh animasi tanah liat terbaik di tahun yang sama buah produksi studio Laika. Suatu hal yang jarang terjadi setelah sekian lama animasi Disney dan Pixar mendominasi perolehan awards. Merupakan film animasi bertema epic dari petualangan si Kubo yang mengedepankan kepahlawanan, kecintaan hungungan anak da ibu yang penuh keajaiban.

5) Animasi 3 Dimensi

Animasi computer kini sudah merupakan sub bidang grafik computer. Mencakup bidang animasi 3D (tiga dimensi), bersanding dengan animasi 2D (dua dimensi). Animasi 3D merupakan puncak tehnologi animasi. Terlebih dengan hadirnya komputer animasi CGI (*Computer Generated Imagery*) hasil pengembangan 2D CGI oleh dua alumni mahasiswa Universitas Utah. *Edwin Catmull* dan *Fred Parke*. Keduanya berhasil mengembangkan perangkat computer grafik yang mampu menciptakan efek visual tiga dimensi begitu menakjubkan. Tak satupun perangkat computer animasi mampu menandingi kecanggihan CGI. Tak hanya berkiprah dalam efek-efek visual film, tapi juga merambah ke program televise, iklan komersil, hingga game. *Film West Word* (1973) merupakan film pertama yang menggunakan tehnik ini, menyusul *Star Wars* (1977). Sejak itu film-film fiksi Hollywood (*Jurasic*, *Forest Gump*, *Terminator*, *Spirit Whitin*, *Matrix*, hingga *Lord of The Ring*, *Toy Story*, *Finding Nemo*) hingga detik ini memanfaatkan teknologi *high end* ini. Walaupun teknologi ini sudah mencapai puncak, tokoh proses *rendering* tak semudah membalikkan tangan. Bisa membutuhkan waktu 2-3 jam per *frame* dengan resolusi tinggi sekitar 531 x 992 (setara dengan 1,42 mega pixel). Dapat dibayangkan berapa lama jika film tersebut berdurasi 120 menit atau sekitar 180.000 *frame*? Belum terhitung *compositing* seandainya harus menggabungkan komponen *live* dan animasi. Sekitar 150 hari non stop atau 6-6 bulan dengan total lama produksi sekitar 2 sampai 4 tahun seperti *Lord Of The Rings*.

Bila hal tersebut dilakukan di Indonesia, di samping membutuhkan perangkat computer yang mampu berkerja 5 bulan non stop juga butuh dukungan infrastruktur yang mantap seperti sumber daya listrik yang stabil. Ruang dengan fasilitas pendingin (AC). *Server* atau *storage* dengan kapasitas *terra byte*. Di samping itu juga membutuhkan perangkat computer untuk memangkas waktu saat rendering. Seiring dengan berjalannya waktu CGI yang awalnya hanya menjadi monopoli studio-studio raksasa Hollywood kini *software*nya sudah membumi, yang bisa dimanfaatkan studio-studio kecil, bahkan para pengguna individual di rumah-rumah (Partono Soenyoto 2017:127-128).

d. Visi Dalam Animasi

Menurut Dwi Koen (2005), ada beberapa tuntutan yang harus dipenuhi oleh seorang seniman animasi khususnya animator dan pendukungnya (asisten animator, *story board artist*, *designer*, *screenwriter* dll), yaitu memiliki visi komprehensif dalam mewujudkan karya kartun ciptaannya (Sugihatono, 2010:60)

1) Visi Dimensionalitas

Untuk film animasi figure daftar semacam wayang kulit, terlebih untuk animasi karakter 3 dimensi, seorang seniman animasi harus mampu menggambarkan tokohnya dari berbagai sudut arah pandang, dan juga jarak jauh dan dekat. Dengan kata lain, seorang seniman animasi harus memiliki visi perpektif 3 dimensi, bagaimana sebuah karakter temoak dari segala penjuru (dean, belakang, samping, atas, bawah) denikian juga seniman animasi 2 dimensi harus memiliki visi dimensionalitas objek meskipun gambarnya adalah 2 dimensi, baik

melalui gradasi, pencahayaan gelap terang, maupun kedalaman objek dengan latar belakangnya.

2) Visi Gerak

Menurut tokoh animasi Kanada bernama Norman McLaren (dalam Dwi Koen, 2005:50), seorang animator bukan menggerakkan gambar, tetapi menggambarkan gerak. Animasi ibarat gerak. Seorang seniman animasi harus memiliki rasa gerak (*sense of movement*). Ibarat seorang koreografer menciptakan tari, seorang animator harus mampu merancang konsep gerak tokoh-tokoh yang digambarnya. Dalam menciptakan ilusi gerak perlu disadari bahwa mata rata-rata manusia hanya mampu melihat ilusi gerak (*Persistence of Vision*) paling cepat sepersepuluh detik. Selain itu konsep gerak tidak hanya memperhatikan kaidah-kaidah animasi seperti pola eksagerasi, pola distorsi, dan pola penonjolan (*emphasis*) sesuai karakter tokohnya, tetapi harus pula mengenali faali dan anatomi aslinya. Film animasi menjadi menarik terutama karena tampilnya gerak yang dilebih-lebihkan (*exagerated*), namun menjadi berkesan wajar-wajar saja karena didasarkan pada gerak alami. Dalam penciptaan gerak, Walt Disney menyusun dua belas prinsip gerak animasi yang dapat menjadi panduan bagi seniman animasi.

3) Visi Dramatik

Menurut Richard Williams, ketua tim produksi film animasi *Who Framed Roger Rabbit*, seorang animator adalah *An Actor With Pencil* (seorang aktor yang menggunakan pensil). Seiring dengan kemajuan teknologi komputer, saat ini sudah banyak *Actors with Mouse*, karena mereka menggoreskan gambarnya dengan menggunakan *mouse* komputer. Bahkan secara khusus telah ada produk *pen tablet*

berupa *pen* digital, misalnya merk Wacom, yang sangat membantu dalam menggambar karakter kartun dengan tangan (*handmade*) tetapi langsung terekam secara digital. Seorang animator tidak cukup hanya pintar menggambar atau mewarnai karakter, tetapi juga harus mampu memvisualisasikan (menggambar) seperti halnya seorang aktor yang harus mampu menampilkan karakter dalam pelbagai nuansa rasa, tidak hanya dalam dialog yang diucapkannya namun juga gerak tubuhnya (*gesture*) seperti yang diungkapkan oleh ahli teater, Stanislavsky (Sugihatono, dkk, 2010:61).

e. Prinsip Dasar Animasi

Dalam animasi terdapat aspek fundamental yang menjadi prinsip untuk menciptakan film animasi yang ideal, terdapat 12 buah prinsip yang menyokong kesempurnaan dalam menciptakan gerakan dan *mood* dalam pertunjukan animasi (Sugihatono dkk, 2010:64), berikut prinsip-prinsip dasar animasi:

1) Mengkerut dan Merenggang (*Squash and Stretch*)

Aksi ini memberikan kesan bobot dan *volume* suatu karakter pada saat dia bergerak. *Squash* dan *stretch* juga digunakan dalam menganimasikan dialog yang mengekspresikan wajah. Pentingnya penggunaan *squash* dan *stretch* tergantung pada apa yang dibutuhkan dalam penganimasian kejadian (*scene*). Ini dipergunakan pada semua bentuk karakter animasi mulai dari animasi sebuah bola yang *mental* sampai dengan animasi tubuh orang *gendut* yang sedang berjalan. *Mulur mungkrut* merupakan elemen yang paling penting dan harus dikuasai karena akan sering dipergunakan

2) Ancang - Ancang (*Anticipation*)

Gerakan ini dimaksudkan untuk meyakinkan penonton dengan menunjukkan sebuah gerakan utama dari karakter yang ditampilkan, misalnya *start* sebelum lari, melompat atau perubahan ekspresi. Seorang pelari tidak hanya cukup langsung melompat dari lantai, tanpa gerakan pendahuluan. Gerakan pendahuluan yang mengarah terjadi sebelum gerak kedepan dilakukan. Gerakan ke belakang itu disebut gerakan antisipasi. Dalam menganimasikan karakter, biasanya terdapat 3 tahap gerakan yaitu pose statis, gerak antisipasi, dan aksi utama. Efek sebuah komik dapat dilakukan dengan tidak menggunakan antisipasi setelah serangkaian lelucon yang menggunakan antisipasi. Hampir semua aksi nyata (*real action*) memiliki antisipasi, baik antisipasi mayor atau minor, seperti putaran ke belakang seorang pemain golf dengan stiknya sebelum memukul bola golf, atau aksi penebang kayu sebelum mengayunkan kapaknya ke pohon.

3) Sajian (*Staging*)

Sebuah pose/aksi karakter seharusnya berkomunikasi secara jelas dengan penontonnya, baik sikap/perilaku, suasana hati, reaksi, atau ide karakternya yang berhubungan dengan cerita dan *continuity* dari alur cerita (*story line*).

Penggunaan yang efektif terletak pada *shot-shot* jarak jauh, sedang dan dekat (*close up*), demikian juga sudut pandang kamera juga membantu dalam penceritaan kisahnya. Terdapat sejumlah *time* tertentu dalam

sebuah film, juga tiap sekuen, *scene*, dan *frame* dari film yang harus berhubungan dengan keseluruhan kisah. Jangan membingungkan penonton dengan aksi di awal kisahnya. Gunakan satu aksi untuk mendapatkan kesan, kecuali jika menganimasikan *scene* yang melukiskan kekacaun dan kebingungan. Tunjukkan secara langsung perhatian penonton pada cerita atau ide yang dikisahkan perhatian harus dicurahkan pada konsep awal sehingga tidak mengaburkan animasi atau mengacaukan penonton.

4) Gerak Berkelanjutan (*Straigh Ahead* dan *Pose to Pose*)

Straight ahead animation diawali pada gambar pertama dan berlanjut dari gambar ke gambar hingga sebuah *scene* selesai. Dengan cara ini memang kita akan kehilangan ukuran (*size*), bobot (*volume*), proporsi, tetapi tampak spontanitas aksi dan kesegaran (*freshness*). Film kartun binatang banyak menggunakan cara ini.

Pose to pose animation lebih terencana melaluj gambar kunci (*key frame*) dan grafik (*charted*) yang dilakukan pada *interval* sepanjang *scene*. Ukuran, bobot (*volume*), dan proporsi lebih terkontrol dengan cara ini, demikian juga aksi. Animator akan banyak menyerahkan pekerjaan tersebut ke asistennya. Seorang asisten animator dapat berperan di sini, sehingga animator tidak harus menggambar setiap gambar di *scene*-nya, animator dapat mengerjakan lebih banyak *scene* dan berkonsentrasi pada perencanaan animasi keseluruhan. Banyak *scene* animasi kartun yang menggunakan kedua cara animasi tersebut.

5) Gerakan Sebelum Diam (*Follow Trough & Overlapping Action*)

Ketika tubuh sebuah karakter diam/berhenti, sementara anggota tubuh yang lain terus bergerak, kemudian menyusul masa tubuh utama karakter seperti lengan, rambut panjang, kostum, buntut jas/baju, atau telinga/ekor panjang terkulai mengikuti rangkaian aksi. Rangkaian gerakan tersebut berkelanjutan sehingga terkesan alami. Aksi *overlapping* adalah ketika karakter berubah arah sementara rambut panjangnya bergerak, kemudian menyusul ke arah tersebut. Selain itu gerakan karakter ke arah baru tersebut diikuti oleh sejumlah frameframe bertkutnya dengan gerakan bajunya juga ke arah baru tersebut. Tarikan (*drag*) dalam animasi misalnya ketika tokoh *Goofy* mulai berlari, tetapi kepala, telinga, tubuh bagian atas, dan bajunya tidak mengikuti gerakan kakinya. Dalam roman, tipe aksi ini dilakukan dengan lebih halus. Misalnya, ketika tokoh *Snow White* mulai menan, bajunya tidak bergerak langsung tetapi terjadi di frame-frame berikutnya. Rambut panjang dan ekor binatang biasanya juga dilakukan dengan cara itu. Waktu (*timing*) menjadi kritikal yang efektif dalam tarikan (*drag*) dan aksi tumpang-tindih (*overlapping*).

6) Gerakan Melambat (*Slow In Slow Out*)

Dalam beberapa gerakan karakter tidak terjadi dalam sebuah garis linier atau lurus, tetapi terjadi dalam arcs (pola garis melengkung). Semua aksi karakter, dengan sedikit pengecualian, mengikuti busur atau jalur melengkung/sirkularbawah. Hal ini terjadi khususnya pada gerakan fEigur manusia dan binatang. Arcs membuat gerak animasi lebih natural

dan lebih mengalir. Semua gerakan lengan, kepala turun/anggukan kepala dan gerakan mata dijalankan dengan *Arcs*. Logika *arcs* adalah seperti gerakan ayunan sebuah pendulum, yang bergerak seolah berada di alur gerakan yang melengkung.

7) Gerakan Lengkungan (*Arc*)

Dalam beberapa gerakan karakter tidak terjadi dalam sebuah garis linier atau lurus, tetapi terjadi dalam *arcs* (pola garis melengkung). Semua aksi karakter, dengan sedikit pengecualian, mengikuti busur atau jalur melengkung/sirkularbawah. Hal ini terjadi khususnya pada gerakan figur manusia dan binatang. *Arcs* membuat gerak animasi lebih natural dan lebih mengalir. Semua gerakan lengan, kepala turun/anggukan kepala dan gerakan mata dijalankan dengan *Arcs*. Logika *arcs* adalah seperti gerakan ayunan sebuah pendulum, yang bergerak seolah berada di alur gerakan yang melengkung. Gerakan kunci (*keyframe*) terletak pada saat pendulum berada di ujung gerakan ke kiri, di tengah-tengah (*center*), dan di ujung gerakan ke kanan. Di antara ketiga titik tersebut dapat ditambahkan gerakan antara (*inbetween movement*).

Gerakan karakter dalam pola garis lurus/linier (nukan *Arcs*) akan mengesankan karakter tampak mekanis sekali, sebagaimana ilustrasi di bawah ini. Sedangkan karakter yang digerakkan dalam pola *Arcs*, membuat karakter tampak mekanis.

8) Gerakan Pelengkap (*Secondary Action*)

Aksi ini menambah dan memperkaya aksi utama dan menambah dimensi pada animasi karakter, melengkapi dan atau menekankan aksi utama. Contohnya, sebuah karakter yang sedang berjalan dengan marah ke arah karakter yang lain, jalannya penuh penekanan, agresif, dan condong ke depan. Aksi kakinya berjalan dengan hentakan pendek, aksi tambahannya adalah sedikit langkah kuat pada kaki ketika berjalan. Juga, kemungkinan dialog yang menyertai, sesuai dengan gerakan kepala saat sambil berjalan, tetapi jangan terlalu banyak, karena akan mengganggu aksi berjalan tersebut. Jalan tersebut sebagai aksi primernya, sedangkan gerak tangan, gerak kepala, dan aksi-aksi yang lain dan tubuh sebagai aksi sekunder atau pendukungnya. Semua aksi harus saling mendukung satu sama lainnya.

9) Waktu/Tempo (*Timing*)

Keahlian dalam pemilihan waktu/tempo berhubungan dengan pengalaman dari eksperimentasi personal, menggunakan metode coba-coba dalam menemukan teknik penghalusan (*réfining*). Dasarnya adalah banyak gambar antara aksi/pose lambat atau halus, dan sedikit gambar yang membuat aksi lebih cepat atau singkat. Variasi tempo cepat dan lambat dalam *scene* menambah daya Tarik dan tekstur gerakan. Umumnya animasi dikerjakan dengan *Twos* (satu gambar foto pada dua *frame* film) atau *Ones* (satu gambar pada tiap *frame* film). *Twos* digunakan setiap waktu dan *Ones* digunakan saat kamera bergerak seperti truk, dan biasanya untuk dialog animasi yang cepat dan tajam. Juga, ada *timing*

dalam akting sebuah karakter untuk memunculkan suasana hati, emosi, dan reaksi pada karakter yang lain atau pada situasi. Mempelajari gerakan aktor dan dramawan di panggung dan film sangat berguna ketika menganimasikan karakter figur manusia atau hewan. Pengamatan dari *frame* ke *frame* pada *footage* film akan menambah pemahaman mengenai *timing* untuk animasi.

10) Melebih-Lebihkan (*Exaggerate*)

Eksagerasi bukan merupakan distorsi yang ekstrem pada gambar dan aksinya, tetapi merupakan upaya melebih-lebihkan, seperti pada karikatur; bentuk wajah, ekspresi/mimik, pose, sikap/perilaku dan action. Eksagerasi dalam gerakan berjalan, gerakan mata atau anggukan kepala akan membuat film animasi lebih menarik. Dengan melebih-lebihkan, karakter menjadi jelas, seorang tokoh akan tampak jahat sekali atau baik sekali, tidak ada kesan setengah-tengah. Aksi yang diciptakan dalam film *live* dapat akurat tetapi terkesan kaku dan mekanis. Dalam roman animasi, sebuah karakter harus bergerak dengan halus (*broadly*) agar tampak natural dan wajar. Demikian juga dengan ekspresi wajah, tetapi aksinya tidak harus sejauh dalam tipe animasi pendek. Eksagerasi dalam berjalan, gerakan mata, atau putaran kepala akan memberikan film animasi menjadi lebih menarik dan berkesan. Penggunaan rasa dan selera yang bagus untuk menjaga dan animasi yang terlalu berlebihan dan teatrikal.

11) Gambar Sempurna/Matang (*Solid Drawing*)

Prinsip dasar menggambar seperti bentuk, bobot, kepadatan (*volume solidity*), dan ilusi 3 dimensi diterapkan juga dalam gambar karakter animasi. Cara menggambar kartun menggunakan pensil (sketsa) dan menggambar untuk produksi kehidupan, ditransformasikan kedalam warna dan gerakan, akan memberikan kesan ilusi 3 dimensi dan 4 dimensi pada karakter. Tidak dimensi adalah gerakan dalam ruang (*space*), dan 4 dimensi adalah gerakan di waktu (*time*).

12) Daya Tarik Karakter (*Appeal*)

Seorang pemain teater harus memiliki kharisma. Begitu juga sebuah karakter yang dianimasikan harus mempunyai daya tarik. Menariknya animasi tidak hanya dimaksudkan menjadi lucu dan menyenangkan. Semua karakter harus memiliki daya tarik apakah kesan pahlawan, kejam, gembira, atau lucu. Awalnya kartun pada dasarnya serangkaian lelucon sebagai tema utama. Semakin kedepan, seniman mempelajari bahwa untuk menghasilkan sebuah fitur ada kebutuhan untuk kontinuitas kisah, pengembangan karakter dan kualitas karya yang lebih baik di keseluruhan produksi. seperti semua bentuk *story telling*, fitur harus menarik bagi pikiran, sebagaimana menarik juga bagi mata penonton (Sugihatono dkk, 2010:75).

5. Tinjauan Media Promosi

Istilah promosi berasal dari bahasa latin yaitu *promovere* yang kemudian di adopsi dalam bahasa Inggris yaitu *to promote* kemudian di adopsi ke dalam bahasa

Indonesia menjadi kata promosi. Dalam prospektif komunikasi, istilah promosi berarti upaya penyampaian suatu (pesan) dari kondisi yang kurang dikenal menjadi lebih dikenal oleh khalayak luas. Seperti yang ditulis oleh Rendra Widyatama dalam Kurniawan Chryisma, (2009:28).

Pengertian lain yang dimaksud dengan promosi adalah pengenalan dalam rangka mengajukan usaha, dagang dan sebagainya (kamus besar bahasa Indonesia, 1989:201). Secara terjemahan fungsional, yang dimaksud dengan promosi adalah merangsang pembelian di tempat / *immediately stimulating purchase*. Promosi penjualan adalah seni dan ilmu untuk membuat sesuatu terjadi (Rapp, Stan & Tom Collins, 1995:113)

Pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Adapun yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan/atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan (Tjiptono, 2000:219). Promosi adalah berbagai kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan yang menonjolkan keistimewaan-keistimewaan produknya yang membujuk konsumen sasaran agar membelinya (Kotler, 2002:41). Promosi merupakan salah satu unsur kegiatan dari bauran pemasaran (*marketing mix*). Promosi menjadi media informasi xxi mengenal segala hal yang berkaitan dengan produk yang akan ditawarkan perusahaan kepada konsumen. Efektivitas kegiatan promosi penjualan akan sangat menentukan citra produk maupun citra perusahaan dimata masyarakat, khususnya konsumen, pada akhirnya akan sangat

mempengaruhi tingkat permintaan konsumen atas produk yang ditawarkan perusahaan. Karena itulah kegiatan mempromosikan barang yang akan dijual termasuk kegiatan pemilihan media *advertensi* yang sesuai dengan bagian dagangan, menjadi kegiatan yang sangat penting bagi seorang pengusaha (Sistaningrum, 2002:235).

6. Folklore

Dundes (dalam Danandjaja, 1997:1) menjelaskan folk adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dengan kelompok-kelompok lainnya. Istilah lore merupakan tradisi folk yang berarti sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun, secara lisan, atau melalui contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu mengingat. Jika folk adalah mengingat, lore adalah tradisinya. Folklor merupakan bagian kebudayaan yang diwariskan melalui lisan saja. Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa folklor adalah kebudayaan yang diwariskan kepada sekelompok orang melalui lisan (Danandjaja, 1997:6).

Folklor adalah bahan-bahan yang diwariskan dari tradisi, melalui kata-kata dari mulut-kemulut maupun dari praktik adat istiadat. Dengan kata lain, folklor pada dasarnya merupakan wujud budaya yang diturunkan dan atau diwariskan secara turun-temurun secara lisan Taylor (dalam Danandjaja, 2003: 31). *Folklor* berasal dari kata *folk* dan *lore*. *Folk* diartikan sebagai rakyat, bangsa, atau kelompok orang yang memiliki ciri pengenal fisik, sosial dan kebudayaan, sedangkan *lore* adalah adat serta khasanah pengetahuan yang diwariskan turun-temurun lewat tutur kata, contoh atau perbuatan. Folklor adalah bagian kebudayaan

yang tersebar dan diadatkan turun temurun dengan cara lisan atau dalam bentuk perbuatan (Sugono, 2003: 169). *Folklor* bermula dari sebuah pola kehidupan masyarakat yang pada awalnya menekankan budaya lisan. Budaya lisan sebagai alat pertukaran informasi memberi keleluasaan seseorang untuk menggunakannya. Dalam hal ini, budaya lisan memberi ruang eksistensi folklor untuk dapat berkembang di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Ingemark (2007: 281)

7. Pendidikan

Fathchurrahman (2010:29) menyatakan pendidikan merupakan proses berterusan yang mengandungi unsur-unsur pengajaran, latihan, bimbingan dan pimpinan dengan tumpuan khas kepada pemindahan berbagai, nilai budaya agama serta kemahiran yang berguna untuk diaplikasikan oleh individu (pengajar atau pendidik) kepada individu yang memerlukan pendidikan itu. Justru pendidikan itu merujuk kepada manusia sebagai objek utama dalam pendidikan (<http://karyanet.com>, 2010).

Menurut pakar pendidikan John Dewey berpandangan bahwa pendidikan ialah suatu proses membentuk kecenderungan asas yang berupa akhlak dan perasaan terhadap alam dan manusia. Berdasarkan definisi tersebut dapat difahami bahwa pendidikan ialah proses melatih akhlak, jasmaniah dan moral manusia untuk melahirkan warga Negara yang baik serta menuju ke arah kesempurnaan bagi mencapai tujuan hidup. Sedangkan Hassan Langgulung merumuskan pengertian pendidikan itu sebagai penambah dan pemindahan nilai kebudayaan kepada individu dalam masyarakat. Dapat diartikan bahwa pendidikan itu boleh didapati melalui proses yang terdapat di dalam masyarakat dan individu yang ada di

dalamnya. Akibat dari proses tersebut, pendidikan boleh dikategorikan dalam dua bentuk utama yaitu dalam bentuk formal dan nonformal.

8. Pengertian Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *communicatio* yang berarti 'pemberitahuan' atau 'pertukaran pikiran' jadi secara garis besarnya, dalam suatu proses komunikasi haruslah terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar menjadi suatu pertukaran pikiran/pengertian. antara komunikator (penyebarnya) dan komunikan (penerima pesan) (Ruslan, 2001:77).

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seorang kepada orang lain untuk memberitahu atau mengubah sikap, pendapat, perilaku, baik secara langsung/secara lisan maupun tidak langsung/melalui media (Effendi, 1986:6).

Komunikasi adalah kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti atau makna. Komunikasi bukanlah hanya sekedar media informatif yang bertujuan membuat orang lain tahu dan mengerti, tetapi juga bersifat persuasif, dimana orang lain dapat mengaplikasikan atau bersedia menerima paham maupun keyakinan dalam melakukan perbuatan sesuai dengan pesan dari komunikator. Komunikasi merupakan suatu proses yang membutuhkan hubungan timbal balik. Persuasi bukan upaya membujuk seseorang atau sekelompok untuk menerima pendapat orang lain, akan tetapi merupakan teknik untuk mempengaruhi manusia dengan memanfaatkan data dan fakta psikologis maupun sosiologis dari komunikan dan mencapai perwujudan apa yang diinginkan oleh pesan (Susanto, 1985:1). Persuasi dalam komunikasi menggunakan dua macam pendekatan antara lain:

1. Daya Tarik yang positif dengan menggunakan pesan yang intensif.
2. Daya Tarik negatif dengan memberikan ancaman sehingga komunikan akan berusaha menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan bagi dirinya.

Pendekatan ini menggunakan obyek sebagai tujuan yang hendak diperoleh komunikan. Hal itu juga di dukung oleh bentuk pesan yang menghimbau khalayak sasaran (Susanto, 1985:1). Pesan yang bersifat menghimbau adalah:

1. **Himbauan Rasional**
Digunakan untuk memperkuat pengaruh dimana komunikator memberikan motivasi atau alasan-alasan yang rasional mengenai bagaimana dan mengapa anjurannya perlu diterima
2. **Himbauan Emosional**
Pendekatan emosional terhadap komunikan merupakan pendekatan paling efektif karena pesan yang disampaikan dapat diterima oleh akal dan menggugah perasaan untuk melakukan tindakan sesuai dengan apa yang dideskripsikan.

G. Metode Penciptaan

Langkah penciptaan sebuah karya perlu didasari dengan tahapan (proses kreatif) yang sistematis serta berdasarkan teori yang tepat supaya terwujud karya yang berkualitas. Penciptaan Karya animasi ini menentukan tahapan-tahapan yang akan dilalui dalam rangka terwujudnya karya animasi yang sesuai tujuan penciptaan. Langkah-langkah tersebut di antaranya: pengumpulan data primer

(meliputi observasi dan wawancara), dan data sekunder (meliputi dokumentasi, analisis, dan identifikasi objek prancangan).

1. Data Primer.

a. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap subjek penelitian, Observasi digunakan untuk mengetahui keadaan secara langsung Kesenian Singo Ulung di Bondowoso mengenai sejarah dan media promosi apa saja yang sudah pernah dilakukan sehingga dapat menjadi dasar dalam menyusun identitas visual sehingga akan dapat membantu memperkaya referensi dalam menentukan media- media yang tepat.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan tatap muka dan melakukan tanya jawab, sepihak antara pewawancara mengajukan pertanyaan – pertanyaan.

2. Data Sekunder

a. Dokumentasi

Merupakan pengumpulan data dengan cara melihat, dokumen-dokumen yang sudah ada, dengan mengumpulkan berita, foto dan data-data pendukung lainnya, seperti majalah, koran, brosur, maupun berita yang berkenaan dengan permasalahan, sehingga dapat menjadi referensi, dalam menemukan solusi pemecahannya.

b. Analisis SWOT

Analisis yang digunakan dalam perancangan Film Animasi Singo Ulung Bondowoso yaitu menggunakan analisis SWOT yang nantinya akan berdampak pada proses pembuatan konsep karya.

Analisis SWOT merupakan salah satu instrument analisis yang ampuh apabila digunakan dengan tepat telah diketahui pula secara luas bahwa “SWOT merupakan akronim untuk kata kata *strenghs* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang) dan *threats* (ancaman) (Siagian, 2000:172).

Analisis SWOT adalah evaluasi terhadap keseluruhan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Analisis ini didasarkan pada asumsi bahwa suatu strategi yang efektif akan meminimalkan kelemahan dan ancaman. Bila diterapkan secara akurat, asumsi sederhana ini mempunyai dampak yang besar atas rancangan suatu strategi yang berhasil Philip Kotler (Siagian, 2000:173).

Analisis swot adalah indifikasi berbagai factor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*sternghs*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threats*) (Rangkuti, 2004:14) .

3. Perancangan Animasi

a. Ide Dasar

Secara nyata Indonesia memiliki beragam kekayaan budaya yang tidak dimiliki oleh bangsa lain. Ini bisa dipahami jika adanya pengetahuan tentang masa terbentuknya negeri ini. Ada banyak sekali aspek aspek yang bisa dijadikan sebuah cerita, Mulai dari religi, sejarah adat istiadat, legenda, mitos, kekuasaan, pengetahuan, bahkan nilai yang terkandung dalam

kehidupan sehari-hari. Tetapi yang sangat disayangkan bahwa hanya sedikit dari generasi yang mempunyai kemauan dan kemampuan dalam memanfaatkan hal tersebut.

Berdasarkan ide tersebut dibuatlah perencanaan untuk membuat suatu film pendek animasi yang memiliki muatan kebudayaan Indonesia, salah satunya sejarah Singo Ulung Bondowoso dengan visualisasi yang diharapkan dapat diterima masyarakat Bondowoso dan sekitarnya. Bentuk visualisasi tersebut berupa media alternatif baru yang belum pernah ada sebelumnya.

b. Konsep Kreatif Cerita

Secara keseluruhan film pendek ini banyak mengadaptasi dari elemen-elemen budaya cerita Singo Ulung Bondowoso, yang diolah dalam bentuk sajian Animasi. Film pendek animasi Singo Ulung mengisahkan tentang sebuah cerita dari Desa Blimbing Bondowoso yang masih jarang diketahui oleh masyarakat Bondowoso. Singo Ulung adalah cerita tentang seorang kesatria yang bernama Juk Seng yang berasal dari daerah Blambangan. Dikisahkan Juk Seng sedang dalam pelarian menuju hutan setelah kekalahan Blambangan akibat kedatangan Majapahit. Kemudian bertemu dengan kesatria bernama Jasiman yang berasal dari Bangkalan Madura, terjadinya pertempuran antara Juk Seng dan Jasiman dalam mendapatkan daerah kekuasaan sampai ketika tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah antara keduanya, Juk Seng dan Jasiman mengadakan kesepakatan untuk bersama-sama membangun Desa. Pada akhirnya terciptalah

Desa Blimbing yang makmur berkat pemeritahan dan kesaktian Juk Seng dan Jasiman dalam menjaga Desa. Kandungan dalam film pendek animasi ini adalah tentang peranan Juk Seng dan Jasiman dalam membangun misi bersama. Adapun pesan moral yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut

Bahwa saling membantu dan peduli terhadap sesama mampu mempercepat tergapainya cita-cita, kepedulian melindungi sekitar dengan segenap kemampuan yang dimiliki membuat segalanya menjadi lebih baik.

c. Visual

Visual dari perancangan karakter animasi *Singo Ulung* Bondowoso meliputi:

a) Teknik Pembuatan Gambar Animasi

Perancang menggunakan teknik animasi 2 dimensi animasi yang bisa divisualisasikan menggunakan goresan tangan. Fase tahap pengerjaannya menggunakan urutan:

1. *Storyboarding*, penggambaran skesa adegan secara detail
2. *Source Image Gathering* (pengumpulan gambar sumber), Dilakukan dengan menggambar *artwork* dan fotografi yang kemudian di *retouch* dengan komputer, program Adobe Photoshop.
3. *Animatic*, Storyboard bergerak yang dilengkapi dengan durasi dan percakapan
4. *Animation Key Framing*, penggambaran kunci gerkan animasi sebelum adanya *InBetwen*.

5. *Colouring*, Penataan *tone* warna yang digunakan dengan penyesuaian warna karakter dan latar.
6. *Effect Design*, memberi special efek yang diinginkan. (terutama dalam scene yang membutuhkan banyak efek, seperti scene pertarungan, suasana dan *environment*).
7. *Compositing*, Penggabungan akhir untuk menyusun bagian yang terpisah pisah ke dalam satu kesatuan, menggunakan program Adobe Premiere.

b. Teknik Gaya Gambar

Saat ini banyak sekali model gaya gambar yang bisa dijadikan pilihan, mulai dari gaya gambar *cell animation* kartun klasik, Walt Disney, Superhero amerika, *Painting Animation*, full 3D katun, *Realism Motion Capture CG*, *Anime* dan Animasi eropa, namun dalam animasi ini perancang menggunakan teknik animasi yang memiliki ciri khas disbanding animasi lainnya yaitu 2D *Painting Animation*, dengan pertimbangan bahwa gaya gambar semacam ini nantinya bisa menjadi sebuah eksperimen yang unik dan menarik.

c. Karakter

Dalam film pendek animasi Singo Ulung Bondowoso ini ada beberapa tokoh yang sifat dan karakternya berlainan, tokoh penting dalam cerita Singo Ulung adalah Juk Seng dan Jasiman, tokoh lainnya sebagai tokoh pembantu seperti warga desa dan anak buah Jasiman. Berikut tokoh-tokoh yang ada dalam cerita.

1. Singo Ulung (Juk Seng)

Sebagai tokoh pengembara yang memiliki sifat tegas dan pemimpin, dengan cita-cita ingin membuat kehidupan rakyatnya makmur dan sejahtera.

2. Jasiman (Topeng Kona)

Sebagai *ulu-ulu banyu* di sektor pertanian, dan asisiten kepercayaan Juk Seng dalam memimpin warga desa.

d. Desain Aksesoris/Properti

Apa yang ada dalam animasi ini, merupakan adopsi dari cerita Singo Ulung Bondowoso, yang dipadukan dan dikembangkan dengan visualisasi unsur atau elemen budaya yang terdapat di daerah asal cerita Singo Ulung yaitu Desa Blimbing, Bondowoso. Animator atau kreatornya harus mendeformasikan data asli ke dalam bentuk sajian animasi, mulai dari karakter tokoh, berikut aksesoris/properti yang mendukung cerita sesuai dengan tempat sejarah berasal. Beberapa desain yang merupakan adaptasi legenda Singo Ulung antara lain:

1. Kostum, Menggunakan pakaian adat Bondowoso dengan nuansa kesatria
2. Lingkungan, mengadaptasi dari lingkungan yang berada di Desa Blimbing, Kecamatan Klabang, Bondowoso
3. Visual pertarungan, menggunakan latar hitan belantara yang terdapat di Bondowoso dengan nuasa abad 16
4. Makluk jelmaan seperti Singo dan Topeng Kona

5. Alat transportasi, antara lain Ompai (pelapah kelapa) yang digunakan Juk Seng dalam pelariannya menuju hutan, Kemudian pedati tradisional
6. Penggunaan syair syair, antara lain Syair dalam bahasa Madura kuno “*Ngejung*” yang disuarakan saat menciptakan suasana desa

e. Penataan Adegan Kamera

Adegan dalam film pendek animasi Singo Ulung Bondowoso tetap menggunakan *artistic* dan kaidah-kaidah audio visual. Film animasi ini menggunakan kameranya berbentuk simulasi yang dapat disesuaikan untuk mampu melukiskan kejelasan tiap adegan.

f. Ilustrasi Audio

1. Background music

Background musik yang akan ditampilkan dalam animasi Singo Ulung Bondowoso berupa *sountrack* yang mampu menggambarkan suasana desa Blimbing tempat cerita Singo Ulung berasal, selain itu menggunakan beberapa lagu pendukung yang diremix dan digubah ulang. Komposisinya disesuaikan dengan tampilan visual tiap adegan

2. Naration dubbing, pengisi suara narasi penuntun berjalannya cerita dalam film animasi.

3. Sound effect, digunakan dalam membuat suasana tamoak nyata, selain itu sebagai penjelas emosi setiap adegan.

4. Pemilihan Media Pendukung Promosi

a. Konsep Promosi

Desain yang digunakan dalam promosi ini menggunakan desain yang *futuristic* namun tetap menonjolkan karakteristik budaya yang diadopsi sebagai bahan referensi visual.

b. Standar Visual

Standar visual yang digunakan meliputi tipografi, warna, logo dan ilustrasi yang digunakan dalam komponen promosi, sehingga adanya keselarasan dengan emosi cerita yang dibutuhkan.

c. Media Placement

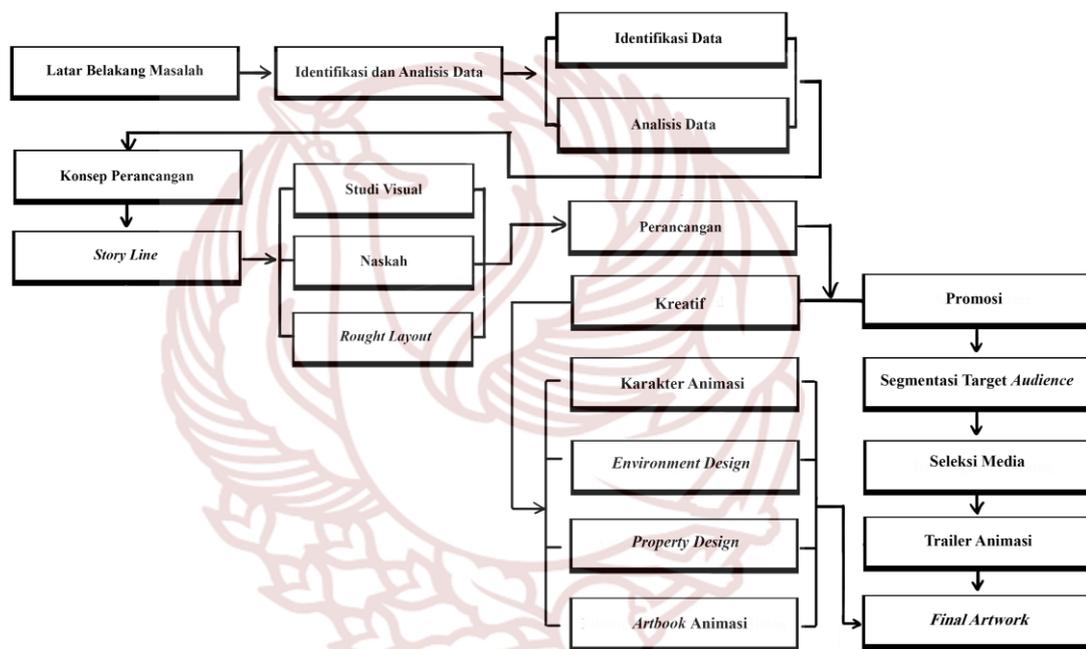
Media placement meliputi *screening* film animasi Singo Ulung sebagai edukasi secara cuma-cuma di beberapa sekolah di Bondowoso, kemudian penjualan film di *movie store*, toko-toko buku, rental film, dan secara *online* melalui media sosial dinas pariwisata dan kebudayaan Bondowoso.

d. Media Pendukung dan Placement

Media placement membutuhkan aspek pendukung yang memperkuat citra produk yang ditawarkan kepada masyarakat. Pendukung media *placement* meliputi, *Trailer* film, poster film, X-banner, *web pop-up* dan media sosial *sounding*, *packaging* produk berupa cover CD bagian dalam dan luar, *Wallpaper*, pin, sticker, dan *Manual book* yang berisi paparan tentang kaidah kaidah yang digunakan dalam penciptaan animasi maupun *promotion guide*.

H. Skematika Perancangan

Skematika Media Promosi Edukasi Sejarah Melalui Perancangan Karakter Visual Singo Ulung Bondowoso ini menggunakan skematika perancangan yang diawali dengan latar belakang masalah sampai kepada hasil akhir yaitu *final artwork*, alurnya adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Tabel Skematika Perancangan
(Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2016)

I. Sistematika Penulisan

Supaya mempermudah penulisan perancangan tugas akhir karya ini dibuat kedalam sistematika yang diantaranya berisi konten antara lain, latar belakang berisi tentang pentingnya merancang media audio visual animasi dalam mempromosikan Edukasi sejarah Singo Ulung Bondowoso. Gagasan Penciptaan, berisi tentang, bagaimana merancang film pendek animasi Singo Ulung

Bondowoso yang efektif sebagai media promosi edukasi, melalui desain komunikasi visual agar dapat dikenal masyarakat umum. Tujuan Penciptaan berisi penjelasan tentang Film pendek Animasi sebagai sarana edukasi sejarah Singo Ulung Bondowoso, melalui kegiatan promosi kepada masyarakat Bondowoso dan sekitarnya sehingga Singo Ulung mampu dikenal secara luas. Manfaat Penciptaan menjelaskan tentang manfaat dari perancangan yang dilompokkan ke dalam dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Tinjauan Sumber Penciptaan Berisikan sumber-sumber ide yang berasal dari buku, makalah, artikel ilmiah, jurnal serta beberapa penelitian yang sudah dilakukan untuk dijadikan referensi dalam merancang Tugas Akhir ke karya yang berhubungan dengan desain komunikasi visual sebagai perancangan film pendek animasi Singo Ulung Bondowoso dan media promosi edukasi. Metode Penciptaan Berisikan alur dari “Perancangan Film Pendek Animasi Singo Ulung Bondowoso Sebagai Media Promosi Sejarah”.

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Wilayah Bondowoso

1. Kondisi Geografis

Kabupaten Bondowoso secara geografis terletak di ujung sebelah timur Pulau Jawa. Kawasan ini tidak berbatasan dengan laut dan berada di dataran tinggi. Dahulu Bondowoso pernah menjadi pusat pemerintahan keresidenan Besuki. Sebelah barat dan utara berbatasan dengan Kabupaten Situbondo., sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Banyuwangi, dan sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Jember.

Wilayah Kabupaten Bondowoso dikelilingi oleh gunung dan pegunungan. Pada wilayah sebelah barat terdapat pegunungan Hyang dan Argopuro, sebelah utara terdapat pegunungan Kretek, dan di sebelah timur terdapat Gunung Raung dan Kawah Ijen-nya yang cukup dikenal sebagai tempat pariwisata. Kabupaten Bondowoso terletak pada posisi $113^{\circ}48'10''$ sampai $113^{\circ}48'26''$ Bujur Timur dan pada posisi $7^{\circ}50'10''$ sampai $7^{\circ}56'41''$ Lintang Selatan, dengan perincian 44,4% terdiri dari pegunungan dan perbukitan, 30,7% daratan rendah, dan 24,9 dataran tinggi.

Posisinya terletak 275 meter di atas permukaan laut, bagian terendah 78 meter, sedangkan daerah yang paling tinggi mencapai 475 meter. Dari kenyataan tersebut dapat digambarkan bahwa wilayah Kabupaten Bondowoso bagaikan sebuah mangkuk yang terletak di atas pegunungan dengan alas dataran rendah didalamnya. Daratan itu dikelilingi hutan yang terawat dengan sejumlah tanaman lainnya; berkat

tanahnya yang subur sehingga terlihat hijau kemilau dan membuat udara di kota terasa sejuk. Kabupaten Bondowos memiliki banyak desa dan kecamatan dengan beragam tradisinya, salah satunya desa Blimbing, kecamatan Klabang yang memiliki kesenian rutin tahunan sebagai upacara bersih desa yaitu tradisi *Singo Ulung*. Masyarakat sekitar.

2. Desa Blimbing Bondowoso

Desa Blimbing terletak di Kecamatan Klabang, yaitu sebuah kecamatan di wilayah timur Kabupaten Bondowoso, Provinsi Jawa Timur. Desa Blimbing berjarak sekitar 30km dari pusat kota Bondowoso. Secara administratif, letak Desa Blimbing sebelah utara berbatasan dengan Desa Besuki, sebelah timur berbatasan dengan Desa Karangaanyar, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Sukorejo, dan sebelah barat berbatasan dengan Desa Klabang dan Desa Karangsegon. Desa Blimbing dibagi menjadi 7 (tujuh) dusun, yaitu Dusun Alas Lanjhâng, Dusun Ghâddhingan, Dusun Tana Méra, Dusun Bengko Nangka, Dusun Krajan, Dusun Blimbing Tengah, dan Dusun Blimbing Utara, yang dikepalai oleh kepala dusun, disetiap dusun-dusunnya, yang membantu mengatur daerah di sekitar dusun, dan membantu kinerja kepala desa (Sumber: Badan Pusat Statistik Kab. Bondowoso. Tahun 2014).

Mayoritas penduduk Desa Blimbing adalah suku Madura, yang merupakan kelompok etnis asal pulau Madura. Bahasa komunikasi sehari-hari masyarakat Desa Blimbing adalah bahasa Madura dan bahasa Indonesia. Banyaknya suku Madura di Desa Blimbing pada awalnya karena adanya migrasi yang dilakukan oleh

suku Madura yang dilatarbelakangi oleh keadaan alam pulau Madura yang kurang mendukung bagi perekonomian.

Kondisi desa yang subur, asri, berbukit, dan sejuk membuat setiap orang betah tinggal di desa ini. Mayoritas penduduk Desa Blimbing bermatapencaharian di bidang agraris, sebagai petani atau buruh tani. Hal ini didukung oleh tanah di Desa Blimbing yang subur, air melimpah, dan juga sistem irigasi yang baik. Masyarakat Desa Blimbing sebagian besar menggantungkan hidup mereka dari hasil pertanian, sebab segala faktor yang baik untuk mendukung aktivitas pertanian dan memungkinkan petani dapat menanam padi tiga kali panen dalam setahun.



Gambar 12. Petani Setempat, di Desa Blimbing
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Masyarakat Desa Blimbing tak hanya bermatapencaharian sebagai petani dan buruh tani, banyak pula masyarakat Desa Blimbing yang berprofesi sebagai pegawai pemerintah dan berwiraswasta atau berdagang. Ada pula yang sudah mempunyai pekerjaan, seperti menjadi pegawai pemerintah, namun masih menjadi petani atau

memiliki lahan pertanian sebagai pekerjaan tambahan yang dikerjakan selepas dari kantor atau dikerjakan oleh buruh tani.

3. *Singo Ulung* Bondowoso

Setiap daerah mempunyai kebanggaan tentang leluhurnya, sebab leluhur biasanya dapat memberi manfaat terhadap identitas dan kepuasan batin. Bagi generasi penerus, warisan leluhur ini akan diabadikan dan dilestarikan dalam berbagai bentuk ungkapan, di antaranya dalam wujud tari-tarian. Di desa Blimbing, Kecamatan Klabang Bondowoso, terdapat tari-tarian yang diangkat berdasarkan legenda di masyarakat, yaitu Tradisi *Singo Ulung* adalah sebuah gelar terhadap seseorang yang bernama asli Juk Seng. *Singo Ulung* adalah seorang bangsawan dari wilayah Blambangan Banyuwangi yang suka mengembara. Suatu saat dalam pengembaraannya ke arah Barat, secara tidak sengaja memasuki hutan yang dipenuhi. Kedatangan Singo Ulung ke hutan belantara menarik perhatian seorang tokoh yang hidup di wilayah hutan tersebut, yakni Jasiman. Sudah merupakan kebiasaan dalam masyarakat tradisional, seorang yang di pandang tokoh mesti di uji dengan berbagai tantangan dan adu kesaktian. Hal ini dimaksudkan apakah tokoh tersebut mampu menjaga dirinya dengan baik. Kalau sang tokoh sendiri tidak mampu menjaga dan membela dirinya sendiri, tentu juga tidak akan mampu menjaga dan membela rakyat-rakyatnya. Apalagi dalam masyarakat tradisional, seorang pemimpin akan berwibawa dan memiliki karisma apabila memiliki berbagai kelebihan lahir dan batin.

Melihat kedatangan *Singo Ulung*, Jasiman terpanggil untuk menjajal kesaktian *Singo Ulung*. Dengan bersenjata tongkat andalannya. Jasiman siap bertarung dengan *Singo Ulung* yang bersenjata keris. Tanpa basa-basi, keduanya terlibat dalam pertarungan. Kedua pendekar itu berusaha keras saling menjatuhkan lawan secepat mungkin. Tetapi karena keduanya sama-sama sakti, setelah pertarungan berjam-jam, belum tampak ada yang kalah. Tampaknya pertarungan berjalan seimbang. Keduanya lalu berhenti. Setelah itu, saling menatap dan tersenyum. Mereka lalu sepakat untuk bersahabat. *Singo Ulung* pun diterima berdiam di wilayah hutan.

Beberapa saat kemudian keduanya beristirahat di bawah sebuah pohon. *Singo Ulung* bertanya kepada Jasiman, “Pohon apa ini?” Jasiman menjawab “Ini adalah pohon Belimbing” Sejak saat itu, daerah hutan belantara diberi nama Belimbing. Kini bekas pohon yang bernilai sejarah tersebut dibangun sebuah sanggar yang setiap tahun disakralkan dengan acara *istigasah*. *Singo Ulung* dan Jasiman lalu bersepakat membangun desa sebaik mungkin. *Singo Ulung* sendiri diangkat sebagai Demang yang berkuasa tunggal di Desa Blimbing. Pengalaman dan kesaktian keduanya digunakan untuk berbagi kebaikan demi kemaslahatan Desa Blimbing. Air yang semula sulit, berkat sebilah tongkat berhasil memancarkan air, yang lalu dapat dibuat bendungan besar di daerah itu. Dengan adanya bendungan itu, dalam waktu relatif singkat Desa Blimbing menjadi subur makmur. Jasiman yang memfokuskan kerjanya sebagai *ulu-ulu banyu*, sudah menampakkan hasilnya. Jasiman berusaha mengatur air sawah secara maksimal sesuai dengan ilmu pengairan yang Jasiman miliki.

Kesuburan dan kemakmuran membuat masyarakat Blimbing sangat percaya kepada kedua tokoh tersebut. Jasiman sebagai orang kepercayaan *Singo Ulung*, melaporkan suasana dan hasil yang ditanganinya secara teratur kepada *Singo Ulung* di tempat istirahatnya di sanggar. Jasiman selain ahli dalam pertanian, juga sebagai guru yang mengajari murid ilmu *kanuragan*. Tidak heran semua murid Jasiman selain ahli dalam ilmu pertanian, juga ahli dalam ilmu *kanuragan*. Ketika mereka berada ditengah sawah, banyak murid Jasiman mengisi waktu luangnya dengan melatih keterampilan *kanuragan* dengan kegiatan yang disebut “ojung”. Keterampilan *ojung* adalah ilmu keterampilan yang mengasah kesaktian berupa saling mencambuk dengan sebuah rotan yang telah diisi dengan magis.

Bagi masyarakat Blimbing, memelihara warisan leluhur mengenang *Singo Ulung* direfleksikan dengan bentuk tarian Tradisi *Singo Ulung*. Tradisi ini dilakukan bersama upacara adat setiap tanggal 15 Sya’ban, yaitu kala purnama di langit, menjelang bulan Ramadan. Masyarakat Blimbing sendiri sangat antusias dalam menyambut tradisi tahunan itu. Mereka menganggap sebagai bentuk penghormatan kepada nenek moyangnya yang dibanggakan itu. Tidak heran jika masyarakat dengan suka cita dan rela mengorbankan apa saja yang diminta, mulai dari berbagai jenis bumbu masakan sampai kepada uang. Masakan yang biasa disediakan adalah ayam bakar, tape bakar, tape ketan putih, daging, dan sebagian dad tubuh hewan berupa telinga, bibir, dan lidah. Selain itu juga segelas kopi, nasi kuning dan kemenyan. Semuanya itu diletakkan dalam wadah yang disebut dengan “ancak”.

Refleksi tarian *Singo Ulung*, biasanya dilakukan dua orang, satu di depan untuk menggerakkan kepala Singo Ulung dan satu Lagi di belakang sebagai kaki. Dengan iringan gamelan khas Blimbing, penampilan *Singo Ulung* sangat apresiatif dan atraktif.

Pementasannya dapat diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu pementasan *Singo Ulung* dalam upacara bersih desa dan pementasan *Singo ulung* sebagai tontonan untuk umum. Pementasan *Singo Ulung* untuk bersih desa dilakukan dengan persyaratan pementasan tempat berlangsungnya upacara. Selain itu juga, waktunya harus tepat pada tanggal 15 Syaban. Demikian juga sesajennya harus Lengkap, berupa nasi tumpeng, nasi rasul, *biddeng gulu*, *lembur/degan*, *dudul*, *tetel*, *jenang panca warna*, dan ikan 9 macam. Untuk pementasan tontonan umum tidak perlu persyaratan khusus, seperti tempat, waktu dan macam makanan yang disajikan (Mashood, 2004:180-183).



Gambar 13. Atraksi Singo Ulung
(Sumber: Dinas Pariwisata Bondowoso, 2018)

Kesenian Singo Ulung menjadi warisan leluhur desa Blimbing yang diteruskan sampai saat ini. Masyarakat Bondowoso mayoritas memahami kesenian Singo Ulung sebagai hiburan, pemahaman tentang sejarah cerita berdirinya desa dan sejarah di balik cerita Singo Ulung yang belum begitu dipahami masyarakat Bondowoso. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 November 2017 dengan Purwantoro selaku ahli waris kesenian Singo Ulung, menuturkan bahwa tradisi kesenian singo ulung masih berjalan dengan rutin setiap tahunnya. Apresiasi masyarakat sangat baik terhadap kesenian Singo Ulung. Namun selain sebagai tontonan dan hiburan Purwantoro menginginkan adanya sebuah inovasi agar esensi nilai-nilai kearifan yang terkandung juga bisa di sampaikan kepada masyarakat secara luas khususnya masyarakat desa Blimbing. Dengan terciptanya media-media yang bersifat modern Purwantoro mengharapkan Kesenian Singo Ulung juga mampu menyesuaikan perkembangan teknologi.

Bagi masyarakat desa Blimbing kesenian Singo Ulung menjadi media penghargaan terhadap napak tilas asal usul kebudayaan yang mereka miliki sebagai identitas yang berkaitan dengan nilai yang luhur sebagai pelajaran hidup sekaligus hiburan masyarakat sekitar. Masyarakat Blimbing khususnya para sesepuh yang ada, sudah tentu memiliki rasa cinta yang dalam terhadap esensi kesenian Singo Ulung. Tapi yang jadi pertanyaan apakah generasi muda memiliki rasa cinta dengan para pendahluanya, maka dari itu mengkaderisasi generasi muda khususnya warga masyarakat desa Blimbing untuk cinta dengan budaya yang dimiliki sangat penting untuk menjaga eksistensi dari kebudayaan yang ada.

Memperhatikan dari keadaan sumber arsip tentang sejarah terciptanya Singo Ulung saat ini, hanya tersisa beberapa buku yang telah berumur, sebagian mengalami kerusakan akibat usia, sehingga perlu adanya peremajaan demi terjaganya pengetahuan tentang sejarah kesenian Singo Ulung. Arsip yang asli terdapat di kediaman Purwantoro, diantaranya berupa makalah dan buku hasil terjemahan dari aksara Jawa Blambangan. Sebelumnya telah diciptakan media-media berupa video dokumentasi upacara bersih desa dan beberapa penelitian terkait kesenian Singo Ulung yang di arsipkan oleh Purwantoro, namun semakin beralihnya perkembangan teknologi akan dibutuhkan juga penyesuaian sebuah bentuk visual arsip yang baru demi menghindari media yang konvensional dan menghardirkan keunikan yang mampu menarik minat masyarakat untuk mengetahui lebih dekat kesenian Singo Ulung.



Gambar 14. Arsip Riwayat Berdirinya Desa Blimbing
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

4. Pertunjukan *Singo Ulung*

Pertunjukan Singo Ulung memiliki fungsi untuk upacara bersih desa atau sarana dalam upacara ritual, dan kesenian tersebut masih tetap berlangsung sampai sekarang. Seni pertunjukan *Singo Ulung* hidup di desa Blimbing, Kecamatan Klabang, Kabupaten Bonwoso. Kesenian ini diperkirakan lahir pada tahun 1942 M. selain menyajikan kisah dari seorang pendiri desa bernama Juk Seng, juga disertai dengan atraksi-atraksi yaitu Topeng Kona (topeng yang ada pertama kali di daerah tersebut), Tandhak Putri (tarian yang dilakukan oleh seorang pria dengan mengenakan pakaian wanita), dan Ojung (atraksi yang dilaksanakan dua orang pemain yang masing-masing peraga menggunakan properti sebuah cambuk rotan). Dalam proses upacara bersih desa *Singo Ulung* juga digunakan untuk atraksi tunggal, tetapi hal yang paling pokok dari pertunjukan *Singo Ulung* adalah digunakan untuk arak-arakan keliling desa. Arak-arakan ini disebut arak Nangger. Adapun jumlah pemainnya sebanyak 6 orang.

Singo ulung terdiri dari 2 orang pemain yang masing-masing sebagai kepala dan ekor, Topeng Kona terdiri dari 1 orang penari, Tandhak putri terdiri dari 1 orang penari dan Ojung terdiri dari 2 orang pria. Seni pertunjukan ini menggunakan iringan gamelan sebagai musik latarnya. Seni pertunjukan *Singo Ulung* memiliki peranan sebagai pertunjukan upacara bersih desa yang dilaksanakan setiap tahun sekali di desa Blimbing. Singa merupakan peran pokok yang menjadi dasar-dasar penyajian dalam Upacara tersebut. Suatu wujud yang mirip dengan raja hutan itu memang dianggap benar-benar memiliki sosok tubuh yang berwibawa dan angker atau menyeramkan. Pada kehidupan masyarakat secara lahiriah singa dianggap memiliki

kekuatan fisik yang luar biasa. Sedangkan secara psikis binatang tersebut dianggap memiliki kekuatan gaib atau supranatural. Karakter singa sebagai kebanggaan yang dipuja-puja, sehingga dalam bentuk penyajian seni *Singo Ulung* benar-benar terkesan agung, bijak dan penuh kewibawaan.

5. Fungsi Ritual Pertunjukan *Singo Ulung*

Tahap-tahap kehidupan manusia telah terlaksana sejak seorang manusia lahir, menjadi dewasa hingga meninggal dunia. Proses siklus kehidupan itu dianggap sangat penting dan penuh makna. Dalam kehidupannya manusia tidak lepas dari budaya yang merupakan cermin dari perilaku hidup bermasyarakat. Tahap-tahap yang dilewati dalam kehidupan terdapat sesuatu yang terjadi di masyarakat, pada umumnya dari kejadian tersebut muncul tindakan manusia yang bersifat ritual. Seperti upacara selamat pada seorang bayi yang berumur delapan atau tiga puluh lima hari, upacara perkawinan, Khitanan, upacara bersih desa dan lain sebagainya. Sedangkan dalam proses selamat tersebut diperlukan perangkat seperti tumpeng, jenang, jajan pasar, jenis seni tari dan pertunjukan yang menjadi sarana khusus pada waktu upacara selamat, dan lain sebagainya. Adanya sebuah kepercayaan yang menjadi keyakinan di masyarakat setempat bila dalam melewati tahap-tahap itu tidak dilengkapi dengan berbagai perangkat dalam upacara ritual tersebut akan menimbulkan malapetaka. Hal ini memfokuskan ritual yang begitu penting artinya dalam kehidupan manusia.

Sebagai seni pertunjukan dalam masyarakat desa Blimbing Bondowoso, pertunjukan *Singo Ulung* berfungsi sebagai alat penolak bala atau penolak datangnya mala petaka. Seirama dengan kepercayaan masyarakat, roh singo

dianggap sebagai roh yang paling kuat dalam menjaga keselamatan. sehubungan dengan upacara bersih desa diharapkan *Singo Ulung* diharapkan sebagai sarana masuknya roh Juk Seng atau mbah Singo yang dianggap sebagai penjaga keselamatan.

Sebelum prosesi arak-arakan dimulai, acara diawali dengan suatu tata cara yang bersifat ritual, yang bertempat di halaman rumaah kepala desa yaitu berupa *sumpingan*. Perwujudan *sumpingan* tersebut adalah diadakannya atraksi *Singo Ulung* yang kemudian pada waktu atraksi itu para penonton atau warga masyarakat menyelipkan uang ke telinga *Singo* atau memasukkan uang lewat mulut *Singo*. Tetapi kadang kala juga dibantu oleh salah satu warga masyarakat dengan meleta talam atau baki di tengah-tengah arena tempat atraksi *Singo Ulung* tersebut. Kemudian di dalam peristiwa *sumpingan* ini seorang pawang membakar kemenyan dengan membaca mantra yang merupakan suatu rangkaian dan acara pokok untuk mengawali prosesi arak-arakan menuju ke tempat yang dianggap keramat yaitu *nangger*.

Di sepanjang perjalanan menuju *nangger*, kadang kala *Singo Ulung* tetap melakukan atraksi dan diarak oleh segenap warga masyarakat serta membawa segenap perangkat untuk selamatan di *nangger*. Seperti: *Tumpeng*, *Biddeng Gulu* (wedang kopi untkul), *Jendul* (cendol), *Lembur* (ciegan), *Nasek Gendhik* (panca warna), palawija atau hasil bumi (sebagai lambang kerukunan warga masyarakat). Setelah sampai di *nangger* diadakan slametan *Ulbu'* atau Sumber yang pada saat itu *Singo Ulung* berada di dekat sesajen, kemudjan dibacakan do'a oleh seorang pawang. Setelah pembacaan do'a selesai, diadakan makan bersama yang diawali

dengan potong tumpeng oleh kepala desa. Selanjutnya diadakan atraksi *Singo Ulung* lagi. Setelah atraksi berakhir setiap warga masyarakat dan seluruh peserta slametan bersama-sama melanjutkan arak-arakan yang berakhir di *Katapak Dandang* (permpatan jalan).

6. Tokoh-Tokoh dalam Cerita *Singo Ulung*

Cerita *Singo Ulung* adalah bagian dari sejarah berdirinya desa yang dihormati oleh masyarakat desa Blimbing, dalam cerita *Singo Ulung* terdapat beberapa tokoh yang berkesinambungan satu sama lain, tokoh-tokoh yang ada memiliki peran dan arakter yang berbeda-beda yang kemudian di transformasikan ke dalam sebuah pertunjukan dengan kostumnya masing-masing. Fungsinya adalah menjelaskan watak masing-masing tokoh cerita dengan memperjelasnya ke dalam sebuah tontonan yang mudah di tangkap oleh *audience*. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama Purwantoro selaku pewaris tradisi *Singo Ulung*, didapatkan informasi bahwa tokoh-tokoh dalam cerita adalah manusia biasa yang memiliki kesaktian, yang berubah wujud dan memiliki ilmu *kanuragan*. Berikut tokoh-tokoh dalam cerita *Singo Ulung* beserta tokoh-tokoh yang menjadi pelengkap jalannya cerita berdirinya desa Blimbing:

a) Juk Seng atau *Singo Ulung*

Juk Seng (*Singo Ulung*) adalah Seorang bangsawan dari Blambangan Banyuwangi yang suka mengembara. Pengembaraannya bertujuan untuk lari dari serangan majapahit kala itu. Juk Seng adalah manusia biasa yang memiliki kesaktian dan mampu berubah wujud

menjadi sosok singa (*Singo Ulung*), Jua memiliki kesaktian berupa ilmu kebatinan, ilmu gaib yang tinggi yang tak tertandingi. Juk Seng mampu memikat hati warga masyarakatnya dan menumbuhkan kesetiaan yang mendalam.



Gambar 15. Pertunjukan Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Juk Seng mengembara menuju sebuah hutan belantara dengan menggunakan pelepah daun kelapa (*ompai*). Dalam perjalanan mengembaranya Juk Seng dihadapkan dengan Jasiman dan berdu kekuatan, Juk Seng menggukan Kerisnya dan juga memiliki ilmu milih rupa sehingga mampu merubah wujudnya menjadi sesosok Singa Putih (*Singo Ulung*). Keduanya bertarung sengit dan tidak ada yang menang di antara keduanya. Akhirnya Juk Seng dan Jasiman memutuskan untuk saling berkerja sama membangun wilayah kekuasaan.

Juk Seng diangkat sebagai Damang yang berkuasa tunggal di desa Blimbing. Sebagai seorang damang yang menjadi penguasa tunggal Juk Seng tidak sebatas memerintah saja tetapi juga melindungi warga masyarakat dari segala datangnya mara bahaya. Tetapi walaupun begitu Juk Seng juga hanya sebagai manusia biasa yang dalam perjalanan hidupnya membutuhkan teman baik atau teman hidup dan istri maupun teman kerja dan kerabat.

Dalam kostum *Singo Ulung* yang dimainkan oleh 2 orang sebagai bagian kepala dan kaki belakang yang digunakan dalam upacara bersih desa menggunakan Warna putih dari kaki sampai kepala, memiliki Makna bahwa Juk Seng adalah orang yang Suci dan Jujur. Wajah yang mendekati warna kehitaman memiliki makna Juk seng adalah orang yang gagah berani. Hidung yang berbentuk ungu jambu memiliki makna bahwa Juk Seng adalah orang yang tampan.

Garis-garis mata atas dan bawah sebelah kanan dan kiri masing-masing berjumlah 8, mengandung makna bahwa setiap bulan 8 (Sya'ban) diadakan upacara bersih desa. Kumis kanan dan kiri berjumlah 14 mengandung maksud pelaksanaan upacara bersih desa dimulai tanggal 14 sya,ban. Telinga berbentuk aksara *syien* (Arab) mengandung makna tentang kesigapan Juk Seng. Mata berwarna biru mengandung kesabaran dan kewibawaan. Taring berbentuk lancur memiliki makna perisai atau senjata.

b) Jasiman atau (*Topeng Kona*)

Jasiman atau yang berperan sebagai tokoh *Topeng Kona* dalam cerita *Singo Ulung* adalah penduduk asli yang tinggal di wilayah hutan belantara sebelum menjadi desa Blimbing.



Gambar 16. Topeng Kona
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Pertemuan pertama Jasiman dengan Juk Seng adalah saat Jasiman mendapati kehadiran Juk Seng saat tiba di hutan dalam pengembaraannya. Jasiman lantas menjajal kekuatan satu sama lain di hutan tersebut. Pertarungan yang sengit menjadikan keduanya sepakat untuk saling bekerjasama demi kemaslahatan masyarakat.

Jasiman berperan sebagai perangkat desa sekaligus *ulu-ulu banyu* atau jaga tirta. Jasiman Sebagai jaga tirta selalu memperhatikan perkembangan kesuburan tanah dan kemakmuran air pertanian masyarakat desa Blimbing. Jasiman sebagai *ulu-ulu banyu* kemudian di laporkan kepada Juk Seng tentang hasil kerjanya di sebuah tempat bernama *sangger* (gubuk).

Masyarakat desa Blimbing menyakralkan Topeng Kona karena topeng ini adalah topeng yang memiliki arti *kuna* (purba) dikarenakan menurut kepercayaan masyarakat desa Blimbing topeng tersebut adalah topeng yang pertama kali ada di desa Blimbing. Jasiman digambarkan sebagai tokoh yang penyabar dan bijaksana, yang memiliki ilmu *kanuragan* tang tongkat sakti. Jasiman memiliki banyak murid yang Ia ajarkan ilmu *kanuragan* yang turut membantu dalam membantu memakmurkan desa.

Topeng Kona (Jasiman) dalam kostumnya pertunjukannya adalah topeng sejenis panji yang berwarna putih dengan dekorasi hitam, serta pakainnya menggunakan dominasi warna putih dan merah.

c) Murid-Murid Jasiman (*Ojung*)

Murid-murid Jasiman adalah yang membantu Jasiman selaku jaga tirta menjalankan tugasnya, murid jasiman ada lebih dari satu orang yang juga memiliki ilmu *kanuragan*. Ilmu tersebut selalu dilatih menggunakan sebilah rotan dan saling memukulkannya pada badan bagian belakang lawan masing-masing. Adanya kepercayaan ketika darah menetes justru akan mempercepat ritual mereka.

Kostum pemeran *Ojung* menggunakan peci hitam di kepala, sarung yang digunakan sampai lutut atau sabuk sarung dengan telanjang dada tanpa alas kaki, versi lain yang juga menggunakan ikat kepala khas Madura, baju putih merah belang dengan tambahan baju luar berwarna hitam, dan sebilah pecut yang terbuat dari rotan.

d) Juk Muna (Istri Juk Seng atau Tandhak Putri)

Juk Muna adalah adik Jasiman yang dinikahkan dengan Juk Seng, dalam cerita *Singo Ulung* berperan sebagai istri yang setia dan selalu menemani perjalanan Juk seng. Jurati sering membawakan makanan kepada Juk Seng saat berkerja di sawah.

Dalam pementasan *Singo Ulung* Juk Muna/Tandhak Putri menggunakan kebaya dan krudung yang menutup teliga, warna yang sering digunakan adalah warna hijau tetapi bisa juga diganti dengan warna yang lainnya, menyesuaikan pertunjukan dan tema.

7. Makna Simbolisasi Makanan dalam Upacara *Singo Ulung*

Upacara Singo Ulung memiliki 2 proses yang dilakukan di dua tempat yang berbeda. Upacara yang pertama dilaksanakan di sebuah tempat bernama *Sangger*. Yakni sebuah tempat peristirahatan Juk Seng dan Jasiman semasa memerintah desa Blimbing menurut cerita. Menggunakan bebrapa sarana dengan makna simbolis sebagai berikut:

a) *Nasek Lemak* (Nasi Kuning)

Nasi Kuning memngandung makna simbolis agar anak cucu dan semua keturunan warga desa tersebut tetap mendapat keselamatan.

b) Nasi *Rasol* (Nasi Munjung Piring)

Sarana ini mengandung makna simbolis agar semua cita-cita yang baik seluruh warga desa bisa terkabul.

c) *Nanginang* (Rangginang)

Sarana ini mengandung makna simbolis sebagai pengayoman atau payung agar warga desa selalu mendapat perlindungan dari Tuhan Yang Maha Esa.

d) *Tetel* (Jadah Ketan)

Sarana ini mengandung simbolis pelekatan kesetiaan dan keuletan dalam berpikir atau berdaya piker.

e) *Dudul* (Dodol)

Sarana ini mengandung makna simbolis sebagai kesuburan.

f) *Kapeng* (Lempeng dari Ketela Pohon)

Sarana ini mengandung makna simbolis sebagai pagar atau tahan dari segala penyakit.

g) *Kocor* (Apem Goreng)

Sarana ini mengandung makna simbolis sebagai ketinggian penggambaran derajat.

h) Tapai Beras

Sarana ini mengandung makna simbolis sebagai pemahaman piker yang mendalam.

i) *Tegete* (Makanan yang Terdiri dari Campuran Palawija)

Sarana ini mengandung makna simbolis sebagai kerukunan, persatuan dan kesatuan masyarakat.

j) *Lop Kolop Pettung Macem* (Kulupan Tujuh Macam/Warna) yaitu:

Rakara, otok, langkir, lamtoro, timun, terong dan labu. Sarana ini memiliki simbolis tentang perjalanan manusia dihitung menurut jumlah hari dalam seminggu (7 hari).

k) *Juko' Sangak Macem Bigih* (Ikan Sembilan Macam) yaitu:

Panggang ayam, *kokot* (telapak kaki sapi), bibir sapi, telinga sapi, *jile* (lidah sapi), *ateh* (hati) sapi, tenggorokan sapi. Sarana ini mengandung makna simbolis mengendalikan 9 hawa nafsu atau *mepeg babahan nowo songo*.

l) *Biddeng Gulu'* (Kopi Wungkul) dan *Lembur* (Degan)

Sarana ini mengandung makna simbolis menyatu dalam pikian (mumpuni) Dan mengucapkan gagasan dalam diri manusia.

Upacara bersih desa yang berikutnya adalah *slamatan Tanean*. Upacara yang kedua dilaksanakan di halaman rumah Kepala Desa, menggunakan beberapa sarana dengan makna simbolis masing-masing sebagai berikut:

a) Nasi Tumpeng

Saranan ini memiliki makna simbolis kejayaan atau ketinggian drajat.

b) Nasi Katul

Sarana ini mengandung makna simbolis menyatu dalam pikiran

c) *Air Kopi Ungkul*

Sarana ini mengandung makna simbolis menyatu dalam pikiran atau mumpuni

d) *Jenang Panca Warna* (5 warna) yaitu:

Jenang Hitam dikandung maksud dengan pasaran *wage* yang memiliki maksud bahwa manusia memiliki sifat amarah atau nafsu. Jenang Merah dikandung maksud dari pasaran *kliwon* yang bermakna bahwa manusia memiliki sifat keberanian. Jenang Putih dikandung maksud dari pasaran *legi* yang bermakna bahwa manusia memiliki sifat kesabaran atau suci. Jenang Kuning dikandung maksud dari pasaran *pahing* yang bermakna bahwa manusia memiliki sifat kejujuran (kesatria). Jenang Hijau dikandung maksud dari pasaran *pon* yang bermakna bahwa manusia memiliki drajat atau kepangkatan.

B. Analisis dan Sintesis

1. Analisis

Analisis dari pengumpulan data - data yang telah ditinjau berdasarkan setiap materi yang nantinya digunakan menjadi pedoman dalam penciptaan perancangan Karakter Visual Animasi *Singo Ulung* Bondowoso yaitu analisis SWOT. Penerapan analisis memiliki fungsi sebagai evaluasi terhadap semua kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman (Kotler, 2009:78), adalah sebagai berikut.

a) *Strenght* (Kekuatan)

Budaya yang memiliki aspek keberagaman yang bermacam macam menjadikan satuan yang unik dan berbeda satu-sama lain. Sebagai gambaran dalam bidang seni negeri Indonesia sangat kaya dengan karya-

karya dalam peradaban kebudayaannya. Keragaman yang sangat luas pada masing masing etnis meliputi seni sastra, seni pertunjukan, seni suara, seni rupa seni tari dan seni lainnya. Nilai-nilai budaya yang tertanam dalam masyarakat Indonesia merupakan sebuah kekuatan yang perlu di lestarikan dengan proses pembaruan yang inovatif dan relevan untuk menghadapi kebutuhan zaman. Konten yang berbeda dan belum pernah diangkat dalam sebuah pembaruan media akan menambah kekuatan karakter rancangan karya animasi. Selain itu fungsi teknologi adalah memberikan kesegaran baru dalam cara menikmati tradisi, terobosan baru tersebut memiliki kekuatan yang secara langsung mampu membuat konten mudah diingat dan mengakar kuat di benak *audience*.

Pembaruan memiliki misi untuk menjadikan sebuah cerita rakyat atau peninggalan budaya Bondowoso yang mayoritas masih berupa verbal diperluas dengan menggunakan perancangan media animasi sebagai sarana edukasi yang imajinatif. Dengan pembaruan media otomatis akan memperkaya arsip visual kebudayaan Bondowoso. Pada kelanjutannya akan memperkuat fungsi dari cerita *Singo Ulung* Bondowoso yang wajarnya masyarakat hanya menganggap sebagai tontonan, berubah menjadi tontonan dan tuntunan.

Kelebihan dari tehnik animasi yang digunakan yaitu *2D digital painting animation* dapat mempercepat daya tangkap dan memudahkan proses edukasi. Perkembangan teknologi yang menuntut informasi begitu cepat dan mudah diterima mengharuskan adanya penyesuaian teknik

penyampaian, sehingga diharapkan dengan perancangan karakter animasi *Singo Ulung* mampu memberikan wawasan yang lebih mendalam.

Karena kekhususan dan keunikannya, teknik animasi telah dipakal secara luas di berbagai bidang, tidak hanya di film, tetapi juga di bidang periklanan, televisi, maupun presentasi ilmiah dalam format virtual. Animasi kartun biasa dipakai untuk efek yang sulit direalisasikan di dunia nyata, cerita yang ditimbulkan lucu dan baru. Animasi telah menjadi suatu cara yang paling populer untuk menceritakan suatu dongeng anak-anak karena bahasa rupanya yang sederhana dan mudah dipahami. Teknik animasi memungkinkan digambarkannya suatu pengertian-pengertian yang abstrak dan skematik. Teknik animasi dapat dipakai untuk menerangkan suatu hal yang tak dapat ditembus kamera foto/video misalnya animasi menerangkan organ tubuh bagian dalam untuk pembelajaran kedokteran dan dengan teknik animasi suatu gerak yang lambat dapat dicepatka sebaliknya (*slow motion*) agar lebih *dramatic* (Suguhatono dkk, 2010:88).

b) *Weakness* (Kelemahan)

Karena perpedaan cara pandang kebudayaan memungkinkan adanya kesalah pahaman, ini mengakibatkan proses komunikasi membutuhkan proses yang cukup panjang. Belum tentu dengan adanya pembaruan-pembaruan yang disebut inovasi akan diterima dengan baik oleh masyarakat tradisi yang bersangkutan. Budaya yang ditampilkan tidak bersifat diskriptif dan lengkap, karena penyesuaikan dengan kebutuhan durasi pendek dalam

media *teasernya* maka informasi yang diberikan tidak bersifat menyeluruh tetapi berisi penggalan garis besar cerita.

Berdasarkan prospektif media, semua orang memang memahami begitu besar peran media dalam kehidupan, sosial, budaya, dan lain-lainnya. Media mestinya dapat berkerja secara akrab dan saling menguntungkan dengan budaya yang ada. Berbagai permasalahannya adalah masih jarang nya generasi penerus pemilik budaya *Singo Ulung* yang peduli dengan perkembangan budaya dan dukungan dan memperkenalkan budaya secara luas. Berbagai permasalahan saling membatasi hubungan kedua belah pihak, masyarakat tradisi dan budaya itu sendiri, sehingga sangat sulit untuk saling mendekat, memahami, dan menghidupkannya.

c) *Opportunities* (Kesempatan)

Singo Ulung adalah warisan budaya yang dalam penerapannya dalam tradisi masih berupa tarian dan pertunjukan. Hal yang belum ditemui dalam masyarakat adalah riwayat *singo ulung* sebagai bentuk cerita didirikannya sebuah desa bernama desa Blimbing. Karena masih berupa sebuah pertunjukan yang arahnya adalah tontonan, budaya *Singo Ulung* membutuhkan sebuah media untuk memperkenalkan riwayat asal muasal dalam bentuk sajian media yang baru, salah satunya dengan media visual animasi. Pengenalan bentuk animasi lokal adalah suatu wadah yang unik karena belum pernah di buat sebelumnya. Dengan inovasi yang hadir dengan visual yang dikerjakan dengan baik akan menjadi solusi edukasi sejarah yang baru dan belum pernah ada di masyarakat sekitar.

d) *Treaths* (Ancaman)

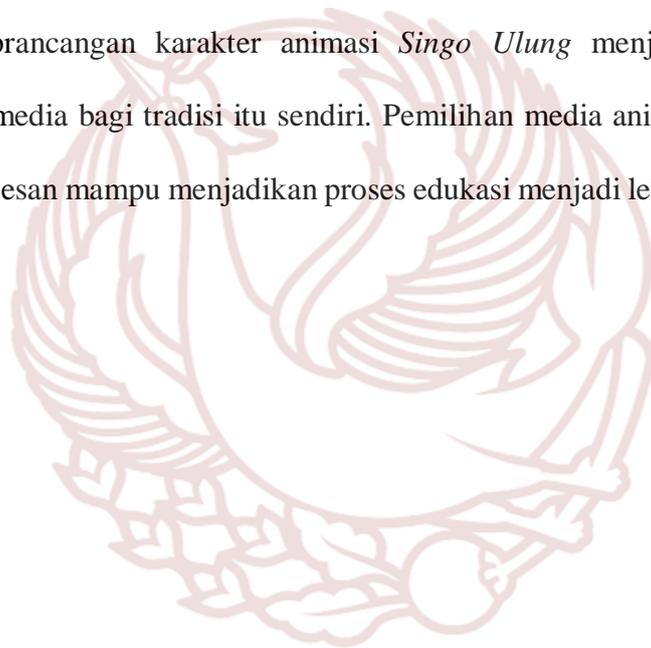
Perubahan yang diciptakan akan banyak mengalami deformasi dan jauh dari pakem-pakem dalam cerita *Singo Ulung* secara keseluruhan demi memenuhi kebutuhan segmentasi *audience*. Tantangan yang dihadapi adalah adanya tidak terbiasanya masyarakat tradisi dengan adanya perubahan-perubahan. Teknologi mempunyai pengaruh yang besar pada ilmu pengetahuan, sosial dan budaya, di satu sisi memberikan kemajuan dan kemakmuran, namun pada sisi lain mengakibatkan pergeseran budaya yang menyebabkan nilai-nilai yang diturunkan oleh leluhur dianggap sebagai sesuatu yang kuno dan ketinggalan jaman. Hadirnya budaya-baru yang urban menjadikan budaya lama dilupakan Karena peralihan trend masyarakat.

Demi menghidupkan lagi budaya tradisi yang mulai menghadapi pergeseran maka dibutuhkan usaha yang keras untuk setiap komponen-komponen. Ancaman yang ada haruslah menjadi koreksi supaya terus diadakannya pergerakan pembaruan yang inovatif. Jika budaya tradisi dan unsur nilai-nilai dalam masyarakat ditinggalkan akan berdampak pada hilangnya esensi dari warisan itu sendiri dan dampak yang lebih mengawatirkan adalah diakuinya budaya oleh bangsa lain.

2. Sintesis

Era teknologi memiliki dampak dengan semakin cepatnya informasi disampaikan dan diterima. Kebudayaan menjadi nilai luhur yang penting untuk tetap dipertahankan dalam masyarakat. Bagaimanapun bentuk budayanya adalah

termasuk hal yang berharga penyokong karakter masyarakat tradisi. Perlu adanya media yang baru, dan promosi yang lebih agar masyarakat tertarik khususnya untuk kalangan remaja yang memiliki tugas untuk mengemban pelestarian nilai-nilai tradisi. *Singo Ulung* Bondowoso merupakan salah satu asset yang sangat berharga, selain dengan di gelar sebagai pertunjukan, perlu adanya arsip visual agar sejarah akan terus terjaga. Kerja arsip merupakan pekerjaan yang tergolong jauh dari higar binger dan penghargaan tetapi merupakan tulang punggung ilmu pengetahuan, oleh karenanya prancangan karakter animasi *Singo Ulung* menjadi ujung tombak pembaruan media bagi tradisi itu sendiri. Pemilihan media animasi sebagai aspek penyampai pesan mampu menjadikan proses edukasi menjadi lebih menyenangkan.



BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan langkah yang digunakan untuk memberikan sentuhan kesan lebih atau nilai tambah dalam menyampaikan informasi. Setelah melewati tahap identifikasi dan analisa data, maka strategi promosi memasuki tahap perancangan konsep kreatif. Dalam tahap berikut akan dipilih jenis karya audio visual yang akan diciptakan dengan menyimpulkan data-data yang telah dianalisa sebelumnya.

1. Tujuan Kreatif

Karakter animasi merupakan sumber dasar ide karya tugas akhir kekaryaannya, diharapkan dapat menjadi sarana untuk menghidupkan kembali budaya leluhur yang terdapat di Bondowoso, khususnya *Singo Ulung* kepada remaja agar terjaganya warisan nilai-nilai budaya luhur. Pengambilan tokoh Juk Seng dan Juk Jasiman dalam cerita "*Singo Ulung*", karena banyaknya masyarakat Bondowoso khususnya remaja yang belum mengetahui sejarah maupun riwayat asli dari *Singo Ulung*. Cerita *Singo Ulung* selama ini diketahui oleh masyarakat sebagai pertunjukan tari-tarian. Oleh karenanya media perancangan karakter animasi mampu menjadi salah satu sarana edukasi yang menarik yang memberikan gambaran mengenai berdirinya sebuah desa bernama "Blimbing" dan cerita *Singo Ulung* di dalamnya. Memperhatikan dengan derasnya komunikasi dan media informasi, turun menambah ancaman pergeseran budaya dan nilai-nilai pada jati diri masyarakat. Generasi penerus terutama remaja menjadi ujung tombak

peradaban. Kesenian yang ada, akan lebih hidup lagi jika diciptakan pembentukan visual arsip yang relevan dengan perkembangan zaman.

2. Strategi Kreatif

Kesenian yang bersifat tradisi bagi kalangan remaja dianggap suatu hal yang jauh dari modern. Dampaknya berpengaruh pada minimnya pengetahuan tentang tradisi dan kurang adanya minat bagi kalangan remaja. Seiring dengan berkembangnya teknologi juga banyak diciptakan buku-buku edukasi yang bertujuan untuk menghidupkan kembali nilai-nilai tradisi dengan wujud yang baru. Kesenian Singo Ulung merupakan salah satu warisan yang memiliki nilai historik sekaligus budi luhur tentang kepemimpinan di dalam ceritanya yang penting untuk diketahui masyarakat. Pemanfaatan teknologi di era *digital* sangatlah diperlukan untuk menciptakan media yang mendukung, salah satunya adalah buku perancangan karakter animasi, yang dapat diminati oleh kalangan remaja zaman sekarang. Tidak hanya demikaian, buku perancangan karakter visual nantinya bisa digunakan untuk keperluan pengerjaan film animasi dan aspek-aspek yang mampu menjadi jalur mengembangkan nilai kesenian Singo Ulung. Buku perancangan merupakan sebuah jembatan pengetahuan bagi masyarakat sekitar tentang kesenian Singo Ulung, sehingga desain yang menarik berperan penting demi tersampainya ilmu pengetahuan secara sempurna.

3. Tujuan Promosi

Promosi bertujuan untuk memperkenalkan dan menyajikan secara menarik sebuah produk kepada konsumen, sebuah informasi kepada *audience*. Dengan

adanya perancangan promosi *outputnya* adalah meraup semakin banyak konsumen yang potensial, membetuk loyalitas konsumen terhadap produk sehingga satu sama lain dapat diuntungkan, menghasilkan citra sehingga merubah pendapat atau tingkah laku konsumen tentang produk yang bersangkutan. Persaingan yang ada menimbulkan tuntutan untuk menghasilkan promosi yang efektif melalui keunikan yang disajikan. Selain bertujuan untuk memperkenalkan sebuah produk, perusahaan atau sebuah *brand*, promosi juga memiliki fungsi untuk membentuk media *branding* dan *Positioning*. Promosi memiliki banyak jenis dalam menyesuaikan sebuah keperluan dan tujuan kampanye, bentuknya bisa berupa promosi fisik/promosi tatap wajah (melalui beragam *event*, bazar, festival, dan semacamnya), promosi dengan media tradisional yang berkaitan dengan media cetak, promosi melalui media digital (mencakup internet, *social media* atau jejaring sosial), publisitas (*publicity*), promosi penjualan (*sales promotion*). Pengemasan semua jenis promosi berpengaruh besar pada tingkat efektifitas tergantung pada berapa menarik sajian promosi. Secara otomatis promosi menjadi bagian utama yang berperan vital dalam mengangkat citra dan meningkatkan minat masyarakat terhadap edukasi di dalam buku perancangan karakter Singo Ulung. Media promosi yang digunakan selain jenis promosi tatap muka menggunakan display both juga menggunakan media digital yang berupa *teaser* film animasi. Sebagai penunjang menggunakan beberapa *merchandise* pendukung.

4. Strategi Promosi

Mempromosikan *artbook* perancangan memiliki berbagai jenis cara, seperti yang telah dilakukan oleh perusahaan produksi besar maupun indie atau terbitan

pemula. Upaya yang besar dalam mendorong ketertarikan *audience* mutlak harus dilakukan oleh pemula dengan karya perdana yang masih asing di masyarakat. Pemanfaatan promosi menambah keuntungan guna mempercepat proses pengenalan *artbook* yang telah diproduksi, salah satunya dengan media promosi iklan video. Promosi dalam bentuk video yang digunakan adalah sebuah Teaser animasi. Teaser berikut berisi tentang potongan cerita dari kisah pengembaran tokoh utama dalam cerita. Penyebarannya menggunakan media sosial sebagai penunggangnya (online) dan iklan tatap muka berupa *booth* atau stand. *Booth* yang dipilih adalah *booth* dinding dengan komponen utama poster film dari animasi Singo Ulung. *Booth* diletakkan pada acara pameran (*offline*). Partisipasi pameran bisa dalam bentuk event hari jadi kota Bondowoso, atau event-event rutin yang sering diadakan di pusat kota Bondowoso. Selain itu promosi bisa dilakukan melalui lembaga pariwisata dan Dinas Pendidikan.

5. Tujuan Media

Transisi zaman yang begitu cepat, menjadi sebuah ancaman yang serius bagi tulang punggung pengetahuan terhadap pelestarian tradisi. Informasi yang masuk secara terus menerus dari luar, menciptakan transisi kepedulian para remaja terhadap pelestarian budaya tradisi. Langkah-langkah yang telah diciptakan oleh masyarakat, organisasi dan pemerintah telah dilakukan, namun media konvensional yang digunakan tidak memberikan dampak yang signifikan bahkan terlihat tetap tidak berubah. Perancangan karakter visual animasi Singo Ulung akan menciptakan cara baru dalam edukasi sejarah kebudayaan terhadap masyarakat, khususnya anak-anak remaja. Karakter visual animasi dirancang berdasarkan pengembangan yang

berasal dari resapan ide budaya yang telah ada. Pemilihan karakter visual bertujuan untuk memberikan ruang baru dalam mengaplikasikan nilai dalam cerita Singo Ulung kepada kehidupan milenial saat ini.

Pengembangan dengan salah satu media audio visual animasi adalah untuk mengimbangi keadaan media yang sedang *booming*. Populeritas media sejalan dengan tingkat efektifitas upaya pelestarian budaya tradisi. Media yang sangat diminati mampu memberikan pengalaman yang baru bagi *audience* khususnya remaja, karena penyampaian informasi lebih dari sekedar membaca buku. Pengembangan animasi dalam perancangan karakter menjadikan konten semakin *memorable*.

Pemilihan media *teaser* berbentuk animasi dari karakter Singo Ulung merupakan langkah yang baru dalam membentuk rasa cinta para remaja terhadap budaya yang ada. Teaser animasi menjadi sebuah sarana utama untuk mempromosikan perancangan karakter animasi, selain berbentuk sebuah buku perancangan juga dibutuhkan *testimony* pengaplikasian karakter menjadi sebuah produk IP (*Intellectual Property*). Visual yang diciptakan memiliki kesamaan dengan yang disampaikan dalam buku perancangan, proses animasi memberikan kesan visual yang lebih hidup dari karakter-karakter yang diciptakan.

6. Strategi Media

Proses mendefinisikan sebuah muatan tradisi ke dalam teknologi media memiliki keseulitan tersendiri. Banyak pertimbangan yang menjadikan muatan tradisi tidak serta-merta ditambah atau dikurangi. Perkembangan teknologi yang pesat mewajibkan adanya pemilihan yang tepat dan sesuai dengan keadaan yang

menjadi bahan permasalahan, sehingga penerapan teknologi bisa berjalan dengan maksimal. Perancangan karakter memiliki kesamaan proses dengan memuat ulang nilai tradisi ke dalam sesuatu yang sederhana berbentuk IP (*Intellectual Property*). Kemudian medium animasi memberikan kelebihan daya tarik yang besar terhadap *audience*. Media animasi yang bersifat *mobile* secara produksi dan penyebaran, memberikan keuntungan kecepatan proses penyampaian. Selain itu strategi dari media yang diciptakan adalah untuk medekatkan karakter di kehidupan masyarakat Bondowoso, sehingga karakter tidak hanya berhenti pada bentuk visual IP tetapi mampu menjadi kontribusi pada elemen-elemen budaya yang ada. Ketika terjadi kedekatan antara masyarakat dengan IP sebagai pengingat budaya.

Langkah pendekatannya menggunakan media lini atas dan media lini bawah. Media lini atas yang digunakan antara lain adalah media cetak komponennya berupa *Artbook*, poster, *x banner*, sticker, kaos, pin, mug, *blocknote*, *bookmark*, *post card*, tote bag. Kemudian media sosial yaitu, iklan Instagram, iklan *website*, Youtube dan media sosial lainnya. Selain media lini atas terdapat media lini bawah antara lain antara lain, dengan *booth film*, *screening*, dan seminar kreatif. Semua kegiatan dilakukan dengan mengikuti jadwal event besar kota dan penunjang kegiatan dinas pariwisata dan pendidikan dalam bentuk edukasi pengenalan Singo Ulung.

Penciptaan perancangan karakter animasi erat kaitannya dengan aplikasi atau *software* yang digunakan. Dibutuhkan beberapa aplikasi pendukung, masing masing memiliki keterkaitan dengan realisasi media utama. *Software* yang digunakan sebagian besar adalah *Adobe Collection* yang berisikan beberapa aplikasi

khusus yang memiliki kegunaan masing-masing yaitu *Photoshop* untuk pengerjaan pengembangan *artwork* berupa visual gambar, sketsa sampai kepada tahap *render 2D painting*. *Lightroom* untuk *grading warna*, kemudian *Flash* untuk pergerakan animasi, *Premiere* sebagai ruang komposisi editing tahap akhir. Selain itu terdapat beberapa aplikasi tambahan yang digunakan demi mendukung efektifitas waktu dalam pengerjaan yaitu *procreate* yang memiliki peran serupa dengan *photoshop* namun akurasi yang lebih baik karena dikerjakan tanpa menggunakan media perantara seperti *pen tablet*, *procreate* yang dikembangkan pada *tool Ipad* memungkinkan untuk pengerjaan gambar digital dengan teknik yang sama ketika menggambar pada kertas.

B. Eksplorasi Data Teknis

Eksplorasi data teknis diperlukan dalam mengembangkan karya sehingga didapatkan kebutuhan yang akurat sebagai pendukung terciptanya karya. Cangkupan dalam tahap eksplorasi meliputi metode server pencarian *offline* maupun *online*. Kemudian data yang didapat melewati tahap pertimbangan untuk menemukan data efektif dan relevan dengan konsep yang dibutuhkan sebagai acuan perancangan karakter animasi Singo Ulung.

Pertama, yang menjadi ekplorasi adalah apa yang menjadi muatan utama sehingga sesuai dengan judul besar yaitu “The Chronicles of Singo Ulung Bondowoso” yang berisikan sejarah tentang Singo Ulung sekaligus perancangan karakter animasi. *Audience* akan mendapatkan edukasi sejarah sekaligus proses tahapan menemukan karakter beserta pengembangan pendukung lainnya yang menarik sebagai kajian visual, seperti *property*, *enviromtent*, *graphic*

development. Sedangkan tampilan judulnya akan bersifat “*fun*” agar dapat diterima oleh target yang diinginkan.

Bentuk buku adalah aspek yang perlu diterapkan demi menunjang informasi yang disajikan. Dalam hal ini aspek fisik harus diperhatikan dengan baik, beberapa hal seperti packaging, format ukuran, bahan yang digunakan dan jumlah halaman menjadi penguat karakter buku. Ukuran buku grafis yang umum lainnya rata-rata menggunakan format yang cukup besar mulai dari, A3, A4, dan A5. Penggunaan format standar bagi percetakan bertujuan untuk mempermudah proses dan penghematan space pada setiap lembar yang diproduksi. Walaupun proses produksi juga mempertimbangkan aspek ukuran dan bahan, ada beberapa perbedaan yang bisa diciptakan dari format yang standar, seperti mengubah format *portrait* menjadi *landscape* (memanjang). Format *landscape* dipilih karena memungkinkan untuk konsep “penjabaran” yang disampaikan di dalam buku. Dalam menata *visual development* memiliki relevansi dengan layout yang memanjang agar komponen konten yang disajikan tidak menumpuk seperti saat menggunakan format *portrait* yang lebih kepada menampilkan unsur tunggal.

Setelah menentukan format ukuran yang digunakan barulah kemudian menentukan bahan yang akan digunakan. Setiap bahan memiliki karakteristik tersendiri yang juga menambah daya tarik dan ketahanan karya yang diproduksi. Berdasarkan koleksi referensi *artbook* yang digunakan sebagai pedoman, bahan yang digunakan adalah bahan yang dominan menggunakan *art paper/matt paper* dan *art cartoon* sebagai komponen *cover*. *Art paper* masuk kedalam kategori populer untuk bahan cetak buku grafis, karena memiliki kekuatan dan kualitas yang

cukup untuk menampilkan detail dari *artwork*. *Raster* kertas yang halus dan licin membuat hasil cetakan menjadi bagus, selain itu karakter *art paper* kuran bisa menyerap air sehingga ketika terkena tetesan air kertas tidak cepat mengalami kerusakan. Berikut data yang lebih lengkap seperti di bawah ini.

1. Judul : The Chronicles of Singo Ulung
2. Ukuran : 14,8 x 21,0 cm (*A5 landscape*)
3. Halaman : 40-50
4. Target *audience* : Remaja 10-20 tahun

C. Eksperimen Studi Visual

1. Teknik Gambar

Teknik gambar buku perancangan karakter animasi Singo Ulung secara keseluruhan menggunakan media *digital* dalam pengerjaan sketsa, *rendering painting*, *storyboard* animasi, *layout* sampai kepada tahap editing. Namun tehnik *digital* tetap melewati tahap pemilihan agar tercipta kesan ekspresif yang serupa ketika mengerjakan dengan teknik tradisional. Pemilihan teknik digital bertujuan untuk mengurangi beban pekerjaan dan menjadikan proses pengerjaan menjadi efektif dan cepat. Rekayasa digital memungkinkan untuk menghasilkan grading warna yang lebih luas dengan dimensi yang fleksibel.

2. Gaya Gambar

Jenis gambar yang digunakan adalah gambar kartun yang memiliki kesan “*fun*” tetapi masih atraktif. Ini menyesuaikan dengan target audience yang sebagian besar adalah remaja. Sebagai sebuah hasil arsip sejarah, cerita yang tersedia memiliki muatan yang berat, oleh karenanya dengan menggunakan deformasi objek asli menjadi animasi yang fun agar mudah diterima *audience*. Genre gambar memiliki keberagaman, pemilihan gaya kartun yang non-realis membuat desain prancangan karakter mejadi lebih luas dan beragam.

Proses perancangan melibatkan banyak *style* dan genre yang akhirnya ditemukan sebuah patokan dari masing-masing karakter. Fungsi dari perancangan adalah menyediakan banyak alternatif desain ketika karakter digunakan untuk beberapa kebutuhan meskipun pada akhirnya hanya salah satu desain yang digunakan dalam proses animasi. Buku perancangan mencakup banyak komponen disertai dengan narasi, diantaranya adalah bagaimana pengembangan desain salah satu karakter dari sketsa kasar, kostum, warna, senjata, sampai kepada ketika karakter tersebut diaplikasikan kepada bidang selain animasi. Selain itu buku perancangan karakter (*artbook*) berisikan karakter pendukung dalam cerita dengan format pengembangan serupa seperti karakter utama berfungsi untuk memperkuat suasana dan kehidupan yang ada berdasarkan kisah yang diceritakan. Kemudian perancangan *environment*, *property design*, dan jenis grafis pendukung dalam animasi adalah komponen pelengkap. Berikut beberapa buku yang menjadi acuan referensi perancangan:



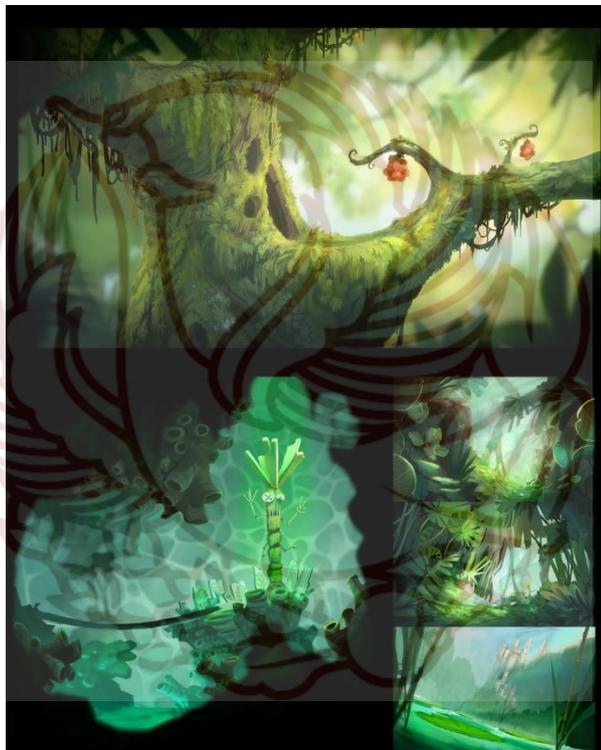
Gambar 17. *Artbook of The Dam Keeper, Tonko House*
(Sumber: parkablog.com, 2018)

Pertama, *The Dam Keeper* adalah sebuah film animasi yang diproduksi oleh sebuah studio kecil di Negara Jepang bernama Tonko House. *Artbook* dari film animasi *The Dam Keeper* menjadi referensi dalam menciptakan layout perancangan karakter animasi Singo Ulung. Buku tersebut memiliki muatan yang cukup dengan penataan yang elegan, sehingga nyaman untuk dinikmati *audience*. *Layout* dari *Artbook of The Dam Keeper* berisikan 2 tokoh utama dengan *asset* lainnya berupa karakter pendukung, dan perancangan *environment* tempat karakter utama tinggal.



Gambar 18. *Phenomena Art of Asura*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Kedua, *Phenomena Art of Ashura* merupakan sebuah buku perancangan dengan muatan yang kaya akan kostum dan *environment*, senada dengan gambaran kisah cerita Singo Ulung yang akan dirancang. Selain menjadi acuan dalam mendesain berbagai macam kostum karakter pengembara, di dalam buku tersebut menjabarkan berbagai proses deformasi karakter dari *realist style* dalam format *artwork display* sampai kepada karakter ikonik sehingga memperluas pengaplikasian *intellectual property*.



Gambar 20. *Rayman Legend* environment
(Sumber: florianemarchix.tumblr.com, 2017)

Ketiga, adalah *artbook* dari game *Rayman Legend* produksi UBISOFT. Buku tersebut berisikan tentang visual perancangan sebuah *game* dengan konsep hutan, yang dipelopori oleh Florian Marchix sebagai *art director*. Perancangan karakter animasi Singo Ulung membutuhkan latar pendukung demi memperkuat suasana

cerita. eksekusi perancangan menggunakan tehnik yang sama dengan pengerjaan *enviromtment* pada *artbook Rayman Legend*.

Kemudian selain dari referensi yang telah disebutkan di atas terdapat jenis pendekatan yang digunakan untuk merancang karakter agar memiliki karakteristik yang kuat, diantaranya adalah pendekatan kostum, bagian unik dan kesederhanaan.

- a. Kostum, aspek yang mendasar adalah pendekatan kostum, karena kostum menggambarkan sifat dari karakter dan latar belakang dari mana karakter yang dikembangkan berasal. Terdapat perbedaan ketika menggambarkan karakter yang berlatar belakang pengembara dengan karakter yang berlatar belakang pribumi.
- b. Bagian Unik pada karakter, pendekatan berikut berfungsi untuk memberikan citra yang kuat pada karakter, bahkan ketika karakter digambarkan hanya dengan menggunakan symbol-simbol relevan dengan komponen karakter.
- c. Kesederhanaan, pendekatan ini berfungsi agar karakter singo ulung mudah digerakan ketika diaplikasikan ke dalam film animasi, selain itu kesederhanaan memudahkan dalam produksi, menjadikan karakter memorable di ingatan audiens. Konsep kesederhanaan dilakukan dengan menghilangkan bagian-bagian yang tidak perlu dan terlalu rumit pada karakter, seperti bagian bulu pada hewan disederhanakan dari helai-helai yang rumit menjadi bagian menggumpal yang telah cukup menggambarkan bagaian bulu.

3. Sketsa

Tahap permulaan yang dikerjakan adalah proses sketsa. Sketsa merupakan tahap menemukan pemikiran tentang konsep yang ideal untuk sebuah rancangan sebelum pada akhirnya diterapkan. Proses menemukan desain akan dipermudah dengan melakukan banyak alternatif melalui sketsa. Perbedaannya dalam sketsa gambaran pikiran bisa diwujudkan secara jelas melalui sketsa. Kemudian setelah mendapatkan banyak alternatif desain akan dilakukan penjarangan kembali mana yang lebih sesuai berdasarkan target yang ditentukan. Karakter yang sesuai dan diminati pada umumnya menggunakan proporsi perbandingan 3-5 kepala, selain itu juga memilih desain aksesoris dan tampilan sederhana pada tiap-tiap karakter. Berdasarkan sumber referensi yang dijadikan acuan, penggunaan proporsi populer adalah proporsi yang mendekati anak-anak remaja. Pemilihan proporsi tersebut berfungsi agar setiap IP memiliki kedekatan dengan dunia remaja pada umumnya, yang mengedepankan konsep atraktif dan menyenangkan. Penggunaan komponen rumit serta model karakter dengan proporsi asli (orang dewasa) tidak cocok untuk digunakan sebagai acuan animasi yang bersifat edukasi.

a. Sketsa Proporsi Tiga Kepala

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan proporsi paling sesuai untuk pengembangan IP cerita Singo Ulung adalah menggunakan tiga kepala, maksud dari tiga kepala adalah, menggunakan perbandingan yang sama antara jumlah tinggi tiga kepala karakter dan tinggi karakter keseluruhan. Proporsi dengan model tiga kepala memiliki kemudahan dalam teknis pengerjaan ketika diterapkan pada karakter animasi, selain itu proporsi tiga

kepala menjadikan bentuk karakter menjadi ikonik, sehingga ketika diaplikasikan ke-berbagai macam kebutuhan desain, karakter mampu disesuaikan dengan mudah.

Berikut salah satu referensi yang digunakan dalam mendesain karakter dengan proporsi 3 kepala adalah desain karakter animasi Roh Garuda yang didesain oleh Widi Krisna Widodo art director dari Icon Max Animation.



Gambar 20. Referensi Karakter Animasi Proporsi 3 Kepala
(Sumber: Widi Krisna Widodo, 2014)

b. Sketsa Aksesoris

Aksesoris menjadi bagian pendukung penguat masing-masing karakter. Aksesoris karakter dalam cerita Singo Ulung memberikan gambaran tentang sifat masing masing karakter. Komponennya termasuk kostum, senjata, dan barang-barang yang dikenakan karakter. Kebutuhan penggunaannya menyesuaikan terhadap materi cerita yang akan disampaikan, dan sebagai pilihan desain ketika karakter visual digunakan untuk kebutuhan lainnya. Karakter animasi Singo Ulung menggunakan aksesoris yang berasal dari pakaian yang sering digunakan oleh masyarakat bondowoso, baik berupa pakain biasa maupun pakaian adat. Selain itu peralatan pendukung aksesoris juga berasal dari latar belakang kehidupan masyarakat Bondowoso Khususnya warga desa blimbing.



Gambar 21. Referensi Aksesoris Karakter – Phenomena Art of Asura
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

c. *Environment* (Lingkungan)

Lingkungan merupakan asset yang menambah susasana dalam animasi terasa lebih nyata, keadaan yang digambarkan menyesuaikan keadaan yang digambarkan dalam legenda cerita Singo Ulung. Penggambaran lingkungan yang sesuai dengan cerita singo ulung adalah keadaan Bondowso sebelum kedatangan belanda, rumah-rumah yang ada masih sederhana, menggunakan anyaman bambu dan pelepah daun kelapa sebagai atapnya. Keadaan di sekitar rumah penduduk adalah hutan belantara yang masih asri.

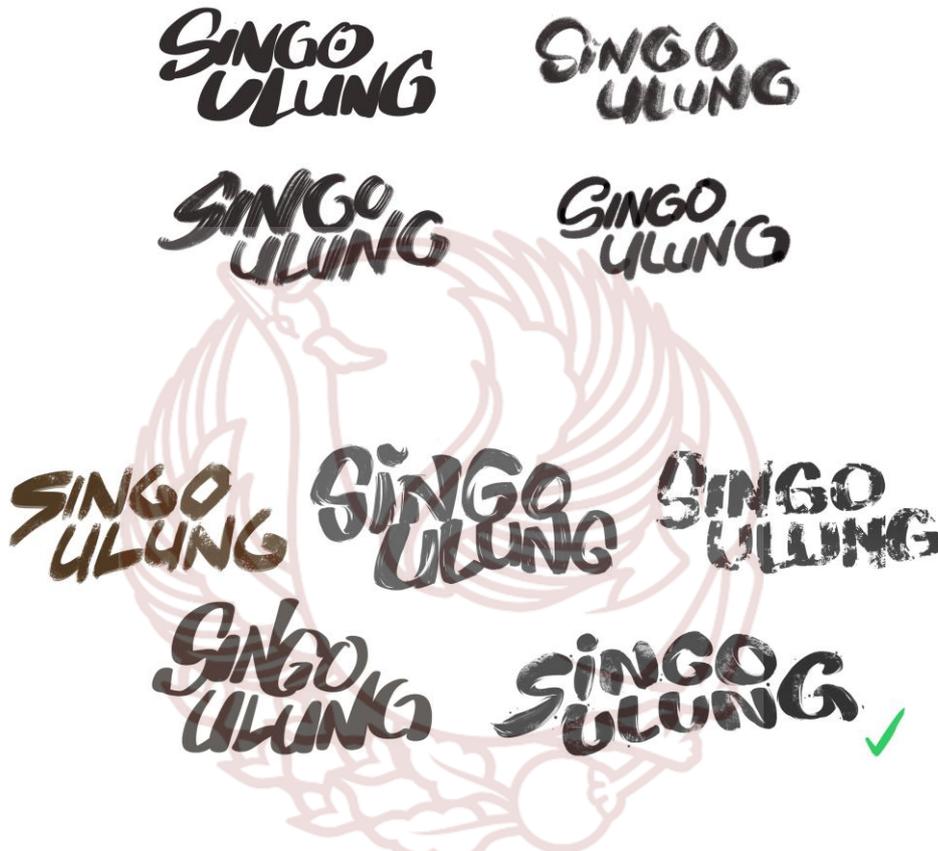


Gambar 22. Referensi Desain Asset – Phenomena Art of Asura
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

4. Tipografi

Jenis *font* memiliki pengaruh besar terhadap keselaran isi sebuah buku, bagaimanapun judul adalah inti dari keseluruhan isi materi yang disampaikan dalam buku. *Font* menjadi bagian yang harus serasi, karena setiap jenis *font* memiliki sifatnya masing-masing. Berbeda dengan *font* yang digunakan untuk teks isi buku,

font judul lebih mementingkan karakter yang kuat sedangkan *font* yang fungsinya sebagai teks harus memenuhi aspek keterbacaan. Berikut beberapa alternatif desain untuk *font* judul buku perancangan Karakter Animasi Singo Ulung:



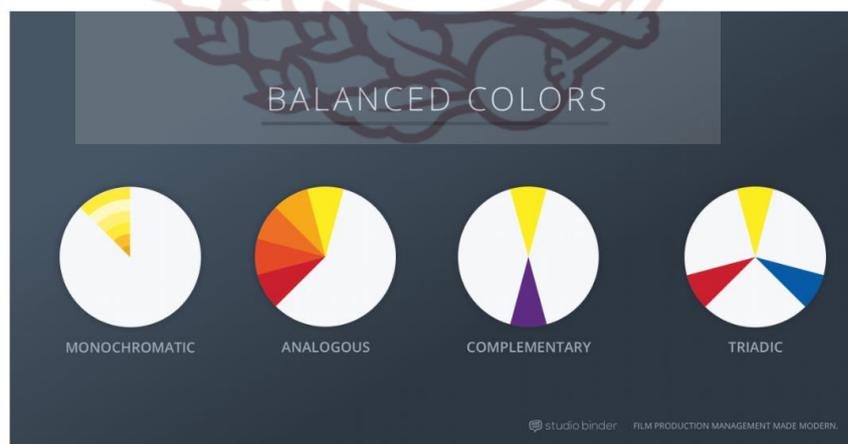
Gambar 23. Alternatif Tipografi
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

5. Pewarnaan

Pewarnaan menjadi aspek terpenting dalam menampilkan visual, karena warna menimbulkan pengalaman tatap muka secara langsung terhadap *audience*. Teknik *digital painting* dipilih untuk eksekusi sebagian besar visual yang akan dirancang, namun warna yang digunakan juga harus sesuai dengan narasi utama

yang akan disampaikan. Dalam dunia perfilman dan *concept art development* terdapat 4 jenis pengaplikasian warna yang memperkuat setiap *key shot* dalam sebuah frame, diantaranya adalah, *monochromatic*, *analogous*, *complementary* dan *triadic*. Masing-masing dari warna tersebut memiliki kekuatannya sendiri. *Complementary* atau yang sering disebut komplementer adalah jenis penerapan warna yang akan digunakan dalam perancangan Karakter animasi Singo Ulung. Warna komplementer mengunakan teknik kebalikan warna panas ke dingin dan warna dingin ke panas (bersebrangan). Komplementer memudahkan untuk memberikan penekanan antara objek dan latar begitu juga sebaliknya.

Software pengolah visual yang digunakan berbeda beda, seperti *software* pengolah *background* dan *concept art* menggunakan Procreate dan Adobe Photoshop, untuk pewarnaan karakter ketika diterapkan pada animasi menggunakan Adobe Flash.



Gambar 24. *How to Use Color in Film* by Robert Kiraz
(Sumber: studiobinder.com, 2016)

6. Tokoh Cerita Singo Ulung

a. Juk Seng

Nama lain : Singo Ulung, Mbah Singo

Asal : Kerajaan Blambangan Madura

Watak : Pemberani, tegas, jantan, berwibawa, melindungi, mengayomi, Penyabar dan suci.

Kasta : Kesatria, Prajurit

Senjata : Ilmu Kanuragan

Istri : Juk Muna



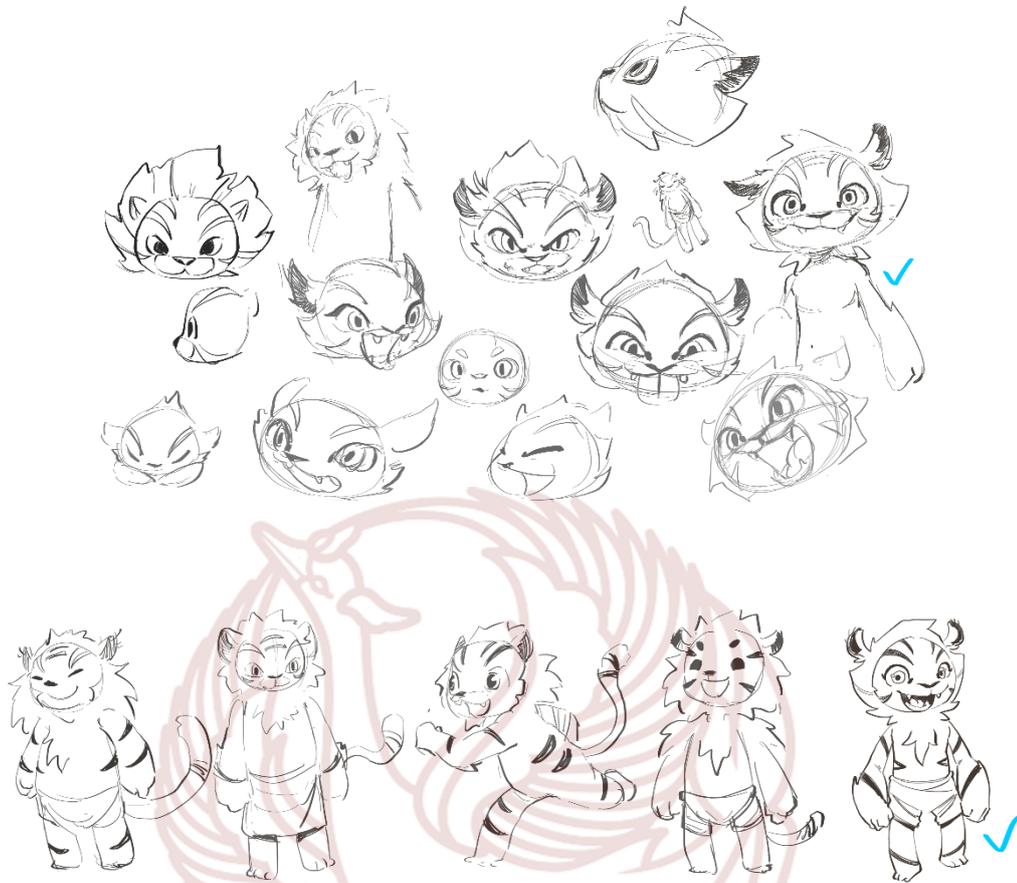
Gambar 25. Kostum Pertunjukan Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Terdapat dua jenis kostum tarian kesenian Singo Ulung yang digunakan masyarakat, kostum asli dan kostum yang diduplikasi untuk kebutuhan pertunjukan. Kostum asli kesenian Singo Ulung terdapat di kediaman ahli waris kesenian Singo Ulung tepatnya di Desa Blimbing Bondowoso.



Gambar 26. Berbagai Macam Variasi Kostum Pertunjukan Singo Ulung
(Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2018)

Sumber referensi perancangan karakter Juk Seng berdasarkan kostum tarian yang digunakan oleh masyarakat desa Blimbing Bondowoso, baik kostum yang fungsinya sebagai upacara adat juga kostum yang digunakan untuk acara hiburan masyarakat seperti hari jadi kota dan festival Muharam. Seperti dalam cerita rakyat masyarakat Juk Seng digambarkan sering menyerupai sosok Singa putih dengan wajah yang menyerupai hewan macan. Terdapat istilah lain yang diberikan masyarakat mengenai penggambaran sosok Juk Seng, seperti *Can-macanan* dan *Singo Barong*. Berdasarkan data yang diperoleh didapatkan informasi bahwa terdapat dua kombinasi makhluk dalam kostum Juk Seng yaitu Singa dan Macan. Sosok Singa tergambarkan dari bagian sekitar kepala yang banyak terdapat bulu lebar menyerupai Singa dan Sosok Macan (Harimau) tergambar dari motif yang terdapat pada wajah.



Gambar 27. Alternative Sketsa Desain Karakter Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Tahap Sketsa dilakukan berdasarkan referensi terkait, pada tahap pertama adalah proses deformasi bentuk wajah Singo. Proses ini bertujuan untuk menyederhanakan bagian-bagian rumit pada wajah sehingga selaras dengan konsep pendekatan karakter animasi yaitu penyederhanaan. Sketsa Juk Seng menggunakan proposi berbentuk manusia (berdiri dengan dua kaki) dengan tambahan pakaian yang menutupi daerah pinggang. Badan Juk Seng menyesuaikan dengan sumber data wawancara yang didapat yaitu memiliki postur tubuh yang gagah atau tinggi besar, seperti kesatria atau prajurit pada umumnya.

Setelah ditemukan desain yang diinginkan terdapat beberapa perbaikan yang dilakukan dari desain yang didapatkan, penambahan loreng pada badan Juk Seng yang fungsinya untuk memberikan estetika karakter menyerupai sosok macan, dihilangkan dan menyesuaikan dengan corak kostum tari Singo Ulung yaitu putih polos yang bermakna bahwa sosok Juk Seng adalah seorang yang hatinya bersih dan suci. Selain itu revisi dilakukan agar mekanisme pengerjaan karakter ketika proses animasi akan lebih mudah dengan corak yang polos.



Gambar 28. Perubahan Desain Corak Pada Karakter Juk Seng
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Juk Seng adalah karakter yang memiliki dominasi warna putih pada tampilannya. Bagian badan selalu sama menggunakan warna putih. Pada bagian mata dan wajah memiliki banyak perbedaan disetiap referensi kostum yang ada. Beberapa diantaranya warna mata yang digunakan adalah merah, hijau, kuning dan biru. Berdasarkan kostum asli yang terdapat dalam riwayat cerita Singo Ulung mata yang digunakan adalah berwarna biru yang memiliki makna bahwa Juk Seng

memiliki sifat kesabaran dan kewibawaan. Sedangkan wajah Juk Seng mendekati warna Kehitaman memiliki makna gagah berani.



Gambar 29. Alternatif Warna Desain Karakter Juk Seng
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Setelah melalui tahap pemilihan akhirnya warna yang paling tepat adalah warna yang mendekati hitam. Dengan intensitas gelap yang cukup sehingga karakter Juk Seng terlihat menyenangkan. Untuk kostum yang digunakan adalah bawahan dengan kain batik (batik Madura/ batik Bondowoso) dengan warna coklat tua. Konsep penyederhanaan yang dilakukan dengan menggambarkan pakaian yang digunakan cukup berwarna coklat saja, karena khusus untuk pakain karakter Juk Seng, tidak ada riwayat pasti dari hasil observasi yang didapatkan. Juk seng digambarkan sebagai sosok pengembara dan pada kostum tariannya digambarkan sebagai sosok Macan bertubuh singa putih. Fungsi dari pemberian pakaian adalah menyalurkan desain karakter yang satu dan yang lainnya sebagai manusia yang saling bersahabat dan memiliki kesetaraan.

b. Jasiman

- Nama lain : Topeng Kona, Juk Jasiman
- Asal : Hutan blimbing (desa Blimbing)
- Watak : Penyabar, Sederhana, jujur, amanah,
- Kasta : *Ulu-ulu banyu*, Kesatria
- Senjata : Ilmu Kanuragan, Tongkat sakti



Gambar 30. Variasi kostum tarian Topeng Kona
(Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2018)

Karakter Jasiman dirancang berdasarkan kostum tarian Topeng Kona. Topeng kona merupakan sebutan lain dari tokoh jasiman, bentuknya memiliki kemiripan dengan topeng malangan yang berkisah tentang panji. Perbedaannya terletak pada karakter Jasiman yang

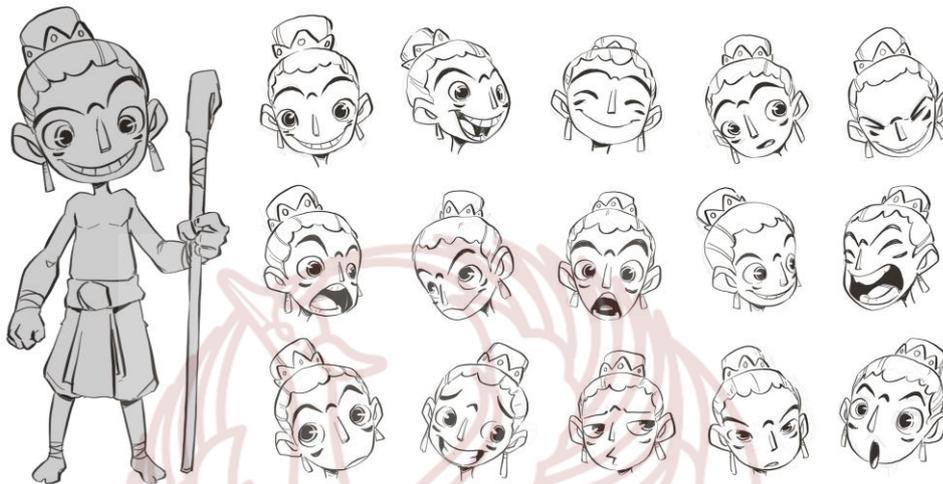
terlihat lebih tertawa dengan menunjukkan gigi. Untuk dominasi warna pada karakter adalah warna oren dan merah serta tambahan aksesoris kuning emas.



Gambar 31. Alternatif Desain Karakter Jasiman/Topeng Kona
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

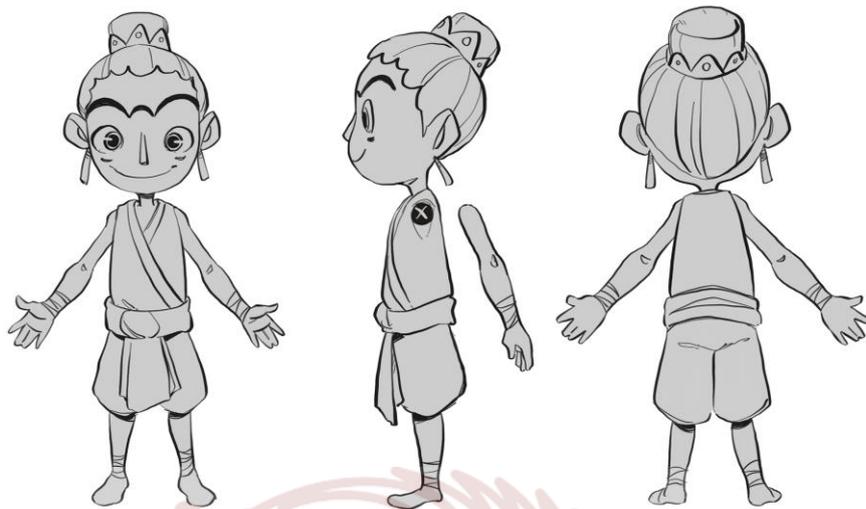
Tahap pertama yang dilakukan adalah serupa dengan proses menemukan karakter Singo Ulung, pada tahap ini dari berbagai referensi terkait dilakukan deformasi karakter dengan penyederhanaan pernak pernik yang digunakan. Jasiman digambarkan sebagai kesatria yang melindungi desa, dengan tampilan sebagai manusia (bukan dalam wujud tertentu). Berdasarkan sumber cerita karakter Jasiman

memiliki senjata berupa tongkat dan ilmu kanuragan. Yang menjadi ciri khas dari karakter jasiman adalah mahkota menyerupai topi yang digunakan pada kepala, mata yang lebar, bibir yang tersenyum dengan menampilkan gigi dan alis.



Gambar 32. Sketsa Desain Karakter Jasiman dan Ekspresi
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Ekspresi pada karakter Jasiman lebih sedikit menggunakan ekspresi yang terkesan marah dan angkuh, karena selalu menggunakan ekspresi seringai atau tersenyum. Sosok Jasiman dalam cerita adalah sosok sahabat bagi Juk Seng yang menjadi rival sekaligus tangan kanan dalam pereintahan membangun desa. Wataknya yang didominasi dengan kesabaran dan kejujuran menjadi sumber perancangan ekspresi karakter. Selain ekspresi karakter, sosok Jasiman digambarkan dengan membawa tongkat kayu yang berbentuk seperti tongkat pada umumnya. Karakter Jasiman memiliki porsi perancangan yang sama dengan karakter Juk Seng, karena kedua tokoh merupakan tokoh utama dalam cerita. Ekspresi yang lengkap dibutuhkan pada setiap kemunculan karakter. Tokoh penting dalam cerita selalu sering muncul maka dari itu dibutuhkan keterangan dan panduan yang lebih kompleks untuk menghadirkan citra kedua tokoh utama.



Gambar 33. Sketsa Karakter Jasiman Tampak Depan, Samping, Belakang
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Perancangan tampak depan belakang dan samping juga dikerjakan untuk karakter Jasiman, karena selain Juk Seng, Jasiman merupakan karakter yang banyak muncul dalam cerita. Panduan dari rancangan karakter diatas mempermudah proses animasi saat mengaplikasikan karakter dalam bentuk gerakan-gerakan. Selain itu desain posisi karakter dapat dijadikan acuan dalam perancangan *modeling 3D*. Posisi penataan kostum dan komposisi karakter ditentukan dengan rancangan tampak depan, samping dan belakang. Ketika dijabarkan dengan visual maka memudahkan untuk menjelaskan ukuran bagian tubuh karakter.

c. Juk Muna

Nama Lain : Tandhak Putri, Jurati

Asal : Desa Blimbing

Watak : Setia dan peduli



Gambar 34. Busana Tandhak Putri/ Juk Muna
(Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2018)

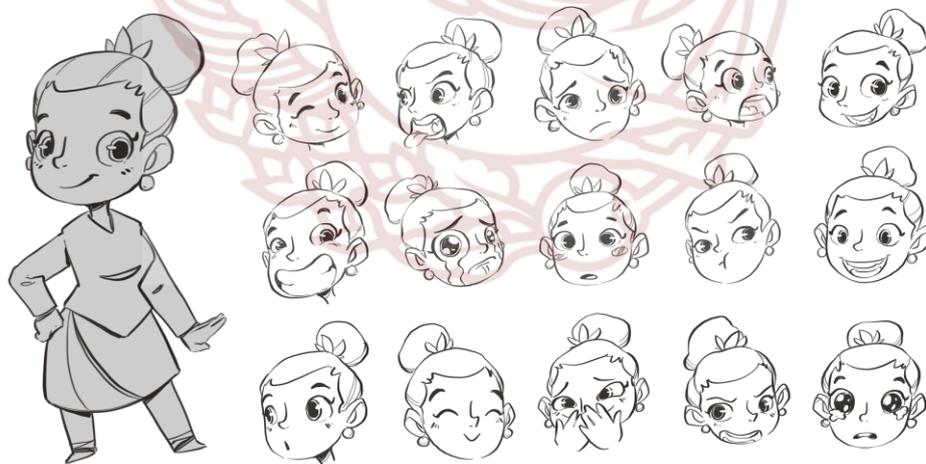
Juk Muna sering disebut juga Tandhak Putri ketika dalam pertunjukan kesenian tari Singo Ulung. Referensi yang tersedia untuk visual dari karakter Juk Muna sangatlah terbatas, karena karakter berikut hanya berperan sebagai pendukung cerita atau figuran dalam cerita. Juk Muna dalam seni pertunjukan tari digambarkan sebagai wanita biasa yang menggunakan kebaya. Kebaya yang digunakan bisa beragam warna, namun warna hijau muda yang sering digunakan dalam pertunjukan tari. Selain itu juga pada pakaian Kacong Jebbing Bondowoso, sosok wanita digambarkan menggunakan pakaian adat berwarna hijau muda. Informasi tersebut yang kemudian dijadikan acuan pemilihan desain.

Beragam versi diciptakan untuk memberikan alternative karakter, cara berpakaian dan property yang digunakan pada karakter otomatis berpengaruh pada citra karakter. Ketika karakter didasarkan pada konsep karakter Juk Muna dalam cerita, maka desain yang digunakan haruslah secerhana dan memberikan kesan wanita biasa yang memiliki sifat kesetiaan.



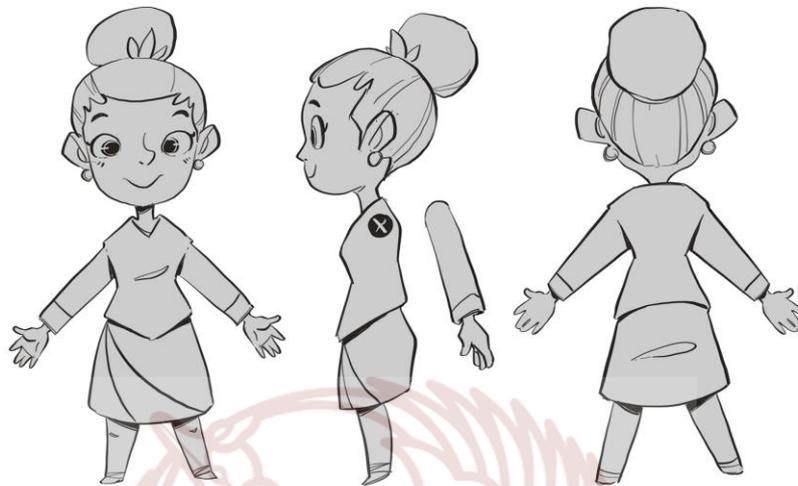
Gambar 35. Alternatif Desain Karakter Juk Muna/Tandhak Putri
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Setelah menemukan latar belakang sifat karakter Juk Muna, kemudian diciptakan variasi kostum yang menjadi representasi dari sifat wanita yang diinginkan. Lima alternatif desain kostum karakter terbaik kemudian dipilih salah satu sebagai desain yang diteruskan kepada tahap pengembangan yang lebih mendetail.



Gambar 36. Sketsa Desain Karakter Juk Muna dan ekspresi
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Serupa dengan desain karakter sebelumnya, Juk Muna memiliki peranan sebagai figuran yang turut hadir dalam cerita. Karakter Juk Muna memang tidak selalu hadir dalam cerita secara keseluruhan, ekspresi yang dirancang akan membuka kemungkinan untuk kedepannya digunakan dalam pengaplikasian yang lebih luas lagi.



Gambar 37. Sketsa Karakter Juk Muna Tampak Depan, Samping, Belakang
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Pose karakter tampak depan, samping dan belakang memberikan gambaran desain kostum yang dikernakan karakter, selain itu berfungsi untuk pengembangan lainnya seperti asset 3D karakter dan desain mainan dan sebagainya

d. Ojung

Nama Lain : Petani, masyarakat setempat

Asal : Desa Blimbing



Gambar 38. Pertunjukan Kesenian Ojung
(Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2018)

Berdasarkan hasil wawan cara dengan ahli waris kesenian Singo Ulung, khusus untuk kakarakter Ojung sebenarnya digambarkan sebagai symbol dari masyarakat desa blimbing, yang mengadakan hiburan juga upacara memanggil hujan. Selain kesenian ojung masyarakat blimbing memiliki beragam hiburan seperti balap karung, panjat pinang dan menggigit koin pada buah papaya.

Kostum yang dikenakan karakter Ojung merupakan kostum yang dekat dengan keseharian masyarakat desa di Bondowoso pada umumnya yang berkerja sebagai petani. Karakter peci hitam menjadi identitas keislaman yang ada di masyarakat.



Gambar 49. Alternatif Desain Karakter Ojung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Desain karakter ojung tidak sekompleks desain karakter sepereti sebelumnya. Sketsa yang diciptakan merupakan deformasi dari berbagai kostum referensi yang nantinya ditentukan desain yang sesuai. Visual dari Ojung adalah seorang laki laki yang telanjang dada dengan menggunakan pakaian sarung dan topi peci hitam. Beragam bentuk alternatif kemudian disesuaikan dengan proporsi tiga kepala sehingga memiliki kesetaraan dengan karakter lainnya.



Gambar 40. Desain Karakter Ojung dan Ekspresi
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

7. Desain Asset

Cerita Singo Ulung berlatarkan sebuah hutan di wilayah Jawa bagian Timur, biota yang tumbuh adalah tanaman berjenis hutam tropis. Karena masih ada dalam wilayah yang berdekatan dengan garis katulistiwa. Penduduk desa Blimbing tempat cerita Singo Ulung berasal, sebagian besar bekerja di bidang agraria. Masyarakat setempat bercocok tanam dan mengambil keuntungan dari jenis tanaman palawija seperti, padi, jagung, rempah-rempah dan buah-buahan.

Hutan dalam kisah Singo Ulung sebagian besar dipenuhi dengan tanaman Blimbing. Tidak menutup kemungkinan juga dipenuhi oleh tanaman pohon tropis lainnya seperti tanaman Bambu, Bringin, Sengon, Trambesi dan pohon berbuah lainnya yang banyak ditemui di desa Blimbing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Purwantoro selaku ahli waris kesenian Singo Ulung tanggal 17 November 2018, beliau mengatakan bahwa penduduk desa Blimbing saat zaman pemerintahan Juk Seng sebagai Kepala Desa pertama, bertempat tinggal rumah-rumah dari bambo dan dan beratapkan daun rotan atau pelepah kelapa. Berdasarkan data tersebut maka dijadikanlah acuan untuk menciptakan desain asset untuk rumah penduduk dalam cerita Singo Ulung. Berikut referensi rumah gubuk dan alternative desain asset Singo Ulung.

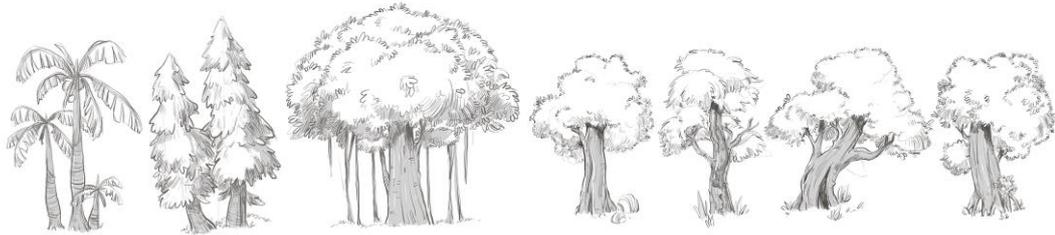


Gambar 41. Referensi Rumah Khas Jawa Timur dan Rumah Gubuk
(Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2018)



Gambar 42. Alternatif Desain Rumah Penduduk
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Rumah penduduk pada masa pemerintahan Juk seng masihlah sangat sederhana, perancangan berdasarkan referensi rumah adat wilayah Jawa Timur dengan atap menggunakan pelepah daun kelapa atau balarak. Perancangan rumah penduduk hanyalah tambahan dalam desain perancangan karakter untuk kebutuhan pengaplikasian cerita yang lebih utuh kedepannya. Latar cerita yang digunakan dalam teaser animasi didominasi dengan hutan belantara dan tanaman-tanaman liar hal ini didasarkan pada riwayat cerita pertemuan Juk Seng dan Jasiman untuk pertamakalinya. *Setting* yang diceritakan menyebutkan bahwa pertemuan dua tokoh tersebut ada hubungannya dengan tanaman blimbing yang banyak ditemui di wilayah hutan. Hingga pada akhirnya nama Desa yang dibangun Juk Seng dan Jasiman berasal dari nama tanaman Blimbing.



Gambar 43. Alternatif Desain Tanaman Pohon
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Jenis flora yang dirancang merupakan flora yang banyak ditemui di hutan tropis Jawa bagian Timur. Antara lain pohon kelapa, beberapa jenis pohon cemara, pohon bringin, pohon trambesi, pohon blimbing, pohon jati, mohoni dan berbagai macam lainnya. Selain flora jenis pohon-pohonan dirancang juga flora jenis tanaman palawija yang dibudidayakan oleh masyarakat Desa Blimbing, diantaranya rempah rempah dan sayur mayur.



Gambar 44. Alternatif desain tanaman perkebunan
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

8. Layout

Muatan yang disampaikan dalam buku perncangan karakter memiliki beberapa sub bab yang berkaitan dengan latar belakang karakter besar dari mana, dan bagian lainnya yang berperan sebagai pendukung cerita. Karena isi materi tidak begitu banyak, maka akan relevan jika di layout dengan tampilan yang ringan. Salah satu yang menjadi acuan reverensi adalah “*The Dam Keeper Artbook*”. Buku tersebut memiliki kemiripan konsep yaitu menceritakan perjalanan dua tokoh utama dalam cerita sebagai bentuk persahabatan, selain kedua tokoh dalam buku tersebut menceritakan bagaimana suasana desa tempat tinggal dua tokoh tersebut. Layout dari “*The Dam Keeper Artbook*” memiliki karakteristik yang dramatis, dengan tone warna yang dominan hangat dan penataan paragraf penjelasan di setiap halamannya yang tidak mengganggu objek yang ditampilkan. Pada bagian *foreword* terdapat ulasan tentang proses menemukan ide cerita dan bagian fundamental pada materi yang disajikan.



Gambar 45. *The Dam Keeper Artbook Layout*
(Sumber: thedamkeeper.com, 2018)

9. Muatan *Artbook Singo Ulung*

Penataan dan isi muatan dari *artbook* perancangan karakter animasi Singo Ulung akan berpengaruh pada kenyamanan kepada *audience*. Penggunaan layout yang ringan dan muatan yang tidak terlalu padat akan memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan. Pada *artbook* Singo Ulung halamannya akan berisi lebih banyak gambar daripada penjelasan. Teks yang bersifat deskripsi panjang berada pada halaman awal dan teks yang bersifat penjelasan konsep berada di antara konsep visual. Berikut isi dari *artbook* yang akan dirancang.

a. *Cover Artbook*

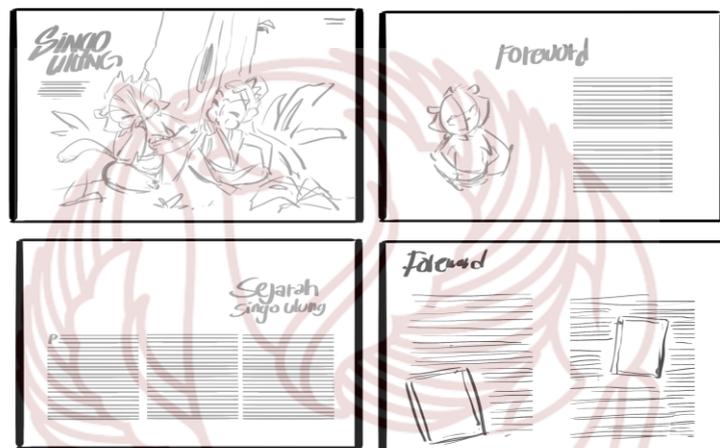
Cover menjadi bagian paling berkesan dalam meringkas keseluruhan citra dalam kisah yang ditampilkan. Singo Ulung dan Topeng kona adalah dua hal yang berdampingan dan merupakan tokoh utama dalam cerita, maka *cover artbook* yang dibuat berisikan dua tohon tersebut dengan nuansa yang menggambarkan kedamaian di wilayah Blimbing.



Gambar 46. Sketsa *Cover Artbook*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

b. *Foreword*

Halaman *foreword* disebut juga halaman pembuka, berisikan tentang tujuan awal menemukan konsep rancangan, tujuan dari animasi. Halaman *foreword* merupakan gerbang pembuka untuk penjelasan keseluruhan isi buku perancangan, muatannya lebih dominan berisikan teks.



Gambar 47. Sketsa *Layout* halaman *Foreword* (pembuka)
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

c. Cerita dari Proses Riset Singo Ulung

Halaman yang menjelaskan tentang perjalanan riset dan permasalahan yang dialami selama proses riset. Pada halaman ini juga dibahas gambaran besar dari sejarah Singo Ulung dan bagaimana kesenian Singo Ulung terbentuk.

d. *Characters* (Karakter)

Pada halaman karakter, dijabarkan masing-masing karakter yang berperan dalam cerita, mulai dari proses sketsa sampai tahap rendering selain itu berisikan cerita dan latar belakang karakter, senjata yang

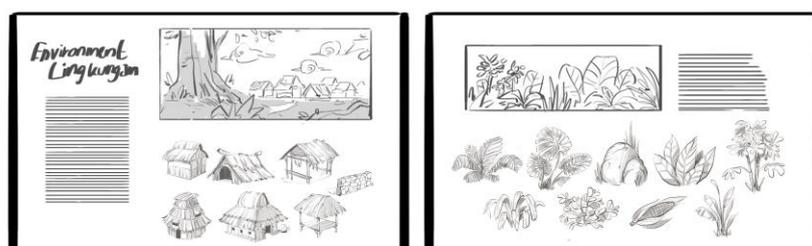
digunakan, kostum, ekspresi, pose dan hal-hal fundamental pada setiap karakter.



Gambar 48. Sketsa *Layout* Halaman Katakter Animasi
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

e. *Background/Environment*

Perancangan sebuah film animasi tentu tidak lepas dari perancangan environment sebagai pendukung utama berjalannya cerita. Halaman yang mengulas tentang *background* berisikan landscape dari cerita, komponen-komponennya meliputi, tempat tinggal, suasanaan desa, rumah penduduk, tanaman pertanian sampai jenis organic yang terdapat di wilayah Blimbing.



Gambar 49. Sketsa *Layout* Halaman *Environment* (Lingkungan)
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

f. *Storyboard* dan Animasi

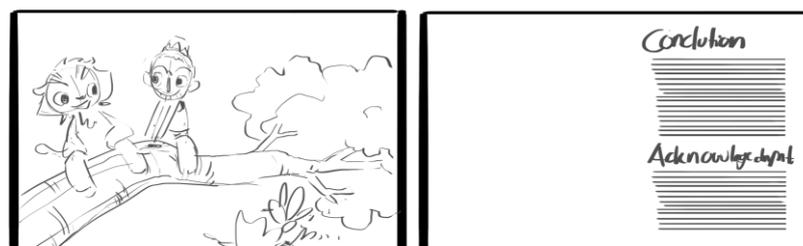
Storyboard adalah penjabaran adegan potongan cerita dalam rancangan film animasi. Fungsinya sebagai panduan shot sebelum proses penganimasian. *Storyboard* mempermudah penjelasan urutan naskah karena bersifat visual.



Gambar 50). Sketsa *Layout* Halaman Animasi
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

g. Ucapan Terimakasih

Pada halaman berikut berisi ucapan terimakasih terhadap semua pihak yang menjadi narasumber dan *support* dalam proses perancangan karakter Singo Ulung. Bagaimanapun dalam pengerjaan sebuah perancangan terdapat banyak pihak yang membantu dalam membangun karya sehingga terwujud secara utuh. *Acknowledgments* menjelaskan siapa saja yang berkontribusi dalam bentuk visual, *animation assistant*, *layout design*, dan *clean up artist*.



Gambar 51. Sketsa *Layout* Halaman Ucapan Terimakasih
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

10. Media Promosi Pameran

a. Booth

Kata *booth* memiliki arti stan, kamar, atau pojok, *booth* merupakan sarana untuk memamerkan produk kepada khalayak luas secara tatap mata atau langsung berupa display. Desain *booth* memiliki fungsi besar dalam memberikan tampilan yang berkesan pada audiens. Booth menambah citra atau image dari produk. *Booth* dibuat dalam bentuk musiman, selain itu model desain yang dibuat berbeda-beda disesuaikan dengan tema yang diinginkan.

Untuk *booth* yang digunakan dalam display animasi Singo Ulung mengacu pada referensi *booth* film animasi Disney yang berjudul *Prep.landing* yang menggunakan konsep *booth* dinding yang berisikan rancangan film animasi sampai kepada display layar berisi cuplikan film yang disajikan.



Gambar 52. *Prep Landing Disney Animation Booth*
(Sumber: flickr.com, 2018)

b. Video Teaser Animasi (*Video Ad*)

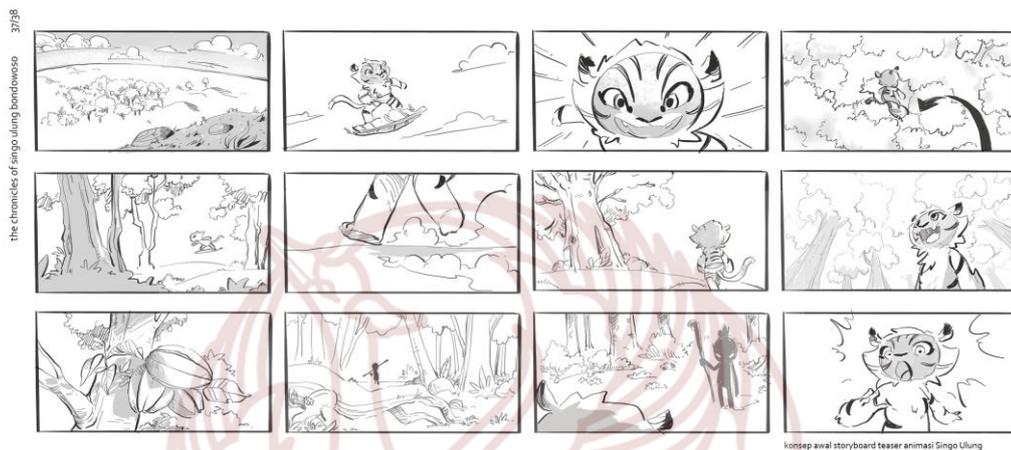
Dalam dunia perfilman perkembangan zaman menuntut sebuah informasi untuk tersampaikan secara cepat dan instan. Media sosial adalah salah satu ruang paling efektif yang bisa di akses siapa saja dengan kecepatan yang luar biasa dalam menyebarkan informasi. Teaser merupakan sebuah bentuk iklan video dengan durasi yang singkat berisi penggalan klimaks dalam sebuah film. Teaser memiliki peran memancing audience dengan rasa penasaran terhadap kelanjutan dari penggalan adegan yang ditampilkan. Dikarenakan mayoritas timeline publikasi media sosial begitu cepat, maka memerlukan durasi iklan yang cepat pula. Media *teaser* adalah jenis *video ad* yang cocok untuk promosi animasi. Durasi yang dipilih adalah kurang dari satu menit dan berikut adalah *story line* dan *storyboard* animasi Singo Ulung.

1) *Story Line Teaser* Animasi Singo Ulung

Juk Seng (Singo Ulung) dalam misi pelarian menuju sebuah hutan belantara karena daerah Balambangan Madura terkerna serangan Kerajaan Majapahit. Dengan menaiki sebuah pelepah kelapa (*ompai*) Juk seng melesat di udara. Sesampainya di hutan Juk Seng begitu kagum melihat tanaman-tanaman yang ada, tidak menyadari kedatangan dari seorang yang bernama Jasiman penduduk asli yang tinggal di hutan tersebut. Kedatangan Juk

Seng membuat keduanya saling ingin mengadu kekuatan dan terjadilah pertarungan sengit antara Juk Seng dan Jasiman. Dipuncak pertarungan muncul sebuah judul “SINGO ULUNG”

2) *Storyboard* Animasi Singo Ulung



Gambar 53. *Storyboard Teaser* Animasi Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

c. Poster

Poster merupakan salah satu media promosi yang ditempelkan pada tempat-tempat strategis untuk menginformasikan sebuah produk, atau judul dari sebuah film, tampilan visual pada poster menyesuaikan dengan cover buku Perancangan yang diciptakan, agar atmosfer yang dirasakan *audience* selaras dengan cerita yang disajikan. Selain itu poster sebagai penguat identitas karakter Singo Ulung sebagai tokoh utama cerita.

Poster animasi Singo Ulung berisi konten tentang karakter utama dan sahabatnya dalam cerita yaitu Jasiman, karakter di tampilkan dalam

keadaan berpose bersama dengan beberapa komposisi alternatif. Desain yang menjadi referensi dalam menata layout poster adalah desain poster Animasi Roh Garuda ciptaan *Icon Max Animation*.



Gambar 54. Referensi *layout* Poster
(Sumber: Widi Krisna Widodo *IconMax Animation*, 2014)

Referensi layout yang didapat kemudian diaplikasikan pada sketsa poster animasi Singo Ulung. Terdapat tiga alternatif yang masing masing memiliki kemiripan, yaitu dua tokoh Juk Seng dan Jasiman sebagai komponen penyusun utama.

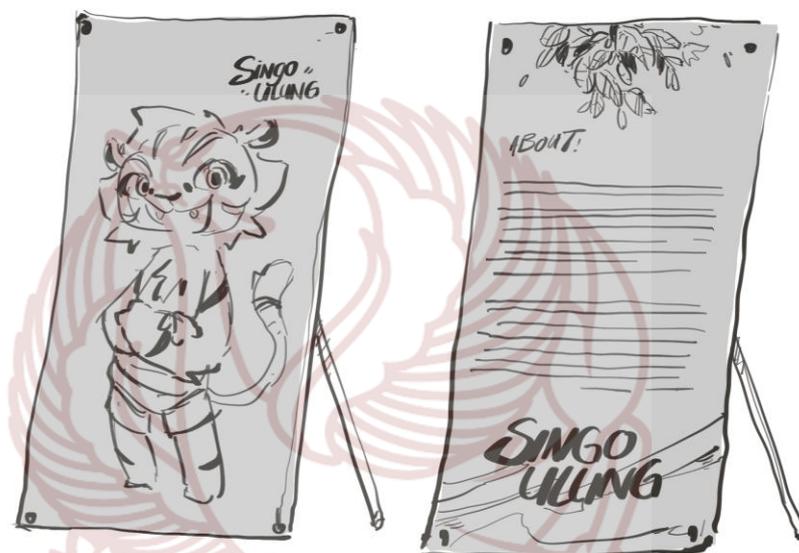


Gambar 55. Alternatif sketsa poster
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

d. *X-Banner*

Fungsi *x-banner* adalah media yang memberikan penekanan display berisi informasi singkat dari produk yang disajikan. Karena *x-banner*

bersifat menonjol, memudahkan mata pengunjung untuk tertarik pada konten ketika di display. Terdapat dua jenis konten yang di tampilkan pada dua *x-banner*, yang pertama adalah berisi karakter dalam film animasi yang dirancang, yang kedua adalah informasi singkat tentang perancangan karakter animasi.



Gambar 56. Sketsa Desain *x-banner*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

11. Media Pendukung Promosi

Media pendukung promosi sering disebut sebagai *gimmick* yang merupakan usaha untuk menarik perhatian khalayak melalui objek atau cara yang dianggap sebagai hal baru dan luar biasa sehingga menimbulkan minat. Selain itu media pendukung mampu digunakan sebagai media pengingat setelah menggunakan media utama.

a. Kaos

Kaos dipilih menjadi bagian pendukung promosi karena merupakan pakaian yang sangat umum dan bisa digunakan untuk semua golongan umur, baik tua maupun muda, laki-laki maupun perempuan. Kaos menjadi identitas dan media pendukung promosi utama karena memperkuat citra produk melalui eksistensi. Media kaos masih menjadi media yang populer karena memiliki daya tarik dan perasaan bangga ketika mengenakan kaos dengan gambar IP. Desain layout yang digunakan menyesuaikan visual dari perancangan karakter animasi, seperti tampilan satu karakter pada satu muka kaos dan graphic berbentuk icon yang memiliki ciri khas dari masing-masing karakter.



Gambar 57. Sketsa Desain Kaos
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

b. Mug

Salah satu media yang bisa diletakkan di atas meja kerja adalah mug. Penerapan pada mug menggunakan icon visual yang menyimbolkan karakter Singo Ulung, bisa berbentuk wajah dari karakter atau patern visual dari karakter.



Gambar 58. Sketsa Desain Mug
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

c. *Bookmark*

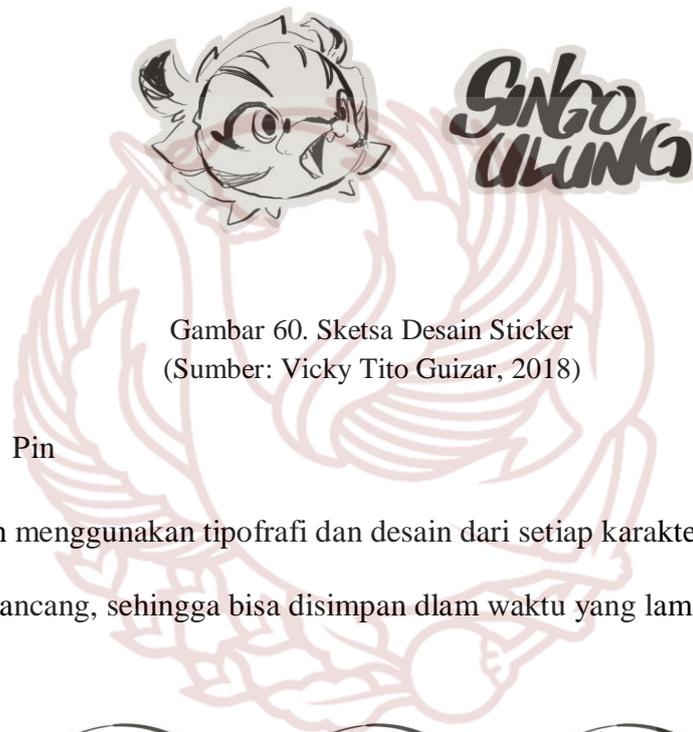
Pembatas buku adalah salah satu media sederhana yang mampu bertahan cukup lama, karena pemakaian media yang berfungsi sebagai media pendamping buku, sehingga bisa relevan pada setiap buku bacaan baik itu yang berhubungan dengan Singo Ulung maupun buku bacaan yang bersifat hobi.



Gambar 59. Sketsa Desain *Bookmark*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

d. *Sticker*

Sticker merupakan media promosi yang memiliki peran serupa dengan kartu nama, selain bisa berisikan informasi, sticker dapat digunakan sebagai media tempel. Sticker dibuat berdasarkan karakter-karakter Singo Ulung dan tipografi judul.



Gambar 60. Sketsa Desain Sticker
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

e. *Pin*

Pin menggunakan tipografi dan desain dari setiap karakter yang dirancang, sehingga bisa disimpan dalam waktu yang lama,



Gambar 61. Sketsa Desain Pin
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

BAB IV

PENCIPTAAN KARYA

A. Desain Visual

Pada proses perancangan karakter visual Singo Ulung mencakup beragam desain yang meliputi desain karakter, ekspresi, pose, alternatif kostum, pewarnaan, asset desain, tipografi hingga seluruh elemen desain yang digunakan sebagai media promosi. Keseluruhan perancangan berdasarkan pada informasi yang didapatkan dan sumber sejarah yang ada dan dituangkan secara reflektif.

1. Desain Karakter

Desain karakter merupakan bagian yang terpenting dan berpengaruh terhadap segala macam komponen desain, setelah melalui berbagai macam proses sketsa kasar, alternatif warna hingga alternatif kostum, maka sampailah ada tahap menentukan desain yang ideal. Selanjutnya karakter telah ditentukan diaplikasikan dalam bentuk yang lebih luas lagi termasuk penganimasian karakter sebagai gambaran desain yang efisien.

Karakter meliputi identitas warna, ekspresi dari sifat karakter berdasarkan cerita dan pemilihan proporsi yang telah diperhitungkan, sesuai dengan target *audience* yaitu remaja maka dari berbagai macam proporsi sketsa karakter dipilihlah proporsi 3 kepala yang dirasa paling sesuai untuk kebutuhan segala aspek desain dari perancangan karakter visual dalam bentuk IP.

Segala proses yang dikerjakan menggunakan media digital demi mempercepat pengerjaan dan mempertimbangkan kerapian dan efektifitas bahan.

Semua menggunakan beberapa software dalam pengerjaannya, diantaranya yaitu Procreate untuk proses sketsa hingga pewarnaan karakter dan Adobe Photoshop untuk elemen asset desain latar pada animasi. Kemudian untuk proses animasi dan editing menggunakan Adobe Flash, Adobe Premiere dan Adobe After Effect. Berikut karakter-karakter yang telah diciptakan.

a. Juk Seng

1) Konsep

Karakter Juk Seng merupakan tokoh utama dalam cerita, perannya sebagai sorang prajurit pengembara yang nantinya akan memimpin pemerintahan di sebuah desa bernama desa Blimbing bersama tokoh bernama Jasiman,

2) Ciri

Merupakan sosok manusia biasa yang memiliki keahlian memilik rupa. Juk seng sering menampilkan wujudnya sebagai singa dengan wajah kehitaman dan berbulu putih. Juk Seng digambarkan oleh masyarakat memiliki mata yang berwarna biru untuk menunjukkan kewibawaan dan jumlah garis garis pada wajah yaitu 8 garis putih menandakan tanggal upacara adat desa. Kemudian warna bulu putih adalah penggambaran hati yang suci.

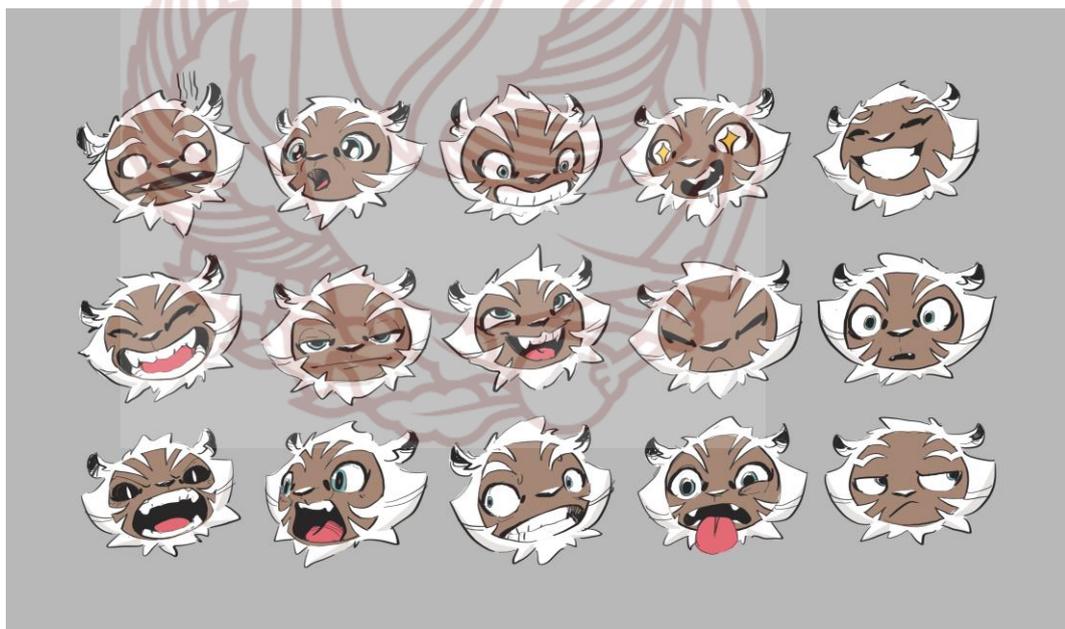
Juk seng memiliki bentuk seperti singa tetapi pada bagian wajahnya terdapat loreng-loreng seperti macan. Referensi visual tersebut yang menjadi acuan modifikasi pencampuran dari hewan singa, macan dan proporsi manusia.



Gambar 62. Desain Karakter Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

3) Watak

Pemberani, tegas, jantan, berwibawa, melindungi, mengayomi, Penyebar dan suci.



Gambar 63. Desain Ekspresi Karakter Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Ekspresi karakter Juk Seng disesuaikan dengan sifat sifat yang dimiliki, terdapat 15 alternatif ekspresi yang digunakan sebagai panduan penciptaan

animasi, sebagai karakter utama dalam cerita Juk Seng bisa memiliki lebih dari 15 ekspresi dalam pengembangan kedepannya.



Gambar 64. Desain Pose Karakter Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Perancangan pose karakter difungsikan sebagai bahan referensi visual gerakan animasi, untuk memberikan contoh pengaplikasian ekspresi karakter dan gesture yang disatukan. Selain desain di atas terdapat variasi desain kostum dari Juk Seng untuk kebutuhan pengembangan cerita. Tujuan perancangan variasi kostum adalah memberikan banyak pilihan untuk memberikan citra karakter pada fase tertentu, sehingga pengaplikasian bisa di refleksikan dengan tema yang diinginkan.



Gambar 65. Variasi Desain kostum Karakter Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

b. Jasiman

1) Konsep

Jasiman merupakan sahabat dari Juk Seng, awal pertemuan Jasiman dan Juk Seng merupakan sebuah ertempuran adu kekuatan yang akhirnya muncul sebuah kesepakatan dari keduanya untuk bersama membangun sebuah desa bersama sama. Jasimann merupakan penduduk asli di daerah hutan belantara tempat Juk seng berhenti dari pengembaraannya. Jasiman berperan banyak dalam cerita SIngo Ulung merepupakan karakter yang sering muncul dan dalam cerita Singo Ulung Jasiman berperan sebagai tangan kanan dari Juk Seng yaitu ulu-ulu banyu atau jaga tirta pertanian desa blimbing. masyarakat menggambarakan Jasiman sebagai Topeng Kona, yaitu topeng purba yang pertama kali ada di wilayah tersebut.

2) Ciri

Jasiman menggunakan pakaian yang didominasi warna merah. Berdasarkan kostum seni tari dari tokoh Topeng kona (Jasiman) digambarkan sebagai sosok manusia biasa yang menggunakan senjata tongkat. Terdapat untaian anting-anting disekitar telinga yang kemudian di sederhanakan. Kostum

jadiman beragam kedadipun menggunakan warna dominasi yang sama yaitu merah, yang menjadi kerakter adalah ikat pinggang dan mahkota yang digunakan di atas kepala.



Gambar 66. Desain Karakter Jasiman (Topeng Kona)
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

3) Watak

Penyabar, sederhana, jujur, amanah.

Sebagai orang kepercayaan Juk Seng Jasiman memiliki sifat yang Jujur dalam menyampaikan hasil kerja yang dilaksanakannya sebagai jaga tirta, Jasiman memiliki wajah yang menyenangkan dan memiliki sifat kesederhanaan dalam segala hal. Dalam cerita Jasiman adalah sosok yang selalu berbagi cerita dan berbagi saran bagi Juk Seng. Jasiman adalah tangan kanan Juk Seng yang turut berperan besar membangun sebuah wilayah belantara menjadi sebuah desa yang makmur. Wataknya yang jujur tercermin dari bagaimana Jasiman memberikan kabar tentang hasil kerjanya kepada Jukseng.



Gambar 67. Desain Ekspresi Karakter Jasiman (Topeng Kona)
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Ekspresi jasiman juga memiliki banyak alternatif yang menyerupai karakter Juk Seng. Ekspresi Jasiman didominasi dengan ekspresi yang lebih menyenangkan dibandingkan Juk Seng. Penciptaannya berdasarkan sifat yang dimiliki Jasiman. Jasiman memiliki alis yang hampir terlihat menyatu dan mata yang lebar dengan hidung yang lebih terlihat memanjang jika dibandingkan dengan karakter Juk Seng. Kemudian pada bagian mahkota yang dikenakan jasiman, desain yang diciptakan merupakan penyederhanaan bentuk mahkota asli.



Gambar 68. Desain Pose Karakter Jasiman (Topeng Kona)
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Karakter Jasiman Juga membutuhkan sebuah sample pose untuk penerapan desain kepada animasi. Pose yang digambarkan yaitu Jasiman membawa Tongkat saktinya dan Seringan Khas dari karakter Jasiman. Selain Juk Seng, Jasiman juga merupakan Karakter yang Ekspresif. Pada Teaser animasi Singo Ulung Tokoh Jasiman Hadir pada derik terakhir ketika Juk Seng sedang berusaha memanjat pohon Blimbing.

Kemudian Untuk karakter jasiman dirancang juga beberapa alternatif kostum yang bisa digunakan untuk pengembangan cerita lebih lanjut, Kostum yang ada disesuaikan dengan Jasiman sebagai warga desa dan juga seorang kesatria atau bangsawan penduduk asli hutam belantara tempat desa Blimbing.



Gambar 69. Variasi Desain Kostum Karakter Jasiman (Topeng Kona)
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Desain kostum diciptakan memiliki variasi yang sesuai dengan keadaan jasiman sebagai penduduk asli di wilayah Blimbing pada awalnya, karena karakter Jasiman termasuk tokoh yang penting maka porsi perancangan desain memiliki kemiripan dengan Tokoh Juk seng.

c. Juk Muna

1) Konsep

Juk Muna merupakan Adik dari Jasiman, yang juga merupakan Istri dari Juk seng Setelah memerintah Desa Blimbing sabagai seorang damang. Riwayat Juk Muna dalam ceriat tidak sebanyak cerita antara Jasiman dan Juk Seng, Juk Muna cukup dikisahkan sebagai seorang istri yang setia dan peduli terhadap suaminya.

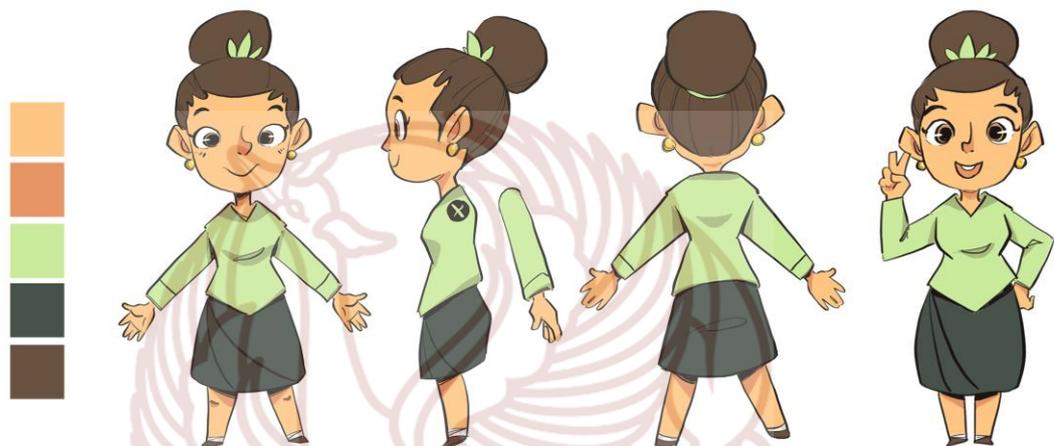
2) Ciri

Juk Muna disebut juka Tandhak Putri ketika dalam pertunjukan seni tari Singo Ulung. Wujudnya digambarkan dengan seorang wanita yang menggunakan pakaian kebaya sederhana seperti wanita biasanya. Pakaian

yang digunakan didominasi dengan warna hijau, baik itu hijau muda maupun hijau tua dan rambut yang disanggul.

3) Watak

Setia dan peduli



Gambar 70. Desain Karakter Juk Muna
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Setelah melalui proses deformasi menjadi bentuk yang lebih sederhana, karakter Juk Muna menggunakan pakaian adat kebaya berwarna hijau muda dengan hiasan di kepala dan bawahan yang berwarna hijau lebih gelap, terdapat anting emas di telinga untuk mempercantik sosok Juk Muna. Proporsi 3 kepala menjadikan karakter Juk muna lebih ideal dan setara dengan karakter yang lainnya. Penerapan lima warna utama menjadikan karakter lebih sederhana dan mudah diingat. Jika Juk Seng dominan warna Putih, Jasiman dominan warna merah maka Juk Muna Dominan warna hijau. Ciri khas warna menjadikan karakter mudah di ingat.



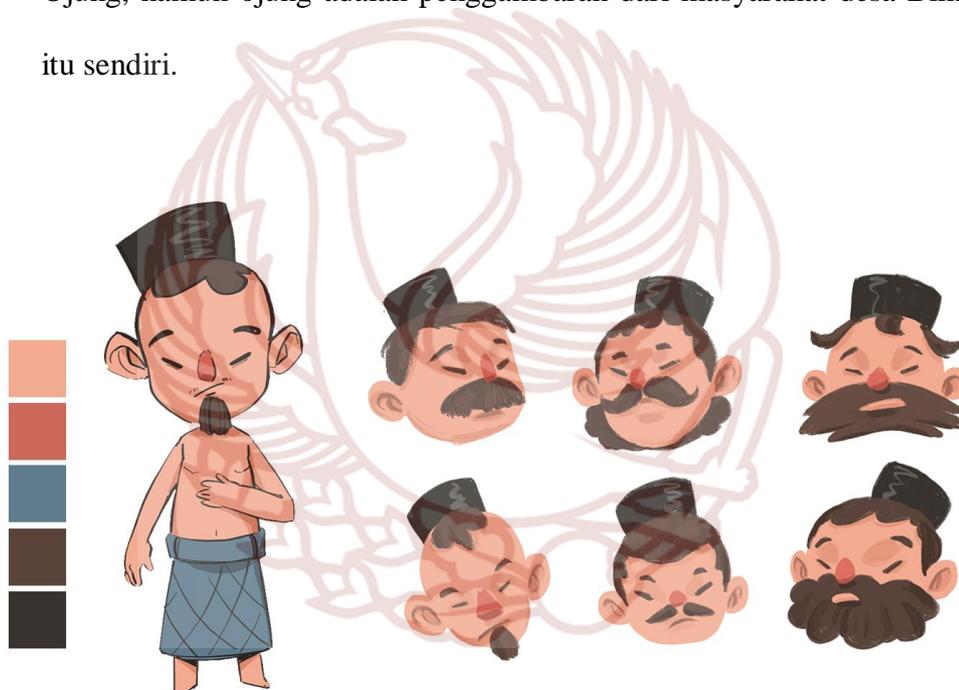
Gambar 71. Desain Pose Karakter Juk Muna
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Salah satu yang menjadi ciri khas dari Juk muna adalah membawa sebuah rantang makanan untuk diantarkan kepada Suami (Juk Seng) dan kakaknya (Jasiman) ketika bekerja di sawah. Juk Muna menjadi sosok yang peduli dan perhatian terhadap keberlangsungan hidup kedua pemimpin desa Blimbing dalam cerita. Sosoknya hadir dan membantu keberlangsungan pemimpin desa dalam mengemban tugasnya.

d. Ojung dan masyarakat

1) Konsep

Ojung merupakan sebuah ritual memanggil hujan dan pemainnya biasa menggunakan rotan sebagai alat untuk adu kelihaian satu sama lain. Karakter ojung digambarkan hanya berpenampilan menggudakan bawahan sarung dan topi peci hitam. Dalam riwayat asli Singo Ulung tidak terdapat Ojung, namun ojung adalah penggambaran dari masyarakat desa Blimbing itu sendiri.



Gambar 72. Desain Karakter Ojung dan Variasi Wajah Karakter
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Ojung adalah bentuk upacara saling memukulkan rotan pada punggung. Terdapat dua pemain laki-laki yang saling beradu ketangkasan. Selain Ojung masyarakat desa Blimbing juga memiliki beragam hiburan yang sejenis dalam memperingati hari jadi Desa, diantaranya adalah Balap karung, Panjat Pinang dan menggigit koin yang tertanam pada buah papaya.

Setelah merancang karakter Ojung terdapat rancangan untuk karakter figuran lainnya yang tidak hadir dalam cerita tetapi penting untuk memberikan gambaran desain karakter untuk masyarakat desa Blimbing pada zaman pemerintahan Juk Seng.



Gambar 73. Desain Karakter Figuran Masyarakat Blimbing
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

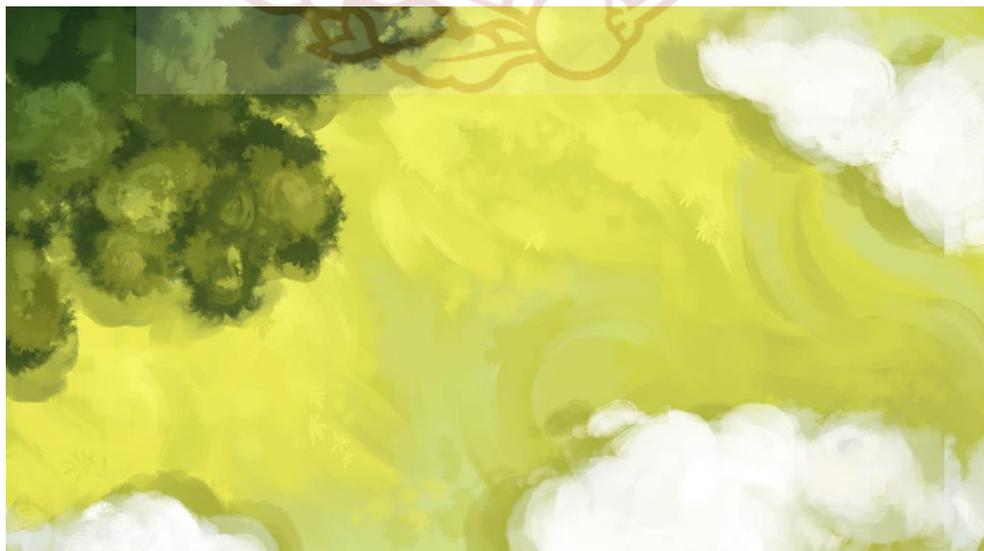
2. Desain Asset

Latar dalam cerita Singo Ulung didominasi dengan setting hutan belantara yang kemudian dikembangkan lagi menjadi wilayah pedesaan. Pada perancangan *Teaser* animasi setting yang ditekankan menyesuaikan dengan awal cerita bermula, yaitu ketika pengembaraan Juk Seng Berakhir pada wilayah hutan belantara yang banyak ditumbuhi pohon belimbing dan tanaman tropis lainnya. Hutan tersebut yang nantinya akan menjadi desa Blimbing menurut riwayat.



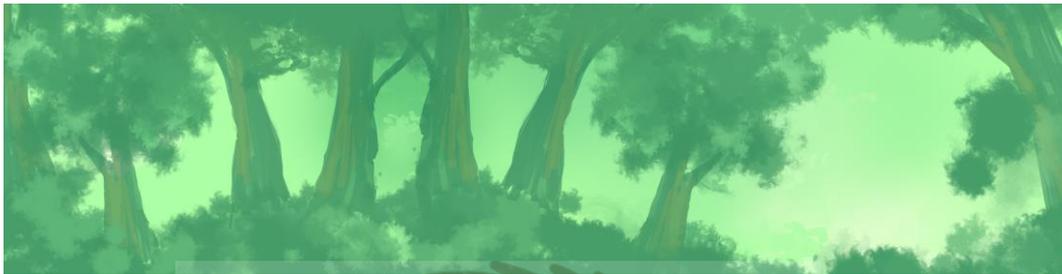
Gambar 74. Desain *Environment* Hutan Blimbing Tampak dari Kejauhan
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Juk Seng menaiki Ompai (pelelah pohon Kelapa) di atas rerumputan menuju sebuah hutan belantara. Desain *environment* menunjukkan bagaimana kemegahan wilayah tersebut. Terdapat komponen langit dan awan-awan halus yang tersebar di atas padang safana yang luas. Kemudian yang menjadi *point of view* adalah hutan yang terlihat dari kejauhan. Disanalah Juk Seng mengembara.



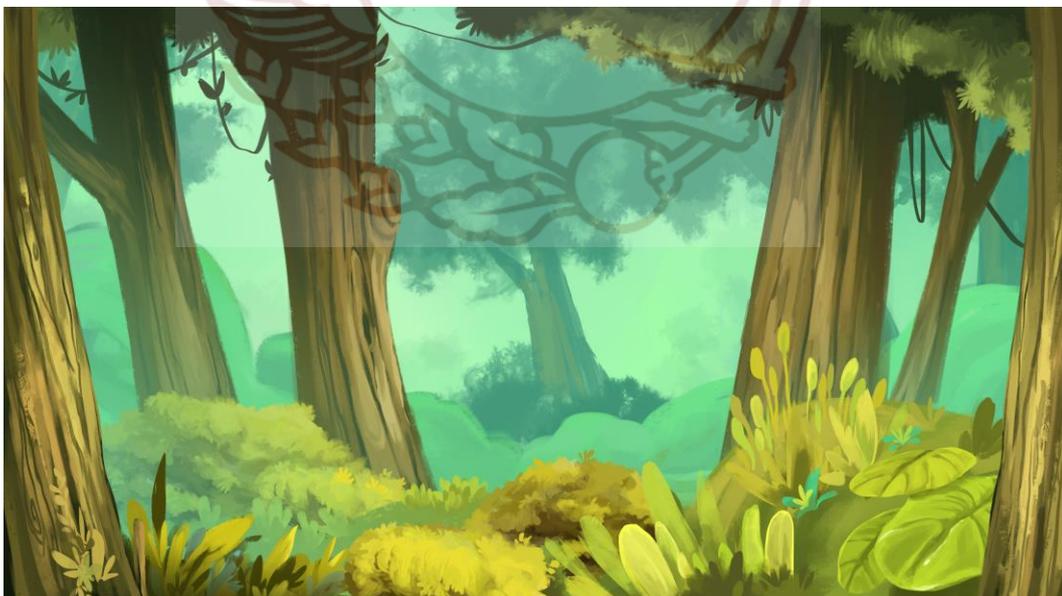
Gambar 75. Desain *Environment* Hutan Blimbing Tampak Atas
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Bagian berikutnya adalah perancangan bagian awal mula ketika Juk Seng memasuki hutan belantara, dibutuhkan Background memanjang untuk kebutuhan *Panning Shot*.



Gambar 76. Desain *Background* Hutan
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Terdapat adegan ketika Juk Seng terbagun setelah terjatuh pada awal memasuki hutan, background pohon yang dibuat menyerupai bingkai untuk memberikan ruang untuk karakter Juk Seng ketika baru tersadar.



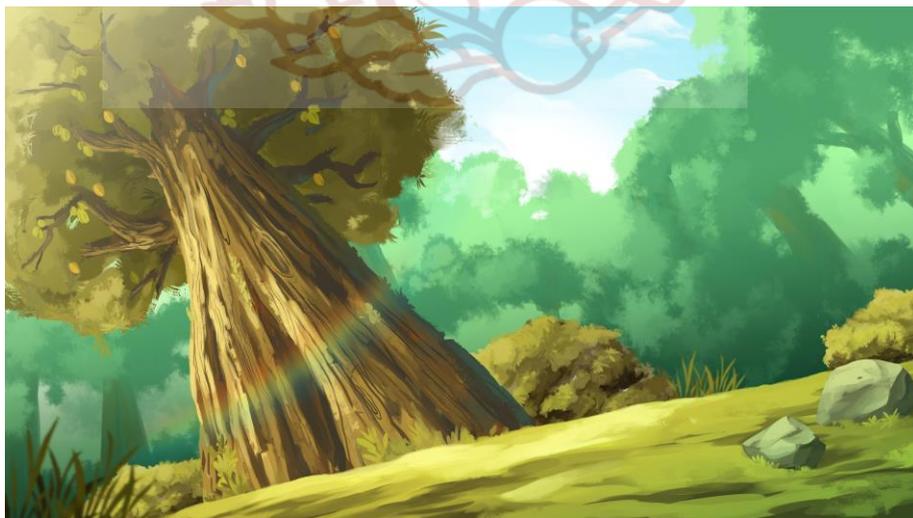
Gambar 77. Desain *Background foreground* Hutan
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Kemudian kebutuhan *enviroment* berikutnya adalah ketika Juk seng menemukan pohon Blimbing raksasa yang menjadi simbol nama berdirinya desa dalam cerita. Terdapat desain dari area bawah pohon, desatil pada kayu, tampak *frog eye* dan detail buah blimbing yang menggantung di pohon tersebut.

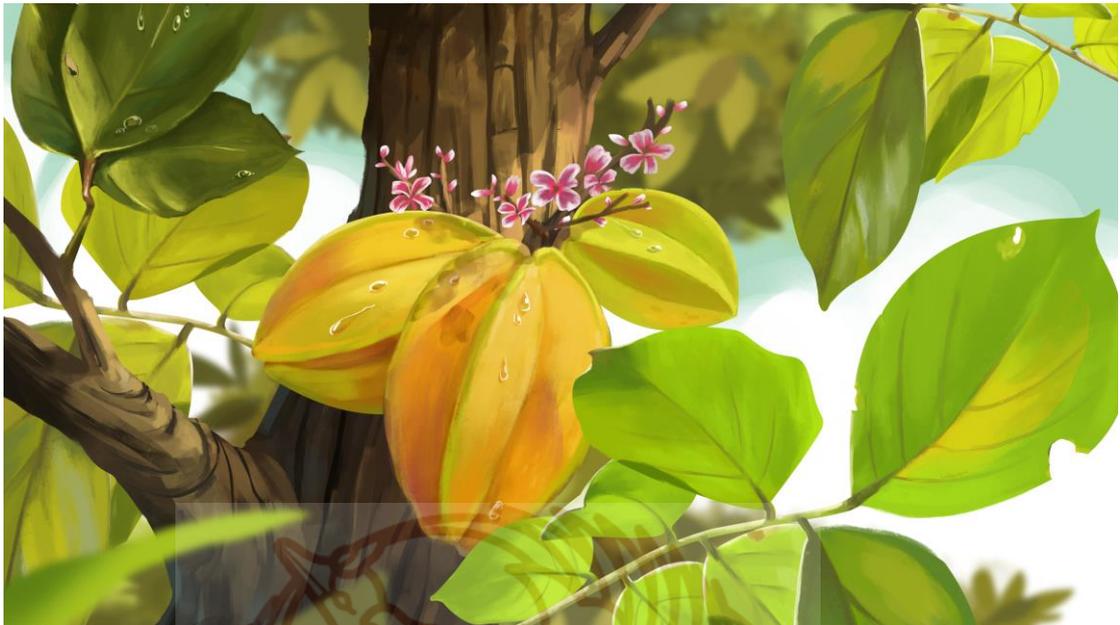


Gambar 78. Desain *Enviroment* Destail Batang Pohon Blimbing
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Pohon Blimbing dikisahkan memiliki batang yang lebih besar dari batang pohon sekitar, sehingga terkesan raksasa. Untuk memunculkan kemegahan maka pohon Blimbing digambarkan dengan tampak bawah atau *frog eye*.



Gambar 79. Desain *Enviroment* Pohon Blimbing Tampak bawah
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)



Gambar 80. Desain *Background Foreground* Hutan
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Tambahan berikutnya adalah rumput tampak atas yang digunakan saat karakter Juk Seng terperangah melihat buah Blimbing. Beberapa sisi tidak dibuat detail karena nantinya akan ditutup oleh badan karakter.



Gambar 81. Desain *Environment* Rumput Tampak Atas
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)



Gambar 82. Desain *Environment* Hutan Tampak Samping
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Yang terakhir adalah desain *background* di dalam hutan saat Jasiman mendatangi Juk Seng secara tiba-tiba. Perbandingan karakter dengan frame pada adegan ini adalah 1/50 yang menjadi point of view adalah letak karakter Juk Seng yang tepat berada pada pohon paling besar. Untuk menambahkan penekanan terdapat efek cahaya pada animasi yang mengarah kepada Juk Seng yang sedang berusaha memanjat.

3. Desain Tipografi

Desain tipografi pada perancangan karakter Singi Ulung didasarkan pada bentuk bulu dari karakter Juk seng, tipografi berwarna keemasan dan kedua warna alternatif yaitu warna netral. Jenis font yang digunakan adalah font yang dibuat secara manual menggunakan alat digital. Desain font adalah desain yang ekspresif namun masih mudah untuk dibaca. Font Singo Ulung tersebut digunakan pada semua komponen desain yang serupa logo.



Gambar 83. Desain Tipografi Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

4. Desain *Layout Artbook*

Ukuran *artbook* Singo Ulung adalah A5 dengan format landscape. Warna *artbook* didominasi dengan warna hitam, dengan tipografi judul berwarna keemasan. Tujuan dari pemilihan ukuran yang kecil adalah efisiensi kemudahan dalam membawa dan membaca.



Gambar 84. Desain *Cover ArtBook* Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

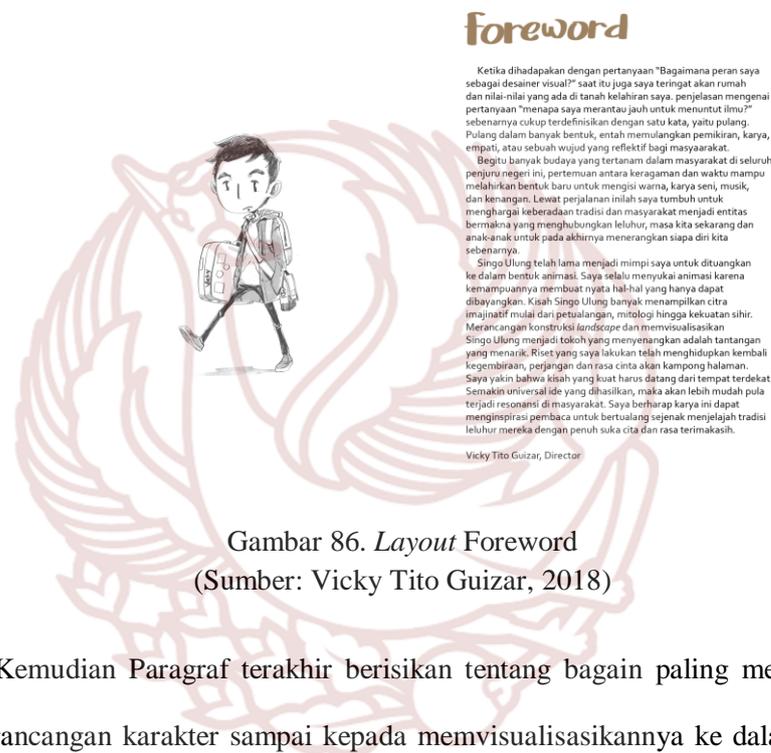


Gambar 85. *Artwork Cover Artbook Singo Ulung*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Bagian *cover artbook* menggunakan warna yang lebih hangat dibandingkan dengan isi dalam *artbook* yang didominasi oleh warna dingin biru dan hijau. Hal tersebut bertujuan agar munculnya kesan dramatis dari hasil riset yang tertuang dalam *artbook*. kedua karakter Juk Seng dan Jasiman di gambarkan berhadapan dengan matahari pagi yang terbit sebagai filosofi harapan. Tipografi yang digunakan berwarna kuning keemasan untuk memberikan kesan keemasan perjalanan dua tokoh pendiri Desa Blimbing dan menyelaraskan dengan warna *artwork*.

a. Foreword

Halaman *foreword* berisikan tentang pembuka mengapa diciptakannya *artbook* Singo Ulung. Membahas tentang bagaimana sebuah budaya tradisi mampu menjadi penghubung antara masa tua, masa sekarang dan masa anak-anak hingga pada akhirnya memberikan penjelasan tentang jati diri.



Gambar 86. *Layout Foreword*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Kemudian Paragraf terakhir berisikan tentang bagian paling menyenangkan saat merancang karakter sampai kepada memvisualisasikannya ke dalam bentuk animasi. Ditutup dengan harapan karya tersebut mampu menginspirasi pembaca untuk bertualang sejenak menjelajahi tradisi leluhur dengan penuh rasa suka cita dan rasa terimakasih.

b. Hasil dari Proses Riset

Bagian halaman berjudul "Cerita dari Proses Riset" Singo Ulung Bondowoso berisikan tentang apa saja kendala awal yang dihadapi saat proses pengumpulan data, dan kondisi sumber yang tersedia hingga pada akhirnya

mendapatkan gambaran valid tentang kisah Singo Ulung. Kemudian pada paragraf penutupnya berisikan penjelasan tentang bagaimana masyarakat menghormati kesenian Singo Ulung sebagai bentuk rasa syukur terhadap leluhur yang kemudian nilai-nilai tersebut ingin dihadirkan dalam karya.

Cerita dari proses riset Singo Ulung

Pada akhir bulan November 2017 saya memulai riset pertama saya mengenai sebuah kesenian monumental di kota kelahiran saya, Bondowoso. Ada keresahan tentang keinginan menciptakan sebuah medium baru sebagai ucapan terimakasih atas tradisi yang masih bertahan dalam hati masyarakat setempat. Berbekal pengetahuan yang tidak banyak, selama ini saya hanya mengetahui bahwa Singo Ulung sebatas kesenian tari. Riset itu kemudian membukakan cakrawala pegetahuan saya mengenai detail nilai yang ada dalam Singo Ulung dari segi sejarah, unsur magis dan ritentensi kisah yang masih membuat bias dalam penarikan kesimpulan. Narasi untuk menjelaskannya saya gali lewat penelusuran buku sejarah kota dan tempat kesenian ini berasal. Berlokasi di Desa Blimbing Bondowoso, saya dipertemukan dengan Bapak Purwanto selaku ahli waris kesenian Singo ulung. Kunjungan tersebut memberikan data yang mengesocut dan meyakinkan sebagai bahan perancangan yang benar-benar saya butuhkan. Saya mendapatkan data berupa gambaran awal mula berdirinya Desa Blimbing dan kesenian Singo Ulung. Berdasarkan tuturan Bapak Purwanto "Nama Singo Ulung berasal dari panggilan seorang penguasa bernama Juk Seng yang berasal dari kerajaan Blambangan Madura. Adanya serangan kerajaan Majapahit terhadap kerajaan Blambangan, membuat Juk Seng melarikan diri demi menyelamatkan nyawanya. Dalam pengembaraannya, Juk Seng tiba di sebuah hutan belantara yang banyak ditumbuhi pohon Blimbing. Tanpa sengaja Juk Seng bertemu dengan Jasiman, seorang tokoh yang diagani di wilayah itu. Merasa kuduhatannya terganggu, pertengkaran antara Jasiman dan Juk Seng pun tak terhindarkan.

Namun, karena keduanya sama-sama kuat dan tidak ada yang kalah, akhirnya mereka pun membuat kesepakatan untuk bersama-sama membangun hutan belantara itu menjadi sebuah desa. Juk Seng diangkat sebagai Damang dan Jasiman Sebagai Jaga Tirta atau Ulu-ulu Banyu. Berkat keduanya terbentuklah desa yang makmur. Nama Blimbing didapat ketika Juk Seng dan Jasiman beristirahat di sebuah Sangger (gubuk kecil) yang di dekatnya terdapat pohon Blimbing. Setelah Juk Seng mengetahui nama pohon itu, mereka pun sepakat menamai desa itu dengan nama Desa Blimbing".

Kisah Juk Seng dan Jasiman kemudian bermetamorfosis menjadi kesenian yang sekarang disebut sebagai Singo Ulung dan Topeng Kona. Masyarakat menjaganya sebagai warisan dan jati diri Desa Blimbing yang kemudian menjadi salah satu ikon kota Bondowoso. Semuanya tidak terlepas dari rasa syukur masyarakat Blimbing atas jerih payah leluhur yang kemudian dituliskan kepada medium seni sebagai ruang saling memahami dalam dimensi estetik dan etik.

Terdapat banyak nilai dalam cerita Juk Seng dan Jasiman tentang kepemimpinan, semangat, tanggung jawab dan gotong royong untuk bersama sama memberikan manfaat bagi sekitar. Nilai-nilai itulah yang ingin saya hadirkan.



Gambar 87. Layout Cerita dari Proses Riset Singo Ulung (Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

c. Characters

Layout halaman desain karakter berisikan narasi proses desain, sketsa kasar hingga desain master dan penentuan warna masing-masing karakter.

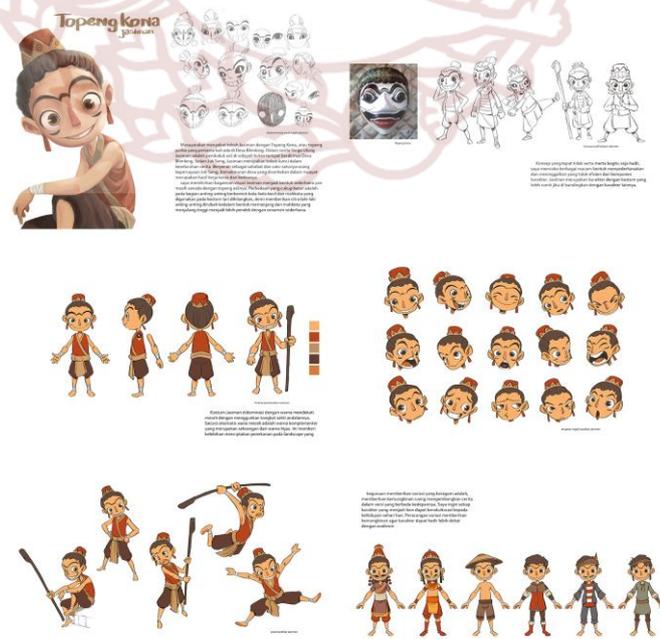


Gambar 88. Layout Singo Ulung 01 (Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

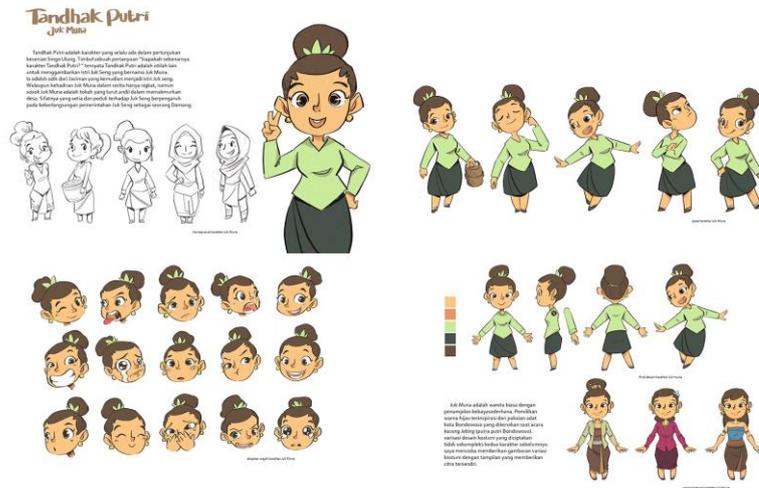


Gambar 89. *Layout* Singo Ulung 02
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Layout karakter Jasiman menyerupai *layout* pada halaman karakter Singo Ulung. Tokoh Jasiman memiliki muatan yang sama banyaknya seperti muatan pada halaman karakter Singo Ulung. Keduanya merupakan dua tokoh utama dalam cerita



Gambar 90. *Layout* Jasiman
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)



Gambar 91. *Layout Juk Muna* (Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Karakter Juk muna memiliki komponen perancangan yang lebih sederhana dari kedua karakter utama. Alternatif sketsa yang tidak begitu banyak dan variasi kontum yang secukupnya. Terakhir adalah karakter Ojung dan masyarakat yang perancangannya lebih sederhana karena berperan sebagai figuran dalam cerita.

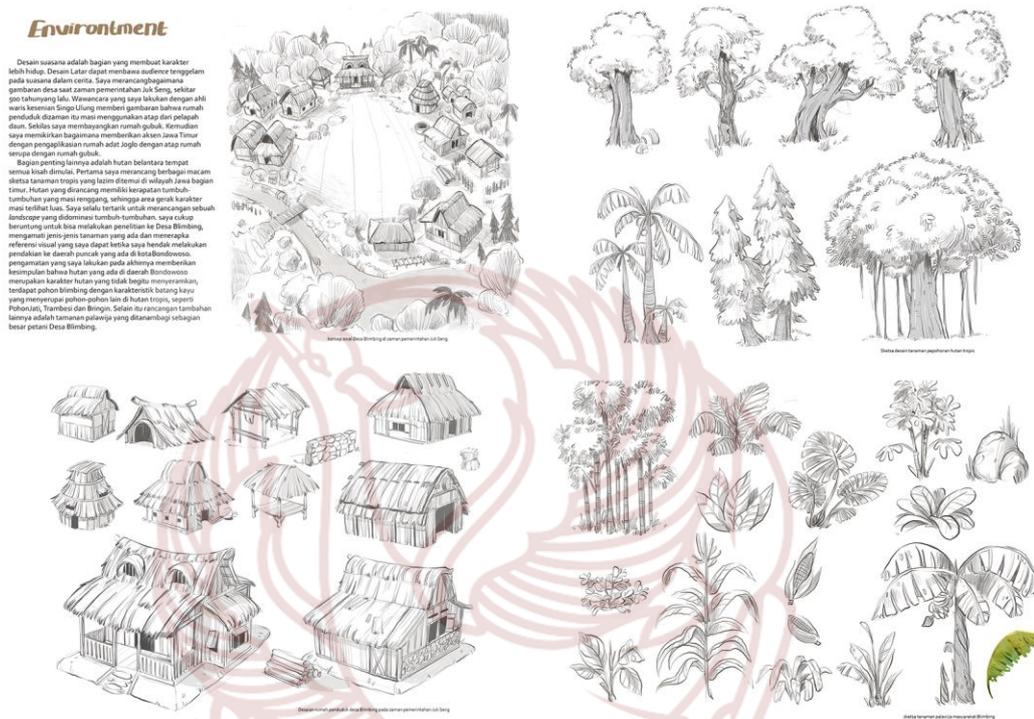


Gambar 92. *Layout Ojung dan Masyarakat* (Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

d. *Background/Environment*

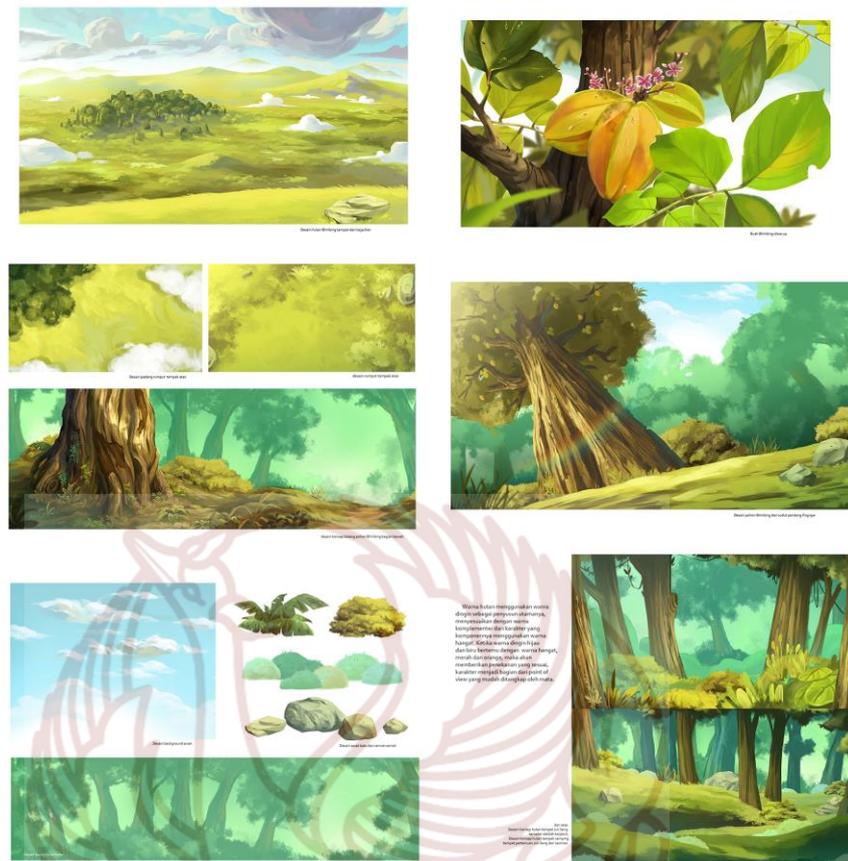
Bagian *Environment* berisikan penjelasan tentang latar belakang desain lingkungan mengapa dibuat seperti rumah penduduk tradisional dan cerita singkat

tentang keadaan lingkungan saat masa pemerintahan Juk Seng menjadi seorang Damang, selain itu terdapat beberapa alternatif sketsa untuk tanaman dari lingkungan tempat kisah Singo Ulung berasal.



Gambar 93. *Layout Sketsa Background*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

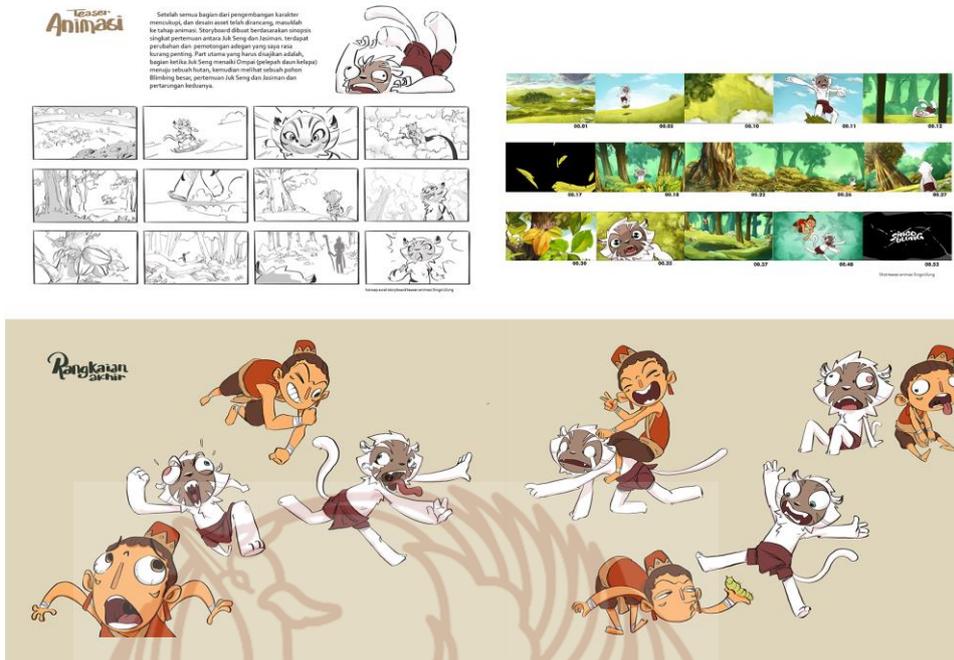
Paragraf berikutnya berisikan penjelasan mengapa lingkungan dalam teaser animasi menggunakan kombinasi warna dingin dengan karakter hutan dan visual yang ditampilkan. Antara karakter dan latar menggunakan perbedaan yang menimbulkan penekanan karena adanya kontras antar warna komplementer dingin dan panas. Penciptaan *Teaser* animasi Singo Ulung menggunakan karakter yang sederhana dengan *landscape* hutan yang kuat. Perancangan *landscape* adalah tahap penting yang memberikan *mood* dalam setiap adegan, menghidupkan karakter dan menjadi ciri khas.



Gambar 94. *Layout Render Background*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

e. *Animation / Storyboard*

Teaser animasi merupakan salah satu media promosi utama yang berisikan tentang cuplikan adegan dalam kisah Singo Ulung. Halaman ini menjelaskan tentang bagaimana tahap seleksi dan pemilihan *shot* yang efisien untuk digunakan dalam *teaser* animasinya. Selain itu menjelaskan tentang *shot* final yang digunakan dengan pemetaan per detiknya dalam *teaser* animasi.



Gambar 95. *Layout Animasi & Storyboard*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

f. Acknowledgement

Pada halaman ini berisikan tentang kesimpulan dan ucapan terimakasih serta harapan dalam perancangan yang lebih luas lagi kedepannya menyangkut kisah Singo Ulung Bondowoso.



Gambar 96. *Ucapan Terimakasih*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

5. Media Promosi Pameran

Terdapat media promosi utama dalam pameran yang difungsikan agar masyarakat tertarik dan ingin tahu lebih dalam tentang animasi Singo Ulung. Media promosi pameran antara lain adalah sebagai berikut:

a. Booth

Media promosi pameran yang bersifat *soft selling* adalah *booth*, nantinya untuk mendukung promosi *booth* diletakkan saat *event* besar tahunan kota Bodowoso seperti Hari Jadi Kota Bondowoso, Festival Muharram, dan upacara bersih desa yang dihadiri oleh banyak orang.



Gambar 97. Desain Booth
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

Booth berfungsi sebagai pengikat moment ketika masyarakat mengunjungi event tersebut, terdapat *space* untuk memotret dan tempat untuk pengunjung jika ingin menanyakan lebih dalam mengenai animasi Singo Ulung. Selain itu terdapat display dari traser animasi Singo Ulung.

b. Video Teaser Animasi

Video *teaser* animasi Singo Ulung memiliki total durasi 58 detik dengan total *Shot* berjumlah 15. *Teaser* animasi Singo Ulung berisikan cerita tanpa percakapan tentang pengembaraan Juk Seng mengendarai Ompai dan masuk ke sebuah hutan yang banyak terdapat buah Blimbing, Juk Seng berusaha memetik buah Blimbing namun tidak menyadari kedatangan Jasiman. Bertarunglah Juk Seng dan Jasiman dengan durasi pendek berupa cut-cut pose kedua karakter tersebut dan terakhir ditutup dengan animasi judul Singo Ulung.



Gambar 98. Keseluruhan *Shot Teaser* Animasi Singo Ulung
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

c. Poster

Desain poster Singo ulung berisikan kedua karakter yang banyak terlibat dalam cerit. Poster dicetak dengan sesuai dengan kebutuhan, ukurannya antara lain 27,7x42,0 cm (A3) dan 21.0x29,7 cm (A4) dengan bahan *HVS*, *Artcarton* dan *Artpaper*. Poster disebarakan ketika ada acara *screening* animasi yang terbuka untuk umum.

Konten dalam poster berisikan tanggal pemutaran film, lokasi pemutaran, tanggal pemutaran dan kredit nama pembuat serta link dari media sosial animasi Singo Ulung. Dengan demikian masyarakat akan mudah untuk mencari dan memahami lebih dalam tentang karakter Singo Ulung.



Gambar 99. Desain Poster
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

d. *X Banner*

Terdapat dua jenis *X-Banner* yang digunakan agar mendukung promosi pameran, yang pertama berisikan konten yang hampir serupa dengan isi konten poster utama dan yang kedua berisikan tentang sekilas

cerita awal mula dari nama Singo Ulung. *X-Banner* menggunakan ukuran 80 x 180 cm dengan bahan *Poly A*, *Flexi*, *Albatros* atau *luster* dan diletakkan di kedua sisi bagian depan stand, atau bisa di letakkan secara berdampingan.



Gambar 101. Desain *X-Banner*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

6. Media Pendukung Promosi

Media pendukung promosi berbentuk beragam *merchandise* yang di distribusikan dan dibagikan secara gratis saat *event* sosialisasi sehingga pengunjung memiliki benda kenang-kenangan yang berfungsi sebagai pengingat. Media pendukung promosi antara lain adalah sebagai berikut:

a. Kaos

Desan kaos untuk pendukung promosi menggunakan 2 warna yaitu hitam dan putih, dengan desain berupa ekspresi Singo Ulung dan variasi kedua karakter utama serta tipografi.



Gambar 102. Desain Kaos
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

b. Mug

Desain Mug menggunakan ukuran 21 x 8.5 cm, dengan diameter mug 8.5 x 9 cm dan menggunakan bahan kramik. terdapat *white space* pada permukaan mug. Permukaannya diisi dengan desain kepala Juk Seng dan juga alternatif lainnya tipografi Singo Ulung.



Gambar 103. Desain Mug
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

c. Sticker

Desain *sticker* merupakan desain yang menggunakan komponen yang ikonik untuk pendukung promosi Singo Ulung, diantaranya adalah setiap karakter dalam cerita singo ulung, tipografi maupun property yang unik dalam cerita Singo Ulung. Sticker diletakkan dan disebarakan sebagai produk jual (*sticker pack*) maupun satuan (dibagikan gratis) saat berlangsungnya *event*. Bahan yang digunakan antara lain *vinyl*, *mirror* atau kombinasi laminasi dengan ukuran setiap sticker rata-rata adalah 5 x 9 cm.



Gambar 104. Desain *Sticker*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

d. Pembatas Buku (*Bookmark*)

Desain bookmark memiliki kemiripan dengan desain sticker, yang diterapkan dalam media print adalah karakter-karakter yang terdapat dalam kisah Singo ulung. Yang menjadi perbedaan adalah desain yang diciptakan lebih memanjang dengan komponen Judul yang harus ada. Diketok menggunakan bahan tebal *Artcarton 260 gsm* sehingga bahan tidak mudah rusak dan tahan lama. *Bookmark* dicetak dengan variasi desain sesuai kebutuhan, bisa berisi karakter, atau landscape dari pengembangan visual yang telah dikerjakan.



Gambar 105. Desain *Bookmark*
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

e. Pin

Pin menggunakan ukuran 4,4 centimeter dengan 4 jenis berisi karakter dan 2 variasi dari tipografi yaitu hitam dan putih. Menggunakan bahan peniti biasa dengan jenis plastik dan kaleng pelapis jenis *gross/* baru. Finishing pin dengan menggunakan laminasi yang bermacam-macam. Bisa laminasi *doff, gloss, kanvas* dan tanpa laminasi



Gambar 106. Desain Pin
(Sumber: Vicky Tito Guizar, 2018)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses menemukan IP (*Intellectual Property*) yang diinginkan memiliki banyak tantangan, selain dari data yang didapatkan sangat terbatas karena arsip yang ada telah dan sebagian besar referensi berupa verbal. Proses observasi, wawancara dan pengumpulan data yang didapatkan kemudian dianalisa menggunakan teknik analisis SWOT yang merupakan instrumen analisis untuk mengevaluasi terhadap keseluruhan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Setelah mendapatkan data, kemudian tahap menciptakan karakter visual. Desain didapatkan melalui pemahaman filosofi yang terdapat pada kostum kesenian Singo Ulung. Visual yang diciptakan berbeda dengan visual yang ada pada umumnya dibutuhkan sebuah acuan yang baru untuk memberikan pengalaman yang berbeda saat pertama kali *audience* menikmatinya, sentuhan pendekatan warna, bagian unik pada karakter dan kesederhanaan menjadikan IP (*Intellectual Property*) yang dihasilkan menjadi lebih *memorable*. Selain itu dengan perancangan yang telah disebutkan di atas, kedepannya memungkinkan sekali jika IP (*Intellectual Property*) dari cerita legenda Singo Ulung menyebar ke seluruh aspek-aspek visual pada desain dalam masyarakat di wilayah Bondowoso seperti, mascot, ikon kota, *landmark*, logo dan materi visual lainnya.

Perkembangan teknologi mengharuskan adanya sebuah gerakan baru dalam melestarikan, hal ini tentu menjadi tantangan karena adanya sebuah proses penggabungan antara unsur tradisional dan unsur modern. Tahapan yang dikerjakan

merupakan sebuah proses deformasi nilai-nilai budaya yang terkandung menjadi lebih sederhana dan relevan dengan kebutuhan informasi saat ini. Selain dari perancangan IP dari cerita Singo Ulung, juga terdapat langkah bagaimana menciptakan sebuah media promosi hingga muatan konten tersampaikan kepada target yang diinginkan. Perancangan Karakter visual legenda Singo Ulung berbentuk *Intellectual Property* (IP) menjadi sebuah *artbook* memberikan peluang melalui media baru. *Artbook* berfungsi sebagai panduan dari cara menerapkan karakter terhadap elemen media lainnya, selain itu *artbook* berisikan cupikan sejarah singkat yang menjelaskan gambaran besar dari kisah Singo Ulung.

Setelah pengerjaan *Artbook* kemudian barulah menciptakan media promosi menggunakan potongan film animasi atau *teaser*. *Teaser* animasi berisi potongan adegan awal mula dari kisah Singo Ulung dengan durasi kurang dari satu menit. Fungsinya adalah untuk pemancing agar *audience* penasaran dan ingin mengetahui lebih banyak lagi tentang lanjutan cerita dan karakter Singo Ulung kemudian *teaser* secara langsung memberikan gambaran mekanisme saat karakter yang dirancang diaplikasikan dalam bentuk animasi. Ketertarikan menimbulkan minat untuk menerima pengetahuan lebih luas lagi. Ketika *audience* memiliki minat maka moment itu bisa di isi dengan berbagai edukasi lebih jauh lagi tentang kesenian Singo Ulung.

B. Saran

Membahas tentang budaya tradisi merupakan sebuah bahasan yang dianggap kuno oleh remaja pada umumnya, mindset yang tertanam demikian mengakibatkan kurangnya kepedulian terhadap nilai luhur turun temurun dalam

masyarakat, sementara itu budaya yang ada merupakan harta yang berharga berbentuk nilai historik dan pengetahuan nilai-nilai kebaikan dalam masyarakat. Pada tahapan observasi dalam menggali data yang ada akan menemui beberapa kesulitan karena semakin lama data yang ada maka arsip semakin terbatas dan susah di temukan. Tidak jarang juga dalam masa observasi data harus melalui proses upacara atau aturan-aturan ada yang berlaku di masyarakat. Sehingga data tidak serta-merta didapatkan tetapi butuh sebuah proses mental dan empati terhadap kepercayaan sekitar. Kepedulian harus dimunculkan dengan cara-cara yang baru, kedadipun muatan yang yang digunakan tidak berbeda jauh dengan muatan tradisi yang menjadi pakem utama.

Perancangan karakter visual legenda Singo Ulung diharapkan mampu “menghidupkan kembali” dalam bentuk yang baru budaya yang ada. Sajian animasi yang menarik akan menarik minat remaja untuk mengetahui lebih dalam tentang apa yang terkandung dalam cerita Singo Ulung. Postensi yang bisa dihasilkan dari perancangan karakter visual Singo Ulung sangatlah besar, namun keterbatasan waktu menyebabkan komponen penciptaan tidak sepenuhnya bisa diselesaikan. Akan lebih luas lagi jika perancangannya lebih ditingkatkan kembali dalam pengaplikasian yang lebih variatif. Selain itu perancangan karakter mampu menjadi bahan untuk menciptakan sebuah film animasi dengan muatan cerita Singo Ulung secara lengkap. Sehingga Singo Ulung selalu menjadi kebanggaan bagi masyarakat dan menjadi contoh untuk pengembangan cerita tradisi lainnya di tanah air.

Daftar Pustaka

- Anton Mabururi, 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV*. Jakarta: Grasindo.
- Ardaya Okky, 2008. *Everything About Design and Movies*. Jakarta: Concept Media
- , 2008. *Concept Magazine, Design for Children*. Jakarta: Concept Media.
- Astrid S. Susanto, 1985. *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial*. Bina Cipta
- Bennett Tara, 2014. *The Art of Blue Sky Studios, "RIO" Featuring Carnival of Art from RIO and RIO2*. London: Titan Books.
- Effendy, Onong Uchajana. 1986. *Dinamika Komunikasi*. Bandung; Remadja Karya CV.
- Fathcurrahman, 2010. *Perancangan Animasi Ramayana Sebagai Media Pendidikan Apresiasi Seni*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Fandi Tjiptono dkk, 2008. *Pemasaran Strategik*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Kuntowijoyo, 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Rosady Ruslan, 2001. *Manajemen Humas & Manajemen Komunikasi: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Jakob Sumardjo, 1986. *Apresiasi Kesusastraan*. Universitas Michingan: Gramedia
- Jasuli, 2013. *Sosiologi Seni, Pengantar dan Model Studi Seni*. Semarang: Graha Ilmu
- Kusuma Billy, 2004. *Pengolahan Unsur Budaya Lokal Dalam Pembuatan Film Animasi Varashtra Maya*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Lie Chris, 2014. *Star, The Art of Caravan Studio*. Jakarta: Mariko Studio
- Mashoed, 2004. *Sejarah dan Budaya Bondowoso*. Surabaya: Papyrus
- Mursito BM, 2012. *Realitas Media*. Solo: Smart Media
- Quantum Studio, 2015. *Phenomena Art of Asura*. China: CGWorld Magazine
- Ranang Agung Dkk, 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, Jakarta Barat: Indeks
- Rhenald Kasali, 1995. *Manajemen Periklanan Konsep dan aplikasinya di Indonesia*, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Rustopo dan Bambang Murtiyoso, 2005. *Mencermati Sini Pertunjukan III, Perspektif Pendidikan, Ekonomi & Manajemen, dan Media*. Surakarta: The Ford Foundation & Program Pendidikan Pasca Sarjana STSI.

Soenyoto Partono, 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: Alex Media Komputindo

Sondang P.Siagan, 2008. *Manajemen Stratejik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugeng, 1999. *Pertunjukan Singo Ulung dalam Upacara Bersih Desa di Desa Blimbing Kecamatan Klabang Kabupaten Bondowoso*, Surabaya: Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta.

Internet :

<http://www.thedamkeeper.com/gallery.html> diakses tanggal 26 September 2017 pukul 2:53:58 PM

<http://www.hukumonline.com/definisifilm> diakses tanggal 15 Desember 2018

<https://www.studiobinder.com/How-to-use-color-in-film> diakses tanggal 13 Oktober 2018

<https://m.kaskus.co.id/thread/cara-mendesain-karakter-komik-yang-sukses> diakses tanggal 15 Desember 2018

<https://rumahadatistiadat.com/rumahadatjawatimur> diakses tanggal 3 Januari 2019

<https://marketing.co.id/kelebihan-dan-kekurangan-berbagai-media-periklanan> diakses tanggal 6 Januari 2019

<https://www.infobatik.id/seni-batik-bondowoso> diakses tanggal 6 Januari 2019

<https://www.bloggazrorry.blogspot.com/motif-ukir-madura> diakses tanggal 6 Januari 2019

<http://www.wacana.co/Seni-Ukir-Madura> diakses tanggal 15 Desember 2019

<https://www.berita-bondowoso.blogspot.com/bondowoso-tempo-dulu-part-1> diakses tanggal 10 Desember 2019

<https://www.phesolo.wordpress.com/bondowoso-exhibitions> diakses 15 Desember 2019

<https://www.jawatimuran.wordpress.com/singo-ulung-tradisi-kabupaten-bondowoso> 15 Desember 2019

<https://cashbac.com/blog/pengertian-promosi-tujuan-jenis-contoh> 25 November 2018

<http://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/135566/pengaruh-media-promosi-online> 23 Desember 2018

<https://www.kamerabudaya.com/2016/12/tari-singo-ulung-tarian-tradisional-dari-bondowoso-provinsi-jawa-timur> 23 Desember 2018

Wawancara:

Ahmad Eko, 32, Pegawai Dinas Pariwisata Kab. Bondowoso, Dabasah Bondowoso 25 November 2017, 10:31:57 AM

Purwantoro, 41, Ahli Waris Kesenian Singo Ulung, Desa Blimbing, Kec Klabang Bondowoso 26 November 2017, 12:05:37 PM



LAMPIRAN



Wawancara Bersama Purwantoro, Ahli Waris Kesenia Singo Ulung, Desa Blimbing, Kecamatan Klabang, Kabupaten Bondowoso. Minggu, 26 November 2017, 12:05:37 PM

Bagaimana cerita Singo Ulung berasal dan Kenapa disebut Singo Ulung ?

Topeng Kona dan Singo Ulung merupakan kesenian asli warga Blimbing. Singo Ulung dan Topeng Kona bukan hanya sebuah nama kesenian, tetapi juga merupakan nama orang yang masing-masing merupakan pembabat desa Blimbing. Terdapat juga makan yang di kramatkan oleh warga Blimbing yang disebut pesarian Mbah Singo Ulung

Apakah Singo Ulung dan Topeng Kona merupakan seorang tokoh dengan nama yang berbeda ?

Berdasarkan silsilah yang saya baca dalam buku riwayat lama yang ditulis menggunakan aksara jawa, Singo Ulung adalah Prajurit Blambangan yang melarikan diri ke suatu hutan (yang sekarang merupakan Desa Blimbing), bertemu dengan Juk Jasiman (nama lain Topeng Kona). Bertarunglah kedua kesatria tersebut, kira-kira terjadi di era tahun 1400an jika dihitung dengan hari jadi Desa Blimbing

Nama Singo Ulung adalah bentuk jabatan atau merupakan nama sebutan?

Berdasarkan buku tertera memang nama asli dari kesatria tersebut adalah Singo Ulung. Begitu juga Jasiman memiliki kesamaan sebagai pendatang di wilayah tersebut.

Bagaimana pandangan masyarakat setempat terhadap kesenian Singo Ulung dan Topeng Kona?

Masyarakat sangat menghormati leluhurnya, maka dari itu masyarakat Blimbing setiap tanggal 14-15 sya'ban selalalu mengadakan upacara bersih desa. Tanggal tersebut merupakan tanggal yang disakralkan dan tidak boleh dimajukan ataupun di mundurkan. Menjadi ketentuan yang wajib bagi masyarakat walaupun kondisi cuaca tidak mendukung, masyarakat akan tetap melaksanakan.

Apakah Singo Ulung diceritakan memiliki kesaktian tertentu sehingga berdasarkan riwayat di angkat sebagai Damang?

Juk Seng memiliki ilmu kanuragan dan milih rupa sehingga sering menjelma sebagai sosok Singa. Begitu Juga dengan Jasiman, kekuatannya juga seimbang

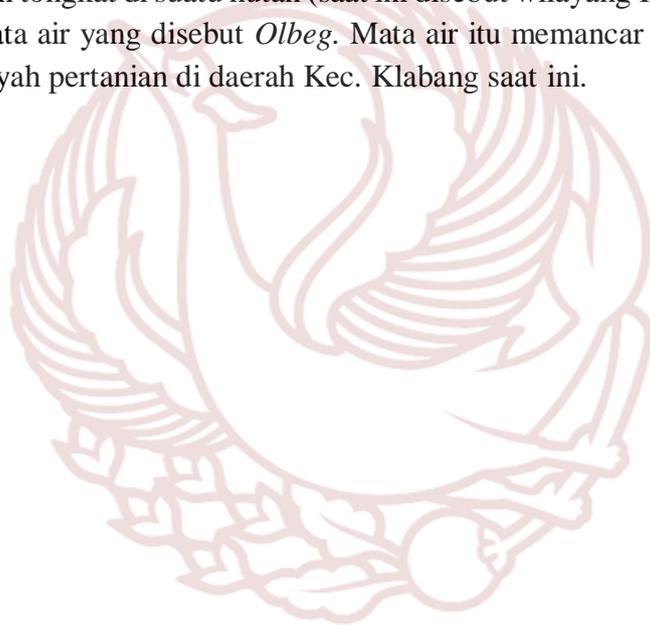
dengan kekuatan yang dimiliki Juk Seng. Sehingga pada awal pertemuan mereka tidak ada pihak yang menang dan pihak yang kalah.

Juk Seng adalah prajurit yang berasal dari mana?

Jek Seng (Singo Ulung) merupakan prajurit Blambangan yang melarikan diri akibat serangan kerajaan Majapahit.

Bagaimanakah masa pemerintahan kedua tohoh tersebut ?

Ada saat desa kesulitan air dan menyebabkan lahan pertanian kering. Akhirnya Juk Seng dan Jasiman melakukan semedi. Setelah semedi selesai keduanya kemudian menancapkan tongkat di suatu hutan (saat ini disebut wilayah Karang Sengon) dan keluarlah mata air yang disebut *Olbeg*. Mata air itu memancar deras dan mengairi seluruh wilayah pertanian di daerah Kec. Klabang saat ini.



Wawancara Bersama Ahmad Eko, Pegawai Dinas Pariwisata, Kecamatan Dabasah, Kabupaten Bondowoso. Sabtu, 25 November 2017, 10:31:57 AM

Apakah ada gerakan dari Dispar untuk mengenalkan Singo Ulung Bondowoso?

Dispar telah melaksanakan pengenalan di empat titik di wilayah Bondowoso kota untuk kesenian Singo Ulung yaitu di MAN (Madrasah Aliyah Negeri), SMK Pertanian, SMKN 1 dan SMK 4. Kemudian sosialisasi untuk luar kabupaten antara lain Perguruan Tinggi Situbondo dan Universitas Jember. Gerakan tersebut merupakan sebuah langkah agar pemuda Bondowoso menyukai dan lebih tau tentang kebudayaannya. Sebab selama ini kasusnya yang mengetahuinya malah dari luar Bondowoso dan ironinya pemuda Bondowoso sendiri banyak yang tidak tau. Sehingga Dispar berperan untuk memperluas informasi tentang kebudayaan yang ada. Tidak hanya itu, dalam *event* kebudayaan yang ada seperti Hari Jadi Bondowoso dan Festival Muharram kesenian Singo Ulung dihadirkan.

Untuk keperluan edukasi, bagaimana pendapat Bapak jika ada pengenalan menggunakan media animasi?

Ini merupakan suatu terobosan visual yang mudah di tangkap. Disamping kita menggunakan pagelaran. Prospeknya akan sangat bagus karena di era sekarang secara visual akan lebih memudahkan untuk membagikan antara satu dan yang lainnya.

FOTO DOKUMENTASI
OBSERVASI TUGAS AKHIR





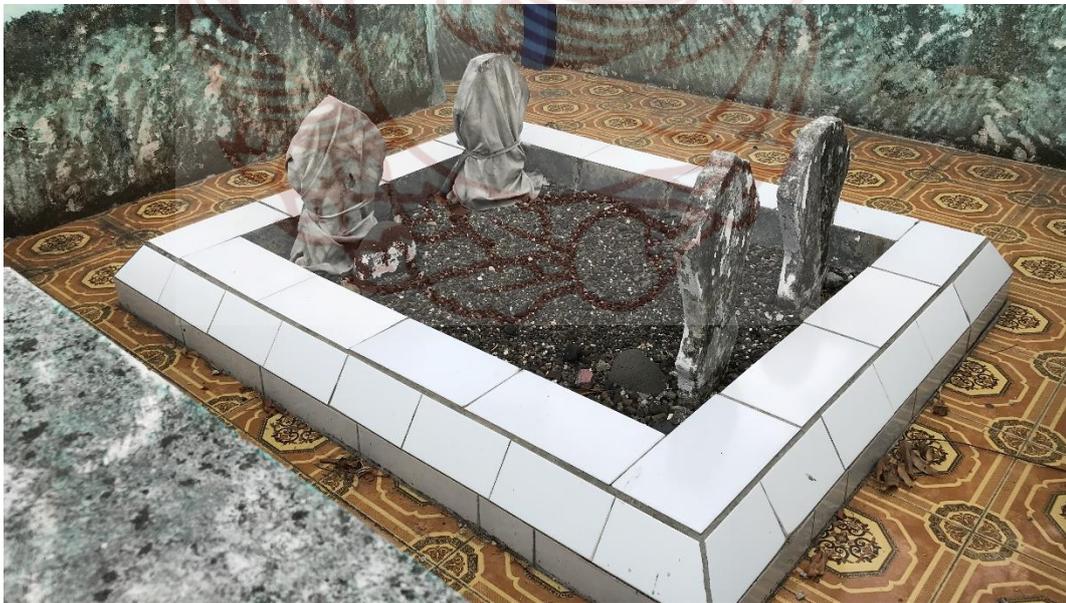
Wawancara Bersama Ahmad Eko,
Salah Satu Pegawai Dinas Pariwisata Bondowoso



Kediaman Bapak Purwantoro, di Desa Blimbing
Kec. Kelabang Bondowoso



Makam Juk Seng (Singo Ulung), di Desa Blimbing
Kec. Kelabang Bondowoso



Makam Juk Jasiman (Topeng Kona), di Desa Blimbing
Kec. Kelabang Bondowoso



Wawancara Bersama Ahmad Eko,
Salah Satu Pegawai Dinas Pariwisata Bondowoso



Arsip Pagelaran Singo Ulung
di Dinas Pariwisata Bondowoso (01)



Arsip Pagelaran Singo Ulung
di Dinas Pariwisata Bondowoso (02)



Arsip Pagelaran Singo Ulung
di Dinas Pariwisata Bondowoso (03)

FOTO DOKUMENTASI
PAMERAN TUGAS AKHIR





Foto Bersama Dosen Penguji Tugas Akhir



Suasana Pameran Tugas Akhir