

KARAKTER ANIMASI 3D REOG PONOROGO

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)



Ketua Peneliti : Dr. Anung Rachman S.T., M.Kom

NIP/NIDN : 19760519 200501 1 001 / 0019057604

Anggota Peneliti : Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A.

NIP/NIDN : 19810907 200604 2 002 / 0007098104

Mahasiswa Peneliti : Seful Muslimin

NIM : 191511016

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

NOVEMBER 2022

ABSTRAK

Penciptaan karya pada laporan ini berupa penciptaan karakter animasi tiga dimensi dengan muatan budaya lokal Indonesia yaitu Reog Ponorogo. Karya karakter 3D ini menjawab tuntutan perkembangan jaman yaitu era industri kreatif. Bangsa Indonesia saat ini memiliki tuntutan untuk mengikuti perkembangan era industri kreatif karena derasnya arus industri luar yang masuk ke Indonesia. Jika kurang adaptif, maka akan banyak kerugian fundamental yang akan dialami. Pertama masuknya industri kreatif dari luar negeri akan menekan baik terhadap industri lokal maupun terhadap kebudayaan lokal mengingat industri yang terimpor tersebut mengandung muatan budaya masing-masing negara penciptanya. Kedua, tekanan ekonomi juga tidak kalah penting, keberhasilan film animasi maupun gim asing akan membuat arus kas mengalir ke luar negeri. Apalagi jika melihat jejak yang lalu bahwa arus uang yang mengalir ke luar melalui industri ini sangat signifikan untuk menambah kesulitan pemerintah dalam menggerakkan ekonomi rakyatnya.

Penciptaan karya karakter animasi 3D Reog Ponorogo direncanakan menggunakan metode *Design Sprint* yang terdiri dari tahap *Understand*, *Diverge*, *Decide*, *Prototype*, hingga *Validate*. Metode ini terbukti banyak sukses untuk menciptakan karakter animasi yang terlihat dari banyaknya publikasi dengan metode ini.

Keyword: Animasi 3D, Reog Ponorogo, Penelitian Artistik

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I. PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	2
Tujuan Penelitian	2
Batasan Penciptaan	2
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	3
BAB III. METODE PENELITIAN PENCIPTAAN	5
BAB IV. HASIL DAN ANALISIS	7
Tahap 1 — <i>Understand</i>	7
Asal munculnya Reog Ponorogo	7
Busana Pembarong Reog Ponorogo	9
Caluk	11
Tahap 2 — <i>diverge</i>	12
Tahap 3 — <i>decide</i>	14
Tahap 4 — <i>prototyping</i>	16
Tahap 5 — <i>validate</i>	20
Poster promosi	22
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	26
Kesimpulan	26
Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode <i>Design Sprint</i> (Banfield et al., 2015)	5
Gambar 2. Kaos kimplong (sumber: Shopee)	9
Gambar 3. Celana jebug (sumber: Tokopedia)	10
Gambar 4. Udeng dan stagen cinde (sumber: Lazada)	10
Gambar 5. Caluk (sumber: Verdant pada Sketchfab)	11
Gambar 6. Rompi dan celana dingkik-an (sumber: Shopee)	13
Gambar 7. Stagen hitam dan sampur merah kuning (sumber: Lazada)	13
Gambar 8. Embong gombyok dan cakep (sumber: Tokopedia)	14
Gambar 9. Binggel hitam dan merah (sumber: Tokopedia).....	14
Gambar 10. Kaos Reog bergaris-garis merah dengan motif kepala harimau sebagai ciri khas Ponorogo (sumber: bli-bli)	15
Gambar 11. Modeling tampak belakang	16
Gambar 12. Modeling tampak depan	17
Gambar 13. Modeling tampak samping	17
Gambar 14. Ekor merak (sumber: unsplash).....	18
Gambar 15. Pewarnaan tampak belakang	19
Gambar 16. Gambar 17. Pewarnaan tampak depan	19
Gambar 18. Pewarnaan tampak samping	19
Gambar 19. Video pergerakan simulasi kamera dan lighting	20
Gambar 20. Poster 1	23
Gambar 21. Poster 2	24
Gambar 22. Poster 3	25

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini perkembangan jaman telah memasuki era industri kreatif setelah melewati fase era teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi ini memaksa peradaban bertransformasi dari era industri yang bersifat massal menjadi industri kreatif yang bersifat personal. Teknologi membuat mungkin sebuah industri masuk hingga ke ranah individu, melayani secara *ono to one*, memotong jalur distribusi, bahkan di bidang ilmu marketing pun telah berubah dari maket driven company menjadi customer driven company. Perusahaan dengan valuasi triliunan mampu melayani ritel setiap individu dengan nilai transaksi receh namun dengan kuantitasi jutaan pelanggan, dan ini semua berkat kemajuan teknologi dan komunikasi.

Fase industri kreatif juga mengalami adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Dari semula didominasi industri kriya hingga tekstil dan pakaian jadi, saat ini kesemuanya mulai masuk pada ranah digital. Demikian juga dengan industri yang murni dapat berbentuk digital yaitu video/ film, animasi, hingga game, tumbuh sangat pesat. Apalagi ketika ditambah dorongan momentum yang luar biasa yaitu pandemi covid-19. Semua orang terasa dipaksa untuk menjadi digital ketika pergerakan sosial di luar sangat dibatasi.

Animasi sebagai bagian dari industri kreatif juga tak kalah pesat dalam berkembang seiring dengan model media lain. Bidang ini memiliki segmen pasar tersendiri dengan potensi yang begitu tinggi. Apalagi untuk segmen anak-anak yang cenderung menyukai gaya multimedia yang bisa disesuaikan dengan imajinasi mereka. Runtutan dari bidang animasi selain berbentuk video animasi juga dapat berupa gim atau permainan yang valuasinya bahkan mampu mengalahkan film animasi.

Di Indonesia, beberapa kementerian khususnya kemenparekraf juga tidak kalah sibuk dalam beradaptasi. Tercatat banyak sekali dukungan dilakukan dari pelatihan, bantuan pendanaan, hingga upaya pemasaran berbentuk link and match.

Dana yang tidak sedikit digelontorkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan produksi animasi di tanah air baik film maupun gim. Harapannya, produk film animasi dan gim selain dapat berkontribusi signifikan terhadap Produk Domestik Bruto, juga dapat memperkuat branding Indonesia terhadap kancah animasi dunia dengan muatan budaya lokal. Penciptaan karya pada laporan ini adalah penciptaan karakter animasi dengan muatan budaya lokal. Objek karakter animasi dipilih karena merupakan dasar dari produk animasi, yaitu karakter dapat digunakan baik untuk produk film maupun gim. Dan budaya yang dipilih adalah Reog Ponorogo yang sudah menjadi bagian dari legenda budaya di Indonesia. Tercata belum ada karakter animasi reog ponorogo yang saat ini beredar secara serius, terlebih lagi yang dibuat menggunakan bentuk 3 dimensi secara serius. Sedangkan luaran pada laporan ini selain berupa karakter animasi 3D Reog Ponorogo, juga berupa draft artikel untuk jurnal, dan pencatatan hak cipta.

Rumusan Masalah

Penciptaan berbagai aset animasi lokal seperti karakter hingga *environment* animasi dan *game* diperlukan untuk menambah kekuatan merek Bangsa Indonesia terhadap bangsa luar. Salah satu perwujudan tersebut adalah aset animasi Reog yang terkenal dari Ponorogo Jawa Timur. Sehingga pertanyaan penelitian dari usulan ini adalah, bagaimanakah pembuatan karakter animasi 3D Reog Ponorogo?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penciptaan karya artistik ini adalah menciptakan karakter animasi 3D Reog Ponorogo.

Batasan Penciptaan

Penciptaan karakter animasi 3D Reog Ponorogo dibatasi hanya pada karakter utama Reog yaitu pemain Barongan atau pembarong.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Meskipun banyak pustaka yang berkaitan dengan animasi, karakter animasi, dan Reog Ponorogo, namun dapat disimpulkan bahwa gap pada kumpulan tersebut terdapat pada gabungan beberapa pustaka tersebut. Belum ada yang menciptakan karya atau menerbitkan artikel ilmiah tentang karakter animasi 3D Reog Ponorogo. Beberapa pustaka yang berdekatan dengan gap adalah sebagai berikut.

Tahun 2016, artikel jurnal berjudul *Perancangan Cerita Dan Karakter 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Rongrang* membahas tentang penciptaan karya animasi bermuatan budaya Bali. Menggunakan metode penciptaan pra produksi-produksi-pasca produksi. Pra produksi pada penciptaan karya tersebut memiliki langkah pengembangan ide konsep, *storyboard*, dan desain karakter Barong. Dan hasil akhirnya berupa film animasi 3D dengan karakter Barong sebagai perwakilan budaya Bali (Crisnapati, 2016).

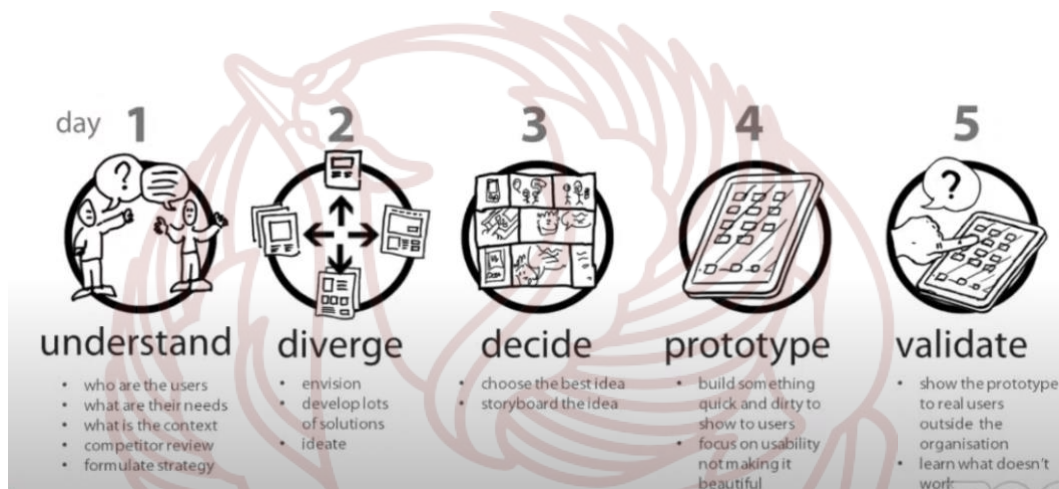
Tahun 2019, artikel jurnal yang berjudul *Perancangan Desain Karakter Animasi 3D Berjudul “Pangeran Mundinglaya” Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar*, membahas tentang penciptaan karya karakter animasi 3D dengan metode perancangan pengumpulan data, diantaranya observasi, wawancara dan studi literatur. Selain itu menggunakan metode analisis deskriptif yang bertujuan untuk lebih memahami secara mendalam permasalahan yang sedang dibahas. Dan muatan budaya lokal terletak pada Mundinglaya yang didasari pada proses adaptasi cerita rakyat dengan mempertahankan unsur-unsur utama dalam cerita supaya pesan moral tersampaikan dengan baik (Astuti & Zaini Ramdhan, 2019).

Tahun 2020 sebuah artikel berjudul *Pengembangan Video Animasi Budaya Reog Ponorogo Sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar*, adalah hasil penelitian yang membahas tentang pengembangan media video pembelajaran. Melalui uji coba validasi yang dilakukan terhadap ahli media, ahli materi, dan siswa dapat disimpulkan bahwa media video yang telah dikembangkan termasuk kategori valid (Pratama et al., 2020).

Dan tahun 2021, sebuah laporan tugas akhir yang berjudul Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tokoh Seni Reog Ponorogo, membahas tentang penggunaan teknologi augmented reality untuk mengenalkan kesenian Reog Ponorogo melalui basis Android. Metode yang digunakan adalah *waterfall*, yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, *testing* dan *maintenance*. Pembuatan dimulai dengan membuat karakter 3 dimensi (3D) dengan menggunakan *software blender*. Kemudian untuk *user interface* (UI) dan sistem pendeteksiannya dilakukan dengan menggunakan *software unity game engine*. Untuk pengujian dilakukan dengan cara pengujian *white box testing* dan *black box testing*. Dan hasil dari pengujian yang dilakukan aplikasi pengenalan tokoh Reog Ponorogo menggunakan teknologi *augmented reality* aplikasi berjalan dengan lancar. Dilihat dari hasil uji *white box testing* yang diperoleh yakni *Cyclomatic Complexity* (CC), *Region* (R), dan *Independent path* diperoleh hasil nilai yang sama dari perhitungan sesuai dengan rumus. Dan pada uji coba *black box testing* aplikasi berjalan dengan lancar di-3 perangkat android yaitu Xiaomi Mi 9, Google Pixel XL, Sony XZ1 (Permadi, 2021).

BAB III. METODE PENELITIAN PENCIPTAAN

Penciptaan karakter animasi 3D Reog Ponorogo pada laporan penelitian ini menggunakan pendekatan *design sprint*. Menurut prasetyo, 2019 *design sprint* memiliki beberapa tahapan yang akan dilakukan mulai dari studi pustaka, *design sprint planning* dan *design sprint phases and methods* (Prasetyo et al., 2019).



Gambar 1. Metode *Design Sprint* (Banfield et al., 2015)

Langkah awal untuk memulai metodologi *design sprint* yaitu dengan tahapan studi pustaka yang memiliki tujuan sebagai pencari literatur dasar teori yang bisa didapatkan dari buku, artikel, jurnal ataupun penelitian terkait dengan perancangan karakter animasi 3D ini. *Understand* merupakan semua aspek yang bertujuan mengetahui yang dirasakan oleh pengguna selama menikmati pertunjukan Reog Ponorogo. Dan hal ini bertujuan agar mengetahui bagaimana perancangan karakter 3D dapat berjalan tepat.

Pada bagian *diverge* adalah proses menemukan bentuk yang akan diterapkan pada penciptaan karakter animasi 3D Reog Ponorogo. Bagian ini adalah hasil analisis pada tahap sebelumnya yaitu *understand*. Setelah tahap *diverge*, langkah selanjutnya adalah tahap *decide* yaitu secara pasti telah menentukan bentuk karakter animasi 3D yang akan diciptakan melalui media *sketch*. Dan tahap berikutnya

adalah *prototyping* yaitu proses penciptaan karya karakter animasi 3D yang berasal dari proses-proses perencanaan sebelumnya.

Dan tahap terakhir dari metode *design sprint* adalah tahap *validate* yaitu memastikan spesifikasi 3D pada karakter yang telah diciptakan sehingga dapat digunakan untuk produk-produk turunan 3D seperti game hingga film animasi.



BAB IV. HASIL DAN ANALISIS

Tahap 1 — *Understand*

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi literatur untuk mengetahui sejarah Reog Ponorogo. Hasil observasi terdiri dari sejarah singkat yang terdiri dari awal mula Reog Ponorogo, busana yang digunakan, hingga senjata tradisional yang akan dilekatkan pada karakter animasi 3D. Dan berikut ini adalah sejarah Reog Ponorogo hasil dari observasi.

Asal munculnya Reog Ponorogo

Awal pertunjukan Reog Ponorogo tak lepas dari perjalanan munculnya daerah Ponorogo. Cerita bermula dari Kerajaan Majapahit pada masa menjelang keruntuhannya. Waktu itu raja Majapahit adalah Prabu Brawijaya 5 yang beragama Hindu. Kehadiran Walisongo yang memiliki misi untuk menyebarkan Agama Islam di Tanah Jawa tak luput mengajak Prabu Brawijaya untuk memeluk Agama Islam. Keengganan Prabu Brawijaya untuk berpindah agama tak membuat surut semangat Walisongo yang kemudian menawarkan seseorang perempuan beragama Islam untuk menjadi selir Prabu Brawijaya. Perempuan Islam tersebut bernama Putri Cempo. Prabu Brawijaya menerima Putri Cempo sebagai istrinya namun tetap bertahan pada keyakinan yang dianut sebelumnya.

Pernikahan antara Prabu Brawijaya dan Putri Cempo rupanya tidak berjalan mulus. Banyak penolakan dari lingkungan elit kerajaan, dari kalangan pejabat hingga para keturunan Raja Majapahit, karena merasa terganggu dengan masuknya keyakinan yang berbeda. Salah satu elit yang dengan keras menolak adalah Anom Ketut Suryangalam yang kemudian pergi meninggalkan kerajaan untuk membangun lingkungan baru di daerah antara Gunung Lawu dan Gunung Wilis yang selanjutnya disebut dengan nama Kutu. Anom Ketut Suryangalam selanjutnya menjadi penguasa di daerah tersebut dan dikenal sebagai Demang Kutu.

Beberapa waktu kemudian, pertunjukan Barongan diciptakan oleh Demang Kutu untuk menyindir Raja Brawijaya 5. Pertunjukan ini berisi pemain utama

dengan topeng kepala Harimau yang merepresentasikan penguasa Majapahit yaitu Raja Brawijaya 5 namun dipadukan dengan bentuk bulu-bulu Merak yang sedang berkembang, yang merepresentasikan Putri Cempo. Perpaduan dua hewan berbeda karakter pada topeng ini yang kemudian disebut sebagai Dadak Merak, yang merepresentasikan seorang penguasa yang tunduk terhadap godaan perempuan. Dan pertunjukan Barongan disebut sebagai Reog atau Reyog yang merepresentasikan rubuh (mirip bangunan atau batu bata yang akan rubuh). Demang kutu sendiri berperan sebagai Patih Pujangga Anom atau Bujang Ganong, seorang kesatria yang memiliki wajah buruk namun bijaksana.

Meskipun Prabu Brawijaya 5 tetap bertahan dengan agama yang berbeda terhadap agama Putri Cempo selama menjadi pasangan, namun Raja Majapahit tersebut mengizinkan anak-anaknya untuk mengikuti agama ibunya yakni Islam. Anak paling tua Putri Cempo yaitu Lembu Kenongo belajar agama Islam kepada Walisongo di Demak, yang kemudian dikenal sebagai Raden Patah ketika mendirikan Kesultanan Demak. Jejak belajar Islam kepada Walisongo kemudian juga diikuti oleh adiknya yaitu Lembu Kanigoro yang kemudian dikenal sebagai Raden Katong.

Raden Katong atas perintah Kesultanan Demak kemudian mendatangi daerah Kutu yang selanjutnya berebut pengaruh melawan Demang Kutu untuk mensyiarkan Islam. Melalui perjalanan yang sangat panjang dan berliku, akhirnya Raden Katong mampu menguasai daerah Kutu. Pada tahun 1486, Raden Katong memerintahkan perluasan lahan untuk pertanian dan pemukiman penduduk dengan membuka hutan. Sehingga daerah tersebut menjadi ramai dan berkembang menjadi sebuah kadipaten, dan Raden Katong sebagai adipati sekaligus sebagai ulama setelah mendirikan istana. Selanjutnya kadipaten diberi nama Prana Raga yang berasal dari babad Pramana Raga. Masyarakat sendiri menyebutnya sebagai Ponorogo, yang artinya mumpuni untuk sub kata Pono dan jasmani untuk sub kata Rogo. Dan daerah Ponorogo sejak saat itu banyak tumbuh pesantren yang diinisiasi oleh para anak cucu Adipati Katong dan para elitnya sebagai pusat penyebaran Agama Islam. Ponorogo mengalami kejayaan pada masa-masa tersebut (Lisbijanto, 2013).

Busana Pembarong Reog Ponorogo

Terdapat lima karakter pada Reog Ponorogo yaitu, warok, jathil, bujang ganong, Kelono Sewandono, dan barongan. Namun penciptaan karakter 3D pada penelitian artistik ini dibatasi hanya pada pemain utama yaitu pemain Barongan. Pembarong tersebut menggunakan kaos tanpa lengan (kimplong) dengan gambar harimau. Busana lain adalah celana panjang berhias jebug dengan perpaduan seret kuning dan merah yang terletak disamping celana, dan dilengkapi dengan ikat pinggang berupa tali yang berwarna putih.



Gambar 2. Kaos kimplong (sumber: Shopee)



Gambar 3. Celana jebug (sumber: Tokopedia)

Pembarong juga dilengkapi dengan udeng berupa kain katun hitam berbentuk segitiga. Udeng tersebut kadangkala dipakai sebagai penutup kepala, dan kadangkala hanya diletakkan pada bagian leher. Selain itu, stagen cinde dasar merah sepanjang dua meter bermotif batik dengan beberapa macam warna, juga dililitkan dipinggang. Di dalam stagen tersebut terdapat Embong Gombyok bergambar Dadak Merak dari sayet merah dan kuning yang diikat dipinggang (Suyanti, 2019).

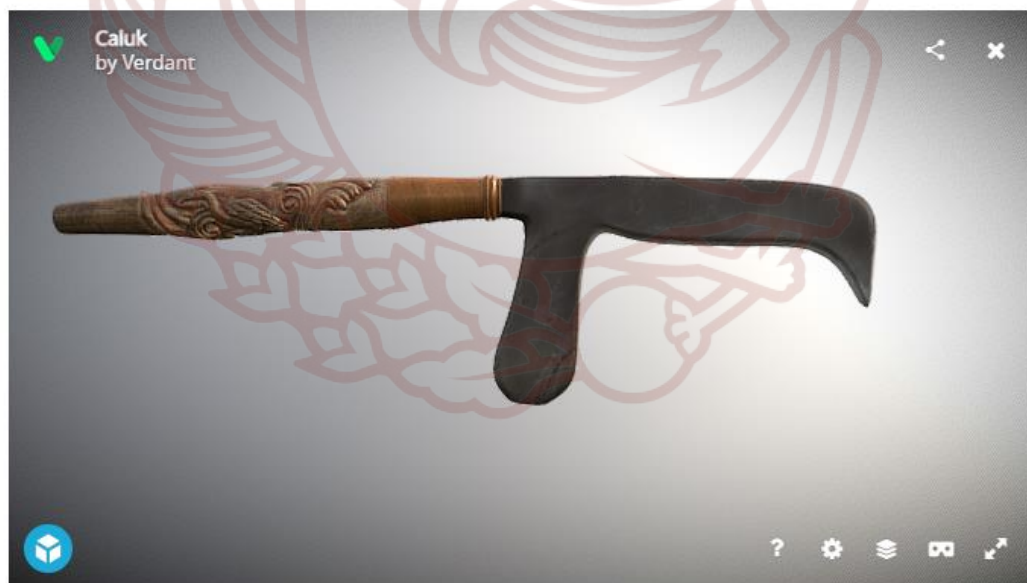


Gambar 4. Udeng dan stagen cinde (sumber: Lazada)

Caluk

Caluk adalah alat tradisional yang sudah ada sejak jaman Majapahit sekitar abad 14-15 M. Hal ini terlihat dari teks Jawa kuno yang menyebutnya antara lain Sumanasāntaka, Abhimanyu Wiwaha, dan Kuñjarakarna. Seperti misalnya kalimat “hana kadhuwak caluk badhama len lading” yang terdapat pada naskah Abhimanyu Wiwaha (Zoetmulder & Robson, 1995).

Meskipun hampir punah, alat caluk masih dimiliki oleh para petani yang tinggal di sekitar hutan daerah Tuban, Bojonegoro, hingga Lamongan. Secara fisik, caluk adalah gabungan dua alat yaitu kapak dan sabit (pecok dan arit), dengan panjang total dari ujung ke ujung (pegangan) sekitar setengah hingga satu meter. Karena merupakan alat gabungan, caluk juga memiliki fungsi gabungan. Dari sisi sabit dapat digunakan untuk menebas hingga memangkas, sedangkan dari titik ujung sabit dapat digunakan untuk mencungkil hingga melobangi, dan dari sisi kapak kecil dapat digunakan untuk membelah hingga memotong.



Caluk by Verdant on Sketchfab

Gambar 5. Caluk (sumber: Verdant pada Sketchfab)

Meskipun caluk lebih kental dengan fungsinya untuk menunjang kehidupan sehari-hari, namun ada juga kisah yang menceritakan penggunaan caluk sebagai senjata bersama dengan alat tradisional lainnya dalam melawan agresi militer Belanda tahun 1949 di Tuban Jawa Timur. Caluk digunakan oleh beberapa masyarakat Desa Tunah Kabupaten Tuban untuk menyerang pos penjagaan Belanda dan berhasil dalam menghabisi para tentara Belanda di pos tersebut (Susanto, 2018).

Tahap 2 — *diverge*

Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap sejarah Reog Ponorogo untuk mengekstrak menjadi ide karakter animasi 3D. Hal yang paling utama dalam konversi hasil observasi menjadi karakter 3D adalah busana karena tampil sebagai visual yang dilihat oleh mata manusia. Dari karakter utama yaitu pemain Barongan, maka pernak-pernik busana yang direncanakan sebagai alternatif pada tahap ini terinspirasi dari busana Pembarong yang sering digunakan. Pernak-pernik tersebut antara lain kaos kimplong bermotif harimau, celana panjang jebuk, udheng, stagen cinde, dan embong gombyok.

Selain itu, busana Bujang Ganong juga digunakan sebagai alternatif lain pada tahap ini untuk diserap pada busana Pembarong. Pernak-pernik yang ada pada Bujang Ganong adalah baju rompi, celana dingkik-an, udheng, stagen hitam, embong gombyok, sampur merah dan kuning, cakep, dan binggel.



Gambar 6. Rompi dan celana dingkik-an (sumber: Shopee)



Gambar 7. Stagen hitam dan sampur merah kuning (sumber: Lazada)



Gambar 8. Embong gombyok dan cakep (sumber: Tokopedia)



Gambar 9. Binggel hitam dan merah (sumber: Tokopedia)

Tahap 3 — *decide*

Tahap decide adalah tahap keputusan hasil analisis terhadap alternatif yang tersedia untuk diterapkan pada karakter animasi 3D. Dari pilihan tersebut, penulis telah menetapkan berdasarkan karakteristik karakter animasi itu sendiri. Keputusan paling utama adalah menetapkan tubuh karakter animasi yang bukan berwujud manusia seperti aslinya, namun berwujud hewan harimau penuh dari kepala hingga kaki bahkan juga dilengkapi dengan ekor. Hal ini juga diinspirasi dari kaos yang sudah sangat populer beredar sebagai ciri khas daerah Ponorogo pada khususnya dan khas Jawa Timur pada umumnya. Kaos tersebut bermotif garis-garis merah pada dasar putih dengan gambar kepala harimau, dan seringkali ditambah dengan tulisan (caption) Reog Ponorogo.



Gambar 10. Kaos Reog bergaris-garis merah dengan motif kepala harimau sebagai ciri khas Ponorogo (sumber: bli-bli)

Karena menggunakan tubuh harimau yang memiliki warna dominan oranye dengan garis-garis gelap, maka beberapa keputusan penggunaan busana, pernik-pernik hingga doformasi busana diterapkan. Diantaranya busana dan pernik-pernik Bujang Ganong khususnya pada bagian bawah yaitu celana dingkik-an, sampur merah kuning, dan binggel. Selain itu, penggunaan cakep sebagai asesoris untuk pergelangan tangan juga digunakan namun dilakukan deformasi bentuk agar terlihat lebih gahar dan sesuai dengan lengan karakter harimau, sekaligus dapat terlihat sebagai tameng.

Untuk menambah kekuatan karakter animasi 3D Reog Ponorogo, maka karakter dilengkapi dengan senjata Caluk. Keputusan penggunaan caluk atas pertimbangan bentuk yang memiliki karakterisitik tersendiri, sesuai dengan ciri khas lokal Indonesia. Selain itu, desain 3D caluk sesuai referensi dari Verdant memiliki estetika yang tidak kalah memikat dibanding senjata yang sudah jamak diketahui dari luar negeri

Tahap 4 — prototyping

Purwarupa diciptakan dilakukan menggunakan perangkat lunak Blender versi 3.0. Pemilihan perangkat lunak tersebut menggunakan pertimbangan open source. Secara umum, pembuatan karakter animasi menggunakan beberapa tahap teknik yaitu *modeling*, *texturing*, dan *lighting*. Khusus karakter utama yaitu harimau, menggunakan obyek bebas yang disediakan oleh para animator melalui situs urun daya (*crowdsourcing*) atau situs berbagi desain, sehingga desain berikutnya hanya berupa modeling busana dan pernik-pernik untuk disematkan pada karakter utama.

Pada tahap modeling, teknik yang digunakan adalah teknik primitif (*Solid Geometry Modeling*), sedangkan dua teknik lainnya yang sering digunakan para animator adalah teknik polygonal modeling (*sculpt modeling*) dan teknik nurbs modeling (*curve modeling*). Pada teknik primitif, modeling dilakukan menggunakan bentuk-bentuk 3D dasar yang sudah disediakan oleh perangkat lunak antara lain balok, bola, silinder, dan lain-lain. Tekniknya adalah menggunakan gambar referensi yang disesuaikan dengan bentuk dasar terdekat yang kemudian dilakukan modifikasi-modifikasi sesuai dengan kreasi yang dikehendaki.

Sesuai yang telah diputuskan pada tahap sebelumnya, proses penciptaan dikerjakan untuk busana dan beberapa asesoris yaitu celana, sampur, binggel, deformasi tameng lengan dari cakep, hingga senjata caluk.



Gambar 11. Modeling tampak belakang



Gambar 12. Modeling tampak depan



Gambar 13. Modeling tampak samping

Setelah melakukan modeling, langkah berikutnya adalah texturing yaitu memberi tekstur dan mewarnai model sehingga menjadi bernuansa Reog Ponorogo. Pemberian motif juga dilakukan pada model bulu-bulu merak yang terletak di kepala harimau.



Gambar 14. Ekor merak (sumber: unsplash)

Menggunakan foto ekor merak sebagai inspirasi desain, pernik 3D ekor merak dimodel dengan menyelaraskan warna pada ekor merak terhadap tubuh harimau yang didominasi warna oranye. Penyelarasan warna juga dilakukan pada kaos kemplong dengan warna putih sebagai warna penyeimbang, termasuk warna ekor harimau yang juga berwarna putih agar tidak membuat kabur bentuk pembarong ketika tampak belakang.

Selain itu, karakter animasi 3D dilengkapi juga dengan asesoris tambahan pada leher dengan logam-logam runcing untuk membuat tampilan karakter harimau semakin lebih jantan. Dan yang terakhir adalah penambahan sorot mata merah bercahaya yang diharapkan dapat membuat karakter terlihat sangat aktif meskipun dalam posisi yang tidak bergerak.



Gambar 15. Pewarnaan tampak belakang



Gambar 16. Gambar 17. Pewarnaan tampak depan



Gambar 18. Pewarnaan tampak samping

Tahap 5 — *validate*

Tahap terakhir dari penciptaan karakter animasi 3D Reog Ponorogo adalah tahap validasi yang memastikan karakter ini dapat digunakan untuk produk turunan misalnya pergerakan animasi (rigging) atau untuk produk game. Tahap ini dilakukan dengan menyesuaikan besar karakter dengan resolusi yang umum digunakan untuk video pada standar desktop (youtube) atau ukuran telepon yang bervariasi. Selain itu, dilakukan juga lanjutan dari teknik modeling yaitu lighting hingga pergerakan simulasi kamera. Selain untuk melihat pergerakan bayangan karakter pada proses lighting, pergerakan kamera berfungsi untuk memastikan kesuksesan dalam mengeksport video yang ditandai dengan pergerakan tersebut.



Gambar 19. Video pergerakan simulasi kamera dan lighting

Selain pada spesifikasi teknis 3D, validasi karakter animasi 3D Reog juga dilakukan berdasarkan faktor estetika sesuai literatur dari (Kartika, 2007). Estetika tersebut berdasarkan sejumlah kualita antara lain kesatuan, keselarasan, simetri, keseimbangan, dan kontras.

Pada faktor kesatuan, sebuah karya dilihat dari sudut pandang keterkaitan diantara unsur-unsur satu sama lain sehingga menjadi satu kesatuan. Karakter animasi 3D Reog memiliki kesatuan diantara empat unsur yaitu tubuh harimau,

bulu merak, busana, dan senjata. Atau jika tiga unsur jika dikategorikan sebagai kesatuan permanen yaitu tubuh harimau, bulu merak, dan busana. Kesatuan para unsur tersebut saling melengkapi dengan karakteristiknya masing-masing. Harimau dan burung merak memiliki kesamaan tujuan yang terkandung pada karakteristik mereka, yaitu kejantanan dan eksotisme. Pada harimau, kejantanan dan eksotisme menyatu pada tubuh dan wajah, sedangkan pada burung merak, kejantanan dan eksotisme terletak pada karakteristik ekor mengembang yang disertai dengan suara berisik untuk memperlihatkan kebugaran dan keindahan terhadap lawan jenis pada musim kawin. Kesatuan kejantanan dua hewan dengan karakter masing-masing tersebut yang kemudian diharapkan dapat memperlihatkan estetika pada karakter animasi 3D Reog Ponorogo.

Sedangkan pada faktor keselarasan, mengadaptasi dari desain busana, terdapat tiga indikator selaras yaitu keselarasan garis dan bentuk, tekstur, dan warna (Chodiyah & Wisri. A. Mamdy, 1982). Pada karakter animasi 3D, harimau dibentuk dalam posisi berdiri sesuai keadaan pembarong Reog Ponorogo sesungguhnya. Posisi berdiri tersebut menjadi terlihat selaras dalam bentuk terhadap berdirinya asesoris bulu merak yang melekat pada kepala harimau. Posisi bulu merak mengembang yang agak condong kebelakang juga diselaraskan terhadap posisi ekor yang juga terletak dibelakang tubuh harimau.

Untuk indikator keselarasan warna, karakter animasi 3D yang didominasi warna oranye sebagai warna natural hewan harimau, sesuai dan selaras dengan warna bulu merak yang didesain menggunakan warna oranye sebagai warna mayoritas. Warna tersebut kemudian diikuti dengan warna busana pembarong yang dekat dengan warna mayoritas berupa sampur kuning dan merah, dan warna celana dingklik-an menggunakan warna hitam yang bersifat netral terhadap warna lainnya.

Faktor estetika berikutnya adalah simetri. Pada karakter animasi 3D, bentuk simetris dapat dilihat pada kesesuaian antara bagian kanan dan kiri. Bahkan pada proses penciptaan menggunakan karakter 3D, banyak bagian yang didesain hanya menggunakan satu bagian yang kemudian di *copy* untuk bagian sebaliknya. Bentuk simetris tersebut dapat dilihat pada tubuh harimau dan bulu merak yang mengembang. Bentuk simetri lainnya juga dapat dilihat pada busana sampur dan

celana. Sedangkan faktor estetika lainnya yaitu keseimbangan dapat dirasakan salah satunya akibat faktor simetri tersebut. Karakter animasi 3D Reog Ponorogo yang berdiri kokoh pada posisinya

Dan untuk elemen estetika berupa kontras dapat dilihat terhadap karakter Reog baik pada bentuk riil maupun bentuk animasi berupa dua unsur utama karakter yaitu harimau maupun bulu merak yang menyertainya. Sama seperti penjelasan pada faktor sebelumnya, kekontrasan pada elemen estetika terletak dua hewan yang berbeda, padahal dua hewan tersebut tidak berinteraksi di keadaan nyata, sehingga masyarakat tidak dapat membayangkan pada benak mereka perpaduan kedua hewan ini selain pada pertunjukan Reog Ponorogo.

Poster promosi

Promosi karakter animasi 3D Reog Ponorogo pada penelitian ini juga dilengkapi dengan poster-poster yang digunakan untuk sosialisasi. Poster direncanakan digunakan sebagai materi iklan untuk berbagai media digital seperti media sosial maupun platform *search indexing* seperti Google. Penggunaan poster sebagai materi promosi pada era digital merupakan suatu keharusan, oleh karena itu penciptaan karakter 3D kemudian langsung dilanjutkan dengan pembuatan poster. Materi utama poster adalah karakter 3D yang diekstrak langsung dan kemudian diberi narasi promosi. Selain itu, narasi juga dilengkapi dengan penjelasan sehingga poster lebih bersifat infografis. Berikut ini adalah poster-poster promosi yang telah dirancang sebagai media promosi.



Gambar 20. Poster 1

Reog Ponorogo

Reog adalah tarian tradisional dalam arena terbuka yang berfungsi sebagai hiburan rakyat, mengandung unsur magis, penari utama adalah orang berkepala singa dengan hiasan bulu merak, ditambah beberapa penari bertopeng dan berkuda lumping. Reog merupakan salah satu seni budaya yang berasal dari Jawa Timur bagian barat-laut dan Ponorogo dianggap sebagai kota asal Reog yang sebenarnya.



Gambar 21. Poster 2



Gambar 22. Poster 3

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Karakter animasi 3D Reog Ponorogo telah berhasil diciptakan menggunakan metode *Design Sprint*. Proses penciptaan dimulai dari pengumpulan data melalui studi literatur. Data tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan bentuk karakter. Rencana karakter hasil analisis data tersebut kemudian direalisasikan melalui perangkat lunak Blender. Hasilnya adalah karakter berupa tubuh Harimau dengan perpaduan bulu Merak di kepalanya, dan senjata yang digunakan adalah khas dari Jawa Timur yaitu Caluk. Sedangkan validasi dilakukan dengan model estetika yaitu kesatuan, keselarasan, simetri, keseimbangan, dan kontras. Karya karakter animasi 3D ini juga dilengkapi dengan asesoris promosi yaitu tiga poster yang akan digunakan pada media sosial.

Saran

Luaran pada penelitian artistik Reog Ponorogo ini masih berupa karakter animasi 3D. Sehingga projek dapat dilakukan berupa turunan karakter animasi, baik berupa klip video hingga game. Selain itu, dapat juga dilakukan penelitian lanjutan berupa lingkungan misalnya latar belakang hingga aset game yang berbasis sejarah maupun legenda ciri khas Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M. S., & Zaini Ramdhan. (2019). Perancangan Desain Karakter Animasi 3D Berjudul “Pangeran Mundinglaya” Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *Art & Design*, 6(3).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/viewFile/11020/10888>
- Banfield, R., Lombardo, C., & Wax, T. (2015). *Design sprint: A practical guidebook for building great digital products*.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=gMmhCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=design+sprint&ots=PVBbhbX83&sig=c4gW6lysS9TjQjKP6-DPWRkdiD4>
- Chodiyah, & Wisri. A. Mamdy. (1982). *Desain busana Untuk SMK/SMTK*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Crisnapati, P. N. (2016). Perancangan Cerita Dan Karakter 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Rongrang. *Sistem Dan Informatika*, 11(1), 59–66.
- Kartika, D. S. (2007). *Estetika*. Rekayasa Sains.
- Lisbijanto, H. (2013). *Reog Ponorogo* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Permadi, D. (2021). *Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tokoh Seni Reog Ponorogo (Studi Kasus: Sanggar Reog Singo HamengkuDjoyo)*.
<https://eprints.umm.ac.id/74712/>
- Prasetyo, A., Az-zahra, H. M., & Brata, A. H. (2019). Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Mobile dengan menggunakan Pendekatan Design Sprint (Studi Kasus Bimbingan Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5808–5816. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/5581/2633/>
- Pratama, A., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Video Animasi Budaya Reog Ponorogo sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 9–17.
<https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p009>
- Susanto, M. A. (2018). *Peranan H. Ma'sum Badroen pada agresi militer belanda II 1948-1949 di Tuban*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Suyanti, F. (2019). *Nilai-nilai Estetika Kostum Dalam Kesenian Reog Ponorogo Di Sanggar Asem Rowo Bantaragin Jalan Parit Sadak Kelurahan Bagan Keladi Kecamatan Dumai Barat Kota Dumai*. Universitas Islam Riau.
- Zoetmulder, Pj., & Robson, SO. (1995). *Kamus Jawa Kuna Indonesia 1 dan 2*. Gramedia Pustaka Utama.