

# Perancangan Media Pendukung Tentang Sejarah Reyog Kendang Tradisi Khas Tulungagung Dalam Video Animasi

**Priska Rossa D<sup>1</sup>, Arief Agung<sup>2</sup>, Jacky Cahyadi<sup>3</sup>**

Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra, Surabaya  
Email: Prisca.rose95@gmail.com

## Abstrak

Perancangan dalam bentuk animasi ini merupakan media pendukung mengenai sejarah Reyog Kendang Tulungagung beserta filosofinya. Perancangan ini ditujukan untuk para pelajar SMP yang aktif dalam ekstrakurikuler tarian Reyog Kendang maupun tidak. Bertujuan mempermudah para pelajar SMP untuk mempelajari sejarah tarian daerah. Menggunakan teknik animasi, yang berupa animasi 2 dimensi dengan ilustrasi wayang.

Kata Kunci : Animasi, Tarian, dan Reyog Kendang.

## Abstract

*Title: Supporting Media Design of Reyog Kendang Tulungagung Tradition History through Animation Video.*

*This animation design was created as a supporting media about the history of Reyog Kendang Tulungagung, including its philosophy. Designed for active high school students, whether or not they took Reyog Kendang dance as extracurricular. It was created to help high school students in learning traditional dance. This design was made using animation technique of 2 dimensional wayang illustration.*

*Keywords: keyword Animation, Dance, and Reyog Kendang.*

## Pendahuluan

Tulungagung merupakan salah satu kabupaten yang terletak di pulau Jawa lebih tepatnya di Jawa Timur. Menurut Badan Pusat Statistika (BPS) Tulungagung terbagi menjadi 19 kecamatan, 271 desa dan 14 kelurahan, yang terletak pada ketinggian 85m diatas permukaan laut dan 154 km arah barat daya dari Surabaya. Wilayah Tulungagung terbilang cukup kecil, namun memiliki berbagai tradisi dan budaya daerah yang masih dipertahankan dan dilestarikan. Salah satu budaya yang masih dipertahankan dan dikembangkan yaitu Reyog Kendang, sehingga hampir di tiap-tiap sekolah diwajibkan untuk

diadakan ekstrakurikuler tarian ini terutama untuk tingkat SD dan SMP. Sebagai gambaran Reyog Kendang sendiri merupakan tarian tradisional yang berasal dari kota Tulungagung, Jawa Timur. Tarian ini merupakan wujud pengaplikasian dari peristiwa lamaran antara raja Bugis dengan putri asal Kediri (Muqoddimah Ngrowo Tutur Lisan hingga Tutur Tulisan, 2015:506). Menurut cerita sejarah Reyog Kendang ini terbentuk dari gerakan yang dibuat oleh para prajurit raja Bugis, pada waktu perjalanan menyerahkan persyaratan yang diminta oleh putri dewi Kilisuci (putri asal Kediri). Seni Budaya Daerah

atau biasanya disingkat SBD adalah salah satu mata pelajaran yang wajib ada di setiap sekolah, yang mengajarkan tentang keaneka ragam kesenian daerah.

Masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran SBD yaitu tidak semua siswa mengenali budaya-budaya apa yang ada di daerah masing-masing, para siswa kadang menganggap hal-hal yang berbau tradisi/tradisional itu hal yang kuno atau ketinggalan zaman. Hal ini membuat para guru kesenian budaya terdorong untuk memperkenalkan budaya khas terutama untuk Tulungagung dan juga berusaha untuk digalakan. Karena hal tersebut setidaknya para siswa terutama untuk SD dan SMP perlu tahu sejarah dan makna dari tarian Reyog Kendang ini agar tidak menghilang dengan sejalannya waktu.

Dengan pembuatan animasi sebagai media anak untuk belajar, diharapkan mereka dapat lebih mencintai dan tertarik dengan budaya sendiri, penggunaan animasi sebagai media pendukung pembelajaran, adalah sebagai upaya memberikan daya tarik visual sekaligus untuk memperjelas penyampaian informasi mengenai sejarah Reyog Kendang dan memudahkan anak-anak untuk memahaminya.

## Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media pendukung pembelajaran kesenian budaya, untuk memperkenalkan sejarah Reyog Kendang pada anak usia 8-14 tahun dalam bentuk video animasi pendek?

## Tujuan

Merancang media pendukung pembelajaran berupa *video animasi* tentang sejarah Reyog Kendang untuk memperkenalkan kepada anak-anak usia 12-14 tahun secara menarik dan mudah di mengerti.

## Batas Lingkup Perancangan

Berdasarkan tujuan masalah yang ada maka batasan masalahnya meliputi, perancangan ini ditargetkan pada anak-anak usia 12-14 tahun atau pada jenjang SMP. Memiliki *behaviour* senang bermain, aktif, ceria, suka kesenian, berani dan percaya diri, dan penelitian serta perancangan ini dilakukan di wilayah Tulungagung.

## Metode Analisis Perancangan

Metode yang dipakai berupa metode analisis 5W+1H, yaitu dengan menggunakan 6 pertanyaan meliputi, *what, who, why, when, where, dan how*.

Ada pun data-data yang digunakan untuk mendukung perancangan ini, yaitu menggunakan data primer dan sekunder. Data primer yang didapat berupa wawancara dan observasi sedangkan data sekunder didapat dari data pustaka berbagai media, seperti buku dan *video*.

Pengumpulan data yang diperoleh yaitu dengan menggunakan metode kualitatif yang didapat dari hasil wawancara, observasi dan kuesioner. Mewawancarai guru kesenian budaya, memberikan kuesioner untuk anak tingkat SMP, dan observasi ataupun pengamatan terhadap para pemain Reyog Kendang.

Adapun alat-alat untuk mengumpulkan data berupa kuesioner, daftar pertanyaan wawancara, kamera, dan buku-buku.

## Konsep Perancangan

Perancangan media ini dikonsepsikan berupa animasi 2D, dengan durasi antara 7-9 menit, mengenai sejarah terbentuknya Reyog Kendang serta filosofi dari setiap gerakan tarian. Alur cerita sejarahnya mengenai lamaran Maesasura terhadap putri Kilisuci hingga prajurit menciptakan gerakan yang menjadi cikal bakal tarian Reyog Kendang. Menggunakan bentuk desain wayang untuk tokoh-tokohnya dan desain asset yang lain, dengan konsep visual seperti *puppet show* dan dibuat lebih menarik. Media ini nantinya akan dipakai pada waktu anak-anak mengikuti ekstra-kulikuler tari di sekolah atau pun ketika pelajaran kesenian budaya dikelas, dengan adanya media ini anak-anak diharapkan dapat lebih mengenali dan mencintai budaya sendiri.

## Reyog Kendang

Setiap daerah memiliki keaneka ragam kesenian yang berbeda-beda dan memiliki ciri tersendiri. Seperti halnya dengan Reyog Ponorogo maupun Reyog Kendang, meskipun sama-sama tergolong tarian Reyog namun tetap memiliki perbedaan, entah itu dari segi gerakan, filosofi ataupun atribut/kostum. Reyog Kendang merupakan tarian khas dari kabupaten Tulungagung yang telah menjadi ikon dari kota ini, serta sudah memiliki hak paten.

Seni gerak yang memiliki sifat pendidikan nonformal serta seni tradisional ini, merupakan keseimbangan

hidup antara manusia dan alam. Tarian ini pun memiliki filosofi atau makna tersendiri, seperti dari segi pendidikan, religi, spiritualitas, hingga tradisi kehidupan pada masanya.

Tarian Reyog Kendang ini merupakan tarian yang sederhana, karena penari hanya beranggotakan 6 orang (jika sekarang bisa beranggotakan kelipatan dari 6 karena sudah termodifikasi) saja dan setiap penari membawa kendang masing-masing. Reyog Kendang, tarian ini adalah pengaplikasian atau penggambaran dari peristiwa lamaran antara Dewi Kili Suci dengan Maesasura, seorang manusia berkepala kerbau.

### Sejarah Reyog Kendang

Dalam buku Babad Tanah Jawi Dewi Kili Suci merupakan putri mahkota, anak dari Raja yang berkuasa di Kahuripan yaitu Raja Airlangga. Sanggramawijaya Tungadewi merupakan nama asli dari Dewi Kili Suci sebelum dia menjadi pertapa dan merubah namanya. Pada waktu masa mudanya Dewi Kili Suci dikisahkan mendapat lamaran dari Mahesasura yaitu manusia berkepala kerbau (jika dikisah lain biasa disebut Lembu Suro). Kili Suci menerima lamaran Mahesasura namun dengan sebuah persyaratan yaitu dia harus membuat sumur raksasa, berhubung Mahesasura (atau Prabu Maesasura) adalah orang yang sakti dia sanggup untuk membuat sumur itu Melihat Mahesasura membuat sumur itu, Kili Suci pun takut karena dia sebenarnya menolak secara halus dengan memberikan persyaratan itu. Akhirnya Kili Suci menjabek Mahesasura sehingga dia mati.

Buku Muqodimah Ngrowo menjelaskan Reyog Kendang merupakan sebuah tarian yang berasal dari daerah Tulungagung, tarian ini menceritakan pada zaman dahulu kala ada seorang Raja Bugis yang berkeinginan untuk melamar putri Kediri yaitu Putri Kili Suci. Raja menyuruh prajuritnya untuk melamar sang Putri. Namun ketika hendak ke Kediri atau saat perjalanan dari Bugis ke Kediri rombongan para prajurit pun salah arah, sehingga sampai ke Madiun. Rombongan tersebut akhirnya melewati daerah Ponorogo, Trenggalek, dan Tulungagung, pada waktu mereka sampai di kota Kediri, para prajurit pun menyampaikan amanah dari sang Raja untuk Putri, yaitu untuk melamar Putri tersebut. Dengan secara halus akhirnya Putri mengatakan menerima lamaran tersebut asalkan Raja Bugis harus memenuhi persyaratan dari sang Putri. Prajurit bingung kemudian pergi ke arah selatan menuju ke Tulungagung untuk meminta bantuan kepada warga Dhadhap Langu untuk mengartikan persyaratan.

Akhirnya prajurit mengetahui persyaratan itu, mereka pun senang. ketika mereka hendak membawa barang-barang tersebut ke hadapan Sang Putri terbentuklah sebuah seni gerak yang sekarang diaplikasikan dalam bentuk tari yaitu tarian Reyog Kendang.

### Persyaratan dan Arti

*mata ayam tukang sebesar terbang miring digantung di gubuk penceng*, merupakan Gong kempul yang digantung pada gayornya;

*Seruling pohon padi sebesar batang kelapa*, mempunyai makna selompret;

*Dendeng tumo sak tetelan pulut (jadah)*, yang merupakan kenong;

*Ati tengu sebesar guling*, merupakan iker atau ikat;

*Madu lanceng enam bumbung*, yaitu Dhodhok atau Gemblug yang berjumlah enam;

*Binggel emas* yang bisa berbunyi sendiri yang merupakan gongseng

### Gerak Tarian dan Filosofi

Gerakan yang ada dalam Reyog Kendang, dipengaruhi oleh peristiwa penolakan halus lamaran Dewi Kili Suci dari Raja Bugis yang melalui prajuritnya. Sebagai pembelajaran dari peristiwa tersebut terbentuklah seni gerak yaitu sebuah tarian yang memiliki makna. Tarian ini terdiri dari 12 gerakan pokok dimana setiap gerakannya memiliki filosofi yang berbeda-beda.

Gerak baris, Apabila manusia mempunyai tujuan ataupun pengharapan, harus mampu menyatukan kekuatan dari berbagai arah, yang dimaksud adalah jika seseorang memiliki tujuan/pengharapan harus memiliki kesiapan, kemampuan, dan kekuatan mental lahir batin.

Gerak menthokan, Sebagai manusia harus memiliki sifat andab asor yang berarti merendah, saling menghormati, sopan santun dan saling berpengertian.

Gerak patettan, Sifat yang rendah diri, sopan dan mampu memberikan pertolongan dengan ikhlas.

Gerak kejang, Gerakan ini memiliki makna yang mendalam yaitu sebagai manusia yang masih waras dalam artian normal, kita harus berfikir secara matang ketika akan melakukan sesuatu hal, agar tidak menyesal dikemudian hari. Bisa diartikan seperti harus berfikir sebelum bertindak agar tidak menyesal nantinya.

Gerak Llilingan, Sebagai manusia seharusnya memang selalu mengingatkan akan kebenaran. Meskipun berjalan tidak searah, namun tetap satu tujuan dan jangan sampai terjadi konflik.

Gerak ngunggak sumur, Sebagai manusia hendaknya tidak boleh tergesa-gesa untuk mempercayai kabar berita dari orang lain yang belum pasti, sebelum diri kita sendiri yang meneliti, mengamati, maupun melihat sendiri. Juga bisa diartikan jagan terlalu cepat percaya dengan orang lain jika belum melihat sendiri buktinya.

Gerak gejoh bumi, Jika memiliki tujuan hidup dan pengharapan akan suatu hal, harus disertai dengan doa dan usaha, serta dengan kerendah hati.

Gerak midak kecil, Ketika ada tujuan maupun pengharapan, pasti akan ada cobaan.

Gerak sundangan, Sebagai manusia harus selalu ingat pada sang pencipta alam, siang dan malam, karena telah menciptakan bumi serta isinya untuk kehidupan makhluk (manusia).

Gerak andul, Manusia harus bijak dalam menentukan arah tujuan, melakukan kebenaran dan tidak berbuat kesalahan.

Gerak gembyangan, manusia harus bisa memberikan *suri tauladan* yang baik kepada masyarakat (*ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*). Manusia harus berpikir menggunakan hati dan pikiran.

Gerak baris akhir, ketika tujuan sudah tercapai maka janganlah sampai melupakan sang pencipta alam (tidak bersyukur) yaitu *Gusti Allah Kang Maha Agung, Kuasa Sejagat Alam*.

## Wayang

Dalam buku “Rupa dan Karakter Wayag Purwa” dijelaskan bahwa wayang merupakan cerminan jiwa dan karakter hidup manusia atau *wewayanganing ngaurip*. Wayang yang sebagai ungkapan seni, dimana bentuk atau figure natural dari manusia digambarkan pipih sehingga kehilangan bentuk aslinya yaitu tiga dimensi-nya (*trimatra*), sehingga terbentuklah rupa wayang sampai dikembangkan sekarang ini. Terdapat cerita yang mengatakan bahwa bentuk dari wayang ini terkait dengan bentuk estetika, dikarenakan pengaruh Islam yang mengharamkan bentuk fisik nyata dari manusia. Wayang lebih menampilkan karakter dibanding bentuknya, sehingga proporsi dan dimensi tidaklah mutlak.

## Gunungan

Gunungan merupakan bagian yang tidak bisa lepas dari wayang, bentuknya yang seperti siluet segitiga ketika terkena cahaya. Jika diamati dari dekat terdapat ukiran-ukiran yang renik dalam gunungan, seperti pohon-pohon yang rindang dengan cabang dan ujung pohon yang tinggi, sebuah gapura dengan tempat kunci berbentuk teratai, raksasa bersenjata, serta ada harimau, banteng, kera, burung merak, burung-burung lainnya dan ada juga wajah seram Banaspati.

Dapat diartikan juga bahwa dalam gunungan terdapat dan tersimpan bermacam-macam hal, seperti suatu misteri, sesuatu yang angker namun juga ada sesuatu yang teduh.

## Maesasura dalam Tokoh Pewayangan

Maesasura atau Prabu Maesasura (“Maesasura” nama dalam pewayangan, sedangkan “Mahesasura” nama dalam sumber sejarah lain) merupakan Raja penguasa negara Goa Kiskenda yang berwujud raksasa berkepala kerbau. Mempunyai seorang Patih bernama Lembusura merupakan raksasa berkepala sapi serta memiliki saudara seperguruan yaitu Jatasura, seekor harimau yang memiliki rambut gimbal dilehernya. Prabu Maesasura sangatlah sakti namun memiliki watak yang buruk, seperti suka bertindak sewenang-wenang, congkak, sombong, suka memaksakan kehendak, serta menggunakan kekuasaan untuk kepentingan pribadi. Karena sakti Maesasura tidak dapat mati karena memiliki Jatasura, mereka merupakan dua jiwa yang satu, jika diantar mereka ada yang mati, yang hidup dapat membangkitkan yang mati dengan melangkahi mayatnya.

## Animasi

Animasi merupakan media yang biasanya sering diartikan sebagai media yang menghidupkan benda mati atau statis, yang menciptakan gerakan atau terkesan bergerak. Suatu benda yang memiliki gerakan atau kesan bergerak, secara analitis memiliki jangkauan tempat, waktu dan metrial yang tak terbatas.

*Animate* yang berarti hidup atau bernyawa, secara luas animasi ini berbicara tentang bentuk benda yang berubah-ubah yang menciptakan gerak dan terlihat hidup, maka dari itu animasi memiliki artian menciptakan benda yang bisa hidup dan bergerak.

## Kesimpulan

Tradisi Reyog Kendang Tulungagung, merupakan tarian yang telah menjadi unggulan di Tulungagung. Agar tarian ini tidak hilang oleh waktu maka tarian ini mulai digalakkan disekolah-sekolah dan bersifat wajib. Dibalik dari tarian Reyog Kendang ini menyimpan sejarah dan filosofi gerakan yang memiliki arti penting. Namun sayangnya anak-anak disekolah masih belum memiliki pemahaman akan sejarah dan filosofi dari tarian tersebut, baik yang ikut ekstrakurikuler tari maupun tidak.

Perlu adanya media untuk menyampaikan pesan ke *audience*, dengan animasi dalam bentuk dapat membantu *audience* untuk menggambarkan apa yang sulit divisualisasikan / mengulas kembali sebuah peristiwa masa lalu yang belum ada dokumentasinya.

### Program

*Video* animasi ini menggunakan format 2 dimensi, dengan durasi +/- 7-9 menit. Memiliki tujuan komunikasi untuk menghasilkan sebuah cerita yang berisikan tentang nilai edukasi mengenai sejarah serta filosofi tarian Reyog Kendang Tulungagung.

Untuk menghasilkan komunikasi edukasi tentang sejarah dan filosofi tari Reyog Kendang ini, maka strategi komunikasi yang digunakan meliputi,

Menyusun plot atau alur cerita yang sederhana dan mudah dipahami oleh target *audience*,  
Menggunakan bilingual (dua bahasa) yaitu bahasa Indonesia sebagai bahasa formal dan bahasa Inggris,  
Pesan dan isi informasi ini disusun secara kronologis dari awal terbentuknya peristiwa sejarah dari tari Reyog Kendang dan manifestasi akan tarian.

### Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif ini pada dasarnya adalah makna yang ingin disampaikan lewat *video animasi*, atau dampak yang diharapkan dari target *audience* setelah melihat tayangan *video*, dengan demikian maka tujuan kreatif perancangan ini adalah pelajar dapat memperagakan tarian reog kendang dengan penghayatan yang cukup dan masyarakat dapat mengerti tentang makna filosofis dibalik adegan tarian reog kendang.

Untuk menghasilkan tujuan kreatif maka strategi kreatifnya meliputi,

*Storyline* *video* dibentuk secara sederhana dan tidak berbelit belit,

Menggunakan karakter animasi dengan gaya ilustrasi yang sederhana tidak mengarah ke ilustrasi *chibi* ataupun *realis*, namun masih menarik untuk dilihat dan cocok untuk anak SMP,

Untuk mempermudah pemahaman tentang sejarah dan filosofi adegan tarian, maka ada komposisi visual yang dirancang sebagai penggambaran tarian dan sebagai penjelas filosofinya,

Gaya penceritaan dalam *video animasi* ini adalah dengan gaya naratif atau dengan *storytelling*.

### Sinopsis

Bermula dari Mahesasura yang hendak melamar melalui prajuritnya untuk Sang Dewi Kili Suci yaitu seorang Putri yang terkenal akan paras wajahnya yang rupawan. Karena Putri tidak ingin menikah dia pun memberikan persyaratan kepada para prajurit. Dalam perjalanan para prajurit mengantarkan serta membawa persyaratan terbentuklah seni gerak, yang nantinya menjadi cikal bakal terbentuknya tarian Reyog Kendang. Ini merupakan *video animasi* edukasi untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran seni budaya dan daerah.

### Storyline

Pada jaman dahulu kala di era kerajaan Doho/Kadiri yang merupakan perpecahan dari kerajaan Kahuripan ada seorang putri yang rupawan yang bernama Sanggramawijaya Tunggadewi atau biasa dikenal dengan nama Dewi Kili Suci. Putri ini merupakan seorang putri mahkota anak dari Raja Airlangga, yang memilih untuk menolak tahta dan berkeinginan untuk menjadi pertapa. Konon Dewi Kili Suci ini mempunyai wajah yang cantik jelita. Kecantikan ini bahkan sampai ke seluruh pelosok negeri. Ada seseorang yang bernama Mahesasura yang juga tertarik dengan kecantikan dewi Sanggramawijaya,, sehingga membuat Mahesasura (manusia berkepala kerbau) jatuh hati dan ingin meminang sang Dewi. Lewat perantara prajuritnya, dia ingin melamar Dewi Kili Suci untuk menjadi istrinya namun Kili Suci berniat untuk menolaknya. Mendengar Putri ingin menolak, Mahesasura pun menyuruh prajuritnya untuk tidak boleh pulang sebelum Putri mau menerima lamarannya dan memaksa. Akhirnya sang Putri memberikan persyaratan kepada para prajurit jika mereka berhasil, Putri akan bersedia menikahi Mahesasura jika tidak Putri tidak akan pernah menikahi Mahesasura. Persyaratan ini bertujuan untuk menolak lamaran secara halus serta agar prajurit kebingungan dengan perusahaannya dan tidak berhasil

Adapun persyaratan-persyaratan yang diinginkan sang Dewi berupa kiasan yang harus diartikan meliputi, *mata ayam tukang sebesar terbang miring digantung digubung penceng* (Gong kempul yang

digantung pada gayornya), *seruling pohon padi sebesar batang kelapa* (slomporet), *dendeng tumo sak tetelan pulut/jadah* (kenong), *ati tengu sebesar guling* (iker/ikat), *madu lancing enam bumbung* (dhodhok/gemblung yang berjumlah enam), *binggel mas bisa* berbunyi sendiri (gongseng). Para prajurit pun kebingungan karena persyaratan yang diberikan adalah dalam bentuk kiasan, akhirnya mereka meminta tolong kepada warga dhadhap langu (yang berada di Tulungagung kala itu) untuk mengartikan persyaratan Dewi Kili suci itu.

Setelah mengetauin semuanya akhirnya para prajurit kembali ke hadapan sang Dewi untuk menyerahkan persyaratan, sebelum menyerahkan persyaratan tersebut para prajurit berdoa kepada sang pencipta alam dengan memandang bawah, atas, kanan dan kiri sehingga terbentuklah gerak sumi langit atau gerak sundangan. Sembari berdoa mereka melakukan semedi (geduk tanah) agar barang-barang persyaratan tersebut diterima oleh sang Putri, terciptalah gerak gejoh bumi. Setelah bersemedi para prajurit mengantarkan persembahan dengan berjalan munduk-munduk, yang bertujuan untuk menghormati, dalam peristiwa ini terbentuklah gerak menthokan. Para prajurit sudah menyerahkan barang, setelah menyerahkan mereka mundur terbentuklah gerak patettan. Barang-barang persyaratan tersebut sudah berada di tangan putri Kili Suci, dan waktunya sang putri untuk mengeceknya.

Sembari sang putri mengecek para prajurit berdiri melingkar untuk menyaksikan sehingga tercipta gerak joget lilingan. Setelah pengecekan dan ternyata barangnya cocok serta sudah terima para prajurit pun kaget (gerak joget andul/engklek), karena tidak menyangka jika diterima. Ditengah para prajurit yang senang/gembira (karena prajurit gembira tercipta gerak midak kecil), putri merasa penolakannya yang secara halus itu gagal karena mereka sudah berhasil mendapatkan barang persyaratannya. Akhirnya sang putri berencana untuk menghinati dengan cara berpura-pura untuk bunuh diri, dengan cara membuat seolah-olah dirinya masuk ke dalam sumur, sesaat setelah itu para prajurit melihat peristiwa itu sehingga membuat mereka reflek untuk melihat kedalam sumur (gerak ngungak sumur). Setelah menyadari bahwa sumurnya dalam para prajurit pun jinjit/mengangkat tumit untuk melihat kedalam sumur (terbentuk gerak kejang/jinjit). Putri pun tidak kunjung muncul dan menghilang, akhirnya prajurit membalikkan badan / berbalik (terbentuk gerak gebyangan) dan pulang dengan tangan hampa (tercipta gerak baris akhir), karena tidak berhasil melamar untuk Mahesasura.

## Karakter

### Dewi Kili Suci



Gambar 1. Sketsa karakter Dewi Kili Suci



Gambar 2. Karakter final Dewi Kili Suci

Penggunaan wayang sebagai penggambaran karakter dari dewi Kili Suci. Tokoh Dewi Kili Suci ini tidak tergabung dalam tokoh pewayangan sehingga untuk pembuatan karakter memadukan tokoh wayang putri dengan gambaran Kili Suci. Pemberian warna ungu pada wayang diambil dari bunga teratai yang memiliki makna kesucian, dikaitkan dengan Kili Suci yang memilih untuk menjadi pertapa. Selain itu juga jika dilihat di patung Kili Suci terdapat patung bunga teratai sebagai pijakan patung tersebut. Merupakan tokoh protagonist.

### Prabu Maesasura



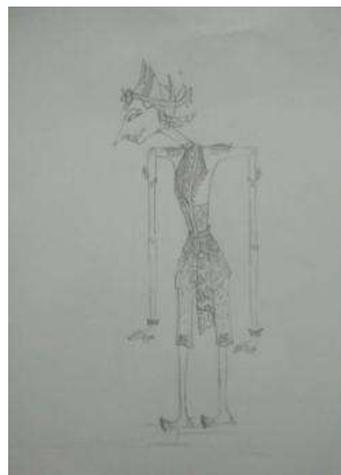
Gambar 3. Sketsa karakter Prabu Maesasura



Gambar 4. Karakter final Prabu Maesasura

Maesasura merupakan tokoh wayang dalam cerita pewayangan Ramayana, desain karakter wayang ini diambil dari tokoh wayang aslinya, dengan dibuat versi digital. Dalam pewayangan Jawa karakter antagonis memiliki wajah merah, maka dari itu diterapkan dalam pembuatan wayang ini. Karakter wayang Maesasura ini memiliki banyak aksesoris berwarna emas, karena untuk menunjukkan sifat serakah dari karakter ini. Merupakan tokoh antagonis.

## Prajurit



Gambar 5. Sketsa prajurit



Gambar 6. Karakter final Prajurit

Karakter wayang prajurit ini merupakan prajurit dari kerajaan Maesasura. Kostum atau atribut yang dipakai masih mengambil dari kostum tarian Reyog Kendang itu sendiri. Kostum tari Reyog Kendang ini masih merupakan pakaian prajurit jaman dahulu namun sudah dimodifikasi dan diberi penambahan aksesoris lainnya. Merupakan tokoh tritagonis

## Properti



Gambar 7. Gunungan



Gambar 8. Peta



Gambar 9. Awan



Gambar 10. Instrument musik

## Environment



Gambar 11. Asset tempat

## Karya Final



Gambar 12. Karya final

## Kesimpulan

Reyog Kendang merupakan salah satu ekstra-kulikuler tarian daerah yang sekarang ini sudah banyak diterapkan di sekolah-sekolah, guna untuk melestarikan kesenian budaya daerah. Kurangnya pengetahuan para pelajar akan sejarah dan filosofi dari tarian ini, membuat mereka hanya sekedar mengetahui bentuk dari tariannya saja. Ini berarti mereka hanya melestarikan seni gerakannya (tarian) dibanding dengan asal mula beserta makna gerakan kesenian ini muncul. Video animasi Reyog Kendang ini merupakan solusi dari permasalahan tersebut. Perancangan video animasi Reyog Kendang ini merupakan media pendukung dalam bentuk animasi 2 dimensi, yang berisikan mengenai informasi sejarah terbentuknya gerakan tarian beserta maknanya. Adapun batasan-batasan cerita yang dipakai berawal mulai dari, seorang Putri mahkota anak dari Raja Kahuripan yang terkenal akan kecantikannya, namun memilih untuk menolak tahta. Maesasura seorang manusia berkepala kerbau menginginkan Putri menjadi istrinya, namun putri tidak ingin menikah karena dia ingin menjadi seorang pertapa. Maesasura menyuruh prajuritnya untuk melamarkan Putri namun Putri memberikan persyaratan yang sulit, agar prajurit tidak

menyanggupinya. Akhirnya prajurit persyaratan-persyaratan itu, dari sinilah mulai munculnya asal muasal gerakan tarian dan filosofinya.

Prose perancangan animasi ini menggunakan tahapan-tahapan dan metode perancangan animasi yang meliputi *pre production*, *production*, dan *post production*. *Pre production* meliputi pembuatan sketsa karakter, asset, pembuatan naskah, konsep cerita, *storyline*, pencarian data-data dan survey. Proses produksi meliputi pembuatan animasi menggunakan software *after effect*, dan untuk akhirnya menggunakan software *premiere*. Selama pengerjaan pada tahap *pre production* memakan waktu yang cukup lama sehingga menyita waktu dan mempengaruhi tahap pada proses produksi. Terdapat kendala dalam proses pengerjaan video animasi ini, yaitu pengerjaan tidak bisa dilakukan secara sendiri, ada bagian yang tidak bisa dilakukan sendiri yaitu dalam proses *audio editing*, membutuhkan orang lain untuk mengerjakannya. Selain kendala dalam proses pengerjaan erdapat kendala lain yaitu keterbatasan waktu, karena pembuatan animasi ini dibutuhkan talenta seni dalam hal ilustrasinya serta pengorganisasian sinematografinya yang merupakan bagian dari komunikasi film/video.

## Daftar Referensi

- A,A, Agus Ali Imron. (2015). *Muqoddimah ngrowo, Tutur Lisan Hingga tulisan*. Yogyakarta : Cv Budi Utama
- Abimanyu, S. (2013). *Babad tanah jawi*. Yogyakarta : Laksana
- Apa itu animasi. Diakses. (2014, 13 Juni). *International design school*. Retrieved <http://www.idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>
- Apa pengertian dari 5W+1H. (2014, 18 Oktober). Retrieved <https://brainly.co.id/tugas/1122384>
- M.H, Hariwidjoyo. A. (2011). *Wayang dan karakter manusia dalam kehidupan sehari-hari*. Yogyakarta : Absolut
- Pilling, J. (2001). *2D and beyond*. Switzerland : Roto Vision
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: pengetahuan dasar film animas indonesia*. Jakarta : FFTV IKJ Press & Yayasan Seni Visual Indonesia
- Purves, Barry. (2010). *Basic animation-01 : stop-motion*. Switzerland : An AVA Book
- Purves, Barry. (2010). *Basic animation-04 : stop-motion*. Switzerland : An AVA Book
- Sudjarwo, H.S., Sumari & Wijoyo, U. (2010). *Rupa dan karakter wayang purwa*. Jakarta : Kakilangit Kencana

