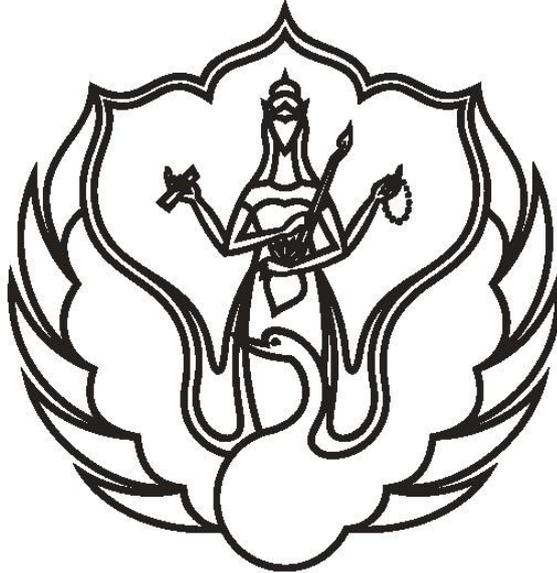


**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REYOG PONOROGO
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MELESTARIKAN
SENI BUDAYA**



**TESIS
PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Hamim Najib Fahmi

1921218411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

TESIS
MAGISTER PENCIPTAAN SENI

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REYOG
PONOROGO SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK
MELESTARIKAN SENI BUDAYA**

Oleh:
Hamim Najib Fahmi
NIM 1921218411

Telah dipertahankan pada tanggal 6 Juni 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M. Sn


Octavianus Cahyono Priyanto, Ph. D

Ketua Tim Penguji


Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M. Si

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, ... **11 AUG 2023**




Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si
NIP. 197210232002122001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini belum pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik dari perguruan tinggi manapun. Keseluruhan isi dalam tesis ini merupakan hasil penelitian rancangan yang belum pernah dipublikasikan kecuali secara tertulis diacu dan disebutkan dalam kepustakaan.

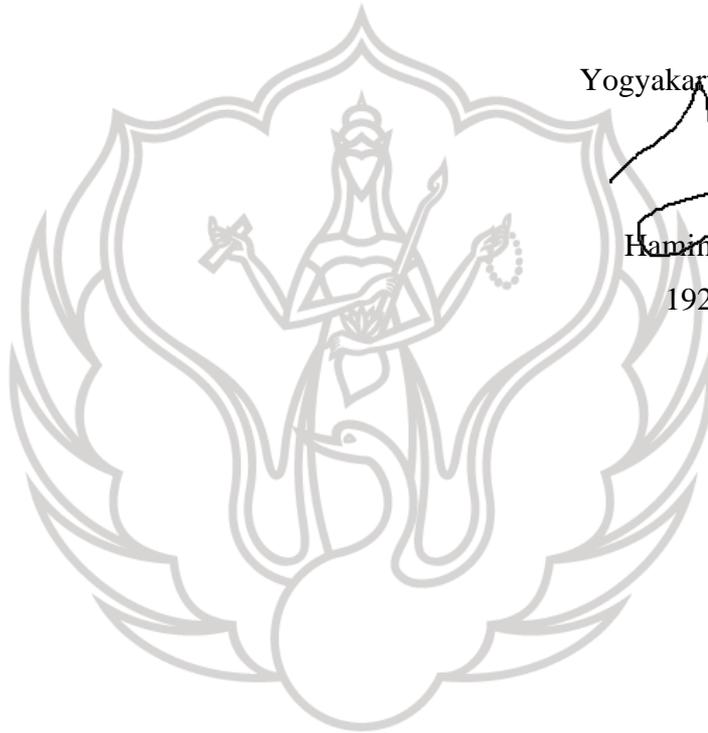
Saya bertanggungjawab atas keaslian tesis ini serta bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 22 Mei 2023



Hamim Najib Fahmi

1921218411



PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REYOG PONOROGO SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MELESTARIKAN SENI BUDAYA

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Magister Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023

Oleh : Hamim Najib Fahmi

ABSTRAK

Indonesia memiliki banyak ragam budaya salah satunya kesenian tradisional Reyog Ponorogo yang sekaligus menjadi sebuah ikon budaya di kota Ponorogo Jawa Timur. Reyog Ponorogo merupakan sebuah warisan budaya Indonesia yang wajib dilestarikan. Akan tetapi di era saat ini, kehadiran teknologi digital khususnya yang mempertontonkan kesenian hampir berbasis digital mulai merajalela. Hal tersebut memicu masyarakat dari segi mengakses lebih banyak lantaran teknologi digital sifatnya mudah dan sederhana, berbeda dengan kesenian Reyog Ponorogo yang konvensional. Keberadaan Reyog masih tetap ada dan dibutuhkan sebagai bukti fisik ikon budaya di Ponorogo Jawa Timur. Namun terdapat permasalahan di antaranya kesenian Reyog Ponorogo semakin menipis dan mulai ditinggalkan oleh sebagian masyarakat. Di sisi lain rendahnya minat masyarakat dalam melestarikan kesenian budaya Reyog.

Penelitian ini bertujuan untuk pengenalan kepada masyarakat terkait kesenian Reyog Ponorogo sebagai media edukasi dalam melestarikan seni budaya. Media edukasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *motion graphic* dan media promosi pendukung lainnya seperti pamflet, poster, leaflet, sosial media dan event kesenian. Teori yang digunakan pada penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing pertanyaan penelitian. Teori desain digunakan untuk memahami perihal tata visual terkait ilustrasi, tipografi, *layout* dan warna serta teori media di antaranya teori *motion graphic*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perlunya upaya pengenalan dan menumbuhkan minat generasi muda maupun masyarakat secara luas terkait kesenian Reyog Ponorogo sebagai warisan budaya di Jawa Timur. Serta mampu mengambil peran untuk melestarikan budaya dan mengedukasi masyarakat terkait pentingnya kesenian Reyog Ponorogo melalui perancangan *motion graphic*.

Kata kunci : Motion Graphic, Reyog Ponorogo, Media Edukasi, Pelestarian Seni Budaya

**MOTION GRAPHIC DESIGN
REYOG PONOROGO AS AN EDUCATIONAL MEDIUM
TO PRESERVE CULTURAL ARTS**

Written Liability

Program Magister Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023

By : Hamim Najib Fahmi

ABSTRACT

Indonesia has many cultural varieties, one of which is the traditional art of Reyog Ponorogo which is also a cultural icon in the city of Ponorogo, East Java. Reyog Ponorogo is an Indonesian cultural heritage that must be preserved. However, in the current era, the presence of digital technology, especially those that show almost digital-based art, is starting to run rampant. This triggers people in terms of accessing more because digital technology is easy and simple, in contrast to the conventional Reyog Ponorogo art. The existence of Reyog still exists and is needed as physical evidence of cultural icons in Ponorogo, East Java. However, there are problems among them that the art of Reyog Ponorogo is dwindling and is starting to be abandoned by some people. On the other hand, there is low public interest in preserving Reyog cultural arts.

This research aims to introduce the public to the art of Reyog Ponorogo as an educational medium in preserving cultural arts. The educational media referred to in this study are motion graphics and other supporting promotional media such as pamphlets, posters, leaflets, social media and art events. The theory used in this study is adjusted to the needs of each research question. Design theory is used to understand visual layout related to illustration, typography, layout and color as well as media theory including motion graphic theory.

The results of this study show that there is a need for efforts to recognize and foster the interest of the younger generation and the public at large regarding Reyog Ponorogo art as a cultural heritage in East Java. As well as being able to take a role in preserving culture and educating the public regarding the importance of Reyog Ponorogo art through motion graphic design.

Keywords: Motion Graphic, Reyog Ponorogo, Educational Media, Cultural Art Preservation

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir berjudul Perancangan Motion Graphic Reyog Ponorogo Sebagai Media Edukasi untuk Melestarikan Seni Budaya. Penelitian ini ditujukan sebagai syarat kelulusan Program Magister Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

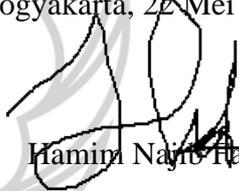
Meski *motion graphic* sudah dikenal dan digunakan di bidang desain komunikasi visual namun pengetahuan tentang hal tersebut masih belum mendalam. Hal tersebut yang membuat peneliti berkeinginan untuk mendalami pengetahuan mengenai perancangan motion graphic Reyog Ponorogo sebagai media edukasi untuk melestarikan seni budaya dari sisi desain komunikasi visual. Seluruh proses termasuk hambatan yang dialami peneliti sejak merancang, menjalankan, hingga melaporkan penelitian ini dijadikan sebagai pelajaran hingga rancangan penelitian ini dapat terselesaikan.

Harapannya semoga penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian bertema serupa dengan yang peneliti lakukan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dalam penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan dukungan, dan berkontribusi positif selama proses penyelesaian penelitian ini.

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Prayanto Widy Harsanto, M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah berjasa dalam memberikan motivasi, pengetahuan, saran maupun kritikan. Terima kasih atas kerendahan dan ketulusan hati selalu bersedia membimbing dan berbagi waktu, tenaga, serta ilmu yang sangat bermanfaat
3. Octavianus Cahyono Priyanto, Ph. D., yang telah memberikan sudut pandang yang belum peneliti pahami terutama hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.
4. Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M. Si., yang telah memberikan saran dan bantuannya dalam pelaksanaan ujian akhir sehingga berjalan lancar.

5. Seluruh jajaran dosen Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah berbagi banyak pengetahuan semoga kedepannya peneliti dapat memanfaatkan pengetahuan tersebut dengan baik.
 6. Seluruh pengelola dan staf Program Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah bekerja keras menyediakan layanan dan fasilitas bagi seluruh mahasiswa.
 7. Narasumber dalam penelitian ini yang dengan senang hati meluangkan waktu dan memberikan bantuan yang dibutuhkan oleh peneliti.
 8. Orang Tua yang sudah mendoakan, mendidik dan mendukung saya sampai bisa ditahap saat ini. Terimakasih sudah sabar menemani penulis sampai di tahap seperti sekarang dan sabar memberikan motivasi serta dukungan.
 9. Seluruh rekan seangkatan 2019 maupun kakak kelas yang dikenal di Pascasarjana ISI Yogyakarta terimakasih atas dukungan maupun motivasi.
- Akhir kata semoga penelitian ini memberikan manfaat sehingga dapat mengembangkan pengetahuan yang didapat dan digunakan untuk saling berbagi serta berkontribusi demi kemajuan kedepannya.

Yogyakarta, 22 Mei 2023



Hamim Nury Hammi

DAFTAR ISI

PENCIPTAAN SENI	i
PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Orisinalitas	8
E. Tujuan Perancangan	9
F. Manfaat Perancangan	9
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
A. Tinjauan Pustaka	11
B. Landasan Teori	16
1. Teori Media.....	16
C. Tema/ Ide Perancangan.....	33
BAB III	
METODE DAN PROSES PENCIPTAAN	38
A. Metode Perancangan.....	38
1. Emphatize	39
2. Define.....	50
3. Ideate.....	54
4. Prototype.....	61
5. Test.....	62
IV. ULASAN KARYA	
A. Elemen Motion Graphic	63
1. Desain Karakter.....	66

2. Media Utama	72
3. Media Pendukung.....	83
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kesenian Festival Reyog Ponorogo Jawa Timur	2
Gambar 2.1 Contoh <i>Composition</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	17
Gambar 2.2 Contoh <i>Dipersion</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	17
Gambar 2.3 Contoh <i>Exclusion</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	18
Gambar 2.4 Contoh <i>Chunking</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	19
Gambar 2.5 Contoh <i>Frame</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	20
Gambar 2.6 Contoh <i>Transition</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	20
Gambar 2.7 Contoh <i>Flow</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	21
Gambar 2.8 Contoh <i>Texture</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	22
Gambar 2.9 Contoh <i>Sound</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	22
Gambar 2.10 Contoh <i>Emotion</i> Pada <i>Motion Graphic</i>	23
Gambar 3.1 Karakter Warok Dalam Reyog Ponorogo	29
Gambar 3.2 Karakter Jathil Dalam Reyog Ponorogo	29
Gambar 3.3 Karakter Klono Sewandono Dalam Reyog Ponorogo	30
Gambar 3.4 Karakter Singa Barong Dalam Reyog Ponorogo	31
Gambar 3.5 Karakter Bujangganong Dalam Reyog Ponorogo	31
Gambar 3.6 Komposisi Warna	50
Gambar 3.7 <i>Font Motion Graphic</i> Reyog Ponorogo	51
Gambar 4.1 <i>Font Motion Graphic</i> Reyog Ponorogo	55
Gambar 4.2 Karakter Warok Dalam Reyog Ponorogo	56
Gambar 4.3 Karakter Jathil Dalam Reyog Ponorogo	57
Gambar 4.4 Karakter Klono Sewandono Dalam Reyog Ponorogo	59
Gambar 4.5 Karakter Singa Barong Dalam Reyog Ponorogo	60

Gambar 4.6 Karakter Bujangganong Dalam Reyog Ponorogo	61
Gambar 4.7 Ilustrasi Gapura Reyog Ponorogo	63
Gambar 4.8 Ilustrasi Kota Ponorogo Jawa Timur	64
Gambar 4.9 Ilustrasi Kesenian Reyog Obyog dan Festival Khas Ponorogo	65
Gambar 5.0 Ilustrasi Lima Karakter Kesenian Reyog Ponorogo	66
Gambar 5.1 Ilustrasi Karakter Kesenian Reyog Ponorogo	67
Gambar 5.2 Ilustrasi Modifikasi Karakter Kesenian Reyog Ponorogo	68
Gambar 5.3 Ilustrasi Permasalahan Menipisnya Kesenian Reyog Ponorogo	69
Gambar 5.4 Ilustrasi Kehadiran Media Digital Terkait Menipisnya Kesenian Reyog Ponorogo	70
Gambar 5.5 Ilustrasi Pengenalan dan Edukasi Kesenian Reyog Ponorogo pada Masyarakat.....	71
Gambar 5.6 Ilustrasi Pelestarian Kesenian Reyog Ponorogo pada Masyarakat	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang setiap pulauanya memiliki budaya yang sangat beragam. Setiap daerah atau wilayah di Indonesia memiliki ragam budaya masing-masing sama halnya di Jawa Timur memiliki kesenian budaya reyog. Kesenian reyog berasal dari kota Ponorogo dan merupakan salah satu ikon budaya yang terkenal di Jawa Timur. Reyog berasal dari kata '*angreyok*' yang ditulis Pujangga Prapanca dalam Nagarakertagama yang artinya dorongan semangat prajurit (indonesiakaya.com).

Reyog Ponorogo termasuk warisan penting budaya Indonesia. Terdapat beberapa versi mengenai kisah awal munculnya Reyog Ponorogo. Kesenian Reyog Ponorogo memiliki versi asli kisah seorang raja dari kerajaan Bantarangin. Mengutip dari buku 'Mengenal Kesenian Nasional Lima Reyog' kerajaan Bantarangin yang sekarang lebih dikenal sebagai kota Ponorogo. Cerita reyog Ponorogo berawal dari raja Klono Sewandono ingin melamar putri kerajaan Kediri yang bernama Dewi Ragil Kuning/ Putri Sangga Langit namun dicegah oleh raja Kediri bernama Singbarong disertai pasukan tentara yaitu hewan singa dan burung merak. Sementara Raja Klono Sewandono bersama Bujanganom dan pengawalnya yang disebut Warok. Penampilan Warok dengan baju dan celana serba hitam sembari membawa senjata cemeti dan pecut dengan wajah yang tegas, berkumis tebal. Kedua kubu berperang selama sehari-hari dan akhirnya mereka berdamai. Perang antara singa dan merak melawan Warok ini kemudian menjadi pertunjukan seni dan

disebut sebagai kesenian reyog Ponorogo yang bercerita mengenai perang antara kerajaan Kediri dan kerajaan Bantarangin.



Gambar 1.1 Kesenian festival reyog Ponorogo Jawa Timur
(Dokumentasi foto : Hamim Najib, 2021)

Kesenian reyog terdapat berbagai versi di mana ada yang mengkaitkannya dengan kepercayaan animisme yang mempercayai adanya roh penjaga dan pelindung. Wilayah Ponorogo merupakan wilayah hutan belantara sehingga masyarakat meyakini hewan harimau mampu mengusir roh jahat oleh karenanya diabadikan dalam wujud topeng harimau. Versi pertama adalah versi wengker di mana menceritakan ki Ageng Kutu menciptakan kesenian reyog sebagai sindiran dan perlawanan kepada raja Brawijaya V. Versi kedua adalah versi kerajaan Bantarangin di mana mengisahkan lamaran dari Klono Sewandono kepada putri Kediri Dewi Sanggalangit sebagai salah satu syarat melamar dibuatkan gamelan model baru dan manusia berkepala harimau.

Bentuk Reyog yang dikenal saat ini adalah obyog dan festival. Reyog obyog lebih sering ditampilkan pada pementasan di pedesaan atau plataran dan jalan tanpa mengikuti aturan/ *pakem*. Sedangkan Reyog festival mengalami modifikasi dan ditampilkan sesuai *pakem*. Pertunjukan kesenian reyog Ponorogo di era modern

dipentaskan untuk acara seperti khitan, pernikahan, hari besar nasional dan festival. Pementasan reyog menampilkan sosok topeng macan berhias bulu merak berukuran besar. Di belakangnya terdapat pasukan prajurit berkuda/ *jathil* yang berperang. Di sisi lain terdapat penari topeng pujangganong dan penabuh alat gamelan berjalan beriringan sambil menari mengikuti suara gamelan.

Kesenian reyog merupakan cipta kreasi di mana kesenian ini terbentuk karena adanya aliran kepercayaan secara turun temurun. Di sisi lain reyog merupakan seni pertunjukan cukup lama yang bertahan di era gempuran zaman dan memiliki nilai seni sekaligus nilai luhur. Perkembangan teknologi informasi yang pesat membuat banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia tanpa di saring membuat pengetahuan generasi milenial maupun masyarakat dalam mengenal budaya menjadi berkurang hingga menghilang. Pergeseran budaya Indonesia seperti reyog Ponorogo mengalami pergeseran baik makna, fungsi, dan eksistensinya mulai pudar/ menipis bahkan bisa menghilang karena tergeser dengan budaya dari luar.

Di sisi lain semakin menipisnya budaya kesenian reyog di antaranya generasi muda lebih tertarik belajar seni modern dan lebih sering menonton seni pertunjukan lain seperti di kanal youtube. Selain hal tersebut, kesenian yang sifatnya konvensional masih kalah bersaing dengan beragam acara yang ditayangkan di televisi dan kurangnya ketenaran melalui promosi penayangan di sosial media dan media pendukung lain seperti pamflet, poster, dan leaflet. Di sisi lain kurangnya perhatian dari pihak pemerintah di mana pemerintah seharusnya memiliki wewenang untuk mendukung program kesenian tradisional agar tidak terhentinya

regenerasi kaum milenial dalam melestarikan keragaman budaya terutama kesenian reyog Ponorogo.

Seiring berjalannya waktu, reyog mulai ditinggalkan oleh sebagian masyarakat. Kesenian budaya reyog semakin menipis dikarenakan beberapa tempat kesenian seperti sekolah, sanggar latihan juga jarang melakukan latihan rutin sehingga dapat dilihat rendahnya minat masyarakat dalam melestarikan kesenian budaya reyog. Keberadaan pagelaran reyog lebih sering dijumpai pada acara pagelaran festival kesenian dan hajatan saja. Peran beberapa masyarakat menjadi penikmat/ penonton saja dan tidak memahami arti kesenian reyog secara utuh sehingga kesenian budaya lokal terbilang hampir punah.

Kesenian reyog memiliki nilai budaya yang tinggi di tinjau dari sisi estetis serta memiliki makna simbolis dan menjadi identitas dari daerah tersebut. Pengenalan kesenian reyog di kalangan masyarakat luas khususnya generasi muda memegang peran penting dalam melestarikan dan mempertahankan kesenian budaya di daerahnya. Hal tersebut bertujuan untuk memperkuat identitas budaya Indonesia. Dalam upaya memperkenalkan dan menumbuhkan minat generasi muda maupun masyarakat pada kesenian reyog dibutuhkan media penunjang yang mampu memberikan berbagai informasi dan menjelaskan mengenai kesenian reyog bagi masyarakat untuk dapat menghargai kebudayaan dan ikut ambil peran untuk melestarikan budaya Reyog. Oleh karena itu, upaya melakukan intervensi lebih lanjut dengan memberikan edukasi kesenian budaya setempat agar masyarakat dapat menghargai kebudayaan dan ikut ambil peran melestarikan kesenian budaya reyog. Pelestarian bertujuan sebagai upaya perlindungan dari kerusakan dan kemusnahan suatu warisan budaya.

Keberadaan kesenian tradisional dianggap sebagai bentuk ekspresi dan identitas kultural sekaligus berbasis kearifan dan keunikan lokal suatu masyarakat. Kesenian tradisional ada dan berkembang melalui tradisi masyarakat. Masuknya arus globalisasi ke Indonesia membuat kesenian tradisional mengalami permasalahan baru yang melahirkan perangkat praktis yang berkaitan dengan informasi komunikasi dan teknologi. Upaya pelestarian kebudayaan khususnya kesenian tradisional semakin berat di mana masyarakat lebih menggunakan waktu mereka untuk menggunakan perangkatnya dalam melihat fenomena yang terjadi di daerah melalui perangkat digital. Perkembangan arus informasi yang semakin pesat menimbulkan permasalahan di mana kurangnya informasi sehingga kesenian tradisional mudah diabaikan. Perubahan tersebut yang menyebabkan perubahan pola dalam kehidupan masyarakat. Sehingga kebudayaan daerah peninggalan leluhur lambat laun mulai ditinggalkan. Di sisi lain kebudayaan daerah khususnya kesenian tradisional saat ini mulai menipis digantikan dengan kesenian yang lebih modern. Kesenian reyog Ponorogo merupakan kesenian tradisional yang sudah mulai sepi pendukung dan pemerhati. Melestarikan kesenian tradisional merupakan hal yang positif di mana menyadarkan masyarakat akan pentingnya dan berharganya kesenian tersebut.

Perkembangan teknologi digital sebagai wujud edukasi bagi masyarakat tidak hanya dalam wujud statis namun dinamis. Di sisi lain selama ini kesenian reyog Ponorogo hanya diwujudkan dalam pagelaran sebagai tontonan saja dan dianggap kurang efektif sehingga perlu adanya upaya lain yang perlu dilakukan salah satunya dengan memberikan suatu media edukasi yang lebih interaktif. Dalam hal ini dibutuhkan media promosi yang nantinya akan dirancang untuk memberikan

edukasi dan mendorong masyarakat agar ikut serta dalam mempromosikan kesenian tradisional. Terdapat media yang efektif untuk memberikan sejumlah informasi kepada audiens melalui media *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan media dalam bentuk video dipadukan dengan audio visual berdurasi singkat yang diperuntukkan membantu dalam penyampaian informasi dengan tujuan mempersuasi audiens.

Motion graphics merupakan sebuah penggabungan antara tipografi, ilustrasi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. *Motion graphics* dipilih sebagai media komunikasi visual dikarenakan melihat karakter masyarakat yang umumnya lebih tertarik dengan gambar dan narasi cerita sehingga nantinya mereka akan lebih mudah menangkap informasi yang akan disampaikan dengan gambaran yang mudah dipahami. Penyampaian informasi melalui *motion graphic* mengenai seni budaya reyog Ponorogo dapat secara mudah disampaikan dalam waktu yang singkat. Dengan adanya *motion graphic* diharapkan dapat mengedukasi masyarakat mengenai kesenian reyog yang dapat memberikan wawasan di setiap karakternya. Penyampaiannya tidak mengarah ke mistik namun reyog sebagai peninggalan budaya yang penuh dengan nilai luhur.

Dari latar belakang di atas, perancang tergerak untuk menelisik bahwa kesenian reyog Ponorogo bukan hanya bernilai seni atau estetika melainkan mengandung nilai luhur namun eksistensinya mulai pudar/ menipis bahkan bisa menghilang karena tergeser dengan budaya dari luar. Oleh karena itu terdapat pertanyaan perancangan, bagaimana merancang *motion graphic* reyog Ponorogo sebagai media edukasi untuk melestarikan seni budaya, untuk itu dibutuhkan penelitian rancangan lebih lanjut untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *motion graphic* sebagai media edukasi untuk melestarikan seni budaya?

C. Batasan Masalah

Adapun rincian batasan masalah dalam perancangan ini meliputi :

1. Masyarakat dengan batasan usia 19-34 tahun. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia/ APJII menerangkan bahwa usia produktif dalam mengakses internet di Indonesia berusia 19-34 tahun mencapai 98,64 % pada tahun 2021 (dataindonesia.id)
2. Masyarakat yang memiliki kebiasaan sering mengakses internet
3. Batasan lokasi perancangan menetapkan kota Ponorogo Jawa Timur sebagai wilayah penyebaran media di mana merujuk pada data penggunaan internet di wilayah Jawa Timur pada 2021 mengalami kenaikan. Hal ini menjadi landasan perancang memilih kota Ponorogo sebagai lokasi perancangan.
4. Pada perancangan ini digunakan data Creswell dalam buku berjudul *Research Design* (2015:4-5), di mana metode kualitatif merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna sejumlah individu maupun kelompok yang berasal dari masalah sosial. Di sisi lain, dalam perancangan ini menggunakan pendekatan *design thinking* oleh Tim Brown yang bertujuan menggabungkan hasil analisis dan ide kreatif untuk memecahkan permasalahan. Metode *design thinking* terdiri dari lima di antaranya *empathize, define, ideate, prototype, test*. *Empathize* merupakan tahap

menggali data objek permasalahan di mulai dari melakukan pengamatan, mengambil dokumentasi/ data terkait permasalahan, studi pustaka. Tahap awal ini menghasilkan data di mana kesenian budaya reyog Ponorogo mengalami kemunduran di mana masyarakat hanya menikmati tontonan tanpa mengetahui siapa karakter dan nilai luhur apa yang ada di dalam cerita tersebut.

D. Orisinalitas

Orisinalitas pada perancangan ini terletak pada media perancangan video *motion graphic* yang disusun sedemikian rupa untuk memberikan pengenalan kepada masyarakat mengenai kesenian reyog Ponorogo. Perancangan lainnya berupa website sebagai media yang mudah diakses oleh masyarakat khususnya masyarakat. Website berisi mengenai pengenalan kesenian reyog Ponorogo sebagai objek penting yang harus dilestarikan dan tidak hanya sebagai hiburan namun dapat mengedukasi melalui karakter tokoh yang ada. Kelemahan media website yaitu jarang diakses oleh beberapa kalangan terutama dengan mobilitas tinggi pada era saat ini. Oleh karenanya penerapan media *motion graphic* sebagai diferensiasi media dirancang dan dibuat dinamis baik dari segi tampilan visual maupun alur cerita. Di sisi lain pada setiap *scene* memiliki elemen yang selalu berganti/ bergerak hal tersebut bertujuan agar tidak membosankan.

Proses kerja pada perancangan ini melibatkan media utama *motion graphic* dan media pendukung seperti desain mug, *tote bag*, *x banner*, poster. Nilai orisinalitas pada perancangan ini terdapat pada teknik ilustrasi yang

menarik dan dekoratif agar dapat dengan mudah diterima di masyarakat khususnya masyarakat. Di sisi lain media *motion graphic* agar dapat diakses oleh target audiens maka disebar di beberapa jejaring sosial media seperti facebook, instagram, youtube, dan website.

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang diharapkan dari hasil perancangan ini adalah :

1. Sebagai media pengenalan dan memberikan pengetahuan/ edukasi mengenai kesenian reyog Ponorogo yang semakin menipis bagi masyarakat melalui media *motion graphic*
2. Untuk melestarikan serta mengetahui nilai-nilai yang ada pada kesenian reyog Ponorogo

F. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil perancangan ini adalah:

Manfaat Teoritis :

1. Menambah referensi pengetahuan terkait kesenian budaya reyog Ponorogo menggunakan media *motion graphic*

Manfaat Praktis :

1. Institusi

Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat dalam bidang akademik khususnya desain. Institusi mempunyai dokumentasi ilmiah mengenai kesenian reyog Ponorogo.

2. Industri

Hasil dari penelitian ini mengenalkan wawasan terbaru mengenai karakter tokoh pada kesenian reyog Ponorogo ditinjau dari aspek media *motion graphic*

3. Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap masyarakat mengenai kesenian budaya reyog Ponorogo.

