

**LEGENDA REOG PONOROGO SEBAGAI IDE
PENCiptAAN KARYA SENI GRAFIS**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA DAN VISUAL
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

LEGENDA REOG PONOROGO SEBAGAI IDE

PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



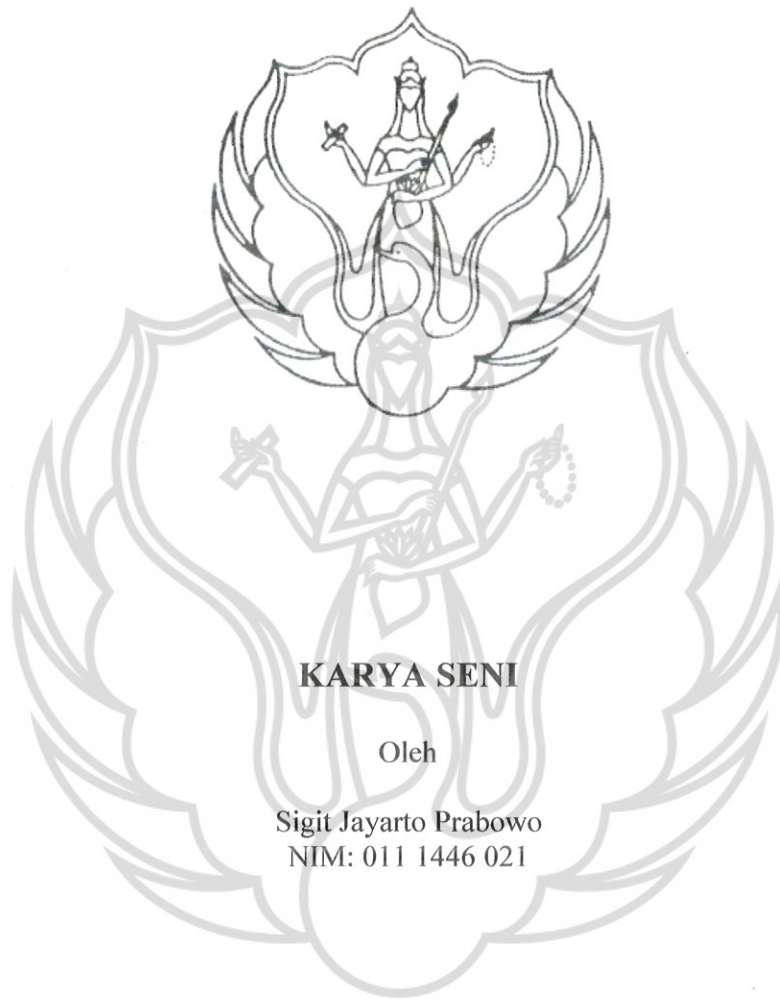
KARYA SENI

Oleh

Sigit Jayarto Prabowo

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**LEGENDA REOG PONOROGO SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



KARYA SENI


Oleh

Sigit Jayarto Prabowo
NIM: 011 1446 021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Seni Rupa Murni
2008

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:
LEGENDA REOG PONOROGO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
GRAFIS Diajukan oleh Sigit Jayarto Prabowo, NIM 011 1446 021, Program Studi
Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada
tanggal 24 Januari 2008 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Pracoyo, M.Hum
NIP 131567131

Pembimbing II/ Anggota


Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum
NIP 131830604

Cognate/ Anggota


Drs. Andang Suprihadi P, M.S
NIP 131475706

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/ Ketua/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
NIP 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua/ Anggota


Drs. Ag. Hartono, M.Sn.
NIP 131567132



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Sukarman
NIP 130521245

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Failed in struggle doesn't mean a decline ...



*Karya tugas akhir ini kupersembahkan kepada Ayah dan Bunda tercinta,
kasih sayang serta doamu selalu membimbingku hingga saat ini dan maafkan atas
sedikit waktu yang telah tertunda*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga proses tugas akhir ini dapat berjalan lancar sampai dalam tahap penyelesaian. Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat mengakhiri jenjang studi di Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu, dalam pelaksanaan proses Tugas Akhir ini penulis banyak menerima bantuan dari berbagai pihak, dan untuk itu kiranya melalui pengantar yang singkat ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Pracoyo, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I
2. Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. Dendi Suwandi, MS., selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni dan sekaligus Dosen Wali
4. Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni
5. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
6. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Seluruh Staf Karyawan Fakultas Seni Rupa dan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Ibunda Liliek Purwokanthi, S.Pd. yang amat kusayangi

10. Ayahanda Agoes Soepono Setiabudi, S.Pd. dengan segala dukungan dan cinta kasihnya
11. Adik-adikku, Okta Putra Setio Ardianto dan Annisa Kartika Putri
12. Kekasihku merangkap staf ahli Netty Nurdiana Rahmawati, atas cinta, doa, dan kesetiaannya mendampingiku dalam perjuangan kali ini
13. Om Soni dan Bulik Nining (orang tuaku yang ke 2) serta Ais dan Aya
14. Keluarga besar Bapak Edy Subari
15. Teman-temanku, Mahendra, Aris, Sabil, Ucok, Noer, Jarot, Riski, Yuli, Hayin, Mitha, Agung, Dadang, Bakhtiar, Deni Sigit, Sumaryadi, Wawan “Tile”, Kristiawan, Sulthony, Robby, “The Dying Souls”, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan disini.

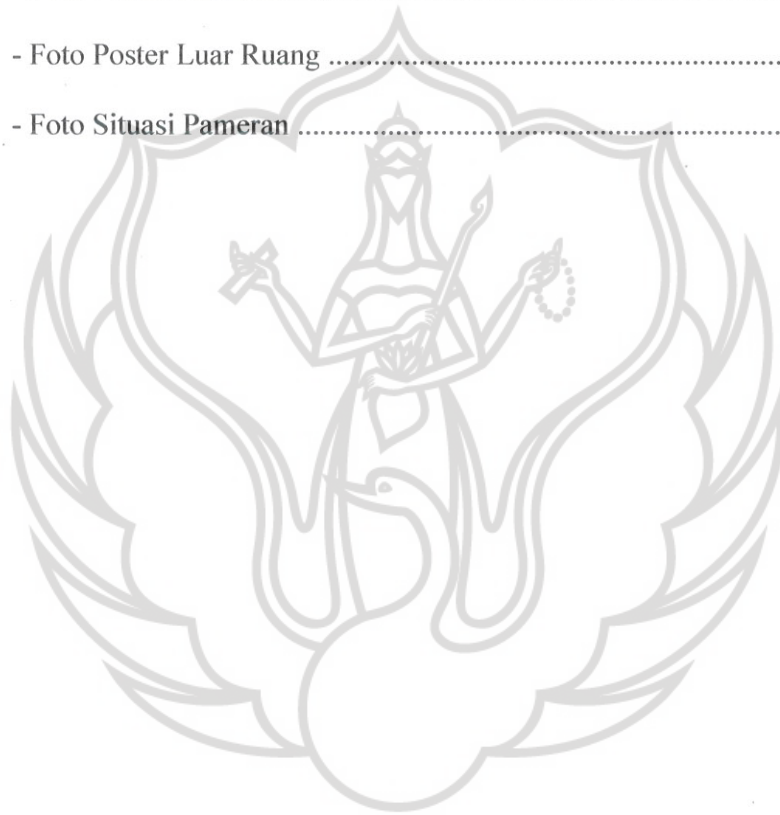
Dengan tanpa mengurangi rasa hormat serta terima kasih, semoga hasil dari Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat serta kegunaan yang sebaik-baiknya, untuk diri sendiri maupun bagi masyarakat pada umumnya. Hanya Tuhan Yang Maha Esa yang mampu memberikan balasan atas segala kebaikan yang telah diberikan dari semua pihak tersebut di atas.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	2
B. Latar Belakang Timbulnya Ide	4
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II KONSEP PERWUJUDAN DAN BENTUK	9
A. Konsep Penciptaan (Ide)	9
B. Konsep Perwujudan	12
BAB III PROSES PERWUJUDAN	16
A. Tahap Perancangan dan Penciptaan Karya	16
B. Teknik Alat dan Bahan	19
C. Foto Tahap-tahap Penciptaan Karya	21
BAB IV TINJAUAN KARYA	25
BAB V PENUTUP	53
DAFTAR PUSTAKA	55

LAMPIRAN	56
- Foto Acuan Karya	57
- Foto Diri Mahasiswa	61
- Riwayat Pendidikan	62
- Aktifitas Berkesenian	62
- Biodata	63
- Foto Poster Pameran	64
- Foto Poster Luar Ruang	65
- Foto Situasi Pameran	66



DAFTAR GAMBAR

Karya Tugas Akhir

1. *Puputan Prabu Klonosewandono Prabu Singo Barong 1, panel 1*
Wood Cut di atas kertas, 22 cm x 30 cm, 2007 26
2. *Puputan Prabu Klonosewandono Prabu singo Barong , panel 2*
Wood Cut di atas kertas, 22 cm x 30 cm, 2007 27
3. *Tokoh-Tokoh Legenda Reog Ponorogo-Dewi Songgolangit*
Wood Cut di atas kertas, 16 cm x 20 cm, 2007 28
4. *Tokoh-Tokoh Legenda Reog Ponorogo-Prabu Klonosewandono*
Wood Cut di atas kertas, 16 cm x 20 cm, 2006 29
5. *Tokoh-Tokoh Legenda Reog Ponorogo-Prabu Singo Barong*
Wood Cut di atas kertas, 16 cm x 20 cm, 2006 30
6. *Tokoh-Tokoh Legenda Reog Ponorogo-Patih Pujangga Anom*
Wood Cut di atas kertas, 16 cm x 20 cm, 2007 31
7. *Mimpi Sang Prabu*
Wood Cut di atas kertas, 30 cm x 42 cm, 2007 32
8. *Pertempuran Prajurit Wengker Melawan Wadya Bala Alas Roban*
Wood Cut di atas kertas, 30 cm x 40 cm, 2006 33
9. *Pertempuran Patih Pujangga Anom Melawan Prabu Singo Barong 1*
Wood Cut di atas kertas, 30 cm x 40 cm, 2006 34
10. *Para Warok Melawan Wadya Bala Alas Roban*
Wood Cut di atas kertas, 30 cm x 40 cm, 2006 35

11.	<i>Menyampaikan Amanat</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 40 cm x 41,5 cm, 2007	36
12.	<i>Kutukan Dewa</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 31 cm x 42 cm, 2007	37
13.	<i>Menyampaikan Syarat Kerajaan Kediri Pada Sang Prabu</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 31,5 cm x 42 cm, 2007	39
14.	<i>Perang Besar</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 125 cm x 50 cm, 2007	40
15.	<i>Kekalahan Prabu Singo Barong 1</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 31,5 cm x 42,5 cm, 2007	41
16.	<i>Menuju Kerajaan Kediri</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 40 cm x 42 cm, 2007	43
17.	<i>Hening Cipta Sang Patih</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 31 cm x 42 cm, 2007	44
18.	<i>Singo Barong</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 31 cm x 42 cm, 2006	45
19.	<i>Kemarahan Prabu Singo Barong</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 55 cm x 45 cm, 2007	46
20.	<i>Puputan Prabu Klonosewandono Prabu Singo Barong 2</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 47,5 cm x 64 cm, 2007	47
21.	<i>Pertempuran Patih Pujangga Anom Melawan Prabu Singo Barong 2</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 63 cm x 85 cm, 2007	48

22.	<i>Prabu Klonosewandono Menggiring Para Singa</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 40 cm x 56 cm, 2007	49
23.	<i>Kolor Para Warok</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 30 cm x 40 cm, 2006	50
24.	<i>Kekalahan Prabu Singo Barong 2</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 40 cm x 49 cm, 2007	51
25.	<i>Kutukan Pada Sang Dewi</i>	
	<i>Wood Cut</i> di atas kertas, 37 cm x 41 cm, 2007	52



BAB I

PENDAHULUAN

Perkembangan peradaban manusia, budaya, dan seni mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan sebuah bangsa. Sebagai manusia, dan bagian dari suatu bangsa yang berbudaya tidak semestinya melupakan aspek historis, dan kebudayaan di mana seseorang tersebut lahir, tumbuh, dan berkembang.

Salah satu aspek budaya Indonesia yang cukup menarik adalah terdapatnya legenda-legenda diberbagai daerah, salah satunya adalah legenda terjadinya Reog Ponorogo di daerah Ponorogo Jawa Timur.

Perlu dibedakan agar tidak terjadi salah pengertian antara historis dengan legenda. Historis memiliki data-data tertulis atau prasasti, dan benda-benda peninggalan sebagai petunjuk yang dapat dipercaya kebenarannya. Namun, kadang-kadang masih perlu diragukan kebenarannya, dan masih perlu mendapatkan penyelidikan lebih lanjut.¹ Sedangkan legenda berupa cerita dari mulut ke mulut yang berkembang dimasyarakat. Oleh karena itu kemurniannya tidak dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini menjadi rahasia umum bila sebuah legenda pasti mempunyai beberapa versi yang berkembang, dan dipercaya oleh masing-masing pendukungnya. Di samping itu sudah kita maklumi, bahwa tiada sedikit suatu legenda yang bertolak belakang dengan peristiwa-peristiwa sejarah. Demikian pula tentang legenda terjadinya Reog Ponorogo. Sekarang orang sudah

¹ Hartono, *Reog Ponorogo* (Untuk perguruan tinggi), (Proyek Penulisan dan Penerbitan Buku/Majalah Pengetahuan Umum dan Profesi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1980), p. 41

lebih bisa membedakan antara sejarah dengan legenda. Keduanya mempunyai bobot yang tidak sama. Seperti halnya didaerah lain, legenda ini pada intinya mengandung falsafah tentang perjuangan, perlawanan, dan kepahlawanan dalam menegakkan kebenaran, dan keadilan. Dengan demikian menceritakan tentang peperangan antara kebaikan dan kejahatan.

Legenda-legenda yang tumbuh dan berkembang di masyarakat berbagai daerah termasuk legenda Reog Ponorogo banyak mengilhami, dan dijadikan objek ataupun tema dalam karya-karya seni rupa.

A. Penegasan Judul

Judul yang diambil dalam penulisan Tugas Akhir Karya Seni adalah **Legenda Reog Ponorogo Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis.**

Judul “Legenda Reog Ponorogo Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” memiliki beberapa pengertian khas yang perlu diuraikan untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan judul tersebut, maka perlu kiranya diberi batasan-batasan sebagai berikut :

– Legenda

Cerita rakyat dalam bentuk prosa, yang seperti halnya mite, dianggap benar-benar terjadi baik oleh pencerita maupun pendengarnya, tetapi waktu kejadiannya dalam zaman yang lebih muda, ketika dunia sudah seperti sekarang ini. Legenda dapat bersifat sekuler atau suci dan tokoh-tokoh utamanya adalah manusia. Bentuk ini bercerita tentang migrasi, perang dan kemenangan, kehebatan pahlawan, pemimpin dan raja-raja pada zaman dahulu, serta tentang suksesi dalam suatu dinasti yang sedang memerintah. Kehadiran legenda seringkali memberi sumbangan yang

berarti bagi penulisan sejarah lisan, meskipun di dalamnya terdapat cerita setempat tentang harta karun, hantu, peri dan orang suci.¹

– Reog Ponorogo

Tidak dapat dipastikan kapan Reog Ponorogo mulai ada. Namun kesenian rakyat ini dapat dikatakan sudah berusia tua karena disebut-sebut dalam prasasti Kerajaan Kanjuruhan (kini Malang) yang bertahun 760 M, yakni pada masa pemerintahan Raja Gajayana. Kesenian ini juga tertulis dalam salah satu prasasti Kerajaan Kediri dan Jenggala yang bertahun 1045. Ada beberapa versi legenda yang menyebutkan asal-usul Reog. Meski ada beberapa versi yang berlainan, ada satu kesamaan : Reog merupakan sebuah tarian arakan cinta raja kerajaan Wengker (kini Ponorogo) yang meminang putri Kilisuci anak prabu Airlangga, raja Kediri.²

– Ide Penciptaan

Ide yang mendasari keseluruhan pemikiran

– Seni Grafis

Dalam pengertian umum istilah seni grafis adalah meliputi semua bidang visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensi. Sebagaimana seni lukis, drawing, fotografi lebih khusus lagi, pengertian masalah ini adalah sinonim dengan *Printmaking* (cetak mencetak). Dalam penerapannya seni grafis meliputi semua karya dengan gambar orisinal apapun atau disain yang dibuat dengan berbagai proses cetak.³

Jadi dapat disimpulkan bahwa LEGENDA REOG PONOROGO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS yang dimaksud adalah visualisasi dari isi cerita legenda terjadinya sebuah bentuk kesenian yang berkembang di suatu masyarakat yang juga mengalami perkembangan secara evolusi hingga menjadi bentuknya yang sekarang. Hal tersebut sebagai wujud kepedulian terhadap pelestarian nilai-nilai budaya tradisi yang dimiliki oleh bangsa, dan juga sebagai media untuk menyemarakkan kembali sebuah kesenian tradisional yang

¹ Sutarto, *Legenda Kasada dan Karo Orang Tengger* (Depok: Fakultas Sastra Universitas Indonesia, 1997), p. 13.

² *ENSIKLOPEDIA NASIONAL INDONESIA* jilid 14 (Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka, 1990), p. 165.

³ M.Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu* (Yogyakarta: Kanisius, 1985), p. 15.

semakin dilupakan orang. Di samping itu, sebagai bentuk keikutsertaan di dalam melestarikannya, serta memperkenalkan salah satu budaya daerah kepada masyarakat luas.

B. Latar Belakang Timbulnya Ide

Seorang seniman di dalam menuangkan segala gejolak perasaannya ke dalam suatu karya tidak akan pernah kehilangan sumber-sumber ide yang dapat mengilhaminya. Segala yang ada di alam ini dapat dijadikan sebagai sumber ide bagi para kreator. Seni banyak terkait dengan alam. Manusia tidak bisa jauh dari seni, karena di mana ada manusia di situ ada kesenian. Keduanya selalu terkait, seorang seniman tinggal, dan hidup dengan pengaruh lingkungan yang menjadikannya kaya akan pengetahuan batin serta membuat seniman dapat dengan bebas menentukan objek untuk diekspresikan ke dalam suatu karya seni. Kehidupan bermasyarakat, dan kehidupan pribadi terkadang banyak memberi inspirasi bagi seniman dalam berkesenian atau berkarya. Ide yang ingin diwujudkan dari masing-masing seniman bisa berbeda-beda meskipun mungkin ada kesamaan tema ataupun media yang digunakan, seperti halnya penulis memilih tema legenda Reog Ponorogo untuk diwujudkan ke dalam karya seni.

Mendengar kata "Ponorogo" mengingatkan orang mengenai kesenian khas dengan kepala harimau dan bulu merak yang dikenal dengan Reog. Eksistensi daerah dikenal masyarakat dengan sebuah kesenian yang berkembang, dan menyebar tidak hanya di kabupaten Ponorogo, namun hampir seluruh wilayah kabupaten sekitarnya. Ponorogo tidak hanya dikenal sebagai nama daerah tetapi sudah diidentikkan sebagai budaya khas yang sudah mengakar sejak dari jaman

dahulu yang sudah turun temurun warisan dari nenek moyang yang disimbolkan dengan kesenian Reog, dan lebih khusus lagi budaya Ponoragan. Dengan demikian, daerah-daerah yang berdekatan dengan wilayah Ponorogo mempunyai karakter yang hampir sama.

Masyarakat Ponorogo ataupun masyarakat umum yang mengetahui tentang kesenian Reog Ponorogo, baik yang mengetahui dengan menyaksikan langsung kesenian tersebut ataupun hanya sekedar tahu dari media massa yang sekarang telah berkembang pesat. Dalam masyarakat Ponorogo, Reog telah menjadi satu identitas tersendiri yang melekat dihati. Secara lahiriah kesenian Reog sudah dikenalnya, tetapi apakah yang melatarbelakangi lahirnya kesenian yang merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa Indonesia tersebut, hingga sekarang masih menjadi teka-teki.

Terdapat beberapa versi cerita legenda yang berkembang di masyarakat, khususnya masyarakat Ponorogo sendiri. Sudah menjadi rahasia umum bila sebuah legenda pasti mempunyai beberapa versi yang berkembang dan dipercaya oleh masing-masing pendukungnya. Ketertarikan penulis untuk mengangkat legenda Reog Ponorogo dipengaruhi oleh pengalaman masa kecilnya. Penulis sering diajak oleh kakek untuk menyaksikan pentas sendra tari Reog Ponorogo. Bagian pementasan tersebut yang paling disenangi yaitu pada saat perang tanding antara tokoh Prabu Klonosewandono dan para prajurit pengawalnya melawan Singo Barong. Selain sering melihat pementasan Reog, penulis juga suka melihat dari dekat patung-patung Reog yang memang banyak terdapat di setiap perempatan jalan desa didaerah asal penulis. Mengamati setiap detil dari patung-

patung tersebut beserta aksesorisnya. Menginjak usia dewasa penulis menambah pengetahuan dan apresiasinya dengan membaca buku-buku sejarah tentang Reog Ponorogo juga sejarah tentang babad kota Ponorogo. Selain dari buku sejarah penulis juga menambah pengetahuannya dengan berhubungan langsung dengan para pelaku kesenian Reog atau tokoh kesenian Reog yang dituakan. Intinya legenda ini sangat menarik jika ditransformasikan ke dalam bentuk visual karena tema tersebut sarat akan bentuk-bentuk figuratif dan sifat-sifat keteladanan yang patut untuk dicontoh.

C. Rumusan Masalah

1. Aspek apa yang menarik dari legenda Reog Ponorogo untuk divisualkan melalui karya seni grafis?
2. Dengan cara bagaimana legenda Reog Ponorogo tersebut diangkat sebagai ide penciptaan?
3. Dengan cara bagaimana legenda tersebut divisualkan melalui media seni grafis?

D. Tujuan dan Manfaat

Di dalam berkarya seni seorang seniman pasti memiliki suatu tujuan serta manfaat yang didapat ketika membuat suatu karya seni. Sebelum dia menampilkan karyanya di depan publik pasti mempunyai maksud dan tujuan serta manfaat baik itu untuk diri sendiri maupun orang lain. Penulis di dalam membuat karya Seni Grafis ini juga memiliki tujuan dan manfaat yang diharapkan mampu menggugah hati diri sendiri ataupun penikmat seni serta khalayak umum. Tujuan

dan manfaat penulis dalam berkarya seni dengan mengambil tema “Legenda Reog Ponorogo”.

Tujuan

1. Menambah wawasan kepada masyarakat tentang sebuah kesenian daerah yang mulai banyak dilupakan di tengah perkembangan era glogalisasi yang semakin luas.
2. Sebagai generasi penerus bangsa penulis merasa mempunyai kewajiban untuk ikut peduli, memperkenalkan kembali serta melestarikan salah satu bentuk seni tradisional yang merupakan warisan nenek moyang yang di dalamnya terkandung nilai-nilai budaya tradisi yang luhur dimiliki oleh bangsa Indonesia.
3. Mempunyai kepuasan batin tersendiri jika dapat ikut serta memperkenalkan kembali salah satu bentuk seni tradisional.

Manfaat

1. Segala isi yang terkandung di dalam karya grafis ini pada akhirnya sebagai bahan renungan, kesadaran serta nasehat untuk diri sendiri khususnya dan penikmat pada umumnya.
2. Memahami hakekat kehidupan sebagai manusia sebagai makhluk sosial yang memiliki berbagai macam status sosial dan karakter yang berbeda-beda.

3. Pembaca atau penikmat diharapkan bisa menerima, mencermati dan sebagai bahan renungan, hiburan maupun sebagai koreksi diri, serta kritik bagi penulis ataupun nasehat untuk orang lain sehingga mampu memberikan makna tentang realitas kebudayaan.
4. Menambah kekayaan khasanah budaya bagi civitas akademika baik di lingkungan dimana penulis menuntut ilmu ataupun civitas akademika luar lainnya.
5. Sebagai syarat dalam proses untuk meraih gelar strata 1 di jurusan seni murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

