

**DESAIN KARAKTER TRADISI *NGENGER*
DI GROGOL PONOROGO
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI BUDAYA LOKAL**



**TESIS
PENCIPTAAN SENI**

untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
dalam Bidang Seni, Minat Utama Desain Komunikasi Visual

Inayatul Husna
NIM 2321527411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**DESAIN KARAKTER TRADISI *NGENGER*
DI GROGOL PONOROGO
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI BUDAYA LOKAL**



**TESIS
PENCIPTAAN SENI**

untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
dalam Bidang Seni, Minat Utama Desain Komunikasi Visual

Inayatul Husna
NIM 2321527411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

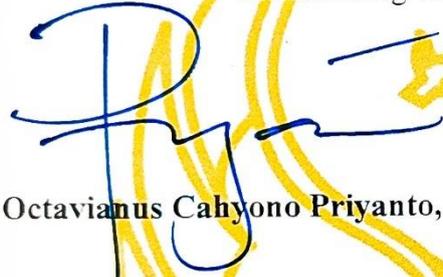
TESIS
PENCIPTAAN SENI

DESAIN KARAKTER TRADISI *NGENGER* DI GROGOL PONOROGO
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI BUDAYA LOKAL

Oleh:
Inayatul Husna
2321527411

Telah dipertahankan pada tanggal 24 Juni 2025 di depan
Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama



Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch., Ph.D.

Penguji Ahli



Dr. Sn. Arif Agung Suwasono, M. Sn.

Ketua



Dr. Sn. M. Fajar Apriyanto, M.Sn.

Yogyakarta, 04 JUL 2025

Direktur



Dr. Fortinafa Tyasrinestu, M.Si.
NIP. 19721023 200212 2001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah

Karya ini dipersembahkan untuk keluarga dan para pendahulu yang ada di Grogol Sawoo Ponorogo yang sudah bertahan dan berjuang untuk kemajuan pendidikan.

Anak keturunan kalian berusaha melanjutkan perjuangan kalian.

Melalui karya ini, perjuangan sejarah dicatat serta dikembangkan secara visual dengan pendekatan seni dan desain. Meski raga kelak pasti mati, tapi bara jiwa itu akan abadi bagi perjuangan.

Semoga setiap langkah bergerak menjadi berkah bagi lainnya.



HALAMAN PERNYATAAN

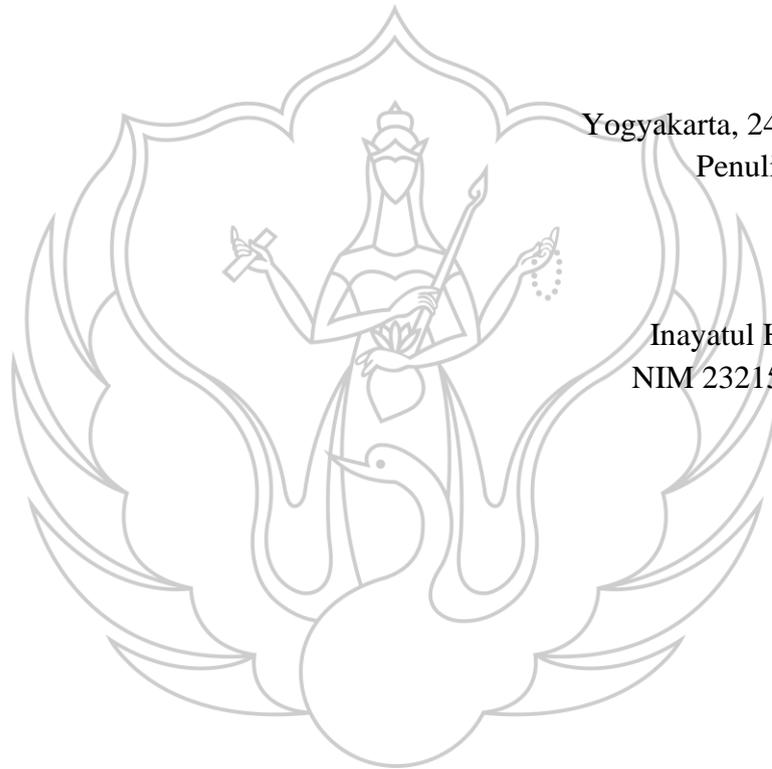
Dengan ini saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan persyaratan ini.

Yogyakarta, 24 Juni 2025

Penulis,

Inayatul Husna
NIM 2321527411



ABSTRAK

Tradisi *ngenger* di Desa Grogol Ponorogo tahun 1960-an hingga 1980-an menjadi simbol kebangkitan dari keterpurukan. Tradisi ini berlangsung secara bertahap dan masif yang dibahas oleh Anang Masduki dalam bukunya “*Ngenger* dari Komunikasi Antarbudaya Menuju Transformasi Ideologi” tahun 2022. Lokalitas dan pendidikan menjadi fokus inspirasi pengembangan melalui seni dan desain. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan desain karakter tradisi *ngenger* di Grogol Ponorogo dengan inspirasi elemen karakter visual wayang sebagai media komunikasi budaya lokal.

Penelitian ini didasarkan pada jenis pendekatan *Design Research* yang berpijak pada perancangan artistik. Alur metode penciptaan karya ini menggunakan tahap *Design Thinking* Plattner et al (2012) dengan pendekatan teori desain karakter Tillman (2019), sosiologi Murdiyanto (2020) dan Purhanudin (2022), serta komunikasi budaya lokal Wikayanto (2019).

Hasil penelitian berupa produksi pengetahuan desain karakter yang memadukan elemen karakter visual wayang kulit purwa gaya Surakarta dan lokalitas tradisi *ngenger* berupa sejarah, orang, dan kostum sebagai inspirasi penciptaan. Wayang *Ngenger* menjadi wayang kreasi baru berdasarkan pendekatan inovasi yang diuji secara iteratif dengan hasil akhir penggunaan gaya visual semi realistik-ikonik. Bentuk komunikasi visual dari tradisi ini diharapkan menjadi media jembatan lintas generasi yang menggambarkan lokalitas sebagai bahan identitas warga di berbagai media. Desain karakter yang dibangun dapat menjadi produksi pengetahuan yang dapat diterapkan pada target audiens 13 tahun ke atas.

Kata Kunci: Desain Karakter, Tradisi *Ngenger*, Komunikasi Budaya Lokal, Wayang.

ABSTRACT

The ngenger tradition in Grogol Village, Ponorogo, during the 1960s to 1980s became a symbol of revival from adversity. This tradition developed gradually and extensively, as discussed by Anang Masduki in his 2022 book "Ngenger: From Intercultural Communication to Ideological Transformation." Locality and education serve as the main sources of inspiration for further development through art and design.

This study aims to develop character designs inspired by the ngenger tradition in Grogol Ponorogo, drawing from visual character elements of wayang as a medium of local cultural communication. The research employs a design research approach grounded in artistic creation. The creative process follows the stages of Design Thinking proposed by Plattner et al. (2012), incorporating the character design theory of Tillman (2019), the sociological approaches of Murdiyanto (2020) and Purhanudin (2022), as well as local cultural communication theory by Wikayanto (2019).

The research results in the production of character design knowledge that integrates visual character elements from wayang kulit purwa of the Surakarta style with the local tradition of ngenger, including its history, people, and costumes, as sources of creative inspiration. Wayang Ngenger becomes a new creation based on an innovative approach tested iteratively, culminating in a semi-realistic, iconic visual style. The visual communication form of this tradition is expected to serve as an intergenerational bridge that represents locality as a source of community identity across various media. The developed character designs are intended as a knowledge product that can be applied to target audiences aged 13 years and above.

Keywords: *Character Design, Ngenger Tradition, Local Cultural Communication, Wayang.*

KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah*, Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tugas akhir yang berjudul *Desain Karakter Tradisi Ngenger di Grogol Ponorogo sebagai Media Komunikasi Budaya Lokal* dapat terselesaikan. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister Seni (M.Sn.) minat utama Desain Komunikasi Visual di Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini telah memperoleh bantuan dan dukungan yang luar biasa dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam pelaksanaan tugas akhir.
2. Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, masukan *out of the box* dalam berdiskusi, serta kata-kata positif yang dapat membangun kepercayaan bagi penulis dalam memaksimalkan usaha pengayaan dan penulisan.
3. Dr. Sn. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku dosen penguji ahli yang telah memberi masukan dan saran membangun bagi penulis dalam penulisan tugas akhir ini.
4. Dr. Sn. M. Fajar Apriyanto, M.Sn., selaku ketua tim penilai yang telah mengatur jalannya ujian tugas akhir dengan lancar.
5. Anang Masduki S.Sos.I., M.A., Ph.D., selaku penulis buku "*Ngenger* dari Komunikasi Antarbudaya Menuju Transformasi Ideologi", narasumber, dan pembimbing yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan untuk mengembangkan karyanya menjadi karya seni media baru dengan pendekatan desain.
6. Bapak, ibu dosen dan seluruh karyawan/karyawati Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas dedikasinya dalam mendidik dan memberikan fasilitas bagi mahasiswa.

7. Aulia Fathurrahman Darwis, selaku sejarawan Muhammadiyah sekaligus konsultan dalam pembuatan karya yang kritisnya penuh bara dan dukungannya penuh sorak sehingga jalan berpikir menjadi terang dan matang.
8. Bapak Wahit Sukron, Ibu Munasri, Mbah Kalimah, Mbah Aminah, Nisauis Zakiyah, Mahirotul Azizah, dan Yusuf Hamdani Abdi yang telah menjadi teman berdiskusi dan merawat ingatan bersama untuk dituangkan dalam sebuah karya.
9. Rasya Swarnasta, penulis hebat sekaligus teman berdiskusi dalam menciptakan narasi dan *back story* desain karakter dalam karya.
10. Buya Darwis, Ummi Wirna, Farah, Nurul, Ghina, Panji, dan Shaumi yang mendukung dari jauh namun sinyalnya begitu kuat sampai di hati penulis.
11. Ki Sunan Sun Haji, Syafiq Aad, dan keluarga yang telah memberikan warna dalam pikiran berkarya mengenai wayang dan dunia dakwah di dalamnya.
12. Arivia, Fid, Astrid Gita, Salma Widya, Citra Sastinala, Nofen, Afa, Bernad, Febi, Candra, Damar, dan Irene Agrivina yang telah memberikan dukungan sebagai teman berproses dalam penelitian.
13. Teman audiens yang tersebar dari Grogol Sawoo Ponorogo, Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta, dan berbagai wilayah lainnya yang telah mendukung dalam proses pengujian penciptaan dan penulisan karya.

Tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis memohon kepada berbagai pihak agar berkenan memberikan saran atau kritik. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dengan baik.

Yogyakarta, 24 Juni 2025
Penulis,

Inayatul Husna
NIM 2321527411

DAFTAR ISI

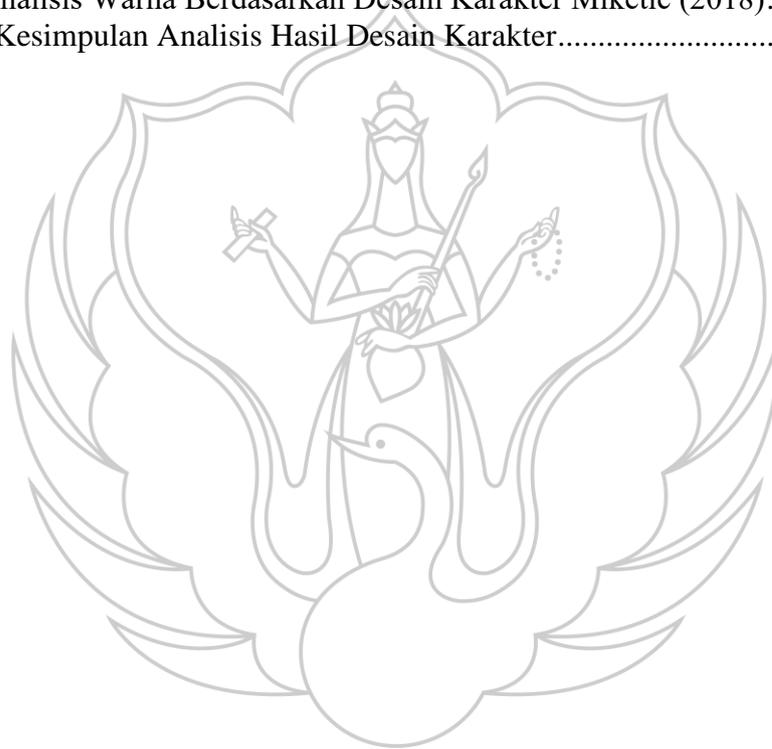
	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
LANDASAN TEORI.....	9
A. Tinjauan Sumber Pustaka	9
B. Tinjauan Sumber Karya.....	14
C. Tinjauan Teori	19
1. Desain Karakter.....	19
2. Tradisi <i>Ngenger</i>	31
3. Komunikasi Budaya Lokal.....	39
4. Sosiologi.....	41
5. Wayang.....	42
HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA	53
A. Hasil Penciptaan	53
1. Karya " <i>Leaf of Life</i> "	54
2. Karya " <i>Wayang Ngenger Volume 1</i> ".....	55
3. Karya " <i>Wayang Ngenger Volume 2</i> ".....	58
4. Karya " <i>Wayang Ngenger Volume 3</i> ".....	60
5. Karya " <i>Tholib</i> "	63
B. Analisis	67
1. Alur Latar Belakang	67
2. Alur Visual	82
C. Pembahasan	93

KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
GLOSARIUM.....	102
DAFTAR LAMPIRAN.....	104



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Variasi Garis	25
Tabel 2. Penggunaan Warna dalam Karakter.....	30
Tabel 3. Kategori Budaya Lokal	41
Tabel 4. Elemen Karakteristik Visual Wayang Kulit Gagrak Surakarta.	50
Tabel 5. Analisis Arketipe Karakter (Psikologis, Fisiologis, dan Sosiologis).....	68
Tabel 6. Analisis Arketipe Karakter Tillman (2019) pada Karakter Tokoh Wayang Ngenger.....	73
Tabel 7. Analisis Garis Berdasarkan Wayang Kulit dan Desain Karakter	90
Tabel 8. Analisis Bentuk dan Proporsi Berdasarkan Wayang Kulit dan Desain Karakter.....	91
Tabel 9. Analisis Warna Berdasarkan Desain Karakter Miketić (2018).....	92
Tabel 10. Kesimpulan Analisis Hasil Desain Karakter.....	92



DAFTAR GAMBAR

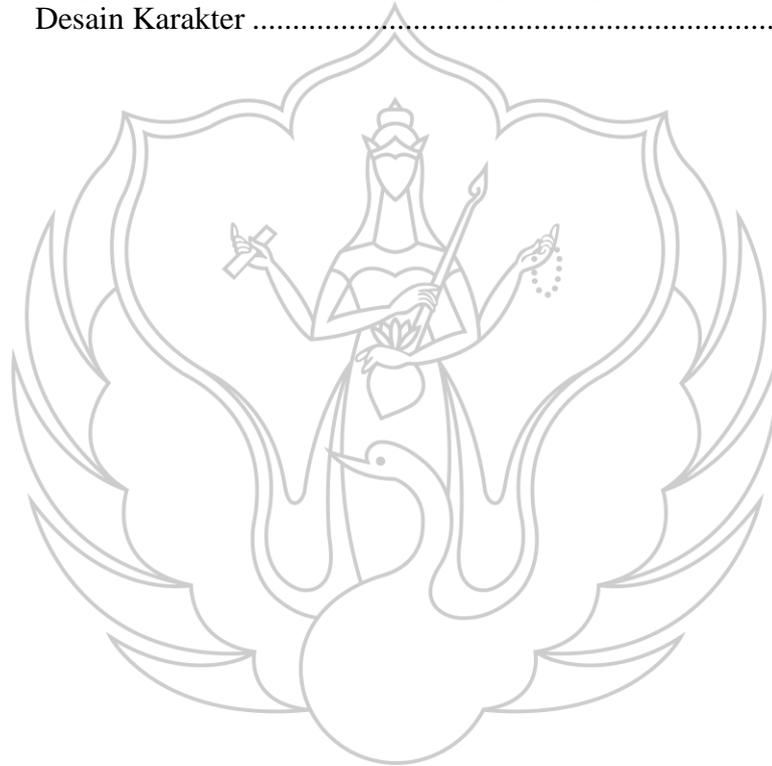
Gambar 1. Kerangka Berpikir	8
Gambar 2. Tokoh Wayang Kampung Sebelah.....	14
Gambar 3. Wayang Beber Metropolitan oleh Dani Iswardana (2011).	15
Gambar 4. Wayang Singir “The Book of The Holy Water” karya Faisal Kamandobat.	17
Gambar 5. Karya Terdahulu.....	18
Gambar 6. Hirarki Kebutuhan Maslow.	23
Gambar 7. McCloud's Picture Plane.	24
Gambar 8. Bentuk Lingkaran, Kotak, dan Segitiga dalam Desain Karakter.	27
Gambar 9. Proporsi Tubuh Manusia.	28
Gambar 10. Referensi Siluet Karakter Desain.	30
Gambar 11. Mata Wayang Kulit Purwa.....	45
Gambar 12. Hidung Wayang Kulit Purwa	46
Gambar 13. Mulut Wayang Kulit Purwa	47
Gambar 14. Langkah Kaki Wayang Kulit Purwa	48
Gambar 15. Posisi Kemiringan Kepala Wayang Kulit Purwa	49
Gambar 16. Kerangka Teori Desain Karakter Tradisi Ngenger	52
Gambar 17. Desain Karakter Wayang Ngenger.....	53
Gambar 18. Karya “Leaf of Life” sebagai Visualisasi Seluruh Desain Karakter Wayang Ngenger	54
Gambar 19. Wayang Ngenger Volume 1 sebagai Visualisasi Lokalitas Tradisi Ngenger di Grogol Ponorogo	55
Gambar 20. Wayang Ngenger 2 sebagai Visualisasi Perkembangan Karakter Utama Tokoh Tholib	58
Gambar 21. Wayang Ngenger Volume 1 sebagai Visualisasi Lokalitas Tradisi Ngenger di Tempurrejo Ngawi	62
Gambar 22. Tholib Karakter Tokoh Utama pada Media Wayang Kulit.....	63
Gambar 23. Merchandise Stiker Karakter Tokoh Wayang Ngenger	66
Gambar 24. Merchandise Gantungan Kunci Karakter Tokoh Wayang Ngenger .	66
Gambar 25. Wayang Ngenger dalam Pameran Tugas Akhir Penciptaan Seni di Galeri But Muchtar Pascasarjana ISI Yogyakarta.....	67
Gambar 26. Desain Karakter Tradisi Ngenger Latar Grogol Ponorogo	82
Gambar 27. Desain karakter tradisi ngenger latar Tempurrejo Ngawi	83
Gambar 28. Desain Karakter Tokoh Tholib, Kasali, Nur, dan Adik sebagai Anak- Anak Buruh Tani	84
Gambar 29. Desain Karakter Tokoh Mbah Modin Ageng sebagai Kiai atau Modin	84
Gambar 30. Desain Karakter Tokoh Dhe Dul sebagai Buruh Tani	85
Gambar 31. Desain Karakter Tokoh Mbok Yat sebagai Wanita Desa	86
Gambar 32. Desain Karakter Tokoh Ribut sebagai Kamitua.....	86
Gambar 33. Desain Karakter Tokoh Rusdi (Kiri) dan Tholib (Tengah dan Kanan) sebagai Anak Ngenger	87
Gambar 34. Desain Karakter Tokoh Kiai Sidik sebagai Induk Semang Pria	88

Gambar 35. Desain Karakter Tokoh Induk Semang Wanita Bu Aminah 89
Gambar 36. Siluet Hasil Desain Karakter 92



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Wawancara.....	104
Lampiran 2. Data Observasi Wayang Ki Sunan Sunhaji	104
Lampiran 3. Data Dokumentasi Arsip Visual Tradisi Ngenger dan Lokalitas Ponorogo	105
Lampiran 4. Pengujian Eksperimen 1 Desain Karakter Tokoh Dhe Dul.....	107
Lampiran 5. Pengujian Eksperimen 2 Desain Karakter Tokoh Dhe Dul, Mbok Yat, dan Mbah Modin Ageng	109
Lampiran 6. Pengujian Eksperimen 3 Berdasarkan Warna dan Garis pada Desain Karakter Tokoh Ribut	111
Lampiran 7. Pengujian Audiens Berdasarkan Tingkat Representasi Lokalitas pada Desain Karakter	112



BAB I

PENDAHULUAN

Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut.

A. Latar Belakang

Sebutan tradisi *ngenger* dalam budaya Jawa sudah dikenal sejak lama baik dalam pewayangan, legenda, maupun cerita lainnya. Terdapat banyak definisi tentang *ngenger* yang inti maknanya pada pengabdian dan pembelajaran (Suliyati, 2021). Dalam pemaknaan yang lebih luas, *ngenger* dilakukan untuk mencari pengalaman pembelajaran kepada seseorang yang dalam keilmuannya, pangkatnya, struktur sosialnya, atau aspek-aspek lainnya lebih tinggi (Ishomudin et al., 2023). Harapan yang ingin dicapai dari *ngenger* melalui proses belajarnya adalah agar mengenal kebiasaan dan menjadi sukses layaknya orang yang diikutinya.

Kisah tradisi *ngenger* juga dibahas oleh Anang Masduki dalam bukunya “*Ngenger* dari Komunikasi Antarbudaya Menuju Transformasi Ideologi” tahun 2022. Buku tersebut merangkum sejarah lisan melalui pendekatan komunikasi dan etnografi pada tradisi *ngenger* yang dilakukan oleh pemuda di Grogol Ponorogo ke Tempurrejo Ngawi sekitar tahun 1960-an hingga 1980-an. Buku ini turut menginspirasi karena mengingat Desa Grogol Ponorogo adalah daerah penulis dan keluarganya dibesarkan. Nilai tradisi ini masih terhubung salah satunya pendidikan melalui lembaga yang dibangun dan dikembangkan oleh alumni *ngenger*.

Ada berbagai latar belakang orang akhirnya memutuskan untuk *ngenger*. Pada saat itu masyarakat di Grogol Ponorogo masih banyak yang miskin dan jauh akan akses pendidikan (Masduki et al., 2021). Masyarakat Grogol Ponorogo didominasi dengan pekerjaan buruh tani yang mengerjakan tanah milik orang lain. Mereka termiskinkan oleh sistem tanam paksa warisan kolonial yang dirasakan hingga pasca kemerdekaan. Pendidikan menjadi pencapaian yang sangat mahal. Pada saat itu masih banyak orang tua yang melarang anaknya sekolah. Mereka lebih senang apabila dibantu dalam urusan pekerjaan seperti mencari rumput di hutan atau mengurus lahan pertanian. Pesantren di Ponorogo memang sudah ada seperti Gontor dan Tegalsari, namun biaya yang dikeluarkan masih terbilang mahal untuk masyarakat kalangan ke bawah.

Permasalahan lainnya yang cukup genting juga karena adanya PKI yang agitatif kepada masyarakat. PKI memasuki ruang politik melalui kesenian sehingga memunculkan simpatisan salah satunya para pelaku seni. Kesenian rakyat menjadi diwarnai provokasi PKI. Atas dasar kondisi tersebut mendesak beberapa kiai untuk mengajak para orang tua mengizinkan anaknya *ngenger* ke Tempurrejo Ngawi. Tempurrejo dirasa lebih mapan ekonomi dan maju dalam bidang pendidikan. Tokoh masyarakat seperti pengajar dan lainnya mewadahi pemuda yang *ngenger* dan mendorong mereka beranjak pada masa depan yang lebih baik. Mereka sebagai induk semang atau patron membiayai sekolah pada pemuda *ngenger*. Para kiai di Grogol Ponorogo juga merasa membutuhkan kader yang memiliki semangat pembaruan, syiar dakwah, dan melanjutkan

nafas pendidikan di kehidupan sehari-hari khususnya di masyarakat.

Ngenger menjadi bekal pemuda untuk disiplin, solid, dan tekun melalui kebiasaan induk semang (patron) yang diikutinya. Alumni *ngenger* pulang ke Grogol Ponorogo dan menghadapi tantangan kondisi sosio-kultural-spiritual masyarakat yang berbeda-beda. Hal itu bisa dilalui berbekal pengalaman hidup bersama orang lain. Dalam prosesnya yang panjang tradisi *ngenger* juga mendorong transformasi dari transfer pendidikan melalui ketokohan seseorang yang berpengaruh berubah perlahan menjadi pendidikan lebih modern yang dikelola secara kelembagaan. Tradisi *ngenger* menuntun mereka pada masa depan yang lebih baik. Beberapa dari mereka kemudian berkarir sebagai PNS guru agama, mengelola lembaga pendidikan, keagamaan, dan diperluas dengan ikut serta mendukung lembaga sosial yang ada di Desa Grogol Ponorogo.

Kisah *ngenger* dinilai penting khususnya pada fokus pendidikan yang menggerakkan pada perubahan dari kondisi memprihatinkan berubah menjadi lebih baik meskipun prosesnya begitu panjang. Sayangnya, kisah tradisi ini hanya diketahui oleh orang-orang di masanya dan tidak sampai pada generasi sekarang. Hal ini menjadi gap informasi sejarah dan kisah masa lalu. Permasalahan sekaligus yang menjadi urgensi dari penelitian ini adalah kurangnya dokumentasi kisah tradisi *ngenger* yang dilakukan oleh pemuda Desa Grogol Ponorogo. Catatan dan dokumentasi sejarah yang baru bisa ditemukan berupa buku Anang Masduki yang sarannya lebih cocok untuk kalangan sekolah menengah atas, mahasiswa, dan masyarakat umum. Permasalahan lainnya adalah karakter lokalitas yang ada di Grogol Ponorogo khususnya berangkat dari tradisi *ngenger*, belum banyak

tersentuh dan terinternalisasi pada masyarakat. Jika didalami lebih lanjut, Grogol Ponorogo memiliki potensi yang bisa menjadi desa dengan kekuatan identitas lokalnya. Berdasarkan memori kolektif, pengalaman, dan data-data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa desain karakter tradisi *ngenger* di Grogol Ponorogo sebagai media komunikasi budaya lokal dapat dikatakan penting.

Buku nonfiksi Anang Masduki menjadi inspirasi untuk menemukan dan membangun desain karakter yang memiliki identitas lokal dari tradisi *ngenger* untuk dapat diterapkan sebagai media komunikasi budaya yang bisa diterima masyarakat lokal. Desain ini juga menjadi potensi sebagai jembatan bagi lintas generasi. Latar belakang dan karakter visual pada desain karakter yang ditemukan akan dibangun dengan esensi bangkitnya seseorang dari keterpurukan (minimnya pendidikan dan kemiskinan) melalui nafas pendidikan. Selanjutnya, desain bisa menjadi media komunikasi lintas generasi dan budaya lokal di Grogol Ponorogo.

Penelitian desain ini menggunakan metode *design thinking* Plattner et al (2012) yang disesuaikan dengan kebutuhan audiens. Penulis memutuskan untuk fokus pada target audiens 13 tahun ke atas. Hal ini untuk mengedepankan narasi sejarah dalam tradisi yang dikemas dalam bentuk visual sebagai jembatan lintas generasi. Desain karakter bukan sekadar bentuk, melainkan makna dalam konteks. Dalam hal ini desain diciptakan dengan konteks narasi tradisi perlu diperkuat dengan makna masing-masing di balik karakter. Wayang sudah lama menjadi demikian. Perpaduan teori desain karakter dan penciptaan visual wayang harapannya dapat menjangkau audiens untuk lebih mengenal dan dekat dengan budaya lokal. Dalam konteks masyarakat pasca-tradisional, sebagian generasi muda mengalami

keterasingan terhadap bentuk seni ini karena terbiasa dengan konsumsi budaya yang serba cepat, instan, dan mudah dipahami. Hal ini menjadi upaya untuk menjinakkan keterasingan dengan membuat eksis lokalitas tradisi *ngenger* dan bentuk visual wayang kulit yang membawa akar budayanya Nusantara. Dalam proses perancangan dan penulisan didukung dengan pendekatan sosiologi Murdianto (2020) dan Purhanudin (2022) serta pendekatan komunikasi Harold Lasswell (1948) dan Wikayanto (2019). Penelitian ini juga membutuhkan kolaborasi sejarawan dan sastrawan untuk memenuhi aspek-aspek yang menjadi pelengkap di dalamnya.

B. Rumusan Masalah

Tradisi *Ngenger* di Grogol Ponorogo menjadi simbol kebangkitan dari keterpurukan melalui nafas pendidikan. Segala upaya yang dilakukan orang-orang di masa lalu menjadi cahaya yang menerangi generasi berikutnya untuk berusaha menanamkan nilai dan semangat beranjak dari kegelapan. Ketidaktahuan atau kurangnya informasi dari tradisi *ngenger* menggugah untuk memberikan jembatan lintas generasi.

Lokalitas tradisi *ngenger* menjadi potensi untuk dikemas secara visual dengan pendekatan seni. Medium seni mewadahi untuk menemukan desain karakter sebagai media komunikasi budaya bagi masyarakat lokal. Wayang kulit sebagai salah satu bentuk visual tradisional dalam penggambaran karakter tokoh dapat dijadikan sumber inspirasi dalam pengembangan desain. Penerapan elemen wayang kulit dalam desain karakter kontemporer masih memerlukan pendekatan yang selektif dan kontekstual agar tetap relevan.

Terkait dengan permasalahan di atas, selanjutnya dapat diajukan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana desain karakter yang menggambarkan lokalitas tradisi *ngenger* di Grogol Ponorogo dengan inspirasi elemen karakter visual wayang kulit?
2. Bagaimana desain karakter tradisi *ngenger* di Grogol Ponorogo dapat menjadi media komunikasi budaya lokal?

C. Tujuan Penelitian

1. Menemukan desain karakter yang menggambarkan lokalitas tradisi *ngenger* di Grogol Ponorogo dengan inspirasi elemen karakter visual wayang kulit
2. Menemukan desain karakter tradisi *ngenger* di Grogol Ponorogo yang dapat menjadi media komunikasi budaya lokal

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi manfaat praktis dan manfaat teoritis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

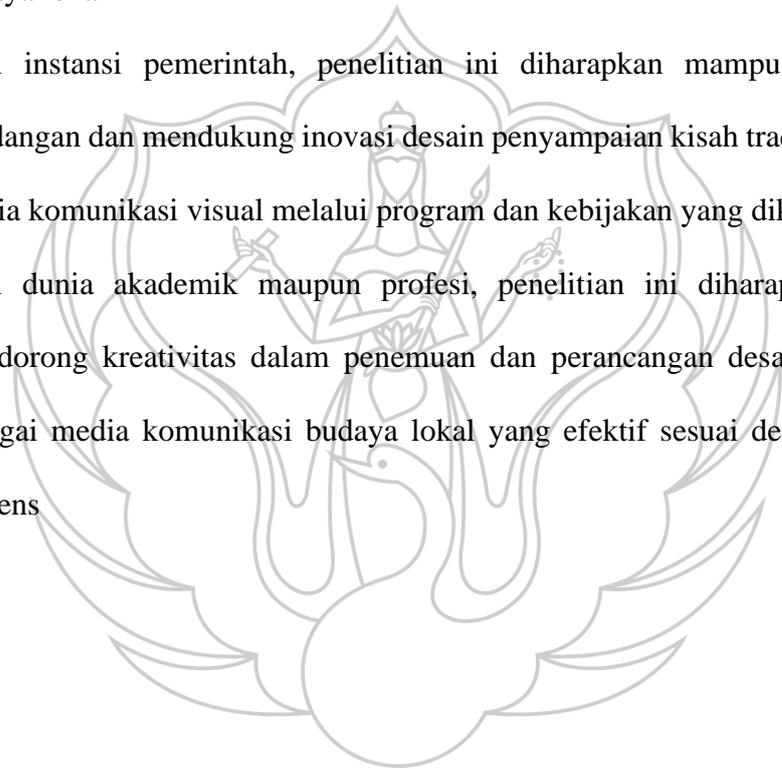
Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

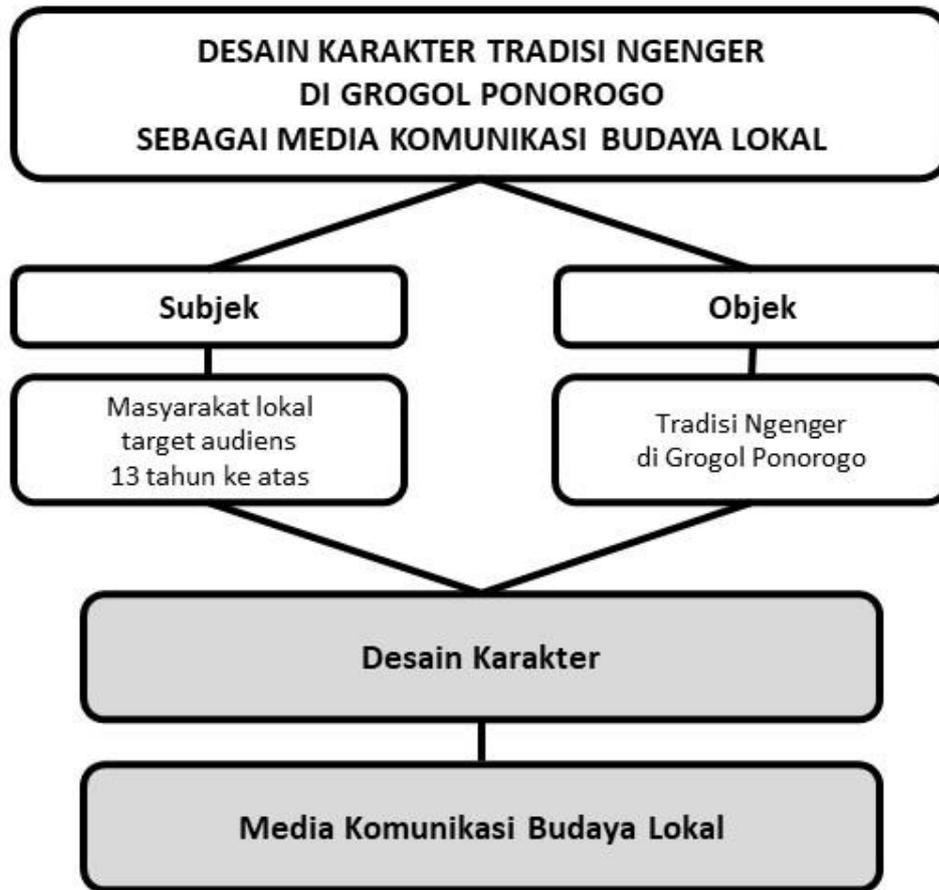
- a. Sumbangan pengetahuan artistic desain karakter sebagai media komunikasi budaya lokal dari kisah tradisi dengan target audiens 13 tahun ke atas
- b. Memberikan referensi pada penelitian lebih lanjut pada desain karakter sebagai media komunikasi budaya lokal dari kisah tradisi dengan target audiens 13 tahun ke atas

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

- a. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan mampu mendorong target audiens usia 13 tahun ke atas untuk mengetahui akan pentingnya nilai dan lokalitas visual dari kisah tradisi yang terbentuk dari desain karakter media komunikasi budaya lokal
- b. Bagi instansi pemerintah, penelitian ini diharapkan mampu membuka pandangan dan mendukung inovasi desain penyampaian kisah tradisi sebagai media komunikasi visual melalui program dan kebijakan yang dikeluarkan
- c. Bagi dunia akademik maupun profesi, penelitian ini diharapkan dapat mendorong kreativitas dalam penemuan dan perancangan desain karakter sebagai media komunikasi budaya lokal yang efektif sesuai dengan target audiens





Gambar 1. Kerangka Berpikir