

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penciptaan desain karakter tradisi *ngenger* di Grogol Ponorogo maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan desain karakter *ngenger* sebagai media komunikasi budaya lokal dengan pendekatan visual yang memadukan makna simbolik tradisional dari wayang kulit Surakarta dan ekspresi kontemporer berdasarkan teori desain karakter untuk membantu memberi dasar ilmiah bahwa pendekatan visual hibrid dan kontekstual dengan hasil akhir gaya visual semi realistik-ikonik. Irisan desain karakter ini dengan inspirasi wayang terletak pada gaya visualnya yang ikonik, garis kontur beserta makna simboliknya (mata, hidung, mulut, dan leher), bentuk berupa stilasi manusia namun dalam hal ini tidak berlebihan, postur distorsi, dan warna draperi pada lekukan yang dibuat sungging tingkatan warna. Unsur budaya lokal yang digambarkan berupa karakter tokoh atau orang dan kostum yang merepresentasikannya. Penggambaran ini didasarkan pada unsur lokalitas sejarah tradisi *ngenger* tahun 1960-an hingga 1980-an.
2. Wayang *Ngenger* sebagai media desain karakter pada penelitian ini sudah diujikan kepada audiens khususnya generasi muda. Hasilnya menunjukkan bahwa desain karakter ini telah dirumuskan dan dapat dinyatakan menjadi media jembatan lintas generasi khususnya dimulai usia 13 tahun ke atas. Wayang *Ngenger* hadir sebagai media yang efektif dalam menyampaikan

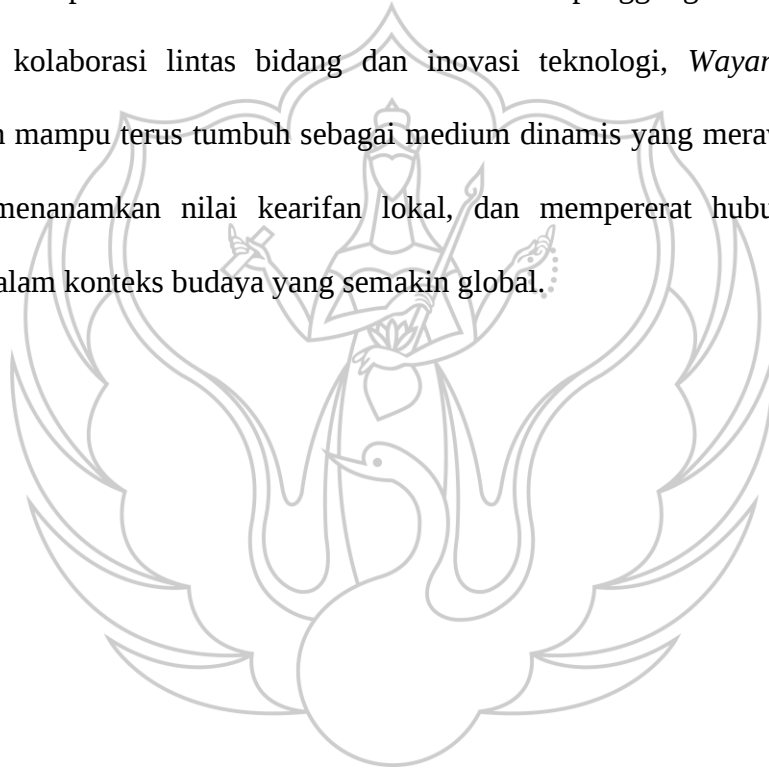
pesan budaya kepada audiens, khususnya generasi muda. Pemaknaan desain bagi audiens sudah dinilai merepresentasikan tradisi *ngenger* yang tidak hanya merepresentasikan bentuk fisik dan kostum, tetapi juga memuat nilai, makna, dan memori kolektif masyarakat lokal. Visualisasi desain karakter ini menjadi simbol dialog lintas generasi, memperkuat rasa memiliki, serta menegaskan identitas lokal yang kaya akan filosofi dan sejarah. Desain ini tidak hanya berfungsi sebagai karya estetis, melainkan juga sebagai sarana edukasi, pelestarian, dan revitalisasi tradisi *ngenger*, agar tetap relevan dan hidup di tengah dinamika kehidupan masa kini.

B. Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih jauh dengan mengeksplorasi media turunan lain yang lebih interaktif dan adaptif, seperti animasi digital, *augmented reality*, atau game edukasi, sehingga nilai-nilai tradisi *ngenger* dapat lebih mudah diakses dan diapresiasi oleh generasi muda. Pengembangan desain karakter dapat diperluas melalui kolaborasi, misalnya dengan seniman, budayawan, atau pendidik, agar tercipta pendekatan visual dan narasi yang semakin kaya dan mendalam.

Penelitian lanjutan juga dapat menitikberatkan pada pengujian persepsi audiens secara lebih luas guna memastikan efektivitas desain karakter sebagai media komunikasi budaya lokal yang benar-benar inklusif. Dengan demikian, keberlanjutan tradisi *ngenger* tidak hanya terjaga, tetapi juga mampu bertransformasi sebagai media yang relevan, edukatif, dan inspiratif di tengah arus budaya global.

Pengembangan basis data visual karakter juga menjadi penting untuk mendokumentasikan detail visual, gaya, dan narasi secara sistematis agar dapat digunakan sebagai referensi berkelanjutan dalam kajian akademik maupun pengembangan karya seni kontemporer. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi respon audiens internasional untuk mengkaji potensi Wayang *Ngenger*, menguji sejauh mana nilai-nilai lokal dapat diterima secara global, sekaligus memperkenalkan identitas Indonesia di panggung dunia. Dengan penguatan kolaborasi lintas bidang dan inovasi teknologi, *Wayang Ngenger* diharapkan mampu terus tumbuh sebagai medium dinamis yang merawat memori kolektif, menanamkan nilai kearifan lokal, dan mempererat hubungan antar generasi dalam konteks budaya yang semakin global.



DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Achmadi, A. (2013). Pasang Surut Dominasi Islam Terhadap Kesenian Reog Ponorogo. *Analisis*, 13(1), 111–134.
- Amandafira, L. A., Aji, R. I., & Setiawan, B. (2025). Desain Karakter Berdasarkan Rekonstruksi Imajinatif Buku Ilustrasi Sejarah Masjid Jami' Al-Abror Sidoarjo. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, 09(01), 39–52.
- Anjani, V., Hagijanto, A. D., & Asthararianty, A. (2021). Analisis Visual Wayang Kulit Eklektik “Ananta Yudha” Karya Is Yuniarto. *Nirmana*, 19(2), 59–73. <https://doi.org/10.9744/nirmana.19.2.59-73>
- Arif, N. N. M. (2024). Character Design for the Tapel Saga Mobile Game Inspired by Malangan Masks and Urban Legends. *Sungging*, 3(1), 79–89.
- Bayazit, N. (2004). Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research. *Design Issues*, 20(1), 16–29. <https://doi.org/10.1162/074793604772933739>
- Cohen, M. I. (2014). Wayang Kulit Tradisional Dan Pasca-Tradisional Di Jawa Masa Kini. *Jurnal Kajian Seni*, 1(1), 1–18. <https://core.ac.uk/download/pdf/295386724.pdf>
- Ernawati, & Sari, R. N. (2020). Representasi Kesadaran Budaya Lokal Perupa dalam Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain Era Kontemporer. *INVENSI: Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni*, 5(2), 81–99.
- Fakiha, I., & Haidar, M. A. (2015). Makna Santri *Ngenger* di Pondok Pesantren Sunan Drajat. *Jurnal Paradigma*, 3(2), 1–9.
- Gustin, G., Arifah, A., Putri, S., Fadillah, S. N., Azpa, P., & Alnady Alphiry, M. E. (2023). Analysis of Communication Patterns in the Nek Ngemanis Tradition Through the Lasswell Communication Model. *MEDIOVA: Journal of Islamic Media Studies*, 3(2), 205–230. <https://doi.org/10.32923/medio.v3i2.3786>
- Hariyadi, M. N., Afatara, N., & Purwantoro, A. (2018). Perkembangan Pertunjukan Wayang Beber Kontemporer di Era Modernisasi. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(2), 99–107. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i2.208>
- Ishomudin, M., Haryanto, B., & Astutik, A. P. (2023). Review of Behaviorism Theory on *Ngenger* Way of Life Among Santri. *Ta Dib Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 33–42. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v12i1.11752>
- Kistanto, N. H. (2018). Transformasi Sosial-Budaya Masyarakat Indonesia. *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan*, 13(2), 169–178. <https://doi.org/10.14710/sabda.13.2.169-178>
- Kurnianingsih, Y. S., & Brata, N. T. (2015). Tradisi *Ngenger* dalam Konteks Bride Service pada Masyarakat Jawa di Desa Botoreco Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 4(1).
- Lestari, I. D. (2017). Proses Kreatif Seniman Rupa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(1), 1–16.

- Masduki, A., Fadillah, D., & Putra, F. D. (2021). *Ngenger Tradition and Ideology Transformation in Inter-cultural Communication*. *Journal of Social Studies (JSS)*, 17(1), 37–64. <https://doi.org/10.21831/jss.v17i1.36949>
- Miketić, N., Pinćer, I., & Lilić, A. (2018). *Integration of the Visual Elements of Art and Personality Factors in Process of Character Design*. University of Novi Sad, Faculty of Technical Sciences, Department of Graphic Engineering and Design. <https://doi.org/10.24867/grid-2018-p64>
- Mudjijono, M. (2020). Ngèngèr (Suatu Model Pendidikan Karakter). *Patra Widya: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah Dan Budaya.*, 21(3), 369–376. <https://doi.org/10.52829/pw.316>
- Pramono, M. fajar, & Saputro, M. handri A. (2024). Acculturation of Islamic Culture in Reog Ponorogo Art. *Javanologi: International Journal of Javanese Studies*, 7(1), 1–13. <https://dx.doi.org/10.20961/javanologi.v7i1.84117>
- Sloan, R. J. S. (2015). Virtual Character Design for Games and Interactive Media. In *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. CRC Press Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.1201/b18445>
- Suliyati, T. (2021). Tradisi Ngenger: Bentuk Solidaritas Sosial dalam Budaya Jawa. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 5(4), 603–614. <https://doi.org/10.14710/anuva.5.4.603-614>
- Suwarno, B., Haryono, T., R.M. Soedarsono, & Soetarno. (2014). Kajian Bentuk dan Fungsi Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Kaitanya dengan Pertunjukan. *Gelar Jurnal Seni Budaya*, 12(1), 1–10.
- Wikayanto, A., Damayanti, N. Y., Grahita, B., & Aziahmad, H. (2023). Aesthetic Morphology of Animation. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 23(2), 396–414. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v23i2.41668>
- Wikayanto, A., Grahita, B., & Darmawan, R. (2019). Unsur-Unsur Budaya Lokal dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018. *Jurnal Rekam*, 15(2), 83–102. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003>
- Yuningsih, A. P., Daniar, A., & Nisa, D. A. (2024). Perancangan Desain Karakter Pada Komik Web Sejarah Lokal “Gedangan 1904.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 6511–6525.

Artikel Prosiding

- Ernawati, & Sari, R. N. (2020). Representasi Kesadaran Budaya Lokal Perupa dalam Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain di Era Kontemporer (Studi Kasus: Perupa di Yogyakarta). *Prosiding SNADES 2020*, 87–93.
- Ernawati, Sucipto, F. D., Margana, S., & Marianto, M. D. (2024). Exploration of Hybridity in Contemporary Fine Arts: Perspectives on Wayang Visual Culture for Sustainable Art. *The Proceedings of 1st International Conference on Aceh Civilization*, 135–153.
- Haryana, W., Masunah, J., & Karyono, T. (2022). Wanda Wayang Kulit Surakarta in Perspective Visual Communication Design. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 665, 318–323. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220601.067>

Buku

- Afifi, I., Marwah, H., Salim., et al. (2021). *Suluk Kebudayaan Indonesia: Menengok Tradisi, Pergulatan, dan Kedaulatan Diri*. Yogyakarta: Buku Langgar.
- Hasmani, T., Sari, I. M., Asha, A. N., Saputra, R., Lestari, P. A., & Amelia, L. (2022). *Sosiologi Pedesaan Suatu Pengantar*. In A. B. Dahliana (Ed.), *Tahta Media Group* (1st ed.). Tahta Media Group. <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/71%0Ahttp://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/71/71>
- Isbister, K. (2012). *Better Game Characters by Design*. CRC Press Taylor & Francis Group.
- Laurel, B. (2004). *Design Research, Practice, and Principles for Digital Kids*. In *Michigan State University*.
- Masduki, A. (2022). *Ngenger dari Komunikasi Antarbudaya Menuju Transformasi Ideologi* (B. A. Afwan & W. C. Anggraeni (eds.); 1st ed.). UAD PRESS.
- Mun'im, A. (2013). *Benturan NU-PKI 1948-1965*. In *Tim PBNU*.
- Murdiyanto, E. (2020). *Sosiologi Perdesaan Pengantar untuk Memahami Masyarakat Desa (Edisi Revisi)*.
- Poerwadarminta, W. J. S. H., & Poedjosoedira. (1939). *Baoesastra Djawa*. In *Batavia: Kaetjap ing Pangetjapan*. Maatschappij. N.V. Groningen.
- Purhanudin, V., & Rasimin. (2022). *Sosiologi Seni Kacamata Lain Memahami Praktik Sosial Kesenian* (D. C. Harwanto & R. Fandanu (eds.); 1st ed.). CV. Pena Persada. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/yd5hv>
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design* (2nd edition). CRC Press Taylor & Francis Group.
- Voimala, J. (2023). *Creating a Video Game Character Design Workflow: A Literature Review on the Theories and Methods Used*. In *Jyväskylä: Jamk University of Applied Sciences*. Degree Programme in Business Information Technology Jamk University of Applied Sciences. <http://www.theseus.fi/handle/10024/802879>
- Wibowo, M. C. (2023). *Desain Karakter Tokoh Animasi* (A. Wibowo (ed.)). Yayasan Prima Agus Teknik.

Skripsi, Tesis, dan Disertasi

- Fuad, F. R. (2011). *Wayang "Kampung Sebelah" Kajian Tentang Boneka Wayang Kulit Kreasi Baru*. Universitas Sebelas Maret.
- Pratama, D. (2019). *Wanda Figur Gatotkaca dalam Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*.
- Widyokusumo, L. (2021). *Wayang Eblek Babad Wanamarta sebagai Media Pengenalan Budaya Wayang (Studi Kasus: Tata Kelola Wayang di Museum Wayang Jakarta)*. Institut Teknologi Bandung.