

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Wawancara

No	Narasumber	Aspek data yang diambil
1	Anang Masduki (Penulis buku “ <i>Ngenger</i> dari Komunikasi Antarbudaya Menuju Transformasi Ideologi” tahun 2022)	Tradisi <i>Ngenger</i> Pemuda di Grogol Ponorogo ke Tempurrejo Ngawi. Kategori budaya lokal: a. sejarah b. orang c. kostum d. kuliner e. kesenian f. transportasi g. alam dan geografis
2	Aminah Alumni Madrasah Diniyah Tempurrejo Ngawi dari Grogol Ponorogo	Aktivitas sebelum, saat, dan setelah <i>ngenger</i> . Kategori budaya lokal: a. sejarah b. orang c. kostum
3	Kalimah Warga Desa Grogol Ponorogo	Data tentang Grogol Ponorogo sebelum hingga setelah adanya alumni <i>ngenger</i> . Kategori budaya lokal: a. orang b. kostum
4	Wahit Sukron Warga Desa Grogol Ponorogo	Aktivitas sebelum <i>ngenger</i> dan setelah <i>ngenger</i> di Grogol Ponorogo. Kategori budaya lokal: a. orang b. kesenian c. alam dan geografis
5	Munasri Warga Desa Grogol Ponorogo	Data tentang Grogol Ponorogo. Kategori budaya lokal: a. orang b. kuliner

Lampiran 2. Data Observasi Wayang Ki Sunan Sunhaji

Observasi wayang kreasi baru Ki Sunan Sunhaji dijadikan referensi bahwa wayang kreasinya berupa tokoh wanita berkerudung, para Walisongo, dan lainnya adalah kreasi wujud atau bentuk yang ceritanya disesuaikan dengan audiens.



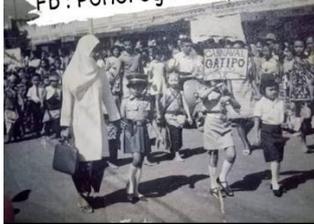
Lampiran 3. Data Dokumentasi Arsip Visual Tradisi *Ngenger* dan Lokalitas Ponorogo

Data dokumentasi didapatkan dari buku Anang Masduki “*Ngenger* dari Komunikasi Antarbudaya Menuju Transformasi Ideologi” tahun 2022. Dokumentasi berupa foto yang berkaitan dengan garis waktu tradisi *ngenger* didapatkan dari Wahit Sukron dan arsip visual Ponorogo (dalam akun facebook Semua Tentang Ponorogo, Ponorogo Tempo Dulu, dan Arsip Reyog).





Fb : Ponorogo Tempo Dulu



Pawai sekolah TK dalam rangka menyambut Hari Kemerdekaan Republik Indonesia 1970-an (sumber. Facebook Ponorogo Tempo Dulu)



Fb : Ponorogo Tempo Dulu



Uang 1970-an, 2,5 rupiah sudah bisa untuk membeli cao gula merah segelas. (sumber. Facebook Ponorogo Tempo Dulu)



Fb : Ponorogo Tempo Dulu



Sebuah iring-iringan pengantar kereta jenazah pada tahun 1960an untuk kalangan orang mampu. (sumber. Facebook Ponorogo Tempo Dulu)

B50 Tender Locomotive



I photographed B5007 at Ponorogo on 20th April 1977. It had just come off a ballast train from the Slahung area to the south, by now the railway was not keen to use the heavier B53 on that section. Lucky me! (RD)

Rob Dickinson

Email: webmaster@internationalsteam.co.uk



Jalur Ponorogo Slahung (15 Mei 1976)

Stasiun Balong (BLO) atau Halte Balong dibuka pada 1 November 1907. Stasiun ini terletak di Balong, Ponorogo, Jawa Timur. Stasiun Balong Pembukaan 1 November 1907 Penonaktifan 1983 Lokasi Balong, Ponorogo, Jawa Timur Ketinggian +103 meter Wilayah Penjagaan Aset VII Madiun. Stasiun Balong dinonaktifkan bersamaan dengan penutupan jalur kereta api Ponorogo-Slahung pada 1983. Saat ini, bekas halte ini dijadikan tempat penjualan daging dan tempat tinggal.



Sekarang

Ponorogo Tempo Dulu
Stasiun Balong +103

Dahulu



5001 ke Ponorogo (15 Mei 1976)

Paguyuban Madiun A © 2016 brilio.net



Jalur Ponorogo Slahung (16 Mei 1976)

Rob Dickinson

Jalur kereta api ini dibangun awal abad 20, atau sekitar tahun 1907 oleh perusahaan kereta api milik pemerintah Hindia Belanda kala itu, Staats Spoorwegen (SS).



PESANTREN VAN DE MOSKEE TE TEGALSARI (EEN MOHAMMEDAANSCH OXFORD)
Foto dari arsip perpustakaan nasional, awal tahun 1900



Rumah dari Kyai Mohammad Besari, masih 1 kompleks dengan masjid



Sumber: Arsip Reyog Ponorogo



YANG HAMPIR 50 TAHUN

Lampiran 4. Pengujian Eksperimen 1 Desain Karakter Tokoh Dhe Dul

Desain Karakter Tradisi Ngenger di Grogol Ponorogo sebagai Media Komunikasi Budaya Lokal (Pengujian 1)

Perkenalkan saya Inayatul Husna, desainer juga mahasiswa penciptaan seni (Desain Komunikasi Visual) di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian penciptaan untuk menemukan desain karakter visual tradisi ngenger di Grogol Ponorogo sebagai media komunikasi budaya lokal.

Pertanyaan bersifat terbuka yang berarti bebas untuk menjawab sesuai dengan pengetahuan atau pengalaman masing-masing.

Pada pertanyaan deskripsi, kamu bisa memberikan komentar untuk ketiganya sekaligus.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi.

1. Usia *

2. Jenis Kelamin *

Tandai satu oval saja.

- Perempuan
 Laki-laki

3. Dari ketiga gaya visual karakter buruh tari Dhe Dul, gaya visual mana yang paling menarik secara visual? *

Tandai satu oval saja.

- 1
 2
 3

4. Dari ketiga gaya visual karakter buruh tari Dhe Dul, gaya visual mana yang paling mudah * diingat?

Tandai satu oval saja.

- 1
 2
 3

5. Dari ketiga gaya visual karakter buruh tari Dhe Dul, gaya visual mana yang paling sesuai * dengan tema budaya lokal?

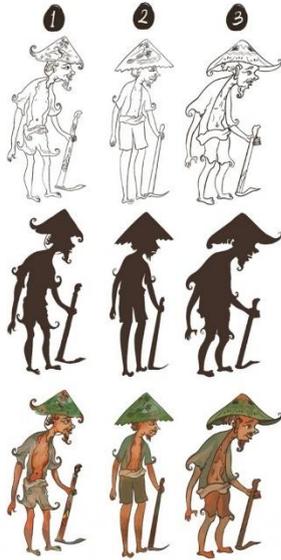
Tandai satu oval saja.

- 1
 2
 3

6. Bagaimana kesan kamu terhadap gaya gambar dan bentuk tubuh karakternya? (Lucu, * realistik, unik, membingungkan, dsb.)

Tokoh Dhe Dul, 35 tahun

Dhe Dul adalah seorang buruh tani (mengerjakan sawah milik orang lain) berpenghasilan rendah. Pada umumnya buruh tani seperti Dhe Dul tidak tamat sekolah rakyat karena dorongan mencari penghidupan bekerja di sawah lebih tinggi. Kesehariannya ia sederhana. Meskipun hanya mengerjakan sawah milik orang lain, ia cenderung nerimo. Hidupnya dalam keteraturan.



7. Apakah pilihan warna pada karakter ini terasa tepat dengan latar cerita desa tahun 1960-
an? *

8. Apa pendapat kamu tentang pakaian dan aksesoris karakternya? Apakah terasa autentik
atau terlalu modern? *

9. Jika karakter ini muncul dalam animasi, apakah kamu tertarik untuk menontonnya? *
Mengapa?

10. Menurut kamu, apakah karakter ini sudah sesuai untuk target audiens 13 tahun ke atas? *

11. Apa yang akan kamu ubah dari desain karakter ini agar lebih menarik atau sesuai? *

12. Apakah ada karakter yang menurut kamu terlalu "berlebihan" atau kurang "kuat" secara
visual? *

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Lampiran 5. Pengujian Eksperimen 2 Desain Karakter Tokoh Dhe Dul, Mbok Yat, dan Mbah Modin Ageng

Prototipe Desain Karakter Visual Tradisi Ngenger di Grogol Ponorogo sebagai Media Komunikasi Budaya Lokal (Pengujian 2)

Perkenalkan saya Inayatul Husna, desainer juga mahasiswa penciptaan seni (Desain Komunikasi Visual) di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian penciptaan untuk menemukan desain karakter visual tradisi ngenger di Grogol Ponorogo sebagai media komunikasi budaya lokal.

Prototipe ini dibuat dengan 3 karakter tokoh terlebih dahulu. Hasil pengujian tes kedua akan dipaparkan pada beberapa karakter tokoh lainnya baik penggambaran tokoh, tradisi, kesenian, dan seterusnya.

Mengenal sedikit tentang tradisi ngenger

Tradisi ngenger di Desa Grogol Ponorogo tahun 1950-an hingga 1980-an menjadi simbol kebangkitan dari keterpurukan. Pada masa itu, masyarakat di sana dominan bekerja sebagai buruh tani milik orang lain. Upon mereka kecil sehingga untuk memenuhi kebutuhan dasar saja sebenarnya dirasa sulit. Pendidikan menjadi sesuatu yang mahal karena beberapa orang tua lebih memilih anaknya membantu mereka bekerja mengurus lahan pertanian dan mencari rumput di hutan. Kemiskinan dan minimnya pendidikan ini menjadi kekhawatiran hingga mendoronglah spirit ngenger yang didukung oleh kiai di sana. Mereka ingin pemuda bangkit dan menjadi kader penggerak di kehidupan masyarakat. Ngenger berarti ikut hidup dengan orang lain. Ngenger dilakukan di kota lain tepatnya di rumah orang yang mampu finansial dan mampu menggerakkan pendidikan dan organisasi keagamaan. Pemuda yang ngenger mengikuti dan mencontoh tutur dan tingkah laku orang yang diikuti. Mereka juga membantu aktivitas yang diikuti. Dari ngenger ini, mereka mendapatkan pendidikan formal, non formal, dan secara pengetahuan kepribadian secara gratis. Ngenger menjadi bekal pemuda untuk disiplin, solid, dan tekun melalui kebiasaan induk semang (patron) yang diketukinya. Kisah ngenger dinilai penting untuk melihat bahwa pendidikan mergerakkan pada perubahan dari kondisi memprihatinkan menjadi kondisi yang lebih baik (mengangkat derajat) meskipun prosesnya begitu panjang.

Desain karakter yang terbentuk nantinya menjadi wajah dan citra kehidupan di masa lalu yang membentuk di masa sekarang. Elemen lokalitas seperti tradisi, kesenian, busana, makanan, dan hal-hal lain yang menggambarkan kamata tradisi ngenger tahun 1950-an hingga 1980-an digambarkan secara visual.

Bantu saya untuk mengisi tahap penilaian di bawah ini ya!

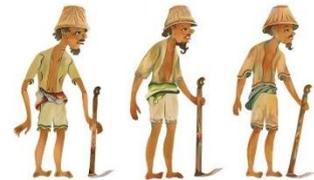
Pertanyaan bersifat terbuka yang berarti bebas untuk menjawab sesuai dengan minat, pengetahuan, dan pengalaman masing-masing.

Formulir di bawah ini untuk menguji desain karakter yang masih berupa prototipe. Hasil dari pengujian ini diolah untuk menjadi prototipe lanjutan hingga desain final.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Referensi

Desain karakter menggunakan elemen yang baik, pilihan karakter dan warna baik dibutuhkan dan dikaitkan dengan profesi/kegiatan. Desain juga menggunakan media seperti foto, ilustrasi, dan gambar lainnya.



Referensi Tokoh Dhe Dul/ Pakdhe Abdul

1. Jenis Kelamin *

Tandai satu oval saja.

- Perempuan
 Laki-laki

2. Usia *

3. Apakah Anda memiliki keterkaitan dengan budaya Ponorogo? *

Lahir/Pemah Tinggal/Memiliki Keluarga di Ponorogo

Tandai satu oval saja.

- Ya
 Tidak

Dhe Dul/ Pakdhe Abdul

Abdul secara arti bermakna hamba. Ia menjadi hamba Tuhan dengan ikhtimnya bekerja di sawah seumur hidupnya. Dhe Dul adalah seorang buruh tani berpenghasilan rendah. Pada umumnya buruh tani seperti Dhe Dul tidak tamat sekolah rakyat karena dorongan mencari penghidupan bekerja di sawah lebih tinggi. Kesehariannya sederhana. Meskipun hanya mengerjakan sawah milik orang lain, ia cenderung nerimo. Hidupnya dalam keteraturan.

- Pria
 - 33 tahun
 - Kurus
 - Rambut keriting
 - Berkumis & Berjenggot
 - Sedikit membungkuk karena terlalu sering mencangkul di sawah
- Kostum: Telanjang dada/ baju lengan pendek, celana pendek, dan bertelanjang kaki untuk kesehariannya. Memakai caping ketika di sawah



4. Berdasarkan desain karakter Dhe Dul di atas, bagaimana pendapat anda terkait aspek di bawah ini? Berikan penilaian anda!

- 1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Tandai satu oval saja per baris.

	1	2	3	4	5
Bentuk Karakter	<input type="radio"/>				
Pilihan Warna Karakter	<input type="radio"/>				
Pilihan Busana dan Aksesoris	<input type="radio"/>				
Kesesuaian dengan Budaya Lokal	<input type="radio"/>				

Mbok Yat/ Mbok Hayat

Hayat berarti hidup. Seorang Wanita, istri, dan ibu yang memberikan 'kehidupan' bagi dirinya dan keluarganya. Mbok Yat adalah sosok yang setia sehingga mendedikasikan dirinya untuk merawat anak-anaknya pasca suaminya meninggal. Ia penyabar dan penyayang. Ia mencukupi kebutuhan anaknya dengan berjualan makanan tradisional ke pasar. Kebutuhan makan terkadang sulit terpenuhi sehingga mereka mengandalkan sejumput garam dan nasi tawar dari singkong di tanahnya yang sejengkal saja.

- Wanita
 - 35 tahun
 - Cenderung kurus
 - Rambut sanggul cepol/ gultung
- Kostum: Kebaya, jarik, dan bertelanjang kaki untuk kesehariannya dan memakai kerudung saat ke mengaji di langgar



Referensi Tokoh Mbok Hayat/Mbok Yat

MBAH MODIN AGENG

Mbah Modin Ageng adalah anak mantan modin sebelumnya. Ia dikenal sebagai seorang yang alim karena wawasannya agamanya serta dihormati karena menjadi orang yang bisa menyelesaikan konflik dengan cara santun. Meskipun memiliki tanah, ia mengusahakan agar para buruh tani mendapatkan upah yang layak dan pendidikan yang cukup. Ia mengajarkan pendidikan agama tanpa mengenal usia. Sehingga banyak orang di desa berkumpul untuk mengaji di tempat Mbah Modin Ageng. Dhe Dul diperbolehkan menggarap tanah sembari mengaji di langgar Kiai Ageng.

- Pria Paruh Baya
- 55 tahun
- Kurus
- Rambut Pendek Keriting

Kostum : Kemeja polos, celana panjang, bersarung jarik, penutup kepala (peci), dan memakai sandal atau terkadang selop.



Referensi Tokoh Mbah Modin Ageng

5. Berdasarkan desain karakter Mbok Yat di atas, bagaimana pendapat anda terkait aspek di bawah ini? Berikan penilaian anda!

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Tandai satu oval saja per baris.

	1	2	3	4	5
Bentuk Karakter	<input type="radio"/>				
Pilihan Warna Karakter	<input type="radio"/>				
Pilihan Busana dan Aksesoris	<input type="radio"/>				
Kesesuaian dengan Budaya Lokal	<input type="radio"/>				

6. Berdasarkan desain karakter Mbah Modin Ageng di atas, bagaimana pendapat anda terkait aspek di bawah ini? Berikan penilaian anda!

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Tandai satu oval saja per baris.

	1	2	3	4	5
Bentuk Karakter	<input type="radio"/>				
Pilihan Warna Karakter	<input type="radio"/>				
Pilihan Busana dan Aksesoris	<input type="radio"/>				
Kesesuaian dengan Budaya Lokal	<input type="radio"/>				

7. Dari ketiga alternatif ini mana yang sesuai dengan ketertarikan, minat, atau preferensi * anda?

PENILAIAN PILIHAN GAYA/ STYLE DAN PEWARNAAN

Ketiga karakter (Dhe Dul, Mbok Yat, dan Mbah Modin Ageng) ini digambarkan dengan 3 gaya penggambaran/ style dan pewarnaan yang berbeda. Masing-masing tetap berdasarkan referensi karakter wayang kulit namun dibedakan tingkat kemiripannya.

Catatan: Audiens bebas memilih gaya mana yang sesuai dengan preferensi atau minatnya.



Tandai satu oval saja.

- PILIHAN 1
- PILIHAN 2
- PILIHAN 3

8. Komentar, Saran, dan Masukan *

Mohon berikan komentar, saran, dan masukan terkait desain karakter di atas. Anda juga bisa menambahkan komentar untuk masing-masing alternatif desain karakter yang ada.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Lampiran 6. Pengujian Eksperimen 3 Berdasarkan Warna dan Garis pada Desain Karakter Tokoh Ribut

Prototipe Desain Karakter Visual Tradisi Ngender di Grogol Ponorogo sebagai Media Komunikasi Budaya Lokal (Pengujian 3)

Prototipe ini dibuat untuk tahap testing pemilihan garis dan warna dengan 1 karakter tokoh ributlah diikutu. Hasil pengujian tes kelima akan dipaparkan pada beberapa karakter tokoh lainnya.

Desain karakter yang terbentuk nantinya menjadi wahana dan citra kehidupan di masa lalu yang membentuk di masa sekarang. Elemen lokalitas yang menggambarkan kacamata tradisi ngenger tahun 1960-an hingga 1980-an digambarkan secara visual.

Formulir di bawah ini untuk menguji desain karakter yang masih berupa prototipe. Hasil dari pengujian ini diolah untuk menjadi prototipe lanjutan hingga desain final.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

1. Jenis Kelamin *

Tandai satu oval saja.

- Perempuan
- Laki-Laki

2. Usia *

3. Apakah Anda memiliki keterkaitan dengan budaya Ponorogo? *

Tandai satu oval saja.

- Ya
- Tidak

Referensi

Desain karakter menggunakan referensi wayang kulit. Beberapa karakter dari wayang kulit dipaparkan dan disesuaikan dengan preferensi desainer. Desainer ingin mempertahankan lokalitas wayang kulit khususnya di Grogol Ponorogo.



Garis (Liris) (Mata, Bibir, Telinga)



Bentuk telapak kaki



Sungging pada draperi kain



Palet Warna

RIBUT

Ribut adalah seorang pejabat desa (kepala dusun) yang dikenal cukup nyentrik. Dalam hidupnya, ia kerap merasa tidak puas dengan apa yang dimilikinya. Dulu, ia sempat memiliki beberapa bidang tanah, namun harus merelakannya karena terilit hutang. Sayangnya, perubahan bukan hal yang mudah baginya. Dalam keseharian, apa pun yang ia peroleh sering kali dihabiskan untuk kesenangan sesaat, demi memuaskan keinginan pribadi, dan menutupi rasa kurang yang terus menghantui.

- Pria
- 35 tahun
- Badan Ideal dan tegap
- Rambut Pendek
- Berkumis

Kostum

kaos merah-putih, celana warok gombor hitam dengan sabuk bertali panjang, ikal kepala (udeng gadung), dan memakai sandal.



4. Dari kedua alternatif ini, mana yang sesuai dengan ketertarikan, minat, atau preferensi * anda?

PENILAIAN PILIHAN GARIS/ GAYA PEWARNAAN

Ketiga karakter Ribut ini digambarkan dengan 2 karakter garis dan gaya pewarnaan yang berbeda. Masing-masing tetap berdasarkan referensi karakter wayang kulit namun dibuat menjadi penggambaran baru.

Catatan: Audiens bebas memilih mana yang sesuai dengan preferensi atau minatnya.



Tandai satu oval saja.

- 1
 2

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Lampiran 7. Pengujian Audiens Berdasarkan Tingkat Representasi Lokalitas pada Desain Karakter

Desain Karakter Visual Tradisi Ngenger di Grogol Ponorogo sebagai Media Komunikasi Budaya Lokal (Pengujian 4)

Perkenalkan saya Inayatul Husna, desainer juga mahasiswa penciptaan seni (Desain Komunikasi Visual) di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian penciptaan untuk menemukan desain karakter visual tradisi ngenger di Grogol Ponorogo sebagai media komunikasi budaya lokal.

Pengujian ke-4 ditujukan kepada audiens usia 13 tahun ke atas yang memiliki keterkaitan atau mengenal budaya lokal Ponorogo

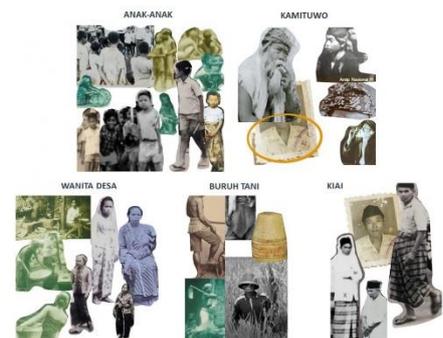
Mengenal sedikit tentang tradisi ngenger

Tradisi ngenger di Desa Grogol Ponorogo tahun 1960-an hingga 1980-an menjadi simbol kebangkitan dari keterpurukan. Pada masa itu, masyarakat di sana dominan bekerja sebagai buruh tani milik orang lain. Upah mereka kecil sehingga untuk memenuhi kebutuhan dasar saja sebenarnya dirasa sulit. Wanita desa menyiapkan makan seadanya, sego tiwul misalnya. Hal ini dikarenakan pada saat itu dilanda paguebluk kekeringan dan hama. Pendidikan juga menjadi sesuatu yang mahal karena beberapa orang tua lebih memilih anaknya membantu mereka bekerja mengurus lahan pertanian dan mencari rumput di hutan. Kemiskinan dan minimnya pendidikan ini menjadi kekhawatiran hingga terdoronglah spirit ngenger yang didukung oleh kiai di sana. Baik muda maupun tua berkumpul untuk mengaji bersama kiai. Namun, kiai merasa dorongan untuk mengajak para pemuda ngenger di tempat lain lebih kuat agar pemuda bisa menjadi kader penggerak di kehidupan masyarakat. Latar belakang ini melandasi kuat sebelum para pemuda memilih untuk ngenger ikut hidup dengan orang lain.

Desain karakter yang terbentuk nantinya menjadi wajah dan citra kehidupan di masa lalu yang membentuk di masa sekarang. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana karakter ini bisa mewakili kisah tradisi ngenger di Grogol Ponorogo. Fokus desain ini pada lokalitas sejarah, orang, dan kostum. Tokoh yang dianggap merepresentasikan tradisi ngenger dengan fokus di Grogol Ponorogo adalah tokoh buruh tani, anak-anak buruh tani, wanita desa, kiai, dan pejabat desa (dalam penelitian ini memilih kamituwo)

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Referensi Desain Karakter Tokoh



1. Desain karakter ini berhasil merepresentasikan tokoh dalam masyarakat Grogol beserta kebiasaan atau pekerjaan (era 1960-an hingga 1980-an *timeline* tradisi ngenger) *



Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Tida Sangat Setuju

2. Pakaian dan aksesoris yang dikenakan karakter mencerminkan identitas budaya lokal Grogol Ponorogo pada era 1960-an hingga 1980-an *



Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Tida Sangat Setuju

3. Saran dan Masukan (Umpan Balik Audiens)
