

Perancangan Video Komik Animasi dua Dimensi Legenda Reog Ponorogo untuk Gen Z Usia 16-22 Tahun

Azrul Gaza Al Ghifari¹, Pungky Febi Arifianto², Alfian Candra Ayuswantana³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

E-mail Korespondensi : ¹⁾gazaalghifari17@gmail.com, ²⁾alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id,
²⁾pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id

History Artikel

Diterima : 6 November 2025

Disetujui : 19 Februari 2026

Dipublikasikan : 26 April 2026

Abstract

In the modern era, cultural preservation faces many challenges. Especially for younger generation, Generation Z that has been exposed and influenced by technology, globalization, and digital trends. In designing this animated comic, taking advantage of Generation Z's role in cultural preservation by researching their preferences of traditional culture in modern media. In designing this animated comic, the writer took the topic of the legend of Reog Ponorogo. The iconic legend of traditional dance from Ponorogo regency. And then adapting the legend into a modern media such as animated comic. Using qualitative methods. Such as interviews, questionnaires. and literature reviews. It is hoped that this designing process of animated comic may bring the legend of Reog Ponorogo into more accessible means for generation Z..

Keywords *Animated Comic, Reog Ponorogo, Culture Modernization*

Abstrak

Pada zaman ini terdapat tantangan pelestarian budaya yang signifikan. Khususnya oleh kalangan pemuda atau generasi Z yang telah terpapar teknologi, globalisasi dan tren digital. Perancangan komik animasi ini memanfaatkan peran generasi muda dalam pelestarian budaya dengan mencari tahu preferensi generasi Z dalam media digital tentang budaya tradisional.

Perancangan komik animasi ini mengangkat topik tentang legenda Reog Ponorogo, sebuah legenda dari kesenian ikonis kabupaten Ponorogo. lalu mengadaptasi legenda tersebut menjadi media modern seperti komik animasi. Melalui metode kualitatif, termasuk wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Diharapkan perancangan ini membuat legenda Reog Ponorogo lebih mudah diakses oleh generasi Z..

Kata Kunci: *Komik Animasi 2D, Reog Ponorogo, Modernisasi Budaya*

How to Cite: Alvin Vikrun Nuha, Sri Herawati (2025). Peramalan Harga Saham PT Bank Central Asia Tbk (BBCA) Menggunakan Metode SARIMA Periode 2019-2024. KOMPUTEK : Jurnal Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 (1): Halaman 1-17

© 2026 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. All rights reserved

ISSN 2614-0985 (Print)
ISSN 2614-0977 (Online)

PENDAHULUAN

Di era modern ini, perkembangan teknologi adalah hal lumrah. Perkembangan teknologi ini juga menyebabkan globalisasi. Globalisasi adalah sebuah fenomena yang dimana masyarakat bisa bersatu tanpa batas wilayah, ekonomi dan budaya (Sri Suneki, 2012), meskipun ada dampak negatifnya seperti lunturnya nilai kebudayaan lokal dan masuknya budaya barat (Hibatullah, 2022), dampak positifnya juga memiliki potensi kuat untuk dimanfaatkan.

Dengan kemajuan teknologi dan globalisasi, kita bisa memanfaatkan teknologi dan media global sebagai pelestari budaya lokal. Salah satunya adalah reog ponorogo, reog ponorogo memiliki sebuah cerita yang bernilai positif. Yaitu mengajarkan nilai positif seperti, jiwa kebersamaan, keteguhan hati, dan ketulusan. Dua nilai ini adalah nilai luhur yang penting bagi kehidupan (Fransiska et al., 2021). Terutama bagi generasi muda. Pemuda gen z lebih menyukai cenderung tertarik kepada konten visual seperti tik tok dan youtube (Iqbal, 2024). Hal ini pun dibuktikan dengan riset yang dilakukan oleh Anhar (Anhar et al., 2024), dalam penelitian ini Anhar menemukan bahwa generasi Z merasa bahwa lebih mudah menonton tiktok dan youtube ketimbang membaca.

Maka dari itu ada potensial bahwa generasi Z tertarik kepada komik yang digabung menjadi animasi.

Menurut survei yang dilakukan penulis, sebanyak 86.7% beropini positif dan tertarik terhadap konsep video komik animasi legenda Reog Ponorogo. 67.1% responden survei juga merespons belum pernah melihat video komik animasi legenda Reog Ponorogo. Dengan data yang didapatkan dapat diambil asumsi bahwa animasi dan komik dapat menarik perhatian pemirsanya secara efektif. Dan dapat digunakan sebagai media pelestarian budaya Reog Ponorogo.

Untuk melestarikan nilai ini. Dapat dibuat sebuah animasi dengan gaya seni populer, dan memakai alat alat modern. Pemanfaatan perangkat lunak (software) digital kini menjadi peluang besar dalam modernisasi kebudayaan. Dengan memakai teknologi memungkinkan seniman untuk menghasilkan karya visual dengan kualitas tinggi dan gaya kontemporer. Dengan memanfaatkan kemampuan tersebut, legenda Reog Ponorogo dapat diadaptasi ke dalam bentuk desain karakter modern yang tetap mempertahankan nilai budaya aslinya.

Melalui pendekatan ini, seni tradisional tidak hanya dilestarikan, tetapi juga

direvitalisasi agar relevan bagi generasi muda.

LANDASAN TEORI

1. Desain karakter

Untuk mendukung perancangan animasi desain karakter adalah sebuah aspek penting, penulis mereferensikan teori desain karakter dari berbagai jurnal dan buku, yang pertama adalah buku tentang desain karakter. *The Character designer* (Anderson et al., 2019). Dalam buku ini, terdapat teori-teori yang dapat memperkuat karakter yang di desain. Mulai dari *Shape Language*. Yaitu teori dimana bentuk keseluruhan dari sebuah karakter dapat menjelaskan secara singkat wataknya. Contohnya adalah ketika sebuah karakter memiliki bentuk keseluruhan seperti kotak. Karakter tersebut dapat memiliki kesan kekuatan. Selanjutnya adalah aspek warna atau *color theory*, dimana suatu warna atau kombinasi warna dapat memberi makna atau kesan tertentu (Hahury, 2022). Dalam *color theory* ini terdapat juga skema warna yang yang dapat dipakai. Mulai dari skema warna *monochromatic*, yang hanya memakai satu warna. *complementary*, Skema warna *Complementary* adalah warna yang berseberangan. Misal jika memilih warna biru, warna kedua yang dipilih adalah warna jingga. Kombinasi ini memberikan kesan keseimbangan dalam perbedaan. Contoh karakter dengan skema

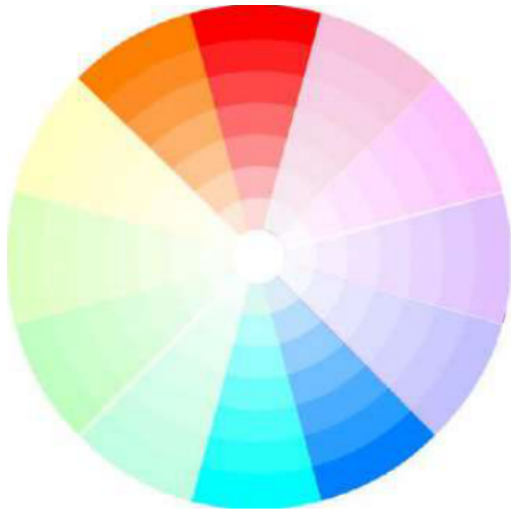
complementary adalah Aang dari animasi *The Last Airbender*. Aang secara keseluruhan berwarna jingga yang berarti hangat dan santai. Namun terdapat panah biru di kepalanya yang menjadi kontras dari warna jingga. yang bersebelahan arah dari roda warna



Gambar .1 skema warna *complementary*, dan karakter Aang. Sumber : “*Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter*” oleh Hahury, 2022

Skema warna yang selanjutnya adalah *split complementary*, sebuah skema warna yang mirip dari skema warna *complementary*. Tetapi juga mengambil warna yang ada di sampingnya. skema warna ini memberi kompleksitas lebih tinggi daripada skema warna

complementary. Contoh dari karakter yang memiliki skema warna ini adalah Merida dari film animasi *brave*



Gambar 2. skema warna *Split complementary*, dan karakter Merida. Sumber : "Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter" oleh Hahury, 2022

2. Cast of characters

Untuk menguatkan perwatakan dari karakter yang akan di desain penulis menerapkan prinsip Cast of Characters adalah sebuah prinsip yang digunakan untuk membuat karakter yang dibuat sesuai dengan tema yang ditentukan. Dalam prinsip ini, perlu diperhatikan Archetype dari karakter yang akan didesain. Menurut Joseph Campbell, Archetype adalah sebuah tipe karakter yang ditemui dalam berbagai mitos di dunia. Untuk menjaga agar karakter tetap

sesuai dengan tema (Anderson et al., 2019). Menurut Carl Jung terdapat 11 archetype (Andelina, 2020) dalam manusia, Adapun archetype tersebut adalah

1. Persona

Adalah seseorang yang memakai topeng. Perannya untuk membaur dan beradaptasi di dunia

2. Shadow

Sisi gelap manusia. Keburukan, kejahatan, kebencian dan hal negatif lainnya.

3. Anima Animus

Anima adalah sisi feminin laki-laki sedangkan animus adalah sisi maskulin perempuan

4. The Great Mother

Menurut Jung, karakter ibu terdiri dari dua sisi yang berlawanan. Yaitu, seorang pengasuh atau penjaga. Dan seorang penghancur.

5. The Wise Old Man

Seorang bijak yang akan membimbing sang pahlawan. Umumnya digambarkan dengan bentuk orang tua.

6. Hero

Seorang pahlawan. Karakter ini memiliki memegang teguh nilai keadilan.

7. Child

Seseorang yang menuju proses kedewasaan

8. Hermaphrodite

Seseorang yang memiliki karakteristik pria dan wanita dalam satu tubuh

9. Trickster/Magician

Seseorang yang licik dan penuh trik, menyesatkan manusia. Dalam perkembangannya archetype ini meluas dan memunculkan magician. Karakter magician adalah seseorang yang pandai dalam bidangnya dan memiliki keinginan untuk mencipta.

10. The Mana

Adalah sesuatu yang memiliki makna spesial bagi seseorang, baik kasat mata maupun tidak

11. The Self

Yang paling kompleks dari semua archetype. Sering dilambangkan sebagai mandala. Atau pendekatan terhadap Tuhan. Seseorang yang mampu membimbing kepada aktualisasi diri dan tujuan hidup.

3. Komik

Untuk aspek komik, penulis melansir teori dari buku Scott McCloud. Menurut McCloud. Komik adalah sebuah rangkaian gambar yang terjukstaposisi, dan disusun secara berurutan (McCloud, 2004). Dalam buku ini terdapat lima aspek yang paling penting, yaitu momen, bingkai, cerita, kata, dan alur (Sinurat & Sihite, 2023). Dalam buku ini dijelaskan bagaimana menyusun gambar dan kata sehingga menjadi sebuah cerita yang dapat dipahami.

Transisi dari panel ke panel komik adalah sebuah hal yang McCloud terangkan dalam buku ini. Sebagai hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik

Menurut McCloud transisi panel berperan penting dalam memberikan kesan emosional kepada audiens, contoh dari jenis transisi ini adalah (1) Moment to Moment, alam transisi ini panel menggambarkan sedikit aksi; (2) Action to Action. Dalam transisi ini, panel menunjukkan proses sebuah aksi yang dilakukan oleh suatu subjek; (3). Subject to subject. Transisi ini memperlihatkan pergantian subjek. Dalam transisi ini diperlukan perhatian pembaca agar transisi masuk akal; (4) Scene to Scene. Dalam transisi ini, yang diperlihatkan adalah pergantian tempat atau waktu yang signifikan; (5) Aspect to Aspect. Dalam transisi ini, memperlihatkan berbagai aspek dari tempat, ide, atau mood. Transisi ini kebanyakan meninggalkan konsep waktu; (6) Non-Sequitur. Dalam transisi ini, setiap panel tidak memiliki hubungan logis apa pun.



Gambar 3 Moment to Moment. Sumber : *Understanding Comic*. Scott McCloud, 2004

4. Animasi

Dalam animasi, ada dua belas prinsip yang penting, prinsip-prinsip ini sangat membantu untuk membuat animasi yang baik (Nadya & Sari, 2019). 12 prinsip

tersebut adalah (1) *squash and stretch*, untuk menunjukkan kelenturan dan berat objek; (2) *anticipation*, sebagai gerakan pendahulu agar aksi utama terlihat alami; (3) *staging*, yaitu penataan visual agar aksi mudah dipahami penonton; (4) *straight ahead action dan pose to pose*, dua metode berbeda dalam menggambar gerakan—yang pertama spontan dan dinamis, sementara yang kedua lebih terencana; (5) *follow through dan overlapping action*, menggambarkan gerakan lanjutan dan perbedaan kecepatan antar bagian tubuh; (6) *slow in and slow out*, untuk menambah kesan realistis pada percepatan dan perlambatan gerak; (7) *arc*, yaitu lintasan melengkung alami dalam pergerakan tubuh; (8) *secondary action*, sebagai gerakan tambahan yang memperkuat ekspresi utama; (9) *timing*, untuk mengatur tempo dan ritme animasi; (10) *exaggeration*, yaitu penekanan berlebihan untuk menambah daya tarik visual dan emosi karakter; (11) *solid drawing*, adalah kemampuan menggambar dengan perspektif dan (12) *appeal* yaitu, kemampuan menggambarkan karakter yang menarik

METODE PENELITIAN

Dalam proses perancangan desain karakter legenda Reog Ponorogo. Penulis akan mengumpulkan data, data yang diambil merupakan data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari wawancara dan kuesioner. Dan data

sekunder didapatkan dari literatur dan berita. Penulis melakukan metode analisis kualitatif. Metode ini memungkinkan penulis mendalami topik yang akan dibahas. data primer yang penulis dapat adalah sebagai berikut:

Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada narasumber. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Marji dari Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo dan Mas Nanda selaku praktisi seni Reog, diperoleh pemahaman mendalam mengenai sejarah, nilai, dan tantangan pelestarian kesenian Reog Ponorogo. Menurut Bapak Marji, Reog memiliki dua versi utama, yaitu versi Ki Demang Suryo Ngalam yang bersifat simbolik dan satiris terhadap pemerintahan Raja Brawijaya V, serta versi Kerajaan Bantarangin yang lebih dikenal masyarakat luas melalui kisah Klana Sewandana, Singo Barong, dan Putri Songgolangit. Dalam perkembangannya, Reog telah mengalami transformasi dari pertunjukan ritual menjadi seni pertunjukan rakyat yang terbuka untuk semua kalangan.

Beliau juga menjelaskan bahwa Reog memiliki nilai moral dan religius yang dalam. Dalam masa Raden katong, Reog telah direvitalisasi, yang semulanya sebagai media kritik kepada pemerintahan. menjadi media dakwah dan ekspresi spiritual. Misalnya, istilah Reog dimaknai

sebagai riyugh yang berarti khusnul khotimah, melambangkan perjalanan manusia menuju kebaikan. Setiap elemen dalam pertunjukan pun memiliki makna filosofis: kendang melambangkan pengendalian diri (kodaah), dan kostum penadon mencerminkan sifat rendah hati (fanadun).

Selain nilai moral, wawancara juga menyoroti aspek estetika dan teknis Reog. Dalam hal koreografi, Reog Ponorogo terdiri atas dua bentuk utama: *Reog Obyok*, yang bersifat interaktif dan memungkinkan penonton ikut menari, serta Reog versi pentas yang dilakukan pada *grebek suro*, yang lebih teatral dengan struktur naratif yang diangkat dari legenda. Gerakan dalam Reog banyak terinspirasi dari kehidupan agraris masyarakat Ponorogo, seperti gerakan *pandulu tumungkul ing bantala*. yaitu, pandangan yang menunduk ke tanah sebagai simbol kerendahan hati dan kedekatan dengan alam.

Dari sisi musikal, Reog menggunakan irama gamelan dengan pola-pola khas seperti iring, obyok, kebogiro, sampak, dan ponoragan. Alat musik seperti slompret, kendang, dan kenong mengalami evolusi, yang dulunya bernada pelog. Kini mengadaptasi nada slendro yang dimulai pada tahun 2000-an.

Dalam konteks pelestarian, Bapak Marji menegaskan bahwa dukungan pemerintah daerah sangat penting. Di Ponorogo, sekolah-sekolah diwajibkan memiliki kegiatan ekstrakurikuler Reog, sementara festival Grebeg Suro menjadi wadah ekspresi dan regenerasi seniman muda. Ia juga menyebutkan adanya tantangan untuk menjadikan Reog sebagai warisan budaya takbenda UNESCO, khususnya terkait penggunaan bahan dari satwa dilindungi seperti kulit harimau dan bulu merak. Solusinya adalah inovasi penggunaan bahan buatan seperti kulit kambing yang dilukis menyerupai harimau serta bulu hasil penangkaran.

Baik Bapak Marji maupun Mas Nanda sepakat bahwa teknologi dan media digital memiliki peran besar dalam menjaga keberlangsungan Reog di era modern. Mereka menilai media seperti animasi, video, dan komik digital dapat membantu memperkenalkan Reog kepada generasi muda dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses.

Kuesioner

Selanjutnya penulis juga melakukan kuesioner terhadap minat gen z terhadap animasi. kuesioner dilakukan kepada 167 responden. Para responden adalah pemuda generasi z

Dari kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis pada generasi Z. Ditemukan beberapa poin berikut:

1. Mayoritas responden berusia 16-17 tahun (64.1%) dan 15 tahun ke bawah (32.9%)
2. Mayoritas responden mengenali legenda Reog Ponorogo melalui Internet (66.5%), orang terdekat (22.2%), dan literatur (6%)
3. Sebanyak 80.8% responden pernah menonton animasi tentang legenda Reog Ponorogo.
4. Sebanyak 70.1% responden belum pernah membaca komik legenda Reog Ponorogo.
5. Sebanyak 67.1% responden belum pernah menonton komik animasi legenda Reog Ponorogo
6. Sebanyak 31.1% responden memilih opsi 5. Sebanyak 28.1% memilih opsi 4, dan sebanyak 27.5% memilih opsi 3. Semakin tinggi nilai opsi semakin tertarik responden dalam menonton legenda Reog Ponorogo dalam bentuk komik animasi
7. Mayoritas responden memilih gaya gambar anime (44.9%) dan kartun (36.5%).
8. Sebanyak 66.5% responden lebih menyukai video dalam orientasi vertikal
9. Mayoritas lebih menyukai video dengan durasi 1-2 menit (44.9%) dan video 5-7 menit (20.4%). Sedangkan video berdurasi 10-15 menit dan 15+ menit mendapat jumlah respons yang sama (17.4%)

10. Mayoritas responden menyukai video tidak berepisode atau berseri (64.1%)

11. Sebanyak 84.4% responden lebih suka opsi berwarna

12. Mayoritas responden menganggap bahwa kualitas animasi sangat penting (63.5%), dan 29,9% responden menganggap bahwa kualitas animasi penting.

Studi Eksisting

Studi eksisting adalah studi dimana penulis mempelajari dari proyek yang sudah ada. Penulis memilih anime “*gokushufudou*” sebagai referensi. Dari studi yang dilakukan penulis mendapatkan kelebihan dan kekurangan serta informasi mengenai animasi ini.



Gambar 4 Frame dari animasi. sumber: J.C. Staff, Kousuke Ono

Judul : “Gokushufudou / The Way Of The Househusband”

Oleh : J.C. Staff, Kousuke Ono

Platform : Netflix

Durasi : ± 17 menit per episode

Tahun : 2021

Tabel 1 Analisis Animasi “*gokushufudou*”

Elemen	Analisa
--------	---------

Jenis Video	Animasi dibuat minimal, hanya menggerakkan bagian yang perlu
Tipografi	Memakai onomatopoeia khas jepang
Warna	Memakai warna yang cerah, guna menguatkan suasana komedinya
SFX	Sfx dan musik dipakai untuk melengkapi kesan komedi anime ini
Alur cerita	Non-kronologis, setiap episode terbagi menjadi bagian-bagian yang menunjukkan kehidupan Tatsu
Motion	Pergerakan dibuat minimal
Durasi	Durasi per episode adalah sekitar 17 menit. Dalam satu episode terbagi menjadi bagian-bagian yang menceritakan kehidupan Tatsu.

a. Kelebihan

- Menggunakan animasi minimal secara baik
- Voice acting yang baik, sehingga bisa meresapi karakternya
- Storytelling dalam anime bagus, meski memakai sedikit animasi

b. Kekurangan

- Kualitas gambar dalam animasi kurang
 - Karena memakai pergerakan yang minimal, sering terlihat kaku
 - Musik dan sfx meski cocok untuk suasana dalam anime. Terdengar generik
- c. Kesimpulan
- Anime ini dapat menceritakan ceritanya dengan baik, dengan voice acting yang bagus. meskipun animasi yang dipakai minimal dan sfx-nya terasa generik

Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari berbagai jurnal dan buku, beberapa buku dan jurnal yang penulis referensikan adalah :

1. Understanding Comics oleh Scott McCloud, 2004
2. The Character Designer oleh Anderson et, al. 2019
3. ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1 oleh Nadiya, Sari Y., 2019

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan komik animasi memerlukan pemahaman berbagai teori, mulai dari teori animasi itu

sendiri, teori warna, hingga desain karakter.

2. Dari kuesioner yang dilakukan, audiens memiliki preferensi bentuk video yang menyerupai *youtube shorts, tiktok, dan instagram reels*.
3. Audiens menyukai gaya gambar anime, didukung dengan kuesioner dan informasi dari studi literatur jurnal
4. Dari wawancara yang dilakukan penulis, perancangan komik animasi ini adalah salah satu bentuk pelestarian yang bisa dilakukan

PERANCANGAN KOMIK ANIMASI



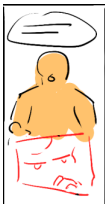
Perancangan komik animasi dimulai dari penentuan cerita yang akan di pakai. Cerita yang akan dipakai adalah legenda reog ponorogo versi bantarangin. Legenda ini menceritakan tentang putri songgolangit yang mengadakan sayembara untuk pernikahannya, syarat putri songgolangit teramat sulit. Yaitu, pertunjukan yang belum pernah ada, 144 kuda putih kembar dan penunggangnya, serta hewan berkepala dua. sehingga hanya dua orang yang bisa bertahan dari sekian banyak peserta. Prabu klan sewandana dan singo barong. Namun singo barong berniat buuk dengan mencoba merampas dan menghadang kerja keras prabu klan sewandana, alhasil ia dikutuk menjadi binatang berkepala dua. Sehingga lengkaplah syarat prabu klan sewandana. Yang kemudian bisa menikahi putri songgolangit.

Selanjutnya adalah penyusunan *storyline* dan *storyboard*. Ini bertujuan untuk membuat kerangka, sehingga alur cerita terjaga.

No.	Dialog	Durasi
Bagian 1 : Pembukaan		
Dalam bagian ini dikenalkan tokoh yang akan berperan dalam cerita dan alur cerita yang akan dilalui		
Dalam bagian ini dikenalkan putri songgolangit dan ayahnya raja kediri yang berbincang tentang pernikahan putri songgolangit. Putri songgolangit meminta sayembara yang sangat sulit. Sehingga hanya ada dua pria yang bertahan yaitu klan sewandana dan singo barong		
1	(tampak belakang putri songgolangit, sedang bermeditasi ketika raja kediri tiba-tiba memanggilmnya). Raja Kediri ; songgolangit... (songgolangit menoleh ke belakang)	00.00 – 00.04
2	(tampak depan raja kediri dengan ekspresi cemas dan khawatir) Raja Kediri : anakku, sampai kapan kamu menyendiri? Sudah saatnya kamu mendapatkan seorang suami.	00.04 – 00.09
3	(panel berubah ke songgolangit, memperlihatkan ia dengan ekspresi terganggu) Putri Songgolangit : ayah, aku belum ingin menikah.	00.09 – 00.11
4	Raja Kediri : tapi anakku, pikirkanlah tentang masa depan. Masa depan negeri ini, dan juga dirimu!	00.11 – 00.15
5	(putri songgolangit menyerah dan memberikan syarat yang teramat sulit) Putri Songgolangit : baiklah ayah, namun harus dengan sayembara	00.15 – 00.19
6	(putri songgolangit berada di tengah atas layar membuka lengannya dan menjelaskan sayembaranya) (panel komik muncul di atas, memperlihatkan sebuah pertunjukan) Putri songgolangit : pertama, menyiapkan pertunjukan yang belum pernah ada	00.19 – 00.24

Gambar 5 bagian storyline. Sumber : dokumen penulis

Gambar di atas adalah potongan storyline dari perancangan komik animasi ini. Dalam tahap ini, cerita dijabarkan secara detail. Mulai dari karakter yang muncul, aksi yang mereka lakukan, hingga waktu *scene* tersebut muncul

No.	Visual	Deskripsi	durasi
1		Tampak belakang putri songgolangit. Narator. Pada masa lampau di tanah Jawa, hiduplah seorang putri yang cantik jelita.	7 detik
2		Raja kediri dan putri songgolangit berbincang, tampak belakang raja kediri. Putri terlihat hormat. Narator : sang raja memanggil putrinya perihal pernikahan. Meskipun putrinya yang cantik ia belum mendapatkan pasangannya.	
3		Tampak depan raja kediri, berbicara dengan anaknya. Raja kediri : anaku, sudah waktunya kamu menikah. Pikirkanlah masa depanmu dan masa depan negeri ini (fly in) close up wajah putri berpikir	

Gambar 6 bagian storyboarding animasi. sumber : dokumen penulis

Gambar diatas adalah storyboard perancangan komik animasi ini. Tahap ini adalah tahap memvisualisasikan storyline yang telah dirancang.

Selanjutnya adalah desain karakter. Karakter didesain menggunakan prinsip dan teori telah penulis referensikan. Juga dari wawancara kepada ilustrator profesional Agung Wasana Putra. Selaku pemberi arahan terhadap desain karakter. Karakter yang diangkat dalam cerita adalah prabu klana sewandana, singo barong, putri songgolangit dan raja kediri. Empat karakter tersebut akan di desain dengan memperhatikan hasil kuesioner dan arahan profesional.

1. Klana Sewandana



Gambar 7 Desain Karakter Klana sewandana. Sumber : dokumen penulis

Prabu Klana sewandana adalah protagonis dari legenda reog ponorogo. di cerita ini ia digambarkan sebagai seseorang yang kuat hatinya, berkarisma, dan tidak gampang menyerah. Desain ini dibuat dengan memperhatikan rupa prabu klana sewandana di pertunjukan reog aslinya. Dia memakai pakaian yang berwarna merah dan emas, memakai topeng dengan muka merah. Dari arahan profesional, didapatkan informasi bahwa aspek ikonik dari klana sewandana adalah topeng dan pecut yang ia pakai. Oleh karena itu, dua aspek tersebut digambarkan dalam desain final.

2. Singo barong



Gambar 8 Desain Karakter Singo barong. sumber: dokumen penulis

Singo barong adalah antagonis dari legenda reog ponorogo. ia adalah karakter yang digambarkan sebagai seseorang yang ambisius, agresif, dan licik. Meskipun ia adalah seseorang yang ambisius, ditandai dengan ketahanannya dalam sayembara putri songgolangit. Tetapi ia menggunakan ambisinya dengan salah. Yaitu, bermain curang dalam sayembara yang berakhir dengan ia dikutuk. Desain singo barong dibuat dengan memperhatikan visual dadak merak. Dengan mayoritas warna hijau dan kuning. Menurut arahan bapak Agung, singo barong perlu didesain dengan tubuh yang lebih besar daripada

klana sewanana agar memberi sebuah perbedaan siluet.

3. Putri Songgolangit



Gambar 9 Desain Karakter Putri Songgolangit. Sumber : Dokumen penulis

Putri songgolangit adalah putri yang menggelar sayembara dengan syarat mustahil. Ia digambarkan sebagai seseorang yang anggun dan memiliki harga diri tinggi. Ditandai dengan sayembaranya yang sangat sulit. Dikarenakan rupa putri songgolangit tidak muncul di tarian reog ponorogo. desain putri songgolangit didapatkan dengan merferensi kostum bangsawan jwa timur.

4. Raja Kediri



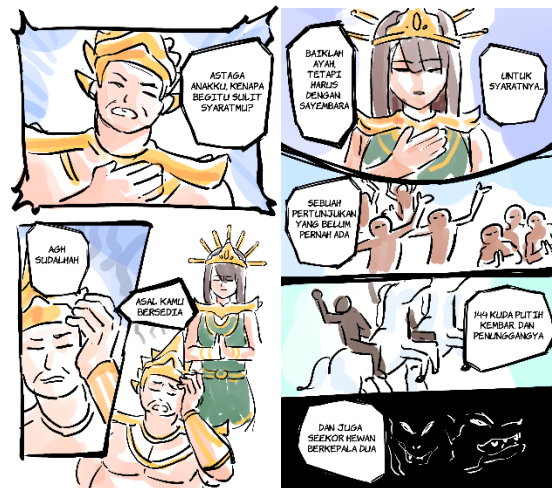
Raja Kediri adalah ayah dari putri songgolangit, watak karakter ini yang terlihat dari legenda reog ponorogo adalah seseorang yang memiliki tanggung jawab tinggi dan stabil. Ditandakan dengan membujuk anaknya untuk menikah demi kelanjutan kerajaannya. Ia mulanya didesain dengan baju *beskap*, namun ini menjadi bagian yang anakronistis. dengan arahan bapak agung, maka diganti menjadi kostum yang lebih cocok pada masanya

PENGERJAAN KOMIK ANIMASI

1. Sketsa

Pengerjaan proyek akan dilakukan dengan software *Clip Studio Paint* dan *da vinci resolve*. *Clip studio paint* adalah software penciptaan animasi dan juga ilustrasi. Sedangkan *da vinci resolve* adalah software video editing.

Tahap pertama pengerjaan animasi adalah pembuatan sketsa, sketsa ini akan menjadi kerangka pengerjaan animasi, sehingga proses akan tetap konsisten. Dalam proses sketsa ini, ditentukan penempatan karakter, latar dan penempatan balon kata. Sehingga nantinya, informasi bisa ditangkap oleh pemirsa secara efektif.



Gambar 10 Bagian dari tahap sketsa. sumber : dokumen penulis

2. Background

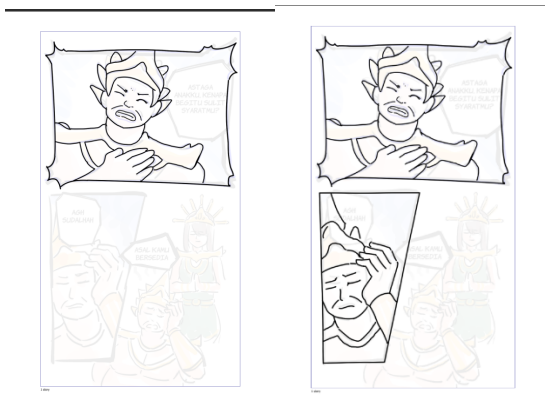
Yang selanjutnya adalah pengerjaan *background* atau latar tempat. Pengerjaan latar tempat bertujuan mempercepat dan menyederhanakan proses pembuatan latar karena bisa dipakai di berbagai *scene*.



Gambar 11 Background. sumber : dokumen penulis

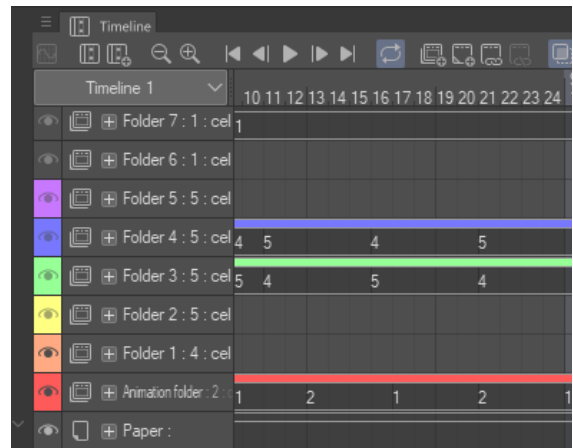
3. Menentukan keyframe

Dalam proses ini ditentukan *frame* yang paling penting, dikarenakan *frame* ini adalah sebagai patokan dalam gerakan animasi. dalam perancangan ini keyframe adalah panel komik. Panel komik dapat dijadikan sebagai keyframe karena prinsip action to action dalam komik.



Gambar 12 Keyframe. Sumber : dokumen penulis

Setiap frame kemudian ditata dalam fungsi timeline. Fungsi timeline ini adalah untuk mengatur frame mana saja yang muncul dalam jangka waktu tertentu

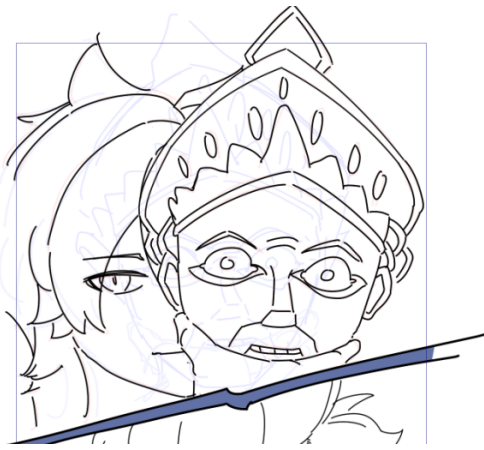


Gambar 13 visual timeline, sumber : dokumen penulis

4. Menggerakkan gambar

Setelah keyframe terbentuk, selanjutnya adalah mengisi gambar di antara keyframe. Fungsi mengisi gambar di antara keyframe adalah, membuat ilusi pergerakan. audiens bisa melihat seakan akan gambar bisa bergerak.





Gambar 14 Pergerakan gambar klana sewandana membuka topengnya. sumber: dokumen penulis

5. Mewarnai frame animasi

Setiap frame kemudian diwarnai, pemberian warna memiliki peran penting dalam menunjukkan suasana atau mood dalam *scene* animasi. tahap awal pewarnaan adalah *base coloring*, yaitu tahap dimana warna dasar akan dituangkan dalam kanvas digital. Pewarnaan dilakukan secara digital.



Gambar 15 frame yang telah diwarnai, sumber : dokumen penulis

Dalam tahap ini background dipakai di belakang subjek. Penggunaan background berfungsi untuk memberikan latar tempat. Sehingga bisa diketahui apakah karakter ada di tempat yang sama atau berbeda.

Setelah *base color* selesai. Tahap selanjutnya adalah *shading* yaitu pemberian efek cahaya dan bayangan kepada karakter. Pemberian efek cahaya ini memberi kompleksitas kepada gambar dan memudahkan audiens menangkap informasi dan memberi mood tertentu.

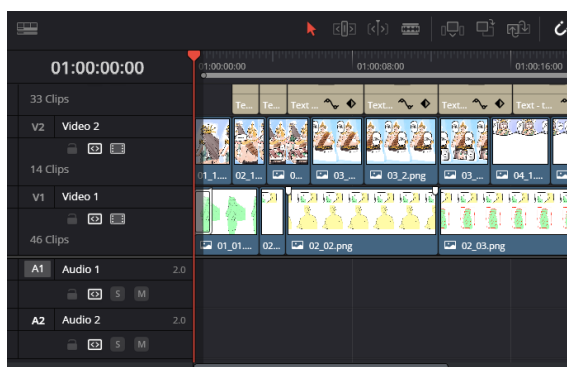


Gambar 16 frame yang telah melalui proses shading : sumber, dokumen penulis

Shading dalam animasi umumnya simpel. Berupa hanya satu warna bayangan. Hal ini untuk penyimpanan waktu.

6. Post processing

setelah semua frame telah melalui proses shading. Langkah selanjutnya adalah menyusun animasi dalam software da vinci resolve. Dalam software ini penulis dapat menyusun animasi dan melakukan post processing.



Gambar 17 timeline dalam software da vinci resolve.
sumber : dokumen penulis

Post processing yang dilakukan adalah, menambahkan audio, memberi efek seperti fly in atau fade in yang memberi kesan sinematik, dan memastikan kualitas dari video hasil akhir terjaga

PENUTUP

Kesimpulan

Perancangan video komik animasi ini adalah upaya penulis memanfaatkan globalisasi dan kemajuan teknologi untuk membawa legenda reog ponorogo dalam bentuk baru. Perancangan ini didukung dengan hasil studi pada literatur, wawancara, dan juga kuesioner. studi tersebut dilakukan supaya hasil perancangan animasi ini bisa memenuhi keinginan audiens, dan akurat kepada legenda reog ponorogo. perancangan ini diharapkan bisa berkontribusi dalam pelestarian reog ponorogo.

DAFTAR PUSTAKA

Andelina, I. R. (2020). KAJIAN DESAIN KARAKTER PERSONA 4 BERDASARKAN PENDEKATAN ARCHETYPE DAN MANGA MATRIX. *Jurnal Desain Dan Seni Narada*, 7(1), 61–74.

<https://doi.org/10.2241/narada.2020.v7.i1.005>

- Anderson, K., Bancroft, T., Bills, M., Chamba, Cordova, R., Loish, LoopyDave, Rodgon, Tulp, W., & Sandoval, G. (2019). *The Character Designer*. 21D Sweden AB.
- Fransiska, W., Gadjah, U., & Yogyakarta, M. (2021). KAJIAN NILAI DAN MAKNA KEARIFAN LOKAL REOG PONOROGO DAN RELEVANSINYA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Hahury, R. M. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14).
- Hibatullah, F. (2022). PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP PEMBANGUNAN KARAKTER GENERASI MUDA BANGSA INDONESIA. *Universitas Syiah Kuala*, 10(1), 1–9.
- McCloud, S. (2004). *Understanding Comics* (M. Martin, Ed.). Harper Perennial.
- Nadya, & Sari, Y. P. (2019). ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. *JURNAL TITIK IMAJI*, 2(2), 80–86. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Sinurat, H., & Sihite, O. (2023). Studi Visual Komik Si Ujang Dan Bapaknya Berdasarkan Teori Scott McCloud. *Gestus Journal : Penciptaan Dan Pengkajian Seni*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.24114/gsts.v2i2.45667>
- Sri Suneki. (2012). DAMPAK GLOBALISASI TERHADAP EKSISTENSI BUDAYA DAERAH. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, 1.

