



Arty 11 (1) 2022

**Arty: Jurnal Seni Rupa**

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

---

## **2D ANIMATION CREATION WITH BUJANG GANONG ART THEME** **PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN TEMA KESENIAN BUJANG GANONG**

**Hanung Anindhitya Wihartono, Anung Rachman, Rendya Adi Kurniawan**✉

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

---

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima: Feb 2022

Disetujui: Maret 2022

Dipublikasikan: April 2022

*Keywords:*

**Animasi Digital,  
Design Thinking,  
Kesenian, Bujang  
Ganong**

---

### **Abstrak**

Pada zaman sekarang ini, kesenian tradisional banyak mengalami marginalisasi. Marginalisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “mempinggirkan”. Banyak anak muda yang lebih mengenal budaya luar daripada budayanya sendiri, salah satunya dance Korea. Padahal di Jawa Timur sendiri ada tari-tarian yang tidak kalah uniknya yaitu Tari *Bujang Ganong* yang terdapat dalam kesenian *Reog Ponorogo*. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi informasi dan industry kreatif saat ini, animasi adalah salah satu media informatif yang efektif dalam menyajikan cerita serta mengenalkan kesenian daerah karena lebih membuat tertarik kepada pasar yang dituju. Dalam proses pembuatan animasi ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan data primer berupa wawancara serta data sekunder menggunakan sumber dari internet. Sedangkan dalam perancangannya animasi 2D ini menggunakan metode design thinking. Design thinking yang telah dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown ini memiliki 5 tahapan dalam prosesnya yakni empathize, ideate, define, prototype dan yang terakhir adalah test. Menggunakan design thinking memungkinkan penulis dalam pengumpulan berbagai informasi tentang permasalahan yang ada sehingga mampu mengembangkan gagasan serta membuat alternatif yang lebih berinovasi.

### **Abstract**

*In this day and age, many traditional arts are marginalized. Marginalization according to the Big Indonesian Dictionary can be interpreted as "marginalizing". Many young people are more familiar with foreign cultures than their own culture, one of which is Korean dance. Whereas in East Java itself there are dances that are no less unique, namely the Bujang Ganong Dance contained in the Reog Ponorogo art. In the midst of the rapid advancement of information technology and the creative industry today, animation is one of the most effective informative media in presenting stories and introducing regional arts because it is more attractive to the target market. In the process of making this animation using qualitative methods using primary data in the form of interviews and secondary data using sources from the internet. While in the design of this 2D animation using the design thinking method. Design thinking which has been popularized by David Kelley and Tim Brown has 5 stages in the process, namely empathize, ideate, define, prototype and the last is test. Using design thinking allows writers to collect various information about existing problems so that they are able to develop ideas and create more innovative alternatives.*

© 2022 Universitas Negeri Semarang

---

✉ Alamat korespondensi:

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

E-mail: hannview0@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

## PENDAHULUAN

Di Jawa Timur khususnya terdapat banyak kesenian daerah yang sampai sekarang masih sering dipertunjukkan. Dari berbagai macam kesenian tersebut, tarian merupakan salah satu macam seninya yang paling terkenal. Salah satu tarian yang kita sering dengar dan mungkin sering ditonton dan tidak asing adalah pertunjukan kesenian *Reog Ponorogo*. Pertunjukan tersebut disajikan dalam bentuk sendratari, yaitu suatu tarian dramatik yang tidak berdialog dan diharapkan gerakan-gerakan tarian tersebut sudah cukup untuk mewakili isi dan tema dari tarian tersebut. Kesenian ini muncul dari masyarakat pedesaan yang sederhana, bentuk penyajiannya juga sederhana. Masyarakat Ponorogo masih menjaga baik kesenian ini. Kesenian adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, dan pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin juga kepada manusia lain yang menghayatinya. *Reog Ponorogo* sendiri termasuk kesenian di yang memiliki banyak pewaris, yaitu pewaris aktif atau pelaku seni dan pewaris pasif atau penikmat seni. (Katmi, 2021)

Kesenian tradisional *Reog Ponorogo* penuh dengan nilai-nilai historis serta tumbuh dan berkembang sejak dulu, sehingga menjadi kebanggaan tersendiri untuk lokal maupun internasional. Sebenarnya ada banyak sekali tokoh yang terdapat di kesenian ini antara lain *Warok, Jathil, Prabu Klana Sewandana, dan Singo Barong*. Dalam kesenian *Reog Ponorogo* ada salah satu tokoh penari yang bernama *Bujang Ganong* atau Patih Pujangga Anom. Dari cerita gubahan Ki Ageng Mirah, Empu Bajang Anung

atau yang biasa disebut *Bujang Ganong* adalah pembantu cerdas dan setia dari Raja Jaka Bagus atau Prabu Klana Sewandana. (Ahmad et al., n.d.) *Bujang ganong* merupakan tokoh yang gigih (semangat), disiplin, serta tanggung jawab. Sosok ini kocak sekaligus mempunyai keahlian dalam bela diri. (Suci Wulandari et al., n.d.)

Dalam kesenian *Reog Ponorogo* sendiri koreografer juga lebih berfokus pada *Bujang Ganong* yang penarinya menggunakan topeng saat pertunjukan berlangsung. Topeng berwarna merah menunjukkan keberanian. Gerak yang ditampilkan merupakan gerak yang lucu dan atraktif. Gerak atraktif tersebut menggambarkan kesaktian dari sosok *Bujang Ganong*, semakin banyak gerak yang dimunculkan semakin sakti pula ilmu dari sosok tersebut. *Bujang Ganong* menggambarkan sosok seorang patih dari kerajaan Bantarangin untuk melamar Dewi Songgolangit. Ia juga sangat bertanggung jawab untuk melaksanakan tugas dari Rajanya yaitu Prabu Klana Sewandana sampai harus berjungkir balik, berputar-putar, jatuh bangun, bahkan bergelimpangan. Dari gerak yang ditampilkan itulah membuat banyak khalayak umum tertarik, suka dan menunggu penampilan *Bujang Ganong*.

Pada zaman sekarang ini, kesenian tradisional banyak mengalami marginalisasi. Marginalisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai "meminggirkan". Banyak anak muda yang lebih mengenal budaya luar daripada budayanya sendiri, salah satunya dance Korea. Padahal di Jawa Timur sendiri ada tari-tarian yang tidak kalah uniknya yaitu Tari *Bujang Ganong* yang terdapat dalam kesenian *Reog Ponorogo*. Padahal tokoh *Bujang Ganong* menggambarkan

tokoh yang bisa kita teladani dan tarian yang dilakukan juga bisa menginspirasi. Walaupun kesenian ini masih banyak penikmatnya, ada gangguan yang berasal dari media elektronik seperti televisi maupun gadget yang menyebabkan dampak negatif globalisasi menjadi kenyataan dan ditakutkan kesenian yang ada ini menjadi punah. Indikasi ini diperkuat oleh banyak stigma anak muda yang menganggap bahwa kesenian lokal adalah hal yang jadul dan sudah tidak sesuai dengan zaman sekarang sehingga perlahan-lahan mulai ditinggalkan.

Tradisi yang memudar ini diperlukan adanya sinergi antara kearifan lokal dengan teknologi modern, sehingga kearifan lokal bisa tumbuh dan bertahan dalam perkembangan teknologi serta arus globalisasi yang semakin berkurang. Wujud sinergi antara teknologi dengan kearifan lokal tersebut adalah dengan mengemas *Bujang Ganong* ke dalam animasi 2D yang diharapkan bisa menarik perhatian anak muda untuk bisa tetap mencintai dan tidak melupakan budayanya sendiri. Karakter *Bujang Ganong* sendiri juga diharapkan bisa diambil hal positifnya untuk keberlangsungan hidup.

Animasi berarti menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak. Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu "anima", yang berarti jiwa atau napas yang sangat vital. Animasi kemudian diartikan sebagai mengkreasikan 'kehidupan' atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati. Animasi ini dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar di atas selembar kertas, kemudian di scan dan dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital. Namun, sekarang animasi 2D seluruh prosesnya bisa

dilakukan menggunakan komputer sehingga hasil akhirnya berbentuk digital. (Sudi, n.d.)

Pemilihan media animasi didasari oleh keunggulan yang relate dengan zaman sekarang dimana semua dilakukan tidak terlepas oleh penggunaan gadget. Animasi memiliki ruang publikasi serta distribusi yang luas. Dimana animasi tersebut bisa dipublikasikan melalui media sosial yang tengah berkembang di masyarakat. Sehingga masyarakat khususnya anak muda lebih mudah mendapatkan akses untuk bisa menikmati animasi ini.

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian, terdapat mengenai kekurangan dan kelebihan yang sudah ada. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu mengenai pembuatan animasi berdasarkan kebudayaan yaitu *Bujang Ganong* yang berasal dari Jawa Timur.

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan (Ayu et al., 2019) dimana melakukan penelitian mengenai adaptasi cerita rakyat dalam bentuk animasi 2D untuk melestarikan kebudayaan yang sudah terkikis dan ditinggalkan oleh remaja. Selain itu, beliau berusaha untuk mensinergikan antara teknologi dengan kearifan lokal, yang membuat keduanya bisa berjalan beriringan dan saling mendukung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan histori dimana fokus penelitian berupa peristiwa-peristiwa yang sudah berlalu dan melakukan rekonstruksi masa lalu dengan sumber data atau saksi sejarah yang masih ada hingga saat ini. Data yang dikumpulkan melalui

observasi, wawancara mendalam, dan analisis visual pada beberapa media sosial. Data yang diperoleh direduksi dan dianalisis berdasarkan keilmuan desain komunikasi visual. Kemasan cerita rakyat yang menceritakan tentang Bujang Ganong menjadi sebuah film animasi 2D, mampu untuk menjangkau lebih luas media yang populer pada waktu sekarang, seperti YouTube dan sosial media lainnya. Hasilnya para remaja yang sekarang bisa dilihat dari kenyataan mereka akrab dengan gadget dengan animasi ini mampu menjangkau mereka sehingga cerita rakyat akan tetap dikenal walau jaman terus berkembang dan teknologi semakin berkembang.

(Risandy Rifqi S.Des, 2020) menyajikan penelitian mengenai perancangan animasi 2D & 3D keanekaragaman batik Indonesia. Penelitian ini menemukan bahwa melalui animasi 2D & 3D dalam media animasi yang dilengkapi dengan grafis dan ilustrasi menarik akan dengan mudah dan mengingat untuk dilihat agar mengetahui asal daerah batik yang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan cara melakukan studi pustaka, kuisisioner, metode analisis data serta menganalisis melalui SWOT. Hasil dari penelitian ini sendiri ialah ada beberapa bagian dari animasi yang menggunakan 3D agar terlihat lebih nyata. Pada bagian penjelasan batik dibuat simple, modern, dan to the point dengan menggunakan font yang tegas, lugas dan jelas, Bagian gambar batik diberikan 2 jenis yaitu motif batik dan pengaplikasiannya pada pakaian dan memberikan vector dari daerah batik tersebut dengan tujuan penonton bisa memahami isi animasi dengan mudah. Hal ini bisa menarik kalangan remaja yang masih jarang mengetahui

batik dan diharapkan dengan dibuatnya animasi ini bisa mengatasi keterbatasan media informasi yang menarik.

(Edyati Dwi H, 2020) dalam penelitiannya mengenai perancangan animasi 2D dengan menggunakan teknik manual drawing, mengangkat cerita mengenai Pangeran Lembu Peteng. Penelitian ini juga mengangkat tentang budaya yang mudah dilupakan karena cerita berasal dari mulut ke mulut saja. Memanfaatkan tren animasi yang sedang meningkat peneliti berusaha untuk mengatasi masalah cerita untuk diangkat kembali melalui visual baru yang pesannya dapat disampaikan dengan baik. Berbagai metodologi desain yang digunakan peneliti mulai dari kuesioner, wawancara, observasi, depth interview, studi eksperimental, dan posttest. Hasil dari penelitian ini bisa disimpulkan bahwa hanya sedikit saja orang yang tau tentang cerita ini dan garapan animasi diketahui paling banyak disukai. Animasi dikerjakan dalam bentuk 2D menggunakan manual drawing, yaitu menggambar frame satu per satu dengan gaya visual utama karakter digital cell shading, dan latar dengan gaya visual digital solid painting.

Penelitian (Yuliati Tri, 2019) yang berjudul "Metode Digital Animation dalam Pembuatan Film Animasi 2D Vector dengan Tema Harapan dan Doa bertujuan untuk menghilangkan rasa kesedihan anak-anak yang terkena bencana alam dan menjadi media pengingat manusia akan tuhanannya. Film animasi ini menggunakan teknik rotoscope dikarenakan gagasan yang ingin disampaikan dalam cerita mempunyai kesesuaian. Teknik ini juga mempunyai kelebihan efisiensi waktu produksi karena merupakan teknik menjiplak gambar dari

video aslinya. Penelitian ini dilaksanakan di labor STT Dumai dan pelaksanaannya di TPQ Nurul Huda, Kota Dumai. Animasi dibuat 2D vector dengan motion graphic yang menjadikan tampilan animasi bagaikan potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah tampilan berupa 2D vector menggunakan teknik digital animation menggunakan bantuan pen tablet mampu mengilustrasikan cerita dari scene sehingga anak-anak TPQ Nurul Huda mampu mengenal dan mengingat kembali doa-doa yang telah dipelajari tentang bencana.

Penelitian mengenai 2D juga dilakukan oleh (Sudi, n.d.) tentang proses pembuatan animasi 2D "Pedanda Baka" dimana seiring berkembangnya zaman cerita rakyat yang biasanya diceritakan oleh orang tua mulai tergantikan oleh media elektronik seperti televisi maupun gadget. Cerita Pedanda Baka ini mempunyai pesan moral yang kaya akan nilai positifnya dan sayang apabila tidak diketahui oleh masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan Made Taro selaku budayawan dan pendongeng Bali, serta diperkuat data sekunder melalui studi kepustakaan dari beberapa buku dan artikel terkait penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah tahap pembuatan animasi dari pra-produksi yang berisi ide cerita, perencanaan, naskah, desain visual dan storyboard. Kemudian ada tahap produksi yang berisi dubbing, layout, modelling karakter, rigging karakter, proses animasi, dan render. Kemudian tahap terakhir adalah tahap pasca-produksi.

## **LANDASAN TEORI**

### **Pengertian Animasi**

Adapun pengertian dari animasi yang berasal dari bahasa latin Anima yaitu yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu, kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to animate di dalam kamus Indonesia Inggris berarti kehidupan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Guines Purnasiwi & Kurniawan, 2013).

Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Objek dalam gambar bisa berupa fotografi, gambar, tulisan, warna atau special efek. Satu frame terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah frame per second (fps). Misalkan animasi di set 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus.

### **Animasi 2D**

Animasi 2D sebagai sebuah teknik memerlukan animator yang memahami anatomi dan pergerakan makhluk hidup agar menciptakan pergerakan karakter yang sesuai. Animasi 2D adalah objek yang dianimasikan

mempunyai ukuran panjang (x-axis) dan lebar (y-axis). Animasi 2D (animasi tradisional) disebut juga dengan cell animation (animasi sel), karena teknik pembuatannya dilakukan pada celluloid transparent. Animasi 2D ini adalah teknik yang digunakan saat animasi mulai dikembangkan. (Rahman et al., 2017)

Teknik didasarkan pada kemampuan gambar tangan untuk menciptakan objek yang hendak dianimasikan, yang kemudian akan di-finishing di komputer sehingga gambar yang telah dibuat dapat bergerak sesuai keinginan animator. Jadi, pada intinya animasi 2D berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

### **Teknik Animasi**

(Yuliati Tri, 2019) dalam membuat sebuah animasi diperlukan teknik khusus, agar animasi yang dihasilkan berkualitas, diantaranya:

#### **a. Stop Motion Animation**

Animasi dibentuk dari gambar-gambar yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakkan. Jadi, animasi stop motion adalah cara atau teknik yang bisa dipakai untuk menciptakan sebuah animasi. Peralatan yang dibutuhkan hanya kamera foto atau kamera video, tripod atau apapun yang dapat menyangga kamera tepat pada tempatnya, dan yang paling penting adalah objeknya.

#### **b. Hybrid Animation**

Merupakan teknik membuat animasi dengan cara menggambar manual di atas kertas, kemudian ditransfer ke komputer.

#### **c. Digital Animation**

Merupakan teknik membuat animasi dengan murni menggambar di komputer. Peralatan yang digunakan sudah serba digital.

### **Frame by Frame**

Frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi frame by frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. (Pramono et al., n.d.)

### **Proses Pembuatan Animasi**

(Andriani Silvia, 2017) pada dasarnya proses pembuatan film animasi bisa dilakukan penahapan berikut:

#### **a. Pra Produksi**

1. Konsep dan Ide, bisa berupa ide-ide sederhana yang nantinya akan dikembangkan lagi menjadi sebuah cerita dari animasi yang akan diciptakan.
2. Skrip merupakan suatu uraian dan penjelasan tertulis mengenai apa yang ingin kita dengar dan saksikan di layar.
3. Storyboard, adalah sketsa-sketsa dari setiap adegan yang telah dilengkapi dengan dialog dan catatan-catatan lain yang penting
4. Model Sheet, merupakan suatu sketsa dan gambar-gambar tokoh film yang harus dijadikan pegangan oleh animator yang

menggambarkan gerak tokoh tersebut. Setiap tokoh dibuat dalam berbagai posisi dan aksi.

5. Design/layout, adalah suatu sketsa yang sekaligus merupakan rencana dan pegangan kerja animator, pelukis latar belakang dan petugas kamera.
6. Work Book, terkadang di samping storyboard, masih diperlukan juga work hood, adalah suatu analisa terperinci mengenai setiap shot yang akan dilakukan.
7. Presentasi, untuk keperluan komersial atau penawaran diperlukan presentasi kepada klien sebelum film tersebut disetujui

b. Produksi

Mengerjakan animasi yang sudah dirancang.

c. Pasca Produksi

Begitu skrip dari film kartun telah dipastikan, maka actor pengisi suara harus pula ditentukan, music latar dan efek-efek suara harus juga dipersiapkan untuk perekaman. Di dalam proses ini yang dilakukan adalah sinkronisasi antara dialog dengan gerakan aksi, bahasa tubuh karakter, music, level sel, dan posisi kamera yang dicatat dalam sebuah kolom graphic yang menyatukan elemen-elemen tersebut menjadi sebuah petunjuk dalam setiap adegan animasi.

## Kesenian

Kesenian merupakan bagian dari budaya serta alat untuk mengekspresikan keindahan dalam jiwa orang. Masyarakat merupakan sekawanan orang dalam arti luas, mereka terikat oleh budaya yang mereka yakini selaras. Masyarakat merupakan beberapa orang yang hidup bersama, menciptakan budaya.

Sebagai bagian penting dari kebudayaan, seni tidak bisa dipisahkan dari masyarakat. Seni merupakan ekspresi dari kreativitas adat itu sendiri, serta menggambarkan komunitas yang menyokong adat, seperti itu juga dengan pembentukan seni, memberikan kesempatan untuk gerakan, perawatan, penyebaran serta pengembangan, alhasil menghasilkan budaya baru.

Menurut (Nuraeni & St Mariah, 2022) mengatakan berbicara mengenai seni tradisional, itu merupakan bentuk seni yang pangkal beserta pondasinya sudah dikira sebagai kepunyaan mereka sendiri oleh masyarakat setempat. Buah dari seni tradisional umumnya disangka sebagai adat-istiadat, peninggalan yang diturunkan dari angkatan berumur terhadap angkatan belia.

### Topeng Bujang Ganong

Reog Ponorogo adalah legenda rakyat yang sangat erat dengan berdirinya Kabupaten Ponorogo, sehingga keberadaannya sangat dijaga dan dipelihara oleh masyarakat Ponorogo baik yang ada di daerah asal maupun di daerah perantauan. Kesenian Reog Ponorogo telah menyebar di seluruh pelosok nusantara bahkan sampai luar negeri. Hasil Kerajinan Reog Ponorogo telah tersebar di seluruh Indonesia bahkan sampai luar negeri sehingga potensi ekonomis kerajinan Reog Ponorogo sangat

bagus, hal ini tidak terlepas dari kepedulian pemerintah daerah yang selalu melestarikan budaya Reog dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan penyelenggaraan festival Reog setiap bulan Muharram (Suro), yang mampu menjadi daya tarik baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Banyaknya grup Reog yang tersebar di hampir seluruh pulau di Indonesia menjanjikan peluang usaha dalam bidang kesenian Reog Ponorogo sangat bagus. (Zamzami et al., n.d.)

Berbicara tentang Reog Ponorogo, tidak lepas dari Pujangga Anom (Bujang Ganong). Karena itu adalah sebuah kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan. Bujang Ganong adalah salah satu pemeran sentral dalam cerita Reog Ponorogo sebagai sosok yang sakti mandraguna sebagai Patih di kerajaan Wengker. Patih Bujang Ganong mempunyai sifat yang lucu, humoris, dinamis dan selalu tenang dalam menghadapi apapun, bahkan pada saat berhadapan dengan musuh yang sangat sakti, perangai yang lucu tapi siap mengemban tugas seberat apapun, menjadikan Bujang Ganong menjadi duta kerajaan untuk mengemban tugas, bahkan dalam sejarah Reog Ponorogo, Patih Bujang Ganong diutus atau diminta oleh Raja Wengker untuk melamar Putri Songgolangit di Kerajaan Kediri untuk dijadikan Permaisuri Prabu Kelono Sewandono.

Sosok Bujang Ganong digambarkan berwajah jelek dan menakutkan dengan topeng berwarna merah, mata besar melotot, dan kumis tebal dengan rambut panjang. Dalam pementasan Reog sering diperagakan oleh anak kecil, karena penuh adegan akrobatik yang memerlukan pemain bertulang lentur. Bujang Ganong dalam perannya di kesenian Reog

Ponorogo lebih dikenal dengan nama Ganongan atau juga disebut Penthoel. Topeng Ganongan bisa mewakili instrumen Reog mengingat peran dan kekhasannya, setelah Dadak Merak

Selain gerakannya akrobatik, gerak tari Bujang Ganong relatif bebas sehingga memikat dan memukau para penonton baik anak usia sekolah, remaja hingga kalangan dewasa. Tata busana Bujang Ganong terdiri dari baju rompi warna merah, celana tanggung hitam yang dipelisir benang kuning maupun merah, di bagian luar samping kanan dan kiri serta bagian bawah melingkar, dan memakai topeng Ganong merah yang berambut agak tebal sehingga terkesan galak dan menakutkan. Penari Bujang Ganong merupakan penari pilihan yang sudah terlatih.

### **Pengertian Design Thinking**

Pada umumnya, desain diartikan sebagai suatu kegiatan kreatif untuk menyusun rencana dan rancangan untuk suatu objek, yang menambah nilai kenyamanan yang lebih baik dan diterima oleh penggunanya. Desain juga dapat dijabarkan sebagai suatu gambar yang dapat diterapkan untuk merencanakan suatu bentuk, fungsi atau rancangan keseluruhan benda atau media non-fisik. (Zahra Alrazi & Rachman, 2021)

Sedangkan menurut (Naufal, 2021) design thinking adalah suatu metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mencari solusi yang diinginkan secara praktis dan kreatif dengan berfokus pada pengguna. (H Lutfi, 2019) dalam design thinking terdapat 5 tahapan yang harus diikuti, yaitu:

- a. Empathise merupakan tahapan untuk mengetahui target persona

dengan memperhatikan aspek kebutuhan, permasalahan, emosi dan situasi yang terjadi oleh target persona. Secara teori Empathise yaitu menempatkan diri sebagai target persona untuk merasakan dan berempati agar mendapatkan lebih dalam dari masalah yang terjadi. Pada proses atau 14 tahapan ini perlu dilakukannya pengambilan data seperti wawancara, observasi dan empathy map.

- b. Define adalah proses mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang diinginkan oleh target persona dengan menggambarkan konsep atau pandangan dari sisi persona dalam menjawab dan mengatasi masalah persona. Proses ini melakukan klasifikasi masalah, kebutuhan dan keinginan setelah tahapan empathise.
- c. Ideate adalah proses menggambarkan ide besar yang dilakukan dengan memperluas ruang masalah agar dapat menghasilkan solusi alternatif dengan acuan dari aspek permasalahan yang sebenarnya dan dihubungkan dengan kebutuhan maupun keinginan persona. Ideate secara garis besar juga tahapan dalam menentukan cara kreatif untuk mendapatkan ide baru yang nantinya dikembangkan.
- d. Prototype adalah proses pembuatan alur dan rancangan dari

gambaran produk secara umum untuk menguji ide-ide dari solusi terbaik. Proses ini dilakukan untuk memberikan gambaran kepada persona tentang ide yang dihasilkan.

- e. Test adalah tahapan terakhir dari proses pemikiran desain yang dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi kegunaan yang sesuai dengan harapan persona.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Analisis Data**

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif dalam rangka mengenalkan perancangan animasi digital terkait kebudayaan bujang ganong. (Zahra Alrazi & Rachman, 2021) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai sebuah penelitian yang tujuan utamanya adalah untuk memahami permasalahan-permasalahan sosial dan manusia secara lebih lanjut atau mendalam. Penelitian kualitatif yang menjadi penekanan penelitian adalah analisis proses dari kerangka berpikir dengan teknik induksi yang erat kaitannya dengan dinamika relasi antar fenomena yang menjadi pengamatan penelitian dengan menerapkan logika ilmiah.

Penelitian ini akan menghasilkan media informasi kepada para masyarakat yang memiliki rentang 13-18 tahun sebagai target segmentasi Sumber data yang dimiliki berupa data primer dan data sekunder yang mencakup tentang pengenalan kebudayaan bujang ganong melalui animasi 2D. Data primer untuk perancangan ini yaitu hasil wawancara pengetahuan remaja disekitar apakah mereka mengetahui tentang kebudayaan ini serta

beberapa teman aktivis seni yang berkecimpung di seni pertunjukan khususnya tari. Data sekunder adalah data pendukung yang berasal dari internet berupa artikel dan jurnal yang sudah ada.

Dalam hal ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode eksploratif, yaitu metode yang berupaya menggambarkan atau mencari tahu apa yang terjadi lewat pertanyaan-pertanyaan 5W+1H atau pertanyaan lain serupa yang memiliki hubungan dengan karakteristik kebudayaan yang diamati dari ukuran, bentuk, pola, hingga distribusi. Kelebihan dari penelitian ini adalah penulis turut serta menggunakan pendekatan dan proses design thinking dalam mengumpulkan informasi yang melibatkan pengguna.

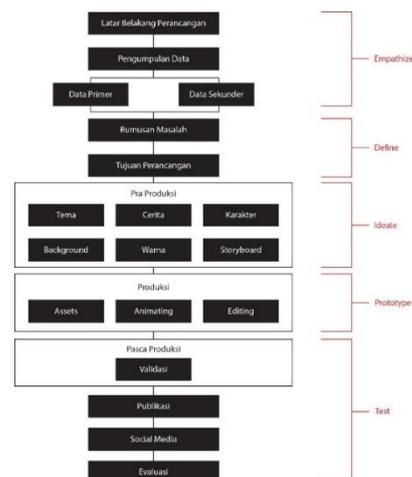
### Metode Perancangan

Perancangan karya animasi ini dalam prosesnya menggunakan tahapan design thinking. Dalam (Asri & Ro'is Abidin, 2021) design thinking adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang akan diambil dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi, ataupun syarat untuk kesuksesan sebuah bisnis. Design thinking yang telah dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown ini memiliki 5 tahapan dalam prosesnya yakni empathize, ideate, define, prototype dan yang terakhir adalah test.

Penggunaan design thinking oleh David Kelley dan Tim Brown ini sesuai dengan kondisi dan kondisi dari penulis sendiri. Tahap empathize merupakan kunci dimana memerlukan penelitian yang didasarkan oleh

empati pada masalah dalam masyarakat. Penelitian terkait identifikasi masalah dengan mengumpulkan data terlebih dahulu pada remaja di sekitar. Diharapkan dengan penggunaan alur design thinking ini dapat memberikan alur proses perancangan yang jelas dan tepat sasaran.

Pada skema perancangan, alur tahapan design thinking disejajarkan dengan proses perancangan animasi yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Empathize meliputi tahap identifikasi masalah berupa mencari latar belakang masalah dan mengumpulkan data perancangan. Define meliputi tahap perumusan masalah dan menentukan tujuan perancangan animasi. Ideate meliputi tahap pra produksi yakni merumuskan konsep berupa tema, cerita, karakter, background, warna serta storyboard. Prototype meliputi tahap produksi berupa pengerjaan assets, animasi, dan editing hingga sampailah karya animasi bisa masuk tahap test yakni untuk divalidasi dan kemudian dipublikasikan dan dievaluasi.



**Gambar 1.** Flowchart Perancangan  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan perancangan memiliki focus pada media iklan animasi digital yang

letaknya berada di sosial media yang mudah terjangkau untuk target audiens. Berdasarkan metode design thinking, penulis mencoba memaparkannya dalam kerangka alur metode sehingga didapatkan hasil perancangan yang dapat mengatasi permasalahan.

### **1. Tahap Empathize**

Pada tahapan ini diperoleh data permasalahan terkait pengetahuan kebudayaan remaja sekitar tentang kesenian bujang ganong. Beberapa kesimpulan tentang perolehan data, kesenian bujang ganong kurang diketahui oleh para remaja karena ada beberapa alasan, yang pertama adalah karena di daerah yang penulis lakukan penelitian memang jarang diadakan kesenian ini. Di daerah ini kebanyakan kesenian yang ditampilkan berupa tari-tarian seperti tari putri.

Kemudian, alasan yang kedua adalah kebanyakan dari mereka jarang tertarik untuk menonton kesenian tradisional karena dianggap kurang menarik dan dianggap ketinggalan jaman. Banyak dari mereka yang lebih menyukai kesenian luar negeri terkhusus boyband Korea. Lalu, daripada menghabiskan waktu untuk menonton pertunjukan, mereka lebih menyukai menghabiskan waktunya untuk bermain game online karena menganggap bahwa itu merupakan hal yang harus dilakukan karena pengaruh dari internet.

Selanjutnya, untuk data sekunder penulis menemukan fakta juga bahwa kebanyakan remaja sekarang cenderung melupakan hal-hal yang berbau tradisi karena sudah jarang minat masyarakat untuk melestarikan dan menganggap sebelah mata pekerjaan seniman. Hal tersebut berdampak,

banyaknya pelakon seni yang akhirnya berganti pekerjaan untuk bisa memenuhi kebutuhan hidup.

Menurut penelitian Schalmo, peneliti harus memiliki tingkat empati yang tinggi untuk melihat dunia melalui mata pengguna dan memahami persepsi dan sensasi mereka. Selanjutnya, alasan untuk persepsi tertentu harus dianalisis untuk mengidentifikasi keinginan dan kebutuhan pengguna yang tidak terpenuhi. Informasi ini perlu disajikan kepada berbagai lapisan masyarakat umum.

### **2. Tahap Define**

Permasalahan yang sedang dihadapi dalam kasus kurangnya minat para remaja terhadap kesenian bujang ganong sesuai tahap empathize diselesaikan melalui pembuatan media animasi digital. Hasil perolehan data di lapangan yakni banyak remaja yang sudah dan bahkan melupakan kesenian tradisional, padahal hal itu merupakan warisan leluhur yang sejatinya kita sebagai penerus bangsa harus mau untuk melestarikannya. Padahal jika dilihat, Indonesia merupakan negara yang memiliki bermacam-macam kebudayaan dan jika dilihat pun kebudayaan kita tidak kalah bagus daripada kebudayaan luar negeri.

Sasaran dari media animasi digital yakni para remaja terutama mereka yang sama sekali tidak mengetahui kesenian bujang ganong ini. Tersebarunya media animasi digital ini diharapkan mampu menambah wawasan mereka terhadap indahnya kebudayaan Indonesia ini dan diharapkan mereka mau dan bahkan mempelajari kesenian bujang ganong secara langsung. Hasil dari pendalaman materi

kemudian akan dibahas lebih lanjut pada tahap berikutnya.

### 3. Tahap Pra-Produksi

Pada tahapan ini disajikan ulasan singkat dari tahap-tahap pembuatan animasi 2D kesenian bujang ganong dan telah memasuki tahap pra-produksi pembuatan animasi.

#### a. Ide Cerita

Kesenian tradisional bujang ganong menjadi sumber ide dalam penciptaan karya animasi ini. Dalam perkembangannya, melestarikan kesenian tidak hanya dilakukan melalui mempelajarinya secara langsung, tetapi bagi kita yang bergelut di bidang desain komunikasi visual bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital, menyesuaikan dengan era teknologi sekarang ini. Seperti kesenian bujang ganong yang dirancang oleh pencipta menjadi sebuah film animasi 2D. Dari segi visualnya, pembuatan film animasi 2D ini memilih visual 2 dimensi dan jenis karakter yang digunakan adalah karakter animasi bergaya flat vector, dengan warna asset disesuaikan dengan bentuk asli keseniannya. Selain sebagai media hiburan, film animasi 2D ini juga sebagai media dalam rangka melestarikan kesenian tradisional yang sudah mulai dilupakan.

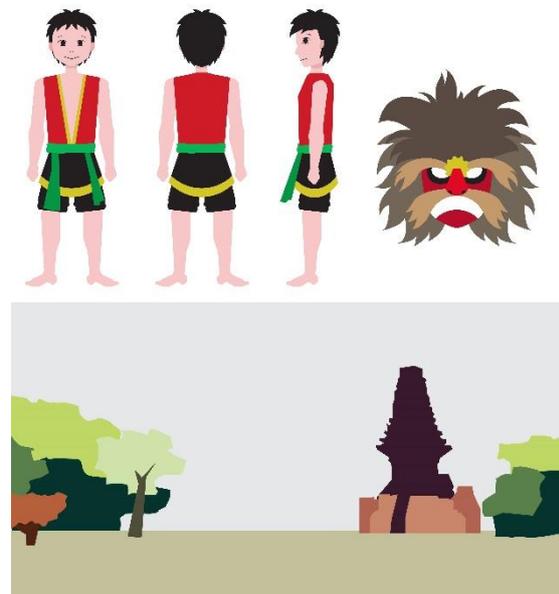
#### b. Perencanaan

Pada tahap perencanaan akan dilakukan persiapan beberapa hardware dan software dalam mendukung proses pembuatan film animasi 2D kesenian bujang ganong. Hardware yang dipakai dalam pembuatannya adalah laptop Asus ROG, mouse Rexus, pen tablet Wacom, dan headset. Sementara untuk software yang

digunakan antara lain Adobe Illustrator 2020, Adobe Premiere Pro dan Adobe Animation.

#### c. Desain Visual

Desain visual disini mencakup desain karakter, latar belakang (background), dan asset property. Dalam mendesain karakter, latar dan properti yang akan digunakan dalam animasi diperlukan beberapa kali perbaikan desain agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Pengerjaan sketsa dilakukan secara manual menggunakan kertas yang kemudian di scan untuk dipindahkan ke software Adobe Illustrator. Kemudian, setelah selesai pembuatan karakter melalui digital sampai pewarnaan ini memanfaatkan teknologi komputer baik hardware maupun software.



**Gambar 2.** Karakter dan Asset Bujang Ganong

**Gambar 3.** Background

#### d. Storyboard

Setelah selesai desain karakter, latar dan properti maka tahap terakhir dalam pra produksi adalah membuat storyboard. Dalam

tahap ini, kita merancang adegan apa yang nantinya akan diwujudkan dalam bentuk gambar. Storyboard digunakan sebagai acuan untuk mewujudkan animasi agar sejalan dengan ide cerita.

#### 4. Tahap Produksi

Pada tahapan ini merupakan tahapan inti dimana kita mulai melakukan animasi 2D.

##### a. Layout

Proses ini dimulai dengan membuat bidang kerja dengan aspek rasio 16:9 dengan format HDTV 1080p (1920 x 1080 pixel). Jumlah frame rate dari animasi ini menggunakan 24 fps yang artinya dalam satu detik terdapat 24 gambar dalam timeline. Semakin tingginya jumlah fps maka animasi yang dihasilkan akan semakin halus namun tentunya akan berpengaruh pada ukuran file dan dalam proses render nanti memerlukan waktu yang cukup lama. Bidang kerja ini nantinya merupakan tempat karakter, latar belakang, dan properti menjadi satu.

##### b. Modeling Karakter

Pada proses ini dilakukan pembentukan karakter berdasarkan desain visual karakter yang telah dibuat sebelumnya pada tahap pra-produksi. Proses ini dilakukan di software Adobe Illustrator.

##### c. Rigging Karakter

Proses rigging adalah menanamkan sistem rangka atau tulang ke dalam suatu objek atau karakter. Teknik rigging ini digunakan untuk membantu dalam proses melakukan animasi. Penanaman rigging perlu dilakukan pengaturan susunan, dimana titik pusat dari

sebuah susunan kerangka terletak pada bagian perut bawah suatu karakter. Dengan merujuk hal tersebut, maka akan mudah menyeleksi dan menambahkan kerangka yang lain.

##### d. Proses Animasi

Proses animasi merupakan proses dimana objek atau karakter mulai digerakkan dan digabungkan bersama background dan properti dalam satu layout. Objek digerakkan melalui susunan kerangka yang telah dibuat sebelumnya.

**Gambar 4.** Proses Animasi Karakter Bujang



Ganong

##### e. Render Animasi

Setelah proses animasi selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan render. Sebelum melakukan render animasi, dilakukan test render terlebih dahulu untuk mengecek jika ada kesalahan yang terjadi. Test render dilakukan dengan resolusi yang rendah, agar tidak memakan waktu. Apabila tidak ada kesalahan, maka akan dilakukan render ulang dengan resolusi yang sesuai perancangan yaitu HDTV 1080p.

#### 5. Tahap Pasca Produksi

Pada proses pasca produksi ini, keseluruhan scene yang telah dibuat pada proses produksi, kemudian disatukan dengan menggunakan software adobe premiere. Selain

penyatuan scene, pada proses ini dimasukkan audio sebagai latar belakang. Penambahan transisi juga dilakukan untuk peralihan antar scene.

Selanjutnya dilakukan proses test render lagi yang bertujuan untuk melihat keseluruhan video namun menggunakan resolusi rendah. Hal ini dilakukan untuk pengecekan apakah animasi yang telah dibuat ini telah sesuai dengan apa yang kita inginkan. Setelah hasil sesuai, maka proses selanjutnya dilakukan proses render final berupa mp4 dengan format HDTV 1080p.

Setelah proses telah selesai menjadi bentuk video utuh, dilakukan test dengan mempublish video animasi ini di sosial media untuk melihat komentar teman-teman terdekat dahulu. Komentar dari orang terdekat akan dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembuatan karya animasi berikutnya.

## SIMPULAN

Dari pembuatan animasi ini, bisa disimpulkan bahwa media animasi digital merupakan salah satu bentuk media yang memiliki beberapa keunggulan yang efektif untuk mencapai sasaran yang ingin dituju. Salah satu kegunaan dari animasi yang dibuat adalah sebagai alat untuk mengenalkan dan melestarikan kesenian daerah di Indonesia yaitu bujang ganong.

Dalam proses pembuatan animasi 2D kesenian bujang ganong menggunakan metode design thinking dan dalam tahap yang panjang. Tahapan ini dari mengumpulkan informasi mengenai kesenian bujang ganong sendiri hingga mencapai kesimpulan. Tahap yang pertama, Empathize, dalam tahap ini penulis

mengumpulkan informasi dan mewawancarai remaja tentang pengetahuan terhadap kesenian bujang ganong serta mencari informasi melalui sumber internet. Tahapan kedua, Define, dalam tahap ini penulis mengerucutkan informasi yang didapat guna mendapatkan rangkuman yang diharapkan menghasilkan rangkuman permasalahan dan juga solusi dari kurangnya pengetahuan dan minat para remaja.

Tahap ketiga, Pra Produksi, dilalui dengan proses menentukan ide cerita, membuat perencanaan, membuat desain visual, serta storyboard. Kemudian tahap keempat, Produksi, meliputi persiapan bidang kerja, modelling karakter, rigging karakter, proses animasi, serta render animasi. Sedangkan, tahap terakhir, Pasca Produksi, meliputi proses compositing, editing, test render dan final render. Terakhir, penulis menyimpulkan bahwa teknik rigging yang digunakan dalam pembuatan animasi sangat efektif dan efisien dari segi waktu, dibanding dengan menggunakan teknik manual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R., Saputra, D., Pendidikan, M., Drama, S., Musik, T., Bahasa, F., Universitas, S., Surabaya, N., Puspito, D. P., & Hum, M. (n.d.). *TRANSFORMASI TARI BUJANG GANONG MELALUI BENTUK DRAMATIK PADA KOREOGRAFI GANONG ÉWAH*.
- Andriani Silvia, Dr. A. D. T. E. (2017). *5466-10336-1-SM*.
- Asri, N. M., & Ro'is Abidin, M. (2021). PERANCANGAN PENGENALAN SEJARAH NAMA MOJOKERTO MELALUI ANIMASI 2.5D. *Jurnal Barik*, 2(3), 243–257. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Ayu, P., Lestari, R., & Setiawan, I. K. (2019). ADAPTASI CERITA RAKYAT JAYAPRANA DAN LAYONSARI DALAM BENTUK ANIMASI 2D. In *Jurnal Nawala Visual* (Vol. 1, Issue 2). Online. <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Edyati Dwi H, R. N. (2020). *58249-127330-1-PB*.

- Guines Purnasiwi, R., & Kurniawan, M. P. (2013). DENGAN TEKNIK MASKING. *Jurnal Ilmiah DASI*, 14, 54–57.
- H Lutfi. (2019). 05.2 bab 2.
- Katmi, K. Y. W. B. and F. M. (2021). *Nilai - Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tari Bujang Ganong di Ba Kalimalang Ponorogo*. 1–3.
- Naufal, A. (2021). *BAB II LANDASAN TEORI*.
- Nuraeni, L., & St Mariah, Y. (2022). PERTUNJUKAN KESENIAN EBEG. In *Ayo Sunaryo, Ringkang* (Vol. 2, Issue 1).
- Pramono, W., Suyanto, M., & Fatah Sofyan, A. (n.d.). *PERBANDINGAN METODE FRAME BY FRAME DAN EXPRESSION DALAM PEMBUATAN ANIMASI DUA DIMENSI*.
- Rahman, F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2017). “Burnout” Animasi Dua Dimensi Dengan Teknik Rotoscope. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(2).
- Risandy Rifqi S.Des, M. D. B. M. F. (2020). *WARNARUPA (Journal of Visual Communication Design)*.
- Suci Wulandari, A., Burhanuddin, A., Puspitasari, I., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Pacitan, S. (n.d.). *PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER SISWA MELALUI TARI BUJANG GANONG DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SENI TARI DI SDN BANGUNSARI*. <http://repository.stkippacitan.ac.id>
- Sudi, A. (n.d.). *PROSES PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PEDANDA BAKA.”*
- Yuliati Tri. (2019). *I N F O R M A T I K A METODE DIGITAL ANIMATION DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D VECTOR DENGAN TEMA HARAPAN DAN DOA*. *Jurnal Informatika, Manajemen Dan Komputer*, 11(1).
- Zahra Alrazi, C., & Rachman, A. (2021). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Anima-si Periklanan Digital Pencegahan Covid-19: Vol. XIV* (Issue 2).
- Zamzami, Z., Waluyo, T., Si, P. S., Pmat, M., Purba, D., & Kusuma, S. T. (n.d.). *PENGEMBANGAN MOTIF KEPITING JENIS GENUS MACROPHthalmus FUSCULATUS DAN TOPENG BUJANG GANONG PADA APLIKASI BATIK BERBASIS WEB DEVELOPMENT OF GENUS MACROPHthalmus FUSCULATUS CRAB AND BUJANG GANONG MASK IN BATIK APPLICATIONS BASED ON WEB*.