



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menurut Bustaman (2001) Animasi merupakan suatu proses dalam menciptakan suatu efek gerak atau melakukan perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat berupa perubahan warna pada objek dan bisa juga perubahan bentuk dari objek satu ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. (hlm. 32-33)

Ada juga pengertian lain tentang animasi, yaitu pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap framenya. Frame tersebut kemudian dijalankan sehingga membentuk suatu motion seperti sebuah film. (Zeembry,2001) (hlm. 43)

2.2. Karakter

Menurut Sheldon (2004) dalam sebuah cerita terdapat karakter, untuk menjalankan suatu cerita atau tema yang berguna untuk menyampaikan suatu pesan. (hlm. 31)

2.2.1. Definisi Karakter

Karakter adalah tabiat atau kebiasaan, juga sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu. Sebagai suatu tindakan yang akan terjadi tanpa ada lagi pemikiran, karena sudah tertanam dalam pikiran dengan kata lain keduanya disebut kebiasaan.

Menurut Beane (2012) menyatakan bahwa sebuah karakter digunakan untuk siapa yang sedang diceritakan dari sudut pandang mana cerita itu kita lihat. Karakter juga harus terlihat menarik agar dapat menarik perhatian penonton. (hlm. 106)

2.2.2. Jenis Karakter

1. Protagonis

Protagonis merupakan karakter utama yang memimpin jalannya cerita. Yang merupakan karakter terpenting dalam cerita, menciptakan sebuah konflik yang membuat cerita mengalir. Protagonis harus memiliki apa yang di inginkan sehingga untuk mendapatkannya ia akan melakukan sesuatu baik itu untuk dirinya atau orang lain.

2. Antagonis

Karakter yang menentang atau merusak usaha karakter utama dalam cerita, antagonis akan berusaha dengan segala kekuatan yang ia punya untuk menekan keadaan si protagonis ini.

3. Tritagonis

Merupakan karakter yang membantu jalannya cerita, tidak memihak kepada protagonis maupun antagonis yang bersikap netral.

2.2.3 *Archetypes*

Menurut Tillman (2012) menyatakan bahwa inti dari membuat suatu desain karakter yang bagus, kita harus mengetahui apa itu *archetype*. *Archetypes* merupakan bentuk pikiran yang menggambarkan kepribadian dan emosi seperti kita manusia. Dalam pembuatan karakter ini, kita juga harus lebih spesifik dan detil, mulai dari menata latar belakang karakter, sifat dan bentuk fisiknya.

2.2.3.1. **Macam – Macam *Archetype***

Ada beberapa macam *archetype* menurut Campbell (2008), kemudian dikembangkan kembali oleh Volger (2007) yang menjadikan *archetype* menjadi 7 macam, yaitu :

The Seven Archetype

**The Archetypes
as Emanations of the Hero**



Gambar 2.1. *The Archetypes*

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/a0/62/c6/a062c6584639ceaad46bda81a7ee14ec.jpg>)

1. *Hero*, merupakan sosok protagonis atau sebagai karakter utama, yang tujuan utamanya untuk menjawab tantangan yang ada harus memisahkan diri dari dunia nyata dan mengorbankan dirinya dalam perjalanan, dengan melakukan menyelesaikan misi dan mengembalikan keseimbangan dunia seperti semula.
2. *Mentor*, yang memberikan motivasi, berupa wawasan dan pelatihan untuk membantu pemeran utama.
3. *Threshold Guardian*, karakter yang memberikan kejadian penting untuk membuktikan komitmen dari karakter utama apakah dirinya seorang pahlawan dan layak.
4. *Herald*, karakter yang memberikan tantangan, dengan merubah keadaan yang signifikan. Mereka bisa ada kapan saja di dalam cerita, tetapi mereka dapat hadir di awal cerita untuk memberitahu bahwa akan ada panggilan untuk berpetualang. karakter ini mungkin membuat penilaian atau hanya menyampaikan pesan.
5. *Shapeshifter*, karakter yang menyesatkan pemeran utama, yang menyembunyikan maksud menjadi setia atau malah merusak
6. *Shadow*, merupakan bayangan yang mewakili keinginan kita yang paling gelap, ini juga dapat melambangkan ketakutan dan fobia.

7. *Trickster*, merupakan penipu yang membuat dunia menjadi kacau, meskipun mereka tidak mengubah selama jalan cerita, trickster ini dapat merubah keadaan dengan paksa.

2.3. *Three Dimensionals Character Development*

Menurut Kusrini (2008), setiap tokoh dalam cerita mempunyai peran dan watak. Untuk menghayati dan memperdalam tokoh-tokoh dalam cerita, pengenalan tokoh dapat disimpulkan menjadi 3 dimensi, yaitu

1. Fisiologi

Dalam dimensi ini, tokoh merupakan alat sebagai penyampai cerita. Menurut Withrow (2009), fisiologi meliputi anatomi yaitu: jenis kelamin, usia, tinggi, bentuk wajah, postur tubuh dan berat badan. Penting juga dalam sebuah karakter apakah karakter kapan karakter tersebut lahir atau memiliki penyakit tertentu.

Menurut Krawczyk & Novak (2006) ada beberapa hal yang termasuk dalam dimensi fisiologi untuk membuat suatu karakter, yaitu (hlm. 129):

- Jenis Kelamin
- Umur
- Tinggi dan Berat
- Warna mata dan rambut

- Penampilan Fisik (Cantik, Tampan atau buruk rupa)
- Genetika

2. Sosiologi

Menurut Lajos (1972) sosiologi merupakan pendidikan, pekerjaan, kelas, hubungan antara tokoh dalam cerita dengan tokoh lainnya, lingkungan rumah, ras, kebangsaan, masyarakat sekitar dan hobi. Lingkungan dirinya tinggal meliputi keluarga, baik itu orang tua, saudara, maupun anak. Sedangkan dalam pekerjaan, bagaimana dia menyelesaikan suatu pekerjaan atau masalah.

3. Psikologi

Withrow (2009) juga mengatakan bahwa, sebuah tokoh akan memiliki jiwa jika memiliki sejarah hidup, tujuan dan kepribadian yang unik, baik itu meliputi ambisi, temperamen, sikap, kemampuan dan tingkat kecerdasan karakter itu. (hlm. 82)

2.4. Desain Karakter

Menurut Wendingo (2013) desain karakter merupakan proses yang muncul setelah karakterisasi, dimana mendefinisi karakter melalui penggambaran fisik mereka. Disamping itu kita harus mempertimbangkan beberapa aspek, apakah

karakter tersebut berukuran kecil atau besar, manusia atau bukan. Agar hal tersebut dapat dinikmati oleh pencipta maupun masyarakat luas.

Dari pendapat Wendingo dapat dijelaskan bahwa setiap pembuatan karakter harus mempertimbangkan berbagai macam aspek, agar karakter tersebut dapat dinikmati bukan hanya asal membuat. Adapun pendapat lainnya mengenai desain karakter menurut Missal dan Hedgpeth (2006) sebuah proses dimana terbentuknya visual yang terdiri berbagai macam tahapan yang pada akhirnya diharapkan dapat berinteraksi dengan audien. Ini menjelaskan bahwa desain karakter yang baik itu memerlukan proses riset dari segi karakteristik dengan didukung visual yang unik yang mampu menarik simpati dan mudah diingat oleh audien.(hlm. 2)

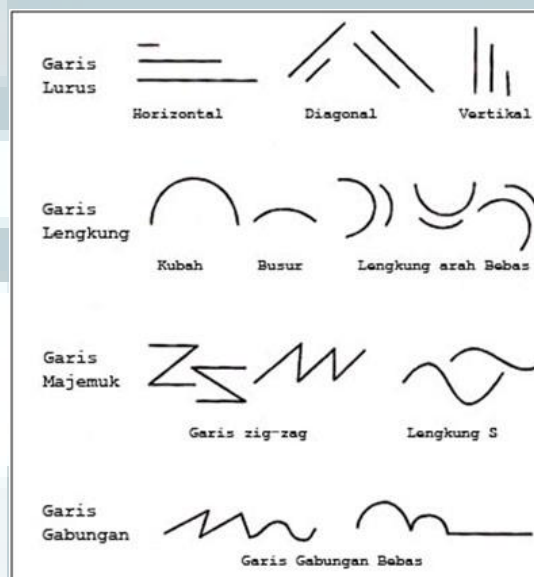
Desain karakter mempunyai peran yang penting dalam proses pembuatan suatu animasi, karena karakter dalam sebuah film animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan cerita ataupun pesan dalam film. Karakter dalam film animasi memiliki karakteristik (Su dan Zhao, 2011).

Seorang artis, baik dalam bidang menggambar, fotografi atau bahkan musik, pasti memahami bahwa karakter desain dimulai dengan dasar yang sama dengan baik (Crossley, 2014). Membuat sketsa di atas kertas atau menggambar figur suatu karakter tidak semuanya dapat diklasifikasi sebagai desain yang dapat dipakai karena setiap karakter memiliki penggambaran visual dan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu setiap artis harus memiliki fundamental yang baik dalam setiap pembuatannya, mulai dari segi bentuk, ukuran, warna hal tersebut penting dalam sebuah desain karakter.

2.5. Elemen – Elemen Desain

Dalam pembuatan karakter terdapat faktor yang membangun karakter tersebut menjadi karakter yang unik, dan faktor tersebut tidak bisa dilepaskan karena merupakan dasar dalam pembentukan dari sebuah karakter. Menurut Rahmat (2010), Ada beberapa elemen visual yang di butuhkan dalam menghasilkan komposisi desain yang harmonis, menarik dan komunikatif. Hal ini juga di perkuat oleh Rethus (2012) bahwa dalam sebuah karya yang kita kenal di dunia ini terdiri dari beberapa elemen visual, yaitu (hal. 27):

1. Garis (*Line*)



Gambar 2.2. Jenis-jenis Garis
(<https://sulartopo.files.wordpress.com/2013/10/garis.jpg>)

Merupakan unsur yang paling mudah dan kompleks dari elemen, dalam hal ini merupakan dasar untuk membangun sebuah bentuk yang menghubungkan antara titik satu dengan lainnya sehingga menghasilkan bentuk gambar yang berbentuk

garis lengkung (*Curve*) ataupun lurus (*Straight*). Garis adalah unsur dasar yang membangun bentuk atau konstruksi desain.

2. *Shape*

Menurut Bancroft, *shape* merupakan proses dasar dalam mendesain suatu karakter yang terdiri dari lingkaran, segitiga dan persegi. Adanya perubahan bentuk dari bentuk dasar yang ada dapat menunjukkan sifat dari karakter bahkan sebelum karakter tersebut dapat berinteraksi, selain itu bagian tubuh suatu karakter yang memiliki *shape* dasar dapat membantu desain karakter untuk menggambar dari berbagai sisi. Berikut jenis – jenis bentuk dan sifatnya

- Lingkaran

Menunjukkan bahwa karakter memiliki sifat baik, shape ini biasanya digunakan untuk karakter yang lucu dan ramah.

UMN



Gambar 2.3. Bentuk Bulat dari karakter Overwatch (Roadhog)
 (https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/13/a7/91/13a791a5657a04ddb5690b2660a03441.jpg)

- Kotak

Karakter dengan bentuk dasar kotak memiliki kesan kokoh, kuat, aman dan dapat bisa diandalkan, bentuk ini biasanya di pakai untuk membuat karakter protagonis.



Gambar 2.4. Bentuk Kotak dari Karakter
(hasil foto dalam buku The art of Caravan no 02 (STAR) hal 41)

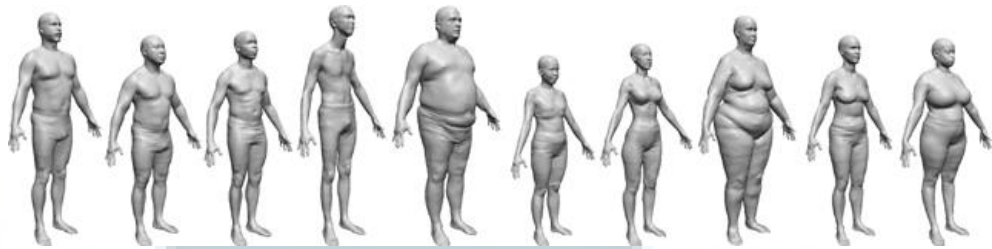
- Segitiga

Karakter dalam bentuk ini memiliki kesan agresif , licik dan pencari masalah, bentuk ini kebalikan dari bentuk dasar kotak yang biasa digunakan untuk karakter antagonis.



Gambar 2.5. Karakter dengan Bentuk Dasar Segitiga
([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/5e/c3/d4/5ec3d46971266f64eaa5ee47bc22a6ae.jpg)

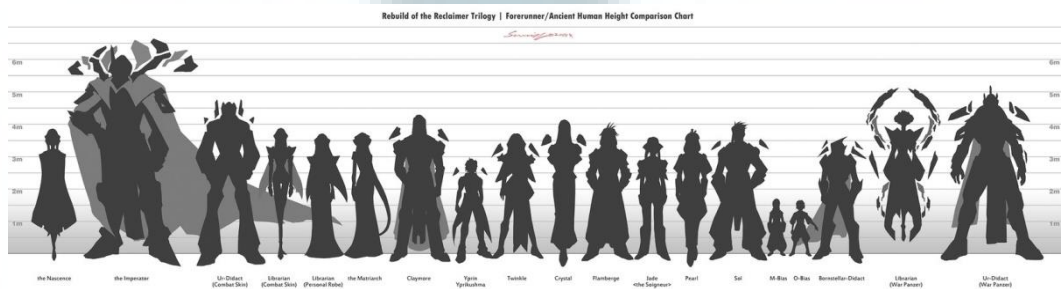
[ak0.pinimg.com/originals/5e/c3/d4/5ec3d46971266f64eaa5ee47bc22a6ae.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/5e/c3/d4/5ec3d46971266f64eaa5ee47bc22a6ae.jpg))



Gambar 2.6. *Human Shape*
(<http://grail.cs.washington.edu/projects/digital-human/pub/allen03space-teaser.png>)

Bentuk tubuh merupakan pose dimana mencirikan sesuatu karakter mulai dari struktur kerangka tulang dan otot. Dalam *modeling* dan animasi bentuk tubuh manusia dikompensi menjadi 2 masalah yaitu pergerakan wajah dan tubuh, hal ini dilakukan karena berbeda dengan lainnya, karena bentuk tubuh manusia memiliki kerangka tulang yang berbeda.

3. Ukuran



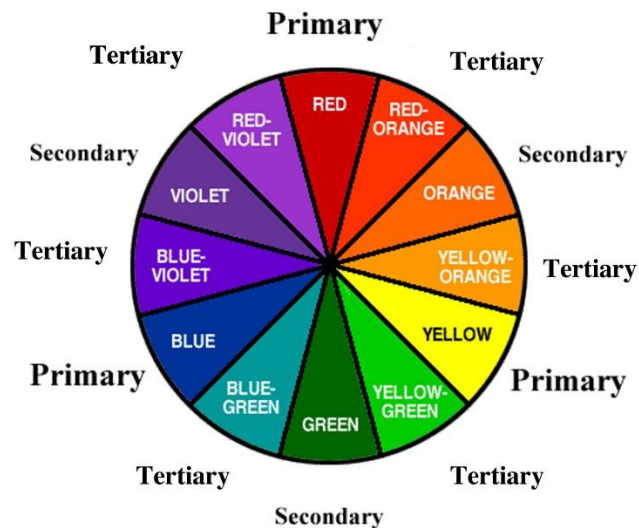
Gambar 2.7. Perbandingan Ukuran
(http://pre02.deviantart.net/ea14/th/pre/f/2013/050/3/c/forerunner_ancient_human_height_comparison_chart_by_stellarstatellogic-d5vjry8.png)

Unsur dalam desain yang menggambarkan perbandingan besar kecilnya sebuah objek, dimana objek tersebut dapat dilihat dalam bentuk yang sangat besar maupun yang terlihat kecil. Unsur sering digunakan untuk mempresentasikan bentuk dari tubuh karakter yang akan dibuat, baik itu berupa monster, manusia, guardian dan lain-lainnya. Contoh kecil seperti Groot pada film *Guardian Of The Galaxy* dirinya memiliki tubuh yang tinggi dan lebih besar dari manusia normal.

4. Warna (*Color*)

Unsur yang menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk visual secara jelas. Menurut Russel dan Verrill (1986) warna memiliki kegunaan untuk beberapa alasan, diantaranya (hlm. 416) :

- Warna merupakan alat yang dapat menarik perhatian.
- Dapat memperlihatkan kondisi *mood* tertentu yang menunjukkan adanya tekanan psikologis itu sendiri.
- Memberikan penekanan elemen tertentu dalam desain.



Gambar 2.8. *Color Wheel*
(<https://designwithmshsquared.files.wordpress.com/2011/08/color-wheel.jpg>)

Menurut Demers (2012) psikologi warna dapat membantu dalam proses mengilustrasikan suatu pesan, emosi maupun perasaan kedalam suatu objek. (hlm. 109)

- Merah

Merah adalah warna paling sombong, penarik perhatian dan warna yang menunjukkan energetic. Berdasarkan suhu temperatur, merah merupakan warna paling hangat. Warna merah bisa menunjukkan 2 makna yang berbeda, contohnya warna merah membuat kita menyadari sesuatu bukan untuk seseorang menyadarinya, warna merah juga bisa menunjukkan kemarahan seseorang.

- **Jingga**

Merupakan warna yang dapat diartikan sebagai warna yang menggambarkan keceriaan dan kesenangan. Jingga juga sering dikenal sebagai warna yang memacu kreativitas dan ambisi.

- **Kuning**

Warna yang hangat, terang dan bersemangat. Yang mampu mempresentasikan berbagai hal, contohnya kuning memiliki makna pengecut atau penakut dan hati-hati. Tapi kuning juga dapat melambangkan persahabatan.

- **Hijau**

Hijau adalah warna dunia untuk tumbuhan, hijau juga dapat mempresentasikan kesegaran dan alam. Memiliki kekuatan untuk menyembuhkan, menenangkan dan mendinginkan suasana. Hijau melambangkan sebuah kehidupan, pengharapan dan pertumbuhan.

- **Biru**

Biru merupakan warna dingin, seorang desainer menggunakan warna biru untuk menggambarkan sebuah bentuk kesejukan dan kesegaran menurut Demers (2002)

- Ungu

Merupakan warna eksotis menurut Demers, karena warna ungu melambangkan kerajaan dan kekuasaan, dari sisi spiritualis mempresentasikan transisi juga bersifat misterius.

- Putih

Putih merupakan warna yang melambangkan kemurnian, kesucian, kebenaran dan kebaikan. Putih juga digambarkan sebagai kebersihan.

- Hitam

Warna yang dapat menggambarkan seseorang dengan sifat jahat. Hitam juga merupakan warna kematian, ratapan. Hitam memiliki perasaan tentang keputusasaan dan kesepian.

2.6. Kebudayaan

Kebudayaan merupakan keseluruhan sebuah pemikiran, dimana tindakan dan hasil karya manusia yang dijadikan suatu rangkaian kehidupan masyarakat melalui pembelajaran (Sutardi, 2003). Didukung juga oleh pendapat E.B Taylor (1871) bahwa kebudayaan mencakup berbagai hal baik itu pengetahuan, kepercayaan, moral, hukum, adat istiadat serta hal yang menjadi kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Faktor ini yang membantu penulis

membangun karakter karena disamping sebagai patokan untuk membuat desain karakter, Reog Ponorogo memiliki berbagai unsur yang unik.

Alasan kepada penulis mengambil dan mengangkat unsur ini, karena masih kurangnya cara memperkenalkan budaya milik bangsa terhadap masyarakat, khususnya dalam film animasi pendek maupun desain karakter. Dan juga melestarikan dan menjaga kebudayaan bangsa sendiri supaya tidak punah agar tidak ada lagi kasus kebudayaan bangsa kita ini di akui oleh negara lain.



Gambar 2.9. Reog Ponorogo
(http://warnawarniindonesia.hol.es/wp-content/uploads/2015/05/budaya_jatim.jpg)

2.5.1. Reog Ponorogo

Reog merupakan kesenian tradisional yang berasal dari Jawa Timur, Indonesia. Reog merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia yang masih kental dengan hal mistiknya. Sejarah asal muasal reog ponorogo secara garis besar ada 3, yaitu:

1. Legenda versi Bantarangin

Legenda ini menceritakan seorang raja kerajaan Bantar Angin yang bernama Prabu Klana Sewandana, ia memiliki wajah rupawan sehingga dijuluki Klana Bagus. Pada suatu hari ia bermimpi bertemu dengan seorang putri cantik yang membuat dirinya jatuh cinta. Prabu Klana Bagus kemudian menceritakan kepada penasihatnya tentang mimpi tersebut dan dirinya berkeinginan untuk mempersunting sang putri dalam mimpinya, para penasihat kemudian mencari tahu siapa putri yang diimpikan oleh sang raja, pada akhirnya informasinya didapat putri tersebut ternyata berasal dari kerajaan Daha, Kediri yang bernama Putri Sanggalangit.

Karena raja berkeinginan untuk mempersunting sang putri maka diutuslah patih Kerajaan Bantar Angin, Klana Wijaya alias Pujangga Anom biasa kita dengar Bujangganong untuk melamar putri Sanggalangit ke kerajaan Daha.

Sesampainya di Kediri, Klana Wijaya menghadap raja untuk mengutarakan maksud kedatangannya. Raja kemudian menanyakan kepada Putri Sanggalangit atas lamaran Raja Bantar Angin. Sang Putri pun bersedia dipersunting oleh Raja Bantar Angin namun dengan beberapa syarat. Pertama, agar diciptakannya suatu tontonan yang belum pernah ada di dunia ini. Kedua, Sang Putri meminta hewan-hewan seisi hutan untuk mengisi Taman Sari Kerajaan Kediri, di mana salah satunya adalah seekor hewan yang terdiri dari 2 (dua) jenis hewan tetapi satu tubuh.

Sesampainya kembali di Kerajaan Bantar Angin, Patih Klana Wijaya melaporkan hasil perjalanannya ke Kediri. Mendapat laporan itu Prabu Klana Sewandana sangat marah karena menganggap syarat tersebut tidak masuk akal dan tidak mungkin terpenuhi. Namun Patih Klana Wijaya mencoba menenangkan rajanya. Sebagai patih yang sangat patuh pada rajanya, Klana Wijaya sebelum menghadap raja sebenarnya telah mempersiapkan segala sesuatu yang menjadi syarat untuk melamar sang putri raja.

Betapa senangnya Prabu Klana Sewandana atas kerja Sang Patih yang telah mempersiapkan dengan lengkap semua syarat yang di ajukan oleh sang putri. Karena itu Prabu Klana Sewandana segera berangkat menuju Kerajaan Kediri untuk mengantar syarat tersebut dengan diiringi 144 pasukan berkuda yang semuanya berwajah tampan. Ia juga membawa seperangkat gamelan berupa Gong, Kempul, Kenong, Kendang, Angklung dan Terompet. Sepanjang perjalanan Gamelan tersebut ditabuh untuk mengiringi langkah raja dan pasukan berkuda.

Di Kerajaan Kediri, Patih Singalodra alias Singabarong yang diam-diam juga jatuh hati kepada Putri Sanggalangit. Ia tengah berusaha agar niat Prabu Klana Sewandana untuk melamar sang putri bisa digagalkan. Oleh karena itu Patih Singalodra berniat menghadang perjalanan Prabu Klana Sewandana dan rombongan yang sedang dalam perjalanan menuju Kerajaan Kediri. Di tengah perjalanan rombongan dari Kerajaan Bantar Angin berhasil dihadang oleh Patih Singalodra dan diminta untuk mengurungkan niatnya melamar ke Kerajaan Kediri. Namun, Prabu Klana Bagus menolak permintaan Patih Singabarong

sehingga pecahlah perang di antara kedua belah pihak. Mereka berusaha saling mengalahkan dengan segala kemampuan yang mereka miliki.

Kedua belah pihak sama-sama mempunyai pasukan yang handal dan kemampuan berperang yang hebat sehingga pertempuran berlangsung sengit dan lama. Satu per satu pasukan kedua belah pihak tewas atau luka dalam pertempuran tersebut. Pada akhirnya pasukan Prabu Klana Sewandana memenangkan pertempuran tersebut, walaupun Patih Singalodra sudah menggunakan segala kesaktiannya. Kemenangan Prabu Klana Sewandana berkat kesaktian dari senjata pusaka yang berupa cambuk / pecut *Samandiman*, yaitu sebuah pusaka sakti yang mampu membelah gunung dan menguras samudra.

Dalam pertempuran tersebut Prabu Klana Sewandana di bantu oleh Patih Klana Wijaya yang juga mempunyai kesaktian dapat berubah wujud. Saat bertempur dengan Patih Singalodra yang berubah wujud menjadi macan, maka Patih Klana Wijaya berubah wujud menjadi burung merak yang selalu mengembangkan ekornya dengan indah. Pada saat Patih Klana Wijaya bergulat dengan Patih Singalodra maka yang tampak adalah 2 hewan yang menjadi satu dengan bentuk burung merah yang berkepala macan.

Dengan kekalahan Patih Singalodra, maka rombongan Raja Bantar Angin mengarak Patih Singalodra yang masih berwujud kepala macan ke Kerajaan Kediri. Dengan tetabuhan yang dibawa dari Bantar Angin dan pengiring lain seperti beberapa *warok*, pasukan berkuda berwajah tampan dan wujud Patih Singalodra yang berwajah macan inilah yang dinilai oleh beberapa orang sebagai asal muasal dari kesenian *Reog*.

Konon Istilah *Reog* berasal dari kata *reyog* atau *riyeg* yang berarti kondisi bangunan yang hampir rubuh. Suara Gamelan pengiring *Reog* yang riuh diartikan seperti bata rubuh (batu bata yang akan runtuh).

2. Legenda versi Demang Kutu

Dalam versi Demang Kutu, sejarah *Reog* dimulai dari cerita tombak yang bernama Kyai Tunggul Naga. Tombak pusaka ini dulu milik Ki Ageng Suryangalam yang menjadi demang di Kutu. Demang Suryangalam sebelumnya adalah seorang pujangga istana Majapahit yang pergi meninggalkan Istana Majapahit karena kecewa dengan pernikahan Prabu Brawijaya V dengan Putri Cempa. Demang Suryangalam juga kecewa karena nasihat-nasihatnya untuk menata Kerajaan Majapahit tidak didengar oleh Sang Raja. Sebelum kerajaan Majapahit runtuh, keadaan negeri semrawut, bobrok, banyak terjadi kekacauan. Kesengsaraan rakyat sama sekali tidak diperhatikan oleh sang Raja sehingga muncul gerakan separatis, ingin memisahkan diri dari Majapahit dan mendirikan wilayah otonom yang lepas dari Kerajaan Majapahit.

Sikap Demang Suryangalam yang tidak patuh kepada raja ini membuat Prabu Brawijaya V sangat marah. Ia memerintahkan salah seorang putranya yang bernama Raden Batara Katong untuk menangkap Demang Suryangalam. Demang yang seharusnya tunduk dan patuh kepada raja tersebut harus dihukum. Terjadi pertempuran yang sengit antara pasukan Demang Suryangalam dengan pasukan Raden Batara Katong. Keduanya mempunyai kesaktian yangimbang. Dengan mengerahkan segala kekuatannya pada akhirnya Raden Batara Katong berhasil mengalahkan Demang Suryangalam. Setelah mengalahkan Deman Suryangalam,

Raden Batara Katong menguasai daerah Kutu dan juga merampas tombak Kyai Tunggul Naga. Tombak pusaka ini berasal dari Tuban, Ranggalawe. Namun ada juga yang mengatakan bahwa tombak Kyai Tunggul Naga diperoleh Raden Batara Katong dari hasil semedi selama beberapa hari di sebuah tanah lapang tanpa rumput sehelai pun yang disebut ara-ara yang ada di daerah Wengker. Raden Batara Katong ditemani oleh Ki Ageng Mirah, Patih Seloaji dan Jayadipa. Dari semedi tersebut didapatkan tombak Kyai Tunggul Naga, payung dan sabuk, yang selanjutnya menjadi pusaka Raden Batara Katong.

Bagi tokoh-tokoh muslim tradisional, Batara Katong tidak lain adalah peletak dasar kekuasaan politik di Ponorogo, dan lebih dari itu ia adalah seorang pengemban misi dakwah Islam pertama. Bagi masyarakat Ponorogo, Batara Katong adalah tokoh dan penguasa yang paling melegenda. Sampai saat ini Batara Katong adalah simbol kekuasaan politik yang terus dilestarikan oleh penguasa di daerah ini dari waktu ke waktu.

3. Legenda versi Batara Katong

Raden Katong, atau yang sering disebut Batara Katong, merupakan tokoh yang sangat terkenal di Ponorogo. Bagi masyarakat Ponorogo, ia bukan hanya sekedar figur yang ada dalam sejarah. Sebagaimana masyarakat Ponorogo, khususnya kalangan santri, meyakini bahwa Batara Katonglah penguasa pertama wilayah Ponorogo yang sekaligus penyebar agama Islam di Ponorogo.

Lembu Kanigoro, nama asli dari Batara Katong adalah salah seorang Putra Raja Majapahit, Prabu Brawijaya V dari selir, yakni Putri Cempa yang beragama

Islam. Menjelang runtuhnya kekuasaan Majapahit, sebenarnya dimulai saat putra tertua Raja Brawijaya V yang bernama Lembu Kenanga mendirikan Kesultanan Demak Bintara, yang kemudian dikenal sebagai Raden Patah. Adiknya yang bernama Lembu Kanigoro juga mengembara mengikuti jejak sang kakak yang berguru kepada Wali Songo di Demak. Proses menarik Prabu Brawijaya V yang kala itu masih beragama Hindu untuk diislamkan oleh Wali Songo dengan menawarkan Seorang Putri Cempa yang beragama Islam untuk menjadi Istrinya ternyata tidak berhasil. Meski begitu Prabu Brawijaya mengizinkan putra-putranya mengikuti agama ibunya dan memperbolehkan mereka berguru kepada Wali Songo. Batara Katong di masa kecil bernama Raden Jaka Piturun, disebut juga sebagai Raden Harak Kali.

Perkawinan Prabu Brawijaya V dengan Putri Cempa menimbulkan keresahan di kalangan petinggi dan keturunan Raja Majapahit, sehingga kemudian berkembang menjadi konflik politik di kerajaan itu. Perkawinan itu diprotes oleh para elit Istana. Salah satunya adalah Pujangga Anom Ketut Suryangalam. Pujangga Anom Ketut Suryangalam kemudian meninggalkan Kerajaan Majapahit dan membangun peradaban barudi sebelah tenggara Gunung Lawu sampai lereng barat Gunung Wilis, yang kemudian daerah ini di kenal dengan nama Wengker, yang selanjutnya dikenal sebagai Ponorogo saat ini. Tokoh ini kemudian disebut Ki Ageng Kutu atau Demang Kutu. Daerah yang dikuasai Demang Kutu selanjutnya dinamakan Kutu.

Pada perkembangannya Ki Ageng Kutu menciptakan seni Barongan, yang kemudian disebut Reog. Kesenian ini di ciptakan dengan maksud secara simbolik

sebagai bentuk kritik terhadap Raja Majapahit, yang di simbolkan dengan kepala harimau yang dapat ditundukkan oleh rayuan seorang perempuan, yang dalam hal ini adalah Putri Cempa, yang di simbolkan dengan Dhadak Merak. Kemudian Demang Kutu sendiri di simbolkan sebagai Pujangga Anom atau Bujang Ganong, seorang ksatria yang bijaksana walaupun mempunyai wajah buruk rupa.

Kekuatan Demang Kutu yang menguasai wilayah Ponorogo dianggap sebagai ancaman bagi Kerajaan Majapahit. Kasultanan Demak juga menganggap Demang Kutu sebagai ancaman yang harus di singkirkan. Berbagai cara di gunakan oleh Raden Patah untuk merebut Ponorogo, salah satunya di lakukan oleh Sunan Kalijaga bersama dengan muridnya yang bernama Kiai Muslim atau Ki Ageng Mirah. Keduanya mencoba melakukan pengamatan terhadap kekuatan Ponorogo. Selanjutnya Raden Patah mengurus perwira terbaiknya yang di kenal dengan Batara Katong. Perwira itu dibantu oleh seorang santri bernama Selo Aji dan 40 orang santri pilihan untuk menetap di daerah kutu.

Karena berebut pengaruh, Batara Katong dan Ki Ageng Kutu kemudian terlibat perselisihan. Karena kekuatan dan kesaktian Batara Katong tidak dapat menandingi Ki Ageng Kutu, Batara Katong mendekati Putri Ki Ageng Kutu yang bernama Niken Gandini dan merayunya untuk di jadikan istri. Melalui Niken Gandini inilah Batara Katong dapat mengambil Pusaka Koro Welang milik Ki Ageng Kutu yang akhirnya dengan mudah mengalahkan Ki Ageng Kutu. Namun Ajaibnya Ki Ageng Kutu menghilang, Peristiwa itu terjadi saat Jum'at Wage disebuah pegunungan di daerah Wringin Anom, Sambit, Ponorogo.

Hilangnya Ki Ageng Kutu menjadi kemenangan Batara Katong sementara bagi pengikut Ki Ageng Kutu di anggap sebagai hari naas. Untuk meredam kemarahan pengikut Ki Ageng Kutu, Batara Katong mengatakan Ki Ageng Kutu sudah moksa dan akan terlahir kembali di kemudian hari.

Selanjutnya Batara Katong menyatakan bahwa dirinya tidak lain adalah batara atau manusia setengah dewa. Hal itu dilakukannya untuk meredam amarah rakyat Ponorogo yang masih mempercayai adanya dewa-dewa. Selanjutnya Batara Katong mengukuhkan diri sebagai penguasa Ponorogo dan mendirikan istana di wilayah ini dan memboyong permasurinya Niken Gandini. Kadipaten Baru ini di beri nama Prana Raga, yang namanya di ambil dari Babad Prana Raga. Masyarakat menyebut Ponorogo yang terdiri dari kata *Pono* yang berarti wasis, pintar, mumpuni dan *Raga* yang berarti jasmani.

Para Punggawa, petinggi dan anak cucu Batara Katong selanjutnya mendirikan pesantren-pesantren sebagai pusat pengembangan Agama Islam. Dalam penyebaran Agama Islam Batara Katong merupakan sosok yang ideal, penguasa sekaligus ulama. Selanjutnya Ia di kenal dengan nama Adipati Sri Batara Katong. Ia membawa Ponogoro pada masa kejayaan dengan di tandai dengan adanya sebuah prasasti berupa sepasang batu gilang yang terdapat di depan gapura kelima di kompleks makam Batara Katong. Pada tanggal 11 Agustus ditetapkan sebagai hari jadi Ponorogo.

Dari berbagai versi yang ada dalam berbagai versi cerita Reog Ponorogo, penulis memutuskan untuk mengangkat cerita ini berdasarkan adaptasi dari

legenda versi Bantar Angin. Dalam pelaksanaan tari reog ponorogo ini terdapat para pemain didalamnya, yaitu

1. Barongan

Bertugas memainkan dhadhak merak. Pemain biasanya mempunyai kekuatan tubuh yang prima, terampil dan luwes. Merupakan ikonik yang menjadi kebudayaan Reog Ponorogo dan bobot dhadhak merak ini 40 kg dan berukuran panjang 2,25 meter serta lebar 2,30 meter



Gambar 2.10. Barongan (Ponorogo)
(https://sigoese.files.wordpress.com/2012/11/barongan_01.jpg)

2. Jathil Cilik

Penari yang memerankan penunggang kuda. Mereka berhias seperti pemuda-pemuda tampan yang mahir menunggang kuda, biasanya mereka berumur 10-12 tahun dan berjumlah empat orang.



Gambar 2.11. Jathilan cilik
(<https://dewabara.files.wordpress.com/2012/02/dsc01893.jpg>)

3. Jathilan Dewasa

Penari yang menggambarkan pasukan kerajaan tampan, mereka mendari dengan tidak memakai eblek. Mereka menggunakan celana tanggung berhias sulaman dan manik-manik emas. Lebih sering diperankan oleh perempuan yang menunggangi kepong (Jaran Eblek).



Gambar 2.12. Jathilan Dewasa
(<https://borosucijathilan.files.wordpress.com/2015/06/atraksi-penari-jathilan-seni-reog-ponorogo11.jpg>)

4. Klana Sewandana

Penari dengan tarian menggambarkan sosok raja dari kerajaan Bantar Angin, sebuah kerajaan cikal bakal kota Ponogoro, dengan menggunakan topeng dan mahkota, dengan membawa Pecut Samandiman. Sebuah senjata sakti yang menjadi andalan Klana Sewandana.

UMN



Gambar 2.13. Klana Sewadana
(https://c2.staticflickr.com/4/3724/11731248833_10fdf0608c_z.jpg)

5. Warok

Pemain yang menggunakan pakaian khas Ponorogo, memiliki tampang terkesan gagah, garang dengan kumis melintang, mereka selalu membawa tali berwarna putih.

Warok di persepsikan sebagai tokoh yang pemerannya memiliki kekuatan gaib, bahkan banyak beredar cerita miring tentang sosok warok ini. Warok berasal dari kata wewarah, warok merupakan sosok Wong Kang Suih Wewarah. Yang artinya, seseorang menjadi warok dikarenakan mampu memberikan petunjuk atau pengajaran kepada orang lain tentang hidup yang baik.



Gambar 2.14. Warok
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/c/c8/Warok_Ponorogo.jpg)

6. Bujangganong

Pujangganong atau sering disebut bujangganong merupakan penari yang menggambarkan sosok patih muda yang cekatan, cerdas, jenaka dan sakti.

Menggunakan topeng berwajah raksasa, hidung panjang, mata melotot, mulut terbuka dengan gigi besar tanpa taring.

UMN



Gambar 2.15. Bujangganong
(<https://brangwetan.files.wordpress.com/2013/09/tari-bujang-ganong.jpg>)

7. Senggakan

Merupakan pengiring reog yang bertugas memberi semangat kepada para pemain agar menari dengan baik.



Gambar 2.16. Senggakan
(http://budaya-indonesia.org/f/10631/reinkanasi_senggakreogponorogo.jpg)

8. Pengrawit

Penabuh gamelan yang menjadi pengiring reog. Pemain gamelan ini terdiri dari beberapa orang yang masing-masing memegang alat musiknya sendiri-sendiri.

UMN



Gambar 2.17. Pengrawit
(<http://images.solopos.com/2013/02/pengrawit1.jpg>)

2.5.2. Tradisi Grebeg Suro

Tradisi grebeg suro merupakan acara tradisi budaya masyarakat ponorogo yang berbentuk pesta rakyat. Pesta dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat. Dalam Grebeg Suro ini disajikan berbagai jenis kesenian dan budaya yang berkembang di dalam masyarakat Ponorogo, acara tersebut meliputi Reog Nasional, Pawai Lintas sejarah dan Kirab Pusaka, serta Larungan Risalah Doa di Telaga Ngebet.

2.5.2.1. Sejarah Grebeg Suro

Sejarah penyelenggaraan Grebeg Suro dimulai pada tahun 1987 dimana pemerintah kabupaten Ponorogo mewadaghi tradisi ini dalam sebuah acara yang melestarikan budaya yang hidup dalam masyarakat oleh Bupati Ponorogo saat itu, Soebarkah Poetro Hadiwirjo.

2.5.3. Tradisi Risalah Doa

Risalah doa merupakan sebagian acara dari Grebeg Suro, acara ini diadakan sebagai penutup acara Reog Nasional di tutup pada malam 1 Suro. Pada pagi hari tepat pada tanggal 1 Suro, upacara Larungan Risalah Doa di Telaga Ngebel, salah satu desa di kabupaten ponorogo, Risalah Doa memiliki nilai tradisi, nilai simbolik, nilai tanggung jawab, nilai keindahan, nilai moral, nilai hiburan, nilai budaya, nilai sosial, nilai ekonomi, nilai apresiasi dan nilai religius. Semua nilai kearifan lokal tersebut memberikan manfaat langsung maupun tidak langsung terhadap masyarakat sekitar.

UMN