

# Transformasi Elemen Visual Kesenian Reog Ponorogo pada Aset Visual Mobile Game “Re-Yog”

**Elisabeth Martina Megan**

Program Studi DKV, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
elisabeth.megan@student.umn.ac.id

**Agatha Maisie Tjandra**

Program Studi DKV, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
agatha@umn.ac.id

## ABSTRAK

Reog Ponorogo merupakan sebuah kesenian Indonesia yang sangat unik. Hal ini dikarenakan Reog Ponorogo mengandung banyak nilai luhur yang dianut oleh masyarakat di Ponorogo. Penelitian ini membahas mengenai perubahan elemen visual kesenian Reog Ponorogo menjadi aset digital yang kemudian diaplikasikan kedalam bentuk mobile game. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *mobile game 2D platformer* “RE-YOG” yang diadaptasi dari cerita dan sejarah dibalik pertunjukan Reog Ponorogo itu sendiri. *Mobile game* ini dibuat sebagai media yang dapat mengangkat keunikan, ragam hias, dan juga sejarah dari kesenian Reog Ponorogo ke dalam bentuk yang lebih sederhana melalui *mobile game*.

Kata Kunci: *Game Asset, Mobile Game Application, Reog, Game Platformer*

## PENDAHULUAN

Reog Ponorogo adalah sebuah seni pertunjukan yang berasal dari daerah Ponorogo di Jawa Timur. Kesenian unik ini dilambangkan oleh topeng Singobarong yang merupakan topeng berbentuk kepala singa yang dihiasi dengan bulu burung merak, dan memiliki berat sekitar 50 hingga 60 kilogram dan dibawa dengan cara digigit oleh penarinya (Liputan 6, 2019). Sebagai kesenian khas dari Ponorogo, kesenian ini mengandung banyak nilai luhur yang dianut oleh masyarakat di Ponorogo. Hal ini menyebabkan Reog Ponorogo menjadi sebuah aset budaya yang sangat berharga bagi masyarakat di Ponorogo.

Sayangnya, berdasarkan hasil survey yang disebarakan kepada remaja berusia 17-25 tahun di wilayah Jabodetabek, anak-anak remaja pada umumnya kurang familiar dengan kesenian tradisional Indonesia ini. Semakin terlupakannya kesenian ini di kalangan remaja dapat menyebabkan kelunturan atau bahkan terlupakannya kesenian ini di masa mendatang, apabila tidak terdapat peran dari masyarakat Indonesia sendiri untuk melestarikan kesenian ini.

Sebagai bentuk pelestarian kesenian untuk kesenian Reog Ponorogo ini, dibuat sebuah mobile game *2D platformer* yang berfokus kepada cerita dan juga sejarah

dari kesenian Reog Ponorogo. Menurut Studio Agate (2017), game merupakan sebuah media interaktif yang dapat menarik seluruh indra manusia pada waktu yang bersamaan. Sehingga ketika bermain game, *player* diharuskan untuk berpartisipasi aktif dan berkonsentrasi dengan konten dan isi dari game tersebut.

## KAJIAN TEORI

Dalam penelitian ini, penulis melakukan studi literatur melalui buku dan jurnal. Beberapa hal yang diperhatikan dalam penelitian ini antara lain adalah *character design, environment design, user interface and user experience* dan juga Reog Ponorogo. Hal-hal tersebut dianggap penting dalam penelitian ini karena dapat menjadi landasan dalam pembuatan aset visual untuk *mobile game* yang baik dan efektif sebagai media informasi.

### Character Design

Menurut Carman (2018), salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam mendesain karakter adalah bentuk dan siluet dari karakter. Bentuk dasar karakter sangat memengaruhi bagaimana *user* mempersepsikan sifat dari karakter tersebut. Selain itu, kejelasan siluet dari karakter juga penting agar karakter lebih mudah dikenali secara umum.

### Environment Design

Bentuk *environment* dari setiap game berbeda-beda sesuai dengan genre dari game tersebut. Menurut Carman (2018), terdapat beberapa jenis perspektif kamera dalam *environment design*. Salah satunya adalah *side scrolling*. Desain *environment side scrolling* menggunakan jenis *point of view* yang menghadap lurus ke arah karakter. Desain *environment side scrolling* ini seringkali digunakan pada game dengan genre platformer sehingga *player* dapat melihat keseluruhan dari *platforming* secara jelas.

### User Interface dan User Experience

User interface merupakan bagaimana cara mengkomunikasikan user experience melalui elemen visual sehingga lebih mudah dimengerti oleh user. Desain aset visual untuk user interface sebaiknya dibuat intuitif dan menarik, tetapi tidak terlalu kompleks sehingga tidak menutupi detail dan aset yang penting pada game.

### Reog Ponorogo

Prasetyo (2018) menyatakan bahwa Reog Ponorogo adalah seni pertunjukan dari Indonesia yang umumnya dimainkan oleh 17 orang penari. Reog Ponorogo terdiri dari tarian Singobarong, Bujang Ganong, Raja Kelana Sewandana, Jathilan, dan juga Warok.

Pementasan Reog Ponorogo sendiri terdiri dari tiga bagian. Pertunjukan diawali dengan tarian pembuka, yaitu tarian jathilan dan dilanjutkan dengan tari Bujang Ganong. Setelah itu memasuki tarian inti yang memberikan pementasan yang berbeda-beda, cerita yang ditampilkan disesuaikan dengan perayaan yang dirayakan. Setelah itu, memasuki tarian penutup di mana tarian Singobarong ditampilkan. Biasanya terdapat dua orang penari tarian Singobarong yang menunjukkan atraksi berguling dan melompat.

## **METODOLOGI**

### **Metode Penelitian**

Dalam proses pencarian data untuk penelitian ini, penulis melakukan pencarian data melalui metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif melalui penyebaran kuesioner sementara metode kualitatif melalui wawancara dan *focus group discussion*.

#### 1. Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada 103 responden melalui *google forms* kepada remaja berusia 17-25 tahun yang berdomisili di wilayah Jabodetabek mengenai persepsi kalangan remaja di kota besar mengenai kesenian Reog Ponorogo. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan metode *random sampling* dan menggunakan rumus *slovin* dengan *margin of error* 10%. Populasi merupakan jumlah remaja di kota Jakarta pada tahun 2020 yang berjumlah 1,643,897 jiwa (Badan Pusat Statistik, 2020).

#### 2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Hironimus Rian dari Gambir Studio dan juga Anas Arrosyid Hanafi dari PAWARGO (Paguyuban Warga Ponorogo). Wawancara dengan Hironimus dilakukan pada tanggal 23 September 2020. Wawancara berdurasi selama 15 menit dan dilakukan dengan menggunakan *Whatsapp voice call*. Sementara wawancara dengan Anas dilakukan pada tanggal 18 September 2020 dengan durasi sekitar 2 jam dan juga menggunakan *Whatsapp voice call*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai proses perancangan game dan juga informasi mengenai Reog Ponorogo itu sendiri dari sumber yang bersangkutan.

#### 3. *Focus Group Discussion*

*Focus group discussion* dilakukan bersama sekelompok remaja berusia 17-25 tahun yang berdomisili di wilayah Jabodetabek. Remaja yang mengikuti FGD terdiri dari Athaya (Bogor, 20), Catherine (Tangerang, 20), Trio (Tangerang, 20), Evelyn (Tangerang, 20), Jose (Bekasi, 21), Sekar (Depok, 20), dan Tirta (Tangerang, 20). Tujuan dari dilakukannya FGD adalah untuk memperoleh informasi mengenai media yang dipilih oleh remaja untuk memperoleh informasi dan juga genre game yang paling disukai oleh remaja.

## **PEMBAHASAN**

### **Perancangan**

Metode perancangan menggunakan metode dari Scott Rogers (2014) dalam bukunya, *Level Up! The Guide to Great Video Game design*. Dalam buku ini, Rogers menyatakan bahwa proses perancangan game terdiri dari proses ideas, three Cs (character, camera, control), HUD design dan juga level design.

#### 1. *Ideas*

Pada tahap *ideas*, penulis melakukan *brainstorming* melalui pembuatan *mind map*, *mood board* dan juga menentukan *color palette* untuk *environment game*. *Color palette* menggunakan tema warna coklat sepia untuk memberikan kesan lampau dan juga bersejarah. Penulis juga mencari referensi ornamen-ornamen asal Indonesia dari zaman kerajaan Majapahit.



Gambar 1 Color palette dan moodboard game RE-YOG

Berdasarkan hasil *brainstorming*, penulis menentukan bahwa game RE-YOG berfokus pada konten cerita dan sejarah dari Reog Ponorogo. Cerita yang digunakan merupakan versi cerita dimana raja Kelana Sewandana dari kerajaan Bantarangin mengikuti sayembara untuk menikahi putri Songgolangit dari kerajaan Daha. Cerita yang digunakan disajikan dalam bentuk dialog yang terdapat pada setiap *level*.

Game ini terdiri dari tiga *level* sesuai dengan bagian-bagian pada pementasan Reog Ponorogo. Dimana bagian pertama berlatar tempat di kerajaan Bantarangin yang merupakan kerajaan asal raja Kelana Sewandana, hutan yang dilalui oleh raja Kelana Sewandana dalam perjalanannya menuju kerajaan Daha, dan juga hutan tempat raja Kelana Sewandana bertarung dengan Singobarong. Ketiga wilayah ini memiliki *mood* dan *ambient* yang berbeda-beda.

## 2. Character

Desain karakter dibuat berdasarkan properti dan kostum dari pemain Reog Ponorogo, dengan diberikan penyederhanaan desain pada ornamen dan juga kostum untuk mempertahankan unsur *simple* dan *casual* pada desain karakter. Hal ini ditujukan dikarenakan *style casual* lebih diminati oleh remaja pada umumnya.



Gambar 2 Adaptasi desain karakter Reog Ponorogo yang sebenarnya dengan aset *in-game*

Penyederhanaan desain karakter dibuat dengan tetap mempertahankan desain karakter agar masih mudah dikenali oleh *player* sebagai karakter yang sedang direpresentasikan dengan tetap mempertahankan properti-properti kostum yang lebih menonjol pada kostum pemain kepada aset karakter.

### 3. *Sign Language: HUD and Icon Design*

Desain *heads-up display* atau seringkali disebut sebagai *user interface* pada *in-game screen* dibuat simple agar tidak mengganggu desain *platforming* yang perlu diperhatikan oleh *player*. Sementara desain HUD pada *button* pada menu dan lainnya menggunakan desain *button* merah dan kuning. Warna ini dipilih karena aksesoris dan properti pada penari Reog Ponorogo banyak menggunakan perpaduan antara warna merah dengan akses kuning. Sementara *tone* warna *button* yang cenderung lebih kusam dan gelap digunakan karena *mood* dan *ambient* dari game yang terkesan *gloomy*.

*Typeface* yang digunakan pada *button* merupakan *typeface* Hogfish dan Kiddos. Kedua *typeface* tersebut merupakan jenis *typeface comic* yang digunakan untuk memberikan kesan “*playful*” pada game. *Typeface* Hogfish digunakan pada *button* dan juga *text header* sementara Kiddos digunakan pada *body text*.

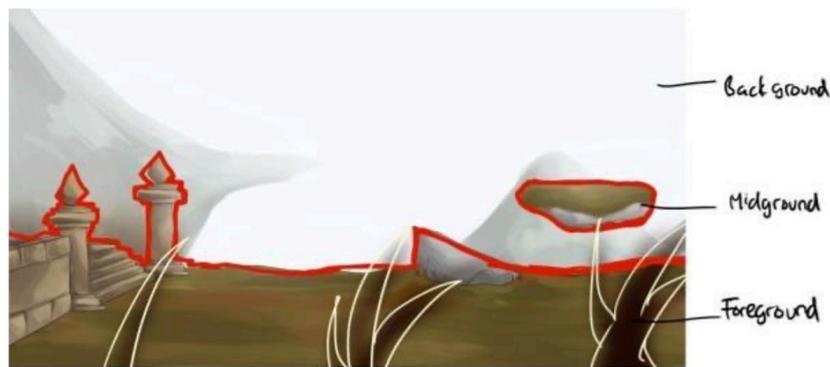


Gambar 3 desain HUD *main menu* dan *in-game* pada game RE-YOG

### 4. *Level Design*

Desain *environment* menggunakan perspektif *side-scrolling* yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *background*, *midground* dan *foreground*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan *depth* pada *environment* game. Bagian *midground* merupakan bagian yang berinteraksi secara langsung dengan *playable character*, sehingga dibuat lebih mendetail.

Bagian *background* pada *environment* diberikan *mist* atau kabut untuk mengurangi kejelasan dari *background*. Hal ini ditujukan agar *player* dapat membedakan bagian *background* dan juga *midground*, tetapi tetap dapat melihat *background* dengan jelas sehingga latar tempat dari game masih dapat terlihat jelas. Sementara bagian *foreground* berupa siluet yang di-*blur*.



Gambar 4 Desain *environment* yang dibagi menjadi tiga bagian

### Analisis

Transformasi elemen visual yang terdapat pada kesenian Reog Ponorogo menjadi aset visual untuk sebuah game dilakukan untuk mempertahankan *style casual* pada game dan agar *player* dapat memperoleh gambaran mengenai desain properti dari pemain Reog Ponorogo tanpa terganggu oleh ornamen-ornamen visual yang terlalu kompleks. Selain itu, dikarenakan ukuran layar *smartphone* yang cukup kecil, penggunaan ornament yang terlalu rumit akan membuat detail ornament menjadi sulit terlihat.

Akan tetapi, sangat penting bagi aset visual tersebut untuk tetap mempertahankan identitasnya sebagai karakter yang direpresentasikan. Hal ini karena game RE-YOG merupakan game yang mengadaptasi cerita resmi yang digunakan oleh sebuah daerah, khususnya di Ponorogo. Sehingga sangat penting untuk tetap membuat karakter mudah dikenali sebagai karakter yang direpresentasikan untuk menghindari misinformasi pada aset visual dari karakter dan juga sebagai bentuk penghargaan untuk kebudayaan setempat.

### SIMPULAN & REKOMENDASI

Reog Ponorogo merupakan kesenian unik khas Indonesia. Sayangnya, sebagian besar remaja di kota besar khususnya di Jabodetabek masih kurang memahami mengenai kesenian ini. Semakin terlupakannya kesenian Reog Ponorogo ini di masa mendatang dapat menyebabkan kelunturan atau bahkan kepunahan dari kesenian ini.

Reog Ponorogo sendiri adalah sebuah kesenian yang bersifat sakral. Oleh karena itu, kesesuaian cerita dengan konten game harus dipertahankan. Desain karakter pada game RE-YOG harus mudah dikenali sebagai karakter pada pementasan Reog Ponorogo yang sebenarnya.

Aspek utama yang digunakan dari tarian Reog Ponorogo yang diadaptasi menjadi game RE-YOG merupakan aspek cerita dari kesenian Reog Ponorogo. Alur cerita yang digunakan pada game RE-YOG disesuaikan dari alur cerita dibalik kesenian Reog Ponorogo yang kemudian diadaptasi ke dalam bentuk *mobile game*. Kerajaan-kerajaan utama yang terdapat pada cerita Reog Ponorogo digunakan sebagai tema dari setiap *level* pada game RE-YOG.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Agate (2017, Oktober). *Game as a Powerful Communication Media*. Agate Studio. Diakses dari <https://agate.id/game-powerful-communication-media>

Badan Pusat Statistik. (2020, Desember). Jumlah Penduduk Provinsi DKI Jakarta Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin 2018-2020. Diakses dari <https://jakarta.bps.go.id/indicator/12/111/1/jumlah-penduduk-provinsi-dki-jakarta-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>

Byl, P. D. (2015). *Holistic Mobile Game Development with Unity*. Burlington: Taylor & Francis

Carman, C. (2018). *Visual Design Concepts for Mobile Games*. New York: CRC Press

Liputan6.com. (2019, Maret). Pesan Sakral Dibalik Reog Ponorogo. Liputan 6. Diakses dari <https://www.liputan6.com/regional/read/3912923/pesansakral-dibalik-reog-ponorogo>

Novak, J. (2012). *Game Development Essentials Third Edition*. United States of America: Cengage Learning

Nugroho, D. P. (2018). Kesenian Reog Ponorogo (Makalah). Universitas Sumatera Utara, Sumatera Utara

Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design 2<sup>nd</sup> Edition*. United Kingdom: John Wiley & Sons