

PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTASI TARI REOG PONOROGO

Bimas Gema muhammad¹, Christophera R. Lucius²

¹Universitas Esa Unggul, Jakarta

²Universitas Esa Unggul, Jakarta

Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510

putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

Abstrak

Reog adalah salah satu seni budaya yang berasal dari Jawa Timur bagian barat-laut dan Ponorogo dianggap sebagai kota asal Reog yang sebenarnya. Gerbang kota Ponorogo dihiasi oleh sosok warok dan gemblak, dua sosok yang ikut tampil pada saat reog dipertunjukkan. Reog adalah salah satu budaya daerah di Indonesia yang masih sangat kental dengan hal-hal yang berbau mistik dan ilmu kebatinan yang kuat. Permasalahan yang dibahas adalah terkait pelestarian kebudayaan seni tari reog ponorogo ini. Metode penelitian yang digu-nakan adalah penelitian kualitatif dengan pengumpulan data dan wawancara. Untuk mencegah kejadian serupa seperti Indonesia dengan Malaysia maka dari itu harus dibuat adanya pelestarian budaya agar kese-nian reog tetap terjaga dan dapat dilirik oleh seluruh masyarakat khususnya masyarakat mancanegara yang ingin mengetahui kesenian reog ini. Adanya museum yang telah selesai dibuat bisa untuk menjadi tempat pelestarian kesenian reog ini dan juga hampir setiap desa memiliki paguyuban atau kelompok reognya masing-masing. Dari kedua aset tersebut dapat membuat kerjasama untuk membuat suatu program agar bisa melestarikan kesenian ini.

Kata Kunci : Kebudayaan, Reog Ponorogo, Pelestarian

Abstract

Reog is one of the arts and culture originating from the northwestern part of East Java and Ponorogo is considered as the true city of Reog. The city gate of Ponorogo is decorated by warok and gemblak figures, two figures who were present at the time of reog performance. Reog is one of the regional cultures in Indonesia that is still very thick with mystical things and strong mysticism. The problem discussed is related to the preservation of Reog Ponorogo dance culture. The research method used is qualitative research with data collection and interviews. To prevent similar incidents like Indonesia and Malaysia, cultural preservation must be made so that reog art is maintained and can be glimpsed by all people, especially foreign people who want to know this reog art. The existence of a museum that has been completed can be used as a place to preserve this reog art and also almost every village has its own reog groups or groups. Of the two assets can make cooperation to create a program in order to preserve this art.

Keywords : Culture, Reog Ponorogo, Preservation

Pendahuluan

Reog adalah salah satu seni budaya yang berasal dari Jawa Timur bagian barat-laut dan Ponorogo dianggap sebagai kota asal Reog yang sebenarnya. Gerbang kota Ponorogo dihiasi oleh sosok warok dan gemblak, dua sosok yang ikut tampil pada saat reog dipertunjukkan. Reog adalah salah satu budaya daerah di Indonesia yang masih sangat kental dengan hal-hal yang berbau mistik dan ilmu kebatinan yang kuat.

Reog modern biasanya dipentaskan dalam beberapa peristiwa seperti pernikahan, khitanan dan hari-hari besar Nasional. Seni Reog Ponorogo terdiri dari beberapa rangkaian 2 sampai 3 tarian pembukaan. Tarian pertama biasanya dibawakan oleh 6-8 pria gagah berani dengan pakaian serba hitam, dengan muka dipoles warna merah. Para penari ini menggambarkan sosok singa yang pemberani. Berikutnya adalah tarian yang dibawakan oleh 6-8 gadis yang menaiki kuda. Pada reog tradisional, penari ini

biasanya diperankan oleh penari laki-laki yang berpakaian wanita. Tarian ini dinamakan tari jaran kepang atau jathilan, yang harus dibedakan dengan seni tari lain yaitu tari kuda lumping.

Pada beberapa tahun yang lalu sempat timbul kontroversi tentang reog antara Indonesia dan Malaysia. Kontroversi timbul karena pada topeng dadak merak di situs resmi tersebut terdapat tulisan "Malaysia", dan diakui sebagai warisan masyarakat ke-turunan Jawa yang banyak terdapat di Batu Pahat, Johor dan Selangor, Malaysia. Hal ini memicu protes berbagai pihak di Indonesia, termasuk seniman Reog asal Ponorogo yang menyatakan bahwa hak cipta kese-nian Reog telah dicatatkan dengan nomor 026377 ter-tanggal 11 Februari 2004, dan dengan demikian dike-tahui oleh Menteri Hukum dan HAM Republik Indonesia. Ditemukan pula informasi bahwa dadak merak yang terlihat di situs resmi tersebut adalah buat-an pengrajin Ponorogo. Ribuan seniman Reog sempat

berdemonstrasi di depan Kedutaan Malaysia di Jakarta. Pada akhir November 2007, Duta Besar Malaysia untuk Indonesia Datuk Zainal Abidin Muhammad Zain menyatakan bahwa Pemerintah Malaysia tidak pernah mengklaim Reog Ponorogo se-bagai budaya asli negara itu. Reog yang disebut "Barongan" di Malaysia dapat dijumpai di Johor dan Selangor, karena dibawa oleh rakyat Jawa yang merantau ke negeri tersebut.

Pada beberapa tahun belakangan ini di Ponorogo, kesenian reog pun sudah tidak sering atau jarang dipertontonkan kecuali pada acara *grebeg suro*. *Grebeg suro* adalah acara tradisi budaya tahunan masyarakat Ponorogo dalam wujud pesta rakyat. Seni dan tradisi yang ditampilkan meliputi Festival Reog Nasional, Pawai Lintas Sejarah dan Kirab Pusaka, dan Larungan Risalah Doa di Telaga Ngebel. *Grebeg Suro* merupakan acara tahunan yang dirayakan setiap tanggal 1 Muharram (1 Suro pada tahun Jawa).

Untuk mencegah kejadian serupa seperti Indonesia dengan Malaysia maka dari itu harus dibuat adanya pelestarian budaya agar kesenian reog tetap terjaga dan dapat dilirik oleh seluruh masyarakat khususnya masyarakat mancanegara yang ingin mengetahui kesenian reog ini. Adanya museum yang telah selesai dibuat bisa untuk menjadi tempat pelestarian kesenian reog ini dan juga hampir setiap desa memiliki paguyuban atau kelompok reognya masing masing. Dari kedua aset tersebut dapat membuat kerjasama untuk membuat suatu program agar bisa melestarikan kesenian ini.

Tujuan Penelitian

- Mengetahui proses pembuatan video dokumentasi tari reog ponorogo agar guna untuk pelestarian budaya.
- Menjadikan sarana untuk menambah ilmu pengetahuan.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk memberikan tambahan pengalaman dan pengetahuan atau wawasan yang berharga. Serta meningkatkan kesadaran masyarakat agar lebih peduli tentang kesenian Indonesia khususnya tari reog ponorogo.

Tinjauan Teori

Landasan teori diartikan sebagai teori yang relevan dan berguna untuk menjelaskan variabel-variabel yang akan dipelajari dan sebagai dasar untuk memberikan jawaban sementara atas rumusan masalah yang diajukan (hipotesis) dan penyusunan instrumen penelitian. Teori yang dideskripsikan dan digunakan bukan sekedar opini atau opini atau ka-

rangan dari seseorang, melainkan sebuah teori yang memang sudah teruji keaslian dan kebenarannya. Penjelasan lengkap dari teori-teori tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

Teori Komunikasi

Dalam buku Teori Komunikasi (Stephen W. Littlejohn, Karen A. Foss, 2009) Komunikasi merupakan salah satu kegiatan sehari-hari yang berhubungan langsung dengan semua kehidupan kemanusiaan, dan terkadang kita mengabaikan penyebaran itu, kepentingan, dan kerumitannya. Setiap aspek kehidupan kita dipengaruhi oleh komunikasi kita dengan orang lain, seperti pesan-pesan dari orang dari jauh dan dekat, hidup dan mati.

Komunikasi telah diteliti secara sistematis sejak zaman dahulu, tetapi hal ini menjadi sebuah topik yang sangat penting pada abad ke-20. W. Barnett Peace menggambarkan perkembangan ini sebagai sebuah penemuan revolusioner, yang sebagian besar disebabkan oleh meningkatnya teknologi-teknologi komunikasi seperti radio, televisi, telepon, satelit, dan jaringan komputer, yang sejalan dengan meningkatnya industrialisasi, bisnis besar, dan politik global. Sangat jelas bahwa komunikasi telah mengambil posisi penting dalam kehidupan kita.

Komunikasi Massa

Sebuah informasi dapat secara cepat tersampaikan kepada masyarakat luas melalui sebuah media yang disebut sebagai media massa. Media massa adalah sebuah channel atau tempat yang digunakan sebagai sarana dalam proses komunikasi massa. Jenis media massa pun bermacam-macam, yang pertama adalah media massa cetak yaitu surat kabar, koran, majalah, tabloid, dan lain sebagainya. Kemudian yang kedua adalah jenis media massa elektronik yaitu seperti radio, televisi, dan film. Serta yang ketiga adalah media online yaitu melalui program atau *channel-channel* seperti blog, website, maupun aplikasi-aplikasi jejaring sosial lainnya. Keuntungan penyebaran informasi melalui media massa adalah keunggulannya dalam penyampaian informasi yang sama kepada khalayak ramai dalam waktu relatif serentak.

Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa (*mass communication*) juga bisa disebut sebagai komunikasi media massa (*mass media communication*). Maka dari itu, komunikasi massa jelas berarti sebuah cara berkomunikasi atau penyampaian informasi yang dilakukan melalui media massa (*communicating with media*). Ciri khas dari komunikasi massa adalah jenis komunikasi

yang ditujukan kepada orang banyak atau masyarakat luas melalui perantara media massa.

Definisi komunikasi massa yang paling umum adalah cara penyampaian pesan yang sama, kepada sejumlah besar orang, dan dalam waktu yang serempak melalui media massa. Komunikasi massa dapat dilakukan melalui keseluruhan media massa yang ada, yaitu media cetak, media elektronik, serta media online. Tidak ada batasan media dalam penggunaan komunikasi massa ini.

Menurut Charles R. Wright komunikasi massa dapat dibedakan menurut pola-polanya, hal ini dikarenakan komunikasi massa memiliki keunikan karakteristik yaitu :

1. Ditujukan kepada masyarakat luas yang heterogen, anonim, serta dalam jangkauan yang luas
2. Informasi yang disampaikan bersifat terbuka
3. Informasi yang disampaikan diterima secara bersamaan pada waktu yang kurang lebih relatif sama dan bersifat hanya sementara bagi sebagian media massa (media elektronik)
4. Komunikator sebagai pihak yang menyampaikan informasi, biasanya bergerak dalam sebuah organisasi yang memiliki kedudukan tinggi dan membutuhkan biaya yang cukup besar.

Pendapat kedua mengenai definisi komunikasi massa disampaikan oleh John R. Bittner (1980 :10). Bittner berpendapat bahwa, “*Mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*”. Komunikasi massa adalah sebuah pesan yang disampaikan atau dikomunikasikan melalui media massa pada sebagian besar orang.

Gaya Desain

Pengertian dari gaya desain secara umum ialah: suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya dalam desain grafis berarti keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu. Desainer grafis pada dasarnya bertugas untuk mengatur dan mengkomunikasikan pesan untuk menempatkan sebuah produk atau ide di benak audience, memberikan kesan baik, serta memberitahukan dan mempublikasikan suatu informasi dengan cara yang efektif. Dalam proses ini, gaya juga berarti sebuah cara untuk menginformasikan dan menandai pesan yang ditujukan bagi audience tertentu. Secara garis besar aliran gaya desain dalam desain grafis sebagai berikut:

Early Modern Style

Early Modern tercipta ketika para seniman meninggalkan kebiasaan mereka dan mencoba bereksperimen untuk menciptakan Style desain dan filosofi desain baru yang akan mempengaruhi semua

desainer grafis di seluruh dunia. Early Modern memiliki bentuk geometris yang lebih minimalis dengan didominasi oleh foto dan lebih sedikit ilustrasi. Style desain ini adalah awal dari perubahan desain grafis ke arah yang lebih modern. Ringkasan ciri dari Early Modern adalah : bentuk geometris lebih minimalis, desain lebih bersih, lebih menekankan penggunaan foto dengan sedikit ilustrasi



Gambar 1 Early Modern Style

Elemen Desain

Dalam setiap karya desain pasti ada elemen desain di dalamnya, namun tidak semua elemen juga harus ada di dalamnya. Hal ini dihindari agar tidak terkesan berlebihan dan dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan awal dalam pembuatan karya, adapun unsur-unsur tersebut adalah:

1. Garis

Garis adalah rangkaian titik yang terhubung dengan kepadatan tertentu, atau bisa juga dua titik yang terhubung satu sama lain. Menurut Rakhmat Supriyono dalam bukunya yang berjudul “Teori dan Aplikasi Desain Komunikasi Visual” (2010: 59) menjelaskan bahwa “Garis elemen visual dapat digunakan dimana saja guna memperjelas dan memudahkan pembaca, dapat juga digunakan sebagai sebuah fantasi visual agar pembaca terkesan dengan desain anda. Garis-garis yang sering digunakan di pinggir halaman sebagai margin, sebagai pemisah kolom, bingkai foto atau sekedar mengisi kolom-kolom kosong. Dapat disimpulkan bahwa garis adalah salah satu unsur seni rupa yang merupakan unsur dasar dalam pembuatan dekorasi atau penggambaran bentuk geometris seperti segitiga, lingkaran, segi empat yang pada dasarnya terbentuk dari garis-garis.

2. Lapangan

Rakhmat Supriyono dalam bukunya yang berjudul “Teori dan Aplikasi Desain Komunikasi Visual” (2010: 66) mengemukakan bahwa bidang adalah segala bentuk yang memiliki dimensi tinggi dan lebar. Bidang tersebut dapat berupa bentuk geometris dan bentuk biasa lainnya. Bidang geometris berkesan formal, sedangkan bidang non geometris atau ireguler memiliki kesan informal, santai dan dinamis.

3. Tekstur

Menurut Kusmiati dalam e-book "Guide to Graphic Design" menjelaskan tekstur adalah sifat fisik dan kualitas suatu material (material), seperti kasar, mengkilat, pudar, kusam yang dapat diaplikasikan secara kontras dan harmonis. Sedangkan menurut Rahmat Supriyono dalam bukunya yang berjudul "Teori dan Aplikasi Desain Komunikasi Visual" (2010: 80), mengemukakan bahwa "Tekstur adalah nilai sentuhan atau keka-saran suatu permukaan suatu benda. Dalam seni rupa khususnya desain grafis, tekstur bisa nyata dan bisa juga tidak nyata (tekstur semu)".

4. Kamar

Menurut M. Suryanto dalam bukunya "Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan" (2004: 16) menjelaskan bahwa ruang dibedakan menjadi 2, yaitu ruang negatif dan ruang positif. Gambar atau bentuk mewakili ruang positif, sedangkan ruang kosong pada halaman mewakili ruang atau latar belakang negatif. Sedangkan Artini Kusmiati, Sri Pujastuti dan Pamudji Suptandar lebih jauh menjelaskan ruang dalam bukunya "Basic Theory of Visual Communication" (1999; 8) yang terjadi karena adanya persepsi kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah yang nampak melalui indera penglihatan.

5. Warna

Menurut Anne Dameria yang dikutip dari buku berjudul "Basic Color: A Basic Guide to Color for Designers and the Graphic Industry" (2007: 10), menyatakan bahwa warna merupakan fenomena yang terjadi karena tiga unsur yaitu Cahaya, Objek, dan Pengamat (bisa berupa mata. atau alat ukur).

Prinsip Desain

Adanya prinsip desain dalam karya seorang desainer menjadikan karya desain lebih menyenangkan dan profesional. Elemen desainnya meliputi:

1. Unity: Unity adalah salah satu prinsip dasar terpenting dari desain grafis. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan membuat karya terlihat berserakan atau berantakan yang membuat karya tersebut tidak nyaman untuk dilihat. Prinsip ini sebenarnya adalah prinsip hubungan, jika satu atau beberapa elemen bentuk memiliki hubungan (warna, penampilan, arah, dan lain-lain), maka kesatuan itu telah tercapai.
2. Keseimbangan: Dalam bidang desain dan seni, keseimbangan tidak dapat diukur tetapi dapat dirasakan, yaitu suatu kondisi di mana semua bagian suatu karya tidak saling membebani.

Prinsip keseimbangan ada dua pendekatan, yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan penataan elemen-elemen agar merata ke kiri dan kanan tengah. Kedua adalah keseimbangan asimetris, yaitu susunan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman. Warna, ukuran, bentuk dan tekstur bisa dijadikan elemen penyeimbang.

3. Propotion: Proporsi meliputi prinsip-prinsip dasar desain untuk memperoleh keserasian suatu karya, diperlukan perbandingan yang tepat untuk menghasilkan desain yang harmonis. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam suatu bidang. Golden Mean adalah proporsi paling populer yang digunakan hingga saat ini dalam karya seni hingga karya arsitektur. Dalam bidang desain, semua elemen berperan dalam menentukan proporsi, seperti adanya warna-warna cerah yang ditempatkan pada ruang sempit. Proporsi dapat dicapai dengan menunjukkan hubungan antara elemen dan elemen lainnya.
4. Irama: Irama adalah pengulangan gerakan yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk-bentuk inilah kita dapat mengambil contoh pengulangan gerakan gelombang laut, garis semut, gerakan daun, dan sebagainya. Prinsip ritme yang sebenarnya adalah hubungan pengulangan dan bentuk elemen visual. Pengulangan (mengulang elemen yang mirip secara konsisten) dan variasi (perubahan bentuk, ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci untuk menciptakan ritme visual. Penempatan elemen secara teratur dalam sebuah tata letak memberikan kesan yang halus, tenang dan santai.
5. Simplicity: Kesederhanaan menuntut terciptanya karya yang tidak lebih dan tidak kurang, sering diinterpretasikan dengan benar dan tidak berlebihan. Capaian kesederhanaan yang terbaik adalah dapat mendorong penonton / penikmat karya untuk menatap dalam waktu lama dan tidak merasa bosan, pesan yang terkandung dalam karya tersampaikan dengan baik secara ringkas, ringkas dan jelas.
6. Penekanan / Point of Interest: Penekanan atau disebut juga titik berat / *center of attention* merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian guna mencapai nilai seni. Buatlah bagian utama (pesan utama yang ingin ditampilkan) dari desain tersebut berbeda dari yang lain baik dari segi warna maupun bentuk agar perhatian penonton lebih tertuju pada bagian utama tersebut.

Camera Angel

Dalam sebuah video atau film teknik pengambilan gambar sangat lah penting, karena dengan pengambilan gambar yang baik dapat menginterpretasikan sebuah karya sampai kepada penonton. Dan setiap pengambilan gambar masing-masing memiliki sebuah makna. Berikut jenis-jenis Camera Angle:

1. *Eye Level* sudut standar atau normal. Pada sudut ini, kamera diletakkan sejajar dengan objek. Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah pandangan normal atau seperti kita melihat langsung ke objek dengan mata kita.
2. *High Angle*. Istilah ini dipakai ketika kita mengambil gambar dari sudut tinggi. Letak kamera lebih tinggi dari pada objek sehingga kamera menunduk kebawah. Angle ini menimbulkan efek kecil atau luas. (bila pada model, maka wajah akan tampak lebar dan kaki kecil).
3. *Low angle*. Istilah ini dipakai ketika kita mengambil gambar dari sudut rendah. Letak kamera berada dibawah objek (*point of interest*). Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah kesan besar atau raksasa. Juga pada gedung-gedung agar terlihat lebih megah.
4. *Bird eye* Istilah ini dipakai ketika kita mengambil gambar dari sudut super tinggi dan jarak jauh. biasanya dipakai ketika ingin mendapatkan efek keramaian (keramaian di pasar misalnya) atau luas (gurun). untuk mendapatkan gambar seperti ini kita perlu berada di tempat yang tinggi (puncak gunung, bukit, gedung) atau bila dalam video biasa memakai helikopter, drone, atau jimmy jeep. efek ini disebut *bird eye* karna gambar yang di dapat seperti penglihatan burung ketika terbang diangkasa.
5. *Rog Eye* Istilah ini dipakai ketika kita mengambil gambar dari posisi bawah subjek hampir menyentuh tanah.

Type of shot

Adalah sebuah teknik pengambilan gambar yang bertujuan untuk memilih luas area *frame* yang di berlakukan kepada obyek utama dalam foto baik *frame* yang lebar maupun sempit untuk membenarkan pemotongan oleh frame tersebut.

1. *Extreme Close Up* Pengambilan gambar sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk ke-detilan suatu objek.
2. *Big Close Up* Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsi untuk menonjolkan ekspresi yang dikeluarkan oleh objek.

3. *Close Up* sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional subyek. Tipe *shot* ini biasanya mengambil subyek manusia hanya bagian kepala saja.
4. *Medium Close Up* merupakan jenis *shot* untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran *shot* sebatas dada hingga kepala.
5. *Medium Shot* merupakan shot yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci, pada subyek manusia tipe *shot* ini akan menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.
6. *Extreme Wide Shot*. Subjek terlihat sangat jauh dari frame. Biasanya digunakan juga sebagai *established shot* dan dipakai ketika *shooting exterior*.
7. *Very Wide Shot* Dalam shot ini subjek masih terlihat namun lingkungan sekitarnya yang lebih ditonjolkan dan dapat digunakan untuk *shooting exterior* maupun interior. Biasanya menampilkan dimana, kapan, dan sedikit informasi mengenai siapa.
8. *Long Shot* Seluruh tubuh subjek / tokoh masuk di dalam frame. Biasanya menampilkan informasi mengenai dimana, kapan, dan siapa lebih detail (gender, pakaian, kegiatan).
9. *Over Shoulder Shot* yang diambil dari belakang bahu lawan mainnya.
10. *Point Of View Shot* yang diambil dari perspektif subjek.

Metode penelitian

1. Metode Kepustakaan
Pada tahap ini dilakukan pencarian dan pengumpulan data berdasarkan sumber dari internet, buku-buku referensi, ataupun sumber-sumber lain yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi yang akan dibuat.
2. Wawancara
Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan pelaku seni atau penari dari reog ponorogo untuk mendapatkan kelengkapan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan.

Hasil Dan Diskusi

Tujuan Media

Tujuan perancangan video dokumentasi ini bertujuan untuk sarana pembelajaran dan menambah ilmu pengetahuan bagi masyarakat kemudian untuk ikut andil dalam melestarikan kebudayaan seni tari reog ponorogo agar masyarakat mempunyai rasa memiliki terhadap kebudayaan negara Indonesia.

Strategi Media

Dalam video ini dipaparkan apa saja tentang tari reog ponorogo secara singkat yang bertujuan untuk menyebarkan info yang singkat dan tepat. Strategi media yang dibuat oleh penulis adalah:

1. Video dokumentasi tari reog ponorogo akan diputar secara perdana pada acara malam satu suro atau grebeg suro yang bertempat di alun-alun ponorogo.
2. Mendistribusikan poster dan flyer keliling kota Ponorogo dan sekitarnya.
3. Menyediakan tempat penjualan merchandise di sekitar lapangan alun-alun.
4. Menyebarkan iklan pemutaran video perdana melalui media sosial.
5. Menyebarkan video dokumentasi tari reog ponorogo melalui platform digital atau youtube.

Target Media

Dalam perancangan desain media komunikasi visual ada beberapa target yang ingin dicapai:

1. Demografis
Faktor demografis umumnya jenis kelamin, usia, pekerjaan, Pendidikan, agama, dan kelas sosial. Target yang ditentukan adalah kalangan masyarakat kelas menengah atas, laki – laki dan wanita yang berusia sekitar dan orang tuanya, telah menempuh pendidikan formal.
2. Geografis
Segmentasi ini membagi-bagi khalayak audiens berdasarkan jangkauan geografis. Audiens dibagi-bagi dalam beberapa unit geografis yang berbeda yang mencakup suatu wilayah negara, provinsi, kabupaten, kota hingga ke lingkungan perumahan.
3. Psikologis
Secara psikologis, target market video ini adalah orang yang suka menikmati audio visual mengenai video dokumentasi atau untuk sarana pendidikan.

Konsep Kreatif

Dari data yang didapatkan oleh penulis melalui wawancara dengan beberapa pelaku seni tari reog ponorogo, dimana saat ini kurangnya pembuatan video yang menarik dan secara singkat untuk dinikmati oleh masyarakat. Dari masalah itu penulis membuat sebuah solusi bagaimana keluar dari masalah ini, yaitu dengan membuat video yang singkat tapi tetap pada unsur pengetahuan terhadap tari ini.. Lalu bagaimana cara mempertemukan video ini dengan penontonnya, yaitu dengan membuat sebuah pemutaran agar masyarakat bisa tau apa yang ada didalam video tersebut

Kata kunci

Keyword ditentukan dengan pemilihan topik kajian penulis. Hal ini bertujuan untuk mempermudah langkah identifikasi. Demi mempermudah kata kunci yang ditetapkan harus mencakup dan menda-pat semua aspek yang terdapat pada kajian didalamnya. *Keyword* yang ditentukan adalah: Kebudayaan, Reog Ponorogo, Pelestarian.

Strategi Kreatif Warna

Warna menjadi sebuah medium yang penting dalam merancang sebuah identitas visual. Pada video ini menggunakan warna ke abu-abuan agar video terlihat sinematik.

Tipografi

Pemilihan tipografi juga penting didalam sebuah video, karena tipografi juga menjadi sorotan utama dalam poster video ini. Tipografi yang dipakai juga disesuaikan agar mendapatkan keselarasan, keterbacaan yang baik, dan sesuai konsep. Tipografi yang dipakai untuk video ini adalah: upakerti serong dan californian fb.

Gambar

Dalam video visualisasi *image* sangat berperan penting sebagai penjelas kepada audience, Dalam poster ini terdapat barongan yang mana adalah tokoh yang sangat identik pada seni tari reog ponorogo ini.

Identitas visual

Identitas visual ditentukan oleh pengertian logo, aplikasi logo, warna yang digunakan, tipografi dan karakteristik gambar. Contoh-contoh yang terdapat pada data informasi yang ada berdasarkan hasil ana-lisis dan penelitian dapat digunakan sebagai media panduan untuk perancangan video dokumentasi tari reog ponorogo.

Logo

Logogram adalah lambang atau karakter yang digunakan untuk menyampaikan suatu kata, yang menggambarkan bidang usaha suatu perusahaan atau bisnis organisasi. Logogram ini juga dapat diartikan sebagai logo berupa gambar yang digunakan untuk mempromosikan produk atau jasa dari perusahaan (Rustan, 2009. P: 13).



Gambar 2 Logo

Tata Letak

Layout mengacu pada prinsip-prinsip desain yang meliputi keseimbangan, kesederhanaan, kontras, keharmonisan, dan penekanan. Dalam hal ini, media yang dibuat menggunakan keseimbangan yang simetris, sederhana, serta terdapat penekanan.

Tagline / Slogan

Slogan adalah kalimat yang dirangkum sebagai bentuk informasi tentang keunggulan suatu perusahaan. "Budayaku, Harta Bangsaku". Kalimat dalam slogan tersebut bermaksud mengajak masyarakat untuk tetap selalu melestarikan budaya Indonesia.

Media Publikasi

Media publikasi adalah media yang digunakan sesuai dengan fungsinya yaitu untuk dipublikasikan kepada masyarakat.

1. Poster

Poster merupakan media cetak yang memuat informasi terkait Video tari reog ponorogo.



Gambar 3 Poster

2. Billboard

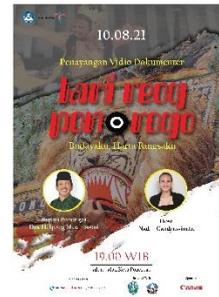
Reklame menggunakan media cetak, target promosi reklame mempunyai jangkauan yang luas karena lokasi penempatan reklame berada di luar ruangan. Baliho dipasang di jalan besar yang aktif dilalui kendaraan.



Gambar 4 Billboard

3. Flyer

Flyer merupakan media cetak yang memuat tentang informasi tari reog ponorogo.



Gambar 5 flyer

4. X-Banner

X-Banner merupakan media cetak yang memuat informasi terkait Video tari reog ponorogo



Gambar 6 X Banner

Merchandise

Merchandise adalah hadiah yang diberikan secara cuma-cuma kepada konsumen berfungsi sebagai cara berhubungan. Merchandise merupakan produk yang menampilkan identitas suatu perusahaan.

1. Totebag



Gambar 7 Totebag

2. T-Shirt



Gambar 8 T-Shirt

3. Mug



Gambar 9 Mug

4. Gantungan kunci



Gambar 10 gantungan kunci

5. Pin



Gambar 11 gantungan kunci

Kesimpulan

Salah satu cara untuk menyampaikan pesan dan ekspresi melalui video yaitu video dokumentasi. Kunci utama dalam video dokumentasi merupakan penyajian fakta. Video dokumentasi berhubungan dengan tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. Video dokumentasi merupakan merekam peristiwa yang sungguh – sungguh terjadi tidak menciptakan suatu kejadian.

Dengan mengangkat tema-tema yang berkaitan dengan kebudayaan seni tari diharapkan kepada banyak masyarakat lebih mengetahui lagi apa saja macam macam seni tari di Indonesia dan salah satunya adalah seni tari reog ponorogo.

Dengan promosi, akan banyak masyarakat yang mengetahui adanya video ini. Kemajuan teknologi saat ini akan sangat menguntungkan sekali dalam promosi video ini.

Saran

Dengan adanya video ini, diharapkan masyarakat dapat mengetahui lebih lagi tentang kebudayaan Indonesia khususnya bagi para milenial agar bisa lebih mengenal tari-tari tradisional yang dimiliki Indonesia khususnya tari reog ponorogo.

Daftar Pustaka

- Ahmad Rohani. 1997. Media intruksional Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ardianto, Elvinaro. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbosa Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media.
- Effendy, Onong Uchjana, 1986. *Dimensi Dimensi Komunikasi*, Bandung
- Fauzi, M. (2017). Perencanaan Pencahayaan Buatan Untuk Ruang Membatik Di Perusahaan Batik Plentong Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Abdimas*, 4(1), 95-101.
- Fuad, A., & Anggraeni, P. (2021). Kajian Karakteristik Visual Pakaian Tokoh Pada Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. *Widyakala: Journal Of Pembangunan Jaya University*, 8, 25-31.
- <https://idseeducation.com/articles/kenali-berbagai-aliran-dalam-desain-grafis/>
- <https://thegorbalsla.com/pengertian-kebudayaan/>
- <https://Www.Indonesiakaya.Com/Jelajah-Indonesia/Detail/Reog-Ponorogo>
- <https://www.romadecade.org/pengertian-kebudayaan/>
- <https://www.studiobelajar.com/kebudayaan/>
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss.2009. *Teori Komunikasi*, edisi 9.
- Lucius, C. R. (2018). KAJIAN KOMPOSISI WARNA BATIK PEKALONGAN STUDI KASUS BATIK PRODUKSI “BATIK OZZY”. *Jurnal Inosains*, 13(1), 36-41.
- Hashim, N. A., Muhammad, S. A., Anwar, T. F. T., Zahar, I., & Shuhaimi, N.

- F. (2021). Public Awareness Of British Pillboxes In Bachok, Kelantan From A Heritage Tourism Perspective. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 6(18), 219-229.
- Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design Of Mini Plants With Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1355-1367.
- Nurudin. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Pertiwi, R. (2018). Pemodelan Karakteristik Papan Tanda Informasi Untuk Ruang Usaha Pengrajin Batik Plentong Di Yogyakarta. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 17(2), 1-5.
- Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami “Pengenalan Alam Dan Binatang” Sebagai Proses Kreatif Siswa/I Kb/Tk Islam Salsabila. In *Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (Vol. 1, No. 01)*.
- Rakhmat, Jalaludin. 1991. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rustan, Suriyanto, 2014. *Layout Dasar & Penerapan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka.
- Sadiman, Arief S. dkk . 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada
- Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*.
- Tan dan Wright. (1991). *Lilliweri*.
- Velintino, T., Marwan, R.H. (2021). Perancangan Video Infografis Sejarah Perjalanan Mata Uang Di Indonesia. *Jurnal Inosains*, 16(2), 98-106.
- Wahyudi, T. (2020). Seniman Mengajar Sebagai Metode Program Pendampingan Psikobudaya Masyarakat. *Artchive: Indonesia Journal Of Visual Art And Design*, 1(1), 59-71.
- Wasil Sarbini, Kusuma Wulandari, S. Sos, M. Si (2014) *Kondisi Psikologi Anak Dari Kotler, Philip., dan Gary Armstrong. (2004). Dasar-Dasar Pemasaran. Edisi kesembilan. Jilid 2. Jakarta: Indeks.*
- Widyastuti, P. A. (2020). Relevansi Mata Kuliah Sejarah Desain Industri Terhadap Proses Kreatif Dunia Industri Produk. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(2), 167-180.