

Cerita Reyog Ponorogo Versi Bantarangin sebagai Ide Penciptaan Karya Kriya Logam

Yulia Darun Nafiati

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: yulianafiati@mhsunesa.ac.id

Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Pertunjukan Reyog Ponorogo adalah sebuah penampilan sendratari dan diiringi bunyi musik tradisional yaitu *gamelan*. Cerita Reyog Ponorogo tersimpan dalam pertunjukan Reyog namun belum banyak yang mengerti dengan alur cerita yang disampaikan, sedangkan untuk melestarikan budaya diperlukan untuk mengenalkan cerita budaya tersebut dengan baik. Cerita Reyog Ponorogo sudah ada semenjak abad XII, dan diharapkan eksistensinya akan hidup sepanjang zaman. Maka dari itu Perupa memiliki motivasi untuk mengenalkan cerita Reyog Ponorogo melalui media yaitu karya kriya. Konsep ide tersebut semakin kuat karena seni kriya memiliki hubungan yang erat dengan budaya di sekitar masyarakat.

Tahapan yang ditempuh perupa dalam proses perwujudan karya meliputi pematangan konsep, pembuatan desain, validasi desain, proses perwujudan karya, dan *finishing* karya. Desain awal yang disiapkan berjumlah 16 buah kemudian dipilih empat buah desain untuk dieksekusi menjadi karya. Perupa membuat empat karya logam dengan judul “Kerajaan Bantarangin”, “Pertarungan”, “Kekalahan”, dan “Kesenian Reyog Ponorogo”. Bahan yang digunakan adalah plat logam tembaga berukuran 36x60cm dengan ketebalan 0,55mm. Perwujudan karya logam menggunakan teknik pembentukan yang terdiri dari beberapa teknik ukir logam (*rancangan*, *wudulan endak-endakan*) dan teknik *finishing*. Teknik *finishing* sendiri dibagi menjadi empat tahap yaitu pencucian, pewarnaan dengan *oksidasi* kimia Na₂S, pelapisan dan perakitan.

Kata Kunci: Reyog Ponorogo, logam, Bantarangin.

Abstract

Reyog Ponorogo's show is a kind of dance drama which is accompanied by the sound of traditional music, called *gamelan*. Stories of Reyog Ponorogo's are stored in Reyog's show but many people didn't understand with the storyline that is conveyed, while preserving culture is needed to know the cultural story well. Reyog Ponorogo's story has been around since the XII century, and it is hoped that its existence will live throughout the ages. Therefore the artist has an innovation to introduce Reyog Ponorogo's story through a new media, which is a creation. The concept of the idea is increasingly supported because the art of craft has a close relationship with the culture around the community. Process that taken by artist in the process of embodiment of the creation include the maturation of the concept, design creation, design validation, the process of embodiment of the creation, and finishing of the creation. The initial designs prepared amounted to 16 pieces then four designs were chosen to be executed into works. Artists make four metal works with the titles “Kerajaan Bantarangin”, “Pertarungan”, “Kekalahan”, and “Kesenian Reyog Ponorogo”. The material used is 36x60cm of copper metal plate with a thickness of 0.55mm. The embodiment of metal works uses the formation technique which consists of several metal carving techniques (*rancangan*, *wudulan endak-endakan*) and finishing techniques. The finishing technique itself is divided into four stages: washing, coloring, coating and assembling.

Keywords: Reyog Ponorogo, metal, Bantarangin.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Reyog Ponorogo merupakan satu dari sekian banyak kesenian yang menjadi aset nasional dan identitas negara Indonesia. Kesenian tersebut termasuk dalam jenis tari topeng berkelompok dengan keunikan khusus yaitu penampilan seorang penari yang mampu mengangkat topeng dengan berat hingga 50kg hanya dengan mengandalkan kekuatan gigitan dan rahang penari. Kota

Ponorogo yang terletak di bagian barat laut provinsi Jawa Timur merupakan daerah asal kesenian Reyog Ponorogo. Kesenian Reyog Ponorogo memiliki peran dalam mengembangkan keterampilan masyarakat Ponorogo bahkan mampu meningkatkan perekonomian Kabupaten Ponorogo. Kegiatan pertunjukan Reyog tertib dilaksanakan dalam acara hajatan masyarakat bahkan sudah diadakan kegiatan kompetisi dalam bentuk acara Festival Reyog Nasional setiap satu tahun sekali. Apresiasi masyarakat untuk kesenian Reyog Ponorogo sudah

sangat baik. Peristiwa Reyog Ponorogo sempat diklaim oleh negara lain juga semakin membuat masyarakat gencar untuk melestarikan kesenian tersebut.

Kesenian Reyog Ponorogo sudah ada semenjak abad ke tiga belas dan akan terus diwariskan kepada generasi muda karena diharapkan eksistensi Reyog akan tetap ada sampai esok. Cerita Reyog Ponorogo juga harus ditanamkan kepada generasi penerus, maka dari itu perupa mencoba menanamkan kembali cerita Reyog Ponorogo versi Bantarangin dengan media yang baru yaitu logam. Diharapkan dengan ini semangat generasi penerus untuk berkesenian dan menjaga budaya semakin meningkat dan bertanggung jawab. Perupa mengangkat cerita Reyog versi Bantarangin, karena cerita versi Bantarangin mempunyai sisi menarik yaitu ketika Reyog Ponorogo menjadi akhir cerita cinta dari perjuangan Prabu Klono Sewandono melamar pujaan hatinya Dewi Songgolangit. Seni kriya memiliki hubungan yang erat dengan budaya di sekitar masyarakat. Maka dari itu, membuat karya logam dengan tema cerita Reyog Ponorogo menjadi kesempatan perupa untuk ikut aktif menjadi kriyawan akademik yang menambah jumlah karya logam.

Spesifikasi Karya

Perupa telah membagi cerita Reyog Ponorogo versi Bantarangin menjadi empat bagian pokok cerita, sehingga perupa akan menciptakan empat buah karya sebagai berikut:

1. Karya I dengan judul Kerajaan Bantarangin.
2. Karya II dengan judul Pertarungan.
3. Karya III dengan judul Kekalahan.
4. Karya IV dengan judul Kesenian Reyog Ponorogo.

Empat karya tersebut menceritakan adegan setiap pokok cerita yang sudah divisualkan melalui desain yang diterapkan pada logam. Setiap karya tersebut ber ukuran 36cm x 60cm dengan menggunakan bahan plat tembaga ketebalan 0,5mm. Proses pembuatan menggunakan teknik ukir *rancangan*, *endak-endakan* serta *wudulan*.

Tujuan Penciptaan

1. Untuk menciptakan karya kriya logam yang selain bisa dinikmati keindahannya, karya tersebut bisa menceritakan kembali cerita Reyog Ponorogo versi Bantarangin dan mengajak masyarakat ikut melestarikannya.
2. Untuk memperkenalkan cerita Reyog Ponorogo versi Bantarangin kepada masyarakat.
3. Memenuhi tugas kuliah, sebagai perwujudan karya dalam skripsi penciptaan dengan judul Cerita Reyog Ponorogo Versi Bantarangin sebagai Ide Penciptaan Karya Kriya Logam.

4. Sebagai ungkapan ekspresi dan menguji keterampilan dalam membuat karya kriya logam dengan mengangkat cerita Reyog Ponorogo.

Manfaat Penciptaan

1. Sebagai inovasi baru melalui karya logam dalam mengenalkan cerita Reyog Ponorogo versi Bantarangin.
2. Menambah wawasan tentang Reyog Ponorogo dan bertanggung jawab untuk ikut melestarikannya.
3. Manfaat secara khusus yaitu menambah pengalaman dan keterampilan dalam membuat karya kriya logam, sekaligus ikut menambah keragaman karya kriya logam dengan tema Reyog Ponorogo.
4. Sebagai bukti eksistensi mahasiswa seni rupa yang berkarya dan tanggung jawab dalam menempuh mata kuliah Kriya Logam dan Skripsi Penciptaan di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

METODE PENCIPTAAN

Eksplorasi Konsep

Perupa fokus terhadap cerita Reyog Ponorogo agar mampu dikenalkan dan dilestarikan dengan media yang berbeda. Teori tentang Reyog Ponorogo telah perupa pelajari melalui beberapa sumber buku dan wawancara dengan seniman Reyog Ponorogo.

Eksplorasi Estetis

Perupa melakukan eksplorasi unsur seni dalam desain karya melalui pemilihan dan penataan objek agar tercipta *unity*, *dominance*, dan *balance* yang tepat hingga sesuai dengan ciri khas yang diinginkan perupa.

Eksplorasi Visual

Perupa memilih untuk mencari sumber foto Reyog Ponorogo melalui fotografer dan pengelola akun resmi *Grebeg Suro* sebagai pelaksana acara Festival Reyog Nasional Ponorogo. Hal tersebut dilakukan agar objek visual yang diolah menghasilkan penciptaan karya seni yang maksimal.

TAHAP PERWUJUDAN KARYA

Konsep

Eksplorasi dan Improvisasi dari cerita Reyog Ponorogo versi Bantarangin diterapkan pada konsep yang akan menjadi pijakan awal dalam proses berkarya. Perupa memiliki konsep membagi cerita Reyog menjadi empat bagian utama cerita yang sesuai alur akan diterapkan pada desain dan dieksekusi pada karya logam.

Perenungan

Perenungan dilakukan untuk terwujudnya keberhasilan karya dengan hasil maksimal. Di dalam perenungan diterapkan strategi berfikir untuk meminimalisir kegagalan dengan pemilihan pola desain terbaik ditunjang dengan penentuan teknik yang tepat serta kelayakan bahan. Dalam tahap ini perupa memutuskan untuk memilih bahan tembaga dengan ketebalan yang tepat teknik *wudulan* yaitu 0,5mm. Selain itu perupa juga mulai merancang konsep desain yang cocok untuk keberhasilan menatah dengan teknik *endak-endakan* dan *wudulan*.

Pembuatan Desain

Pembuatan desain merupakan proses visual dari konsep karya yang telah dikuatkan melalui perenungan. Desain juga akan menjadi acuan saat pelaksanaan studi kelayakan dan proses dalam berkarya. Perupa melaksanakan kontrak dengan dosen pembimbing untuk membuat 16 desain dengan ketentuan empat desain pada setiap karya. Hal tersebut dilakukan agar maksimal dalam konsep dan hasil karya yang diciptakan.

Studi Kelayakan

Nilai kelayakan dapat dikaji melalui beberapa aspek yaitu kesesuaian desain dengan konsep awal yang sudah dikuatkan, nilai estetis serta kerumitan pada saat proses pengerjaan. Hasil studi kelayakan yaitu persetujuan dari dosen pembimbing skripsi karya berupa satu desain yang telah dipilih untuk dieksekusi dalam karya.



Gambar 1
Desain terpilih
(Dok.Yulia, 2019)

Perwujudan

Melalui proses pembentukan dengan teknik ukir *rancangan*, *endak-endakan*, dan *wudulan*.

- Teknik ukir *rancangan*
Teknik ukir yang dipakai untuk menggores logam tanpa membuat cekung dan cembung. Teknik ini digunakan dalam membentuk pola dasar dan detail objek sesuai desain yang telah menjadi acuan.
- Teknik ukir *endak-endakan*
Teknik ukir dengan cara menurunkan dasaran dari bidang gambar. Penerapan teknik ini dilakukan untuk menonjolkan motif dan objek utama karya.
- Teknik ukir *wudulan*
Teknik ukir dengan cara membuat cekungan pada bagian belakang logam untuk mendapatkan hasil cembung dan objek yang jauh lebih tonggi.

Tahap pembentukan tersebut dimulai dengan

- Menempelkan plat logam tembaga yang telah dipanaskan di atas *jabung*.
- Menempelkan desain yang sudah divalidasi ke permukaan plat logam tembaga.
- Memindahkan desain pada permukaan plat logam tembaga dengan cara mengukir menggunakan teknik *rancangan*.
- Menimbulkan plat logam tembaga dengan cara membuat cekungan pada bagian negatif plat logam menggunakan teknik *wudulan*.
- Melepas logam untuk membalik dan mengisi cekungan pada plat logam.



Gambar 2

Membakar dan memindah *jabung* ke dalam cekungan logam
(Dok.Yulia, 2019)

- Menerapkan teknik *endak-endakan* dan *rancangan* untuk pengglobalan, penyempurnaan bentuk dan detail.



Gambar 2

Proses dan hasil proses pembentukan
(Dok.Yulia, 2019)

7. Melepas dan membersihkan karya logam dari *jabung* dengan cara dibakar.
8. Meluruskan permukaan logam dengan palu karet hingga rapi.

Setelah itu dilanjutkan dengan proses finishing yang dibagi menjadi empat tahap yaitu pencucian, pewarnaan dengan *oksidasi* kimia Na_2S , pelapisan dan perakitan.

1. Pencucian

Mencuci, merendam dan menyikat logam tembaga dengan larutan *Asam Sitrat (Citrid Acid)* hingga sisa kotoran yang menempel pada logam terlepas.



Gambar 3
Merendam logam dengan *Asam Sitrat*
(Dok.Yulia, 2019)

2. Pewarnaan

Mengoleskan dan menggosok logam tembaga dengan cairan Na_2S (*Natrium Sulfida*) secara merata hingga terjadi reaksi oksidasi yang membuat logam tembaga menjadi abu menuju hitam mengkilat.



Gambar 4
Proses *oksidasi* kimia Na_2S
(Dok.Yulia, 2019)

Menggosokkan *Autosol Metal Polish* pada permukaan logam yang diinginkan menggunakan kain perca sampai logam kembali berwarna cerah mengkilap.

3. Pelapisan

Melapisi logam dengan Pelapis *Clear matte/daff* agar logam tidak mudah kusam dan warnya tahan lama.

4. Perakitan

Karya logam dipasangkan pada frame yang sudah disiapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya yang telah selesai proses pengerjaannya sampai proses perakitan, sudah siap untuk ditampilkan dan dipamerkan lengkap dengan deskripsi karya. Membuat deskripsi karya sama artinya dengan menuliskan lagi konsep awal yang telah dibuat sebagai landasan penciptaan karya dengan ditambahkan penjabaran makna dari setiap objek yang disajikan.



Gambar 5
Karya I “Kerajaan Bantarangin”
(Dok.Yulia, 2019)

Media : Plat tembaga 36x60 cm
Ketebalan : 0,55mm
Finishing logam : *Oksidasi* kimia Na_2S

Deskripsi Karya I

Berjudul “Kerajaan Bantarangin”, pembahasan karya tersebut tidak jauh dari berbicara tentang pemerintahan di Kerajaan Bantarangin. Kerajaan Bantarangin tersebut divisualisasikan dengan bentuk rumah joglo yang menyerupai kerajaan. Perupa sengaja memvisualisasikan dengan joglo karena menandakan kerajaan tersebut berada di Pulau Jawa. Kondisi di sekitar kerajaan dibuat rindang karena kerajaan Bantarangin terletak di daerah Wengker. Daerah Wengker merupakan daerah yang dipenuhi hutan ilalang. Perupa memilih bunga teratai dikelilingi daun dan tumbuhan paku untuk menunjang efek rindang. Pemilihan objek bunga teratai menjadi unsur penghias utama dalam karya tersebut karena bunga teratai merepresentasikan cinta dan kehidupan. Perupa bermaksud menyampaikan kondisi hati Prabu Klonosewandono saat itu yang sedang kasmaran dengan Dewi Songgolangit putri kerajaan Kediri. Bentuk visual utama yang perupa hadirkan adalah dua tokoh kerajaan Bantarangin yaitu Prabu Klono Sewandono dan Patihnya Bujang Ganong. Dalam adegan tersebut perupa membuat gestur Prabu Klono Sewandono

seakan-akan menyampaikan pesan kepada Patihnya untuk melancarkan segala macam usaha agar berhasil melamar Dewi Songgolangit.



Gambar 6
Karya II "Pertarungan"
(Dok.Yulia, 2019)

Media : Plat tembaga 36x60 cm
Ketebalan : 0,55mm
Finishing logam : Oksidasi kimia Na2S

Deskripsi Karya II

Berjudul "Pertarungan" menceritakan tentang perjuangan Prabu Klono Sewandono dalam perjalanan menuju Kediri untuk memenuhi kemauan dan prasyarat melamar Dewi Songgolangit. Perupa memvisualisasikan keadaan alam yang rindang karena dalam perjalanan di tengah hutan, di sana Prabu Klono Sewandono dihadang oleh Singobarong yang ingin menggagalkan lamaran Prabu Klono Sewandono untuk Dewi Songgolangit. Pemberian efek hutan dengan memilih kuncup bunga dan daun cempaka sebagai komponen terbanyak karena merepresentasikan keadaan hutan tersebut sudah dekat dengan daerah Kediri. Bunga Cempaka adalah bunga yang identik dengan kota Kediri karena banyak tumbuh di daerah sana. Keadaan pertarungan divisualisasikan dengan perpaduan garis lengkung yang terlihat seperti angin. Perupa terinspirasi untuk menggambarkan jurus dari orang Jawa yang disebut angin *singomaruto*. Kedua tokoh yaitu Klono Sewandono dan Singobarong saling beradu kekuatan. Namun Gestur tubuh Prabu Klono Sewandono mendeskripsikan akan mengendalikan dengan baik pertempuran tersebut. digambarkan dengan posisi yang masih tegak bahwa Prabu Klono Sewandono bertahan dalam pertarungan dengan menggunakan cemeti andalannya yaitu *Pecut Samandiman*.



Gambar 7
Karya III "Kekalahan"
(Dok.Yulia, 2019)

Media : Plat tembaga 36x60 cm
Ketebalan : 0,55mm
Finishing logam : Oksidasi kimia Na2S

Deskripsi Karya III

Berjudul "Kekalahan". Terdapat dua tokoh yang menyelesaikan pertarungan di tengah hutan. Hal tersebut divisualisasikan dengan suasana rindang dau dan kuncup bunga cempaka. Suasana tersebut semakin didukung oleh penggambaran banyaknya bebatuan di atas tanah. Perupa memilih daun dan kuncup bunga cempaka untuk mendeskripsikan suasana hutan tersebut, karena untuk menggambarkan wilayah yang dekat dengan daerah Kediri. Kota Kediri identik dengan bunga cempaka yang tumbuh subur di daerah sana. Prabu Klono Sewandono mengangkat *cemeti Samandiman* mendeskripsikan kemenangan dalam pertarungan tersebut. Visualisasi dari kekuatan angin sebagai simbol angin pertarungan yang meninggi ke atas, menjelaskan bahwa pertarungan tersebut telah usai. Kekalahan Singo Barong divisualisasikan dengan wujudnya yang berubah menjadi dua hewan menjadi satu yaitu Singa yang ditunggangi oleh Burung Merak. Hal tersebut digunakan Prabu Klono Sewandono untuk melengkapi prasyarat yang diminta Dewi Songgolangit sebagai syarat diterimanya lamaran.



Gambar 8
Karya IV “Kesenian Reyog Ponorogo”
(Dok.Yulia, 2019)

Media : Plat tembaga 36x60 cm
Ketebalan : 0,55mm
Finishing logam : Oksidasi kimia Na2S

Deskripsi Karya IV

Berjudul “Kesenian Reyog Ponorogo”, merupakan visualisasi dari akhir cerita Legenda Reyog Ponorogo versi Bantarangin. Objek utama adalah Barongan dengan merak yang dikelilingi angin. Angin tersebut divisualisasikan menjadi kekuatan dari Barongan, yang setelah kalah dalam pertempuran sudah dikendalikan oleh pasukan Prabu Klono ewandono. Cerita Reyog Ponorogo berakhir sedih. Meskipun Prabu Klono Sewandono telah sampai di Kerajaan Kediri membawa persyaratan lamaran dengan lengkap, namun usaha tersebut berakhir sia-sia karena Dewi Songgolangit menghilang. Visualisasi daun dan kuncup bunga cempaka menjelaskan kejadian masih di daerah Kediri. Ketika Persyaratan lamaran tersebut sudah terpenuhi dengan nama Reyog, tetapi pasukan Prabu Klono Sewandono harus kembali lagi ke Ponorogo karena Dewi Songolant tidak ada. Hal tersebut divisualisasikan dengan tiga tokoh yang menghadap ke arah kiri. Karena di dalam peta posisi kota Kediri ada di sebelah kanan Kota Ponorogo yang pada cerita pada zaman itu masih disebut dengan daerah Wengker

PENUTUP

Simpulan

Skripsi penciptaan karya dengan judul “Cerita Reyog Ponorogo versi Bantarangin sebagai ide Penciptaan Karya Kriya Logam” merupakan tugas akhir sebagai syarat menempuh jenjang S1. Hasil karya skripsi bertujuan supaya mampu menciptakan karya kriya yang ikut andil

dalam berinovasi menemukan media baru untuk mengenalkan cerita Reyog Ponorogo. Media yang digunakan adalah empat logam tembaga dengan ketebalan 0,55mm dengan ukuran setiap karya 36x60cm. Empat karya yang disajikan menciptakan alur cerita Reyog Ponorogo versi Bantarangin.

Perupa membuat karya berdasarkan konsep yang telah diolah dari ide yang diselaraskan dengan beberapa eksplorasi serta improvisasi hingga sampai pada penerapan pada desain. Proses tersebut merupakan pijakan awal dalam mewujudkan karya hingga karya terwujud. Banyak kendala pada proses pengglobalan karya ini karena objek yang disajikan dalam karya terhitung banyak sehingga sulit untuk menciptakan kesan volume yang utuh dan hasilnya menjadi cenderung datar. Meskipun demikian, karya ini didukung dengan garis objek yang tegas dan motif yang beragam karena mendeskripsikan intisari cerita dan ornamen yang mendukung latar cerita. Empat buah karya disajikanurut sesuai dengan alur cerita Reyog Ponorogo versi Bantarangin.

Saran

Setelah melalui proses penciptaan yang begitu panjang, terwujudlah karya logam dengan konsep alur cerita Reyog Ponorogo. Beberapa saran yang perupa sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Kepada pemerintah kabupaten Ponorogo agar terus memiliki program dan wadah untuk mengajak generasi muda melestarikan Reyog Ponorogo, karena mereka memiliki potensi dan banyak ide untuk berinovasi menjaga budaya.
2. Kepada generasi muda yang membaca skripsi ini, supaya mulai berfikir dan bertindak untuk menjaga budaya di daerah kita karena hal tersebut merupakan warisan yang eksistensinya harus dijaga sampai kapanpun.
3. Kepada mahasiswa seni rupa khususnya mahasiswa dengan konsentrasi kriya logam, supaya terus mencari ide untuk menjaga eksistensi seni kriya dan jangan takut untuk berproses.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggi, Indah Chrysanti, A Indah. 2016. Dasar-Dasar Kriya Logam. Surabaya: Unesa University Press.
- Bastomi Suwaji. 2003. Seni Kriya Seni. Semarang: UNNES.
- Damajanti, Irma. 2006. Psikologi Seni. Bandung: Kiblat
- Djelantik A.A.M. 2004. Estetika Sebuah Pengantar. Yogyakarta: Media Abadi.

Edi Sedyawati. 2002. Indonesia Heritiage. Jakarta: PT.Widyadara.

Endo Suanda. 2004. Topeng. Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.

Hendriyana, Husen. 2018. Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Seni Kriya dan Desain Produk Non Manufaktur. Bandung : Sunan Ambu Press

Moelyadi. 1978. Ungkapan Sejarah Kerajaan Wengker dan Reyog Ponorogo. Ponorogo: Dewan Pimpinan Cabang Pemuda Panca Marga Legum Veteran Republik Indonesia Daerah Kabupaten Ponorogo Tingkat II Ponorogo.

Pemerintah Kabupaten Ponorogo. 2013. Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo dalam Pentas Budaya Bangsa. Ponorogo: Pemerintah Kabupaten Ponorogo.

Purwowijoyo. 1985. Babad Ponorogo jilid I-VII. Ponorogo: Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga kabupaten Ponorogo.

Rohendi, Tjejep. 2011. Metodologi Perupaian Seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Soemarto. 2014. Menelusuri Perjalanan Reyog Ponorogo. Ponorogo: Katalog media.

Susanto, Mikke. 2002. Diksi Rupa. Yogyakarta: Kanisius.

Walker John.A. 2010. Desain, Sejarah, Budaya. Yogyakarta: Jala Sutra.