

***EDITING DALAM ANIMASI DARI PENGENALAN LINGSIR WENGI
DAN KIDUNG RUMEKSA ING WENGI PADA ANAK
REMAJA DI BANDUNG***

***EDITING IN ANIMATION OF THE INTRODUCTION OF LINGSIR
WENGI AND KIDUNG RUMEKSA ING WENGI TO
TEENAGERS IN BANDUNG***

Penulis¹, Penulis² dan Penulis³ (tanpa gelar, marga tidak disingkat, 12 pt)

¹Afiliasi penulis utama (prodi, fakultas, universitas, alamat lengkap hingga kodepos, 9 pt)

^{1,2,3}Afiliasi penulis 1, 2, dan 3 jika sama (prodi, fakultas, universitas, alamat lengkap hingga kodepos, 9 pt)

Email korespondensi gunakan email institusi (italic, 9pt)

Zaidan Arie Rahman¹, Tiara Radinska Deanda², Mario³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

zaidanarie@student.telkomuniversity.ac.id¹, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id²,

dsmario@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Lingsir Wengi, sebuah tembang macapat dari Jawa, telah dikenal luas di kalangan masyarakat awam sebagai lagu pemanggil hantu, terutama di daerah yang tidak menggunakan bahasa Jawa. Meskipun seharusnya merupakan bagian dari tembang campursari, Lingsir Wengi telah diubah menjadi lagu horor yang menakutkan bagi banyak orang, menghasilkan rasa tidak nyaman. Beberapa bahkan salah mengira bahwa Lingsir Wengi adalah Kidung Rumeksa ing Wengi, sebuah doa yang digunakan oleh Sunan Kalijaga dalam berdakwah. Kekhawatiran muncul bahwa makna asli dari tembang ini akan

hilang jika terus dihubungkan dengan hal-hal menyeramkan. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan sejarah, makna, dan tujuan asli dari tembang Lingsir Wengi, serta mengubah persepsi negatif yang melekat padanya melalui media animasi. Metode campuran digunakan dengan pendekatan eksplanatoris sekuensial untuk mengumpulkan data, termasuk data primer dari kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta data sekunder dari sumber informasi seperti jurnal, *E-book*, dan literatur lainnya. Data akan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Peran penulis dalam penelitian ini adalah sebagai editor, salah satu aspek penting dalam pembuatan animasi. Seorang editor yang baik akan membantu menyampaikan cerita dengan lebih efektif, memastikan bahwa animasi yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan kebutuhan penonton.

Kata Kunci: Animasi, Editor, Edukasi, Lingsir Wengi, Tembang Macapat

Abstract : *Lingsir Wengi, a macapat song from Java, has become widely known among the common people as a ghost summoning song, especially in areas that do not use Javanese. Although it is supposed to be part of a campursari tembang, Lingsir Wengi has been turned into a scary horror song for many people, resulting in a sense of unease. Some have even mistaken Lingsir Wengi for Kidung Rumeksa ing Wengi, a prayer used by Sunan Kalijaga in his preaching. Concerns were raised that the original meaning of the song would be lost if it continued to be associated with creepy things. This research aims to introduce the history, meaning, and original purpose of the Lingsir Wengi song, as well as change the negative*

perception attached to it through animated media. A mixed method is used with a sequential explanatory approach to collect data, including primary data from questionnaires, interviews, observations, and documentation, as well as secondary data from information sources such as journals, E-books, and other literature. The data will be analyzed using descriptive analysis analysis methods. The writer's role in this research is as an editor, one of the important aspects in animation making. A good editor will help convey the story more effectively, ensuring that the animation produced matches the expectations and needs of the audience.

Keywords: Animation, Editor, Education, Lingsir Wengi, Macapat Song

PENDAHULUAN (Capital, Bold, 12pt)

1.1 Latar Belakang

Lagu "Lingsir Wengi" sering kali dianggap sebagai lagu horor di kalangan masyarakat, terutama remaja, akibat pengaruh film "Kuntilanak" (2006) yang mempopulerkan citra menakutkan dari tembang tersebut. Padahal, dalam tradisi Jawa, lagu ini sebenarnya adalah doa dan pujian yang memiliki makna positif. Fenomena kesalahpahaman ini dipicu oleh penggunaan bahasa Jawa yang tidak lagi banyak dipahami oleh generasi muda. Berdasarkan permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki citra "Lingsir Wengi" melalui media animasi yang dapat memperkenalkan makna asli dan sejarah lagu tersebut. Dengan menggunakan teknik *editing* yang tepat, animasi ini diharapkan

dapat mengubah persepsi negatif dan membantu remaja memahami makna sebenarnya dari "Lingsir Wengi."

2. LANDASAN TEORI

2.1 Tembang Sebagai Alat Komunikasi

Menurut Darnawi (1982), tembang atau sekar adalah bentuk utama dari puisi Jawa yang tidak dapat dipisahkan dari bentuk musiknya. Budiayasa dan Purnawan (1997) menambahkan bahwa tembang adalah lirik atau sajak yang memiliki irama nada, sehingga dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai lagu. Tembang digunakan untuk menyampaikan berbagai tema seperti kebijaksanaan, cinta, atau agama dan telah menjadi bagian integral dari tradisi sastra Jawa. Dalam konteks komunikasi, tembang dapat dianggap sebagai proses penyampaian pesan dari satu pihak ke pihak lain melalui musik.

A. Tembang Lingsir Wengi

Lingsir Wengi adalah salah satu tembang macapat yang terkenal. Tembang ini sering kali diasosiasikan dengan elemen horor dalam budaya populer, meskipun sebenarnya menggambarkan perasaan cinta seorang pemuda yang sedang jatuh cinta. Pemahaman yang salah ini diperkuat oleh representasi dalam media, seperti film, yang mengaitkan Lingsir Wengi dengan hal-hal mistis dan menyeramkan.

2.2 Animasi

Animasi adalah teknik yang menampilkan gambar berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Dalam konteks penelitian ini, animasi digunakan sebagai media untuk memperkenalkan kembali makna asli dari tembang Lingsir Wengi dan mengubah persepsi negatif yang ada di kalangan remaja. Animasi 2D adalah bentuk animasi yang dibuat dengan menggambar setiap *frame* secara terpisah, kemudian menyusunnya dalam urutan yang tepat untuk

menciptakan gerakan. Animasi 2D sering digunakan dalam pembuatan film kartun dan video edukasi karena kesederhanaan dan efektivitasnya dalam menyampaikan pesan.

Animasi *frame-by-frame* merupakan teknik klasik di mana setiap bingkai gambar (*frame*) digambar secara manual secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Setiap bingkai mewakili posisi pergerakan objek yang sedikit berbeda dari bingkai sebelumnya. Dengan memutar bingkai-bingkai ini dengan cepat, mata manusia mengalami ilusi gerakan yang mulus (Williams, 2001). *Motion graphics* adalah bentuk desain grafis yang menggunakan gerakan atau animasi untuk menyampaikan pesan atau narasi. Ini melibatkan penggunaan elemen-elemen seperti teks, gambar, bentuk, dan efek visual lainnya yang digerakkan dalam waktu nyata. *Motion graphics* sering digunakan dalam berbagai media, termasuk film, iklan, video musik, presentasi, dan konten digital lainnya (Crook, 2017).

2.3 Editing dalam Animasi 2D

Editing adalah proses penting dalam pembuatan animasi. *Editing* dalam animasi 2D melibatkan penyusunan dan pengaturan *frame*, penambahan efek suara, musik, dan dialog untuk menciptakan narasi yang kohesif dan menarik. Proses *editing* bertujuan untuk meningkatkan kualitas visual dan audio dari animasi, serta memastikan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

Montase adalah rangkaian gambar dan suara yang membentuk puisi visual mini. Dengan menyusun elemen-elemen ini secara unik, editor dapat mengekspresikan nada atau sikap tertentu dalam film. Menurut Sergei Eisenstein, montase terdiri dari gambar-gambar terpisah yang disusun untuk menciptakan "ekspresi parsial" guna membangkitkan kesadaran dan emosi penonton. Montase sangat efektif dalam menyampaikan banyak makna dalam segmen singkat (Boggs, 2008).

Transisi dalam penyuntingan video menghubungkan dua klip secara visual, menciptakan alur yang lebih halus dan meningkatkan pengalaman menonton dengan menunjukkan perubahan waktu,

tempat, atau suasana. Teknik ini juga dapat memberikan efek dramatis atau artistik (Bowen, 2017). Menurut Pratista dalam Anzeli dkk. (2022), bentuk umum transisi shot meliputi *cut*, *fade*, dan *dissolve*. *Cut* adalah transisi instan dari satu klip ke klip berikutnya, digunakan untuk mempertahankan aliran aksi atau dialog, memberikan dampak visual atau aural, serta mengubah informasi atau lokasi dengan cepat (Bowen, 2017). *Fade* adalah transisi di mana gambar menjadi lebih terang (*fade-in*) atau lebih gelap (*fade-out*), sering digunakan untuk menandakan awal atau akhir adegan serta pergeseran waktu dan lokasi (Bowen, 2017). *Dissolve* adalah transisi di mana gambar pertama perlahan memudar sementara gambar kedua muncul, digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu atau tempat, menciptakan suasana emosional, dan menyambungkan gambar dengan hubungan visual yang kuat (Harnoko, 2016).

Color correction adalah proses penyesuaian eksposur, kontras, dan warna dalam klip video untuk memperbaiki tampilan yang tidak akurat. Tujuannya adalah memastikan gambar memiliki rentang eksposur yang baik, kontras yang sesuai, dan warna yang netral dan tepat (Bowen, 2017).

Color grading adalah proses kreatif untuk menyesuaikan kontras dan warna dalam video guna mencapai tampilan atau suasana tertentu. Ini melibatkan manipulasi citra untuk menciptakan "look" khusus, seperti suasana gelap atau warna yang sangat jenuh. *Color grading* memberikan nuansa artistik dan memastikan konsistensi visual antar *shot* atau seluruh video, dengan menyesuaikan *tonal range* dan data warna sesuai narasi atau *mood* video (Bowen, 2017).

Visual effect adalah efek yang ditambahkan ke film untuk menyesuaikan gambar syuting asli dengan rekayasa komputer, menciptakan aksi realistis sesuai skenario. Efek ini penting untuk menyampaikan pesan dan membuat film lebih dramatis dan menarik, tanpa *visual effect*, film bisa menjadi kurang menarik (Setiono & Riwinoto dalam Joni & Deli, 2020).

Titling adalah penggunaan teks tertulis seperti judul, sub judul, kredit, serta penjelasan lokasi dan waktu penting untuk menyampaikan informasi tambahan kepada penonton dalam video (Bowen, 2017).

3. DATA DAN ANALISIS DATA

3.1 Metode Penelitian Campuran

Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan pendekatan Eksplanatoris Sekuensial, sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2016). Pendekatan ini mengintegrasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk menghasilkan data yang lebih komprehensif dan objektif (Sugiyono, 2016). Strategi desain yang diterapkan adalah Eksplanatoris Sekuensial, yang melibatkan dua tahap analisis. Pada tahap awal, data kuantitatif dikumpulkan dan dianalisis untuk mengidentifikasi informasi demografis terkait persepsi audiens terhadap Lingsir Wengi sebagai lagu horor. Kemudian, data kualitatif dikumpulkan dan dianalisis untuk menjelaskan fenomena yang teridentifikasi pada tahap kuantitatif serta merumuskan solusi untuk permasalahan tersebut. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk memahami lebih dalam dan mengklarifikasi temuan awal dari analisis kuantitatif.

3.2 Data Khalayak Sasar

Berdasarkan data, khalayak sasaran utama untuk perancangan animasi pergeseran Lingsir Wengi adalah remaja berusia 13-17 tahun dari Bandung yang hanya mengenal Lingsir Wengi sebagai lagu horor. Secara demografis, target mencakup laki-laki dan perempuan dalam rentang usia tersebut. Psikografis menunjukkan bahwa mereka berasal dari kelas sosial menengah ke atas dan memiliki perangkat seperti *handphone* atau laptop. Selain itu, khalayak ini cenderung sering menggunakan *handphone* atau laptop serta aktif menghabiskan waktu di internet.

3.3 Data Hasil Kuesioner

Pengumpulan data kuesioner dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling acak (random sampling) dan dilakukan secara daring melalui media sosial seperti Instagram dan WhatsApp pada tanggal 30 November 2023. Dari 195 responden yang berpartisipasi, mayoritas berusia 13-17 tahun dan berasal dari

Bandung, Jawa Barat, dengan sebagian kecil berasal dari kota lain. Sebagian besar responden mengetahui lagu "Lingsir Wengi," namun hanya sedikit yang memahami bahasa Jawa. Kuesioner juga mengungkapkan bahwa responden memiliki preferensi terhadap berbagai versi "Lingsir Wengi," dengan versi rock paling disukai. Secara keseluruhan, responden menunjukkan respons positif terhadap gagasan perancangan animasi untuk mengubah persepsi negatif terhadap "Lingsir Wengi," menganggapnya sebagai ide yang menarik dan bermanfaat.

3.4 Data Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan berbagai narasumber, termasuk sejarawan, budayawan, dalang, dan siswa, untuk memperoleh data penelitian dan merancang gambaran kasar animasi yang akan dibuat. Dari wawancara dengan budayawan dan dalang, diketahui bahwa Lingsir Wengi berbeda dari Kidung Rumeksa ing Wengi. Semua narasumber sepakat bahwa Lingsir Wengi perlu diperkenalkan kembali dengan benar untuk menghindari miskonsepsi antara versi kuntilanak 2006 dan versi aslinya, serta membedakannya dari Kidung Rumeksa ing Wengi milik Sunan Kalijaga. Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka masih bingung membedakan antara Lingsir Wengi yang asli dan versi filmnya. Para siswa juga setuju bahwa Lingsir Wengi perlu diperkenalkan kembali dengan cara yang tepat.

3.5 Data Hasil Dokumentasi

Dalam wawancara ini, perancang berbincang dengan beberapa ahli, termasuk budayawan, sejarawan, dalang, serta siswa/i SMAN 1 Margaasih. Para ahli tersebut adalah Pak Deru sebagai budayawan, Indra Fibiona sebagai sejarawan, dalang Sigit, dalang Pandji, dan siswa/i SMAN 1 Margaasih. Wawancara dilakukan di tempat masing-masing narasumber: di Kantor DISBUDPAR Kota Bandung untuk budayawan, melalui Google Meet untuk sejarawan,

di rumah narasumber di Cilacap untuk para dalang, dan di ruang BK di sekolah untuk siswa/i SMAN 1 Margaasih.



Gambar 1 Dokumentasi Wawancara Budayawan DISBUDPAR Bandung, 2 Dalang di Cilacap, dan Siswa SMA 1 Margaasih
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Dari hasil wawancara, beberapa temuan utama dapat dirangkum sebagai berikut: Pak Deru menjelaskan bahwa Kidung Rumeksa ing Wengi dan Lingsir Wengi memiliki perbedaan signifikan. Kidung Rumeksa ing Wengi, tanpa ketukan tetap, berasal dari Demak dan diciptakan oleh Sunan Kalijaga sebagai doa perlindungan. Sebaliknya, Lingsir Wengi adalah kawih dengan irama tertentu dan sering disamakan dengan Kidung Rumeksa ing Wengi karena kemungkinan pengaruhnya. Kidung Rumeksa ing Wengi tidak dianggap terpengaruh oleh perubahan musik, selama makna tetap utuh. Lingsir Wengi menggunakan laras Pelog untuk efek mistis dan dianggap tidak berhak cipta karena sudah melewati 70 tahun dari kematian penciptanya.

Pak Indra menambahkan bahwa Kidung Rumeksa ing Wengi digunakan untuk doa dan perlindungan, sedangkan Lingsir Wengi adalah ajakan munajat di malam hari. Keduanya sering dikaitkan karena nilai sakral dan kesamaan dalam pertunjukan. Lingsir Wengi sering diadaptasi menjadi versi horor oleh produser dan komposer musik, menciptakan mitos tentang kemampuan memanggil kuntilanak.

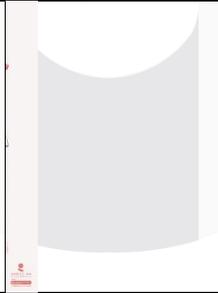
Dalang Sigit menjelaskan bahwa Kidung Rumeksa ing Wengi dan Lingsir Wengi memiliki latar belakang berbeda. Kidung Rumeksa ing Wengi mirip dengan kidung kawedar untuk doa dan perlindungan, sementara Lingsir Wengi diciptakan oleh Sukap Jiman untuk mengungkapkan rasa rindu. Dalam pewayangan, Kidung Rumeksa ing Wengi sering digunakan untuk keperluan sakral, sedangkan Lingsir Wengi lebih untuk hiburan.

Dalang Panji berpendapat bahwa Lingsir Wengi berarti "larut malam" dan tidak harus bermakna horor. Ia tidak menemukan bukti bahwa Kidung Rumeksa ing Wengi diciptakan oleh Sunan Kalijaga dan menilai versi horor dari Lingsir Wengi adalah kreativitas film. Ia percaya bahwa Lingsir Wengi digunakan untuk hiburan dan tidak pernah dipakai dalam perwayangan.

Siswa/i SMAN 1 Margaasih yang adalah remaja usia 15-18 tahun sebagai khalayak sasar untuk animasi ini. Mereka sering membahas hal mistis dan merasakan suasana seram dari Lingsir Wengi, meskipun tidak memahami bahasa Jawa. Mereka merasa tenang atau merinding saat mendengarkan Lingsir Wengi dan tidak mengenal Kidung Rumeksa ing Wengi, tetapi merasakan sensasi mirip saat mendengarkannya.

3.6 Analisis Karya Sejenis

Tabel 1 Karya Sejenis

2023)	(2022)	2023)
		

Dalam penulisan jurnal ini, penulis mengembangkan desain *editing* dengan mengacu pada analisis karya sejenis sebagai sumber inspirasi. Referensi yang digunakan meliputi *Resilience* (2023) untuk menentukan efek visual dan transisi, *Last Summer* (2022) untuk mengatur *mood* warna pada sore hari, efek visual, transisi, serta font yang akan dipakai, dan *The Worm* (2023) untuk menentukan mood warna dalam adegan horor, efek visual, dan

transisi. Penyesuaian *mood* warna dilakukan berdasarkan karakteristik lingkungan dan alur cerita yang dikembangkan oleh penulis. Sebagian besar warna yang diterapkan oleh perancang adalah warna cerah untuk menciptakan nuansa sore hari. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen dalam *editing* saling berhubungan dan saling mempengaruhi. *Mood* warna yang tepat dapat menciptakan atmosfer khusus dalam cerita, sementara efek visual yang sesuai memperkuat dampak sinematik secara keseluruhan. Dengan demikian, penyampaian pesan dalam film animasi dapat dilakukan dengan lebih efisien dan efektif.

4. KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Pesan

Perancangan *editing* ini bertujuan untuk memperkuat pesan animasi tentang fenomena Lingsir Wengi, yang sering menimbulkan ketakutan di masyarakat. Editor harus memahami aspek suara dan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens, khususnya remaja berusia 13-17 tahun. Pesan utama adalah bahwa Lingsir Wengi bukanlah lagu pembawa bala atau pemanggil makhluk halus, melainkan sebuah tembang ciptaan seniman yang merindukan istrinya. Animasi ini juga akan mengenalkan Kidung Rumeksa ing Wengi, yang berfungsi untuk mengingatkan kita agar mendekatkan diri kepada Tuhan dan menghindari kutukan. Dengan demikian, *editing* dilakukan untuk menghidupkan suasana animasi dan menjadikannya media edukasi yang efektif untuk mengenalkan sejarah dan makna asli Lingsir Wengi kepada remaja.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam *editing* animasi ini dirancang untuk memastikan keselarasan dengan genre dan efektivitas komunikasi pesan kepada target audiens. Fokus utamanya adalah pada transisi, gerakan kamera, gradasi warna, efek visual, judul, elemen visual, dan audio. Transisi menggunakan *cut* untuk menjaga kontinuitas cerita, dengan *morph cut* untuk perubahan judul yang memanfaatkan efek *dissolve* dari mata monster. Transisi *dissolve*

juga digunakan untuk pergeseran latar dan waktu, sedangkan fast cut diterapkan untuk adegan tegang. Faktor suara memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer, seperti *sound effect* detak jantung dalam adegan horor dan kicauan burung untuk suasana sore hari. Musik, terutama dari lagu Lingsir Wengi dan Kidung Rumeksa ing Wengi, digunakan untuk menunjukkan pemutaran lagu dan memperkenalkan syair tersebut kepada audiens, dengan penggunaan instrumen dan melodinya untuk menambah efek dramatis dalam adegan *motion graphic*.

4.3 Konsep Media

A. Media Perancangan *Editing*

Perancangan *editing* mengikuti *Editing Workflow* yang terbagi dalam tiga tahap: *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Pada tahap *pre-production*, perancangan dimulai dengan pembuatan *editing script* dan *moodboard* setelah naskah dan *storyboard* selesai, di mana *editing script* mencakup *Breakdown Shot*, *transisi*, *color grading*, efek visual, musik latar, dan efek suara. Di tahap *production*, editor memproduksi elemen suara seperti *sound effect*, musik latar, dan *voice-over*. Pada tahap *post-production*, editor menggabungkan semua *shot* dan *scene* menjadi satu cerita, menambahkan efek visual seperti cahaya dan kabut, serta menyempurnakan audio untuk meningkatkan kualitas animasi. Media yang digunakan penulis dalam proses *editing* adalah *Software Canva* untuk pembuatan *moodboard*, *Adobe After Effect* untuk penambahan efek visual dan *Adobe Premiere Pro* untuk menyesuaikan warna yang diinginkan hingga finalisasi dan *rendering*.

B. Media Publikasi

Animasi ini akan dipublikasikan di YouTube, platform yang populer di kalangan remaja dan sering digunakan untuk mengakses informasi tentang Lingsir Wengi. Pilihan ini didasarkan pada kuesioner yang menunjukkan preferensi penonton untuk platform internet. YouTube menyediakan akses gratis dan fleksibel, sehingga ideal untuk publikasi. Animasi dirancang dalam rasio 16:9, format *widescreen* umum yang kompatibel dengan perangkat *handphone* dan laptop.

4.4 Konsep Cerita

Cerita animasi dibagi menjadi tiga babak. Babak pertama memperkenalkan tiga tokoh utama yang berkumpul setelah sekolah untuk tugas P5 bertema budaya. Saat salah satu dari mereka mencari referensi budaya di media sosial, lagu Lingsir Wengi muncul dan mengingatkan dia akan film horor yang pernah ditontonnya, lalu dia berencana menakuti temannya. Babak kedua menunjukkan dua tokoh berdiskusi tentang tugas mereka, dengan salah satunya memainkan Lingsir Wengi dan menakut-nakuti temannya dengan mitos tentang lagu tersebut sebagai pemanggil kuntilanak. Akibatnya, teman yang mudah takut panik dan mengakibatkan lagu versi horor dimulai, menyebabkan mereka mengalami halusinasi menakutkan. Babak ketiga dimulai ketika musik berhenti dan mereka sadar bahwa sosok bayangan adalah guru budayawan mereka yang menjelaskan sejarah, makna, dan tujuan Lingsir Wengi. Animasi *motion graphics* akan menggambarkan sejarah lagu, dari penciptaannya oleh Supak Jiman hingga hubungan dengan Kidung Rumeksa ing Wengi oleh Sunan Kalijaga, serta evolusi lagu ke berbagai versi.

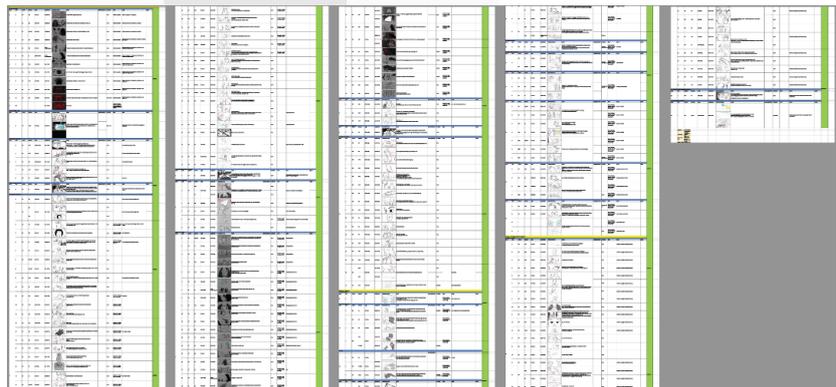
4.5 Konsep Visual

Sebagai editor animasi, penulis menggunakan *color grading* dan efek visual untuk mengekspresikan suasana. Warna oranye-kemerahan digunakan untuk suasana sore hari yang ceria, sedangkan hijau tua-biru tua menambah ketegangan dalam adegan horor. Warna kuning-kecokelatan tradisional Jawa dipilih untuk menceritakan *backstory* Lingsir Wengi, menciptakan nuansa nostalgia. Efek visual seperti pencahayaan, kabut, dan *vignette* memperkuat suasana: pencahayaan menentukan waktu dan tempat, kabut meningkatkan kesan horor, dan *vignette* menambahkan nuansa nostalgia pada adegan *backstory*. *Typeface sans serif* yang menyeramkan digunakan untuk judul, sementara *credit title* menggunakan jenis huruf *sans serif* yang mudah dibaca.

4.6 Hasil Perancangan

Identifikasi dan analisis masalah diuraikan secara rinci dalam bagian Pendahuluan. Selanjutnya, penelitian konseptual (*conceptual research*) dibahas dalam segmen Landasan Teori.

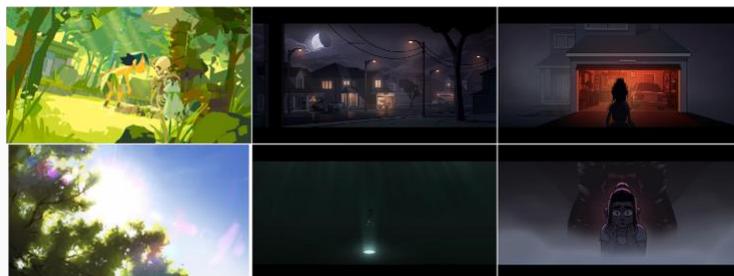
Proses *editing* dimulai dengan pembuatan *editing script*, yang disusun dalam bentuk tabel berisi elemen-elemen yang digunakan dalam setiap *shot* animasi, seperti efek visual, *color grading*, efek suara, *background music*, dan gerakan kamera.



Gambar 2 *Editing Script*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

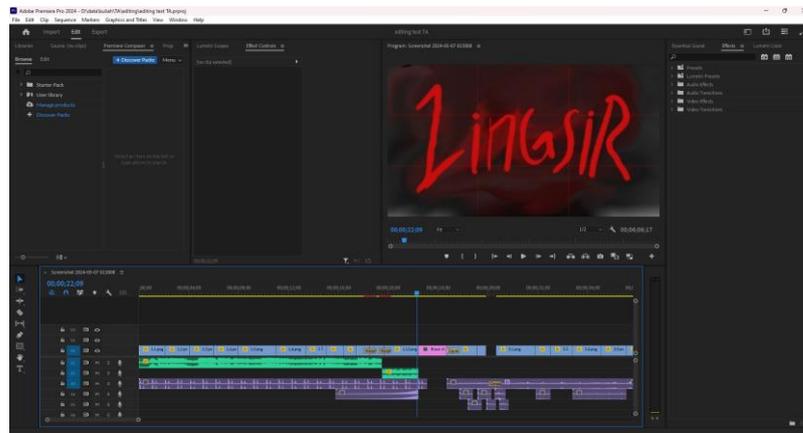
Setelah itu, editor membuat *moodboard* berdasarkan analisis karya sejenis dan referensi lainnya untuk menentukan visual animasi.



Gambar 3 *Moodboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

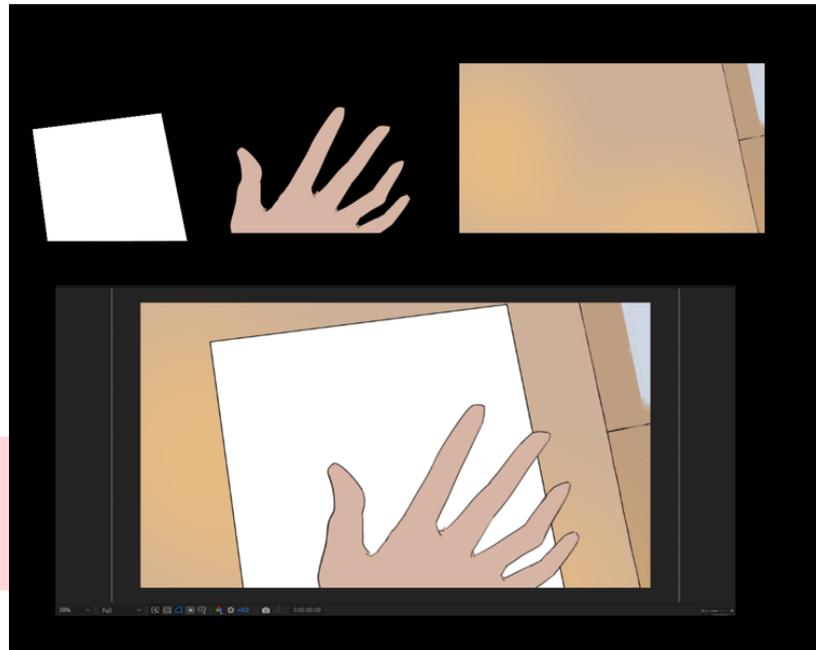
Tahap berikutnya adalah pembuatan *animatic storyboard*, dimana bentuk lain dari *editing test*, yang menampilkan versi kasar animasi dan panduan *editing*. *Animatic storyboard* ini dibuat menggunakan gambar *rough* dan *thumbnail* dari *storyboard* serta efek suara bebas *copyright* dari internet. Semua ini diolah menggunakan Adobe Premiere Pro.



Gambar 4 Screenshot Pengerjaan Animatic Storyboard

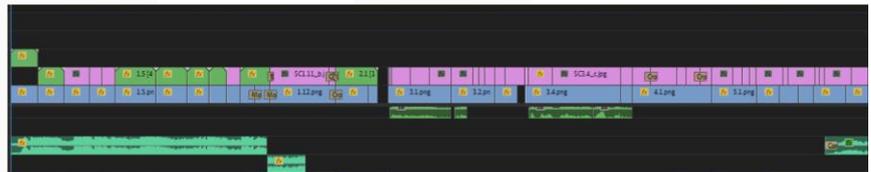
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Editor kemudian mengumpulkan semua aset animasi dan *background* yang telah dibuat untuk membangun adegan. Semua aset ini digabungkan menggunakan Adobe After Effects. Setelah semua objek dan *background* digabung menjadi beberapa *shot*, editor menggabungkan semua *shot* tersebut menjadi sebuah *scene* di Adobe Premiere Pro. Proses ini melibatkan teknik montase, menggabungkan animasi, suara dari *voice acting*, efek suara, dan *background music* sesuai dengan *animatic storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 5 Pengumpulan Aset dan Penggabungan Aset

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024



Gambar 6 *Timeline Adobe Premiere Pro*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Koreksi warna dilakukan dengan menyesuaikan pencahayaan dan komposisi warna pada adegan, termasuk pengaturan temperatur, kontras, dan saturasi, untuk mencapai warna yang diinginkan. Misalnya, *shot* dikoreksi untuk mencapai warna dengan nuansa biru gelap guna menciptakan suasana horor.



Gambar 7 *Before dan After* Koreksi Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Setelah koreksi warna, efek visual ditambahkan ke *footage* menggunakan Adobe After Effects. Efek visual ini mencakup manipulasi dan penambahan elemen seperti bayangan, cahaya, asap, dan partikel untuk memperkuat detail setiap *shot*.



Gambar 8 *Before dan After* Pemberian Efek Visual

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Tahap selanjutnya adalah *color grading*, di mana warna dan pencahayaan diubah untuk menciptakan *mood*, gaya, atau *tone* tertentu serta menambah kesan sinematik yang diinginkan.



Gambar 9 *Before dan After Color Grading*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Proses *editing* diakhiri dengan tahap finalisasi dan *rendering*, yang mencakup penambahan teks, efek suara, musik latar, serta transisi. Animasi ini menggunakan tiga jenis *font*: "*Escape Signature Regular*" berwarna merah untuk judul, "*Winkle*" untuk informasi di atas kertas, dan "*Arial*" untuk *subtitle* dan kredit akhir, masing-masing dipilih sesuai dengan kebutuhan visual dan keterbacaan. Transisi dalam animasi ini meliputi *Cut*, *Fade*, dan *Dissolve*.



Gambar 10 Penerapan Font “*Escape Signature Regular*”

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024



Gambar 11 Penerapan Font “*Winkle*”

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Rendering adalah tahap terakhir dari editing yang dilakukan dua kali: pertama di Adobe After Effects untuk *shot* yang telah dikoreksi warna dan diberi efek visual, kemudian di Adobe Premiere Pro untuk menggabungkan semua *shot* menjadi animasi utuh. Proses akhir melibatkan penambahan *color grading*, suara, transisi, dan *titling*, dengan resolusi 1920x1080 dan format *output* H.264.

5. KESIMPULAN

Perancangan animasi edukatif tentang tembang "Lingsir Wengi" dan "Kidung Rumeksa ing Wengi" bertujuan mengubah persepsi negatif yang sering dikaitkan dengan "Lingsir Wengi." Tembang ini kerap disalahpahami sebagai lagu mistis, padahal maknanya adalah doa dan pujian dalam tradisi Jawa. Animasi ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan pengetahuan di kalangan remaja usia 13-17 tahun melalui penyajian yang menarik dan edukatif.

Proses pembuatan melibatkan riset literatur, pengumpulan data, dan produksi animasi. Hasilnya menunjukkan animasi sebagai media edukasi efektif dalam menarik minat remaja terhadap budaya tradisional. Penggabungan elemen visual, audio, dan narasi yang menarik tidak hanya mengedukasi, tetapi juga mampu mematahkan mitos dan memberikan pemahaman yang benar mengenai makna tembang Jawa tersebut. Penulis berharap animasi ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi para pembuat konten untuk terus mengembangkan budaya tradisional melalui media modern.

6. SARAN

Penulis berharap bahwa proses *editing* dalam animasi "Lingsir" dapat menginspirasi industri animasi di Indonesia untuk lebih mengeksplorasi konsep budaya, sehingga animasi di Indonesia dapat semakin berkembang. Penulis juga menyarankan para pembaca yang ingin mencari referensi konsep budaya dalam animasi atau media lainnya untuk menganalisis dengan lebih mendalam, agar dapat disampaikan dengan sempurna. Selain itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran dari pembaca, yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anzeli, Adi, A. E., & Mario. (2022). *Penyuntingan Dalam Perancangan Film Tourism* Ainiyah, K., Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3), 164–176. <https://doi.org/10.14421/jiska.2020.53-04>
- Anzeli, Adi, A. E., & Mario. (2022). *Penyuntingan Dalam Perancangan Film Tourism Konservasi Mangrove Cemara*. 8(5). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesig n/article/view/18715>
- Ar Rafi, M. A., Fiandra, Y., & Anwar, A. A. (2023). PENYUNTINGAN GAMBAR FILM FIKSI TENTANG PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA PADA MASYARAKAT DI DESA GUNUNG PUNTANG EDITING OF A FICTION FILM ABOUT THE LOCALITY OF COMMUNITY LIFE IN GUNUNG PUNTANG VILLAGE. In *Desember* (Vol. 10, Issue 6).
- Boggs, J. M. . P. D. W. (2008). *The Art of Watching Film*. McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Bowen, C. J. (2017). Grammar of the Edit: Fourth Edition. In *Grammar of the Edit: Fourth Edition*. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315208404>
- Budiyasa, N. D., & Purnawan, K. D. (1997). *Submata Pelajaran Tembang*. Intan Pariwara.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*.
- Crook, I. . & B. P. (2017). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. 1(1).
- Darnawi. (1982). *Puisi Jawa*. Gadjah Mada University Press.
- DetikJateng, T. (2022). *Lagu Lingsir Wengi dan Maknanya, Benarkah untuk Panggil Hantu?* DetikJateng. <https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6243079/lagu-lingsir-wengi-dan-maknanya-benarkah-untuk-panggil-hantu>
- Devita Permatasari. (2014). *TA : Pembuatan film animasi 3 dimensi tentang suasana Desa Lomaer, Kecamatan Blega, Bangkalan Madura*.
- Fauzan, A., Haryanto, D., & Zamroni, M. (2019). *Analisis Penerapan Continuity Cutting Berdasarkan Adegan Dalam Mendukung Unsur Naratif Pada Film CHEF*. 2(1), 1–5.
- Hidayati, K. F. (2022, January 7). *Design Thinking: Arti, Manfaat, dan Contoh Penerapannya - Glints Blog*. Glints Blog.
- Jaya, I. M. R. A., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga. *KARMAPATI*, 9(3).
- Joni, & Deli. (2020). *Studi Penerapan Animasi Dan Visual Effect Dalam Film*

- Mulan Study Of Animation And Visual Effect Application On Mulan (2005). *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology, 1*(2005), 557–564.
- Nispayadi, M. A. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). *Perancangan Environment Pada Animasi 3d Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan*. 8(3).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- White, T. (2018). How to Make an Animated Film. In *How to Make Animated Films*. <https://doi.org/10.4324/9780080927848-12>
- Williams, R. (2001). *The Animator Survival Kit*. Faber Inc.

