

ABSTRAK

Lingsir wengi merupakan salah satu contoh *tembang macapat* yang berasal dari Jawa. Masyarakat awam, khususnya di daerah yang tidak menggunakan bahasa Jawa, Lingsir Wengi di kenal sebagai lagu pemanggil hantu. *Tembang* yang seharusnya merupakan *tembang* campursari, melainkan menjadi lagu horor yang banyak membuat orang-orang merasa takut dan tidak nyaman. Bahkan, ada yang beranggapan bahwa *tembang* Lingsir Wengi itu sama dengan Kidung Rumecko Ing Wengi, yaitu doa yang digunakan oleh Sunan Kalijaga untuk berdakwah. Jika masyarakat masih terus menerus mengaitkan Lingsir Wengi dengan horor, dikhawatirkan makna asli dari *tembang* tersebut akan hilang. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan sejarah, makna, dan tujuan asli dari *tembang* Lingsir Wengi melalui media animasi. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode campuran dengan strategi pendekatan eksplanatoris sekuensial untuk memperoleh data. Data penelitian akan terdiri dari data primer, yang didapat melalui metode kuesioner, wawancara, observasi, dokumentasi. Serta melalui data sekunder, yaitu dari media informasi seperti jurnal, E-book, dan literatur lainnya. Kemudian, data akan diolah dengan metode analisis deskriptif. *Jobdesk* penulis pada penelitian ini adalah sebagai desainer karakter. Karakter yang baik akan sangat membantu penyampaian cerita menjadi lebih mudah, dan dapat memastikan animasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan khalayak sasaran.

Kata kunci: animasi edukasi, desain karakter, horor, Kidung Rumecko ing Wengi, Lingsir Wengi.