

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tembang adalah lirik/sajak yang mempunyai irama nada, atau yang biasa disebut sebagai lagu. Secara etimologi, kata “*tembang*” berasal dari bahasa Jawa yaitu “*tembung, ukara*” yang dapat diartikan sebagai kata-kata atau kalimat yang terucap. *Tembang* biasa dikenal sebagai lagu tradisional yang berasal dari Jawa dan Bali, yang irama dan ritmenya menggunakan laras *pelog* dan *slendro*. Ada berbagai macam jenis *tembang*, yaitu salah satunya adalah *tembang macapat*. Salah satu contoh *tembang macapat* yang paling terkenal adalah Lingsir Wengi. Lingsir Wengi adalah lagu yang bercerita tentang seorang pemuda yang mengungkapkan rasa rindunya kepada sang istri yang telah meninggal dunia. Tetapi, banyak orang yang beranggapan bahwa Lingsir Wengi sama dengan Kidung Rumecko Ing Wengi, yaitu doa yang diajarkan oleh Sunan Kalijaga dengan tujuan menolak bala atau marabahaya, baik yang kasatmata maupun yang tidak kasatmata.

Namun, Lingsir Wengi yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat adalah Lingsir Wengi sebagai lagu horor, lagu pemanggil makhluk halus. Miskonsepsi ini terjadi karena pada tahun 2006 ada film horor populer berjudul Kuntilanak yang menggunakan *tembang* Lingsir Wengi sebagai lagu pemanggil makhluk halus dengan mengganti lirik lagunya.. Pada film ini, ditampilkan visual berupa sosok kuntilanak yang datang ketika dinyanyikan *tembang* Lingsir Wengi tersebut, sehingga membuat masyarakat awam mengaitkan *tembang* tersebut dengan hal-hal yang horor dan menyeramkan. Persepsi ini telah menimbulkan miskonsepsi mengenai Lingsir Wengi. Jika masyarakat masih terus menerus menganggap Lingsir Wengi sebagai lagu horor, dikhawatirkan akan menghilangkan makna asli dari lagu tersebut, dan makna aslinya akan terlupakan bahkan hilang. Hal ini akan berdampak pada budaya Jawa, karena Lingsir Wengi merupakan salah satu karya sastra Jawa yang harus dijaga dan dilestarikan.

Pada penelitian ini, berdasarkan dari fenomena di atas akan dilakukan pengenalan sejarah, tujuan, dan makna asli dari Lingsir Wengi pada masyarakat, khususnya pada daerah yang tidak menggunakan bahasa Jawa, seperti Bandung, Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi seram terhadap Lingsir Wengi terbentuk dan mengapa

masyarakat awam menginterpretasikan lagu ini sebagai lagu horor/seram. Untuk mengenalkan kembali sejarah, tujuan, dan makna asli dari Lingsir Wengi ini, akan dibutuhkan media yang efektif untuk menyalurkan informasi yang diperoleh dari penelitian ini. Animasi menjadi media yang penulis pilih, karena animasi dapat menggunakan berbagai macam teknik visual untuk menarik perhatian dan membuat informasi menjadi lebih mudah dipahami, serta bisa menggunakan unsur-unsur fantasi dan hiburan lainnya agar membuat komunikasi menjadi lebih menyenangkan.

Desain karakter menjadi salah satu aspek paling penting dalam proses produksi animasi. Desain karakter adalah perancangan karakter untuk cerita, sebagai maskot, dan pelengkap cerita dalam sebuah media. Karakter sendiri dapat berguna untuk menyampaikan pesan atau cerita yang disampaikan. Sehingga animasi yang dibuat dapat menyampaikan informasi secara efektif dan dapat meluruskan perspektif masyarakat mengenai Lingsir Wengi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, berikut adalah identifikasi masalah yang dapat diidentifikasi:

- 1) Sumber pengetahuan umum mengenai Lingsir Wengi.
- 2) Masyarakat yang tidak memahami makna lirik dari Lingsir Wengi.
- 3) Lirik yang diubah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara mengenalkan sejarah, tujuan, dan makna asli dari Lingsir Wengi melalui media animasi 2D?
- 2) Bagaimana cara merancang desain karakter untuk animasi 2D yang mengenalkan sejarah, tujuan, dan makna asli dari Lingsir Wengi?

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara merancang desain karakter dengan menggunakan aspek-aspek visual yang tepat untuk animasi 2D untuk mengenalkan sejarah, tujuan, dan makna asli dari Lingsir Wengi.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1) Manfaat Teoritis

Laporan penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh perancang di masa yang akan datang, terkhususnya di dalam bidang desain karakter animasi 2D.

2) Manfaat Praktis

a) Manfaat Bagi Perancang

Memahami bagaimana proses perancangan desain karakter dalam animasi 2D serta menambah wawasan terkait Lingsir Wengi.

b) Manfaat Bagi Universitas

Dapat menjadi referensi dalam proses perancangan desain karakter pada animasi 2D.

c) Manfaat Bagi Masyarakat Bandung

Dapat menambah wawasan mengenai sejarah, tujuan, dan makna asli dari Lingsir Wengi yang menjadi permasalahan pada penelitian ini.

1.5 Ruang Lingkup

1. Apa (*What*)

Perancangan desain karakter untuk kebutuhan animasi 2D mengenai sejarah, makna, dan tujuan asli dari Lingsir Wengi.

2. Siapa (*Who*)

Masyarakat Bandung, Jawa Barat remaja kelas SMP-SMA dengan usia 13-17 tahun menjadi target audiens perancangan animasi 2D ini.

3. Dimana (*Where*)

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan wawancara langsung, yang berlokasi di Cilalap, Jawa Tengah, dan Bandung, Jawa Barat. Sedangkan perancangan desain karakter untuk animasi 2D dilakukan di Bandung, Jawa Barat.

4. Kapan (*When*)

Pengumpulan data dilakukan pada Oktober 2023 - Februari 2024, sedangkan perancangan dilakukan pada bulan Maret 2024 - Juli 2024.

5. Mengapa (*Why*)

Penelitian ini dilakukan supaya masyarakat yang masih menganggap Lingsir Wengi sebagai lagu horor dapat mengetahui tujuan, sejarah, dan makna asli dari tembang tersebut.

Bagaimana (*How*)

Perancangan ini fokus kepada desain karakter dengan menggunakan metode penelitian campuran (*mixed method*) yaitu Strategi Eksplanatoris Sekuensial (pendekatan induktif). Lalu perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking*.

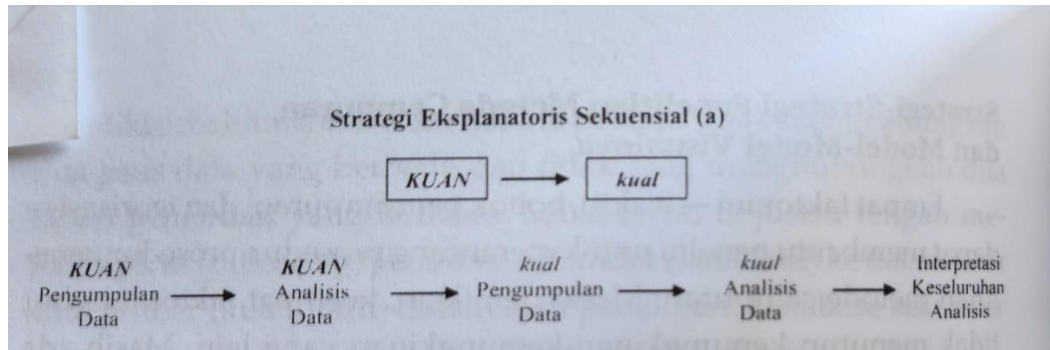
1.6 Landasan Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian Campuran

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitiann campuran dengan pendekatan Strategi Eksplanatoris Sekuensial. Metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) adalah suatu metode penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersamaan dalam suatu penelitian, sehingga didapat data yang lebih valid, komprehensif, dan objektif. (Sugiyono, 2022).

A. Strategi Eksplanatoris Sekuensial

Strategi pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah strategi Eksplanatoris Sekuensial. Menurut Creswell (2016), dalam strategi ini tahap pertama adalah mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif yang dibuat berdasarkan dari hasil awal data kuantitatif. Bobot atau prioritas ini diberikan pada data kuantitatif.



Sumber: Research Design Pendekatan Kualitatif,
Kuantitatif, dan Mixed (Creswell, 2016: 314)

“KUAN” merupakan kependekan dari kuantitatif, sedangkan “kual” dari kualitatif. Pengapitalan kata “KUAN” mengidentifikasikan bahwa metode kualitatif ditancapkan ke dalam metode kuantitatif.

Penulis dapat menemukan data mengenai target audiens berupa demografi yang sesuai dengan karakteristik orang yang mengetahui Lingsir Wengi hanya sebagai lagu horor dengan menggunakan pengumpulan data dan analisis kuantitatif. Selanjutnya, dengan menggunakan pengumpulan data dan analisis kualitatif, penulis dapat menemukan jawaban tentang mengapa hal tersebut bisa terjadi dan bagaimana solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan menggunakan pengumpulan dan analisis data kualitatif ini juga dapat memperkuat data dan memperjelas hasil dari data kuantitatif yang sebelumnya penulis sudah lakukan.

B. Metode Penelitian Kuantitatif

Menurut Creswell (2016), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori objektif dengan menguji hubungan antar variabel. Penelitian kuantitatif melaksanakan penelitiannya dengan cara yang sistematis, terkontrol, empirik dan kritis mengenai hipotesis hubungan yang diasumsikan di antara fenomena.

C. Metode Pengumpulan Data Kuantitatif

Metode pengumpulan data kuantitatif ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi pola atau hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. (Creswell, 2014). Data kuantitatif diperoleh melalui survei, tes,

kuesioner, atau dokumen-dokumen lain yang dapat dihitung. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kuesioner, yaitu dengan menyebarkannya secara random pada sosial media. Tujuan dari survei ini adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat, serta karakter-karakter yang khas dari target audience yang mengetahui Lingsir Wengi hanya sebagai lagu horor.

D. Metode Analisis Deskriptif (Kuantitatif)

Untuk mengolah data kuantitatif yang sudah diperoleh, penulis menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara generalisasi.

E. Metode Penelitian Kualitatif

Menurut Sugiyono (2013:7), metode penelitian kualitatif disebut sebagai metode artistik, karena proses penelitiannya lebih bersifat seni (kurang berpola), dan disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Metode penelitian ini cocok untuk digunakan apabila permasalahan masih samar bahkan gelap, penulis bertujuan untuk memahami secara menyeluruh suatu situasi sosial yang kompleks, sarat dengan makna. Data kualitatif dapat berupa teks, gambar, audio, atau video. (Creswell, 2016:17).

F. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

Menurut Creswell (2013:4), metode penelitian kualitatif adalah salah satu jenis metode untuk mendeskripsikan, mengeksplorasi, dan memahami makna dari sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Metode ini memiliki pendekatan yang lebih beragam dalam penelitian akademis ketimbang metode kuantitatif. Walaupun prosesnya sama, prosedur kualitatif tetap mengandalkan data yang berupa teks dan gambar. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif yaitu dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan secara semi terstruktur, yaitu dengan cara tanya jawab kepada beberapa narasumber yaitu budayawan, dalang, sinden, dan juga pendengar lagu Lingsir Wengi.

2. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara partisipan, yaitu ikut serta terlibat secara langsung dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subjek yang diamati. Teknik observasi ini juga dilakukan untuk pengamatan secara langsung film-film yang memiliki relevansi terhadap Lingsir Wengi.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi adalah dengan mempelajari data-data yang telah didokumentasikan. Dalam penelitian ini, metode ini dipergunakan untuk melengkapi data dari hasil wawancara dan observasi.

G. Studi Literatur

Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), studi literatur adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan sejumlah buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi. Penulis menggunakan teknik ini untuk memahami Lingsir Wengi secara mendalam.

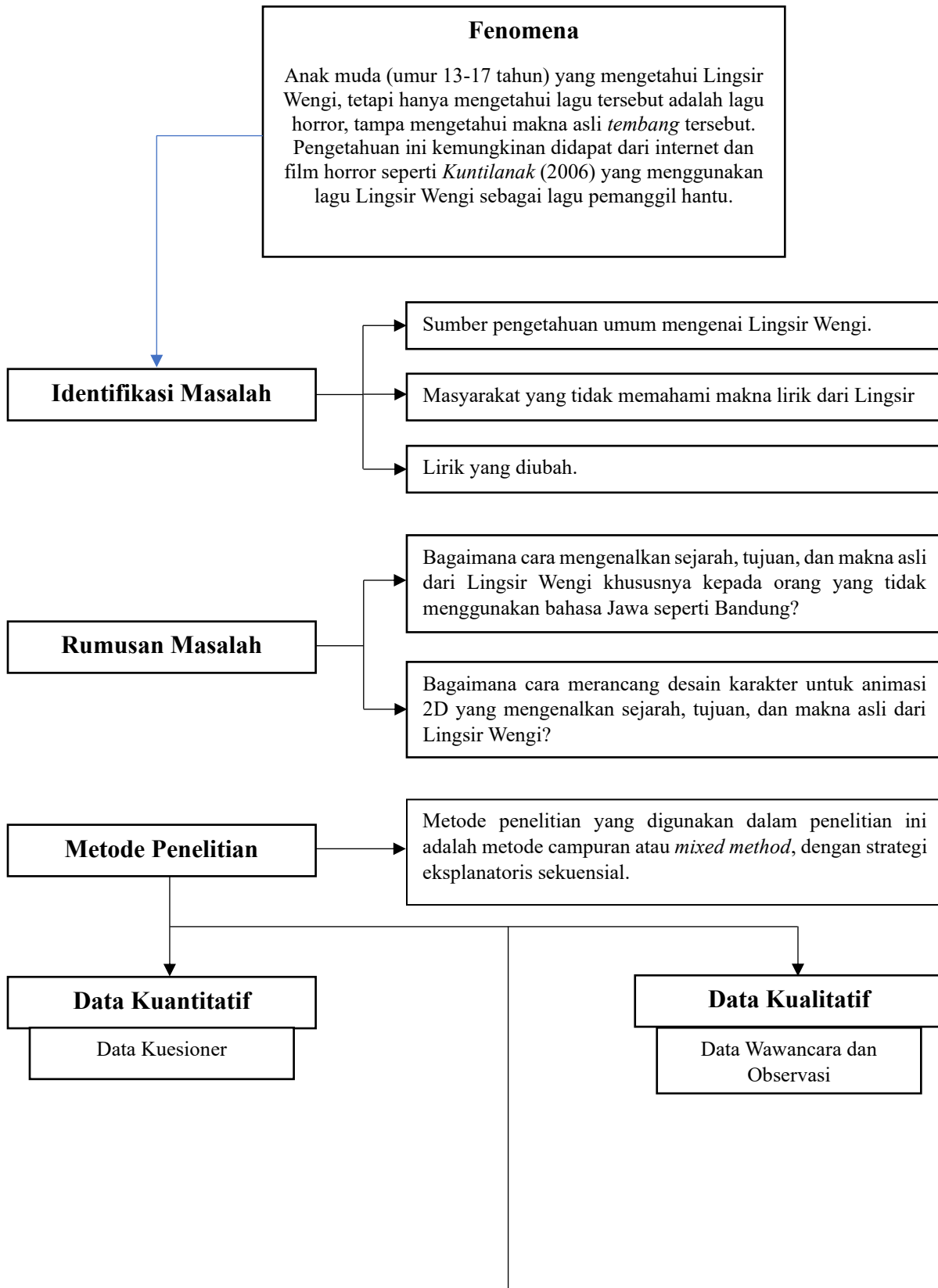
H. Target Audiens

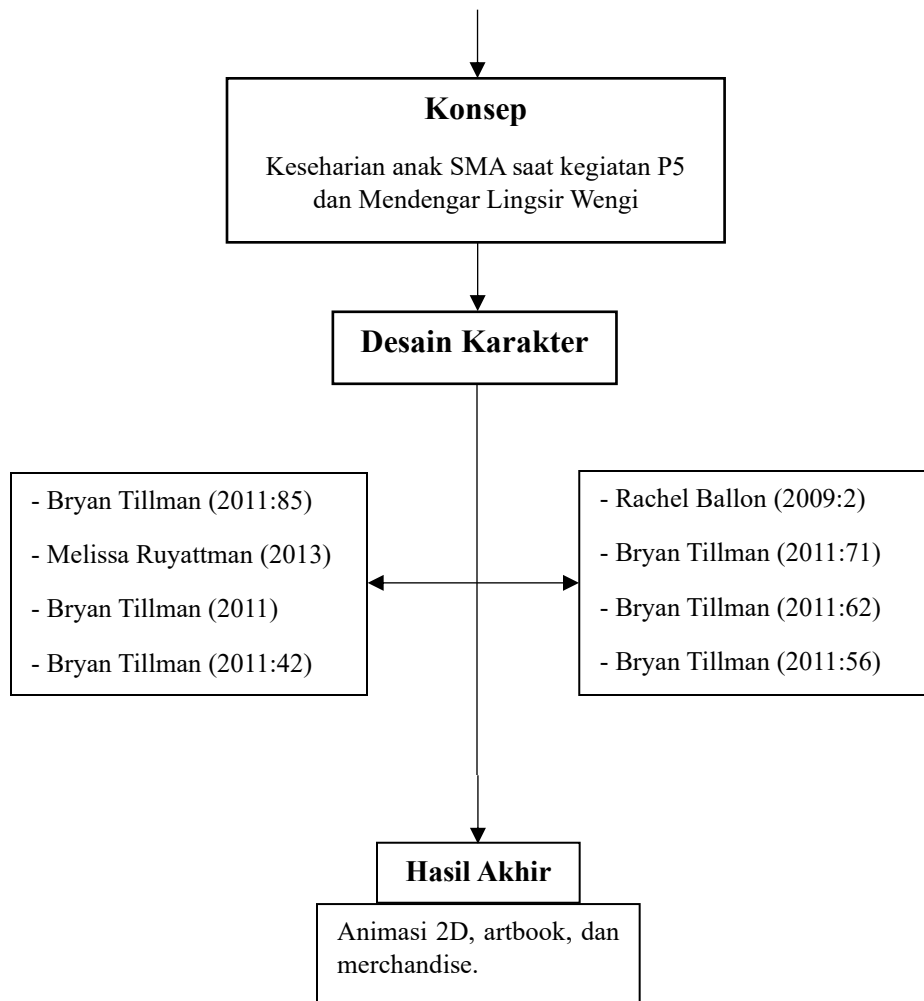
Penelitian ini menargetkan audiens yang mengetahui Lingsir Wengi, tetapi hanya sebagai lagu horor saja. Hal ini dilakukan karena jika dibiarkan saja, audiens masih akan beranggapan bahwa Lingsir Wengi adalah lagu horor, dan makna dan tujuan asli dari lagunya akan hilang. Penulis menggunakan kuesioner ini untuk menentukan demografi target audiens yang memiliki karakteristik ini. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas audiens yang memiliki karakteristik tersebut adalah remaja berusia 13-17 tahun yang berasal dari Bandung. Sumber pengetahuan Lingsir Wengi mereka berasal dari internet dan

film. Maka dari itu untuk menyebar luaskan dan mengembalikan image juga makna asli Lingsir Wengi, kami akan membuat animasi yang menarik untuk remaja umur 13-17 tahun.

1.7 Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan





1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB I terdapat penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan dan pembabakan

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam BAB II menjelaskan teori-teori para ahli yang sebagai landasan perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Dalam BAB III ini dijelaskan seluruh hasil pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner, observasi, wawancara, dan studi literatur. Sedangkan analisis dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif, lalu menarik kesimpulan dari data-data yang sudah di analisis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam BAB IV ini menjelaskan proses perancangan desain karakter animasi 2D dari topik yang diambil.

BAB V PENUTUP

Dalam BAB V ini berisi kesimpulan dari penelitian, dan juga memberikan saran kepada pihak yang berhubungan dengan topik ini.