

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DALAM ANIMASI 2D UNTUK  
PENGENALAN LINGSIR WENGI DAN KIDUNG RUMEKSA ING WENGI PADA  
ANAK REMAJA DI BANDUNG**

***2D ANIMATION CHARACTER DESIGN FOR INTRODUCING LINGSIR WENGI  
AND KIDUNG RUMEKSA ING WENGI FOR TEENAGERS IN BANDUNG***

**Robbyan Avidy<sup>1</sup>, Tiara Radinska Deanda<sup>2</sup>, Mario<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

[hitogoroshi@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:hitogoroshi@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [tiaradinska@telkomuniversity.ac.id](mailto:tiaradinska@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,

[dsmario@telkomuniversity.ac.id](mailto:dsmario@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

---

**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 Rumekso 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 Rumekso ing Wengi, Lingsir Wengi.

---

**ABSTRACT**

*Lingsir wengi is one example of a macapat song from Java. In the general public, especially in areas where Javanese is not spoken, Lingsir Wengi is known as a ghost caller song. What should be a campursari song has become a horror song that makes people feel scared and uncomfortable. In fact, some think that Lingsir Wengi is the same as Kidung Rumekso Ing Wengi, a prayer used by Sunan Kalijaga to preach. If people continue to associate Lingsir Wengi with scary things, it is feared that the original meaning of the song will be lost. Therefore, this research was conducted to introduce the history, meaning, and original purpose of the Lingsir Wengi song through animation media. To achieve these goals, the author conducts research using a mixed method with a sequential explanatory approach strategy to obtain data. The research data will consist of primary data, obtained through questionnaires, interviews, observation, documentation. As well as through secondary data, namely from information media such as*

*journals, E-books, and other literature. The data that has been obtained will be processed using descriptive analysis. Therefore, the writer's jobdesk in this research is as a character designer. A good character design will greatly help the storytelling become easier, and can ensure that the animation produced is in accordance with the needs of the target audience.*

**Keywords:** *educative animation, character design, horror, Kidung Rumekso ing Wengi Lingsir Wengi.*

---

## **1. 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 Rumekso Ing Wengi, yaitu doa yang diajarkan oleh Sunan Kalijaga dengan tujuan menolak bala atau marabahaya, baik yang kasatmata maupun yang tidak kasatmata.

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.

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.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 *Tembang* Sebagai Media Komunikasi

Menurut Darnawi (1982:11), “*tembang or sekar is the main from Javanese poetry, tembang poetry cannot be separated from musical form*”. Jika diartikan berarti “*tembang* atau *sekar* merupakan pokok dari puisi Jawa, puisi *tembang* tidak dipisahkan dari bentuk musik”. Jadi, *tembang* merupakan puisi tradisional Jawa yang irama dan ritmenya menggunakan laras *pelog* dan *slendro*. Dalam konteks komunikasi, *tembang* biasanya digunakan untuk berkomunikasi atau sebagai proses penyampaian pesan dari satu individu ke individu lain melalui musik. Beberapa jenis dari *tembang* yaitu adalah *tembang gedhe (sekar agung)*, *tembang tengahan (sekar madya)*, dan *tembang macapat (sekar alit)*. Lingsir wengi merupakan salah satu contoh *tembang macapat*.

### 2.1 Animasi 2D

Animasi 2D merupakan salah satu jenis animasi berbentuk dua dimensi yang hanya terlihat dari bagian depan. Animator harus membuat beberapa frame gambar berurutan agar objek yang dianimasikan terlihat bergerak seperti nyata (DeFar, 2019). Animasi biasa digunakan sebagai media pendidikan, informasi, dan sebagainya, bukan hanya sebagai hiburan saja. Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai macam pesan, seperti pesan informatif, persuasif, dan estetis.

Dalam perancangan ini, penulis akan menggunakan 2 teknik animasi, yaitu animasi *frame-by-frame* dan animasi *motion graphic*. Menurut Williams (2012), animasi *frame-to-frame* adalah teknik animasi klasik dimana setiap gambar (*frame*) digambar secara manual dan berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Menurut Crook and Beare (2017), menyatakan bahwa *motion graphic* merupakan sebuah karya bentuk desain grafis yang menggunakan gerakan atau animasi untuk menyampaikan pesan atau narasi.

### 2.3 Desain Karakter

Menurut Ballon (2009:2), desain karakter adalah dimana sebuah karakter orisinal diciptakan untuk kebutuhan media seperti pada animasi, game, film, dan lainnya. Seorang desainer karakter harus memiliki pengetahuan untuk merancang desain karakter yang hidup, sehingga cerita dapat melekat pada audiens. Perancangan karakter dapat digambarkan seperti perilaku manusia yang ada pada umumnya, dimana manusia mempunyai banyak ciri-ciri yang sangat bergantung pada faktor (Ruyattman, 2013). Dalam merancang karakter, perlu diketahui sifat, watak, dan cerita dari karakter tersebut agar dapat menyampaikan pesan kepada penonton melalui bentuk visual yang tepat (Dewasandra, 2023). Hal yang perlu diperhatikan pada saat merancang desain karakter adalah sisi tiga dimensional karakter yang meliputi fisik, sosiologis, dan psikologis (Nopianty, 2019).

### 2.3.1 Teknik Perancangan Desain Karakter

Menurut Bryan Tillman (2011), untuk merancang desain karakter yang baik membutuhkan beberapa aspek-aspek seperti:

#### 1. Cerita (*Story*)

Desainer karakter harus memikirkan cerita atau *lore* dari sebuah karakter yang dirancang dengan mendalam, yang dimana biasanya menggunakan salah satu teknik yaitu 5W+1H yaitu siapa, apa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana.

#### 2. Orisinalitas (*Originality*)

Tillman (2011:42) berkata “*As I said before, it is hard to be original. So my advice is to make sure you have some form of originality in everything you create. It is a lot easier to obtain originality than to be original. All originality means is that you have taken something that already exists and added your own super-awesome twist to it.*”

“Seperti yang sudah saya katakan sebelumnya, memang sangat sulit untuk menjadi orisinal. Jadi saran saya adalah memastikan anda memiliki orisinalitas dalam segala hal yang anda buat. Mendapatkan orisinalitas jauh lebih mudah daripada menjadi orisinal. Arti orisinalitas adalah anda telah mengambil sesuatu yang sudah ada dan menambahkan sentuhan super mengagumkan anda ke dalamnya.”

Untuk menciptakan karya yang orisinal, desain karakter juga harus memiliki banyak referensi yang dimana akan digabungkan menjadi sebuah karya desain karakter yang baru.

### 3. Estetika (*Aesthetics*)

Tillman (2011:85) menyatakan bahwa estetika adalah: “sebuah filosofi yang berhubungan dengan keindahan alam, seni, dan selera.”. Estetika adalah hal paling utama yang akan dilihat dari desain karakter kita. Merancang desain karakter harus terlihat estetik dan juga fungsional. Karakter yang kita rancang harus dapat dilogika dengan pikiran manusia seperti bagaimana cara karakter tersebut berinteraksi dengan karakter lain (Ronggowarsito, B.I, 2022)

Jika dilihat berdasarkan usia, Tillman mengelompokkannya sebagai berikut:

Tabel 2.1 “Makna Warna”

No.	Usia	Makna
1	Umur 0-4	Karakter memiliki kepala dan mata yang besar, badan pendek, warna yang cerah dan bentuk dasar yang sederhana.
2	Umur 5-8	Karakter masih memiliki kepala yang besar, tetapi sedikit lebih kecil dari karakter untuk umur 0-4 tahun. Mata lebih kecil, warna yang digunakan lebih pucat, dan bentuk dasar lebih rumit.
3	Umur 9-13	Karakter mulai menjauh dari simplisitas. Mereka akan menyerupai proporsi yang lebih masuk akal. Warna yang digunakan akan lebih realistis dan memiliki lebih banyak detail.
4	Umur 14-18+	Karakter menyerupai dunia nyata. Mereka lebih memiliki proporsi yang tepat. Warna yang digunakan lebih rumit, dan memiliki lebih banyak detail.

Tillman juga menjelaskan warna-warna utama yang akan digunakan oleh seorang desainer karakter, seperti warna primer, sekunder, komplementer, hingga hitam dan putih. Berikut adalah penjelasan mengenai makna dari warna-warna tersebut.

Tabel 2.2 “Makna Warna”

No	Warna	Makna
1.	Merah	Aksi, kepercayaan diri, keberanian, vitalitas, energi, perang, bahaya, kekuatan, tekad, gairah, keinginan, kemarahan, dan cinta.
2.	Kuning	Kebijaksanaan, kegembiraan, kebahagiaan, kecerdasan, kehati-hatian, pembusukan, penyakit, kecemburuan, pengecut, kenyamanan, keaktifan, optimisme, dan perasaan kewalahan.
3.	Biru	kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, keyakinan, kecerdasan, iman, kebenaran, kesehatan, penyembuhan, ketenangan, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, kedinginan, dan kesedihan.
4.	Ungu	kekuatan, kemuliaan, keanggunan, kecanggihan, artifisial, kemewahan, misteri, royalti, sihir, ambisi, kekayaan, pemborosan, kebijaksanaan, martabat, kemerdekaan, dan kreativitas.
5.	Hijau	alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, kemewahan, optimisme, kesejahteraan, relaksasi, optimisme, kejujuran, iri hati, masa muda, dan penyakit.
6.	Oranye	keceriaan, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, ketertarikan, kesuksesan, dorongan, prestise, pencerahan, dan kebijaksanaan.
7.	Hitam	kekuasaan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan duka.
8.	Putih	kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, kemandulan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.

### 4. Referensi (*References*)

Referensi untuk para desainer karakter bisa diartikan sebagai “kemampuan mengamati dari kehidupan atau dari sebuah foto untuk memastikan bahwa apa yang digambarkan benar secara visual.” (Tillman, 2011:71). Menggunakan referensi yang berupa visual atau konsep dari karya sejenis seperti foto atau objek lainnya agar desain karakter menjadi terlihat lebih hidup, dan dinamis.

### 5. Siluet (*Silhouette*)

Siluet akan sangat membantu karakter menjadi lebih mudah dikenal terlebih jika memiliki bentuk yang unik dan khas. Dengan menggunakan siluet, kita bisa

membuat lebih banyak desain dalam jangka waktu yang pendek karena kita tidak memfokuskan kepada detail-detail kecil pada karakter (Tillman, 2011:62). Siluet yang kuat dapat memberitahu kita semuanya tentang sebuah karakter.

## 6. Bentuk Dasar (*Shapes*)

Bentuk dasar adalah sesuatu yang kita gunakan pada dasarnya untuk mendefinisikan benda-benda tertentu dan kegunaannya (Tillman, 2011:56). Tillman menjelaskan bahwa setiap bentuk dasar memiliki makna tertentu, berikut adalah penjelasannya.

Tabel 2.3, "Makna Bentuk Dasar"

No.	Gambar	Bentuk Dasar	Makna
1.		Kotak	Stabilitas, memercayai, kejujuran, <i>order</i> , kesesuaian, keamanan, kesetaraan, maskulinitas, <i>dependable</i>
2.		Segitiga	Aksi, agresif, energi, kelicikan, konflik, <i>tension</i>
3.		Bulat	Kelengkapan, keanggunan, kegembiraan, <i>comforting</i> , kesatuan, perlindungan, <i>childlike</i> , lembut

## 7. Lembar Model (*Model Sheets*)

Lembar model, atau yang biasa disebut sebagai *model sheets* adalah gabungan dari *turn around*, *facial expressions*, *head turns*, *action poses*, dan *descriptions* dari apapun tentang penampilan karakter yang penting untuk semua seniman ketahui (Tillman, 2019:116).

### 2.4 Freudian Trio

TVTropes mendeskripsikan *Freudian Trio* sebagai berikut:

*"A Power Trio of the "two Foils + balance" variety, this trope has three characters playing psychological positions based on the Freudian idea of the Id, the Ego and the Superego."* (Tropes, 2024)

"Trio Kekuatan dari variasi "dua Foil + keseimbangan", kiasan ini memiliki tiga karakter yang memainkan posisi psikologis berdasarkan gagasan Freudian tentang Id, Ego, dan Superego." (Tropes, 2024)

*Freudian Trio* adalah kiasan dimana 3 karakter memainkan posisi psikologis yang berdasarkan dari gagasan *Freudian* tentang *Id*, *Ego* dan *Superego* yang dikembangkan oleh Sigmund Freud pada bukunya tentang teori psikoanalisis. Freud mendefinisikan bahwa jiwa manusia itu terdiri dari tiga bagian, yaitu:

1. *The Id*, yang mewakili hasrat emosional dan instingtual
2. *The Superego*, yang mewakili aturan dan konvensi sosial
3. *The Ego*, yang mendamaikan *Id* dan *Superego* melalui pilihan sadar.

Pada desain karakter, *Trio Freudian* ini terdiri dari 3 karakter: seseorang yang bersifat emosional dan naluriah (*Id*), seseorang yang bertindak dengan logika dan tanpa gairah (*Superego*), dan seseorang yang mendamaikan keduanya yang bertentangan (*Ego*). Sebagai perumpamaan, *Id* dianggap sebagai iblis, *Superego* dianggap sebagai malaikat, dan *Ego* dianggap sebagai manusia.

## 3. Data dan Analisis Data

### 3.1 Metode Penelitian Campuran

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode penelitian campuran dengan menggunakan pendekatan Eksplanatoris Sekuensial. Sesuai dengan pendapat Creswell (2016), pendekatan penelitian campuran merupakan gabungan antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2022) juga mengemukakan bahwa metode penelitian kombinasi (mixed methods) adalah pendekatan yang mengintegrasikan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersama-sama dalam proses penelitian, sehingga menghasilkan data yang lebih lengkap, valid, dan obyektif.

### 3.2 Strategi Eksplanatoris Sekuensial

Strategi desain yang digunakan oleh penulis dalam penelitian campuran ini adalah Strategi Eksplanatoris Sekuensial. Menurut Creswell (2016), pendekatan ini melibatkan pengumpulan data dan analisis data kuantitatif pada tahap awal, yang kemudian diikuti oleh pengumpulan data dan analisis data kualitatif pada tahap berikutnya, yang didasarkan pada temuan awal dari analisis kuantitatif. Penulis dapat mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif untuk mengetahui siapa di antara khalayak sasaran yang menganggap Lingsir Wengi sebagai lagu horor semata. Selain itu, penulis dapat menjelaskan mengapa fenomena tersebut terjadi dan menemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan pengumpulan dan analisis data kualitatif. Diharapkan bahwa hasil pengumpulan dan analisis data kualitatif akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang hasil analisis data kuantitatif.

### 3.3 Data Khalayak Sasar

Tugas Akhir ini ditujukan kepada audiens yang telah mengetahui Lingsir Wengi hanya sebagai lagu horor atau menyeramkan. Ini dilakukan karena mereka khawatir makna dan tujuan sebenarnya dari Lingsir Wengi akan hilang jika dibiarkan saja, dan orang akan menganggapnya hanya sebagai lagu horor. Penulis menggunakan survei untuk mengidentifikasi demografi target audience yang memiliki karakteristik ini. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas orang yang memiliki karakteristik ini adalah remaja Bandung berusia 13-17 tahun. Kami juga menemukan bahwa sumber pengetahuan mereka tentang Lingsir Wengi berasal dari internet dan film. Kami akan membuat animasi yang menarik untuk remaja berusia 13 - 17 tahun untuk menyebarkan dan mengembalikan gambar dan makna asli Lingsir Wengi.

### 3.4 Data Hasil Survei



Gambar 3.1 Tampilan Kuisisioner Google Form  
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada gambar 3.1, berdasarkan hasil kuesioner dari pendapat responden mengenai perancangan animasi untuk menggeser perspektif negatif dari lagu Lingsir Wengi, didapatkan hasil orang-orang yang sangat setuju akan pembuatan animasi mengenai pengembalian makna asli dari *lingsir wengi* dengan jumlah suara lebih dari 100 orang setuju.

### 3.4 Data Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber diantaranya seperti sejarawan, budayawan, dalang dan juga siswa untuk mendapatkan hasil dari penelitian dan juga desain gamabaran kasar dari animasi yang akan dibuat nantinya. Pada wawancara kepada budayawan dan dalang didapatkan data, bahwasannya lingsir wengi berbeda dengan kidung rumksa ing wengi, lalu setiap narasumber tersebut setuju jika lingsir wengi ini harus diperkenalkan kembali secara semestinya agar tidak terjadi miskonsepsi antara mana lingsir wengi versi kuntil anak 2006 dan yang asli, juga kidung rumeksa ing wengi milik sunan kalijaga. Sedangkan pada siswa sendiri didapatkan data, bahwasannya para siswa/i yang diwawancarai masih tidak tahu mana lingsir wengi yang sebenarnya dan mana yang versi film, para siswa/i juga setuju jika lingsir wengi ini harus diperkenalkan kembali secara semestinya.

### 3.5 Data Hasil Dokumentasi

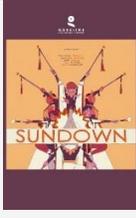


Gambar 3.2 Observasi dalam dan luar ruangan SMAN 1 Margaasih  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada gambar 3.2, perancang melakukan wawancara dengan beberapa ahli, termasuk budayawan, sejarawan, dalang, dan siswa/i SMAN 1 Margaasih. Para ahli yang diwawancarai meliputi Pak Deru sebagai budayawan, Indra Fibiona sebagai sejarawan, dalang Sigit, dalang Pandji, serta siswa/i SMAN 1 Margaasih. Wawancara ini dilakukan di lokasi 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.

### 3.6 Analisis Karya Sejenis

Tabel 3.2, “Analisis Karya Sejenis”

Karya Sejenis		
<i>Under This Luminous Sky</i> (2022)	<i>Steven Universe</i> (2013 - 2020)	<i>Sundown</i> (2020)
		

Sumber: Youtube, Filmaffinity

Melalui analisis karya sejenis, penulis mengambil inspirasi untuk karakter yang akan dibuat. Pada animasi *Under This Luminous Sky* (2022) bentuk dasar dan warna yang nyaman akan dijadikan referensi. Pada animasi *Steven Universe* (2013 – 2020) personality salah satu dari karakter akan dijadikan referensi. Pada animasi *Sundown* (2020) warna pada sore hari akan dijadikan referensi. Seluruh referensi yang telah dikumpulkan dan dianalisis akan diimplementasikan kedalam karakter yang penulis akan rancang.

### 3.7 Data Observasi

Penulis mencoba untuk menganalisis ciri-ciri fisik orang Sunda laki-laki dengan menggunakan wajah orang suku Sunda asli. Ciri fisik orang Sunda laki-laki dapat disimpulkan lebih banyak dengan kulit berwarna sawo matang, hidung lebar, alis mata tipis, kelopak mata terlihat kecil, mata sayu, dan mata berwarna hitam. Sedangkan ciri fisik orang Sunda perempuan lebih banyak dengan kulit berwarna kuning langsung, alis tipis, hidung kecil, kelopak mata kecil, mata sayu, dan mata berwarna hitam. Ciri fisik paruh baya Jawa yaitu lebih banyak kulit berwarna sawo matang, bibir terlihat sedang, wajah berbentuk kotak, memiliki kumis, tidak memiliki janggut, mata sipit, terdapat kerutan wajah, alis mata tebal, dan hidung lebar

## **4. Konsep Perancangan**

### **4.1 Konsep Pesan**

Perancangan desain karakter ini dilakukan untuk dapat menyampaikan cerita berdasarkan dari fenomena Lingsir Wengi yang seringkali ditakuti oleh masyarakat. Penulis ingin memperlihatkan kepada masyarakat terutama remaja berumur 13-17 tahun tujuan, sejarah dan makna asli dari Lingsir Wengi ini, yang banyak disalahpahami sebagai lagu pemanggil makhluk halus. Animasi ini akan berisikan pesan amanat bahwa kita tidak boleh langsung percaya dengan informasi yang kita dapatkan dari manapun, dan kita harus mengkaji ulang informasi yang kita dapatkan tersebut. Untuk menciptakan animasi yang dapat menyampaikan pesan tersebut dengan baik, dirancanglah perancangan desain karakter untuk memvisualisasikan karakter-karakter yang tepat agar dapat mengenalkan kembali sejarah, makna, dan tujuan asli dari Lingsir Wengi tersebut, yang bukan hanya lagu horor saja.

### **4.2 Konsep Kreatif**

Berdasarkan hasil dari seluruh data yang telah penulis cantumkan pada BAB II dan BAB III laporan ini, penulis akan merancang desain karakter Mila, Dani, Rakha, Bapak Guru dengan menggunakan *style* referensi dari animasi *Under This Luminous Sky* yang diproduksi oleh Emily Xu, yaitu dengan menggunakan lineart rapih dan tipis, serta warna-warna yang terkesan dreamy pada awal animasi dan akan terkesan seram pada saat masuk klimaks. Pewarnaan karakter juga akan menggunakan referensi dari animasi *Sundown* yaitu warna-warna mood pada sore hari. Sementara untuk karakter Sunan Kalijaga dan Sukap Jiman akan menggunakan animasi motion graphic dan dengan style wayang Jawa Tengah, sebagaimana Sunan Kalijaga dahulu menggunakan wayang untuk berdakwah dan mendekati kepada masyarakat.

Data dari kuesioner menunjukkan bahwa target audiens dari penelitian ini adalah remaja umur 13-17 tahun dari kota Bandung. Lalu, hasil data wawancara dengan target audiens akan digunakan sebagai dasar cerita dari animasi ini, contoh salah satunya adalah adanya kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) sebagai setting animasi, yang sebagaimana target audiens biasa menggunakan waktu dan tempat organisasi tersebut sebagai tempat berbagi cerita pada waktu luang. Dari data wawancara dengan target audiens tersebut juga penulis gunakan salah satu audiens yang memiliki personalitas aktif dan suka menjaili temannya menggunakan lagu Lingsir Wengi. Hasil analisis data wawancara dengan budayawan, sejarawan, dan para dalang akan penulis gunakan sebagai data untuk resolusi pada cerita animasi ini, yaitu dengan menceritakan bagaimana sejarah, makna dan tujuan asli dari Lingsir Wengi. Hasil analisis karya sejenis akan penulis gunakan sebagai pedoman dalam perancangan desain karakter sehingga dapat merancang karakter dengan baik dan tepat.

Untuk menghasilkan perancangan desain karakter yang sesuai dengan kebutuhan animasi, penulis akan merancang sketsa karakter dengan gabungan dari beberapa bentuk dasar, siluet, kostum, gestur, dan ekspresi. Penulis juga akan membuat eksplorasi warna, turn around per karakter, height relationship chart, dan lainnya.

### **4.3 Konsep Media**

#### **4.3.1 Media Perancangan Desain Karakter**

Perancangan desain karakter ini akan menggunakan acuan dari teori-teori para ahli yang telah di cantumkan oleh penulis pada BAB II. Tahap pertama akan dilakukan perancangan sketsa dari *moodboard* yang telah dikumpulkan. Lalu akan dilakukan *clean up*, yaitu proses merapihkan sketsa yang sebelumnya telah dirancang. Lalu, tahap *rendering* dilakukan, yaitu dengan melakukan pewarnaan pada desain karakter.

Proses perancangan desain karakter untuk animasi ini akan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint untuk penyelesaian karya, sedangkan untuk proses sketsa dan eksplorasi beberapa akan dilakukan secara manual menggunakan pensil dan kertas.

#### 4.3.2 Media Publikasi

Animasi ini akan dipublikasikan melalui platform Youtube. Penulis merasa Youtube cocok sebagai media publikasi animasi ini karena berdasarkan data kuesioner yang telah dilakukan, sebagian besar khalayak mengetahui Lingsir Wengi dari internet. Youtube juga merupakan salah satu platform yang paling sering digunakan oleh masyarakat, termasuk remaja, dan sangat kompatibel dan mudah digunakan kapan saja dan dimana saja. Rasio yang akan digunakan dalam perancangan animasi ini adalah 16:9, yaitu rasio yang paling umum digunakan pada layar *widescreen*.

#### 4.4 Konsep Cerita

Naskah cerita dirancang dengan menggunakan struktur cerita tiga babak. Pada babak pertama akan ditampilkan pengenalan ketiga tokoh utama, yaitu mereka sedang melakukan kegiatan organisasi P5 pada sore hari. Pada babak kedua, salah satu tokoh mencari referensi untuk tugas mereka yang bertemakan “budaya”, dia menemukan musik horor Lingsir Wengi. Dia pun memiliki ide untuk menakuti temannya yang sedang beristirahat, yang membuat mereka berdua terkejut ketakutan. Saking ketakutannya, salah satu tokoh tidak sengaja menampar tangan temannya yang mengakibatkan *handphonenya* terjatuh. Pada saat *handphone* tersebut jatuh, tidak sengaja terganti lagunya menjadi lagu Lingsir Wengi yang lebih horor, membuat mereka bertiga ketakutan didalam kelas. Pada babak ketiga, datang lah tokoh Bapak Guru yang menyadari mereka yang sedang ketakutan. Pada saat itu tokoh Bapak Guru menjelaskan sejarah dari Lingsir Wengi tersebut.

#### 4.5 Konsep Visual

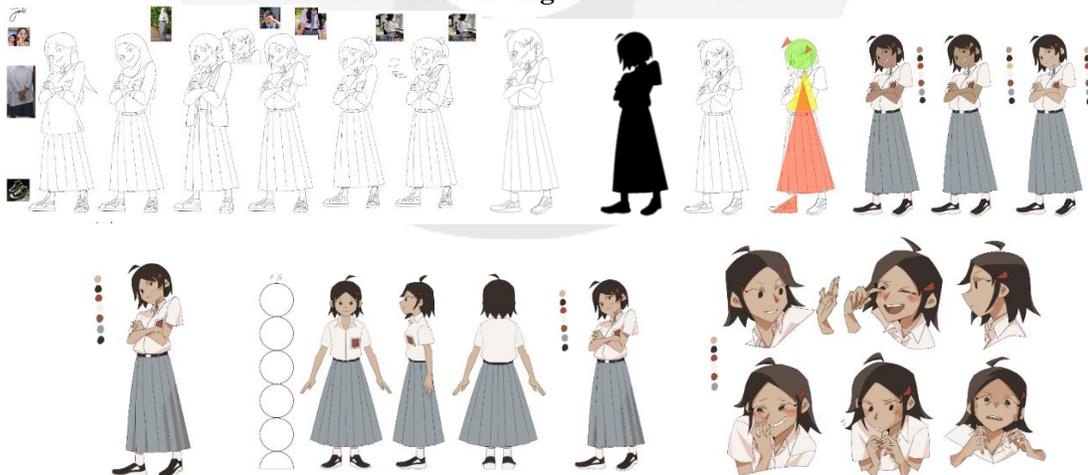
Perancangan konsep visual dimulai dengan menerapkan aspek-aspek intrinsik karakter yang penting untuk perancangan desain karakter, seperti bentuk dasar, siluet, teori warna, cerita, dan sebagainya. Gaya gambar yang akan digunakan adalah kartun, sesuai dengan kuesioner yang telah disebar dimana sebagian besar khalayak lebih menyukai gaya tersebut untuk mendapatkan kesan lucu, dan bisa juga seram.

#### 4.6 Hasil Perancangan

##### 1. Mila

Pada tabel 4.1, penulis merancang karakter Mila. Mila adalah seorang anak perempuan yang sangat aktif, namun jaim dan hobi mengganggu sahabatnya. Dia mengikuti banyak kegiatan ekstrakurikuler, baik yang *outdoor* maupun *indoor*. Dia sering bermalasan jika melakukan sesuatu yang tidak dia terlalu minati.

##### Hasil Perancangan Karakter Mila



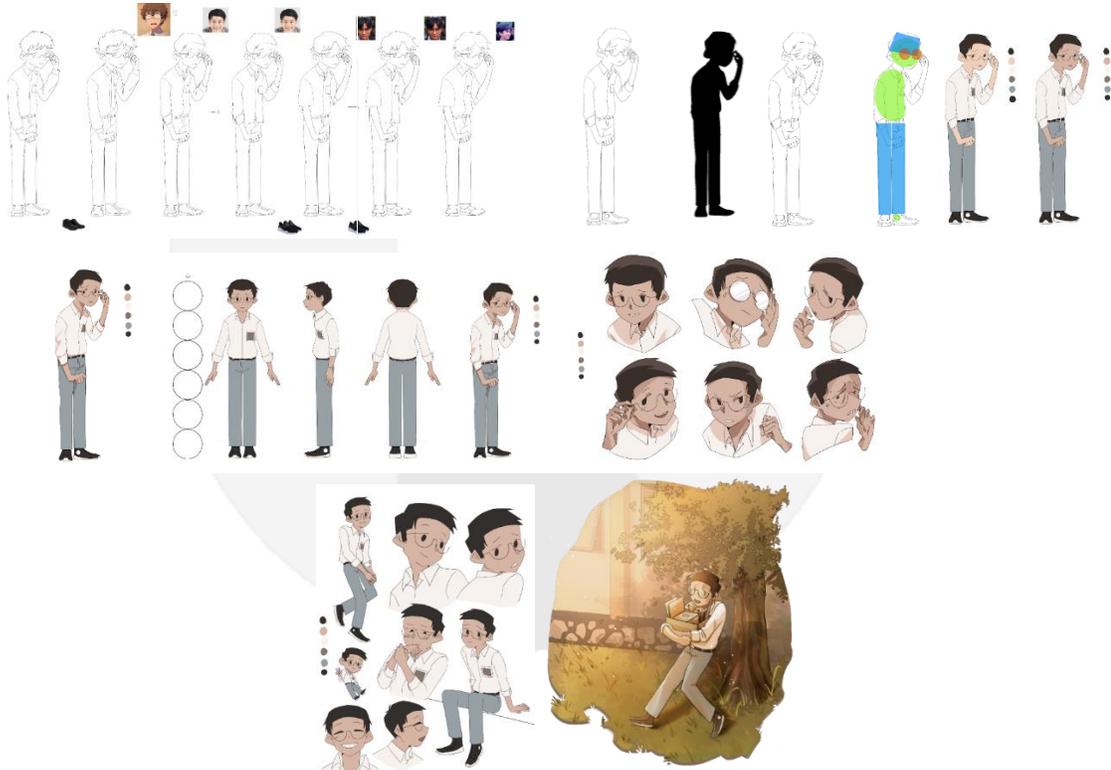


Gambar 4.1 “Hasil Perancangan Karakter Mila “  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 2. Dani

Pada tabel 4.2, penulis merancang karakter Dani. Dani adalah seorang anak laki-laki yang rajin, calm, namun penakut sehingga sering di jaili oleh sahabatnya. Ketika dia diganggu, dia selalu mengeluarkan ekspresi marah lucu sehingga membuat orang semakin ingin mengganguinya. Namun, dia tetap tidak menganggap jailan sahabatnya itu dengan perasaan serius, melainkan bercanda saja.

### Hasil Perancangan Karakter Dani

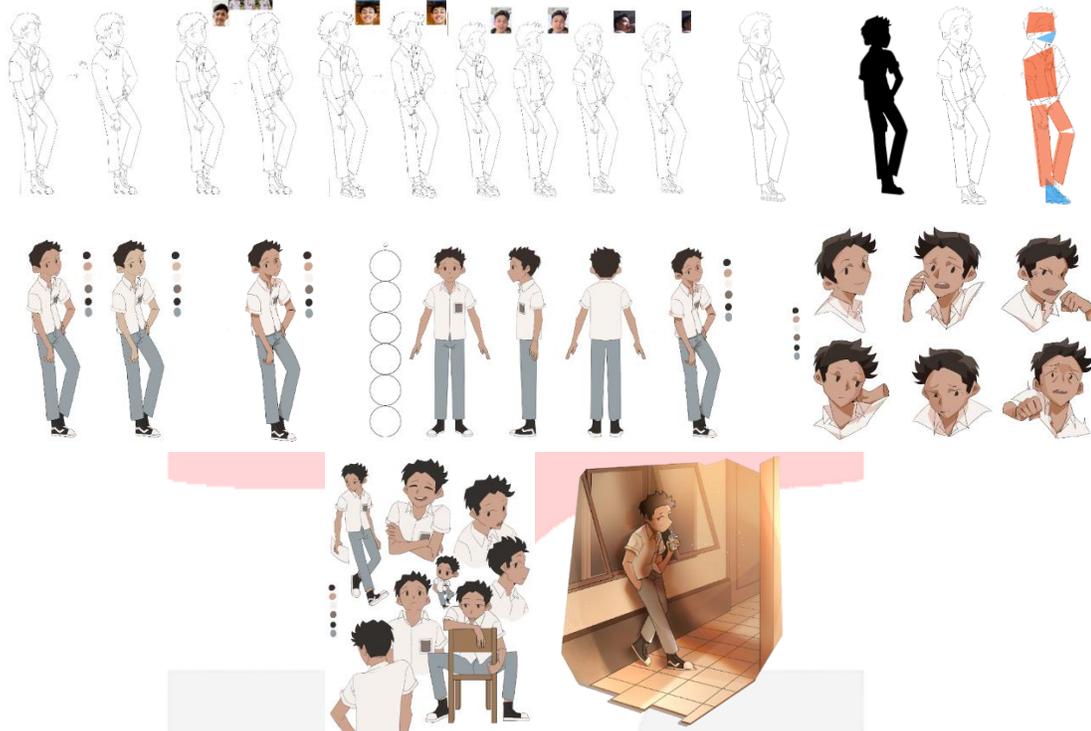


Gambar 4.2 “Hasil Perancangan Karakter Dani “  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 3. Rakha

Pada tabel 4.3, penulis merancang karakter Rakha. Rakha adalah seorang anak laki-laki yang dapat diandalkan, ramah, selalu membantu satu sama lain, dan dapat memimpin dalam sebuah tim. Dia selalu menjadi penengah jika sahabatnya bertengkar.

### Hasil Perancangan Karakter Rakha

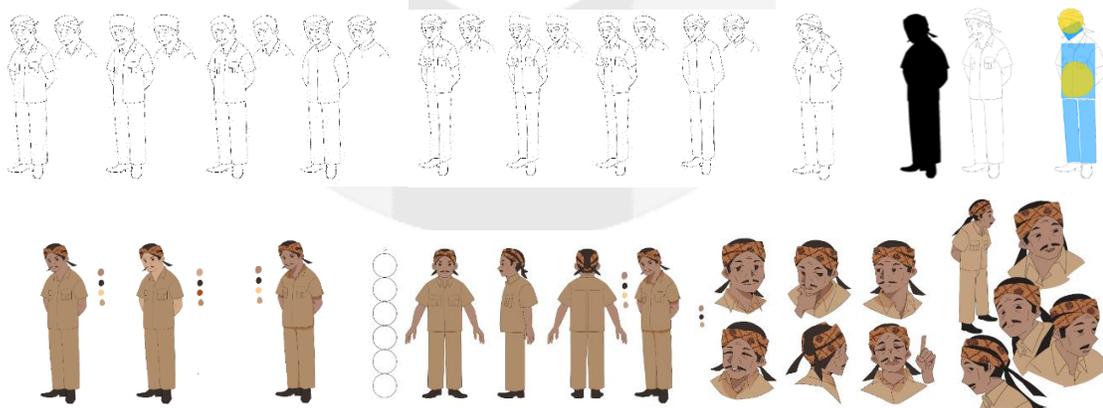


Gambar 4.3 “Hasil Perancangan Karakter Rakha “  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### 4. Bapak Guru

Pada tabel 4.4, penulis merancang karakter Bapak Guru. Bapak Guru adalah seorang yang berasal dari Solo, Jawa Tengah dan kental akan budaya Jawa Tengah sehingga menjadi guru seni budaya. Dia dahulu merupakan seorang dalang di Jawa Tengah, namun merubah nasibnya dengan merantau ke Jawa Barat untuk menjadi seorang guru. Dia sangat ramah dan dekat dengan siswa, namun tetap sangat dihormati sebagai seorang guru.

### Hasil Perancangan Karakter Bapak Guru



Gambar 4.4 “Hasil Perancangan Karakter Bapak Guru “  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### 5. Kuntilanak

Pada tabel 4.5, penulis merancang karakter hantu Kuntilanak yang muncul dari imajinasi Mila, Dani dan Rakha setelah mendengarkan lagu Lingsir Wengi pada animasi

frame-by-frame.

### Hasil Perancangan Karakter Kuntilanak



Gambar 4.5 “Hasil Perancangan Karakter Kuntilanak “  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 6. Height Comparison

Pada tabel 4.6, penulis merancang perbandingan tinggi badan antara karakter.

#### Hasil Perancangan Height Comparison



Gambar 4.6 “Hasil Perancangan Height Comparison “  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 7. Karakter Wayang Motion Graphic

Pada tabel 4.7, penulis merancang karakter wayang yang dirancang untuk kebutuhan animasi *motion graphic*. Penulis menggunakan style wayang sebagai referensi Sunan Kalijaga yang menyebarkan agama Islam dengan mengakulturasikan wayang kulit. Karakter yang dirancang adalah Sunan Kalijaga, Sukap Jiman, Kuntilanak, Buto Ijo, Karakter Figuran, Harimau Jawa, dan Wayang-wayangan.

#### Hasil Perancangan Karakter Wayang Motion Graphic

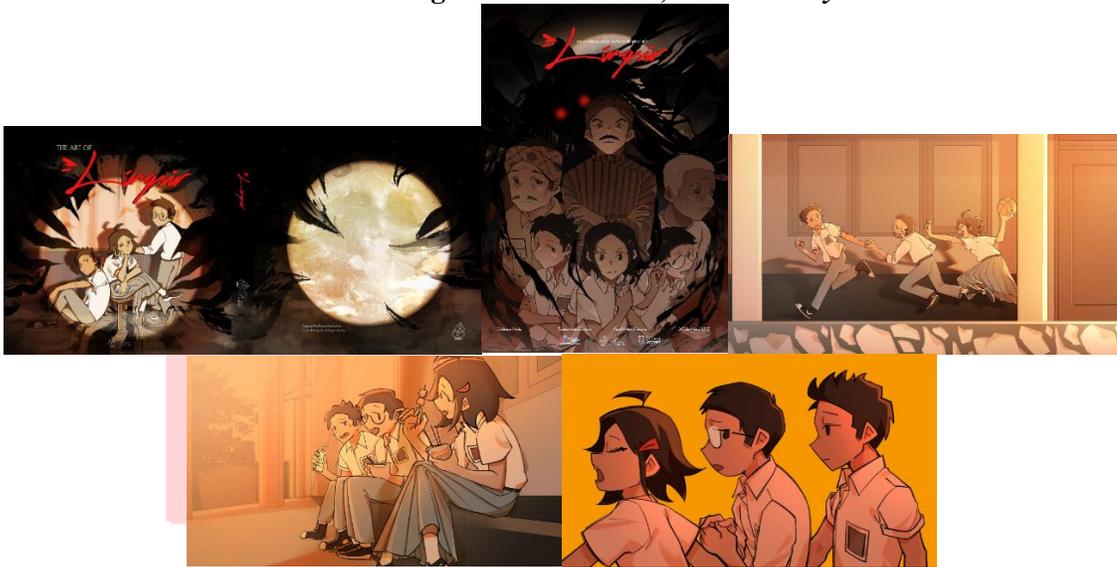


Gambar 4.7 “Hasil Perancangan Karakter Wayang Motion Graphic “  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 8. Cover Artbook, Poster & Key Art

Pada tabel 4.8, penulis melakukan perancangan ilustrasi untuk kegunaan *cover artbook*, poster, dan *key art*.

## Hasil Perancangan *Cover Artbook, Poster & Key Art*



Gambar 4.7 “Hasil Perancangan *Cover Artbook, Poster & Key Art* “  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 5. Kesimpulan

### 5.1 Kesimpulan

Untuk mengenalkan kembali sejarah, tujuan, dan makna asli dari Lingsir Wengi tersebut, yang ditargetkan kepada anak remaja yang ada di Bandung dengan usia 13-17 tahun dengan menggunakan pendekatan animasi 2D yang berisikan cerita mengenai Lingsir Wengi Dalam “Lingsir” sendiri, desain karakter harus memiliki visual yang menarik perhatian penonton melalui aspek-aspek seperti ekspresi karakter, gestur, kostum yang sesuai dengan hasil data yang telah di analisis, dan sebagainya. Setelah mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, dokumentasi, analisis karya sejenis, didapatkan data-data untuk merancang desain karakter seperti proposi tubuh, warna, siluet, kostum, bentuk dasar yang akan diimplementasikan pada desain karakter. Desain karakter yang telah dirancang kemudian akan memasuki tahap terakhir yaitu proses animasi. Pada tahap desain karakter diharuskan mengumpulkan data yang dalam agar desain karakter menjadi sebuah hasil yang sesuai.

Proses perancangan karya ini memberikan penulis beberapa rintangan. Karakter yang dirancang menyerupai wayang, penulis diharuskan mencari referensi dan penelitian yang dalam untuk mengetahui detail-detail khusus dari atribut ketika membuat desain wayang, terutama pada karakter yang bukan merupakan manusia.

### 5.2 Saran

Selama proses perancangan, penulis berharap bahwa karya desain karakter ini dapat dijadikan insiprasi dan referensi kepada penulis selanjutnya, terutama dalam melakukan perancangan desain karakter untuk animasi 2D dan penelitian mengenai Lingsir Wengi dan Kidung Rumekso ing Wengi. Kekurangan dari penelitian ini adalah belum adanya hasil data wawancara dengan orang yang memproduksi musik Lingsir Wengi versi film Kuntilanak (2006). Penulis berharap penulis selanjutnya akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Lingsir Wengi dan Kidung Rumeksa ing Wengi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, R. (2022). *Tembang Macapat “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Warisan Budaya Masyarakat Jawa”*. Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Ballon, R. (2009). *Breathing life into your characters*. Penguin.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka
- Crook, I., & Beare, P. (2017). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. Bloomsbury Publishing.
- Danial dan Wasriah, 2009, *Metode Penulisan Karya Ilmiah*, Bandung: Laboratorium PKN Universitas Pendidikan Nasional.
- Darnawi. (1982). *Puisi Jawa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- DeFar 2019. Pengertian Animasi 2D. Tersedia di: <https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/>
- Dewasandra, S.A., Budiman, A. & Deanda, T.D. (2023). Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi 2d Berjudul “Newbie Witch Nazela” Mengenai Insecurity.
- Hellström, Å., & Tekle, J. (1994). Person perception through facial photographs: Effects of glasses, hair, and beard on judgments of occupation and personal qualities. *European Journal of Social Psychology*, 24(6), 693–705. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420240606>
- Nopianty, F.A & Budiman, A. (2019). Perancangan Karakter Untuk Film Animasi Pendek 2d Lontong Cap Go Meh.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2023). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353–367. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i3.5943>
- Ruyattman, Melissa. (2013). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*. Surabaya.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*.
- Tropes, C. T. T. (2024, February 27). Freudian trio. TV Tropes. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FreudianTrio>
- Wiki, C. T. A. (n.d.). *Ahoge*. Animanga Wiki. <https://animanga.fandom.com/wiki/Ahoge>
- Williams, R. (2012). *The animator’s survival kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Macmillan.