

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosial-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia. (Deddy Mulyana, 2014).

Tembang macapat adalah salah satu karya sastra Jawa yang berbentuk tembang atau puisi tradisional Jawa. Ini mulai dikenal sekitar akhir masa pemerintahan kerajaan Majapahit, dan sangat populer karena upaya Walisongo untuk menyebarkannya dalam upaya dakwah agama. Lingsir Wengi, sebuah tembang macapat yang terkenal, menggambarkan perasaan cinta seorang pemuda yang terjerat dalam asmara. Bahkan, beberapa orang menyamakan Lingsir Wengi dengan Kidung Rumeksa ing Wengi, doa yang diajarkan Sunan Kalijaga untuk menghilangkan gangguan, baik yang terlihat maupun yang tidak.

Seringkali, interpretasi Lingsir Wengi yang dikenal oleh masyarakat umum mengarah pada persepsi yang mengerikan. Budaya populer seperti film dan internet memengaruhi persepsi ini. Sebagai contoh, lagu Lingsir Wengi digunakan untuk memanggil makhluk halus dalam film horor terkenal "Kuntilanak" (2006). Film ini menampilkan visual yang mengerikan, seperti sosok kuntilanak yang disebutkan dalam lagu Lingsir Wengi, yang membuat orang-orang menganggap lagu tersebut memiliki hubungan dengan hal-hal yang mengerikan.

Persepsi menakutkan yang dimiliki orang tentang Lingsir Wengi telah memengaruhi cara orang memahami dan menginterpretasikan lagu tersebut. Akibatnya, lagu Lingsir Wengi sering digunakan untuk membuat orang ketakutan. Persepsi negatif terhadap Lingsir Wengi ini menjadi masalah karena dapat mengaburkan atau bahkan menghilangkan makna sebenarnya dari lagu. Jika masyarakat terus mengaitkan Lingsir Wengi dengan konotasi negatif, mereka berisiko kehilangan pemahaman akan keindahan dan makna mendalam yang terkandung dalam karya sastra Jawa tersebut. Kehilangan makna asli Lingsir Wengi akan merupakan kerugian besar bagi budaya Jawa karena lagu ini merupakan bagian penting dari warisan sastra yang harus dijaga dan dilestarikan. Oleh karena itu, perlu upaya untuk memperkenalkan kembali makna asli dari Lingsir Wengi kepada masyarakat, serta mengampanyekan apresiasi yang lebih dalam terhadap kekayaan budaya Jawa, sehingga lagu ini dapat terus dihargai dan dilestarikan dengan baik.

Didasarkan pada fenomena ini, penelitian diperlukan untuk mengetahui asal-usul, makna, dan tujuan sebenarnya dari Lingsir Wengi bagi masyarakat umum, terutama di wilayah yang tidak menggunakan bahasa Jawa seperti Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pembentukan persepsi seram terhadap Lingsir Wengi, serta alasan mengapa masyarakat umum menganggap lagu ini sebagai lagu horor. Selain itu, penelitian ini juga berusaha untuk menemukan dan memahami tanda atau simbol yang terkait dengan Lingsir Wengi, yang diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan pendekatan yang efektif untuk mengatasi persepsi seram ini di kalangan

masyarakat. Namun, media yang efektif diperlukan untuk menyebarkan kembali informasi tentang Lingsir Wengi kepada masyarakat. Animasi adalah salah satu media untuk menginformasikan, menyampaikan pesan dan menghibur masyarakat. Belum adanya Animasi yang mengangkat fungsi dari makna asli Lingsir Wengi ini perlu adanya peran seorang Background artist untuk menciptakan sebuah animasi yang berlandaskan riset.

Salah satu komponen terpenting dalam proses produksi animasi adalah Background, Background merupakan elemen visual dalam animasi yang menyajikan latar belakang atau lingkungan di mana adegan atau karakter-karakter bergerak dan berinteraksi. Background memberikan konteks visual untuk cerita dan membantu menciptakan suasana atau mood adegan. Maka dari itu seorang Background artist harus mengerti teknik pengillustrasian dengan memahami segala aspek dari perancangan konsep hingga hasil akhir untuk merancang sebuah Animasi mengenai adaptasi Lingsir wengi, Sehingga animasi yang dibuat dapat menyampaikan informasi secara efektif dan dapat meluruskan perspektif masyarakat mengenai Lingsir Wengi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sumber Pengetahuan Lingsir Wengi.
2. Bahasa Daerah Dan Iringan Musik Yang Terkesan Gelap Dan Suram Mengubah Persepsi Masyarakat.
3. Deformasi Lirik/Lirik Yang Berubah

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Cara Mengembalikan Image Lingsir Wengi melalui media animasi?
2. Bagaimana Cara Merancang Background Animasi 2D Dari Makna Asli Tembang Lingsir Wengi, Sehingga Maknanya Dapat Tersampaikan Secara Efektif?

1.4 Tujuan Dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

Tujuan perancangan Background animasi 2D dari makna asli tembang Lingsir Wengi adalah untuk menghasilkan:

- A. Merancang animasi yang mengenalkan sejarah, makna, dan tujuan asli dari Lingsir Wengi khususnya untuk masyarakat yang tidak menggunakan dan tidak paham bahasa jawa.
- B. Penerjemahan visual Background dari Konsep visual, yang dapat digunakan sebagai acuan animasi oleh animator dengan menggunakan elemen visual seperti warna, mood, perspektif, layout dan *Environment* yang ada, komposisi, dan angle, Sehingga proses Background dapat membantu proses storytelling menjadi lebih efektif.

2. Manfaat

Manfaat perancangan Background animasi 2D dari makna asli tembang Lingsir Wengi yaitu:

- A. Manfaat Bagi Penulis
 - 1) Meningkatkan keterampilan dalam pembuatan Background.
 - 2) pemahaman tentang sejarah juga makna asli dari tembang Lingsir Wengi.

B. Manfaat Bagi Masyarakat

- 1) Menambah wawasan mengenai asal-usul dan makna asli dari tembang Lingsir Wengi melalui media animasi .
- 2) Memberikan visualisasi Background dari makna asli tembang Lingsir Wengi.

C. Manfaat Bagi Universitas

- 1) Menambah referensi tentang budaya, menambah referensi tentang desain background.
- 2) Menambah kontribusi terhadap perkembangan Background animasi di Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup

1. Apa?

Perancangan Background Animasi 2D dari makna asli Lingsir Wengi.

2. Siapa?

Audiens Remaja Usia 13-17 tahun serta background designer dan animator

3. Dimana?

Pengumpulan data dan perancangan dilakukan secara daring dan luring serta wawancara di Bandung dan Cilacap. konsep visual dan animating dilakukan di Bandung.

4. Kapan?

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

5. Bagaimana?

Perancangan Background menggunakan metode penelitian mixed method, lalu pengerjaan dilakukan dengan membuat konsep dan animasi menggunakan teori yang sudah di pelajari.

6. Mengapa?

Dengan background yang baik, cerita animasi dapat divisualisasikan dengan lebih baik dan lebih efektif, dan animasi dapat dibuat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan audience.

1.6 Landasan Penelitian

1. Metode Penelitian Campuran

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode penelitian campuran dengan menggunakan pendekatan Eksplanatoris Sekuensial. Sesuai dengan pendapat Creswell (2016), sehingga menghasilkan data yang lebih lengkap, valid, dan obyektif.

A. Metode Penelitian Kuantitatif

Menurut Creswell (2016), penelitian kuantitatif menggunakan data numerik atau kuantitatif untuk menjawab pertanyaan. Ini melibatkan pengumpulan data dengan alat seperti kuesioner, pengukuran, atau eksperimen, dan kemudian analisis data menggunakan statistik. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis dan membuat kesimpulan yang dapat diterapkan pada populasi yang lebih besar.

B. Metode Penelitian Kualitatif

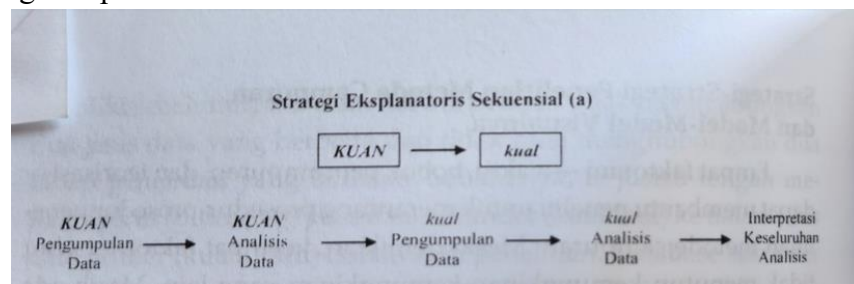
Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena dalam konteks alamiahnya, menemukan dan menafsirkan

makna yang terkandung dalam data yang dikumpulkan (Creswell, 2016). Data Kualitatif dapat berupa teks, gambar, atau video. Creswell mengungkapkan bahwa karakteristik metode kualitatif adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian kualitatif berfokus pada proses dan makna fenomena. Peneliti kualitatif mencoba memahami bagaimana suatu fenomena terjadi dan apa maknanya bagi mereka yang terlibat.
- 2) Penelitian kualitatif menggunakan pandangan holistik, atau fenomena secara keseluruhan. Peneliti kualitatif mencoba memahami fenomena dalam konteks alamiahnya.
- 3) Penelitian kualitatif menghasilkan data kualitatif, yaitu data berupa kata-kata, gambar atau video.

C. Strategi Eksplanatoris Sekuensial

Desain yang penulis gunakan dalam penelitian campuran ini adalah strategi Ekplanatoris Sekuensial. Menurut Creswell (2016), Strategi ini diterapkan dengan pengumpulan data dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama, yang diikuti oleh pengumpulan data dan analisis data kualitatif pada tahap kedua yang dibangun berdasarkan hasil awal kuantitatif. Berikut adalah skema atau Langkah-langkah dari Strategi Eksplanatoris Sekuensial:



Gambar 1.1 Strategi Eksplanatoris Sekuensial

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

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

Dengan menggunakan pengumpulan data dan analisis data kuantitatif, penulis dapat menemukan jawaban mengenai demografi target audience yang sesuai dengan karakteristik orang yang mengetahui Lingsir Wengi tetapi hanya sebagai lagu horror. Selanjutnya dengan menggunakan pengumpulan data dan analisis data kualitatif, penulis dapat menemukan jawaban tentang mengapa hal tersebut bisa terjadi dan bagaimana solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Melalui pengumpulan dan analisis data kualitatif tersebut diharapkan dapat memperkuat atau memperjelas hasil dari data kuantitatif yang penulis lakukan.

2. Metode Pengumpulan data Kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif melibatkan penggunaan instrumen-instrumen standar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengumpulkan data yang dapat diukur secara numerik. Data kuantitatif diperoleh melalui survei, tes, kuesioner, skala pengukuran, atau dokumen-dokumen yang dapat dihitung atau diukur. Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat dianalisis secara statistik untuk

mengidentifikasi pola atau hubungan antara variabel-variabel yang diteliti (Creswell J. W., 2014).

Pada metode pengumpulan data kuantitatif dalam penelitian ini penulis menggunakan survey dalam metode pengumpulan data sebagai *instrument* untuk mengumpulkan data dari *sample* populasi yang besar dan *representative*. rancangan survey merupakan prosedur dalam penelitian kuantitatif yang digunakan penulis untuk mengadministrasikan suatu survei atau kuesioner ke sekelompok kecil orang yang disebut sampel, untuk mengidentifikasi tren dalam sikap, pendapat, perilaku atau ciri khusus sekelompok besar orang yang disebut populasi.

3. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan subjek studi atau konteks studi. Data kualitatif diperoleh melalui observasi langsung, wawancara mendalam, catatan lapangan, dan rekaman audio atau video. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan sudut pandang individu atau kelompok terkait dengan fenomena yang diteliti (Creswell J. W., 2014).

Pada metode pengumpulan data kualitatif dalam penelitian ini penulis menggunakan Observasi, wawancara, dan juga studi literatur dalam metode pengumpulan data sebagai instrument untuk mengumpulkan data dari berbagai macam media dan sumber yang *representative*.

A. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku, aktivitas, atau fenomena yang terjadi pada subjek penelitian tanpa mengganggu atau mempengaruhi kondisi subjek tersebut (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, observasi akan dilakukan pada media film, web, media sosial dan juga situs-situs yang ada dan berkaitan di Indonesia. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik dari Background yang digambarkan dari representasi Lingsir wengi dalam media tersebut yang kemudian akan dianalisis dan dijadikan pedoman dalam perancangan Background dalam penelitian ini.

B. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses interaksi antara peneliti dengan subjek penelitian dengan maksud untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Informasi tersebut diperoleh dengan cara bertanya dan mendengarkan jawaban dari subjek penelitian (Sugiyono, 2019).

wawancara akan dilakukan dengan tanya jawab kepada beberapa narasumber terpercaya seperti ahli budayawan dan juga dalang dari daerah asal kebudayaan agar kualitas data terpercaya dan pasti.

C. Dokumentasi

Metode dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari data-data yang telah didokumentasikan. Dari asal katanya, dokumentasi, yakni dokumen, berarti barang-barang tertulis. Metode dokumentasi

dalam penelitian ini, dipergunakan untuk melengkapi data dari hasil wawancara dan observasi.

4. Metode Analisis Deskriptif

Untuk mengolah dan menyajikan data kuantitatif yang sudah diperoleh, penulis menggunakan analisis deskriptif metode analisis deskriptif adalah pendekatan statistik yang digunakan untuk merangkum dan menggambarkan data secara sistematis. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas tentang karakteristik utama dari sebuah set data tanpa melakukan inferensi atau generalisasi yang lebih jauh (Cohen, 2018). Sedangkan menurut Sugiyono (2022) Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Pada penelitian ini, analisis deskriptif akan ditampilkan dalam paragraf yang menjelaskan dan meringkas data yang telah terkumpul.

5. Studi Literatur

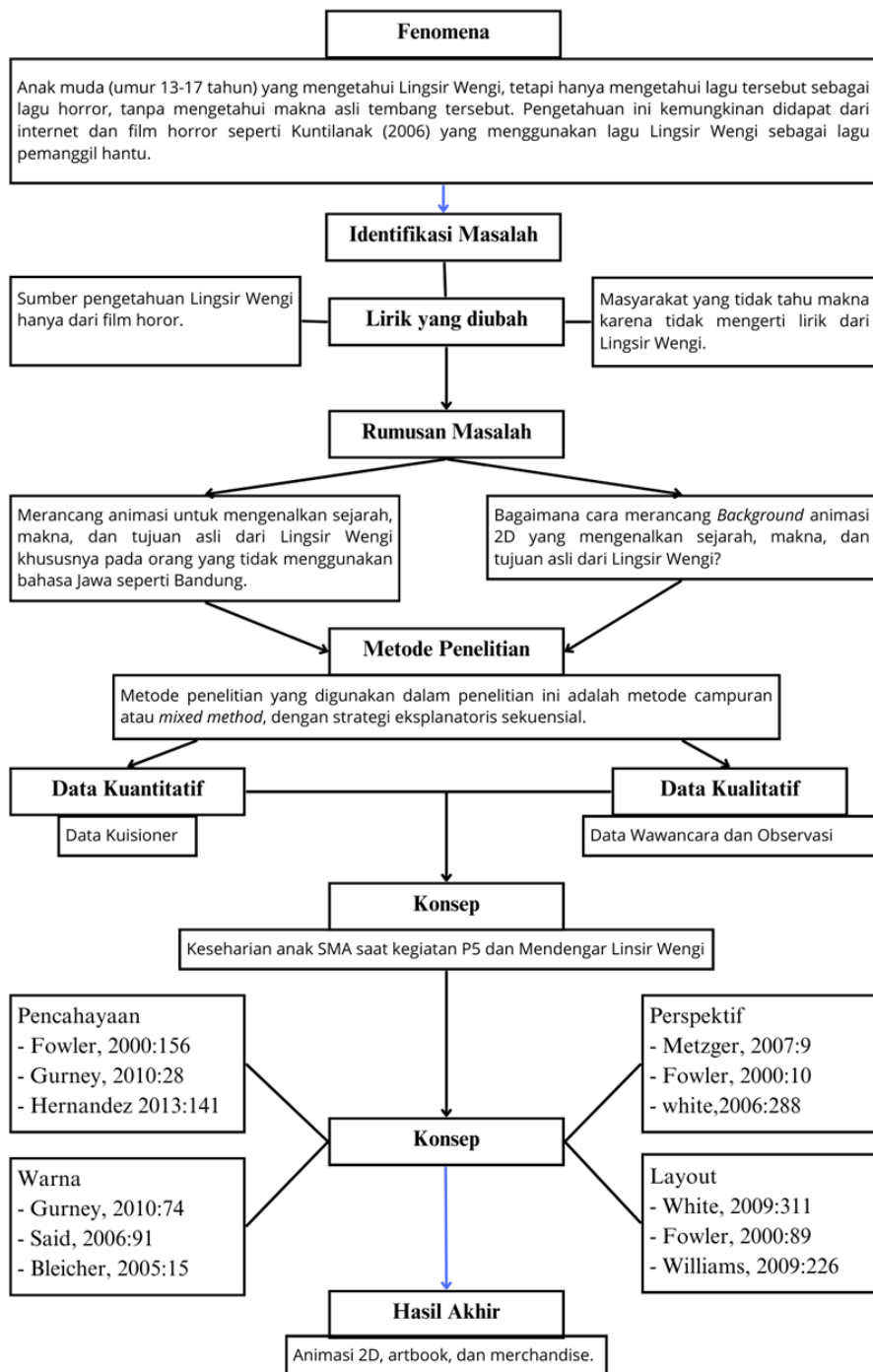
Sebuah tinjauan pustaka atau studi literatur adalah penyelidikan sistematis dan terarah dari sumber-sumber yang telah ditulis tentang topik yang spesifik. Ini melibatkan mengumpulkan, mengevaluasi, dan mensintesis sumber-sumber yang ada dalam bentuk artikel, buku, laporan riset, dan sebagainya. Studi literatur dapat dilakukan sebagai tahap awal dalam perencanaan penelitian atau sebagai penelitian dalam dirinya sendiri untuk menyajikan pemahaman yang komprehensif tentang topik yang dipilih (Louis Cohen, 2017)

Dengan memahami masalah tersebut, peneliti akan dapat merumuskan masalah penelitian yang jelas dan terfokus serta menemukan teori dan konsep yang terkait dengan masalah tersebut. Semua teori dan konsep ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian.

6. Khalayak Sasar

Studi ini menargetkan khalayak yang telah mengetahui Lingsir Wengi, tetapi hanya sebagai lagu horor atau menyeramkan. Ini diambil karena ketakutan bahwa jika Lingsir Wengi dibiarkan saja, orang akan menganggapnya hanya sebagai lagu horor, dan makna dan tujuan sebenarnya dari lagu akan hilang. Penulis menggunakan survei untuk menentukan demografi dari khalayak sasaran yang memiliki karakteristik ini. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas orang yang memiliki karakteristik tersebut adalah remaja Bandung berusia 13-17 tahun. Kami menemukan dari survei bahwa sumber pengetahuan Lingsir Wengi mereka terutama berasal dari internet dan film. Maka dari itu untuk menyebar luaskan dan mengembalikan image serta makna asli Lingsir Wengi, kami akan membuat animasi yang menarik untuk remaja umur 13-17 tahun yang berdomisili di Bandung, selain data domisili dan usia didapatkan melalui survei, alasan kenapa Bandung menjadi target audiens yang tepat untuk penelitian ini dikarenakan, Kepadatan Penduduk yang tinggi. Menurut data yang ditampilkan pada Kementerian Dalam Negeri – Dukcapil, Bandung adalah salah satu kota terbesar di Indonesia, dengan jumlah penduduk yang cukup tinggi. Kepadatan penduduk yang tinggi ini dapat memberikan banyak data dan variabilitas dalam hasil penelitian, yang berguna untuk membuat kesimpulan yang lebih umum.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah penelitian yang diambil yaitu, “Perancangan Background animasi 2D dari makna asli tembang Lingsir Wengi”, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian. Cara pengumpulan data, analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini menjelaskan teori para ahli mengenai Lingsir Wengi dan Background animasi, sebagai pijakan laporan penelitian.

3. BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data dan analisis data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam Bab ini membahas proses perancangan Background animasi 2D dari makna asli tembang Lingsir Wengi.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dipaparkan dalam laporan ini, dan juga memberikan saran terhadap pihak yang bersangkutan dengan topik ini.