

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

## *BACKGROUND DESIGN IN 2D ANIMATION FOR THE INTRODUCTION OF LINGSIR WENGI AND KIDUNG RUMEKSA ING WENGI TO TEENAGERS IN BANDUNG.*

Hanif Miftah Koswara<sup>1</sup>, Tiara Radinska Deanda<sup>2</sup>, Mario<sup>3</sup>

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

[hanifmiftahkoswara@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:hanifmiftahkoswara@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

Meskipun seharusnya merupakan bagian dari tembang campursari, Lingsir Wengi yang dikenal sebagai sebuah tembang macapat Jawa, telah dikenal luas di kalangan masyarakat umum sebagai lagu pemanggil hantu, terutama di daerah yang tidak menggunakan bahasa Jawa. Namun, bagi banyak orang, Lingsir Wengi telah berubah menjadi lagu horor yang menakutkan dan membuat mereka tidak nyaman. Beberapa orang bahkan salah mengartikan Lingsir Wengi sebagai Kidung Rumekso Ing Wengi, sebuah doa yang Sunan Kalijaga gunakan saat berdakwah. Muncul kekhawatiran bahwa jika tembang ini terus dikaitkan dengan hal-hal yang mengerikan, makna aslinya akan hilang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang asal-usul, makna, dan tujuan dari tembang Lingsir Wengi. Selain itu, dengan menggunakan media animasi, penelitian ini bertujuan untuk mengubah pandangan yang tidak baik yang orang miliki tentangnya. Data yang dikumpulkan melalui metode campuran dan pendekatan eksplanatoris sekuensial termasuk data primer dari observasi, dokumentasi, kuesioner, dan wawancara, serta data sekunder dari sumber informasi seperti jurnal, E-book, dan literatur lainnya. Data akan diperiksa melalui analisis deskriptif. Salah satu komponen penting dalam pembuatan animasi adalah peran penulis dalam penelitian ini sebagai Background Artist. Background yang baik akan membantu visualisasi cerita dari animasi menjadi lebih baik dan lebih efektif, dan juga akan memastikan bahwa animasi yang dibuat akan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan khalayak sasaran.

**Kata kunci:** Background, Lagu Horor, Lingsir Wengi, Media Animasi, Makna Asli

---

### ABSTRACT

*Although it is supposed to be a campursari song, Lingsir Wengi, a Javanese macapat song, has become widely known among the general public as a ghost summoning song, especially in areas where Javanese is not spoken. However, for many people, Lingsir Wengi has turned into a scary horror song that makes them uncomfortable. Some people even misinterpret Lingsir Wengi as Kidung Rumekso Ing Wengi, a prayer that Sunan Kalijaga used when preaching. There is a concern that if the song continues to be associated with scary things, its original meaning will be lost. The purpose of this research is to provide an explanation of the origin, meaning, and purpose of the tembang Lingsir Wengi. In addition, by using animation media, this research aims to change the unfavorable views that people have about it. The data collected through a mixed method and sequential explanatory approach*

*includes primary data from observation, documentation, questionnaires, and interviews, as well as secondary data from information sources such as journals, E-books, and other literature. The data will be examined through descriptive analysis. One of the important components in making animation is the role of the writer in this research as a Background Artist. A good background will help the visualization of the story from the animation to be better and more effective, and will also ensure that the animation created will match the wants and needs of the target audience.*

**Keywords:** *Background, Horror Song, Lingsir Wengi, Animation Media, Original Meaning*

---

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tembang macapat adalah puisi tradisional Jawa yang dikenal sejak akhir Majapahit dan dipopulerkan oleh Walisongo. Salah satu contohnya, Lingsir Wengi, menggambarkan cinta seorang pemuda dan sering dikaitkan dengan doa Kidung Rumeksa ing Wengi dari Sunan Kalijaga untuk mengusir gangguan. Namun, persepsi masyarakat umum seringkali mengasosiasikan Lingsir Wengi dengan hal-hal menakutkan, terpengaruh oleh film horor seperti "Kuntilanak" (2006), yang menggunakan lagu tersebut untuk memanggil makhluk halus. Persepsi negatif ini berpotensi mengaburkan makna asli Lingsir Wengi, menyebabkan hilangnya pemahaman tentang keindahan dan nilai sastra lagu tersebut. Untuk mengatasi hal ini, perlu ada upaya untuk memperkenalkan kembali makna asli Lingsir Wengi kepada masyarakat. Penelitian diperlukan untuk memahami asal-usul dan makna lagu tersebut, serta mengapa masyarakat menganggapnya sebagai lagu horor. Background artist memainkan peran penting dalam animasi dengan menciptakan latar visual yang mendukung cerita dan suasana. Melalui animasi yang didasarkan pada riset, diharapkan informasi tentang Lingsir Wengi dapat disebarluaskan secara efektif, memperbaiki persepsi masyarakat, dan melestarikan kekayaan budaya Jawa ini.

## **2. LANDASAN TEORI**

### **2.1 Tembang**

Menurut Darnawi (1982: 11), "tembang or sekar is the main form Javanese poetry, tembang poetry cannot be separated from musical form." Jika diterjemahkan, "Tembang atau sekar adalah bentuk utama dari puisi Jawa, puisi tembang tidak dapat dipisahkan dari bentuk musiknya." Menurut (Budiyasa & Purnawan, 1997:1), "Tembang adalah lirik/sajak yang mempunyai irama nada sehingga dalam bahasa Indonesia biasa disebut sebagai lagu." Istilah "tembang" merujuk pada jenis puisi tradisional Jawa yang terdiri dari serangkaian bait dengan rima tertentu. Musiknya sering kali disusun dalam bentuk gending atau lagu yang dimainkan dengan gamelan atau instrumen musik tradisional Jawa lainnya. Tembang digunakan untuk menyampaikan berbagai tema, seperti kebijaksanaan, cinta, atau agama, dan telah menjadi bagian penting dari tradisi sastra Jawa. Dalam komunikasi, tembang dapat dianggap sebagai proses pengiriman pesan melalui musik dari satu orang ke orang lain.

## A. Lingsir Wengi

Lingsir wengi adalah salah satu tembang yang berasal dari daerah Jawa tengah. “Tembang adalah lirik/sajak yang mempunyai irama nada sehingga dalam bahasa Indonesia biasa disebut sebagai lagu. Salah satu tembang yang paling populer di masyarakat adalah tembang macapat. Tembang dikenal sebagai lagu tradisional di Bali dan Jawa yang irama dan ritmenya menggunakan laras pelog dan slendro” (Budiyasa dan Purnawan, 1997:1) Pada tahun 2006, film horor Indonesia "Kuntilanak" menggunakan judul "Lingsir Wengi". Pada awalnya, lagu ini dikenal karena liriknya yang indah, tetapi masyarakat kemudian menganggapnya menakutkan karena dalam film, itu dianggap sakral dan dapat memanggil makhluk halus atau kuntilanak. Saat ini, ada banyak versi dari "Lingsir Wengi", seperti "Kidung Rumeksa ing Wengi" yang dibuat oleh Sunan Kalijaga, versi campursari yang dibuat oleh Sukap Jiman, dan versi film "Kuntilanak".

## 2.2 Animasi

Animasi adalah proses membuat ilusi gerakan dengan menampilkan gambar secara berurutan. Rahmatuloh dalam (Maulana dan Riyanto, 2014) Animasi adalah gerakan objek gambar atau teks yang disusun secara beraturan sehingga terlihat seperti bergerak. Dalam penelitian ini, animasi digunakan untuk menyampaikan pesan melalui gambar bergerak, baik informatif, persuasif, maupun estetis. Animasi 2 dimensi (2D) melibatkan gambar yang disusun dalam ruang dua dimensi tanpa kedalaman, menggunakan teknik seperti gambar tangan, animasi sel, atau perangkat lunak khusus (Williams, 2001). Singkatnya, animasi 2D menyusun gambar pada bidang dua dimensi untuk menciptakan efek gerakan. Sedangkan menurut sahda (dalam Moreno, 2014: 4) mengatakan bahwa Untuk “menganimasikan” atau “menghidupkan”, kita butuh menciptakan rangkaian gambar yang berurutan, dibuat dengan metode seni, yang menciptakan sedikit perbedaan pada tiap gambar.

Dalam penelitian ini, perancang menggunakan 2 teknik untuk merancang animasi 2 dimensi, yaitu Frame by Frame animation dan Motion Graphic Animation. *Frame by frame animation* adalah teknik klasik di mana setiap bingkai digambar manual secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Setiap bingkai menunjukkan posisi objek yang sedikit berbeda, dan ketika diputar cepat, menghasilkan gerakan yang mulus (Williams, 2001). Sedangkan *Motion graphic animation* adalah desain grafis yang menggunakan gerakan untuk menyampaikan pesan, melibatkan elemen seperti teks, gambar, dan efek visual. Ini sering digunakan dalam film, iklan, video musik, presentasi, dan konten digital lainnya (Ian Crook, 2017).

## 2.3 Visual Storytelling

*Visual storytelling* adalah proses menyampaikan cerita melalui gambar. Ini dapat dilakukan dengan berbagai macam media, seperti animasi. Dalam animasi, visual storytelling adalah proses menyampaikan cerita melalui gambar yang bergerak, yang memungkinkan animasi untuk menyampaikan pesan secara lebih menarik, jelas, dan berkesan. Salah satu aspek penting dari *visual storytelling* dalam animasi adalah *Background*

## A. *Background*

*Background* dalam animasi adalah latar belakang tempat karakter bergerak, memberikan konteks visual, dan menetapkan suasana adegan (Williams, 2001). urrizki (dalam White, 2013) berpendapat bahwa, *environment* merupakan sebuah set lokasi dari sebuah gambar yang digunakan sebagai aspek pendukung untuk membentuk adegan dimana karakter dan elemen lainnya berinteraksi, *environment* juga bisa menjadi apapun, tidak hanya sebatas *landscape* yang luas. Background sendiri memiliki beberapa aspek seperti diantaranya adalah *lighting* yang dimana Terdiri dari light source (sumber cahaya seperti matahari, lampu jalan, dll.), shadow (bayangan objek yang terpantul ke tanah), dan reflection (cermin bayangan objek) (Gurney, 2010; Ghertner, 2010). warna, yang dimana Dibedakan menjadi *hue* (warna), *value* (kecerahan), dan intensitas (saturasi), serta variasi seperti *monokromatis* dan *analogus* (Said, 2006). Selanjutnya ada mood yang dimana berguna untuk menggambarkan emosi adegan seperti ketakutan atau kegembiraan, dipengaruhi oleh warna, pencahayaan, musik, dan ekspresi karakter (Fowler, 2000). Sedangkan Perspektif adalah Teknik menggambar objek tiga dimensi pada bidang dua dimensi, meliputi perspektif satu titik hilang (garis sejajar bertemu di satu titik), dua titik hilang (garis sejajar bertemu di dua titik), dan tiga titik hilang (garis bertemu di tiga titik, termasuk atas dan bawah gambar) (Fowler, 2000). Terakhir adalah *Layout* yang dimana biasanya digunakan untuk penempatan elemen visual dalam adegan untuk menciptakan komposisi efektif, termasuk foreground (elemen terdepan), midground (adegan utama), dan background (jarak objek untuk efek dinamis) (Williams, 2009; Fowler, 2000; White, 2009).

## 3. DATA DAN ANALISIS DATA

### 3.1 Metode Penelitian Campuran

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode campuran dengan pendekatan Eksplanatoris Sekuensial. Metode ini menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk menghasilkan data yang lebih lengkap dan valid (Creswell, 2016; Sugiyono, 2022). Strategi ini dimulai dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian diikuti oleh data kualitatif untuk menjelaskan temuan awal. Penulis akan menganalisis data kuantitatif untuk mengidentifikasi persepsi tentang Lingsir Wengi sebagai lagu horor dan menggunakan data kualitatif untuk memahami dan mengatasi fenomena tersebut lebih mendalam.

### 3.2 Data Khalayak Sasar

Perancangan 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.

### 3.3 Data Hasil Survei



Gambar 3.1 tabel grafik survei  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2014

Responden yang didapatkan melalui hasil survei yang sudah dilakukan adalah para remaja dengan umur 13-17 dengan domisili tempat tinggal berada di Bandung pada gambar 3.1 mengenai tabel grafik diatas, 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

Perancang 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 Observasi

Observasi dilakukan di SMAN 1 Margaasih, SMAN 1 Margahayu dan SMAN 4 Bandung. Observasi ini dilakukan untuk menambah referensi mengenai setting dari cerita animasi yang akan dibuat berdasarkan penelitian ini. SMAN 1 Margaasih dipilih menjadi salah satu data observasi utama dikarenakan sekolah ini berdiri dan terletak di daerah Kab.Bandung lebih tepatnya Jl. Taman Kopo Indah 3, Mekar Rahayu, Kec. Margaasih, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40218, desain yang cukup terlihat klasik tapi tidak terlalu terlihat tua dan modern membuat sekolah ini masih memiliki ciri atau desain khas sekolah negeri di Bandung seperti pada umumnya.



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

Dari observasi tersebut didapatkan beberapa hasil data dari desain sekolah ini, diantaranya adalah penggunaan meja, kursi, jendela, dan juga pintu yang masih menggunakan bahan kayu dengan desain yang *simple* berwarna coklat tua, penggunaan cat tembok berwarna pastel cerah dari dalam maupun luar ruangan kelas dengan sentuhan warna gelap yang terlihat halus, beton pondasi sekolah yang terlihat menonjol baik dari luar atau dalam ruangan yang berfungsi sebagai penopang bangunan, jumlah lantai pada tiap bangunan yang dimana berjumlah dua lantai pada hamper setiap masing-masing bangunan, atap-atap sekolah yang cukup tinggi dan jumlah meja dan kursi yang diperkirakan cukup untuk menampung siswa/i sebanyak 36-40 siswa/i.

### 3.6 Data Hasil Dokumentasi

Dalam wawancara ini, perancang mewawancarai beberapa narasumber ahli yang terdiri budayawan, sejarawan, dalang dan juga siswa/i SMAN 1 Margaasih . Narasumber ahli berikut ialah pak Deru untuk Budayawan, lalu Indra Fibiona untuk sejarawan, dalang sigit dan juga dalang pandji, dan terakhir yaitu siswa/i SMAN 1 Margaasih. Wawancara dilakukan ditempat narasumber masing-masing, untuk budayawan yaitu di Kantor DISBUDPAR Kota Bandung, sejarawan di lakukan Secara daring melalui Google Meet, sedangkan untuk dalang dilakukan di cilacap dirumah narasumber masing-masing, sedangkan untuk siswa/i SMAN 1 Margaasih dilakukan di lingkungan sekolah (ruang BK).



Gambar 3.3 Observasi dalam dan luar ruangan SMAN 1 Margaasih  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari wawancara pada gambar 3.3 diatas didapatkan hasil sebagai berikut, dari bapak deru didapatkan data dimana Hasil wawancara menunjukkan bahwa Kidung Rumeksa ing Wengi dan Lingsir Wengi memiliki perbedaan signifikan. Pak Deru menjelaskan bahwa 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 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.

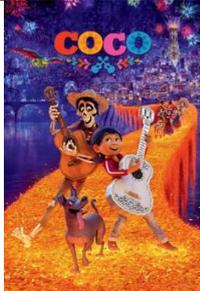
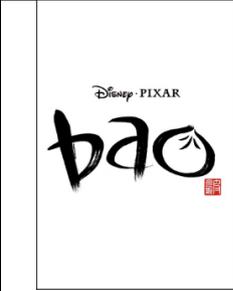
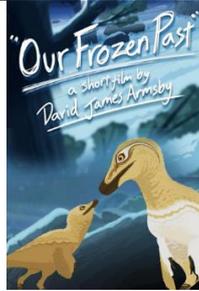
Dalang Sigit menjelaskan bahwa Lingsir Wengi dan Kidung Rumeksa ing Wengi memiliki latar belakang berbeda. Kidung Rumeksa ing Wengi mirip dengan kidung kawedar untuk doa dan perlindungan, sementara Lingsir Wengi diciptakan oleh Sukap Jiman untuk mengungkapkan rasa rindu. Dalam pewayangan, Kidung Rumeksa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

Pak Panji menilai bahwa Lingsir Wengi berarti "larut malam" dan tidak harus berarti 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 SMAN 1 Margaasih mengidentifikasi remaja usia 15-18 tahun sebagai target utama 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.

### 3.7 Analisis Karya Sejenis

Tabel 3.1 Karya Sejenis

Karya Sejenis			
COCO (2017)	BAO (2018)	Our Frozen Past (2021)	raya the last dragon (motion grafis) 2021
			

Melalui analisis table 1 karya sejenis diatas, perancang mengambil inspirasi untuk *background* yang akan dibuat. Perspektif yang akan digunakan merupakan inspirasi dari animasi COCO by Disney pixar (2017), sedangkan untuk Mood akan terinspirasi dari animasi BAO by Disney pixar (2018), untuk warna akan terinspirasi dari animasi Our Frozen Past by james (2021) Pemilihan warna akan disesuaikan dengan karakteristik lingkungan dan jalan cerita yang digunakan perancang. Majoritas warna yang digunakan perancang merupakan warna cerah untuk nuansa sore hari, untuk layouting dan desain dari motion grafis akan terinspirasi oleh raya the last dragon (*backstory*) 2021, terutama pada desain *motion background* dan penggunaan layouting dimana penggunaan foreground, midground dan background sangat mirip dengan pewayangan modern. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur dalam pembuara Background bersifat saling terkait dan terhubung satu sama lain. Seperti perspektif yang dapat memberikan efek tertentu pada sebuah mood dan intensitas cerita yang didukung dengan mood dari scene yang ada dipadukan dengan pemvisualan warna yang sesuai dengan aspek yang ada sebelumnya, ditambah lagi dengan layouting yang baik dan sesuai akan memerikan dampak *cinematic* yang lebih memukau dengan begitu maka penyampaian pesan pada sebuah film animasi dapat tersampaikan dengan efisien dan benar.

#### 4. KONSEP PERANCANGAN

##### 4.1 Konsep Pesan

Perancangan *background* ini bertujuan untuk meluruskan pemahaman masyarakat, khususnya remaja usia 13-17 tahun, mengenai Lingsir Wengi. Penulis ingin mengklarifikasi bahwa Lingsir Wengi bukanlah lagu pemanggil makhluk halus seperti digambarkan media, melainkan karya seorang seniman yang merindukan istrinya. Kidung Rumeksa ing Wengi, yang sering diasosiasikan dengan Lingsir Wengi, sebenarnya adalah doa untuk mendekatkan diri kepada Tuhan dan melindungi dari malapetaka. Animasi ini akan menyampaikan pesan penting untuk kritis terhadap informasi yang diterima, terutama dari media sosial. Dengan perancangan background yang menarik, diharapkan makna asli dan sejarah Lingsir Wengi dapat diperkenalkan kembali kepada remaja secara efektif.

##### 4.2 Konsep Kreatif

Ide dan konsep animasi "Lingsir" didasarkan pada data dari kuesioner, wawancara, dan analisis karya. Kuesioner menunjukkan bahwa target audiens adalah remaja Bandung berusia 13-17 tahun. Wawancara dengan budayawan dan dalang mengungkap sejarah serta makna Lingsir Wengi dan hubungannya dengan Kidung Rumeksa ing Wengi. Data ini digunakan untuk membuat cerita animasi yang berhubungan dengan Program Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), tempat remaja sering berbagi cerita dan belajar tentang budaya. Cerita animasi "Lingsir" dimulai dengan tiga anak ketakutan di kelas gelap karena Lingsir Wengi. Setelah ketakutan mereka memuncak, cerita kembali ke awal, memperlihatkan mereka membahas tugas P5 dan mencari referensi budaya di media sosial. Salah satu teman menakuti yang lain dengan video horor Lingsir Wengi, menyebabkan ketegangan sebelum guru budaya datang dan menjelaskan makna sebenarnya dari lagu tersebut dengan cara yang menyerupai wayang kulit. Animasi akan menggunakan *art style* berbeda: *frame by frame di awal* dan *Motion graphic di bagian tengah hingga akhir*.

Background akan dirancang sesuai dengan target audiens menggunakan teknik perspektif, warna, dan *mood* untuk menciptakan keseimbangan dan estetika visual yang sesuai.

### 4.3 Konsep Media

#### A. Media Perancangan *Background*

Perancangan *Background* didasarkan dari teori perancangan *Background* yang menjadi 3 rangkaian *workflow* seperti yang sudah dijelaskan dalam Bab II, *Sketching* atau sketsa merupakan tahapan pertama dalam proses produksi. Penggunaan media pensil atau *software* agar nantinya sketsa tersebut dapat lebih mudah untuk diperbaiki, *Cleanup* Tahapan ini merupakan proses membersihkan dan merapihkan garis-garis sketsa yang telah dibuat. *Trace and Paint* atau *Rendering* Dari sketsa yang telah dibersihkan kemudian memasuki tahap tracing dan pewarnaan. Media yang digunakan biasanya beragam, mulai dari tradisional hingga penggunaan media digital. Media yang digunakan penulis dalam merancang *Background* adalah *Software* Canva untuk pembuatan *moodboard* dan *Clipstudio Paint EX* untuk pembuatan sketsa awal sampai dengan *final render*.

#### B. Media Publikasi

Publikasi animasi ini akan disiarkan melalui platform *YouTube*, yang sangat populer di kalangan remaja. menggunakan *YouTube* sebagai media publikasi karena informasi kuesioner yang menunjukkan bahwa mayoritas khalayak mengetahui Lingsir Wengi melalui internet. Selain itu, kenyataan bahwa *YouTube* adalah platform video gratis yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, membuatnya dipilih sebagai media publikasi utama. Perancangan ini menggunakan rasio 16:9, yang merupakan aspek rasio yang paling umum digunakan pada layar *widescreen* handphone dan laptop.

### 4.4 Konsep Visual

Konsep visual menggunakan gaya penggambaran mix antara animasi jepang (anime) dan animasi indie melalui media youtube dengan menyesuaikan rupa background berdasarkan referensi aslinya, hal tersebut dilandaskan oleh keperluan karya berdasarkan target audiens dengan memanfaatkan aspek visual background seperti *lighting*, *color*, *mood*, *perspective*, dan *layout*.

### 4.5 Hasil Perancangan

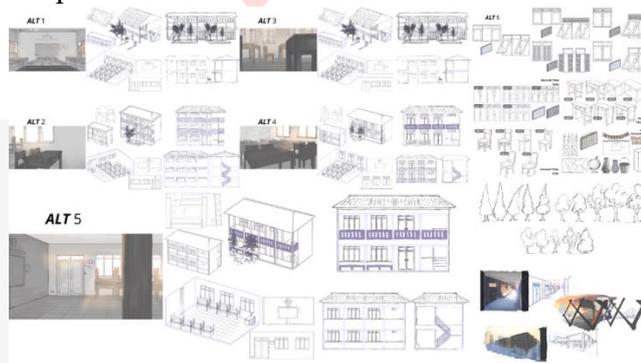
Dari konsep yang sudah disiapkan sebelumnya maka tahap selanjutnya yaitu adalah mengidentifikasi dan analisis masalah, Penjelasan terhadap identifikasi masalah dijelaskan secara rinci melalui bagian 1 Pendahuluan. Selanjutnya adalah pada bagian *Conceptual Research* yang dimana Data tentang *conceptual research* dipaparkan dalam beberapa segmen yaitu dalam bagian 2 landasan teori.

Setelah itu maka tahap selanjutnya adalah melakukan *moodboarding*. *Moodboarding* dilakukan untuk memberkan gambaran secara kasar seperti bagaimana mana atau seperti apa gambarnya nanti akan dibuat atau dieksplorasi hal ini juga berpengaruh pada naskah, alur cerita atau premis yang dibuat, berikut adalah Gambaran hasil dari *moodboarding* yang sudah selesai dibuat.



Gambar 4.1 Eksplorasi Moodboard untuk artstyle dan latar belakang cerita  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Setelah proses *moodboarding* pada gambar 4.1 diatas dari segi bentuk desain, inspirasi latar *background* cerita dan *Artstyle* maka dilanjutkan kepada tahapan *sketching*, *sketching* dilakukan menggunakan *software clip studio paint ex* dengan desain berupa *Eksterior kelas*, *Interior kelas*, *Environment* tambahan untuk ruang kelas maupun halaman kelas dan beberapa *keyart* awal. Berikut adalah hasil dari *sketching* yang didapat.



Gambar 4.2 Eksplorasi sketsa kasar dan alternatif  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Pada gambar 4.2 diatas didapatkan hasil 5 sketsa alternatif dari proses *sketching* desain sekolah menggunakan hasil data dari observasi, Sedangkan yang selanjutnya adalah Sketsa eksplorasi dari bentuk *background motion* grafis seperti pada gambar 4.3 yang juga didapatkan melalui data hasil observasi pagelaran wayang yang nantinya akan digunakan pada animasi *motiongrafis* untuk memperlihatkan sebuah cerita lapau atau *flashback*.



Gambar 4.3 Eksplorasi sketsa kasar dan alternatif  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Tahap akhir dalam konsep visual background adalah rendering Dimana ini adalah hasil akhir dari gambar maupun konsep yang sudah disesuaikan dengan cerita dan masukan dari dosen pembimbing, berikut adalah hasil rendering yang penulis ambil melalui artbook dari konsep visual *background* animasi Lingsir Wengi.



Gambar 4.4 Final render Konvis Sekolah  
Sumber: Artbook “Lingsir Wengi”, 2024

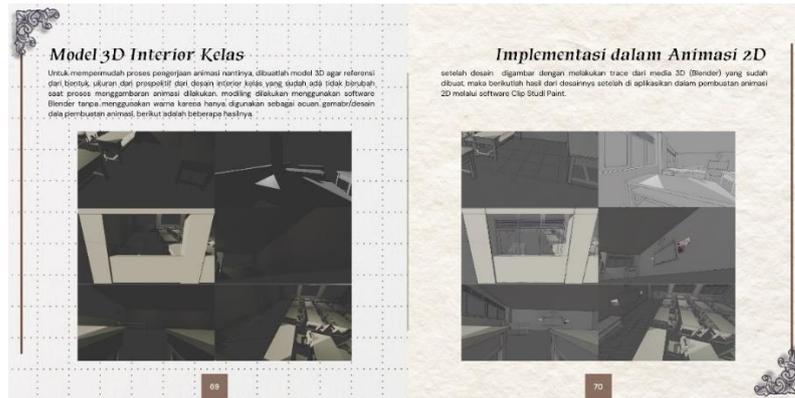


Gambar 4.5 Final Render Konvis Motion Grafis  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Dari proses *rendering* pada gambar 4.4 dan 4.5 didapatkan beberapa hasil akhir konsep visual berupa, denah sekolah, desain *interior* kelas, desain *eksterior* kelas, *environment interior* dan *eksterior*, *character support equipment*, dan juga *asset motion* grafis untuk animasi *motion* nantinya berupa desain wayang dari awan, gunung, meja, Kasur, panggung wayang, joglo, mushola, gapura, langit malam, gapura dan kayon.

#### 4.6 Proses pembuatan Background Pada Animasi *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*

Berikut adalah proses pembuatan 3D *asset* menggunakan *blender 3d software* dan *redrawing 2D animation* menggunakan *clip studio paint*. Proses pembuatan model 3 dimensi dilakukan untuk mempermudah *background artist* dalam pengerjaan atau pembuatan animasi 2 dimensi *frame by frame* nantinya. Proses diawali dengan membuat desain dasar 3 dimensi dengan referensi hasil *render* dari konsep visual yang sudah dibuat dan dirancang sedemikian rupa, setelah itu pembuatan *background 3D* diubah menjadi 2D secara manual menggunakan *software clip studio paint* dengan cara *hand drawn*. Gambar 4.6 adalah contoh implementasi model 3D kedalam animasi 2D.



Gambar 4.6 pembuatan model 3d dan Implementasi pada animasi  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Untuk pembuatan asset dan kompositing asset motion grafis dengan *style* pagelaran wayang dilakukan menggunakan software *adobe after effect*, dengan menyatukan unsur animasi seperti layouting dan juga lighting maka didapatkan hasil sebagai berikut seperti pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 pembuatan model 3d dan Implementasi pada animasi  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

## 5. KESIMPULAN

Tembang lingsir wengi yang dikenal hampir semua orang sebagai lagu horror atau pemanggil hantu sebenarnya memiliki makna yang lebih dalam dan juga indah, yaitu adalah sebagai lagu dari sebuah rasa rindu seorang pria kepada wanita yang ia cintai karena sudah meninggal. Lingsir wengi juga sering dikaitkan dengan doa Kidung Rumeksa ing Wengi dari Sunan Kalijaga untuk mengusir gangguan, konsep horror yang tertanam pada masyarakat tidak lain dikarenakan banyaknya karya seperti film horror “Kuntil anak” (2006) yang menggambarkan hantu dengan diiringi tembang lingsir wengi untuk memberikan kesan yang mencekam dan menakutkan.

Dalam perancang tugas akhir ini, perancang mencoba untuk mengilustrasikan konsep budaya mengenai tembang lingsir wengi ini dalam sebuah media baru, berupa media animasi. Melalui analisis data, perancang dapat mengadaptasikan dasar-dasar budaya dari tembang yang dianalisis kedalam sebuah desain *background*. Melalui perancangan *background* animasi dengan judul “Lingsir Wengi” ini, perancang berhasil menciptakan karya yang dapat menggambarkan karakter dengan konsep budaya, tembang, horror dan juga slice of life dalam Proses pembuatan karya ini, merupakan sebuah tantangan besar bagi perancang karena perancang harus mengadaptasikan sifat-sifat dari konsep budaya dan tembang lalu diadaptasikan dalam sebuah background animasi yang sesuai dan efisien bagi target *audience*. Didapati pula bahwa penggunaan prinsip-prinsip *background* sangat membantu proses perancangan sehingga hasil konsep visual dan animasi yang didapatkan terasa lebih hidup dan menarik secara visual.

## 6. SARAN

Perancang berharap bahwa karya background desain ini akan menjadi inspirasi bagi industri animasi dan ilustrasi Indonesia untuk mengeksplorasi konsep budaya yang lebih luas, sehingga animasi Indonesia dapat memiliki naratif yang lebih beragam. Perancang dapat menyarankan pembaca yang ingin mengeksplorasi konsep budaya dalam animasi atau konsep grafis untuk menganalisis film atau animasi dengan mempertimbangkan konsep budaya lebih banyak lagi, sehingga konsep budaya ini dapat disampaikan dengan sempurna. Perancang berharap bahwa karya background desain ini akan menginspirasi industri animasi Indonesia untuk mengeksplorasi konsep budaya yang lebih luas, memberikan naratif yang lebih beragam untuk industri animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Babbie, E. R. (2016). *The Practice of Social Research*. Stamford: Cengage Learning.
- Barnatt, C. (2016). *3D Printing: Third Edition*. California: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Bleicher, S. (2005). *Cover - Contemporary Color - Click for larger image*. New York: Thomsom/Delmar Learning.
- Budiyasa, N. K. (1997). tembang. (i. pariwisata, Interviewer)
- Chandler, D. (2018). *Semiotics: The Basics*. london: Routledge.
- Cohen, L. (2018). *Research Methods in Education*. london: Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. nebraska: SAGE.
- Creswell, J. W. (2021, November 5). International Distinguished Scholar Webinar Series World Class University . (D. o. Indonesia, Interviewer)
- Deddy Mulyana, J. R. (2014). *Komunikasi AntarBudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout*. ontario, canada: cartoon ink.
- Ghertner, E. (2010). *Layout and Composition for animation*. Amsterdam: Elsevier INC.
- Gurney, J. (2010). *Color and Light a guide for the realist painter*. kansas city: Andrew McMeel Publishing,LLC.
- Hernandez, e. A. (2013). *set the action! creating background for compelling story in animation, comics, and games*. london: Focal press taylor and francis Group.
- Ian Crook, P. B. (2017). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Kahfi, A. Y. (2021, maret 20). *teori warna pengenalan dan penerapan warna dalam dunia fashion*. Retrieved from anyflip.com: <https://anyflip.com/bpjzq/ahzv/basic>
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magaleng: IndonesiaTera.
- Leeuwe, M. (2019). *How to draw backgrounds*. Netherlands: GUMROAD.
- Louis Cohen, L. M. (2017). *Research Methods in Education*. london: Taylor & Francis.
- Norling, E. R. (1999). *Perspective Made Easy*. Mineola, New york: DOVER PUBLICATIONS, INC.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makasar: UNM.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Thomas, F. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Abbeville Press.
- Vaughan, T. (1993). *Multimedia: Making It Work*. California: Osborne McGraw-Hill.
- White, T. (1982). *the animator's workbook*. New York City : Watson-Guption.
- white, T. (2006). *Animation from pencil to pixels*. london: Elsevier.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber.
- Zoetmulder, P. (1983). *Kalangan Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang* . jakarta: DJAMBATAN.
- Lengkong, R. F., Budiman, A., & Mario, M. (2021). Teknik Digital Compositing Dalam Animasi 2d" menjaga Rinjani". *eProceedings of Art & Design*, 8(3).
- Urrizki, R. N., & Deanda, T. R. (2023). PERANCANGAN CONCEPT ART ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ISTANA PURA MANGKUNEGARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Rahmatuloh, G., Ramdhan, Z., & Sudaryat, Y. (2023). PERANCANGAN ENVIRONMENT UNTUK MEMPERKENALKAN SEPEDA MOTOR LISTRIK (MOLIS) KEPADA MASYARAKAT KOTA BANDUNG MELALUI ANIMASI HYBRID (2D & 3D). *eProceedings of Art & Design*, 10(6).