

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tembang macapat merupakan salah satu karya sastra Jawa yang berbentuk tembang atau puisi tradisional dari Jawa. Karya ini mulai dikenal sekitar akhir masa pemerintahan kerajaan Majapahit dan tersebar luas berkat upaya penyebaran dan popularisasi oleh Walisongo dalam misi dakwah agama. Salah satu contoh tembang macapat yang terkenal adalah Lingsir Wengi, sebuah lagu yang menggambarkan perasaan cinta seorang pemuda yang sedang terjerat dalam asmara. Bahkan, ada pandangan yang menyamakan Lingsir Wengi dengan Kidung Rumeksa ing Wengi, sebuah doa yang diajarkan oleh Sunan Kalijaga untuk mengusir segala bentuk gangguan, baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat.

Adaptasi Lingsir Wengi yang dikenal oleh masyarakat luas sering kali mengusung persepsi horor. Persepsi ini dipengaruhi oleh budaya populer, seperti film dan internet. Sebagai contoh, dalam film horor populer "Kuntilanak" (2006), lagu Lingsir Wengi digunakan sebagai sarana pemanggil makhluk halus. Film ini menampilkan visual yang menakutkan seperti sosok kuntilanak yang dipanggil melalui lagu Lingsir Wengi, sehingga menyebabkan masyarakat umum mengasosiasikan lagu tersebut dengan hal-hal yang menyeramkan.

Dampak persepsi seram terhadap Lingsir Wengi telah memengaruhi cara orang memahami dan menginterpretasikan lagu tersebut. Akibatnya, lagu Lingsir Wengi sering kali digunakan untuk tujuan menakut-nakuti orang lain. Perkembangan persepsi negatif terhadap Lingsir Wengi ini menjadi suatu kekhawatiran karena dapat mengaburkan atau bahkan menghilangkan makna asli dari lagu tersebut. Jika masyarakat terus mengaitkan Lingsir Wengi dengan konotasi negatif, risikonya adalah hilangnya pemahaman akan keindahan dan makna mendalam yang terkandung dalam karya sastra Jawa tersebut. Kehilangan makna asli dari Lingsir Wengi akan menjadi 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.

Dari fenomena tersebut, diperlukan studi untuk menggali dan memperkenalkan asal-usul, makna, dan tujuan sebenarnya dari Lingsir Wengi kepada masyarakat umum, terutama di daerah yang tidak menggunakan bahasa Jawa seperti Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pembentukan persepsi seram terhadap Lingsir Wengi dan alasan mengapa masyarakat awam menganggap lagu ini sebagai lagu horor. Studi ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami tanda atau simbol-simbol yang berkaitan dengan Lingsir Wengi yang menyebabkan persepsi seram ini terbentuk di kalangan masyarakat. Tanda-tanda atau simbol-simbol ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan strategi-strategi yang efektif dalam memperkenalkan kembali sejarah, makna, dan tujuan asli dari Lingsir Wengi kepada masyarakat. Namun, untuk menyampaikan kembali informasi mengenai Lingsir Wengi kepada masyarakat, diperlukan media yang efektif. Salah satu media yang potensial adalah animasi, karena animasi memiliki kemampuan menggunakan berbagai teknik visual yang menarik perhatian dan mempermudah pemahaman informasi. Selain itu, animasi dapat memanfaatkan unsur-unsur fantasi dan hiburan untuk membuat proses komunikasi informasi menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, melalui media animasi, penulis berharap dapat menyampaikan informasi hasil penelitian ini kepada masyarakat dengan lebih efektif.

Dalam produksi animasi, *editing* merupakan tahapan penting untuk mencapai hasil yang optimal. Editor akan bekerja sama dengan animator untuk menyusun adegan animasi sesuai dengan alur cerita, sambil menambahkan efek visual dan suara yang memainkan peran kunci dalam membangun atmosfer dalam animasi.

1.2. Identifikasi Masalah

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

- 1) Pemahaman terhadap Lingsir Wengi.
- 2) Bahasa yang digunakan dalam liriknya menggunakan bahasa Jawa.
- 3) Lirik yang telah dimodifikasi untuk mengiring film Kuntilanak (2006).

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 penerapan *editing* untuk animasi dari pengenalan sejarah, makna, dan tujuan asli dari Lingsir Wengi sehingga bisa tersampaikan?

1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi dan memperkenalkan makna asli dari lagu "Lingsir Wengi," termasuk sejarah, latar belakang, dan tujuannya kepada remaja yang tidak memahami bahasa Jawa, khususnya Bandung yang mungkin memiliki persepsi negatif terhadap lagu tersebut melalui media animasi 2D.
- 2) Memahami, mengembangkan dan menerapkan teknik *editing* dalam animasi secara efektif untuk menyampaikan informasi yang ditemukan dari rumusan masalah pertama, sehingga pesan dan makna asli dari "Lingsir Wengi" dapat dipahami dengan baik oleh audiens yang tidak memahami bahasa Jawa khususnya di Bandung.

Manfaat penerapan *editing* animasi 2D dari pengenalan Lingsir Wengi dan Kidung Rumeksa ing Wengi pada anak remaja di Bandung yaitu:

- 1) Manfaat bagi penulis
 - a) Meningkatkan pemahaman sejarah, makna, dan tujuan asli dari Lingsir Wengi
 - b) Meningkatkan keterampilan dalam penerapan *editing*
- 2) Manfaat bagi masyarakat
 - a) Menambah wawasan mengenai makna, dan tujuan asli dari Lingsir Wengi.
 - b) Memberikan visualisasi *storytelling* dari makna, dan tujuan asli dari Lingsir Wengi.
- 3) Manfaat bagi Universitas
 - a) Menambah referensi tentang budaya.
 - b) Menambah kontribusi terhadap perkembangan animasi Indonesia.

1.5. Ruang Lingkup

1) Apa?

Perancangan dan penerapan *editing* dalam animasi makna, dan tujuan asli dari Lingsir Wengi.

2) Siapa?

Khalayak sasar remaja SMP-SMA usia 13-17 tahun, terutama yang hanya mengetahui Lingsir Wengi sebagai lagu horor.

3) Di mana?

Perancangan dan pengumpulan data dilakukan melalui perangkat komputer menggunakan kuesioner secara daring, dan wawancara secara langsung di daerah Bandung, Jawa Barat dan Cilacap, Jawa Tengah dengan narasumber yang memiliki pengetahuan dan berinteraksi langsung terhadap Lingsir Wengi seperti Budayawan, Dalang, dan Sejarawan. Sedangkan perancangan dan penerapan *editing* dilakukan menggunakan perangkat komputer di Bandung, Jawa Barat.

4) Kapan?

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

5) Mengapa?

Penerapan *editing* dalam animasi membantu untuk menyusun adegan animasi agar sesuai dengan alur dan membangun suasana atau atmosfer dalam animasi melalui efek visual maupun efek suara.

6) Bagaimana?

Proses *editing* melalui tahapan-tahapan agar mendapatkan hasil yang optimal dengan menyusun adegan-adegan yang telah dibuat oleh animator dan menerapkan elemen transisi, *color grading*, efek visual, serta *sound design* untuk membangun suasana atau atmosfer dalam animasinya.

1.6. Landasan Penelitian

1.6.1. Metode Penelitian Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2022), Penelitian kuantitatif digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu; instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dan kemudian menganalisis data secara kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah dibuat.. Sedangkan 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.

1.6.2. 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, 2017). Data Kualitatif dapat berupa teks, gambar, atau video.

Creswell mengungkapkan bahwa karakteristik metode kualitatif adalah sebagai berikut :

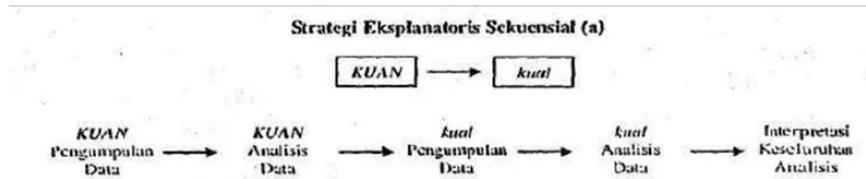
- a. Penelitian kualitatif berfokus pada proses dan makna fenomena. Peneliti kualitatif mencoba memahami bagaimana suatu fenomena terjadi dan apa maknanya bagi mereka yang terlibat.
- b. Penelitian kualitatif menggunakan pandangan holistik, atau fenomena secara keseluruhan. Peneliti kualitatif mencoba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

1.6.3. 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.

A. 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. Berikut adalah langkah-langkah atau skema yang digunakan dalam Strategi Eksplanatoris Sekuensial:



Gambar 1.1 Strategi-Strategi Sekuensial
 Sumber : Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed |
 Creswell (2016: 314)

"KUAN" dan "kual" adalah singkatan dari kuantitatif dan kualitatif. Penggunaan huruf besar pada "KUAN" menunjukkan bahwa metode kualitatif diselipkan ke dalam metode kuantitatif.

Dengan melakukan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, penulis dapat menemukan informasi mengenai demografi khalayak sasaran yang mengidentifikasi Lingsir Wengi sebagai lagu horor semata. Selanjutnya, dengan menggunakan pengumpulan dan analisis data kualitatif, penulis dapat menjelaskan mengapa fenomena tersebut terjadi dan merumuskan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan dan analisis data kualitatif diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan mengklarifikasi temuan dari analisis data kuantitatif yang telah dilakukan.

1.6.4. Metode Pengumpulan Data Kuantitatif

Instrumen untuk mengumpulkan data kuantitatif meliputi survei, wawancara, dan observasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan survei untuk mengumpulkan data dari sampel populasi yang besar dan representatif. Menurut Creswell (2016), rancangan survei adalah prosedur dalam penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengadministrasikan kuesioner ke sekelompok kecil orang yang disebut sampel, dengan tujuan mengidentifikasi tren dalam sikap, pendapat, perilaku, atau ciri khusus sekelompok besar orang yang disebut populasi.

Survei ini dilakukan secara acak dengan menyebarkannya melalui media sosial, sehingga tidak ada perlakuan khusus terhadap sampel yang menjadi sumber data. Hal ini memungkinkan sumber data memberikan gambaran yang sesuai dengan karakteristik yang relevan. Tujuan dari survei

adalah untuk memberikan gambaran yang rinci tentang latar belakang, sifat, dan karakteristik khusus dari khalayak sasaran yang mengenal Lingsir Wengi hanya sebagai lagu horor.

1.6.5. Metode Analisis Deskriptif Kuantitatif

Untuk mengolah dan menyajikan data kuantitatif yang telah diperoleh, penulis menggunakan metode analisis deskriptif. Metode ini adalah pendekatan statistik yang bertujuan untuk merangkum dan menggambarkan data secara sistematis tanpa membuat inferensi atau generalisasi lebih lanjut (Cohen, 2018). Menurut Sugiyono (2022), analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa bertujuan untuk membuat kesimpulan umum. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif akan disajikan dalam paragraf yang menjelaskan dan merangkum data yang telah dikumpulkan.

1.6.6. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

Dalam pengumpulan data kualitatif, ada beberapa instrumen yang dapat digunakan seperti observasi, dokumentasi, dan wawancara. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode wawancara dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2022), wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, yang memungkinkan konstruksi makna dalam suatu topik tertentu. Terdapat berbagai jenis wawancara, seperti wawancara terstruktur, semi-terstruktur, dan tak terstruktur.

1) Wawancara

Penelitian ini akan menggunakan wawancara semi terstruktur, dengan mewawancarai berbagai narasumber seperti budayawan, dalang, sinden, dan pendengar lagu Lingsir Wengi. Metode wawancara ini dipilih karena memberikan kebebasan yang lebih besar dibandingkan dengan wawancara terstruktur, namun masih memungkinkan untuk menggali informasi secara mendalam melalui improvisasi.

2) Observasi

Menurut Marshall (dalam Sugiyono, 2015:224), observasi memungkinkan peneliti untuk memahami perilaku dan makna di baliknya. Observasi dalam penelitian ini akan dilakukan secara partisipan, di mana penulis akan terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati. Teknik observasi partisipan ini memungkinkan penulis untuk mengamati objek penelitian dengan lebih dekat, termasuk film-film yang relevan dengan Lingsir Wengi. Penulis akan melakukan pengamatan teliti terhadap film-film tersebut untuk mendeskripsikannya.

3) Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah didokumentasikan. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.

1.6.7. Studi Literatur

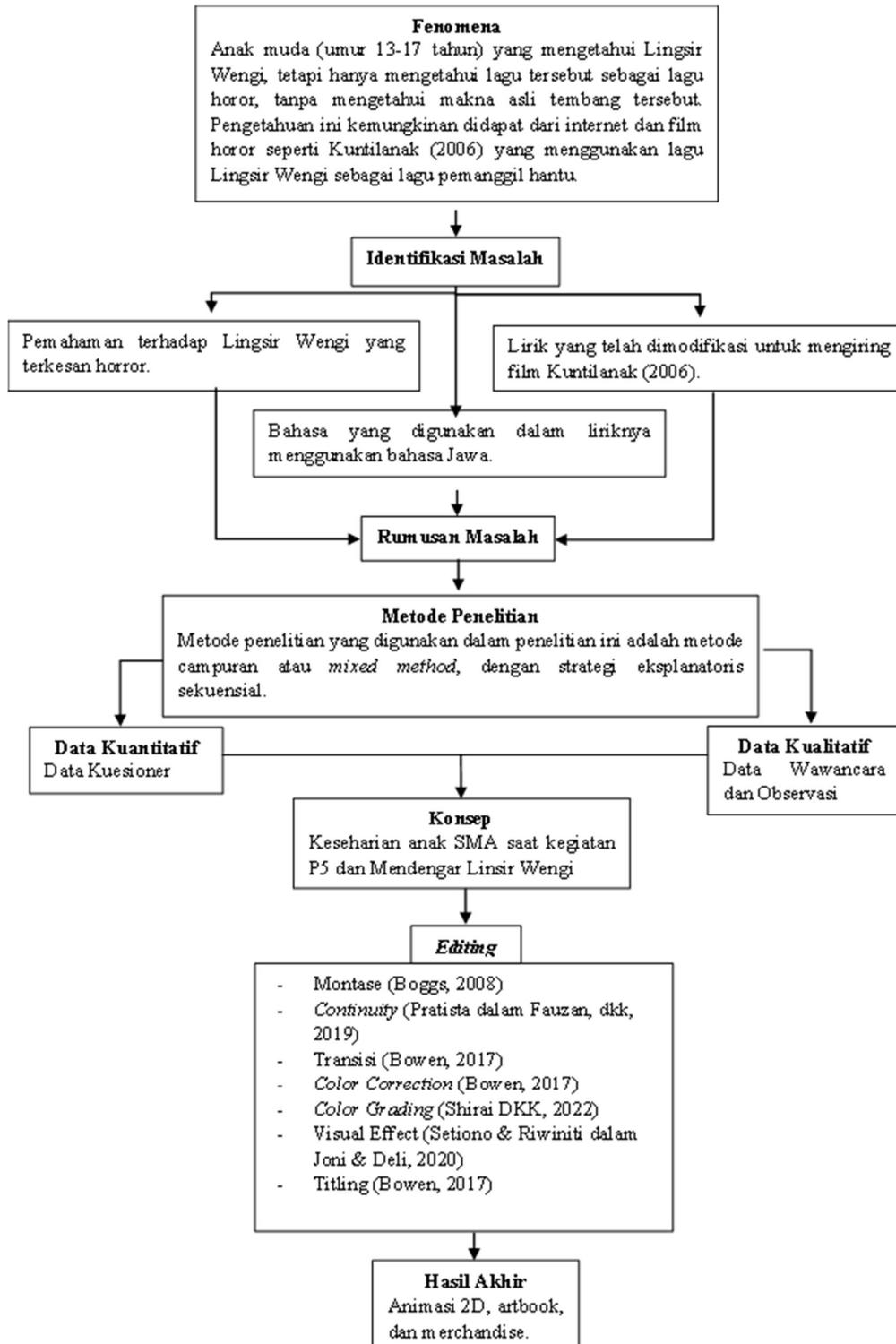
Menurut Sugiyono (2022) Studi pustaka merupakan kaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Hasil penelitian akan semakin kredibel apabila didukung foto atau karya tulis akademik dan seni yang sudah ada. Dalam penelitian ini studi pustaka dilakukan dengan tujuan menguji kredibilitas dari penelitian yang dilakukan. Studi pustaka juga memungkinkan penulis memahami Lingsir Wengi yang akan diteliti secara mendalam.

1.6.8. Khalayak Sasar

Penelitian ini ditargetkan kepada remaja Bandung berusia 13-17 tahun yang umumnya mengenal "Lingsir Wengi" sebagai lagu horor. Untuk mengubah pandangan negatif ini, editor harus menyesuaikan elemen editing seperti color correction, efek visual, color grading, transisi, dan titling agar pesan edukatif mengenai makna asli lagu tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Mengingat mayoritas remaja ini mengonsumsi konten melalui perangkat digital, animasi harus didesain dengan visual yang dinamis dan

narasi yang sederhana namun kuat. Studi ini memilih Bandung sebagai target karena kepadatan penduduknya yang tinggi, memberikan data yang bervariasi dan berguna untuk kesimpulan yang lebih umum.

1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1. Kerangka Perancangan

1.8. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah penelitian yang diambil yaitu, “*Editing* dalam Animasi dari Pengenalan Lingsir Wengi dan Kidung Rumeksa ing Wengi pada Anak Remaja di Bandung”, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian dan pembabakan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan teori para ahli mengenai tembang, animasi, dan teori *editing* dalam animasi sebagai pedoman dan pijakan laporan penelitian.

BAB III DATA & ANALISIS DATA

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan dengan metode kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif, lalu menarik kesimpulan dari data-data yang sudah di analisis.

BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep perancangan dan penerapan *editing*, proses perancangan sebagai editor dari pra produksi hingga pasca produksi, dan hasil perancangan.

BAB V PENUTUP

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