

## PERANCANGAN VIDEO INFORMASI “LENGGER LANANG” DENGAN TEKNIK ANIMASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK KALANGAN REMAJA USIA 17-22 TAHUN

Nadya<sup>1</sup>, Lia Nyta<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia  
corresponding email: s34180045@student.ubm.ac.id<sup>2</sup>

### Abstrak

Lengger Lanang merupakan seni tari yang berasal dari Kabupaten Banyumas dan sering digunakan untuk kesenian sakral karena dianggap masyarakat setempat memiliki nilai religi dan spiritual sebagai representasi rasa syukur kepada Dewi Sri atas kesuburan tanah dan kelimpahan panen. Seiring perkembangan waktu, tarian Lengger Lanang semakin mendapatkan stigma negatif dari masyarakat setempat hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya remaja akan nilai seni dan budaya daerah dalam hal ini tarian Lengger Lanang dan juga kurangnya media informasi mengenai tarian Lengger Lanang. Dari hal tersebut, dibutuhkan media informasi yang dapat membuka stigma negatif masyarakat terutama kalangan remaja usia 17-22 tahun sehingga kesenian ini dapat dihargai dan dilestarikan. Metodologi penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif deskriptif serta menggunakan teknik pengumpulan data seperti kepustakaan, wawancara, observasi dan survei dengan menitikberatkan pada teori ikonografi sebagai bentuk dan penggambaran visualisasi dengan narasi cerita serta teori animasi *motion graphic* sebagai teknik pengolahan media animasi. Hasilnya perancangan animasi *motion graphic* tari Lengger Lanang dapat dijadikan sebagai media informasi sekaligus menjadi materi edukasi yang memberikan pandangan positif terhadap tari Lengger Lanang sebagai salah satu tarian yang perlu di lestarikan dan nilai-nilai positif yang ada di dalamnya.

**Kata Kunci:** Lengger Lanang, *motion graphic*, video informasi, tari

### Abstract

*Lengger Lanang is a dance originating from Banyumas Regency. It is often used for sacred arts because the local community considers it to have religious and spiritual values as a representation of gratitude to Dewi Sri for the fertility of the land and an abundance of harvests. Over time, the Lengger Lanang dance has increasingly received a negative stigma from the local community, and this is due to the lack of knowledge of the community, especially teenagers, about regional artistic and cultural values; in this case, the Lengger Lanang dance, and also the lack of information media about the Lengger Lanang dance. From this, information media is needed to open up the negative stigma of society, especially among youth aged 17-22 years, so that this art can be appreciated and preserved. The research methodology used is a descriptive qualitative approach. It uses data collection techniques such as literature, interviews, observation, and surveys, emphasizing iconography theory as a form and depiction of visualization with story narration and motion graphic animation theory as an animation media processing technique. The result is that the motion graphic animation of the Lengger Lanang dance can be used as an information medium as well as educational material that gives a positive view of the Lengger Lanang dance as a dance that needs to be preserved and the positive values in it.*

**Keywords:** dance, information video, Lengger Lanang, *motion graphic*

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan keragaman budaya, begitu pula keunikan pada setiap keseniannya yang tidak mengenal batas, baik bergerak maupun menetap. Menurut Tantawi (2020) dalam bukunya yang berjudul Dasar-Dasar Ilmu Budaya menyatakan bahwa manusia merupakan makhluk pecinta seni dan tingkat seni berkembang seiring perkembangan peradaban manusia. Pada manusia purba seni yang mereka ciptakan masih memiliki keterikatan dengan dengan alam. Menurut Fauzan & Nazar (2017) dalam artikelnya yang berjudul “Mempertahankan Tradisi, Melestarikan Budaya”, seni tradisional adalah seni yang lahir dan berkembang secara alami di masyarakat tertentu yang terkadang masih tunduk terhadap suatu aturan aturan tertentu namun dalam perkembangannya ada tidak lagi terikat aturan sehingga kesenian ini menjadi bagian dari kesenian rakyat yang dapat dinikmati dalam bentuk massal. Indonesia dikenal dengan masyarakatnya yang pluralis sehingga menjadi daya tarik masyarakat asing untuk mengetahui hal tersebut. Namun pada era globalisasi segala informasi menjadi lebih cepat masuk sehingga para seniman lokal dituntut untuk dapat mengenalkan keseniannya.

Menurut jurnal yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang berjudul “Analisis Partisipasi kebudayaan” pada tahun 2016 mengatakan bahwa adapun permasalahan yang masih dihadapi, seperti kurangnya ruang/wadah penyaluran aspirasi masyarakat dan inovasi budaya yang disebabkan oleh pengalihan ruang publik ke ruang privat, kurangnya apresiasi terhadap hasil karya seni dan budaya karena belum optimalnya advokasi, sosialisasi dan inovasi terhadap seni dan budaya, masih terbatasnya pemanfaatan teknologi sebagai inovasi dalam pengemasan karya budaya, masih terbatasnya HKI dan regulasi pasar yang mendukung karya seni dan budaya, serta kurangnya dokumentasi dan pengarsipan karya budaya serta pemberian penghargaan bagi pelaku budaya atau *maestro* yang masih belum optimal dalam rangka peningkatan apresiasi dan karya budaya.

Salah satu kesenian Indonesia adalah Tarian Lengger Lanang yang berasal dari Kabupaten Banyumas provinsi Jawa Barat. Tari Lengger Lanang memiliki nilai kearifan budaya yang sakral. Menurut artikel yang dikeluarkan pada website resmi Warisan Budaya Tak Benda, kesenian tari Lengger Lanang berkembang pada wilayah Agraris dimana sebagian besar penduduknya masih bercocok tanam dan bertani. Menurut Saraswati, Iriyanti & Putri (2019) kesenian Lengger Banyumas sendiri tidak lepas dari keyakinan terhadap pemujaan Dewi Sri atau yang lebih dikenal sebagai Dewi Kesuburan sebagai bentuk penghormatan terhadap kesuburan tanah dan keberhasilan panen. Dalam pementasannya tari Lengger Lanang disertai dengan alunan musik repetitif Gamelan dan lebih spesifiknya seperangkat alat musik *calung*. Lengger Lanang sangat erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat.

Menurut wawancara oleh salah seorang pelaku tari Lengger Lanang, Rianto Otnair selama 25 tahun perjalanannya menyebarkan tari Lengger Lanang, menyatakan bahwa tari Lengger Lanang telah mengalami berbagai pasang surut dalam perkembangannya, karena dewasa ini tari Lengger Lanang masih belum dapat diterima secara luas oleh

kalangan masyarakat dan dipandang negatif oleh beberapa masyarakat karena para pelakunya yang harus berbusana layaknya wanita saat pementasan berlangsung. Pandangan sosial negatif terhadap penari Lengger Lanang ini kembali dibuktikan melalui pengamatan sosial media, menurut Fatmawaty & Alim (2020) Penari Lengger Lanang sering menggunakan sosial media seperti *instagram* untuk melawan pandangan negatif tentang identitas gender dan menunjukkan bahwa mereka memiliki anggota keluarga seperti istri dan anak.

Menurut salah satu riset mandiri yang dilakukan *Tirto.id* pada tahun 2019 dalam pandangan negatif terhadap tari Lengger Lanang bermunculan. Terdapat 1.005 responden masyarakat Indonesia yang menunjukkan data bahwa 57,21% tarian dilestarikan dengan penyesuaian, 17,11% berpendapat harus dilestarikan, 12,84% tidak peduli/biarkan saja, sementara 11,54% berpendapat bahwa tarian ini harus dihapus dan 1,24% lainnya. Rianto juga menyatakan bahwa adanya pandangan sosial negatif terhadap tari Lengger Lanang membuat kesenian ini menjadi belum dikenal secara luas oleh masyarakat khususnya remaja. Selain itu beliau berpendapat bahwa masyarakat Banyumas sendiri lebih mementingkan laku lestari budaya sehingga masih belum banyak pelaku seni tari tersebut yang benar-benar memanfaatkan media sosial.

Menurut data tersebut penulis melakukan survei sederhana dengan yang mengikutsertakan partisipan sebanyak 75 responden remaja dengan target usia 17-22 tahun. Dari data yang diambil melalui survei sederhana tersebut Masih terdapat 74,7% atau sebanyak 56 orang responden yang masih tidak mengetahui Kesenian tari Lengger Lanang. Padahal budaya Indonesia menjadi daya tarik dan peluang besar masyarakat Indonesia mengingat hal tersebut memiliki peluang besar bagi ranah Internasional. Hal ini pun kerap kali disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, tentang potensi besar budaya Indonesia dan pentingnya untuk mengetahui dan menghormati budaya, karya-karya seni, dan pengetahuan tradisional karena budaya Indonesia sendiri menjadikannya sebagai keunikan dan kebanggaan bagi generasi selanjutnya yang dapat dilihat melalui kancah internasional.

Melihat adanya permasalahan tersebut diperlukan adanya sebuahnya media yang dapat mengangkat sisi positif dari tari Lengger Lanang ini sehingga dapat menetralkan pandangan negatif dari masyarakat yang telah beredar, sehingga penulis merancang Video *Motion* sebagai media pengenalan tari Lengger Lanang. Menurut Panggabean, Ramdhani & Irfan (2021) media audio visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses kegiatan pembelajaran. Menurut Amali, Zees & Suhada (2020) pembelajaran menggunakan media video animasi *motion graphic* terbukti dapat meningkatkan efektifitas belajar yang dapat dilihat dari nilai rata-rata menjadi 87,9% pada uji coba lapangan.

Selain itu penulis menargetkan perancangan ini terhadap remaja akhir dengan rentan usia 17-22 Tahun. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) usia remaja diawali dari rentang usia 10-24 tahun. Menurut Diananda (2019) pada usia 17-20 atau 21 tahun, mereka telah memiliki pemikiran yang logis dan abstrak. Menurut

Tillman (2011) pada usia ini remaja juga memiliki pandangan yang cukup kompleks terkait visualisasi karakter. Oleh karena itu pada penelitian ini penulis memutuskan untuk menggunakan media tersebut kepada target *audience* remaja dengan rentang usia 17-22 tahun menggunakan teknik Animasi *motion graphic* untuk mempertegas informasi mengingat tarian ini merupakan salah satu warisan budaya yang perlu untuk dilestarikan. Untuk memperjelas posisi penelitian ini berikut adalah penelitian terdahulu yang digunakan sebagai gap pada perancangan.

Tabel 1. *Research Gap*  
[Sumber: Dokumen Penulis]

Nama	1. Lynda Susana Widya Ayu Fatmawaty 2. Condo Nur Alim	Resita Aprilia	1. Rizki Agung Kurniawan 2. Tri Cahyo Kusumandyoko
Judul	<i>Virtual Sphere: A Site to Negotiate the Image of Lengger Banyumas</i>	Eksistensi Lengger Lanang Langgeng Sari Banyumas	Perancangan <i>Motion graphic</i> Untuk Mengenal-kan Batik “Ndulit” Khas Kota Gresik
Jurnal	Lingua Cultura,14(2), December 2020, 261-266	Imaji, vol.19, No.1 April 2021: 1-7	Jurnal Barik, Vol. 2 No. 3, Tahun 2021
Tahun Terbit	2020	2021	2021
Objek penelitian	Penari Lengger Lanang	Paguyuban Lengger Lanang Langgeng Sari	Batik Ndulit
Metode Perancangan	Penelitian menganalisa salah satu Instagram Lengger Banyumas dengan menggunakan <i>Virtual Ethnography</i> .	Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, pendekatan dalam penelitian deskriptif kualitatif	Penelitian ini menggunakan metode <i>Design Thinking</i> . Penelitian ini menerapkan 2 tahapan penilaian yang dibagi berdasarkan aspek konten dan <i>motion graphic</i> .
Tujuan	mengetahui bagaimana Lengger menggunakan sosial media untuk menegosiasikan imejnya kepada masyarakat.	mengetahui peran penari dan bentuk pertunjukan Lengger Lanang yang ditarikan di Paguyuban Rumah Lengger.	mengenalkan batik Ndulit kepada masyarakat luas khususnya kepada golongan remaja.
Hasil	Seorang penari Lengger menggunakan sosial media sebagai salah satu cara untuk menunjukkan identitas bahwa mereka merupakan seseorang dengan identitas maskulin. Mereka merupakan seseorang yang telah memiliki keluarga kepada masyarakat sebagai proses untuk melawan stigma terhadap mereka.	pertunjukkan kesenian Lengger Paguyuban Rumah Lengger memiliki elemen pertunjukan dengan pola awal, tengah dan akhir selain itu para pelaku seni tar ini juga terus melatih gerakan dasar mereka. Selain itu dengan di adanya Paguyuban ini diharapkan dapat terus mengembang-kan generasi baru dari penari Lengger Lanang.	Video Pengenalan batik Ndulit dalam bentuk <i>motion graphic</i> yang ditayangkan secara <i>online</i> mendapatkan <i>feedback</i> yang cukup baik dengan memperoleh hasil layak dan penilai 3.09 dari validator.

Kaitan	<p>Penelitian yang dirancang oleh Fatmawaty &amp; Alim memiliki persamaan yakni membahas satu lingkup yang sama yakni tari Lengger Lanang. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana seorang penari Lengger Lanang menggunakan sosial media untuk melawan stigma negatif yang selama ini diterima karena menjadi seorang penari Lengger Lanang. Penelitian tersebut memiliki benang merah pada penelitian yang saat ini digunakan karena memiliki urgensi dan latar belakang masalah yang sama yaitu mengobservasi sebuah fenomena dalam sosial media penari Lengger Lanang.</p>	<p>Penelitian yang dirancang oleh Aprilia memiliki persamaan yakni membahas satu lingkup yang sama yakni tari Lengger Lanang. Lingkup dalam penelitian ini membahas mengenai data atau informasi yang membahas mengenai sistem pertunjukan, tata rias, dan busana serta babak dalam tari Lengger Lanang. Penelitian ini memiliki benang merah dalam hasil olah data yang berupa informasi mengenai tari Lengger Lanang. Pada penelitian kesamaan yang dapat ditemukan adalah jenis penelitian Kualitatif Deskriptif yang berfokus membahas suatu fenomena dan menjelaskannya lewat data.</p>	<p>Penelitian yang dirancang oleh Kurniawan &amp; Kusumandyoko ini memiliki persamaan pada tema yang sama-sama membahas kebudayaan dengan hasil akhir yang menggunakan jenis <i>motion graphic</i>. Tujuan dari penelitian ini sejalan dengan tujuan dari penelitian penulis yakni sama-sama ingin mengenalkan sebuah kebudayaan ataupun salah satu seni. Persamaan lainnya terletak pada metode perancangan yang sama-sama menggunakan metode <i>Design Thinking</i>.</p>
Kebaruan	<p>Pada penelitian yang sekarang penulis lakukan dengan yang terdahulu perbedaan terletak pada hasil akhir yang dimuat dalam bentuk <i>motion graphic</i>. Namun penelitian yang dilakukan oleh Fatmawaty &amp; Alim menggunakan <i>Visual Ethnography</i> sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian Kualitatif Deskriptif. Latar belakang masalah dan hasil penelitian dari Fatmawaty &amp; Alim</p>	<p>Pada penelitian yang sekarang penulis lakukan dengan yang terdahulu perbedaan terletak pada hasil akhir yang tertuang dalam bentuk animasi <i>motion graphic</i>. Penelitian Aprilia menarik data lewat sebuah observasi lapangan pada sebuah Paguyuban bernama Langgeng Sari sedangkan penulis menambahkan kebaruan pada penelitian dengan melakukan wawancara bersama Rianto Otnair.</p>	<p>Pada penelitian yang sekarang penulis lakukan dengan yang terdahulu perbedaan terletak pada objek penelitian yang berbeda. Dalam penelitian ini Kurniawan &amp; Kusumandyoko membuat perancangan <i>motion graphic</i> mengenalkan batik Ndulit, sedangkan penulis merancang video informasi yang membahas mengenai tari Lengger Lanang. Perbedaan lainnya terletak pada gaya ilustrasi atau aset yang digunakan.</p>

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam membuat perancangan video animasi *motion graphic* mengenai tarian Lengger Lanang, metode penelitian yang penulis gunakan adalah dengan jenis metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang datanya disajikan dalam bentuk kata dan kalimat. Menurut Ramdhan (2021) metode penelitian kualitatif diolah menggunakan analisis sehingga proses dan makna lebih ditonjolkan dalam jenis penelitian ini dengan menggunakan pemandu yang disajikan melalui landasan teori sedangkan metode deskriptif sendiri adalah suatu

metode penelitian yang menyajikan informasi berupa fenomena tertentu dengan menggunakan deskripsi. Pengumpulan data mengenai tari Lengger Lanang diambil berdasarkan wawancara bersama narasumber Rianto, kepustakaan, observasi dan kuesioner yang disebarakan secara *online* menggunakan *google form* untuk melihat perilaku dan opini pasar dengan teknik *purposive sampling* yang bertujuan untuk mengklasifikasi responden yang sesuai dengan target *audience* yang dituju yaitu usia 17-22 Tahun.

Dalam perancangan ini metode yang digunakan adalah metode *design thinking*, Kartika Dewi et al (2018) dengan tahapan-tahapannya diuraikan sebagai berikut:

- 1) *Emphatise*. Pada tahap ini penulis mengumpulkan data melalui survei sederhana dengan menggunakan *random sampling* dan *purposive sampling* sebagai bahan penetapan perancangan.
- 2) *Define*. Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi terkait keefektifan karya dalam menyampaikan pesan melalui *feedback survey* dalam tahap *Empathize* dan wawancara narasumber untuk melengkapi data sebagai acuan dalam penetapan perancangan.
- 3) *Ideate*. Pada tahap ini, hasil survei menjadi acuan pandangan target audiens yang digabungkan dengan hasil tinjauan pustaka mengenai keilmuan ikonografi dan referensi dari narasumber yang diperoleh, sehingga dapat menghasilkan ide visual dari ketiga sumber data tersebut.
- 4) *Prototype*. Pada tahap ini penulis menghasilkan rancangan dasar karya berupa *animatic* dari video informasi yang kemudian diamati kembali hasilnya berdasarkan *feedback* awal yang masuk melalui kelompok dalam lingkaran kecil sebagai *feedback* sementara. Pada tahap ini, perancangan karya yang dikerjakan mengacu pada *timeline* berdasarkan tenggat waktu yang telah ditentukan.
- 5) *Feedback*. Pada tahap ini karya sudah selesai dan penulis kembali mengumpulkan informasi terkait pandangan responden terhadap karya dalam menyampaikan pesan melalui *feedback* kepada para responden yang sesuai dengan target *audiens*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 *Emphatize*

Pembagian kuesioner dalam proses perancangan ini bertujuan sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Kuesioner dituju berdasarkan target usia 17-22 tahun. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar remaja masih belum mengetahui apa itu tari Lengger Lanang namun berpendapat bahwa tari ini merupakan salah satu tarian yang perlu untuk dilestarikan.

Tabel 2. Hasil Kuesioner  
[Sumber: Dokumen Penulis]

No	Topik atau Pertanyaan	Hasil
1	Email	Terdapat 75 responden
2	Jenis Kelamin	Terdapat 64% perempuan dan 36% laki-laki
3	Usia	17-22

No	Topik atau Pertanyaan	Hasil
4	Domisili	Terdapat 81,3% berdomisili di Jabodetabek dan 18,7% berdomisili di luar Jabodetabek
5	Pekerjaan	84% Mahasiswa
6	Apakah anda senang mempelajari kesenian?	69,3% menjawab ya dan 30,7% menjawab tidak
8	Apakah anda mengetahui tentang tari Lengger Lanang?	74,7% menjawab tidak dan 25,3% menjawab ya
9	Jika anda menjawab ya, darimana anda mengetahui tentang tari Lengger Lanang? *bila menjawab tidak maka dapat memilih opsi tidak tahu	73,3% menjawab tidak tahu dan 12% Media sosial
10	Menurut anda apa tari Lengger Lanang penting untuk dilestarikan?	88% menjawab ya dan 12% menjawab tidak
12	Apakah anda mengetahui tentang animasi <i>motion graphic</i>	90,7% menjawab tahu dan 9,3% menjawab tidak
13	Konten seperti apa yang membuat video animasi dapat mudah dimengerti dan menarik?	41,3% menjawab Cerita, 33,3% menjawab Karakter, 18,7% menjawab Narasi, 5,3% menjawab Musik
14	Apakah video animasi <i>motion graphic</i> dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk menjadi media informasi tari Lengger Lanang?	98,7% menjawab ya dan 1,3% menjawab tidak
15	Menurut anda berapa durasi yang cocok untuk memberikan media informasi tentang tari Lengger Lanang melalui video animasi <i>motion graphic</i> ?	81,3% menjawab 4-5 menit, 16% menjawab 5-10 menit dan 1,3% menjawab 2 menit
16	Karakter animasi apa yang menurut anda sesuai dengan media informasi mengenai tari Lengger Lanang?	44% menjawab Semi Realis, 33,3% menjawab Kartun dan menjawab 22,7% menjawab <i>Flat Design</i>
17	Animasi <i>motion graphic</i> mana yang menurut anda cocok sebagai media informasi untuk menginformasikan tentang tari Lengger Lanang?	41,3% menjawab TedEx, 33,3% menjawab Kok Bisa? Dan 25,3% menjawab Mair Perkins

### 3.2 Define

Wawancara dilakukan bertujuan untuk menguatkan data informasi mengenai tarian Lengger Lanang sekaligus pandangan dari narasumber mengenai kondisi penari dan popularitas tarian di wilayah terkait. Narasumber yang terpilih adalah bernama Bapak Rianto, yaitu seorang penari Lengger Lanang yang sudah cukup lama berkecimpung di bidangnya sekitar 20 tahun. Hasil wawancara yang diperoleh berupa data tentang tarian dari sejarah perkembangan hingga nama gerakan tarian tersebut. Hasil dari informasi yang diberikan kemudian diolah kembali dengan pengumpulan data lainnya seperti observasi pada media informasi lainnya, seperti referensi pada buku, gambar karya seni, hingga referensi lainnya. Berikut ini hasil proses *define* menjadi informasi mengenai Tari Lengger Lanang:

- 1) Lengger Lanang merupakan seni tari yang berasal dari Kabupaten Banyumas. Kesenian ini juga berkembang di wilayah agraris dan muncul dari rahim para petani sehingga kesenian ini merupakan kesenian yang sangat dekat dengan masyarakat. Tari Lengger Lanang merupakan kesenian sakral yang memiliki nilai religi dan spiritual yang dipertunjukkan sebagai rasa syukur kepada dewi Sri atas kesuburan tanah dan kelimpahan panen. Penari Lengger Lanang haruslah bersih secara spiritual hingga ditetapkannya laki-laki dalam pementasannya karena kondisi perempuan dianggap tidak selalu bersih/datang bulan. Penari Lengger Lanang menari sambil dimasuki oleh *Indhang* atau sebuah roh. Kesenian ini diperkirakan telah muncul pada abad 18 dan keberadaannya tercatat melalui Serat Centhini jilid 5 tahun 1814 pupuh 321-356 karya Adipati Anom dan dituturkan ulang oleh Agus Wahyudi. Dimana Mas Cebolang meminta Nurwitri untuk berpenampilan dan menari tandhak layaknya penari perempuan pada Pesta Kiai Adipati di Wirasaba. Menurut Suharto (1991:172) dalam Widyanta (2019:311) istilah tandhak sendiri merupakan istilah yang diambil dari kesenian tayub, *tledhek* atau *ronggeng*. *Ronggeng* adalah istilah yang digunakan untuk penari wanita. Kemudian muncullah istilah lengger yang diambil melalui bahasa Jawa *dhosok*, *diarani* laki-laki.
- 2) Dewasa ini pementasan Lengger Lanang telah melalui pergeseran fungsi dan biasanya ditampilkan dalam acara pernikahan, hajatan ataupun sebagai media hiburan masyarakat, selain itu kesenian ini juga dekat dengan pertunjukkan teater dan telah banyak dikembangkan oleh masing-masing pelakunya. Meski demikian, sebelum melakukan pementasan, para penari Lengger Lanang harus melakukan syarat-syarat untuk pembersihan tubuh dan jiwa seperti bersemedi, melakukan puasa mutih, melakukan silaturahmi ke makam leluhur, mandi air sumur petilasan dan menyiapkan sesajen saat pementasan merupakan hal wajib yang tidak boleh dihilangkan. Kesenian tari Lengger Lanang tidak memiliki gerakan *pakem*, namun gerakan tersebut dilakukan secara berulang-ulang sehingga dapat diikuti oleh masyarakat, namun ada pula beberapa gerakan dalam tari Lengger Lanang, misalnya gerakan penghubung seperti *sindheth*, *selut* dan *keweran*, serta beberapa gerakan seperti *geolan*, *entrakan*, *pilesan*, *kawilan*, *buang sampur*. Hingga saat ini gerakan tersebut masih terus dikembangkan oleh para pelakunya secara individual.
- 3) Dalam pementasannya terdapat pola-pola pementasan yang dibagi menjadi pola awal, pola tengah, dan pola akhir. Pada babak awal pementasan dimulai dengan lagu Ricik- Ricik Banyumasan banyumasan yang memiliki makna hubungan antar sesama, kemudian pada babak tengah mulai dimunculkan lagu Sekar Gadhung dimana lagu ini digunakan sebagai pengundang indang dan pada babak akhir akan dimunculkan lagu eling-eling.
- 4) Dari pola-pola tersebut terdapat empat babak pementasan, yakni Gamyongan, Lenggeran, Badhutan dan kemudian terakhir adalah babak baladewaan. Pada babak lenggeran sering terjadi adegan *bancengan* atau *saweran* dimana biasa para penonton dapat ikut menari dan memberikan uang *sawer* yang biasa diletakkan pada *mekak* sang penari. kemudian pada babak badhutan sering terjadi lawakan atau guyonan yang disajikan oleh penari Lengger Lanang, yang terakhir adalah babak baladewaan dimana pada babak ini biasa disajikan tari ebeg. Melihat adanya babak tersebut tarian ini melambangkan *feminim* dan juga maskulin dalam tubuh manusia.



- 5) Musik Iringan dalam Kesenian Lengger Banyumas lebih banyak menggunakan *calung* yang terbuat dari bambu. Istilah *Calung* sendiri berasal dari kata *dicacal melung-melung*. Dalam pementasannya tari Lengger Lanang memiliki kostum tertentu. Kostum tersebut merupakan kostum perempuan masyarakat Jawa pada umumnya. Berikut ini adalah kostum pada penari Lengger Lanang: (1) Kain jarit, (2) Mekak, (3) Sanggul, (4) Sirkam, (5) Mentul Jawa, (6) Gunungan, (7) Hiasan bunga, (8) Giwang, (9) Kalung, (10) Gelang, dan (11) Sampur.

### 3.3 Ideate

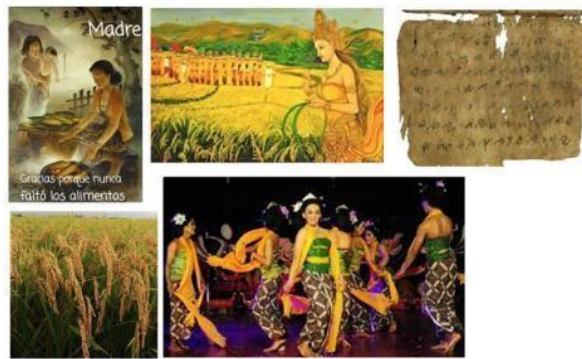
Konsep *ideate* pada perancangan video animasi *motion graphic* Tari Lengger Lanang ini menggunakan tampilan gambar dan pemilihan warna yang diambil dari referensi alam dan juga Kesenian Tari Lengger Lanang. Visualisasi karakter yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan visualisasi karakter semi realistis yang memiliki tampilan anatomi tubuh manusia pada umumnya. Warna-warna background dan tampilan visual menggunakan warna-warna alam dan *key visual* kertas daluang yang pada masa lampau digunakan untuk menuliskan naskah. Secara keseluruhan penggunaan elemen-elemen tersebut digunakan sebagai bentuk untuk menunjukkan segi artistik dan warna kebudayaan.



Gambar 1. Konsep *Imagery*  
[Sumber: *Google Image*]

Dalam perancangan *ideate*, terdapat beberapa tahap seperti pengembangan *moodboard*, penetapan *key visual*, Font dan warna. Berikut ini penjabaran dari proses *ideate*:

- a) *Moodboard*. *Moodboard* dalam perancangan ini didominasi oleh warna kuning sendiri berfungsi untuk mendorong bentuk dan suasana dari kebudayaan dan kesenian itu sendiri selain itu warna yang digunakan dalam perancangan ini juga merupakan warna yang digunakan sebagai perlambangan bahwa Banyumas dan tari Lengger Lanang merupakan tari yang digunakan sebagai bentuk persembahan untuk upacara kesuburan, sehingga *Moodboard* dalam perancangan video animasi *motion graphic* tentang tari Lengger Lanang ini memiliki *mood* atau tone warna yang sebagian besarnya didominasi oleh warna kuning dan warna-warna alam. Video Animasi *motion graphic* ini juga ingin mengangkat informasi yang berkaitan dengan tari Lengger Lanang dari sisi edukatif.



Gambar 2. Moodboard  
[Sumber: Google Image]

b) *Key Visual*. *Key visual* yang digunakan dalam perancangan ini adalah karakter penari Lengger Lanang. Karakter tersebut menjadi salah satu alasan yang dimasukkan dalam *key visual* karena unsur tersebut paling melekat dalam perancangan. Unsur ini dapat ditemukan didalam sebuah media pendukung yang digunakan sebagai media distribusi pada perancangan dan juga *Gimmick*.



Gambar 3. Key Visual  
[Sumber: Dokumen Penulis]

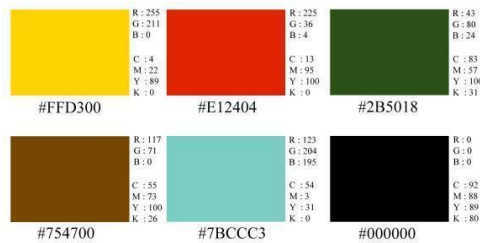
*Font. Javanese Text* adalah Jenis *font* yang digunakan dalam video animasi *motion graphic* ini bernama *javanese text* yang dirancang oleh seorang *Designer* bernama John Hudson. Elemen tipografi yang dimiliki oleh *javanese text* memiliki serif. *Font* ini memiliki karakteristik melengkung pada huruf-huruf tertentu.



Gambar 4. Font  
[Sumber: Dokumen Penulis]

Penggunaan *font* ini juga digunakan sebagai pendukung untuk memberikan teks tertentu dalam perancangan. Selain mudah dibaca dan memiliki unsur artistik *font* ini juga memiliki gaya klasik yang dapat mendukung dan membaur dengan komposisi yang akan dirancang dalam video animasi *motion graphic* ini. Kemasyuran Jawa adalah *font* yang digunakan sebagai unsur *Logotype* pada Logo. *Font* ini memiliki unsur aksara jawa yang telah dimodifikasi.

- c) Warna. Dalam perancangan media informasi tentang Tari Lengger Lanang, penulis menggunakan warna-warna yang merupakan representasi dari warna alam. Warna-warna yang digunakan sebagai panduan untuk perancangan ini adalah warna yang menguatkan sisi tradisional dan terkesan natural seperti, warna merah digunakan sebagai warna yang mengindikasikan kekuatan, tenaga, kehangatan dan agresivitas. Warna hijau digunakan untuk memberikan kesan alami dan natural. Warna kuning digunakan untuk memberikan kesan kehangatan, optimisme dan harapan. Sedangkan warna coklat digunakan untuk memberikan kesan kepercayaan, dan kenyamanan. Yang terakhir adalah warna hitam yang digunakan untuk memberikan kesan kekuatan, seksualitas, kemewahan, misteri, keanggunan.



Gambar 5. Warna  
[Sumber: Dokumen Penulis]

### 3.4 Prototype

#### 1) Perancangan Karakter

##### a) Karakter Penari Lengger Lanang

Pendekatan visualisasi karakter penari Lengger Lanang memiliki penggambaran semi realis yang dimuat lengkap dengan anggota tubuh layaknya karakter manusia. visualisasi juga dibuat menyerupai sosok penari Lengger Lanang disertai dengan kostum dan tata riasnya.



Gambar 6. Karakter Penari Lengger Lanang  
[Sumber: Dokumen Penulis]

Karakter ini menggambarkan sosok penari pria yang menggunakan pakaian penari wanita ketika tarian Lengger Lanang berlangsung. Karakter ini merepresentasikan peleburan jiwa antara feminin dan maskulin yang menjadi makna sakral bagi tari Lengger Lanang. Selendang Kuning pada penari Lengger Lanang melambangkan harapan menyambut kelimpahan panen dan melambangkan keagungan Dewi Sri.

b) Karakter pemain *calung* dan pesinden

Pendekatan visualisasi karakter pemain alat musik *calung* dan pesinden memiliki penggambaran semi realis yang dimuat lengkap dengan anggota tubuh layaknya karakter manusia. Visualisasi juga dibuat menyerupai sosok pemain *calung* dan pesinden. Penggambaran visual pada pesinden menggunakan pakaian berwarna merah agar dapat menekankan visual dan fokus saat sedang menyampaikan informasi tentang sinden sehingga warna pemain *calung* dibuat menggunakan warna netral.



Gambar 7. Karakter Pemain *calung* dan pesinden  
[Sumber: Dokumen Penulis]

c) Karakter Dewi Kesuburan

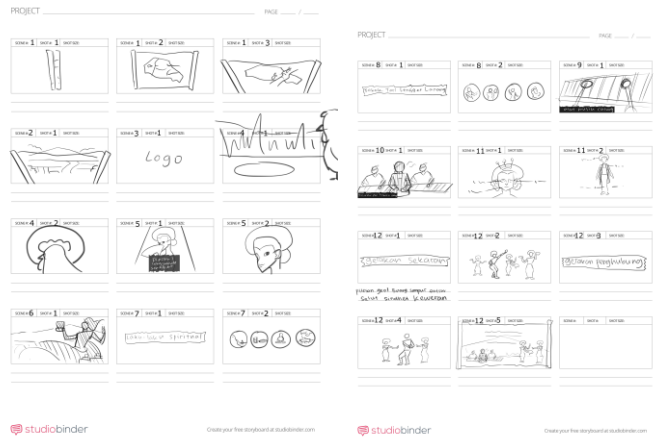
Pendekatan visualisasi karakter Dewi Kesuburan memiliki penggambaran semi realis yang dimuat dari visualisasi yang mengambil penggambaran dari salah satu lukisan Dewi Kesuburan. Penggambaran karakter Dewi Sri didominasi oleh warna kuning keemasan untuk merepresentasikan keagungan dan kehangatan serta warna dari padi yang kuning memiliki arti kesuburan dan kelimpahan panen.



Gambar 8. Karakter Dewi Kesuburan  
[Sumber: Dokumen Penulis]

### 2) Storyboard

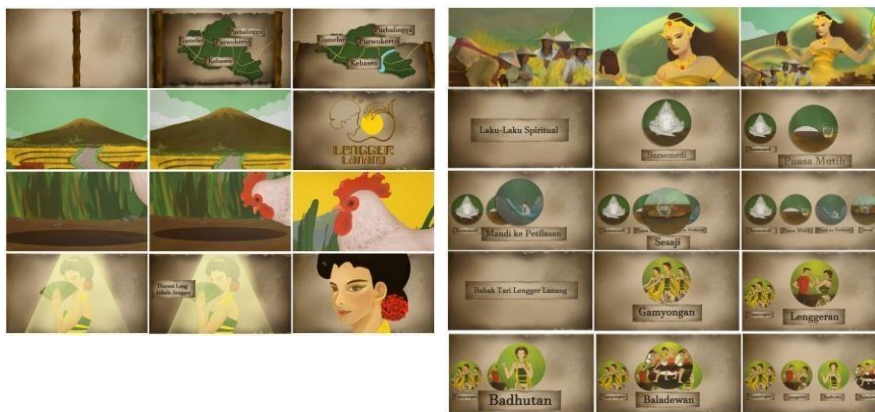
Pembuatan *Storyboard* pada animasi *motion graphic* dibagi menjadi 12 *scene* yang terbagi menjadi beberapa *cut* pada tiap *scene* yang ada.



Gambar 9. *Storyboard*  
[Sumber: Dokumen Penulis]

### 3) Animatic

*Animatic* bertujuan sebagai acuan durasi dan timing animasi saat persiapan produksi sehingga perlu dipersiapkan dengan matang. Dalam perancangan ini, *storyboard* yang sudah matang ditransfer menjadi *animatic* dengan memperhitungkan durasi gerakan dan pengambilan suara berdasarkan narasi yang sudah disiapkan. Proses pengolahan *animatic* dilakukan selama dua minggu.



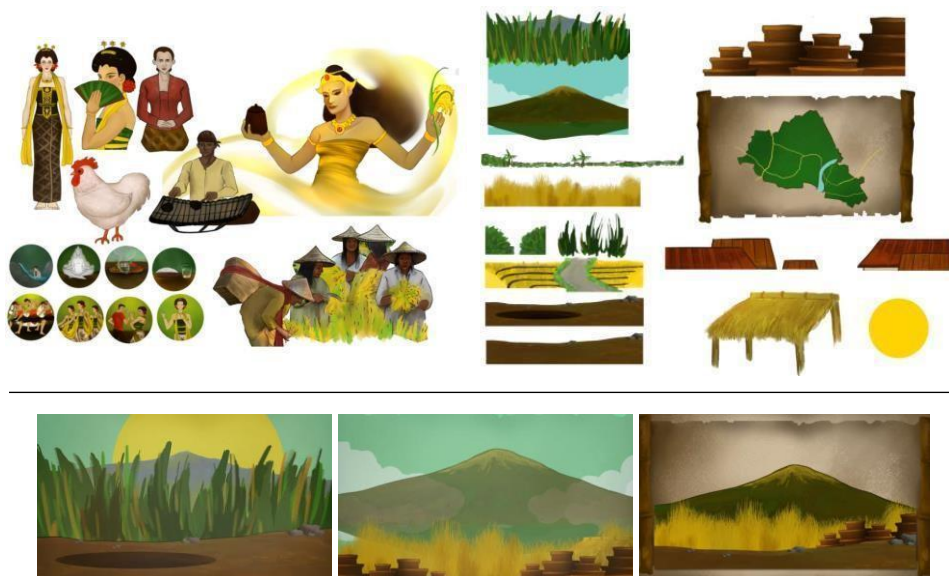
Gambar 10. *Animatic* 1 dan 2  
[Sumber: Dokumen Penulis]



Gambar 11. *Animatic* 3 dan 4  
[Sumber: Dokumen Penulis]

#### 4) Aset

Dalam tahap ini, perancangan yang di rancang telah memasuki tahap produksi. Dalam tahap produksi penulis telah memulai perancangan aset-aset yang dimulai dengan menggambarkan sketsa terlebih dahulu, kemudian sketsa diberi warna dan aset tersebut di susun untuk membentuk komposisi. Pada tahap ini juga perancangan video animasi *motion graphic* dirancang berdasarkan susunan animasi, *visual effect*, *dubbing* dan *background music* yang telah ditentukan melalui pembuatan *Storyboard*.

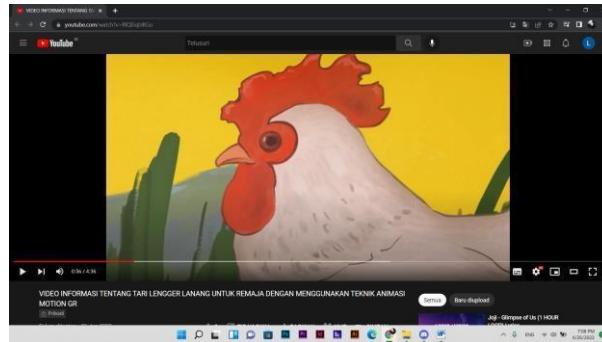


Gambar 12. (atas) Desain Aset dan (bawah) Desain *Background*  
[Sumber: Dokumen Penulis]

### 3.5 Feedback

Tahap *feedback* dilakukan dengan menggunakan kuesioner *online* yang disebar selama seminggu dengan target 45 Responden. *Feedback* ini berfungsi untuk mengukur pandangan responden mengenai karya perancangan. Media yang digunakan untuk menampilkan video animasi *motion graphic* berjudul Lengger Lanang ini ditampilkan

melalui salah satu *platform* media yang mampu mendukung pemutaran video yaitu pada *channel* Youtube dengan tautan sebagai berikut: <https://youtu.be/RIQEiqbIKGo>



Gambar 19. Hasil *Motion graphic*  
[Sumber: Dokumen Penulis]

Dari penyebaran kuesioner dengan 45 Responden tersebut, didapatkan hasil *feedback* sebagai berikut:

- a) Terdapat 20 (44,4%) Responden berpendapat bahwa video informasi sangat Informatif. 15 (33,35%) Responden berpendapat video berada dalam taraf Informatif dan 10 (22,2%) Responden berpendapat video informasi ini cukup informatif.
- b) Kemudian terdapat 14 (31,1%) Responden berpendapat video sangat cocok untuk dijadikan sebagai media edukasi.
- c) Sebanyak 30 (66,7%) berpendapat bahwa video dapat dijadikan media edukasi, dan 1 (2,2%) tidak cocok.

Maka berdasarkan data di atas implikasi yang dapat ditarik melalui perancangan video informasi berjudul Lenger Lanang dengan menggunakan teknik animasi *motion graphic* signifikan dan dapat dijadikan sebagai media informasi.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tari Lenger Lanang masih belum banyak dikenal oleh kalangan remaja. Sehingga diperlukannya sumber informasi dan data mengenai tari Lenger Lanang dalam merancang video yang digunakan sebagai media informasi. Kemudian dibuat sebuah media informasi dalam format video dengan teknik animasi *motion graphic* yang membahas mengenai nilai positif dan sejarah dari tari Lenger Lanang untuk mematahkan stigma negatif dari tari Lenger Lanang. Selanjutnya perlu dibentuknya sebuah media pendukung yang dapat secara langsung menyebar luaskan mengenai tari Lenger Lanang.

Perancangan *video* informasi mengenai tari Lenger Lanang dengan teknik animasi *motion graphic* ini dirancang dengan memberikan informasi dan pendekatan gaya ilustrasi yang menyerupai penggambaran karakter dari pelaku seni tersebut. Perancangan ini dapat digunakan sebagai media edukasi dan juga informasi terkait tari Lenger Lanang. Berdasarkan hasil *feedback* yang telah dilakukan dalam hasil dan

pembahasan maka perancangan ini dapat dijadikan sebagai media informasi sekaligus menjadi materi edukasi yang memberikan pandangan positif terhadap tari Lengger Lanang sebagai salah satu tarian yang perlu dilestarikan dan nilai-nilai positif yang ada di dalamnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133.
- Fatmawaty, L. S. W. A., & Alim, C. N. (2020). Virtual Sphere: A Site to Negotiate the Image of Lengger Banyumas. *Lingua Cultura*, 14(2), 261–266.
- Fauzan, R., & Nashar, N. (2017). "Mempertahankan Tradisi, Melestarikan Budaya" (Kajian Historis dan Nilai Budaya Lokal Kesenian Terebang Gede di Kota Serang). *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 1.
- Kartika Dewi, S., Kurniawati Haryanto, E., & De Yong, S. (2018). Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. *Seminar Nasional Seni Dan Desain: "Konvergensi Keilmuan Seni Rupa Dan Desain Era 4.0,"* 33–38.
- Kurniawan, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2021). Perancangan *Motion graphic* Untuk Mengenalkan Batik "Ndulit" Khas Kota Gresik. *Jurnal Barik*, 2(3), 86–96. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Resita, A. (2021). *Eksistensi Lengger Lanang Langgeng Sari Bayumas*. 55.
- Widyanta, N. C. (2020). Seni Peran Lintas Gender Dalam Pertunjukan Tradisional Jawa. *Kebudayaan, Ideologi, Revitalisasi Dan Digitalisasi Seni Pertunjukan Jawa Dalam Gawai*, 305–321. <https://bit.ly/3rhLjtX>
- Panggabean, D.D., Ramdhani, I. & Irfandi. (2021). Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA dengan Whiteboard Animation. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Saraswati, H., Iriyanto, E. & Puti, H.Y. 2019. Batik Banyumasan Sebagai Identitas Masyarakat Banyumas. Semarang: LP2M Unnes.
- Tantawi, I. 2019. Dasar-Dasar Ilmu Budaya: Deskripsi Kepribadian Bangsa Indonesia. Jakarta: Prenara Media.
- Tillman, B. 2011. Creative Character Design. Elsevier Inc. 1th ed. Oxford: Taylor & Francis.