

**PERANCANGAN *MOTION CINEMATIC***  
**“LEGENDA SRITANJUNG”**  
**SEBAGAI SALAH SATU UPAYA MELESTARIKAN**  
**BUDAYA DAERAH BANYUWANGI**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Lutfi Ariska Dewi**

**NIM: 1812493024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2023**

**PERANCANGAN *MOTION CINEMATIC***  
**“LEGENDA SRITANJUNG”**  
**SEBAGAI SALAH SATU UPAYA MELESTARIKAN**  
**BUDAYA DAERAH BANYUWANGI**



Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2023

Tugas akhir perancangan berjudul:

**PERANCANGAN *MOTION CINEMATIC* “LEGENDA SRITANJUNG”  
SEBAGAI SALAH SATU UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA  
DAERAH BANYUWANGI** diajukan oleh Lutfi Ariska Dewi, NIM  
1812493024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
dipertanggungjawabkan di depan tim penguji tugas akhir pada 6 Januari 2023  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1

Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Pembimbing II

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001 / NIDN 0030198507

*Cognate/anggota*

Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701

Ketua Program Studi

Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfi Ariska Dewi

NIM : 1812493024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION CINEMATIC* “LEGENDA SRITANJUNG”** SEBAGAI SALAH SATU UPAYA MELESTARIKAN **BUDAYA DAERAH BANYUWANGI**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 7 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

Lutfi Ariska Dewi

NIM 1812493024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfi Ariska Dewi

NIM : 1812493024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION CINEMATIC* “LEGENDA SRITANJUNG” SEBAGAI SALAH SATU UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA DAERAH BANYUWANGI**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dan saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 7 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

Lutfi Ariska Dewi

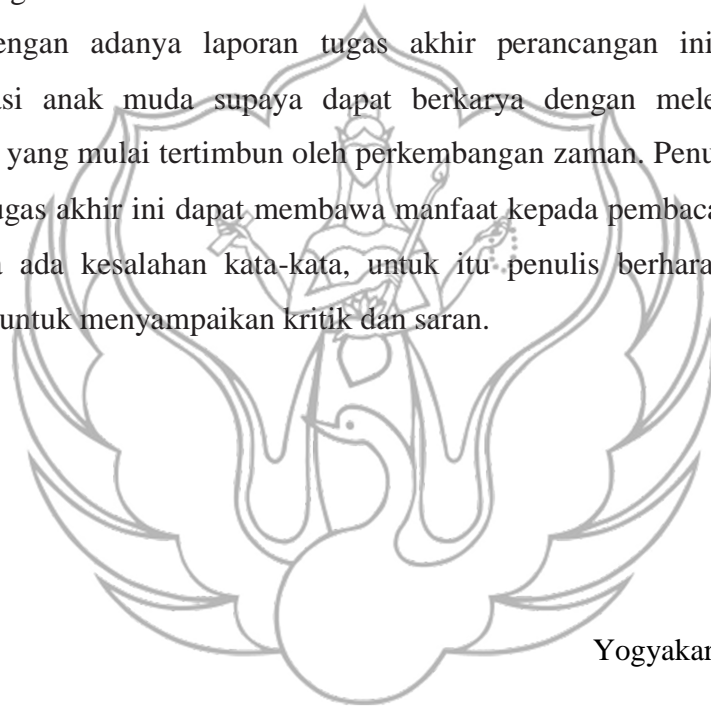
NIM 1812493024

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, Laporan Tugas Akhir Perancangan *Motion Cinematic* “Legenda Sritanjung” Untuk Memperkenalkan Budaya Daerah Banyuwangi dapat diselesaikan tepat waktu.

Laporan ini membahas tentang penjelasan teori dari *motion cinematic* hingga tentang legenda kota Banyuwangi itu sendiri. Adapun alasan diambilnya tema legenda daerah adalah untuk melestarikan warisan kebudayaan lokal daerah Banyuwangi.

Dengan adanya laporan tugas akhir perancangan ini, semoga dapat memotivasi anak muda supaya dapat berkarya dengan melestarikan budaya Indonesia yang mulai tertimbun oleh perkembangan zaman. Penulis berharap agar laporan tugas akhir ini dapat membawa manfaat kepada pembaca. Penulis mohon maaf bila ada kesalahan kata-kata, untuk itu penulis berharap agar pembaca berkenan untuk menyampaikan kritik dan saran.



Yogyakarta, 7 Januari 2021  
Penulis,

Lutfi Ariska Dewi

## UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan, tentunya penulis sadar atas do'a, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan fasilitas selama pengerjaan Tugas Akhir.
6. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberikan fasilitas selama pengerjaan Tugas Akhir.
7. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing lama yang telah bersedia membimbing dan memberikan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir.
8. Bapak Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku *Cognate* yang telah menguji pada saat sidang ujian Tugas Akhir.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH KHUSUS

Selanjutnya, ucapan terima kasih khusus ini penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah bersedia memberikan dorongan secara emosional selama pengerjaan Tugas Akhir. Ucapan ini penulis tujukan kepada:

1. Bapak Iswanto selaku bapak saya, atas *support* segala fasilitas berupa uang walaupun bapak orangnya pendiam.
2. Ibu Siti Sundari selaku ibu saya, atas segala do'a-nya karena do'a ibu adalah yang terbaik untuk anaknya.
3. Nilam Khalisa Putri selaku adik saya, atas segala kelucuannya yang telah menghibur saya.
4. Nenek Paikem selaku nenek saya, atas do'a-nya walaupun orangnya cerewet.
5. Om Sugi, Tante Puji, Pakpuh Ibnu, Mbokde Erma atas segala do'a dan dukungannya.
6. Teman-teman saya, khususnya Elsa, Rila, Banon, Nina, Tika, Kitting, Ami, Josi dan teman-teman di grub *whatsapp* badut revisi atas segala masukan dan bantuannya selama proses pembuatan Tugas Akhir.
7. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, atas segala *support*-nya.
8. Teman-teman angkatan Prau Layar atas kenangan semasa kuliah.
9. Narasumber atas segala informasi yang sangat membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir.
10. Semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan Tugas Akhir yang belum dapat disebutkan satu-persatu.



## ABSTRAK

### PERANCANGAN *MOTION CINEMATIC* “LEGENDA SRITANJUNG” UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA DAERAH BANYUWANGI

Oleh: Lutfi Ariska Dewi

NIM:1812493024

Predikat kota santet sangat melekat dengan sebutan dari kota Banyuwangi, bahkan sampai ada sebuah jargon “cukup lima ribu saja, sudah bisa pesan santet”. Stigma negatif masyarakat terhadap Banyuwangi ini, seolah-olah menjadi kota yang harus dihindari meski memiliki banyak tempat-tempat wisata yang menarik. Tidak hanya destinasinya, potensi kebudayaan daerah juga patut untuk diangkat. Salah satu kebudayaan Banyuwangi yaitu adanya sebuah legenda yang melekat sebagai identitas Banyuwangi. Dengan mengangkat kebudayaan daerah akan menjadi sebuah alternatif menarik untuk mengangkat citra Banyuwangi yang dulu dikenal sebagai kota magis yang mistis dan angker.

Sebagai salah satu cara untuk mengangkat legenda kota Banyuwangi adalah dengan cara membuat sebuah visual yang menarik dan dapat disebarluaskan secara luas dengan mudah. Maka dari itu, dengan menggunakan metode 5W+1H, maka media *motion cinematic* dipilih sebagai media yang dapat menjadi dasar untuk mengangkat legenda kota Banyuwangi. Penyampaian visual yang didapat dari berbagai sumber kemudian diubah menjadi video, dinilai akan dapat menarik perhatian audiens untuk melihat *motion cinematic*. Perancangan *motion cinematic* ini diharapkan mampu untuk melestarikan warisan kebudayaan lokal Banyuwangi.

Kata kunci: *Motion Cinematic*, Legenda, Sritanjung, Santet, Banyuwangi.

**ABSTRACT**  
**MOTION CINEMATIC DESIGN “LEGEND OF SRITANJUNG” TO  
INTRODUCE BANYUWANGI REGIONAL CULTURE**

By: Lutfi Ariska Dewi

Student ID:1812493024

*The title of the city of witchcraft is very attached to the name of the city of Banyuwangi, even to the point where there is a jargon "just five thousand, you can order witchcraft". The public's negative stigma towards Banyuwangi seems to be a city that must be avoided even though it has many interesting tourist spots. Not only the destination, the cultural potential of the region also deserves to be raised. One of Banyuwangi's cultures is the existence of a legend attached to Banyuwangi's identity. By bringing up regional culture, it will be an interesting alternative to elevate the image of Banyuwangi, which was once known as a magical, mystical and haunted city.*

*One of the ways to elevate the legend of the city of Banyuwangi is to create an attractive visual that can be easily disseminated widely. By using the 5W+1H method, motion cinematic media was chosen as a medium that can be the basis for elevating the legend of the city of Banyuwangi. The visual presentation obtained from various sources is then converted into a video, which is considered to be able to attract the attention of the audience to see motion cinematic. This motion cinematic design is expected to be able to preserve Banyuwangi's local cultural heritage.*

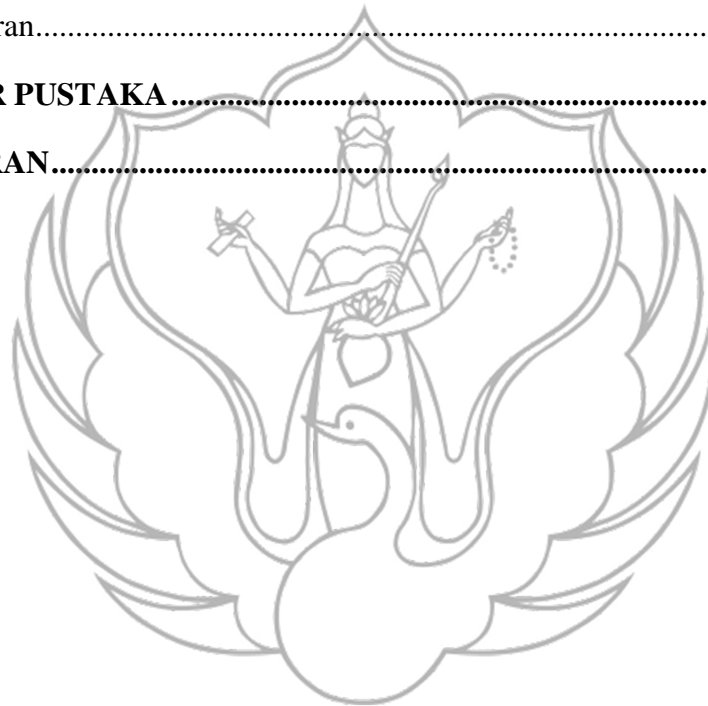
*Keywords: Motion Cinematic, Legend, Sritanjung, Witchcraft, Banyuwangi.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH KHUSUS .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan .....	7
H. Skematika Perancangan .....	12
<b>BAB II .....</b>	<b>13</b>
A. Identifikasi.....	13
1. Studi Literatur.....	13
2. Studi Eksisting.....	14
3. Tinjauan Literatur Tentang <i>Motion Cinematic</i> .....	19
4. Tinjauan Literatur Tentang Legenda .....	34

5. Tinjauan Literatur Tentang Sritanjung .....	35
6. Tinjauan Tentang <i>Folklore</i> .....	35
7. Tinjauan Media Yang Akan Dirancang.....	35
<b>B. Analisis.....</b>	<b>36</b>
1. Analisis Pengumpulan Data .....	36
2. Analisa Menggunakan Metode 5W+1H .....	37
<b>BAB III.....</b>	<b>40</b>
<b>A. Konsep Kreatif .....</b>	<b>40</b>
1. Tujuan Kreatif .....	40
2. Strategi Kreatif .....	40
<b>B. Konsep Narasi .....</b>	<b>47</b>
1. Tema pesan.....	47
2. Strategi Penyampaian Narasi .....	47
3. Sinopsis.....	47
4. Pembagian Babak dalam Cerita.....	48
5. Storyline .....	49
6. Naskah dan <i>Storyboard</i> .....	57
<b>C. Konsep Visual .....</b>	<b>64</b>
1. Konsep Format Visual.....	64
2. Konsep Unsur Visual.....	65
3. Konsep Komposisi Visual .....	68
4. Konsep Penyampaian Visual.....	68
5. Konsep Literasi Visual .....	69
<b>BAB IV .....</b>	<b>78</b>
<b>A. Penjaringan Ide.....</b>	<b>78</b>

1. Studi Visual .....	78
2. Komposisi Frame <i>Motion Cinematic</i> .....	94
B. Final Desain .....	96
1. Media Utama .....	96
2. Media Pendukung.....	99
<b>BAB V.....</b>	<b>159</b>
A. Kesimpulan .....	159
B. Saran.....	160
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>161</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>164</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Raja dan Sidapaksa.....	14
Gambar 2. 2 Sritanjung dan Sidapaksa .....	15
Gambar 2. 3 Sritanjung menolak Raja .....	15
Gambar 2. 4 Raja dan Sidapaksa.....	16
Gambar 2. 5 Sidapaksa bertemu dengan Sirtanjung .....	16
Gambar 2. 6 Sidapaksa menikam Sritanjung .....	17
Gambar 2. 7 Sidapaksa dan Raja.....	18
Gambar 2. 8 Sritanjung yang menolak Raja .....	18
Gambar 2. 9 Sidapaksa menikam Sritanjung .....	18
Gambar 3. 1 Wrbringers : Sylvanas .....	65
Gambar 3. 2 Font Optimus Princeps.....	65
Gambar 3. 3 Color Tersier .....	66
Gambar 3. 4 Color Tersier .....	66
Gambar 3. 5 Contoh Penggunaan Warna.....	67
Gambar 3. 6 Contoh Penggunaan Tone Warna Panas .....	67
Gambar 3. 7 Contoh Penggunaan Tone Warna Dingin.....	68
Gambar 3. 8 Keris Jawa .....	69
Gambar 3. 9 Kepala Arca Era Majapahit Abad 13-15 .....	70
Gambar 3. 10 Riasan Kepala Era Majapahit.....	70
Gambar 3. 11 Pakaian di Era Majapahit Abad ke-15.....	71
Gambar 3. 12 Busana Era Majapahit .....	71
Gambar 3. 13 Busana Bagian Bawah.....	72
Gambar 3. 14 Kuda Sebagai Transportasi.....	73
Gambar 3. 15 Referensi Arsitektural .....	73
Gambar 3. 16 Referensi Arsitektual Bentuk Kursi Raja .....	74
Gambar 3. 17 Inspirasi Bentuk Ranini Dalam Wujud Raksasa .....	75
Gambar 3. 18 Inspirasi Wujud Kala Ijo .....	75
Gambar 3. 19 Inspirasi Wujud Hewan Begawan .....	76

Gambar 3. 20 Contoh Pedesaan Dari Buku “Ini Banyuwangi, Sritanjung Hidup Kembali” .....	76
Gambar 3. 21 Inspirasi Hutan dari De Djawatan Banyuwangi.....	77
Gambar 3. 22 Inspirasi hutan .....	77
Gambar 4. 1 Referensi Sritanjung.....	78
Gambar 4. 2 Referensi Sritanjung.....	79
Gambar 4. 3 Sritanjung Sketsa Hingga Coloring.....	79
Gambar 4. 4 Referensi Sidapaksa .....	80
Gambar 4. 5 Sidapaksa Sketsa Hingga Coloring .....	80
Gambar 4. 6 Referensi Prabu Sulah Krama .....	81
Gambar 4. 7 Prabu Sulah Krama Sketsa Hingga Coloring.....	81
Gambar 4. 8 Referensi Begawan Tamba Petra .....	82
Gambar 4. 9 Begawan Tamba Petra Sketsa Hingga Coloring .....	82
Gambar 4. 10 Referensi Ni Sriweni .....	83
Gambar 4. 11 Ni Sriweni Hingga Coloring .....	83
Gambar 4. 12 Referensi Dewi Uma atau Ra Nini.....	84
Gambar 4. 13 Sketsa Manual Ranini.....	84
Gambar 4. 14 Ranini Sketsa Hingga Coloring.....	85
Gambar 4. 15 Ranini Sketsa Hingga Coloring.....	85
Gambar 4. 16 Referensi Dewa Indra.....	86
Gambar 4. 17 Dewa Indra Sketsa Hingga Coloring.....	86
Gambar 4. 18 Keris Sidapaksa Sketsa Hingga Coloring.....	87
Gambar 4. 19 Keris Prabu Sulah Krama Sketsa Hingga Coloring .....	87
Gambar 4. 20 Keris 7 Lengkung Sketsa Hingga Coloring.....	87
Gambar 4. 21 Macan Hitam Sketsa Hingga Coloorng.....	88
Gambar 4. 22 Kuda Sketsa Hingga Coloring.....	88
Gambar 4. 23 Ikan Sketsa Hingga Coloring .....	89
Gambar 4. 24 Kala Ijo Sketsa Hingga Coloring .....	89
Gambar 4. 25 Referensi Desa Sindureja .....	90
Gambar 4. 26 Sketsa Kerajaan Sindureja.....	90
Gambar 4. 27 Final Color.....	91

Gambar 4. 28 Final Color.....	91
Gambar 4. 29 Sketsa Hutan.....	91
Gambar 4. 30 Sketsa Hutan.....	92
Gambar 4. 31 Final Artwork Hutan .....	92
Gambar 4. 32 Final Artwork Hutan .....	92
Gambar 4. 33 Font Optimus Princeps .....	93
Gambar 4. 34 Font Yang Telah di Edit.....	93
Gambar 4. 35 Perancangan Tipografi .....	94
Gambar 4. 36 Tipografi Final .....	94
Gambar 4. 37 Komposisi Headroom.....	94
Gambar 4. 38 Komposisi Leading Lines.....	95
Gambar 4. 39 Komposisi Leading Lines.....	95
Gambar 4. 40 Komposisi Rule Of Third.....	95
Gambar 4. 41 Komposisi Rule Of Third.....	96
Gambar 4. 42 Screenshoot Video.....	96
Gambar 4. 43 Screenshoot Video.....	97
Gambar 4. 44 Screenshoot Video.....	97
Gambar 4. 45 Mockup Youtube.....	98
Gambar 4. 46 Mockup Instagram.....	98
Gambar 4. 47 Mockup Buku Concept Art Legenda Sritanjung.....	99
Gambar 4. 48 Cover Concept Art Legenda Sritanjung .....	100
Gambar 4. 50 Concept Art Legenda Sritanjung.....	101
Gambar 4. 51 Prakata Concept Art Legenda Sritanjung.....	102
Gambar 4. 52 Daftar Isi Concept Art Legenda Sritanjung.....	103
Gambar 4. 53 Storyline Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 1.....	104
Gambar 4. 54 Storyline Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 2.....	105
Gambar 4. 55 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 3 .....	106
Gambar 4. 56 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 4 .....	107
Gambar 4. 57 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 5 .....	108
Gambar 4. 58 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 6 .....	109
Gambar 4. 59 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 7 .....	110



Gambar 4. 62 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 10 .....	111
Gambar 4. 63 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 11 .....	112
Gambar 4. 64 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 12 .....	113
Gambar 4. 65 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 13 .....	114
Gambar 4. 68 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 16 .....	115
Gambar 4. 69 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 17 .....	116
Gambar 4. 70 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 18 .....	117
Gambar 4. 71 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 19 .....	118
Gambar 4. 74 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 22 .....	119
Gambar 4. 75 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 23 .....	120
Gambar 4. 76 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 24 .....	121
Gambar 4. 78 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 26 .....	122
Gambar 4. 79 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 27 .....	123
Gambar 4. 80 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 28 .....	124
Gambar 4. 81 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 29 .....	125
Gambar 4. 84 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 32 .....	126
Gambar 4. 85 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 33 .....	127
Gambar 4. 86 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 34 .....	128
Gambar 4. 88 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 36 .....	129
Gambar 4. 89 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 37 .....	130
Gambar 4. 90 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 38 .....	131
Gambar 4. 92 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 40 .....	132
Gambar 4. 93 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 41 .....	133
Gambar 4. 94 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 42 .....	134
Gambar 4. 95 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 43 .....	135
Gambar 4. 96 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 44 .....	136
Gambar 4. 97 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 45 .....	137
Gambar 4. 98 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 46 .....	138
Gambar 4. 99 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 47 .....	139
Gambar 4. 100 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 48 .....	140
Gambar 4. 101 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 49 .....	141

Gambar 4. 102 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 50 .....	142
Gambar 4. 103 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 51 .....	143
Gambar 4. 104 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 52 .....	144
Gambar 4. 105 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 53 .....	145
Gambar 4. 106 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 54 .....	146
Gambar 4. 107 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 55 .....	147
Gambar 4. 108 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 56 .....	148
Gambar 4. 109 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 57 .....	149
Gambar 4. 110 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 58 .....	150
Gambar 4. 111 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 59 .....	151
Gambar 4. 112 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 60 .....	152
Gambar 4. 113 Concept Art Legenda Sritanjung Halaman 61 .....	153
Gambar 4. 114 Concept Art Legenda Sritanjung Tentang Penulis.....	154
Gambar 4. 115 Cover Belakang Concept Art Legenda Sritanjung.....	155
Gambar 4. 116 Mockup T-Shirt Belakang dan Depam.....	156
Gambar 4. 117 Stiker .....	157
Gambar 4. 118 Mockup Stiker.....	157
Gambar 4. 119 Poster Karya.....	158

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Eksisting .....	15
Tabel 2. 2 Studi Eksisting Karya Kedua .....	17
Tabel 2. 3 Studi Eksisting Karya Ketiga.....	18
Tabel 3. 1 Pembagian Babak Cerita.....	48
Tabel 3. 2 Storyline.....	57
Tabel 3. 3 Naskah dan Storyboard .....	64



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Skematika Perancangan Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	12
Bagan 3. 1 Alur Progam Media.....	46



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Banyuwangi merupakan sebuah kota yang berada di ujung pulau Jawa Timur yang wilayahnya berdekatan dengan pulau Bali. Berbeda dengan pulau Bali yang sudah dikenal oleh masyarakat luas bahkan dunia, Banyuwangi masih merupakan sebuah kota kecil yang digunakan sebagai tempat persinggahan untuk menuju ke Bali. Menurut Fikri (2017: 337) Setelah beberapa waktu lalu terjadi pembantaian besar-besaran kepada orang yang diduga dukun santet di Banyuwangi yang pada akhirnya kabupaten di ujung pulau Jawa ini dikenal sebagai “Kota Santet” yang mencitrakan Banyuwangi sebagai daerah yang kental akan nuansa ilmu hitamnya yang berimbas pada cap negatif di masyarakatnya. Santet atau teluh sendiri bisa dipahami secara umum sebagai istilah membunuh tanpa menyentuh, predikat ini sudah ada sejak masa lalu hingga saat ini. Walaupun sekarang Banyuwangi sudah mulai sedikit demi sedikit membangun daerahnya agar mengurangi predikat tersebut, namun masih banyak masyarakat yang menganggap bahwa Banyuwangi itu daerah yang mistis dan horor. Daerah yang tidak untuk dikunjungi oleh wisatawan dan dihindari karena takut akan terjadi sesuatu yang buruk jika berkunjung kesana.

Menurut Prattama dalam Kompas.com (diakses pada 4 Maret 2022) Geger Santet bermula pada Februari 1998. Pada tahun tersebut terjadi pembunuhan warga yang dinilai mempunyai ilmu hitam atau disebut juga dukun. Terdapat kurang lebih 100 orang warga yang menjadi korban, bahkan banyak korban yang merupakan seorang kyai atau penegak agama dan tokoh masyarakat. Banyak asumsi yang mengatakan bahwa kejadian tersebut dikarenakan data yang dimiliki oleh pemerintah diduga bocor kepada pihak-pihak tertentu dan mengakibatkan nama-nama yang terdaftar diduga merupakan seorang dukun, sehingga data tersebut digunakan oleh oknum untuk membunuh tersangka. Tidak dipungkiri juga bahwa kejadian tersebut merupakan dampak dari krisis moneter yang terjadi secara bersamaan. Karena kejadian pada tahun

tersebut, membuat Banyuwangi seolah menjadi tempat yang mistis, horor, dan ditakuti.

Kejadian pembantaian tersebut merupakan sebuah masa lalu yang kelam bagi warga Banyuwangi sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Adryamarthanino dalam Kompas.com (diakses pada 11 Desember 2022) Bahkan, konon dulunya memang ada sebuah jargon yang mengatakan bahwa, cukup lima ribu rupiah saja sudah bisa pesan santet. Teluh atau santet sudah menjadi trademark Banyuwangi. Banyuwangi juga terkenal dengan daerah yang masih angker, dikarenakan masih terdapat hutan yang dinilai sudah ada dari berabad-abad yang lalu. Hutan ini banyak digunakan sebagai tempat untuk mencari wangsit atau memperdalam ilmu hitam. Tidak sedikit orang yang mengunjungi hutan tersebut dengan niat untuk bersemedi. Bahkan di hutan ini diduga sebagai tempat berkumpulnya setan, jin dan makhluk halus lainnya atau bisa disebut sebagai kerajaan ghaib. Menurut Dewi, dkk (2022: 4) Pada awalnya Alas Purwo terkenal dengan hutan yang mistis, sehingga banyak masyarakat enggan untuk berkunjung. Konon katanya, jika masuk ke hutan tersebut dan melakukan hal yang dinilai buruk, maka konsekuensinya yaitu tidak bisa keluar dari hutan tersebut. Tidak hanya hutannya saja namun ada sebuah rawa yang konon katanya digunakan untuk pertapaan Prabu Tawang Alun pada masa kerajaan Blambangan.

Stigma negatif masyarakat tentang Banyuwangi yang seolah-olah merupakan kota yang harus dihindari karena predikat tersebut, padahal banyak destinasi wisata yang patut untuk didatangi. Tidak hanya destinasinya, potensi kebudayaannya juga patut untuk diangkat. Salah satu kebudayaan Banyuwangi yaitu adanya sebuah tari daerah dan sebuah legenda yang melekat sebagai identitas Banyuwangi. Menurut Wulan dan Handyaningrum (2020: 292) Pemerintah memiliki andil melalui doktrin wisata budaya dengan mempromosikan daerah yang sarat kesenian tari tradisi sebagai surga dunia, misalnya Bali dan Yogyakarta. Banyuwangi sendiri memiliki tarian khas daerah yaitu tari gandrung. Menurut Cahyadi (2019: 62) Tari Gandrung merupakan kesenian tradisional masyarakat Banyuwangi yang keberadaannya tetap

diminati masyarakat sampai saat ini, salah satu keunikan tari Gandrung ialah terpadunya gerakan tari yang dinamis dan suara instrumen yang beragam dengan iringan musik khas perpaduan budaya Jawa dan Bali. Selain dengan menggunakan kesenian tari, salah satu upaya untuk melestarikan warisan kebudayaan daerah kabupaten Banyuwangi adalah dengan mengangkat legenda yang justru lebih awal dimiliki masyarakat Banyuwangi yakni legenda yang menceritakan bahwa airnya yang berbau harum karena kesetiaan dan kejujuran seseorang dari fitnah yang menyimpannya. Nilai-nilai dalam legenda ini memiliki potensi yang menarik untuk diangkat sebagai sebuah upaya untuk melestarikan kebudayaan yang sudah mulai luntur. Selain dari nilai-nilai yang terkandung, cerita legenda Banyuwangi dikenal oleh audiens hanya sebatas airnya yang berbau harum dan audiens tidak mengenal tokoh-tokoh yang ada dalam cerita.

Legenda kota Banyuwangi memotivasi seorang tour guide sekaligus budayawan untuk membuat buku yang berjudul "Ini Banyuwangi, Sritanjung Hidup Kembali". Bahkan nama Sritanjung juga diabadikan sebagai nama salah satu kereta api jurusan Yogyakarta-Banyuwangi. seperti yang dikatakan oleh Yaunita dalam dream.co.id (diakses pada 11 Desember 2022) jika pada tahun 2015 lalu BEC mengangkat tema " Pengantin Using" , maka pada pagelaran BEC 2016 tema yang diusung adalah cerita rakyat " The Legend of Sritanjung Sidopakso". BEC ini menarik banyak wisatawan untuk melihat festivalnya, karena diadakan setiap tahunnya. Dengan kata lain, legenda Banyuwangi juga dapat meningkatkan potensi wisata.

Legenda Banyuwangi sudah banyak tersebar di berbagai internet, namun hanya sebatas cerita yang umum. Untuk cerita legenda yang lebih rinci, harus membaca penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh budayawan dan tokoh-tokoh masyarakat yang tidak terpublikasi secara umum. Salah satu potensi distribusi narasi dari legenda Banyuwangi adalah dengan memaparkan legenda dalam bentuk yang lebih detail dan pemaparan visual yang adaptif dengan perkembangan teknologi informasi yakni dengan pemanfaatan teknologi internet. Internet menjadi sebuah platform yang sering dikunjungi oleh semua orang. Menurut data yang dikutip dari Hootsuite (we are social)

(diakses pada 31 Januari 2022), sebanyak 93,8% dari jumlah populasi di Indonesia lebih sering menggunakan platform media sosial berbasis video. Media online berbasis video banyak digemari karena lebih mudah dipahami, apalagi otak manusia lebih cenderung untuk menangkap gambar. Penggunaan media tersebut lebih digemari daripada menonton televisi, dikarenakan lebih banyak menyediakan konten-konten yang dinilai menarik dan dapat dipilih sesuai yang dikehendaki.

Dari uraian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa perlunya melestarikan warisan kebudayaan daerah setempat supaya tidak tenggelam oleh zaman. Salah satunya dengan menggunakan sebuah media untuk memberikan informasi terkait dengan tradisi lokal berupa legenda dan dapat memperkenalkan kebudayaan daerah yang belum banyak diketahui oleh masyarakat luas, sekaligus merupakan sebuah pelestarian kebudayaan daerah dan sebuah bentuk apresiasi budaya yang sekarang ini sudah banyak dilupakan oleh generasi muda. Media yang dipilih yaitu berupa motion cinematic dengan ilustrasi sebagai format visual dan backsound sebagai format audio, dengan adanya motion cinematic yang bertema tradisi lokal diharapkan mampu menginformasikan tentang legenda yang belum banyak diketahui orang masyarakat luas dan dapat membangkitkan aspek lokalitas untuk menghadapi citra motion cinematic secara global dan diharapkan dapat membantu untuk melestarikan kebudayaan daerah Banyuwangi dengan cara memperbanyak konten mengenai Banyuwangi, salah satunya dengan memanfaatkan cerita legenda yang sudah ada.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang media *motion cinematic* legenda Sritanjung sebagai salah satu upaya untuk melestarikan kebudayaan daerah Banyuwangi?

## **C. Tujuan Perancangan**

Merancang media *motion cinematic* legenda Sritanjung sebagai salah satu upaya untuk melestarikan kebudayaan daerah Banyuwangi.



#### **D. Batasan Ruang Lingkup Permasalahan**

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan, maka perancangan ini akan dibatasi pada:

1. Batasan Cerita

*Video motion cinematic* akan dibatasi pada babak awal cerita hingga munculnya tokoh Sritanjung, dikarenakan audiens mengenal legenda kota Banyuwangi sebatas tokoh utama yang dibunuh dan diceburkan ke air dan airnya berbau harum dan audiens belum mengenal tokoh Sritanjung maupun tokoh-tokoh yang lainnya.

2. Batasan *Fragmen*

Fokus cerita akan dibatasi pada waktu sritanjung dan tokoh yang lainnya sudah menginjak umur dewasa.

3. Batasan Substansi

*Video motion cinematic* akan berfokus sebagai media pembelajaran moral dan melestarikan kebudayaan daerah.

4. Batasan Tokoh

*Video motion cinematic* akan dibatasi pada tokoh Sritanjung, Sidapaksa, Sulahkrama, Kala Ijo, dan Begawan Tamba Petra.

5. Batasan Durasi

Durasi yang digunakan dalam *video motion cinematic* akan dibatasi menjadi 6 menit.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Manfaat Teoretis

Perancangan *motion cinematic* ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang legenda kota Banyuwangi dan sebagai sarana untuk memperbaiki citra Banyuwangi sebagai kota santet bagi para pembaca.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Banyuwangi

Dengan adanya perancangan *motion cinematic* ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam memperbaiki citra pariwisata dan *destination branding* Banyuwangi.

### b. Bagi Masyarakat

Hasil perancangan *motion cinematic* ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi dan pengetahuan kepada masyarakat tentang legenda daerah Banyuwangi, khususnya tentang tokoh-tokoh yang ada didalam legenda tersebut.

### c. Bagi Intitusi

Perancangan *motion cinematic* ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih referensi kepustakaan, arsip pustaka, jilid dan *soft file* dalam pengembangan sebuah konsep perancangan.

### d. Bagi Peminat *motion cinematic*

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih referensi dan inspirasi untuk olah kreasi dalam berkarya.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional memuat istilah-istilah yang digunakan oleh perancang, agar pembaca dapat memahami konteks definisi saat ditempatkan dalam perancangan.

### 1. *Motion Cinematic*

*Motion cinematic* merupakan sebuah gabungan dari *motion graphic* dan *cinematic*. Menurut Ramdhani, dkk (2021) *motion graphics* adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. Menurut Menurut Ilyas dan Ashfahani (2020) Sinematografi juga diartikan segala perbincangan mengenai sinema (perfilman) baik dari

estetika, bentuk, fungsi, makna, produksi, proses, maupun penontonnya jadi seluk beluk perfilman dikupas tuntas dalam sinematografi. *Motion cinematic* merupakan video yang di dalamnya mengandung unsur-unsur grafis yang dibuat dengan memanfaatkan komposisi frame, *color grading*, teknik gerakan kamera seperti layaknya pembuatan dalam film dengan maksud untuk dapat bercerita dengan menggunakan visual yang menarik.

## 2. Legenda

Menurut Danandjaja dalam Hariyono (2020) menyatakan bahwa legenda merupakan cerita rakyat yang belum terlalu lampau dan dianggap pernah terjadi di dunia serta tokoh-tokohnya memiliki kekuatan yang luar biasa.

## 3. Folklore

Menurut Danandjaja dalam Syuhada, dkk (2018) menyatakan bahwa *folklore* merupakan sebuah cerita rakyat maupun kebudayaan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun yang penyebarannya dapat berupa lisan atau dari mulut ke mulut.

## G. Metode Perancangan

Agar tujuan perancangan ini sesuai dengan yang diharapkan, maka sangatlah penting untuk mengumpulkan data-data yang sesuai dengan metode perancangan. Metode perancangan yang digunakan sebagai berikut:

### 1. *Brainstroming* dan Ideasi

- a. Banyuwangi dijuluki sebagai kota santet, dengan menggunakan cerita legenda yang sudah ada, untuk digunakan sebagai salah satu upaya melestarikan kebudayaan dengan menggunakan media DKV yaitu video.
- b. Media yang akan digunakan lebih mengarah ke video, karena lebih mudah untuk dipahami mengingat lebih banyak masyarakat menonton video.
- c. Media video menyajikan informasi berupa gambar yang bergerak, dimana otak manusia lebih cenderung untuk menangkap gambar daripada

tulisan. Dengan adanya video dapat dengan mudah memberikan informasi kepada audiens.

## 2. Riset

### a. Identifikasi Persoalan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat diidentifikasi persoalannya sebagai berikut:

- 1) Masyarakat luas lebih mengenal banyuwangi sebagai kota santet yang mistis dan horor.
- 2) Legenda Banyuwangi yang tenggelam oleh predikat kota santet.
- 3) Kurangnya media untuk menginformasikan cerita legenda.

### b. Data yang dibutuhkan

#### 1) Data Visual

Data yang didapat langsung dari sumber utama yang berupa gambar, foto, maupun video yang diperoleh dari internet dan digunakan sebagai referensi visual dalam pembuatan *motion cinematic*.

#### 2) Data Verbal

##### a) Data Primer

Data yang digunakan sebagai sumber utama yang meliputi tentang wawancara dari narasumber yang seorang budayawan untuk mendapatkan informasi terkait dengan topik perancangan yang berhubungan dengan *motion cinematic* yang mengacu pada konsep lokalitas legenda Banyuwangi.

##### b) Data Sekunder

Data yang digunakan sebagai sumber pendukung yang meliputi artikel, jurnal, teori, kepustakaan maupun literatur lainnya dengan data yang relevan dan dapat diperoleh baik secara *online* maupun *offline*.

## 3. Metode Pengumpulan Data

Demi tersampainya maksud dan tujuan dari perancangan *motion cinematic*, data-data yang diperoleh tersebut dapat membantu dalam proses

perancangan. Berdasarkan data yang diperoleh, maka metode pengumpulan data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara Narasumber

Melakukan wawancara dengan narasumber yang selaku *tour guide* dan seorang budayawan yang saat ini bekerja menjadi Kepala Seksi Adat dan Cagar Budaya di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi.

b. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan dokumentasi yang dapat berupa gambar, video, dan lain-lain dan diperoleh dari proses wawancara, *survey*, dan lain sebagainya yang terkait dengan topik perancangan.

c. Observasi Partisipan

Observasi yang dilakukan dengan cara menjadikan pengamat sebagai objek yang di observasi untuk mendapatkan data yang diperlukan, karena pengamat memiliki hubungan yang terkait dengan observasi.

d. Penelitian Kepustakaan

Pencarian data-data untuk referensi didapat dari beberapa sumber buku, *soft file* dan data dari internet yang terkait dengan perancangan.

e. *Survey*

Merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan *Google Formulir* yang diperoleh dari target audiens dengan rentan umur 14-24 dengan tujuan untuk mengetahui apakah target audiens mengetahui tentang Banyuwangi, legenda masyarakat, dan target audiens memiliki ketertarikan terhadap *motion cinematic* tentang legenda.

4. Metode Analisis

Dari semua data yang telah dikumpulkan, kemudian dilanjutkan dengan proses analisis data menggunakan 5W+1H (Apa, Siapa, Dimana, Mengapa, Kapan, dan Bagaimana).

a. *What* : Apa yang akan dirancang?

b. *Who* : Siapa target *audience* dari perancangan ini?

c. *Where* : Dimana batasan lokasi audiens dalam perancangan ini?

- d. *Why* : Mengapa perlu adanya perancangan *motion cinematic*?
- e. *When* : Kapan hasil perancangan ini akan dipublikasikan?
- f. *How* : Bagaimana merancang *motion cinematic* Legenda Sritanjung?

## 5. Perancangan Media

### a. Visualisasi ide/sketsa

- 1) Riset
- 2) Mencari referensi visual yang terkait
- 3) Konsep
- 4) Sketsa

### b. Merancang *copywriting*

- 1) Riset
- 2) Menulis garis besar cerita
- 3) Mengembangkan cerita

### c. Merancang asset visual

- 1) Sketsa kasar
- 2) Sketsa final
- 3) *Shading*
- 4) *Detailing* (finalisasi)

### d. Merancang komposisi *frame*

### e. Produksi

## 6. Uji evaluasi media

### a. Uji publik

Uji publik dilakukan dengan memberikan sampel media yang sudah terbentuk kepada beberapa target audiens melalui media sosial berupa Instagram maupun Youtube dan hasilnya yang berupa komentar akan dijadikan *feedback*.

### b. *Feedback*

*Feedback* berupa tanggapan/respons dari target audiens atas hasil uji coba media.



c. Identifikasi

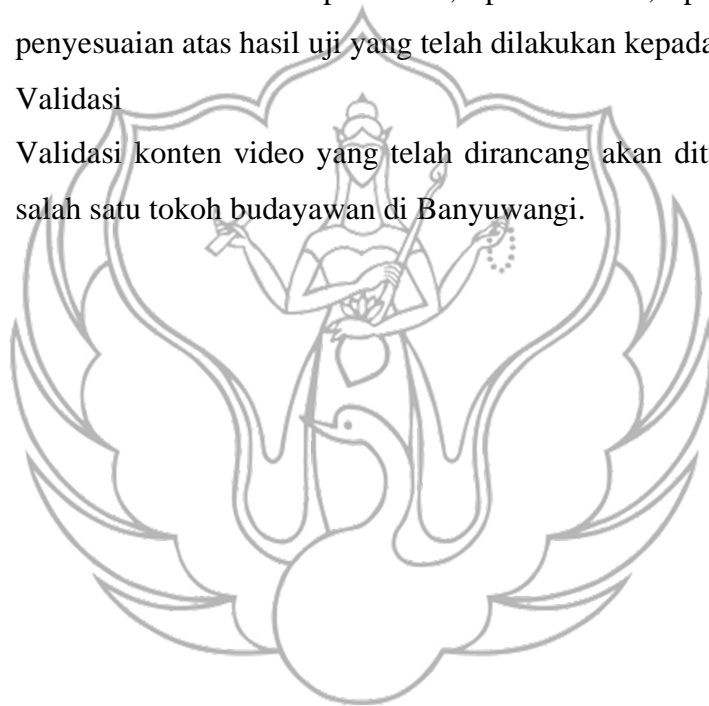
Mengidentifikasi perbedaan baik dari segi visualisasi atau dari aspek cerita yang disampaikan melalui hasil media yang telah di uji dengan *feedback* dari target audiens. Media yang telah diidentifikasi akan diuji kembali dengan cara menyebarkan sampel uji coba kepada target audiens melalui *feeds* di Instagram.

d. *Improve* dan *upgrade*

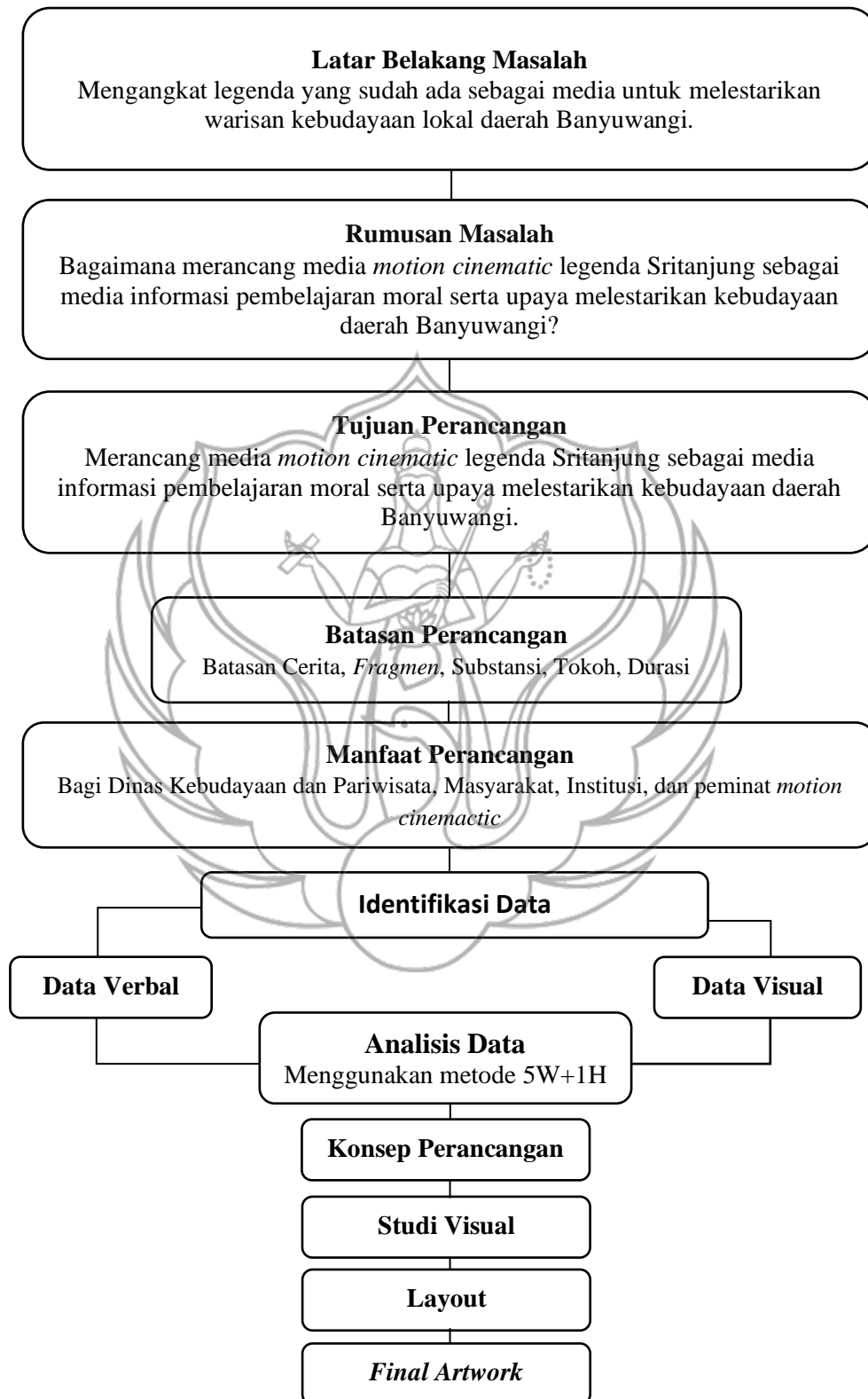
*Improve* dan *upgrade* pada aspek visual dan aspek cerita dengan melakukan tindakan perbaikan, penambahan, pengurangan atau penyesuaian atas hasil uji yang telah dilakukan kepada target audiens.

e. Validasi

Validasi konten video yang telah dirancang akan ditunjukkan kepada salah satu tokoh budayawan di Banyuwangi.



## H. Skematika Perancangan



Bagan 1. 1 Skematika Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Lutfi Ariska Dewi