

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam dan tersebar di berbagai daerah. Kebudayaan ini sangat melekat dan memiliki keunikan tersendiri sehingga masyarakat cenderung berusaha untuk memelihara karena budaya merupakan identitas suatu negara dan juga agar tidak termakan oleh perkembangan dunia. Namun dengan berkembangnya zaman, banyak kebudayaan asing yang mudah masuk ke dalam Indonesia. Generasi muda mulai tertarik dengan kebudayaan luar dan mulai tidak tertarik untuk mempelajari kebudayaan sendiri. Terdapat salah satu kebudayaan Indonesia yang sudah beredar di kehidupan masyarakat yaitu, mitos.

Mitos merupakan suatu cerita tentang dewa dan pahlawan pada zaman dahulu mengandung penafsiran asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa yang diungkapkan dengan cara gaib (KBBI). Dalam buku *A Short History of Myth*, manusia dulu mengklarifikasi atau memahami fenomena yang ada di lingkungan dengan cara menghubungkan dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia gaib. Selain itu, mitos juga dianggap sebagai cerita aneh yang sulit dipahami karena di luar nalar dan sulit diterima kebenarannya dengan apa yang kita temui sehari-hari seperti “jangan makan sambil berdiri”. Di Indonesia, pada umumnya menggunakan mitos untuk memberi tahu sebuah larangan atau pantangan. Tradisi ini sangat kuat bahkan masih digunakan karena menjadi ciri khas sebuah negara.

Umumnya, anak-anak akan susah mengerti atau tidak mau mendengar larangan yang diberikan orang tua jika dijelaskan secara logika. Dengan alasan yang tidak masuk akal atau menakutkan, anak-anak cenderung lebih dapat menerima dan patuh. Fenomena larangan tersebut sering dikenal dengan istilah Pamali. Pamali atau pantangan berperan untuk menasehati, sebuah larangan, atau pantangan pada perilaku yang tidak baik. Pamali biasanya dikaitkan dengan perilaku sehari-hari dengan alasan yang tidak masuk akal. Seperti, dilarang bermain hingga sore, nanti diculik hantu. Meskipun tidak masuk akal,

dari sini pun kita dapat melihat maksud dari larangan tersebut adalah agar seseorang dapat menghindari kejahatan yang sering terjadi di malam hari. Tradisi ini sudah jarang sekali terlihat di masyarakat dikarenakan teknologi dan pengetahuan yang sudah lebih maju sesuai dengan syarat terjadinya modernisasi menurut Soerjono Soekanto. Kenyataannya, pamali atau pantangan ini merupakan salah satu Budaya Indonesia yang perlu dilestarikan.

Dalam bentuk menaikkan kembali fungsi utama dari pamali dalam kehidupan sehari-hari, diperlukan usaha untuk memikat kembali masyarakat terutama anak-anak. Pamali yang difokuskan dalam penelitian ini adalah pamali mengenai “jangan bermain sampai Maghrib, nanti diculik oleh hantu”. Melihat dari media yang banyak diminati oleh golongan tersebut pada zaman sekarang, maka media yang dapat memikat perhatian golongan tersebut adalah media animasi. Menurut Novianto, Ramadhan dan Iskandar (2023), media yang berhasil menyampaikan pesan adalah media yang dapat mengubah kualitas atau pemahaman dalam diri. Film animasi untuk sekarang tidak hanya diminati oleh anak-anak saja melainkan remaja dan dewasa. Menurut Agus Suheri (2006), animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sehingga menghasilkan Gerakan. Dalam pembuatan animasi, terdapat satu proses, yaitu, *storyboard*. *Storyboard* adalah sebuah draft dari sebuah produksi berupa gambar yang beruntun (Giuseppe Cristiano). *Storyboard* berguna sebagai gambaran besar dalam setiap adegan penting. Selain itu, *storyboard* berguna untuk menjadi arahan saat membuat animasi sehingga tidak keluar dari *outline* cerita.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identitas masalahnya, sebagai berikut:

1. Mulai berkurangnya generasi muda mengetahui pamali karena zaman yang lebih maju.
2. Pamali perlahan-lahan mulai menghilang karena zaman yang lebih modern.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Untuk rumusan masalah yang diambil dari latar belakang, yaitu:

1. Bagaimana keberadaan pamali di generasi modern?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* dalam animasi 2D yang menceritakan pamali tentang “jangan bermain sampai Maghrib, nanti diculik oleh hantu”?

## **1.4 Ruang Lingkup**

### **1.4.1 Apa**

Perancangan *storyboard* dalam animasi pengenalan pamali beserta fungsinya.

### **1.4.2 Siapa**

Target audiens ditujukan kepada anak-anak hingga remaja berumur 12-17 tahun atau generasi muda yang sudah jarang mendengar pamali dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.4.3 Dimana**

Penelitian, pengumpulan data, serta perancangan *storyboard* akan dilakukan di Jawa Barat, Bandung.

### **1.4.4 Kapan**

Perancangan *storyboard* yang akan dikerjakan mulai dari Oktober 2022 dan diperkirakan selesai pada tahun 2023.

### **1.4.5 Mengapa**

Perancangan dilakukan menggunakan media animasi yang akan disebarluaskan melalui *youtube* agar lebih mudah diakses dan *youtube* adalah *platform* yang sudah dikenal banyak orang.

### **1.4.6 Bagaimana**

Dengan melakukan perancangan *storyboard* dalam animasi pengenalan pamali dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan di atas, maka dapat ditentukan tujuan perancangan, sebagai berikut:

1. Untuk memperkenalkan pamali ke generasi muda.

2. Untuk memahami dalam merancang *storyboard* animasi 2D yang menceritakan pamali terutama “jangan bermain sampai Maghrib, nanti diculik oleh hantu”.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1. Bagi Penulis**

Bagi penulis, diharapkan pembuatan *storyboard* yang dilakukan Penulis dapat mengasah kemampuan Penulis dalam berkarya. Ini adalah sebuah tantangan bagi Penulis untuk membuat cerita yang menarik dan sesuai dengan informasi yang didapatkan dari penelitian ini untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan penelitian.

### **2. Bagi Penonton**

Bagi penonton, diharapkan bisa menjadi sebuah wawasan baru mengenai pamali yang mulai tidak terdengar lagi karena perkembangan zaman yang semakin cepat dan semakin sedikit yang ingin mempelajari Budaya Indonesia.

## **1.7 Metode Perancangan**

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

#### **1. Wawancara**

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara sesi tanya jawab pada narasumber terkait topik yang diambil.

#### **2. Studi Pustaka**

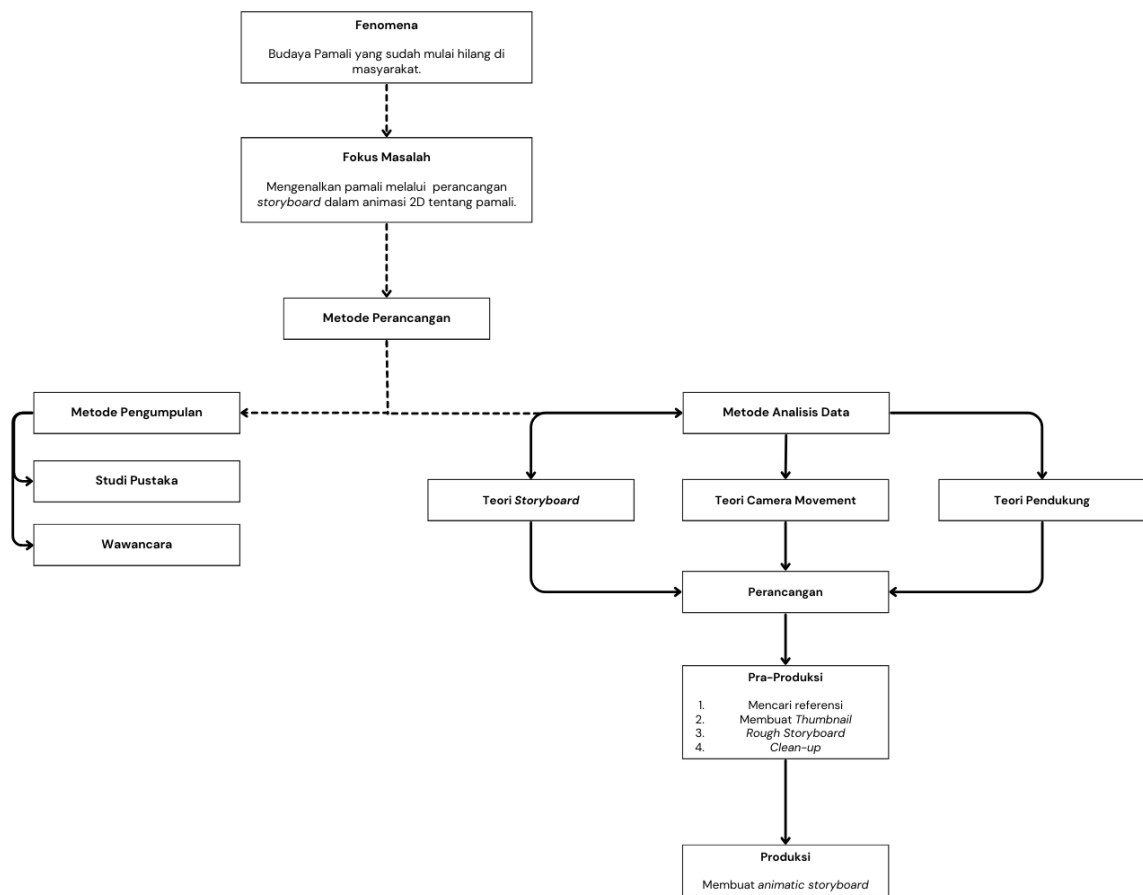
Metode pengumpulan data yang bersumber dari buku, jurnal, artikel, atau pun video yang terkait dengan topik yang diambil.

### **1.7.2 Analisis Data**

Dalam menganalisis data, menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Menurut Moleong (2005), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena secara detail. Alasan memilih menggunakan metode

kualitatif dikarenakan sumber data yang berasal dari lingkungan sekitar dan menggabungkan dari informasi yang didapatkan dengan survey yang dikumpulkan.

## 1.8 Kerangka Perancangan



## 1.9 Pembabakan

### BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang mengenai topik yang diambil mengenai pamali yang sudah menghilang di Indonesia, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

## **BAB II Landasan Teori**

Berisi teori-teori yang berhubungan dengan topik yang diambil dan teori dalam perancangan yang mengikuti *job description* masing-masing. Dalam hal ini, penulis berperan sebagai *storyboard artist*.

## **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisi hasil analisis data terkait topik yang diambil, juga analisis karya sejenis sebagai acuan pembuatan karya.

## **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisikan konsep perancangan *storyboard* yang akan dibuat berdasarkan data dan hasil analisis beserta hasilnya.

## **BAB V Penutup**

Berisiklan kesimpulan dan tujuan perancangan karya beserta saran untuk penulis-penulis lain.