

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mitos merupakan salah satu bentuk kearifan lokal di Indonesia yang sangat melekat dengan masyarakat. Pada umumnya, masyarakat Indonesia masih sangat kental dengan hal-hal berbau mistis. Untuk menjelaskan suatu hal yang tidak rasional, masyarakat cenderung memilih untuk menggunakan imajinasinya dan menyambungkannya dengan dunia mistis. Hal ini bukanlah dilakukan tanpa alasan, menurut Sri Iswidayati (2007) masyarakat akan berusaha untuk memahami fenomena yang ada di lingkungannya untuk memberikan pesan tertentu bagi kelangsungan hidupnya. Hal inilah yang disebut mitos, meskipun terkadang pesan tersebut sulit diterima secara logika, tetapi masyarakat tetap mempercayai isi dari pesan tersebut untuk kebaikan bagi dirinya. Mitos sering kali tercipta dari sejarah atau cerita yang dibuat oleh masyarakat setempat, sehingga mitos dapat berbentuk sebagai tulisan, fotografi, film, laporan ilmiah, pertunjukan, lukisan, dan bentuk lainnya yang mempunyai makna tertentu namun belum tentu dapat dipahami secara langsung dan membutuhkan interpretasi (Barthes, 1972).

Mitos-mitos ini pun memiliki fungsi sebagai amanat atau pesan bagi masyarakat. Maka dari itu, Sri Iswidayati (2007) menyatakan bahwa mitos merupakan sarana pendidikan karena mitos dianggap oleh masyarakat sebagai pesan yang diturunkan langsung oleh Tuhan sehingga tidak boleh dilanggar. Pesan-pesan yang disampaikan pun sebenarnya adalah hal yang baik, yaitu mengajarkan nilai dan norma-norma yang baik. Namun, terkadang mitos dapat berupa pantangan atau larangan yang jika dilanggar dapat membawa petaka atau karma. Mitos-mitos ini diciptakan untuk menghindari kejadian-kejadian yang tidak diinginkan dan juga menjaga etika yang baik (Nasrimi, 2021). Bentuk mitos yang merupakan pantangan ini sering disebut sebagai pamali. Pamali merupakan bentuk mitos yang dipercaya secara turun temurun karena bersifat sakral atau tidak boleh dilanggar (Harpriyanti dan Komalasari, 2018).

Dalam jurnalnya, Harpriyanti dan Komalasari (2018) menuliskan bahwa pamali merupakan hal yang tabu sehingga menjadi larangan yang dapat membuat orang-orang menerima pesan tersebut tanpa merasa tersinggung. Hal ini karena, hal yang tabu seringkali dianggap sebagai hal yang absolut dan tidak dapat diubah. Karenanya orang-orang cenderung akan mengikuti pesan tersebut tanpa mempertanyakannya meskipun terkadang hal tersebut tidak masuk akal. Hal yang bersifat tabu pun memang pada dasarnya tidaklah boleh untuk dipertanyakan dan juga memiliki sanksi yang besar untuk orang yang melanggarnya (Nurdiansyah, 2017). Maka dari itu pamali menjadi suatu perintah atau larangan yang absolut bagi masyarakat Indonesia, terutama bagi masyarakat yang masih sangat kental dengan kebudayaan mitos atau pamali ini.

Namun, keberadaan pamali ini sendiri tidaklah tanpa alasan atau sekedar untuk menakut-nakuti saja. Seperti yang dituliskan oleh Sri Iswidayati (2007) dalam papernya, mitos memiliki fungsi untuk mendidik. Didikan ini dilakukan untuk menjaga etika dan juga menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Seperti perkataan jangan keluar setelah maghrib karena masyarakat percaya bahwa mereka akan diculikoleh hantu, tetapi pada kenyataannya maksud dari perkataan tersebut adalah karena banyaknya orang-orang jahat yang berkeliaran di malam hari. Contoh lainnya yaitu jangan minum atau makan sambil berdiri, bukan hanya perilaku ini dianggap tidak sopan tetapi juga hal tersebut tidaklah baik untuk pencernaan. Pamali memang tidaklah masuk akal karena selalu dilihat dari sisi mistisnya, namun jika dilihat dari makna atau pesan yang ingin disampaikan hal tersebut adalah hal yang baik bagi diri dan bagi lingkungan sekitar kita.

Meskipun keberadaan pamali ini adalah baik, tetapi seiring berjalannya waktu pola pikir manusia pun berubah. Kondisi sosial dalam masyarakat berubah menjadi modern karena adanya globalisasi sehingga nilai-nilai kebudayaan kerap memudar (Sartini dan Effendhy, 2021). Pamali yang merupakan bentuk dari tradisi kebudayaan ikut terkena pengaruh fenomena ini. Bagi masyarakat modern, pamali merupakan fenomena tidak logis yang hanya merupakan cerita lama yang dulunya dibuat oleh leluhur untuk menakut-nakuti masyarakat. Menurut Sartini dan Effendhy (2021), hal-hal tersebut kini dianggap bertentangan dengan kepercayaan agama yang dianut, dianggap sebagai kepercayaan lama, tidak realistis, dan tidak logis sehingga masyarakat mulai meninggalkannya. Karena perubahan sosial

tersebut, masyarakat mulai melupakan makna pamali yang sebenarnya dan menyalahartikan pamali hanya sebagai media untuk menakut-nakuti.

Dalam memperkuat kembali fungsi dari pamali ini, perlu dilakukan upaya untuk menarik perhatian masyarakat dalam memahami kembali makna dibalik pamali agar pesan tersebut dapat terus diingat dan diaplikasikan dalam kehidupan. Salah satu media yang banyak diminati oleh masyarakat adalah animasi. Animasi sendiri sekarang banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan dalam suatu kegiatan (Ramadhan, Hendiawan, dan Sudaryat, 2015). Dalam dunia animasi jepang atau yang sering disebut anime, media ini memiliki banyak sekali unsur budaya yang ditampilkan sehingga penonton merasa tertarik akan budaya Jepang. Melihat hal tersebut, animasi dapat dikatakan sebagai media yang dapat menarik perhatian dan mengubah cara pandang masyarakat yang cukup efektif. Menurut Novianto, Ramadhan, dan Iskandar (2023), media yang berhasil dalam menyampaikan pesan adalah media yang dapat mengubah kualitas atau pemahaman dalam diri.

Dalam pembuatan animasi sendiri, suara merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam memberikan pengalaman yang baik bagi penontonya. Dengan menambahkan hasil olah suara, media seperti video dapat menjadi terasa lebih nyata dan sempurna (Anwar, Widianti, dan Sumbodo, 2022). Suara sangatlah berperan besar sebagai jembatan penghubung gambar yang ada pada layar dengan imajinasi penonton untuk merealisasikan adegan animasi tersebut (Coyle, 2010). Suara memberikan atmosfer yang realistis bagi animasi sehingga penonton dapat merasakan seakan-akan animasi tersebut adalah nyata. Dalam pembuatan film, terkadang suara dapat dimanipulasi dengan menggunakan suara yang didapatkan ketika proses rekaman film. Namun dalam animasi, suara haruslah dimanipulasi untuk mendapatkan hasil yang tepat dan sesuai agar suara tersebut dapat merepresentasikan gambar pada layar dengan baik. Jika kualitas suara tidak baik, penonton dapat merasakan hal tersebut (Beauchamp, 2005) dengan demikian kualitas suara sangatlah berpengaruh dalam memberikan pengalaman menonton yang baik bagi penonton dan kesalahan kecil pun dapat mengubah pengalaman penonton. Hal ini pun sudah dipahami oleh animator-animator terdahulu seperti Disney yang menyatakan bahwa suara bukanlah hanya suara yang melengkapi narasi cerita tetapi merupakan bagian dari cerita itu sendiri (Coyle, 2010).

Berdasarkan uraian di atas, perlu ditingkatkannya kesadaran akan fungsi dan makna tersirat dari pamali tersebut agar masyarakat tidak lagi menyalahartikan pamali hanya sebagai media untuk menakuti masyarakat. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan pesan tersebut dalam bentuk penataan *audio* pada animasi series yang menceritakan tentang pamali dan makna di balik pamali tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, didapatkan bahwa:

1. Fungsi dan makna tersirat dalam pamali untuk kehidupan sehari-hari dan terhadap alam.
2. Pandangan masyarakat yang mulai berubah terhadap pamali.
3. *Audio* dapat membuat audiens lebih tertarik untuk memahami konten yang disajikan.
4. Peran penting audio dalam produksi animasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menata *audio* yang baik untuk membangun suasana dalam suatu adegan?
2. Bagaimana cara menata *audio* yang tepat untuk animasi yang mengenalkan pamali kepada masyarakat?

1.4 Ruang Lingkup

Masyarakat kini cenderung meremehkan mitos dan melupakan fungsi sebenarnya yang diberikan oleh pamali tersebut untuk kehidupan dan lingkungan. Masyarakat kini terlihat cenderung melupakan bahwa pamali merupakan salah satu cara masyarakat zaman dulu untuk mengajari norma dan moral.

Target audiens animasi ini adalah anak hingga remaja karena di masa kini remaja cenderung sangat meremehkan pamali dan anak dapat menjadi target audiens yang baik dalam penyampaian edukasi. Pengumpulan data untuk penataan *audio* dalam animasi ini akan dilakukan mulai dari Oktober tahun 2022 hingga tahun 2023. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat meluruskan

pandangan masyarakat atas pamali dan mengedukasi masyarakat akan norma dan moral dibalik pamali tersebut.

Pengumpulan data akan dilakukan di daerah Jawa Barat sebagai data untuk episode satu dari animasi *series* ini. Hasil karyanya sendiri pun akan berupa penataan *audio* untuk kebutuhan suara pada animasi *series* mengenai pamali yang ada di Indonesia.

1.5 Tujuan Perancangan

Output yang ingin dibentuk dari perancangan ini adalah dalam bentuk penataan *audio* pada animasi berseri yang menceritakan tentang mengungkapkan makna dari pamali yang ada di Indonesia.

1.6 Manfaat Perancangan

Menambah kesadaran masyarakat akan fungsi pamali yang sebenarnya untuk kehidupan dan lingkungan. Serta menghilangkan kesalahpahaman pandangan masyarakat terhadap pamali dengan menggunakan media *audio* sebagai salah satu alat komunikasinya.

1.7 Metode Perancangan

Dalam penataan *audio* ini terdapat beberapa hal yang akan dilalui sebelum memasuki proses produksi. Mulai dari pengumpulan data sebagai referensi tema dan produksi *audio*, analisis data, hingga pembuatan rancangan.

1.7.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara.

Pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan melakukan wawancara dengan orang-orang tua atau penduduk yang masih kental dengan budaya pamali, dosen budaya nusantara, dan pihak lainnya yang sering berhadapan dengan budaya pamali.

Beserta para ahli dalam bidang *audio design* untuk memahami lebih baik penataan suara dalam animasi.

b. Studi Pustaka.

Pengumpulan data selanjutnya yang penulis lakukan adalah dengan mengkaji pustaka yang sudah diterbitkan seperti buku dan artikel mengenai mitos, pamali, dan globalisasi untuk memahami lebih jauh mengenai pamali dan kondisi pamali di era modern ini.

Pustaka tambahan lainnya adalah berupa buku dan artikel mengenai teori suara, dan suara dalam animasi dan film sebagai panduan dalam penataan suara untuk animasi *series* ini.

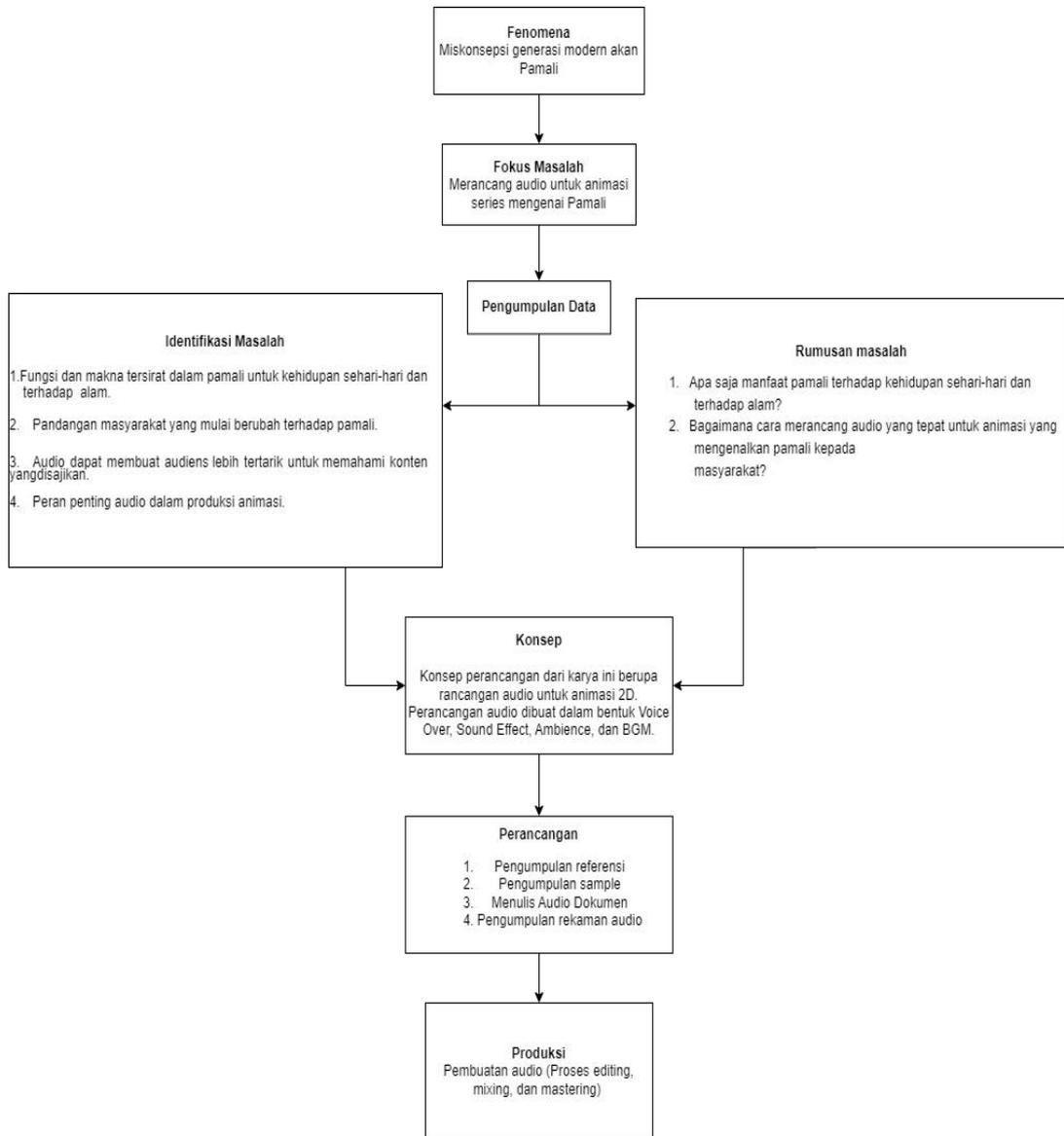
c. Observasi.

Pengumpulan data yang terakhir adalah observasi. Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang dapat menjadi referensi dari pengkaryaan. Dengan melakukan observasi, penulis dapat memahami kondisi lingkungan dari tempat-tempat tersebut sehingga penulis dapat mendesain *audio* yang dapat membangun visual suatu adegan pada karya animasi dengan baik.

1.7.2 Analisis Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan data ini adalah menggunakan metode kualitatif. Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan yang mendalam untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik. Pengumpulan data ini biasanya dilakukan dengan melakukan wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Metode ini dilakukan agar hasil penelitian dari data tersebut lebih mendalam dan mudah dimengerti.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dari fenomena mengenai miskonsepsi pamali beserta fungsinya terhadap kehidupan dan alam yang diambil dalam penyusunan data ini, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan, dan pembabakan setiap Bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan sebagai landasan pengumpulan data dan perancangan berdasarkan fenomena dan peran dalam *jobdesk* perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini membahas tentang data-data yang sudah dikumpulkan beserta hasil analisis dari data-data tersebut.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang konsep dan proses perancangan karya hingga hasil akhir dari perancangan karya tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari data yang sudah dikumpulkan dan disusun beserta perancangan karya tersebut dan saran untuk penulis lainnya.