# PENATAAN AUDIO DALAM ANIMASI SERIES MENGENAI PAMALI

Hanifah Nurbaiti[1], Yayat Surdayat[2] dan Muhammad Iskandar[3]
[1,2,3] *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
*hanifahnurbaiti@student.telkomuniversity.ac.id , yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id, muhammadiskandar@telkomuniversitas.ac.id*

**Abstrak :** Modernisasi membuat masyarakat lupa bahwa Pamali berfungsi sebagai patokan etika berperilaku dan hanya memandang Pamali sebagai hal-hal mistis. Fenomena ini membuat nilai-nilai yang disampaikan melalui Pamali menurun. Masyarakat menjadi lupa akan peran pamali terhadap kehidupan. Pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data studi pustaka, wawancara, dan observasi. Hasil dari perancangan ini dibuat dalam bentuk animasi karena animasi merupakan salah satu media komunikasi yang paling diminati oleh masyarakat semua kalangan terutama anak hingga remaja. Dalam animasi sendiri, suara merupakan salah satu unsur yang memiliki peran penting. Suara dalam media multimedia sering disebutkan sebagai jembatan imajinasi audiens dengan visual yang diberikan. Hal ini karena suara dapat membangun suasana dari suatu visual dan membuatnya terkesan nyata. Namun, dalam produksi suatu media penataan suara sering tidak dianggap penting sehingga masih jarang diminati produksinya oleh orang-orang. Dengan menata suara yang bagus, kualitas dari perancangan animasi dapat dibantu karena dapat membuat animasi terasa lebih realistis.
**Kata kunci:** Pamali, etika, modernisasi, animasi, suara.

***Abstract :*** *Modernization makes people forget that Pamali serves as a standard of ethical behavior and only see Pamali as mystical things. This phenomenon makes the values conveyed through Pamali decrease. Because of it, people are forgetting the role of Pamali in their lives. The data collection used is a qualitative method. This method is carried out by collecting literature study data, interviews, and observations. The results of this design are made in the form of an animated series because animation is one of the most popular communication media for people of all ages, especially children to adolescents. In animation itself, sound is one of the elements that has an important role. Sound in multimedia media is often mentioned as a bridge between the audience's imagination and the visuals provided. This is because sound can build the atmosphere of a visual and make it seem real. But, in production of a media sound design is often*

*deemed unimportant to the point that people rarely show interest in this field. Through a good quality of sound design, the quality of the animation design can increase by making it seem more realistic.*
***Keywords:*** *Pamali, ethics, modernization, animation, sound*

## PENDAHULUAN

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.

Pesan tersebut banyak digunakan untuk mengajarkan suatu amanat pada 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. Ketika membahas hal mistis, secara otomatis masyarakat akan menganggap hal tersebut adalah tabu dan memilih untuk menuruti pesan yang disampaikan. Hal tersebut 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.

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 diculik oleh 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). 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.

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 penontonnya. 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 tetapimerupakan bagian dari cerita itu sendiri (Coyle, 2010).

## METODE PENELITIAN

### Pamali

Pamali muncul dari mitos yang ingin mengajarkan norma dan etika kepada

masyarakat. Seperti halnya mitos, pamali menjadi suatu norma adat yang tidak tertulis karena muncul dari kebiasaan masyarakat, dan masyarakat sudah mempercayai pamali karena merupakan hal yang turun temurun (Syarubany, dkk, 2021). Menurut pandangan orang zaman dahulu, hal-hal yang mistis merupakan hal yang tidak boleh dilanggar dan dipertanyakan. Karena dari itu Pamali yang memiliki arti larangan menjadi acuan batasan dalam mengelola alam, (Nurdiansyah, 2017). Dan meskipun Pamali bukanlah peraturan yang resmi, melanggar larangan tersebut dianggap tidaklah sopan, (Syarubany, dkk, 2021).

Meskipun pamali bersifat seperti untuk melarang dengan cara menakut-nakuti, bagi orang-orang yang mempercayai makna dan fungsi pamali akan melihat dari sisi baiknya. Permasih, Koswara, dan Kosasih (2014) menyatakan bahwa dengan mendidik anak dalam berperilaku baik dapat membuat mereka patuh dengan norma-norma kehidupan. Norma kehidupan inilah yang dapat memperbaiki kehidupan seseorang. Jika ajaran pamali ini ditetapkan kepada anak-anak, mereka cenderung akan merasa takut dan menjadi lebih berhati-hati akan perilakunya, (Permasih, Koswara, dan Kosasih, 2014). Dengan itu, pamali menjadi media untuk mendidik anak-anak yang cukup ampuh.

Salah satu pamali yang masih sering masyarakat dengar adalah larangan jangan bermain hingga larut malam karena nantinya akan diculik oleh hantu. Pamali yang satu ini masih sering diterapkan terhadap anak-anak karena pada usia tersebut anak-anak sering bermain hingga lupa dengan waktu karena terlalu fokus dalam waktu bermain yang menyenangkan baginya (Rahmawati, 2020). Ketika anak-anak terlalu fokus bermain hingga lupa waktu, mereka dapat bermain hingga larut malam dimana waktu malam adalah waktu yang cukup berbahaya bagi orang-orang apalagi anak-anak. Pada zaman dahulu, bermain hingga waktu magrib dapat membahayakan anak-anak karena adanya kepercayaan bahwa mereka akan diculik oleh hantu. Namun, setelah dijelaskan

dengan logika dan ilmiah kita mengetahui bahwa waktu magrib merupakan waktu dimana ketika terjadinya perubahan tekanan udara karena pergantian waktu dari siang ke malam sehingga jika manusia ingin beraktifitas lebih baik untuk beraktifitas di dalam ruangan saja, (Rahmawati, 2020).

**Modernisasi**

Namun sayangnya, seiring berjalannya waktu dan perkembangan ilmu pengetahuan, mitos mengalami perubahan nilai yang dapat mengurangi rasa kepedulian pada mitos tersebut, (Nasrimi, 2021). Hal ini juga merupakan salah satu pengaruh besar dari modernisasi. Modernisasi muncul dari pandangan-pandangan budaya barat yang cenderung menggunakan logika, dan dalam pandangan tersebut hal-hal yang tidak memiliki bukti fisik tidaklah nyata. Pemikiran tersebut yang membuat masyarakat memandang mitos hanya sekedar 'omongan orang zaman dulu' dan bukan lagi sebagai pesan yang memiliki makna dibaliknya.

Menurut Danandjaja dalam Erlangga dan Kadarisman (2018), suatu kepercayaan rakyat atau takhayul merupakan suatu kepercayaan yang bagi orang berpendidikan dianggap tidak berdasarkan logika dan secara ilmiah tidak masuk akal. Karena fenomena ini, orang tua zaman sekarang cenderung tidak lagi mengajarkan pamali kepada anak-anaknya. Begitu juga dengan anak-anak yang sudah mencapai umur remaja hingga dewasa, mereka tidak lagi mengikuti ajaran pamali yang sudah diajarkan karena fenomena tersebut.

**Animasi**

Animasi merupakan sebuah kegiatan menggerakan benda yang tidak bergerak dan menyusun kumpulan gambar statis dari benda tersebut secara berurutan sehingga ketika diputar akan tercipta sebuah animasi, hal ini biasa disebut dengan istilah *Illustion of Motion*, (Oka, 2017). Dalam bukunya, Frank Thomas dan Ollie Johnson (1981) menjelaskan prinsip tersebut terbagi menjadi 12 prinsip animasi:

1. Squash and Stretch
2. Anticipation
3. Staging
4. Straight Ahead and Pose to Pose
5. Follow Through and Overlapping Action
6. Slow in and Slow out
7. Arcs
8. Secondary Action
9. Timing
10. Solid Drawing
11. Appeal

**Sound**

Secara teori, suara merupakan getaran suatu benda yang memiliki amplitudo yang dapat berubah seiring waktu dan merambat melalui udara. Suara merupakan salah satu aspek yang penting dalam berbagai macam media seperti film, animasi, game, dan lainnya. Suara sangat berfungsi untuk menyambungkan imaginasi penonton dengan gambar yang disajikan pada layar, (Coyle, 2009). Suara sangat berpengaruh pada psikologis audiens ketika menonton, karena suara membuat audiens merasakan hal-hal yang terjadi pada layar seakan hal tersebut adalah nyata.

Beauchamp (2005) sendiri dalam bukunya menyatakan bahwa suara terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *Sound Effect* atau Sfx, Dialog, dan musik. Dalam *Sound Effect* lalu terbagi kembali antara suara efek dan *ambience* atau suara yang membentuk suasana. Namun dalam pembuatannya sendiri, Sfx pada umumnya dan *ambience* sendiri memiliki proses perekaman yang berbeda. Sfx biasanya direkam dalam studio dan dapat dimanipulasi dengan suara dari objek lainnya agar dapat menghasilkan suara yang terdengar mirip dan lebih jelas dengan suara dari objek tersebut, sementara *ambience* haruslah direkam diluar

studio dan direkam di tempat dimana suara asli tempat tersebut berada. Sehingga Sfx dan *ambience* sendiri dapat juga dikategorikan ke dalam dua jenis yang berbeda.

Suara-suara ini dapat ditemukan di dalam animasi, film, ataupun game dan masing-masing memiliki perannya tersendiri:

1. *Sound Effect (Sfx)*
2. Dialog
3. *Ambience*
4. Musik

Dalam bukunya, Robin Beauchamp (2005) membagi klasifikasi suara ke dalam empat jenis. Masing-masing suara ini terbagi berdasarkan bagaimana pengaplikasian suara tersebut ke dalam media. Berikut adalah klasifikasi suara tersebut:

1. Diegetic
2. Non-Diegetic
3. On-Screen
4. Off-Screen

## HASIL DAN DISKUSI

### Data dan Analisis Data Objek

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan, pada narasumber pertama dapat disimpulkan bahwa mitos merupakan bentuk dari kearifan budaya Indonesia dalam maksud untuk mendidik. Namun posisi pamali kini sudah digantikan oleh peraturan dalam bentuk *Law enforcement*. Dalam wawancara selanjutnya, narasumber menyatakan bahwa suara merupakan nyawa dari animasi. Hal ini karena animasi terbagi menjadi dua unsur yaitu *audio*

dan visual. Jika kedua unsur tersebut dipisahkan maka akan terasa seperti ada yang menghilang atau kurang. Suara merupakan sesuatu yang membangun dunia dari visual.

Berdasarkan observasi, *audio* di daerah hutan atau pedesaan yang masih didominasi dengan lapangan rumput dan hutan cenderung terdengar lebih jernih dan jelas karena tidak begitu banyak suara bising. Sementara ketika terdapat suara yang sangat kencang, suara cenderung terdengar melengking.

**Data dan Analisis Karya Sejenis**

Berdasarkan analisis karya sejenis, terlihat suara pada animasi cenderung memfokuskan untuk menggunakan *ambience* dan *sfx*, dialog pun digunakan jika diperlukan saja, dan bgm atau musik hanya digunakan untuk membantu membangun suasana pada adegan.

| Horror (2016) | La Noira (2019) | KKN di Desa Penari (2022) |
|---|---|---|
| Pada animasi ini, penulis mengambil referensi bagaimana penataan suara *sfx* dan *ambience* digunakan pada animasi. Karena pada animasi ini, penataan suara lebih difokuskan terhadap penggunaan *sfx* dan *ambience* sebagai media | Animasi ini menggunakan BGM sebagai media pembantu dalam membangun suasana agar penonton dapat lebih merasakan perasaan dan kejadian pada animasi. Hal ini menjadi referensi utama yang digunakan oleh penulis dalam pengaplikasian suara BGM pada karya. | Melalui film ini, penulis lebih memfokuskan untuk mengambil referensi bagaimana suara dialog diaplikasikan pada adegan tertentu terutama pada lingkungan di daerah hutan. |

| | | |
|---|---|---|
| pembangun suasana. | | |

**Konsep dan Hasil Perancangan**

**Konsep Pesan**

Melalui karya ini, diharapkan masyarakat dapat mengubah cara pandang mereka akan pamali sebagai hal mistis dan lebih memahami makna dibalik pamali tersebut. Melalui rancangan audio ini juga diharapkan dapat membantu pesan yang ingin disampaikan melalui animasi series ini dapat tersampaikan dengan lebih baik.

**Konsep Kreatif**

Berdasarkan konsep cerita tersebut, rancangan suara yang akan dibuat dengan memfokuskan dalam membangun suasana dari adegan yang terjadi pada animasi tersebut. Suara akan cenderung mengikuti bagaimana kondisi tempat suara tersebut muncul. Seperti bagaimana *sfx, ambience,* dan *voice acting* terdengar di tempat-tempat tertentu. Seperti suara dialog di perkotaan akan terdengar tidak begitu jelas karena hampir tertutupi oleh suara-suara perkotaan seperti suara kendaraan, percakapan orang-orang, dan lainnya. Sementara suara di desa yang masih dekat dengan hutan cenderung lebih jelas karena tidak terlalu banyak suara lainnya yang dapat menutupi suara dialog tersebut.

Penataan suara ini akan lebih terfokuskan pada ketiga jenis *audio* tersebut untuk membangun suasana, sementara BGM akan digunakan untuk membantu pembangunan suasana tersebut.

**Konsep Teknis**

Dalam produksi suara ini sendiri akan dibagi menjadi dua jenis. Pengambilan suara seperti *ambience* dan *sfx* akan dilakukan dengan pengambilan suara secara natural yaitu dilakukan secara langsung dari tempat

yang menjadi referensi lokasi animasi ini, namun beberapa suara yang tidak dapat diambil secara natural akan diambil melalui internet. Seperti halnya BGM, suara ini akan diambil melalui internet. Sementara untuk dialog atau *Voice Acting* akan dilakukan pengambilan suara melalui studio rekaman dengan beberapa *Voice Actor* yang sudah ditentukan.

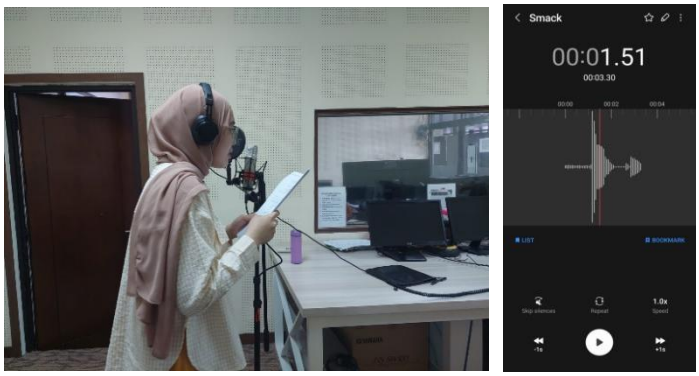
**Hasil Perancangan**

Penataan suara ini dibagi menjadi beberapa tahap. Pada tahap pertama dilakukan pada masa pra produksi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *audio document*.

| SOUND DESIGN | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| No. | TIME CODE | MUSIC | AMBIENCE | SFX | SPEECH (Optional) | SFX SOURCE |
| 1 | 00:01 | | | Typing sound | | Sendiri |
| 3 | 00:02 | BGM Rock (Source: Sendiri) | | | | |
| 5 | 00:10 | | City Ambience (Source: https://www.youtube.com/watch?v=jX-0Wh_wQsY&t=6s&pp=ygUnY2l0eSBhbWJpZW5jZSBzb3VuZCBlZmZlY3Qgbm8gY29weXJpZ2ht) | | | |
| 6 | 00:15 | | | Click sound | | Sendiri |
| 7 | | | | Dragging sound | | Sendiri |
| 8 | 00:17 | | | Writing on board sound | | Sendiri |
| 9 | 00:20 | | | Click sound | | Sendiri |
| 10 | 00:25 | | | | | |
| 11 | 00:26 | | | Walking | | Sendiri |
| 12 | 00:28 | | | Click sound | | Sendiri |
| 13 | | | | Dragging sound | | Sendiri |
| 14 | 00:29 | | | Writing on board sound | | Sendiri |
| 15 | 00:31 | | | Click sound | | Sendiri |
| 16 | 00:32 | | | | | |
| 17 | 00:33 | | Clock Ticking (Source: Sendiri) | Langkah kaki | Dialog Haris dan Rara (Onscreen) | Sendiri |
| 18 | 00:44 | | | | Dialog Haris (Offscreen) | |
| 19 | 00:46 | | | Langkah Kaki | | Sendiri |
| 20 | 00:47 | | | Thump sound | Dialog Warga (Onscreen) | Sendiri |
| 21 | 00:53 | | | | Dialog Polisi (Onscreen) | |
| 22 | 00:57 | | | | Dialog Rara (Onscreen) | |
| 23 | 00:59 | | | Thump sound (4x) | Dialog Warga (Offscreen) | Sendiri |
| 24 | 01:05 | | | | Dialog Haris (Onscreen) | |
| 25 | 01:08 | | | | Dialog Polisi (Onscreen) | |
| 26 | 01:16 | | | | Dialog Rara (Onscreen) | |
| 27 | 01:21 | | | | Dialog Warga (Onscreen) | |
| 28 | 01:23 | | | Merenggok salju | | Sendiri |
| 29 | 01:25 | | | Hand touch | Dialog Warga (Offscreen) | Sendiri |
| 30 | | | | Gesekan baju | | Sendiri |
| 31 | 01:27 | | | Hand touch | | Sendiri |
| 32 | 01:30 | | | | | |
| 33 | 01:32 | | | | Dialog Haris (Offscreen) | |
| 34 | 01:33 | | | Kertas | | Sendiri |
| 35 | 01:34 | | | Touch paper | | Sendiri |
| 36 | 01:36 | | | | Dialog Warga Gasp | |
| 37 | 01:38 | | | | Dialog Haris Smirk | |
| 38 | 01:40 | | | Typing sound | | Sendiri |
| 39 | 01:44 | | Car Drive (Source: https://www.youtube.com/watch?v=LSduo2nbAtI&ab_channel=SoundLibrary) Clock Ticking (Source: Sendiri) | | | |
| 40 | 02:09 | | | | Dialog VO Haris (Non diegetic) | |
| 41 | 02:54 | | | | | |

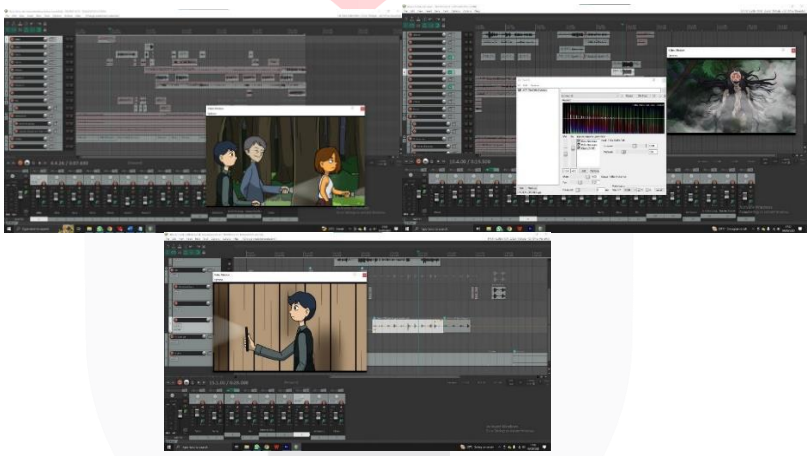
*Audio Document*
Sumber: Hanifah Nurbaiti (2023)

Tahap selanjutnya dilakukan pada saat produksi, dimana dilakukan proses rekaman untuk mengumpulkan *audio* yang sudah ditentukan. Rekaman dilakukan di dalam studio dan juga dilakukan secara mandiri dengan peralatan seadanya.




*Dokumentasi Rekaman*
Sumber: Hanifah Nurbaiti (2023)

Tahap terakhir dilakukan ketika masa pasca produksi. Pada tahap ini dilakukan tahapan *Mixing, Scoring,* dan *Mastering*. Tahap ini dilakukan untuk menyatukan *audio*, mengedit, dan menyempurnakan *audio*.



*Dokumentasi tahap Mixing, Scoring, dan Mastering*
Sumber: Hanifah Nurbaiti (2023)

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Penataan karya suara pada animasi mengenai pamali dengan judul "Dedemit Case: Pamali" ini dirancang untuk membangun suasana berdasarkan visual yang disajikan pada adegan animasi. Konsep dari penataan suara ini dilakukan dengan melakukan analisis dari pustaka, wawancara, dan observasi. Penataan ini juga dibantu dengan analisis karya sejenis untuk memahami lebih

baik bagaimana suara diaplikasikan pada karya sejenis. Setelah tahap analisis tersebut, tahap selanjutnya merupakan proses pembuatan *Audio Document* yang digunakan sebagai acuan penggunaan suara dan juga untuk mengetahui suara apa saja yang perlu dikumpulkan. Setelahnya *audio* tersebut dikumpulkan dengan cara direkam dan dikumpulkan dari internet. Begitu memasuki tahap pasca produksi, suara tersebut disatukan, diedit, lalu disempurnakan. Tahapan ini merupakan tahapan *Mixing, Scoring, dan Mastering*.

Penataan ini lebih difokuskan untuk membangun suasana dari visual dengan cara lebih banyak menggunakan klasifikasi suara *Diegetic* dan *On-Screen* pada kebanyakan *audio* baik *sfx* dan dialog. Tetapi, terkadang juga klasifikasi suara *Non-Diegetic* juga digunakan pada dialog berpikir atau *voice-over.*

**Saran**

Melalui perancangan ini, diharapkan nilai pamali dapat kembali dikenal dan dipahami oleh masyarakat yang kini sudah mulai melupakan nilai tersebut. Dengan ini juga diharapkan budaya dari pamali tersebut tidak mudah digantikan oleh modernisasi.

Melalui penataan *audio* ini juga, diharapkan peminat untuk menata *audio* lebih banyak karena *audio* merupakan bagian yang penting dari suatu perancangan karya animasi. Dalam perancangan animasi ini, diperlukan penataan *audio* juga yang sama bagusnya untuk memberikan kualitas karya yang lebih baik dan realistis.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anwar, A. A., Widianti, N., & Sumbodo, M. A. (2022). *PERSEPSI PERAN EFEK SUARA PADA SERIAL ANIMASI GARAPAN RUMAH-RUMAH PRODUKSI DI INDONESIA* (Vol. 6).

Barthes, R. (1972). *MYTHOLOGIES.* The Noonday Press.

Beauchamp, R. (2005). *DESIGNING SOUND FOR ANIMATION* (First) [Review of *DESIGNING SOUND FOR ANIMATION*]. Elsevier.

Coyle, R. (2010). *DRAWN TO SOUND: ANIMATION FILM MUSIC AND SONICITY* (pp. 1–8).

Erlangga, F., & Kadarisman, A. (2018). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PAMALI SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGENAI BUDAYA BERNASEHAT DI MASYARAKAT SUNDA*. (pp. 137).

Farhanudin, F., Iskandar, M., & Sumarlin, R. (2023). *PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK SURILI UNTUK MASYARAKAT KABUPATEN BANDUNG* (Vol. 10).

Harpriyanti, H., & Komalasari, I. (2018). *MAKNA DAN NILAI PENDIDIKAN PAMALI DALAM MASYARAKAT BANJAR DI DESA BARIKIN KABUPATEN HULU SUNGAI TENGAH* (Vol. 3, pp. 242–252).

Hasanah, H. (2016). *TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI* (Vol. 8, pp. 26).

Hendiawan, T., & Sudaryat, Y. (2015). *PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENYAKIT INSOMNIA BAGI REMAJA DI KOTA BANDUNG* (Vol. 2).

Iswidayati, S. (2007). *FUNGSI MITOS DALAM KEHIDUPAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT PENDUKUNGNYA* (Vol. 8, pp. 180-184).

Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*.

Nasrimi. (2021). *MITOS-MITOS DALAM KEPERCAYAAN MASYARAKAT* (Vol. 9, pp. 2109–2116).

Nidiansyah, R. (2019). *Penciptaan Karya Film Animasi 2D "Miliv" Dengan Teknik Hybrid*.

Novianto, A., Ramadhan, Z., & Iskandar, M. (2023). *PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PELATIHAN UNTUK TENAGA PEMASAR DI PT MARSIT BANGUN SEJAHTERA* (Vol. 10).

Nurdiansyah, N. (2017). *BUDAYA PAMALI SEBAGAI LANDASAN PEMBELAJARAN LINGKUNGAN DI SEKOLAH DASAR* (Vol. 4, pp. 59–69).

Oka, G. P. A. (2017). *MEDIA DAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN*. Deepublish.

Permasih, D., Koswara, D., & Kosasih, D. (2014). *NILAI PENDIDIKAN DALAM FOLKLOR ASPEK KAPAMALIAN DI DESA TANJUNGWANGI KECAMATAN CICALENGKA KABUPATEN BANDUNG*. (Vol. *5*, pp. 129).

Pluskota, J. (2019). *REDEFINING THE ROLE OF THE SOUND ENGINEER: APPLYING THE THEORIES OF CAFÉ, SCHAFER, AND LOMAX TOWARDS ESTABLISHING A CRITICAL CULTURAL APPROACH TO SOUND ENGINEERING.*

Rahmawati, D. D. (2020). *MITOS MASYARAT JAWA: PANTANGAN KELUAR RUMAH MENJELANG MAGRIB SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN ANAK NON FORMAL*.

Sartini, & Effendhy, S. (2012). *MITOS-MITOS SITUS SAKRAL ALAMI DAN FUNGSINYA BAGI PENGEMBANGAN ETIKA LINGKUNGAN* (pp. 6–48). FAKULTAS FILSAFAT UNIVERSITAS GADJAH MADA.

Sugiyono. (2005). *MEMAHAMI PENELITIAN KUALITATIF.* Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIFDAN R&D.* Alfabeta.

Syarubany, A. H. M., Azzahra, M. P. K., Rahayu, R. S., & Prayoga, S. (2021). *PENGARUH PAMALI SEBAGAI KEARIFAN LOKAL DALAM MEWUJUDKANNILAI DAN NORMA DALAM KEHIDUPAN SOSIAL GENERASI Z*. *5*, 570–576.

Tetali, Prof. P., & Pulu, P. *SOUND FOR ANIMATION*.

Thomas, F, & Johnson, O. (1981). *THE ILLUSION OF LIFE.* Abbeville Press.

Viers, R. (2008). *THE SOUND EFFECTS BIBLE*. Michael Wiese Productions.

Yusuf, A. M. (2014). *KUANTITATIF, KUALITATIF, & PENELITIAN GABUNGAN.* Kencana.