

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara dengan banyak kebudayaan, sehingga tiap daerah memiliki budaya yang berbeda-beda. Kebudayaan yang ada di Indonesia sendiri sering kali dikaitkan dengan mitos. Mitos sendiri merupakan kepercayaan masyarakat pada hal-hal yang berbau mistis yang tidak bisa diukur dengan logika. Seperti menurut Harjoso (1988), mitos berhubungan dengan kisah-kisah di masa lampau yang dipercaya oleh suatu kelompok manusia. Sama halnya dengan kebudayaan, mitos tidak muncul dengan sendirinya, melainkan sudah diturunkan dari generasi ke generasi sehingga menjadi sebuah kepercayaan. Mitos biasanya bercerita tentang hal-hal yang bersifat *supranatural* atau gaib seperti setan atau jin yang cukup sulit dijelaskan keberadaannya oleh akal dan pikiran.

Mitos sendiri sering kali dikaitkan dengan pamali dalam bahasa sunda atau pantangan dalam bahasa universalnya yang merupakan hal-hal tabu yang tidak boleh dilanggar oleh suatu kelompok masyarakat yang mempercayainya. Danadibrata (Widiastuti, 2015) mengatakan bahwa pamali merupakan larangan yang dapat membuat celaka bila dilanggar. Larangan-larangan tersebut tidak hanya digunakan untuk menakut-nakuti, namun juga memiliki makna dan fungsi tersendiri. Seperti Pamali keluar rumah saat menjelang Magrib yang bila dilanggar bisa diculik oleh makhluk halus seperti wewe gombel. Meski terdengar tidak masuk akal, Pamali ini sebenarnya memiliki makna lain, yaitu untuk memperingati orang-orang terutama anak-anak agar tidak bermain terlalu malam karena waktu malam adalah waktunya istirahat.

Seiring berkembangnya zaman, pamali sendiri sudah mulai terlupakan karena dianggap kuno oleh para generasi muda. Semakin berkembangnya zaman, teknologi pun menjadi semakin canggih yang menyebabkan terjadinya modernisasi. Menurut Abdulsyani (2015), Modernisasi merupakan perubahan kebiasaan dalam masyarakat yang awalnya tradisional menjadi lebih maju pada berbagai aspek kehidupan. Fenomena Modernisasi inilah yang membuat manusia berpikir lebih rasional dan hanya menerima hal-hal yang dapat dijelaskan secara logis, sehingga kepercayaan terhadap pamali sendiri dianggap tidak rasional dan tidak masuk akal. Namun sebenarnya, Pamali keluar rumah saat menjelang Magrib ini juga berfungsi sebagai peringatan karena di waktu malam, banyak kejahatan yang terjadi, seperti pencurian atau penculikan.

Untuk mengedukasi para generasi muda, media cetak seperti buku tampaknya kurang efektif karena dianggap membosankan bila hanya dijelaskan melalui tulisan dan gambar saja. Media seperti animasi dapat menarik perhatian generasi muda dengan gambar-gambarnya yang dapat bergerak. Lee dan Owens (2004) mengatakan bahwa media animasi dapat menarik perhatian pelajar dan sangat efektif untuk proses pembelajaran. Dalam era modern seperti sekarang, dimana segala macam informasi dapat dengan mudah didapatkan hanya dengan mengaksesnya melalui internet, animasi itu kemudian disebarkan lewat sosial media agar dapat mudah diakses. Dalam pembuatan animasi, penulis berperan sebagai *background artist*. Dengan menggunakan animasi dengan cerita dimana para hantu yang seringkali dianggap jahat karena menculik anak-anak, ternyata punya tujuan lain yang lebih baik, orang-orang yang menonton akan jadi lebih memahami tentang Pamali keluar rumah saat menjelang Magrib.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini identifikasi masalah yang didapatkan:

- a. Anak muda zaman sekarang yang sudah tidak lagi percaya pada pamali dan menganggapnya kuno dan ketinggalan zaman
- b. Makna pamali sebagai himbuan untuk diri sendiri yang mulai terlupakan.
- c. Modernisasi yang menyebabkan orang-orang berpikir secara logis, sehingga kepercayaan pada pamali mulai memudar.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara mencari tahu lingkungan dengan kepercayaan terhadap pamali?
- b. Bagaimana cara merancang *environment* dan *background* dalam animasi “Dedemit Case: Pamali”?

1.4 Ruang Lingkup

- a. Apa
Perancangan Background dalam animasi 2d kisah di balik pamali
- b. Siapa
Target audiens ditujukan pada anak-anak hingga remaja zaman sekarang yang sudah terpengaruh perkembangan zaman dan teknologi hingga melupakan pamali.
- c. Dimana
Penelitian, pengumpulan data, serta perancangan *background* akan dilakukan di Jawa Barat.
- d. Kapan
Perancangan karya *background design* yang akan dikerjakan mulai dari Oktober 2022 dan selesai pada Agustus 2023.
- e. Mengapa
Perancangan dilakukan menggunakan media animasi yang akan disebarakan melalui *youtube* agar lebih mudah diakses oleh anak-anak muda yang biasa menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Bagaimana
Dengan melakukan perancangan *background* yang berfokus pada lingkungan dengan masyarakat yang masih kental dengan kepercayaan pamali.

1.5 Tujuan perancangan

- a. Mengetahui bentuk lingkungan dengan kepercayaan terhadap pamali.
- b. Merancang *environment* dan *background* dalam animasi 2d “Dedemit Case: Pamali”.

1.6 Manfaat perancangan

1. Manfaat bagi penulis:
 - a. Penulis mendapat pengalaman dan pengetahuan lebih mengenai perancangan *environment* dan *background* yang sesuai dengan topik yang dipilih.
 - b. Penulis dapat menghasilkan karya animasi yang dapat bermanfaat bagi khalayak.
2. Manfaat bagi pihak lain:
 - a. Menambah wawasan generasi muda mengenai pamali keluar rumah menjelang Magrib.
 - b. Meningkatkan pemahaman tentang pamali dan fungsinya untuk melindungi dan menghimbau diri sendiri.

1.7 Metode Perancangan

1. Metode analisis data

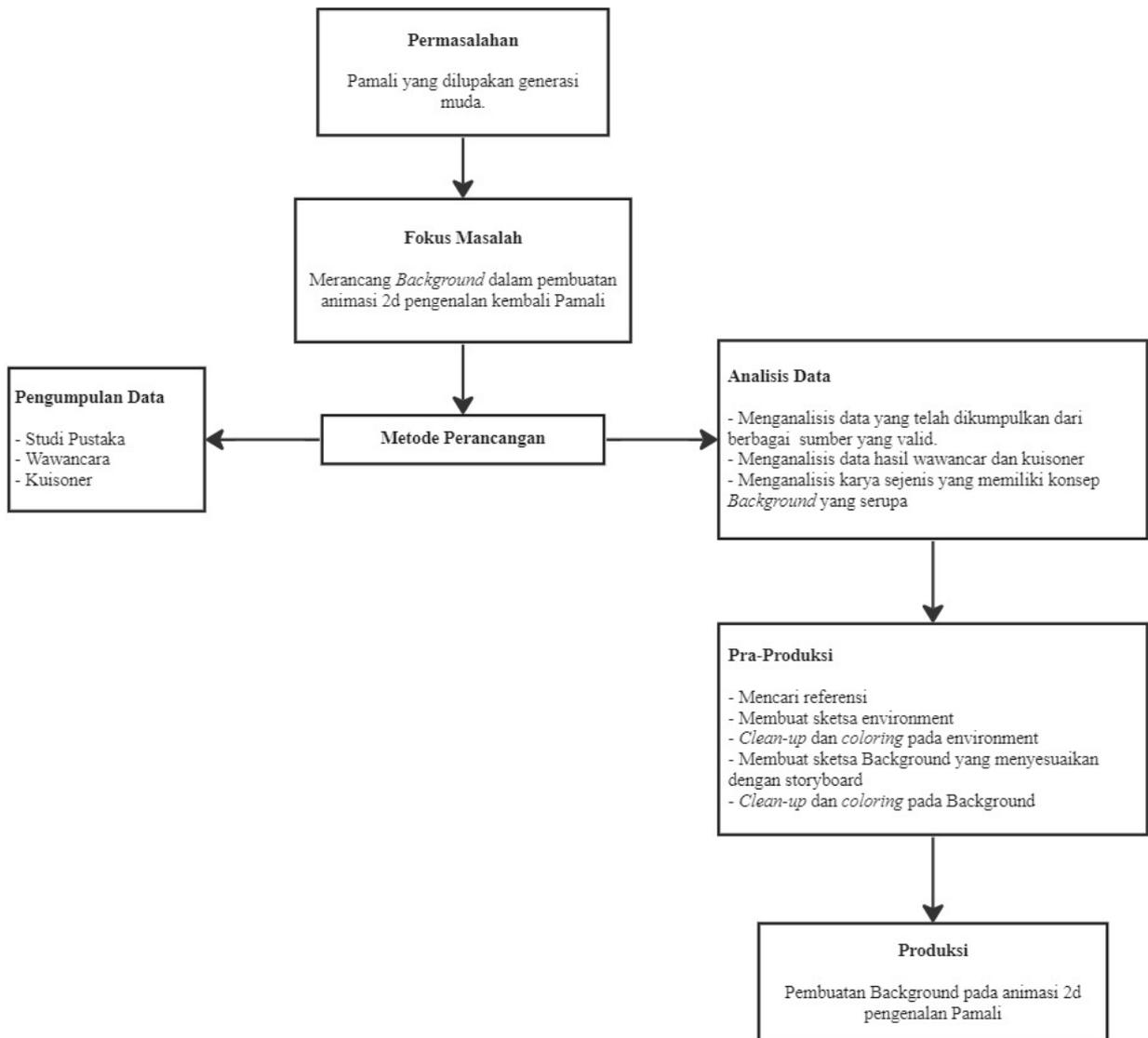
Analisis data dilakukan menggunakan metode kualitatif. Metode Kualitatif merupakan metode penelitian yang didapat dari data ilmiah. Menurut Moleong dalam bukunya, Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena pada subjek penelitian yang kemudian dideskripsikan menggunakan kata-kata.
2. Metode pengumpulan data
 - a. Studi pustaka

Metode pengumpulan data yang bersumber dari buku, jurnal, maupun artikel yang terkait dengan topik yang diambil.
 - b. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada suatu objek beserta lingkungan yang ditinggalinya.
 - c. Wawancara

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

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang mengenai topik yang diambil mengenai pamali yang sudah mulai terlupakan, Identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, Metode perancangan, Kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II Landasan Teori

Berisi teori-teori terkait topik yang diambil juga teori terkait perancangan yang mengikuti *jobdesk* masing-masing. Dalam hal ini, penulis berperan sebagai *Background* dan *Environment design*.

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 *Background* dan *Environment* yang akan dibuat berdasarkan data dan hasil analisis beserta hasilnya.

BAB V Penutup

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