

ABSTRAK

Shakina, Intan Nazla. 2023. PERANCANGAN STORYBOARD DALAM ANIMASI 2D TENTANG PAMALI “JANGAN BERMAIN SETELAH MAGHRIB, NANTI DICULIK OLEH HANTU”. Tugas Akhir. Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Mitos Indonesia yang paling sering didengar dan paling dikenal oleh berbagai masyarakat adalah pamali. Pamali merupakan larangan atau pantangan yang dibuat oleh masyarakat dulu untuk memperingati orang lain. Jika dilanggar, maka akan mendapatkan malapetaka. Pamali ini berguna untuk menjaga alam dan mengajarkan etika. Pamali mulai tidak terdengar karena modernisasi. Modernisasi membuat teknologi lebih canggih dan informasi dari luar masuk ke Indonesia dengan mudah. Masyarakat mulai tidak percaya dengan pamali terutama “jangan bermain setelah maghrib, nanti diculik oleh hantu” dan lebih mempercayai hukum yang berlaku. Generasi muda sekarang lebih tertarik untuk mengetahui kebudayaan luar dibanding dengan kebudayaan sendiri. Dalam perancangan yang akan dibuat kali ini berfokus kepada *Storyboard*, pada awalnya dicari data dari berbagai artikel dan melakukan wawancara dan memasukkannya ke dalam cerita. Dan akhirnya menjadi sebuah *script*. Agar menjadi acuan dalam menggambar *Storyboard*. Perancangan *Storyboard* menggunakan teori yang sudah tersedia. Seperti Prinsip Animasi, *Storyboard*, *Camera Angle*, dan *Camera Movement*. Dan menghasilkan *Clean Up Storyboard* yang menjadi acuan penting dalam hasil akhir animasi.

Kata kunci: Mitos, Pamali, Storyboard Animasi