

PERANCANGAN *STORYBOARD* DALAM ANIMASI 2D TENTANG PAMALI ““JANGAN BERMAIN SETELAH MAGHRIB, NANTI DICULIK OLEH HANTU”

Intan Nazla Shakina¹, Yayat Sudaryat² dan Muhammad Iskandar³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

Intannazla@student.telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id,
muhhammadiskandar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: 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

Abstract: Indonesian's myth that is most often heard and best know by many people is pamali. Pamali is a prohibition or taboo made by the predecessor to commemorate other people. If violated, it will cause a calamity. Pamali is used for protecting nature and teaching manners. Pamali began to go unheard because of modernization. Modernization make technology more sophisticated and information from outside enters Indonesia easily. People are starting to not believe in pamali anymore especially "don't play after maghrib, you'll be kidnapped by ghosts" and believe in law. The younger generation is now more interested in knowing foreign cultures than the culture itself. In the design that will be made this time focusing on *Storyboards*, initially looking for data from various articles and conducting interviews then incorporating it into the story. And finally, into a *script*. To be a reference in drawing *Storyboards*. *Storyboard* design uses available theory. Such as the *Principles of Animation*, *Storyboard*, *Camera Angle*, and *Camera Movement*. And produce a *Clean Up Storyboard* which is an important reference in the result of the animation.

Keywords: Myth, Pamali, Animated *Storyboard*

PENDAHULUAN

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. 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.

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. 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. 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.

METODE PENELITIAN

Pamali

Pada zaman batu besar, manusia sudah mulai belajar bahwa mereka hidup tidak sendiri di dunia ini. Mereka mulai mempercayai roh nenek moyang yang sudah menjaga mereka. Manusia yang tinggal di zaman batu besar percaya jika mereka berperilaku baik terhadap nenek moyang dapat diselamatkan dari berbagai ancaman, begitu juga dengan sebaliknya. Hal ini masih dipertahankan sampai sekarang seperti orang Sunda yang masih mempercayai pamali.

Masyarakat Sunda sangat erat kaitannya dengan pamali. Pamali merupakan pantangan atau larangan yang berdasarkan adat dan istiadat (KBBI). Menurut Danadibrata (2015), pamali adalah suatu larangan yang jika dilarang bisa membawa malapetaka. Untuk beberapa orang, pamali berfungsi sebagai mengajarkan etika berperilaku dan menjaga alam. Terkadang pamali memiliki alasan yang tidak masuk akal atau logis. Contohnya seperti. “ulah ulin wanci magrib, bisi diculik ku jurig” atau diartikan sebagai, “jangan bermain setelah magrib, nanti bisa diculik oleh hantu”. Alasan mengapa pamali ini terdengar menyeramkan karena untuk menakuti anak-anak sehingga patuh perkataan orang tua. Ada alasan yang lebih logis dari pamali tersebut, yaitu pada perpindahan sore menuju malam, banyak orang-orang yang sudah masuk ke dalam

rumah untuk beristirahat. Anak-anak dipaksa untuk pulang karena sudah sedikit orang yang berada di luar sehingga tidak ada yang bisa menjaga dan mengamati. Disaat perpindahan waktu itu juga, kriminalitas meningkat karena banyak orang yang lengah karena sudah lelah seharian. Pamali adalah warisan Indonesia yang sudah lama dikenal. Semakin pesatnya teknologi dan ilmu pengetahuan, membuat pamali perlahan-lahan menghilang. Orang tua zaman sekarang melarang anak-anaknya dengan logika sehingga pamali mulai jarang didengar.

Modernisasi

Seiring berkembangnya zaman, beberapa negara mulai melakukan perubahan secara pesat untuk bisa hidup lebih baik. Modernisasi merupakan usaha hidup menyesuaikan dengan zaman dan keadaan sekarang (Koentjaraningrat). Usaha hidup yang dimaksud adalah memperbaiki dan mencapai suatu bentuk masyarakat yang lebih maju, berkembang, dan berkualitas. Menurut Johan Williem Schoorl, Modernisasi adalah penerapan pengetahuan ilmiah dalam semua aspek hidup. Paling menonjol pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang diusahakan untuk kehidupan yang lebih sejahtera.

Animasi 2D

Animasi sudah sangat berkembang di zaman sekarang terutama untuk dijadikan media pembelajaran. Menurut Agus Suheri (2006), Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sehingga menghasilkan gerakan. Buku *"The Illusion of Life"* Oleh Frank Thomas dan Ollie Johson, dijelaskan bahwa ada 12 prinsip penting dalam membuat animasi. Prinsip ini selalu diajarkan kepada *animator* baru.

Prinsip Animasi

Anticipation

Anticipation berguna sebagai bertanda gerakan yang ingin dilakukan sehingga penonton tahu apa yang dilakukan oleh karakter.

Staging

Staging adalah hal yang umum dalam prinsip-prinsip ini karena mencakup area yang besar dan jauh dalam teater.

Secondary action

Sesuai dengan namanya, *secondary action* berguna untuk memberikan gerakan tambahan dalam gerakan utama.

Timing

Prinsip ini memastikan seberapa cepat dan lambatnya suatu gerakan.

Solid drawing

Solid drawing digunakan untuk memberi volume sebuah karakter.

Appeal

Prinsip ini berguna untuk penonton gampang mengingat karakter dan memperlihatkan karakteristik yang dimiliki karakter.

Storyboard

Storyboard merupakan sketsa yang disusun secara berurutan dan menjadi sebuah adegan yang penting (Merriam Webster). Dalam pembuatan *storyboard*, *storyboard artist* harus menganalisis apa yang terlibat dalam pembuatan cerita visual. Ini penting untuk menyadari bahwa elemen visual dibatasi dalam *frame* yang memungkinkan sebagai penentuan komposisi. Dalam *storyboard* sangat penting dalam pengambilan kamera atau *camera shot*, ini jenis-jenis *camera shot* yang ada:

Extreme Wide Shot (EWS)

Digunakan untuk memperlihatkan *environment* yang disajikan.

Wide Shot (WS)

Memperlihatkan *environment* dan karakter walaupun terlihat sangat kecil.

Full Shot (FS)

Memperlihatkan karakter secara *full body* sehingga bisa melihat gerakan tubuhnya.

Medium Shot (MS)

Melibatkan karakter dari atas kepala hingga ke pinggul sehingga memperlihatkan ekspresi dan gestur.

Close Up Shot (CU)

Memperlihatkan karakter dari atas kepala hingga bahu saja sehingga ekspresi karakter terlihat lebih jelas.

Extreme Close Up (ECU)

Shot ini merupakan kasus spesial dimana memperlihatkan detail dari subjek tersebut.

Over The Shoulder (OTS)

Shot ini bisa digunakan seperti *CU* atau *MS*, tapi selalu ada elemen *foreground* bahu karakter.

Point Of View (POV)

Shot ini mencerminkan dari sudut pandang karakter.

Lalu terdapat juga *camera angle* yang digunakan. *camera angle* sangat berguna untuk menambahkan emosi disetiap *shot* yang dibuat. *Bird eye view* merupakan posisi *point of view* burung yang sedang terbang. *High angle*, posisi dimana kamera berada di atas mata subjek. *Low angle* adalah posisi kamera berada di bawah mata subjek. Lalu yang terakhir, *worm eye* adalah tipe *shot* yang dimana kamera sejajar dengan tanah. Selain posisi kamera, dalam *storyboard* sangat penting memberikan *camera movement*. *Panning* merupakan pergerakan kamera secara *horizontal* tanpa kamera bergerak. *Tilt* merupakan pergerakan kamera ke atas atau ke bawah tanpa mengubah posisi kamera. Lalu *zoom* merupakan perubahan optik panjang fokus.

Dalam pembuatan *storyboard*, *storyboard artist* akan membuat cerita dan membuat *shotlist* terlebih dahulu. Dilanjutkan pembuatan *thumbnails* untuk menemukan *shot* yang terbaik secara ide dan emosi. Setelah itu, dibuat *rough sketch* yang memberikan gambaran yang simpel dan digambar secara cepat. Dan terakhir, *clean*

up storyboard yang berisikan gambaran *shot* yang sudah bersih dan sudah diberikan penjelasan.

Landasan Perancangan

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data secara deskriptif berupa tulisan, ucapan, atau perilaku yang diamati (Bodgan dan Biklen, 1992). Proses penelitian ini untuk mendapatkan pemahaman yang bersifat umum dari sudut pandang partisipan. Tahapan penelitian ini penting karena melakukan wawancara dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Metode yang digunakan juga melakukan studi pustaka dengan tema yang berkaitan dengan judul. Pada dasarnya, penulis menggunakan metode ini guna memahami data yang telah diambil sehingga bisa diolah dengan baik dan benar. Setelah data didapatkan, penulis akan mendeskripsikan semua data. Metode deskriptif ini melakukan analisis data yang sudah dikumpulkan berupa tulisan, gambar, dan bukan angka-angka. Beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang tersusun secara biologi dan psikologis dalam proses pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi). Dalam pengumpulan data ini, pengamat secara langsung mengobservasi di dalam sebuah peristiwa dan mencatat semua kejadian.

Wawancara

Menurut Lexy J. Moleong, Wawancara adalah percakapan dengan maksud yang jelas untuk mengkonstruksi dengan sebuah kejadian. Peneliti mengumpulkan data dengan cara membuat pertanyaan dan melakukan tanya jawab dengan narasumber yang berhubungan dengan fenomena yang dipilih.

Studi Pustaka

Menurut Nasir, studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data yang menelaah terhadap buku, jurnal, dan literatur yang berkaitan dengan masalah yang

diteliti. Peneliti dapat memperoleh informasi dari membaca semua literatur yang didapatkan lalu melakukan penelaahan terhadap informasi yang didapatkan.

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis Data Objek

Pamali merupakan kebudayaan dari Tanah Jawa yang merupakan salah satu kearifan warga lokal. Pamali memiliki banya versi disetiap daerah. Di daerah sunda, disebut pamali yang berguna untuk menjaga alam dan cara berperilaku. Kearifan lokal ini bisa menghilang secara perlahan-lahan karena kebudayaan dari luar, teknologi, dan meyakinkan generasi muda untuk tidak mempercayai pamali. Beberapa pamali mulai tidak terbukti di zaman sekarang dan itu terpengaruh oleh teknologi. Dengan zama yang lebih cepat, kebudayaan luar akan lebih gampang masuk dan dikenal banyak oleh generasi muda. Ditambah dengan teknologi yang semakin canggih dan dikenal banyak orang. Pamali sekarang tidak bisa diterapkan untuk sekarang karena mengikuti zamannya. Masyarakat sekarang tidak mempercayai lagi pamali. Pamali yang sekarang dipercayai masyarakat adalah *law enforcement* (tindakan hukum).

Data dan Analisis Karya Sejenis

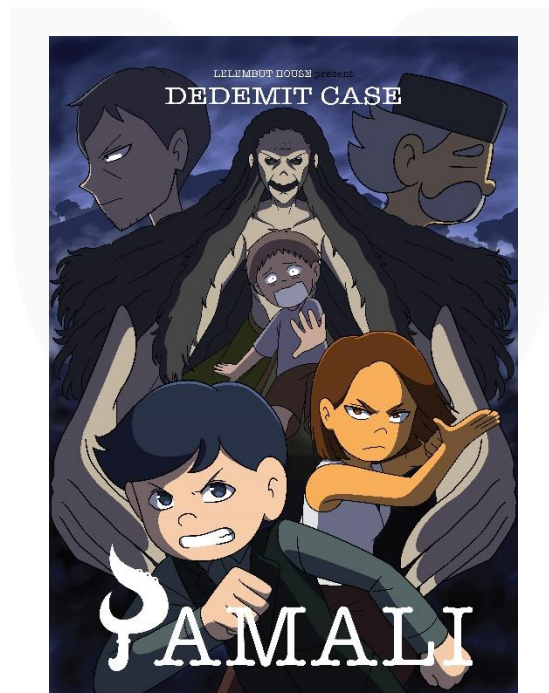
"Horror" (2017)	"Detective Conan eps. 610" (2011)
	
<p>Penulis mengambil aspek <i>camera shot</i> dan <i>camera angle</i> dalam animasi ini.</p>	<p>Penulis mengambil aspek konsep cerita dalam animasi ini.</p>

Konsep dan Hasil Perancangan

Konsep Pesan

Perancangan pada Storyboard animasi Pamali ini merupakan upaya penulis untuk memperkenalkan kembali pamali ke generasi muda. Bagaimana generasi dulu memberikan larangan atau pantangan kepada orang lain. Mengajarkan generasi muda untuk tetap melestarikan Budaya Indonesia yang mulai tidak terdengar karena zaman yang lebih maju. Walaupun zaman yang lebih maju bukan berarti budaya yang ditinggalkan oleh leluhur tidak dipedulikan begitu saja. Selain itu juga, untuk memberikan pesan bahwa setiap perkataan yang tidak masuk akal seperti pamali ini memiliki arti yang berbeda. Seperti jangan bermain setelah magrib, nanti bisa diculik oleh hantu memiliki arti jika pulang terlambat bisa diculik oleh orang yang memiliki niat jahat

Konsep Kreatif



Poster

Sumber: Lelembut House (2023)

Perancang menggunakan referensi dari animasi *Detective Conan* untuk alur cerita yang padat tapi masih diikuti oleh penonton. Selain itu juga, banyak unsur yang dijadikan referensi seperti banyaknya *voice over* untuk menjelaskan kasus yang sebenarnya terjadi. Dengan mengambil pamali “jangan bermain setelah Maghrib, nanti diculik hantu”, perancang mengambil genre *horror mystery* untuk memberikan kesan yang menyeramkan.

Dalam pembuatannya, perancangan membuat cerita menggunakan struktur 3 babak, yaitu Orientasi-Kompilasi-Resolusi. Orientasi berisikan Haris yang datang ke kantor polisi untuk menanyakan kasus yang bisa dia kerjakan. Lalu kompilasi yang berisikan Haris akhirnya pergi menuju desa tersebut dan Rara mengejanya. Dan diakhiri dimana Haris menemukan pelaku sebenarnya.

Konsep Media

Media yang menjadi output dalam perancangan ini adalah animasi 2D yang berjudul “Dedemit Case: Pamali dengan perancangan sebagai Storyboard Artist. Yang memiliki kewajiban untuk mempersembahkan cerita dan shot visual yang menarik minat khalayak sasaran. Perancang juga berusaha sebisa mungkin untuk membuat cerita yang sesuai dengan genre yang sedang populer. Agar pesan dan moral yang ada di cerita tersebut tersampaikan dengan baik.

Hasil Perancangan

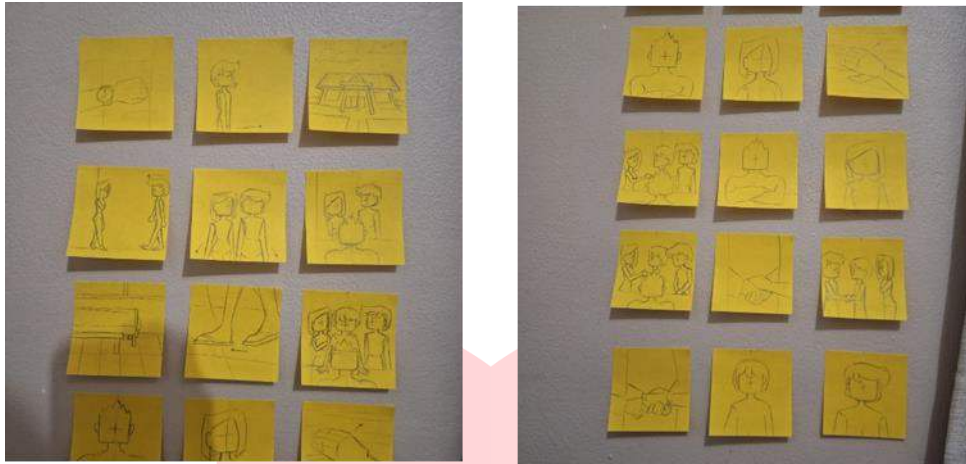
Naskah

Membuat naskah untuk mengetahui jalur cerita dan membantu memvisualisasikan dalam perancangan *storyboard*.

Pembuatan Thumbnail

Setelah pembuatan naskah, tahap selanjutnya untuk pembuatan *storyboard* adalah *thumbnail*. *Thumbnail* dibuat dari *breakdown shot* yang sudah dibuat dan sudah ada keterangan untuk *camera angle* dan *camera movement*. Dalam *thumbnail* sebisa mungkin sudah menggambarkan setiap adegan penting di dalam cerita secara *camera*

angle maupun *camera shot*. Pembuatan *thumbnail* diatas *sticky notes* sehingga bisa diatur kembali.



Thumbnail Storyboard

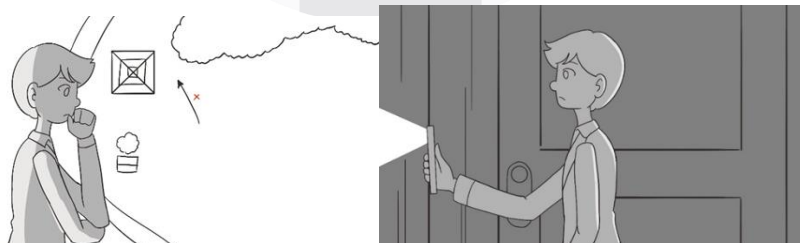
Sumber: Intan Nazla Shakina (2023)

Teknikal pada Storyboard

Pada proses perancangan *storyboard* terdapat teknik-teknik yang digunakan untuk diaplikasikan sesuai dengan shot yang akan dibuat sesuai naskah yang sudah ada, berikut adalah beberapa teknik yang digunakan.

Type of Shot

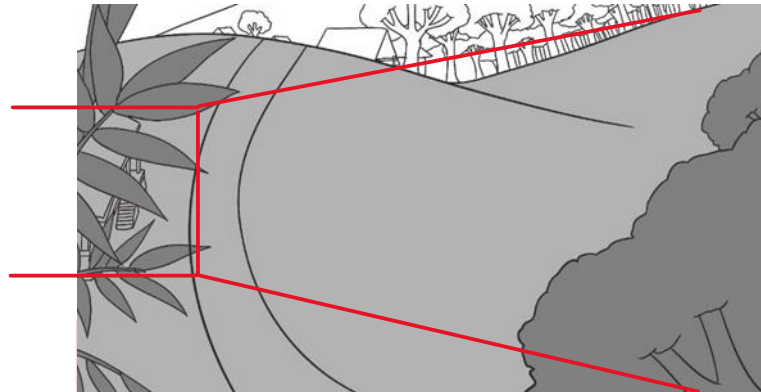
Type of Shot yang digunakan pada perancangan ini dominan menggunakan *medium shot* untuk memperlihatkan karakter dari atas kepala hingga pinggul shot ini masih memperlihatkan ekspresi karakter yang berada di frame. Selain itu juga, karakter masih bisa memeperlihat interaksi dan gerakan badan di dalam frame.



Visual *medium shot*

Sumber: Intan Nazla Shakina (2023)

Dalam *storyboard* ini juga banyak mengaplikasikan *wide shot* untuk memperlihatkan keadaan *background* dan juga ketegangan di adegan tertentu.



Visual *wide shot*
Sumber: Intan Nazla Shakina (2023)

Penerapan *Extreme Close up* digunakan untuk memberikan detail yang lebih terlihat dan membantu penonton untuk kemana melihat adegan tersebut.

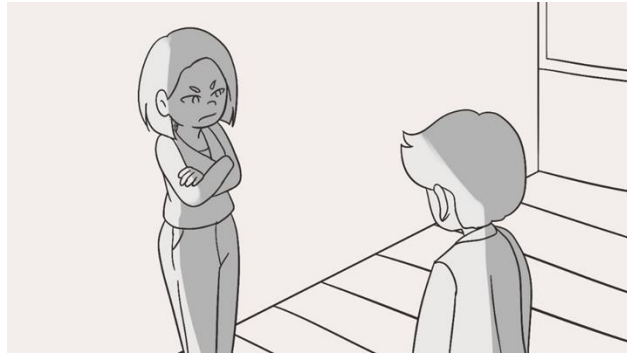


Visual *extreme close up*
Sumber: Intan Nazla Shakina (2023)

Camera angle

Camera Angle yang digunakan dalam perancangan ini sangat beragam. Mulai dari high angle, eye level, low angle, hingga worm eye. Penerapan Camera Angle sesuai dengan feeling yang berusaha disampaikan kepada penonton.

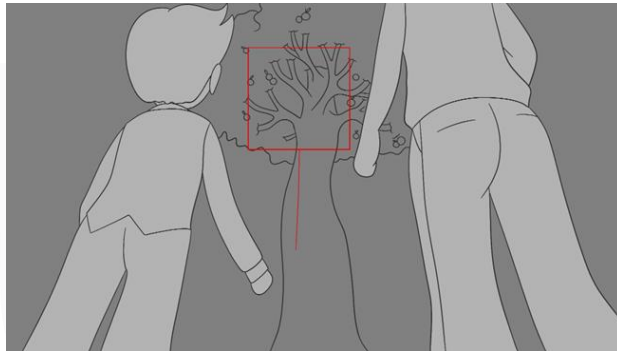
High angle digunakan untuk memfokuskan penonton dengan situasi sekitar dan memperlihatkan karakter yang lebih menonjol. Contoh penerapan ini disaat Rara memarahi Haris karena tidak memberi tahu bahwa dia pergi sendirian.



Visual High Angle

Sumber: Intan Nazla Shakina (2023)

Worm Eye digunakan untuk menekankan emosi penonton dalam adegan tersebut. *angle* ini sangat cocok untuk membuat penonton terasa tegang karena terdapat objek atau karakter yang lebih besar. Contohnya seperti saat Rara dan Haris menummykan pohon jeruk yang sudah tua di dalam hutan.

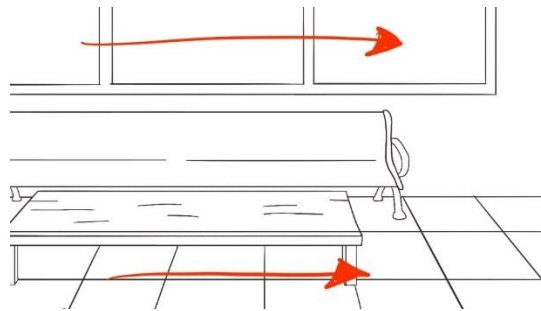


Visual Worm eye

Sumber: Intan Nazla Shakina (2023)

Camera Movement

Camera movement sangat penting dalam storyboard karena akan membantu background artist untuk membuat background lebih panjang dari frame selain itu juga membantu saat melakukan compositing. *Pan* dan *tilt* digunakan untuk memperlihatkan sekitar terutama pemandangan.



Visual panning

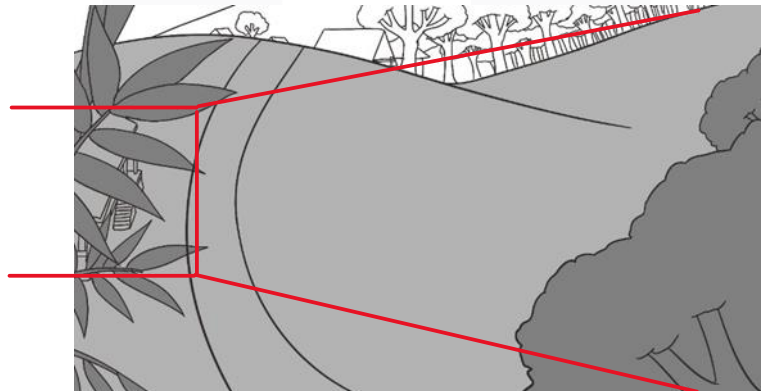
Sumber: Intan Nazla Shakina (2023)



Visual tilting

Sumber: Intan Nazla Shakina (2023)

Zoom digunakan diperancangan ini untuk membantu penonton untuk fokus dengan objek yang ditujukan. Dalam perancangan ini lebih sering menggunakan *zoom in*.



Clean Up Storyboard

Clean Up Storyboard merupakan tahapan terakhir dalam perancangan storyboard yang sudah ditetapkan. Tahap ini sudah melakukan tahap cleaning agar

mempermudah animator untuk melakukan animasi. Pada tahap ini, storyboard akan

DEDEMIT CASE
PAMALI

Storyboard	Deskripsi	Dialog
	Jam tangan yang menunjukkan jam 9.	-
	Haris yang melihat jam tangan lalu melihat ke depan.	-
	Rara dengan muka kesal menunggu Haris sampai.	-
	Rara mengomeli Haris.	HARIS: Maaf, Bu, aku tidak. RARA: Sigh... kenapa kamu gak mau mobil kamu gak mau mobil sendiri? Uhm tahu jam segini mau ditara-mana. HARIS: Kasian, Si Dais diarahin mance-dawot. RARA: Terserah kamu, dia.
	Memperlihatkan isi kantor polisi. (pening)	HARIS: Puteh, kang.

DEDEMIT CASE
PAMALI

	Kaki warga yang berjalan.	HARIS: kami ingin bertemu dengan...
	Warga yang mendekati meja.	WARGA: Saya mohon, pak! Jaqun ditutup kasus ini! Anak-anak kami belum ada yang pulang ke rumah! Sudah berlari-hari mereka tidak ada kabar!
	Polisi menjawab warga.	POLISI: Maaf, pak, kami sudah sekuat tenaga untuk membantu mereka tapi tidak ada titik terang dimana keberadaan mereka.
	Rara menanyakan apa yang terjadi?	RARA: Apa yang sebenarnya terjadi?
	Warga mendekati meja.	WARGA: beberapa anak di desa kami tidak kembali setelah bermain. Sudah 4 hari tidak ada kabar sama sekali.
	Haris bertanya ke polisi.	HARIS: Kenapa kasus ini ditutup ya, pak? Kalau boleh tahu.

DEDEMIT CASE
PAMALI

	Polisi menjelaskan.	POLISI: Selama penelusuran dan investigasi, kami tidak mencerminkan petunjuk sedikit pun bahkan anjing K-9 sudah turun lapangan pun tidak bisa mendeteksi.
	Rara menjawab warga.	RARA: Maaf, pak, jika polisi tidak bisa meneruskannya, kami tidak bisa memantikan akan menemukan mereka.
	Warga meminta Rara untuk menolong.	WARGA: mereka anak-anak kesayangan kami, sh. Berapa pun akan kami bayar.
	Warga memegang tangan Haris.	WARGA: saya mohon... mungkin skang belum mengerti apa yang saya rasakan tapi saya harap bisa membantu.
	Haris tersenyum mendengar perhatian warga.	-

DEDEMIT CASE
PAMALI

	Haris diandian memberikan kartu namanya.	HARIS: Saya mengerti perasaan bapak, kok.
	Warga terlihat kegot.	-
	Haris tersenyum.	-
	Terdapat koran dan kasus mengenai anak-anak yang hilang.	HARIS (V.O.): Ini bukan kasus dan pertama di desa itu. Sebenarnya terdapat delapan anak-anak yang menghilang dan salah satunya ditemukan tidak berawak di dalam hutan.
	Haris mengendani mobil.	HARIS (V.O.): Rata-rata korban yang menghilang dibawah umur 12 tahun. Pelaku sementara adalah pengemudi hutan. Aki kira hewan bias tapi ternyata hantu Wewe Gombel.

DEDEMIT CASE
PAMALI

	pohon-pohon di sepanjang jalan. (pening)	HARIS (V.O.): Anak-anak keluar jam 4 dan kembali jam 6. Beberapa diantara mereka tidak kembali ke rumah tapi ke mesjid di desa itu.
	Kedaraan dalam mobil.	HARIS (V.O.): Tidak ada yang mencurigai warga desa lain karena mereka sudah saling kenal satu sama lain tapi itu bukan berarti pelaku bukan salah satu diantara mereka.
	Tangan Haris yang berada di setir.	-
	Haris bertemu dengan Pak Bagja.	BAGJA: Terima kasih sudah membantu kami, Pak Haris. HARIS: Sama-sama, Pak Bagja. Saya akan sekuat tenaga untuk memecahkan kasus dan menemukan anak-anak yang hilang.

DEDEMIT CASE
PAMALI

	Haris meminta izin Pak Bagja untuk melakukan investigasi.	HARIS: Saya langsung melakukan investigasi di TKP, tidak apa-apa, pak? BAGJA: Iya, gak apa-apa, Pak Haris, tapi saya tidak bisa karena warga mau melokalkan musyawarah sebentar.
	Jaka muncul di depan rumah Pak Bagja.	JAKA: Puteh, Pak. Warga udah menunggu bapak.
	Pak Bagja menawarkan Jaka untuk menemui Haris.	BAGJA: Oh iya, makasih, Jaka. Atau mungkin Pak Haris bisa ditemenin Jaka. Dia kecamanan di desa ini, jika juga yang banyak melaporkan ke polisi kemarin. JAKA: Dengan senang hati, saya membantu Kang Haris.
	Kaki Jaka dan Haris berjalan.	-

Visual Clean Up Storyboard
Sumber: Intan Nazla Shakina (2023)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil perancangan storyboard yang mengangkat cerita pamali, dapat disimpulkan bahwa pamali memiliki arti yang dalam dan sudah menjadi budaya Indonesia yang banyak dikenal. Dengan kemajuan generasi ini, membuat mulai jarang didengar oleh anak-anak generasi sekarang. Oleh karena itu, perancangan yang mengangkat pamali ini diangkat sebagai mengingat kembali pamali disekitar masyarakat.

Perancangan storyboard ini dirancang berdasarkan cerita yang telah dibedah berdasarkan naskah yang dibuat. Agar tersampaikan pesan yang berada di dalam cerita ini yaitu 'dilarang bermain hingga sore, nanti diculik hantu'. Cerita diangkat dengan genre horror mystery untuk menarik penonton. Perancangan storyboard ini mengimplementasikan teknik-teknik dari karya sejenis yang telah dikumpulkan. Penggunaan camera angle dan camera shot untuk memberikan kesan emosi yang berbeda-beda

Saran

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menyampaikan informasi dan dapat mengangkat kembali pamali. Diharapkan juga ini adalah sebuah cara untuk mengajak dan mengangkat kembali pamali sebagai Budaya Indonesia yang sudah jarang didengar tidak lagi sebagai hukum.

Bagi penelitian selanjutnya, saran yang dapat diberikan berkaitan dengan penelitian ini diharapkan untuk memperdalam pamali tidak hanya di daerah Sunda melainkan di daerah lain. Penelitian selanjutnya juga diharapkan bisa tidak hanya mengulik dari sisi storyboard, namu juga bisa dari berbagai aspek perancangan di bidang industri kreatif yang mengenaik pamali di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Armstrong, Karen. (2004). *A Short History*. Edinburg.

Brown, Blair. (2012). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Director*. Focal Press.

Hanafi. (2017, 12 Januari). Pamali dalam Masyarakat Sunda: Sebuah Telaah Logika. *Majalah1000guru*. <http://majalah1000guru.net/2017/01/pamali-sunda/>

Iswidayati, Sri. (2007). Fungsi Mitos dalam Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Pendukungnya. *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. 8(2).

Litalia. Arti Pamali, Contoh dan Penjelasannya Lengkap. *Jurnalponsel*. <https://www.jurnalponsel.com/pamali-adalah/>

Nasrimi. (2021). Mitos-Mitos dalam Kepercayaan Masyarakat. *Serambi Akademica Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*. 9(11).

Ningsih, Widya Lestari. (2021, 6 April). Zaman Megalitikum: Peninggalan, Sejarah, Ciri, dan Kepercayaan. *Kompas*.

<https://www.kompas.com/stori/read/2021/04/06/153756379/zaman-megalitikum-peninggalan-sejarah-ciri-dan-kepercayaan?page=all>

Novianto, Andhika, Ramdhan, Zaini, dan Iskandar, Muhammad. (2023). *Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pelatihan untuk Tenaga Pemasar di PT Marsit Bangun Sejahtera*. 10 (2), 12.

Paez, Sergio & Jew, Anson. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. Focal Press.

Putra, Anak Agung Gede Agung Swami Divasaka Dewata, Iskandar, Muhammad, dan Lionardi, Angelia. (2023). *Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D Sebagai Media Informasi tentang Peristiwa Perang Kusamba untuk Remaja Bali*. 10 (2), 4.

Qusyaeri, Nurdin & Azhari, Fauzan. (2019). *Dialektika Budaya Sunda dan Nilai-nilai Islam (Studi Atas Nilai-Nilai Dakwah dalam Budaya Pamali di Tatar Sunda*, 1(4).

Rabbani, Aletheia. (2017, 4 Agustus). Pengertian Modernisasi Menurut Ahli. *Sosiologi79*. <https://www.sosiologi79.com/2017/04/pengertian-modernisasi-menurut-ahli.html>

Rahmawati, Hana. (2021, 1 Mei). Budaya Pamali Dapat Mengedukasi Masyarakat dalam Melakukan Kegiatan Sehari-hari. *Kumparan*.

<https://kumparan.com/hanarahmawati830/budaya-pamali-dapat-mengedukasi-masyarakat-dalam-melakukan-kegiatan-sehari-hari-1vesexqpyQs/full>

Ramadhan, Wahyu, Hediawan, Teddy, dan Sudaryat, Yayat. (2015). *Perancangan Animasi Sebagai Media Informasi Penyakit Insomnia Bagi Remaja di Kota Bandung*. 2 (1). 2

Rosalina, Dian. (2022, 28 Januari). Busting Myths: 'Pamali' Jauh Jodoh. *Cxomedia*. <https://www.cxomedia.id/love-and-relationship/20220127155449-92-173467/busting-myths-pamali-jauh-jodoh>

Simbolon, Huyogo. (2022, 12 Oktober). 10 Contoh Pamali, Nilai, dan Sejarah Pantangan dalam Budaya Sunda. *Liputan6*. <https://www.liputan6.com/regional/read/5093432/10-contoh-pamali-nilai-dan-sejarah-pantangan-dalam-budaya-sunda>

Thomas, Frank & Johnston, Ollie. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Walt Disney Productions.

Tribunsolo. (2021, 28 Februari). Apa Itu Cerita Mitos? Berikut Pengertian, Macam dan Contohnya. *Tribunnews*. <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2021/02/28/apa-itu-cerita-mitos-berikut-pengertian-macam-dan-contohnya>

Wiguna, Ringgana Wandy. (2023, 12 April). Modernisasi: Pengertian, Penyebab, Dampak, Ciri & Contoh | Sosiologi Kelas 12. *Ruangguru*. <https://www.ruangguru.com/blog/apa-itu-modernisasi>