# PERANCANGAN *BACKGROUND* DALAM ANIMASI 2D KISAH DI BALIK PAMALI KELUAR DI WAKTU MAGRIB

Alya Anggraeni Rosadi[1], Yayat Sudaryat[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*
alyaanggraeni@student.telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id, muhammadiskandar@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak :** Modernisasi yang menyebabkan perubahan gaya hidup manusia dari tradisional menjadi lebih modern karena pengaruh teknologi yang semakin maju membuat masyarakat terutama para generasi muda menjadi lebih percaya pada hal-hal yang bersifat logis dan hanya dapat dibuktikan secara ilmiah. Hal ini mengakibatkan kepercayaan pada Budaya Indonesia yang berhubungan dengan hal-hal mistis seperti pamali jadi menurun, sedangkan pamali sendiri tidak hanya berfungsi untuk menakut-nakuti, namun juga sebagai himbauan untuk melindungi diri sendiri. Untuk itu anak-anak zaman sekarang perlu diberitahu mengenai pentingnya nilai dan makna yang ada dalam Pamali terutama Pamali keluar di Waktu Magrib. Dengan melakukan pengumpulan data lewat observasi, studi pustaka, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif, maka kisah tentang pamali tersebut akan dirancang dalam bentuk media animasi yang menarik untuk ditonton terutama bagi para generasi muda. Dalam Animasi, *environment* dan *background* berperan penting untuk menggambarkan lingkungan tempat para karakter dan objek-objek lainnya saling berinteraksi, sehingga penonton dapat mengetahui tempat seperti apa yang memiliki kepercayaan pamali yang tinggi dalam suatu animasi secara jelas.
**Kata kunci:** Animasi, *Background*, Modernisasi, Pamali.

***Abstract:*** *Modernization that causes changes in human lifestyles from traditional to more modern due to the influence of increasingly advanced technology makes people, especially the younger generation, believe more in things that are logical and can only be proven scientifically. This has caused the belief in Indonesian culture related to mystical things such as pamali to decline, while pamali itself not only serves to scare, but also as an appeal to protect yourself. For this reason, today's children need to be informed about the importance of the values and meanings contained in Pamali, especially Pamali going out at Maghrib. By collecting data through observation, literature study, and interviews, then analyzed using qualitative methods, the story of pamali will be designed in the form of animation media that is interesting to watch, especially for the younger generation. In animation, environment and background play an important role to describe the*

*environment where the characters and other objects interact with each other, so that the audience can know what kind of places have high pamali beliefs in an animation clearly.*
***Keywords:*** *Animation, Background, Modernization, Pamali.*

## PENDAHULUAN

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.

## METODE PENELITIAN

### Pamali dalam masyarakat Sunda

Pamali merupakan tradisi lisan yang menjadi salah satu sumber pengetahuan masyarakat Sunda. Pamali diartikan sebagai ‘larangan’ atau ‘pantangan’ yang bersifat sakral mengikuti adat istiadat dan kebiasaan suatu suku

yang dipercaya turun temurun. Menurut Danadibrata (2009) Pamali berperan sebagai aturan yang mengatur kehidupan di luar aturan agama dalam masyarakat terutama masyarakat Sunda. Menurut Rafiek (2017) pamali memiliki pola sebab akibat dimana yang melanggarnya akan mendapat celaka atau sial. Kesialan yang sering diterima bisa berupa dikejar, diikuti, atau bahkan diculik makhluk halus. Bahkan masih banyak lagi kesialan lain yang tidak dapat ditafsirkan oleh akal sehat.

**Modernisasi**

Modernisasi merupakan proses transformasi di masyarakat seiring berkembangnya teknologi ke arah yang lebih maju. Modernisasi berasal dari bahasa latin '*modo*' yang berarti 'cara' dan '*ernus*' yang berarti 'masa kini'. Sehingga modernisasi dapat diartikan perubahan cara hidup menuju era yang lebih kekinian. Menurut Wilbert E. Moore, modernisasi juga dapat diartikan sebagai perubahan pola hidup masyarakat dari tradisional atau pra-modern menjadi masyarakat yang lebih modern. Modernisasi juga mencakup pembaharuan pada tiap bidang di masyarakat sehingga dapat lebih mempermudah suatu pekerjaan.

**Animasi**

Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi merupakan presentasi bergambar yang menggambarkan suatu objek yang berpindah dan bergerak sehingga terlihat menarik. Animasi memiliki tiga fitur utama yaitu gambar, gerakan, dan simulasi. Animasi juga dapat diartikan sebagai rangkaian gambar yang disusun kemudian dimanipulasikan secara *frame by frame* dalam kecepatan tertentu sehingga membuat ilusi pergerakan pada gambarnya (Wyatt, 2010:6).

**Ilustrasi**

Menurut Fleishman, ilustrasi digunakan untuk menjelaskan suatu makna tertentu dalam bentuk seni yang berupa gambar, foto, maupun diagram yang dapat dilihat oleh mata. Dalam animasi, *background* merupakan ilustrasi yang

digunakan untuk menjelaskan tempat kejadian tanpa perlu dijelaskan menggunakan kata-kata.

***Environment***

Menurut Tony White (2009), *environment* tidak hanya sebatas bentuk *landscape* dan merupakan aspek pendukung berupa set lokasi dari sebuah gambar dimana karakter dan elemen lainnya berinteraksi di dalamnya dalam suatu *scene* gambar.

***Background***

Menurut Andreas (2013:5) Latar cerita merupakan ruang, waktu, dan lingkungan yang berjalan selama cerita berlangsung. Latar digunakan untuk menampilkan situasi lokasi dan waktu sebagai latar belakang (*Background*) dalam suatu adegan dalam cerita.

**Prinsip Animasi dalam Background**

***Staging***

*Staging* merupakan pengarahan yang dilakukan untuk memperjelas apa yang penting dalam sebuah adegan, sehingga penonton dapat memahami cerita yang disampaikan dengan jelas.

***Solid drawing***

*Solid drawing* merupakan sebuah pemahaman dalam menggambarkan objek dengan memberikan berat, dan volume, sehingga objek tersebut menjadi bentuk tiga dimensi dan bila dianimasikan dalam berbagai sudut kamera, volume dan bentuk objek tersebut tidak berubah.

**Komposisi**

Pada pembuatan *environment*, komposisi merupakan metode untuk menempatkan elemen-elemen dalam suatu *scene*. Menurut Fowler (2002:72) komposisi sangat penting dalam proses animasi karena penempatan yang baik

dapat menciptakan kedalaman ruang pada animasi. Berikut merupakan elemen-elemen dalam *Background.*

**Perspektif**

Gambar Perspektif merupakan penggambaran objek tiga dimensi yang menggunakan satu *fixed point of view* yang dipandu oleh beberapa titik. (Mike S. Fowler, 2002 : 10)

**Warna**

Menurut Grimley (2007) Proses pemilihan warna sangat menantang karena berpengaruh besar pada desain. Dengan memahami cara memilih warna yang tepat, *background artist* dapat mengerti cara membuat suasana dan atmosfer *background* dan *environment* yang berbeda.

***Lighting***

Dalam bukunya yang berjudul *3d Animation Essentials*, Beane menjelaskan bahwa lighting merupakan proses pengaturan cahaya pada sebuah adegan hingga membentuk suasana yang tepat dengan paduan warna (yang telah dibuat di *pre-production*) sebagai acuan.

***Pipeline* Perancangan *Background***

Berikut ini merupakan proses perancangan *background* dalam animasi menurut Tahta, Hendiawan, dan Rahmansyah (2015):

**Pra-Produksi**

Pada tahap pra-produksi, perancangan dimulai dengan mencari ide berdasarkan cerita yang telah dibuat, kemudian divisualisasikan dalam bentuk *concept art* sebagai acuan utama pembuatan *environment* dan *background*.

**Produksi**

Tahap produksi dimulai dengan pembuatan representasi geometri berupa isometrik *environment* untuk menggambarkan volume dan tata letak *environment*

secara keseluruhan, kemudian dilanjutkan dengan tahap pewarnaan dan pemberian lighting untuk membangun suasana pada sebuah *background*.

**Pasca Produksi**

Terakhir, pada tahap pasca produksi background disatukan dengan animasi yang telah dibuat, kemudian dilakukan compositing dan color grading untuk mengatur warna hingga animasi pun selesai.

## METODE PENELITIAN

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor (1982) penelitian kualitatif memiliki hasil berupa data-data yang bersifat deskriptif berupa kata-kata tertulis atau ucapan lisan dari orang-orang ataupun lingkungan yang diamati.

**Observasi**

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010:192), Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan tidak hanya dengan mata, namun dengan semua panca indra.

**Studi Pustaka**

Menurut Mestika Zed (2003), Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data pustaka yang diperoleh dengan membaca dan mencatat yang kemudian diolah sebagai bahan penelitian.

**Wawancara**

Menurut Lexy J. Moleong (2014:186), wawancara merupakan percakapan yang memiliki maksud tertentu yang dilakukan oleh dua orang, yaitu yang mengajukan pertanyaan atau pewawancara dan yang yang menjawab pertanyaan atau yang terwawancara.

## HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa narasumber, Kepercayaan pada Pamali mulai memudar karena terjadinya modernisasi, sehingga lingkungan dimana masyarakatnya masih kental dengan kepercayaan pada Pamali digambarkan sebagai lingkungan yang tidak terpengaruh oleh majunya teknologi seperti lingkungan desa yang masih asri dan dekat dengan alam.

Berdasarkan hasil observasi, muncul ide yang dapat digunakan untuk perancangan *Background* untuk Animasi Kisah di balik Pamali. Lingkungan Desa Jelekong yang dikelilingi hutan, pohon-pohon di Kampus Unpad dapat digunakan sebagai acuan utama pembuatan lingkungan desa dengan kepercayaan terhadap pamali yang digambarkan berupa desa yang masih asri dan dekat dengan hutan dan alam. Penggambaran lingkungan desa dan hutan akan dipadukan dengan tema misteri dan horor, sehingga lingkungan hutan pada malam hari akan dibuat dengan suasana yang menakutkan.

Berdasarkan hasil analisis karya sejenis, ketiga animasi tersebut dapat dijadikan sebagai referensi penggayaan, penggambaran komposisi, pencahayaan, perspektif dan penggambaran suasana dalam perancangan *background* dalam animasi. Penggambaran komponen-komponen seperti rumah warga dan pohon-pohon perlu diperhatikan. Pemilihan warna pun perlu diperhatikan untuk membangun suasana yang pas dalam tema misteri dan horor.

| | | |
|---|---|---|
| Adventure Time | The Odds One Out | The Something Else |

| | | |
|---|---|---|
| Penulis menggunakan penggayaan, penggambaran komposisi, dan penggambaran suasana hutan pada animasi ini | Penulis menggunakan penggayaan, penggambaran suasana rumah, dan pencahayaan pada animasi ini. | Penulis menggunakan penggayaan dan penggambaran komposisi dan perspektif pada animasi ini. |

**Konsep Karya**

Konsep Karya berupa series animasi 2d berjudul 'Dedemit Case: Pamali' yang menceritakan seorang detektif yang menangani kasus-kasus bersifat mistis yang ada di Indonesia. Pada episode pertama yang akan dibuat animasinya detektif tersebut menangani kasus hilangnya anak-anak secara misterius yang di Desa bernama Tutug Leuweung di Jawa Barat. Anak-anak itu diduga diculik oleh Wewe Gombel karena bermain hingga menjelang magrib, dimana dalam pamali waktu-waktu tersebut dipercaya sebagai waktu dimana hantu-hantu mulai bergentayangan dan mengganggu manusia.

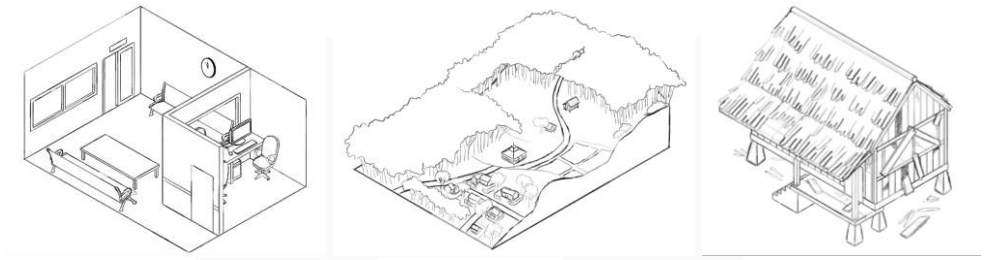
**Konsep Pesan**

Akibat terjadinya modernisasi, kepercayaan pada pamali kian memudar terutama di kalangan generasi muda. Banyak dari mereka yang mulai melanggar pamali dikarenakan hukum sebab akibat yang tidak terbukti. Namun, pamali memiliki fungsi lain, yaitu sebagai peringatan atau rambu-rambu tata hidup manusia. Seperti pamali 'jangan bermain menjelang menjelang magrib' yang memperingatkan anak-anak untuk tidak bermain pada jam tersebut karena malam merupakan waktunya belajar dan istirahat. Sehingga animasi ini dibuat untuk memberitahu anak-anak dan remaja zaman sekarang untuk tidak bermain di Waktu Magrib hingga menuju malam, karena di waktu menjelang malam tersebut banyak orang jahat yang berkeliaran dan bisa mencelakai siapa saja.

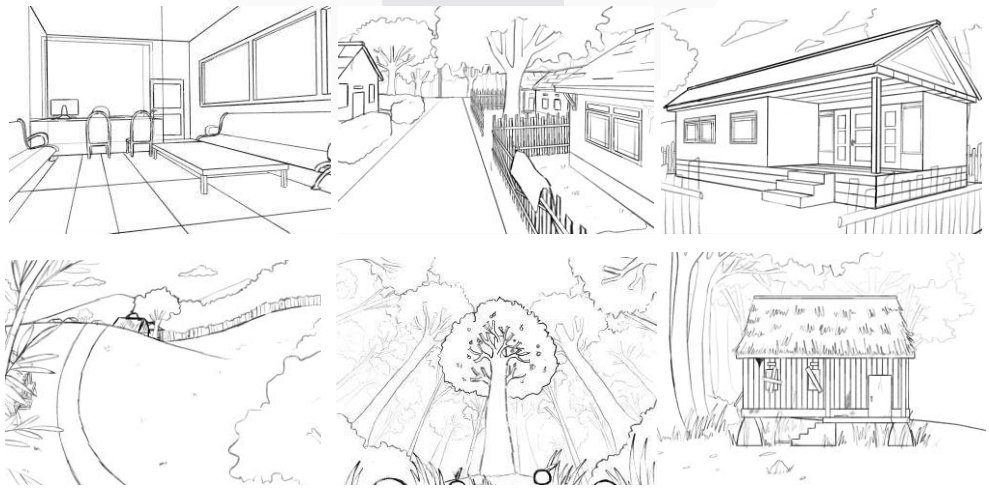
**Konsep Kreatif**

Desain *background* pada animasi dibuat dengan penggayaan kartun dengan *outline* tebal, *flat coloring*, dan beberapa penyederhanaan gambar, namun bentuk desa dan hutan tidak akan jauh berbeda dengan yang hasil observasi yang dilakukan di Jawa Barat. Perancangan ini ditujukan untuk menunjukkan perubahan suasana waktu di desa dan hutan. Dimana pada siang hari saat warga desa beraktivitas, pewarnaannya akan menggunakan warna-warna dengan suasana hangat dan sejuk dengan pencahayaan yang didominasi oleh cahaya matahari. Sebaliknya, pada waktu malam dimana mahluk halus mulai bergentayangan dan menculik anak-anak, pewarnaan akan menggunakan warna-warna dengan suasana dingin dengan pencahayaan alami yang berasal dari cahaya bulan.

**Konsep Visual**



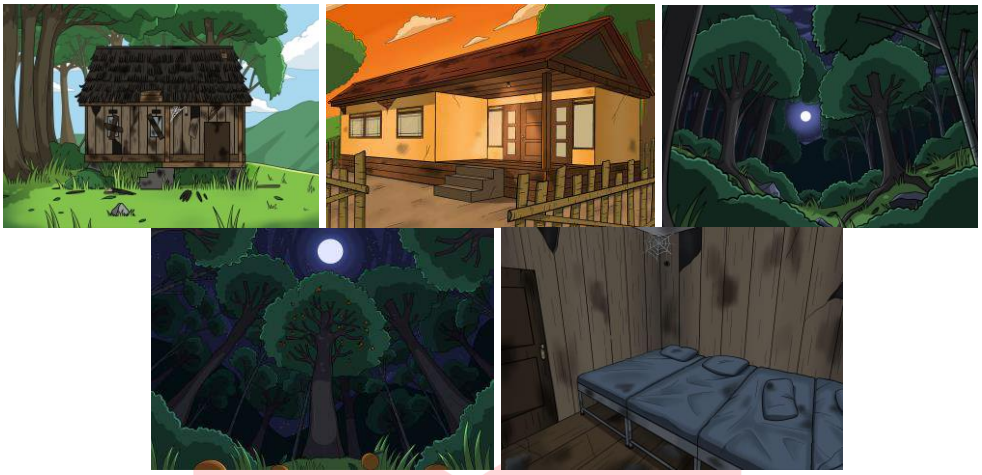
Gambar 1. Sketsa Isometrik
sumber: Alya Anggraeni Rosadi (2023)



Gambar 2. Sketsa *background*
Sumber: Alya Anggraeni Rosadi (2023)

Perancangan dimulai dengan pembuatan sketsa isometrik *environment* untuk tempat-tempat penting dalam cerita sebagai patokan utama dalam pembuatan *background*. Dalam sketsa, penggambaran komposisi dan perspektif sudah terlihat cukup jelas.

Gambar 3. *Clean-up* dan *coloring* Isometrik
Sumber: Alya Anggraeni Rosadi (2023)



Gambar 4. *Clean-up* dan *coloring background*
sumber: Alya Anggraeni Rosadi (2023)

Perancangan dilanjut dengan melakukan *clean-up* dan *coloring* pada sketsa yang sudah dibuat. Pada tahap ini, pewarnaan, pencahayaan, dan detail tekstur pada gambar sudah dapat terlihat. Dalam penggambaran kantor polisi berlatar waktu siang hari, pewarnaannya menggunakan warna hangat yang didominasi warna kuning dengan pencahayaan alami yang berasal dari matahari yang masuk lewat jendela. Sementara itu, Lingkungan desa yang dikelilingi oleh hutan didominasi warna hijau dengan langit biru untuk memberi kesan asri, sejuk, dan dekat dengan alam. Sementara itu pada malam hari, hutan didominasi oleh warna hijau yang lebih gelap dan dikombinasikan dengan warna-warna dingin untuk menambahkan suasana menakutkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Perancangan *background* pada animasi 2d "Dedemit Case: Pamali" dengan penggayaan kartun yang disederhanakan ini dilakukan berdasarkan data yang sudah didapatkan dari hasil studi pustaka, wawancara, dan observasi. Perancangan bertujuan untuk menggambarkan lingkungan desa yang dikelilingi

hutan dengan pohon-pohon yang rimbun, bertempat di daerah Jawa Barat, dan masih memiliki kepercayaan terhadap Pamali.

Penggunaan warna pada perancangan *background* di tiap lokasi berbeda-beda sesuai dengan *mood* dan latar waktu tempat tersebut. Pada lokasi kantor polisi didominasi oleh warna krem dan kuning untuk menggambarkan latar di siang hari dengan suasana hangat. Sementara itu, lokasi desa yang berada dikelilingi hutan didominasi oleh warna hijau dan biru untuk menggambarkan desa yang sejuk dan dekat dengan alam. Untuk rumah tua menggunakan dominasi warna coklat dan hitam untuk memberikan kesan menakutkan. Terakhir lokasi hutan pada malam hari didominasi oleh warna hijau yang dikombinasikan dengan warna dingin dengan *shade* untuk memberikan kesan alam, namun juga menakutkan.

**Saran**

Pemilihan warna dapat mempengaruhi makna dalam sebuah background sehingga warna harus dipilih secara hati-hati. Selain itu, dalam proses penggambaran *environment* dan *background*, pemisahan *layer* antara *foreground*, *middleground*, dan *background* perlu dilakukan agar memudahkan proses penyatuan dengan animasi dan juga *compositing*.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. (2020). *Makna dan Fungsi Pamali Masyarakat Suku Paser Kecamatan Long Ikis Kabupaten Paser*. 10 (2). 139-154.

Azizah, R. A., & Budiman, A. (2018). Perancangan Background Untuk Film Animasi Pendek 2d" radio Malabar". *eProceedings of Art & Design*, *5*(3). pp.1319.

Beanne, Andy. (2012). *3d Animation Essential*. John Wiley & Sons.

Blessilla, B. P., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Desain Asset dan Environment Game 3D “Road To Campus”. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, *1*(9), 1171-1187.

Cahyono, D. D., Mustofa, N. H., Fatoni, A., & Gufron, A. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab melalui Media Gambar. *ALSYS*, *2*(4), 546-554.

Fowler, M. S. (2002). *Animation background layout: from student to professional*. Fowler Cartooning Ink Pub.

Hamim, M. I. H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Background Dan Environment Untuk Animasi Pendek 2d "apresiasimu" Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *eProceedings of Art & Design*, *8*(6).

Hatuwe, R. S. M., Tuasalamony, K., Susiati, S., Masniati, A., & Yusuf, S. (2021). Modernisasi terhadap perubahan sosial masyarakat desa namlea kabupaten buru. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, *8*(1), 84-96.

Hernandez, E. (2012). *Set the Action! Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. Routledge.

Holtzschue, L. (2012). *Understanding color: an introduction for designers*. John Wiley & Sons.

Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, *2*(2), 76-87.

Larasati, W. D. P., & Sudaryat, Y. (2020). Perancangan Concept Art Environment Untuk Film Animasi Pendek 2d Tentang Kebiasaan Prokrastinasi Berjudul "Escape". *eProceedings of Art & Design*, *7*(2). pp.1394.

Mariana, Y. (2017). Film Animasi 3D Jurnalis Sindo. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *2*(1). 18-26.

Maulana, M. G., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Ilustrasi Wujud Kebudayaan Menurut Koentjaraningrat di Pondok Pesantren An-Nur II Al-Murtadlo. *Barik*, *2*(1), 41-53.

Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, *4*(1), 326-338.

Mutiarani, R., Zakso, A., & Salim, I. (2020). Implementasi dan Implikasi Full Day School pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 10 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *8*(3). 1-8.

Nadya, N., & Sari, Y. P. (2020). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1. *Titik Imaji*, *2*(2). 80-86.

Nasrimi, N. (2021). Mitos-mitos dalam Kepercayaan Masyarakat. *Jurnal Serambi Akademica*, *9*(11), 2109-2116.

Nispayadi, M. A. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). Perancangan Environment pada Animasi 3D Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan. *eProceedings of Art & Design*, *8*(3). pp.1020.

Pratama, B. A. (2014). Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. *J. Phys. Educ. Sport. Heal. Recreat*, *4*(2), 102-108.

Putri, S. C., & Sudaryat, Y. (2020). Perancangan Environment Dan Background Untuk Animasi 2d Berjudul Wedang Ronde. *eProceedings of Art & Design*, *7*(2). pp. 1539.

Rahmawati, D. D. (2020). Mitos Masyarakat Jawa: Pantangan Keluar Rumah Menjelang Magrib sebagai Sarana pendidikan Anak Non Formal (Studi Kasus Desa Andongsari Kecamatan Ambulu).

Rohaeni, A. J., & Listiani, W. (2013). Pamali dalam Kebudayaan Masyarakat Adat Sunda. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, *1*(2). 11-17.

Rosana, E. (2011). Modernisasi dan perubahan sosial. *Jurnal Tapis: Jurnal Teropong Aspirasi Politik Islam*, *7*(1), 46-62.

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *3*(1). 126-137.

Tahta, A. P., Hendiawan, T., & Rahmansyah, A. (2015). Perancangan Environment Bertema Fantasi Dalam Film Animasi 3d" Astana Arthakara". *eProceedings of Art & Design*, *2*(2). 326-333.

Team, W. F. C. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists*. Quarto Publishing Group USA.

Widiastuti, H. (2015). Pamali dalam Kehidupan Masyarakat Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan (Kajian Semiotik dan Etnopedagogi). *Lokabasa*, *6*(1). 71-78.

Syarubany, A. H. M., Azzahra, M. P. K., Rahayu, R. S., & Prayoga, S. (2021). Pengaruh Pamali sebagai Kearifan Lokal dalam mewujudkan Nilai dan Norma dalam Kehidupan Sosial Generasi Z. *Jurnal Kewarganegaraan*, *5*(2), 570-577.

Wiyanto, A. F. E. (2021). Analisis pencahayaan alami dan buatan pada ruang kantor terhadap kenyamanan visual pengguna. *Jurnal Patra*, *3*(1), 33-42.