

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PAMALI SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MENGENAI BUDAYA BERNASEHAT DI MASYARAKAT SUNDA

THE DESIGN OF ILLUSTRATION BOOK TITLED PAMALI AS MEDIA
INFORMATION OF SUNDANESE VERBAL EXHORTATION CULTURE

Fadil Erlangga¹, Asep Kadarisman,S.Sn.,M.Sn²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹fdlerlangga@gmail.com, ²asep@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Menurut Ajip Rosidi, melalui bukunya (2004) saat ini budaya daerah makin terkikis oleh jaman. Generasi muda saat ini tidak lagi mengenal nilai-nilai budaya nenek moyangnya, termasuk tidak mengenal adat-istiadat, filsafat, dan kesenian daerah. Faktor utama penyebab dari pergeseran budaya ini adalah kurangnya apresiasi masyarakat Sunda terhadap Budayanya sendiri. Budaya Sunda, terutama yang melingkup kota besar seperti Bandung juga tidak luput dari hantaman pergeseran budaya ini, termasuk didalamnya adalah *pamali* sebagai budaya bernasehat dan pendidikan disiplin orang Sunda. *Pamali* dapat diartikan sebagai pantangan, atau sesuatu yang tidak boleh dilakukan dan tidak boleh dilanggar. Secara etimologi, *pamali* berasal dari kata *mali* yang dalam bahasa sunda berarti *bali* dan dapat dipergunakan dalam arti lain yaitu *balik* dan *malik* (berbalik). Imbuhan *pa-* pada kata *pamali* ini merupakan imbuhan alat/perkakas, jadi *pamali* dapat diartikan sebagai alat untuk membalikkan. Secara filosofis *pamali* mengajarkan kepada masyarakat muda Sunda untuk tidak lupa dengan disiplin budaya Sunda, orang tua, serta kampung halaman (Mustapa, 2010). Maka dari itu, salah satu solusi yang dapat disuguhkan dari permasalahan terkikisnya budaya Sunda oleh hantaman pergeseran budaya ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat muda, terutama anak-anak terhadap *pamali* yang secara filosofis memiliki makna yang dalam tentang mengingat budaya Sunda.

Kata kunci : budaya sunda terkikis, pamali, budaya bernasehat

Abstrak

According to Ajip Rosidi, through his book (2004) today local culture is increasingly eroded by the times. The current young generation is no longer familiar with the cultural values of its ancestors, including not knowing local customs, philosophy, and arts. The main factor causing this cultural shift is the lack of appreciation of the Sundanese people toward their own culture. Sundanese culture, especially those covering big city like Bandung also not escape from this current flow of cultural shift, including in it, is *pamali* as culture of education and Sundanese discipline. Pamali can be interpreted as taboo, or something that should not be done and should not be violated. Etymologically, *pamali* is derived from the word *mali* which in Sundanese means *bali* and can be interpreted as *balik* and *malik* (turned around). The prefix *-pa* in *pamalimeans* tools/instrument, so pamali can be described as a tools/instrumen for "turned around" . Philosophically *pamali* taught the young people of Sundanese not to forget the Sundanese cultural discipline, parents, and hometown (Mustapa, 2010). Therefore, one solution that can be served from the problem of the erosion of Sundanese culture by this hit in cultural shift is to provide information to young people, especially children to *pamali*, which philosophically has a deep meaning about remembering Sundanese culture.

Key Word : Sundanese Culture Eroded, Pamali, Discipline Culture.

I. Pendahuluan

Terdapat ungkapan “Budaya daerah makin terkikis oleh zaman”. Ide tersebutlah yang sebagian besar disinggung oleh Ajip Rosidi, dalam bukunya *Masa Depan Kebudayaan Daerah : Kasus Bahasa dan Sejarah Sunda* (2004). Lebih lanjut menurut Rosidi (2004:40), pewarisan budaya dalam masyarakat Nusantara sejak masa pendudukan Jepang tidak berjalan sebagaimana mestinya, dan membuat generasi muda tidak mengenal nilai-nilai budaya nenek moyangnya seperti adat-istiadat, filsafat, dan kesenian daerah. Faktor utama penyebab dari pergeseran budaya ini adalah kurangnya apresiasi masyarakat Sunda terhadap budayanya sendiri. Bangsa kita memang terlalu mudah larut dengan budaya luar dan tidak mampu membendung arus globalisasi (Rosidi, 2004:16). Apabila sebuah koloni masyarakat tidak memiliki akar budaya yang kuat maka budaya populer akan menggeser budaya daerah dari kehidupan masyarakat tersebut, dan dapat memutuskan generasi baru dari akar-akar budaya nenek moyangnya.

Eksistensi Budaya Sunda terutama yang melingkup kota besar seperti Bandung, juga tidak luput dari hantaman fenomena pergeseran budaya ini. Dibutuhkan pendidikan baik dari segi formal dan nonformal sebagai sarana untuk mewariskan budaya (Rosidi, 2004:41). Sayangnya, dari kedua sisi tersebut juga telah ikut mengalami pergeseran budaya akibat globalisasi. Dari segi pendidikan formal, sekolah merupakan salah satu tempat utama dimana seorang anak dapat belajar budaya Sunda melalui mata pelajaran *Basa Sunda*. Sedangkan dari sisi nonformal, banyak orangtua yang berlatar belakang kebudayaan Sunda namun tidak lagi berbicara dan mengajarkan budaya Sunda kepada anak mereka. Mereka beranggapan bahasa dan budaya Sunda dapat dipelajari dari pergaulan. Namun apabila kita berpikir secara logis, apabila semua orang berpikir sama, maka akan membuat anak kecil yang tumbuh di daerah Sunda tidak bisa berbahasa Sunda (Solihun, 2014). Selebihnya, hasil dari pendidikan baik formal maupun nonformal sendiri tidak terlalu memperkuat budaya Sunda.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat kita simpulkan bahwa adat-istiadat, serta kesenian daerah Sunda juga ikut terkikis oleh masuknya ide-ide budaya luar, termasuk didalamnya adalah *pamali* sebagai budaya bernasehat dan pendidikan disiplin orang Sunda. *Pamali* dapat diartikan sebagai pantangan, atau sesuatu yang tidak boleh dilakukan dan tidak boleh dilanggar. Secara etimologi, *pamali* berasal dari kata *mali* yang dalam bahasa sunda berarti *bali* dan dapat dipergunakan dalam arti lain yaitu *balik* dan *malik* (berbalik). Imbuan *pa-* pada kata *pamali* ini merupakan imbuan alat/perkakas, jadi *pamali* dapat diartikan sebagai alat untuk membalikkan. Sama halnya dengan pribahasa *kudu inget ka bali geusan ngajadi*, *pamali* mengajarkan kepada masyarakat muda Sunda untuk tidak lupa dengan disiplin budaya Sunda, orang tua, serta kampung halaman (Mustapa, 2010:8).

Orang tua, guru, atau sesepuh adalah kelompok masyarakat yang dianggap memiliki banyak pengalaman hidup dan bijak dalam bertindak, berhak untuk mengajarkan tentang disiplin budaya Sunda dan berhak untuk menuturkan *pamali* kepada kelompok masyarakat yang lebih muda. *Pamali* pada dasarnya mengajarkan kejalan yang baik, dan dapat membuat kelompok masyarakat yang lebih muda selamat dari sesuatu yang membahayakan, dosa, durhaka, dan kutukan. *Pamali* pada dasarnya berbentuk tuturan sederhana yang memiliki kesan menakutkan, dengan contoh sebagai berikut: “tidak boleh bermain saat matahari terbenam, nanti diganggu setan” “jangan makan makanan yang masam pada saat matahari terbenam, nanti mati ibunya” “tidak boleh melangkahi padi akibatnya dapat penyakit dari setan” (Mustapa, 2010:7).

Namun, apakah mengatakan *pamali* ini baik atau buruk untuk anak ?. Terdapat ahli tumbuh kembang anak yang berpendapat bahwa menakutkan bukanlah cara yang tepat dalam mendidik anak (Marlia, 2016; Iriani, 2014:291). Anak yang telah ditakut-takuti biasanya akan merasa takut dan cemas akan hal-hal yang spesifik. Namun menurut Muris et.al (2001), rasa takut terhadap hal-hal yang spesifik ini biasanya akan menghilang dalam kurun waktu beberapa bulan seiring dengan tumbuh kembang anak. Di lain sisi, memberikan nasihat dengan cara menakutkan dengan hal yang menyeramkan, membuat nasihat atau perintah dari orang tua tersebut lebih melekat dalam hati sang anak (Mustapa, 2010:6). Berdasarkan penjabaran diatas, pemberian nasehat berupa *pamali* kepada anak dirasa cukup efektif dalam membuat anak patuh. Namun minimnya ketersediaan media edukasi yang sesuai, aktual dan terkini mengenai *pamali* kepada anak menjadi salah satu penyebab budaya bernasehat atau *pamali* ini mulai ditinggalkan oleh masyarakat.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan terkikisnya budaya Sunda oleh modernisme dan globalisme ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat muda, terutama anak-anak terhadap *pamali* yang secara filosofis memiliki makna yang dalam sebagai generasi mendatang yang akan mewarisi, mengingat dan melanjutkan budaya Sunda. Pendekatan yang dapat dilakukan adalah membuat buku ilustrasi yang menarik bagi anak-anak usia 7 tahun ke atas sebagai media pembelajaran dari salah satu budaya sunda yaitu *pamali*. Melalui pendekatan buku ilustrasi ini anak-anak diharapkan lebih dapat mendalami makna sesungguhnya dari *pamali-pamali* Sunda.

2. Dasar Teori/Metodologi/Perancangan

2.1. Dasar Teori

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:54) Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu bidang studi sebagai pengganti istilah Desain Grafis karena peran dan lingkup komunikasi visual telah berkembang dengan luas. Pada saat ini desain grafis tidak hanya berurusan dengan unsur-unsur grafis, tetapi pada perkembangannya desainer dituntut untuk lebih kreatif dalam merebut perhatian konsumen dengan berbagai cara. Desain Komunikasi Visual saat ini bisa saja memakai unsur-unsur non-grafis seperti unsur aroma, elektrik, suara, gerakan, lipatan, dan sebagainya.

Secara definisi Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna, dan layout dengan tujuan agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh target audien (Kusrianto, 2009:2).

1. Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang paling efektif dalam menarik perhatian pembaca (Supriyono, 2010:70). Warna memiliki peran sebagai pelengkap gambar serta mewakili suasana dalam komunikasi visual, sehingga dapat merangsang munculnya emosi pada audiens. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologis (Kusrianto, 2009:47).

2. Tipografi

Tipografi dapat didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Penyusunan ini meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga mereangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikendaki. Dalam pemilihan jenis huruf, seorang desainer yang baik dapat menyesuaikan citra yang ingin diungkapkan dalam nilai fungsional dan nilai estetika suatu huruf. Hasil dari pemilihan jenis huruf yang baik ini akan menciptakan tipografi yang relevan terhadap makna naskah, alasan-alasan kenapa naskah harus dibaca, serta siapa yang membacanya (Kusrianto, 2009:190).

3. Ilustrasi

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:51) pengertian ilustrasi pada umumnya adalah gambar yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Sebuah Desain Komunikasi Visual akan terasa tidak monoton, lebih informatif, dan lebih menyenangkan bagi audiens. Perlu digarisbawahi bahwa ilustrasi tidak hanya sekedar gambar atau foto tetapi secara luas ilustrasi dapat pula berbentuk garis, bidang, bahkan susunan huruf juga dapat disebut sebagai ilustrasi.

4. Layout

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014:75) *layout* merupakan unsur visual yang memperhatikan beberapa elemen seperti teks, gambar dan elemen desain lainnya, dengan tujuan untuk tampilan elemen-elemen tersebut menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Untuk membuat layout yang baik, hal pertama yang perlu dipertimbangkan adalah konten. Adapun konten-konten yang perlu dipertimbangkan antara lain : topik utama, panjang konten, serta peletakan elemen-elemen desain seperti fotografi dan ilustrasi. Dengan mengetahui dan menelaah konten-konten yang akan dimasukkan ke dalam desain, seorang desainer akan dapat menciptakan kerangka kasar dari layout yang baik.

Menurut Rustan (2008:63) perlu diperhatikan pula elemen-elemen yang tergolong sebagai elemen tidak terlihat dalam *layout*. Elemen yang tidak terlihat ini merupakan kerangka yang menjadi acuan peletakan elemen-elemen yang terlihat seperti teks, dan gambar.

5. Pamali

Berdasarkan glosarium buku H. Hasan Mustapa (2010) yang berjudul *Adat Istiadat Sunda*, *pamali* merupakan sesuatu yang tidak boleh dilakukan dan tidak boleh dilanggar. Secara etimologi *pamali* berasal dari kata *mali*, yang artinya dalam bahasa Sunda adalah *bali*, yang memiliki arti lain yaitu *balik* atau *malik* (berbalik). Dalam kata *pamali* terdapat imbuhan *pa-* yang merupakan imbuhan penanda barang/alat, jadi *pamali* dapat diartikan sebagai “alat yang dipakai untuk membalikkan”. Maksud dari arti tersebut adalah segala sesuatu yang harus dipantang karena *pamali* kelak tidak akan dipantang oleh orang yang sudah malik (berbalik hatinya), dan membuat orang tersebut kelak menjadi berpaling, yaitu yang asalnya penakut menjadi pemberani. Pamali sebagai “alat yang dipakai untuk membalikkan” ini juga memiliki arti yang kurang lebih sama dengan pribahasa Sunda *kudu inget ka bali geusan ngajadi*. Jadi pamali juga bisa diartikan sebagai alat yang mengajarkan kepada masyarakat muda Sunda untuk tidak lupa dengan disiplin budaya Sunda, orang tua, serta kampung halaman (Mustapa, 2010:8).

Pamali merupakan salah satu bentuk kepercayaan rakyat orang sunda. Menurut James Danandjaja (2002:153), kepercayaan rakyat atau yang sering disebut takhayul adalah sebuah bentuk kepercayaan yang oleh orang berpendidikan barat dianggap sederhana bahkan pandir, dan tidak berdasarkan logika, sehingga secara ilmiah tidak dapat dipertanggungjawabkan. Takhayul merupakan bentuk kebiasaan yang pada umumnya diwariskan melalui media tutur kata. Tutur kata ini dijelaskan dengan syarat-syarat yang terdiri dari tanda-tanda (*sign*) atau sebab-sebab (*causes*) dan diikuti dengan perkiraan akibat (*result*). Sebagai contoh misalnya menurut takhayul orang AS “jika terdengar suara katak (tanda), maka akan turun hujan (akibat)”. Sedangkan menurut takhayul orang sunda, “jika kita memandikan kucing (sebab), maka segera akan turun hujan (akibat)”.

2.2. Metodologi

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Oppurtunity, dan Threat*) yaitu melihat kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman dalam sebuah produk sebagai bahan analisa untuk mencapai sebuah kesimpulan strategi.

2.3 Perancangan

Berdasarkan hasil SWOT yang diperoleh maka dapat diambil kesimpulan analisis dengan cara memaksimalkan kekuatan, menutupi kelemahan, memanfaatkan peluang, dan menangkal ancaman. Kesimpulan anlisis ini dapat menghasilkan media dengan konsep visual yang baik dalam memberikan informasi kepada anak usia diatas 7 tahun mengenai *pamali*.

3. Pembahasan

3.1. Analisa Data

Poin-poin yang dapat diambil sebagai kesimpulan analisis yang akan dipakai dalam media adalah sebagai berikut :

- Desain harus bersifat komunikatif dan informatif dalam menyampaikan pesan-pesan *pamali* kepada anak sebagai media penambah wawasan anak mengenai *pamali-pamali* Sunda.
- Ilustrasi harus dibuat menarik dan sederhana agar ringan dibaca oleh anak.
- Warna harus disesuaikan dengan target, yaitu anak-anak usia 7 tahun keatas. Anak-anak pada usia ini cenderung menyukai warna-warna yang cerah terutama warna hangat.
- Menggunakan huruf *Sans Serif Rounded* karena mudah untuk dibaca oleh anak usia 7 tahun keatas. *Sans serif* juga memiliki kesan huruf yang sederhana, ringan dan modern. Ukuran huruf juga harus diperhatikan dan dibuat tidak terlalu kecil untuk membantu anak dalam membaca.
- *Layout* bersifat sederhana dengan ilustrasi sebagai daya pengikat utama. Semua unsur visual baik tulisan dan ilustrasi harus disusun dengan baik agar dapat menuntun mata anak menyusuri informasi yang ada di dalam buku.
- Ilustrasi bersifat kartun dengan karakter-karakter yang disukai anak dan tidak realis. Ilustrasi akan dibuat mengisi halaman secara penuh sebagai informasi utama pada buku.
- Ilustrasi *pamali* harus dapat mencerminkan kesan dramatis, dengan peng gayaan karakter yang menyenangkan, ceria, dan imut.
- Memiliki ukuran 20 x 16 cm agar mudah dibawa oleh anak. Bahan kertas menggunakan *art paper* dan memakai jilid lem karena halaman dapat mencapai lebih dari 84 halaman.
- Bilingual, menggunakan bahasa Indonesia dan Sunda.
- Ditambahkan penjelasan dan makna dari *pamali* tersebut, sebagai penjangkaran makna logis dan informatif dibalik *pernyataan pamali*.
- Tidak memasukkan *pamali-pamali* yang terdapat pernyataan sebab-akibat yang tidak cocok untuk anak, seperti kematian, romantisme, dan jodoh.

3.2. Segmentasi

1. Demografis

- **Target Primer :**
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Usia : 25-35 tahun
 - Pekerjaan : Ibu rumah tangga, wirausaha, pegawai negeri dan swasta
 - Kelas sosial : Umum
- **Target sekunder :**
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

- Usia : 7-9 tahun
- Pekerjaan : Pelajar
- Pendidikan : Sekolah Dasar
- Kelas sosial : Umum

2. Geografis

Buku ini akan didistribusi dan dijual di daerah Jawa Barat, terutama di kota-kota besarnya. Hal ini dikarenakan isi buku yang memuat tulisan berbahasa Sunda, dan juga sebagai usaha pemecahan masalah dimana telah terkikisnya budaya Sunda terutama di kota-kota besar modern.

3. Psikografis

Target primer dalam penelitian kali ini adalah orang tua sebagai target utama yang membeli buku, sedangkan target sekunder adalah pembaca, yaitu anak-anak usia 7 tahun keatas (kisaran usia 7 – 9 tahun). Menurut Prof. Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd (2011:178) menyatakan bahwa anak pada usia 7 tahun keatas telah mampu atau sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual dan kemampuan kognitif. Kemampuan intelektual pada usia tersebut sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir dan nalarnya.

3.3. Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil analisis SWOT, maka diperoleh suatu gagasan untuk membuat media buku bergambar untuk memperkenalkan budaya *pamali* kepada anak usia 7 tahun keatas dengan bahasa yang mudah dimengerti disertai dengan pengayaan visual yang menarik dan cocok untuk anak. Identitas visual dari buku bergambar akan diambil berdasarkan data-data yang telah diperoleh dan dipadukan dengan pengayaan buku bergambar modern untuk mendekatkan buku bergambar ini terhadap target tujuan.

Buku bergambar ini sendiri bukan berbentuk cerita melainkan berbentuk buku bergambar informasi dengan menyampaikan informasi *pamali* yang berbeda pada setiap rentang halaman atau dua halaman. *Pamali* yang disampaikan merupakan *pamali-pamali* yang beredar di tanah Sunda, karena perancangan buku bergambar ini ditujukan untuk melestarikan atau mengenalkan ulang pernyataan-pernyataan *pamali* yang berada di daerah Sunda.

Pamali-pamali Sunda tentu saja memiliki pesan atau makna dibalik semua pernyataan yang disampaikan, seperti menjaga alam, keselamatan, berperilaku sopan, dll. *Pamali* juga mengajarkan anak terhadap sebab-akibat, yaitu sebuah gagasan bahwa setiap tindakan yang dilakukan anak akan menimbulkan akibat yang saling berhubungan. hal ini berkaitan dari jaman dahulu dimana masyarakat Sunda kuno masih memeluk agama dinamisme dan animisme dimana belum adanya konsep dosa dan pahala, jadi ditekankan konsep bahwa aspek-aspek hidup didasari dari tindakan-tindakan yang dilakukan dan konsekuensi-konsekuensinya.

Pesan yang disampaikan di dalam buku harus dapat menginformasikan *pamali-pamali* sunda dengan jelas dan singkat. Pesan yang disampaikan langsung ke inti pesan dan tidak bertele-tele. Ilustrasi di dalam buku harus dapat menonjol dan mencuri perhatian anak. Ilustrasi yang disajikan harus dapat menggambarkan kejadian *pamali* dengan jelas. Ilustrasi akan dibuat *full page* dengan menyisakan sedikit ruang untuk penempatan kata-kata *pamali*. Ilustrasi juga akan dibuat memanjang dan memenuhi dua halaman yang merentang.



4. Kesimpulan

1. Berdasarkan analisis data dalam penelitian ini penulis mencapai kesimpulan bahwa dalam membuat buku untuk menyampaikan pesan *pamali* kepada anak usia 7 tahun keatas, desain buku dirancang semenarik mungkin dengan mengedepankan unsur-unsur seperti ilustrasi, warna, *font*, *layout* yang disukai anak. Ilustrasi yang terdapat didalam buku ini adalah ilustrasi sederhana agar mudah dipahami oleh anak. Warna lebih dimunculkan warna-warna cerah terutama warna hangat. Huruf yang digunakan adalah huruf *Sans Serif*, karena huruf dengan

- jenis tersebut memiliki kesan sederhana, ringan, modern, dan mudah dibaca anak usia 7 tahun keatas. Ditambah lagi, *layout* dirancang sesederhana mungkin dengan ilustrasi sebagai daya pengikat utama.
2. Dalam perancangan buku yang informatif dan edukatif dalam mendidik tentang budaya Sunda *pamali*, buku dirancang secara bilingual dengan memasukkan teks bahasa Sunda dan bahasa Indonesia. Hal ini dimaksudkan agar generasi muda yang sudah jarang sekali berbahasa Sunda halus mengetahui beberapa bentuk kalimat halus Sunda dalam pesan *pamali*. Selebihnya, dimasukkan juga arti dan makna *dari pamali-pamali* agar anak mengetahui makna logis dari *pamali-pamali* yang disampaikan.
 3. Sebuah media buku kreatif dan edukatif mengenai *pamali* sangatlah cocok untuk anak-anak usia 7 tahun keatas khususnya di areal perkotaan, dimana budaya Sunda sudah mulai terkikis. Dengan mengetahui pesan dan makna dari *pamali*, masyarakat muda Sunda dapat mengingat kembali moral, etika, dan berperilaku baik masyarakat Sunda yang akan menghindarkan mereka dari segala sesuatu yang menimbulkan kecelakaan, dosa, durhaka, dan kutukan.

Daftar Pustaka

- [1] Anggraini, Liadan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- [2] Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dll*. Jakarta: Grafiti
- [3] Garna, Juditira K. 2008. *Budaya Sunda : Melintasi Waktu Menantang Masa Depan*. Bandung : Lembaga Penelitian Unpad & Judistira Garna Foundation.
- [4] Haslam, Andrew. 2006. *Book Design*. London : Harry N. Abrams.
- [5] Hidayat, Rachmat Taufik. 2005. *Peperenian Urang Sunda*. Bandung : Kiblat Buku Utama
- [6] Iriani, Dewi. 2014. *101 Kesalahan Dalam Mendidik Anak*. Jakarta : PT Elex Media Computindo
- [7] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Vsiual*. Yogyakarta : ANDI
- [8] Mustapa, Hasan. 2010. *Adat Istiadat Sunda*. Bandung : Alumni
- [9] Rosidi, Asep. 2004. *Masa Depan Kebudayaan daerah : Kasus Bahasa dan Sejarah Sunda*. Bandung : Pustaka Jaya.
- [10] Rothlein, Liz Meinbach, Anita Meyer. 1991. *The Literature Connection*. Glenview : Scott Foresman Company.
- [11] Saefullah, Ujang. 2013. *Dialektika Komunikasi, Islam, dan Budaya Sunda*. Bandung : Univesitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati.
- [12] Setyaludin, Rizky. 2014. *Pamali Budaya Lisan Masyarakat Sunda*. Bandung : UNIKOM
- [13] Stewing, J.W. 1980. *Children And Literature*. Chicago : Mc.Nelly College Publishing Company.
- [14] Supriyono, Rakhmat. 2010. *DKV: teori dan aplikasi*. Yogyakarta : ANDI
- [15] Taufiq, M Febrian. 2015. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Berjudul "Pamali : Dan Nilai-Nilai Yang Terkandung Didalamnya"*. Bandung : UNIKOM
- [16] Wiranda, Yudha. 2013. *Ilustrasi Multi Edukasi Pada Buku Cerita Anak : Sekolah Sayur-Sayuran*. Bandung : Widyatama Repository
- [17] Yusuf LN, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung : Rosda
- [18] Hanafi. 2017. "Pamali Dalam Masyarakat Sunda : Sebuah Telaah Logika". <http://majalah1000guru.net/2017/01/pamali-sunda/>. Diakses pada 28 September 2017.
- [19] Koswara, Deni. 2013. "Tabu/Pamali Atau Laranganorang Sunda Jaman Dahulu". <http://www.mawarnada.com/2013/03/Tabu-Pamali-Atau-Hal-Dilarangan-Orang-Sunda-Jaman-Dahulu.html>. Diakses pada 28 September 2017.
- [20] Maulana, Arief. 2013. "Kurang, Kesadaran Masyarakat Sunda Menjaga Budaya Sunda". <http://www.unpad.ac.id/2013/01/kurang-kesadaran-masyarakat-sunda-menjaga-budaya-sunda/>. Diakses pada 14 januari 2018.
- [21] Muris, Peter er.al. 2001. "Children's Nighttime Fears: Parent-Child Ratings of Frequency, Content, Origin, Coping Behaviours And Severity" dalam Behaviour Research and Therapy. <http://www.researchgate.net/publication/12202620>. Diakses pada 5 Agustus 2017.
- [22] Nasri, Rachmat. 2016. "Budaya Sunda makin terkikis karena gengsi". <http://www.heibogor.com/post/detail/29247/budaya-sunda-semakin-terkikis-karena-gengsi/#.WlvOr66WbDc>. Diakses pada 14 januari 2018.
- [23] Nurachid, Hamdan. 2015. "Contoh Pakeman Basa Sunda". <http://www.nurachid.com/2015/03/contoh-pakeman-basa.html>. Diakses pada 28 September 2017.
- [24] Solihun, Soleh. 2014. "Waspada! Punahnya Bahasa Daerah". <http://www.solehsolihun.com/bahasadaerah/>. Diakses pada 5 Agustus.