

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai budaya yang diwariskan oleh orangtua kepada anak-cucu, istilah pamali sendiri sudah tidak lagi asing di telinga dan dibicarakan oleh Masyarakat Indonesia. Pamali menurut Hidayat (2013) diartikan sebagai konsep yang melarang seseorang untuk melakukan sesuatu dengan dasar kepercayaan jika dilanggar akan mendatangkan bencana, baik yang akan menimpa diri sendiri maupun masyarakat banyak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pamali adalah ungkapan larangan atau pantangan yang berdasarkan adat dan kebiasaan dan merupakan bagian dari folklore setengah lisan.

Pamali telah dianggap sebagai mitos karena kehadirannya yang diyakini sebagai suatu kepercayaan turun temurun dan memiliki sifat yang sakral sehingga tidak diperbolehkan untuk dilanggar agartidak berakibat buruk yang biasanya berkaitan dengan masalah perjodohan, kesehatan, keselamatan, rezeki hingga keturunan. Pamali memiliki fungsi utama sebagai pegangan untuk membentuk pribadi luhur, ungkapan kata pamali memiliki makna karakter disiplin, dimana berarti menunjukkan tindak perilaku yang tertib dan patuh pada berbagai peraturan dan ketentuan, dalam hal ini pamalimemegang peranan sebagai media pendidikan budi pekerti seseorang. Menurut (Putri, 2023), pamali adalah sebuah konsep budaya yang sudah ada di masyarakat indonesia dan bersifat kuat, pamali juga merupakan sejumlah norma sosial dan budaya yang mengatur cara manusia berperilaku, termasuk larangan-larangan tertentu.

Menurut (Putri, 2023), pamali merupakan bagian yang signifikan dari kebudayaan Indonesia yang memengaruhi cara orang berinteraksi dan bertindak secara sosial. Dengan memahami latar belakang, arti, dan dampaknya dalam masyarakat, kita bisa menghargai keanekaragaman budaya Indonesia dan menghormati nilai-nilai yang telah ada selama bertahun-tahun. Ragam pamali

beraneka macam dan hampir semua orangtua di Indonesia mengenalnya, dulunya pamali sering kali digunakan untuk memberi peringatan pada anak agar disiplin. Di masa sekarang, pamali sering dianggap sebagai sekedar takhayul belaka untuk menakut-nakuti agar tidak membantah orangtua. Padahal, pamali mengandung nilai dan norma budaya yang menjadi landasan edukasi dan pembentukan perilaku melalui lingkungan sekitar sehingga harus dilestarikan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rancangan sebuah media informasi yang secara spesifik mendokumentasikan informasi seputar budaya pamali di Indonesia pun dibuat. Media informasi yang dibuat akan diaplikasikan dalam bentuk website, agar lebih mudah menjangkau masyarakat secara luas sehingga dapat menjadi wadah penyebaran pamali yang dapat melestarikan budaya dan nilai norma yang berlaku. Harapannya dengan ini, edukasi budaya pamali dapat lebih mudah diakses oleh masyarakat, terutama oleh generasi muda, sehingga tidak terlupakan dan dapat dilestarikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penetapan rumusan masalah untuk perancangan media informasi interaktif tugas akhir yang sebagai berikut :

- 1) Bagaimana perancangan media informasi untuk mengenalkan budaya pamali di Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang di atas, ada pula batasan target khalayak masalah terapan dalam pembuatan tugas akhir ini, yaitu :

1. Demografis

- a. Usia : 18–23 tahun
- b. Jenis Kelamin : Pria & Wanita
- c. Pendidikan : SMP – SMA
- d. Social Economic Status : B – C

2. Geografis

Daerah : Jabodetabek

3. Psikografis

- a. Tertarik pada budaya pamali di Indonesia
- b. Memiliki rasa menghargai akan perbedaan ragam kebiasaan dan adat di Indonesia.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah media informasi interaktif yang mendokumentasi dan memberikan dampak edukasi untuk penambah wawasan dan pembentukan karakter pada masyarakat Indonesia melalui ragam budaya pamali yang terdapat dan tersebar di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1) Manfaat Tugas Akhir Untuk Penulis

Manfaat dari perancangan media informasi interaktif sebagai tugas akhir bagi penulis adalah untuk penulis mampu merancang sebuah media informasi yang membahas dan mengajarkan mengenai ragam dari pamali. Selain itu manfaat lain yang penulis dapatkan adalah untuk menghasilkan hasil akhir dari pembelajaran penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.

2) Manfaat Tugas Akhir Untuk Masyarakat

Manfaat dari tugas akhir perancangan media informasi interaktif untuk Masyarakat adalah menyediakan sebuah sumber media interaksi yang mendokumentasikan kumpulan data informasi ragam pamali bagi kalangan Masyarakat Indonesia yang tertarik maupun membutuhkan informasi seputar ragam pamali di Indonesia.

3) Manfaat Tugas Akhir Untuk Universitas

Manfaat dari tugas akhir perancangan media informasi interaktif untuk Universitas adalah menyediakan, mengembangkan dan memperjelas data informasi untuk penulisan yang lebih kredible dalam penggunaan dan pengembangan topik riset serupa di masa yang akan mendatang.