

ABSTRAK

Mendongeng sudah lama menjadi bagian dari masyarakat. Sayangnya kebiasaan tersebut sudah banyak ditinggalkan. Dengan mulai jarangya kebiasaan tersebut, cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia, diceritakan ulang dengan medium yang berbeda, seperti menggunakan film, wayang, atau bahkan animasi. Animasi adalah media yang sangat efektif dalam menggabungkan antara gambar dan suara untuk menceritakan sebuah cerita atau menjelaskan ide yang ada. Animasi juga memiliki kemampuan untuk memberikan hiburan, memberikan informasi, memberikan pengetahuan, dan mendorong orang untuk melakukan sesuatu. Sehingga media ini sangat cocok untuk mengampanyekan cerita rakyat terutama yang sudah banyak dilupakan seperti “Si Leungli”. Di dalam animasi sendiri *background* memiliki peran penting dan tidak dapat dipisahkan dari animasi. *Background* digunakan untuk menceritakan latar tempat dimana cerita itu terjadi. Dalam film animasi “Si Leungli”, referensi yang digunakan untuk *background* animasi “Si Leungli” adalah Kota Bandung dan dunia di bawah air. Sehingga munculah pertanyaan seperti apa lingkungan Kota Bandung yang dapat menunjang pembuatan film animasi “Si Leungli”? Dari sanalah laporan ini dibuat untuk menjelaskan proses perancangan dari *background* film animasi “Si Leungli” dengan menggunakan metode perancangan *environment* berdasarkan teori perancangan milik Josiah Alan Brook. Hasil dari perancangan ini adalah *background* yang cocok dengan perancangan film animasi “Si Leungli” secara keseluruhan.

Kata Kunci : Cerita Rakyat, Perancangan Background Animasi, Kota Bandung, Animasi 2D.