

## ABSTRAK

Indonesia memiliki keberagaman kebudayaan salah satunya ialah jajanan tradisional. Setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri pada jajanan atau makanan yang tersaji di setiap daerahnya masing-masing. Seiring berjalannya waktu, terjadi persaingan antara jajanan lokal yaitu jajanan tradisional surabi Bandung dengan jajanan luar yang merambah di Indonesia. Membuat minat generasi muda mulai bergeser sehingga generasi muda mulai kurang peduli terhadap jajanan tradisional surabi Bandung. Generasi muda yang menyukai jajanan tradisional surabi Bandung semakin menurun bahkan terdapat generasi muda yang sudah mulai melupakan asal dan wujud dari jajanan tradisional surabi Bandung. Media informasi diperlukan untuk memberikan informasi kembali mengenai jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda. Khalayak sasar yang dituju ialah generasi muda dengan rentang umur 20 hingga 22 tahun yang tinggal di Bandung. Perancangan *background* untuk animasi 2D “Nyrabi Kuy!” memperlihatkan bagaimana tempat pedagang jajanan tradisional surabi Bandung serta alat-alat yang digunakan. Metode penelitian dalam perancangan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengambilan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode perancangan yang digunakan untuk membantu perancang dalam memahami dan mempelajari bagaimana tempat pedagang jajanan tradisional surabi Bandung dalam perancangan *background* untuk animasi 2D “Nyrabi Kuy!”. Pada perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah hasil akhir berupa *background* untuk animasi 2D “Nyrabi Kuy!”.

**Kata Kunci :** Generasi Muda, Surabi, Background, Animasi