BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri pada makanan yang tersaji di daerahnya. Namun, seiring berjalannya waktu memasuki era globalisasi mulai banyaknya jajanan yang berasal dari luar negeri yang masuk dan merambah di kalangan mahasiswa. Jajanan yang menjamur dan viral dapat dilihat di lingkungan sekitar dan sering ditemukan seperti jajanan asal luar negeri dari Korea Selatan dan Amerika salah satunya. Persaingan menjadi terus ketat antara jajanan tradisional dengan jajanan luar negeri (Kim, 2022).

Paskalina Oktavinawati (2017) selaku penulis buku kuliner menjelaskan bahwa persaingan membuat jajanan tradisional yang khas mulai sulit ditemukan di sekitar rumah-rumah. Beberapa tempat atau pedagang yang menjual jajanan tradisional yang masih setia membuka kini makin sulit untuk ditemukan. Jajanan tradisional khas Indonesia merupakan sebuah warisan budaya yang turun temurun dari nenek moyang terdahulu yang perlu diperhatikan. Munculnya jajanan impor atau luar membuat eksistensi jajanan khas tradisional menjadi kalah bersaing dengan kepopuleran dari jajanan impor atau luar. Melihat dari sebagian generasi muda masih terlihat kurang berminat dan mulai perlahan lupa terhadap budaya dan tradisinya khususnya terhadap jajanan tradisional khas Bandung yaitu Surabi.

Upaya-upaya sudah banyak dilakukan oleh Pemerintah dalam memajukan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) lokal di bidang kuliner. Penyelenggaraan sebuah festival sebuah upaya Pemerintah salah satunya adalah Festival HUT RI ke-77 yang telah diselenggarakan di Kota Bandung, Jawa Barat. Festival yang membawakan budaya makanan daerah di dalamnya.

Suasana tempat penjualan surabi dapat membangun sebuah *background*. *Background* pada animasi merupakan sebuah penciptaan mengenai lingkungan yang dapat menghidupkan suasana dimana terdapat karakter yang akan hidup, beraksi, dan berhubungan dengan elemen-elemen lainnya (Mike S. Fowler, 2002:144). Maka dari itu, media dari *background* animasi 2D memiliki peran penting untuk membantu membangkitkan melalui media informasi terhadap jajanan

tradisional surabi dengan membawa ciri khas di dalamnya. Sejalan dengan hal tersebut, dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Background animasi 2D diharapkan mampu memberikan solusi untuk menghadirkan budaya serta mengangkat jajanan khas daerah serta membangkitkan kembali jajanan tradisional surabi Bandung. Maka berdasarkan hasil uraian fenomena yang terjadi, penulis menyajikan sebuah judul "Perancangan *Background* untuk Animasi 2D "Nyurabi Kuy!" sebagai Media Informasi Jajanan Tradisional Surabi Bandung kepada Generasi Muda".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dapat disimpulkan bahwa identifikasi permasalahan yang ada pada "Perancangan *Background* untuk Animasi 2D "Nyurabi Kuy!" sebagai Media Informasi Jajanan Tradisional Surabi Bandung kepada Generasi Muda". Maka identifikasi masalah tersebut, sebagai berikut.

1. Jajanan impor atau luar yang merambah di Indonesia.
2. Terjadinya persaingan antara jajanan impor atau luar dengan jajanan tradisional surabi Bandung.
3. Sebagian para generasi muda kurang berminat dan peduli terhadap budaya lokal, khususnya terhadap jajanan tradisional surabi Bandung.
4. Perlunya perancangan *background* pada animasi 2D yang membahas mengenai jajanan tradisional surabi Bandung.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah mendasar, sebagai berikut.

1. Bagaimana suasana tempat para pedagang jajanan tradisional surabi Bandung?
2. Bagaimana perancangan *background* animasi 2D "Nyurabi Kuy!" sebagai media informasi jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda?

1.4. Ruang Lingkup

1.4.1. Apa

Perancangan *background* untuk animasi 2D berjudul "Nyurabi Kuy!" yang bertemakan jajanan tradisional surabi dari Bandung.

1.4.2. Siapa

Perancangan *background* untuk animasi 2D berjudul "Nyurabi Kuy!" ini ditujukan untuk para generasi muda yang merupakan target dari penelitian tugas akhir ini.

1.4.3. Kapan

Perancangan *background* untuk animasi 2D berjudul "Nyurabi Kuy!" ini dilakukan secara daring dan luring pada September 2022 hingga pada tahun 2023.

1.4.4. Mengapa

Perancangan *background* untuk animasi 2D "Nyurabi Kuy!" ini dibuat karena banyaknya generasi muda yang lebih memilih jajanan impor atau luar dibandingkan jajanan tradisional khas daerahnya sendiri yaitu surabi.

1.4.5. Dimana

Lokasi yang dijadikan acuan dalam observasi, referensi, dan perancangan *background* animasi 2D "Nyurabi Kuy!" ini berada di kota Bandung dan sekitarnya.

1.4.6. Bagaimana

Perancangan ini menghasilkan sebuah *background* untuk animasi 2D "Nyurabi Kuy!" sebagai media informasi jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda.

1.5. Tujuan Perancangan

Dalam penelitian ini memiliki sebuah tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mencari solusi dan cara mengatasi permasalahan dari identifikasi masalah dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya. Tujuan dari perancangan ini, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui suasana tempat para pedagang jajanan tradisional surabi Bandung.

2. Untuk melakukan perancangan *background* animasi 2D “Nyurabi Kuy!” sebagai media informasi jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda.

1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada perancangan animasi 2D “Nyurabi Kuy!” diharapkan dapat memberikan dan sebagai pijakan pemikiran, informasi, dan sumber ilmu tentang jajanan makanan tradisional khas Jawa Barat.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Penulis

Manfaat Kritis bagi penulis dalam perancangan *background* untuk animasi 2D “Nyurabi Kuy!” ini diharapkan mampu memberikan pendekatan antara generasi muda terhadap jajanan tradisional khas budayanya sendiri.

1.6.2.2.Bagi Pembaca

Perancangan *background* untuk animasi 2D “Nyurabi Kuy!” ini memiliki manfaat kritis terhadap pembaca dan diharapkan mampu memberikan pemikiran dan mengedukasi pembaca mengenai jajanan tradisional.

1.6.2.3. Bagi Institusi

Perancangan *background* untuk animasi 2D “Nyurabi Kuy!” ini diharapkan mampu memberikan karya yang dijadikan sebagai sumber referensi dan acuan dalam perancangan karya-karya selanjutnya.

1.6.2.4. Bagi Para Pedagang Jajanan Tradisional Surabi Bandung

Manfaat kritis bagi para pedagang dalam perancangan *background* untuk animasi 2D “Nyurabi Kuy!” ini diharapkan mampu memberikan peningkatan penjualan dan meningkatkan rasa minat generasi muda terhadap jajanan tradisional terutama jajanan tradisional surabi Bandung.

1.6.2.5. Bagi Para Generasi Muda

Perancangan *background* untuk animasi 2D "Nyurabi Kuy!" ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan rasa cinta terhadap budayanya sendiri yaitu jajanan tradisional surabi Bandung.

1.7. Metode Pengumpulan dan Analisis

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Metode Kualitatif adalah penelitian yang data-datanya berupa kata-kata, kalimat-kalimat yang artinya data-datanya tidak berbentuk angka. Menurut Bogdan dan Biklen (1982) metode kualitatif memiliki karakteristik bahwa metode kualitatif dilakukan pada kondisi-kondisi alamiah secara langsung kepada sumber yang diteliti dan peneliti memiliki posisi sebagai instrumen kunci.

Metode penelitian adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami sesuatu fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa, pada suatu konteks khusus alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017:6). Sejalan itu, menurut pendapat Saryono (2010), penelitian metode kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan tentang kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan atau digambarkan melalui pendekatan kualitatif.

1.7.2. Teknik Pengumpulan Data

Berikut Teknik pengumpulan data dari metode kualitatif yang digunakan yaitu Tinjauan Pustaka, Observasi dan Wawancara, sebagai berikut.

1. Tinjauan Pustaka

   Menurut Meilansyah (2015) Tinjauan Pustaka adalah sebuah kegiatan mencari, membaca, dan menganalisis laporan-laporan

penelitian relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka mencakup bagian-bagian penelitian seperti pendahuluan, pembahasan dan kesimpulan (Castteter dan Heisler, 1984). Lebih jelasnya tijauan pustaka adalah sebuah tulisan yang dapat menguraikan tema dan mengidentifikasi pokok bahasan dengan mengedepankan kesesuaian teori (Soelistyarini, 2013). Sejalan dengan itu, Hartono (2017) menjelaskan bahwa studi kasus adalah karya ilmiah yang berisi pendapat dari seorang atau lebih ahli terhadap suatu masalah, yang kemudian diteliti dan dibandingkan serta ditarik kesimpulannya.

Tinjauan pustaka atau studi pustaka menggunakan data yang diambil dari beberapa sumber terpercaya seperti buku dan jurnal. Buku dan jurnal berkaitan dengan background yang berisi pengertian, jenis, unsur-unsur, dan lain-lain.

2. Observasi

Menurut ahli Suharismi Arikunto, Observasi adalah pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam lingkungan yang terus menerus, termasuk berbagai kegiatan perhatian menjelajahi objek dengan panca indera.

Perancangan dilakukan secara langsung di tempatnya dengan mengamati dan mengeksplorasi lokasi menjadikan sebagai referensi untuk acuan penggambaran *background* animasi 2D "Nyurabi Kuy!". Pengelolaan data untuk memenuhi kebutuhan penelitian.

3. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan antara dua orang, peneliti dan yang diteliti (informan atau narasumber), secara tatap muka dan dengan penjelasan langsung untuk bertukar informasi dan pemikiran tentang topik tertentu. (Sukandarrumidi, 2002; Esterberg, 2002).

Wawancara dilakukan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang terstruktur. Wawancara dilakukan kepada kreator yang memiliki jobdesk berkaitan dengan background. Wawancara terhadap para pedagang jajanan tradisional surabi yang berada di Bandung. Wawancara juga dilakukan kepada penikmat karya dari

kalangan generasi muda. Untuk menambah keakuratan terhadap *jobdecs* yang dipilih oleh perancang.

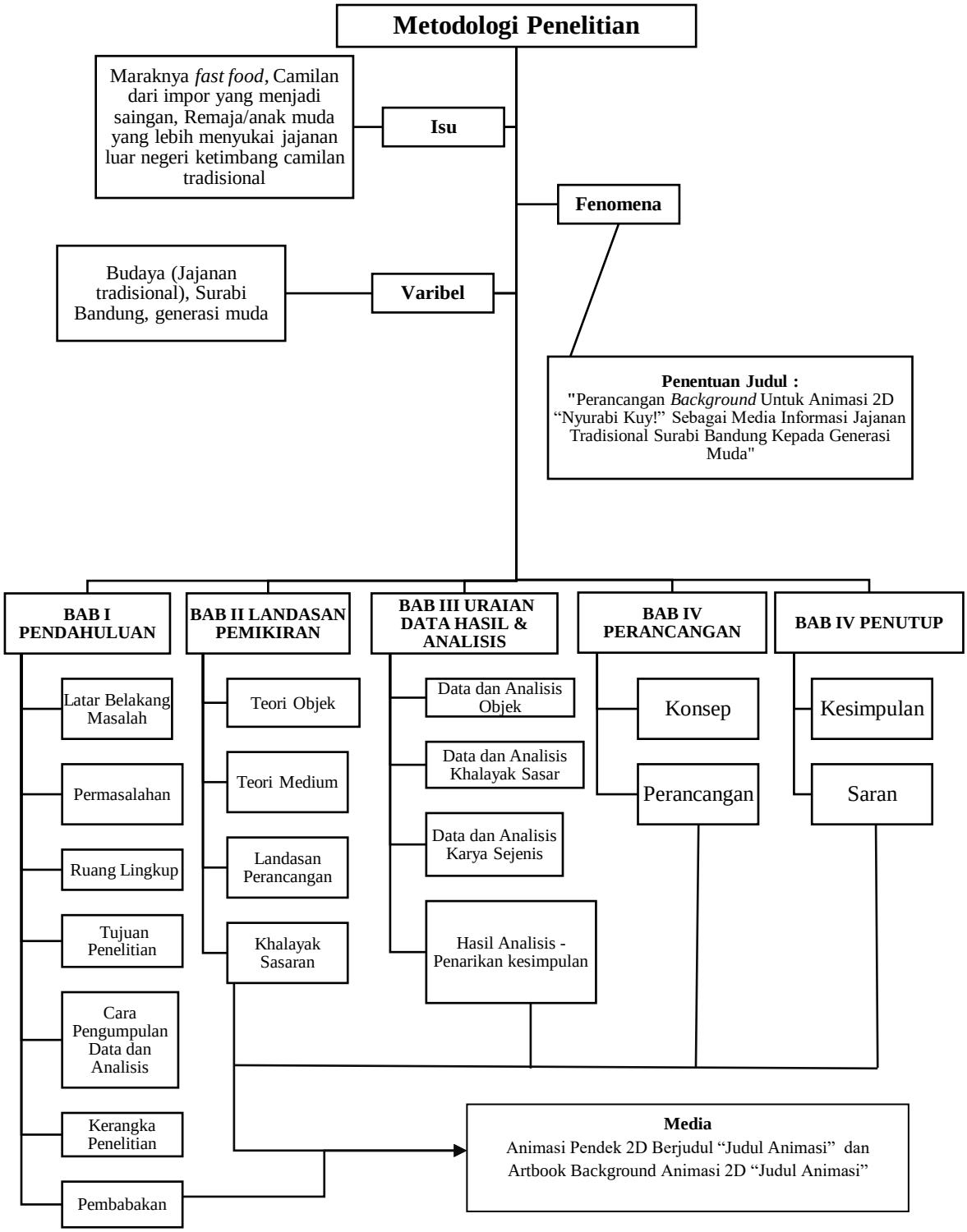
1.7.3. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif lebih bersifat deskriptif, lebih menekankan pada tahapan proses, penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif, dan penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari data yang diamati (Bogdan dan Biklen, 1982).

Sejalan dengan hal tersebut, Pendekatan yang digunakan berupa pendekatan sosial kultural. Pendekatan sosial kultural adalah suatu wadah atau proses yang menyangkut hubungan antara manusia dan kebudayaan (Soekanto (2004: 3)

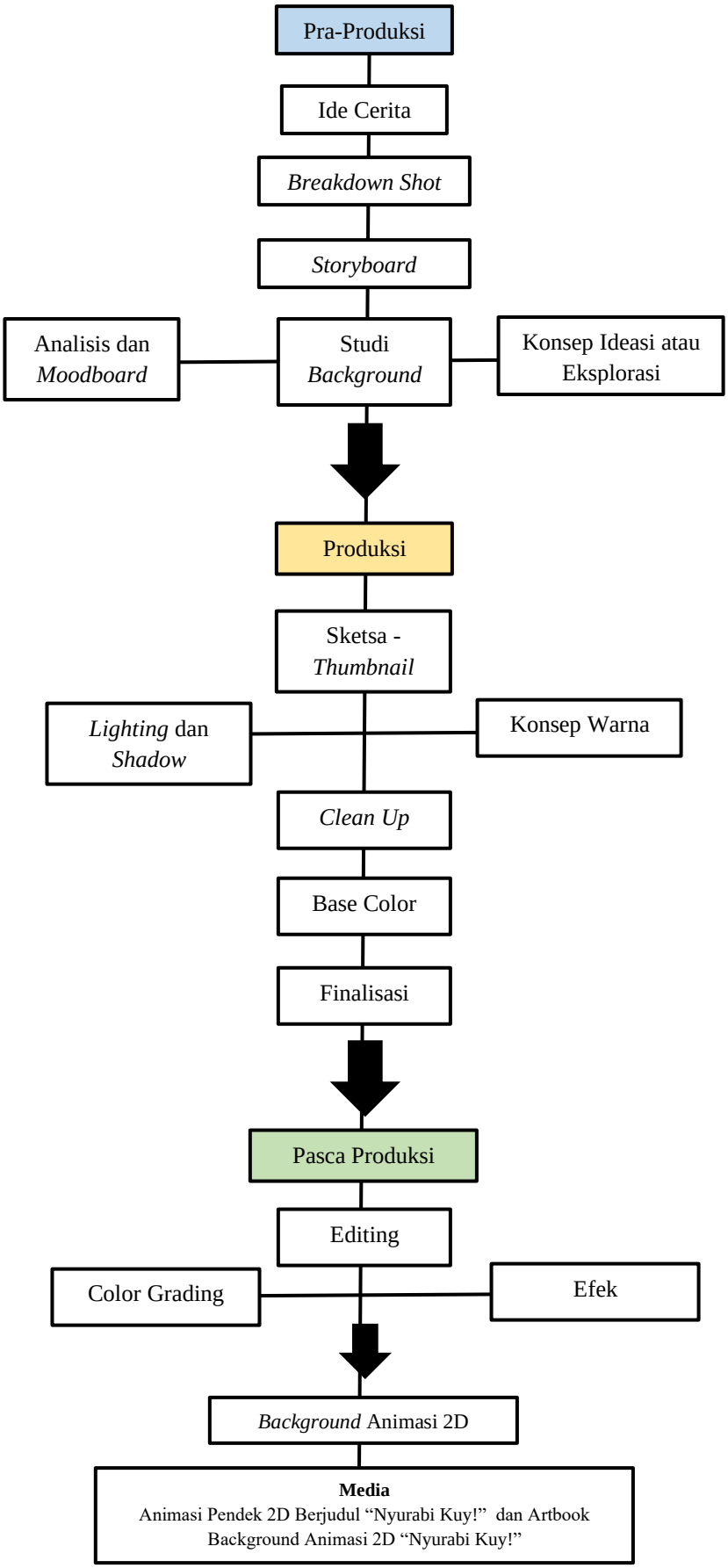
1.8. Kerangka Perancangan

Kerangka penelitian berisi bagan konsep, pemtaan sebuah permasalahan dan tahapan diagramatik dan penyusunan, sebagai berikut.



Gambar 1.1. Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 1.2. Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

1.9. Pembabakan

Pembabakan ini bertujuan untuk menjabarkan garis besar yang akan dijelaskan tiap-tiap bab dengan ketentuannya masing-masing.

Dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini mengenai "Perancangan *Background* untuk Animasi 2D "Nyurabi Kuy!" sebagai Media Informasi Jajanan Tradisional Surabi Bandung kepada Generasi Muda" ini terdapat 5 Bab, adapun sistematika pembabakan mengenai *background*, sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

   Dalam bab ini menjelaskan tentang konsep, rencana, gagasan, seputar permasalahan dan tujuan. Berisi Latar belakang masalah, Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Cara Pengumpulan Data dan Analisis, Kerangka Penelitian, dan Pembabakan.

2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

   Dalam bab ini menjelaskan tentang studi kasus mengenai teori yang digunakan dan disesuaikan dengan topik permasalahan mengenai "Background" animasi 2 Dimensi. Teori tersebut terdiri dari teori objek dan teori medium. Teori Objek terdiri dari teori Jajanan Tradisional, Surabi, Kota Bandung, dan Generasi Muda. Selanjutnya, Teori Medium terdiri dari beberapateori mengenai *Background* dalam Animasi 2D, Perspektif, Warna (Teori Dasar Warna, Unsur Warna, Roda Warna, Properti Warna, *Color* dan *Value*, *Color Temperature*, dan Skema Warna), Bayangan dan Cahaya, Tekstur, dan Perancangan Background.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

   Menjelaskan Data dan Analisis Objek, Data dan Analisis Khalayak Sasar, Data dan Analisis Karya Sejenis, Hasil Analisis. Selain itu, menjelaskan hasil observasi, survei atau pengumpulan data di lapangan secara terstruktur dan siap untuk diuraikan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

   Bab ini membahas konsep dan perancangan *background* untuk animasi 2D "Nyurabi Kuy!". Konsep yang dijabarkan ialah konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual.

5. BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

   Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penggabungan bab-bab lainnya menjadi sebuah kesimpulan yang utuh.