

**PERANCANGAN *BACKGROUND* UNTUK ANIMASI 2D “NYURABI KUY!” SEBAGAI MEDIA INFORMASI JAJANAN TRADISIONAL SURABI BANDUNG KEPADA GENERASI MUDA**

***BACKGROUND* DESIGN FOR 2D ANIMATION “NYURABI KUY!” AS INFORMATION MEDIA FOR TRADITIONAL SNACKS SURABI BANDUNG TO THE TOUNG GENERATION**

Arum Wulandari<sup>1</sup>, Riky Taufik Afif<sup>2</sup>, Angelia Lionardi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
arumwulandari@student.telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id,  
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

**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 sasaran 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:** Animasi, *Background*, Generasi Muda, Surabi

**Abstract:** *Indonesia has a diversity of cultures, one of which is traditional snacks. Each region has its own characteristics in snacks or food served in each region. Over time, there was competition between local snacks, namely traditional surabi Bandung snacks and foreign snacks that penetrated Indonesia. Making the interest of the younger generation begin to shift so that the younger generation begins to care less about traditional snacks surabi Bandung. The younger generation who like traditional surabi Bandung snacks is declining and there are even younger generations who have begun to forget the origin and form of traditional surabi Bandung snacks. Information media is needed to provide information about traditional Bandung surabi snacks to the younger generation. The target audience is the young generation with an age range of 20 to 22 years living in Bandung. The background design for the 2D animation "Nyrabi Kuy!" shows how Bandung's traditional surabi hawker places and the tools used. The research method in the design uses descriptive qualitative methods with data collection techniques in the form of observation, interviews, and literature studies. The design method used to assist the designer in understanding and learning how the place of traditional hawker vendors surabi Bandung in designing the background for the 2D animation "Nyrabi Kuy!". This design is expected to produce a final result in the form of a background for the 2D animation "Nyrabi Kuy!".*

*Keywords-Animation, Background, Surabi, Young Generation*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Setiap daerah di Indonesia pastinya memiliki ciri khas tersendiri pada makanan yang tersaji di daerahnya. Namun, seiringnya 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 luar membuat eksistensi jajanan khas tradisional menjadi kalah bersaing dengan kepopuleran dari jajanan luar. Melihat dari sebagian beberapa generasi muda masih terlihat kurang berminat dan mulai lupa terhadap budaya dan tradisinya khususnya terhadap jajanan tradisional khas Bandung yaitu Surabi.

Upaya-upaya sudah banyak dilakukan oleh Pemerintah dalam memajukan UMKM lokal di bidang kuliner. Penyelenggaraan sebuah Festival yang dijadikan 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 "Nyrabi Kuy!" sebagai Media Informasi Jajanan Tradisional Surabi Bandung kepada Generasi Muda".

## LANDASAN TEORI

### **Jajanan Tradisional**

Jajanan tradisional adalah makanan ringan yang dibuat dari bahan-bahan lokal, dimatangkan dengan cara direbus, dikukus, digoreng, maupun dipanggang yang resepnya diwariskan oleh generasi pendahulu. (Tjahja Muhandri, Uswatun Hasanah, Aisyah Amanah, 2020:10-16).

Menurut Dwi Cahyono selaku sejarawan dan arkeolog dari Universitas Negeri Malang menjelaskan mengenai surabi bahwa serabi memiliki padanan dari kata srabi, surabhi, atau sorabi. Serabi dipastikan oleh Dwi merupakan kuliner yang otentik yang ada di daerah Sunda maupun daerah Jawa. Umiyati (2016) menjelaskan bahwa surabi merupakan jajanan khas tradisional yang ada di Indonesia dan memiliki dua jenis surabi yang khas yaitu surabi manis berupa surabi kinca dengan kuah gula merah dan surabi asin yaitu surabi yang ditaburi oncom di atasnya.

### **Festival**

Government of Alberta (2011) menjelaskan mengenai festival merupakan sebuah rangkaian acara berisi musik drama, film, dan lain sebagainya yang biasanya dilakukan setiap tahun dan diselenggarakan di tempat yang sama setiap tahun dengan beberapa acaranya yang umum serta publik dengan memasukkan ide-ide serta penggabungan aktivitas tertentu.

### **Media**

#### **Background dalam Animasi 2D**

#### **Animasi**

Kata animasi menurut Wojowasito (1997) merupakan penyesuaian sebenarnya dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar “*to animate*” dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia yang berarti menghidupkan.

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia

animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022).

### **Animasi 2D**

Menurut Munir (2013:327) animasi 2 Dimesi (2D) adalah animasi yang dikenal dengan nama *flat animation* atau diartikan dengan animasi yang hanya memiliki panjang dan lebar saja. Pengertian animasi 2D menurut Iwan Binanto (2010: 226), mendefinisikan bahwa teknik animasi 2D cenderung lebih mengambil fokus dan manipulasi gambar.

### **Background**

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).

### **Environment**

*Environment* adalah seperangkat dan penempatan gambar yang digunakan sebagai aspek pendukung untuk membentuk adegan di mana karakter dan elemen lainnya bergerak dan berinteraksi; lingkungan bisa apa saja, bukan hanya bentang alam yang luas (Tony White, 2006).

### **Perspektif**

Mike S. Fowler (2002) menjabarkan bahwa dalam perspektif memiliki aturan yang banyak tetapi didasari dengan asumsi dan sudut pandang mata yang tetap saat melihat objek yang digambarkan. Objek yang digambar untuk dilihat kedalamannya dan menentukan ukuran, hubungan dengan kepercayaan bahwa karya seni menjadi nyata dan lebih akrab.

### **Warna**

Pengertian warna menurut Anne Dameria (2012) dalam buku Estetika (Agung Lingga, 2017) adalah sesuatu peristiwa atau kejadian yang terjadi karena adanya tiga unsur warna di dalamnya yaitu adanya cahaya, objek, dan observer (bisa berupa mata manusia atau alat-alat yang terukur).

### **Bayangan dan Cahaya**

Kataticarn & Tanzillo (2016:140) menjelaskan bahwa kedalaman bayangan atau *shadow* yang terbentuk karena adanya *lighting* selain dipengaruhi oleh perbedaan dari intensitas masing-masing sumber cahaya juga bisa dipengaruhi oleh jarak antara suatu objek dengan sumber cahaya.

### **Layering atau Image Placement**

*Layering* atau *image placement* adalah sebuah komposisi di dalam background penempatan dari sisi-sisi yang digambarkan. Sehingga terlihat dan tampak seperti adanya value di dalamnya berupa *foreground*, *middleground*, dan *background* (Mike S. Fowler: 2002:71).

### **Tekstur**

Pengertian dari tekstur adalah unsur rasa permukaan bahan yang dibuat untuk merasakan dan menunjukkan bahwa perasaan akan permukaan itu nyata. (Lingga Agung, 2017).

### **Background Artist**

Pada pembuatan *background* ada sebutan khusus bagi perancangnya yaitu *Background Artist*. *Background Artist* adalah orang yang terlibat dalam proses pembuatan animasi dengan tugas membangun suasana adegan melalui gambar latar.

### **Perencanaan Background**

Dalam pembuatan *background* terdapat tahapan-tahapan dalam pengerjaannya dilansir melalui buku *Layout and Composition for Animation* yang

ditulis oleh Ed Ghetner (2010) yaitu sketsa, *clean up*, *base color*, bayangan dan cahaya, dan Finalisasi *background*.

### **Khalayak Sasar**

Generasi memiliki arti secara etimologis berasal dari dua kata yaitu generasi yang berarti angkatan atau turunan sedangkan, muda adalah belum lama ada (Dep P dan K, 1999). Generasi muda memiliki arti angkatan atau turunan yang belum lama hidup.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), khalayak sasar adalah sesuatu yang diciptakan oleh penciptanya dan digunakan sebagai sasaran komunikasi serta banyak orang dan masyarakat.

Khalayak sasar yang dituju merupakan generasi muda. Generasi muda menurut Kementerian Kepemudaan mengenai rentang umur generasi muda ada pada Pasal 1 ayat 1 UU Kepemudaan dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 menyebutkan bahwa "Pemuda adalah warga Negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun". Generasi muda yang difokuskan pada umur 20 hingga 22 tahun yang dijadikan target khalayak sasar.

### **Metode Perancangan**

#### **Metode Kualitatif**

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. Lalu, metode kualitatif 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.

### **Pendekatan**

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)).

## **DATA DAN ANALISIS DATA**

### **Data Observasi**

Observasi dilakukan kepada para pedagang jajanan tradisional surabi Bandung yaitu Surabi Abah Jadul, Surabi Mang Encu, Surabi Ramdhan, dan Surabi Cihapit. Hasil data observasi yang didapatkan berupa cara memasak surabi yang menggunakan tungku, alat-alat surabi dari spatula hingga tungku, susunan tempat makan surabi, dan aspek-aspek lainnya. Tempat para pedagang surabi Bandung memiliki kesederhanaan tersendiri dan memiliki ciri khasnya dengan memakai alat-alat yang masih tradisional.

### **Data Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada para pedagang jajanan tradisional surabi Bandung dengan bertanya perihal mengenai surabi. Menurut para pedagang yang telah diwawancarai memiliki maksud yang sama mengenai surabi. Surabi adalah salah satu jajanan ringan setengah berat khas yang ada di Bandung yang terbuat dari tepung beras, dibakar di atas tungku, disajikan dengan kinca berupa kuah campuran gula merah dan topping khas lainnya yaitu oncom. Pada perkembangan jaman, rasa yang disajikan dan ditawarkan oleh para pedagang surabi kepada konsumen lebih bervariasi seperti rasa; rasa coklat, keju, telur, kornet, sosis, pandan, pisang, nangka, dan lain-lain. Surabi sangat mudah ditemui di beberapa ruas jalan di Kota Bandung dari yang masih tradisional menggunakan tungku bahkan yang sudah modern menggunakan alat-alat modern. Namun, hal tersebut berpengaruh kepada cita rasa surabi itu sendiri. Semakin tradisional proses pembuatan semakin otentik rasa yang dapat dirasakan dari surabi tersebut. Surabi

biasanya buka pada jam-jam pagi dan sore menjelang malam dikarenakan surabi sangat cocok dimakan saat udara sedang dingin yang dimana Kota Bandung memiliki cuaca yang cukup dingin. Surabi adalah jajanan tradisional yang biasa disajikan untuk minum teh dan merupakan santapan pada pagi hari.

**Analisis Khalayak Sasar**

Hasil analisis khalayak sasar kepada generasi muda dengan rentang umur 20-22 tahun menyatakan bahwa mereka memang mengetahui surabi. Namun para khalayak sasar tidak semua menaruh minat terhadap jajanan tradisional surabi Bandung. Para khalayak sasar generasi muda menyampaikan bahwa lebih menyukai jajanan luar seperti jajanan dari Korea, Jepang, dan negara lainnya.

**Analisis Karya Sejenis**

Analisis Karya Sejenis				
Last Summer (Gobelins)	Ousama Ranking (WIT Studio)	Iklan Animasi Promosi Sasa x Harousel	Paulette no Isu (Studio Colorido)	Golden Hour (Gobelins)
				
Hasil analisis berupa warna, perspektif, Layering atau Image Placement dan pengayaan	Hasil analisis berupa warna, perspektif, Layering atau Image Placement an pengayaan	Hasil analisis berupa warna, perspektif, Layering atau Image Placement an pengayaan	Hasil analisis berupa warna, perspektif, Layering atau Image Placement an pengayaan	Hasil analisis berupa warna, perspektif, Layering atau Image Placement an pengayaan

Hasil kesimpulan dari karya sejenis yang sudah dianalisis oleh perancang dapat mengambil inspirasi dari aspek warna, perspektif, adegan, cahaya, bayangan, sudut pandang, dan lain-lain. Background yang dibuat pada animasi "Nyrabi Kuy!" ini lebih ingin menunjukkan sisi warna-warna yang lebih keluar tetapi masih tetap hangat serta memainkan perspektif khusus untuk menunjukkan jajanan surabi.

Pada karya pertama yaitu *Last Summer* milik *Gobelins* memiliki ciri khas yang unik pada *background* dengan memasukkan unsur-unsur seperti tekstur dan *watercolor*. Animasi *Ousama Ranking* memiliki *background* yang khas seperti dipainting dan memiliki warn-warna yang dominan *cool color*. Noitama Poullette, perancang mengambil aspek pewarnaan, perspektif, sudut pandang seperti *staging*. Animasi ini memiliki warna-warna yang mencolok dan tetap terlihat nyaman dipandang sehingga perancang mengambil inspirasi dari animasi tersebut sebagai acuan pembuatan *background*. Pada animasi promosi Sasa dalam menciptakan suasana budaya Indonesia cukup memasukkan nuansa yang memang benar adanya di Indonesia. Pada iklan animasi "Sasa" ini memasukkan ikon-ikon provinsi masing-masing dari Sabang hingga Merauke yang memasukkan nuansa budaya Indonesia serta memasukkan kuliner makanan tradisional yang di Indonesia. Penggambaran *background* warung makan di dalam iklan animasi "Sasa" ini membuat nostalgia dengan khas tradisional budaya Indonesia. Lalu, pada animasi "Golden Hour" dijadikan sebagai inspirasi dalam pembuatan *background* pada bagian *lineart* sehingga tampak memiliki tekstur.dirancang.

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Pesan

Kota Bandung memiliki kuliner makanan yang bermacam-macam. Salah satunya adalah surabi. Surabi merupakan jajanan tradisional khas Bandung yang

kurang diminati oleh generasi muda. Meningkatkan rasa minat kembali kepada jajanan tradisional surabi Bandung. jajanan tradisional Bandung yaitu Surabi Bandung diminati dan digemari oleh generasi muda terutama generasi muda yang ada di Bandung. Maka dari itu, sebagai *Background Artist* perancang memiliki sebuah harapan bahwa pesan-pesan yang disalurkan dari karya animasi 2D "Nyrabi Kuy!" dapat menggerakkan hati para *audiens* yang menonton dan mengambil hikmah yang terjadi dan dapat meningkatkan rasa minat terhadap surabi.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif yang dilakukan oleh perancang adalah mencari data-data untuk keperluan perancangan *background* seperti halnya mengumpulkan data tempat para pedagang jajanan surabi Bandung. Selanjutnya untuk konsep kreatif perancang membuat environment dan aset-aset yang dibutuhkan dalam perancangan *background* animasi 2D "Nyrabi Kuy!" berdasarkan cerita yang sudah dibuat. Berikut sinopsis singkat.

Seorang mahasiswi bernama Revita yang menyadari generasi muda saat ini kurang mengenal jajanan tradisional surabi Bandung dan ayahnya yang berjualan surabi semakin hari minat pembeli semakin berkurang. Dan seketika Revita menemukan solusi untuk membantu ayahnya. Namun selama proses tersebut, Revita dan kawan-kawan terhalangi izin dari bapak rektor kampus. Akhirnya Revita dan kawan-kawan berusaha menyakinkan bapak rektor kampus untuk memberikan kesempatan terakhir kalinya.

### **Konsep Media**

Konsep media yang digunakan oleh perancang menggunakan aplikasi *Medibang Paint Pro* untuk tahapan konsep ideasi, sketsa, *clean up*, dan *base color*. Aplikasi *Clip Studio Paint* digunakan untuk tahapan finalisasi *background*. Aplikasi *Adobe After Effect* digunakan untuk melihat hasil *background* yang sudah *dicomposite* bersama animasi.

Aplikasi Medibang Paint Pro	Aplikasi Clip Studio Paint	Aplikasi Adobe After Effect CS6
		

Gambar Konsep Media  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

**Konsep Visual**

Konsep visual pada background animasi 2D “Nyrabi Kuy!” memiliki tahapan-tahapan perancangan di dalamnya dengan merancang berdasarkan hasil observasi dan analisis.

**Environment**

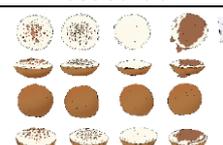
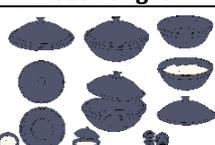
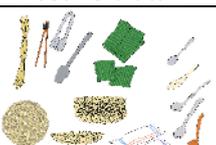
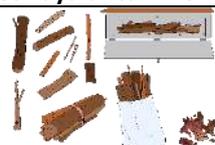
Environment yang dibuat oleh perancang berdasarkan hasil observasi dan gambaran dari naskah, thumbnail dan storyboard yang telah dirancang oleh bagian *Storyboard Artist*.

Area Tmpat Jualan Surabi Pak Tatang	Area Festival Kuliner Makanan	Area UKM	Area Ruangn Rektor
			

Gambar Environemt  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

**Aset**

Aset-aset yang dibuat berdasarkan hasil observasi ke tempat para pedagang jajanan tradisional Bandung. Terdapat banyak aset-aset yang diperlukan dalam perancangan seperti tungku surabi, spatula, tempat adonan, dan lain-lain. Aset tersebut digambarkan sebagai Berikut.

Aset Surabi	Aset Tungku	Aset Peralatan	Aset Kayu untuk Memasak
			

Gambar Aset

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

### **Mindmapping**



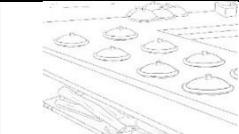
Gambar Mindmapping

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

*Mindmapping* dibuat oleh perancang sebagai acuan pergerakan karakter dan posisi penempatan dari lokasi-lokasi yang sudah disesuaikan.

### **Proses Perancangan**

Proses perancangan dilakukan dari tahapan sketsa, clean up, base color, dan Finalisasi *background*. Tahapan sketsa ini adalah tahapan awal penggambaran *background* yang dibuat berdasarkan storyboard yang telah dibuat.

Tahapan Sketsa	Tahapan Clean Up	Tahapan Base Color	Tahapan Finalisasi
			

Gambar Proses Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

### **Hasil Perancangan**

Setelah melalui proses perancangan konsep kreatif dari *background* animasi 2D "Nyrabi Kuy!", maka didapati hasil akhir yang sudah diedit Bersama animasi dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.





## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil data-data yang sudah dikumpulkan yang bermula dari sebuah latar belakang dapat disimpulkan bahwa surabi di Bandung keberadaannya mulai kurang diminati oleh generasi muda. Bermula dari menjamurnya jajanan luar yang bersaing dengan jajanan lokal salah satunya adalah jajanan tradisional surabi. Pemerintah pun memberikan sebuah upaya serius dengan memperkenalkan jajanan dan makanan lokal melalui acara festival.

Media informasi diperlukan untuk memberikan informasi kepada generasi muda mengenai jajanan tradisional Bandung. Perancang telah melakukan sebuah perancangan media berupa background animasi dengan memperkenalkan tempat-tempat yang berkaitan dengan proses pembuatan surabi untuk mendekatkan kembali generasi muda kepada jajanan lokal pada animasi 2D "Nyrabi Kuy!".

Perancangan *background* untuk animasi 2D "Nyrabi Kuy!" sebagai media informasi jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda memiliki proses dengan beberapa tahapan di dalamnya dengan mengambil referensi dari data-data yang sudah dianalisis. Data-data yang diambil dari hasil observasi para pedagang jajanan tradisional Bandung. Setelah itu adanya tahapan pra-produksi dari *Background* seperti tahapan dari pembuatan konsep ideasi berupa eksplorasi aset dan konsep lainnya. Pada tahapan produksi background yaitu dimulai dengan pembuatan sketsa, clean up, base color, pemberian shading dan finalisasi menjadi background yang utuh.

## Saran

Sebuah perancangan *background* pada animasi 2D “Nyrabi Kuy!” diharapkan akan lebih banyak perancangan-perancangan lainnya mengenai jajanan tradisional surabi Bandung dari segi penelitian maupun perancangan. Perancang berharap bahwa perancangan *background* animasi 2D “Nyrabi Kuy!” ini dapat memunculkan sebuah inspirasi bagi perancang atau peneliti yang akan membahas hal yang serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.G., Haryanto, Hartono Ruslijanto, dan Rangga Saleh. 1999. *Metode Penelitian dan Penyajian Kaya Ilmiah : Buku Ajar untuk Mahasiswa*. Buku Kedokteran EGC: Jakarta.
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Afriantoni. 2015. *Prinsip-Prinsip Pendidikan Akhlak Generasi Muda*. Budi Utama: Yogyakarta.
- Agung, Lingga. 2017. *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Penerbit Kanisius: Yogyakarta.
- Alexander, Rob. 2011. *How to Draw and Paint Fantasy Architecture*. Barron’s Educational Series, Inc: New York.
- Creswell, J. W. 2007. *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing among Five Approaches (2nd Edition)*. Sage Publications, Inc.
- Defagie, S. L., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2022). *PERANCANGAN CONCEPT ART ENVIRONMENT KULINER ANGKRINGAN DI KOTA BANDUNG UNTUK ANIMASI 2D*. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).

- Firmando, Harisan Boni. 2022. *Sosiologi Kebudayaan Dari Nilai Budaya Hingga Praktik Sosial*. Bintang Semesta Media: Yogyakarta.
- Frank, Thomas and Johnston, Ollie. 1981. *The Illusion Of Life : Disney Animation*. Published : Disney Company.
- Ghertner, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. Focal Press is an imprint of Elsevier : USA.
- Gunawan, Iwan. 2010. *Sentra Bisnis Se-Jawa Barat*. Trans Media: Jakarta Selatan.
- Ghurney, James. 2015. *Color and Light*. Andrew McMeel Publishing LLC : Missouri
- Haley, Sarah. 2018. *Perspective Drawing*. Tempe Digital LLC: Arizona.
- Hernandes. A, Elvin. 2013. *Set the Action! Creating Background for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. Focal Press: Burlington, Massachusetts.
- Hotimah, Dinda Husnul. 2022. *Teks Laporan Hasil Observasi dan Teks Eksposisi*. Guepedia: Bogor.
- Khairunissa, Hera dkk. 2022. *Konsep dan Tips dalam Menulis Karya Ilmiah*. Pascal Books: Tangerang.
- Liliwari, Alo. 2021. *Komunikasi Antar Budaya: Kebudayaan adalah Komunikasi*. Nusamedia: Bandung.
- Mollica, Patti. 2018. *Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists (How to Draw & Paint)*.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Novelia, C., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK ADIKSI TIKTOK TERHADAP REMAJA. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Patria, Teguh Amor. 2014. *Telusur Bandung*. Elex Media Komputindo: Jakarta.

- Prabowo, Royce Suryo: *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 1, No.2, (2012) 2301-928X*
- Prabowo, Royce Suryo. *Perancangan Environment 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Motivasi. 2012. TRY OUT` dengan Konsep Urban Life and Junior High Education.*
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353-367.
- S. Fowler, Mike. 2002. *Animation Background Layout : From Student to Professional.* Fowler Cartooning Ink Publishing.
- Suherman, Sherly A. 2022. *Made in Bandung : Kreatif, Inovatif, dan Imajinatif.* Mizan Digital Publishing: Jakarta.
- Suyanto, M., dan Aryanto Yuniawan. 2006. *Merancang Film Kartun Dunia Kelas Dunia.* Andi: Yogyakarta.
- Soechan, Lanny. 2013. *15 Kreasi Serabi dari 2 Adonan Dasar.* Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Syahrum dan Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Cipustaka Media: Bandung.
- Williams, Richard. 2009. *The Animator's Survival Kit.* Faber and Faber.
- William, Richard (2002). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.* Published : Faber&faber.
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principal of Animation.* Published : Focal Press.
- White, Tony. 1988. *The Animator's Workbook: Step by Step Techniques of Drawn Animation.* Published : Watson-Guption .

White, Tony. 2006. *Animation From Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animator*. Published : Focal Press.

Zuhri, Abdussamad. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir. Media Press: Makassar.

#### **Dari Internet :**

Film Maker Indonesia. (2022, 23 Juni). *Aspek Rasio Film yang Wajib Diketahui Sineas*. Diperoleh 12 Oktober 2022, dari <https://www.filmaker.id/3332/>

P2k Unkris. (2022). *Jawa Barat*. Diperoleh 28 November 2022, dari [http://p2k.unkris.ac.id/id3/1-3065-2962/Provinsi-Jawa-Barat\\_13020\\_p2k-unkris.html#:~:text=Jawa%20Barat%20adalah%20suatu%20provinsi,\(staa%20tblad%20Nomor%20%3A%20378\)](http://p2k.unkris.ac.id/id3/1-3065-2962/Provinsi-Jawa-Barat_13020_p2k-unkris.html#:~:text=Jawa%20Barat%20adalah%20suatu%20provinsi,(staa%20tblad%20Nomor%20%3A%20378))

Portal Jabar Prov Go Id. (2022). *Tentang Jawa Barat - Sejarah Jawa Barat*. Diperoleh 28 November 2022, dari <https://jabarprov.go.id/tentang-jawa-barat/sejarah-jabar>

Tumpi. (2017, 5 Juni). *Aspek Rasio Dalam Produksi Film*. Diperoleh 12 Oktober 2022, dari <https://tumpi.id/aspek-rasio-dalam-produksi-film/>

Universitas Ciputra. (2020, 12 Februari). *Teori Warna (Multimedia #4)*. Diperoleh 28 November 2022, dari <https://informatika.uc.ac.id/2020/02/teori-warna-multimedia-4/>