

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Berdasarkan data dari Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia, Indonesia memiliki 17.508 pulau dengan penghuni lebih dari 360 suku bangsa. Hal tersebut menyebabkan Indonesia memiliki keberagaman akan budaya. Namun dengan munculnya fenomena globalisasi membuat masyarakat Indonesia mudah dipengaruhi oleh budaya asing.

Keberagaman akan jajanan tradisional di Indonesia merupakan cerminan dari setiap budaya dan tradisi dari setiap daerah. Makanan yang dapat dikategorikan sebagai makanan tradisional, yaitu diolah dari bahan pangan hasil daerah tersebut, pengolahan dikuasai masyarakat daerah tersebut, cita rasa diterima dan dirindukan masyarakat tersebut, menjadi identitas dari masyarakat yang mengkonsumsinya, dan menjadi identitas daerah tersebut (Aprile dalam Muhandri et al. 2021). Namun semakin berkembangnya zaman, tidak semua kalangan mengenal cita rasa dari jajanan tradisional. Jajanan tradisional diolah secara turun-temurun dengan penyajiannya yang sederhana membuat jajanan tradisional di pandang pengolahannya tidak higienis, pengemasan kurang menarik, cita rasa kurang sesuai dengan generasi muda, dan umur simpan yang pendek (Giantara & Santoso dalam Muhandri et al. 2021).

Fast food saat ini diminati di Indonesia, Menurut Putri (2022) maraknya *fast food* telah tersebar luas di berbagai wilayah Indonesia. Salah satu contohnya adalah *tteobokki* dan *odeng* yang berasal dari Korea Selatan, *thai tea* dan *mango sticky rice* yang berasal dari Thailand, *takoyaki* dan *ramen* yang berasal dari Jepang, dll. Dan tanpa kita sadari, jika hal tersebut terus dibiarkan maka akan merugikan bangsa Indonesia dan membuat produk lokal akan terlupakan oleh generasi muda selanjutnya.

Kota Bandung merupakan daerah di Indonesia yang memiliki beragam sajian kuliner tradisional. Salah satu jajanan tradisional yang menjadi khas

kota tersebut adalah kue surabi (Adzkiyak, M.A., 2020:190). Kue Surabi memiliki proses masak yang khas yaitu dengan menggunakan tungku dari tanah liat dan dibakar menggunakan arang. Namun dengan seiring berkembangnya zaman beberapa penjual serabi mulai ikut beradaptasi menggunakan alat masak yang lebih modern. Sehingga tanpa disadari cita rasa yang khas dari surabi akan terlupakan dan kedepannya generasi muda tidak akan mengetahui tentang hal tersebut.

Maka penulis menyadari akan pentingnya memberikan informasi kepada generasi muda terkait tentang jajanan tradisional surabi Bandung. Maka penulis berharap melalui Animasi 2D yang berjudul “Nyrabi Kuy!” dapat menjadi alternatif solusi, karena media animasi memiliki daya tarik tersendiri bagi kalangan generasi muda. 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). Adanya pembatasan aktivitas dan interaksi tatap muka secara langsung akibat dari pandemi Covid-19 memaksa manusia untuk beradaptasi melalui komunikasi visual dan hal tersebut akan menimbulkan stress pada tubuh manusia. Maka dari itu diperlukannya sebuah hiburan. (Ronggowarsito, Ramdhan, & Afif, 2022). Selain itu, animasi tidak hanya untuk sebagai hiburan akan tetapi dapat menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. (Putra, H.M., Purwanto, A. 2015:23). Dalam proses perancangan Animasi 2D, penulis berperan sebagai *storyboard artist* dan berharap melalui perancangan *storyboard* dapat memberikan informasi terkait jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda dalam bentuk cerita.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dipaparkan, terdapat beberapa identifikasi masalah yang dapat disimpulkan, yaitu sebagai berikut.

1. Generasi muda lebih mengenal jajanan luar negeri dibandingkan jajanan tradisional daerah mereka.
2. Generasi muda menyukai cita rasa makanan yang kekinian.

3. Diperlukannya perancangan *storyboard* untuk menginformasikan tentang Jajanan Tradisional Surabi Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana menyampaikan informasi jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda dalam bentuk cerita?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* animasi 2D yang berjudul “Nyurabi Kuy!” dapat dijadikan sebagai media informasi jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan *storyboard* animasi 2D yang berjudul “Nyurabi Kuy!!” yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi tentang jajanan tradisional surabi Bandung.

1.4.2 Siapa

Target sasaran untuk animasi 2D dikhususkan untuk generasi muda dengan rentan usia 20-22 tahun.

1.4.3 Kapan

Rentan waktu pelaksanaan penelitian dan perancangan dari bulan September 2022 hingga bulan Juni 2023.

1.4.4 Kenapa

Perancangan ini dilakukan sebagai penunjang pengumpulan data terhadap pembuatan naskah dan *storyboard*.

1.4.5 Dimana

Penelitian dilaksanakan di daerah Bandung, Jawa Barat.

1.4.6 Bagaimana

Perancangan dilakukan dengan memvisualisasikan naskah cerita ke dalam bentuk *storyboard* dengan hasil akhir *animatic storyboard*.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk menyampaikan informasi jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda dalam bentuk cerita.
2. Untuk memvisualisasikan sebuah cerita yang memuat informasi jajanan tradisional surabi Bandung melalui perancangan *storyboard*.

1.6 Manfaat Perancangan

Selama proses perancangan *storyboard* Animasi 2D yang berjudul “Nyrabi Kuy!”, penulis memperoleh beberapa manfaat yaitu sebagai berikut ini.

1.6.1 Manfaat Teroritis

Hasil dari perancangan *storyboard* Animasi 2D “Nyrabi Kuy!” diharapkan dapat menjadi media informasi dan menjadi pedoman perancangan lainnya.

1.6.2 Manfaat Umum

1. Bagi Penulis

Perancangan *storyboard* Animasi 2D diharapkan dapat menambah informasi dan wawasan bagi penulis itu sendiri.

2. Bagi Pembaca

Diharapkan perancangan *storyboard* Animasi 2D dapat menambah informasi dan dapat melestarikan jajanan tradisional surabi Bandung.

3. Bagi Industri Animasi

Diharapkan perancangan *storyboard* Animasi 2D dapat menjadi sumber referensi perancangan karya lainnya.

4. Bagi Pedagang

Diharapkan perancangan *storyboard* Animasi 2D dapat membantu mempromosikan jajanan tradisional Surabi Bandung.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis adalah metode kualitatif. Menurut pendapat Salim dan Syahrudin (2012:41) penelitian kualitatif adalah penelitian yang berhubungan dengan kehidupan seseorang, cerita, perilaku, ataupun tentang fungsi organisasi, gerakan sosial atau hubungan timbal balik. Jadi penulis menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data terkait dengan jajanan tradisional surabi Bandung dan generasi muda dengan rentang umur 20-22 tahun.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut kutipan dalam laman informatika.uc.ac.id adalah suatu kaidah yang digunakan penulis untuk mengumpulkan sebuah data atau informasi. Salah satu yang penulis akan lakukan adalah dengan datang secara langsung ke lapangan, yaitu dengan mengunjungi ke beberapa tempat penjual jajanan tradisional surabi Bandung dan menemui beberapa generasi muda. Dan juga penulis melakukan studi pustaka untuk menambah data yang kurang.

1.7.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam menunjang perancangan *storyboard* penulis adalah sebagai berikut ini:

A. Observasi

Pemilihan observasi sebagai salah satu teknik yang digunakan penulis dalam pengumpulan data tentang bagaimana suasana tempat penjual, alat yang digunakan selama proses memasak, dan bagaimana perilaku serta aktivitas penjual jajanan tradisional surabi Bandung.

B. Wawancara

Pemilihan wawancara sebagai salah satu teknik yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dari pedagang surabi Bandung mengenai informasi tentang bagaimana minat generasi muda saat ini terkait jajanan tradisional surabi Bandung dan untuk mengetahui pandangan generasi muda terkait jajanan tradisional surabi Bandung.

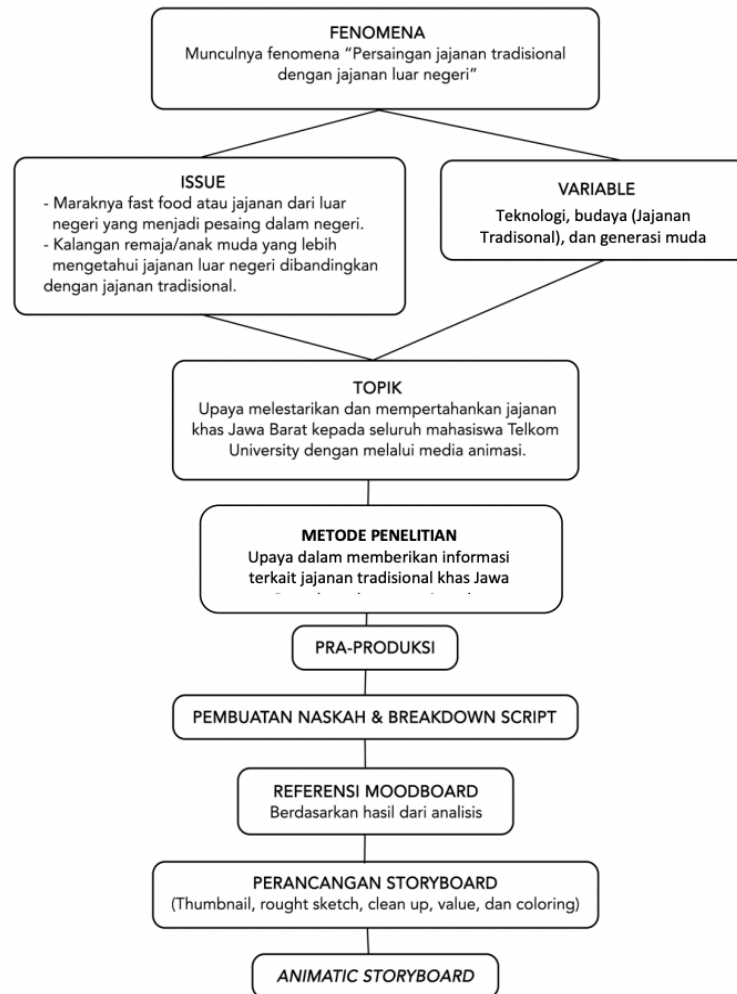
1.7.2 Metode Analisis Data

Selama proses perancangan penulis akan menganalisis data dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penggunaan metode tersebut karena menurut pendapat Sujanan dan Ibrahim dalam Soendari (2012) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang hendak terjadi pada saat ini. Jadi dengan metode analisis ini penulis dapat mendeskripsikan hasil analisis data hasil dari observasi kepada pegang surabi, dapat mendeskripsikan hasil wawancara dengan pedagang surabi dan generasi muda, dan dapat mendeskripsikan hasil dari tiga karya sejenis.

1.7.3 Instrumen Perancangan

Peneliti menggunakan beberapa instrument untuk menunjang perancangan *storyboard* diantaranya, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara secara langsung kepada pedagang surabi dan generasi, serta melakukan studi Pustaka. Dan untuk instrument pendukung lain yang digunakan penulis adalah handphone, laptop, e-book, e-jurnal, dan website.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: (dokumentasi pribadi, 2022)

1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini memuat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian, dan ditutup dengan pembabakan dari setiap bab.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini memuat teori tentang jajanan tradisional, surabi Bandung, generasi muda, media budaya, animasi, scenario, animasi 2D dan *storyboard*. Dan teori tersebut akan digunakan sebagai acuan saat perancangan *storyboard* dan sebagai penunjang terkait dengan topik permasalahan yang diangkat.

BAB III Data dan Analisis Data

Pada bab ini memuat jawaban pertanyaan pertama dari rumusan masalah. Hasilnya berupa analisis karya sejenis dan menjabarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan dari observasi, dan wawancara.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini memuat jawaban dari rumusan masalah yang terakhir, yaitu berupa konsep awal dan menjabarkan proses perancangan *storyboard* animasi 2D yang berjudul “Nyurabi Kuy!”.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini memuat kesimpulan dan saran berdasarkan proses yang dilakukan selama perancangan *storyboard*.