

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

STORYBOARD DESIGN FOR 2D ANIMATION “NYURABI KUY” AS A MEDIA FOR INFORMATION ON TRADITIONAL SURABI BANDUNG SNACKS TO THE YOUNG GENERATION

Rissya Andrianti Madjiid¹, Ricky Taufik Afif² dan Angelia Lionardi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
rissyandrt@student.telkomuniversity.ac.id¹, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id²,
angelialiornadi@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman akan budaya, salah satu bentuknya yaitu jajanan tradisional surabi Bandung. Namun saat ini Indonesia telah memasuki era globalisasi yang mengakibatkan produk makanan luar negeri tersebar di wilayah Indonesia dan generasi muda lebih mengenal jajanan tersebut dibandingkan dengan jajanan tradisional di daerah mereka. Dan jika dibiarkan jajanan tradisional akan terlupakan oleh generasi muda selanjutnya. Oleh karena itu, perancangan *storyboard* untuk animasi 2D ini bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk cerita dan memvisualisasikannya agar generasi muda dapat dengan mudah menerima informasi tentang jajanan tradisional surabi Bandung. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Berdasarkan dari hasil analisis data cita rasa yang menjadi khas surabi Bandung adalah rasa oncom, penggunaan alat pemasakan secara tradisional akan mempengaruhi cita rasa dari surabi, generasi muda lebih menyukai cita rasa surabi yang telah dimodifikasi, dan generasi muda kurang mengetahui informasi tentang surabi Bandung. Hasil perancangan dari penelitian ini adalah perancangan *storyboard* untuk animasi 2D berdurasi 06.25 menit berjudul “Nyrabi Kuy!”.

Kata kunci: Generasi Muda, Surabi Bandung, *Storyboard*

Abstract: *Indonesia is a country that has a diversity of cultures, one form of which is traditional snacks surabi Bandung. But now Indonesia has entered the era of globalization which has resulted in foreign food products being spread in Indonesian territory and the younger generation is more familiar with these snacks compared to traditional snacks in their area. And if left unchecked, traditional snacks will be forgotten by the next generation of young people. Therefore, the storyboard design for 2D animation aims to*

convey information in the form of stories and visualize it so that the younger generation can easily receive information about traditional snacks surabi Bandung. Data collection is carried out through literature study, observation, and interviews. Based on the results of data analysis, the taste that is typical of surabi Bandung is the oncom taste, the use of traditional cooking tools will affect the taste of surabi, the younger generation prefers the taste of modified surabi, and the younger generation does not know information about surabi Bandung. The design result of this study is the design of a storyboard for a 2D animation with a duration of 06.25 minutes entitled "Nyrabi Kuy!".

Keywords: Surabi Bandung, Storyboard, Young Generation

PENDAHULUAN

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.

LANDASARAN TEORI

Jajanan Tradisional

Salah satu warisan nenek moyang bangsa Indonesia adalah jajanan tradisional. Menurut pendapat dari Mayasari, I., et al. (2021) jajanan pasar adalah makanan tradisional Indonesia yang di perjual-belikan di pasar, khususnya di pasar-pasar tradisional. Sedangkan menurut pendapat Satroamidjojo dalam kutipan dari Priyatnomo, et al. (2017:341) makanan tradisional dapat didefinisikan sebagai makanan umum yang telah dikonsumsi sejak beberapa turunan, hidangan yang ada sesuai dengan selera masyarakat, tidak bertentangan dengan keyakinan masyarakat setempat, dan dioleh dari bahan pangan dari daerah tersebut. Dan juga terdapat ciri-ciri umum yang dapat dikategorikan sebagai makanan tradisional, yaitu resep didapatkan secara turun temurun, penggunaan peralatan tradisional untuk mengolah masakan, dan cara pengolahan makanan untuk mendapatkan suatu cita rasa maupun rupa yang khas dari suatu makanan.

Surabi Bandung

Surabi dapat dikategorikan sebagai jajanan pasar tradisional Indonesia. Surabi merupakan jajanan tradisional khas Jawa Barat atau lebih tepatnya berasal dari Bandung (Adzkiyak, 2021:190). Menurut kutipan dalam laman Kompas.com (2019) surabi termasuk ke dalam kuliner tradisi Jawa Barat yang sudah ada sejak tahun 1923. Cita rasa yang khas dari surabi Bandung menurut pendapat pedagang surabi mengatakan bahwa “surabi Bandung dikenal dengan cita rasa dari oncom dan paling banyak diminati terutama oleh kalangan orang tua (Aziz, wawancara, 14 Desember 2022). Menurut kutipan dalam laman Kompas.com (2019) cara

pemasakan tradisional pada pembuatan surabi akan terasa renyah, wangi, dan empuk.

Generasi Muda

Menurut pendapat Afriantoni (2015:49) generasi muda dapat disebut dengan kelompok, golongan, angkatan, kaum muda yang hidup dalam jangka waktu tertentu dan mereka mempunyai tugas untuk melanjutkan pembangunan bangsa. Generasi muda ialah generasi penerus bangsa dan mempunyai peran penting sebagai agen perubahan, agen pembangunan, dan agen pembaharuan (Pratiwi, Y. R., 2021). Berdasarkan kutipan Afriantoni (2015:50) beliau dapat menyimpulkan batasan usia generasi muda dari tiga pendapat para pakar, yaitu usia generasi muda tidak mempunyai batas yang mutlak dan rentang usianya antara usia 15-40 tahun, karena pada usia tersebut dipandang memiliki kehidupan dalam kondisi stabil.

Media Budaya

Menurut pendapat Marshall McLuhan (2013) dalam bukunya yang berjudul "Understanding Media The: Extensions of Man" media dapat membentuk, mengendalikan skala dari tindakan manusia, sebab media adalah sebuah pesan. Hubungan antara media dengan kultural saat ini sudah biasa terjadi di kehidupan kita. Menurut pendapat Raymond Williams kata budaya secara spesifik dapat diartikan sebagai praktik ekspresi kreatif, estetis, dan intelektual. Sedangkan kata budaya secara luas dapat diartikan sebagai keseluruhan cara hidup. (Williams dalam Ibrahim, Akhmad, 2014:3). Maka berdasarkan pendapat dari Ibrahim dan Akhmad (2014:3) budaya media telah mencakup dari dua pemahaman dari pengertian budaya, baik dari produk media sebagai ekspresi kreatif maupun budaya media dalam bagian kehidupan sehari-hari.

Animasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) animasi merupakan acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakan secara

mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Kata animasi itu sendiri berasal dari bahasa Latin, yakni *anima* yang berarti jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Sedangkan dalam bahasa Inggris, kata animasi berasal dari kata *animate* yang berarti menjiwai atau menghidupkan (Aditya dalam kutipan Kusumaningtyas, E. A. 2016:13). 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 saat ini telah berkembang menjadi 6 jenis animasi, salah satunya adalah Animasi 2D atau dikenal dengan nama *flat animation* (Munir 2012). Berdasarkan buku dari "Character Animation" karya Steve Robert (2007) animasi 2D merupakan efek dari ilusi gerakan yang disusun dari serangkaian gambar secara satu persatu dan gambar tersebut diputar ulang.

Berdasarkan dari buku "The Illusion of Life Disney Animation" karya Ollie Johnston dan Frank Thomas (1981) dalam pembuatan animasi terdapat 12 prinsip dasar animasi, yaitu *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action* dan *pose to pose*, *follow through* dan *overlapping action*, *slow in* dan *slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*.

Skenario

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) skenario merupakan rencana lakon sandiwara atau film yang berisi dengan adegan demi adegan yang ditulis secara eksplisit. Skenario dalam bahasa Inggris biasa dikenal dengan istilah *screenplay*. Menurut pendapat Syd Field (2005) dalam bukunya "Screenplay: The Foundation of Screenwriting" *screenplay* merupakan sebuah cerita yang disampaikan melalui gambar, dialog dan deskripsi, dan ditempatkan dalam konteks struktur dramatis atau dapat dikatakan sebagai *the art of visual storytelling*.

Storyboard

Storyboard termasuk ke dalam bagian tahap pra-produksi perancangan animasi. Berdasarkan buku “Storyboards Motion in Art” karya dari Mark Simon (2006) *storyboard* pertama kali digunakan di dunia industri animasi oleh Winsor McCay sejak tahun 1900-an dalam bentuk komik strip. *Storyboard* merupakan suatu gambaran ilustrasi seperti komik yang digunakan untuk menunjukkan hasil dari keseluruhan visual cerita dari suatu produksi film kepada produser atau direktur. Penggunaan *storyboard* dalam proses produksi dapat mencegah terjadinya miskomunikasi dan membantu untuk menyamakan satu pandangan visual yang sama antara setiap kru atau team.

Tahap Pembuatan Storyboard

Berdasarkan buku “Storyboards Motion in Art” karya dari Mark Simon (2006) Saat proses perancangan *storyboard* ada beberapa tahap penting yang harus dilakukan, yaitu *thumbnail*, *rough sketch*, dan *clean up*.

Element Storyboard

Shot Choice

Berdasarkan dari buku “Professional Storyboarding Rules of Thumb” karya Sergio Paez & Anson Jew *shot choice* merupakan pemilihan komposisi kamera untuk mempengaruhi emosional setiap adegan. Salah satunya yaitu, *extrme wide shot* (EWS), *wide shot* (WS), *full shot* (FS), *cowboy shot*, *medium shot* (MS), *close up shot* (CU), *choker shot*, *extreme close up* (ECU), *over the shoulder shot* (OTS), *Point of View Shot* (POV).

Screen Direction

Berdasarkan dari buku “Storyboard Motion in Art” karya Mark Simon (2006) *Screen Direction* digunakan untuk menunjukkan arah pergerakan suatu objek atau karakter dan harus dilakukan secara konsisten agar *visual storytelling* dapat tersampaikan dengan baik.

Camera angle

Menurut buku "Storyboards Motion in Art" karya dari Mark Simon (2006) pada pembuatan sketsa *storyboard* penting untuk memperhatikan perspektif suatu ruang. Perspektif ini digunakan sebagai representasi dari kamera. Ada beberapa macam angle kamera, yaitu *low angle*, *high angle*, *eye level*, dan *bird eye*.

Camera Movement

Berdasarkan dari buku "Professional Storyboarding Rules of Thumb" karya Sergio Paez & Anson Jew ada beberapa jenis *camera movement* yaitu, *dolly or tracking shot*, *truck in/truck out*, *Boom*, *Crane*, dan *steady cam*.

Compositing

Menurut Simon (2006) kompositing merupakan penempatan fokus pada *visual layout* dari setiap frame dan agar menjaga setiap *visual element* pada frame tetap terlihat seimbang.

Animatic Storyboard

Berdasarkan dari buku "Professional Storyboarding Rules of Thumb" karya Sergio Paez & Anson Jew (2013) *Animatic storyboard* merupakan gabungan dari panel *storyboard* yang berbentuk video sementara dengan penambahan dialog dan musik. *Animatic* ini dilakukan setelah proses selesai merancang *storyboard*, karena di dalam dunia industri saat ini tujuan akhir dari pembuatan *storyboard* adalah *animatic*. Penggambaran yang dibutuhkan saat pengerjaan *animatic* ini tidak perlu bagus, namun yang menjadi fokus utamanya adalah diperhatikan detail penting dari keseluruhan inti cerita dan inti cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Penelitian

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 untuk metode pengumpulan data di dapatkan melalui hasil dari observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Hasil Analisis Data Observasi



Peralatan Pemasakan Surabi

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2022)



Variasi Rasa Surabi

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2022)

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah penulis lakukan kepada 3 pedagang surabi Bandung, yaitu pedagang surabi cihapit, pedagang surabi Mang Encu Kosambi, dan pedagang surabi warung abah. Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk mengikuti perkembangan zaman maka pedagang surabi saat ini memiliki berbagai varian rasa yang telah dimodifikasi untuk menarik minat dari kalangan remaja. Proses pemasakan surabi juga menggunakan tahapan yang sama, yaitu dimulai dari memastikan tungku tersebut sudah panah, lalu aduk adonan surabi dan tuangkan adonan tersebut pada tungku menggunakan centong, tunggu hingga adonan tersebut sedikit matang, kemudian barulah berikan topping di atasnya dan tutup tungku tersebut menggunakan sarung tangan atau kain, dan terakhir jika surabi telah matang barulah pedagang akan mengambil surabi menggunakan spatula kecil.

Hasil Analisis Data Wawancara

Data Wawancara dengan Pedagang Surabi Bandung

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan ketiga pedagang surabi Bandung, maka penulis dapat simpulkan bahwa generasi muda saat ini lebih menyukai cita rasa surabi yang telah dimodifikasi. Rasa dan wangi yang otentik pada surabi Bandung di dapatkan dari proses pemasakan menggunakan tungku dari tanah liat dengan menggunakan arang atau kayu bakar. Cita rasa khas tradisional surabi Bandung adalah surabi oncom, dan para pedagang surabi ingin mengikuti festival untuk memperluas pangsa pasar namun terkendala dengan peralatan memasaknya.

Data Wawancara dengan Generasi Muda

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua generasi muda dengan rentan umur 20-22 tahun. Mereka menuturkan kurang mengenal bahwa surabi termasuk jajanan tradisional khas dari surabi Bandung dan kurang mengetahui apa yang membedakan antara surabi Bandung dengan surabi daerah lainnya. Dan mereka lebih tertarik dengan rasa surabi yang telah di modifikasi di Bandingkan dengan rasa tradisional.

Data Khalayak Sasar

Segmentasi khalayak sasar yang ditargetkan adalah generasi muda yang berasal dari Bandung dengan rentang usia 20-22 tahun. Pemilihan daerah tersebut bertujuan agar generasi muda daerah Bandung lebih mengetahui informasi tentang jajanan khas daerah mereka sendiri.

Hasil Analisis Karya Sejenis

Tabel 1. Analisis Karya Sejenis

		
<p style="text-align: center;">Amphibia (Sumber: Disney.id)</p>	<p style="text-align: center;">Turning Red (Sumber: Disney.id)</p>	<p style="text-align: center;">Gravity Falls (Sumber: Disney.id)</p>
<p>Pada film Amphibia penulis menganalisis penggunaan komposisi kamera seperti <i>rule of third</i> dan <i>golden ratio</i>, penggunaan <i>shot choice</i>, penggunaan <i>screen direction</i>, dan pada film ini terpada <i>scene</i> untuk memperlihatkan detail lokasi yang akan karakter tempati.</p>	<p>Pada film Turning Red penulis berfokus untuk menganalisis <i>camera movement</i>, komposisi, dan penggunaan <i>close up shot</i> saat menampilkan <i>scene</i> memasak.</p>	<p>Pada film Gravity Falls penulis berfokus untuk menganalisis <i>angle camera</i>, dan penggunaan <i>shot choice</i> seperti <i>point of view</i> (POV) dan <i>over the shoulder</i> (OTS) yang digunakan saat karakter sedang beinteraksi.</p>

Dari hasil analisis tiga karya sejenis diatas penulis jadikan sebagai referensi visual yang digunakan saat proses perancangan *storyboard*.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pesan yang ingin penulis sampaikan melalui perancangan *storyboard*, yaitu untuk menginformasi tentang jajanan tradisional surabi Bandung. Sebab berdasarkan dari hasil wawancara, saat ini masih ditemukannya generasi muda khususnya yang berasal dari Bandung yang kurang mengetahui kekhasan jajanan tradisional surabi Bandung dan generasi muda saat ini kurang tertarik dengan cita rasa asli dari surabi. Jadi penulis berharap dengan perancangan *storyboard* animasi 2D dapat menjadi media hiburan serta menjadi media informasi tentang surabi Bandung kepada para generasi muda. Jajanan tradisional merupakan salah satu budaya Indonesia yang perlu dilestarikan.

Konsep Kreatif

Konsep ide cerita terinspirasi dari film animasi pendek tahun 2021 dari karya Gobelins berjudul "Golden Hour" dan hasil analisis data dari observasi serta wawancara. Dari hal tersebut penulis jadikan sebagai inspirasi dan referensi pembuatan naskah yang bercerita tentang seorang mahasiswi bernama Revita yang menyadari generasi muda saat ini lebih banyak mengkonsumsi jajanan khas luar dan ayahnya yang berjualan semakin hari minat pembeli semakin berkurang. Tiba-tiba Revita menemukan solusi untuk membantu meningkatkan penjualan ayahnya dan mengenalkan surabi kepada generasi muda. Namun, selama proses tersebut Revita dan teman-temannya terhalang izin dari bapak rektor kampus. Akhirnya Revita berusaha meyakinkan bapak rektor kampus untuk memberikan kesempatan kepada mereka.

Kemudian penulis memulai perancangan *storyboard* dengan membuat *thumbnail* berdasarkan naskah cerita, setelah adalah tahap *rough sketch* yang memperjelas sketsa tanpa memperhatikan detail pada karakter atau background, lalu melakukan tahap *clean up* dengan memperjelas line art, memberikan warna dan value, memberikan keterangan seperti *type of shot*, *camera movement*, dll. Dan tahap terakhir adalah perancangan *animatic storyboard*.

Konsep Media

Selama perancangan *storyboard* ini penulis menggunakan beberapa software yang berbeda untuk membantu dalam proses perancangan karya, di antaranya yaitu untuk pembuatan naskah penulis menggunakan *writerduet*, untuk perancangan *thumbnail*, *rough sketch*, hingga *clean up storyboard* penulis menggunakan aplikasi adobe photoshop dan untuk mengabungkan setiap shot *storyboard* penulis menggunakan *canva*, dan untuk *animatic storyboard* penulis menggunakan Adobe Premiere Pro.

Konsep Visual

Konsep visual dari *storyboard* ini terinspirasi dan mengambil referensi *type of shot*, komposisi, dan pergerakan kamera dari hasil analisis tiga karya sejenis. Untuk bagian penggambaran visual pemasakan surabi, penulis terinspirasi dari film *Turning Red* di bagian shot memasak dengan menunjukkan shot secara *close up*. Dan untuk proses pemasakan surabi penulis memvisualisasikannya berdasarkan hasil analisis data dari observasi kepada pedagang surabi Bandung.

Proses dan Hasil Perancangan

Perancangan Skenario

1	<p>EXT. DEWASI FAKULTAS - AFTERNOON</p> <p>Menggelibetkan sesosoa kumpang. sesosoa dan sesosoa kumpang.</p>	2.	
2	<p>INT. RUANG DUA ANAK - AFTERNOON</p> <p>Revita sedang beberapa sesosoa sebelum pulang, saat sedang berbicara kemudian ada Revita yang jatuh dan ia pun langsung bangun.</p> <p>Revita memarahi Revita untuk terasbut dan teringat dengan kejadian yang lalu. Kuduh memanggil Revita untuk beberapa pulang.</p> <p>Revita The app buana balik yuk!</p> <p>Revita Maha... Revita!</p> <p>Revita langsung meredakan Revita terasbut ke dalam bus, dan sesosoa kembali ke arah Revita dan Anas.</p>	3.	<p>ANAKA</p> <p>Ih! Jiran jiran, ada ulah order pemasak di rumah lagi!</p> <p>Revita Yah sorry banget ini mah ta, aku juga udah pernah nyok online sih!</p> <p>Revita memarahi Revita untuk tidak terlihat kesosoa. Revita Ih sesosoa mah, matal. Kaku gitu aku pulang diklan ya.</p> <p>Revita berjalan pulang diklan sambil melambaikan tanganya ke Kuduh dan Anas.</p> <p>Revita (COURT'D)</p> <p>Duh Duh!</p> <p>Kuduh dan Anas melambaikan tanganya ke arah Revita.</p>
3	<p>EXT. DEWASI FAKULTAS - AFTERNOON</p> <p>Revita, Kuduh dan Anas sedang sesosoa di Depan gedung Fakultas. Mereka Revita juga mengajak mereka ke rumahnya untuk makan surabi.</p> <p>Revita Maha... Revita!</p> <p>Kuduh dan Anas saling berkeinginan untuk juga mengajak teman-teman Revita. Akhirnya mereka meminta maaf dan memilik kemungkinan.</p> <p>Revita ANAKA</p> <p>Hm...</p>	4	<p>EXT. RUMAH DUA ANAK - AFTERNOON</p> <p>Revita berjalan pulang sambil memperhatikan ada sesosoa perempuan yang menggambar di saat tidur. Revita memperhatikan jalanan untuk sesosoa sesosoa dan di antara sesosoa sesosoa yang membuka sesosoa sesosoa dari lantai sesosoa.</p>
5	<p>EXT. SELAMAT RUMAH - AFTERNOON</p> <p>Revita sampai dirumah, ia langsung membetuli dan sesosoa sesosoa.</p> <p>Revita Assalamualaikum Ayah!</p>	5	

Script Animasi 2D yang berjudul "Nyrabi Kuy!"
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Berdasarkan dari diagram *The Act Structure*, *act I* bercerita tentang revita mengajak teman-temannya untuk mengikuti festival, *plot point 1* ketakutakan Revita dan teman-temannya untuk meminta izin kepada pak rektor kampus, *act II*

Revita dan teman-temannya mempersiapkan kebutuhan festival untuk berjualan surabi, *plot point 2* saat festival dimulai stand booth surabi masih sepi pembeli, dan terakhir *act III* Revita dan teman-temannya berusaha meramaikan stand booth surabi dengan mempromosikan surabi kepada warga sekitar.

Perancangan *Storyboard*

Thumbnail

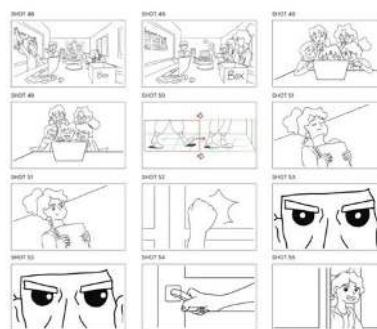
Pada tahap awal penulis memvisualisasikan cerita dan mengeksplor berbagai adegan ke dalam beberapa alternatif gambar berdasarkan script.



Thumbnail Animasi 2D yang berjudul “Nyrabi Kuy!”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Rough Sketch

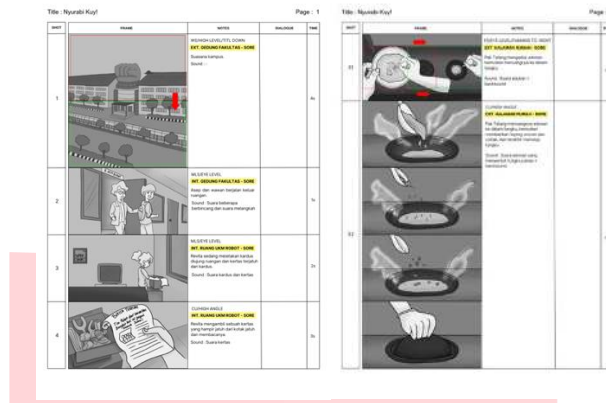
Pada tahap selanjutnya adalah memperjelas sketsa pada thumbnail tanpa perlu memperhatikan detail pada karakter atau background.



Rough Sketch Animasi 2D yang berjudul “Nyrabi Kuy!”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Clean Up

Dan tahap terakhir dalam perancangan *storyboard* adalah proses *clean up*. Pada tahap ini gambar sudah rapih dan mulai diberikan value untuk memperjelas gambar setiap panel *storyboard*.



Clean Up Animasi 2D yang berjudul “Nyrabi Kuy!”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Perancangan *Animatic Storyboard*

Tahap perancangan terakhir yang penulis lakukan adalah perancangan *animatic storyboard*.



Animatic Storyboard Animasi 2D yang berjudul “Nyrabi Kuy!”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka diperlukannya data pendukung untuk dijadikan sebagai landasan selama perancangan. Penulis ingin menyampaikan informasi tentang jajanan tradisional surabi Bandung kepada generasi muda agar dapat mengetahui dan mengingat budaya mereka sendiri. Maka tahap awal dalam perancangan ini adalah

menentukan konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual. Barulah penulis membuat naskah cerita berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara kepada pedagang surabi Bandung, yaitu tentang bagaimana proses pemasakan surabi, rasa dan wangi yang otentik dari surabi di dapatkan melalui pemasakan secara tradisional, generasi muda lebih menyukai rasa yang telah di modifikasi, dan terkendalanya pedagang surabi terhadap peralatan memasak untuk mengikuti festival. Dan dari hasil analisis wawancara kepada generasi muda dengan rentan umur 20-22 tahun dapat disimpulkan bahwa mereka mengatakan kurang mengetahui bahwa surabi merupakan jajanan tradisional khas Bandung dan mereka lebih tertarik pada rasa yang telah dimodifikasi.

Tahapan selanjutnya adalah memvisualisasikan naskah cerita ke dalam bentuk *storyboard* mulai dari *thumbnail*, *rough sketch*, *clean up*, dan terakhir berupa *animatic storyboard*. Selama perancangan ini, penulis berlandasan dan mengambil referensi visual berupa penggunaan *type of shot*, *camera angle*, dan komposisi kamera dari hasil analisis tiga karya sejenis. Jadi penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa informasi tersebut berhasil penulis olah ke dalam bentuk naskah cerita dan kemudian memvisualisasikan cerita melalui perancangan *storyboard* untuk animasi 2D yang berjudul *Nyurabi Kuy!*.

SARAN

Perancangan *storyboard* animasi 2D yang berjudul “*Nyurabi Kuy!*” di harapannya dapat memberikan manfaat bagi pembaca, pedagang surabi, ataupun untuk pihak industri kreatif. Untuk itu saran yang dapat penulis sampaikan kepada penelitian selanjutnya adalah diharapkan untuk mengembangkan penelitian dengan membandingkan surabi khas Bandung dengan surabi khas dari daerah lain ataupun dapat menjelaskan penelitian dari sisi sejarah surabi Bandung. Dan bagi penelitian berikutnya diharapkan tidak hanya merencanakan dengan media

storyboard saja, namun juga dapat mengembangkan dari berbagai aspek media perancangan di dunia industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiyak, M.A. (2020). *Etnografi Kuliner: Makanan dan Identitas Nasional* (1st Ed). Yogyakarta: Zahir Publishing.
- 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: Percikan Pemikiran Ulama Sufi Turki* (1st Ed). Yogyakarta: Deepublish.
- Animasi. 2016. Pada KBBI Daring. Diakses pada 1 Desember 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/animasi>
- Field, Syd. (2005). *Screenplay : The Foundations of Screenwriting* (2nd ed.) New York : Bantam Dell.
- Ibrahim, I. S., & Akhmad, B. A. (2014). Komunikasi dan komodifikasi: Mengkaji media dan budaya dalam dinamika globalisasi. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kementrian Luar Negeri Republik Indonesia. (2018). Indonesia. Diakses pada 11 September 2022, dari <https://kemlu.go.id/canberra/id/read/indonesia/2186/etc-menu>
- Kusumaningtyas, E. A. (2016). Perancangan Media Animasi 3 Dimensi Untuk Panduan Senam Pagi Anak.
- Mayasari, I., Sugeng, N. W., & Ratnaningtyas, H. (2021). "Peran Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Pembelian Generasi Milenial: Studi Jajanan Tradisional." (“(PDF) Peran Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Pembelian Generasi ...”) *At-Tadbir: jurnal ilmiah manajemen*, 5(2), 135-147.

- Mcluhan, Marshall. (2013). *Understanding Media: The Extensions of Man*. California: Gingko Press.
- Muhandri, T., Hasanah, U., & Amanah, A. (2021). Perilaku konsumen terhadap jajanan tradisional di Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Mutu Pangan: Indonesian Journal of Food Quality*, 8(1), 10-16.
- Muhandri, T., Hasanah, U., & Amanah, A. (2021). Perilaku konsumen terhadap jajanan tradisional di Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Mutu Pangan: Indonesian Journal of Food Quality*, 8(1), 10-16.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika dalam Animasi 3D Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding* (1st ed.). Burlington, UK: Focal Press.
- Pesenoinonesia.kompas.com. (2019). Serabi Khas Bandung, Jajanan Jadul Kini Modern. Diakses pada 2 November 2022, dari <https://pesonainonesia.kompas.com/read/2019/05/27/181900227/serabi-khas-bandung-jajanan-jadul-kini-modern>
- Pratiwi, Y.R. (2021). Peran Pemuda Masa Kini. Diakses pada 3 november 2022, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-banjarmasin/baca-artikel/14361/Peran-Pemuda-Masa-Kini.html>
- Priyatnomo, M. A., Khasanah, W., & Salimi, M. (2017, October). Jajanan Tradisional Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPS untuk Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Puteri, H. N. (2020). *Food Globalization: Dampak Kudapan Fast Food Terhadap Eksistensi Kuliner Khas Kota Palembang* Skripsi.

- Putra, H. M., & Purwanto, A. (2015). Pembuatan film animasi 2D yang berjudul Empat Monster pada komunitas Multimedia Amikom Surakarta. *Jurnal Ilmiah IT CIDA: Diseminasi Teknologi Informasi*, 1(1).
- Putri, A. W. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Yogyakarta).
- Roberts, S. (2007). *Character Animation: 2D Skills for Better 3D* (2nd ed). Netherlands: Focal Press.
- 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.
- Salim, & Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian* (5th ed.). Bandung: Citapustaka Media.
- Simon, Mark. (2006). *Storyboards Motion In Art* (3rd ed.). United States of America: Focal Press.
- Skenario. 2016. Pada KBBI Daring. Diakses pada 6 Juli 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/skenario>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1984). *The Illusion of Life Disney Animation* (Rev. ed.) New York: Walt Disney Production.