

ABSTRAK

Zulfa, Nabila. 2020. *Perancangan Storyboard Animasi 2D "Hong" untuk Mengenalkan Nilai-Nilai dalam Permainan Tradisional Ucing Sumput*. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom. Bandung.

Permainan *ucing sumput* merupakan permainan tradisional Sunda yang pada umumnya dikenal sebagai permainan petak umpat. Hal yang membedakan *ucing sumput* dengan petak umpet yang lain adalah nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang mengajarkan ajaran yang sesuai dengan prinsip hidup Sunda. Namun, sangat disayangkan karena sebagian besar pemain terutama anak-anak banyak yang tidak mengetahui hal tersebut. Berdasarkan hal tersebut nilai-nilai dalam permainan *ucing sumput* ini perlu dikenalkan kembali ke masyarakat dengan menggunakan media animasi 2D. Agar informasi dapat tersampaikan melalui animasi 2D dengan baik, maka perancangan *storyboard* yang sesuai cerita yang mengandung nilai-nilai tersebut juga diperlukan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, wawancara, observasi secara langsung tentang nilai-nilai dalam permainan *ucing sumput*, cara anak-anak bermain *ucing sumput*, pandangan masyarakat tentang permainan itu sendiri dalam kehidupan sehari-hari, serta proses tahapan pembuatan *storyboard* menurut proses produksi animasi 2D. Kemudian data tersebut dianalisis dan terciptanya konsep cerita yang telah berdasarkan data dan kemudian diterapkan dalam perancangan *storyboard* animasi 2D yang pada akhirnya akan dijadikan landasan pengerjaan animasi 2D berjudul “Hong”.

Kata kunci: Permainan *ucing sumput*, prinsip hidup Sunda, *storyboard*, animasi 2D.