

# Perancangan Animasi Eksplainer Berseri Budidaya dengan Metode *Self-Watering System* untuk Usia Remaja

Fadhilah Ramadhana dan Nurina Orta Darmawati

Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail:nurinaorta@gmail.com*

**Abstrak**—Berkebun pada area padat penduduk atau *urban farming* sudah dilakukan oleh banyak kalangan masyarakat perkotaan dengan memanfaatkan lahan sempit atau pekarangan rumah. Tren berkebun ini mengalami peningkatan minat masyarakat dikarenakan kondisi pandemi. Beberapa masalah dihadapi oleh masyarakat khususnya pada sarana prasarana dan biaya yang diperlukan untuk *urban farming*. Metode *self-watering system* dapat menjadi solusi akan masalah tersebut karena menggunakan alat dan bahan yang mudah serta dapat dilakukan secara mandiri. Kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya remaja akan pentingnya manfaat dari tanaman obat terbilang masih minim. Pengenalan budidaya dengan metode yang mudah melalui animasi eksplainer yang dikemas secara menarik dan informatif diharapkan dapat mengenalkan *self-watering system* kepada masyarakat. Metode penelitian yang dilakukan pada perancangan ini dengan cara observasi tentang *self-watering system*, studi eksperimental dan *depth interview* kepada komunitas berkebun terkait konten video. Studi komparator video sejenis untuk menganalisa perbaikan dan sebagai perbandingan dalam hal penyajian isi serta studi literatur sebagai keperluan data sekunder terkait pengumpulan data. Eksplorasi gaya visual yang diperlukan untuk menasar target secara tepat. Setelah selesai proses pengumpulan data, dilakukan studi eksperimental video yang akan diujikan kepada ahli dan target audiens. Perancangan ini menghasilkan luaran desain berupa animasi eksplainer dengan tema budidaya dengan metode *self-watering system*. Terdapat dua seri, yaitu seri pertama menjelaskan metode *self-watering system* secara keseluruhan, lalu pada seri kedua menjelaskan penerapannya dengan mengambil objek dua tumbuhan liar berkhasiat obat. Video animasi eksplainer memuat konten berupa metode menanam secara *self-watering system*, profil tumbuhan, bagian tumbuhan yang berkhasiat atau dapat dikonsumsi dan nantinya akan didistribusikan melalui platform Youtube.

**Kata Kunci**—Animasi Eksplainer, *Urban Farming*, *Self-Watering System*, Tumbuhan Liar Berkhasiat Obat.

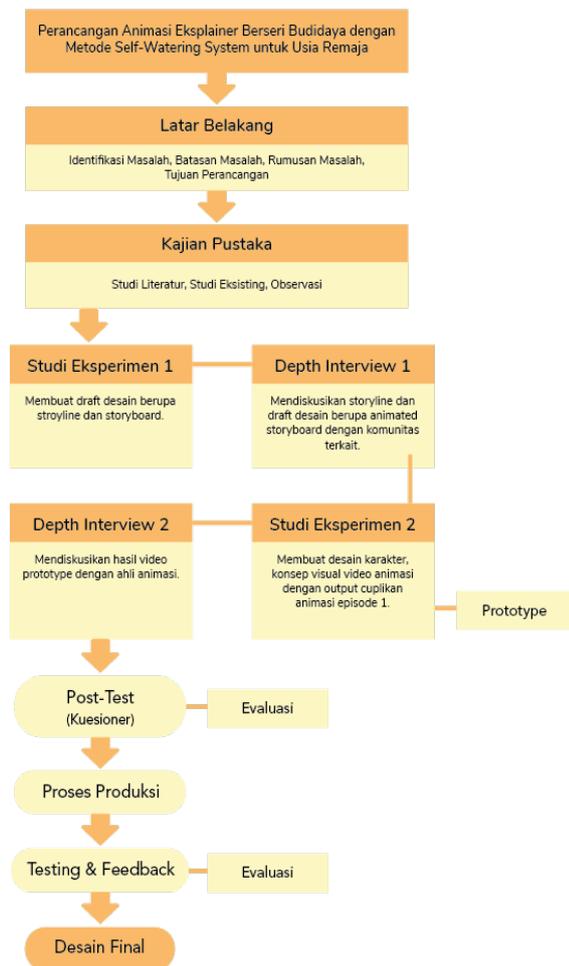
## I. PENDAHULUAN

KEGIATAN *urban farming* atau berkebun di rumah telah mengalami tren yang meningkat selama adanya pandemi. Hal itu dikarenakan masyarakat mulai mencari kegiatan ataupun hobi baru yang mana berkebun menjadi salah satu solusi untuk melepas penat di dalam rumah. Berkebun dapat memperbaiki emosional dengan berinteraksi dengan alam yang dapat memberikan sisi positif bagi kesehatan mental. Dilansir dari *medical-news.org*, menurut WHO dalam memelihara kesehatan yang baik tidak hanya berbicara tentang upaya untuk terhindar dari gejala penyakit yang buruk. Seseorang yang memiliki keseharian yang baik juga menyangkut pada kondisi emosi yang positif, kualitas hidup juga memiliki rasa kebersamaan dan kebahagiaan.

Menurut survey yang dilakukan MarkPlus dengan 110 responden, menyebutkan bahwa sebanyak 92,7% dari jumlah responden yang telah memulai *urban farming*, akan terus melanjutkannya walaupun pandemi berakhir. Namun terdapat kesulitan yang dialami oleh masyarakat ketika berkebun, yaitu ketersediaan waktu, sarana dan fasilitas, serta biaya yang diperlukan untuk melakukan aktivitas *urban farming*. Dari kesulitan yang dialami, masyarakat merasa bahwa dibutuhkan adanya bantuan dari pemerintah dan pengembangan lebih lanjut terhadap masalah ini. Karena menurut masyarakat sendiri, kegiatan berkebun atau *urban farming* ini memiliki prospek positif yang mana dapat mendukung pertanian, memperoleh penghasilan dan juga dapat menjadi ketahanan pangan secara mandiri. Dari permasalahan yang ada, penulis melihat adanya kemungkinan dalam mengimplementasikan sarana *urban farming* secara sederhana dengan alat dan bahan yang mudah ditemukan dengan metode *self-watering system*. *Self-watering system* merupakan penerapan cara bertanam dengan menggunakan metode penyiraman otomatis yang dapat menggunakan alat dan bahan seferhana. Kelebihan dari *self-watering system* yaitu dapat menghemat penggunaan air, efektivitas waktu penyiraman tanaman dan menggunakan bahan yang mudah ditemukan.

Indonesia memiliki 30.000 spesies tanaman dari 40.000 spesies yang ada di dunia. Dari umlah itu, sebanyak 9.600 telah diidentifikasi memiliki khasiat obat yang mana 400 spesies telah dimanfaatkan sebagai obat tradisional. Pertumbuhan tumbuhan liar tersebar di berbagai wilayah seperti hutan, sawah, perkebunan dan seringkali tumbuh di pekarangan rumah warga atau di pinggir selokan. Pada dasarnya tumbuhan liar disebut sebagai tumbuhan liar yang bersifat pengganggu yang mana jika tumbuh di pekarangan rumah warga, kemudian dicabut dan dibasmi. Namun dibalik sifatnya yang mengganggu, tumbuhan liar memiliki manfaat tersembunyi yang dapat berfungsi sebagai obat.

Salah satu tumbuhan liar yang teridentifikasi berkhasiat untuk obat adalah tumbuhan sambung nyawa. Dikutip dari Balitbantan melalui *ayobandung.com*, tumbuhan sambung nyawa atau yang biasa disebut daun dewa merupakan tumbuhan yang paling banyak ditemukan di Pulau Jawa, Sumatera dan Bali. Tumbuhan ini memiliki khasiat yang dikenal tanpa efek samping yang didalamnya mengandung zat salah satunya adalah *flavonoid* sebagai anti inflamasi dan ekstrak etanolik dari daunnya yang dapat digunakan untuk pengobatan kanker. Dari pernyataan ini, telah terbukti bahwa tumbuhan liar yang jarang diketahui memiliki banyak manfaat dan berpotensi dapat digunakan sebagai obat alternatif dari obat-obatan kimia.



Gambar 2. Diagram Penelitian.

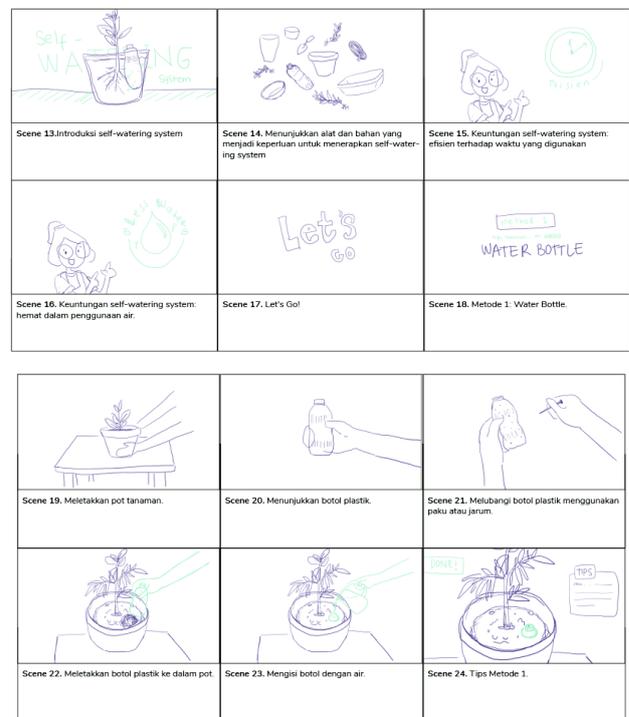
Dalam menghasilkan animasi eksplainer yang bertujuan sebagai pengenalan *self-watering system* dan pemanfaatan tumbuhan liar berkhasiat obat dibutuhkan studi tentang *self-watering system* dan tumbuhan liar berkhasiat obat yang berpotensi dan disukai oleh masyarakat termasuk target segmen perancangan ini. (Gambar 1)

A. Identifikasi Masalah

1. Media pengenalan *self-watering system* dalam menggiatkan minat budidaya masih belum spesifik pada usia remaja.
2. Video eksisting tentang *self-watering system* masih belum dikemas dengan ringkas dan menarik yang mana masih bersifat umum.
3. Masyarakat kota memiliki minat terhadap bertanam atau berkebun di rumah sudah ada bahkan meningkat pada masa pandemi dan tidak dipungkiri pada masa post-pandemi akan menurun.
4. Kesulitan yang dialami masyarakat untuk *urban farming* yaitu sarana prasarana, waktu dan biaya yang dibutuhkan.
5. Pembudidayaan tanaman obat masih belum terbangun pada masyarakat.
6. Meningkatnya biaya kesehatan tiap tahunnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah animasi eksplainer sebagai pengenalan budidaya dengan metode *self-watering system* untuk menarik minat remaja?



Gambar 1. Storyboard.

C. Batasan Masalah

1. Konten meliputi pengenalan cara berkebun sederhana menggunakan metode *self-watering system*, profil tumbuhan, khasiat dan pemanfaatan tumbuhan menjadi obat herbal.
2. Penelitian memiliki aktivitas pembudidayaan tanaman obat yang melibatkan tumbuhan liar berdasarkan studi lebih lanjut tentang tumbuhan liar yang berpotensi untuk dapat dibudidayakan.
3. Target segmen adalah usia remaja berusia 15-19 tahun.
4. Media dari perancangan menghasilkan dua seri animasi eksplainer yang akan diunggah ke platform Youtube.
5. Studi penelitian dibatasi di wilayah yang berada di Surabaya

D. Tujuan

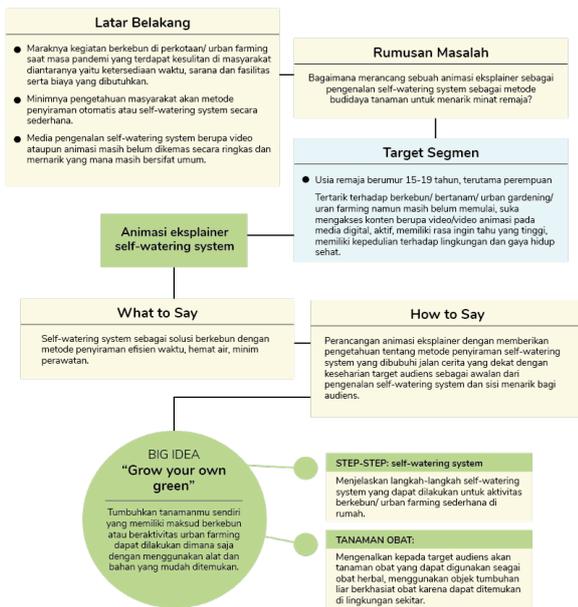
1. Menjelaskan cara budidaya tanaman dengan metode *self-watering system* dengan penggunaan objek tumbuhan liar berkhasiat obat kepada target perancangan.
2. Memberikan informasi dan pengenalan tentang tumbuhan liar berkhasiat obat dengan kegiatan budidaya dan pemanfaatannya sebagai obat herbal yang baik untuk kesehatan tubuh.
3. Menyediakan media sebagai pengenalan salah satu metode penyiraman otomatis atau *self-watering system* yang dapat digunakan pada *urban farming*.
4. Memberikan solusi terkait kekhawatiran akan keberlanjutan tren *urban farming* atau *urban gardening* pada post-pandemi.

II. KAJIAN PUSTAKA

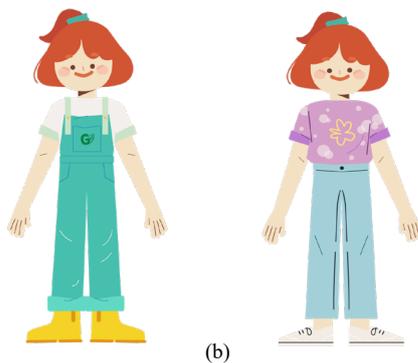
A. Landasan Teori

1) Self-Watering System

Merupakan sistem penyiraman dengan menjaga kelembapan media tanam secara konstan sehingga tanaman



Gambar 7. Diagram Konsep Perancangan.



Gambar 8. (a) Desain Karakter Utama, (b) Desain Karakter Secondary.



Gambar 9. Palet Warna Perancangan.

di dalamnya dapat tetap terhidrasi dan membuat waktu peniraman menjadi lebih singkat. Terdapat 6 jenis *self-watering system* [1]. Selanjutnya penulis melakukan observasi dan mendapatkan 4 jenis *self-watering system* yang akan digunakan pada konten perancangan diantaranya *Water Bottle*, *Water Wicking System*, *Water Bath* dan *Saucer Planter*.

2) *Tumbuhan Liar*

Tumbuhan liar terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu terna, herba, paku-pakuan, perdu atau semak dan rumput.

3) *Tumbuhan Liar Berkhasiat Obat*

Berdasarkan literatur, terdapat 48 tumbuhan liar yang teridentifikasi obat diantaranya adalah Antanan/Pegagan, Anting-anting, Cakar Ayam, Jombang, Krokot, Patikan Kebo, Ki Tolod, Pacar Air, Sambiloto, dan Ciplukan.

4) *Animasi*

Menurut Liz Blazer, animasi memiliki beberapa tahapan produksi yang harus dilalui yaitu *pre-production*,



Gambar 3. Tipografi Utama.



Gambar 4. Desain Logo.



Gambar 5. Logo Metode *Self-Watering System*.



Gambar 6. Banner Teks.

*storytelling*, *storyboarding*, penentuan skrip warna, audio dan proses penganimasian [2]. (Gambar 2)

5) *Video Eksplainer*

Video eksplainer merupakan video yang berisi penjelasan suatu produk, promosi perusahaan atau juga dapat digunakan sebagai edukasi yang penyajiannya dengan teknik animasi atau *motion graphic* untuk menarik audiens. Salah satunya adalah pada channel Youtube Pahamify yang telah memanfaatkan video eksplainer sebagai edukasi.

6) *Youtube*

Youtube merupakan salah satu media sosial terbesar menempati posisi kedua media sosial yang banyak diakses di dunia setelah perusahaan induknya yaitu Google. Dari Youtube melalui *Youtube Creator Academy* telah memberikan tips dalam mempromosikan video di Youtube yang total didalamnya terdapat 10 strategi fundamental kreatif dan terbagi menjadi 3 kategori yaitu *Get viewers*, *Keep viewers happy*, dan *Keep yourself happy*.



Gambar 10. Tips.



Gambar 11. Scene Preview Episode 1.



Gambar 12. Scene Preview Episode 2.



Gambar 13. Poster Promosi Pre-launching 1:1.

**B. Studi Analisa Target Segmen**

Sikap remaja dalam media Youtube adalah sebagai media hiburan atau rekreasi. Termasuk salah satu kontennya adalah konten *vlog* yang dipilih seperti tutorial, dakwah, huor, travelling, atau menampilkan kegiatan produktif dari *vloggers* [3].

**C. Studi Referensi**

Studi referensi dilakukan untuk memeberikan gambaran besar penulis dalam mengembangkan konsep baik dari segi visual maupun komunikasi.

**D. Studi Eksisting**

**1) 5 Genius Ways to Water Your Plants When You are Away on vacation- Indoor Plans Automatic Watering**

Video berdurasi 4 menit 41 detik yang berisi tentang penjelasan *self-watering system* yang bertujuan untuk menjaga kelembapan tanah ketika ditinggal bepergian. Dikemas dengan *motion graphic* yang mudah dimengerti dengan penggunaan teks pada setiap penjelasan dan *voice over* yang tidak membosankan untuk didengar.

**2) A History of Herbal Medicine**

Di dalam video ini menceritakan sejarah awal mula penggunaan tanaman obat sebagai obat-obatan herbal, dikemas dengan gaya ilustrasi semi realis dan kesan sedikit *dark* dengan pewarnaan kontras. Penerapan layout yang menarik.

**3) A Feast of Weeds: A Literary Guide to Foraging and Cooking Wild Edible Plants.**

Berdasarkan review Good Reads, buku ini berisi tentang bagaimana penulis menyaiakan bacaan bagi pembacanya tentang tumbuhan liar di sekeliling lingkungan kita yang tak dikenal, dapat ditemukan dimana-mana yang ternyata dapat dikonsumsi.

**E. Studi Komparator**

Studi komparator mengambil video animasi dari TED Ed Animation yang berjudul ‘What if There Were 1 Trillion More Trees?’. Penulis mengambil referensi dari video tersebut pada segi visual dan pengemasan video animasi.

**III. METODOLOGI PENELITIAN**

**A. Pengumpulan Data**

Studi pendahuluan mencakup pada studi literatur dan studi eksisting. Studi literatur yang dilakukan meliputi *self-watering system*, animasi dan tumbuhan liar berkhasiat obat yang meliputi karakteristik tumbuhan, tempat tumbuhnya, bagian tumbuhan yang dimanfaatkan dan khasiat tumbuhan.

**B. Alur Riset**

Penelitian diawali dengan tahap awal yaitu tahap pengumpulan data lalu dilanjutkan dengan observasi, studi eksperimental I, *depth interview I*, studi eksperimental II, *prototype*, *depth interview II*, *post-test* dan *testing*. Diagram penelitian dapat dilihat sebagaimana dijabarkan pada Gambar 1.

**1) Observasi**

Observasi dilakukan terhadap *self-watering system* yang akan diangkat sebagai konten animasi eksplainer *self-watering system*. Observasi menghasilkan 4 jenis *self-watering system* yaitu *Water Bottle*, *Water Wicking System*, *Water Bath* dan *Saucer Planter*, yang juga didapatkan penyesuaian dengan jenis tanaman berdasarkan kebutuhan penyiraman airnya yang dibagi menjadi 3 yaitu tanaman dengan keutuhan air sedikit, sedang dan banyak.

**2) Studi Eksperimental I**

Pada studi eksperimental I menghasilkan *storyline* dan *animated storyboard* dari video animasi eksplainer untuk menggambarkan video secara garis besar. *Storyboard* dapat dilihat pada Gambar 2.

### 3) *Depth Interview I*

Depth interview I menggunakan materi dari hasil studi eksperimental I yang diujikan pada anggota komunitas terkait yang juga menjadi penggiat *self-watering pot*. *Depth interview I* menghasilkan saran dan masukan mengenai storyline dan storyboard yang telah dibuat.

### 4) *Studi Eksperimental II*

Studi eksperimental II mulai dilakukan pada penentuan konsep karakter dan animasi explainer mencakup sketsa karakter, pengayaan pada gaya visual dan proses rigging karakter. Studi eksperimental II menghasilkan *prototype* perancangan.

### 5) *Prototype*

Prototype animasi explainer menghasilkan pengerjaan dari video animasi episode 1 berdurasi kurang lebih 5 menit.

### 6) *Depth Interview II*

Hasil studi eksperimental II berupa *prototype* diujikan pada *depth interview II* kepada ahli animator yang menghasilkan masukan dan saran mengenai *prototype* animasi explainer yang telah dibuat.

### 7) *Post-test*

Tahap *post-test* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada target perancangan yaitu remaja usia 15-19 tahun. *Post-test* memiliki tujuan untuk memperoleh tanggapan dan penilaian terhadap video animasi perancangan yang mana setelah itu dilakukan evaluasi.

### 8) *Evaluasi dan Produksi*

Setelah dilakukan evaluasi, penulis mulai masuk pada tahap produksi video animasi secara keseluruhan yang mencakup pengerjaan 2 episode.

### 9) *Testing dan Feedback*

Tahap *testing* dan *feedback* dilakukan pengujian kembali terkait hasil akhir dari video animasi explainer kepada target segmen dan narasumber yang sama dengan *depth interview I* dan menghasilkan desain final.

## IV. KONSEP DESAIN

### A. *Deskripsi Perancangan*

Perancangan animasi explainer *self-watering system* merupakan media yang akan memberikan pengetahuan tentang bertanam menggunakan metode *self-watering system*. Perancangan ini juga bertujuan sebagai media yang ditujukan kepada target untuk membangun semangat *urban farming* karena *urban farming* atau berkebun dapat dilakukan dengan mudah menggunakan alat dan bahan yang sederhana. *Self-watering system* memiliki kelebihan yang diharapkan dapat menjadi alternatif dan menjawab kesulitan yang dialami masyarakat disaat pandemi ketika melakukan *urban farming*. (Gambar 4-7)

### B. *Target Segmen*

#### 1) *Demografis*

Perancangan ditujukan kepada usia remaja usia 15-19 tahun, pelajar, tidak terpaut *gender* namun difokuskan pada perempuan.

#### 2) *Geografis*

Target geografis yang ingin dicapai pada target yang tinggal di wilayah perkotaan di Indonesia.

### 3) *Psikografis*

Memiliki minat terhadap tanaman, maupun *urban farming* atau berkebun, suka menonton video animasi, peduli terhadap lingkungan, aktif dan menyukai hal yang praktis.

## C. *Alur dan Konten Video*

### 1) *Pembagian Babak*

Animasi explainer menghasilkan 2-episode yang memiliki pembabakan diantaranya *intro video*, *opening*, *pembahasan* dan *closing* yaitu *reminder*. Dari 2-episode tersebut terdapat perbedaan pada babakan pembahasan. Pembabakan pada episode 1 yaitu *intro video*, *opening*, *introduksi self-watering system*, *tutorial* dan *reminder*. Pembabakan pada episode 2 yaitu *intro video*, *opening*, *introduksi*, *pembahasan* dan *reminder*.

## D. *Kriteria Desain*

### 1) *Strategi Konten*

Konten atau informasi yang disampaikan meliputi pengenalan dan pengertian *self-watering system*, alat dan bahan, langkah-langkah *self-watering system*, penerapan pada tumbuhan liar berkhasiat obat dan profil tumbuhan serta khasiatnya sebagai obat herbal.

### 2) *Strategi Visual*

#### a. *Ilustrasi*

Ilustrasi dibuat berdasarkan hasil studi referensi dan studi eksisting video sejenis yang menghasilkan gaya gambar simpel dengan shading sederhana agar visual mudah dipahami. Teknik ilustrasi menggunakan *brush*.

#### b. *Infografis*

Infografis merupakan representasi visual dari informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Penciptaan infografis dengan desain tersistem bertujuan untuk meng-*highlight* informasi penting agar mudah ditangkap oleh audiens.

#### c. *Gaya Bahasa*

Gaya Bahasa menggunakan bahasa yang santai sehari-hari, mudah dipahami dan ringan dengan pembawaan intonasi yang menyenangkan atau ceria.

### 3) *Karakter*

Untuk membuat sebuah karakter yang sesuai dan menarik target segmen yaitu dengan membuat karakter yang merepresentasikan target segmen dari segi sifat, karakteristik dan yang memiliki hubungan dengan topik animasi yang akan dibuat yaitu tentang *self-watering system* yang dapat dilihat pada Gambar 4.

### 4) *Setting (Environment)*

*Environment* lebih digunakan pada babakan *opening* karena menceritakan aktivitas karakter dan menunukkan latar tempat, yang merujuk berdasarkan studi referensi yang telah dilakukan.

### 5) *Warna*

Penggunaan warna *colorful* dengan pengambilan warna *analogous* yang unik dan kontras yang disesuaikan dengan target yang bertujuan untuk mendukung tujuan dari perancangan bahwa berkebun atau *urban farming* memiliki banyak manfaat bagi lingkungan dan keberlangsungan kehidupan manusia sehingga menggunakan warna yang beragam. Dapat dilihat pada Gambar 5.

## 6) Tipografi

Menggunakan *Grandstander Bold* yang memiliki tampilan dinamis, *fun* dan tidak terkesan kaku sehingga mendukung keseluruhan visual, digunakan untuk judul, dan logo metode. Untuk teks pada keterangan atau narasi digunakan font yang lebih simpel dan tipe *handwriting* untuk memudahkan audiens menangkap pesan yaitu *Nunito* regular dan *Novian Zeen* font.

## 7) Logo

Logo digunakan sebagai icon atau logo Youtube channel. Nama 'Sissy & Green' mengambil konsep menampilkan nama dari karakter 'Sissy' dan pot tanaman serta tetesan air yang mencakup kegiatan menumbuhkan tanaman dengan penerapan metode *self-watering system* dapat dilihat pada Gambar 7.

## E. Strategi Media

### 1) Durasi

Output 2-episode dengan durasi pada episode pertama sekitar 7 menit dan episode 2 berdurasi sekitar 5 menit.

### 2) Episode

Perancangan ini memiliki output yaitu 2 episode animasi eksplainer dan terdapat pembahasannya masing-masing.

### 3) Implementasi Media

Impelementasi pada media sosial termasuk Instagram, Twitter, Facebook dan lainnya, yang juga dapat dikembangkan menjadi sebuah kampanye dan penciptaan *merchandise* dalam menggiatkan semangat berkebun atau *urban farming*.

### 4) Distribusi Media

Animasi eksplainer ini didistribusikan melalui platform Youtube dengan pembentukan channel yang episode-episode di dalamnya dapat menjadi serial dengan lingkup konten berkebun atau *urban farming*.

## F. Proses Produksi

### a. Pra Produksi

Pra produksi dilakukan melalui pembentukan konsep perancangan meliputi strategi visual, strategi konten, *storyline* dan *storyboard*.

### b. Produksi

Pada tahap produksi mencakup pada pembuatan asset animasi yang akan digerakkan pada proses *animating* dan juga proses *rigging* karakter.

### c. Pasca Produksi

Penulis telah menyelesaikan semua produksi dan dilakukan proses *compositing* yaitu penyatuan *footage* video kedua episode yang juga mencakup *editing*, penambahan *sound effect*, *background music* dan narasi. Setelah itu menghasilkan produk final dari animasi eksplainer.

### d. Teknik animasi

Pembuatan asset video menggunakan software pengolah ilustrasi 2D. Pada proses animasi menggunakan software pengolah video

### e. Prototype

*Prototype* merupakan hasil eksekusi awal berupa cuplikan video berdurasi kurang lebih 5 menit dari episode 1 sebagai gambaran besar atau sampel yang dapat menggambarkan visual dan kejelasan informasi video.

## V. DESAIN FINAL

### A. Infografis Video

#### 1) Logo Metode

Setiap metode *self-watering system* diidentifikasi dengan logo, bertujuan untuk mempermudah menangkap dan mengingat penjelasan metode. Desain logo mengacu pada gambaran alat yang digunakan atau struktur penerapan dari masing-masing metode yang dapat dilihat pada Gambar 8.

#### 2) Banner Teks

Digunakan untuk menambah informasi dalam bentuk narasi dari langkah-langkah pada metodenya yang mempertimbangkan pula kejelasan keterbacaannya dengan transparansi 85%, seperti pada Gambar 9.

#### 3) Tips

Tips berisi hal-hal yang dapat diterapkan ketika mengaplikasikan metode *self-watering system*. Infografis muncul pada setiap berakhirnya proses tutorial masing-masing metode, dapat dilihat pada Gambar 10.

#### 4) Infografis Pengaplikasian Self-Watering System

Infografis ini digunakan pada bagian pembahasan penerapan *self-watering system* tumbuhan Anting-anting dan Pegagan.

### B. Scene Preview

#### 1) Episode 1 Self-Watering System

Pada video animasi episode 1 memiliki konten dengan pembahasan 4 metode *self-watering system* yang diawali dengan *storytelling* dari karakter yang mengalami permasalahan yang akan diselesaikan dengan *self-watering system*. Dapat dilihat pada Gambar 11.

#### 2) Episode 2 Tumbuhan Liar Berkhasiat Obat

Pada video animasi episode 2 memiliki konten dengan pembahasan penerapan *self-watering system* pada tumbuhan liar berkhasiat obat mengambil 2 jenis tumbuhan yaitu Pegagan dan Anting-anting. Dapat dilihat pada Gambar 12.

### C. Strategi Promosi

Perancangan animasi eksplainer ini akan dilakukan promosi pada tahap *pre-launching* dengan menggunakan beberapa alat promosi non fisik dimana disebarkan melalui media sosial dan juga dapat bekerja sama dengan komunitas terkait. Dalam penyebarannya, konten yang digunakan berupa poster dengan 2 jenis yaitu poster *vertical* dan poster *horizontal*. Selain itu juga dibuat poster untuk media sosial dengan ukuran 1:1. Dapat dilihat pada Gambar 13.

## VI. KESIMPULAN

Dalam perancangan video animasi eksplainer ini didapatkan bahwa konten animasi beserta visualisasi yang digambarkan dengan menarik, sederhana dan dijelaskan secara runtut sehingga dapat dengan mudah dipahami dan ditangkap oleh remaja 15-19 tahun. Animasi ini juga dapat digunakan sebagai alternatif edukasi *self-watering system* dan membangun minat serta semangat dalam beraktivitas *urban farming* dengan menggunakan media yang didistribusikan melalui Youtube. Penyajian objek tanaman menggunakan tumbuhan liar berkhasiat obat yang bisa

memberikan informasi dan menyadarkan target akan eksistensi, karakteristik dan fakta menarik dari tumbuhan liar yang dibalik sifat pengganggunya memiliki banyak khasiat di dalamnya. Saran untuk penelitian kedepannya dapat dilanjutkan dengan penerapan pada tumbuhan liar berkhasiat obat lainnya atau pada jenis tumbuhan lain dan lingkup konten dapat berkembang kepada aspek-aspek berkebun *urban farming* lainnya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis F.R. mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT dan berterima kasih kepada kedua orang tua serta keluarga yang telah memberikan dukungan selama proses perancangan. Penulis juga ingin menyampaikan terimakasih

kepada pihak narasumber yang terlibat dalam perncangan ini, yaitu anggota Komunitas Indonesia Berkebun yang juga penggiat *self-watering pot*, Mas Huda N. Q. dan animator Mbak Hanna Elhaq yang telah bersedia memerikan bantuan informasi serta saran dan kritiknya demi kelancaran penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Badrunasar and H. Santoso, *Tumbuhan Liar Berkhasiat Obat*. Bogor: Forda Press, 2016.
- [2] L. Blazer, *Animated Storytelling*. Pearson Education, 2016.
- [3] I. Iksanti, "Sikap Remaja terhadap Tayangan Vlog," Surakarta, 2018.