

**PERANCANGAN *STORYBOARD MOTION COMIC* SEBAGAI MEDIA  
PERSUASI TENTANG PROFESI PETANI TERHADAP GENERASI  
MUDA DI JAWA BARAT**

***DESIGN OF MOTION COMIC STORYBOARD AS A PERSUASIVE  
MEDIA OF FARMER PROFESSION TO YOUTH GENERATION IN  
WEST JAVA***

Achmad Nur Jabbar Rizki<sup>1</sup>, Rully Sumarlin<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*  
achmadnurjr@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id,  
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Indonesia dikenal juga sebagai negara agraris dengan arti bahwa sektor pertanian masih memiliki peran penting. Produktivitas pertanian dapat dipengaruhi beberapa faktor, yang diantaranya lahan, alat, dan sumber daya petani yang produktif. Berdasarkan data dari SUTAS 2018 usia rata-rata sumber daya petani diatas usia produktif, dengan generasi muda berada pada 3,2 juta jiwa dari jumlah seluruhnya 27,6 juta jiwa. Perancangan *motion comic* ini dilakukan sebagai media persuasi tentang profesi petani yang sering dipandang sebelah mata oleh generasi muda yang akan membangun karirnya di Jawa Barat. Dalam perancangannya, digunakan metode penelitian kualitatif sebagai landasan perancangan. Metode ini mencakupi analisis melalui pengumpulan data dari observasi, studi pustaka, dan wawancara. Melalui rancangan karya dihasilkan cerita yang mengajak menjadi petani dan juga rancangan storyboard sebagai pra-produksi untuk pembuatan *motion comic*.

**Kata kunci:** Jawa Barat, Motion Comic, Petani, Profesi, Storyboard, Usia Produktif

**Abstract:** Indonesia is also known as an agricultural country with the meaning that the agricultural sector still has an important role. Agricultural productivity can be influenced by several factors, including land, tools, and productive farmer resources. Based on data from SUTAS 2018, the average age of farmers' resources is above the productive age, with the younger generation standing at 3.2 million people out of a total of 27.6 million people. The design of this motion comic is carried out as a medium of persuasion about the profession of farmers who are often underestimated by the younger generation who will

build their careers in West Java. In its design, qualitative research methods are used as the basis for the design. This method includes analysis through data collection from observations, literature studies, and interviews. Through the design of the work, stories are produced that invite farmers to become farmers and also the design of storyboards as pre-production for making motion comics.

**Keyword:** Farmers, Jawa Barat, Motion Comic, Productive Age, Profession, Storyboard

## PENDAHULUAN

Negara Indonesia adalah negara agraris, yang memiliki arti bahwa sektor pertanian menjadi peran penting dalam kehidupan sebagian besar rakyatnya yang bergantung akan pekerjaan petani (Anggriawan,dkk. 2013). Pemahaman bahwa negara Indonesia merupakan negara agraris seringkali terlihat dan tertanam kepada warganya yang mempercayai bahwa tanah negara ini merupakan tanah subur yang ditanam dengan padi, dikelilingi pegunungan, dengan keindahan matahari terbit diantara pegunungannya (Lailatussyukriah. 2015). Walaupun demikian, keadaan pertanian di Indonesia mengalami keterpurukan akan permasalahan penurunan jumlah tenaga kerja petani terutama pada generasi muda (Santoso, dkk. 2020). Berdasarkan data Survei Pertanian Antar Sensus (SUTAS) tahun 2018, jumlah petani Indonesia dengan usia muda yang berkisar 19-34 yaitu 3,2 juta jiwa dari jumlah 27,6 juta jiwa. Melalui permasalahan tersebut mengakibatkan kurangnya regenerasi petani yang menjadi penopang bagi ketahanan pangan Indonesia (Oktafiani, dkk. 2021). Perihal tersebut dipengaruhi oleh pandangan dan stereotip buruk terhadap profesi petani, yang diantaranya menyatakan bahwa profesi petani melekat dengan pekerjaan fisik, dan juga profesi petani yang melekat dengan kemiskinan (Oktafiani, dkk. 2021). Profesi petani dengan kelekatan akan pekerjaan fisik dan praktikal, menjadikan profesi ini termasuk dalam bagian dari profesi kerah biru. Kerah biru didefinisikan sebagai pekerjaan manual yang menuntut akan kekuatan fisik maupun psikologikal (Elser, dkk. 2018).

Berdasarkan data SUTAS tahun 2018, provinsi Jawa Barat berada pada

peringkat ketiga sebagai penyumbang terbanyak jumlah petani di Indonesia yaitu dengan angka 3,4 juta jiwa. Banyaknya jumlah petani memberi dampak terhadap laju pertumbuhan ekonomi Jawa Barat. Berdasarkan laporan perekonomian provinsi Jawa Barat bulan Mei tahun 2021, bidang usaha pertanian menjadi penyumbang terbesar di triwulan I 2021 bersama dengan bidang informasi dan komunikasi. Dalam menjaga laju pertumbuhan ekonomi tersebut, pemerintah Jawa Barat mengerahkan upaya melalui program Petani Milenial Juara yang diresmikan di tahun 2021 dengan harapan bisa mendorong regenerasi tenaga kerja sektor pertanian.

Program petani milenial juara dikenalkan kepada khalayak dengan pendekatan online terutama melalui media sosial dan *website*. Secara garis besar, isi konten petani milenial juara dipenuhi dengan gambar yang didalamnya tidak melulu seputar program tersebut, melainkan didalamnya tercantum sifat testimonial, informatif, dan inspiratif yang mencakupi sektor pertanian. Alhasil konten media sosial petani milenial juara tidak mengenalkan program secara langsung kepada khalayak. Bentuk pendekatan tersebut dipilih dengan target sasaran generasi milenial dan z. Generasi milenial atau disebut juga sebagai generasi Y memiliki keterkaitan akan gambar, humor, keunikan, informasi, interaktivitas, dan kenyataan. Hal ini didukung dengan sifat mereka yang terbuka akan pemikiran baru, optimistis, dan juga cepat dalam menerima informasi baru. (Williams, dkk. 2014).

Dengan begitu, penelitian untuk perancangan *motion comic* ditujukan untuk mengenalkan kembali profesi petani melalui bentuk pengkaryaan dengan generasi milenial sebagai target audiensnya. Hal ini diperuntukkan untuk melunturkan dinding pemikiran target audiens akan stereotip buruk terhadap profesi petani yang menghalangi regenerasi profesi tersebut. Melalui perubahan pemikiran tersebut, terdapat peluang untuk profesi petani dapat menarik perhatian target audiens. Perancangan ini juga dibentuk sebagai dukungan dan

juga sebuah bentuk komplementer terhadap program pemerintah Jawa Barat yaitu Petani Milenial Juara dengan tujuan yang memunculkan bibit regenerasi petani.

## **METODE PENELITIAN**

### **Landasan Perancangan**

Dalam proses perancangan, digunakan metode kualitatif untuk memahami dan mengeksplorasi tentang seorang individu maupun kelompok dengan permasalahan sosial atau kemanusiaan (Cresswell. 2013). Metode ini menjadi pilihan karena objek penelitiannya berupa permasalahan sosial dan kelompok petani. Pengumpulan data kualitatif yang digunakan diantaranya melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara.

### **Petani**

Secara bahasa petani diambil dari kata tani. Tani dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti pertama mata pencaharian dalam bentuk bercocok tanam, dan arti kedua yaitu mata pencaharian dalam bentuk mengusahakan tanah dengan tanam-menanam. Yang menjadikan kata petani dalam KBBI yaitu orang yang pekerjaannya bercocok tanam. Petani berada pada satu bidang yang disebut sebagai pertanian.

Menurut situs pemerintah Indonesia yaitu pertanian.go.id, negara Indonesia sendiri sudah memiliki kementerian yang memiliki fokus pada bidang pertanian. Di dalam kementerian pertanian tidak hanya mencakup pertanian saja melainkan yang dinyatakan bagian dari kementerian pertanian mencakupi produksi dan produktivitas komoditas pangan, yang didalamnya termasuk perkebunan, peternakan, perikanan, dan kehutanan. Mempertimbangkan visi dan misi kementerian ini, tentunya cakupan tersebut ditujukan untuk mewujudkan kebutuhan pangan masyarakat Indonesia.

### **Pertanian di Jawa Barat**

Melalui data melalui studi pustaka dari Badan Pusat Statistik Nasional, SUTAS, dan juga dari website pertanian.go.id, didapatkan bahwa provinsi Jawa Barat menempati posisi dominan yang bersaing dengan provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur yang juga dibandingkan dengan provinsi lainnya yang ada di Indonesia pada bidang pertanian. Komoditas terbesar hasil pertanian di Jawa Barat, adalah beras. Jawa Barat pun merupakan provinsi penghasil terbesar ketiga terbesar di Indonesia. Hasil pertanian di Jawa Barat memiliki ragam varietas. Namun dalam keragaman tersebut terdapat hasil yang mendominasi dan diunggulkan, yang diantaranya beras, tomat, wortel, dan petsai

### **Komik**

Menurut Scott McCloud (1994) dalam bukunya menyatakan bahwa komik merupakan piktorial gambar jukstaposisi dalam suatu *sequence*, menjadikan komik merupakan *sequential art*. Yang dimaksud *sequential art* adalah adanya rentetan peristiwa sebagai fundamen dari bentuk kesenian visual tersebut. (Eisner. 1985). Dengan tujuan dan intensi dari komik sendiri adalah menyampaikan informasi dan/atau menyampaikan pengalaman estetika kepada penglihat (McCloud. 1994). Komik memiliki fungsi sebagai penyampaian naratif yang diceritakan melalui wujud tulisan dan juga potongan gambar dalam suatu waktu. Dengan penggabungan tulisan dan gambar, komik diinterpretasikan dalam bentuk visual dan verbal dari pembaca komik itu sendiri.

### **Motion Comic**

Komik masih terus berevolusi seiring perkembangan teknologi memberikan *Infinite Canvas* bagi komik. Yang diantaranya perkembangan multimedia yang menjadi solusi baru bagi perkembangan komik itu sendiri. Melahirkan beragam media komik yang diantaranya terdapat multimedia comic dengan intensi untuk menjadikan seni sekuensial semakin dekat dengan realitas dengan melalui penggabungan suara, motion, dan interaktivitas (McCloud. 2000).

Adapun Morton yang mendeskripsikan karya motion comic sebagai “Presentasi PowerPoint dari buku komik, mengotak (karya tersebut) yang berada di antara buku komik dan juga animasi” (Kashtan. 2018). Terdapat digital comic dideskripsikan sebagai komik dengan potensi menggabungkan elemen berwaktu seperti animasi dan suara. (Barber dalam Goodwell. 2017). Juga dideskripsikan sebagai animasi dua dimensi motion graphic yang bisa menjadi media pendidikan kreatif. (Afif. 2021)

Definisi dengan perbedaan terminologi tersebut masih memiliki satu kesamaan, yaitu mutasi hybrid yang menggabungkan komik, gerakan, dan juga suara. Hingga saat ini terminologi yang mewakili media ini masih belum diresmikan secara bersama. Akan tetapi penulis memilih terminologi *Motion Comic* dengan pertimbangan kebahasaan dan seringkali terminologi ini terpakai di saat ini.

### **Storyboard**

Dalam kamus Merriam-Webster *storyboard* merupakan panel atau kumpulan panel yang mewakili perubahan pada *scene* dan *action* dari *shot* pengambilan gambar. *Storyboard* juga merupakan bagian dari pra produksi yang mencakupi sketsa konsep sebagai pra visualisasi yang mengilustrasikan visual yang akan dibuat dari narasi film (Hart. 2008). Sebagai konsep, *storyboard* harus mewakili visualisasi secara grafis yang memandu kebutuhan secara direksi, pengambilan gambar, dan juga efek spesial yang diinginkan dari visi produksi nantinya.

*Storyboard* dan komik masih memiliki keterkaitan antara satu dan lainnya. Pada dasarnya *storyboard* merupakan *scene* diam, dengan fungsinya sebagai penyambung celah waktu yang mewakili naskah dari karya bergerak tersebut. Dengan adanya ciri bercelah waktu tersebut, *storyboard* termasuk dari *sequential art* (Eisner. 2000). Selain itu, *storyboard* memiliki basis utama sebagai komik, yang menampilkan aksi *shot-by-shot* dari naskah itu sendiri. (Hart. 2008).

## Data dan Analisis Data

### Pertanian Jawa Barat

Dalam beberapa kunjungan ke ladang persawahan yang ada di Kota Bandung, Kabupaten Bandung, Pangalengan, Garut, Lembang, Ciwidey, Cimahi, dan Cirebon, memberikan hasil observasi yang memiliki kesamaan. Yang diantaranya yaitu warna lingkungan yang hijau karena warna daun, dan juga cara penanaman yang tampak tersusun secara sejajar dalam suatu petak. Selain itu terdapat susunan penanaman terhadap kontur tanah. Pada lokasi yang tinggi dengan kontur bumi yang tidak merata terdapat beberapa perbedaan. Pada salah satu sampel dengan tanaman teh, ditanam mengikuti kontur bumi tersebut. Pada sampel lainnya dengan tanaman padi, ditanam membentuk partisi seperti tangga. Pada ladang pertanian, diantara tiap petak tersebut biasanya terdapat ruas yang menjadi tempat pijakan dan tempat jalan para petani. Pakaian petani bermacam-macam, namun seringkali dijumpai adalah penggunaan baju yang menutupi kulit dan topi. Proses petani dari suatu tempat menuju ladang pun bermacam-macam, baik menggunakan kendaraan bermotor roda dua, sepeda, maupun berjalan kaki. Selain manusia, tampak juga jenis fauna lain seperti burung, dan kodok. Pada satu kesempatan terdapat sekumpulan bebek yang digiring oleh seorang manusia berjalan mengikuti jalanan. Dalam kunjungan tersebut tampak keadaan tanah yang berbeda-beda, terdapat tanah yang basah yang tampak lembab, tanah yang tampak kering menciptakan retakan pada tanah tersebut. Pada pinggiran ladang pun seringkali ditanam macam tanaman seperti bayam, pisang, dan lain sebagainya.

Hasil dari wawancara pun didapatkan juga kisah dari para petani yang mampu menempuh jalan kesuksesan dari hasil tani, seperti Sufyan yang mampu melakukan ekspor ke mancanegara. Juga para petani menyampaikan kerja kerasnya diusia muda yang membuahkan hasil, dan tidak perlu takut akan stigma petani.

### Target Audiens

Mengikuti program petani milenial juara, dengan tujuan perancangan meningkatkan peminat profesi petani, target audiens berada pada rentang 19-39 tahun, yang dikombinasikan dengan batasan usia muda berdasarkan UU No.40 tahun 2009 tentang kepemudaan yang menyatakan batasan usia muda yaitu 16-30 tahun. Alhasil melalui batasan tersebut rentang usia yang menjadi target audiens perancangan ini yaitu 19-30 tahun yang merupakan sebagian generasi milenial dan sebagian generasi z. Melalui program petani millennial juara, tampak teknik pemasarannya dengan penggunaan sosial media, website, dan juga pemengaruh. Selain itu, penggunaan desain yang sudah memiliki key visual yang seragam digunakan pada pemasaran program tersebut. Pada bagian sosial medianya, tampak pengenalan tanaman, tips, dan juga inspiratif dari orang yang terlibat pada program tersebut.

Selain itu melalui studi pustaka dengan judul "Marketing to the Generations" dari Williams dan Page (2011), dijelaskan bahwa generasi milenial membutuhkan pemasaran yang unik, humor, dan berhubungan dengan teknologi. Selain itu adanya optimisme yang dijual pun bisa meningkatkan ketertarikan generasi milenial. Dilain sisi generasi z yang lahir di kehidupan internet membutuhkan otentisitas yang organik dari hal yang ingin dijual. Penggunaan gambar dan video sangat berpengaruh bagi kedua generasi ini.

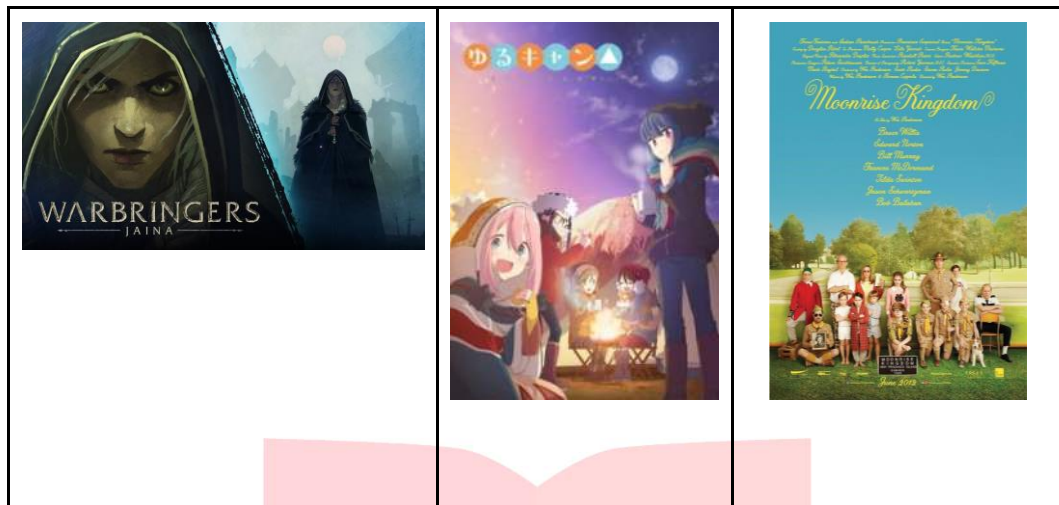
### Data dan Analisis Karya Sejenis

Dalam perancangan *storyboard motion comic* dibutuhkan gambaran kasar kemudian dicari data dan dianalisis. Berikut referensi yang diantaranya:

Tabel 1 Referensi storyboard motion comic

Warbringers: Jaina	Yuru Camp△	Moonrise Kingdom
--------------------	------------	------------------





## HASIL DAN DISKUSI

Dari hasil analisis objek, target audiens, dan karya sejenis didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media *motion comic* bisa digunakan dalam perancangan media persuasi tentang petani terhadap generasi muda di Jawa Barat. Pertimbangan ini diambil berdasarkan data audiens yang menyatakan ketertarikan generasi milenial dan z yang bisa dipengaruhi melalui gambar dan video.

Pengangkatan tema profesi petani pun cukup mendukung melalui sifatnya yang organik, namun perlu diperhatikan dalam pembuatan narasinya yang perlu menampilkan sifat humor, dan teknologi. Sifat teknologi dalam pertanian di Jawa Barat sendiri sudah terdapat, akan tetapi perlu sedikit dlebih-lebihkan untuk menunjukkan sifat teknologi dalam media *motion comic*. Perlu digaris bawahi bahwa untuk merubah stigma profesi petani sangat dibutuhkan sifat optimisme untuk menangkal hal tersebut, seperti menunjukkan kesejahteraan petani walaupun tidak dalam bentuk materil. Sifat optimisme ini pun berpengaruh bagi target audiens generasi milenial, dan untuk meningkatkan ketertarikan mereka bisa digunakan karakter sebaya sehingga penonton merasa terikat dan terhubung

dengan karakter tersebut.

Dalam analisis karya sejenis digunakan sampel karya yang berbeda-beda medianya. Namun secara konseptual, seluruh karya sejenis masih bisa diterapkan pada *motion comic*. Pada perancangan ini, storyboard akan berperan penting terutama dalam menjabarkan fungsi dari setiap shot yang terancang. Pada karya *Moonrise Kingdom* komposisi nampak sangat diperhatikan terutama dalam memberikan keseimbangan, sifat komposisi ini bisa dipakai pada rancangan karya sehingga dapat menampilkan estetika yang menarik perhatian audiens.

Kesesuaian naratif pun perlu mendapat perhatian, terutama dalam memposisikan karakter dan bagaimana kamera bergerak, sehingga penonton bisa merasakan pergerakan yang sesuai dengan tujuan karakter. Ketiga karya ini pun memiliki built up penceritaan, penggunaan establish shot disarankan pada karya yang baru dibuat. Hal ini berpengaruh bagi audiens sehingga memahami apa yang terjadi, siapa karakternya, dan apa motivasinya. Dalam karya *Yuru Camp* dan *Moonrise Kingdom* didapatkan penggunaan lingkungan yang dekat dengan alam. Untuk menampilkan lingkungan tersebut perlu adanya gambar-gambar yang membangun kesadaran akan tempat tersebut baik itu melalui naratif maupun melalui establish.

### **Konsep Perancangan**

### **Konsep Pesan**

Perancangan *storyboard* yang bisa dilanjutkan menjadi *motion comic* diperuntukan sesuai dengan tujuan yaitu menginspirasi dan mengajak generasi muda untuk menjadi petani. Rancangan tersebut dibawakan dengan membawa optimisme pada profesi petani dengan dihidirkannya karakter fiksi yang terinspirasi dari petani generasi muda yang memiliki tekad untuk mensejahterakan hidupnya, keluarganya, juga warganya.

Pesan yang ingin disampaikan adalah bentuk ajakan terhadap *target*

*audiens* untuk bertekad untuk mengambil keputusan menjadi petani. Tak hanya itu dalam perancangan ini memperlihatkan profesi petani yang mengedepankan itikad baik dengan bisa memanfaatkan, mengenalkan, dan hidup harmonis dengan teknologi, antar manusia, dan alam.

### **Konsep Kreatif**

Perancangan ini menceritakan kisah seorang pria yang memakan buah ajaib yang membuka rasa penasarannya untuk mencari tahu latar belakang dari buah tersebut, namun kemudian rasa penasaran itu membuatnya mengambil keputusan untuk menjadi petani yang bisa mensejahterakan sekitarnya. Konsep kreatif yang akan dirancang pada *storyboard* ini menampilkan keadaan pertanian yang canggih melalui teknologi modern yang hadir melewati generasi muda dan yang kemudian bisa diterima oleh generasi yang lebih tua. Penggunaan *type of shot* digunakan dari *wide angle* hingga *extreme close up* yang menampilkan suasana dengan latar yang didominasi pertanian dan juga ekspresi dari karakter. Adanya *camera movement* dipergunakan sebagai penghubung dari *shot ke shotnya* terutama dengan gerakan *pan*.

Sebagai perancangan *motion comic* dipergunakan perspektif untuk menciptakan ruang tiga dimensi dengan adanya pemisahan layer *background, middle ground, dan foreground* untuk menciptakan ilusi *parallax*. Komposisi pada rancangan *storyboard* ini pun digunakan *rule of third* yang memperhatikan keseimbangan dalam penempatan objek fokusnya.

### **Konsep Media**

#### **Media Utama**

Media yang digunakan dalam pembuatan *storyboard* menggabungkan dari media gambar, digital dengan peruntukan yang berbeda. Media gambar diperuntukan untuk pembuatan

sketsa, dan juga thumbnail yang menggunakan kertas, sticky notes, pensil, pena, dan penghapus. Media digital diperuntukkan untuk *clean up storyboard* dan finalisasi dengan menggunakan *hardware* komputer dan *drawing tablet*, serta menggunakan *software* Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan juga Adobe Premiere Pro, dengan *output* berbentuk video dan dokumen digital.

### **Media Pendukung**

Untuk mendukung perancangan ini, terdapat media pendukung yang mencakupi media cetak berbentuk *artbook* yang mencakupi kompilasi proses, dan terdapat *merchandise* seperti poster dan stiker.

### **Hasil Perancangan**

#### **Pembedahan Naskah**

Dari naskah dalam rancangan, dilakukan pembedahan yang terdapat hasil dari pembedahan naskah yang didapatkan didapatkan sinopsis yang memperhatikan poin-poin penting dan klimaks pada cerita, kemudian didapatkan ciri dari karakter yang sesuai dengan ciri yang muncul dari naskah tersebut. Juga pembuatan *shotlist* dari hasil analisis naskah dengan pembagian babak, *scene*, dan *shot* yang kemudian dihasilkan poin-poin dari naskah cerita.

#### **Thumbnail**

Proses pembuatan *thumbnail* diperuntukkan untuk menampilkan rancangan alternatif *shot* dan *scene* dari *shotlist* yang ada. Pada proses ini dikerjakan secara manual dengan alat pensil, kertas tempel, dan buku sebagai alasnya. Pada thumbnail memiliki pondasi dari hasil pembedahan naskah yang kemudian digambarkan.

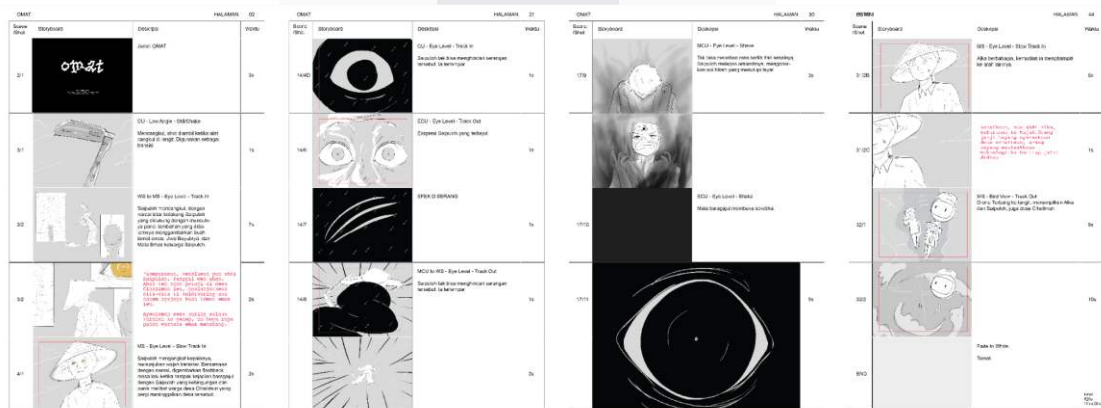


### Teknikal

Proses pembuatan *storyboard* menggunakan teknik pengambilan gambar seperti *camera angle*, *camera movement*, dan juga pembagian perspektif yang digunakan untuk menampilkan ekspresi, intensitas, lingkungan keadaan, dan juga pergerakan.

### Teknikal

Dalam proses clean up dilakukan pembuatan gambar dengan garis dan juga penambahan bayangan sehingga lebih jelas dan menciptakan dimensi. Dalam pembuatan clean up dilakukan juga pemisahan layer untuk memudahkan pembuatan *motion*. Keseluruhan rancangan *storyboard* berjumlah 188 panel yang terbagi menjadi 44 halaman.



### KESIMPULAN

Saat ini pertanian di Jawa Barat masih terus berjalan, namun siapa yang tahu di masa yang akan datang akan seperti apa. Bentuk pencegahan tersebut yaitu dengan pengenalan kembali profesi petani ini kepada generasi muda yang siap kerja. Generasi muda yang mencakupi generasi milenial dan generasi z diperlukan ajakan untuk menjadi petani. Ajakan ini juga sebagai bujukan agar generasi muda ini bisa lebih berani untuk mengambil peluang di masa mudanya tersebut. Bentuk pengenalan profesi ini perlu dirupakan sehingga menarik bagi generasi muda tersebut, salah satunya melalui media audio-visual *motion comic*.

Rancangan ini mengedepankan narasi yang juga menghubungkan teknologi, moral, dan petani sehingga generasi tersebut bisa lebih tertarik terhadap profesi petani yang diterjemahkan dalam karakter, cerita, dan juga latarnya agar menginspirasi juga secara tidak langsung mengajak audiens untuk menjadi petani. Munculnya karakter Saipuloh, Alka, dan B100-571 merupakan bagian dari narasi yang merepresentasikan petani, moral, dan juga teknologi tersebut. Hasil rancangan *storyboard* ini pun menjadi suatu sketsa bayangan dari pemikiran dan ide, yang bisa diproduksi lebih lanjut sehingga pesan bisa tersampaikan ke sasaran audiens.

Dalam pembuatannya rancangan *storyboard* merupakan pra-produksi yang mempertimbangkan dari hasil data baik secara tertulis maupun pengalaman intelektual yang didapatkan dari referensi, studi pustaka, dan observasi. Dari data ini kemudian diolah menjadi suatu narasi yang diwujudkan dalam bentuk naskah. Naskah tersebut diolah lagi, untuk menjadi shotlist yang menjadi patokan untuk pembuatan *thumbnail*. Hasil *thumbnail* kemudian didigitalisasi untuk dilakukan *clean up* juga proses finalisasi yang berwujud *animatic*.

## **SARAN**

Bagi pembaca yang tertarik terhadap rancangan ini dan ingin

mengembangkannya melalui kombinasi ide maupun sebatas referensi diharapkan mengambil manfaat tersebut dengan mempertimbangkan juga pesan dalam pengenalan profesi petani. Terkhusus bagi mahasiswa tingkat akhir dengan pengerjaan *storyboard*, hasil perancangan ini semoga membantu menambah referensi visual untuk menyempurnakan proses riset dan pengkayaan. Selain itu, bagi pembaca generasi muda diharapkan melalui rancangan ini bisa menumbuhkan rasa untuk menjadi petani, ataupun memiliki rasa dan dukungan untuk memudahkan kembali profesi petani.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Budi, S. M., Gusti, A., & Lazuardini, D. (2020). Perancangan Konten Digital Promosi Museum Sultan Mahmud Badaruddin li Palembang Dalam Era New Normal. *Barista: Jurnal Kajian Bahasa dan Pariwisata*, 7(1), 39-47.
- Brown, B. (2011) *Cinematography: Theory and practice: Image making for cinematographers and directors*. 2nd ed. Oxford, England: Focal Press.
- Eisner, W. (2001) *Comics and Sequential Art*. Cincinnati, OH: North Light Books.
- Field, S. (2007) *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta.
- Hague, I. (2014) *Comics and the senses: A multisensory approach to comics and graphic novels*. London, England: Routledge. doi: 10.4324/9781315883052.
- Hart, J. (2007) *The art of the storyboard, 2nd edition: A filmmaker’s introduction*. 2nd ed. Oxford, England: Focal Press.
- Jew, A. (2013) *Professional storyboarding: Rules of thumb*. Focal Press.
- Kashtan, A. (2018) *Between pen and pixel: Comics, materiality, and the book of the future*. Ohio State University Press.

- McCloud, S. (1994) *Understanding Comics*. New York, NY: William Morrow Paperbacks.
- McCloud, S. (2000) *Reinventing Comics*. Topeka, KS: Econo-Clad Books.
- McCloud, S. (2006). *Making comics storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: Harper.
- Meskin, A. (2007) "Defining comics?," *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(4), pp. 369–379.
- Nugraha, N. D., Adi, A. E., Haswati, S. M. B., & Sintowoko, D. A. W. (2022). *FILM TOURISM: A CASE STUDY OF SUMEDANG AS SUNDANESE CULTURAL PUSEUR*. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 13(2), 146-155.
- Smith, C.M. (2015). *Motion comics: the emergence of a hybrid medium*.
- Simon, M. A. (2015). *Storyboards: Motion in art*. Focal.
- Williams, Kaylene & Page, Robert. (2011). *Marketing to the Generations*. *Journal of Behavioral Studies in Business*. 3. 37-52.