

ABSTRAK

Sektor pertanian di Indonesia, terutama di Kabupaten Karo Sumatera Utara, memainkan peran penting dalam perekonomian dan ketahanan pangan. Meskipun sektor ini memiliki potensi besar, tantangan seperti serangan hama, mengancam hasil pertanian. Di sisi lain, generasi muda, khususnya remaja, memiliki peran strategis dalam membawa inovasi dan teknologi untuk memperbaiki sektor pertanian, namun keterlibatan mereka masih rendah. Kurangnya pemanfaatan media visual yang menarik, seperti animasi, dalam menginformasi remaja tentang pentingnya peran mereka dalam sektor pertanian menyebabkan kurangnya minat remaja untuk terlibat dalam sektor ini. Hal ini berdampak pada terbatasnya pemahaman mereka mengenai tantangan yang dihadapi petani dan pentingnya kontribusi mereka dalam sektor pertanian keberlanjutan. Tujuan penelitian ini untuk mengaplikasikan teknik *animate* yaitu *frame by frame* sekaligus teknik prinsip animasi pada animasi 2d Juma Rayat sebagai media informasi yang dapat meningkatkan minat remaja terhadap sektor pertanian di Kabupaten, Karo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi dan studi dokumen. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis matriks dan analisis visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perancangan *animate* animasi 2d Juma Rayat yang mengangkat tema pertanian untuk media informasi pertanian di Kabupaten karo, di perlukan pemahaman mendalam tentang karakteristik target audiens, penggunaan cerita yang menarik, pemahaman penggunaan teknik animasi, ekspresi dan gesture yang tepat sangatlah penting.

Kata Kunci: Animasi 2D, *Animate* , Pertanian, Remaja, Teknologi