

## **Perancangan *Storyboard* pada Animasi Pendek 2D "Peri Sayur Daun"**

**<sup>1</sup> Vania Regina Winata, <sup>2</sup> Zaini Ramdhan, <sup>3</sup> Riky Taufik Afif**

Universitas Telkom, Desain Komunikasi Visual

Jl. Telekomunikasi, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat

*vaniareginawinata@student.telkomuniversity.ac.id, zainir@telkomuniversity.ac.id,*

*rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id*

### **Abstrak**

Masyarakat Indonesia yang gemar mengkomsumsi sayuran dikarenakan menyukai rasanya di kalangan anak muda terbilang tidak banyak, sebagian besar menolak karena belum memiliki pengetahuan kesehatan yang cukup. Penelitian ini mengupas mengenai sayuran daun yang semestinya dikonsumsi oleh remaja. Jenis sayuran daun yang dipilih sebagai obyek penelitian adalah daun singkong, daun kemangi, kelor, dan beluntas. Empat jenis sayuran daun ini kemudian akan diproses menjadi wacana secara visual untuk meningkatkan pengetahuan bagi kalangan anak muda. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah jenis kuantitatif dengan penggalian data melalui adalah survei, angket, dan studi literasi. Hasil akhir dari penelitian ini menghasilkan karya *storyboard*, berfungsi untuk memperlihatkan bentuk atau gambar visual dari cerita agar masyarakat yang melihat mampu menangkap informasi yang ingin diberikan melalui media animasi 2 dimensi. Diharapkan hasil perancangan ini dapat memberikan edukasi dan motivasi terhadap masyarakat muda Indonesia agar peduli dengan lingkungan sekitar dan mengetahui seberapa pentingnya sayuran-sayuran bagi kesehatan perkembangan mereka.

Kata Kunci: Animasi Pendek, Sayuran Daun, *Storyboard*.

### **Abstract**

*Indonesian people especially youth usually hate to consume vegetables because its feel strange to their tongue, most of them refuse because they do not have sufficient health knowledge. This research examines leaf vegetables that should be consumed by teenagers. The types of leaf vegetables chosen as research objects were cassava leaves, basil leaves, kelor, and beluntas. These four types of leaf vegetables will then be processed into visual discourse to increase knowledge among young people. The method used in this research is a quantitative type with data mining through surveys, questionnaires, and literacy studies. The end result of this research is to produce a storyboard work, which functions to show the form or visual image of the story so that people who see it are able to capture the information they want to convey through 2-dimensional animation media. It is hoped that the results of this design can provide education and motivation for young Indonesians to care about their surroundings and know how important vegetables are for their healthy development.*

Keywords: Short animation, Leaf vegetables, *Storyboard*.

## PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia yang gemar mengkonsumsi sayuran dikarenakan benar-benar menyukai rasanya terbilang tidak banyak karena ada juga beberapa orang khususnya anak remaja yang memakannya hanya karena orang-orang di sekelilingnya mengatakan memakan sayuran itu menyehatkan, sebagian besar alasan seorang anak menolak untuk memakan sayuran dikarenakan rasa yang diberikan dari sayuran tersebut tidak sesuai dengan rasa yang mereka inginkan dan juga keengganan untuk mencoba rasa yang tidak dikenal (Edward Abramson, 2011). Karena pemikiran-pemikiran seperti itulah yang membuat sebagian orang hanya mengetahui bahwa sayuran itu mempunyai manfaat sebagai bahan pangan tanpa mengetahui informasi yang jelas dari sayuran tersebut dan juga peran manfaat yang diberikan bagi kondisi kesehatan tubuh mereka.

Sayuran daun sejatinya sudah banyak dikaji dalam banyak literatur ilmiah, terbukti sangat penting dalam menjaga stamina juga membantu peningkatan kekebalan terhadap infeksi penyakit, pertumbuhan fisik dan mental yang terhambat oleh akibat umum dari gizi yang buruk atau tidak mencukupi, yang khususnya terjadi pada anak-anak (Vincent E. Rubatzky dan Mas Yamaguchi, 1998:37). Beberapa jenis sayuran bahkan telah diklaim dalam jurnal ilmiah memiliki kandungan zat antioksidan yang bisa membuat kulit semakin sehat serta mencegah penuaan dini. Ada sayuran yang memiliki kandungan anti bakteri, anti jamur, maupun zat anti racun yang mengkorosi tubuh. Sayuran juga mengandung serat yang biasanya sangat kurang ditemukan dalam

jenis makanan modern yang hanya praktis sebagai penunda lapar. Sayuran juga memiliki sifat *high nutrient densities* (padat gizi) yang artinya sayuran mengandung nutrisi yang tinggi, vitamin dan mineral, tetapi rendah kalori (Titi Juhaeti dan Nuril Hidayati, 2014:1).

Pada umumnya orang dewasa melihat sayuran sebagai obat alami yang bagus untuk anak usia remaja maupun kecil karena banyaknya nutrisi seperti vitamin dan mineral yang didapat dalam kandungannya. Dalam pengelompokan jenis sayuran juga mempunyai banyak variasi seperti sayuran daun, biji/polong, akar, batang, buah, tunas, dan bunga. Dari bermacam-macam variasi sayuran yang paling dikenal masyarakat tentu saja adalah tipe sayuran daun seperti kangkung, bayam, popongan, daun pepaya, daun singkong, dan selada. Dari banyaknya jenis sayuran daun yang ada di banyak tempat maka penelitian ini mengelompokkan jenis sayuran daun menjadi beberapa kategori seperti sayuran daun lokal yang tumbuh di daerah Jawa Barat, khususnya yang ada di wilayah Bandung.

Dari pengelompokan tersebut juga ada beberapa sayuran daun yang sangat cocok digunakan sebagai pengenalan bagaimana perbedaan manfaat dari sayur daun dan juga perbedaan pada pengetahuan masyarakat terhadap sayuran tersebut yang diwakilkan oleh keempat sayuran daun yang dipilih sebagai obyek kajian, antara lain sayuran daun singkong, kemangi, kelor dan beluntas. Keempat sayuran daun tersebut dipilih dikarenakan mempunyai manfaat yang berbeda dan kepopuleritasannya pada masing-masing pandangan masyarakat khususnya masyarakat Bandung.

Pemilihan keempat daun tersebut didapat dari hasil pengumpulan data yang bersumber angket dan kuisisioner yang dibuat untuk menemukan jenis sayuran yang seringkali dikonsumsi secara harian oleh warga Bandung. Survey yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar warga Bandung membuat sayur dari daun singkong, mengonsumsi kemangi, membuat tumis daun kelor, dan beluntas. Hal inilah yang menjadi landasan pilihan keempat jenis bahan tersebut sebagai pilihan yang cocok untuk digunakan sebagai materi visual pengenalan sayur daun khas Bandung.

Visual mempunyai kemudahan dalam memberikan informasi tentang manfaat sayuran tersebut seperti sayur kelor yang mempunyai zat non gizi, vitamin, mineral, nutrisi, dan lain-lain. Adapun informasi seperti kelor dapat membantu penurunan tekanan darah tinggi, diare kencing manis dan penyakit jantung (Rahmat Rukmana dan Herdi Yudirachman, 2016:63). Sayur daun beluntas yang dimanfaatkan sebagai ramuan tradisional untuk menurunkan gejala demam atau panas tubuh, obat batuk dan penghalang bau keringat, menambah nafsu makan, membantu dalam proses pencernaan, menghilangkan bau mulut, sebagai obat radang, obat oles yang baik untuk mengobati rasa lemas akibat diare (Rahmat Rukmana dan Herdi Yudirachman, 2016:63). Kemangi memiliki kandungan magnesium yang dapat membantu menyehatkan jantung dan juga pembuluh darah, sehingga menjaga aliran darah untuk tetap lancar, meningkatkan kekebalan tubuh, ini karena daun kemangi memiliki kandungan beta karotin yang dapat meningkatkan respon antibodi (Novita Maylia Eka Cahyani, 2014). Daun singkong pun telah banyak digunakan masyarakat

untuk mengobati diare dan sakit kepala (Sastroamidjojo 2001).

Guna menyampaikan informasi tersebut kepada pangsa pasar anak muda, maka akan digunakan media animasi 2D mengenai manfaat sayur daun singkong, kemangi, kelor dan beluntas. Pemilihan media animasi di sini diharapkan untuk lebih bisa membantu *target audience* memvisualisasikan informasi dalam bentuk gambar visual. Pada proses produksi difokuskan pada proses penugasan sebagai *storyboard artist*, yang berperan sebagai *director visual* untuk merancang gambaran awal dalam memproduksi animasi 2D tersebut. Rancangan dengan menerapkan prinsip-prinsip yang ada pada pembuatan *storyboard* hingga menuju tahap *cinematic*, diharapkan dengan pembentukan visual secara *storyboard* ini dapat membuat cerita terlihat lebih menarik di mata masyarakat muda dan memahami maksud baik yang terkandung di dalamnya.

## METODOLOGI

Penelitian menggunakan metode jenis kuantitatif, ini agar lebih mudah dalam menyerap aspirasi masyarakat secara luas dan mendapatkan hasil simpulan yang obyektif. Kuisisioner sebagai salah satu cara dalam pengumpulan data memberikan temuan bahwa masyarakat kota Bandung sangat familiar dengan beragam jenis sayuran. Keseharian mereka identik dengan sayur-sayuran yang bahkan menjadi khas pandangan masyarakat dari wilayah luar Bandung. Sebanyak 92% dari responden menyatakan bahwa sayuran hijau mudah ditemukan dimanapun, baik di pasar, warung makan, toko kelontong, pedagang keliling, bahkan di lahan-lahan kecil milik warga.

Hasil dari survey ke perkebunan sekitar Bandung, di daerah pinggiran kota, hingga ke Ciwidey, dan area perbukitan Lembang makin menguatkan simpulan data kuisioner. Meskipun Kota Bandung merupakan salah satu wilayah yang terpadat di Indonesia tetapi masih dapat dengan mudah ditemukan lahan-lahan yang ditanami sayuran, bahkan di perumahan warga menanam sayuran dalam pot atau *polybag*. Pengelolaan lebih banyak dilakukan secara mandiri oleh petani dengan memanfaatkan lahan garapan yang didapatkan secara turun-temurun, lahan kosong yang tidak digunakan, dan sebagian lainnya merupakan lahan yang dikelola oleh pihak swasta. Data lain didapatkan dengan dokumentasi dan kajian literatur.

Data-data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif. Secara deskriptif mendapatkan ringkasan data dengan cara yang konstruktif mengacu pada gambaran statistik yang diperoleh. Angka yang ditunjukkan dari hasil statistik ini membantu dalam memahami detail data. Analisis deskriptif bertujuan untuk menguraikan permasalahan secara jelas dan sistematis berdasarkan fakta di masyarakat.

## ANALISIS

### 1. Sayuran Daun Lokal

Sayuran daun sering juga disebut sebagai sayuran berdaun hijau, salad sayuran, rempah-rempah pot, atau hanya sayuran hijau. Sayuran Daun adalah daun tanaman yang dimakan sebagai sayuran, kadang-kadang disertai dengan tangkai dan pucuk yang lembut (Titi Juhaeti, 2014). Meskipun mereka berasal dari varietas

tanaman yang sangat luas, sebagian besar macam - macam sayuran daun ini juga berbeda dalam hal nutrisi dan metode memasaknya. Hampir seribu spesies tanaman dengan jenis daun yang dapat dimakan diketahui oleh orang-orang di dunia walaupun di setiap negara tersebut juga mempunyai keunikan pada sayur yang tumbuh tersebut (Hermina, 2016).

### 2. Media Visual *Storytelling*

*Storytelling* merupakan kata dalam bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata, yaitu *story* dan *telling*. *Story* berarti cerita, dalam hal ini bisa berarti bahwa *story* menggambarkan mengenai kisah perjalanan, sedangkan *telling* merupakan kata kerja yang berarti menyampaikan atau bisa juga bermakna sebagai kata sifat. Maka dari itu *storytelling* diartikan sebagai cara untuk menyampaikan suatu cerita atau pesan secara jitu (Andreas, 2013:7). Di sini fungsi dari visual *storytelling* adalah memberikan gambaran visual tentang awal suatu cerita. Suatu gambar yang dimana gambar tersebut dapat memberikan atau menyampaikan pesan dalam cerita yang ada di dalam gambar.

### 3. *Storyboard*

*Storyboard* adalah gambaran rancangan visual dari suatu narasi cerita. Di dalam *storyboard* juga ada yang namanya scene yang berfungsi sebagai pembanding alur dari scene ke scene selanjutnya agar menciptakan sebuah cerita berbentuk visual (Mark Simon, 2003:37). Fungsi dari *storyboard* adalah sebagai penentu tata letak, rangkaian waktu, hingga gerakan dan efek yang digunakan pada setiap frame dalam sebuah animasi,

sehingga animasi dapat dibuat secara efisien (Andreas, 2013:11). *Storyboard* juga membantu pemahaman suatu konsep cerita, mau itu menggunakan cerita naskah yang rumit dan sulit dimengerti dengan hanya melihat dan membaca melalui *storyboard* menjadi lebih mudah dipahami. *Storyboard* berfungsi sebagai penerjemah dalam bentuk visual yang akan lebih mudah dicerna.

#### **4. Storyboard Artist**

Pada tahapan pembuatan *storyboard* ini diperlukan diskusi untuk pencarian konsep atau ide cerita, juga dalam pembuatan *storyboard*. Ide utama bertugas sebagai konsep dasar sebuah *storyboard*, baik dalam menentukan jumlah frame, pengambilan sudut pandang kamera dan lain-lain (Andreas, 2013:31). Setelah itu menentukan konsep atau ide untuk menyederhanakan berbagai pemikiran yang ada menjadi suatu istilah atau gagasan utama yang relatif sempurna dan bermakna, juga biasa disebut sebagai rancangan cerita (Andreas, 2013:32).

Langkah selanjutnya Riset yang berguna sebagai pembantu penalaran ide-ide yang sudah ada pada konsep awal yang dibuat. Hasil riset berupa referensi-referensi data, baik gambar maupun tulisan (Andreas, 2013:32). Barulah masuk ke tahapan desain karakter sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memberikan gambaran kepada *storyboard* artist untuk membuat *storyboard* (Andreas, 2013:33). Terakhir Naskah atau skenario merupakan pengembangan dari konsep utama, alur cerita, dan karakter yang sudah ada, menjadi sebuah cetak biru dalam bentuk teks yang disertai dengan dialog-dialog maupun informasi lainnya seperti, scene, lokasi,

waktu, adegan, sudut kamera, shot, dan efek yang dipakai (Andreas, 2013:35).

#### **5. Media Animasi 2D**

Animasi adalah bentuk visual yang dimana dibuat dari sebuah ide dari imajinasi ataupun dari sebuah cerita yang divisualisasikan dengan gambar menggunakan teknik gambar frame by frame (Jean Ann Wright, 2005). Adapun proses dari pembuatan animasinya dimulai dengan keyframe dan in between. Dalam keyframe sendiri berfungsi sebagai awalan dari tindakan dalam karakter dan juga berfungsi sebagai pengambilan gerakan dan emosi dari karakter tanpa perlu memperhatikan detail yang lain barulah di isi dengan teknik in between untuk melengkapi pergerakan di dalam keyframe (Mark Simon, 2003).

#### **6. Segmentasi Target Audience**

Di era modern ini khususnya anak remaja yang suka pada hal-hal yang instan dan enak tanpa memperhatikan kesehatan pada tubuhnya yang membuat kebanyakan anak tidak menyukai sayuran karena rasanya yang kebanyakan pahit seperti yang dikatakan (Edward Abramsom, 2011). Sebagian besar waktu ketika seorang anak menolak sayuran adalah karena dia enggan untuk mencoba rasa yang tidak dikenal. Sri Rumini dan siti Sundari (2004: 53) menjelaskan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perkembangan dalam semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa atau individu yang mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.

## 7. Analisis Data

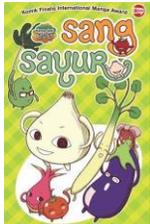
Analisis dilakukan berdasarkan kategori pertanyaan sayuran apa saja yang banyak tumbuh disekitar masyarakat mau itu secara liar ataupun secara disengaja, untuk mengetahui besaran jumlah pendapat dari masyarakat secara langsung. Pertanyaan lain mengenai pengetahuan tentang jenis sayuran dan penamaan lokalnya. Tanggapan visual dari gambar yang disodorkan dalam kuisisioner mengenai kemampuan responden mengetahui manfaat dari sayuran. Contoh visual yang bisa dipilih untuk jenis karakter yang diinginkan. Sedangkan jenis sayurannya telah dipilih sayuran daun seperti kelor, beluntas, kemangi, dan singkong yang nanti sayuran tersebut digunakan sebagai analisis dari perancangan karakter.

## 8. Analisis Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah *Target Audience* dengan patokan usia yang sesuai untuk memahami hasil karya yang dibuat berbentuk animasi 2D ini. Batasan audiens dibuat dengan maksud untuk memberikan informasi yang tepat sehingga berguna untuk pemirsanya. Pemirsa terpilih adalah dari kalangan remaja agar mempunyai kesadaran terhadap kesehatan. Sehingga dalam proses perancangan karya dipikirkan untuk siapa karya tersebut, dan agar karya yang telah dibuat dapat memiliki nilai manfaat bagi orang yang menjadi khalayak sasar.

## 9. Analisis Karya Sejenis

Dalam perancangan karya ini, terdapat beberapa pilihan karya sejenis untuk membentuk proses perancangan storyboard cerita. Karya sejenis tersebut antara lain:

Film Cloudy with a Chance of Meatballs 2	Film Yasai no Yousei: N.Y.Salad	Komik Sang Sayur
		
(Sumber: IMDb, 2013)	(Sumber: MyAnimeList, 2007)	(Sumber: goodreads, 2012)

Gambar 1. Analisis Karya Sejenis.

## 10. Hasil Analisis

Hasil yang didapat dari analisis penelitian mulai dari kumpulan data hasil kuisisioner, survey dan angket, studi literatur, dan analisis karya sejenis didapatkan bahwa rata-rata pengetahuan orang-orang terhadap keempat jenis sayur daun tersebut sangatlah sedikit dari informasi yang diketahui di masyarakat Indonesia. Gambaran mengenai masyarakat muda yang ingin hidup sehat dengan mengkonsumsi sayuran, saat ini praktis hanya mengetahui dasar dari ilmu yang ada, seperti sayuran yang sangat umum saja. Kemudian bahwa sayuran sehat yang dikenal seperti brokoli, bayam dan lain-lain. Tetapi ada juga yang cuma menjawab apapun yang berjenis sayuran itu pasti menyehatkan.

Hal-hal tersebut yang mendasari tindak lanjut dari penelitian ini dengan merancang *storyboard* agar remaja memahami tujuan maksud dari cerita yang dibawakan dengan lenih mudah. Pembentukan cerita didapatkan melalui referensi hasil survei seperti habitat dari keempat sayur daun. Sekaligus dijadikan referensi *environment* membuat *background* juga mempermudah pembuatan *storyboard*.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Konsep Perancangan

Fenomena yang diambil sebagai narasi cerita berdasarkan survei lokasi akan terlihat tumbuhan sayuran daun yang tumbuh alami secara liar tetapi tidak dipedulikan oleh masyarakat muda. Kurangnya pengetahuan terhadap tanaman sayuran tersebut akhirnya membuat tanaman yang tumbuh terbuang sia-sia. Pemilihan latar tempat yang diambil adalah di wilayah Bandung. *Genre* yang diusung dalam unsur cerita yang digunakan, ingin menyampaikan langsung cerita serta makna-makna yang terdapat di dalamnya. Penyampaian informasi dengan gaya yang menghibur, sekaligus pengayaan karakternya ataupun ceritanya. Kategori animasi ini mempunyai *genre* non fiksi dan fantasi. Targetnya sendiri diperuntukan untuk seluruh masyarakat Indonesia khususnya dari anak-anak remaja usia 16-21 tahun.

### 2. Konsep Kreatif

Pembuatan *storyboard* ini menggunakan pendekatan visual dan verbal yaitu melalui gambar dan dialog dari karakter agar cerita yang sudah dibuat bisa tervisualisasikan. Hasil akhir dari tahapan pra produksi *storyboard* ini antara lain bisa berupa *breakdown storyboard* yang menggunakan elemen-elemen seperti kolom *scene*, kolom gambar, durasi, kolom teks atau dialog, *audio*, efek dan camera.

### 3. Gaya Storyboard

Gaya yang digunakan harus mampu memberikan informasi berupa data visual yang mudah dimengerti. *Storyboard* dibuat menggunakan sudut pandang mata kodok

yaitu benar-benar setara dengan apa yang dilihat dari prespektif kodok, karena karakter yang digunakan akan setara dengan tinggi kodok maka latar tempat yang digunakan juga berdasarkan dari sudut prespektif tersebut.

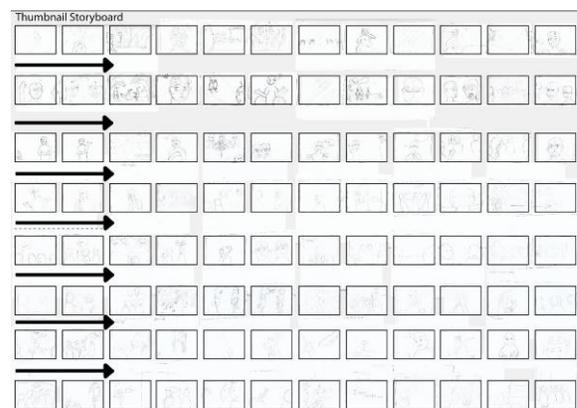
### 4. Hasil Perancangan

#### 4.1. Pra Produksi

Tahapan pembuatan *storyboard* ada pada pra produksi. Tahapan ini disiapkan beberapa jenis *storyboard* mulai dari tahapan awal hingga selesai dengan berbagai prespektif atau alternatif dari cerita, *scene*, *angle*, *shot*, dan lain-lain.

#### 4.2. Storyboard

Di sini *storyboard thumbnail* berperan besar sebagai awalan dari deksripsi cerita yang dikemas berbentuk gambar sketsa untuk membantu memvisualkan yang terjadi di dalam cerita walaupun di dalam *scene* nya ada yang tidak mengikuti alur dan langsung lompat ke *scene* selanjutnya karena *thumbnail* di sini berguna sebagai patokan atau landasan awal ketika mulai mendetailkannya di *rough storyboard*.



Gambar 2. *Storyboard Thumbnail*.  
(Sumber: Vania Regina Winata, 2020)

### 4.3. Rough Storyboard

*Rough* dimaksudkan dengan gambaran yang kasar (berupa sketsa awal) tetapi sudah lebih jelas dari thumbnail yang biasanya bisa dilihat betapa jelasnya jalinan karakter antar satu sama lain dan disertai juga dengan penambahan keterangan pada shot maupun pada contoh dialog.



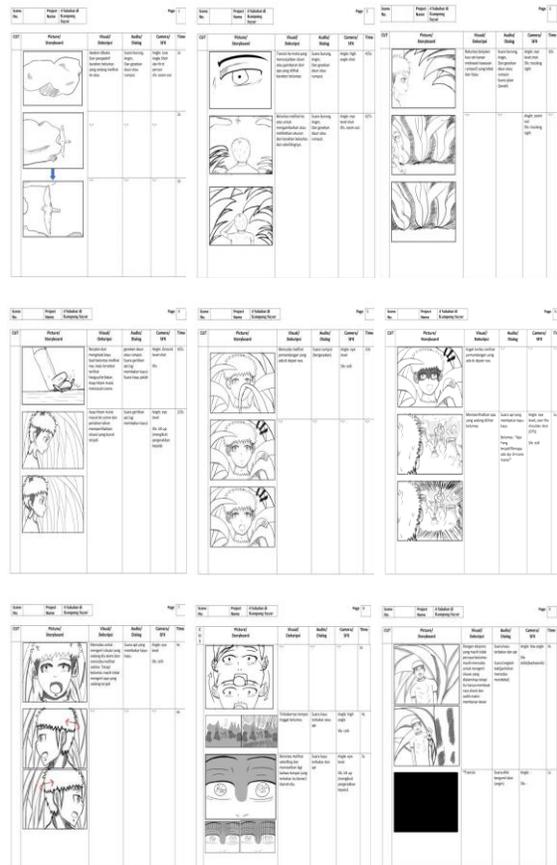
Gambar 3. *Rough Storyboard*  
(Sumber: Vania Regina Winata, 2020)

Dari *thumbnail* ke *rough* ditambahkan beberapa *scene* lagi untuk memperjelas pergerakan dan pergantian *scene* yang ingin ditunjukkan atau diberikan sebagai fokus permasalahan ke dalam animasi mulai dari menggunakan transisi camera ataupun *gesture* dari karakter.

### 4.4. Clean up storyboard

*Clean up storyboard* disini menampilkan gambar (*storyboard*), deksripsi visual, gerak, suara, dialog, efek visual, kamera (*angle* dan *sfx*) dan waktu (*timeline*). Pada tahap ini *clean up storyboard* ditampilkan dari hasil *breakdown* dengan penambahan shot yang berkelanjutan dan karakteristik elemen-elemen yang dibutuhkan.

Materi dalam *clean up storyboard* dapat memberikan gambaran teknis pada saat akan dilanjutkan menuju pada proses produksi maupun tahap *editing* dan *finishing*. Melalui panduan dalam *clean up storyboard* sudah bisa memberikan gambaran yang gamblang akan rangkaian cerita yang akan terwujud, lebih jauh lagi sudah bisa terlihat makna.



Gambar 4. *Clean up Storyboard*  
(Sumber: Vania Regina Winata, 2020)

## KESIMPULAN

Karya perancangan ini adalah hasil dari penelitian yang memberikan gambaran proses dari proyek animasi yang berjudul *Peri Sayur Daun*. Landasan perancangan

karya didapat dari hasil pengumpulan secara kuantitatif, simpulan tanggapan masyarakat dari statistik menunjukkan sayur daun belum dimanfaatkan dengan baik. Remaja Indonesia abai terhadap keberadaan sayuran tersebut yang banyak tumbuh secara alami di lingkungan mereka akibat ketidaktahuannya. Maka perancangan *storyboard* animasi 2D dipilih sebagai media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi tersebut.

Proses produksi animasi diawali dengan pembuatan *storyboard*, sebagai panduan naskah secara visual. Pembahasan mengenai tujuan *storyboard* ini dibuat adalah untuk memudahkan visualisasi bagi audiens. Cara pandang masyarakat terhadap sayur daun akan lebih mudah dirubah secara personal dengan pendekatan visual. Hal ini sesuai data hasil angket, kuisisioner, dan kajian literatur yang digunakan. Konsep cerita digambarkan pada *storyboard* akan sesuai dengan harapan dari target sasarnya.

Perancang membuat konsep *storyboard* tentang animasi peri sayur daun yang dikemas dengan karakter-karakter yang mempunyai wujud manusia. Meskipun wujud manusia tetapi tetap mempunyai ciri khas jenis sayur daun. Pilihan obyek materi yang dirancang berpusat pada beberapa pilihan sayur daun yaitu beluntas, kelor, singkong dan kemangi (hasil respon terbanyak). Dari obyek digali lebih mendalam mengenai hal yang belum banyak diketahui masyarakat umum. Kandungan gizi, vitamin, fungsi, dan kegunaannya bagi tubuh manusia. Setelah perancangan memasuki tahapan akhir yaitu *clean up storyboard* barulah bisa memasuki pembuatan cinematic. *Cinematic* disini adalah hasil akhir dari *storyboard* yang dijadikan sebagai animasi cerita bergerak sebagai tahapan selanjutnya. Hasil akhir animasi 2D ini diharapkan sudah bisa menjadi sumber informasi akurat, mudah dipahami yang membantu penambahan pengetahuan bagi masyarakat.

## KEPUSTAKAAN

Andreas Dhimas. 2013. *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*, Yogyakarta: Taka Publisher.

Creswell, John W. 2013. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset; Memilih di antara Lima Pendekatan, Edisi Ke-3*. Terjemahan: Ahmad Lintang Lazuardi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Creswell, John W. 2009. *Research Design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches; third edition*. Thousand Oaks California: SAGE Publications.

Culhane, Shamus. 1990. *Animation: Script to Screen*. Manhattan: St. Martin's Press.

Drs. Sumadi Suryabrata, MA, PhD. 2015. *Psikologi Kepribadian*, Jakarta: Rajawali Pers.

Dr. Rahmat Rukmana Herdi Yudirachman, M.T. 2016. *Budidaya Sayuran Lokal*, Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.

Simon, Mark. 2007. *Storyboard Motion in Art; 3rd Edition*. United States of America: Focal Press.

Titi Juhaeti, Ning Wikan Utami, Fauzia Syarif, dan Peni Lestari. 2014. *Prospek dan Teknologi Budi Daya Beberapa Jenis Sayuran Lokal*, Jakarta: LIPI.

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development; from script Development to Pitch*, United States of America: Focal Press.

## Sumber Literatur:

Chang, C. -H.; Wang, Y. -W.; Yeh Liu, P. -Y.; Kao Yang, Y. -H. 2014. "Pendekatan praktis untuk meminimalkan interaksi vitamin K makanan dengan warfarin". *Jurnal Farmasi Klinik dan Terapi*. [Online]. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jcpt.12104>

Edward Abramson. 2011. *Why Your Kids Won't Eat Vegetables, and What You Can Do About It*. [Online]. <https://www.psychologytoday.com/za/blog/its-not-just-baby-fat/201104>

Herminda dan Prihatini S. 2016. *Fruits and Vegetables Consumption of Indonesian Population in The Context Of Balanced Nutrition: A Further Analysis Of Individual Food Consumption survey (SKMI)*. [Online]. <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jgizipangan/article/download/19584/18053/>

Kessler, F. Glauser, G. 2014. *Profil Prenylquinone dalam Daun Utuh dan Subfraksi Kloroplas*". *Tanaman Isoprenoid. Metode dalam Biologi Molekuler*. [Online]. [https://www.researchgate.net/publication/261956446\\_Prenylquinone\\_Profiling\\_in\\_Whole\\_Leaves\\_and\\_Chloroplast\\_Subfractions](https://www.researchgate.net/publication/261956446_Prenylquinone_Profiling_in_Whole_Leaves_and_Chloroplast_Subfractions)

Nadia Roosmalita Sari. 2018. *Animation Media to Improve Student Learning Results*. [Online]. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/jtm/article/view/1286>

Novita Maylia Eka Cahyani. 2014. *Daun Kemangi (Ocimum Caninum) sebagai Alternatif Pembuatan Handsanitizer*. [Online]. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kemas/article/view/2843>

Sastroamidjojo S., 2001 *Acuan Sediaan Herbal; Volume ketiga Edisi Pertama*. [Online]. [http://agus\\_kurniawan.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/69886/Acuan\\_Sediaan\\_Herbal-Volume\\_3\\_Edisi\\_Pertama.pdf](http://agus_kurniawan.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/69886/Acuan_Sediaan_Herbal-Volume_3_Edisi_Pertama.pdf)

Vincent E. Rubatzky, Mas Yamaguchi. 1998. *Sayuran dunia 2: prinsip, produksi, dan gizi*. [Online]. <http://library.um.ac.id/free-contents/printbook2.php/koleksi-digital-perpustakaan-2305.html>