

## **MOTION GRAPHIC BUDIDAYA VANILI SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PEMANFAATAN TATA LAHAN DALAM PERKOTAAN DI KELURAHAN GAYUNGAN**

**Maulidina Rahmawati<sup>1</sup>, Muh Ariffudin Islam<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
maulidinarahmawati.20012@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
muhariffudin@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Indonesia dikenal dengan keaneka ragam tanamannya yang sangat luas, dengan Vanili sebagai salah satu komoditas unggulannya. Namun, budidaya Vanili jarang diketahui oleh sebagian besar orang Indonesia karena kemundurannya dari masa jaya dan masuk daftar hitam pasar internasional selama 11 tahun karena faktor kualitas dan kecurangannya. Terlepas dari kemunduran ini, Vanili ditemukan hidup subur di daerah perkotaan yang panas dan padat penduduk di Kelurahan Gayungan, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya yang menjadi potensi langka. Berdasarkan analisis dan urgensi tersebut, *motion graphic* dirancang untuk mensosialisasikan dan mengenalkan budidaya Vanili sebagai bentuk pemanfaatan keterbatasan lahan yang ada di daerah perkotaan. Observasi, wawancara, dan studi literatur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik oleh Miles & Huberman (1984) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* oleh Stanford dengan *empathize, define, ideate, prototype, dan test* sebagai tahapannya. Metode ini juga termasuk dalam tahapan *motion graphic* yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. *Motion graphic* menggunakan ilustrasi *vector semi-3D* dengan tahapan *thumbnail, tight tissue, dan final design*. *Motion graphic* yang dirancang berhasil menarik minat target audiens untuk membudidayakan Vanili, bahkan di lahan perkotaan yang terbatas.

**Kata Kunci:** *Motion Graphic, Vanili, Daerah Perkotaan, Budidaya*

### **Abstrak**

*Indonesia is known for its vast plant diversity, with Vanilla as one of its leading commodities. However, Vanilla cultivation is rarely known by most Indonesians as it regressed from its heyday and was blacklisted from the international market for 11 years due to quality and fraud factors. Despite this setback, Vanilla was found thriving in the hot and densely populated urban area of Gayungan Village, Gayungan Sub-district, Surabaya City which became a rare potential. Based on this analysis and urgency, a motion graphic was designed to socialize and introduce Vanilla cultivation as a form of utilizing the limited land available in urban areas. Observation, interviews, and literature studies were used as data collection techniques, which were then analyzed using techniques by Miles & Huberman (1984), namely data reduction, data display, and conclusion drawing. The design method used is design thinking by Stanford with the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. This method is also included in the stages of motion graphics, namely pre-production, production, and post-production. Motion graphics use semi-3D vector illustrations with thumbnail, tight tissue, and final design stages. The designed motion graphic successfully attracted the target audience's interest in cultivating Vanilla, even in limited urban land.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Vanilla, Urban Area, Cultivation*

## PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara dengan sektor agrikultur atau biasa dikenal dengan sektor pertanian, memiliki beribu-ribu ragam jenis sumber daya hayati yang serta-merta berperan sangat penting bagi masyarakat. Dari banyaknya populasi penduduk Indonesia yang terus bertambah, sektor pertanian dianggap sangat penting untuk meningkatkan dan memenuhi kebutuhan pangan masyarakat serta berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi Indonesia dengan produktivitas komoditi yang berkualitas, unggul, dan terpadu.

Vanili merupakan salah satu komoditas unggulan subsektor perkebunan golongan Tanaman Semusim dan Rempah yang masuk dalam famili *Orchidaceae*, yaitu jenis tanaman yang masih satu famili dengan tanaman anggrek (Sujalmi et al., 2004). Vanili menjadi salah satu komoditas yang dapat menopang kebutuhan perekonomian Indonesia. Vanili merupakan rempah-rempah yang dibudidayakan dalam skala yang besar dan menjadi salah satu dari kontribusi belahan bumi yang penting secara komersial (Bhattacharjee & Shiva, 2008:17). Pada periode 2013-2022, negara pengekspor Vanili terbesar di Asia dan keempat terbesar di dunia setelah Madagaskar, Prancis, dan Jerman, masih diraih oleh negara Indonesia yang mencapai total 395 ton (International Trade Centre (ITC), 2022).

Harga Vanili di pasar internasional mencapai rata-rata EUR 270,40/kg untuk Vanili ekstrak dan EUR 175,56/kg untuk Vanili utuh pada tahun 2022 (Kementerian Keuangan, 2023). Pulau Jawa membuat dunia melahirkan istilah “*Java Vanilla*” pada era emas Vanili Indonesia tahun 1960-1970, karena menjadi sentra produksi Vanili terbesar dengan kualitas luar biasa dibandingkan negara lain. Akibatnya pulau lain turut ambil bagian dalam memproduksi Vanili, hingga pada tahun 2022 Indonesia menjadi produsen terbesar kedua setelah Madagaskar.

Kejayaan era Vanili emas ini, berlalu begitu cepat. Pada periode tahun 2005-2016, Vanili Indonesia sempat tergelincir turun di pasar internasional. Hal ini disebabkan karena rendahnya kualitas Vanili oleh beberapa

kecurangan dari petani Indonesia. Banyaknya manipulasi, membuat pasar internasional ragu hingga memutuskan untuk memasukkan negara Indonesia ke dalam daftar hitam (*blacklist*) pengekspor Vanili dunia. Turunnya harga Vanili yang drastis, membuat para petani beralih ke komoditas yang lain.

Pada tahun 2017, Indonesia masih memiliki harapan untuk mengekspor Vanili kembali. Hal ini dibuktikan oleh Amerika Serikat dan Eropa kembali menengok Indonesia disaat produsen utama mereka yaitu Madagaskar sedang mengalami penurunan produksi. Namun, Indonesia tidak sepenuhnya mengambil kesempatan tersebut. Permintaan ekspor negara tersebut begitu besar, namun tidak diiringi dengan produksi yang besar pula. Disisi lain, banyaknya petani yang tidak lagi menanam Vanili sehingga produktivitas menjadi rendah, kualitas yang tidak sesuai dengan standar pasar internasional, cuaca dan iklim yang fluktuatif, serta kurangnya wawasan generasi penerus mengenai potensi komoditas Vanili yang menjadi faktor Indonesia tidak begitu siap dengan kadar permintaan ekspor Vanili yang berskala besar.

Dari beberapa faktor tersebut, perlu adanya pemenuhan kebutuhan sebagai bentuk optimalisasi ekonomi dalam bidang perkebunan. Dengan begitu, berbagai macam teknologi budidaya akan terus didorong oleh pemerintah secara maksimal. Seperti halnya Kota Surabaya yang telah ikut serta dalam meningkatkan pembudidayaan Vanili, apalagi di daerah perkotaan yang bukan menjadi tempat seharusnya tanaman Vanili tumbuh. Suburnya Tanaman Vanili ini menjadi salah satu faktor Kelurahan Gayungan, Kota Surabaya dinobatkan sebagai kelurahan terbaik di Provinsi Jawa Timur dalam puncak peringatan Bulan Bakti Gotong Royong Masyarakat (BBGRM) XX dan Hari Kesatuan Gerak (HKG) PKK ke 51 tahun yang digelar hari minggu tanggal 16 Juli 2023 di Madiun (Pemerintah Kota Surabaya, 2023).

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Jawa Timur (2023), Kota Surabaya menjadi kota paling padat penduduk di Provinsi Jawa Timur dengan total sekitar 2.893.698 jiwa pada tahun 2023. Populasi

penduduk yang terbilang tinggi ini menjadi faktor masalah utama terkait kelangkaan lahan, terutama masalah konversi lahan pertanian. Kelangkaan lahan ini dipengaruhi oleh persaingan kebutuhan manusia perihal makanan (pertanian) dan tempat tinggal (nonpertanian) (Irawan, 2005). Perlu dilakukan pemanfaatan lahan pada pekarangan rumah sebagai bentuk tata lahan dalam perkotaan. Pekarangan adalah lahan terbuka yang turut andil dalam kehidupan bermasyarakat seperti penyedia sumber pangan yang berada di sekitar rumah tinggal (Kementerian Pertanian Republik Indonesia, 2023).

Menurut Kunarto (2007), Tanaman Vanili menuntut banyak sekali persyaratan serta perawatan mulai dari perihal iklim, cuaca, hingga tanah yang harus diperhatikan secara intensif agar tumbuh dengan subur. Surabaya menjadi kota yang memiliki kondisi yang bertolak belakang dengan tuntutan persyaratan hidup Vanili. Namun dengan hebatnya, Vanili ini dapat hidup pertama kali di Kota Surabaya, terutama di Kelurahan Gayungan. Hal ini menjadikan Vanili sebagai komoditas unggulan yang langka di perkotaan dan wajib untuk dikembangkan lebih luas lagi. Daerah luar Kota Surabaya harus mencoba dan merasakan kehadiran Tanaman Vanili di kota maupun daerah masing-masing.

Berdasarkan analisis dan urgensi masalah yang ada, sebuah media informatif dibutuhkan untuk pengenalan maupun sosialisasi budidaya Vanili sesuai dengan usulan dari pihak Kelurahan Gayungan, Kota Surabaya. Media tersebut adalah *motion graphic* yang dirancang sesuai dengan target audiens yaitu warga dengan usia produktif, yaitu umur 25-40 tahun. Banyaknya tuntutan budidaya Vanili terutama di daerah perkotaan seperti Kota Surabaya, maka dibutuhkan orang yang dapat menyempatkan waktunya untuk merawat Vanili secara intensif.

*Motion graphic* merupakan gabungan beberapa elemen desain grafis yang bergerak membentuk seni digital guna menciptakan sebuah komunikasi visual yang dinamis. *Motion graphic* dibutuhkan untuk mengenalkan, mengedukasi, serta menarik minat warga Indonesia mengenai manfaat

hingga pentingnya budidaya Vanili terutama di lahan yang terbatas sekalipun. Detail mengenai perawatan, pemupukan, hingga penyiraman dibutuhkan secara mendalam agar tercantum jelas dalam *motion graphic*. Dengan adanya video *motion graphic* ini, maka diharapkan dapat menarik minat masyarakat Indonesia terutama Kelurahan Gayungan, Kota Surabaya untuk ikut serta dalam budidaya Tanaman Vanili di lahan yang terbatas seperti pekarangan rumah.

Dari beberapa permasalahan yang telah dijabarkan, dapat dirumuskan menjadi beberapa permasalahan, antara lain konsep, proses, dan visualisasi serta penerapan dari perancangan *motion graphic* budidaya Vanili sebagai bentuk pemanfaatan tata lahan dalam perkotaan di Kelurahan Gayungan, Kota Surabaya. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengetahui konsep, proses, dan visualisasi serta penerapan dari perancangan *motion graphic* budidaya Vanili sebagai bentuk sosialisasi pemanfaatan tata lahan dalam perkotaan di Kelurahan Gayungan, Kota Surabaya. Diharapkan bahwa perancangan ini dapat menuntaskan keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Manfaat yang dihasilkan dari perancangan ini juga diharapkan dapat dirasakan oleh masyarakat, institusi pendidikan, hingga pemerintah serta *stakeholder* sektor pertanian maupun subsektor perkebunan. Manfaat yang dihasilkan antara lain dapat menambah wawasan mengenai Tanaman Vanili, mengembangkan sektor UMKM dalam peningkatan produk dari Vanili, memanfaatkan lahan yang terbatas, meningkatkan perekonomian warga, serta meningkatkan minat dan inovasi pada ilmu bidang perkebunan dan bidang kesenian terutama seni digital seperti *motion graphic*.

Penelitian terkini tidak akan lepas dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelumnya. Doaly et al., (2021) pernah melakukan penelitian mengenai Vanili dalam artikel dengan judul Pemanfaatan Lahan Kosong untuk Budidaya Penanaman Vanili dalam Rangka Meningkatkan Perekonomian Desa Sinabun, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Artikel ini melakukan

penelitian hanya sebatas pada sosialisasi secara lisan mengenai budidaya hingga pelatihan atau penyuluhan pemasaran serta administrasi keuangan dan perpajakan dasar dalam mengurus hasil panen Tanaman Vanili. Sasaran penelitian artikel ini adalah sosialisasi masyarakat mengenai budidaya Vanili guna memanfaatkan lahan kosong maupun lahan terbatas.

Penelitian terdahulu mengenai kampanye di Kota Surabaya menggunakan *motion graphic* juga dilakukan oleh Sari (2023) dalam skripsi dengan judul Perancangan *Motion Graphic Sustainable Living* sebagai Media Kampanye Sosial di Surabaya. Metode kualitatif digunakan dalam skripsi ini dengan pendekatan melalui tahap wawancara, riset, dokumentasi, dan literatur sebagai teknik pengumpulan data. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*) serta diiringi oleh reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan dan studi kompetitor.

Beberapa penelitian terdahulu relevan yang telah dijabarkan, sangat berbeda dengan penelitian yang terbaru. Hal ini dapat diartikan bahwa hingga saat ini masih belum ada yang menggunakan media *motion graphic* untuk mengenalkan maupun mengedukasi masyarakat terkait budidaya Tanaman Vanili, apalagi di daerah perkotaan dengan lahan yang terbatas.

## **METODE PENELITIAN**

Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini yang beriringan dengan perkembangan data secara berkala ditemukan seiring berjalannya waktu. Menurut Sugiyono (2014:205), metode kualitatif merupakan metode penelitian yang tidak terlepas dengan masalah yang remang-remang, bahkan kompleks serta dinamis yang bersifat sementara. Metode ini cocok dengan metode yang digunakan dalam bidang artistik atau seni (kurang terpola). Semakin jelas atau detail sebuah penelitian kualitatif sekaligus perkembangannya, maka semakin baik juga hasil akhir datanya.

Lokasi sampel maupun proses penelitian dilakukan di daerah Kebun Vanili Ganifolia,

Kelurahan Gayungan, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Penelitian ini menggunakan 2 sumber data yakni data primer dari observasi serta wawancara dan data sekunder dari buku, jurnal, dan *website* (studi literatur).

Observasi, wawancara, dan studi literatur menjadi teknik pendekatan dalam pengumpulan data di lapangan maupun luar lapangan. Menurut Raco (2010:112), observasi adalah pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan yang berupa gambaran keadaan mengenai suatu gejala, peristiwa, fakta, masalah atau realita. Menurut Soewardikoen (2019), Wawancara adalah jenis teknik pengumpulan data yang menggali secara menyeluruh mengenai peristiwa saat ini ataupun sebelumnya yang difokuskan pada sebuah pemikiran, konsep, pengalaman, pribadi, pendirian, atau perspektif narasumber. Menurut Zed (2004), studi literatur atau studi pustaka dilakukan agar mendapatkan data penelitian dengan memanfaatkan sumber perpustakaan. Ketiga teknik ini digunakan dengan sebaik-baiknya atau bahkan dengan sedetail-detailnya, agar data yang dikumpulkan dapat membantu penelitian untuk mendapatkan hasil yang sangat baik.

*Data reduction* (redaksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan) menjadi teknik analisis yang digunakan untuk memperoleh data signifikan dari proses pengumpulan data. Teknik analisis ini menggunakan model Miles & Huberman (1984) yang dikutip dari (Sugiyono, 2014:246). Analisis data model Miles & Huberman dilakukan ketika proses penggalian data terus berlangsung hingga data yang dihasilkan dianggap kredibel dan dapat ditarik kesimpulan untuk temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking* dengan menggunakan teori oleh Institute Design at Stanford University. Pencetus pertama *design thinking* di Stanford adalah David Kelley yang juga merupakan pendiri beberapa tempat terkait desain. Menurut Kelley & Brown

(2018), metode *design thinking* ini memiliki 5 tahapan atau proses, sebagai berikut.

a. *Empathize*, atau empati merupakan tahapan yang berfokus pada sebuah pemahaman mengenai suatu masalah termasuk manusia, serta pengumpulan data yang terkait. Pengumpulan data yang berupa wawancara, observasi, hingga studi literatur akan masuk ke dalam tahap *emphatize* untuk mendapatkan informasi.

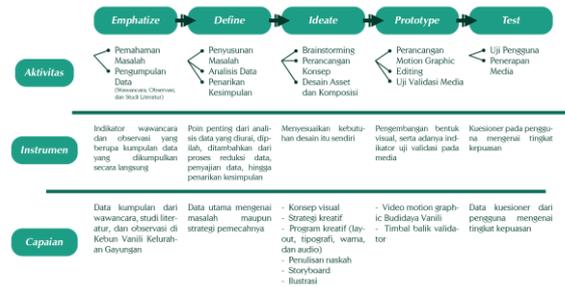
b. *Define*, merupakan tahapan yang hadir untuk mendefinisikan hal yang telah dicari dari tahap *emphatize*. *Define* menekankan pada penyusunan masalah yang nantinya dapat ditindaklanjuti. Analisis data yang berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan akan masuk ke dalam tahap *define* sebagai bentuk identifikasi masalah sekaligus solusi yang tepat.

c. *Ideate*, merupakan tahapan yang menjunjung tinggi sebuah ide dan konsep. Dengan begitu, ide maupun konsep harus dicetak sebanyak-banyaknya untuk kemungkinan yang luas sebagai bentuk mencapai pilihan yang terbaik. *Ideate* dapat menjadi tahap awal perancangan *motion graphic*, yaitu tahap pra-produksi.

d. *Prototype*, yang merupakan tahapan yang merealisasikan konsep atau ide menjadi suatu yang riil. Ditahap inilah, *motion graphic* dirancang dari awal pembentukan (memasukkan objek ke *software* untuk digerakkan) hingga akhir (*rendering* maupun pengeditan) (Fecher, 2017). Tahapan *motion graphic* yaitu produksi dan pasca-produksi berada dalam tahap *design thinking, prototype*. Selain itu, terdapat uji validasi ahli terhadap karya atau produk sebelum disebarkan ke khalayak umum, terutama target audiens. Uji validasi ahli ini menggunakan skala *likert* sebagai skala pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang maupun kelompok terhadap peristiwa sosial (Sugiyono, 2014:93). Uji validasi ini dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli kegrafikaan (grafis), dan ahli bahasa.

e. *Test*, merupakan tahap akhir *design thinking* yang berfokus pada uji coba karya atau produk, serta penerapannya. Uji coba ini dilakukan guna memperoleh umpan balik

sebagai kesempatan untuk menyempurnakan solusi maupun karya atau produk yang ditawarkan dan menjadikannya lebih baik.



Gambar 1. Kerangka Perancangan *Design Thinking* (Sumber: Rahmawati, 2024)

## KERANGKA TEORETIK Budidaya Vanili dalam Perkotaan

Vanili menjadi bahan rempah mahal yang paling populer, disukai, banyak digunakan hingga diperdagangkan di pasar internasional, yang menciptakan pengalaman unik serta menyenangkan dalam berbagai macam aplikasi olahan pada makanan dan industri terkait. Hal ini disebabkan oleh kandungan dari biji Vanili yaitu zat *vanillin* yang bertanggung jawab pada aroma dan rasa (Havkin-Frenkel & Belanger, 2018:349; Bhattacharjee & Shiva, 2008:7). Vanili muncul di Indonesia pada tahun 1819, dan dibudidayakan pertama kali pada tahun 1846 di Pulau Jawa oleh Teysmann, yaitu Direktur Kebun Raya Buitenzorg (sekarang Kota Bogor) (Bhattacharjee & Shiva, 2008:3). Vanili ini dikenal dengan sebutan *Java Vanilla* (Vanili Jawa) yang laris manis di pasar internasional. Namun, pencapaian ini tidak selalu berbuah manis, *Java Vanilla* sering ditemui masih belum siap panen yang membuat kualitas Vanili di bawah standar. Selain itu, petani Vanili Indonesia kerap memanipulasi ekspor dengan menambahkan batu ke karung berisi Vanili, serta menyuntikkan pasir besi ke beberapa polong Vanili.

Tanaman Vanili pernah ditemui memiliki 110 spesies, dan hanya beberapa yang berpengaruh pada industri Vanili dunia (Havkin-Frenkel & Belanger, 2018:239). Spesies tersebut adalah *Vanilla planifolia* Andrews, *Vanilla tahitensis* Moore, dan *Vanilla pompona* Schiede, yang hanya

beberapa spesies dapat hidup di Indonesia. Iklim dan tanah menjadi kunci utama tumbuhnya beberapa spesies Vanili yang ada di negara-negara tropis. Menurut Balitro (2001:5), Vanili memiliki ketentuan iklim dan tanah untuk hidupnya Tanaman Vanili. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa Vanili dapat hidup di perkotaan, seperti contohnya di Kelurahan Gayungan, Kota Surabaya. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk membuktikan bahwa Vanili dapat hidup di tempat tanam seperti pot dan polybag maupun dengan metode tanam seperti stek. *Cocopeat* yang merupakan media tanam dari serabut kelapa yang memiliki daya serap maupun penyimpanan air yang tinggi, berperan penting dalam budidaya Vanili perkotaan. Selain itu, pupuk juga berperan penting dalam pertumbuhan yang baik dan sehat pada Tanaman Vanili.

### **Pekarangan Rumah sebagai Pemanfaatan Tata Lahan**

Bangunan industri maupun perumahan kian merata di daerah perkotaan. Akibatnya, lahan sawah menjadi sasaran empuk pengganti bangunan industri dan perumahan. Dengan begitu, beberapa pihak berbondong-bondong mengkonversi lahan sawah menjadi bangunan-bangunan tersebut. Menurut Mulyani & Agus (2017), konversi lahan sawah dapat menjadi dampak negatif pada segala aspek, sebab sektor pertanian masih berkontribusi secara signifikan pada perekonomian Indonesia. Dilain sisi, bangunan seperti perumahan dapat dimanfaatkan untuk penghasilan ekonomi maupun pangan masyarakat. Pekarangan rumah dengan berbagai luas ini, dapat dimanfaatkan sebagai lahan budidaya beberapa tanaman, yang berpotensi menjadi penyangga ekosistem perkotaan dalam menjaga kualitas lingkungan. Pekarangan yang difungsikan untuk budidaya dapat meningkatkan suplai oksigen, area resapan air hujan, estetika, dan bahkan peneduh.

### **Motion Graphic sebagai Media Komunikasi Visual**

*Motion graphic* menjadi metode yang ampuh pada pembelajaran sebagai pemberi

informasi dalam bentuk gambar dan audio yang jelas. *Motion graphic* dibuat dengan teknologi video atau animasi yang menciptakan halusinasi gerak ataupun perubahan pada tampilan faktor visual (Amali et al., 2020). Suara menjadi pendukung dalam penampilan video *motion graphic*. Dalam *motion graphic*, ilustrasi, tipografi, fotografi, hingga musik menjadi elemen desain yang saling berkorelasi satu sama lain. *Motion graphic* memiliki 10 prinsip oleh perancang *motion* ternama yaitu JR. Canest, yang didasarkan pada 12 prinsip animasi dari buku “*Disney Animation: The Illusion of Life*” (Crawford, 2020). Prinsip tersebut adalah *timing, spacing, & rhythm; eases; mass & weight; anticipation; arcs; squash, stretch, & smears; follow through & overlapping action; exaggeration; secondary & layered animation; dan appeal.*

Keakuratan informasi dalam waktu singkat serta visualisasi yang menarik perhatian yang ada pada *motion graphic* dapat menjadi solusi yang baik sebagai media penyampaian pesan. Hal ini menjadikan komunikasi sebagai tujuan dari *motion graphic*. *Motion graphic* dapat berkomunikasi dengan cara menyebarkan informasi, branding, serta hiburan melalui televisi, papan reklame, film, situs *website*, *video game*, dan perangkat genggam. Selain itu, *motion graphic* dapat menjadi media komunikasi yang digunakan sebagai sosialisasi. Media komunikasi ini merupakan sumber belajar yang dapat menghasilkan pesan dengan berbagai perbedaan seperti gaya belajar, minat, keterbatasan daya indra, jarak geografis, hingga jarak waktu (Yasin, 2015). Sosialisasi ini juga dapat dimaksudkan sebagai pengenalan, ajakan, dan sumber belajar.

### **Ilustrasi dalam Media Gerak**

Ilustrasi menjadi salah satu bentuk visual yang menarik dan imajinatif yang dapat membantu orang untuk menangkap pesan yang disampaikan. Seiring perkembangan dunia yang bertambah tua, ilustrasi pun mengikuti dengan perubahan yang signifikan. Ilustrasi dapat diproduksi maupun ditampilkan pada media apapun, meskipun zaman dulu hanya

digambar pada bebatuan. Media tersebut berupa gerak seperti film atau televisi maupun cetak. Media gerak juga dapat berupa *motion graphic* sebagai media yang terkini atau modern (Bulduk, 2016). Hal ini menjadi inovasi dan pengalaman yang menarik dan baik pada lingkungan digital dalam bidang ilustrasi saat ini.

### **Layout dalam Penataan Desain**

Layout menjadi komponen penting yang berpengaruh pada penerimaan informasi yang disajikan dalam sebuah karya. Tujuan *layout* yang utama adalah menyajikan karya desain dengan tatanan elemen visual dan tekstual agar penonton dengan mudah memahami karya tersebut. Menurut Ambrose & Harris (2011), layout adalah penempatan susunan elemen yang berupa teks maupun gambar yang sesuai dengan pola bentuk, ruang, dan skema estetika secara keseluruhan dan berkorelasi dalam sebuah desain.

### **Tipografi sebagai Atribut Desain**

Desain tipografi menjadi aktivitas manusia yang kompleks, dengan unsur pembentuk sebagai komponen penting yang dibutuhkan (Carter et al., 2014). Tipografi dirangkai dari komponen pembentuk seperti bahasa dasar, bentuk huruf, tata nama, ukuran, komunikasi, hingga sifat dari keluarga tipografi itu sendiri. Dengan begitu, tipografi menjadi komponen penting dengan berbagai makna maupun fungsi yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia desain grafis.

### **Warna dalam Psikologi Komunikasi**

Warna hampir sama kegunaan maupun korelasinya dengan tipografi. Setiap unsur warna memiliki berbagai makna, sifat, dan kepribadian yang mendalam. Warna juga tergolong memiliki beribu-ribu macam dan juga kepribadian tersendiri. Hal ini menyebabkan orang dapat mendefinisikan suatu hal dengan warna tanpa menafsirkan kata ataupun gambar terlebih dahulu. Hal ini dikenal dengan psikologi warna yang sangat penting bagi pesan emosional yang akan disampaikan dalam sebuah karya (Marks, 2006). Dengan begitu, emosional dari karya

akan terlihat dan dapat dirasakan oleh penontonnya. Selaras dengan hal tersebut, pemilihan warna yang tepat dapat membantu untuk mengarahkan pesan dengan baik dan dapat membangun suasana sebagaimana yang diharapkan, seperti rasa sedih, senang, bahagia, dramatis, ataupun marah (Dana & Islam, 2023).

### **Audio dan Visual dalam *Motion***

Menurut (Dent, 1942), alat penting dalam dunia pendidikan terutama pengajaran maupun industri terkemuka adalah media audio-visual yang bersamaan menampilkan gambar bergerak dan sound atau audio. Hal ini menjadi ilmu seni yang berkorelasi menjadi menarik dan modern. Assauqi dan Islam (2022) juga menyebutkan bahwa beberapa hal yang harus diperhatikan ketika merancang animasi dan *motion*, di antaranya; panjang durasi video, ketepatan unsur media, serta prinsip kebenaran materi dan tampilan. Selain itu, Efek suara, musik, dan dialog merupakan tiga elemen suara yang penting dalam dunia animasi dan *motion graphic*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. *Emphatize***

Terdapat banyak sekali data baru yang didapatkan dari observasi, wawancara, maupun studi literatur. Teknik observasi telah mengumpulkan data seperti lokasi kebun Vanili yang berada di tengah-tengah perumahan, kebun Vanili menggunakan atap paranet, terdapat 150 hingga 170 tanaman Vanili yang berhasil di tanam, terdapat 2 kolam berisikan ikan sebagai air penyiraman, hingga terdapat media pembelajaran cetak berupa banner sekitar 2x3 meter di kebun Vanili, Kelurahan Gayungan, Kota Surabaya.

Wawancara dilakukan oleh pelopor tanaman Vanili, ketua RT sekaligus ketua Kelompok Tani (POKTAN) Ganifolia, dan Kepala Kelurahan Gayungan, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya. Teknik wawancara juga telah mengumpulkan data seperti kebun Vanili yang dibentuk karena kekurangan lahan untuk menanam Vanili di pekarangan rumah, lahan yang tersedia sangatlah minim dan terbatas, perawatan Vanili yang intensif, cuaca

panas Kota Surabaya menjadi tantangan tersulit dalam menanam Vanili, hingga harapan agar tanaman Vanili dapat berkembang secara maksimal serta disebarluaskan secara luas, terutama di Kelurahan Gayungan, Kota Surabaya. Studi literatur dilakukan secara berkala hingga proses perancangan berakhir. Sebagian besar data dari studi literatur telah tercantum pada kerangka teoretik mengenai Vanili maupun *motion graphic*.

### **b. Define**

Teknik *data reduction* (reduksi data) menganalisis identifikasi masalah, informasi yang relevan, dan kebutuhan. Setelah itu, data dianalisis kembali melalui teknik *data display* (penyajian data). Data yang diperoleh secara garis besar adalah media digital dibutuhkan untuk mengedukasi serta mengenalkan manfaat, potensi, hingga budidaya Vanili kepada masyarakat Indonesia terutama Kelurahan Gayungan sebagai bentuk pemanfaatan potensi langka Vanili. Pada teknik *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan) memperoleh beberapa solusi yang menjadi tonggak untuk melangkah ke tahap perancangan konsep dan ide. Teknik ini telah menganalisis data dan menyimpulkan strategi media, program media, dan target audiens yang lebih spesifik.

Target audiens dianalisis menggunakan *User persona* untuk target audiens primer pada video *motion graphic* budidaya Vanili dijabarkan, sebagai berikut.

- 1) Demografi: 25-40 tahun, mengurus rumah tangga atau pensiunan, tinggal di perkotaan.
- 2) Latar belakang: Penyuka budidaya tanaman dan aktivitas baru.
- 3) Kebutuhan dan tantangan: Memerlukan tutorial budidaya Vanili yang mudah dipahami dari awal sampai akhir (panen).
- 4) Perilaku digital: Aktif di media sosial maupun komunitas tanaman.
- 5) Motivasi & tujuan: Dapat menghasilkan penghasilan berupa materi (uang) dan mengisi waktu luang di rumah.
- 6) *Pain point*: Penjelasan video dan visualisasi gambar yang kurang jelas dan kurang detail.

*Motion graphic* ini nantinya akan disebarluaskan melalui *platform* media berupa *website* dan media sosial seperti *Instagram*, *Youtube*, *Facebook*, dan *Whatsapp*. Pengguna terbanyak *Facebook* berada di kisaran umur produktif 25-34 tahun (Muhammad, 2024). Selain itu, *Youtube.com* menjadi website atau media sosial nomor 2 yang paling banyak dikunjungi setelah *Google.com* (We Are Social, 2024). Setelah *Youtube*, ada *Facebook* di urutan ke 3, *Instagram* urutan ke 4, dan *Whatsapp* urutan ke 5. Hal ini menjadi tolak ukur pemilihan *platform* media sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan.

Pesan yang disampaikan berkaitan dengan potensi hingga manfaat budidaya Vanili dengan menggunakan kata-kata yang menarik seperti contohnya Emas Hijau (Vanili). Pesan yang disampaikan melalui pendekatan komunikasi massa yang berkaitan dengan budaya, waktu, dan perubahan.

*Motion graphic* akan diprogram menjadi 3 bagian yang berisi beberapa konten, sebagai berikut.

1. Pengenalan Tanaman Vanili (Act 1) dengan waktu sekitar 1-2 menit
2. Persiapan dan Penanaman Tanaman Vanili (Act 2) dengan waktu sekitar 2-3 menit
3. Pemeliharaan dan Penyerbukan Tanaman Vanili (Act 3) dengan waktu sekitar 3-5 menit

Pemrograman atau pembagian ini didasari oleh tingkat ketertarikan video *motion graphic*. Pemrograman ini diharapkan dapat membuat penonton tidak merasa bosan. Selain itu, diharapkan agar target audiens memunculkan rasa penasaran dan ketertarikannya terhadap Vanili maupun budidayanya.

### **c. Ideate**

Pesan visual dapat diuraikan dalam beberapa unsur desain yang tercantum dalam *motion graphic*, sebagai berikut.

#### **1. Layout**

*Motion graphic* ini menggunakan format 16:9 dengan tetap mengandalkan *safe zone*. Teknik *morph object* maupun *morph transition* merupakan sebagian besar teknik *motion*

*graphic* yang digunakan. Adapula transition lain yang digunakan pada *motion graphic* ini adalah *slide transition* dan *zoom transition*.

## 2. Tipografi

Penggunaan jenis tipografi *serif* dan *sans-serif* pada *motion graphic* ini, bertujuan agar tulisan lebih bervariasi dan tidak monoton. *Serif* digunakan dengan maksud menampilkan kemewahan dari sifat emas hijau atau Tanaman Vanili pada *motion graphic*. Jenis *sans-serif* digunakan dengan maksud agar tipografi lebih jelas (mudah dibaca oleh mata dengan jelas dan cepat). *Font serif* yang digunakan adalah *Centabel Book*, sedangkan *font sans-serif* yang digunakan adalah *Vera Humana 95*.

A B C D E F G H I J K L M  
 N O P Q R S T U V W X Y Z  
  
 a b c d e f g h i j k l m  
 n o p q r s t u v w x y z  
  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**Gambar 2.** *Font Centabel Book*  
(Sumber: Rahmawati, 2024)

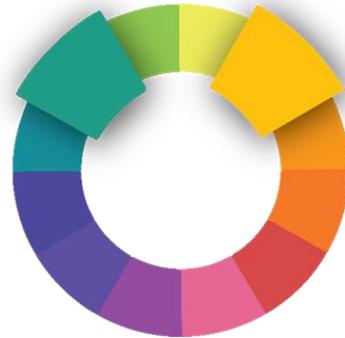
A B C D E F G H I J K L M  
 N O P Q R S T U V W X Y Z  
  
 a b c d e f g h i j k l m  
 n o p q r s t u v w x y z  
  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**Gambar 3.** *Font Vera Humana 95*  
(Sumber: Rahmawati, 2024)

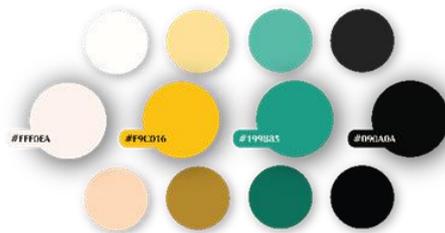
## 3. Warna

Terdapat warna utama dalam *motion graphic* ini adalah warna hijau, emas (*gold*), putih Vanili, dan hitam. Hijau dan emas menjadi warna representasi dari emas hijau (Vanili). Menurut Marks (2006), hijau memiliki arti yaitu kaya, bersahaja, menyegarkan, bersahabat, trendi, lembut, dan elegan. Warna emas beranjak dari warna kuning, yang memiliki arti yaitu bersahaja,

bersahabat, energik, kehangatan, elegan, dan ketenangan. Warna putih Vanili mempresentasikan aroma vanili yang indah dan kaya. Warna hitam mempresentasikan elegan, kekayaan, kuat, lembut, dan daya tarik yang dimiliki oleh Vanili.



**Gambar 4.** Palet Warna yang Digunakan  
(Sumber: Rahmawati, 2024)



**Gambar 5.** Warna Utama yang Digunakan  
(Sumber: Rahmawati, 2024)

## 4. Audio

Perancangan *motion graphic* ini menggunakan perpaduan antara *pitch* (gelombang), nada, amplitudo, efek suara, musik, dan *voice over* ini. Perpaduan ini, diharapkan agar pesan yang disampaikan dapat membangunkan emosi keingintahuan yang tinggi, menenangkan, serta menghasilkan suasana yang menyenangkan.

## 5. Storyline

*Storyline* ini menggunakan teknik penulisan struktur 3 babak (*three act structure*), dengan babak 1 (penyiapan seperti eksposisi, insiden pemicu, titik plot satu), babak 2 (konfrontasi seperti aksi yang meningkat, titik tengah, titik plot dua, dan babak 3 (resolusi seperti pra klimaks, klimaks, kesimpulan). Pada *motion graphic* budidaya

“Motion Graphic Budidaya Vanili sebagai Media Sosialisasi Pemanfaatan Tata Lahan dalam Perkotaan Di Kelurahan Gayungan”

Vanili, *storyline* diuraikan menjadi babak 1 yang menampilkan atau mengenalkan objek emas hijau atau Vanili, babak 2 yang menjelaskan mengenai budidaya Vanili, dan ditutup oleh babak 3 yang mengajak target audiens untuk menanam Vanili.

6. Script Writing (Penulisan Naskah)

Naskah yang disusun akan menjadi *voice over* yang digunakan sebagai pembicara dalam *motion graphic*.

Script “Budidaya Vanili di Perkotaan”

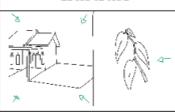
**Act 1**

Ada yang tau/ “emas hijau”?//  
 Iyaa../ emas hijau,/ tapi yang benar bentuknya seperti ini//  
 Emas hijau atau harta karun hijau adalah julukan yang diberikan pada tanaman Vanili//  
 Mengapa?//  
 Karena harga Tanaman Vanili mencapai ratusan hingga jutaan..  
 ribu rupiah per 1 kilogramnya//  
 Selain itu,/ ekstrak Vanili memiliki banyak sekali manfaat//  
 Seperti../ bahan makanan/ bahan rumah tangga/ bahan kecantikan/ dan mainan//  
 Indonesia menjadi salah satu produsen Vanili dengan spesies *Vanilla planifolia* Andrews terbesar.. di dunia//

Gambar 6. Penggalan Naskah Act 1 (Sumber: Rahmawati, 2024)

7. Storyboard

*Storyboard* dipisah dengan *script voice over* dalam perancangan ini. Hal ini dilakukan agar memudahkan dalam merekam *voice over*. *Scene* yang dihasilkan dalam *storyboard* memiliki total 60 *scene*. Selain itu, *scene* tersebut dibagi dan diuraikan menjadi 3 bagian video. *Act 1* memiliki *scene* sebanyak 12 *scene*. *Act 2* memiliki *scene* sebanyak 21 *scene*, sedangkan *act 3* memiliki *scene* sebanyak 27 *scene*.

	Ilustrasi	Deskripsi
1.		Memperlihatkan rumah dengan lahan dan bibit Vanili
2.		Memunculkan suhu ruangan untuk lahan tanaman Vanili
3.		Dua keadaan lahan dengan pohon dan paranet
4.		Kondisi tanah yang harus bertekstur gembur

Gambar 7. Penggalan Storyboard Act 2 Scene 1-4 (Sumber: Rahmawati, 2024)

8. Ilustrasi

Ilustrasi dibagi menjadi beberapa tahapan desain seperti *thumbnail*, *tight tissue*, dan *final design*. Hal ini dilakukan agar ilustrasi *vector* memiliki berbagai variasi pilihan sketsa yang memiliki kualitas terbaik. Ilustrasi dirancang menggunakan software *Adobe Illustration* dan *Adobe Photoshop*.



Gambar 8. Salah Satu Bentuk Thumbnail Ilustrasi (Sumber: Rahmawati, 2024)



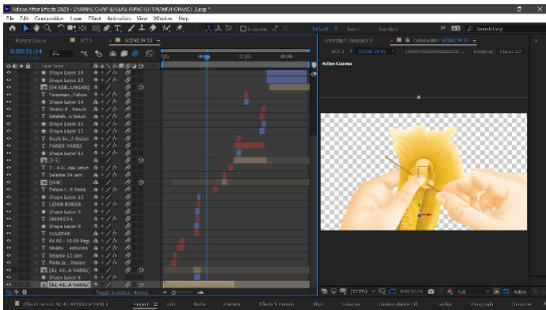
Gambar 9. Salah Satu Bentuk Tight Tissue Ilustrasi (Sumber: Rahmawati, 2024)



Gambar 10. Salah Satu Bentuk Final Design Ilustrasi (Sumber: Rahmawati, 2024)

**d. Prototype**

Proses *motion graphic* dilakukan di tahap ini, seperti perekaman sekaligus pengeditan *voice over*, perancangan video *motion graphic*, video *editing*, hingga validasi ahli. Pengeditan *voice over* menggunakan *software Adobe Audition*, dan perancangan *motion graphic* menggunakan *software Adobe After Effect*. *Editing* video menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.



**Gambar 11.** Perancangan Video *Motion Graphic Act3* menggunakan *Adobe After Effect* (Sumber: Rahmawati, 2024)

Video final *motion graphic* dengan judul “Budidaya Vanili di Perkotaan” telah dirancang dengan dibagi menjadi 3 bagian.



**Gambar 12.** Penggalan *Motion Graphic Act 1 Scene 1* (Sumber: Rahmawati, 2024)



**Gambar 13.** Penggalan *Motion Graphic Act 1 Scene 6* (Sumber: Rahmawati, 2024)



**Gambar 14.** Penggalan *Motion Graphic Act 2 Scene 4* (Sumber: Rahmawati, 2024)



**Gambar 15.** Penggalan *Motion Graphic Act 2 Scene 21* (Sumber: Rahmawati, 2024)



**Gambar 16.** Penggalan *Motion Graphic Act 3 Scene 1* (Sumber: Rahmawati, 2024)

fec

**Gambar 17.** Penggalan *Motion Graphic Act 3 Scene 26* (Sumber: Rahmawati, 2024)

Video *motion graphic* dengan judul “Budidaya Vanili di Perkotaan” dapat dilihat di *playlist Youtube* “*Motion Graphic Budidaya Vanili di Perkotaan*” pada *QR Code*, sebagai berikut.



Gambar 19. QR Code Video Motion Graphic Budidaya Vanili di Perkotaan (Sumber: Rahmawati, 2024)

Validasi ahli dilakukan oleh beberapa jenis sesuai bidang. Terdapat validasi ahli materi pada budidaya Vanili, validasi ahli kegrafikaan pada grafis visual, dan validasi ahli bahasa pada bahasa Indonesia yang digunakan dalam *motion graphic*. Validasi ini memiliki indikator uji kelayakan yang dibagi menjadi beberapa presentasi dan kategori, sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Uji Kelayakan

Presentase	Kriteria
1%-25%	Tidak Baik
26%-50%	Kurang Baik
51%-75%	Baik
76%-100%	Baik Sekali

Indikator yang berada pada presentasi 51% - 100% dengan kriteria “Baik” maupun “Baik Sekali” dapat dikatakan sebagai karya atau produk yang **lolos validasi** dan **layak** untuk dipublikasi dan ditayangkan. Jika tidak, maka karya atau produk harus terus direvisi hingga dikatakan lolos dan layak.

Validasi uji materi dilakukan oleh ahli budidaya Vanili yang ada di perkotaan yaitu Bapak Bambang Teguh Januardi, selaku ketua RT dan ketua Kelompok Tani (POKTAN) Ganifolia yang ada di Kelurahan Gayungan, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya. Validasi uji kegrafikaan (grafis) dilakukan oleh ahli *motion graphic* yaitu Bapak Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds., seorang dosen Desain Komunikasi Visual yang ada di Universitas Negeri Surabaya. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh ahli bahasa Indonesia yaitu Ibu Yuliati, S.Pd., seorang guru Bahasa

Indonesia yang ada di SMK Negeri 1 Cerme, Gresik.

Validasi ahli materi mendapat nilai 100% dengan kriteria ‘Baik Sekali’. Validasi ahli kegrafikaan (grafis) mendapat nilai 96% dengan kriteria ‘Baik Sekali’. Validasi yang terakhir yaitu validasi ahli bahasa mendapat nilai 100% dengan kriteria ‘Baik Sekali’. Dengan total jumlah skor atau nilai yang tinggi dan kriteria ‘Baik Sekali’, maka video *motion graphic* ini **layak** dan **lolos** untuk dipublikasi dan ditayangkan.

#### e. Test

Setelah tahap *prototype* yang merancang bentuk video *motion graphic* dan validasi ahli, perlu dilakukan uji coba pada beberapa target audiens. Uji coba ini dapat dilakukan oleh beberapa masyarakat Indonesia, terutama yang tinggal di perkotaan, terutama Kota Surabaya dan sekitarnya dengan umur kisaran 25-40 tahun. Uji coba ini dilakukan secara online dengan menyebarkan *Google Form* sebagai alat pengumpulan data uji coba yang berisikan beberapa pertanyaan seperti pemahaman video. Data yang telah terkumpul, akan dianalisis kembali dan diambil kesimpulan mengenai umpan balik dari penonton atau pengguna.

*Google Form* ini mendapat 16 responden dari 15 target responden. Uji coba pengguna ini memperoleh hasil yang sangat baik. Terdapat 62,5% tingkat persentase responden sangat memahami pesan yang disampaikan dari *motion graphic*. Selain itu, ditemukan 68,8% tingkat persentase responden yang tertarik dengan budidaya Vanili meskipun di lahan yang terbatas. Masukan dan saran sebagai umpan balik responden memperoleh hasil yang positif. Beberapa hasil tersebut dapat disimpulkan sebagai uji coba yang **berhasil** karena memperoleh respon yang tinggi dan baik.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian budidaya Vanili ini menghasilkan *motion graphic* yang telah dirancang sedemikian rupa dengan harapan hasil yang sangat baik. Dengan berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada 16 responden dengan rentan usia 25-40 tahun,

*motion graphic* dengan judul “Budidaya Vanili di Perkotaan” ini terbukti efektif sebagai media untuk mengenalkan dan meningkatkan minat terhadap budidaya Vanili di lingkungan masing-masing, terutama di daerah perkotaan. Dengan begitu, penelitian ini menyimpulkan bahwa *motion graphic* ini layak digunakan sebagai media sosialisasi untuk terus digunakan sebagai pengenalan dan pengembangan Vanili di seluruh wilayah negara Indonesia. Terdapat saran maupun harapan untuk penelitian selanjutnya, seperti halnya observasi dapat dilakukan lebih mendalam mengenai pernyerbukan dan panen Vanili di daerah perkotaan dengan melibatkan ahli. Selain itu, *motion graphic* dapat berfokus pada pengenalan Vanili secara menyeluruh agar penonton dapat mengenal lebih jauh mengenai Vanili. Ilustrasi juga dapat dirancang lebih variatif dan kompleks untuk meningkatkan ketertarikan penonton terhadap video. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai pandangan dan manfaat dalam menyusun penelitian maupun perancangan selanjutnya.

## REFERENSI

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Basics Design 02: Layout. In *Design*.
- Assauqi, B. I. S., & Islam, M. A. (2022). Sosialisasi Cukai Dan Rokok Ilegal Melalui Perancangan. *Jurnal Barik*, 3(2), 227–241.
- Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Jawa Timur. (2023). *Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin dan Kabupaten/Kota Provinsi Jawa Timur (Jiwa), 2021-2023*. <https://jatim.bps.go.id/indicator/12/375/1/jumlah-penduduk-provinsi-jawa-timur.html>
- Bhattacharjee, S. K., & Shiva, K. N. (2008). *Vanilla: The World's Most Flavourful Spice Orchid of Commerce* (First Edit, Vol. 37, Issue 6). Aavishkar Publishers, Distributors.
- Bulduk, B. (2016). Contemporary illustration methods and new application areas on illustrations: Interaction induced animated illustrations. *Global Journal of Arts Education*, 6(3), 77–84. <https://doi.org/10.18844/prosoc.v3i5.1960>
- Carter, R., Meggs, P. B., Day, B., Maxa, S., & Sanders, M. (2014). *Typographic Design: Form and Communication* (Sixth edit). John Wiley & Sons, Inc.
- Crawford, A. (2020). 10 Principles of Motion Design. In *Vmgstudios.Com*. <https://blog.vmgstudios.com/10-principles-motion-design>
- Dana, S. B., & Islam, M. A. (2023). Perancangan Animasi Pendek 2 Dimensi Tentang Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak Untuk Orang Tua Di Kota Surabaya. *Jurnal Barik*, 5(2), 60–74. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Dent, E. C. (1942). The Audio-visual Handbook. In *Society for Visual Education*. Society for Visual Education.
- Doaly, T. D. L., Wenten, I. K., Raphael, A., & Djohar, C. (2021). Pemanfaatan Lahan Kosong untuk Budidaya Penanaman Vanili dalam Rangka Meningkatkan Perekonomian Desa Sinabun, Kecamatan Sawan, Kabupaten .... *Abdimisi*, 3(1), 51–58. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ABMS/article/view/14272>
- Fecher, T. (2017). *Motion Graphic Design Academy: The Basics*. <https://crossfeyer.com/wp-content/uploads/2018/05/Motion-Graphics-Design-Academy-Free-Edition-Ebook.pdf>
- Havkin-Frenkel, D., & Belanger, F. C. (2018). *Handbook of Vanilla Science and Technology* (Second Edi). Wiley Blackwell. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1002/9781444329353>
- International Trade Centre (ITC). (2022). List of importing markets for a product exported by Indonesia. In *Trade map*:

- international trade statistics*.  
[http://www.trademap.org/tradestat/Country\\_SelProductCountry\\_TS\\_Graph.aspx](http://www.trademap.org/tradestat/Country_SelProductCountry_TS_Graph.aspx)
- Irawan, B. (2005). Konversi Lahan Sawah: Potensi Dampak, Pola Pemanfaatannya, dan Faktor Determinan. *Forum Penelitian Agro Ekonomi*, 23(1), 1–18. <https://doi.org/10.21082/fae.v23n1.2005.1-18>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*, 6. <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- Kementerian Keuangan. (2023). Ini Potensi Ekspor Vanili Indonesia, “Si Emas Hitam” yang Menjanjikan. In *Kementerian Keuangan Republik Indonesia*. <https://www.kemenkeu.go.id/informasi-publik/publikasi/berita-utama/Ini-Potensi-Ekspor-Vanili-Indonesia>
- Kementerian Pertanian Republik Indonesia. (2023). *Info Teknologi: Pemanfaatan Pekarangan Menunjang Kebutuhan Pangan Keluarga*. <https://pustaka.setjen.pertanian.go.id/info-literasi/info-teknologi-pemanfaatan-pekarangan-menunjang-kebutuhan-pangan-keluarga>
- Kunarto, I. B. (2007). Panili (Vanilla Planifolia Andrews): Teknologi Pengolahan, Oleoreisn dan Standar Mutu. In *Semarang University Press* (First Edit). Semarang University Press.
- Marks, T. (2006). *Color Harmony: Layout* (First Edit). Rockport Publishers.
- Muhammad, N. (2024). *Milenial Mendominasi Kelompok Pengguna Facebook Indonesia April 2024*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/05/20/milenial-mendominasi-kelompok-pengguna-facebook-indonesia-april-2024>
- Mulyani, A., & Agus, F. (2017). Kebutuhan dan Ketersediaan Lahan Cadangan Untuk Mewujudkan Cita-Cita Indonesia Sebagai Lumbung Pangan Dunia Tahun 2045. *Analisis Kebijakan Pertanian*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.21082/akp.v15n1.2017.1-17>
- Pemerintah Kota Surabaya. (2023). *Surabaya Raih Predikat Kelurahan Terbaik di Bulan Bakti Gotong Royong Masyarakat Se-Jatim*. <https://www.surabaya.go.id/id/berita/75116/surabaya-raih-predikat-kelurahan-terbaik-di-bulan-bakti-gotong-royong-masyarakat-se-jatim>
- Raco, J. R. (2010). METODE PENELITIAN KUALITATIF JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA. In *PT Grasindo*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Sari, A. P. D. (2023). *Perancangan Motion Graphic Sustainable Living sebagai Media Kampanye Sosial di Surabaya*. Universitas Dinamika.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (Cetakan 1.). Kanisius. <https://play.google.com/books/reader?id=uQWEAAAQBAJ&pg=GBS.PT17&hl=id>
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sujalmi, S., Suharso, S., Supriyanto, R., & Buchari, B. (2004). DETERMINATION OF VANILLIN IN VANILLA (Vanilla planifolia Andrews) FROM LAMPUNG INDONESIA BY HIGH PERFORMANCE LIQUID CHROMATOGRAPHY. *Indonesian Journal of Chemistry*, 5(1), 7–10. <https://doi.org/10.22146/ijc.21831>
- We Are Social. (2024). *Special Report Digital 2024*. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024/>
- Yasin, M. (2015). *Komunikasi Pendidikan Menuju Pembelajaran Efektif* (A. Purwowidodo (ed.)). STAIN Kediri Press.
- Zed, M. (2004). Metode penelitian kepustakaan. In *Yayasan Pustaka Obor Indonesia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.