

NASKAH ORISINAL

Sistem Penanaman *Virtual* Sebagai Upaya Peningkatan Daya Tarik Eduwisata, Desa Oro-oro Ombo, Kota Batu

Hertiari Idajati^{1,*} | Didit Prasetyo² | Iska Desmawati³ | Dian Saptarini³ | Ridho Rahman⁴ | Bagus Jati Santoso⁵ | Fatmala Ulfa N¹

¹Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

²Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

³Departemen Biologi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

⁴Departemen Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

⁵Departemen Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

Korespondensi

*Hertiari Idajati, Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.
Alamat e-mail: hertiari_idajati@urplan.ac.id

Alamat

Laboratorium Creative Digital Media,
Departemen Desain Komunikasi Visual,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember,
Surabaya, Indonesia

Abstrak

Amke berada di Desa Oro-oro Ombo merupakan salah satu kawasan tersertifikasi pertanian organik di Kota Batu. Jenis komoditi perkebunan yang cukup potensial dan merupakan tanaman unggulan di antara lain produksi Jahe dan sereh. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Desa Oro-oro Ombo khususnya Amke memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai wisata edukasi dengan tema tanaman herbal. Dalam mengembangkan wisata edukasi tersebut perlu adanya kajian lebih lanjut terkait bagaimana konsep yang akan diterapkan dalam pengemasan daya tarik wisata herbal Eduwisata Amke. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan alternatif daya tarik wisata di Amke sebagai objek eduwisata, Desa Oro-oro Ombo khususnya pada masa pandemi ini yang membutuhkan sebuah daya tarik wisata secara *virtual*. Salah satu konsep yang dapat diusung dalam pengembangan suatu objek wisata adalah melalui pembuatan sistem penanaman tumbuhan herbal sereh yang divisualkan dalam bentuk video animasi dan kemudian dipublikasi dalam media sosial sehingga dapat diakses dimana saja oleh pengguna *smartphone*.

Kata Kunci:

Eduwisata, Pariwisata, *Virtual*, Oro-oro Ombo, *Smartphone*.

1 | PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu kegiatan ekonomi yang dominan dalam rangka pembangunan ekonomi. Pariwisata terbukti memberi dampak positif bagi kehidupan ekonomi masyarakat seperti: menciptakan peluang kerja baru, meningkatkan kesempatan berusaha, meningkatkan pendapatan masyarakat lokal, meningkatkan pendapatan daerah melalui retribusi dan pajak dan lain sebagainya^[1]. Salah satu jenis wisata ditinjau dari alasan/tujuannya adalah wisata edukasi atau *educational tourism* yaitu

jenis pariwisata dimana pengunjung atau orang melakukan perjalanan untuk tujuan belajar atau mempelajari suatu bidang ilmu pengetahuan. Hadirnya fungsi tersebut menjelaskan bahwa pariwisata tidak hanya untuk senang-senang saja, melainkan bisa menambah ilmu pengetahuan dari tempat pariwisata yang dikunjungi. Jenis-jenis pengetahuan yang didapatkan banyak sekali, sesuai bidang objek wisata yang dikunjungi. Pengetahuan yang diperoleh di dalam objek wisata dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik utama yang menarik wisatawan untuk berkunjung.

Desa Oro-Oro Ombo merupakan sebuah desa yang berada di wilayah Kecamatan Batu, Kota Batu. Sebagian besar kawasan Desa Oro-oro Ombo adalah pertanian dan hutan. Desa Oro-oro Ombo merupakan salah satu kawasan tersertifikasi pertanian organik di Kota Batu. Hasil pertanian organik yang dihasilkan meliputi padi, kale, sawi, kangkung, jambu kristal, kopi, tomat, terong, lettuce, kentang, paprika dan sladri. Jenis komoditi perkebunan yang cukup potensial dan merupakan tanaman unggulan di antara lain produksi Jahe 9.390 m², Laos 310 m², Kencur 68 m², Kunyit 788 m² dan Temulawak 395 m²^[2]. Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa Desa Oro-oro Ombo memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai wisata edukasi dengan tema herbal.

Area Model Konservasi Edukasi (AMKE) merupakan kegiatan yang dibentuk oleh KTH Panderman Desa Oro Oro Ombo, Kecamatan Batu, Kota Batu, Jawa Timur. Amke mempunyai tujuan mengelola lingkungan, memberdayakan masyarakat, mengedukasi dan menumbuhkan ekonomi kreatif dan produktif. Keistimewaan Amke adalah menyediakan wahana khusus edukasi konservasi terpadu yang dikemas dengan sentuhan wisata alam. Dalam mengembangkan wisata edukasi tersebut perlu adanya kajian lebih lanjut terkait bagaimana konsep yang akan diterapkan dalam pengemasan daya tarik wisata herbal Desa Oro-oro Ombo. Sejauh mana daya tarik wisata yang ditawarkan memiliki keunikan, keindahan, keaslian, dan nilai yang dapat mempengaruhi kepuasan wisatawan sehingga berdampak pada loyalitas pengunjung^[3]. Selain itu, diperlukan juga pengemasan daya tarik wisata untuk lebih menonjolkan sisi keunikan destinasi sebagai nilai jual^[4]. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat yang befokus pada peningkatan dan pengemasan destinasi wisata edukasi perlu dilaksanakan agar daya tarik wisata edukasi Oro-oro Ombo dapat dikembangkan secara optimal.

Sebagai objek eduwisata, Amke membutuhkan terobosan inovatif yang merupakan alternatif daya tarik eduwisata berupa video pembelajaran tentang tanaman serreh. Selain sebagai alternatif daya tarik wisata, inovasi ini juga akan menjadi media promosi sebagai sarana untuk meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Salah satu konsep yang dapat diusung dalam pengembangan suatu objek wisata adalah melalui pembuatan sistem penanaman tumbuhan serreh yang divisualkan dalam bentuk video animasi dan kemudian dipublikasi dalam media sosial sehingga dapat diakses dimana saja oleh pengguna *smartphone*. Hal ini selaras dengan tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu untuk mengembangkan daya tarik wisata edukasi herbal Desa Oro-oro Ombo yang dikemas dalam konsep virtual.

2 | METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode pengembangan multimedia sebagai sarana pembelajaran wisata herbal. Pengembangan multimedia agar dapat dimasukkan dalam pembelajaran harus melalui tahapan-tahapan yang terancang dengan baik dan runtut agar produk multimedia yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan tepat digunakan dalam pembelajaran. Proses pembuatan animasi sebagai muatan video virtual menurut Syahfitri^[5] terdiri dari sepuluh tahap yaitu:

(a) Pra Produksi

Pada tahap ini direncanakan mulai dari tema, lalu dikembangkan menjadi sinopsis, *storyline*, hingga ke tahap *animatic*.

(b) Produksi

Pada tahap inilah sebenarnya tahap pembuatan film animasi itu berlangsung

- Modelling 2D ke 3D dimulai dengan mentransfer objek 2D yang dibuat menjadi objek 3D
- Pemberian tekstur agar karakter yang anda buat mempunyai tekstur kulit yang alami atau natural
- Proses penganimasian yang mencakup proses *rigging*, *skinning* dan animasi

- *Rendering* untuk menghasilkan output berupa *image* atau *movie*

(c) Post Produksi

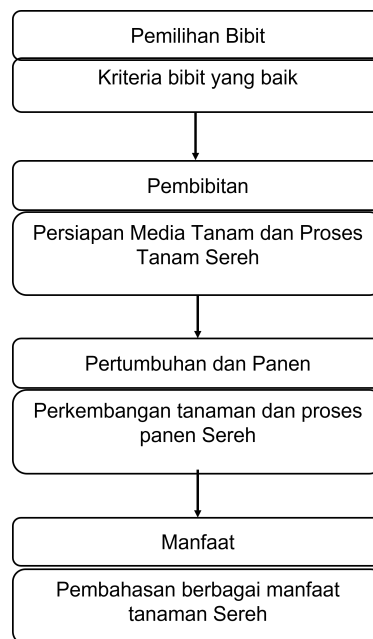
Proses produksi disini mencakup proses compositing dan editing. Kedua proses ini adalah hal yang sangat utama dalam proses post produksi.

- *Compositing and Editing*, dalam pembuatan film animasi baik itu 2D maupun 3D. Pada tahap inilah adegan dari hasil *render* disatukan dan dirangkai.
- *Rendering*, tahap dimana animasi yang dibuat siap dijadikan output.

3 | ANALISIS

3.1 | Penyusunan Konsep

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam pembuatan video adalah menyusun konsep besar yang memuat jalan cerita yang akan menjadi substansi muatan video. Tahap ini merupakan inti dari sebuah cerita. Gagasan serta ide-ide yang unik dapat diperoleh dari hasil diskusi penulis dengan para petani tanaman herbal di Desa Oro-oro Ombo. Penjelasan terkait konsep dalam pembuatan video dapat dilihat pada Gambar (1).



Gambar 1 Konsep penyusunan video Sistem Penanaman Virtual.

3.2 | Pengumpulan Data

Dalam pembuatan video Sistem Penanaman Virtual Sereh dibutuhkan data berupa material terkait yang meliputi proses pemilihan benih hingga tahap panen tanaman sereh. Adapun data- data berupa gambar yang telah diperoleh yakni, bibit sereh wangi segar dan kering, bagian-bagian sereh seperti akar, batang serta daun dalam kondisi segar maupun kering. Selain itu, data yang tersedia juga didapatkan melalui jurnal, buku teks serta referensi dari internet yang berkaitan dalam pembuatan video.

3.3 | Penyusunan Video

Dalam pembuatan video Sistem Penanaman Virtual Sereh dibutuhkan data berupa material terkait yang meliputi proses pemilihan benih hingga tahap panen tanaman sereh. Adapun data- data berupa gambar yang telah diperoleh yakni, bibit sereh wangi segar dan kering, bagian-bagian sereh seperti akar, batang serta daun dalam kondisi segar maupun kering. Selain itu, data yang tersedia juga didapatkan melalui jurnal, buku teks serta referensi dari internet yang berkaitan dalam pembuatan video.

1. Pemilihan Bibit Tanaman

Tahapan pertama dalam penyusunan sistem penanaman virtual sereh adalah pemilihan benih tanaman. Pemilihan benih merupakan hal penting bagi petani dan pelaku usahatani, karena benih yang baik dan sehat merupakan dasar bagi pertumbuhan tanaman agar dapat tumbuh dan dan berkembang serta berproduksi secara optimum. Pada rangkaian video sistem penanaman virtual, kami menyajikan sebuah cara mudah memilih benih tanaman sereh yang mudah dengan tampilan menarik dan mudah dipahami. Penjabaran kriteria bibit yang baik perlu diselaraskan dengan animasi, kelengkapan setting dan *property* gambar. Oleh karena itu, dirumuskan *storyboard* yang turut memuat *scene*, *sequence*, *board*, durasi, teks, naskah, dan kebutuhan data seperti pada Tabel 1 .

2. Prosedur Pembibitan

Tahapan berikutnya adalah penjelasan prosedur pembibitan. Pembibitan ini tidak kalah penting, membuat bibit adalah pekerjaan mudah apalagi jika tujuannya hanya sekedar menumbuhkan bibit. Namun pertanyaan yang akan muncul adalah apakah bibit yang dihasilkan tersebut dapat menjamin keberhasilan penanaman di masa datang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tidak sedikit orang yang mengalami kegagalan penanaman akibat kesalahan saat proses pembibitan seperti kesalahan pengadaan benih yang tidak jelas mutu genetiknya, penyimpanan benih, penyemaian benih, penyiapan media tumbuh tanaman, penyapihan, pemeliharaan bibit di persemaian, hingga tidak dilakukannya seleksi bibit untuk memenuhi kriteria bibit siap tanaman. Kesalahan-kesalahan tersebut dapat menyebabkan tidak terpenuhinya tujuan penanaman yang diakibatkan oleh matinya tanaman sebelum berproduksi, pertumbuhan tanaman yang merana di lapangan, rendahnya produksi tanaman, hingga tidak berproduksinya tanaman. Kegagalan tanaman ini disebabkan oleh tidak terpenuhinya kriteria bibit berkualitas sehingga menyebabkan kerugian waktu, tenaga dan biaya. Penjabaran prosedur pembibitan yang baik diselaraskan dengan animasi, kelengkapan setting dan *property* gambar maka dirumuskan *storyboard* yang turut memuat *scene*, *sequence*, *board*, durasi, teks, naskah, dan kebutuhan data seperti pada Tabel 2 .

Tabel 1 Naskah dan *Storyboard* Pemaparan Pemilihan Benih Tanaman Sereh

Scene	Sequence	Board	Durasi	Teks	Naskah (setting karakter dan perlengkapan)	Support Data
Teknik Pemilihan Bibit	1	Latar belakang kebun Amke dan ada Herbi bicara	15s	Herbo: Waa asyik diajak melihat bibit sereh wangi. Herbi: Nahh, untuk mendapatkan sereh wangi yang berkualitas tinggi, bisa dilakukan dengan memilih bibit serai wangi yang baik.	Menghadirkan Herbi untuk pembukaan dan percakapan	- Visualisasi Herbi dan Herbo (Herbo yang senang/ kegirangan)

2	Herbo dengan latar belakang Kebun Amke	25s	<p>Herbo: Caranya gimana herbi?</p> <p>Herbi: Biasanya bibit sereh wangi yang baik memiliki beberapa kriteria sebagai berikut, anakan diambil dari rumpun dengan umur minimal 1 tahun keatas; rumpun memiliki anakan yang banyak dan sehat; dengan daun berwarna hijau, lebat, tebal, lebar dan panjang; serta terbebas dari penyakit maupun hama.</p>	<p>Herbi keluar ke samping dan kamera fokus ke gambar-gambar sesuai penjelasan (bibit sereh yang baik dan tidak)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Foto rumpun dan ada tulisan "Minimal 1 tahun ke atas" - Foto rumpun yang memiliki anakan yang banyak dan sehat - Foto rumpun yang punya daun berwarna hijau, lebat, tebal, lebar, dan panjang - Foto rumpun dan ada gambar hama dicoret + tulisan penyakit dicoret - Foto perbedaan bibit yg baik dan tidak misalnya dengan menunjukkan tanaman sereh yang tidak sehat atau terserang hama.
---	--	-----	--	--	---

Tabel 2 Naskah dan *Storyboard* Pemaparan Prosedur Pembibitan Tanaman Sereh

Scene	Sequence	Board	Durasi	Teks	Naskah (setting karakter dan perlengkapan)	Support Data
Pemilihan dan pemo-tongan anakan sereh	1	Latar belakang kebun Amke dan ada Herbi bicara	10s	Herbi: Oya kak, setelah menentukan bibit yang baik, sekarang kita masuk ke proses penanaman. Nah, dimulai dari pembibitan dahulu ya	Menghadirkan Herbi untuk pembukaan dan percakapan	Visualisasi Herbi dan Herbo (Herbo yang senang/ kegirangan)

	2	Latar belakang kebun Amke (blur atau gelap) dan nampilin gambar-gambar	25s	<p>Herbo: Waa gimana tuh prosesnya?</p> <p>Herbi: Pembibitan sereh dilakukan secara vegetatif yaitu mengambil anakan sereh wangi yang dipisahkan dari rumpunnya.</p> <p>Herbo: Loh kenapa gak pake bijinya aja?</p> <p>Herbi: Itu karena sereh wangi jarang memiliki biji yang bisa ditanam. Kemudian daun dan akar yang terlalu panjang dipangkas kurang lebih 5 cm untuk daun dan 2,5 cm untuk akar.</p>	<p><i>Close up</i> anakan sereh wangi dan proses pemisahan dari rumpunnya (ada rumpun dan menampilkan dipotong anakannya)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rumpun dan anakan (nanti menampilkan dipotong di video) - Tulisan 5 cm dan gambar daun - Tulisan 2,5 cm dan gambar akar
Persiapan Media Tanam	3	Latar belakang kebun amke dan video proses persiapan tanah	15s	<p>Herbi: Oya kak ada info menarik ni, Sereh wangi dapat tumbuh dengan mudah, terlebih di tanah yang subur dan gembur, sehingga tanah yang akan digunakan untuk penanaman dibajak dan dibersihkan dari rumput terlebih dahulu lalu dibiarkan selama satu bulan</p>	<p>Ada penggalan video pembajakan tanah, pembersihan tanah dari tanaman, dan pembiaran tanah (nanti ada tulisan hingga 1 bulan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Video pembajakan tanah - Video pembersihan tanah dari tanaman - Video pembiaran tanah dan ada tulisan "hingga 1 bulan"

	4	Latar belakang kebun Amke dan tanah yang telah dipersiapkan	20s	Herbi: Setelah satu bulan berlalu, tanah diberi pupuk dan dibuat lubang berukuran 30x30x30 cm. Lubang tanam ini dibuat berbaris dengan jarak sekitar 50 cm. Dan jangan lupa dibuat saluran pembuangan air biar air nggak tergenang hihi	Menampilkan tanah yang diberi lubang (bisa berupa penggalan video orang melubangi tanah) bertuliskan 30x30x30 cm. Kemudian menampilkan penggaris (menunjukkan jarak antar lubang) dengan angka 50 cm dan menampilkan saluran pembuangan air (opsional)	<ul style="list-style-type: none"> - Animasi orang duduk melubangi tanah bertuliskan 30x30x30 cm - Penggaris dengan angka 50cm - (Opsional) Menampilkan video atau gambar saluran pembuangan air
Penanaman sereh	5	Latar belakang kebun Amke (blur atau gelap) dan menampilkan gambar-gambar	20s	Herbi: Setiap lubang bisa ditanami 1 Herbi saja huhu, namun jika bibitnya kecil maka ditanam 2-3 anakan sereh wangi. Sereh wangi ditanam seperti biasa dengan membenamkan batang tanaman Herbi seperti ini yang berakar ke dalam lubang lalu tanah di sekitar tanaman dipadatkan	Menampilkan gambar anakan sereh 1 buah, kemudian nampilin anakan sereh yang kecil sejumlah 2-3 buah. Terakhir nampilin video penanaman sereh ke media tanam	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar anakan sereh besar 1 buah - Gambar anakan sereh kecil 2-3 buah - Video penanaman sereh ke media tanam

3. Proses Pertumbuhan – Panen

Pada bagian ini akan ditampilkan serta dijelaskan mengenai proses pertumbuhan tanaman sereh setelah tahap pembibitan hingga mencapai tahap panen. Naskah dan *storyboard* dari proses pertumbuhan sereh hingga panen dapat dilihat pada Tabel 3 .

4. Manfaat Tanaman

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang manfaat tanaman sereh, mulai dari sebagai obat, pewangi, disinfektan, dan lain-lain. Naskah dan *storyboard* dari pemaparan manfaat tanaman sereh dapat dilihat pada Tabel 4 .

Tabel 3 Naskah dan *Storyboard* Visualisasi Pertumbuhan dan Panen Tanaman Sereh

Scene	Sequence	Board	Durasi	Teks	Naskah(Setting karakter dan perlengkapan)	Support Data
Transisi	1	Latar belakang kebun Amke (blur) dan ada Herbi dan Herbo	6s	Herbi: Nah sekarang kita akan menjelaskan pertumbuhan sereh nih kak Herbo: Wah, bagaimana itu??	Herbo dan Herbi berdua dan berbicara satu sama lain	- Foto kebun di Amke - Visualisasi Herbo dan Herbi
Pertumbuhan dan prosesnya	2	Video proses penanaman Sereh	30s	Herbi: Dalam prosesnya, pertumbuhan sereh yang optimal memerlukan pemeliharaan yang intensif, terutama pada awal pertumbuhan kendala yang dapat terjadi di awal pertumbuhan yaitu matinya tanaman karena kekeringan atau busuk, persaingan dengan tumbuhnya gulma, tanaman kerdil dan memiliki pertumbuhan yang lambat. Oleh karena itu diperlukan langkah pemeliharaan antara lain (1)penyulaman, (2)penyiangan atau pembuangan gulma, (3)pembumbunan, (4)pemupukan serta, (5)pemberantasan hama dan penyakit.	Herbo dan Herbi menghilang, tetapi ada suara Herbi membacakan narasi	Visualisasi proses penanaman Sereh
	3	Video penyulaman	17s	Herbi: Penyulaman dilakukan apabila terdapat banyak bibit sereh yang mati setelah melalui proses penanaman dan diganti dengan bibit sereh yang baru. Bibit sereh baru tersebut diambil dari areal pembibitan yang memiliki umur sama dengan bibit sereh yang mati.	Video penyulaman dan ada suara Herbi membawakan narasi	Visualisasi proses penyulaman

	4	Video penyiangan	9s	Herbi: Sedangkan penyiangan dilakukan untuk menghindari persaingan dalam penyerapan unsur hara sehingga gulma yang tumbuh disekitaran tanaman perlu dibersihkan.	Video penyiangan dan ada suara Herbi membawakan narasi	Visualisasi proses penyiangan
	5	Video Pembununan	9s	Herbi: Kemudian, pembununan dilakukan untuk merangsang pertumbuhan dan menjaga agar tunas baru tidak rusak yang disebabkan oleh cuaca alam.	Video pembununan dan ada suara Herbi membawakan narasi	Visualisasi proses pembununan
	6	Video Pemupukan	11s	Herbi: Selanjutnya, pemupukan dilakukan agar diperoleh pertumbuhan optimal sehingga memperoleh produksi yang optimal.	Video pemupukan dan ada suara Herbi membawakan narasi	Visualisasi proses pemupukan
	7	Video Pemberantasan Hama dan Penyakit	11s	Herbi: Dan yang terakhir, pemberantasan hama dan penyakit yang bertujuan untuk menghindari tanaman rusak atau mati akibat hama dan penyakit	Video pemberantasan hama dan ada suara Herbi membawakan narasi	Visualisasi proses pemberantasan hama dan penyakit
Panen	8	Video panen dan gambar hasil panen	17s	Herbo: Wah, keren, ternyata banyak sekali yaa langkah pemeliharaannya. Herbi: Iyaa kak, baru setelah itu dilakukan pemanenan saat berumur 6 bulan setelah tanam dengan cara memangkas atau memotong daun dari rumpun tanaman	Herbo dan Herbi muncul, kemudian Herbi bertanya dan Herbi menjawab serta menjelaskan, kemudian menunjukkan foto hasil panennya	Visualisasi proses panen

Tabel 4 Naskah dan *Storyboard* Pemaparan Manfaat Tanaman Sereh

Scene	Sequence	Board	Durasi	Teks	Naskah (setting karakter dan perlengkapan)	Support Data
Kandungan dan manfaat	1	Latar belakang kebun Amke, ada Herbo dan Herbi yang saling berdialog	10s	Herbi: Oiahhh, kaka tau gak apa aja manfaat dari tanaman sereh ini?	Latar belakang Kebun Amke, dilengkapi dengan video keseluruhan tanaman sereh	Visualisasi Herbo dan Herbi
	2	Latar belakang kebun Amke (<i>blur</i>) dan ada Herbi bicara	20s	Herbo: Sereh itu biasanya dipake buat bumbu masak kan?	<i>Close up</i> ke Herbi yang menjelaskan manfaat sereh dan dilengkapi dengan 3 gambar ditambah animasi tulisan	Menampilkan gambar orang sakit kepala, gambar orang nyeri otot, gambar orang batuk, nyeri lambung, nyeri haid
	3	Latar belakang kebun Amke (<i>blur</i>) dan ada Herbi bicara	20s	Herbi: Benar sekali kak, tapi tidak hanya itu sereh juga bermanfaat sebagai anti radang, menghilangkan rasa sakit dan melancarkan sirkulasi darah, meredakan sakit kepala, otot, batuk, nyeri lambung, haid tidak teratur dan bengkak setelah melahirkan	<i>Close up</i> ke Herbi yang menjelaskan manfaat sereh dan dilengkapi dengan gambar ditambah animasi tulisan	Menampilkan gambar obat kumur, komposisi obat kumur, sabun, spray, desinfektan

4	Latar belakang kebun Amke, ada Herbo dan Herbi yang saling berdialog	15s	Herbi: Tidak hanya itu, akar tanaman sereh digunakan sebagai peluruh air seni, peluruh keringat, peluruh dahak, bahan untuk kumur, dan penghangat badan. Sedangkan minyak sereh banyak digunakan sebagai bahan pewangi sabun, <i>spray</i> , disinfektan, dan bahan pengkilap	Kembali menampilkan Herbo dan Herbi yang sedang berdialog dengan dilengkapi animasi tulisan (saponin, flavonoid, polifenol, alkaloid, dan minyak atsiri)	Visualisasi Herbo dan Herbi
5	Latar belakang kebun Amke, ada Herbo dan Herbi yang saling berdialog	30s	Herbo: Oo ternyata banyak juga ya manfaat dari sih sereh ini.	Kembali menampilkan Herbo dan Herbi yang sedang berdialog dengan dilengkapi animasi tulisan (saponin, flavonoid)	Visualisasi Herbo dan Herbi (background musik efek transisi)

3.4 | Hasil Video

Hasil penyusunan naskah dan *storyboard* pada tahap sebelumnya dapat dijadikan sebagai input dalam pembuatan video. Muatan video dalam kegiatan ini terdiri dari tahap pemilihan benih tanaman sereh, tahap pembibitan, tahap pertumbuhan dan panen tanaman sereh serta penjelasan berbagai manfaat yang dihasilkan dari tanaman sereh untuk kehidupan sehari-hari. Hasil pembuatan video sistem penanaman virtual dapat dilihat pada Tabel 5 .

Tabel 5 Hasil Penyusunan Video Sistem Penanaman Virtual





Proses Pertumbuhan dan Panen



Manfaat Tanaman Serih



4 | KESIMPULAN

Video virtual yang menjadi output dari pengabdian ini dapat bermanfaat bagi pengelola wisata untuk menambah daya tarik wisata, memberikan alternatif pembelajaran bagi segala usia, dan mempromosikan daerah tujuan wisata. Sedangkan manfaat video virtual ini bagi masyarakat yakni dapat mengenal cara penanaman tanaman herbal dengan efisien, menambah pengetahuan tentang manfaat tanaman herbal serta meningkatkan minat kunjungan ke Amke.

5 | UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kemudahan dan kelancaran kepada penulis untuk menyelesaikan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih untuk DPRM selaku pemberi dana pendukung, Bapak/Ibu dosen tim peneliti dan beberapa pihak yang telah memberikan bantuan baik berupa pemberian saran, informasi maupun pemberian data.

Referensi

1. Hermawan H. Dampak pengembangan Desa Wisata Nglanggeran terhadap ekonomi masyarakat lokal. *Jurnal Pariwisata* 2016;3(2):105–117.
2. Nurhayati APD, Riantica E, Saa'dah NN, Setiawan E, Ashari NM, Indiani AM, et al. Produk Sabun Transparan Berbahan Herbal di Desa Oro-Oro Ombo, Tlekung, Junrejo, Batu Malang, Provinsi Jawa Timur. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2020;1(2):158–167.
3. Hermawan H. Pengaruh daya tarik wisata, keselamatan, dan sarana wisata terhadap kepuasan serta dampaknya terhadap loyalitas wisatawan: studi Community Based Tourism di Gunung Api Purba Nglanggeran. *Media Wisata* 2017;15(1).
4. Ainurrahman A. Wisata Berbasis Komunitas. *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture* 2010;p. 136–146.
5. Syahfitri Y. Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal Saintikom* 2011;10(3):213–217.

Cara mengutip artikel ini: Idajati, H. Prasetyo, D. Desmawati, I. Saptarini, D. Rahman, R. Santoso, B.J. & Nurliyana, F. U., (2022), Sistem Penanaman *Virtual* Sebagai Upaya Peningkatan Daya Tarik Eduwisata, Desa Oro-oro Ombo, Kota Batu, *Sewagati*, 6(6):672–684. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i6.126>