



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Metodologi Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam perancangan ini didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Yusuf (2015), yaitu menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif (hlm. 58 & 328). Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui wawancara dan studi pustaka. Sementara, pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada *target audience*. Dokumentasi dilakukan dengan foto bersama narasumber dan rekaman proses wawancara dengan responden terkait. Data-data tersebut meliputi tingkat pengetahuan masyarakat Jabodetabek mengenai keberadaan tumbuhan herbal dan beracun di lingkungan sekitar, pengecekan mengenai benar tidaknya tumbuhan tersebut dapat berfungsi sebagai obat atau justru mengandung racun, dan pengetahuan mengenai perilaku *target audience* yang menjadi sasaran dalam perancangan ini.

##### **3.1.1. Wawancara**

Wawancara adalah proses interaksi antara narasumber atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) dengan pewawancara (*interviewer*) yang memiliki tujuan untuk mendapat informasi mengenai topik yang telah dirancang sebelumnya (Yusuf, 2015, hlm. 372). Oleh karena itu, penulis telah melakukan wawancara kepada seorang ahli taksonomi tumbuhan dan herbalis bersertifikat.

### 3.1.1.1. Wawancara I : Drs. Soenarto Notosoedarmo. MSc

Wawancara dilakukan dengan Drs. Soenarto Notosoedarmo. MSc untuk melakukan pengecekan apakah beberapa tumbuhan yang akan diangkat dalam perancangan ini memang mengandung racun dan mencari tahu sumber pustaka apa yang dapat dijadikan acuan sebagai bukti ilmiah bahwa tumbuhan tersebut mengandung senyawa kimia yang dapat membahayakan manusia.

#### a. Proses Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Drs. Soenarto Notosoedarmo. MSc pada 20 Februari 2017 sekitar pukul 14.00 WIB di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), Salatiga. Beliau merupakan ahli taksonomi tumbuhan. Beliau juga merupakan salah satu dosen pada fakultas Ilmu Kesehatan UKSW dan mengajar pada mata kuliah *Traditional Medication* dan *Food & Nutrition Energy*. Wawancara dilakukan hingga pukul 16.00 WIB.



Gambar 3.1. Kartu Nama Bapak Soenarto

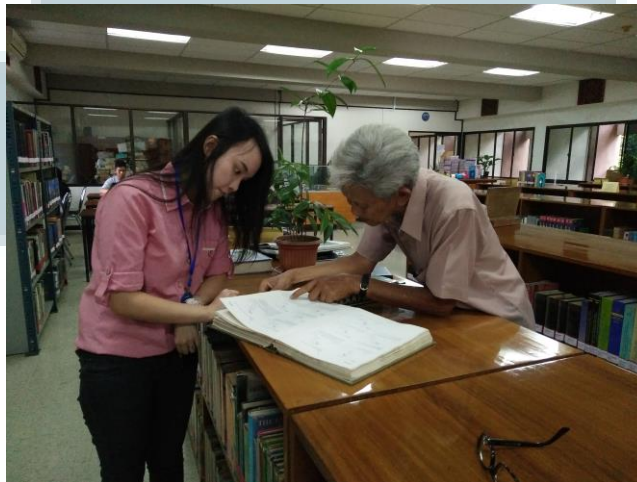
## **b. Analisa Wawancara**

Drs. Soenarto Notosoedarmo. MSc mengatakan bahwa memang terdapat beberapa jenis tumbuhan yang mengandung racun dan dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tumbuhan tersebut tidak bersifat mengganggu dan bukan berarti bahwa tumbuhan tersebut harus dimusnahkan. Melainkan yang diperlukan adalah adanya media pembelajaran yang memuat informasi mengenai tumbuhan-tumbuhan beracun tersebut sehingga masyarakat awam tidak sembarangan mengolah dan mengonsumsi tumbuhan. Selain itu, ada pula bagian tertentu dari tumbuhan beracun tersebut yang jika diolah dengan benar justru dapat menjadi obat bagi suatu jenis penyakit. Tumbuhan-tumbuhan tersebut mengandung senyawa kimia yang beracun sebagai bentuk pertahanan diri terhadap hewan-hewan pemakan tumbuhan atau biasa disebut herbivora dan terkadang manusia menggunakan racun tersebut sebagai racun tikus dan untuk mengusir serangga. Pengetahuan masyarakat awam saat ini akan berbagai jenis tumbuhan di sekitarnya dinilai kurang mencukupi. Hal ini disebabkan karena di Indonesia belum ada buku yang memuat informasi mengenai tumbuh-tumbuhan beracun tersebut sehingga tak sedikit orang yang memeliharanya sebagai tanaman hias tanpa mengetahui bahwa tanaman tersebut mengandung zat berbahaya, contohnya adalah sri rejeki (*Dieffenbachia amoena*). Sri rejeki mudah sekali dijumpai di pekarangan rumah karena warna daunnya

yang bercorak putih dianggap menarik oleh masyarakat awam pencinta tanaman. Pada umumnya, masyarakat hanya mengetahui bahwa ada beberapa jenis jamur yang beracun, sehingga jika menemukan jamur dengan bentuk dan warna yang indah, tidak boleh disentuh dan dikonsumsi sembarangan. Namun, pada kenyataannya banyak sekali ragam dan jenis tumbuhan yang juga beracun. Kemudian, Drs. Soenarto Notosoedarmo. MSc juga mengatakan bahwa cara membedakan tumbuhan tersebut beracun atau tidak adalah dengan melihat hewan mamalia, seperti tikus atau kera. Jika hewan tersebut tidak mau memakannya berarti terdapat kandungan berbahaya dalam tumbuhan itu. Ketika menentukan apakah suatu tumbuhan beracun atau tidak, sebaiknya jangan hanya melihat pada ada tidaknya gigitan ulat atau serangga pada tumbuhan tersebut, karena ada beberapa jenis serangga yang di dalam tubuhnya mengandung zat yang bisa berguna untuk menetralkan racun. Selanjutnya, cara lainnya adalah dengan menggesekkan bagian tumbuhan tersebut ke kulit kita, jika terjadi iritasi, maka sebaiknya segera dihindari.

Drs. Soenarto Notosoedarmo. MSc menyarankan buku Ensiklopedia Flora Jilid 1-7 dan buku Phytochemical Dictionary sebagai sumber acuan dalam melakukan pengecekan jenis-jenis tumbuhan beracun. Dalam mencari jenis tumbuhan diperlukan nama ilmiah dari tumbuhan tersebut, tidak bisa hanya menggunakan nama

sehari-hari yang sering kita dengar, karena nama tersebut bisa saja berbeda-beda di tiap daerah, sedangkan nama ilmiah digunakan oleh seluruh dunia. Maka dari itu, buku Ensiklopedia Flora Jilid 1-7 digunakan untuk mencari nama ilmiah dari suatu tumbuhan dan jika telah sesuai dengan apa yang diinginkan, maka kita dapat mengecek nama senyawa kimia yang terdapat dalam tumbuhan tersebut. Biasanya nama senyawa kimia hampir sama dengan nama ilmiah tumbuhan itu sendiri, seperti contohnya adalah tanaman ginje (*Thevetia peruviana*) yang mengandung senyawa Thevetin dan beracun bagi mamalia.



Gambar 3.2. Proses Wawancara dan Diskusi

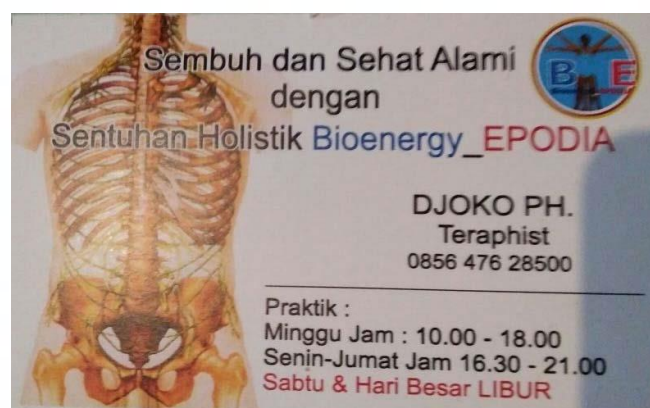
### 3.1.1.2. Wawancara II : Djoko Purwoko Hartono

Wawancara dilakukan dengan Bapak Djoko untuk lebih memahami tentang berbagai tanaman obat Indonesia. Selain itu, wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui bagian mana saja yang bisa dijadikan obat

dari beberapa jenis tanaman tertentu dan cara-cara apa saja yang dianjurkan jika ingin meramu obat herbal sendiri di rumah.

**a. Proses Wawancara**

Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Djoko Purwoko Hartono pada 21 Februari 2017 sekitar pukul 16.00 WIB di kediaman beliau yang terletak di Jalan Raya Klampok, Banjarnegara. Beliau adalah salah satu karyawan Rumah Sakit Emanuel, yang juga bekerja sebagai *therapist*. Beliau sebagai herbalis sekaligus pendiri tempat pengobatan tradisional Indonesia yang bernama Bioenergy EPODIA. Bioenergy EPODIA merupakan upaya terapi alternatif yang menggunakan tanaman obat Indonesia sebagai solusi penyakit. Beliau juga memiliki pengalaman aktif sebagai fasilitator PHC (*Primary Health Care*) sejak tahun 1988. Wawancara dilakukan hingga pukul 17.00 WIB.



Gambar 3.3. Kartu Nama Bapak Djoko

## b. Analisa Wawancara

Bapak Djoko beranggapan bahwa seringkali masyarakat Indonesia lupa jika sebenarnya di sekitar mereka banyak sekali jenis-jenis tumbuhan yang dapat dimanfaatkan sebagai obat. Hal ini tidak bisa lepas dari kenyataan bahwa teknologi semakin berkembang dengan pesat, sehingga tanpa disadari keberadaan tumbuhan obat pun semakin tergusur. Contohnya seperti jahe yang berguna sebagai obat masuk angin dan jeruk nipis sebagai obat batuk. Adanya obat-obatan instan dalam bentuk *sachets* membuat orang lebih memilih untuk mengonsumsi obat tersebut karena dianggap praktis. Namun demikian, obat-obatan tersebut mempunyai efek samping bila dikonsumsi dalam jangka waktu lama dan tidak terkontrol. Selain itu, obat-obatan tersebut juga memiliki risiko akan menimbulkan penyakit lain.

Menurut Bapak Djoko, tanaman obat tidak bisa dikonsumsi secara langsung. Tanaman tersebut harus diracik dan disesuaikan dengan kondisi pasien. Racikan tanaman tersebut biasa disebut *simplisia*. Sementara, faktor yang mempengaruhi jumlah racikan yang dibutuhkan adalah seperti berat badan, tinggi badan, dan riwayat kesehatan pasien. Sebelum mengonsumsi obat herbal sebaiknya dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahlinya atau untuk beberapa penyakit ringan seperti masuk angin, flu, dan batuk, seseorang dapat memperoleh informasi mengenai ramuan tersebut



melalui internet dan buku. Sekarang ini, sudah banyak beredar informasi mengenai cara meramu sendiri obat herbal atau terkadang informasi tersebut sudah diberikan secara turun temurun melalui orang tua.

Bapak Djoko mengatakan bahwa ada beberapa tips yang harus diperhatikan sebelum mengonsumsi tanaman herbal. Pertama adalah bagian tanaman yang diambil. Jika bagian tanaman yang akan dimanfaatkan adalah daun, maka sebaiknya memilih daun yang tidak terlalu muda dan tidak terlalu tua, karena jika terlalu muda kandungan zat yang diperlukan belum terproduksi secara sempurna, namun sebaliknya jika terlalu tua kandungan zat tersebut telah menurun. Maka dari itu, sebaiknya memilih lembar daun keempat sampai keenam dari pucuk. Kedua adalah kebersihan bagian tumbuhan yang diambil. Bagian yang hendak dimanfaatkan hendaknya dicuci terlebih dahulu di bawah air mengalir. Selain itu, hendaknya memilih bagian yang tidak rusak secara fisik, seperti misalnya hindari daun yang memiliki potensi penyakit seperti adanya bercak-bercak putih atau keriting. Ketiga adalah jika bagian tanaman tersebut ingin disimpan dalam jangka waktu lama sebaiknya dikeringkan terlebih dahulu. Proses pengeringan dapat dilakukan dengan menjemur bagian tanaman tersebut di bawah sinar matahari. Keempat, biasa dilakukan proses perebusan bagian tanaman yang diambil, kemudian air rebusan tersebut yang diminum sebagai obat.

Kelima adalah pemanfaatan obat herbal biasanya membutuhkan konsistensi pasiennya karena khasiatnya tidak bisa dirasakan secara instan dan dalam jangka waktu pendek, sehingga sebaiknya pasien mengonsumsinya secara teratur.



Gambar 3.4. Penulis dan Bapak Djoko

### **3.1.1.3. Wawancara III : Joko Wibowo**

Wawancara dilakukan dengan Bapak Joko Wibowo untuk mengetahui tentang proses penerbitan sebuah buku, bagaimana gaya ilustrasi yang sesuai untuk anak-anak, ukuran buku standar, kisaran harga buku pada umumnya, dan sebagainya. Semua informasi tersebut kemudian akan berguna untuk menambah wawasan penulis tentang penerbitan buku.

#### **a. Proses Wawancara**

Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Joko Wibowo pada 16 Maret 2017 sekitar pukul 13.00 WIB di kantor penerbit PT. Elex Media Komputindo yang terletak di Jalan Palmerah Barat, Jakarta

Pusat. Elex Media adalah sebuah perusahaan penerbit yang telah berdiri sejak 15 Januari 1985. Penerbit Elex Media merupakan salah satu anak perusahaan dari Kompas Gramedia Group. Buku-buku hasil terbitannya antara lain buku komik, buku pengetahuan, buku computer, buku cerita anak, dan sebagainya. Bapak Joko bekerja sebagai *Managing Editor for Children Publication*. Bapak Joko mulai bergabung dalam Elex Media sejak Oktober 2008. Wawancara dilakukan hingga pukul 14.00 WIB. Penulis tidak mengambil foto bersama Bapak Joko karena beliau ada urusan mendadak lainnya yang harus segera diatasi.

#### **b. Analisa Wawancara**

Bapak Joko selaku perwakilan dari penerbit Elex Media mengatakan bahwa proses penerbitan sebuah buku terbagi menjadi 6 tahap. Tahap pertama adalah penulis atau pengarang membuat konsep mengenai konten buku yang akan ditulisnya. Kemudian, dari konsep mentah tersebut dikembangkan lagi menjadi sebuah naskah. Naskah biasanya berupa sketsa ilustrasi dan teks yang akan ditampilkan. Jika naskah tersebut diterima, maka penulis dan editor akan berdiskusi bersama mengenai konten yang telah dirancang hingga mencapai kesepakatan antar kedua belah pihak. Selanjutnya, naskah tersebut akan masuk ke bagian produksi untuk dilakukan *layouting* dan kemudian dicetak.

Ukuran buku anak pada umumnya adalah 19 x 23 cm, 18 x 24 cm, dan 21 x 27 cm, atau tidak berbeda jauh dengan ukuran-ukuran tersebut. Ukuran buku dibuat efisien untuk dicetak agar menghemat biaya pencetakan. Bapak Joko mengatakan bahwa sebaiknya untuk buku anak harganya tidak lebih dari Rp 50.000; Kemudian, beliau juga memberi saran agar cerita sebisa mungkin dibuat sederhana, dan lebih banyak berisi gambar dibandingkan teks. Gambar berfungsi untuk menarik perhatian anak, sehingga akan menimbulkan perasaan ingin tahu dalam diri anak untuk membaca buku tersebut. Menurut Bapak Joko, kelebihan buku dibandingkan dengan *e-book* adalah buku lebih tahan lama, dan lebih susah untuk disalin atau dicontek.

Selama ini, beliau belum pernah membaca buku anak yang berisi tentang tumbuhan herbal dan tumbuhan beracun. Walaupun ada, biasanya pengarang buku tersebut adalah pengarang luar negeri, sehingga bukunya merupakan jenis buku terjemahan, dan sebagian besar tumbuhan yang dibahas pun tidak terdapat di Indonesia. Beliau menyarankan agar bentuk-bentuk tumbuhan dibuat lebih sederhana untuk menyesuaikannya dengan *target audience*. Kemudian, di awal buku diberikan penjelasan singkat mengenai definisi tumbuhan herbal dan tumbuhan beracun untuk memberikan pemahaman dasar kepada pembaca. Selanjutnya, beliau juga menyarankan agar pada halaman *cover* depan ditampilkan interaksi antara anak dengan tumbuhan tersebut untuk menggambarkan garis besar konten buku.

#### 3.1.1.4. Kesimpulan Wawancara

Banyak tumbuhan di sekitar kita yang dapat bermanfaat. Tidak hanya bermanfaat sebagai bahan pangan, tetapi juga dapat berguna sebagai obat. Seringkali kita lupa bahwa di sekitar kita banyak obat yang alami, dan terjangkau serta efektif, namun tak jarang kita memilih menggunakan obat yang sudah dikemas dalam *sachets*, karena kita menganggap obat-obat tersebut lebih praktis. Sebagian besar orang menganggap bahwa mengolah tumbuhan menjadi obat itu suatu hal yang merepotkan. Padahal, sebenarnya obat-obatan alami tersebut yang justru tidak menimbulkan efek samping. Cara mengolah tumbuhan tersebut juga tidak terlalu susah seperti misalnya hanya tinggal merebus atau mengeringkan bagian tumbuhan yang ingin diolah. Cara lain agar tanaman tersebut dapat dikonsumsi adalah dengan mencucinya terlebih dahulu dibawah air mengalir sehingga kebersihannya terjamin. Selain itu dibutuhkan pemakaian yang teratur, karena efek dari obat-obatan alami tersebut tidak bisa dirasakan secara langsung.

Di sisi lain, ada juga beberapa jenis tumbuhan yang mengandung racun. Tak sedikit dari tumbuhan tersebut yang dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai tumbuhan beracun mengakibatkan tingkat waspada masyarakat masih rendah. Cara membedakan tumbuhan beracun dan tidak beracun yang paling mudah adalah dengan menggesekkan bagian tumbuhan ke kulit kita, jika tidak terjadi iritasi, maka tumbuhan tersebut aman untuk

dikonsumsi. Cara yang lebih akurat adalah dengan melihat apakah ada hewan mamalia, seperti kera dan tikus, yang mengonsumsi tumbuhan tersebut. Jika mamalia mengonsumsi tumbuhan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tumbuhan tersebut aman dikonsumsi untuk manusia. Jangan hanya melihat pada ada tidaknya bekas gigitan ulat pada tumbuhan tersebut, karena terdapat beberapa jenis serangga yang di dalam tubuhnya terkandung zat yang dapat menetralkan racun tumbuhan.

### 3.1.2. Kuesioner

Kuesioner merupakan sekumpulan pertanyaan yang dibagikan kemudian diisi oleh sekelompok individu, sehingga akan menghasilkan sebuah data yang berkaitan dengan topik tertentu (Yusuf, 2015, hlm. 199). Kuesioner disebarakan melalui *Google Form* kepada *target audience* melalui orang tua yang masih memiliki anak usia 5-8 tahun serta tinggal di daerah Jabodetabek. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mendapatkan data mengenai tingkat pengetahuan masyarakat akan adanya tumbuhan herbal dan beracun di sekitar mereka. Kuesioner dilakukan dengan metode *random sampling*. Sementara, penentuan besaran sampel menggunakan rumus Slovin, sebagai berikut:

$$s = \frac{n}{1 + N.e^2}$$

Keterangan:

s = sampel

N = populasi

e = derajat ketelitian atau nilai kritis yang diinginkan

Gambar 3.5. Rumus Besaran Sampel Slovin

(Yusuf, 2015)

Besar populasi anak usia 5-8 tahun di wilayah Jabodetabek adalah 25.000 jiwa (www.aplikasi.bkkbn.go.id). Sedangkan, tingkat kepercayaan yang diinginkan adalah 90%, sehingga diperoleh  $\alpha = 10\%$ . Oleh karena itu, berdasarkan rumus Slovin di atas, maka besaran sampel yang dibutuhkan untuk mengisi kuesioner tersebut adalah 100 responden. Berikut adalah rincian perhitungannya:

$$S = \frac{25.000}{1 + 25.000 \times 0,1^2} = \frac{25.000}{1 + 25.000 \times 0,01} = \frac{25.000}{1 + 250} = 99,6 \text{ (dibulatkan menjadi 100)}$$

### 3.1.2.1. Analisa Kuesioner

Tabel 3.1.1. Analisa Kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban			
1.	Kapan biasanya Anda meluangkan waktu untuk belajar dan bermain dengan anak Anda?	70,5% menjawab sore hari	26,3% menjawab malam hari	2,1% menjawab siang hari	1,1% menjawab pagi hari
2.	Apakah Anda tahu bahwa di sekitar Anda terdapat berbagai jenis tanaman obat?	86,9% mengetahui bahwa di sekitar mereka terdapat tanaman obat		13,1% tidak mengetahui bahwa di sekitar mereka terdapat tanaman obat	
3.	Dimanakah Anda sering menjumpai tanaman obat tersebut?	90,6% menjawab di pekarangan rumah	69,8% menjawab di taman	59,4% menjawab di pinggir jalan	
4.	Apakah Anda tahu bahwa di sekitar Anda juga terdapat tanaman yang mengandung racun?	81,3% menjawab tidak tahu		18,8% menjawab tahu	
5.	Dimanakah Anda sering menjumpai tanaman-tanaman yang disebutkan di atas?	88,7% menjawab di taman	84,5% menjawab di pekarangan rumah	68% menjawab di pinggir jalan	

6.	Darimanakah Anda tahu bahwa tanaman tersebut beracun?	81,3% menjawab tidak tahu	19,6% menjawab dari teman	14,4% menjawab dari keluarga	11,3% menjawab dari buku
7.	Media apa yang sesuai untuk menyampaikan informasi kepada anak mengenai tumbuhan herbal dan beracun di sekitarnya?	77% memilih buku ilustrasi	16% memilih buku ensiklopedia	7% memilih buku dongeng	

### 3.1.2.2. Kesimpulan Kuesioner

Kesimpulan yang dapat diambil dari data kuesioner di atas adalah sudah banyak responden yang mengetahui bahwa di sekeliling mereka terdapat berbagai jenis tanaman yang berfungsi sebagai obat, tetapi mereka tidak tahu bahwa ada beberapa jenis tanaman yang juga mengandung racun berbahaya. Selain itu, responden juga menjawab bahwa tanaman-tanaman tersebut mudah dijumpai di pekarangan rumah, taman, dan pinggir jalan. Jawaban yang diberi warna oranye pada Tabel 3.1.1. merupakan inti tujuan dari kuesioner tersebut dibagikan, sehingga jawaban-jawaban tersebut yang menjadi landasan dasar penulis dalam mengambil tema ini. Di samping itu, penulis juga menanyakan media apa yang paling sesuai untuk anak agar mereka dapat dengan mudah menyerap informasi yang disampaikan, sehingga penulis dapat menentukan media apa yang akan digunakan dalam perancangan ini secara tepat. Melalui kuesioner tersebut, penulis juga dapat menganalisa perilaku *target audience* yang lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk melakukan aktivitas sekolah dan bermain bersama teman sebaya



mereka. Oleh karena itu, penulis menggunakan jalan cerita karakter diberi tugas oleh gurunya untuk mencari tahu tentang tumbuh-tumbuhan herbal dan beracun. Kemudian, karakter anak dibuat bersama teman sebayanya karena pada umumnya, anak lebih senang bekerja bersama temannya.

### **3.2. Metodologi Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis merupakan adaptasi dari metode Suyanto. Suyanto (2004) membagi metode perancangan buku menjadi 6 tahap, yaitu: identifikasi masalah, riset pendahuluan, *brainstorming* dan *mindmapping*, pengembangan konsep, pengembangan desain, dan aplikasi (hlm. 34-35). Adapun penjelasan dari tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1. Identifikasi Masalah**

Masalah diperoleh dari fenomena yang ada di masyarakat akan minimnya pengetahuan mereka tentang adanya tumbuhan herbal dan tumbuhan beracun di sekitarnya. Lemahnya tingkat kewaspadaan mereka berakibat pada kurangnya pengawasan terhadap anak, sehingga anak yang memiliki sifat suka mengeksplor lingkungannya secara tidak sengaja mengonsumsi atau terkena getah tumbuhan tersebut. Tindakan ini dapat membawa dampak negatif seperti keracunan. Maka dari itu, berlandaskan masalah tersebut, penulis merancang buku ilustrasi tentang tumbuhan herbal dan tumbuhan beracun di sekitar kita dengan tujuan agar anak mampu membedakan berbagai jenis tumbuhan.

## 2. Riset Pendahuluan

Tujuan dari pelaksanaan riset adalah untuk memperoleh informasi mengenai topik yang akan dibahas secara lebih mendalam. Penulis melakukan riset melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka. Wawancara dilakukan dengan ahli taksonomi tumbuhan, herbalis, dan lembaga penerbit. Sementara, kuesioner dibagikan dengan tujuan untuk mengetahui tentang seberapa jauh pengetahuan *target audience* terhadap tumbuhan herbal dan tumbuhan beracun. Studi pustaka digunakan untuk membatasi jenis-jenis tumbuhan yang akan dibahas dalam buku ini.

## 3. *Brainstorming* dan *Mindmapping*

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul melalui riset, maka langkah selanjutnya adalah melakukan *brainstorming* dan *mindmapping*. *Brainstorming* dan *mindmapping* dilakukan untuk menentukan konsep visual yang sesuai dengan *target audience*. Penulis telah melakukan *mindmapping* terhadap *layout* dan teknik buku ilustrasi yang akan dirancang, aktivitas dan psikologis *target audience* yaitu anak-anak usia 5-8 tahun, dan konten tentang tumbuhan herbal dan tumbuhan beracun. Melalui *mindmap*, kemudian ditentukan jumlah tumbuhan yang akan dibahas, yaitu 5 tumbuhan herbal dan 5 tumbuhan beracun. Tumbuhan-tumbuhan ini dipilih karena habitat mereka yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari manusia. Selanjutnya, *brainstorming* dilakukan untuk menentukan sinopsis cerita yang akan digunakan. Sesuai dengan

*mindmap* tentang *target audience*, maka cerita diawali dengan tokoh anak-anak mendapat tugas liburan dari gurunya untuk mencari tahu tentang 5 tumbuhan herbal dan 5 tumbuhan beracun di sekitar mereka.

#### **4. Pengembangan Konsep**

Setelah melewati proses *brainstorming* dan *mindmapping*, dibuat sebuah konsep visual dalam bentuk sketsa kasar. Pembuatan sketsa terkait dengan penampilan para tokoh, yaitu sketsa Profesor Ozi, Nimo, dan Rene. Selain itu, sketsa layout juga dilakukan oleh penulis untuk menentukan tiap kapan *game* disisipkan agar anak tidak bosan. Sketsa tersebut yang kemudian akan dikembangkan menjadi visual yang lebih komprehensif.

#### **5. Pengembangan Desain**

Dalam tahap ini, konsep dikembangkan menjadi sebuah visual yang lebih rinci. Elemen-elemen desain (seperti huruf, *layout*, ilustrasi, foto, warna, dan lain-lain) harus menyesuaikan dengan minat *target audience*. Penulis menggunakan huruf jenis *sans-serif* agar terkesan santai sesuai dengan karakter anak. Warna yang digunakan pun didominasi dengan warna-warna cerah dan ceria, seperti merah, oranye, kuning, biru, merah muda, hijau dan sebagainya. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian konsumen. Foto asli masing-masing tumbuhan juga disertakan agar tidak terjadi kesalahpahaman antara maksud pengarang dan pembaca. Foto juga berupa *close-up* bagian tumbuhan yang dapat berfungsi sebagai obat maupun bagian yang beracun. yang digunakan harus sudah dibuat mendekati produk yang akan dipasarkan.

## 6. Aplikasi

Tahap ini merupakan proses terakhir dari tahapan perancangan. Setelah finalisasi desain, desain tersebut diaplikasikan pada media utama dan media sekunder. Pada perancangan ini, media utamanya berupa buku ilustrasi yang berjumlah 48 halaman dengan ukuran 23,5 x 17,5 cm. Sedangkan, media sekundernya berupa poster, *x-banner*, dan *merchandise* (pin, gantungan kunci, tempelan kulkas, tempat pensil, dan *tote bag*). Media sekunder akan digunakan dan dibagikan selama masa promosi, yaitu pada bulan Juli-Desember 2017.

### 3.3. *Study Existing*

Sebagai acuan referensi dalam perancangan konsep visual dan pengembangan desain serta pemilihan bahasa yang tepat untuk anak-anak, penulis melakukan *study existing* pada beberapa buku ilustrasi anak yang terdapat di toko buku Gramedia Summarecon Mall Serpong. Tujuan dari pelaksanaan *study existing* ini adalah agar penulis dapat memahami karakteristik dan ciri khas dari buku ilustrasi anak sehingga mampu membuat hasil akhir sesuai dengan minat *target audience*. Berikut adalah beberapa referensi yang digunakan oleh penulis:

Buku “Menenal Burung Bersama Poki” merupakan buku cerita pengetahuan yang berisi informasi sederhana tentang berbagai jenis burung yang ada di sekeliling kita. Buku ini menggunakan seorang tokoh anak kecil bertopi yang bernama Poki. Poki yang akan menuntun jalan cerita dari buku ini dari awal hingga akhir. Selain cerita, buku ini juga dilengkapi dengan berbagai aktivitas

belajar, seperti menebalkan kata, menarik garis, menjodohkan gambar, menyusun *puzzle*, membuat topeng burung, dan mewarnai burung.



Gambar 3.6. Cover Buku Mengenal Burung Bersama Poki



Gambar 3.7. Contoh Halaman Isi

Buku “Gigiku Sehat dan Kuat” merupakan buku ilustrasi edukatif yang mengajarkan tentang pentingnya sikat gigi kepada anak-anak. Seorang anak perempuan kecil bernama Noura menjadi tokoh utama dalam buku ini. Noura bersama seorang Peri Gigi melakukan petualangan di dalam mulut Juno, kakak Noura. Melalui buku ini, anak diajak untuk melihat efek negatif jika lupa menggosok gigi. Karakter kuman digambarkan secara sederhana. Selain itu, buku

ini dipadu dengan *pop-up* sederhana dan aktivitas permainan. Di akhir halaman, juga diberikan penjelasan mengenai cara menyikat gigi yang baik dan benar.



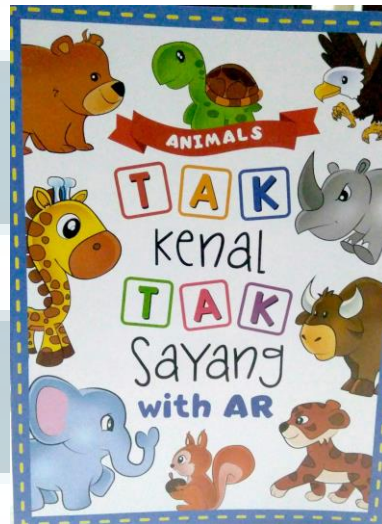
Gambar 3.8. Cover Buku Gigiku Sehat dan Kuat



Gambar 3.9. Contoh Halaman Isi

Buku “Tak Kenal, Tak Sayang” merupakan buku ensiklopedia sederhana yang berisi tentang penjelasan singkat mengenai ciri-ciri fisik, perilaku, habitat, dan kemampuan beberapa hewan yang terdapat di alam bebas. Buku ini juga dipadu

dengan berbagai permainan kecil seperti melengkapi gambar, menyusun *puzzle*, menemukan perbedaan, dan lain-lain.



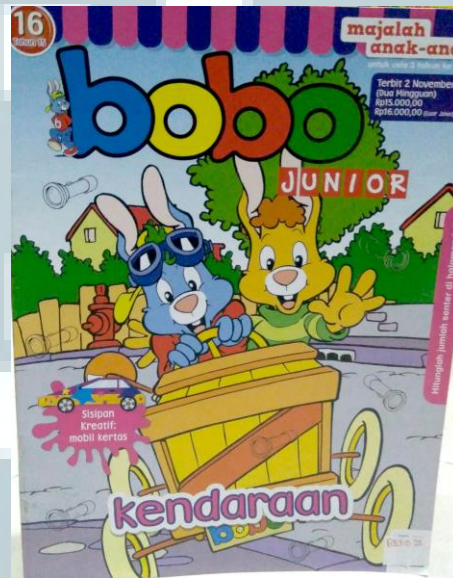
Gambar 3.10. Cover Buku Tak Kenal Tak Sayang



Gambar 3.11. Contoh Halaman Isi

Majalah “Bobo Junior” merupakan majalah yang mengembangkan konsep bermain dan belajar untuk anak. Majalah ini mengolah informasi mengenai suatu tema, seperti contohnya tema kendaraan, agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Terdapat juga cergam tentang tokoh utama pada majalah ini, yaitu seekor

kelinci biru yang bernama Bobo. Selain itu, ada banyak aktivitas bermain yang dapat dilakukan oleh anak seperti mewarnai gambar, membentuk mobil 3D dari karton, belajar berhitung menggunakan gambar-gambar kendaraan, mengelompokkan benda, dan sebagainya. Di akhir halaman majalah, tersedia foto asli seekor hewan dan sedikit penjelasan mengenai hewan tersebut.



Gambar 3.12. Cover Majalah Bobo Junior



Gambar 3.13. Contoh Halaman Isi