



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kurangnya pengetahuan masyarakat akan adanya tumbuhan beracun di sekitar mereka mengakibatkan rendahnya tingkat kewaspadaan mereka. Tingkat kewaspadaan orang tua yang rendah kemudian akan berdampak kepada anak-anak, yang mayoritas dari mereka suka mengeksplorasi lingkungannya. Hal yang berbahaya adalah ketika mereka mengeksplorasi dengan cara menggigit, meremas, atau mematahkan bagian tumbuhan tertentu yang mengandung racun, sehingga tanpa sengaja racun tersebut akan masuk ke dalam tubuh anak dan menimbulkan efek negatif. Oleh karena dilandasi permasalahan tersebut, penulis ingin membuat suatu media pembelajaran bagi anak untuk dapat membedakan tumbuhan herbal dan tumbuhan beracun.

Media pembelajaran yang tepat untuk anak-anak adalah melalui buku ilustrasi agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh anak. Ilustrasi digunakan sebagai pembantu daya tangkap anak terhadap narasi teks yang masih terbatas, sehingga anak tidak merasa terbebani untuk belajar. Kemudian, buku ilustrasi juga dilengkapi dengan aktivitas-aktivitas sederhana yang dapat merangsang motorik anak. Tujuan pemberian aktivitas-aktivitas tersebut adalah agar anak tidak merasa bosan diberikan informasi secara terus menerus dan anak pun akan menjadi lebih tertarik untuk belajar.

Selanjutnya, *layout* yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah dengan mengutamakan gambar dibanding teks. Teks hanya berfungsi sebagai penjelas gambar dan memberikan informasi-informasi yang lebih detail seperti deksripsi masing-masing tumbuhan, dan sebagainya. Informasi-informasi tersebut ditujukan untuk orang tua yang mendampingi anaknya ketika membaca buku ilustrasi ini, sehingga dalam prakteknya di dunia nyata, orang tua juga mampu membedakan jenis tumbuhan herbal dan tumbuhan beracun. Selain itu, informasi-informasi tersebut juga bertujuan agar tidak terjadi *misconception* antara pembaca dan pengarang karena beberapa jenis tumbuhan memiliki ciri-ciri yang mirip satu dengan lainnya.

Typeface yang digunakan juga merupakan jenis *sans-serif* untuk menyesuaikan dengan karakter anak-anak yang santai dan dinamis. Lalu, palet warna yang dipakai berupa warna-warna ceria dan cerah untuk menarik perhatian anak. Warna-warna gelap seperti cokelat, hitam, dan abu-abu masih tetap dipakai, namun tidak mendominasi keseluruhan buku. Bentuk-bentuk tumbuhan mengalami proses distorsi atau penyederhanaan. Hal ini karena anak-anak lebih menyukai bentuk sederhana dan tidak rumit sesuai dengan kondisi psikologis mereka. Meskipun begitu, ciri khas antar satu tumbuhan dengan tumbuhan lainnya tetap dapat dibedakan sehingga anak tidak keliru memahami mana tumbuhan herbal dan mana tumbuhan beracun. Buku ilustrasi ini juga memiliki karakter berupa anak-anak dan profesor yang akan menjadi pemandu pembaca dalam mengerti dan memahami isi buku.

5.2. Saran

Penulis menyarankan bagi pembaca yang ingin mengembangkan atau mengambil tema sejenis agar dilanjutkan seperti perancangan buku ilustrasi mengenai pengenalan cara menanam tumbuh-tumbuhan herbal bagi anak-anak. Pembaca juga sebaiknya melakukan konsultasi terlebih dahulu kepada ahli herbal (herbalis) dan ahli taksonomi tumbuhan, sehingga informasi yang diberikan berupa informasi akurat. Lalu, studi-studi pustaka juga diperlukan untuk menunjang data-data yang telah didapat dari herbalis maupun ahli taksonomi. Selanjutnya, pertimbangkan juga perkembangan psikologis *target audience* agar dapat menciptakan media yang sesuai untuk mereka, dan informasi yang ingin disampaikan pun dapat ditangkap dengan cepat dan tepat oleh *audience*. Selain itu, media pembelajaran pun dapat dikembangkan menjadi media lainnya, seperti aplikasi *game* pada *smartphone*, buku interaktif, dan sebagainya.

UMMN