

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PETUALANGAN DI NEGERI REMPAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN REMPAH- REMPAH DI KARAWANG

Amirah Rosyadah¹, Taufiq Waha² dan Fariha Eridani Naufalina³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
amirahrosyadah@student.telkomuniversity.ac.id, niyadivacantik@telkomuniversity.ac.id,
farihaen@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari solusi dalam mengedukasi mengenai rempah-rempah kepada anak-anak. Memperkenalkan rempah-rempah yang dapat mereka temui disekitar mereka, juga fungsi dan manfaatnya dalam kehidupan keseharian mereka. Karena rempah-rempah merupakan bagian dari kehidupan keseharian, dan apabila generasi saat ini tidak mengetahuinya, akan berdampak paada generasi berikutnya. Solusi ini juga sebagai upaya pelestarian rempah-rempah juga pengembangan potensi rempah lainnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu pengumpulan data secara objektif dengan penelitian lapangan juga pengumpulan data secara literatur, observasi, dan wawancara narasumber. Hasil dari penelitian ini akan didapatkan berupa data mengenai rempah juga tanggapan masyarakat mengenai pentingnya pengenalan rempah-rempah kepada anak-anak. Dan dengan menggunakan keilmuan Desain Komunikasi Visual, hasil penelitian ini akan dirancang dalam konsep media edukasi pengenalan rempah-rempah untuk anak-anak.

Kata kunci: Rempah-rempah, Media Edukasi, Desain Komunikasi Visual

ABSTRACTION

This research have a purpose to find solutions to come up with education spices for children. Introduced the spices they could meet around them, as well as their daily functions and benefits. Because spices are part of daily life, and if current generations do not know it, it will affect the next generation. This solution also worked to preserve spices and to develop other spices. The study employs a qualitative method of collecting data objectively with field studies as well as collecting data in literature, observation, and interview of sources. The results of this study will be obtained in data on spices as well as in public responses to the importance of introducing spices to children. And with the use of visual communications design, the results of this study will be designed in the media concept of educating children for spices.

Key words: spices, media education, visual communication design

PENDAHULUAN

Berlimpahnya kekayaan alam Indonesia membuat berbagai macam potensi pengembangan alamnya semakin banyak untuk diteliti. Salah satunya rempah-rempah, olahan rempah-rempah menjadi bumbu yang membuat cita rasa seluruh masakan Indonesia memiliki rasa khas dari setiap daerahnya.

Rempah-rempah, adalah bagian tanaman yang berasal dari bagian batang, daun, kulit kayu, umbi, rimpang (rhizome), akar, biji, bunga atau bagian-bagian tubuh tumbuhan lainnya (De Guzman dan Siemonsma, 1999). Rempah-rempah sangat berperan dalam kehidupan manusia, terutama dalam bidang pangan, yang sering terlibat dalam keseharian, seperti kegiatan memasak. Setiap rempah memiliki manfaat serta fungsinya, diantaranya dapat digunakan sebagai bumbu, penguat cita rasa, pengharum, dan pengawet makanan yang digunakan secara terbatas (FAO, 2005).

Seiring berkembangnya zaman, pengolahan rempah-rempah pun juga berkembang. Salah satunya, pengolahan rempah-rempah menjadi bumbu instan. Hal ini memiliki dampak positif terhadap masyarakat, yakni mempermudah dalam hal memasak dan juga membuat berbagai olahan masakan lainnya. Namun, hal ini juga memiliki dampak lainnya yang berpengaruh kepada ketidakpedulian masyarakat akan olahan asli (bumbu) rempah-rempah tersebut. Pengenalan rempah-rempah hanya akan terbatas pada komposisi dari bumbu kemasan tersebut. Hal ini juga akan berpengaruh untuk pengetahuan generasi yang akan mendatang. Potensi alam Indonesia juga warisan budaya yang kita miliki akan hilang.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pengaruh rempah-rempah dalam kehidupan keseharian, juga pengetahuan rempah-rempah penting dikaji karena merupakan salah satu potensi kekayaan alam dan warisan budaya Indonesia yang kita miliki dan dapat terus dikembangkan, sehingga diperlukannya media edukasi sebagai bentuk pengenalan rempah-rempah kepada anak-anak. Dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual dan Desain Grafis, hal ini dapat menjadi solusi terkait permasalahan tersebut. Hasil perancangan ini ditujukan untuk anak-anak usia 6-8 tahun, orangtua, juga remaja.

LANDASAN TEORI

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang berfokus pada pengumpulan data dan hasil analisis langsung terhadap objek dan subjek dalam penelitian. Mengumpulkan data dengan metode studi pustaka, literatur, observasi, kuesioner dan juga wawancara mendalam kepada narasumber. Dalam hal pengumpulan data, Gill et. Al. (2008) mengemukakan terdapat beberapa macam metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. yaitu observasi, analisis visual, studi pustaka, dan interview (individual atau grup). Selanjutnya data yang berhasil dikumpulkan, dianalisis untuk dapat memahami dan mendapatkan kesimpulan dalam penelitian tersebut.

Teori yang digunakan adalah teori perancangan, tahapan Perancangan (desain) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dan diperoleh pemilihan alternatif sistem yang terbaik, kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan ini meliputi perancangan output, input, dan file (Ladjamudin. 2013:39). Selain teori perancangan, penulis juga menggunakan teori komunikasi. Komunikasi adalah penyebaran informasi, ide-ide sebagai sikap atau emosi dari seseorang kepada orang lain terutama melalui simbol-simbol (Theodorson dan Theodorson). Teori ini mengangkat strategi pesan, pesan apa yang ingin disampaikan kepada audience, dengan menyesuaikan target audience, penggunaan komunikasi juga disesuaikan agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan kepada audience.

Teori-teori tersebut dapat memperkuat teori media edukasi, Media Edukasi adalah kombinasi kata-kata pendidikan dan hiburan; dan memiliki kemampuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas dan imajinasi, serta melatih saraf motorik yang didukung oleh perangkat multimedia (Swasty, 2016). Penulis juga menggunakan teori Desain Komunikasi Visual, yang merupakan disiplin ilmu guna mempelajari berbagai konsep komunikasi dan ungkapan yang dikemas kreatif melalui berbagai jenis media untuk menyampaikan gagasan-gagasan atau pesan dengan melalui visual atau mengelola elemen grafis seperti ilustrasi, warna, bentuk, tatanan huruf, dan layout agar gagasan dapat diterima oleh penerima pesan (Kusrianto, 2007: 2).

Untuk memperkuat hasil perancangan, penulis juga menggunakan teori buku ilustrasi, yang merupakan hasil dari perancangan dan penelitian ini. Ilustrasi buku bergambar berkaitan erat dengan *storytelling*. Dalam buku bergambar, ilustrasi memiliki peran untuk membentuk latar cerita, mendefinisikan dan mengembangkan karakter, memperluas atau mengembangkan plot cerita, memberikan sudut pandang yang berbeda, serta berkontribusi terhadap pemahaman tekstual dan memperkuat cerita. (Fang, 1996:136).

DATA DAN HASIL PERANCANGAN

Data

Data Institusi Pemberi Proyek



Gambar 3.1 Logo Negeri Rempah
(Sumber: negerirempah.org)

Yayasan Negeri Rempah adalah organisasi nirlaba dengan lingkup sosial-budaya yang didedikasikan bagi peningkatan kesadaran masyarakat untuk belajar dan memperoleh pengetahuan tentang kebhinnekaan Indonesia melalui kegiatan-kegiatan pendidikan dan kebudayaan.

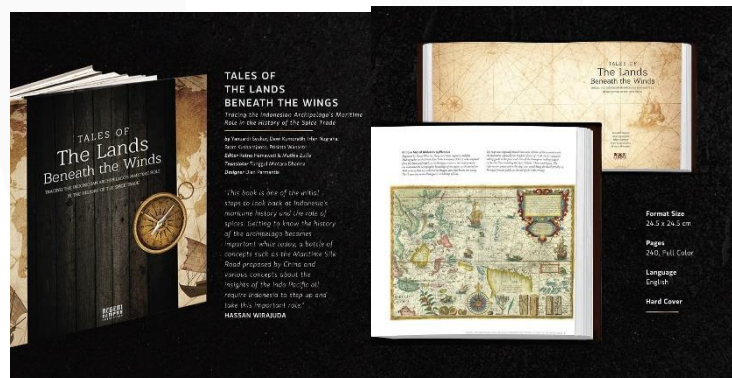
Data Program dan Produk Instansi

A. Program Yayasan Negeri Rempah

1. Jaringan Masyarakat Negeri Rempah
2. Pasarempah
3. Sekolah Rempah
4. Bincang Dunia Maya
5. Negeri Rempah *Channel*
6. IFSR (*International Forum On Spice Route*)

B. Produk Yayasan Negeri Rempah

1. Hantaran Rempah Ramadhan 2022
2. Kisah Negeri-negeri di Bawah Angin (*Tales of the Lands Beneath the Wind*)



Gambar 3.2 Produk Buku Negeri Rempah
(Sumber: negerirempah.org)

Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah rempah-rempah, kebersamaan dan interaksi.

Data Khlayak Sasaran Utama

A. Geografis

Penelitian ini berfokus pada cangkupan wilayah Kabupaten Karawang.

B. Demografis

Usia : 6-8 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
Pendidikan : Sekolah Dasar
Tingkat Ekonomi : Menengah ke atas

C. Psikografis

- Aktif
- Kreatif
- Tertarik dengan pengetahuan baru
- Senang dengan kegiatan bercerita

Data Khalayak Sasaran Pendukung

A. Geografis

Penelitian ini berfokus pada cangkupan wilayah Kabupaten Karawang.

B. Demografis

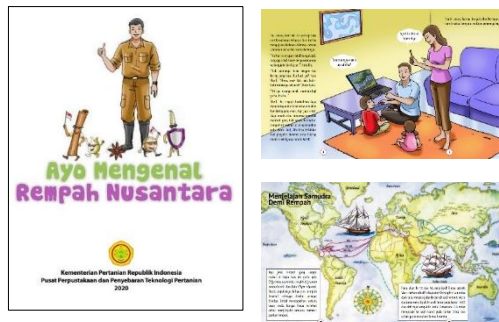
Usia : 30-45 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
Pendidikan : Umum
Tingkat Ekonomi : Menengah ke atas

C. Psikografis

- Pekerja Keras
- Senang melakukan interaksi dan komunikasi
- Tertarik dengan hal yang baru
- Mengikuti perkembangan informasi, terutama mengenai perkembangan pengetahuan
- Senang/tertarik mengikuti kegiatan memasak atau berkebun

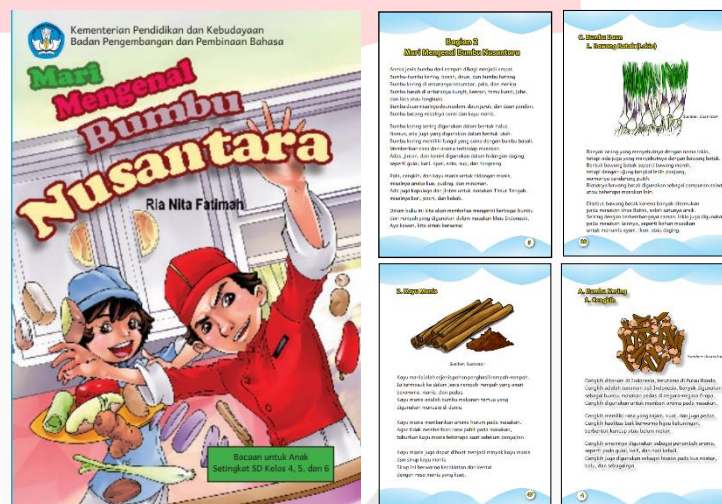
Data Proyek Sejenis

A. Ayo Mengenal Rempah Nusantara



Gambar 3.3 e-book Mengenal Rempah Nusantara
(Sumber: repository.pertanian.go.id)

B. Mari Mengenal Bumbu Nusantara



Gambar 3.4 e-book Mengenal Bumbu Nusantara
(Sumber: researchget.net)

C. Willa dan Rempah Kesayangan Ibu



Gambar 3.5 Buku Willa dan Rempah
(Sumber: littlequokka.id)

Data Hasil Kuesioner

Didapatkan hasil kuesioner dengan total responden 119 orang. Dengan 65.5% responden adalah perempuan dan 34.5% responden laki-laki. Didapatkan hasil, 48.7% responden berusia 20-30 tahun dan 32.8% berusia > 30 tahun. Dan, 84% responden mengenal rempah-rempah dengan 72.3% dari bumbu masakan, 11.8% dari tumbuhan dan 10.9% obat alami.

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap 3 narasumber dengan metode wawancara mendalam atau tidak terstruktur.

1. **Dewi Kumoratih Kushardjanto, S.Sn., M.Si.** (Ketua Dewan Pengurus Negeri Rempah)

Hasil Wawancara: Rempah-rempah merupakan salah satu *icon* Indonesia, bukti kekayaan alam Indonesia, dan merupakan warisan budaya Indonesia. Tetapi saat ini banyak yang tidak mengenal rempah, dan ini menjadi salah satu bukti terputusnya pengetahuan mengenai kosarasa (kekayaan rasa), yang bisa mempengaruhi indra pengecap pada anak-anak. Oleh sebab itu, rempah menjadi hal yang penting sebagai pengenalan dasar mengenai rasa dan melatih indra pengecap anak-anak.

2. **Asri Susila Ningrum** (Penulis Buku Cerita Anak)

Hasil Wawancara: Dalam memperkenalkan pengetahuan baru kepada anak-anak itu merupakan sebuah ide yang kreatif. Namun tantangannya bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut dan dengan metode apa, tepatnya harus kreatif agar anak-anak tertarik mempelajarinya, dan kembali lagi target audiencenya usia berapa dan pertimbangkan dari sisi cara penyampaian baik itu visual, pesan huruf, dan lainnya, sesuai dengan metode yang akan dipakai.

3. **Kurnia** (Agrobisnis)

Hasil Wawancara: Tentu penting memperkenalkan rempah-rempah kepada anak-anak, karena manfaat yang sangat banyak. Dan tentunya bahannya lebih alami juga aman untuk dikonsumsi dengan sesuai takaran yang pas. Tetapi untuk memperkenalkannya kepada anak-anak, baiknya dari rempah-rempah yang disekitar mereka dan mudah ditemui, juga dari segi aroma dan rasa yang mampu diterima mereka. Sehingga mereka akan tertarik dalam mempelajarinya, maupun mengenalnya dari segi rasa, juga aroma.

Data Observasi

1. Observasi Perilaku Konsumen

Pengamatan dilakukan terhadap orangtua yang memiliki anak umur 6-8 tahun terhadap buku "Willa dan Rempah". Didapatkan tanggapan positif dari ibu rumah tangga yang membeli buku Willa dan Rempah, dari tanggapan tersebut, dukungan terhadap produk lokal juga tema yang berwawasan Nusantara memiliki peminat yang cukup banyak. Ditambah buku tersebut juga berkaitan dengan aktifitas keseharian anak dan orangtua di rumah. Respon positif terhadap cerita tersebut membuat buku ini sudah dimiliki kurang lebih 5.500 keluarga di Indonesia.

Observasi juga dilakukan melalui pengamatan mengenai rempah yang dijadikan bahan diskusi online, diantaranya oleh pihak Yayasan Negri Rempah (*Channel Youtube*), Jalur Rempah RI (*Channel Youtube*), dan Metrotvnews – Susi Cek Ombak (*Channel Youtube*).

2. Observasi lapangan

Observasi lapangan yang dilakukan adalah melihat langsung jenis rempah-rempah dan mengunjungi salah satu tempat produksi rempah-rempah. Juga observasi ke salah satu lembaga pendidikan dengan siswa usia 5-6 tahun, dan memberi sample hasil karya (buku ilustrasi bercerita) kepada salah satu guru dan mengamati respon serta tanggapan dari anak-anak tersebut mengenai rempah-rempah.

Analisis

A. Analisis Matriks

Melakukan perbandingan dengan 3 proyek sejenis. 2 jenis *e-book* (Buku rempah dari Kementrian Pertanian Indonesia dan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia) dan 1 jenis buku cetak (Willa dan Rempah).

Dari hasil analisis matriks terhadap 3 proyek tersebut, didapatkan ketiga buku tersebut memiliki tujuan dan *audience* yang sama, yakni memperkenalkan rempah-rempah dan untuk anak-anak. Dari sisi tipografi juga memiliki kesamaan, namun yang berbeda adalah bagaimana cara untuk memikatnya, di antara ketiga buku tersebut, buku ketiga lah yang dapat dikategorikan mampu untuk menarik minat membaca dan mempelajari pengetahuan rempah-rempah.

B. Analisis SWOT

Berdasarkan hasil analisis tabel SWOT, strategi yang akan digunakan adalah *Strenght-Opportunity* (S-O) yaitu dengan memanfaatkan kekuatan dan peluang yang ada untuk merancang media edukasi penngenalan rempah-rempah di Karawang. Dengan Buku ilustrasi yang memiliki fitur metode pembelajaran yang berbeda dan berkaitan dengan kehidupan keseharian diharapkan dapat menutupi ancaman yang ada yaitu ketidakpedulian untuk mengenal dan mempelajari mengenai rempah-rempah.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil analisis data juga observasi yang telah dilakukan, didapatkan hasil perancangan sebagai berikut:

Media Utama

1. Judul Buku Ilustrasi



Gambar 3.6 Judul Buku Ilustrasi

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

2. Spesifikasi Buku Ilustrasi

Ukuran Buku	: 20 cm x 20 cm
Jenis Buku	: Hard Cover
Bahan Buku	: Art Paper 310gr (isi buku)
Jumlah Halaman	: 24 halaman, 12 lembar

3. Jenis Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan adalah Black Burger dan Peppa Pig.

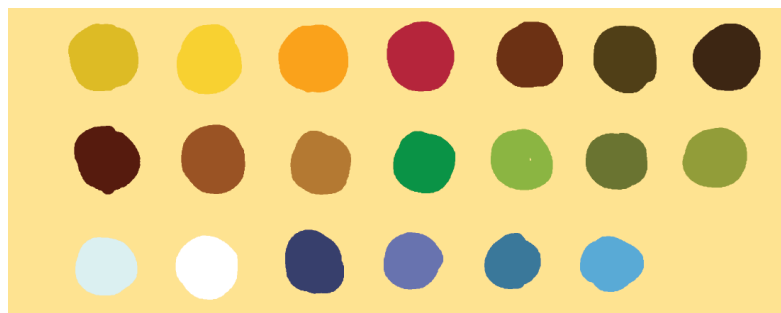


Gambar 3.7 Konsep Tipografi

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

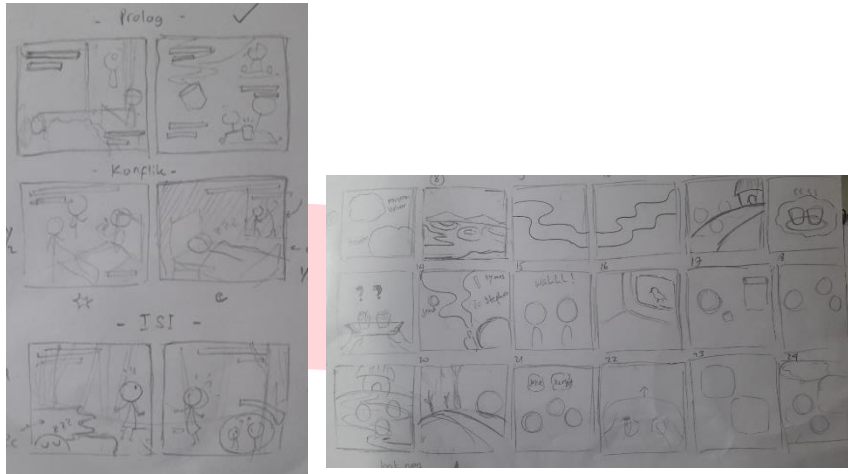
4. Warna

Warna yang akan dipakai dalam proses pembuatan buku ilustrasi, akan memakai *palette color* warna *pantone* Hijau, Biru, Kuning, Merah, coklat.



Gambar 3.8 Konsep Warna
(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

5. Sketsa Storyboard



Gambar 3.9 Sketsa Storyboard
(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

6. Karakter

Karakter dalam perancangan ini ada 3 karakter, yaitu:

1. Bona



Gambar 3.10 Ilustrasi Karakter Bona
(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

2. Boni



Gambar 3.11 Ilustrasi Karakter Boni

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

3. Ibu



Gambar 3.12 Ilustrasi Karakter Ibu

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

4. Pompom



Gambar 3.13 Ilustrasi Karakter Pompom

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

7. Final Design



Gambar 3.14 Mockup Buku Ilustrasi

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

Media Pendukung

1. E-book

e-book diperuntukkan kepada perpustakaan daerah yang sulit dikases atau dijangkau untuk pengiriman buku cetak. Juga diperuntukkan sebagai sample kepada audience yang ingin melihat beberapa isi halaman.

2. Banner



Gambar 3.15 Desain X-Banner
(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

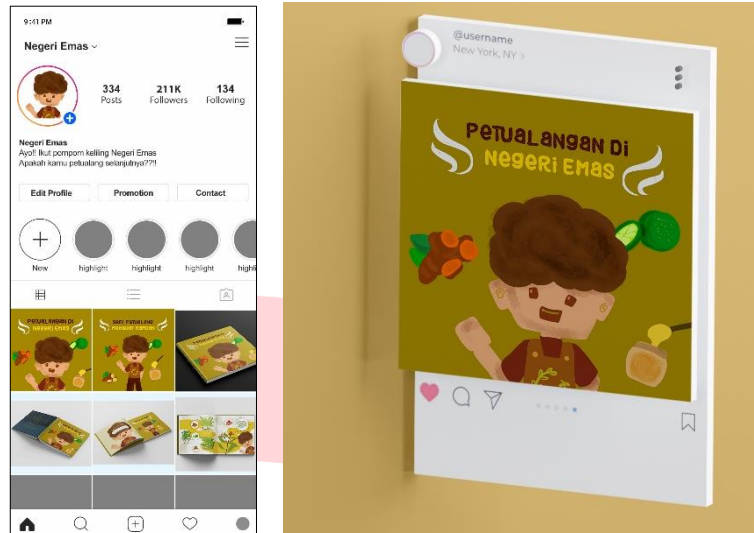
3. Poster



Gambar 3.16 Desain Poster

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

4. Media Sosial



Gambar 3.17 Mockup Media Sosial Instagram

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

5. Seri Petualangan

1. Seri Petualangan Keliling Negeri Emas

Peta Indonesia yang berukuran A3 dan bermagnet.



Gambar 3.18 Desain Peta Indonesia

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

Seri Petualangan Menanam Emas, Agenda Memasak, dan Membuat Ramuan, memiliki bentuk cover yang sama, dengan konsep berbentuk postcard agenda.

2. Seri Petualangan Menanam Emas



Gambar 3.18 Desain Sampul Menanam Emas

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

3. Seri Petualangan Agenda Memasak



Gambar 3.19 Desain Sampul Agenda Memasak

(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

4. Seri Petualangan Membuat Ramuan



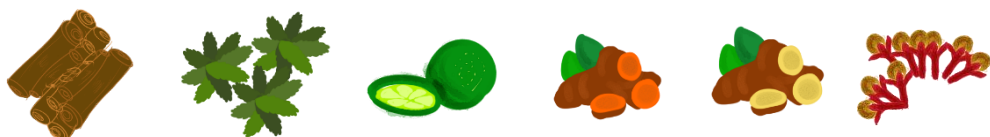
Gambar 3.20 Desain Sampul dan Isi Membuat Ramuan
(Sumber: Amirah Rosyadah, 2022)

5. Totebag



Gambar 3.21 Totebag
(Sumber: Amirah Rosyadah)

6. Magnet Karakter Rempah



Gambar 3.22 Desain Karakter Rempah
(Sumber: Amirah Rosyadah)

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasannya dengan menggunakan keilmuan desain komunikasi visual, dapat ditemukan solusi dalam penyampaian informasi mengenai rempah-rempah yang dirangkum di dalam sebuah buku cerita yang edukatif, juga dengan media pendukung yang dapat mendukung aktivitas pengenalan rempah-rempah juga membangun interaksi secara langsung dengan rempah-rempah maupun dengan lingkungan sekitarnya.

Saran

Saran yang dapat diberikan adalah, untuk desainer yang bertujuan memecahkan permasalahan mengenai penyampaian edukasi secara edukatif, namun informasi tersampaikan dengan jelas adalah dengan mempertimbangkan kembali siapa target audiencenya, bagaimana desain yang sesuai dengan audience, juga informasi apa saja yang akan disampaikan.

Dan dalam kesempatan ini, semoga hasil penelitian tugas akhir ini dapat menjadi salah satu acuan dalam pembuatan buku edukasi dengan tema yang sama dan juga membantu para pembaca sekalian untuk menjadi pertimbangan dalam pembuatan sebuah buku cerita yang ditujukan untuk anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta. Penerbit AndiAndo
- Rustan, Surianto. 2017. Font Dan Tipografi. Jakarta: PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.
- Rustan, Surianto. 2017. LAYOUT, Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.
- Siombing, Danton. 2017. Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta. Gramedia Pustaka Utama
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2021. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Edisi Revi. Yogyakarta: PT Kanisius.

Sumber Jurnal:

- Hakim, Lukman. 2016. "Rempah & Herba". Dandra Pustaka Indonesia.
<https://biologi.ub.ac.id/wp-content/uploads/2018/11/E-book-Rempah-Herba-Luchman-HAKim-2016.pdf>
- Santosa, Puji. 2017. "Mari Mengenal Bumbu Nusantara".
https://www.researchgate.net/publication/330844821_Mari_Mengenal_Bumbu_Nusantara
- Trisnawati, Yani. 2020. "Ayo Mengenal Rempah Nusantara".
<http://repository.pertanian.go.id/handle/123456789/11344>

Sumber Internet:

- Negerirempah.org. "Negeri Rempah terbitkan Tales of the Lands Beneath the Winds".
Dari <https://negerirempah.org/id/publikasi/pustaka/18-negeri-rempah-terbitkan-ales-of-the-lands-beneath-the-winds.html>, Diakses pada 3 Agustus 2022.
- Negerirempah.org. "Yayasan Negeri Rempah". Dari <https://negerirempah.org/id/tentang-kami/yayasan-negeri-rempah.html>, Diakses pada 5 Agustus 2022.
- Negerirempah.org. Dari <https://negerirempah.org/id/>, Diakses pada 8 Agustus 2022.