

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kekayaan rempah yang sangat beragam. Sejak dahulu, rempah tidak hanya dimanfaatkan sebagai bumbu masakan, tetapi juga digunakan sebagai bahan minuman tradisional, obat herbal, kosmetik, hingga menjadi komoditas perdagangan yang berperan penting dalam sejarah Indonesia. Selain memiliki nilai ekonomi, rempah juga mengandung nilai sejarah, budaya, dan kearifan lokal yang menjadi bagian dari identitas bangsa. Oleh karena itu, pengetahuan mengenai rempah Indonesia perlu terus diperkenalkan dan dilestarikan agar generasi muda tetap mengenal salah satu warisan budaya bangsa di tengah perkembangan zaman.

Pengenalan rempah sejak usia dini menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan pengetahuan serta kepedulian anak terhadap kekayaan budaya Indonesia. Anak yang mengenal berbagai jenis rempah sejak dini akan lebih memahami manfaat, fungsi, dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pengenalan rempah juga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal sekaligus mendukung perkembangan kemampuan saintifik anak melalui kegiatan mengamati, mengenali, dan mengeksplorasi bahan-bahan alami yang ada di lingkungan sekitar [2]. Dengan demikian, pengenalan rempah tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai bahan pangan, tetapi juga menjadi bagian dari upaya pelestarian budaya Indonesia.

Namun, perkembangan gaya hidup modern menyebabkan anak semakin jarang berinteraksi secara langsung dengan berbagai jenis rempah. Anak lebih banyak mengenal makanan dan minuman siap saji tanpa mengetahui bahan dasar yang digunakan dalam proses pembuatannya. Kondisi tersebut mengakibatkan pengetahuan anak mengenai nama, bentuk, aroma, fungsi, maupun manfaat rempah menjadi semakin terbatas. Apabila

kondisi ini terus berlangsung, kepedulian generasi muda terhadap kekayaan budaya pangan Indonesia dikhawatirkan akan semakin berkurang. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang mampu mengenalkan rempah kepada anak melalui penyampaian yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Anak usia 7–9 tahun dipilih sebagai target perancangan karena berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai mampu memahami informasi melalui objek visual, pengalaman nyata, dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pada usia tersebut kemampuan membaca anak mulai berkembang sehingga mereka dapat memahami alur cerita sederhana serta informasi edukatif yang disampaikan melalui buku cerita ilustrasi. Oleh karena itu, media buku cerita ilustrasi dinilai sesuai untuk mengenalkan rempah Indonesia kepada anak usia 7–9 tahun. Buku cerita ilustrasi juga terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan [4].

Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah buku cerita ilustrasi. Media ini menggabungkan unsur visual dan narasi sehingga penyampaian informasi menjadi lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh anak. Penggunaan buku cerita ilustrasi juga terbukti mampu meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar karena ilustrasi yang menarik membantu anak memahami isi bacaan sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan [5]. Selain itu, pengembangan buku ilustrasi bertema rempah Indonesia dinilai layak digunakan sebagai media edukasi karena mampu memperkenalkan keberagaman rempah kepada anak melalui ilustrasi yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, serta penyajian materi yang disesuaikan dengan karakteristik usia anak [3].

Kebutuhan akan media edukasi visual ini diperkuat oleh hasil observasi awal melalui wawancara dengan guru sekolah dasar serta penyebaran kuesioner kepada 15 responden guru sekolah dasar. Dari survei tersebut, diperoleh hasil bahwa 53,3% responden menyatakan sangat setuju dan 46,7%

menyatakan setuju bahwa buku cerita ilustrasi penting sebagai sarana edukasi bagi anak usia 7–9 tahun. Responden juga menyampaikan bahwa media yang bersifat visual dan interaktif lebih mudah menarik perhatian anak, membantu mereka memahami materi, serta meningkatkan minat belajar dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Selain itu, pengenalan rempah kepada anak selama ini masih tergolong terbatas karena materi tersebut belum banyak disampaikan melalui media yang menarik dan sesuai dengan usia anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru sekolah dasar, diketahui bahwa sebagian anak lebih mengenal makanan dan minuman yang sudah jadi dibandingkan bahan alami yang digunakan dalam proses pembuatannya. Anak umumnya mengetahui nama makanan tradisional, namun masih kesulitan mengenali berbagai jenis rempah yang digunakan sebagai bahan penyusun makanan maupun minuman tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengetahuan anak mengenai rempah Indonesia masih terbatas sehingga diperlukan media edukasi yang mampu mengenalkan rempah dengan cara yang lebih menarik, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 7–9 tahun.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu media edukasi yang mampu mengenalkan rempah Indonesia kepada anak usia 7–9 tahun melalui penyampaian yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, dirancang Seri Buku Cerita Ilustrasi *Aroma Tales* sebagai Media Edukasi Pengenalan Rempah Indonesia untuk Anak Usia 7–9 Tahun. Seri buku ini terdiri atas dua judul, yaitu *Rahasia Dapur Nenek* yang mengenalkan rempah sebagai bahan masakan tradisional melalui aktivitas memasak nasi kuning dan rendang, serta *Dokter Rempah Ajaib* yang mengenalkan rempah sebagai bahan minuman tradisional melalui aktivitas sehari-hari anak, seperti setelah bermain, saat merasa kebingungan, maupun ketika tubuh membutuhkan minuman yang menghangatkan melalui beras kencur, wedang jahe, dan kunyit asam. Perancangan ini menggunakan ilustrasi bergaya *Chibi* dengan pewarnaan bertekstur, bahasa yang sederhana, serta cerita yang dekat dengan

kehidupan sehari-hari sehingga diperkirakan dapat menjadi media edukasi alternatif yang membantu anak mengenal nama, bentuk, fungsi, dan manfaat rempah Indonesia sekaligus menumbuhkan kepedulian terhadap kekayaan budaya pangan Indonesia sebagai salah satu upaya pelestarian warisan budaya bangsa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Pengetahuan anak usia 7–9 tahun mengenai rempah Indonesia masih terbatas karena semakin jarang interaksi langsung dengan berbagai jenis rempah dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.2.2 Media edukasi yang mengenalkan rempah Indonesia kepada anak usia sekolah dasar masih belum banyak dikemas dalam bentuk buku cerita ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.
- 1.2.3 Penyampaian informasi mengenai rempah Indonesia kepada anak masih cenderung bersifat informatif sehingga kurang mampu menarik minat belajar anak.
- 1.2.4 Diperlukan media edukasi yang memadukan ilustrasi, cerita, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari agar proses pengenalan rempah menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan lebih terarah dan tidak meluas, batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Perancangan difokuskan pada media utama berupa seri buku cerita ilustrasi *Aroma Tales*.

- 1.3.2 Target pengguna media adalah anak usia 7–9 tahun, sedangkan target utama perancangan adalah orang tua dan guru sebagai pendamping dalam proses membaca dan pembelajaran.
- 1.3.3 Materi yang disampaikan dibatasi pada pengenalan beberapa rempah Indonesia yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.3.4 Seri buku terdiri atas dua judul, yaitu *Rahasia Dapur Nenek* yang membahas pemanfaatan rempah sebagai bumbu masakan tradisional (nasi kuning dan rendang) serta *Dokter Rempah Ajaib* yang membahas pemanfaatan rempah sebagai bahan minuman tradisional (beras kencur, wedang jahe, dan kunyit asam).
- 1.3.5 Perancangan difokuskan pada penyusunan konsep cerita, ilustrasi, tata letak, tipografi, dan media pendukung tanpa membahas efektivitas media melalui uji coba kepada anak.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi bahasan dalam *Project Tugas Akhir* ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana merancang seri buku cerita ilustrasi sebagai media edukasi untuk mengenalkan rempah Indonesia kepada anak usia 7–9 tahun?
- 1.4.2 Bagaimana menerapkan konsep visual, ilustrasi, dan penyusunan cerita yang menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun dalam perancangan seri buku cerita ilustrasi *Aroma Tales*?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Merancang seri buku cerita ilustrasi sebagai media edukasi untuk mengenalkan rempah Indonesia kepada anak usia 7–9 tahun.

1.5.2 Menghasilkan seri buku cerita ilustrasi yang menerapkan konsep visual, ilustrasi, dan penyusunan cerita yang menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan seri buku cerita ilustrasi *Aroma Tales* untuk anak usia 7–9 tahun adalah sebagai berikut:

a. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya pada bidang ilustrasi, desain buku, tipografi, tata letak (*layout*), dan perancangan media edukasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam mengolah konsep visual, menyusun alur cerita, serta merancang media komunikasi yang informatif, menarik, dan mudah dipahami.

b. Bagi Anak Usia 7–9 Tahun (Target Sasaran)

Perancangan ini diharapkan dapat membantu anak usia 7–9 tahun mengenal rempah Indonesia melalui media yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai nama, bentuk, dan fungsi rempah serta menumbuhkan kepedulian terhadap kekayaan budaya pangan Indonesia sejak dini. Media ini juga dapat dimanfaatkan oleh orang tua dan pendidik sebagai media pendamping dalam kegiatan belajar dan membaca bersama anak.

c. Bagi Hasil Produk Terkait

Perancangan seri buku cerita ilustrasi *Aroma Tales* diharapkan dapat menjadi media edukasi alternatif yang dapat digunakan dalam mengenalkan rempah Indonesia kepada anak usia 7–9 tahun. Melalui pendekatan cerita yang sederhana, ilustrasi yang menarik, dan bahasa yang mudah dipahami, media ini

diharapkan mampu menyampaikan informasi mengenai rempah secara bertahap sehingga dapat membantu anak memahami materi dengan lebih menyenangkan serta mendukung upaya pelestarian budaya pangan Indonesia.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan Tugas Akhir **“PERANCANGAN SERI BUKU CERITA ILUSTRASI AROMA TALES SEBAGAI MEDIA PENGENALAN REMPAH UNTUK ANAK USIA 7–9 TAHUN”** adalah sebagai berikut:

- BAB I Pendahuluan, Bab ini berisi latar belakang perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, serta sistematika penulisan.
- BAB II Tinjauan Pustaka, Bab ini membahas penelitian sejenis yang relevan, landasan teori yang mendukung perancangan, serta kerangka berpikir sebagai dasar dalam proses perancangan.
- BAB III Metode Penelitian, Bab ini berisi waktu dan tempat penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian yang digunakan dalam proses perancangan.
- BAB IV Bab ini berisi hasil proses perancangan visual yang meliputi konsep kreatif, konsep visual, penyusunan cerita, pembuatan karakter, sketsa, pemilihan warna, tipografi, tata letak (*layout*), ilustrasi, serta hasil akhir media utama dan media pendukung yang dihasilkan.
- BAB V Penutup, Bab ini berisi simpulan dan saran.
Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.