

Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pemanfaatan Tanaman Obat Tradisional Menjadi Minuman Teh Herbal

Jennifer Prasetyo Chandra¹, Elisabeth Christine Yuwono², Bambang Mardiono³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121 - 131 Surabaya 60236

E-mail: jenniepchandra@gmail.com

Abstrak

Pengenalan kembali tentang tanaman obat tradisional dirasa penting di jaman di mana orang sudah banyak yang melupakannya dan menggantikannya dengan obat-obatan kimia. Penggunaan obat-obatan kimia yang berlebihan belum tentu baik bagi tubuh kita. Penulis ingin mengenalkan kembali tanaman obat tradisional dan manfaatnya dalam bentuk teh, yang banyak dikonsumsi di masyarakat Indonesia, agar tanaman obat tradisional dapat dibudayakan lagi. Penelitian ini dilakukan dengan cara menelaah buku-buku, meneliti kebiasaan masyarakat, dan wawancara terhadap ahli di bidangnya.

Kata kunci: Perancangan, buku interaktif, tanaman obat tradisional, teh herbal

Abstract

Interactive Book Design about Introduction and Utilization of Traditional Medicinal Plants Become Herbal Tea

The re-introduction of traditional herbs is important, nowadays many people have forgotten and replaced them with chemical medicines. The use of excessive chemical drugs is not necessarily good for our bodies. Therefore, the author wants to re-introduce traditional medicinal plants and their benefits in the form of tea, which is widely consumed by Indonesian society, with expectations that the traditional medicinal plants can be cultivated again. This research is done by reviewing books, researching community habits, and interviews with the experts.

Keywords: *Designing, interactive book, traditional medicinal plant, herbal tea*

Pendahuluan

Tanaman obat tradisional, disebut juga apotek hidup, adalah tanaman yang dapat dipergunakan sebagai obat, baik yang sengaja ditanam maupun tumbuh secara liar. Berdasarkan wawancara yang diadakan oleh 8 Eleven Show Metro TV edisi “Jamu dan Budaya Bangsa”, 6 Oktober 2014, Kepala Balitbangkes Kementerian Kesehatan Indonesia Profesor Tjandra Yoga A. menyatakan bahwa tanaman obat yang adalah kekayaan budaya Indonesia, harus diperkuat supaya menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia sehari-hari.

Namun, karena perkembangan jaman dan semakin meningkatnya pengetahuan manusia tentang ilmu kedokteran, banyak masyarakat yang beralih ke obat-obatan dokter karena lebih mempercayai obat-obatan

kimia yang telah teruji khasiatnya secara laboratorium. Alternatif lain yang dapat diberikan selain menggunakan obat-obatan kimia adalah dengan tanaman obat tradisional.

Tanaman obat tradisional umumnya lebih aman karena bersifat alami dan memiliki efek samping yang lebih sedikit dibandingkan obat-obat buatan pabrik atau kimia dan lebih kuat menghadapi berbagai penyakit karena tanaman memiliki kandungan zat alami untuk mengatasinya (“Aplikasi Taman Apotek Hidup”, 2015, April).

Akhir-akhir ini, tampak adanya tren hidup sehat pada masyarakat untuk menggunakan produk dari alam. Banyak gerakan menanam tanaman yang dilakukan di luar maupun di dalam rumah. Tak sedikit pula tanaman tersebut merupakan tanaman yang dapat digunakan sebagai obat, yang memiliki banyak

manfaat. Selain bisa digunakan sebagai bumbu dapur, juga dapat digunakan sebagai teh, obat – obatan tradisional, dan lain lain.

Teh adalah minuman yang paling kebanyakan dikenal orang dan paling sering dikonsumsi oleh orang Indonesia. Menurut Dr. Tea, minuman yang paling banyak dipilih orang setelah air putih bukanlah kopi, bir, atau anggur, melainkan teh (dalam Krisnawati, Inti, 2014, p. 2). Teh ini sendiri dinikmati dan dikonsumsi dari berbagai jenis orang dan golongan. Contohnya saja, di setiap *restaurant* ataupun warung pasti menyediakan minuman teh. Teh mempunyai manfaat yang baik untuk tubuh, selain juga untuk merelaksasikan. Dengan konsumsi teh yang besar di Indonesia ini, terutama Surabaya, penulis ingin menggunakannya untuk mengenalkan kembali rasa tanaman obat tradisional pada masyarakat. Karena dengan divisualkan dalam teh, tanaman obat tradisional itu akan lebih dapat diterima, dari segi bentuk maupun rasa. Teh tersebut dinamakan teh herbal.

Teh herbal (bahasa Inggris: *tisane, herbal tea*) adalah sebutan untuk ramuan bunga, daun, biji, akar, atau buah kering untuk membuat minuman. Walaupun disebut "teh", ramuan atau minuman ini tidak mengandung daun dari tanaman teh (*Camellia sinensis*) (Krisnawati, 2008).

Teh herbal biasanya diseduh dengan air panas untuk mendapatkan minuman yang beraroma harum. Namun, teh herbal dari bahan biji tumbuhan atau akar sering perlu direbus lebih dulu sebelum disaring dan siap disajikan. Manfaat yang di dapat dari teh herbal ini sangat banyak. Menurut McKay dari Laboratorium Penelitian Antioksidan meneliti 2 (dua) teh paling populer, yaitu kamomail dan papermin. Tim McKay menemukan bahwa kedua teh ini mengandung antimikrobal dan antioksidan serta baik bagi penderita kolesterol. Papermin mengandung antioksidan sekaligus berpotensi mengandung zat anti tumor (Jessica, 2011). Teh herbal juga berfungsi untuk regulasi tekanan darah tinggi. Informasi – informasi seperti ini, biasanya bisa kita dapatkan pada sebuah buku.

Akan tetapi, membaca buku adalah hal yang membosankan bagi sebagian orang, terlebih membaca buku yang berisi informasi yang berat dan hanya terdapat tulisan di dalamnya. Karena itu penulis merancang buku ini sebagai buku interaktif yang memiliki banyak visual, agar informasi yang ada di dalam buku mudah dicerna dan diingat karena informasinya jelas, padat dengan ilustrasi. Buku interaktif, tak hanya berfungsi untuk anak-anak. Melainkan untuk semua orang. Karena orang lebih mudah mengingat sesuatu hal yang divisualkan, dibanding hanya berupa tulisan saja (*Mnemonic, Teknik Memudahkan Ingatan*; 2010). Setelah

mengingat, akan lebih mudah melakukan hal tersebut dalam prakteknya.

Informasi yang diberikan melalui buku pengenalan tanaman obat tradisional menjadi teh herbal menggunakan metode membaca, tutorial, dan interaksi. Buku untuk orang tua berumur 30 tahun-an ke atas, selain untuk mengisi waktu luang, beristirahat, juga dapat merangsang kinerja otak agar tidak mudah lupa.

Buku interaktif ini dibuat berdasarkan pada buku '*Healing Teas : How to Prepare and Use Teas to Maximize your Health*', 1996 milik Marie Nadine Antol yang dikembangkan lagi menjadi buku Interaktif dengan alasan buku ini berasal dari luar negeri dan belum banyak menyebar di Indonesia, padahal banyak tanaman yang ditulis berada di Indonesia. Selain itu, buku tersebut hanya berupa teks dengan informasi yang padat, sehingga masyarakat kurang tertarik untuk membacanya. Penggunaan buku interaktif dipilih karena bisa membantu proses pengingatan terhadap informasi yang ada, selain juga lebih menarik. Buku ini berisi informasi sederhana mengenai tanaman obat tradisional dan cara mengolahnya menjadi teh herbal. Sedangkan untuk kegiatan kreatif yang menjadi interaksi dalam buku ini adalah selain mengajak untuk menanam tanaman obat itu, juga menyertakan beberapa alat dan bahan yang berguna untuk pembaca jika hendak mencoba mulai menanam dan meracik tanaman obat tradisional menjadi minuman herbal.

Oleh karena itu, melalui perancangan buku pengetahuan interaktif ini, diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman pada remaja dan orang tua mengenai berbagai jenis tanaman obat tradisional yang dapat kita temui sehari-hari dan bagaimana pemanfaatannya dalam media minuman teh herbal sehingga dapat berdaya guna dan memberikan dampak yang sehat bagi kita dalam cara yang menarik dan menyenangkan.

Metode Perancangan

Data Primer

Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mencari serta meneliti informasi- informasi yang didapat melalui media cetak yang berisi data- data tentang hal – hal yang berkaitan dengan jenis- jenis tanaman obat tradisional, cara memanfaatkannya ke dalam teh herbal, dan khasiatnya.

Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bertanya untuk memperoleh informasi dari ahli teh, seseorang yang ahli dalam teh dan tanaman obat, dan ahli atau orang lainnya mengenai tanaman obat tradisional yang

digunakan dalam pembuatan teh herbal dan manfaatnya, serta khasiatnya untuk kesehatan, hobi dan minat orang tua serta remaja dalam hal menanam tanaman obat tradisional dan juga dalam hal membaca buku, buku yang disukai remaja dan orang tua, buku interaktif.

Data Sekunder

Internet

Metode ini dilakukan dengan cara mencari data dan informasi berupa foto, sejarah, dan hal lain seputar tanaman obat tradisional yang ada di Indonesia, profile atau biodata narasumber yang akan di wawancara.

Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung di toko buku untuk mengetahui buku interaktif yang ada di pasaran. Selain itu melakukan pengamatan pada kebiasaan target audiens yang berminat dalam kesehatan.

Metode Analisis Data

Pada tahap ini data-data dianalisis sedemikian rupa sampai berhasil disimpulkan kebenaran- kebenaran yang dapat dipakai untuk menjawab persoalan yang diajukan dalam penelitian. Perancangan ini menggunakan metode 5W 1H (*What, Why, Who, Where, When, How*).

- *What*
 - Apa yang menjadi pertimbangan masyarakat dalam memilih buku interaktif tentang tanaman obat tradisional yang diolah menjadi teh herbal?
- *Where*
 - Di wilayah mana perancangan ini difokuskan agar mengenai target perancangan yang tepat?
- *When*
 - Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat perancangan?
- *Who*
 - Siapa target atau sasaran perancangan karya desain ini?
- *Why*
 - Mengapa masyarakat perlu memilih buku interaktif tentang tanaman obat tradisional yang diolah menjadi minuman teh herbal?
- *How*
 - Bagaimana agar perancangan buku interaktif tentang tanaman obat tradisional yang diolah menjadi teh herbal ini dapat berguna bagi masyarakat dan pesan serta informasi yang ada dapat tersampaikan dengan baik?

Data yang dikumpulkan diproses, dianalisa dan diolah sesuai dengan kebutuhan. Data visual akan dibuat secara ilustratif sesuai dengan kebutuhan yang sesuai dengan sasaran perancangan. Beberapa data verbal

juga akan diolah menjadi data visual yang menarik dan sesuai dengan media.

Pembahasan

Dewasa dibagi menjadi 3 periode, menurut Hurlock, masa dewasa awal adalah yang berumur 18 atau 20–40 tahun. Pada masa ini banyak masyarakat yang mengalami stress di karenakan pekerjaan ataupun hal lainnya, hal ini disebabkan karena masa-masa ini adalah peralihan dari tahap remaja menuju dewasa. Pengembangan hobby yang dapat mereka lakukan diluar rutinitas mereka adalah hal yang perlu untuk mengurangi stress tersebut. Ditambah, pada tahap ini, mereka menyadari tentang pola hidup yang sehat. Berdasarkan hal itu, contoh kegiatan yang bisa dilakukan adalah dengan membaca, berkebun, maupun sekedar bersantai menikmati segelas teh. Kegiatan tersebut, selain bisa mengurangi stress juga bisa melatih konsentrasi. Selain itu, meminum teh dapat merelaksasikan, sehat, dan memberikan efek menenangkan. Hal ini perlu dilakukan dan dijadikan kebiasaan oleh masyarakat agar menjadikan masyarakat pola hidup yang sehat, tidak mudah sakit.

Berbagai macam media pembelajaran interaktif yang ada dapat membantu masyarakat melepaskan *stress*nya dan juga dalam mendapatkan informasi pembelajaran. Media tersebut ada yang berupa konvensional maupun digital. Media pembelajaran dapat berupa mainan ataupun interaktif. Media pembelajaran interaktif banyak dipilih karena keunggulannya yang dapat melibatkan pembaca secara aktif sehingga informasi yang diberikan dapat mudah dimengerti dan dipahami, lebih praktis serta kemudahannya dalam memperoleh media tersebut, dan dapat mendongkrak *prestise* dari pemakainya. Sayangnya, terkadang masyarakat sering melupakan dampak negatif dari penggunaan media berbasis digital ini. Penggunaan media berbasis digital dapat mengganggu kesehatan, misalnya saja kesehatan mata akan menjadi cepat rusak karena terlalu lama melihat layar monitor. Selain itu, media berbasis digital tidak dapat dijangkau oleh masyarakat luas, sehingga hanya dapat digunakan oleh kalangan menengah ke atas saja.

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan dari perancangan buku interaktif ini adalah untuk mengenalkan dan melestarikan kembali tanaman obat tradisional dalam media minuman teh herbal. Buku ini memberikan informasi seputar beberapa tanaman obat tradisional yang ada di Indonesia, yang memiliki khasiat untuk menyembuhkan penyakit-penyakit yang umum terjadi di masyarakat, manfaat serta alat bantu dan cara meracik tanaman tersebut menjadi minuman teh herbal. Dengan penggunaan interaktif ini, harapannya mampu memudahkan pembaca untuk memulai

meracik sendiri dan mengingat informasi dalam buku tersebut. Selain itu, perancangan ini dibuat dengan harapan kegiatan meracik tanaman obat tradisional menjadi minuman teh herbal dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai alternatif pengganti obat-obatan kimia, serta membantu membentuk pola kebiasaan hidup yang sehat dalam masyarakat.

Topik dan Tema Pembelajaran

Topik dan tema pembelajaran buku interaktif ini adalah mengenai informasi seputar tanaman obat tradisional yang dapat digunakan atau diracik sebagai minuman teh herbal. Pembelajaran ini akan disertai oleh alat bantu yang akan memudahkan pembaca jika ingin mencoba meracik sendiri tanaman obat tradisional sehingga pembaca dapat langsung mempraktikkan panduan yang ada dalam buku tersebut. Materi yang disampaikan berkaitan dengan tanaman obat yang ada di Indonesia, yang memiliki khasiat untuk menyembuhkan penyakit-penyakit yang umum terjadi di masyarakat.

Sub Pokok Bahasan

Sub pokok bahasan buku ini akan membahas mengenai manfaat, panduan meracik tanaman obat tradisional, serta memperkenalkan bagian dan fungsi bagian tanaman obat tradisional tersebut yang dapat digunakan dalam proses meracik. Panduan meracik tanaman obat tradisional disesuaikan dengan tanamannya, setiap tanamannya mungkin berbeda cara meracik.

Karakteristik Target Audiens

a. Demografis

Target perancangan adalah para orangtua terutama ibu-ibu yang berusia 30-40 tahun. SES A-B.

b. Geografis

Bertempat tinggal di wilayah kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur.

c. Psikografis

Target perancangan yang sadar akan pentingnya kesehatan dan juga penggemar minuman teh.

d. Behavioral

Target perancangan yang memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi, senang mencoba hal-hal baru dan memiliki tingkat ketrampilan yang tinggi.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Buku dirancang menyerupai *tool kit* yang berisi alat-alat yang akan dapat membantu proses peracikan tanaman obat tradisional menjadi minuman teh herbal. Informasi yang ada di dalam buku dipilih dari tanaman obat tradisional yang ada di Indonesia, yang memiliki khasiat untuk menyembuhkan penyakit-penyakit ringan yang umum terjadi di masyarakat dan tidak perlu sampai ke dokter maupun rumah sakit. Itu sebagai awalan agar masyarakat mau mencoba dulu sampai melihat sendiri hasilnya.

Buku ini akan dibuat dengan metode interaktif yang memudahkan pembaca, lebih menarik perhatian, dan

tidak membosankan. Pembaca akan diajak untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajarannya sehingga materi yang akan diberikan dapat diingat dengan lebih efektif. Penggunaan metode interaktif akan diletakkan pada *tool kit* yang merupakan bagian dari buku. Metode interaktif yang digunakan adalah metode *touch and feel*, yaitu pembaca diajak langsung melihat dan merasakan bahan, tekstur dari alat-alat yang nantinya akan digunakan dalam proses peracikan. Bahan tersebut dapat langsung dibentuk dan digunakan di prosesnya.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Orangtua usia 30 – 40 tahun yang merupakan target utama dari perancangan ini dapat mengerti dan memahami isi informasi dari buku tersebut, serta menambah ketrampilan meracik teh herbal dari bahan tanaman obat tradisional. Selain itu, selain daya ingatnya tetap akan terlatih dengan banyak membaca dan praktik. Dalam kehidupan sehari-hari, ketrampilan meracik dan meminum teh herbal dapat digunakan sebagai kebiasaan hidup yang sehat dimulai dari diri sendiri dan keluarga. Sehingga, juga dapat mengurangi ketergantungan dan penggunaan obat-obatan kimia.

Konsep Pembelajaran

Materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga informasi yang akan disampaikan mudah diterima, dicerna, dan diingat dengan lebih baik oleh target. Media buku interaktif ini menggunakan unsur interaktif *touch and feel*. Unsur interaktif ini berupa alat dan bahan yang sudah tergabung di dalam buku sehingga mereka dapat langsung melihat dan merasakan bahan dan alat yang digunakan, serta dapat digunakan sebagai alat untuk meracik bahan. Pemberian informasi diawali dengan sekilas jenis-jenis tanaman obat tradisional, manfaatnya, serta bagaimana cara meracik tanaman tersebut. Kegiatan meracik itu dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahannya yang akan dibutuhkan, kemudian dilanjutkan dengan langkah-langkah menyeduh. Kegiatan praktik pertama yang dilakukan adalah memotong ataupun menyobek tanaman obat, menakarnya, membuat saringan dan memasukkan tanaman obat ke dalamnya, hingga menyeduhnya.

Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dirancang berupa buku interaktif dengan konsep *touch and feel*, sehingga buku yang memiliki informasi yang berat pun dapat terlihat lebih menarik dan informasi yang diberikan dapat diterima dengan lebih maksimal dikarenakan ada alat dan bahannya secara nyata. Pembelajaran dalam buku tersebut dapat dipraktikkan secara langsung dengan alat dan bahan yang telah disertakan bersama dengan buku interaktif tersebut sebagai media pendukung. Buku interaktif beserta media pendukung berupa *tool kit* ini akan dikemas

dalam satu buku. Dalam buku tersebut nantinya akan terdapat banyak jenis bahan yang jika diolah sedemikian rupa akan membentuk *tool kit* yang dibutuhkan untuk membuat suatu minuman teh herbal.

Format Desain Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dirancang berupa buku pembelajaran interaktif *touch and feel*. Format buku dibuat dengan ukuran kertas 21 cm x 27.9 cm sengaja dipilih karena bentuk buku yang besar sehingga dalam menyampaikan panduan dan informasi, dapat tergambarkan dengan jelas. Perancangan buku pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan bahan-bahan *tool kit* berupa jenis-jenis kertas yang nantinya akan mereka bentuk sedemikian rupa sehingga dapat membantu praktik yang dilakukan langsung oleh pembaca.

Buku dicetak dengan teknik cetak empat warna atau yang biasa disebut dengan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key black*) color press.

Buku memiliki ukuran 29.7 x 21 cm dengan jumlah halaman sebanyak 32 halaman (buku biasa) dan jika buku interaktifnya ditambah bahan-bahan interaktif 4 jenis. Buku interaktif memiliki ukuran (dalam keadaan tertutup) 31 x 21.9 cm. Isi buku adalah sebagai berikut:

- a. Cover depan dan judul
- b. Motif
- c. Prakata
- d. Batas informasi
- e. Pengetahuan tanaman herbal
- f. Resep
- g. *Quotes*
- h. Motif
- i. Cover belakang

Isi buku interaktif adalah:

- a. Cover depan dan judul
- b. Motif
- c. Prakata
- d. Batas informasi
- e. Pengetahuan tanaman herbal
- f. Resep
- g. Petunjuk penggunaan
- h. *Table mat*
- i. Kain Saring
- j. Celemek dan sarung tangan
- k. *Quotes*
- l. Motif
- m. Cover belakang

Untuk media pendukung lainnya, seperti brosur dibuat dengan ukuran 21 x 9 cm, dengan guna untuk memberitahukan maksud dan fungsi dari buku itu,

Konsep Visual

- 1) *Tone* Warna

Penggunaan warna yang dipilih pada perancangan ini ialah warna-warna yang dapat sesuai menggambarkan warna kesehatan dan bumi menurut psikologi warna, yaitu warna kuning, biru, hijau, putih, dan coklat. Warna-warna tersebut dipilih karena sesuai dengan topik perancangan dan sesuai dengan manfaat untuk target orang tua usia 30 – 40 tahun yang lebih tertarik dengan warna-warna yang tidak terlalu cerah dan mencolok.

R : 228	R : 70	R : 148	R : 211
G : 235	G : 68	G : 202	G : 163
B : 166	B : 63	B : 94	B : 53
C : 100	C : 60	C : 46	C : 18
M : 89	M : 60	M : 0	M : 35
Y : 90	Y : 63	Y : 82	Y : 94
K : 89	K : 45	K : 0	K : 1

Gambar 1. *Tone* warna yang digunakan

- 2) Tipografi

Tipografi unsur keterbacaan (*legibility*) serta style maka dalam perancangan buku ini menggunakan jenis tipografi *sans serif*. Penggunaan font bertujuan untuk menampilkan kesan *modern* dan sederhana, yang tidak sulit untuk di baca oleh target yang cenderung mulai malas dan susah untuk membaca tulisan yang terlalu rumit.

- Judul
- Shonar Bangla

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
 A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u
 . , ! ? / < > @ # % ^ & * () - = + 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

- Teks Narasi
- Gisha

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V
 W X Y Z
 a b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z
 . , ! ? / < > @ # \$ % ^ & * () - = + 1 2 3 4 5 6
 7 8 9 0

- Smoothie Shoppe

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
 V W X Y Z
 A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u
 . , ! ? / < > @ # % ^ & * () - = + 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

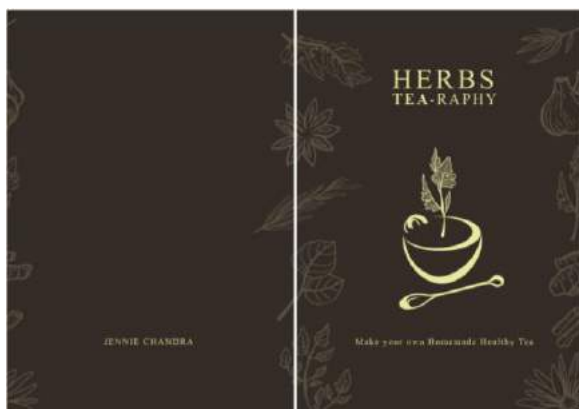
3) Gaya Ilustrasi

Buku ini selain menggunakan foto sebagai petunjuk visual, juga akan menggunakan gaya ilustrasi realis dan dekoratif. Gaya ilustrasi realis dipilih karena target orang tua tersebut cenderung menyukai gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan aslinya. Ilustrasi tersebut nantinya akan digabung dengan gaya dekoratif, dimana ilustrasi akan ditata sedemikian rupa yang berfungsi untuk menghias.

4) Gaya Layout

Buku ini akan menggunakan layout grid, yaitu desain media informasi tersebut seolah-olah bagian per bagian (gambar atau teks) berada di dalam skala grid. Tujuan digunakannya layout grid yaitu agar pembaca membaca informasi yang ada dengan mudah karena tata letaknya yang statis dan tertata, mudah di pahami alur mulai membacanya sehingga cocok ketika saya menuliskan informasi seputar *step by step*, mereka tidak bingung.

Berikut ini adalah *final* eksekusi media buku interaktif yang dirancang.



Gambar 2. Final cover



Gambar 3. Final motif



Gambar 4. Final sub cover



Gambar 5. Final buku halaman 3-4



Gambar 6. Final buku halaman 5-6



Gambar 7. Final buku halaman 7-8



Gambar 8. Final buku halaman 9-10



Gambar 12. Final buku halaman 17-18



Gambar 9. Final buku halaman 11-12



Gambar 13. Final buku halaman 19-20



Gambar 10. Final buku halaman 13-14



Gambar 14. Final buku halaman 21-22



Gambar 11. Final buku halaman 15-16



Gambar 15. Final buku halaman 23-24



Gambar 16. Final buku halaman 25-26



Gambar 20. Final layout kalkir



Gambar 17. Final buku halaman 27-28



Gambar 21. Final buku tampak depan



Gambar 18. Final buku halaman 29-30



Gambar 22. Final table mat



Gambar 19. Final buku halaman 31-32



Gambar 23. Final kain saring



Gambar 24. Final celemek



Gambar 25. Final sarung tangan



Gambar 26. Final cover



Gambar 27. Final penggunaan celemek



Gambar 28. Final penggunaan sarung tangan



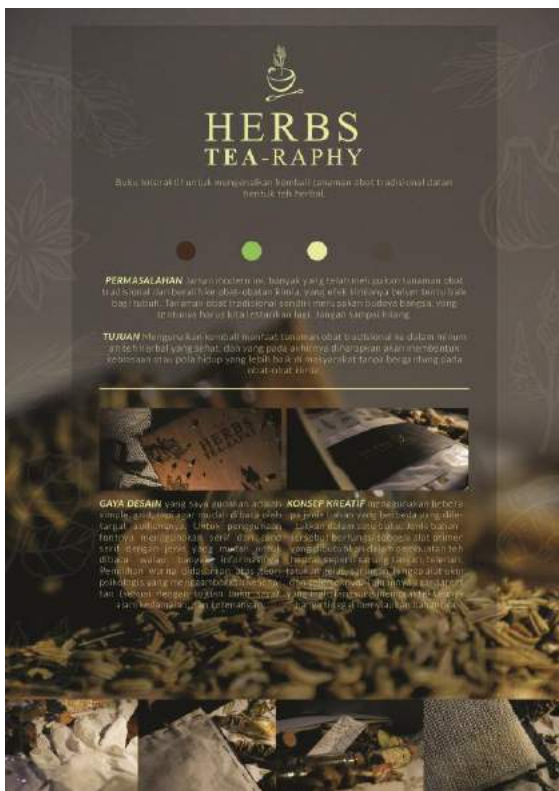
Gambar 29. Final penggunaan kain saring



Gambar 30. Final penggunaan table mat



Gambar 31. Final hasil akhir



Gambar 32. Final poster konsep



Gambar 33. Final layout brosur

Simpulan

Jaman modern sekarang ini, banyak masyarakat yang terlalu bergantung pada bahan-bahan kimia. Entah dari makanan maupun obat-obatan. Padahal dampak yang dihasilkan oleh penggunaan obat-obatan kimia secara terus menerus juga tidak baik. Sedangkan Bangsa Indonesia itu mempunyai banyak sekali tanaman-tanaman herbal yang dapat digunakan sebagai pengganti obat-obatan kimia tersebut. Sayangnya, tanaman herbal yang dulu digunakan sebagai tanaman obat tradisional itu kian hilang. Sehingga, banyak masyarakat modern yang tidak mengetahui kalau tanaman-tanaman disekitarnya, yang jika diolah dengan benar, dapat menyembuhkan berbagai penyakit.

Masalah lainnya adalah jika ini dibiarkan, maka tanaman-tanaman herbal yang memiliki banyak manfaat serta kegunaan itu akan terlupakan dan hilang terkikis jaman. Padahal tanaman herbal merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang harus kita lestarikan.

Berangkat dari permasalahan itu, maka dirancanglah buku interaktif pengenalan dan pemanfaatan tanaman obat tradisional menjadi minuman teh herbal ini. Fungsi buku ini adalah untuk memberikan informasi tanaman obat tradisional yang ada di Indonesia dan dapat dijadikan alternatif pengobatan untuk sakit yang ringan, yang mungkin tidak memerlukan obat-obatan kimia untuk sembuh. Sehingga, penggunaan obat-obatan kimia nantinya akan berkurang dan dapat membentuk pola kehidupan yang lebih sehat. Disamping itu, juga dapat ikut melestarikan tanaman obat yang menjadi warisan budaya kita tersebut.

Saran

Berikut beberapa saran yang dapat dilakukan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut:

- Perancangan buku ini merupakan perancangan yang terbilang baru, jadi kesempatan untuk mengembangkan kontennya lagi masih terbuka luas.
- Pada buku ini hanya diberikan sepuluh jenis tanaman obat tradisional yang dapat dijadikan teh herbal sesuai dengan kategori penyakit umum di masyarakat, perancang atau peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lagi kategorinya dan mencari alternatif tanaman yang lain.
- Target perancangan kali ini adalah orangtua. Untuk perancangan selanjutnya, dapat targetnya diubah sepenuhnya. Contoh : remaja atau masa dewasa awal.

Daftar Pustaka

Aditama, Profesor Tjandra Yoga. (2014, Oktober 6). 8 Eleven Show : Jamu dan Budaya Bangsa. Jakarta : Metro TV.

Antol, Marie Nadine. (1996). Healing Teas : How to Prepare and Use Teas to Maximize your Health. USA : Avery.

Hurlock, Elizabeth .B. (1980). Psikologi Perkembangan (Third Edition). Jakarta : Erlangga.

Krisnawati, Inti. (2008). Teh Herbal: Minuman Berkhasiat Pemulih Kesehatan. Surabaya : Gramedia Pustaka.

Krisnawati, Inti. (2014). 45 Resep Mujarab Minuman Teh Herba: Membantu Atasi 35 Penyakit. Surabaya : Gramedia Pustaka.

Mnemonic, Teknik Memudahkan Ingatan. (2010). Guru Sukses. 20 November 2016.
<https://www.gurusukses.com/mnemonic>

Neufeld, Jessica. (2011). Herbal Teas under the Microscope. 20 November 2016.
<http://www.rodalesorganiclife.com/herbal-teas-under-microscope>

Ybn. (2015). Aplikasi Taman Apotek Hidup. 10 April 2017.
<http://www.ybn.or.id/New/?p=2953>