

Seni dan Desain Yang Berkelanjutan

Priska Saviorien Adimercaya, Hendra Setiawan, Anastasia Mildya, Wieke Tasman, Alisha Sugianto, Ariesa Pandanwangi, Belinda Sukapura Dewi, Camarray Taraka Prattiwa, Monica Hartanti, Berti Alia Bahaduri, Vaneza Gabriella, Rene Arthur Palit, Naniwati Sulaiman, Jennifer Levina, Christine Claudia Lukman, Melanie Kurnia, Yunita Setyoningrum, Kezia Vania Valentina, Jessica Yonatia, Elizabeth Susanti, Nathalia Yunita Sugiharto, Astrid Austranti Yuwono, Devran Vito Apriliawan, Grace Beatrice, Alvi Aprianty, Abigail Oktavia, Carolyne Jeaniece William, Lois Dennisa

Editor: Elizabeth Susanti, Monica Hartanti

Seni dan Desain yang Berkelanjutan

Judul

Seni dan Desain yang Berkelanjutan

Penulis

Priska Saviourien Adimericya, Hendra Setiawan, Anastasia Mildya, Wieke Tasman, Alisha Sugianto, Ariesa Pandanwangi, Belinda Sukapura Dewi, Camarray Taraka Prattiwa, Monica Hartanti, Berti Alia Bahaduri, Vaneza Gabriella, Rene Arthur Palit, Naniwati Sulaiman, Jennifer Levina, Christine Claudia Lukman, Melanie Kurnia, Yunita Setyoningrum, Kezia Vania Valentina, Jessica Yonatia, Elizabeth Susanti, Nathalia Yunita Sugiharto, Astrid Austranti Yuwono, Devran Vito Apriliawan, Grace Beatrice, Alvi Aprianty, Abigail Oktavia, Carolyne Jeaniece William, Lois Denissa.

Editor

Elizabeth Susanti
Monica Hartanti

Desain Tata Letak

Vanessa Wirjadisastra

Desain Sampul

Hastia Fathsyadira

15.5 x 23 cm, vi + 168 hlm. Cetakan I, Januari 2024

ISBN: 978-979-034-007-7

Diterbitkan oleh:

PT. Pelita Ilmu

Jalan Simpang Industri No. 8

Kel. Arjuna Kec. Cicendo, Bandung – 40172

hi@pelitailmupenerbit.com

Anggota IKAPI No. 146/JBA/05

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas diselesaikannya buku yang berjudul “Seni dan Desain yang Berkelanjutan”. Buku ini merupakan salah satu kiprah keilmuan seni rupa dan desain yang berisi kumpulan inspirasi dalam mencipta karya-karya yang mendukung pemerintah dalam upayanya mewujudkan pembangunan berkelanjutan yang termasuk dalam agenda *Sustainable Development Goals* atau SDG’s, ditetapkan PBB dengan skema 17 tujuan dan 169 capaian terukur. Penyusunan buku ini masih banyak kekurangan dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan kesempurnaan. Di akhir kata, semoga buku ini dapat bermanfaat.

Selamat membaca.

DAFTAR ISI

**01-19 Edukasi Khasiat Ramuan Rempah-
Rempah Indonesia untuk Perempuan
Masa Kini Melalui Buku**

Priska Saviourien Adimericya¹, Hendra Setiawan²

**20-39 Edukasi Penyakit Lupus Terhadap
Generasi Muda Indonesia Melalui
Buku Elektronik**

Anastasia Mildya¹, Wieke Tasman²

**40-51 Jamur sebagai Inspirasi Proses
Penciptaan Karya Seni Fantasi
Kontemporer**

Alisha Sugianto¹, Ariesa Pandanwangi²,
Belinda Sukapura Dewi³

**52-71 Konsep *Ethical Fashion* Dalam *Re-
Branding Bell Society* sebagai Produk
Berbahan Kulit Vegan**

Camarray Taraka Prattiwa¹, Monica Hartanti², Berti Alia
Bahaduri³

**72-94 Mengenalkan Jamu Jawa Melalui
Buku Ilustrasi Interaktif Anak**

Vaneza Gabriella¹, Rene Arthur Palit²,
Naniwati Sulaiman³

- 95-113 Menjaga Keberlanjutan Kekayaan Kuliner Indis Melalui Buku Resep Makanan**
Jennifer Levina¹, Christine Claudia Lukman²
- 114-123 Pertimbangan Proksemik Pada Ruang untuk Pengguna dengan Kondisi Gangguan Psikis Ringan**
Melanie Kurnia¹, Yunita Setyoningrum²
- 124-141 Promosi *Online* Produksi Kerajinan Lokal Enceng Gondok Javatarum**
Kezia Vania Valentina¹, Jessica Yonatia², Elizabeth Susanti³
- 141-150 Upaya Pelestarian Motif Kawung Melalui Penerapan Fasilitas Duduk Kekinian Amfiteater Hotel GAIA Bandung**
Nathalia Yunita Sugiharto¹, Astrid Austranti Yuwono², Devran Vito Apriliawan³, Grace Beatrice, Alvi Aprianty⁴, Abigail Oktavia⁵
- 151-168 VERVERSEN
Inspirasi Motif Bouquet Delft Blue dan Batik Buketan pada Koleksi Busana Siap Pakai Wanita**
Carolyne Jeaniece William¹, Lois Denissa²

Mengenalkan Jamu Jawa Melalui Buku Ilustrasi Interaktif Anak

Vaneza Gabriella¹, Rene Arthur Palit^{2*}, Naniwati Sulaiman³
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual
Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No. 65
Bandung 40164, Jawa Barat- Indonesia
*Email korespondensi: rene.arthur@art.maranatha.edu

PENDAHULUAN

Jamu merupakan salah satu kearifan lokal yang berakar dalam budaya masyarakat Indonesia. Jamu merupakan pengobatan tradisional di Indonesia yang terbuat dari bahan-bahan herbal. Bahan yang digunakan biasanya adalah akar tanaman, rempah, dedaunan, kulit tanaman, dan bagian tumbuhan lain yang mampu meningkatkan kesehatan (Ruijt, 2017 : 1). Data Riset Tumbuhan Obat dan Jamu (RISTOJA) 2012, 2015, dan 2017 oleh Kementerian Kesehatan menyebutkan terdapat 32.013 ramuan obat tradisional dan 2.848 spesies tumbuhan bahan obat tradisional (Kristiana et al., 2019). Tanaman obat ini telah digunakan oleh nenek moyang bangsa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari terutama untuk menjaga kesehatan serta untuk pengobatan tradisional. Tradisi yang diwariskan turun temurun dan masih dilakukan hingga sekarang adalah budaya minum jamu (Hapsari, 2022).

Budaya minum jamu bersumber dari kebiasaan masyarakat menanam tanaman obat dan menggunakannya untuk pengobatan sejak dahulu (Ali et al., 2019). Di pedesaan dikenal TOGA (Tanaman Obat Keluarga) yaitu kebiasaan masyarakat di desa yang menanam tanaman obat di pekarangan rumahnya.

Bahan baku jamu ini kemudian diramu dan digunakan dengan berbagai cara, seperti yang dicatat oleh Mulyani (2016:89), antara

lain menggunakan cairan sebagai penyatu racikan, misalnya air jeruk nipis, air jeruk purut, air panas, air perasan daun iler, air susu ibu, air tawar, dan cuka. Kemudian terdapat delapan cara pengolahannya, yaitu digigit-gigit, dihaluskan (digerus, dipipis, atau didheplok), dikukus, dijemur, direbus, digoreng, dibakar, dan direndam. Selanjutnya jamu siap untuk digunakan. Mulyani (2016: 89) menyebut ada tujuh cara penggunaan jamu. Selain dengan cara diminum, jamu juga dapat diborehkan, dicekokkan, di-param-kan, di-tapel-kan, dan dipupukkan.

Di samping itu, bahan yang dipergunakan untuk membuat ramuan jamu juga kaya akan makna filosofis. Primasasti (2022) menjelaskan delapan bahan dasar jamu dan makna dibalik cita rasa dari kunyit asam, beras kencur, cabe puyang, pahitan, kunci suruh, kudu laos, uyup-uyup, dan sinom. Rasa manis, pedas, asam, pahit, hangat melambangkan fase-fase kehidupan manusia dari bayi hingga lanjut usia.

Namun jamu lebih dari sekadar obat tradisional Nusantara. Jamu merupakan bentuk sumbangsih bangsa Indonesia pada dunia khususnya dalam bidang kesehatan. Khasiat jamu yang menggunakan bahan baku alami mendorong munculnya pengembangan penelitian dan penggunaan obat herbal dalam ilmu kedokteran. Widyawati (2021) mengamati bahwa saat ini dunia pengobatan telah mencapai pemahaman baru yang meyakini bahwa semua yang berasal dari alam akan memberikan manfaat yang lebih baik bagi kesehatan dari pada produk kimiawi sintesis (Widyawati, 2021). Sebagai contoh, penelitian Batubara, dkk (2012) terhadap beberapa tanaman obat yang sering dijadikan sebagai bahan baku jamu di Indonesia menghasilkan sebanyak 28 tanaman obat terbukti memiliki kemampuan menghambat aktivitas pencetus tumor TNF (Tumor Necrosis Factor).

Jadi sudah selayaknya jika jamu dilestarikan sebagai warisan budaya sejak 1.200 tahun yang lampau yang masih bertahan hingga masa kini (Hapsari, 2022). Sejak tahun 2010 pemerintah sudah memperhatikan jamu sebagai hal yang unik dan harus dilestarikan

(Noorca, 2021). Untuk itu dalam bulan Maret 2022 pemerintah melalui Kemendikbud Ristek secara resmi mendaftarkan jamu sebagai warisan budaya tak benda kepada UNESCO. Hal ini dapat menjadi sebuah tonggak awal bagi jamu untuk dapat diakui secara global (Hapsari, 2022).

Ironisnya dibalik semua keunggulan yang telah disebutkan di atas, budaya minum jamu saat ini berangsur-angsur mulai hilang, khususnya terjadi di kalangan generasi muda. Jamu semakin kurang dikenal atau sekalipun dikenal, jamu kurang diminati. Terdapat beberapa alasan yang mendasari ketidaksukaan generasi muda pada jamu. Salah satunya karena rasanya yang pahit. Selain itu, jamu juga dicitrakan sebagai minuman orang tua, bukan minuman yang populer bagi anak muda (2019). Akibatnya status jamu sebagai warisan budaya tak Benda yang diakui dunia dapat dicabut. Konsekuensi yang lebih parah bukan hanya dirasakan secara ekonomi, tetapi juga secara budaya. Tradisi luhur jamu Indonesia terancam punah.

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan suatu upaya untuk menguatkan kembali eksistensi jamu di kalangan generasi muda yang merupakan generasi penerus budaya jamu. Untuk itu Desain komunikasi Visual (DKV) dapat berperan dalam memasyarakatkan jamu ini, khususnya kepada anak-anak usia dini. Hal ini dilakukan melalui rancangan buku yang ditujukan kepada anak-anak usia 4 tahun hingga 7 tahun. Penelitian menguatkan bahwa media buku bergambar dapat efektif meningkatkan minat anak untuk mengonsumsi sayuran (Heath et.al, 2014). Dari sini diasumsikan bahwa bahan jamu herbal tidak jauh berbeda dengan sayuran. Penguatan pengenalan akan jamu akan diawali di Pulau Jawa, yang merupakan pulau yang masih relatif memiliki produksi dan konsumsi tertinggi jamu di antara pulau-pulau lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian Ini membahas tentang bagaimana cara meningkatkan minat masyarakat terhadap jamu sebagai warisan budaya

Indonesia melalui buku cerita yang persuasif kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan metode penelitian data kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa wawancara, studi pustaka, observasi dan penyebaran kuesioner kepada target.

Wawancara dan kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai sejauh mana pengetahuan target terhadap budaya jamu. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai preferensi target terhadap gaya gambar dan genre serta metode yang tepat dalam penyampaian materi. Kemudian studi pustaka dan observasi visual dilakukan pada Observasi karya karya film, buku cerita, buku elektronik untuk mengetahui tren yang populer di kalangan target agar karya yang dibuat mampu tepat sasaran. Studi pustaka juga dilakukan untuk memperoleh data tentang jamu, teori-teori pendukung proyek seperti teori desain, khususnya teori-teori yang berhubungan dengan ilustrasi buku cerita anak serta media interaktif dalam buku.

DATA DAN DISKUSI

Wawancara tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa materi yang disampaikan harus dimulai dari materi paling dasar mengenai apa itu jamu serta nama dan rupa bahan-bahan jamu. Hal ini dikarenakan mayoritas narasumber belum mengenali jamu beserta nama dan rupa bahan-bahan jamu. Selain itu, dalam memaparkan materi melalui buku, perlu dihindari teks yang panjang, istilah-istilah rumit, dan kisah yang menjemukan, seperti kisah yang terlalu tenang serta tidak jenaka. Serta, dalam upaya meningkatkan antusiasme, perlu disertakan aktivitas yang dapat dilakukan target setelah membaca buku yang merupakan hobi target secara umum. Serta, dalam upaya menampilkan gaya ilustrasi yang sesuai dengan preferensi target, dilakukan penyebaran kuesioner yang menyajikan pilihan gaya gambar yang kemudian dipilih oleh seratus responden. Setelah memilih, ditanyakan juga alasan pemilihan gaya gambar. Secara keseluruhan, responden berpendapat bahwa gaya gambar terpilih memiliki warna gradasi sehingga menarik. Postur tubuh dan wajah juga dinilai ekspresif dan lucu.

PEMBAHASAN

a. Konsep Komunikasi

Budaya jamu akan diperkenalkan kepada anak-anak usia empat hingga tujuh tahun dengan pendekatan ilustratif, interaktif dan aplikatif. Materi pengenalan jamu meliputi: Bahan-baku alami untuk pembuatan jamu, jenis-jenis jamu yang aman dikonsumsi anak, pengetahuan tentang resep jamu yang aman dan umum bagi anak, khasiat dan kemampuan jamu untuk meningkatkan kesehatan dan mengatasi penyakit tertentu.

Berhubung pengetahuan jejamuan ini bukan berasal dari dunia anak. Belum lagi bahan baku jamu yang asing bagi anak-anak, ditambah ramuan jamu yang juga memiliki bau dan rasa yang cenderung tidak disukai oleh anak-anak. Maka pengenalan akan jamu kepada anak ini akan dikemas dalam bentuk cerita petualangan imajinatif, yang dibagi atas tiga episode buku. Pembagian ini bertujuan agar anak dapat mencerna pesan secara bertahap dan sistematis. Tokoh utama cerita adalah seorang anak. Bahan baku jamu di transformasikan menjadi karakter-karakter yang hidup sebagai para serdadu. Demikian pula halnya dengan penyakit-penyakit akan dipersonifikasikan menjadi karakter-karakter antagonis dalam cerita. Selain berkisah, buku juga mengajak anak untuk berinteraksi dan mengaplikasikan pengetahuan yang didapatnya, antara lain melalui resep untuk membuat kue berbahan jamu bersama orang tuanya.

b. Konsep Kreatif

Gaya ilustrasi cerita

Gambar bergaya kartun. Kartun dipilih karena kartun disukai oleh anak-anak. Kartun mudah dicerna anak karena berpenampilan sederhana. Kartun juga bersifat akrab dan terkesan lucu dan ringan. Melalui gaya kartun diharapkan anak dapat lebih mudah diperkenalkan kepada dunia jamu.

Karakter cerita

Karakter-karakter yang dirancang bukan hanya karakter-karakter yang berasal dari dunia nyata, melainkan juga karakter imajinatif.

Karakter dari dunia nyata adalah seorang anak dan seorang nenek. Sang anak bernama Naraya. Naraya merupakan tokoh utama cerita. Sedangkan tokoh lain adalah sang nenek yang merupakan nenek dari Naraya itu sendiri. Naraya, sebagai tokoh utama dalam kisah, memiliki karakter yang pada umumnya dimiliki anak dengan usia tersebut. Naraya menyukai aktivitas yang membuahkan hasil, seperti berkebun dan memasak, karena pada jenjang usia tersebut, anak memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi dan menyukai eksplorasi. Namun, di sisi lain, Naraya juga memiliki sifat ceroboh dan rewel dalam mengonsumsi makanan, sehingga dirinya hanya makan ketika ingin makan, dan kurang memikirkan dampak buruk akibat rewel makan. Naraya menggunakan pakaian modern dengan desain sederhana dan umum, dengan warna merah dan putih, serta kuning pada sepatu *boot*. Warna pakaian dipilih sebagai lambang bahwa Naraya adalah anak Indonesia, dengan melihat warna bendera merah dan putih. Naraya dilengkapi dengan atribut berupa sepatu *boot* dan ikat rambut kuning, untuk menggambarkan Naraya yang selalu ceria dan bersemangat dalam setiap langkahnya, serta sigap dalam petualangannya.

Dalam rangka menampilkan karakter Naraya yang eksploratif, berani, ceria, dan ekspresif, penulis menerapkan sifat-sifat tersebut pada mimik wajah, pakaian, dan *gestur* tubuh. Ekspresi dan *gestur* Naraya juga dibuat sangat ekspresif agar maksud dan situasi dalam kisah mampu tersampaikan dengan kuat dan tidak menjemukan.

Karakter utama : Naraya	Naraya dan Neneknya
	

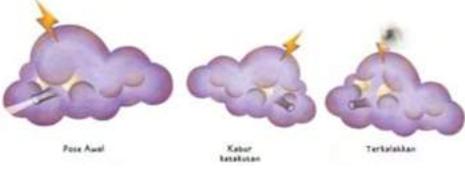
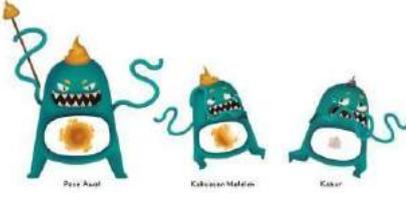
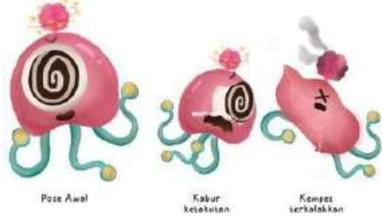


Gambar 1. Desain Karakter Protagonis

Di sisi lain karakter dari dunia imajinatif adalah tokoh-tokoh yang terinspirasi dari bahan baku jamu seperti jahe, laos, serai, dan sebagainya. Tujuannya agar anak lebih tertarik untuk mengenal bahan-bahan jamu serta lebih mudah dalam mengerti dan tidak mudah dilupakan. Cerita juga menampilkan karakter-karakter antagonis yang berupa penyakit, antara lain masuk angin, batuk, mual-mual dan pusing kepala. Karakter-karakter tersebut dipilih dan dirancang penulis berdasarkan hasil riset dan penelitian mengenai bahan-bahan yang aman digunakan dalam pembuatan jamu yang aman dikonsumsi anak, serta penyakit dan masalah kesehatan lain yang paling sering dialami anak.

Bahan Jamu	Visualisasi Karakter	Bahan Jamu	Visualisasi Karakter
1. Serai/Sereh		6. Kunyit	
2. Jahe		7. Temulawak	
3. Jeruk nipis		8. Kencur	
4. Madu		9. Asem Jawa	
5. Gula Merah			

Gambar 2. Desain Karakter terinspirasi dari bahan baku jamu

Nama Penyakit	Visualisasi Karakter dan ekspresinya
1. Angin Gelebug (Masuk angin)	 <p>Pose Awal Kakur ketakutan Terkalakkan</p>
2. Si Mulas (Sakit Perut)	 <p>Pose Awal Kakur Makin Kakur</p>
3. Pusing Kepala	 <p>Pose Awal Kakur ketakutan Konges terkalahkan</p>
4. Si Batuk (Masalah tenggorokan)	 <p>Pose Awal Tercerah Dundurani lepas</p>
5. Si rewel (nafsu makan menurun)	 <p>Pose Awal Kakur Ketakutan Terguling dan Terkalakkan</p>

Gambar 3. Desain Karakter Antagonis terinspirasi dari Penyakit Anak

Tata Letak

Tata letak yang digunakan cenderung bersifat dinamis, dengan tujuan meminimalisir rasa bosan, namun terdapat juga tata letak statis untuk memberikan kesan tenang. Dalam buku, bobot ilustrasi lebih besar daripada teks, namun jumlah teks juga tidak terlalu sedikit. Hal ini dimaksudkan agar dapat menyampaikan materi dengan kesan santai. Penempatan teks juga tidak dipisahkan dari ilustrasi, agar timbul kesatuan antara ilustrasi dan teks.

Tipografi

Font yang dipilih memiliki sudut yang tumpul, sehingga berkesan lembut dan nyaman untuk anak. Hal ini juga bertujuan untuk menghindari kesan kaku dan tegas. Berikut ini adalah *font* yang dipilih penulis dalam merancang buku.



Gambar 4. Tipografi



Gambar 5. Palet Warna buku ilustrasi

c. Konsep Media

Buku cerita ilustrasi interaktif ini sampulnya berupa *hardcover* dengan laminasi *doff* agar tidak mudah rusak jika terkena air, serta tidak mudah sobek. Kertas halaman juga berbahan tebal yaitu *art paper* 210 gr dengan laminasi *doff* agar tidak mudah rusak. Tiga buku juga dilindungi dengan *slipcace* berbahan *hardcover* agar buku terlindungi dan tidak mudah hilang. Selain media utama,

penulis juga menyediakan media sekunder berupa permainan ular tangga sebagai media pengujian serta media aktivitas pendukung yang dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan antusiasme target dan apresiasi target terhadap jamu. Kertas permainan menggunakan bahan *art paper* 260 gram dengan laminasi *doff* dingin sehingga tidak mudah rusak dan anti air, berukuran 40 cm x 80cm. Sedangkan pion-pion permainan menggunakan bahan akrilik sehingga tahan lama.

Media Utama (Buku Cerita)

Buku cerita dibuat berjumlah tiga untuk mengelompokkan jenis jamu dan penyakit yang dapat dilawan. Hal ini bertujuan agar informasi yang disajikan tidak terlalu banyak dalam satu buku, sehingga penyampaian materi mampu lebih efektif dan efisien dalam satu buku.

Buku Pertama: Petualangan Dimulai

Buku pertama membawakan kisah petualangan Naraya yang baru dimulai di dunia ajaib. Penyakit yang dilawan pertama kali adalah Si Angin Gelebuk, penyebab masuk angin. Anggota Pasukan Ajaib Jamu yang diikutsertakan berjumlah empat, yaitu Serai, Jahe, Madu, dan Jeruk Nipis, yang merupakan bahan jamu anti angin. Berikut ini contoh halaman biasa dan halaman yang disertai media interaktif.



Gambar 6. Cover Buku Pertama



Gambar 7. Contoh Halaman Buku



Gambar 8. Halaman interaktif buku pertama



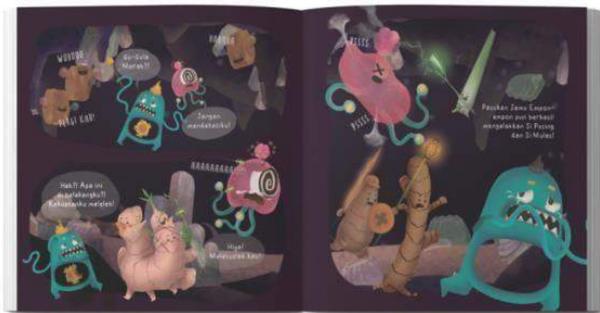
Gambar 9. Halaman resep buku pertama

Buku Kedua: Perburuan di Goa Camilan

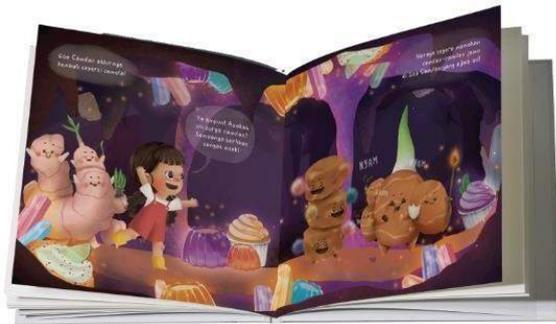
Buku kedua diberi judul demikian karena kisah yang dibawakan menggunakan latar tempat Goa Camilan. Naraya dan Pasukan Jamu akan menghadapi empat penyakit di Goa Camilan serta mencari anggota Pasukan Jamu yang bersembunyi. Materi jenis jamu dan penyakit yang dibawakan dalam buku ini adalah jamu empon-empon yang melawan Si Mulas dan Si Pusing, serta jamu beras kencur yang melawan Si Batuk dan Si Rewel. Berikut ini contoh halaman biasa dan halaman yang disertai media interaktif.



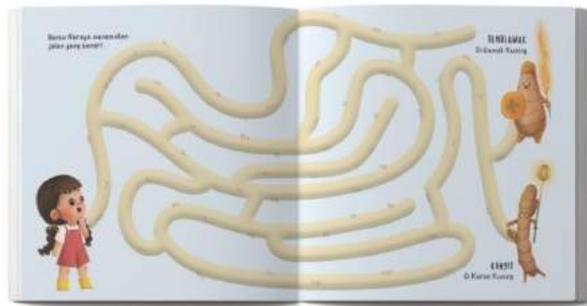
Gambar 10. Cover Buku Kedua



Gambar 11. Halaman Buku 2



Gambar 12. Contoh Halaman Buku kedua



Gambar 13. Contoh Halaman Buku 2

Buku Ketiga: Si Biang Kerok

Buku ketiga merupakan buku terakhir yang membawakan kisah Naraya melawan raja dari pasukan penyakit, yaitu Raja Penyakit. Secara keseluruhan, desain buku ini dirancang dengan lebih mencekam dengan peristiwa-peristiwa menegangkan. Hal ini dirancang penulis dengan tujuan mempertegas peran Si Raja Penyakit yang tidak boleh dibiarkan. Jamu yang mampu melawan Si Raja Penyakit, penurun daya tahan tubuh, adalah jamu kunyit asam. Berikut ini contoh halaman biasa dan halaman yang disertai media interaktif.



Gambar 14. Cover Buku Ketiga



Gambar 15. Halaman Buku 3



Gambar 16. Halaman Buku 3



Gambar 17. Halaman Pop-up Buku 3

Desain *Slipcase* Buku

Jadi karya ini terdiri dari tiga buah buku, masing-masing berjudul “Petualangan Dimulai” untuk buku pertama. Kemudian disusul dengan buku kedua yang berjudul “Perburuan di Goa Camilan” dan diakhiri oleh buku ketiga, yakni “ Si Biang Kerok”. Untuk menyatukan ketiga jilid buku tersebut, maka dibuat kemasan dalam bentuk *slipcase*. Jadi ketika dipajang, maka *slipcase* inilah yang pertama dilihat oleh konsumen. Sebab itu *slipcase* juga di desain sebagai *cover* dengan menampilkan tokoh Naraya dan beberapa karakter bahan baku jamu yang disebut sebagai Pasukan Ajaib. Digambarkan Pasukan Ajaib Jamu yang hendak memasuki lubang ajaib sebagai tanda dimulainya petualangan. Sebagai judul *cover* pada *slipcase* untuk ketiga buku tersebut adalah “ Naraya & Pasukan Ajaib Jamu”. Sedangkan *cover* belakang menampilkan pemandangan latar dunia nyata dengan adegan gerobak berisi tanaman jamu yang dibuang Naraya. Pada bagian kosong diisi dengan teks pengantar kisah.



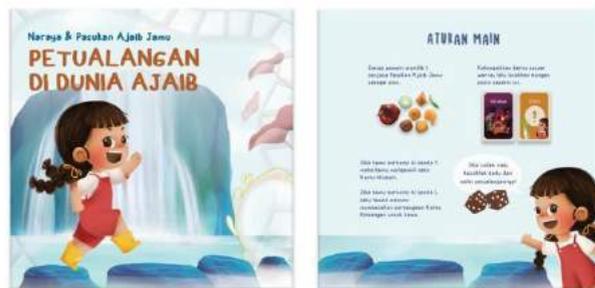
Gambar 18. Desain Slipcase Buku

Media Sekunder

Ketiga buku ini berperan sebagai media utama yang bertugas menyampaikan pengenalan jamu kepada anak-anak sebagai target sarannya. Di samping itu buku ini dilengkapi dengan media sekunder. Media sekunder berupa adalah *game-board* dalam bentuk permainan ular tangga bertema jamu. Pada desain *game board*, gaya ilustrasi tokoh cerita dan latar belakang kisah yang terdapat di dalam buku dipergunakan kembali. Tujuannya agar melalui permainan ini, anak-anak dapat mengulangi pesan yang diperolehnya lewat buku dengan cara mempelajari jamu sambil bermain. Dalam rangka meningkatkan antusiasme dalam mempelajari jamu, permainan ular tangga didesain dengan pemberian tantangan dan ujian. Dengan demikian, diharapkan anak-anak lebih termotivasi untuk mempelajari jamu lebih lanjut.



Gambar 19. Permainan dan Pelengkap Permainan



Gambar 20. Desain Packaging Permainan *game board*

Media Promosi

Untuk memasarkan buku ini, dirancang berbagai media promosi, yakni dalam bentuk media cetak dan *merchandise*. Media promosi ini terutama dipergunakan pada acara seperti peluncuran buku (Beberapa media promosi akan disebarakan bersamaan dengan *event* peluncuran buku seperti *book signing* dan *storytelling*), pameran dan pameran-pameran.



Gambar 21. Desain *Booth* Promosi Buku

Booth merupakan media yang digunakan pada saat penyelenggaraan *event* peluncuran buku. *Booth* terdiri dari *stand* buku, rak buku, dan media-media promosi yang dicetak. Media cetak promosi yang dirancang terdiri dari *banner*, poster, dan poster gantung, disertai dengan *merchandise* untuk meningkatkan antusiasme target.

Merchandise

Desain *Merchandise* dibuat dengan menggunakan elemen-elemen karya seperti latar tempat, karakter, serta aktivitas yang dibawa dalam kisah, seperti memasak dan minum jamu.



Gambar 22. Desain *Merchandise*

PENUTUP

Meningkatkan pengetahuan tentang jamu di kalangan masyarakat sangat penting dan perlu dilakukan sejak dini, khususnya kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Budaya jamu dapat diperkenalkan kepada anak secara atraktif dan kreatif. Desain komunikasi visual dapat berperan menyampaikan wawasan tentang jamu kepada anak-anak melalui buku cerita anak. Pengetahuan tentang jamu ini dikemas dalam kisah petualangan seorang tokoh protagonis anak dibantu oleh karakter yang diciptakan dari bahan-bahan baku jamu (jahe, sereh dan sebagainya). Karakter bahan baku jamu yang bertugas berperang melawan karakter antagonis yang dibentuk dari berbagai penyakit. Selain ilustrasi cerita, buku ini juga dilengkapi dengan resep membuat jamu, serta bagian-bagian buku yang interaktif. Sebagai pelengkap buku, juga diberikan *board game* yang berisi permainan untuk menerapkan pesan agar lebih berkesan. Diharapkan melalui buku ini dapat memberikan kontribusi untuk menanamkan budaya jamu sejak usia dini agar anak dapat merasa familiar dengan jamu sebelum beranjak dewasa. Dengan demikian, eksistensi jamu mampu terjaga dan budaya bangsa mampu dipertahankan dan terus dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Moch., Jurianto, J., & Ratnawati, S. (2019, December 23). Tradisi Minum Jamu Berakar dari Budaya Agraris. Unair News.

- <https://news.unair.ac.id/2019/12/23/tradisi-minum-jamu-berakar-dari-budaya-agraris/?lang=id>
- Batubara, I., Kotsuka, S., Yamauchi, K., Kuspradini, H., Mitsunaga, T., & Darusman, L. K. (2012). TNF- α production inhibitory activity, phenolic, flavonoid and tannin contents of selected Indonesian medicinal plants. *Research Journal of Medicinal Plant*, 6(6), 406–415. <https://doi.org/10.3923/rjmp.2012.406.415>
- Mustika Ratu. (2021, December 15). Budaya Minum Jamu Dan Nilai kearifan lokal di dalamnya - mustika ratu. <https://mustika-ratu.co.id/2021/12/budaya-minum-jamu-dan-kearifan-lokal/>
- Hapsari, N. E. (2022, April 12). Cerita Jamu, Warisan Indonesia untuk Dunia.Republika Online. <https://ameera.republika.co.id/berita/ra7qvw478/cerita-jamu-warisan-indonesia-untuk-dunia>
- Heath, P., Houston-Price, C., & Kennedy, O. B. (2014). Let's look at leeks! Picture books increase toddlers' willingness to look at, taste and consume unfamiliar vegetables. *Frontiers in psychology*, 5, 191. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00191>
- Kristiana, L., Nantabah, Z. K., & Maryani, H. (2019). Analisis Prioritas Tumbuhan obat berpotensi untuk Gangguan mental emosional dengan metode weighted product (WP): Data Riset Tumbuhan obat Dan Jamu 2012, 2015, Dan 2017. *Media Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan*, 29(3). <https://doi.org/10.22435/mpk.v29i3.1169>
- Noorca, D. (2021, October 8). Minimnya Pengetahuan Gen Z soal jamu bisa ANCAM cabut status Warisan Budaya takbenda Indonesia. *Suara Surabaya*. <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2021/minim-nyapengetahuan-gen-z-soal-jamu-bisa-ancam-cabut-status-warisan-budaya-takbenda-indonesia/>
- Primasasti, A. (2022, November 16). Filosofi 8 ragam jamu gendong. *Pemerintah Kota Surakarta*. <https://surakarta.go.id/?p=27538>

BIODATA PENULIS



Vaneza Gabriela, atau biasa dipanggil Gaby lahir di Bandung 11 April tahun 2000 merupakan alumni FSRD UK Maranatha angkatan 2018 jurusan Desain Komunikasi Visual dengan konsentrasi Desain Grafis. Dalam masa perkuliahannya Gaby menginginkan pengalaman lebih, sehingga pada tahun 2022 berhasil mengikuti pertukaran pelajar ke Kemyung University Korea Selatan selama satu semester. Kemudian pada tahun 2023 ia berhasil menyelesaikan S1 sebagai lulusan terbaik. Gaby kemudian bekerja sebagai desainer grafis di dua perusahaan *startup*, sebagai freelancer, serta aktif di Gereja dalam bidang multimedia. Setelah cukup memperoleh pengalaman, ia berencana untuk melanjutkan studi di mancanegara sambil membangun brand bersama teman kuliahnya.



Rene Arthur P., adalah lulusan dari Program Sarjana Desain Grafis FSRD ITB dan Magister Psikologi Universitas Kristen Maranatha. Mengajar bidang Desain Komunikasi Visual sejak FSRD UK Maranatha berdiri sekitar tahun 2003 hingga sekarang. Selain itu ia juga dipercaya sebagai ketua konsentrasi Desain Grafis dan ketua KBK Sejarah, Teori & Kritik Desain. Latar belakang pendidikan desain grafis dan psikologi membuatnya tertarik pada penelitian di bidang bahasa visual dan psikologi komunikasi visual. *Desain Grafis: Dari Mata Turun ke Hati* dan *Bahasa Visual DKV* merupakan dua buah buku yang telah dihasilkannya.

Naniwati Sulaiman, menempuh pendidikan sarjana di Institut Teknologi Bandung, jurusan Desain Grafis. Kemudian memperoleh



Magister Desain dari Institut Teknologi Bandung. Mengajar di DKV FSRD Universitas Kristen Maranatha. Khususnya menekuni bidang Proses Kreatif Seni Rupa, Media Visual untuk Anak, Ilustrasi buku Anak-anak. Selain mengajar mahasiswa, ia juga aktif terlibat dalam pembinaan alat peraga visual bagi para Guru Sekolah Minggu baik nasional maupun Internasional.