

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAL TANAMAN
HIAS HERBAL KEPADA ANAK-ANAK**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



PERANCANGAN

Oleh:
Siti Riznisa Rosswi
NIM 1712461024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAL TANAMAN
HIAS HERBAL KEPADA ANAK-ANAK**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



PERANCANGAN

Oleh:
Siti Riznisa Rosswi
NIM 1712461024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAL TANAMAN HIAS HERBAL KEPADA ANAK-ANAK diajukan oleh Siti Riznisa Roswi, NIM 1712461024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

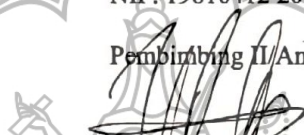
Pembimbing I/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/ NIDN. 0012048103

Pembimbing II/Anggota



FX. Widyanoko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001/ NIDN. 0010077504

Cognate/Anggota



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810615 201404 1 001/ NIDN. 0015068106

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Funggul Aji, SS., M.A

NIP. 19870103 201504 1 002/ NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tirtul Kaharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN. 0008116906

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya tugas akhir ini dipersembakan untuk:

Diri sendiri dan keluarga

Yang selalu memotivasi untuk tetap berusaha yang terbaik agar bisa lulus. Serta berusaha untuk maju dan melangkah kedepan demi masa depan yang cerah.


KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala*, penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir diwaktu sangat padat dengan lancar, merupakan kebahagiaan tersendiri yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata. Dengan ini dapat menuntaskan yang menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institusi Seni Indonesia Yogyakarta, yaitu perancangan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAL TANAMAN HIAS HERBAL KEPADA ANAK-ANAK.**

Dengan karya Tugas Akhir ini penulis berharap rancangan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam membuat rancangan komik yang menarik dan nantinya tulisan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan di dunia Desain Komunikasi Visual. Saran dan kritik sangat diharapkan agar dapat meningkatkan wawasan penulis serta dapat menjadi perbaikan dimasa yang akan datang. Penulis sadar perancangan ini tentunya tidak bisa dikatakan sempurna, sehingga saran dan kritik pembaca sangat dibutuhkan penulis sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk penyusunan Tugas Akhir ini menjadi jauh lebih baik lagi. Penulis juga memohon maaf apabila terdapat kesalahan maupun kekurangan dalam penulisan dan ada unsur-unsur yang menyinggung.

Yogyakarta, 06 Januari 2023

Penulis,



Siti Riznisa Roswi

NIM 1712461024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga selesai, tidak lepas dari bantuan orang-orang disekitar penulis dan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
3. Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
4. Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., serta sekertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta, Kadek Primayudi, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing 1, Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. yang banyak mengarahkan serta sabar membimbing dan memberikan masukan dan informasi-informasi yang saya butuhkan dalam proses pembuatan perancangan ini.
6. Dosen Pembimbing 2, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang banyak mengarahkan serta sabar membimbing dan memberikan masukan dan informasi-informasi yang saya butuhkan dalam proses pembuatan perancangan ini.
7. *Congnete*
8. Dosen wali, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. yang telah membimbing dan memandu saya selama perkuliahan S-1 Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta.
9. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta, semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua.
10. Orang spesial yang saya temui di ISI Yogyakarta, yaitu Lufi yang menyemangati saya untuk selalu berusaha yang terbaik agar dapat mengerjakan penulisan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Keluarga saya, ibu dan adek-adek saya yang selalu memotivasi saya agar cepat lulus.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama :

Nama : Siti Riznisa Rosswi
NIM : 1712461024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAL TANAMAN HIAS HERBAL KEPADA ANAK-ANAK**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 06 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Siti Riznisa Rosswi

NIM 1712461024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama :

Nama : Siti Riznisa Roswi
NIM : 1712461024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAL TANAMAN HIAS HERBAL KEPADA ANAK-ANAK**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 06 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Siti Riznisa Roswi

NIM 1712461024

ABSTRAK

Edukasi mengenai obat herbal tradisional merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terkait pentingnya menggunakan obat-obatan yang aman dan alami. Tanaman hias, sebagai salah satu sumber obat herbal tradisional, memiliki banyak manfaat untuk kesehatan. Namun, meskipun banyak orang yang sudah mengetahui manfaat dari obat herbal, masih banyak yang lebih memilih obat modern daripada obat herbal tradisional karena ketidaktahuan dalam memilih dan mengolahnya. Oleh karena itu, penting untuk memberikan edukasi dimulai sejak dini yaitu kepada anak-anak mengenai obat herbal tradisional, terutama yang berasal dari tanaman hias.

Edukasi ini penting karena memberikan pengetahuan kepada anak-anak mengenai cara menggunakan obat herbal tradisional secara tepat dan aman. Selain itu, edukasi ini juga dapat meningkatkan kepekaan anak-anak terhadap lingkungan sekitar dan memberikan pengetahuan mengenai manfaat dari tanaman hias sebagai sumber obat herbal.

Selain itu, edukasi mengenai obat herbal tradisional juga dapat memberikan keuntungan lain, seperti membantu anak-anak memahami pentingnya menjaga kesehatan dengan cara yang alami, serta membantu mereka memahami cara membuat obat herbal sendiri. Dengan demikian, anak-anak dapat memahami bahwa obat herbal tradisional dapat menjadi pilihan yang lebih aman dan alami daripada obat modern.

Sehingga edukasi ini juga akan membantu anak-anak memahami pentingnya menjaga kesehatan dengan cara yang alami dan membantu mereka memahami cara membuat obat herbal sendiri.

Kata kunci: Komik, Edukasi, Tanamas Hias Herbal, Komik, Anak-anak.

ABSTRACT

Education about traditional herbal medicines is one way to increase public awareness regarding the importance of using safe and natural medicines. Ornamental plants, as a source of traditional herbal medicine, have many health benefits. However, even though many people already know the benefits of herbal medicine, there are still many who prefer modern medicine to traditional herbal medicine due to ignorance in choosing and processing it. Therefore, it is important to provide education starting early, namely to children about traditional herbal medicines, especially those derived from ornamental plants.

This education is important because it provides knowledge to children about how to use traditional herbal medicines properly and safely. In addition, this education can also increase children's sensitivity to the surrounding environment and provide knowledge about the benefits of ornamental plants as a source of herbal medicine.

In addition, education about traditional herbal medicines can also provide other benefits, such as helping children understand the importance of maintaining health in a natural way, and helping them understand how to make their own herbal medicines. Thus, children can understand that traditional herbal medicine can be a safer and natural option than modern medicine.

So this education will also help children understand the importance of maintaining health in a natural way and help them understand how to make their own herbal medicine.

Keywords: Comics, Education, Ornamental Herbal Plants, Comics, Children.

DAFTAR ISI

HALAMAN DEDIKASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
1. Bagi Masyarakat.....	4
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	4
3. Manfaat Bagi Institusi	4
F. Definisi Operasional.....	5
1. Komik Digital.....	5
2. Tanaman Hias.....	5
3. Tanaman Herbal atau Obat.....	5
4. Edukasi Secara Umum	5
G. Metode Perancangan	6
1. Metode Pendekatan	6
2. Populasi dan Sampel	6
3. Metode Pengumpulan Data	6

H. Skematika Perancangan.....	7
-------------------------------	---

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	8
----------------------------------------	----------

A. Data Objek Perancangan	8
---------------------------------	---

1. Tanaman Hias Herbal atau Obat	8
----------------------------------------	---

a. Sejarah Tanaman Herbal	8
---------------------------------	---

b. Jenis-jenis Tanaman Hias Herbal.....	11
-----------------------------------------	----

1) Melati	11
-----------------	----

a) Khasiatnya.....	12
--------------------	----

b) Pengolahannya	12
------------------------	----

c) Perawatannya	13
-----------------------	----

2) Lidah Buaya	13
----------------------	----

a) Khasiatnya.....	14
--------------------	----

b) Pengolahannya	14
------------------------	----

c) Perawatannya	14
-----------------------	----

3) Bunga Matahari.....	15
------------------------	----

a) Khasiatnya.....	15
--------------------	----

b) Pengolahannya	16
------------------------	----

c) Perawatannya	16
-----------------------	----

4) Mawar.....	17
---------------	----

a) Khasiatnya.....	17
--------------------	----

b) Pengolahannya	18
------------------------	----

c) Perawatannya	19
-----------------------	----

5) Bugenvil	19
-------------------	----

a) Khasiatnya.....	20
--------------------	----

b) Pengolahannya	20
------------------------	----

c) Perawatannya	20
-----------------------	----

c. Hubungan Tanaman Herbal kepada Anak-anak di Era Teknologi	21
-----------------------------------------------------------------------	----

1) Pentingnya Anak Mengenal dan Peduli Terhadap Lingkungan Tanaman di Era Teknologi.....	21
---------------------------------------------------------------------------------------------	----

2) Dampak Ketidak Pedulian Anak Terhadap	
------------------------------------------	--

Lingkungan Tanaman.....	24
3) Cara Memperkenalkan Kepada Anak Tanaman Herbal	24
d. Herbal Aman Untuk Dikonsumsi	26
e. Produk Terkenal Yang Menggunakan Herbal.....	27
1) Tong Tji.....	28
2) Tolak Angin.....	28
3) Borobudur Herbal.....	29
4) Minyak Kayu Putih Cap Lang.....	30
5) Anak Sehat	31
2. Komik.....	31
a. Sejarah Komik.....	31
b. Komik Digital.....	34
c. Komik atau Karya Yang Sudah Ada Membahas Mengenai Tanaman Hias Herbal atau Obat	36
1) Komik Mengenal Tanaman Obat Untuk Murid Sekolah Dasar (Seri-2)	36
2) Komik Tanaman Berkhasiat.....	37
B. Tinjauan Pustaka	38
C. Analisis Data	39
D. Metode Analisis Data.....	40
E. Kesimpulan.....	40

BAB III

KONSEP PERANCANGAN.....	41
A. Konsep Kreatif	41
1. Tujuan Kreatif	41
2. Strategi Kreatif	41
a. Target Audience.....	41
b. Format dan Ukuran Digital Komik	42
c. Isi dan Tema Cerita Digital Komik	42
1) Tema.....	42
2) Isi.....	42

d. Jenis Komik.....	43
e. Gaya Visual.....	43
1) Gaya Visual.....	43
2) Genre Komik.....	44
f. Teknik Visualisasi dan Aplikasi.....	44
B. Program Kreatif.....	45
1. Judul Digital Komik.....	45
2. Sinopsis.....	45
3. Tabel Membangun Persepsi.....	49
4. Pesan Komunikasi.....	50
5. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	50
a. Tokoh Utama.....	50
1) Nur.....	50
2) Ibu Nur (Lisa).....	50
b. Tokoh Pendukung.....	51
1) Rez.....	51
2) Sarah.....	51
6. Gaya Layout/Panel/Balon.....	51
7. Tone Warna.....	53
8. Tipografi.....	54
C. Tempat Postingan Kreatif.....	56
1. <i>Website Upload Comic</i>	56
2. <i>Instagram</i>	57

BAB IV

PERANCANGAN	58
A. Studi Visual.....	58
1. Tokoh.....	58
a. Tokoh Utama.....	58
1) Nur.....	58
2) Ibu Nur (Lisa).....	59
b. Tokoh Pendukung.....	61
1) Rez.....	61

2) Sarah.....	62
2. Bangunan.....	63
a. Kamar Nur.....	63
b. Halaman Belakang	65
3. Properti	66
a. Boneka Nur	66
b. Tanaman Hias.....	67
1) Bunga Matahari	67
2) Bunga Mawar	68
3) Bunga Bougenville.....	69
4) Bunga Melati	70
5) Lidah Buaya	71
c. <i>Jasmine Rose Tea</i>	72
4. Tipografis	73
a. <i>Font Klepon Ijo</i>	73
b. <i>Font Comic Neue</i>	75
B. Visualisasi Kreatif.....	76
C. Konsep Media	77
1. Media Utama Komik Digital.....	77
a. <i>Cover Comic</i>	77
b. Isi Komik.....	78
1) Lampiran Awal.....	78
2) Sketsa Dasar	79
3) <i>Line Art</i>	80
4) Pewarnaan	81
5) Halaman Tambahan (<i>Coming Soon</i>)	83
6) Halaman Terakhir.....	83
D. Dialog Percakapan.....	84
E. Karya Akhir Komik.....	92
F. Media Pendukung.....	119
1. Gantungan Kunci.....	119
2. Poster.....	120

3. Sticker.....	121
4. Sosial Media <i>Instagram</i>	123
5. Pin.....	124
BAB V	
PENUTUP	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0: Hasil Survey “Apakah kamu tahu khasiat setiap tanaman herbal?” dari google form perancang	10
Gambar 1.1: Bunga Melati Buku Tanaman Hias Berkhasiat Obat	11
Gambar 1.2: Tanaman Lidah Buaya	13
Gambar 1.3: Bunga Matahari Buku Tanaman Hias Berkhasiat Obat	15
Gambar 1.4: Mawar Buku Tanaman Hias Berkhasiat Obat.....	17
Gambar 1.5: Bugenfil Buku Tanaman Hias Berkhasiat Obat	19
Gambar 1.6: Produk Tong Tji <i>Jasmine Tea</i>	28
Gambar 1.7: Produk Tolak Angin.....	28
Gambar 1.8: Produk Tolak Angin.....	29
Gambar 1.9: Produk Cap Lang	30
Gambar 2.0: Produk Anak Sehat Herbal Anak Rasa Jeruk.....	31
Gambar 2.1: <i>E-book</i> : Mengenal Tanaman Obat Untuk Murid Sekolah Dasar (seri- 2)	36
Gambar 2.2: <i>E-book</i> : Tanaman Berkhasiat	37
Gambar 2.3: Komik NextG Hari Tanpa Ponsel	43
Gambar 2.4: <i>Screenshot</i> Aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>	44
Gambar 2.5: <i>Screenshot</i> Aplikasi <i>Photoshop</i>	45
Gambar 2.6: <i>Layout</i> Panel Bebas Karya Komik Tugas Akhir Yuk Belajar Mengenal Tanaman Hias Herbal.	52
Gambar 2.7: <i>Layout</i> Dua Panel Karya Komik Tugas Akhir Yuk Belajar Mengenal Tanaman Hias Herbal.	52
Gambar 2.8: <i>Layout</i> Tiga Panel Karya Komik Tugas Akhir Yuk Belajar Mengenal Tanaman Hias Herbal.	53
Gambar 2.9: Colour Wheel Cerah.....	53
Gambar 3.0: <i>Font Comic Neue</i>	54
Gambar 3.1: <i>Font Klepon Ijo</i>	55
Gambar 3.2: Komik Tugas Akhir Yuk Belajar Mengenal Tanaman Hias Herbal .55	
Gambar 3.3: <i>Screenshot Website Google Play Book</i>	56
Gambar 3.4: Logo Instagram	57

Gambar 3.5: Desain Karakter Nur Sketsa Serta Hasil Akhir	58
Gambar 3.6: Gambar Dua Anak Perempuan Indonesia	58
Gambar 3.7: Desain Karakter Ibu Nur (Lisa) Sketsa Serta Hasil Akhir	59
Gambar 3.8: Gambar Keluarga Indonesia.....	60
Gambar 3.9: Desain Karakter Rez Sketsa Serta Hasil Akhir	61
Gambar 4.0: Gambar Anak-Anak Indonesia.....	61
Gambar 4.1: Desain Karakter Sarah Sketsa Serta Hasil Akhir	62
Gambar 4.2: Gambar Perempuan Indonesia	63
Gambar 4.3: Desain Kamar Nur	63
Gambar 4.4: Foto Desain Kamar Tidur Anak Perempuan Lasehan.....	64
Gambar 4.5: Desain Halaman Belakang Rumah Nur	65
Gambar 4.6: Foto Halaman Belakang Rumah	65
Gambar 4.7: Desain Boneka Nur	66
Gambar 4.8: Foto Boneka Beruang.....	66
Gambar 4.9: Foto Bunga Matahari	67
Gambar 5.0: Penggambaran Bunga Matahari Dalam Komik	67
Gambar 5.1: Foto Bunga Mawar.....	68
Gambar 5.2: Penggambaran Bunga Mawar Dalam Komik	68
Gambar 5.3: Foto Bunga Bougenville	69
Gambar 5.4: Penggambaran Bunga Bougenville Dalam Komik	69
Gambar 5.5: Foto Bunga Melati	70
Gambar 5.6: Penggambaran Bunga Melati Dalam Komik	70
Gambar 5.7: Foto Lidah Buaya.....	71
Gambar 5.8: Penggambaran Lidah Buaya Dalam Komik.....	71
Gambar 5.9: Rancangan Pembuatan Minuman <i>Jasmine Rose Tea</i>	72
Gambar 6.0: Hasil Penggambaran Minuman <i>Jasmine Rose Tea</i>	73
Gambar 6.1: <i>Cover</i> Halaman Depan Perancangan Komik.....	73
Gambar 6.2: Halaman Lampiran Perancangan Komik	74
Gambar 6.3: Isi Karya Perancangan Komik Halaman 39	74
Gambar 6.4: Isi Karya Perancangan Komik Halaman 19	75
Gambar 6.5: Halaman Lampiran Perancangan Komik	75
Gambar 6.6 : Isi Karya Perancangan Komik Halaman 39 Dan 40	76

Gambar 6.7: Isi Karya Perancangan Komik Halaman 29	76
Gambar 6.8: <i>Cover</i> Halaman Depan Perancangan Komik.....	77
Gambar 6.9: Halaman Lampiran Perancangan Komik	78
Gambar 7.0: <i>Screenshot</i> Semua Hasil Sketsa Dasar Perancangan Karya Komik..	79
Gambar 7.1: Isi Sketsa Dasar Karya Perancangan Komik Halaman 02 Dan 13....	79
Gambar 7.2: <i>Screenshot</i> Semua Hasil <i>Line Art</i> Perancangan Karya Komik	80
Gambar 7.3: Isi <i>Line Art</i> Karya Perancangan Komik Halaman 44 dan 06	80
Gambar 7.4: <i>Screenshot</i> Semua Hasil Pewarnaan Perancangan Karya Komik.....	81
Gambar 7.5: Pewarnaan Karya Perancangan Komik Halaman 39 dan 42.....	81
Gambar 7.6: Gambar Perbedaan Teknik Pewarnaan <i>Shading</i>	82
Gambar 7.7: Halaman Tambahan Karya Saat <i>Upload</i> Di <i>Google Play Book</i>	83
Gambar 7.8: Halaman Terakhir Isi Cerita Komik.....	83
Gambar 7.9: Cover Karya Akhir dan Lampiran.....	92
Gambar 8.0 Isi Karya Komik Akhir Halaman 1 dan 2	93
Gambar 8.1 Isi Karya Komik Akhir Halaman 3 dan 4	94
Gambar 8.2 Isi Karya Komik Akhir Halaman 5 dan 6	95
Gambar 8.3 Isi Karya Komik Akhir Halaman 7 dan 8	96
Gambar 8.4 Isi Karya Komik Akhir Halaman 9 dan 10	97
Gambar 8.5 Isi Karya Komik Akhir Halaman 11 dan 12	98
Gambar 8.6 Isi Karya Komik Akhir Halaman 13 dan 14	99
Gambar 8.7 Isi Karya Komik Akhir Halaman 15 dan 16	100
Gambar 8.8 Isi Karya Komik Akhir Halaman 17 dan 18	101
Gambar 8.9 Isi Karya Komik Akhir Halaman 19 dan 20	102
Gambar 9.0 Isi Karya Komik Akhir Halaman 21 dan 22	103
Gambar 9.1 Isi Karya Komik Akhir Halaman 23 dan 24	104
Gambar 9.2 Isi Karya Komik Akhir Halaman 25 dan 26	105
Gambar 9.3 Isi Karya Komik Akhir Halaman 27 dan 28	106
Gambar 9.4 Isi Karya Komik Akhir Halaman 29 dan 30	107
Gambar 9.5 Isi Karya Komik Akhir Halaman 31 dan 32	108
Gambar 9.6 Isi Karya Komik Akhir Halaman 33 dan 34	109
Gambar 9.7 Isi Karya Komik Akhir Halaman 35 dan 36	110
Gambar 9.8 Isi Karya Komik Akhir Halaman 37 dan 38	111

Gambar 9.9 Isi Karya Komik Akhir Halaman 39 dan 40	112
Gambar 10.0 Isi Karya Komik Akhir Halaman 41 dan 42	113
Gambar 10.1 Isi Karya Komik Akhir Halaman 43 dan 44	114
Gambar 10.2 Isi Karya Komik Akhir Halaman 45 dan 46	115
Gambar 10.3 Isi Karya Komik Akhir Halaman 47 dan 48	116
Gambar 10.4 Isi Karya Komik Akhir Halaman 49 dan 50	117
Gambar 10.5 Isi Karya Komik Akhir Halaman 51 dan Halaman Akhir.....	118
Gambar 10.6 Gantungan Kunci Nur	119
Gambar 10.7 Gantungan Kunci Rez	119
Gambar 10.8 Poster Yuk Belajar! Mengenal Tanaman Hias Pameran Tugas Akhir	120
Gambar 10.9 Stiker <i>Cover</i> Bewarna	121
Gambar 11.0 Stiker <i>Cover</i> Polos.....	121
Gambar 11.1 Stiker <i>Whatsapp</i>	122
Gambar 11.2 Scane Barcode Stiker <i>Whatsapp</i>	122
Gambar 11.3 <i>Instagram @petualangan.nur</i>	123
Gambar 11.4 Pin <i>Merchandise</i>	124



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tanaman hias, tidak hanya sekedar menambah kehijauan pada ruangan, halaman, atau bahkan di taman, namun juga memiliki manfaatnya tersendiri. Indonesia sendiri memiliki keberagaman jenis tanaman. Dari jutaan jenis tanaman tersebut banyak dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai tanaman hias. Awalnya tanaman hias ini hanya digunakan sebagai penghias halaman rumah, didalam ruangan, kantor dan lain-lainnya. Namun, berdasarkan berbagai hasil penelitian membuktikan bahwa di antara beragam tanaman hias tersebut, sebagiannya memiliki khasiat obat-obatan atau herbal. Tanaman-tanaman tersebut diracik dan dibuat menjadi obat untuk berbagai macam penyakit yang lazim diderita oleh masyarakat. (Drs. Bambang Mursito & Prihmantoro, 2011, hal. 3)

Perkembangan pengobatan di dunia medis pun kini telah berkembang pesat seiring zaman. Sehingga obat-obatan sintetis dapat dibuat dengan mudah dan efisien berkat teknologi-teknologi tersebut. Obat herbal tersebut pun bisa dibuat dengan tanaman hias yang tersedia di alam karena dapat didapatkan dengan mudah dan jauh lebih aman, sehat dan aman untuk dikonsumsi. dikutip dari "Jika dilakukan riset dan diproses dengan teknologi modern, obat herbal tidak kalah dengan obat kimia," ujar Executive Director DLBS (Dexa Laboratories of Biomolecular Science) PT Dexa Medica, Dr. Raymond R Tjandrawinata, dalam diskusi di kawasan industri Dexa Medica di Cikarang, Jawa Barat, Rabu (27/1/2016). (Maharani, 2016)

Namun begitu, obat herbal mulai berkurang dikonsumsi terutama pada masyarakat perkotaan. Karena obat sintetis yang beredar di pasaran dinilai lebih efektif dalam penyembuhan penyakit serta telah teruji secara klinis. Selain itu, obat sintetis generik memiliki harga yang lebih murah jika dibandingkan dengan obat herbal. Jarang sekali anak-anak mengetahui dan menyukai tanaman herbal. Tidak jarang justru banyaknya anak-anak saat ini yang tidak mengetahui atau kurangnya minat untuk mengenal bahwa tanaman herbal memiliki banyak khasiat dan

maafnya, dan tidak jarang pula yang kini tertarik dengan tanaman herbal. Banyak tumbuhan yang bermanfaat bagi kehidupan, tetapi sayangnya hanya beberapa orang saja terlebih anak generasi penerus saat ini yang tidak mengetahuinya. Padahal negeri ini memiliki segudang tumbuhan obat atau herbal, dimana Indonesia sendiri mendapatkan julukan sebagai *live laboratory karena kekayaan herbal obatannya*. (Jhonherf, 2007)

Untuk itulah anak-anak perlu diperkenalkan beragam jenis tanaman herbal melalui beragam jenis tanaman hias yang mudah ditemui dirumah. Selain untuk mengenalkan, juga anak-anak dapat tahu cara menanam tanaman hias secara baik dan benar, dapat menambah pengetahuan baru berupa cara mengelola tanaman hias agar dapat digunakan sebagai obat yang penuh khasiat. Bukan hanya anak-anak tetapi orang tua perlu mendukung dan memperkenalkan kepada anak sejak dini akan memberikan pengetahuan bahwa bukan hanya obat dari dokter yang menyembuhkan, namun melalui tanaman herbal yang ada di sekitar lingkungannya di rumah, sekolah, ataupun di sekitarnya yang dapat menyembuhkan berbagai macam penyakit hingga kesehatan lainnya. (disdikpora, 2018)

Penelitian sebelumnya oleh Tri Budi Julianti dan Sylvan Septian Ressandy mengenai program edukasi “Toluni” (Tanaman Obat Keluarga Usia Dini), yaitu membahas berbagai macam mengenai TOGA sebagai pembelajaran untuk memperkenalkan kepada siswa/i sekolah dasar (Julianti & Ressandy, 2020) . Selain Penelitian tersebut, terdapat juga media yang membahas mengenai tanaman hias herbal seperti media infografis pada *website haibunda.com*, dimana menampilkan gambaran berupa poster atau desain grafis simpel namun jelas penyampaiannya, dan berisikan penjelasan singkat mengenai lima macam tanaman hias sebagai obat herbal (Nabilah, 2021). Namun dari media-media tersebut belum ada media berupa komik yang membahas suatu cerita dan menampilkan tokoh karakter yang digambar untuk mengenal tanaman hias herbal kepada anak-anak, sehingga anak dapat mengetahui apa saja edukasi yang didapatkannya, serta menarik untuk dijadikan landasan dasar untuk merancang media tanaman hias herbal karena dasarnya komik merupakan suatu media bercerita yang disusun sedemikian rupa untuk dapat menyampaikan tuturan berupa pesan untuk disampaikan kepada pembacanya, sehingga para pembaca dapat memahami, menangkap, dan

mengapresiasikan komik tersebut, yang disertai gambar-gambar yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Dari beberapa informasi diatas tentunya diperlukan sebuah media yang dapat mengedukasikan anak-anak melalui perantara orang tua untuk dapat mengenal tanaman hias herbal guna untuk menanamkan rasa kecintaan dan minat anak-anak akan tanaman yang memiliki banyak khasiat atau disebut herbal tersebut sehingga anak tersebut tahu manfaat serta kegunaannya, mengetahui cara memelihara tanaman yang baik, dan dapat diolah untuk herbal. Media yang akan dipilih adalah komik digital, karena komik digital dapat disukai anak-anak serta mengandung nilai, manfaat, serta pesan yang dapat mengedukasi dan mengenalkan tanaman hias herbal kepada anak-anak, dengan alur-alur cerita tanaman herbal itu sendiri, kelebihanannya adalah lebih mudah untuk diakses pada saat ini melalui *website* dan aplikasi yang ada pada *handphone* seperti *webtoon*, *mangatooon*, *manga reader* dan lain-lainnya. Dan dengan adanya upaya ini diharapkan juga dapat mampu memberikan pesan serta antisipasi orang tua untuk lebih menjaga anaknya sejak dini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik digital yang menceritakan kepada anak-anak fungsi, khasiat, dan cara mengolah tanaman hias herbal?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan dari penelitian dapat terfokus kepada topik dari objek penelitian maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini berfokus untuk mengedukasi anak-anak terlebih yang masih menjadi pelajar SD-SMP agar dapat lebih mengetahui bahwa tanaman hias selain untuk menjadi suatu pajangan juga memiliki khasiat dan manfaatnya, tidak hanya kepada anak-anak saja namun orang tua juga perlu mengenalkan kepada buah hati mereka sejak dini diluar pendidikan sekolah.
2. Perancangan komik ini menggunakan media digital.
3. Target audiens perancangan ini adalah masyarakat, anak-anak hingga remaja yang rentan usia 9-13 tahun, terutama kepada anak-anak yang masih

belajar dan orang tua anak-anak tersebut.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi terhadap anak-anak untuk lebih mengenal, mengajarkan, dan mengetahui bahwa tanaman hias tidak hanya enak untuk dipandang dan dipajang di dalam rumah, namun juga memiliki banyak manfaat serta khasiat agar anak-anak dapat tahu bagaimana cara mengolah tanaman hias tersebut menjadi obat herbal yang dapat dikonsumsi. Bukan itu saja namun mengajak anak untuk lebih mencintai tanaman agar dapat merawat dengan baik dan benar.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat khususnya untuk anak-anak agar dapat mengenal dan mendapatkan informasi berupa edukasi bahwa tanaman hias herbal atau obat memiliki manfaat serta khasiat, tidak hanya itu namun juga mengetahui jenis-jenis tanaman hias tersebut. Serta kepada orang tua si anak untuk membimbing mereka akan pentingnya mengetahui dan mempelajari info penting mengenai tanaman diluar dari sekolah mereka.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan diharapkan dapat menambah wawasan berupa mengenal tanaman hias herbal kepada anak-anak, dengan melalui media komik digital, yang menampilkan gambar serta cerita memiliki alur yang dibuat dengan baik, komunikatif, dan dapat berguna untuk kedepannya.

3. Manfaat Bagi Institusi

Memberikan wawasan, makna dan nilai yang terdapat dalam karya sehingga berguna untuk menjadi referensi karya serta pada perancangan tugas akhir.

F. Definisi Operasional

1. Komik Digital

Komik digital sendiri merupakan sebuah karya komik yang dibuat dengan menggunakan media digital, dan biasanya dibaca dan di-*posting* ke media sosial internet. Salah satu contohnya Webtoon, merupakan aplikasi *website* yang paling populer di Indonesia untuk membaca beragam komik. (Zakaria, 2021)

2. Tanaman Hias

Tanaman hias adalah tanaman bunga atau daun yang memiliki di pasaran bentuk dan warna yang indah, biasanya diibandingkan dengan cara *generative* maupun *vegetative*. (Evinola, 2019)

3. Tanaman Herbal atau Obat

Tanaman herbal menurut salah satu jurnal inovasi dan kewirausahaan, merupakan tumbuhan yang telah diidentifikasi dan diketahui berdasarkan pengamatan manusia memiliki senyawa yang bermanfaat untuk mencegah, menyembuhkan penyakit, melakukan fungsi biologis tertentu, hingga mencegah serangan serangga dan jamur. (Hidayanto & Ardi, 2015)

4. Edukasi secara umum

Edukasi sendiri bisa diartikan sebagai segala keadaan, hal, peristiwa kejadian mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima agar dapat memahami pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta didik hingga terjadinya proses belajar. Edukasi sendiri menurut MJ. Langeveld adalah upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan. Menurut Mj. Langeveld juga edukasi adalah usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas-tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil-baligh, dan bertanggung jawab secara susila. (Sitoresmi, 2021)

G. Metode Perancangan

1. Metode Pendekatan

Perancangan ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Penelitian kualitatif bersifat umum dan berubah-ubah atau berkembang sesuai dengan situasi lapangan. Karena itu komik juga berkembang sesuai dengan saat ini, dengan melalui media internet sehingga lebih terbuka dan fleksibel. Sedangkan datanya bersifat deskriptif, yaitu data berupa macam-macam yang dikategorikan berupa gambar, serta dalam bentuk kata dan bahasa yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan membuat perancangan komik digital. (Rukin, 2019, hal. 6-7)

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah tanaman hias yang dikategorikan herbal. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik sampling secara probabilitas atau random (Kuntjojo, 2019). Dimana sampel ini dispesifikan adalah tanaman herbal yang biasa terdapat di rumah masyarakat yang dijadikan tanaman hias, tetapi dapat dikonsumsi dan diracik menjadi obat herbal serta mudah diolah bahkan dibudidayakan dirumah masing-masing.

3. Metode Pengumpulan Data

- a. Data ini diperoleh dengan mencari referensi melalui buku, artikel, majalah, serta media internet.
- b. Penelitian di lapangan dilakukan dengan cara pengamatan langsung.
- c. Wawancara dengan ahli gizi atau pakar dalam pengobatan, orang tua, remaja, dan anak-anak untuk memperoleh data yang informatif serta menarik ke dalam media komik digital.

H. Skematika Perancangan

