

**PERANCANGAN BUKU SERI TENTANG
PENGENALAN REMPAH INDONESIA
UNTUK ANAK USIA 4 - 12 TAHUN**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN BUKU SERI TENTANG
PENGENALAN REMPAH INDONESIA
UNTUK ANAK USIA 4 - 12 TAHUN**



**PERANCANGAN
Ken Shalikha Maulani
NIM 2012684024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU SERI TENTANG PENGENALAN REMPAH INDONESIA UNTUK ANAK USIA 4-12 TAHUN diajukan oleh Ken Shalikh Maulani, NIM 2012684024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19821113014041001/NIDN 0013118201

Pembimbing II


Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

NIP. 198906132020122013/NIDN 0013068909

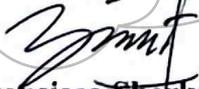
Cognate


Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 197407301998022001/NIDN 0030077401

Koordinator Program Studi DKV

FRSD ISI Yogyakarta


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

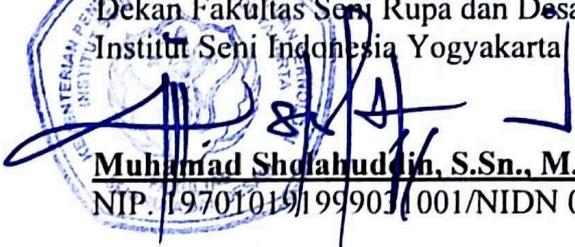
NIP. 199002152019032019/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

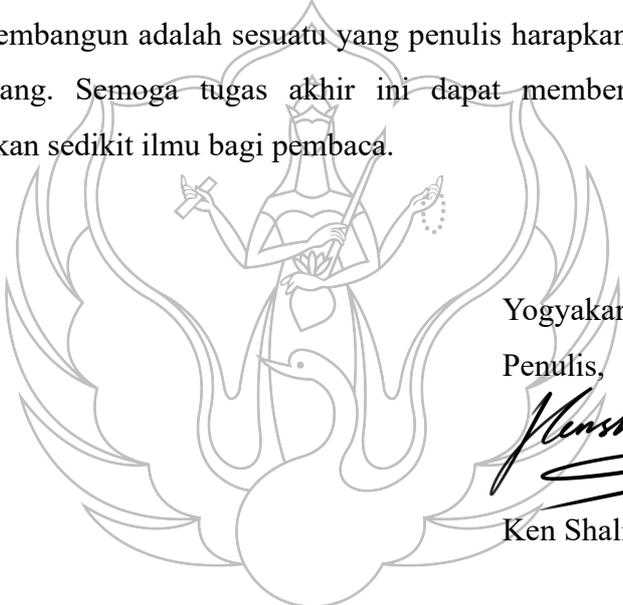

Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999031001/NIDN 00191007005

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT. Atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul *Perancangan Buku Seri tentang Pengenalan Rempah Indonesia untuk Anak Usia 4-12 Tahun*. Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Sarjana Satu (S-1) Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan tugas akhir ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak luput dari kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun adalah sesuatu yang penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menyumbangkan sedikit ilmu bagi pembaca.



Yogyakarta, 11 Juni 2025

Penulis,



Ken Shalikhha Maulani

ABSTRAK

Rempah merupakan bagian penting dari sejarah Indonesia dan merupakan sebuah identitas dan budaya yang patut dilestarikan. Beberapa program pemerintah menunjukkan bahwa pengenalan kekayaan hayati termasuk rempah Indonesia kepada anak-anak masih diperlukan untuk membangkitkan semangat dan rasa cinta tanah air sejak dini. Oleh karena itu, dibuatlah perancangan buku seri untuk mengenalkan rempah Indonesia kepada anak umur 4-12 tahun. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data dari observasi, studi literatur, kuesioner dan website serta metode analisis 5W dan 1H. Kebaruan dari perancangan ini adalah buku berbentuk seri yang dibagi sesuai jenis rempah, yaitu: Biji, Bunga dan Batang; Daun dan Herba; Rimpang; Umbi dan Buah sebagai upaya memudahkan anak dalam belajar. Buku menggunakan gaya visual kartun dan warna bumi (*earth-tone*) yang cerah dengan pendekatan gabungan antara *picture book* dan infografis untuk memadukan visual yang dapat menarik minat namun tetap informatif.

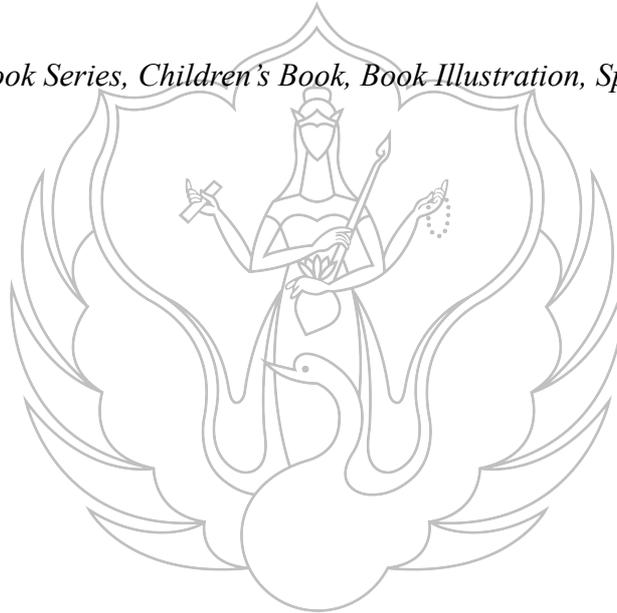
Kata Kunci: Buku Seri, Buku Anak, Buku Ilustrasi, Rempah



ABSTRACT

Spices are an important part of Indonesia's history and represent an identity and culture that deserves to be preserved. Several government programs have indicated that introducing Indonesia's biodiversity, including its spices, to children is still necessary to foster enthusiasm and a sense of patriotism from an early age. Therefore, a book series has been designed to introduce Indonesian spices to children aged 4–12 years. This design uses a qualitative method with data collected through observation, literature studies, questionnaires, and websites, as well as the 5W and 1H analysis method. The novelty of this design lies in the use of a series format, where each book is categorized based on the type of spice: Seeds, Flowers and Stems; Leaves and Herbs; Rhizomes; and Tubers and Fruits as an attempt to make it easier for children to learn. The books use a cartoon visual style and bright earth-tone colors, combining the approach of picture books and infographics to deliver content that is both engaging and informative.

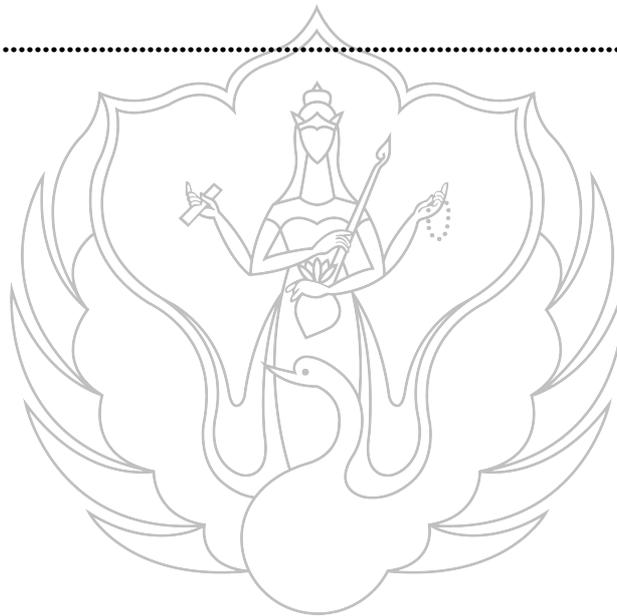
Keywords: Book Series, Children's Book, Book Illustration, Spices



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan	5
H. Metode Analisis Data	7
I. Skematik Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Tinjauan Literatur Tentang Buku Ilustrasi Anak	9
B. Tinjauan Buku Ilustrasi Anak yang akan Dirancang.....	19
C. Tinjauan Buku Ilustrasi Anak Pesaing di Pasaran.....	31
D. Analisis Data	32
E. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	38
BAB III KONSEP PERANCANGAN	39

A. Konsep Kreatif	39
B. Program Kreatif.....	43
BAB IV PROSES DESAIN	63
A. Penjaringan Ide Karakter Utama dan Pendukung	63
B. GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>)	94
C. Poster Pameran Tugas Akhir	94
D. Katalog Pameran	95
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	104



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dikenal memiliki lahan yang subur sehingga memiliki kekayaan hayati yang melimpah. Rempah merupakan salah satu hasil panen Indonesia yang banyak diminati oleh masyarakat dalam maupun luar negeri karena kegunaannya. Indonesia memiliki beragam jenis rempah, seperti pala, cengkeh, kunyit, lengkuas dan lainnya. Selain kopi, tekstil, dan kakao, rempah-rempahan juga menjadi salah satu komoditas ekspor yang terkenal di pasar internasional (OCBC, 2023).

Rempah merupakan variasi produk aromatik yang mampu meningkatkan aspek pada bahan-bahan lain. Istilah rempah merujuk pada beberapa produk nabati seperti bunga, buah, biji, kulit, batang, dan akar yang memiliki aroma dan/atau rasa yang menonjol. Selain digunakan sebagai bumbu dalam memasak dan pengawet makanan, rempah juga dapat digunakan dalam minyak, kosmetik, dupa, dan obat-obatan (FAO, 2005).

Pada survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan Litbang Kompas (2020), pemahaman masyarakat atau *awareness* terhadap rempah dan jalur rempah masih sebatas keterhubungan niaga. Rempah memang dikenal sebagai sebuah komoditas, produk yang memiliki nilai dalam perdagangan internasional, namun rempah juga berhubungan erat dengan sejarah Indonesia dan merupakan sebuah identitas terutama dari lensa kuliner sehingga menjadi suatu warisan budaya yang patut dilestarikan. Masyarakat berharap pengetahuan terkait rempah disertakan dalam kurikulum pendidikan sehingga anak-anak dapat mengenal rempah sejak dini (Kompas, 2020).

Sebelumnya disebutkan bahwa rempah-rempahan menjadi produk ekspor Indonesia yang terkenal di dunia, namun ekspor rempah sedang mengalami penurunan. Berdasarkan data dari Kementerian Perdagangan ekspor rempah-rempah Indonesia memang sempat mengalami kenaikan pada tahun 2017-2021 sebesar 6,13% tetapi mengalami penurunan di tahun 2021-2022 periode Januari – Juli sebesar -9,18% (Buletin APBN, 2022). Demi mengenalkan kembali

bumbu dan rempah Indonesia ke generasi muda juga meningkatkan nilai ekspor serta peluang industri kuliner Indonesia di panggung dunia, pemerintah berupaya menyusun beberapa program seperti Jalur Rempah, *Indonesia Spice up the World*, dan Literasi Rempah.

Literasi Rempah sendiri merupakan salah satu seri Webinar dari Direktorat Sekolah Dasar pada 2021 untuk mengenalkan rempah-rempahan sebagai sarana menumbuhkan rasa cinta tanah air kepada murid sekolah dasar di seluruh Indonesia. Mengenal kekayaan alam Indonesia dan Sejarah Penjajahan merupakan materi yang sedang diajarkan kepada anak-anak sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka. Salah satu tujuan belajar Kurikulum Merdeka pada sekolah dasar Fase B (Kelas 3 dan 4 SD) yang berkorelasi adalah mendeskripsikan keanekaragaman hayati dan mengidentifikasi ragam bentang alam. Pada Fase C (Kelas 5 dan 6 SD) adalah menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dan mengenal ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Akan tetapi, dalam buku yang pelajaran yang berhubungan, pembahasan tidak difokuskan pada rempah dan hanya sekilas disebutkan. Program Literasi Rempah dan tujuan belajar Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa pengenalan kekayaan hayati termasuk rempah Indonesia kepada anak-anak masih diperlukan untuk membangkitkan semangat dan rasa cinta tanah air sejak dini untuk melestarikan warisan budaya dan sejarah yang juga pernah disinggung oleh sejarawan JJ. Rizal pada *International Forum on Spice Route (IFSR) 2022*.

Sebelumnya disebutkan beberapa kali bahwa pengajaran tentang meningkatkan rasa cinta tanah air baik dilakukan sejak dini, hal ini dapat diacukan pada anak-anak di tingkat PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Menurut Maryati dan Suryawati (2023) pada fase ini, anak bermain sambil belajar dengan rancangan lingkungan yang bahagia dan bebas dari tekanan. Pada tingkat ini dasar-dasar literasi, sains, dan seni menjadi salah satu dari target capaian pembelajaran untuk anak dimana didalamnya termasuk menanamkan nilai: mengenali dan memahami berbagai informasi; menumbuhkan rasa ingin tahu tentang diri sendiri maupun objek di sekitar; dan menumbuhkan minat dan apresiasi seni. Caesaria dan Adit (2023) menyatakan pada umur 4 hingga 6

tahun, atau sering disebut fase membaca dini, anak sudah mulai bisa membaca dan mengenal huruf. Oleh karena itu, pembelajaran melalui buku dapat mulai diimplementasikan.

Pengenalan rempah dapat dilakukan melalui media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif untuk lebih menarik minat anak. Di forum ISFR 2022, Mona Liem menjelaskan bahwa rempah dan seni dapat menjadi salah satu sarana, situs, atau alat untuk produksi pengetahuan. Menurutnya media seperti pameran dan buku pengayaan sekolah mampu membantu dalam penyebaran narasi Jalur Rempah. Oleh karena itu, akan dibuat perancangan buku seri tentang pengenalan rempah Indonesia untuk anak usia 4-12 Tahun. Pada perancangan ini akan dibahas mengenai pengertian rempah, ciri-ciri dari rempah dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut KBBI online, Buku Seri adalah buku yang terdiri atas beberapa jilid yang memuat cerita bersambung. Buku seri dibuat dengan tujuan memudahkan edukator maupun anak dalam mengenal rempah. Karena rempah memiliki beberapa jenis dan macamnya, maka dibuatlah buku dengan materinya yang dipisah per jenis. Diharapkan dengan pendekatan ini, akan menghindarkan anak dalam merasa kewalahan atau terbanjiri informasi sehingga lebih menikmati bahan bacaannya. Edukator dapat membantu memandu anak dalam mempelajari buku seri secara bertahap.

Diharapkan perancangan ini mampu memberikan sumbangan solusi terhadap upaya peningkatan wawasan anak terhadap rempah melalui buku seri. Diharapkan perancangan ini juga mampu membuka pintu rasa penasaran anak-anak agar ingin mengenal rempah lebih jauh sebagai warisan budaya Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku seri tentang pengenalan rempah Indonesia untuk anak usia 4-12 Tahun?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini akan berfokus pada empat jenis rempah yaitu dari Biji,

Bunga, dan Batang; Rimpang; Daun dan Herba; dan Umbi dan buah.

2. Pengenalan dan edukasi seputar rempah meliputi pengenalan nama, bentuk, ciri-ciri (warna dan ukuran), dan contoh kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Target audiens adalah anak laki-laki dan perempuan umur 4-12 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Merancang buku seri tentang pengenalan rempah Indonesia untuk anak usia 4-12 Tahun.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik dalam bidang perancangan buku seri untuk anak.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi jembatan bagi edukator, guru, atau orang tua sebagai media pembelajaran kepada anak-anak yang ingin belajar mengenai rempah-rempah.

3. Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi bahan referensi untuk perancangan dengan topik sejenis.

F. Definisi Operasional

1. Rempah

Menurut Food and Agriculture Organization dalam buku Luchman Hakim yang berjudul Rempah & Herba, Rempah adalah bagian tumbuhan yang digunakan sebagai bumbu, penguat cita rasa, pengharum, dan pengawet makanan yang digunakan secara terbatas.

2. Buku Seri

Menurut KBBI online, Buku Seri adalah buku yang terdiri atas beberapa jilid yang memuat cerita bersambung.

3. Anak usia 4-12 tahun

Anak usia 4-12 adalah anak yang tengah menduduki TK-A hingga kelas 6 SD.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Verbal

Data verbal diambil kajian pustaka dari media cetak, internet maupun melalui wawancara, kuesioner, dan observasi.

b. Data Visual

Data visual diambil dari gambar maupun foto dari ilustrasi, komik, foto lapangan atau internet.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung terkait topik perancangan.

b. Studi Literatur

Studi literatur diperoleh dari buku-buku dan artikel yang memuat teori dan pembahasan terkait topik perancangan.

c. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk perancangan yang akan disebarkan secara daring kepada responden yang sesuai dengan target audiens.

d. Website

Website digunakan sebagai referensi dan data tambahan yang didapatkan secara daring.

3. Kajian Pustaka

Berdasarkan pencarian yang dilakukan, perancangan sebelumnya yang sejenis dengan perancangan ini merupakan *Perancangan Buku Ilustrasi*

Petualangan di Negeri Rempah sebagai Media Edukasi Pengenalan Rempah di Karawang (2022) dari Telkom University oleh Amirah Rosyadah, Taufiq Waha dan Fariha Eridani Naufalina. Perancangan ini ditujukan untuk anak usia 6-8 tahun. Hasil akhir dari perancangan ini adalah buku ilustrasi cetak berisi 12 lembar. Dalam sub bab data proyek sejenis, dibandingkan tiga buku sejenis yaitu 2 jenis e-book dan 1 buku cetak. Dalam analisis matriks yang dilakukan disimpulkan bahwa buku cetaklah yang dapat dikategorikan menarik minat anak.

Perancangan lainnya juga dibuat oleh Maria Magdalena Adinda P. yang berjudul *Perancangan Adventure Game tentang Jalur Rempah sebagai Edukasi Sejarah bagi Pelajar Remaja* (2023) dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini menghasilkan prototipe game mobile dimana pemain harus memecahkan teka-teki dan misi tertentu untuk mencapai akhir cerita yang sesuai dengan jawaban yang dipilih. Cerita yang dibawakan terkait dengan jalur rempah, yaitu jalur perdagangan yang menghubungkan banyak wilayah, diantaranya Indonesia dengan benua lain, dengan rempah sebagai komoditas utama.

Perancangan lainnya adalah *Upaya Pengenalan Rempah-rempah Indonesia pada Anak Usia 7-10 tahun melalui Board Game Edukatif* (2023) dari Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur oleh Prasti Diva Fadhlika, Widyasari, dan Diana Aqidatun Nisa. Hasil dari perancangan ini adalah board game yang mengenalkan bentuk dan manfaat dari rempah. Board game menggunakan sistem lempar dadu dan pergerakan pion yang didukung dengan media kartu dan *wheel*.

Perancangan berikutnya adalah *Perancangan Ensiklopedia “Rempah dan Herba, Bumbu Dapur Indonesia” untuk Demografi Anak-Anak SD sampai SMP* (2022) dari Universitas Sebelas Maret oleh Aneesa Indiza Ghaizany. Hasil dari perancangan ini adalah *E-Book* yang meliputi informasi tentang rempah, herba, dan bumbu dapur serta keunggulan, peringatan, dan cara membedakan antar rempah.

Perancangan kali ini akan berfokus membahas rempah berdasarkan jenis yaitu dari Biji, Bunga, dan Batang; Rimpang; Daun dan Herba; dan Umbi

dan buah. Pembahasan yang dilakukan meliputi pengenalan nama, bentuk dan ciri-ciri, menyajikan ukuran asli dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pendekatan buku akan dilakukan berbeda, yaitu melalui buku seri cetak yang akan berisi empat buku. Buku seri dibuat dengan tujuan memudahkan edukator maupun anak dalam mengenal rempah. Karena rempah memiliki beberapa jenis dan macamnya, maka dibuatlah buku dengan materinya yang dipisah per jenis. Diharapkan dengan pendekatan ini, akan menghindarkan anak dalam merasa kewalahan atau terbanjiri informasi sehingga lebih menikmati bahan bacaannya.

H. Metode Analisis Data

Dilihat dari jenis dan data yang diperlukan dalam perancangan ini, maka metode analisis data yang digunakan adalah metode 5W dan 1H.

1. *What* (Apa)

Apa masalah yang menjadi dasar dari perancangan buku seri tentang pengenalan rempah Indonesia untuk anak usia 4-12 tahun?

2. *Why* (Mengapa)

Mengapa perancangan buku seri tentang pengenalan rempah Indonesia untuk anak usia 4-12 tahun perlu dibuat?

3. *Who* (Siapa)

Siapa target *audience* dari perancangan buku seri tentang pengenalan rempah Indonesia?

4. *Where* (Di mana)

Dimana perancangan perancangan buku seri tentang pengenalan rempah Indonesia dapat dipublikasikan dan digunakan?

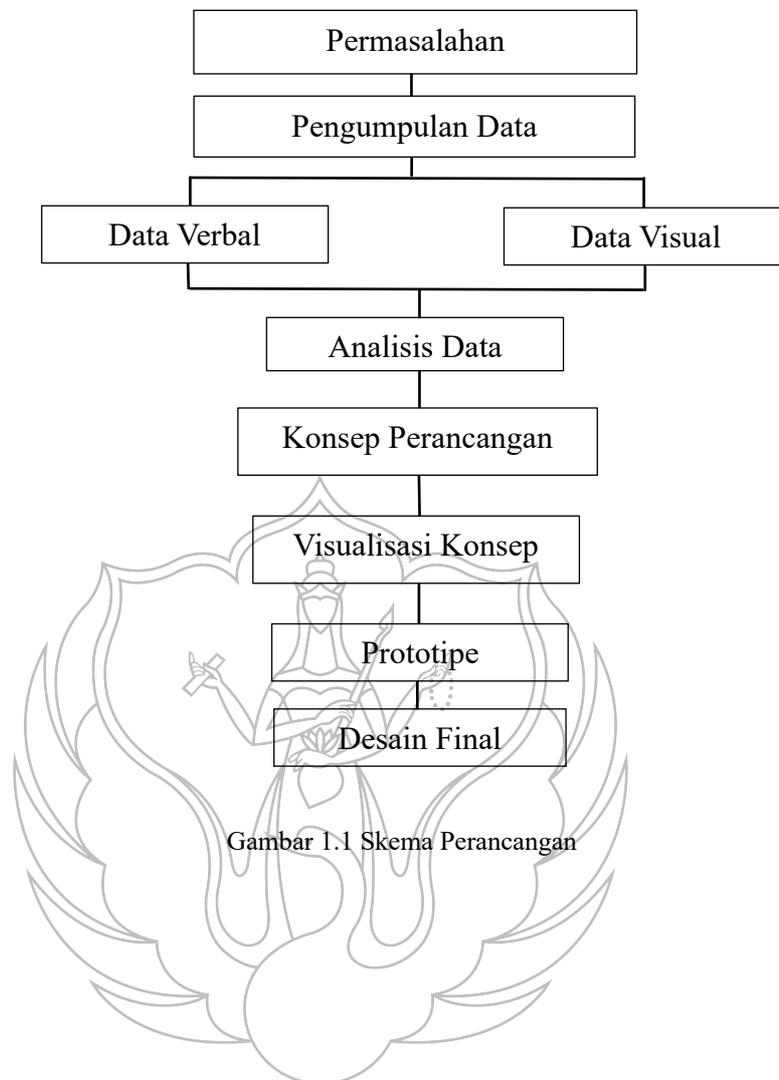
5. *When* (Kapan)

Kapan perancangan buku seri tentang pengenalan rempah Indonesia untuk anak 4-12 tahun ini dimulai?

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana membuat buku seri tentang pengenalan rempah Indonesia yang menarik dan tepat dengan target *audience*?

I. Skematik Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan