

Perancangan *Lift-the-Flap Illustration Book* sebagai Media Pengenalan Minuman Rempah bagi Remaja Usia 13-15 Tahun

Sally Devina Prasetya Ningrum

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
sallydevina@student.uns.ac.id

Esty Wulandari

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
estywulandari@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Rempah sebagai salah satu kekayaan alam dan budaya Indonesia perlu perhatian lebih, khususnya pada remaja sebagai generasi penerus dan penjaga warisan budaya. Pengenalan minuman tradisional berbahan rempah kepada remaja usia 13-15 tahun merupakan tantangan yang memerlukan pendekatan edukatif yang menarik dan interaktif. Proses perancangan meliputi identifikasi tujuan dan sasaran, riset dan pengumpulan data, konsep desain dan *storyboarding*, pembuatan dan evaluasi prototipe hingga produksi final. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan minat remaja terhadap minuman tradisional. Desain visual yang menarik dan elemen interaktif seperti flap terbukti mampu membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai alat edukasi budaya, tetapi juga mempromosikan kesehatan melalui konsumsi minuman berbahan rempah sebagai variasi minuman yang bisa dikonsumsi remaja.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Lift the Flap, Remaja, Minuman Rempah

PENDAHULUAN

Rempah-rempah sebagai salah satu sumber daya alam Indonesia memiliki manfaat yang beragam salah satunya untuk kesehatan. Dijelaskan lebih lanjut juga bahwa rempah-rempah adalah tanaman yang berupa daun, batang, rimpang, kulit kayu, biji, umbi, akar, dan bunga yang mengandung senyawa fitokimia hasil dari proses metabolisme tanaman tersebut. (Dinas Kehutanan AS, n.d.). Manfaat kesehatan tersebut telah dimodifikasi dalam bentuk minuman fungsional. (Resky Ryadha S., 2021) Minuman fungsional merupakan salah satu jenis pangan fungsional. Minuman fungsional saat ini telah banyak dikembangkan dengan menggunakan bahan-bahan alami seperti daun teh dan bahan-bahan alami seperti rempah-rempah yang dikenal dengan bahan herbal. Cara penyajian minuman ini pun cukup mudah yaitu dengan cara direbus ataupun diseduh (Widyantar, 2020).

Remaja sering kali terpapar pada minuman modern yang sering kali mengandung banyak gula dan bahan pengawet. Memperkenalkan minuman tradisional berbahan rempah dapat membantu diversifikasi pilihan konsumsi mereka dan mempromosikan gaya hidup yang lebih seimbang dan berkelanjutan. Berdasarkan penelitian terdahulu dibuktikan juga bahwa jenis minuman yang menjadi selera remaja adalah diantaranya minum teh (72.4%), kopi (75.9%), susu (86.2), madu (55.2%), dan jamu (34.5%), tetapi konsumsi jamu masih rendah (Rosyanne Kushargina, 2022). Jamu merupakan salah satu jenis minuman tradisional yang berbahan rempah-rempah atau empon-empon. Salah satu penyebab kurangnya perhatian terhadap rempah-rempah di kalangan remaja adalah kurangnya ketertarikan remaja yang diakibatkan karena sering mengonsumsi makanan *modern* sehingga tidak kenal masakan yang diolah secara tradisional.

Lift the flap atau *flap book* adalah buku yang berisi konten ilustrasi dan di dalamnya terdapat mekanisme teknik kertas yang mampu menarik perhatian anak hingga remaja untuk membaca. Buku ini juga memiliki gambar rahasia yang didesain seperti jendela. (Mustadi, 2019) Perancangan *flap book* dalam mengenalkan minuman rempah bagi remaja usia 13-15 tahun bertujuan untuk meningkatkan edukasi mengenai minuman rempah pada remaja. Remaja pertengahan berusia 13-15 tahun masih berada di fase yang berfokus pada pencarian jati diri, pemikiran yang semakin logis, abstrak dan idealistis. (Pratama, 2021) Dengan memperkenalkan rempah pada remaja juga membantu mereka memahami dan menghargai warisan budaya dan tradisi lokal. Selain menjadi warisan budaya, kesehatan remaja perlu dijaga sejak usia dini dengan mengonsumsi makanan dan minuman yang memiliki tingkat gizi jauh lebih baik jika dikonsumsi oleh remaja.. (Saputra, 2017) . Perancangan *flapbook* menawarkan pengalaman visual yang dapat memikat perhatian remaja dengan fitur-fitur yang dapat digerakkan, gambar-gambar yang menarik dengan informasi yang ringkas dan mudah dimengerti. Maka dari itu suatu informasi yang dikemas dengan inovasi baru akan lebih cepat terekam di memori. Dengan hal ini, diharapkan generasi muda semakin mengenal beragam jenis minuman rempah dan tertarik untuk mengeksplorasi rasa baru yang tidak biasanya.

Tantangan dalam merancang buku ilustrasi ini adalah memastikan bahwa judul dan konten yang diangkat menarik minat remaja usia 13-15 tahun. Pada umumnya remaja pada usia ini cenderung tertarik hal-hal yang modern dan *trendy*, sehingga dalam mengenalkan minuman tradisional berbahan rempah harus relevan dan menarik bagi mereka. Selain itu, latar belakang dan preferensi remaja punya karakter yang berbeda terhadap pengalaman dan pengetahuannya mengenai minuman rempah. Dalam merancang buku dengan teknik *lift-the-flap* harus memastikan bahwa interaktivitas ini tersampaikan dengan efektif sehingga menarik perhatian remaja untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai minuman tradisional rempah.

METODOLOGI

Pada perancangan ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang

merupakan metode pemanfaatan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Menurut (Lexy, 2007) metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Tujuan dari penelitian kualitatif deskriptif adalah menyusun deskripsi atau gambaran secara nyata dan sistematis mengenai fakta yang ada. Proses perancangan buku ilustrasi lift-the-flap mempunyai tahapan sebagai berikut.

Instrumen Penelitian

Pada tahap awal, penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada remaja usia 13-15 tahun yang berlokasi di SMPN 1 Colomadu. Pertanyaan kuesioner berisi tentang minat dan ketertarikan remaja terhadap minuman rempah tradisional serta konsep buku ilustrasi *lift-the-flap*. Kuesioner ini ditujukan kepada remaja usia 13-15 tahun untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan, preferensi, dan minat mereka terhadap minuman rempah dan konsep *lift the flap*. (Tabel 1). Pada tahap kedua dilakukan wawancara mendalam dengan perwakilan dari Wiratea Spices Bar, sebuah UMKM yang berfokus pada produksi dan pemasaran minuman rempah di Yogyakarta. Wiratea Spices Bar memiliki pengalaman dan target pasar remaja, sehingga wawancara ini memberikan wawasan tentang tantangan dan peluang dalam mengenalkan minuman rempah kepada remaja. Ketiga, wawancara dengan Kebak Bejo Creative, sebuah desainer buku yang memiliki latar belakang sebagai penyedia jasa produksi buku interaktif dan telah bekerja sama dengan berbagai penerbit. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan ahli mengenai desain dan produksi buku ilustrasi *lift-the-flap*, serta bagaimana konsep tersebut dapat menarik minat remaja dan efektif dalam mengenalkan minuman rempah.

Tabel 1 Hasil Kuesioner Remaja terkait Minuman Rempah dan Konsep *Lift the Flap*.
(Sumber: Ningrum, 2024)

Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Persentase (%)
Apakah Anda tahu tentang minuman rempah?	Ya	95
	Tidak	5
Jenis minuman rempah mana yang lebih kamu sukai?	Formula Rempah	72
	Formula Rempah-Kelapa	9
	Formula Rempah-Susu-Telur	19
Apakah kamu tertarik mencoba minuman rempah setelah mengetahui manfaatnya	Ya	90
	Tidak	10
Apakah kamu tahu buku lift the flap?	Ya	15
	Tidak	85

Apakah kamu tertarik bila ada buku bacaan berkonsep lift the flap bertemakan minuman rempah tradisional khas Indonesia?	Sangat Tertarik	45
	Menarik	45
	Biasa Saja	10
	Tidak Menarik	0

Konsep Desain dan Storyboarding

Tahap selanjutnya adalah menentukan konsep desain dengan strategi visual yang efektif untuk remaja. Tahapan ini meliputi sketsa kasar setiap halaman (Gambar 1), desain karakter (Gambar 2), dan menentukan alur cerita hingga penyusunan layout yang baik seperti salah satu halaman buku ini (Gambar 3). Layout pada buku ilustrasi ini juga dipenuhi banyak ornamen serta informasi yang cukup banyak untuk dipahami oleh remaja.



Gambar 1 Sketsa pada Salah Satu Halaman Buku “Gema Rasa Rempah”.
(Sumber: Ningrum, 2024)



Gambar 2 Desain Tokoh Karakter “Gema Rasa Rempah”. (Sumber: Ningrum, 2024)

Pembuatan dan Evaluasi Prototipe

Tahapan selanjutnya adalah merancang desain layout dengan strategi visual di atas dengan baik dan relevan dengan remaja (Gambar 3). Perancangan desain buku dilakukan dengan software Procreate dan penyusunan layout dengan software Adobe Illustrator. Pada tahapan ini, perlu mengatur dan memastikan elemen interaktif berjalan dengan baik.

Pada tahap evaluasi dilakukan uji coba kepada desainer buku tentang keefektifan cara kerja teknik *lift-the-flap* tersebut (Gambar 4). Selain itu, adanya saran oleh pelaku UMKM minuman rempah yang target marketnya remaja terhadap konten yang relevan mengenai informasi rempah.



Gambar 3 *Layout* Beberapa Halaman Buku Ilustrasi.
(Sumber: Ningrum, 2024)

Produksi Final

Setelah dilakukan revisi yang diperlukan dengan mempertimbangkan umpan balik selama uji coba, penyempurnaan desain halamanpun dilakukan. Setelah semua desain halaman dan elemen interaktif disempurnakan, dilakukan proses cetak dengan memilih bahan cetak yang tahan lama dan ramah lingkungan.

Produksi buku ini bekerja sama dengan mitra penerbit buku anak untuk proses distribusi. Selain itu, dalam promosi buku ini akan didukung dengan adanya media pendukung untuk meningkatkan promosi.



Gambar 4 Mockup Uji Coba Prototipe Teknik *Lift the Flap*. (Sumber: Ningrum, 2024)

PEMBAHASAN

Evaluasi Desain Buku

Penelitian ini menghasilkan media utama yaitu buku ilustrasi yang berkonsep lift the flap sebagai media pengenalan remaja terhadap minuman rempah tradisional khas Nusantara. Buku ini dicetak dengan ukuran 21x21 cm dengan total 32 halaman. Dalam hal ini, buku ilustrasi yang dirancang memiliki *experience* yang lebih unggul dibanding buku ilustrasi pada umumnya yaitu dengan dirancangnya teknik *lift the flap* atau teknik buka tutup di setiap lembarannya. Selain itu, dalam buku ini berkonsep seperti ensiklopedia dalam bentuk cerita mengenai informasi rempah secara umum dan minuman-minuman tradisional berbahan rempah yang dikemas dengan ilustrasi *full colour*.

Selain itu, topik buku ilustrasi ini adalah topik yang jarang ditemui dan dibahas secara umum. Buku ilustrasi ini hadir untuk mengenalkan minuman rempah sebagai salah satu warisan budaya Indonesia dengan berbagai macam manfaat kesehatan yang sesuai dengan masalah pada remaja usia awal. Selain bertujuan sebagai media edukasi, buku ini juga dapat menjadi referensi remaja usia awal dalam memilih variasi minuman yang bisa dikonsumsi.

Strategi Visual

Dalam merancang buku ilustrasi menggunakan strategi visual verbal yang meliputi sampul buku dan isi buku. Sampul depan dari buku *lift the flap* minuman rempah menampilkan judul buku yaitu "Gema Rasa Rempah" (Gambar 5). Selain itu menampilkan juga nama penulis dan ilustrator. Dalam sampul ini juga menampilkan ilustrasi pendukung yang menggambarkan isi buku tersebut. Pada sampul belakang berisi blurb dari keseluruhan buku yang bersifat mengajak audiens untuk membaca.

Isi buku ilustrasi menampilkan tiga tokoh karakter, satu tokoh karakter bernama Pak La yang terinspirasi dari pala salah satu jenis rempah nusantara. Dua tokoh lainnya yaitu Gema dan Ipah yang diilustrasikan sebagai remaja yang sedang berkunjung ke Pasar Kangen. Alur cerita dimulai dari pandangan Gema yang tiba-tiba tertuju pada *tenant* berkonsep lawas yang berbentuk angkringan.

Akhirnya Gema mengajak Ipah untuk melihat ada apa di sana. Setibanya mereka di sana, disambutlah dengan Pak La yang akan memandu mereka dalam mengenalkan beragam jenis dan manfaat rempah-rempah serta pengenalan beragam jenis minuman berbahan rempah. Pada bagian awal, Pak La akan mengenalkan beragam jenis rempah yang biasa dijadikan minuman fungsional, lalu setiap lembaran ilustrasi rempah di dalamnya dapat dibuka dan ditutup untuk mengetahui nama jenis dan manfaat yang disesuaikan dengan masalah kesehatan remaja pada umumnya. Lalu, Pak La akan menjelaskan juga rempah-rempah yang terkandung dalam setiap minuman rempah khas Nusantara.

Dalam strategi visual non-verbal menghadirkan ilustrasi bergaya semi realis dengan banyak tekstur tanpa garis tepi. Tipografi dalam konten buku ini juga menggabungkan beberapa tulisan tangan agar terlihat natural. Pada *headline* menggunakan tipe *font serif* yang mempunyai kesan tradisional dan lawas, sedangkan pada *body text* menggunakan tipe sans serif yang cocok untuk buku cerita remaja agar tidak kaku saat dibaca. Penggunaan warna dalam buku ini juga dirancang dengan perpaduan warna yang hangat dan merepresentasikan cita rasa rempah.



Gambar 5 Sampul Buku “Gema Rasa Rempah”. (Sumber: Ningrum, 2024)

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI



Gambar 6 Warna pada Rancangan Buku Ilustrasi “Gema Rasa Rempah”.
(Sumber: Ningrum, 2024)

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang media pembelajaran yaitu buku ilustrasi dengan konsep *lift the flap* bertemakan minuman rempah bagi remaja usia 13-15 tahun. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas remaja memiliki pengetahuan yang terbatas khususnya mengenai manfaat rempah-rempah. Akan tetapi, terdapat peluang dan minat yang cukup tinggi dalam mengenal lebih dalam mengenai minuman rempah bila disajikan dengan cara yang menarik dan informatif. Selain itu, remaja menunjukkan ketertarikan yang signifikan terhadap konsep buku lift-the-flap, terutama karena elemen interaktif dan visual yang menarik. Buku lift-the-flap dianggap sebagai media yang efektif untuk menyampaikan informasi secara menyenangkan dan mendidik.

Tujuan dari penelitian ini telah tercapai karena data menunjukkan bahwa remaja tertarik pada minuman rempah dan buku lift-the-flap serta wawancara dengan UMKM dan desainer buku memberikan panduan yang jelas untuk merancang buku dengan konten yang menarik dan informatif. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah dengan penambahan fitur interaktif yang berkolaborasi dengan teknologi seperti AR yang menampilkan ilustrasi secara nyata. Dalam hal pemasaran dan distribusi, kolaborasi dengan sekolah dan komunitas remaja dalam kampanye pengenalan buku dapat berpeluang meningkatkan jangkauan dan efektivitas media yang dirancang. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk melakukan studi jangka panjang guna mengevaluasi dampak buku terhadap pengetahuan dan kebiasaan konsumsi minuman rempah di kalangan remaja. Penelitian juga dapat diperluas ke topik lain yang relevan dan bermanfaat bagi remaja, seperti makanan sehat lainnya atau kebudayaan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Herviana. (2019). Pembuatan Teh Fungsional Berbahan Dasar Mahkota Dewa ((*Phaleria marrocarpa*) Dengan Penambahan Daun Stevia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, S251-S261.
- Lexy, M. J. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif.
- Mustadi, A. (2019). Self-Actualization in 21st Century Throught Lift-The-Flap Story Book Based on Child Friendly. *Atlantis Press*.
- Sumber Internet Dinas Kehutanan AS. (n.d.). *USDA*. Retrieved from usda.gov: www.fs.usda.gov
- Resky Ryadha S., N. A. (2021). Potensi Rempah-Rempah sebagai Minuman Fungsional Sumber Antioksidan dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *ABDI*.
- Rosyanne Kushargina, A. N. (2022). Kita Sehati (Kabar, Informasi, Dan Berita Seputar Kesehatan Dan Gizi): Media Penyebaran Informasi

Gizi Dan Kesehatan Berbasis Teknologi 4.0. *Jurnal Gizi Prima*.
Saputra, R. A. (2017). Perancangan Buku Fotografi Empon-
Empon Dengan Teknik Environmental Portrait Sebagai
Sarana Pengenalan Kepada Remaja. *Tugas Akhir*.
Widyantar, A. S. (2020). FORMULASI MINUMAN FUNGSIONAL
TERHADAP AKTIVITAS ANTIOKSIDAN. *E-Jurnal Widya Kesehatan*, 2
Sumber Buku