

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “TARA DAN TUMBUHAN AJAIB” UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN

Nilam Zenita Ubaidillah¹, Marsudi²

¹Universitas Negeri Surabaya

² Universitas Negeri Surabaya

email: ¹nilam.19054@mhs.unesa.ac.id, ²marsudi@unesa.ac.id

Received:

27-06-2026

Reviewed:

01-07-2026

Accepted:

06-07-2026

ABSTRAK: Minimnya media edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 8–12 tahun menyebabkan pengetahuan anak mengenai tanaman obat keluarga (TOGA) masih relatif rendah. Padahal, pengenalan tanaman sejak usia dini penting untuk menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan serta memperluas wawasan anak mengenai manfaat tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut adalah buku cerita bergambar karena mampu menggabungkan unsur visual dan naratif yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) merancang konsep buku cerita bergambar “Tara dan Tumbuhan Ajaib” untuk anak usia 8–12 tahun, (2) mendeskripsikan proses perancangan buku cerita bergambar “Tara dan Tumbuhan Ajaib”, dan (3) mengetahui hasil penerapan buku cerita bergambar sebagai media edukasi pengenalan tanaman TOGA.

Penelitian ini menggunakan metode perancangan dengan pendekatan Design Thinking yang meliputi tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur, dokumentasi, serta uji coba kepada pengguna sesuai dengan target pembaca. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menyusun konsep cerita, pengembangan karakter, ilustrasi, tipografi, tata letak, dan visualisasi buku.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep perancangan buku dikembangkan melalui pendekatan fantasi edukatif yang menggabungkan unsur petualangan, pembelajaran, dan imajinasi dalam satu alur cerita yang menarik. Proses

perancangan menghasilkan buku cerita bergambar berjudul “Tara dan Tumbuhan Ajaib” yang menampilkan tokoh utama anak dengan visual yang ramah dan sesuai untuk usia 8–12 tahun. Hasil uji pengguna menunjukkan bahwa buku mampu menarik minat baca anak, membantu mengenali berbagai jenis tanaman TOGA dan manfaatnya, serta menyampaikan pesan edukatif mengenai pentingnya menjaga dan memanfaatkan tumbuhan.

Kata Kunci: Buku cerita bergambar, Tanaman TOGA, Anak-anak

ABSTRACT: *Introducing plants at an early age is important for fostering environmental awareness and expanding children’s understanding of the benefits of plants in everyday life. Sadly The limited availability of engaging educational media that suit the characteristics of children aged 8–12 years has contributed to their relatively low knowledge of Family Medicinal Plants or most people know as TOGA (Tanaman Obat Keluarga) in Indonesia. One medium that can effectively deliver such information is a picturebook, as it combines visual and narrative elements that align with children’s cognitive development. This study aims to: (1) design the concept of the picture storybook “Tara and the Magical Plants” for children aged 8–12 years, (2) describe the design process of the picturebook, and (3) examine the implementation outcomes of the picturebook as an educational medium for introducing Family Medicinal Plants (TOGA).*

This study employed a design-based research approach using the Design Thinking method, which consists the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through observation, interviews, literature review, documentation, and user testing involving participants who matched the target requirement. The findings from the analysis served as the basis for developing the story concept, character design, illustrations, typography, layout, and overall book visualization.

The results indicate that the book concept was developed through an educational fantasy approach that integrates adventure, learning, and imagination into an engaging storyline. The design process resulted in a picturebook entitled “Tara and the Magical Plants”, featuring a child protagonist with friendly visual characteristics appropriate for children aged 8–12 years. User testing revealed that the book successfully attracted children’s interest in reading, helped them recognize various types of Family Medicinal Plants and their benefits, and effectively conveyed educational messages about the importance of preserving and utilizing plants in daily life.

Keywords: Picturebook, Family Medicinal Plants, Children

PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan keanekaragaman hayati yang banyak dimanfaatkan untuk kehidupan sehari-hari, termasuk juga sebagai obat-obatan. Namun pengetahuan masyarakat tentang jenis dan cara pengolahan tanaman herbal mulai pudar seiring berkembangnya jaman. Permasalahan ini sendiri bukan hanya terjadi di Indonesia, secara global UNESCO memperkirakan beberapa pengetahuan tradisional, termasuk pengolahan tanaman herbal, terancam hilang pada 2028 (University of Zurich, 2021). Pernyataan ini sesuai dengan klaim Saepudin et al. (2016) yang melaporkan penurunan pengetahuan lintas generasi mengenai tanaman herbal.

Untuk mencegah hilangnya pengetahuan ini, pengenalan tanaman herbal perlu dimulai sejak anak-anak. Khususnya anak-anak usia 8-12 tahun karena pada rentang usia ini mereka sudah mampu memahami informasi yang lebih kompleks.

Salah satu langkah praktis untuk memperkenalkan mereka terhadap tanaman herbal sendiri dapat dimulai dengan mengenalkan mereka kepada tanaman toga (Tanaman Obat Keluarga). Menurut penjelasan Mardiana & Subaidah, (2022) Toga adalah sebutan untuk tanaman obat yang dapat ditemukan dan dibudidayakan di lingkungan rumah. Pengenalan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman manfaat dan risiko serta melestarikan pengobatan tradisional Indonesia.

Proses pengenalan ini tentunya tidak semudah itu dilakukan, perlu adanya media yang mendukung seperti buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah salah satu media yang mampu menyediakan penjelasan rinci sekaligus gambar-gambar menarik. Media yang cukup dekat dengan mereka hingga tidak jarang menginspirasi mereka untuk mengaplikasikan kegiatan yang ada di dalam buku bacaan ke kehidupan sehari-hari (Hunt, 2006).

Oleh sebab itu, dibuatlah buku cerita bergambar dengan ukuran B5 berjudul "Tara dan Tumbuhan Ajaib" yang dirancang sebagai media edukasi bagi anak usia 8-12 tahun berkenalan dengan enam jenis tanaman obat keluarga yang terdiri dari kumis kucing, sambiloto, pegagan, ciplukan, brotowali, rosella. Buku ini nantinya berisi gabungan antara narasi petualangan, ilustrasi penuh warna, dan informasi praktis tentang manfaat serta risiko penggunaan tanaman herbal untuk melestarikan pengetahuan tradisional dan meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali makna dan pemahaman mendalam terkait perancangan buku cerita bergambar "Tara dan Tumbuhan Ajaib" bagi anak usia 8-12 tahun (Sugiyono, 2022; Creswell & Creswell, 2023). Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari Jihan Aura, S.Tr.Battra selaku herbalis sebagai penyedia materi. Serta anak-anak usia 8-12 tahun di wilayah Ds. Wonokoyo, Klopospuluh, Sukodono, Jawa Timur sebagai sasaran dalam penelitian ini.

Dalam menyusun buku cerita sendiri dibutuhkan pendekatan yang lebih terstruktur dan mencakup berbagai tahap pengembangan, dari konseptualisasi hingga produksi akhir. Untuk membantu visualisasi dari proses ini, digunakan metode "Double Diamond" yang dikembangkan oleh Design Council, (2019). Metode ini dipilih karena dapat menyediakan pendekatan terstruktur yang dapat diterapkan secara efektif dalam pembuatan buku

bergambar. Selain itu, metode ini juga membantu mengeksplorasi ide secara sistematis sambil memastikan bahwa produk akhir mereka memenuhi kebutuhan audiens.

A. Discover

Pada tahap awal, penting untuk memahami apa yang objek butuhkan melalui penelitian dan observasi. Penelitian dilakukan dengan wawancara anak-anak untuk mengetahui tema atau gaya yang sesuai. Selain itu ada observasi yang dilakukan untuk mengamati bentuk dari tanaman toga yang akan digunakan. Dan terakhir ada dokumentasi guna mengumpulkan berbagai sumber tambahan yang akan berguna bagi penilitan.

B. Define

Setelah wawasan terkumpul, langkah berikutnya adalah merumuskan masalah atau peluang utama. Sintesis dilakukan dengan menganalisis data yang telah didapatkan dari fase Discover untuk mengidentifikasi tema atau kesenjangan dalam buku bergambar.

C. Develop

Dilanjutkan dengan proses ideasi dan menyusun solusi kreatif dari langkah yang akan dirumuskan. Penyusunan ini berisikan sesi ideasi untuk mengembangkan konsep cerita, karakter, dan ilustrasi. Selanjutnya ada storyboarding, yang digunakan untuk membuat sketsa kasar alur narasi. Dan terakhir prototipe, yang dibuat untuk memberikan gambaran awal dari finalisasi desain melalui mock-ups ilustrasi dan tata letak teks.

D. Deliver

Pada tahap akhir, karya yang sudah disusun pada tahap sebelumnya akan di finalisasi. Finalisasi ini dibuat setelah melakukan pengujian, dan penyempurnaan desain berdasarkan masukan dari pengguna.

KERANGKA TEORETIK

Tanaman Toga

Tanaman obat keluarga atau yang biasa dikenal dengan toga adalah tanaman herbal yang dikelola oleh keluarga guna memenuhi keperluan terhadap obat-obatan yang dapat diolah secara pribadi. (Mindarti dan Nurbaeti, 2015). Secara sederhana tanaman toga bertujuan untuk menjaga kesehatan, serta pertolongan pertama terhadap kondisi medis ringan seperti batuk dan demam (Wahyuni et al., 2016).

Tanaman ini sendiri memiliki 4 fungsi utama mulai dari sarana terapi, budaya, tambahan nutrisi, serta alternatif pengobatan. Lebih lanjut beberapa tanaman toga juga dapat dimanfaatkan sebagai bumbu masak sampai hiasan taman. Manfaat ini sendiri akan terus bertambah seiring dengan penelitian yang berjalan untuk mengungkap potensi tanaman ini (Rochester Medicine, 2024).

Di Indonesia, ada sekitar 180 jenis tanaman herbal yang tercatat dan dimanfaatkan, baik sebagai obat-obat atau bahan masakan. 60 diantaranya sendiri juga sudah diatur penggunaannya oleh Kementerian Kesehatan sebagai acuan bagi tenaga medis yang ingin memanfaatkannya (Kementerian Kesehatan, 2011).

Adapun beberapa jenis tanaman yang sering dimanfaatkan antara lain: (1) Sambiloto (*Andrographis paniculata*); (2) Kumis kucing (*Orthosiphon aristatus*); (3) Pegagan (*Centella*

asiatica); (4) Ceplukan (*Physalis minima* L); (5) Brotowali (*Tinospora rhumpii* Boerl); (6) Rosella (*Hibiscus sabdarifa* Linn).

Buku Cerita Bergambar

Mengutip (Widyasari, 2020) Buku cerita gambar merupakan bentuk buku yang mengkombinasikan gambar dan tulisan yang saling terhubung, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan secara efektif. Gambar yang ada di buku cerita sendiri ada untuk memudahkan pembaca memahami cerita. Bahkan tanpa memerlukan banyak narasi, gambar dalam buku cerita sudah dapat menjelaskan inti dari cerita yang disampaikan (Hintz & Tribunella, 2019).

Dalam buku cerita anak, harmoni antara teks dan ilustrasi sangatlah penting, kata-kata dan gambar yang dimuat harus dapat menyampaikan informasi yang sama, serta meningkatkan pemahaman pembaca terhadap cerita tanpa menambahkan dimensi baru (Tasić & Stamenković, 2015). Hubungan antara narasi dan gambar sendiri dapat dibagi ke dalam tiga macam interaksi:

1. Simetris, dalam interaksi ini, gambar dan narasi memiliki kesamaan pesan yang saling memperkuat satu sama lain.
2. Komplementer, kata dan gambar yang tercipta dapat berdiri sendiri. Dan hubungan yang tercipta diantara keduanya dapat saling mengisi kekurangan satu sama lain.
3. Kontradiksi, dalam hubungan ini kata dan gambar yang ditunjukkan memiliki makna yang berlawanan. Dinamika ini dibuat untuk membuat suasana dramatis, ironis, dan menunjukan tensi antar tokoh dan pembaca pada cerita (Hintz & Tribunella, 2019).

Ilustrasi Buku Cerita

Ilustrasi yang tertera di dalam buku cerita sendiri berbeda dengan buku ilustrasi. Jika di dalam buku ilustrasi sebuah kalimat masih dapat berdiri sendiri apabila menghilangkan gambar yang tertera. Pada buku cerita, ilustrasi yang ada saling melengkapi narasi yang tertulis, sehingga apabila salah satunya dihilangkan dapat membuat kelanjutan serta kejelasan dari cerita yang disampaikan menjadi hancur (Hintz & Tribunella, 2019).

Buku anak-anak umumnya dikategorikan berdasarkan rentang usia, seperti balita (0-2 tahun), anak prasekolah (3-5 tahun), pembaca pemula (6-8 tahun), dan pembaca kelas menengah (8-12 tahun). Masing-masing kategori memiliki persyaratan unik dalam hal kompleksitas visual, penggunaan warna, desain karakter, dan elemen tematik.

Sebagai gambaran, buku untuk balita sering kali menampilkan ilustrasi yang berani dan sederhana dengan warna-warna cerah untuk menarik perhatian mereka. Sedangkan buku untuk pembaca kelas menengah memiliki gambar yang lebih bernuansa, dan mendetail, menawarkan mereka dengan ke dalam visual yang lebih kompleks untuk melengkapi cerita yang sama beratnya (Field, 2022).



Gambar 1. Contoh ilustrasi untuk buku anak (Sumber: Ustaoglu di Kreafolk, 2021)

Warna

Warna memiliki kemampuan untuk dapat membangkitkan emosi serta mempengaruhi persepsi. Setiap warna mempunyai makna khusus, yang dapat dimanfaatkan untuk memancing respons maupun emosi dari yang melihatnya (Buchholz, 2024). Meski begitu, semua warna sebenarnya bersifat ambigu dan tidak memiliki makna tetap. Mengutip dari perkataan Jung et al., (1964) , “warna adalah bahasa ibu alam bawah sadar”. Yang berarti, pemaknaan warna adalah bentuk stimulus seorang individu dan maknanya dapat berubah seiring berjalanya waktu.

Pergeseran makna juga dapat terjadi secara luas pada masyarakat. Pergeseran ini terjadi karena metafora warna terbentuk dari lanskap, bahasa, kebiasaan, dan kepercayaan masyarakat yang semakin berkembang (Fox, 2021). Untuk itu, sebelum memilih warna yang akan digunakan nantinya, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan seperti jenis kelamin, usia, dan budaya disekitar (Introbooks Team, 2019).

Tipografi

Tipografi dalam buku cerita bergambar anak memiliki peran yang lebih luas dibandingkan sekadar menyajikan teks. Selain berfungsi sebagai media komunikasi verbal, tipografi juga menjadi bagian dari elemen visual yang berinteraksi dengan ilustrasi untuk membangun suasana cerita. Kehadiran tipografi yang tepat dapat membantu memperkuat karakter tokoh, menggambarkan emosi, serta mendukung alur narasi yang disampaikan kepada pembaca.

Menurut Walker, (2014) , hubungan antara teks dan visual dalam buku anak harus dirancang secara harmonis agar keduanya saling melengkapi. Tipografi yang digunakan tidak boleh mengganggu ilustrasi, begitu pula ilustrasi tidak boleh mengurangi keterbacaan teks. Oleh karena itu, penempatan teks, ukuran huruf, dan pemilihan jenis huruf perlu dirancang secara cermat sehingga tercipta keseimbangan visual yang mendukung proses membaca dan memahami cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Discover

Sebagai langkah awal penelitian, penulis melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur untuk memahami masalah. Wawancara sendiri dilakukan dengan narasumber anak-anak yang berusia 8-12 tahun di wilayah dusun Wonokoyo,

Kloposepuluh. Dari hasil wawancara ini di dapatkan jawaban mengenai pengetahuan anak-anak terhadap TOGA yang masih terbatas di empat tanaman yaitu jahe, kunyit, sirih. Selain itu, anak-anak menunjukkan preferensi kuat terhadap media yang memadukan cerita petualangan dan ilustrasi berwarna cerah. Selain dengan anak-anak, wawancara juga dilakukan dengan herbalis bernama Jihan Aura, S.Tr.Batra yang menyarankan beberapa yang aman dikenalkan seperti sambiloto, pegagan, ciplukan, brotowali, dan daun dewa.

Untuk memastikan tidak ada kesalahan terhadap tumbuhan yang akan divisualisasikan. Penulis mengadakan observasi guna mencatat karakter visual tiap tumbuhan sebagai referensi ilustrasi. Selain itu ada juga dokumentasi literatur/referensi visual menunjukkan preferensi gaya kartun sederhana, warna cerah, dan komposisi seimbang antara gambar dan teks.

Define

Berdasarkan hasil identifikasi awal, ditemukan bahwa anak usia 8-12 tahun membutuhkan media bacaan yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mampu membangun imajinasi, meningkatkan ketertarikan membaca, serta menyampaikan pesan edukatif melalui pendekatan cerita yang menyenangkan. buku cerita bergambar “Tara dan Tumbuhan Ajaib” dirancang sebagai media literasi visual yang menggabungkan unsur narasi dan ilustrasi untuk menyampaikan pesan mengenai pengenalan tumbuhan secara menarik.

Develop

Proses Perancangan Buku

Perancangan dilakukan dengan mengembangkan konsep cerita, karakter, ilustrasi, dan tata letak menjadi media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik anak usia 8-12 tahun.

Dalam buku cerita “Tara dan Tumbuhan Ajaib” penulis menggunakan pendekatan fantasi edukatif melalui tokoh “Tara” untuk mengenalkan berbagai jenis tumbuhan dan manfaatnya.



Gambar 2. Sketsa awal karakter “Tara” (Ubaidillah, 2024)

Karakter utama pada cerita ini digambarkan sebagai sosok yang ceria dan cukup aktif, untuk itu warna merah dan kuning dipilih sebagai pakaian utama dari karakter. Warna ini sendiri dipilih karena warna tersebut mampu memberikan efek menggembirakan, sesuai dengan karakter Tara (Moreira, 2000).

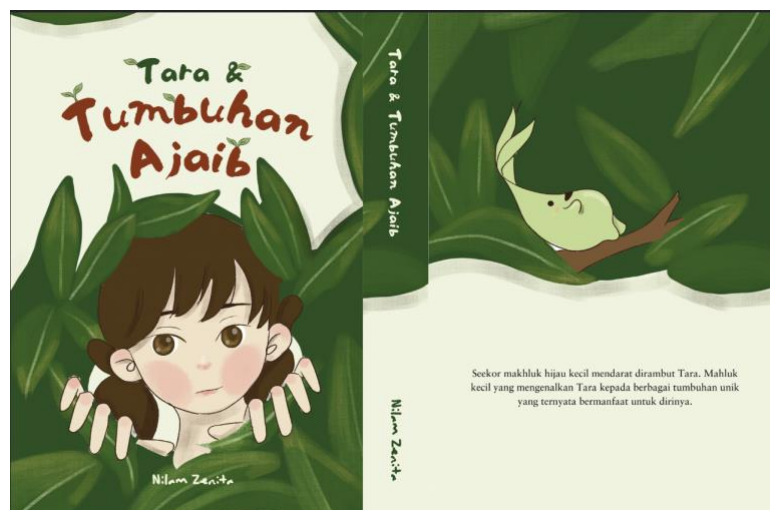


Gambar 3. Digitalisasi karakter “Tara” (Ubaidillah, 2026)

Terbagi ke dalam enam babak utama. Tiap bab dalam cerita ini akan dipisahkan oleh latar tempat tokoh utama serta dilanjutkan dengan permasalahan yang dibuat olehnya. Seperti bab 1 yang berlatar di rumah saat ia hendak berangkat sekolah, bab 2 yang menceritakan kegiatannya saat berada di sekolah, bab 3 yang mengikuti perjalanan Tara kembali dari sekolah, bab 4 yang berisi permasalahan utama Tara yang memantik rasa penasarannya terhadap tanaman TOGA, bab 5 yang menggambarkan interaksi Tara dengan tanaman TOGA, dan terakhir bab 6 yang menjadi penutup dari petualangan Tara.

Ilustrasi yang dirancang untuk buku ini menggunakan gaya sederhana, ekspresif, dan komunikatif menggunakan warna-warna cerah, sedangkan bahasa disusun secara sederhana agar mudah dipahami anak. Tata letak antara teks, ilustrasi, dan *white space* diatur secara seimbang untuk meningkatkan kenyamanan membaca. Termasuk pemilihan font Sabon sebagai font utama karena bentuknya yang nyaman diterima oleh mata, dan cocok untuk sesi bacaan yang membutuhkan waktu lama seperti buku cerita yang saat ini tengah dituliskan.

Rancangan ini juga meliputi komposisi yang digunakan oleh cover utama pada buku ini. Yang membedakan hanyalah penggunaan font Sakuranen sebagai pemberi kesan ceria di cover buku.



Gambar 4. Gambaran cover depan, belakang, dan *spine* buku (Ubaidillah, 2026)



Gambar 5. Isi buku Tara dan Tumbuhan Ajaib halaman 86-87 (Ubaidillah, 2026)



Gambar 6. Salah satu isi buku yang memuat tanaman herbal di halaman 90-91 (Ubaidillah, 2026)

Karya pendukung

Untuk menambah ketertarikan anak-anak pada buku cerita yang dibuat. Dibuat beberapa merchandise berupa pouch, gantungan kunci, dan juga sticker. Merchandise ini sendiri dipilih karena terlihat beberapa anak yang menjadi narasumber pada penelitian ini seringkali kedapatan mengoleksi tiga macam merchandise berikut.



Gambar 7. Merchandise berbentuk pouch (Ubaidillah, 2026)



Gambar 8. Merchandise berbentuk stiker (Ubaidillah, 2026)



Gambar 9. Gambaran awal gantungan kunci sebelum dicetak (Ubaidillah, 2026)

Deliver

Validasi Ahli

Sebelum diuji cobakan ke anak-anak buku ini divalidasi oleh beberapa ahli terkait. Mulai dari ahli materi yang diwakilkan oleh Jihan Aura, S.Tr.Battra dan ahli media yang dilakukan Akhmad Arif Wicaksono Sandi, M.Ds.

Validasi ahli materi oleh Jihan Aura, S.Tr.Battra. memperoleh nilai kelayakan sebesar 87,69%. Artinya, menurut validator buku ini layak digunakan sebagai media untuk memperkenalkan tanaman TOGA kepada anak-anak karena meliputi ketepatan materi, penyajian informasi, visualisasi tanaman, keterpaduan narasi dan ilustrasi, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami.

Selanjutnya, validasi ahli media oleh Akhmad Arif Wicaksono Sandi, M.Ds. memperoleh nilai kelayakan sebesar 77,5%, sehingga buku juga dinyatakan layak digunakan. Akan tetapi ada catatan berupa perbaikan terhadap margin buku agar lebih nyaman dibaca serta menyesuaikan tata letak teks dengan bentuk ilustrasi agar tampilan lebih dinamis dan tidak terkesan kaku.

Penerapan Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada anak usia 8-12 tahun di Desa Wonokoyo, Klosepuluh, Sidoarjo untuk mengetahui kesesuaian buku cerita bergambar "Tara dan Tumbuhan Ajaib" sebagai media edukasi pengenalan tanaman TOGA. Dari sini didapatkan respons positif yang diberikan responden terhadap buku yang dibuat. Beberapa respon tersebut diantaranya anak-anak mampu mengenali nama, manfaat, dan ciri sederhana tanaman TOGA melalui perpaduan cerita dan ilustrasi yang menarik.

Meskipun demikian, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki, yaitu penyederhanaan narasi pada beberapa halaman karena teks masih terlalu padat, serta pengembangan bagian awal cerita agar alur pengenalan tokoh dan petualangan terasa lebih natural. Secara keseluruhan, buku telah memenuhi tujuan utamanya sebagai media edukasi, namun penyempurnaan pada aspek narasi dan keseimbangan teks dengan ilustrasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman membaca anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perancangan buku cerita bergambar “Tara dan Tumbuhan Ajaib” untuk anak usia 8–12 tahun, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep perancangan buku cerita bergambar “Tara dan Tumbuhan Ajaib” dirancang dengan mengintegrasikan unsur edukasi dan hiburan (edutainment) melalui pendekatan fantasi edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia 8–12 tahun.
2. Proses perancangan buku cerita bergambar “Tara dan Tumbuhan Ajaib” dilakukan melalui tahapan yang sistematis, meliputi analisis kebutuhan pengguna, penyusunan design brief, pengembangan konsep cerita, perancangan karakter, pengembangan ilustrasi, pemilihan tipografi, penyusunan layout, hingga finalisasi desain buku.
3. Hasil evaluasi pengguna menunjukkan bahwa anak mampu mengenali berbagai jenis tanaman yang diperkenalkan dalam cerita, memahami manfaat dasar tanaman tersebut, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap ilustrasi dan alur cerita yang disajikan. Meskipun masih ditemukan beberapa masukan terkait kepadatan teks dan pengembangan bagian awal cerita, secara keseluruhan buku mampu mencapai tujuan edukasi yang telah ditetapkan dan memberikan pengalaman membaca yang menarik serta bermakna bagi anak.

Saran

1. Bagi pengembang dan desainer buku cerita anak, dalam pengembangan selanjutnya, perlu dilakukan penyederhanaan jumlah teks pada beberapa halaman agar sesuai dengan karakteristik pembaca anak yang cenderung lebih responsif terhadap informasi visual.
2. Bagi pendidik dan orang tua, diharapkan tidak hanya menggunakan buku sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai sarana diskusi, kegiatan observasi tanaman, serta pembelajaran kontekstual yang dapat meningkatkan pemahaman dan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar.
3. Bagi institusi pendidikan dan pengelola literasi anak, sekolah, perpustakaan, taman baca, maupun lembaga pendidikan anak dapat mempertimbangkan penggunaan buku cerita bergambar bertema lingkungan dan tanaman sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik.
4. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian dapat menggunakan metode eksperimen untuk mengukur secara lebih mendalam pengaruh buku cerita bergambar terhadap peningkatan pengetahuan, minat baca, dan perubahan sikap anak.

REFERENSI

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6e ed.). Sage publications.
- Design Council. (2019). *The Double Diamond: A Universally Accepted Depiction of the Design Process*. London: Design Council. <https://www.designcouncil.org.uk/resources/the-double-diamond/>

- Field, J. (2022). How to illustrate a children's book: 6 tips to get started. Creative Bloq. <https://www.creativebloq.com/features/how-to-illustrate-a-childrens-book>
- Fox, J. (2021). The world according to colour: a cultural history. Penguin UK.
- Hintz, C., & Tribunella, E. L. (2019). Reading children's literature: A critical introduction. Broadview Press.
- Introbooks Team. (2019). Psychology of Color. Apple Books. <https://books.apple.com/se/book/psychology-of-color/id1489150138>
- Jung, C. G., von Franz, M. L., & Henderson, J. L. (1964). Man and his symbols. New York: Bantam Doubleday Dell Publishing Group. Inc.
- Kementrian Kesehatan RI. (2011). Formularium Obat Herbal Asli Indonesia. Jakarta: EGC.
- Kreafolk. (2025). Fine Art vs. Illustration: Unveiling the Key Differences. <https://kreafolk.com/blogs/articles/difference-between-illustration-fine-art>
- Kreafolk. (2026). The Beginner's Guide to Illustrate a Children's Book. Kreafolk.Com. <https://kreafolk.com/blogs/articles/illustrate-childrens-book>
- Mardiana, N., & Subaidah, W. A. (2022). Sosialisasi penanaman dan pemanfaatan tanaman obat keluarga (TOGA). INDRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2), 31–34.
- Saepudin, E., Rusmana, A., & Budiono, A. (2016). Penciptaan pengetahuan tentang tanaman obat herbal dan tanaman obat keluarga. Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan, 4(1), 95–106.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Alfabeta.
- University of Zurich. (2021). Language extinction triggers loss of unique medicinal knowledge. Language extinction triggers the loss of unique medicinal knowledge. 2103683118.
- URochester Medicine. (2024). Health Encyclopedia. <https://www.urmc.rochester.edu/encyclopedia/content?contenttypeid=1&contentid=1169>
- Ustaoglu, İ. (2021). Graphic Designer, Illustrator . Ustaogluire@gmail.Com in London, United Kingdom :: Behance. <https://www.behance.net/iremustaoglu>
- Wahyuni, D., Ekasari, W., Witono, J. R., & Purnobasuki, H. (2016). Toga Indonesia. Airlangga University Press. <https://books.google.co.id/books?id=guZwDwAAQBAJ>
- Walker, S. (2014). Typography & language in everyday life: Prescriptions and practices. Routledge.
- Widyasari, A. N. (2020). Pengembangan Buku Cerita Audio Untuk Siswa Disleksia Di Sd Muhammadiyah 3 Gresik.