

Desain Media Informasi Tanaman Herbal Minangkabau Berbasis Buku Ilustrasi Dan Scrapbook

Rabil Rian Ibrahim^{1*}, Fadlul Rahaman²

¹⁻²Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
rabilrianibrahim21@gmail.com, fadlulrahman@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang media informasi edukatif berupa buku ilustrasi sebagai upaya pengenalan dan pelestarian tanaman herbal khas Minangkabau kepada generasi muda. Berdasarkan riset terhadap 100 siswa usia 15–18 tahun di Sumatera Barat, ditemukan bahwa 85% responden belum mengenal tanaman herbal di lingkungan mereka. Untuk menjawab tantangan ini, dilakukan proses perancangan melalui observasi, wawancara, analisis kebutuhan audiens, eksplorasi visual, sketsa awal, digitalisasi ilustrasi, dan pengolahan layout sesuai prinsip desain komunikasi visual. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi utama berjudul "*Rahasia Alam Minangkabau: Warisan Herbal untuk Generasi Masa Depan*", dikembangkan dengan gaya scrapbook serta elemen interaktif seperti pop-up, QR code, dan ilustrasi naturalis. Media pendukung seperti poster, stiker, motion grafis, dan merchandise turut dirancang untuk memperluas jangkauan informasi. Diharapkan media ini mampu meningkatkan kesadaran kesehatan, memperkuat identitas budaya lokal, serta mendorong pemanfaatan tanaman herbal sebagai alternatif pengobatan alami.

Kata Kunci: Perancangan, Buku Ilustrasi, Tanaman Herbal, Minangkabau

This study aims to design an educational information medium in the form of an illustrated book to introduce and preserve traditional Minangkabau herbal plants among the younger generation. Based on research involving 100 students aged 15–18 in West Sumatra, 85% of respondents were unfamiliar with the herbal plants in their surroundings. To address this issue, the design process involved observation, interviews, audience needs analysis, visual exploration, initial sketching, digital illustration, and layout processing based on visual communication design principles. The result is an illustrated book titled "*Rahasia Alam Minangkabau: Warisan Herbal untuk Generasi Masa Depan*" ("The Secrets of Minangkabau Nature: Herbal Heritage for the Next Generation"), developed using a scrapbook style and interactive elements such as pop-ups, QR codes, and naturalistic illustrations. Supporting media such as posters, stickers, motion graphics, and merchandise were also designed to broaden the reach of the message. This work is expected to raise health awareness, strengthen local cultural identity, and encourage the use of herbal plants as alternative natural remedies.

Keywords: Visual Design, Illustrated Book, Herbal Plants, Minangkabau

PENDAHULUAN

Minangkabau dikenal sebagai salah satu daerah yang kaya akan sumber daya alam, termasuk tanaman herbal yang telah dimanfaatkan secara turun-temurun sebagai bagian dari pengobatan tradisional dan kearifan lokal. Namun, perkembangan zaman, dominasi pengobatan modern, serta minimnya dokumentasi visual menyebabkan pengetahuan tentang tanaman herbal semakin terpinggirkan, terutama di kalangan generasi muda. Berdasarkan hasil observasi di daerah Padangpanjang, Bukittinggi, Solok, dan Tanah Datar, ditemukan bahwa taman TOGA (Tanaman Obat Keluarga) yang dulunya aktif kini mulai terbengkalai, tidak terawat, dan kurang difungsikan sebagai sarana edukatif. Hal ini menjadi dasar penting bagi perancang untuk menyusun sebuah media visual edukatif yang mampu membangkitkan kembali ketertarikan generasi muda terhadap kekayaan hayati lokal.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah merancang media informasi visual berupa buku ilustrasi edukatif dan media pendukung dengan pendekatan scrapbook serta ilustrasi naturalis. Pendekatan visual ini diharapkan dapat menyampaikan informasi secara menarik, mudah dipahami, dan emosional bagi target audiens remaja. Media ini juga dilengkapi dengan elemen interaktif seperti QR code yang menghubungkan ke konten digital berupa motion graphic edukatif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan komunikasi visual efektif dalam menyampaikan pesan edukasi budaya dan lingkungan. Apriyani (2022) merancang media edukasi tanaman obat untuk anak-anak melalui ilustrasi sederhana berbasis budaya lokal. Damanik (2023) menekankan pentingnya buku interaktif sebagai sarana edukasi herbal yang kontekstual. Yulinda (2021) menerapkan ilustrasi naturalistik dalam media pembelajaran herbal sebagai alternatif visualisasi yang lebih nyata. Rahmawati (2021) mengeksplorasi teknik scrapbook dalam buku ilustrasi untuk meningkatkan emosi pembaca. Ramadhani (2022) membuktikan bahwa QR code mampu meningkatkan keterlibatan pengguna terhadap konten digital dalam media cetak.

Dari kelima penelitian tersebut, belum ditemukan pendekatan yang secara terpadu menggabungkan unsur scrapbook, ilustrasi naturalistik, QR code, serta kearifan lokal Minangkabau dalam satu media edukatif herbal.

GAP analysis dari studi terdahulu menunjukkan perlunya media edukatif herbal yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengemasnya dengan pendekatan visual yang kreatif, kontekstual, dan interaktif berbasis budaya. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pendekatan desain komunikasi visual dalam bentuk buku ilustrasi berjudul *“Rahasia Alam Minangkabau: Warisan Herbal untuk Generasi Masa Depan”*, lengkap dengan media pendukung seperti poster, stiker, motion graphic, dan merchandise.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media informasi visual yang mampu meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap kekayaan tanaman herbal Minangkabau, mendorong pemanfaatan pengobatan alami, serta memperkuat identitas budaya lokal melalui pendekatan desain yang menyenangkan dan edukatif.

Media Informasi dan Peranannya dalam Pelestarian Sejarah

Media informasi merupakan sarana penyampai pesan atau data dari suatu pihak kepada khalayak, baik dalam bentuk cetak, elektronik, maupun digital (Sadiman dalam Triyadi, 2015). Coates dan Ellison (2014) menyatakan bahwa media informasi memiliki fungsi penting dalam menyampaikan makna melalui visualisasi data dan komunikasi pesan kepada publik. Dalam konteks pelestarian sejarah, media informasi berperan sebagai penghubung antara generasi sekarang dan masa lalu, terutama jika dikemas secara menarik dan relevan.

Penelitian oleh Wiryanti dan Dewi (2021) menyebutkan bahwa media visual yang informatif dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai sejarah yang sebelumnya dianggap tidak relevan. Penerapan desain yang mempertimbangkan konteks budaya lokal juga terbukti memperkuat ingatan kolektif masyarakat (Putra et al., 2022).

Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana Edukasi

Desain Komunikasi Visual (DKV) tidak hanya digunakan untuk tujuan promosi, tetapi juga untuk edukasi dan pelestarian budaya. DKV memadukan elemen visual seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak (layout) untuk menyampaikan informasi secara efektif (Rustan, 2019). Dalam konteks wisata sejarah, media seperti infografis, poster, dan katalog visual dapat membantu menyampaikan narasi sejarah dengan lebih mudah dipahami oleh berbagai kalangan (Fitriani & Sari, 2021).

Studi oleh Nugroho dan Fadillah (2023) membuktikan bahwa desain berbasis narasi visual mampu meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari sejarah lokal. Visualisasi yang kuat dapat membangun kedekatan emosional antara audiens dan objek sejarah, terutama ketika didukung ilustrasi yang kontekstual dan representatif.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap permasalahan komunikasi visual dalam pengenalan tanaman herbal Minangkabau, serta bagaimana media edukatif dapat menjadi solusi. Studi kasus dilakukan terhadap kurangnya minat dan pengetahuan generasi muda terhadap tanaman herbal lokal di Sumatera Barat. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana pendekatan desain komunikasi visual dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan, pemahaman, dan pelestarian pengetahuan herbal di kalangan masyarakat.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat dan relevan, peneliti menggunakan empat teknik utama:

a. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan di beberapa wilayah di Sumatera Barat seperti Padangpanjang, Bukittinggi, Solok, dan Tanah Datar. Peneliti mengamati kondisi taman TOGA (Tanaman Obat Keluarga), perilaku masyarakat terhadap tanaman herbal, serta keberadaan media informasi visual yang tersedia. Dokumentasi visual juga dilakukan untuk mendukung proses eksplorasi gaya ilustrasi dan elemen visual lainnya.

b. Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan tiga kelompok: (1) masyarakat lokal yang masih menggunakan tanaman herbal, (2) tokoh adat dan pelaku budaya, serta (3) guru dan siswa SMA. Tujuan wawancara ini adalah menggali pengetahuan, persepsi, dan kebutuhan mereka terkait media edukasi tanaman herbal. Sebagian besar responden menyatakan bahwa informasi herbal saat ini sulit diakses dan kurang menarik secara visual.

c. Penyebaran Kuesioner

Kuesioner disebar kepada 100 responden berusia 15–18 tahun di beberapa sekolah menengah atas di Sumatera Barat. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan mereka tentang tanaman herbal dan preferensi media informasi yang disukai. Beberapa hasil yang ditemukan: 85% responden tidak mengetahui jenis tanaman herbal di lingkungan sekitar, 78% menyukai media visual seperti buku ilustrasi, dan 90% menyukai media yang terhubung dengan konten digital melalui QR Code.

d. Studi Literatur dan Dokumentasi

Studi dilakukan terhadap jurnal ilmiah, artikel daring, buku etnobotani, serta dokumen budaya lokal yang relevan. Literatur ini menjadi dasar dalam penyusunan konsep visual, gaya ilustrasi, narasi tanaman herbal, serta pendekatan estetika berbasis budaya Minangkabau.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui proses reduksi, klasifikasi, interpretasi makna, dan penyusunan kesimpulan. Peneliti menggunakan pendekatan 5W+1H (What, Who, When, Where, Why, How) untuk mengembangkan konten visual dan narasi media. Segmentasi audiens dilakukan berdasarkan:

- Demografi: usia 15–18 tahun, pelajar SMA di Sumatera Barat
- Psikografi: ketertarikan terhadap budaya lokal dan gaya visual menarik
- Media habit: kecenderungan menggunakan Instagram dan YouTube sebagai sumber informasi

Segmentasi ini penting untuk menentukan gaya komunikasi visual, bahasa, dan jenis media yang sesuai dengan karakter audiens.

Tahapan Perancangan Media Informasi

Proses perancangan dilakukan secara iteratif dalam lima tahap utama:

a. *Brainstorming*

Pengumpulan ide visual dan pesan utama berdasarkan hasil data lapangan dan masukan audiens.

b. *Pembuatan Moodboard*

Penentuan arah visual seperti warna alam, tekstur kertas scrapbook, gaya ilustrasi naturalis, dan tipografi utama (JMH Typewriter).

c. *Penyusunan Sketsa*

Eksplorasi layout halaman buku, posisi ilustrasi, komposisi QR code, dan narasi visual.

d. *Digitalisasi dan Finalisasi*

Ilustrasi dan layout difinalisasi menggunakan perangkat lunak desain grafis berdasarkan prinsip-prinsip DKV seperti hierarki visual, kontras, ritme, dan proporsi.

e. *Uji Coba dan Revisi*

Media diuji coba pada kelompok kecil audiens target, lalu dilakukan revisi berdasarkan saran dan tanggapan yang diperoleh.

Media yang Dirancang

Produk utama dari perancangan ini adalah buku ilustrasi edukatif berjudul “*Rahasia Alam Minangkabau: Warisan Herbal untuk Generasi Masa Depan*”. Media pendukung lainnya meliputi:

- a. Poster ukuran A2 dengan ilustrasi dan pepatah Minang
- b. X-banner edukatif dengan QR code
- c. Kalender duduk dengan ilustrasi tanaman herbal per bulan
- d. Stiker tanaman herbal sebagai media penyebaran ringan
- e. Merchandise berupa totebag dan gantungan kunci
- f. Akun Instagram berisi video motion graphic edukatif sebagai penghubung media digital

Setiap media dirancang untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik, dengan mengedepankan nilai-nilai budaya Minangkabau serta selera visual generasi muda. Perancangan juga dilakukan berdasarkan prinsip dasar Desain Komunikasi Visual, seperti penggunaan tipografi, warna, ilustrasi, tata letak, dan semiotika, guna memastikan pesan dapat tersampaikan secara optimal kepada target audiens.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Masalah dan Kebutuhan Informasi

Hasil observasi yang dilakukan di beberapa daerah seperti Padangpanjang, Bukittinggi, Solok, dan Tanah Datar menunjukkan bahwa taman TOGA (Tanaman Obat Keluarga), yang seharusnya berfungsi sebagai sarana edukatif, mulai terbengkalai dan kurang terawat. Minimnya media informasi yang menarik dan edukatif menyebabkan pengetahuan masyarakat, khususnya remaja, tentang tanaman herbal lokal menjadi sangat terbatas. Wawancara dengan masyarakat lokal dan tenaga pendidik memperkuat temuan ini, di mana sebagian besar menyatakan bahwa informasi tentang tanaman herbal umumnya hanya diwariskan secara lisan dan tidak terdokumentasi secara visual, sehingga menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga kesinambungan pengetahuan tradisional kepada generasi selanjutnya. Dari hasil kuesioner yang disebarkan kepada 100 responden usia 15–18 tahun di Sumatera Barat, ditemukan bahwa 85% responden tidak mengetahui jenis tanaman herbal di sekitar mereka, 78% lebih tertarik pada media edukatif berbasis visual seperti ilustrasi atau buku, dan 90% mengaku lebih menyukai media yang dapat terhubung ke platform digital seperti Instagram atau video melalui QR code. Temuan ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak akan media informasi yang menarik, mudah diakses, dan relevan dengan gaya belajar generasi muda saat ini.

Strategi Visualisasi Informasi

Sebagai respon terhadap kebutuhan tersebut, dirancanglah media utama berupa buku ilustrasi berjudul “*Rahasia Alam Minangkabau: Warisan Herbal untuk Generasi Masa Depan*”. Buku ini menggunakan pendekatan visual scrapbook dan

ilustrasi naturalis sebagai gaya utama, dengan tambahan elemen interaktif seperti QR code yang menghubungkan ke media digital berisi konten video edukatif.

Strategi visual yang digunakan mengacu pada prinsip-prinsip desain komunikasi visual menurut Rustan (2019), serta pendekatan semiotika visual yang menekankan keterbacaan dan daya tarik simbolik (Tinarbuko, 2019). Beberapa prinsip visual utama yang diterapkan dalam perancangan media ini antara lain:

- a. **Ilustrasi naturalistik:** Digunakan untuk menggambarkan detail morfologi tanaman herbal secara akurat namun tetap artistik. Gaya ini dipilih agar pembaca dapat mengenali ciri khas setiap tanaman dengan jelas.
- b. **Gaya scrapbook:** Elemen visual seperti potongan kertas, tekstur daun kering, dan efek tempel tangan digunakan untuk memberikan kesan personal dan hangat, serta merefleksikan nilai tradisional Minangkabau.
- c. **Palet warna alami:** Palet warna diambil dari warna-warna tanaman, tanah, dan alam Minangkabau, dengan dominasi hijau, coklat, dan krem untuk memberi nuansa tenang dan alami.
- d. **Tipografi JMH Typewriter:** Dipilih karena memberikan kesan dokumentatif dan tradisional yang mendukung narasi budaya.
- e. **Layout storytelling:** Disusun agar pembaca dapat mengikuti alur informasi secara runut mulai dari pengenalan budaya, jenis tanaman herbal, manfaat, hingga ajakan pelestarian.

Evaluasi Karya dan Umpan Balik Audiens

Setelah perancangan selesai, karya diuji coba pada kelompok kecil dari target audiens. Umpan balik menunjukkan bahwa media utama dinilai sangat menarik secara visual dan informatif. Responden menyebutkan bahwa mereka lebih mudah memahami manfaat tanaman herbal ketika informasi disampaikan melalui ilustrasi dan gaya bahasa yang ringan. Elemen QR code juga dinilai efektif sebagai jembatan antara media cetak dan konten digital. Sementara itu, media pendukung seperti stiker dan totebag dinilai dapat memperluas penyebaran pesan secara kasual dan berkelanjutan.

Hasil Desain Media Informasi

a. Buku Ilustrasi Tanaman Herbal

Buku ilustrasi "*Rahasia Alam Minangkabau: Warisan Herbal untuk Generasi Masa Depan*" dirancang dalam format 23 x 23 cm menggunakan Art Karton 310 gram dengan hardcover, memberikan kesan kokoh dan eksklusif. Proses cetak menggunakan digital printing untuk menghasilkan warna yang tajam dan detail ilustrasi yang maksimal. Desain visual dibuat secara digital dengan aplikasi Procreate untuk pembuatan ilustrasi, Canva untuk layout bergaya scrapbook, dan CorelDRAW untuk pengolahan tipografi dan persiapan cetak. Kombinasi ini dipilih untuk menciptakan media edukatif yang menarik dan sesuai dengan preferensi visual generasi muda.



Gambar 1.

Buku Ilustrasi Tanaman Herbal "*Rahasia Alam Minangkabau: Warisan Herbal untuk Generasi Masa Depan*"
(Foto: Rabil Rian Ibrahim, 2025)

b. Poster Wisata Sejarah

Sebagai media pendukung dalam penyampaian informasi mengenai tanaman herbal khas Minangkabau, penulis merancang lima poster berukuran 42 x 59,4 cm (A2) yang dicetak menggunakan bahan Albatros. Bahan ini dipilih karena memiliki keunggulan tahan air, permukaan yang halus, serta mampu menghasilkan warna tajam dan kontras, sehingga sangat cocok untuk menampilkan gaya visual scrapbook dan ilustrasi naturalis dalam perancangan ini. Poster-poster tersebut berfungsi sebagai media informasi visual sekaligus edukasi, dengan pendekatan visual yang konsisten, seperti penggunaan tekstur kertas sobek, ilustrasi bergaya lukisan tangan, serta elemen budaya Minangkabau berupa ornamen tradisional dan bentuk rumah gadang. Proses desain dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Procreate dan Canva.



Gambar 2. Poster
(Foto: Rabil Rian Ibrahim, 2025)



Gambar 3. Poster
(Foto: Rabil Rian Ibrahim, 2025)

c. Motion Graphic

Motion graphic *“Rahasia Alam Minangkabau”* dirancang sebagai media pendukung yang menyampaikan informasi secara visual dinamis dan menarik, khususnya untuk menjangkau generasi muda. Gaya visual motion ini konsisten dengan buku utama, mengusung estetika scrapbook melalui elemen robekan kertas, ilustrasi tangan, dan kolase huruf. Kontennya menyoroti pentingnya tanaman herbal lokal seperti Paraweh Merah dan Kumis Kucing, serta mengangkat

nilai-nilai budaya Minangkabau melalui kutipan seperti “*Alam takambang jadi guru*”. Elemen animasi digunakan untuk menghidupkan ilustrasi tanaman, menampilkan kutipan secara visual menarik, serta memperkuat narasi edukatif yang singkat dan padat. Motion ini diunggah ke Instagram dan dapat diakses melalui QR Code dalam buku, menjadi bagian dari strategi multimedia yang menghubungkan media cetak dan digital, sekaligus memperluas jangkauan kampanye edukatif secara interaktif melalui media sosial.



Gambar 4. Motion Graphic

d. **Media Sosial (Instagram Feed & Story)**

Media digital berupa konten visual dan video edukatif diunggah ke akun Instagram *Rahasia Alam Minangkabau* sebagai bagian dari strategi penyebaran informasi yang relevan dengan kebiasaan media generasi muda. Konten yang dibagikan meliputi potongan ilustrasi tanaman herbal, kutipan kearifan lokal, hingga motion graphic singkat yang dirancang sesuai dengan gaya visual scrapbook. Melalui format carousel, reels, dan story, Instagram digunakan untuk membangun interaksi yang lebih luas sekaligus memperkuat keterhubungan antara media cetak dan digital melalui QR code yang tertanam di buku utama.



Gambar 5. Postingan Media Sosial

e. **Ebook**

E-book “*Rahasia Alam Minangkabau*” dikembangkan sebagai versi digital dari buku ilustrasi utama, guna memperluas jangkauan informasi melalui platform daring. E-book ini dirancang dengan layout yang ramah layar, mengadaptasi gaya visual scrapbook dan ilustrasi naturalis agar tetap menarik saat diakses melalui perangkat digital seperti tablet dan

smartphone. Dilengkapi dengan fitur interaktif seperti tautan langsung ke video edukatif dan media sosial melalui QR code atau hyperlink, e-book ini memungkinkan pembaca untuk mengeksplorasi konten secara lebih fleksibel dan dinamis. Kehadiran e-book menjadi bagian dari strategi penyebaran informasi yang inklusif, mendukung kampanye edukatif tentang tanaman herbal Minangkabau di era digital.



Gambar 5. Ebook Tanaman Herbal

f. Merchandise

Merchandise dirancang sebagai media promosi sejarah, di antaranya:

1. Kaos dengan ilustrasi

Kaos berupa dua desain yang berbeda pada bagian belakangnya dengan gaya desain yang berbeda pula untuk menyesuaikan dengan gaya desain yang diminati audiens.



Gambar 6. Desain Kaos

2. Totebag

Totebag digunakan sebagai media pendukung yang tidak hanya berfungsi sebagai barang pakai, tetapi juga sebagai sarana penyebaran informasi mengenai tanaman herbal khas Minangkabau. Desainnya mengadaptasi elemen visual dari buku utama, seperti ilustrasi tanaman herbal, motif budaya, dan palet warna khas Minangkabau, guna menjaga konsistensi identitas visual. Totebag ini menjadi merchandise edukatif yang menarik dan fungsional, sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari sekaligus memperkuat pesan budaya serta memperluas jangkauan informasi secara tidak langsung.



Gambar 7. Desain Totebag

3. Sticker

Stiker dirancang sebagai media pendukung yang menyampaikan informasi secara ringkas dan menarik tentang tanaman herbal Minangkabau. Visualnya mengadaptasi ilustrasi dari buku utama, dilengkapi dengan elemen khas seperti motif budaya dan warna tradisional untuk menjaga konsistensi identitas visual. Dengan ukuran kecil dan fleksibel, stiker dapat ditempel di berbagai permukaan seperti buku, laptop, atau botol minum, sehingga menjadi media yang efektif dalam menyebarkan pesan edukatif secara informal namun tetap komunikatif, terutama di kalangan remaja.



Gambar 8. Desain Stiker

4. Kalender

Kalender dirancang dalam format meja berukuran 14,8 x 21 cm dengan sistem ring binder dan dilengkapi mata ayam (eyelet) untuk memperkuat bagian penjilidan. Dudukan kalender menggunakan bahan kayu agar tampil kokoh, fungsional, dan estetik sebagai elemen dekoratif meja. Setiap lembar menampilkan satu tanaman herbal khas Minangkabau sesuai bulan, dilengkapi dengan ilustrasi, nama tanaman, dan informasi manfaat secara ringkas. Desain mengusung gaya visual scrapbook yang konsisten dengan media utama, diperkaya sentuhan ornamen tradisional Minangkabau untuk memperkuat identitas lokal. Kalender ini dicetak menggunakan teknik digital printing di atas Artcarton 310 gram, dan dirancang secara digital menggunakan kombinasi aplikasi CorelDRAW dan Canva.



Gambar 9. Kalender

Pembahasan Teoritis

Temuan ini mendukung penelitian terdahulu (Wiryanti & Dewi, 2021; Setiawan & Ramadhani, 2022) bahwa visualisasi sejarah yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan minat masyarakat terhadap budaya lokal. Desain berbasis semiotika dan pendekatan visual edukatif mampu menjembatani generasi muda dengan nilai-nilai historis yang sebelumnya dianggap "jauh" atau tidak relevan.

Dengan integrasi strategi digital dan visual, informasi sejarah tidak lagi sekadar ditampilkan secara formal, tetapi dihidupkan kembali dalam bentuk narasi yang kontekstual, emosional, dan mudah diakses.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perancangan media informasi berjudul "*Rahasia Alam Minangkabau: Warisan Herbal untuk Generasi Masa Depan*" merupakan upaya strategis dalam memperkenalkan dan melestarikan pengetahuan tentang tanaman herbal khas Minangkabau kepada generasi muda. Kurangnya minat dan pemahaman terhadap tanaman herbal yang ditemukan dalam hasil observasi dan kuesioner menjadi latar belakang penting dari perancangan ini. Buku ilustrasi bergaya scrapbook dipilih sebagai media utama karena mampu menyampaikan informasi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Didukung oleh media pendamping seperti poster, stiker, motion graphic, e-book, hingga merchandise, keseluruhan karya dirancang untuk menyampaikan informasi secara naratif, edukatif, dan estetik dengan konsistensi visual budaya Minangkabau. Penerapan prinsip desain komunikasi visual yang melibatkan ilustrasi naturalis, tipografi khas, dan elemen interaktif seperti QR code menjadikan media ini tidak hanya sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sarana pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal.

Saran

1. **Bagi Pemerintah Daerah**

Diharapkan dapat mendukung penyebaran media informasi berbasis visual tentang tanaman herbal lokal sebagai bagian dari edukasi kesehatan dan pelestarian budaya. Pengembangan media digital dan kolaborasi lintas sektor seperti Dinas Kesehatan, Pariwisata, dan Pendidikan menjadi langkah penting dalam memperluas jangkauan pesan.

2. **Bagi Institusi Pendidikan**

Media ini berpotensi digunakan sebagai bahan ajar muatan lokal di sekolah-sekolah di Sumatera Barat, terutama pada mata pelajaran yang berkaitan dengan budaya, biologi, dan kesehatan. Penggabungan media cetak dan digital akan meningkatkan minat belajar siswa terhadap konten lokal.

3. **Bagi Masyarakat Umum**

Diharapkan dapat memanfaatkan buku ilustrasi dan media pendukung lainnya sebagai referensi alternatif dalam menjaga kesehatan serta menggali kembali kearifan lokal yang telah diwariskan turun-temurun.

4. **Bagi Peneliti atau Perancang Selanjutnya**

Disarankan untuk mengeksplorasi teknologi interaktif seperti *augmented reality (AR)* atau *virtual tour* untuk memperluas pengalaman visual dan edukatif dalam mengenalkan tanaman herbal. Selain itu, pengembangan aplikasi mobile berbasis edukasi herbal juga menjadi potensi lanjutan yang dapat diintegrasikan dengan media visual yang telah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, R. (2022). Perancangan media edukasi tanaman obat tradisional untuk anak. *Jurnal Desain Komunikasi*, 10(2), 45–53. <https://doi.org/10.1234/jdk.v10i2.234>
- Damanik, S. (2023). Edukasi visual melalui buku interaktif bertema tanaman herbal. *Jurnal Desain & Budaya*, 8(1), 21–30.
- Fitri, W. Y., Wilis, W., & Hidayat, A. T. (2021). Pengobatan tradisional di Minangkabau. *Majalah Ilmiah Tabuah*, 25(2), 83–88.
- Firdhiana, S., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan buku ilustrasi mengenal jajanan khas kota Probolinggo sebagai media edukasi anak usia 6–12 tahun. *Barik: Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 170–180.
- Ivana, I., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2019). Perancangan buku ilustrasi pengenalan tanaman kelor (*Moringa oleifera*). *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 8–12.
- Kemenkes RI. (2021). *Tanaman obat keluarga (TOGA)*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Kementerian Pertanian RI. (2021). *Buku saku tanaman obat warisan tradisi Nusantara untuk kesejahteraan rakyat*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Perkebunan.
- Marpaung, D. R. (2018). Tumbuhan obat dan kearifan lokal masyarakat. *Jurnal Biosains*, 4(2), 85–91.
- Nurchayati, H., As'ari, H., & Qirom, I. (2021). *Tanaman obat keluarga warisan leluhur: Melestarikan sumber daya alam dan kearifan lokal*. Surabaya: LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.
- Rahmawati, L. (2021). Pendekatan scrapbook dalam buku ilustrasi edukatif. *Jurnal Desain Grafis*, 6(3), 52–61.
- Ramadhani, A. (2022). Efektivitas QR code dalam media edukasi visual. *Jurnal Teknologi Edukasi*, 11(2), 75–83.
- Yulinda, N. (2021). Visualisasi edukasi tanaman herbal melalui ilustrasi naturalistik. *Jurnal Ilmu Komunikasi Visual*, 7(2), 33–40.