

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kuartet merupakan sebuah permainan kartu yang dimainkan oleh 2 hingga 4 pemain. Setiap kartu mengusung tema tersendiri; seperti bintang film, tokoh kartun, bunga, dan lain sebagainya. Menurut Puspitasari dan Kurniawan (2017), permainan kuartet merupakan salah satu dari beragam jenis hiburan yang dilakukan dalam waktu luang. Kata kuartet yang berarti 4 mengacu kepada poin cara bermain yaitu dengan membuat satu pasangan yang terdiri dari 4 kartu. Dalam satu set kartu kuartet terdapat 24 kartu, namun juga terdapat varian dengan 32 kartu. Struktur kartu kuartet pada umumnya yaitu tema terdapat pada bagian atas kartu dengan ukuran teks yang besar atau tebal. Ilustrasi dicetak pada bagian tengah kartu dengan ukuran yang besar. Kemudian dua atau empat kata kunci yang sesuai dengan ilustrasi dicetak tebal di bawah. Kata kunci utama biasanya dicetak dengan tinta berwarna.

Menurut situs resmi Top Trumps (2013), permainan kartu kuartet dikembangkan pada tahun 1960 oleh Piatnik, yaitu perusahaan permainan kartu yang berasal dari Austria. Permainan tersebut sengaja dikembangkan sebagai permainan edukatif untuk anak-anak. Menurut Syahputra (*cit. Rokhmat, 2012*), kartu kuartet memiliki kemiripan dengan permainan kartu lainnya yaitu remi, sebuah permainan kartu yang terdiri dari beberapa set kuartet atau empat kartu yang memiliki subjek yang sama.

Selain dikenal sebagai media hiburan, Karsono dkk. (2014) menyebutkan bahwa kartu kuartet juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif. Sebab, manusia memiliki kecenderungan untuk lebih mudah menangkap informasi yang disajikan dalam bentuk visual atau gambar. Hal ini dibuktikan dalam penelitian tersebut yang mengamati pengaruh kartu kuartet terhadap tingkat pemahaman siswa sekolah dasar mengenai keberagaman seni tradisi nusantara. Sebelum menggunakan kartu kuartet, prosentase ketuntasan kelas dalam mengidentifikasi alat musik tradisional hanya 6,67%, sedangkan prosentase ketuntasan setelah menggunakan kartu kuartet dalam proses pembelajaran adalah

sebesar 93,33%. Menyadari potensi tersebut, maka kartu kuartet dapat menjadi salah satu solusi sebagai alat permainan edukatif untuk generasi muda.

Menurut Lisnawati dkk. (2019) permainan merupakan sebutan untuk interaksi antar satu pemain dengan pemain lainnya yang mengikuti aturan tertentu dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar mengajar, Komariyah (2013) menjelaskan bahwa permainan memiliki dua aspek positif, yaitu aspek kemenarikan, yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar yang santai dan terintegrasi, kemudian aspek mendidik yang diperoleh dari penerapan konsep yang telah dipelajari dengan menentukan strategi untuk mendorong kreatifitas siswa ketika bermain. Oleh sebab itu, Primadhanty dkk. (2020) menyebutkan bahwa belajar dengan bermain merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak.

Adapun keunggulan media kartu dibandingkan dengan media elektronik menurut Hasanah (2019) adalah 1) Praktis, sehingga mudah untuk dibawa kemanapun; 2) Membuat proses pembelajaran lebih aktif dan kreatif; 3) Dapat menyajikan informasi dengan lebih konkrit serta realistis; 4) Mengasah kemampuan motorik; 5) Visual merupakan elemen yang mudah untuk ditangkap. Namun, kelemahan media kartu fisik menurut Sadiman (2008) adalah gambar hanya menafirkan indera mata, ukuran gambar yang terlalu kecil dapat mengurangi efektivitas proses pembelajaran.

Ziraluo (2020) menjelaskan bahwa tanaman obat keluarga merupakan sebutan untuk sekelompok jenis tanaman yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk menjaga kesehatan, memperbaiki gizi, menghijaukan lingkungan, serta meningkatkan pendapatan. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mengenai tanaman obat dan pemanfaatannya sangat penting dalam meningkatkan kesejahteraan atau kualitas hidup masyarakat terutama dalam kehidupan sehari-hari. Namun, Erlindawati (2015) menyebutkan bahwa pengetahuan masyarakat mengenai TOGA dan cara pemanfaatnya masih cukup minim. Hal ini dibuktikan dengan survei terhadap pasien yang berkunjung ke Puskesmas Air Tabit. Prosentase responden yang mengenali 10 jenis tanaman obat keluarga serta pemanfaatannya dengan benar adalah sebesar 11,4% yaitu 4 responden, sedangkan 88,6% yang

terdiri dari 31 responden mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi tanaman obat keluarga.

Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai tanaman obat menjadi bukti nyata bahwa kegiatan sosialisasi masih sangat diperlukan. Untuk mendorong efektivitas sosialisasi tanaman obat, maka ada baiknya jika kegiatan pendidikan dilakukan sedini mungkin. Sebab, Emilda dan Heriyati (2017) memaparkan bahwa pengembangan tanaman obat keluarga membawa banyak manfaat sebagai upaya preventif dan kuratif dari peningkatan derajat kesehatan masyarakat.

Dalam penyampaian informasi tentang tanaman obat secara visual, ilustrasi botani merupakan media yang memiliki potensi tinggi untuk dikembangkan. Sebab menurut Humphrey (2018), ilustrasi botani memainkan peran yang penting sebagai referensi ilmiah dan aliran seni. Perbedaan diantara keduanya yaitu pada ilustrasi botani ilmiah, diperlukan teknik visualisasi yang mendetail, warna yang sesuai dengan spesies yang diilustrasikan, serta visualisasi karakteristik setiap spesies secara terperinci. Sedangkan pada ilustrasi botani sebagai aliran seni cenderung dilakukan perubahan kecil untuk menambah nilai estetis dari suatu spesies.

Berdasarkan paparan sebelumnya, dapat diketahui bahwa kartu kuartet memiliki potensi yang cukup besar untuk menjadi media pengenalan dasar tanaman obat yang menarik dan sederhana bagi remaja. Oleh sebab itu, peneliti ingin merancang satu set kartu kuartet dengan teknik ilustrasi botani guna mengenalkan generasi muda mengenai tanaman obat.

1.1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada perancangan ini adalah:

- a. Pengetahuan masyarakat tentang tanaman obat masih kurang.
- b. Potensi kartu kuartet sebagai media pembelajaran alternatif dengan nilai hiburan belum dikembangkan secara luas.
- c. Potensi ilustrasi botani di Indonesia belum dikembangkan secara maksimal.

1.1.2 Batasan Masalah

Perancangan ini akan menghasilkan luaran utama yaitu kartu kuartet dengan tema tanaman obat yang dibagi menjadi 8 kategori berdasarkan jenisnya, serta luaran pendukung yang terbagi menjadi 5, yaitu: 1) Desain kemasan; 2) Instagram Stories; 3) Instagram *carousel*; 4) Video *teaser*; 5) *Website*.

Adapun pembagian jenis tanaman obat tersebut yang pertama adalah daun yang terdiri dari: 1) Sembung legi (*Blumea balsamifera*); 2) Meniran (*Phyllanthus urinaria*); 3) Pegagan (*Centella asiatica*); 4) Pecut kuda (*Stachytarpheta jamaicensis*). Kemudian pembagian jenis tanaman obat yang kedua adalah buah yang terdiri dari: 1) Pala (*Myristica fragrans*); 2) Mahkota Dewa (*Phaleria macrocarpa*); 3) Kelengkeng (*Dimocarpus longan*); 4) Manjakani (*Quercus infectoria*)

Lalu pembagian jenis tanaman obat ketiga yaitu rimpang yang terdiri dari: 1) Jahe (*Zingiber officinale*); 2) Kunir Putih (*Kempferia rotunda*); 3) Kencur (*Kaempferia galanga*); 4) Temulawak (*Curcuma zanthorriza*). Pembagian jenis tanaman obat keempat yakni biji yang terdiri dari: 1) Adas (*Foeniculum vulgare*); 2) Kedawung (*Inga timoriana*); 3) Biji Sawi (*Brassica nigra*); 4) Kemukus (*Piper cubeba*). Kemudian pembagian jenis tanaman obat kelima adalah kulit pohon yang terdiri dari: 1) Pulosari (*Alyxia stellata*); 2) Kayu Manis (*Cinnamomum verum*); 3) Pule (*Alstonia scholaris*); 4) Mesoyi (*Cryptocarya massoia*)

Pembagian jenis tanaman obat keenam adalah bunga, yang terdiri dari: 1) Bunga Rosella (*Hibiscus sabdariffa*); 2) Bunga Tempayang (*Scaphium affinis*); 3) Bunga Lawang (*Illicium verum*), dan Bunga Telang (*Clitoria ternatea*). Pembagian jenis tanaman obat pada kategori aromatik terdiri dari: 1) Kapulaga (*E. cardamomum*); 2) Serai (*Cymbopogon citratus*); 3) Jeruk Purut (*Citrus hystrix*); 4) Kemangi (*Ocimum africanum*). Pembagian jenis tanaman obat terakhir adalah pohon yang terdiri dari: 1) Kare (*Murraya koenigii*); 2) Mindi (*Melia azedarach*); 3) Kelor (*Moringa oleifera*); 4) Mimba (*Azadirachta indica*)

Perancangan ilustrasi tanaman obat mengutamakan nilai estetis dengan mempertahankan beberapa karakteristik pada morfologi agar dapat diidentifikasi pada tingkat dasar.

Dokumentasi hanya dilakukan terhadap beberapa spesies tanaman obat yang berada di lingkungan sekitar peneliti. Selebihnya dilakukan pengamatan melalui sumber tidak langsung seperti buku, situs daring, dan/atau jurnal ilmiah.

Uji coba media hanya untuk mengetahui efektivitas media pada tingkat dasar dan dilakukan terhadap sampel target audiens yakni remaja usia 12-15 tahun. Maka, tidak dilakukan uji coba secara mendalam mengenai efektivitas media pada lingkup akademis dan pandangan target audiens tentang media.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang permainan kartu kuartet untuk memperkenalkan tanaman obat kepada remaja usia 12-15 tahun?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah merancang luaran utama yaitu satu set permainan kartu kuartet yang terdiri dari 32 kartu sebagai media pengenalan tanaman obat. Selain itu, perancangan akan menghasilkan 5 luaran pendukung untuk menunjang luaran utama, yaitu: 1) Desain kemasan; 2) Instagram Stories; 3) Instagram *carousel*; 4) Video *Teaser*; 5) *Website* yang memuat informasi tambahan mengenai tanaman obat yang terdapat pada kartu.

1.4 Manfaat Perancangan

a. Manfaat Teoritis

Melalui perancangan kartu kuartet ini, diharapkan mampu menjadi referensi atau bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan alat permainan edukatif.

b. Manfaat Praktis

Menghasilkan media pembelajaran alternatif tentang tanaman obat dengan teknik ilustrasi botani.

Menambah khasanah keilmuan di bidang ilustrasi botani.

Memperkenalkan Universitas Ma Chung sebagai instansi pendidikan yang mendukung pengembangan media pembelajaran tanaman obat.