

PEMBUATAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN TANAMAN OBAT KELUARGA UNTUK ANAK-ANAK

Citra Stephanie Poediianto Adi
Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
tephfanie79@gmail.com / citrastephanie@ymail.com

Abstrak - Saat ini, anak-anak sudah sangat jarang mengenal Tanaman Obat Keluarga (TOGA). Hal ini disebabkan semakin banyak orang dewasa sudah tidak mengajarkan lagi pada anak-anaknya untuk mengenal tanaman-tanaman yang dapat digunakan sebagai obat karena waktu mereka yang terbatas. Orang lebih memilih minum obat-obatan medis di kala sakit karena lebih praktis. Namun, sebenarnya obat-obatan medis tidak sepenuhnya baik untuk kesehatan karena sebagian besar terbuat dari bahan kimia yang akan menimbulkan efek samping bagi tubuh. Untuk itu perlu media pengenalan yang dapat membantu mengenalkan TOGA dan cara mengolahnya kepada anak-anak. Pada anak-anak usia 9-11 tahun, pertumbuhan tentang pengetahuan dan pemahaman akan diterima dengan sangat baik. Pada umur tersebut anak-anak juga sudah tergolong cukup dewasa untuk bisa diajarkan mengolah bahan menggunakan api walaupun harus tetap didampingi orang tua. Aplikasi ini berisi tiga cerita bernarasi yang membahas mengenai tiga macam penyakit yang sering dialami anak-anak dan cara menyembuhkannya dengan menggunakan Tanaman Obat Keluarga. Cerita di dalam aplikasi ini tidak hanya berupa gambar saja, tetapi terdapat animasi sederhana, juga terdapat interaktifitas dalam menu mini games dimana anak-anak bisa mereview pengetahuan yang didapat anak-anak dari aplikasi ini. Dengan adanya mini games, animasi dan backsound tersebut, diharapkan anak-anak tidak cepat merasa bosan saat menggunakan aplikasi ini.

Kata kunci: TOGA, cerita, animasi, interaktifitas, anak-anak

Abstract - Nowadays, children are rarely know Tanaman Obat Keluarga (TOGA). This may happen because parents don't have time to teach their children to get to know the plants that can be used as a medicine. When sick, people prefer taking medical drugs because it is practical and easy. However, drinking medical drugs isn't entirely good for health because most medical drugs are made from chemicals that can bring bad effect to our body. Based on that problem, we need a media that can help introduce children to TOGA and how to process based on the sickness. In children aged 9-11 years old, the growth of knowledge and understanding are very well received. In this age, children have also been classified mature enough to be able to cook with fire under parent's guidance. This application consist three narrated stories to discuss three kinds of diseases that are often experienced by children and how to cure it by using the TOGA as a herbal medicine. The stories in this application is not just a picture, but there is a simple animation and also mini games where the children can review the knowledge gained children of this application. With the mini-games, animation and the backsound, the children are not expected to feel bored while using this application and become more interested in learning TOGA.

Keyword: TOGA, stories, animations, interactivity, children

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia memiliki kekayaan alam yang sangat berlimpah yang diantaranya terdapat berbagai jenis tanaman yang dapat berguna sebagai obat. Banyak sekali resep-resep tradisional dapat kita gunakan untuk menyembuhkan berbagai macam penyakit. Namun, terkadang kita tidak menyadari bahwa

tanaman yang ada di sekitar kita memiliki berbagai macam khasiat yang dapat menyembuhkan penyakit tersebut.

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan, anak-anak usia 9-11 tahun masih banyak yang belum mengenal Tanaman Obat Keluarga. Pada usia muda tersebut anak-anak sangat rentan sekali terkena penyakit, namun karena kurangnya pengetahuan tentang tanaman obat sejak kecil sebagian besar dari orang tua mereka akan lebih memilih menggunakan obat-obatan berbahan dasar kimia. Padahal obat berbahan dasar kimia dapat menyebabkan efek samping bagi tubuh. Untuk membantu anak mengatasi masalah tersebut dibuatlah media pengenalan Tanaman Obat Keluarga ini yang diharapkan dapat membantu mengenalkan manfaat tanaman obat yang seing kita jumpai beserta cara mengolahnya.

METODE PENELITIAN

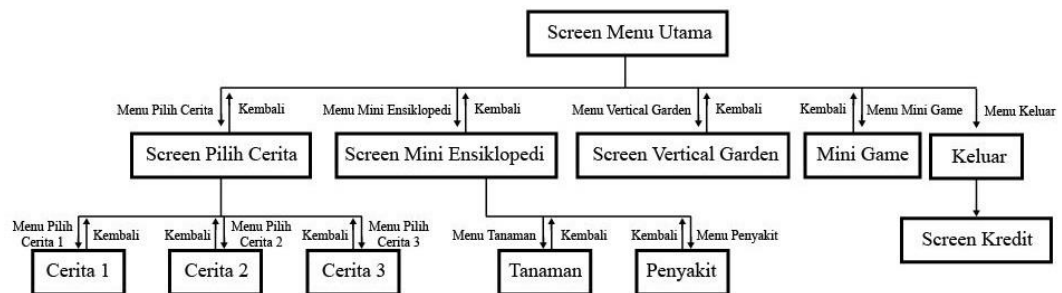
Analisis sistem dilakukan dengan cara studi literatur membandingkan dengan kompetitor dan membagikan kuisioner kepada orang tua dan anak-anak usia 9-11 tahun. Kuisioner dibagikan kepada 20 orang tua dan 30 anak usia 9-11 tahun. Kuisioner ini dibagikan secara acak di suatu sekolah swasta dan sekitar tempat tinggal penulis.

Berdasarkan hasil kuisioner tersebut ditentukanlah ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi pengenalan TOGA ini. Ruang lingkup yang didapat dari kuisioner adalah cerita terdiri dari tiga penyakit yang sering dialami anak-anak yaitu batuk, demam, dan flu. Juga aplikasi ini dibuat semenarik mungkin dalam hal desain dan suara agar anak-anak tidak cepat bosan seperti ketika membaca buku tentang tanaman obat.

Untuk analisis kompetitor didapatkan beberapa kekurangan dari setiap kompetitor tersebut. Diantaranya adalah membosankan karena hanya berupa tulisan dan foto tanpa adanya interaksi terhadap *user* sehingga pengetahuan yang terdapat pada kompetitor kurang dapat dimengerti oleh anak-anak seluruhnya. Hasil analisis yang didapat akan dijadikan dasar dalam perancangan aplikasi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada aplikasi ini terdapat 4 menu interaktif, yaitu menu pilih cerita, menu mini ensiklopedi, menu *vertical garden* dan menu *mini game*. Menu pilih cerita sendiri terdiri dari tiga cerita yaitu batuk, demam, dan flu. Menu mini ensiklopedi dibagi menjadi dua kategori yaitu berdasarkan jenis tanaman dan jenis penyakit. Secara keseluruhan menu mini ensiklopedi berisi uraian singkat tentang TOGA dan resep cara mengolahnya. Menu *vertical garden* berisi langkah-langkah yang perlu disiapkan dan dilakukan dalam pembuatan *vertical garden* sederhana. Sedangkan menu *mini game* berisi dua *mini game* yaitu *tebak gambar* dan *puzzle*. Hubungan antar tiap menu dapat dilihat pada *interface flow diagram* di bawah ini



Gambar 1. Interface Flow Diagram Aplikasi Pengenalan TOGA

Desain pada aplikasi ini diperhatikan agar menarik untuk anak-anak usia 9-11 tahun. Karakter yang dibuat merupakan karakter yang sering ditemui pada anak usia 9-11 tahun. Contohnya seperti karakter Gaby yang memiliki mata yang lebar, menggunakan baju seragam sekolah dan rambutnya diikat dua yang berusaha menggambarkan karakter yang ceria. Desain karakter Gaby dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Karakter Gaby

Warna-warna yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan warna dominan yang menggambarkan warna natural yaitu hijau, coklat dan kuning. Jenis font yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Berlin Sans FB Demi Bold dan Berlin Sans FB. Font Berlin Sans FB Demi Bold digunakan pada judul subbab dalam aplikasi, sedangkan font Berlin Sans FB digunakan pada hamper semua tulisan yang ada di menu mini ensiklopedi agar lebih mudah dibaca. Untuk judul aplikasi dan font pada tombol menggunakan font Jathilan Regular dan VTKS Estilosa karena dirasa menarik namun tidak terlalu rumit sehingga masih dapat dibaca anak-anak dengan jelas. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan suara, *background*, *sound effect* dan narasi cerita agar anak-anak tidak cepat bosan menggunakan aplikasi ini. Contoh beberapa desainnya dapat dilihat pada Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 3. Desain Halaman Menu Utama



Gambar 4. Desain Halaman Pilih Cerita



Gambar 5. Desain Halaman Mini Ensiklopedi Tanaman



Gambar 6. Desain Halaman Mini Games Tebak Gambar

Uji coba dilakukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Proses verifikasi dilakukan pada setiap halaman setelah itu dilanjutkan dengan uji coba validasi. Proses validasi dilakukan dengan menyebarkan kuisioner terhadap 10 orang anak – anak umur 9-11 tahun. Responden yang dipilih adalah anak-anak yang telah ditanyai dan menjawab tidak mengerti tentang TOGA. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah anak-anak yang sebelumnya belum ngengenal TOGA menjadi lebih mengenal TOGA setelah menggunakan aplikasi ini.

Anak - anak diberi kesempatan untuk menjalankan aplikasi sendiri tanpa bantuan. Dari hasil pengamatan, semua anak dapat mengoperasikan dan menyimak penjelasan-penjelasan pada aplikasi, tanpa perlu pengarahan. Anak – anak bersemangat dan antusias saat aplikasi dijalankan. Tabel hasil kuisioner untuk anak-anak dan diagramnya dapat dilihat pada Tabel 1.

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1	Pernahkah kamu mengetahui tentang Tanaman Obat Keluarga (TOGA) sebelum menggunakan aplikasi ini?	0	10
2	Setelah menggunakan aplikasi Buku Interaktif Tanaman Obat Keluarga, apakah kamu merasa lebih mengenal TOGA?	10	0
3	Apakah aplikasi Buku Interaktif Tanaman Obat Keluarga menarik untukmu?	10	0
4	Apakah gambar, warna dan suara yang digunakan sudah bagus?	10	0
5	Apakah aplikasi ini mudah untuk digunakan?	10	0
6	Apakah aplikasi Buku Interaktif Tanaman Obat Keluarga bermanfaat untukmu?	10	0

Tabel 1. Hasil Kuisioner Anak-Anak Setelah Menggunakan Aplikasi

Berdasarkan hasil keseluruhan validasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi Buku Interaktif Pengenalan Tanaman Obat Keluarga untuk Anak-Anak ini dapat dijadikan media pengenalan TOGA, namun perlu dikembangkan lagi untuk isi ceritanya. Untuk desain user interfacenya sendiri dapat digunakan dengan mudah oleh anak-anak tanpa perlu adanya bantuan dari orang tua.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dan pembuatan aplikasi Buku Interaktif Pengenalan Tanaman Obat Keluarga untuk Anak-Anak, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, yaitu aplikasi ini dapat berfungsi sebagai salah satu media penyampaian pengenalan Tanaman Obat Keluarga untuk anak – anak agar lebih mengenal obat-obat yang bisa didapat dari alam dan cara mengolahnya berdasarkan jenis penyakitnya. Dan saran untuk aplikasi ini adalah cerita di dalamnya lebih diperbanyak lagi dengan cerita – cerita kasus penyakit lainnya, sehingga anak – anak dapat lebih mengenal banyak tanaman obat yang lain. Kemudian juga bisa dibuat dengan ukuran yang kecil dan dapat dijalankan secara online melalui internet atau mobile device, sehingga user dapat menggunakannya di mana saja mereka berada.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, Ocha Septia, 2013, *Ajaibnya Toga: Sehat dan Panjang Umur Tanaman Obat Keluarga*, Laksana.

Heal Indonesia, 2009, Seri Berpikir Holistik: Terapi Suplemen, Harapan Pasien Pengganti Obat-Obatan Kimia [Online] (Updated 26 Juli 2009)
Available at: <http://healindonesia.com/2009/07/26/terapi-suplemen-harapan-pasien-pengganti-obat-obatan-kimia/>
[Accessed 12 Januari 2015].

Muhlisah, Fauziah, 2007, *Tanaman Obat Keluarga*, Jakarta, Penebar Swadaya.

Mursito, Bambang, 2001, *Ramuan Tradisional untuk Kesehatan Anak*, Jakarta, Penebar Swadaya.

Notoatmodjo. S., 2007, *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*, Jakarta, Renika Cipta.