

## **DESAIN ILUSTRASI SEBAGAI SARANA PENGENALAN 3 PUSPA NASIONAL INDONESIA**

**Feyza Nadisti Azzahra<sup>1)</sup>, Ayu Soraya<sup>2)</sup>**

1,2) Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

\*Corresponding Email: [feyza.nadisti@gmail.com](mailto:feyza.nadisti@gmail.com)

**Ringkasan** - Desain ilustrasi dalam desain grafis merupakan susunan elemen visual seperti bentuk, warna, dan gambar yang disusun secara berulang maupun acak, serta dapat diterapkan pada berbagai media, seperti kain, wallpaper, hingga platform digital. Indonesia memiliki tiga puspa nasional sebagai simbol identitas bangsa, yaitu melati putih (*Jasminum sambac*), anggrek bulan (*Phalaenopsis amabilis*), dan padma raksasa (*Rafflesia arnoldii*). Namun, pengetahuan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap ketiga puspa nasional tersebut masih rendah. Penelitian ini bertujuan merancang desain ilustrasi yang estetis sekaligus edukatif sebagai sarana pengenalan flora nasional. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, observasi, wawancara, serta eksplorasi bentuk dan warna. Hasil perancangan menunjukkan bahwa desain ilustrasi yang menggabungkan unsur artistik dan edukatif mampu menarik perhatian, meningkatkan minat, serta menumbuhkan kesadaran dan kebanggaan masyarakat terhadap kekayaan flora Indonesia. Dengan demikian, desain ilustrasi dapat menjadi media alternatif yang mendukung edukasi, pelestarian, serta promosi identitas bangsa melalui pendekatan visual yang kreatif dan komunikatif.

**Kata Kunci** : Desain Ilustrasi, 3 Puspa Nasional, Edukasi Visual.

**Summary** - *Illustration design in graphic design is an arrangement of visual elements such as shapes, colors, and images that are arranged repeatedly or randomly, and can be applied to various media, such as fabric, wallpaper, and digital platforms. Indonesia has three national flowers as symbols of national identity, namely white jasmine (*Jasminum sambac*), moon orchid (*Phalaenopsis amabilis*), and giant padma (*Rafflesia arnoldii*). However, public knowledge, especially among the younger generation, about these three national flowers is still low. This study aims to design illustrations that are both aesthetically pleasing and educational as a means of introducing national flora. The methods used include literature study, observation, interviews, and exploration of shapes and colors. The results show that illustrations that combine artistic and educational elements are able to attract attention, increase interest, and foster public awareness and pride in Indonesia's rich flora. Thus, illustration design can be an alternative medium that supports education, conservation, and promotion of national identity through a creative and communicative visual approach.*

**Keywords** : *Illustration Design, 3 National Flowers, Visual Education.*

### **PENDAHULUAN**

Indonesia dikenal sebagai negara dengan kekayaan alam yang melimpah, termasuk keanekaragaman flora yang mencapai kurang lebih 25.000 jenis tumbuhan yang tersebar dari Sabang hingga Merauke (Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, 2020).

Dari kekayaan tersebut, pemerintah melalui Keputusan Presiden pada tahun 1993 menetapkan tiga puspa nasional, yaitu Melati Putih (Jasminum sambac) sebagai Puspa Bangsa, Anggrek Bulan (Phalaenopsis amabilis) sebagai Puspa Pesona, dan Padma Raksasa (Rafflesia arnoldii) sebagai Puspa Langka (Mimbar Kekaryaannya ABRI, 1993).

Namun, ketiga puspa nasional ini menghadapi tantangan serius. Berdasarkan data International Union for Conservation of Nature (IUCN), banyak spesies flora di Indonesia yang masuk kategori kritis, terancam, atau rentan, terutama akibat hilangnya habitat, perburuan, dan perdagangan ilegal (Status Lingkungan Hidup Indonesia, 2022). Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya tingkat pengetahuan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap puspa nasional, yang dipengaruhi minimnya media edukatif yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan strategi kreatif dalam penyampaian informasi. Salah satu pendekatan yang potensial adalah desain ilustrasi, karena mampu menyampaikan pesan edukatif secara visual, informatif, dan estetik (Witabora, 2012). Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran budaya dan lingkungan (Chumaidi, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan desain ilustrasi sebagai sarana pengenalan tiga puspa nasional Indonesia. Melalui penerapan pada berbagai media, desain ilustrasi dapat meningkatkan ketertarikan, kesadaran, dan apresiasi masyarakat terhadap flora nasional, sekaligus menjadi upaya pelestarian melalui pendekatan yang komunikatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Studi Literatur**

#### **a. E-book Mimbar Kekaryaannya ABRI**

Buku ini menjelaskan bahwa pada 10 Januari 1993, Presiden Soeharto menetapkan tiga bunga sebagai puspa nasional Indonesia, yaitu Melati Putih

(*Jasminum sambac*), Anggrek Bulan (*Phalaenopsis amabilis*), dan Padma Raksasa (*Rafflesia arnoldii*), melalui sambutannya pada Pencanangan Tahun Lingkungan Hidup di Jakarta (Mimbar Kekaryaannya ABRI, 1993).

b. Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar

Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar karya Soekarno memberikan panduan praktis bagi pemula untuk mempelajari dasar-dasar menjahit, termasuk berbagai metode pembuatan pola seperti *Dressmaking*, *SO-EN*, *Cuppen Geurs*, *Meyneke*, *Charmant*, *Danckaerts*, *Leeuw Van Rees*, serta metode hasil pengembangan penulis sendiri.

c. Jurnal Peran dan Perkembangan Ilustrasi

Menurut Witabora, ilustrasi memiliki karakteristik khusus yang perlu dipahami agar efektif, dan pembuatannya didasari oleh pengetahuan, kreativitas, serta kemampuan teknis. Perkembangan era digital dan internet mempermudah proses pembuatan ilustrasi sekaligus memperluas kesempatan bagi ilustrator untuk menampilkan karya kepada publik.

d. *E-book* Teori warna: Pengenalan dan penerapan warna dalam dunia *fashion*

Warna merupakan kesan yang diterima mata dari cahaya yang dipantulkan benda, dan mencakup unsur seperti rona, corak, dan kesan visual. Pemilihan warna perlu diperhatikan karena setiap warna memiliki makna tersendiri dan secara psikologis memengaruhi persepsi dan kesan bagi yang melihatnya.

e. *E-book*: Desain *Layout*

Buku ini membantu penulis memahami pentingnya layout dalam desain ilustrasi, terutama untuk memastikan elemen-elemen pola tersusun harmonis dan konsisten.

## 2. Tinjauan Karya

a. Telusur Kultur

Penulis memperoleh inspirasi produk-produk yang ditampilkan, khususnya dalam pemanfaatan budaya Indonesia sebagai elemen desain ilustrasi, salah satu produknya yaitu kemeja.

b. Sovlo

Penulis memperoleh inspirasi dari pendekatan yang mereka terapkan dalam perancangan produk, yaitu melalui kolaborasi dengan ilustrator lokal serta pengangkatan tema budaya Indonesia sebagai elemen utama desain.

c. *Flowers Pattern Design*

Penulis memperoleh inspirasi dalam menentukan gaya visual atau *art style* yang akan digunakan dalam perancangan desain ilustrasi. Gaya ilustrasi yang ditampilkan oleh Gioia *pattern* cenderung bergaya kartun dengan pendekatan yang modern dan elegan.

d. *Floral Seamless Pattern*

Penulis memperoleh inspirasi dalam menentukan komposisi dan gaya visual yang akan diterapkan dalam perancangan *pattern*. Referensi ini menjadi salah satu acuan dalam membangun pola visual yang selaras dengan konsep desain ilustrasi, khususnya dalam aspek keteraturan dan keselarasan.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Pengumpulan Data**

a. Data primer

Dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan *online* dengan memanfaatkan media digital seperti situs web, media sosial, marketplace, maupun portofolio digital untuk mengamati objek atau fenomena yang relevan. Selain itu, dilakukan wawancara langsung dengan Kak Pitri Indah Nurhasanah, salah satu ilustrator dari brand Sovlo, serta penyebaran kuesioner kepada responden. Kuesioner ini berfungsi untuk mengetahui tingkat pengetahuan responden mengenai tiga puspa nasional Indonesia sekaligus menjadi dasar dalam pengembangan desain ilustrasi yang akan dibuat.

b. Data sekunder

Digunakan sebagai pelengkap, berupa data yang telah tersedia sebelumnya dan diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, maupun website,

baik yang sudah dipublikasikan secara resmi maupun yang dapat diakses secara umum.

## 2. Analisis Data

Analisis 5W+1H adalah metode analisis yang digunakan untuk menggali dan mengumpulkan informasi secara mendalam, serta membantu menemukan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang dibahas.

**Tabel 1. 5W+1H**  
(Sumber: Feyza Nadisti Azzahra, 2025)

5W + 1 H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i> (Apa)	Apa rancangan karya yang akan dibuat?	penulis merancang desain ilustrasi bertema “Tri Puspa Nasional” sebagai media utama dalam perancangan ini.
<i>Who</i> (Siapa)	Siapa yang menjadi target <i>audiens</i> pada rancangan ini ?	Target <i>audiens</i> dalam perancangan ini adalah masyarakat Indonesia, khususnya remaja dan dewasa (laki-laki dan perempuan) berusia 15-50 tahun,
<i>Why</i> (Mengapa)	Mengapa perancangan ini dilakukan?	Karya ini dirancang untuk menunjukkan bahwa Indonesia memiliki bunga nasional yang diakui secara resmi, masing-masing dengan julukan dan makna tersendiri.
<i>When</i> (Kapan)	Kapan karya ini akan ditampilkan?	Perancangan karya ini akan ditampilkan setelah seluruh proses selesai. Karya ini bersifat permanen sehingga dapat digunakan kapan saja
<i>Where</i> (Dimana)	Dimana karya akan ditampilkan?	penulis juga akan memanfaatkan media sosial seperti Instagram sebagai sarana promosi, agar hasil karya ini dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat.
<i>How</i> (Bagaimana)	Bagaimana proses perancangan dilakukan?	Eksplorasi ide dan penentuan desain ilustrasi dilakukan melalui riset visual yang mencakup gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan elemen-elemen pendukung seperti elemen daun-daun dan lainnya.

### 3. Ide Kreatif

Dalam menciptakan ide kreatif untuk desain ilustrasi sebagai sarana pengenalan 3 puspa nasional Indonesia, penulis menjadikannya sebagai acuan dalam menentukan metode berpikir, tema, target pengguna, dan strategi kreatif.



**Gambar 1. Brainstorming**  
(Sumber: Feyza Nadisti Azzahra, 2025)

### 4. Konsep Media

Konsep media mencakup media utama yang akan dirancang, serta berbagai media pendukung yang berfungsi memperluas jangkauan dan memperkuat pesan media utama.

#### a. Media Utama

Media utama yang akan digunakan adalah desain ilustrasi bertema 3 Puspa Nasional Indonesia yang telah difinalisasi dalam bentuk digital.

#### b. Media Pendukung

Adapun media pendukung digunakan untuk membantu proses implementasi dan promosi dari media utama yaitu sebagai berikut: Kain katun, kemeja, *totebag*, stiker, gantungan kunci, poster A2, manual book, *x-banner*, dan *feed* konten sosial media instagram

### 5. Visualisasi

Visualisasi mencakup pengembangan elemen visual dan pembuatan desain

alternatif berdasarkan konsep kreatif yang sudah dibuat.

a. Sketsa

Sketsa adalah sebuah goresan sederhana yang belum memiliki detail apapun untuk menuangkan ide dan konsep. Sketsa dasar desain ilustrasi untuk 3 puspa nasional yaitu Melati putih, Anggrek Bulan, dan Padma Raksasa. Setiap elemen utama tersebut akan divisualisasikan melalui ilustrasi, didukung pula oleh elemen pendukung seperti berbagai jenis daun, bunga tambahan, serta ornamen abstrak.

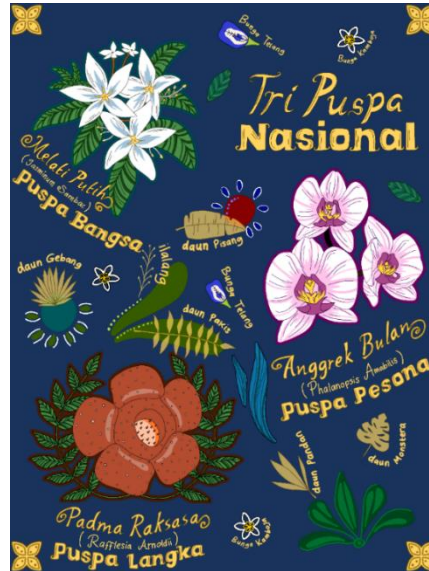


**Gambar 2.** Sketsa Desain ilustrasi 3 Puspa Nasional Indonesia  
(Sumber: Feyza Nadisti Azzahra, 2025)

b. Media Utama

Media utama dalam perancangan karya Desain Ilustrasi sebagai sarana Pengenalan 3 Puspa Nasional Indonesia ini adalah sebuah desain Ilustrasi yang terdiri dari 3 elemen utama yaitu Melati Putih, Anggrek Bulan, dan Padma Raksasa beserta dengan nama ilmiah, dan julukannya. Desain ilustrasi ini juga menggunakan elemen-elemen pendukungnya seperti daun gebang, daun monstera, daun pisang, ilalang, bunga kamboja, bunga Telang, daun pandan, dan bentuk-bentuk acak lainnya.





**Gambar 3.** Desain Ilustrasi 3 Puspa Nasional Indonesia  
(Sumber: Feyza Nadisti Azzahra, 2025)

### c. Media Pendukung



**Gambar 4.** Dokumentasi Karya Pendukung  
(Sumber: Feyza Nadisti Azzahra, 2025)

Gambar diatas merupakan dokumentasi dari implementasi karya pendukung. Media Pendukung yang dirancang yaitu seperti kain katun, kemeja, *totebag*, stiker, gantungan kunci, poster A2, *manual book*, x-banner , dan feed konten Media sosial Instagram.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis mengumpulkan data melalui kuesioner untuk mengetahui pengetahuan responden tentang 3 puspa nasional Indonesia serta pendapat mereka mengenai desain ilustrasi yang telah dibuat. Sebanyak 54 responden dari berbagai daerah di Indonesia berpartisipasi, dengan rentang usia 17–29 tahun dan mayoritas berusia 22 tahun. Hasil kuesioner memberikan manfaat dalam pengembangan desain, membantu memahami minat responden terhadap karya, serta mengukur sejauh mana pengetahuan mereka mengenai 3 puspa nasional Indonesia. Dan benar, hasilnya menunjukkan bahwa masih banyak responden yang belum mengetahui 3 puspa nasional tersebut. Hasil data kuesioner adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Tabel kuisisioner  
 (Sumber: Feyza Nadisti Azzahra, 2025)

No.	Pertanyaan	Jawaban Mayoritas	Jumlah Responden	Presentase
1.	Apakah Anda memiliki ketertarikan di bidang seni atau desain ?	Ya	45	83,3%
2.	Menurut Anda, Apakah desain ilustrasi bisa sebagai sarana dalam memperkenalkan kekayaan budaya dan identitas Indonesia yang lainnya ?	Sangat Bisa	32	59,3%
3.	Apa aspek desain ilustrasi yang menurut Anda paling membantu pemahaman informasi?	Detail gambar	37	68,5%
4.	Apakah Anda tahu bahwa beberapa bunga telah ditetapkan sebagai bunga nasional Indonesia dan memiliki julukannya masing-masing?	Ya	32	59,3%
5.	Apakah Anda mengetahui tentang 3 Puspa Nasional Indonesia (Melati Putih, Anggrek Bulan, dan Padma Raksasa) ?	Pernah dengar saja	22	40,7%
6.	Apakah objek pada desain ilustrasi ini mudah dipahami dan dikenal ?	Ya	47	87%
7.	Menurut Anda, media implementasi mana yang paling	Produk sehari-hari	26	48,1%

	menarik dan kekinian untuk menerapkan desain ilustrasi sebagai media visual edukatif yang efektif dalam mengenalkan 3 Puspa Nasional Indonesia?	(seperti kemeja, totebag, dll)		
8.	Diantara 3 warna background dibawah ini, mana yang paling anda sukai.	Biru tua	24	44,4%

Berdasarkan hasil data kuesioner yang telah dikumpulkan, desain ilustrasi dinilai menarik dan efektif sebagai media untuk memperkenalkan identitas budaya Indonesia, khususnya 3 puspa nasional Indonesia, oleh para responden yang memberikan tanggapan.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil kuesioner, seluruh responden (100%) menyatakan bahwa desain ilustrasi yang dibuat menarik serta efektif sebagai sarana pengenalan tiga puspa nasional Indonesia. Selain itu, sebanyak 38 dari 54 responden yang memilih jawaban “Tidak” dan “Pernah dengar saja” dari tiga opsi yang disediakan (Ya, Tidak, Pernah dengar saja), mengaku baru mengetahui 3 puspa nasional tersebut setelah melihat karya ini. Temuan ini menunjukkan bahwa desain ilustrasi berfungsi secara efektif sebagai media edukasi visual. Rendahnya tingkat pengetahuan generasi muda mengenai puspa nasional menegaskan perlunya media edukatif yang relevan dengan perkembangan zaman. Desain ilustrasi memiliki potensi besar sebagai sarana pengenalan karena mampu menyampaikan informasi secara visual dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Penerapannya pada berbagai media, baik fisik maupun digital, tidak hanya memperkuat fungsi dekoratif, tetapi juga berperan sebagai media edukatif sekaligus simbol identitas yang menumbuhkan kesadaran dan apresiasi terhadap flora nasional Indonesia.



### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. (2021). Desain layout. Depok: PNJ Press.
- Habibanajwa. (2024). 12 Motif dan Gambar Batik Populer, Asal Indonesia!. Kriya Tekstil & fashion.
- Chumaidi, A. R., & Patria, A. S. (2023). Perancangan ilustrasi sebagai identitas visual acara Mahakarya Bonek Campus #4. Jurnal Desgrafia, 1(2), 142–159.
- Faulkner, A., & Chavez, C. (2020). Adobe Photoshop: Classroom in a book 2020 release. United States of America.
- Keamanan, D. P. (1993). Mimbar kekaryaan ABRI. Jakarta Timur: CV MYDA.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2024). Mengenal puspa nasional Indonesia, seperti apa keindahannya? Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Kusuma, R. P. (2025). Telusur kultur.
- Liyanto, Setiawan, Y., & Siahaan, L. (2022). Status lingkungan hidup Indonesia 2022. Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia.
- Pattern, G. (2023, November). Flowers pattern design. Behance.
- Rightmeow2. (2023). Floral seamless pattern. Vecteezy.
- Soekarno. (2018). Buku penuntun membuat pola busana tingkat dasar. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Thabroni, G. (2020, July 14). Gambar ilustrasi – Pengertian, ontologi, jenis, fungsi & contoh. Serupa.id.
- Valensia, L. (2025). Sovlo.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. Humaniora, 3(2), 659–667.
- Yahya Kahfi, A. (2021). Teori warna: Pengenalan dan penerapan warna dalam dunia fashion. Jakarta.