

ABSTRAK

PERANCANGAN CARD GAME TANAMAN OBAT INDONESIA

**Oleh
Ahmad Fauzi**

NPM: 1401110361

Masalah kesehatan sudah ada semenjak manusia ada di bumi. Ada banyak faktor yang memengaruhi kesehatan, di antaranya adalah faktor lingkungan, baik dari makhluk hidup maupun benda di sekeliling kita, adat istiadat, kebiasaan dan ketidakpedulian masyarakat akan kebersihan lingkungan. Di sisi lain, biaya pemeliharaan kesehatan semakin mahal, khususnya biaya untuk obat-obatan. Obat-obatan modern ada kalanya memiliki efek samping yang dapat merugikan tubuh, sedangkan obat berbahan herbal cenderung bebas dari efek samping yang dapat merusak fungsi organ tubuh. Masyarakat yang tinggal di perkotaan lebih akrab dengan obat-obat modern. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode wawancara, studi pustaka, kuesioner dan dokumentasi. Untuk menganalisa data, saya menggunakan metode analisis matriks perbandingan untuk produk sejenis. Meskipun sudah cukup tersedia buku-buku yang membahas pengobatan herbal atau tanaman obat Indonesia, saya ingin menyebarkan informasi ini melalui media yang lebih menarik, yaitu melalui *card game* tanaman obat Indonesia. Akan lebih baik bila pengetahuan mengenai tanaman obat ini diperkenalkan sejak dini, agar kelak generasi setelah kita, menjadi lebih tahu dan faham mengenainya, serta mampu memanfaatkannya sebaik-baiknya dalam berbagai keadaan.

Kata kunci: Tanaman Obat Indonesia, Media, Card Game