

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan tanah yang dianugerahi berbagai macam sumber daya alam salah satunya adalah tanaman herbal yang dapat dimanfaatkan untuk pengobatan dan diolah menjadi obat tradisional salah satunya adalah minuman jamu tradisional. Jamu tradisional merupakan minuman tradisional yang umumnya terbuat dari kayu manis, jahe, kunyit, kencur, kapulaga, dan tanaman herbal lain yang biasa dimanfaatkan sebagai obat tradisional oleh masyarakat Indonesia selama ratusan tahun jauh sebelum obat-obatan modern memasuki Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peninggalan prasasti yang berasal dari Kerajaan Majapahit, yaitu Prasasti Madhawapura sebagai bukti adanya pekerjaan peracik jamu yang pada saat itu disebut sebagai *acaraki*, Sukini (2018). Jamu tradisional sudah digemari dan dipercaya oleh masyarakat Indonesia sebagai minuman kesehatan yang dapat menyembuhkan berbagai macam penyakit. Jamu tradisional dapat diminum kapan saja terutama di saat daya tahan tubuh sedang tidak baik atau saat cuaca sedang kurang bagus. Menurut Sukini (2018), Selain sebagai minuman yang dapat menyembuhkan penyakit, jamu juga diminum untuk meningkatkan kekebalan tubuh sehingga dapat dijadikan sebagai pencegahan penyakit.

Jamu tradisional dapat dijumpai di toko jamu yang dijual bersamaan dengan jamu saset atau dari Mbok jamu yang biasa berkeliling di sekitar. Jamu yang biasa dijual oleh mbok jamu biasa disebut sebagai jamu gendong. Jamu gendong merupakan jamu yang dimasukkan ke dalam beberapa botol yang kemudian dibawa berkeliling oleh mbok jamu menggunakan bakul anyaman besar yang diikat kencang. Jamu gendong biasanya diracik sendiri oleh mbok jamu dan sudah tersedia dalam bentuk cair. Sukini (2018) menjelaskan bahwa cara berjualan jamu gendong ternyata terpengaruh dari kebiasaan wanita Jawa saat membawa barang dagangan dengan digendong seperti membawa anak sendiri, hal ini dilakukan sebab barang dagangan merupakan sarana rezeki yang

dianggap perlu dibawa dengan baik. Mbok jamu merupakan sebutan untuk seseorang yang berprofesi sebagai penjual jamu gendong.

Mayoritas penjual jamu gendong adalah Wanita karena dulu laki-laki tenaganya lebih dibutuhkan untuk bidang pertanian (Sukini, 2018). Hal ini juga lah yang menjadikan profesi penjual jamu gendong disebut mbok jamu. Pakaian yang mbok jamu sendiri biasanya adalah pakaian kebaya khas Jawa tetapi ada juga mbok jamu yang tidak menggunakan kebaya sekarang ini. Selain itu, mbok jamu tidak selamanya selalu terlihat menggendong jamu gendongnya karena terdapat juga mbok jamu yang membawa jamunya dengan menggunakan sepeda. Namun saat ini, Mbok jamu mulai dapat dikatakan jarang untuk bisa ditemui, kemungkinan hal ini terjadi akibat mulai turunnya minat masyarakat Indonesia.

Kurangnya diminati jamu tradisional dikalangan masyarakat kemungkinan terjadi akibat rasa jamu yang umumnya pahit. Selain itu menurut Diki (2021) di jurnalnya, masyarakat sekarang ini lebih suka meminum dan memakan minuman dan makanan instan yang kurang sehat dibandingkan dengan meminum jamu (Kemendagri, 2009). Dibandingkan dengan minuman manis yang sedang populer dewasa ini akibat promosi, penjualan, dan *branding* besar-besaran, minuman khas Indonesia seperti jamu tradisional seakan semakin dilupakan oleh masyarakat. Terlebih, jenis minuman yang “kekinian” ini sangat digemari oleh masyarakat dari berbagai kalangan terutama remaja. Hal ini wajar akibat target pasar minuman manis tersebut adalah remaja sehingga minuman-minuman manis tersebut lebih mudah untuk diterima oleh remaja tak terkecuali remaja di Sukapura, Dayeuhkolot. Pernyataan ini dapat dibuktikan dari menjamurnya toko-toko minuman manis disekitaran Dayeuhkolot. Sedangkan minuman jamu yang menyehatkan dianggap tidak “*trendy*” dibandingkan minuman manis yang dapat membahayakan kesehatan bila diminum terlalu sering.

Untuk itu, berdasarkan fenomena dan penjelasan yang telah dijabarkan diatas, Penulis memutuskan untuk membuat *concept art* karakter 2D mengenai Mbok Jamu sebagai media edukasi budaya kuliner yang berfokuskan kepada

minuman jamu tradisional dan jamu gendong. Berdasarkan pencarian Penulis pada *website* Artstation, Penulis masih belum dapat menemukan *concept art* karakter 2D yang membahas mengenai mbok jamu ataupun jamu tradisional.

Concept art adalah gambaran konsep suatu karya. Menurut Suwasono (2017) istilah *concept art* adalah bentuk gambar yang dipakai untuk menunjukkan ide yang dipakai untuk pembuatan film, animasi, video game, komik, dan media-media lainnya, sebelum dimanifestasikan di produk akhir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *concept art* merupakan sebuah konsep inisial berbentuk visual seperti ilustrasi yang digunakan di dalam pembuatan berbagai macam media. *Concept art* mencakup ide-ide dan eksplorasi pembuatnya dalam pembuatan karya visual. *Concept art* inilah yang akan menjadi hasil akhir dari penelitian ini, untuk lebih spesifiknya *Concept art* karakter 2D yang mengangkat mengenai fenomena jamu dengan menggunakan sosok mbok jamu sebagai media edukasi jamu tradisional terhadap remaja Sukapura.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minuman jamu dikalahkan oleh minuman “kekinian” kurang digemari oleh remaja Sukapura dari segi promosi, penjualan, dan *branding*.
2. Belum ada rancangan *concept art* karakter 2D Mbok jamu sebagai Media Edukasi Budaya Kuliner Tradisional.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengedukasi remaja di Sukapura tentang jamu sebagai kuliner tradisional.
2. Bagaimana merancang *concept art* karakter 2D Mbok jamu sebagai media edukasi kuliner tradisional.

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan *concept art* karakter 2D mengenai mbok jamu dengan menjadikan Sukapura kecamatan Dayeuhkolot sebagai acuan.

2. Siapa

Concept art ini menergetkan remaja dengan rentang usia 15-17 tahun karena fenomena dan cerita yang menjadi ide *concept art* ini melibatkan remaja yang kurang menggemari jamu.

3. Bagaimana

Concept art ini akan dibuat seinformatif mungkin dengan fokus pada desain karakter 2D yang menyajikan mengenai fenomena jamu yang kurang digemari remaja di Sukapura Kecamatan Dayeuhkolot.

4. Kapan

Perancangan *concept art* karakter 2D dilakukan sejak bulan September 2022 sampai Juli 2023.

5. Mengapa

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk menjadikan *concept art* karakter 2D Mbok Jamu sebagai media edukasi budaya pada remaja di Sukapura, Bandung.

6. Dimana

Perancangan *concept art* ini akan mengambil karakteristik masyarakat dan lingkungan berdasarkan daerah Sukapura, Dayeuhkolot, Bandung.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengedukasi remaja di Sukapura tentang jamu sebagai kuliner tradisional.
2. Melakukan perancangan *concept art* karakter 2D Mbok jamu sebagai media edukasi kuliner tradisional.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan *concept art* karakter 2D ini diharapkan ke depannya dapat berkontribusi membantu baik para perancang atau peneliti lain yang akan membuat sebuah perancangan atau penelitian mengenai jamu tradisional.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Penulis

Harapannya dengan menyusun perancangan ini Penulis dapat mengerti dan mengasah kemampuan Penulis dalam merancang *concept art* karakter 2D lebih jauh terutama mengenai Jamu Tradisional.

1.6.2.2 Bagi Pembaca

Dengan adanya perancangan *concept art* mengenai jamu tradisional ini, pembaca dapat teredukasi dan mengenal jamu tradisional lebih jauh melalui karakter desain sebagai poin pendukung pada *concept art* ini.

1.6.2.3 Bagi Institusi

Bagi Institusi, harapannya perancangan *concept art* ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian atau perancangan lain mengenai jamu tradisional sebagai sebuah media yang dapat membantu.

1.6.2.4 Bagi Remaja Sukapura Kecamatan Dayeuhkolot

Penulis berharap perancangan *concept art* karakter 2D dengan mbok jamu sebagai media edukasi ini dapat membantu mengedukasi remaja agar tidak melupakan jamu tradisional sebagai salah satu minuman kesehatan khas Indonesia.

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh Penulis pada penelitian ini adalah studi keperpustakaan dan lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan tinjauan Pustaka.

1. Observasi

Nasution (1988) dalam buku Sugiyono (2013), menjelaskan bahwa observasi merupakan dasar seluruh ilmu pengetahuan. Ilmuwan hanya dapat bekerja atas dasar data, yaitu fakta yang diperoleh melalui observasi. Data dikumpulkan, dan dengan bantuan berbagai alat canggih, objek yang sangat kecil atau sangat jauh dapat diamati dengan jelas. Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan memperhatikan kegiatan mbok jamu seperti cara berjualan serta cara meracik dan menyajikan jamu kepada pelanggannya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua yang melakukan tanya jawab dengan tujuan bertukar ide dan informasi hingga mendapatkan makna yang membangun tentang suatu topik tertentu, Sugiyono (2013). Pada penelitian ini wawancara pada awalnya Penulis melakukan wawancara spontan pada seorang mbok jamu akibat desakan waktu, tetapi untuk kedepannya Penulis memutuskan untuk melakukan wawancara terstruktur agar data yang dituju bisa didapatkan dengan baik.

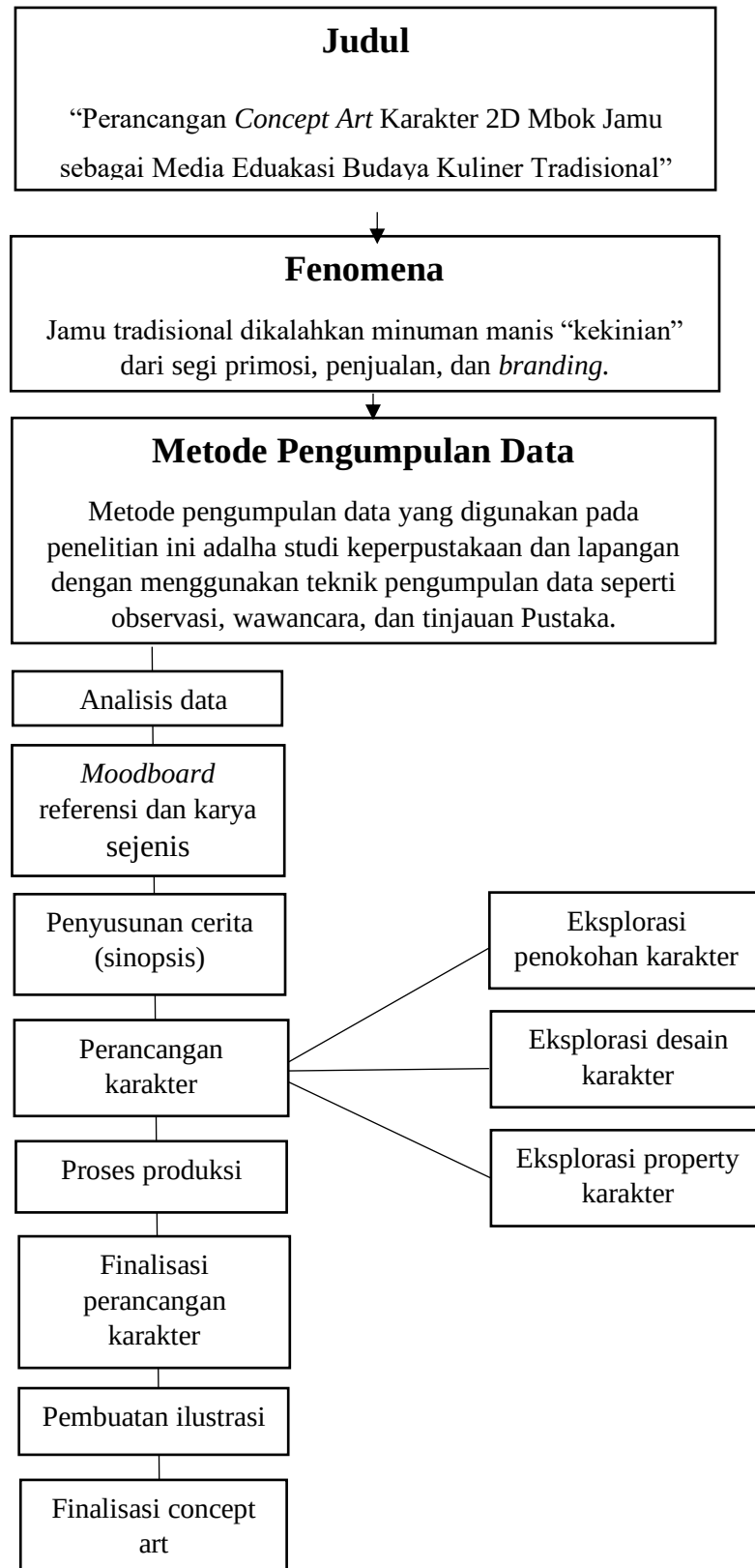
3. Tinjauan Pustaka

Menurut Taylor & Procter (2010: 1), Tinjauan Pustaka merupakan sebuah kegiatan untuk mengkaji atau meninjau kembali beberapa literatur dengan topik yang akan diteliti yang sebelumnya telah dipublikasi oleh peneliti atau akademisi lain, Titien (2013). Literatur yang digunakan pada penelitian ini adalah buku, *ebook*, serta jurnal yang memiliki teori pendukung perancangan yang dapat dijadikan sebagai landasan teori.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis merupakan Metode penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus (*Study Case*) dengan melakukan wawancara mendalam kepada mbok jamu dan remaja Sukapura.

1.9 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka perancangan
Sumber: Dokumensi pribadi,2022

1.10 Pembabakan

Berikut ini merupakan rincian dari Penulisan perancangan *concept art* karakter 2D ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I mencakup pembahasan mengenai Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Metode Perancangan, Kerangka Perancangan, serta Pembabakan

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab II mencakup pembahasan mengenai beberapa teori yang digunakan pada penelitian serta perancangan *concept art* karakter 2D mbok jamu sebagai media edukasi kuliner tradisional seperti, teori karakter, teori warna, dan teori khalayak sasaran.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab III mencakup pembahasan mengenai data-data yang telah dikumpulkan sesuai dengan rumusan masalah serta hasil analisis dari data-data tersebut.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab IV mencakup pembahasan mengenai setiap proses penyusunan *concept art* mulai dari konsep, proses yang terdiri dari tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi, serta hasil dari perancangan *concept art*.

BAB V PENUTUP

Bab V mencakup tarikan kesimpulan dari Penulis yang kesimpulannya berdasar kepada data serta analisis dari rumusan masalah dan saran yang dianjurkan Penulis untuk permasalahan tersebut dari hasil perancangan sebagai media edukasi serta referensi bagi penelitian atau perancangan lain dengan topik jamu.