Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seperti yang diungkapkan Hembing Wijayakusuma dalam bukunya yang berjudul Ensiklopedia Milenium Tumbuhan Berkhasiat Obat Indonesia Teknologi yang terus berkembang di zaman sekarang ini membuat masyarakat menjadi tidak percaya dengan obat tradisional karena dianggap kuno, tidak ilmiah dan tidak ada uji secara klinis, padahal Indonesia memiliki hutan tropis yang sangat luas dengan beranekaragam flora dan fauna di dalamnya. Apabila dihitung Indonesia memiliki 30.000 - 40.000 jenis tumbuhan yang tersebar dari Sabang sampai Merauke dan Indonesia sangat terkenal dengan obat tradisional. Padahal menurut Winarmo (1997) Jamu tidak beracun dan tidak memiliki efek samping, selain itu khasiatnya sudah teruji oleh waktu, zaman, sejarah dan bukti-bukti empiris langsung pada manusia dari ratusan tahun silam.

Jaya Suprana dalam buku Naskah-naskah Kompas memaparkan bahwa berdasarkan dari pengalamannya ada point yang didapat yaitu betapa majunya ilmu di negara maju, karena sudah terlalu maju mereka kembali melangkah mundur untuk “kembali ke alam”, negara maju cepat menyadari bahwa alam memiliki potensi untuk merawat kesehatan. Sedangkan masyarakat Indonesia yang merasa modern sangat menyukai obat farmasi dan menjelek-jelekan jamu.

Perancangan Media ..., Angeline Purnadjaja, FSD UMN, 2014

Ervina Shinoda, peserta lomba penulisan artikel jamu dengan tema “Lestarikan Jamu Sebagai Budaya Indonesia yang diadakan oleh Pusat Studi Biofarmaka Institut

Pertanian Bogor dalam artikelnya “Pengembangan Jamu Sebagai Warisan Budaya” menuliskan bahwa jamu menjaga kesehatan tubuh dengan efek samping yang kecil karena bahan dasarnya yang berasal dari tumbuhan alami, jamu lambat bekerja namun lebih bersahabat dibandingkan dengan obat-obatan kimia yang lebih cepat bekerja tetapi merusak atau memiliki efek lain yang berbahaya. Jamu aman dikonsumsi tubuh dan kadar toksisitasnya rendah serta tidak meninggalkan residu. Kemudian Menteri Kesehatan RI, dr. Nafsiah Mboi, Sp.A, MPH memaparkan bahwa jamu dapat mendorong masyarakat untuk lebih mandiri dalam menjaga kesehatannya di dalam artikel Kementerian Kesehatan Republik Indonesia ”Menkes: Tingkatkan Terus Riset Tanaman Obat dan Jamu” memaparkan bahwa jamu dapat mendorong masyarakat untuk lebih mandiri dalam menjaga kesehatannya. Di dalam hasil wawancara dengan Manager Holistic Solution Center, Bapak Erwin Eka memaparkan bahwa pengetahuan mengenai jamu sudah seharusnya diberikan sejak dini atau anak-anak.

Bates (1995) mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah media yang paling nyata, kelebihannya adalah karena adanya interaksi pengguna dengan materi yang disajikan dan interaksi tersebut beragam dari yang sederhana hingga kompleks. Computer Technology Research (CTR), meneliti bahwa orang hanya dapat mengingat 20% dari apa yang dilihatnya dan 30% dari apa yang didengar, 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar secara bersamaan. Sedangkan orang

Perancangan Media ..., Angeline Purnadjaja, FSD UMN, 2014

mengingat 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan kerjakan secara bersamaan.

Iwan Binanto dalam buku Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan (2010, hlm. 4) berpendapat bahwa Media Interaktif membantu dalam pembelajaran agar lebih menarik, inovatif dan efisien sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam mempelajari sesuatu, media interaktif juga dapat digunakan menjadi alat bantu oleh para pengajar dalam proses mengajar anak-anak sebagai alat hiburan yang mendidik.

Hestiningsih dalam Jurnal Informatika: Rancangan Bangun Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk Anak-anak Berbasis Multimedia Interaktif dan Web (2012) menuliskan bahwa seiring dengan perkembangan zaman, multimedia interaktif lebih disukai oleh anak-anak karena media interaktif dengan dasar multimedia mempermudah anak-anak dalam mendapatkan atau mengakses informasi yang diperlukan

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka terdapat rumusan masalah untuk perancangan ini adalah:

Bagaimana perancangan media interaktif jamu tradisional yang dapat dijadikan suatu objek pembelajaran untuk mengedukasi anak-anak?

Perancangan Media ..., Angeline Purnadjaja, FSD UMN, 2014

1.3. Batasan Masalah

Perancangan ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Target audiens

   a. Demografis

      1) Usia : 4-6 tahun

      2) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

      3) Strata Ekonomi : A-B, menengah ke atas

   b. Psikografis

   Anak-anak yang dengan gaya hidup modern.

   c. Geografis

   Gading Serpong, Tangerang

2. Konten

   a. Jamu difokuskan pada jenis-jenis jamu untuk anak.

   b. Informasi cara pembuatan jamu dan khasiat jamu.

   c. Tindakan yang harus dilakukan untuk melestarikan jamu.

Perancangan Media ..., Angeline Purnadjaja, FSD UMN, 2014

1.4. Tujuan Perancangan

Perancangan ini memiliki tujuan yaitu :

Merancang media interaktif yang menarik untuk memperkenalkan jamu kepada anak-anak.

1.5. Manfaat Perancangan

Perancangan ini memiliki manfaat yaitu :

1. Memotivasi anak-anak untuk belajar mengenal jamu tradisional
2. Sebagai salah satu media informasi tentang jamu untuk anak-anak.
3. Mendukung pelestarian budaya Indonesia khususnya jamu.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, awalnya metode ini memakai pertanyaan yang umum dipakai, kemudian mulai meruncing dan menjadi lebih detail lagi. Metode kualitatif juga menjelaskan hubungan peneliti dengan audiens, seperti yang ditulis Moleong dalam bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif. Pada metode kualitatif yang digunakan, penulis menggunakan pendekatan secara deskriptif, berarti data yang disajikan berupa kata-kata dan gambar sehingga laporan penelitian akan memuat kutipan-kutipan hasil dari data yang telah ditelaah dalam buku Moleong.

Perancangan Media ..., Angeline Purnadjaja, FSD UMN, 2014

1. Data Primer

   a. Wawancara

      Wawancara merupakan suatu proses interaksi antara narasumber dengan pewawancara untuk mendapatkan informasi, audiens yang dipilih adalah peneliti obat tradisional Indonesia dan anak-anak yang menggunakan teknologi gadget.

   b. Survei

      Survei dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan bukti dan data-data mengenai pendapat anak-anak dengan cara menyebarkan angket kuesioner, sehingga hasil atau data-data tersebut dapat digunakan lebih lanjut untuk menyusun laporan. Seperti yang dikemukakan oleh Guba dan Lincoln (1981, hlm. 191-193) teknik ini didasari oleh pengalaman secara langsung dan terjadi pada keadaan yang sebenarnya, selain itu survei juga membantu penulis dalam memahami situasi yang rumit.

2. Data Sekunder

   Penulis mendapatkan berbagai macam data dan informasi yang berasal dari journal, buku, internet (institusi formal: pemerintah, kantor berita, organisasi dan pendidikan), ebooks. Data dan informasi yang didapat akan disimak lebih detail lagi dan diuji kebenarannya melalui data primer. Kemudian data-data tersebut dapat dijadikan fakta penguat.

Perancangan Media ..., Angeline Purnadjaja, FSD UMN, 2014

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis untuk penelitian mengambil dari teori Yongky Savanayong dalam bukunya Desain Komunikasi Visual Terpadu yang menjelaskan tentang proses desain komunikasi visual.

1. Riset

   Menentukan inti dari masalah dan fokus pada tujuan utamanya dengan cara mengumpulkan fakta-fakta dan mencari semua informasi yang relevan. Penulis menentukan apa saja yang harus dicapai, konsep dan targetnya.

2. Analisis

   Analisis terbagi menjadi dua yaitu:

   a. Analisis sasaran yaitu variable sasaran yang mencakup geografi, demografi, psikografi dan perilaku, VALS: Values, Attitude dan Lifestyle).

   b. Analisis tantangan dan peluang yaitu menggunakan *mindmap*.

3. Sintesis

   Merumuskan analisis, hal-hal yang harus dirumuskan yaitu:

   a. Mendefinisikan target atau sasaran utama (Demografi, psikografi dan perilaku).

   b. Tantangan dan peluang (SWOT)

Perancangan Media ..., Angeline Purnadjaja, FSD UMN, 2014

4. Menentukan tema dan karakterisitiknya

5. Strategi komunikasi

   a. Tahap komunikasi

   b. Tujuan komunikasi yang berhubungan dengan riset

   c. Pendekatan pesan dengan memperhatikan beberapa aspek rasional, emosional dan moral

   d. Menggunakan konsep 5W1H (Apa, bagaimana, kapan, dimana dan siapa)

   e. Pendekatan semiotik: semantik dan sintatik

6. Vallue-added

   Mencari suatu tantangan baru untuk di eksplorasi lebih dalam sehingga dapat menjadi nilai tambah.

7. Pemilihan media

   Mencari media yang tepat dengan menyesuaikan sasaran, komunikasi dan anggaran.

8. Visualisasi

   a. Memperhatikan pemilihan gaya visual, warna dan tipografi yang tepat, mengolahnya dari sketsa awal menjadi mock-up kemudian mengaplikasikannya ke proyek nyata.

   b. Membuat manual desain.

Perancangan Media ..., Angeline Purnadjaja, FSD UMN, 2014

9. Proses produksi

Dalam tahap ini penulis membuat desain dan setelah disetujui dilakukan *finishing* dengan cara memgatur hasil desain ke dalam media interaktif dan memberinya berbagai macam efek sehingga muncul animasi yang menarik.

Perancangan Media ..., Angeline Purnadjaja, FSD UMN, 2014