

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teh didefinisikan sebagai minuman yang terbuat dari infusi daun *Camellia sinensis* yang telah dikeringkan (Sharma, V. K. dkk., 2007). Teh pertama kali ditemukan di Cina sebagai minuman obat, sebelum akhirnya berubah menjadi minuman sehari-hari. Di Indonesia sendiri, teh sudah sejak lama didatangkan dari Cina, tepatnya sejak abad ke-17 (Kompas, 2022). Berbeda dari beberapa budaya asing seperti Cina atau Jepang yang memiliki ritual khusus meminum teh, teh cenderung menjadi minuman sehari-hari yang dapat diminum kapan saja di Indonesia. Teh dapat dibuat sesuai keinginan masing-masing penyajinya, apakah teh itu ingin dibuat hangat, dingin, manis, ataupun tawar (Unilever Food Solutions, N. D.). Teh juga sering dikonsumsi sebagai sajian ketika berkumpul, seperti ketika bersama keluarga atau sahabat (Kompas, 2020).

Di samping teh *Camellia sinensis*, terdapat juga teh herbal atau *tsane* yang dijuluki teh yang sebenarnya bukan teh. Hal ini dikarenakan teh herbal tidak terbuat dari tanaman teh, meskipun tampilan dan cara penyeduhannya mirip (Ravikumar, 2014). Selain jenis tanamannya yang berbeda, teh herbal juga tidak hanya terbuat dari bagian daun. Teh herbal dibuat dengan menyeduh berbagai bagian tanaman, seperti bunga, buah, biji, akar, dan kulit kayu (Gaylard, 2015). Beberapa bahan seduhan juga dapat dikombinasikan untuk mendapatkan rasa dan khasiat sesuai keinginan.

Berbagai kreasi teh dikembangkan hingga menjadi tren yang disebut sebagai teh kekinian. Minuman kekinian merupakan istilah yang digunakan untuk minuman inovatif dan populer, baik dari segi rasa maupun ciri khasnya yang unik (Veronica dan Ilmi, 2020). Menurut penelitian Populix (2020), teh jenis ini umum dikonsumsi terutama oleh kalangan usia 18 hingga 29 tahun. Selain karena banyaknya varian dan rasanya yang cocok dengan lidah masyarakat, pengamat

ekonomi dan bisnis Indef Ahmad Heri juga mengatakan bahwa masyarakat menginginkan minuman yang praktis tetapi masih segar dan tidak berpengawet (Lidyana, 2019). Hal tersebut memperlihatkan adanya kesadaran untuk memperhatikan faktor kesehatan saat mengonsumsi teh. Kesadaran akan faktor kesehatan juga terlihat dari keinginan akan minuman teh yang rendah gula atau rendah lemak. Pada bulan September 2022, terdapat kejadian dimana merek Esteh Indonesia menjadi viral akibat kritikan konsumen (Sagita, 2022). Minuman Esteh Indonesia dikeluhkan terlalu banyak menggunakan gula, sehingga memicu bahasan tentang konten gula dalam minuman (Basoni, 2022).

Dalam upaya mengonsumsi teh yang lebih sehat, teh herbal dapat digunakan sebagai alternatif teh *Camellia sinensis*. Selain karena manfaat kesehatannya, beberapa bahan teh herbal juga relatif lebih terjangkau. Teh herbal tidak hanya berasal dari bahan-bahan yang melalui proses pengeringan, tetapi juga bumbu dan rempah dapur seperti jahe dan kayu manis (Afrilia, 2021). Bahan dapur tersebut cukup diiris dan direbus sehingga dapat dibuat dengan mudah di rumah. Terdapat juga pemanis alami seperti daun stevia yang dapat digunakan sebagai pengganti gula buatan (Yunita, 2022). Dengan meracik sendiri teh yang diminum, komposisi teh dapat disesuaikan dengan takaran dan khasiat yang dibutuhkan tubuh. Teh herbal juga tidak mengandung kafein, sehingga terbebas dari efek samping yang dapat ditimbulkan senyawa tersebut, terutama bagi orang yang sensitif (Sari, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merancang media informasi untuk memperkenalkan teh herbal sebagai opsi teh yang memiliki khasiat kesehatan. Teh herbal diperkenalkan sebagai contoh konkret minuman menyehatkan bagi target khalayak yang mengkhawatirkan kesehatan mereka. Media ini diperuntukkan bagi masyarakat berusia 17-23 tahun, terutama perempuan, sebagai kelompok usia yang banyak mengonsumsi teh kekinian dan memiliki kecenderungan untuk memperhatikan kesehatan mereka (Ama, Wahyuni, dan Kurniawati, 2020). Unsur interaktivitas juga diimplementasikan pada media yang dibuat untuk meningkatkan keterlibatan dan memotivasi

penggunanya sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif. (Noland, 2016).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adanya keinginan untuk mengonsumsi teh yang tidak hanya nikmat secara rasa, tetapi juga aman bagi kesehatan.

Menanggapi masalah tersebut, dilakukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana perancangan media interaktif untuk memberi informasi tentang teh herbal sebagai minuman teh yang aman dan berkhasiat?

1.3 Batasan Masalah

Karya tugas akhir ini ditujukan pada target khalayak dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Demografis:
 - a. Usia : 17-23 tahun
 - b. Jenis kelamin : perempuan (utama), laki-laki (sekunder)
 - c. Tingkat ekonomi : SES A-B
2. Geografis: Jabodetabek
3. Psikografis:
 - a. Penggemar teh
 - b. Memperhatikan faktor kesehatan dalam mengonsumsi teh
 - c. Memiliki ketertarikan untuk mengonsumsi teh herbal
 - d. Menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan karya tugas akhir ini bertujuan untuk merancang media informasi interaktif tentang pengenalan teh herbal.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Karya tugas akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Sebagai kesempatan untuk menerapkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dan memperkaya pengalaman seputar pembuatan karya desain.

2. Bagi orang lain

Membantu memahami jenis-jenis teh herbal beserta khasiatnya dan meningkatkan minat terhadap teh herbal secara umum.

3. Bagi universitas

Menjadi referensi bagi penelitian di masa depan, terutama pada bidang desain interaktif.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA