



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

Jamu adalah racikan obat-obatan tradisional yang terbuat dari beragam tanaman herbal yang dapat ditemukan di seluruh wilayah di Indonesia. Pengertian mendalam terhadap kata Jamu dijelaskan oleh Kemenkes (binfar.kemendes.go.id, 29 Februari 2016) dalam *Permenkes No.003/Menkes/Per/I/2010*, menyebutkan bahwa bahan atau ramuan bahan yang berupa tumbuhan, bahan hewan, bahan mineral, sediaan sarian (galenik), atau campuran dari bahan tersebut yang secara turun temurun telah digunakan untuk pengobatan, dan dapat diterapkan sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

Seiring perkembangan jaman, jamu sebagai obat-obatan tradisional kini peranannya perlahan tergeser oleh keberadaan obat-obatan modern. Menurut Roy Sparringa selaku Kepala Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM) kepada Metro TV (telusur.metrotvnews.com, 29 Februari 2016) dengan judul artikel *Gengsi Jamu*, memaparkan bahwa tingkat konsumsi jamu di Indonesia cukup tinggi dibandingkan dengan negara-negara di asia tenggara, yaitu Indonesia mencapai angka 28%, sedangkan Malaysia hanya 15% dan Vietnam 12%.

Artikel dari Tabloid NOVA (www.tabloidnova.com, 1 Maret 2016) dengan judul *Jamu Untuk Anak Oke Saja Kok* menyebutkan bahwa melambungny harga obat-obatan farmasi saat ini bagi beberapa kalangan masyarakat menjadikan jamu

tradisional sebagai alternatif dikarenakan minimnya efek samping dan harganya yang cenderung lebih murah dibandingkan dengan obat-obatan kimia.

Jamu dipercaya oleh masyarakat di Indonesia sebagai solusi yang paling mudah dalam mengatasi masalah-masalah ringan dalam tubuh yang dapat mengganggu kinerja seseorang. Lain halnya bila terjadi kepada anak-anak, tubuh anak rentan terhadap serangan penyakit dan gejala-gejala medis yang ringan. Dalam artikel yang dimuat oleh Kompas (health.kompas.com, 27 Februari 2016) dengan judul artikel *5 Cara Menjaga Daya Tahan Tubuh Anak*, menyebutkan bahwa hal ini terjadi karena tingkat metabolisme dan daya tahan tubuh pada anak-anak yang masih rendah, tidak seperti halnya tubuh pada orang dewasa. Saat sedang dalam masa pertumbuhan, anak-anak sangat membutuhkan asupan nutrisi yang lengkap dan berimbang. Asupan bernutrisi yang baik tak hanya dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangannya, tetapi tentu saja dapat menjaga daya tahan tubuhnya sehingga tak mudah terserang penyakit.

Jamu untuk anak beredar di pasaran Indonesia saat ini salah satunya adalah jamu Anak Sehat Sidomuncul yang memiliki khasiat sebagai suplemen untuk anak. Jamu Anak Sehat menggunakan ilustrasi berupa karakter kepala anak laki-laki dan perempuan. Produk ini memiliki 5 varian rasa dan warna seperti rasa strawberi (merah), jeruk (oranye), anggur (ungu), jambu (hijau), dan coklat (coklat). Bentuk fisik dari Jamu Anak Sehat ini berupa bubuk dan produk ini dijual dalam kemasan *sachet* dan kemasan kotak (per 11 *sachet*).

Format tampilan dari kompetitor jamu anak lainnya yang bermunculan di pasaran saat ini secara garis besar menyerupai tampilan dari jamu Anak Sehat Sidomuncul, hal

ini dikemukakan oleh pak Buyung selaku Kepala Divisi Jamu dari PT. Sidomuncul (wawancara 29 Februari 2016). Menurut beliau hal ini terlihat pada penggunaan ilustrasi karakter dan pilihan warna kemasan, hal ini akan terlihat ketika produk Jamu Anak Sehat Sidomuncul disusun berjajar dengan produk-produk sejenis lainnya. Tampilan kemasan jamu Anak Sehat belum pernah berubah sejak tahun 1993, karena produk ini bukanlah produk dengan prioritas utama dari Sidomuncul, maka jamu Anak Sehat kurang mendapatkan perhatian. Dengan melihat perkembangan jaman, maka peremajaan terhadap tampilan kemasan jamu Anak Sehat Sidomuncul diperlukan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap produk tersebut.

Berdasarkan riset awal mengenai bagaimana pengetahuan masyarakat akan keberadaan Jamu Anak Sehat Sidomuncul dan tampilan visual kemasannya yang berupa wawancara terhadap 20 orang wanita dengan rentang umur 30 tahun keatas dan berada dalam kategori ibu rumah tangga, diketahui bahwa 60% dari responden kurang mengenal Jamu Anak Sehat, melainkan Jamu Buyung Upik karena diproduksi lebih dulu. Dari segi tampilan, 80% responden mengatakan bahwa tampilan kemasan Jamu Anak Sehat dan jamu anak lainnya terlihat sama jika dilihat dari segi warna dan pemilihan ilustrasi karakter.

Melihat hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mencoba memberikan sebuah solusi yang tepat untuk memberikan tampilan label kemasan dengan desain yang bernuansa lebih menarik dan terkesan modern, serta meningkatkan *value* dengan merancang label kemasan yang lebih interaktif bagi anak-anak kepada produk jamu Anak Sehat sehingga produk tersebut dapat menjadi salah satu dari produk unggulan

Sidomuncul dan dapat semakin bersaing dengan produk lain yang sejenis dengan melakukan perancang ulang desain kemasan jamu Anak Sehat Sidomuncul, dengan menerapkan prinsip-prinsip desain yang tepat berdasarkan studi kasus yang ada.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah adalah bagaimana merancang ulang desain label kemasan dan tampilan grafis yang lebih menarik dan sesuai pada jamu Anak Sehat?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir “Perancangan Ulang Desain Label Kemasan Jamu Anak Sehat Sidomuncul” akan dibatasi menjadi seperti berikut:

1. Segmentasi :
 - a. Geografis : Seluruh wilayah di Indonesia
 - b. Demografis :
 - i. Usia : 3 - 10 tahun
 - ii. Jenis kelamin : Pria dan wanita
 - iii. Pekerjaan : Pelajar
 - c. Psikografis : Masih dalam masa pertumbuhan, suka beraktivitas.
2. Target :
 - a. Target Primer : Anak - anak dengan rentang usia 3 - 10 tahun
 - b. Target Sekunder : Orang tua pria dan wanita, usia 30 - 40 tahun

Selain itu, penulis bertujuan untuk membatasi penelitian hanya sebatas perancangan tampilan grafis dari label kemasan pada kelima rasa produk yang meliputi

perancangan tampilan grafis dari kemasan sachet maupun kemasan kotak tanpa merubah isi konten label yang menampilkan berat bersih produk, ijin dari BPOM, serta keterangan tentang komposisi dan cara pemakaian.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Menciptakan rancangan desain label kemasan bagi jamu anak sehat yang lebih menarik dan lebih interaktif bagi anak-anak.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Melalui perancangan tugas akhir ini akan memberikan manfaat bagi tiga pihak, yaitu:

1. Manfaat bagi Penulis

Manfaat yang didapat oleh penulis melalui perancangan tugas akhir adalah bertambahnya wawasan baru yang mendalam tentang bagaimana perancangan label kemasan yang baik terhadap sebuah produk semi-farmasi dengan target utama anak-anak.

2. Manfaat bagi Perusahaan

Manfaat dari perancangan ulang desain label kemasan jamu anak sehat sidomuncul adalah memberikan peremajaan terhadap desain label visual yang lebih menarik dan interaktif.

3. Manfaat bagi Universitas

Tugas akhir ini akan memberikan manfaat sebagai pemenuhan syarat dari program kurikulum yang telah ditentukan, serta sebagai bentuk kontribusi mengenai label kemasan semi-farmasi terhadap fakultas seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara.

1.6. Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dari Tugas Akhir “Perancangan Ulang Desain Label Kemasan Jamu Anak Sehat Sidomuncul” menggunakan metode studi pustaka, metode kuantitatif dan metode kualitatif. Yang dimaksud dengan metode studi pustaka adalah penulis menggunakan studi pustaka sebagai landasan teori dalam merancang desain kemasan secara *visual* dengan mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan landasan teori tentang desain. Sedangkan metode kuantitatif dan kualitatif akan diterapkan oleh penulis pada observasi lapangan mengenai bagaimana pengetahuan masyarakat tentang produk tersebut, opini terhadap tampak label kemasan (dengan contoh kemasan yang sudah ada), tingkat keingintahuan konsumen tentang rasa dan manfaat, dan lain sebagainya. Penulis juga akan membagikan beberapa kuesioner kepada sejumlah responden guna memperoleh data-data yang valid. Selain itu penulis juga menggunakan metode *existing study* untuk membantu dalam membuat perbandingan terhadap desain kemasan yang telah ada.

1.7. Metode Perancangan

Proses perancangan desain kemasan ini akan diuraikan ke dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Riset Pendahuluan

Penulis melakukan wawancara dengan perwakilan pihak Sidomuncul selaku produsen untuk mengetahui latar belakang, visi/misi, status pasar, target jangka pendek maupun target jangka panjang dari produk jamu anak sehat. Penulis juga

akan melakukan wawancara dan menyebarkan kuesioner kepada responden yang merupakan target pasar dari jamu anak sehat serta orang tua dari responden.

2. Usulan Konsep Desain

Penulis mengusulkan materi dan konsep desain yang akan dibuat berdasarkan riset pendahuluan. Usulan konsep ini akan didasarkan dengan penerapan teori-teori desain seperti yang akan dikemukakan dalam Bab II.

3. Proses Eksekusi dan Evaluasi

Penulis merancang materi visual pada desain label visual berdasarkan data yang diperoleh. Perancangan ini akan didasari dengan adanya pertimbangan mengenai masukan, saran, serta gaya visual yang sebelumnya telah dikonsultasikan kepada dosen.

UMMN

1.8. Skematika Perancangan

