

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia kaya akan beragam warisan budaya, baik benda maupun tak benda. Jamu termasuk salah satu warisan budaya tak benda Indonesia yang telah mendapat pengakuan dari UNSECO. Berdasarkan Permenkes No.003/Menkes/Per/I/2010, jamu didefinisikan sebagai obat tradisional dengan bahan alami yang telah diwariskan secara turun temurun. Rosadi *et al.*, (2023, h.4991) mengartikan jamu sebagai minuman kesehatan tradisional yang terbuat dari berbagai bagian tumbuhan seperti akar, daun, dan sebagainya. Seiring berkembangnya zaman, budaya konsumsi jamu mulai menjadi gaya hidup di kalangan masyarakat Milenial (Indriani & K.N, 2023, h.147). Hal ini dikarenakan tren “back to nature” yang membuat masyarakat menjadikan jamu sebagai salah satu pengobatan alternatif atau preventif untuk menjaga kesehatan.

Meskipun jamu dikenal luas oleh remaja dan orang tua, masih banyak anak-anak yang belum mengetahui tentang jamu (Sukoningsih dalam Jumadi, 2021). Hal ini dapat terjadi karena keluarga sangat berperan penting dalam mempengaruhi keputusan membeli atau mengonsumsi jamu (Hartono & Mukhlisoh, 2022). Misal, jika orang tua yang tidak memperkenalkan jamu kepada anaknya, maka anak tersebut cenderung tidak memiliki pengetahuan tentang jamu. Berdasarkan hasil penelitian (Ermawati *et al.*, 2025) pengenalan jamu dapat dimulai dari menjelaskan definisi, bahan dan manfaat jamu. Selain itu, jenis jamu yang umum dan relevan dengan kebutuhan anak juga dapat mendukung pengenalan jamu pada anak. Hal ini dikarenakan anak lebih mudah memahami materi ketika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Suhermi *et al.*, 2025, h.95). Minimnya pengetahuan anak mengenai jamu juga dikarenakan belum ada media informasi yang sesuai untuk anak-anak. Sepriyadi *et al.*, (2022, h.4) menyebutkan media yang digunakan untuk mengenalkan jamu hanya berupa poster di media sosial.

Padahal dengan mengenalkan jamu, anak-anak akan mendapat pemahaman bahwa pengobatan tidak hanya berasal dari obat berbahan kimia. Namun, juga dapat berasal dari tanaman herbal yang ditanam di kebun ataupun yang di jual di pasar (Agasie *et al.*, 2025, h.55). Selain itu, penggunaan jamu pada anak dapat mengatasi permasalahan gizi buruk dan mengajarkan literasi kesehatan seperti mengajarkan pola hidup sehat pada anak (Mala *et al.*, 2025, h.28-39).

Minimnya pemahaman anak terkait jamu tidak hanya berdampak pada rendahnya literasi kesehatan sejak dini, tetapi juga berpotensi mengancam keberlanjutan jamu sebagai warisan budaya. Jika kondisi ini terus berlanjut, pengetahuan tentang jamu berisiko tidak tersampaikan ke generasi selanjutnya (Hiu, 2025, h.74). Potensi jamu sebagai identitas bangsa Indonesia juga akan terancam. Selain itu, anak-anak Indonesia tidak akan mengetahui jenis jamu apa saja yang aman dikonsumsi dan hanya akan mengenal obat modern yang dapat berpotensi meningkatkan efek samping dari penggunaan obat-obatan kimia.

Oleh karena itu, maka diperlukan perancangan media informasi yang dapat mengenalkan jenis-jenis jamu secara menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik anak. Metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat belajar anak dan mempermudah pemahaman anak dalam menerima informasi (Aisyah *et al.*, 2024, h.243). *Board game* dipilih sebagai media informasi yang edukatif karena mampu mengubah informasi menjadi pengalaman bermain yang interaktif dan kolaboratif. Fadli *et al.*, (2025, h.213) juga mengatakan *board game* dinilai efektif untuk mengedukasi anak-anak. Selain itu, *board game* dinilai dapat meningkatkan kemampuan *problem solving*, berpikir kreatif dan kritis dan juga melatih kemampuan menyusun strategi pada anak di usia sekolah (Nurfaizah *et al.*, dalam Fadli *et al.*, 2025, h.213). Maka dari itu, diharapkan perancangan *board game* mengenalkan jenis-jenis jamu dapat menambah wawasan anak tentang jamu dan informasi mengenai jamu dapat terus dilestarikan ke generasi selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis telah mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyak anak-anak yang tidak mengetahui jenis, manfaat bahkan nama jamu.
2. Belum ada media informasi yang membahas manfaat, jenis jamu dan bahan-bahan jamu yang sesuai untuk anak-anak.

Sehingga, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan *board game* untuk mengenalkan jenis-jenis jamu pada anak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini akan ditujukan pada anak berusia 7-11 tahun yang berdomisili di Jabodetabek dan termasuk ke dalam SES A-B, dengan menggunakan media interaktif. Perancangan ini juga menargetkan audiens yang pernah maupun tidak pernah mengonsumsi jamu, dan tidak mengetahui jenis jamu yang dikonsumsi. Perancangan akan dibatasi pada ruang lingkup media interaktif berupa *board game* yang menggunakan metode *game mechanics set collection*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar informasi nama jenis-jenis jamu, bahan dasar jamu, dan manfaat dari jamu.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis bertujuan untuk membuat perancangan *board game* untuk mengenalkan jenis-jenis jamu pada anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat perancangan Tugas Akhir ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis berkaitan dengan kontribusi perancangan dari pengetahuan, sementara manfaat praktis berkaitan dengan manfaat yang diperoleh oleh masyarakat. Manfaat perancangan Tugas Akhir dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari penulis selama menjadi mahasiswi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara terkait ilustrasi, *game design* serta *interactive design*. Selain itu, perancangan Tugas Akhir ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi bagi mahasiswa, akademisi,

ataupun praktisi yang ingin mengangkat topik serupa. Perancangan Tugas Akhir ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan Desain Komunikasi Visual, khususnya pada media informasi berupa *board game*.

2. Manfaat Praktis:

Dalam upaya meningkatkan wawasan anak mengenai jamu, perancangan ini dapat dimanfaatkan sebagai media informasi untuk mengenalkan jenis-jenis jamu secara interaktif agar mudah dipahami anak-anak. Melalui perancangan ini, informasi mengenai jamu dapat tetap dilestarikan dengan cara yang menyenangkan. Penyusunan Tugas Akhir ini juga dilakukan sebagai syarat kelulusan dalam mencapai gelar sarjana desain (S. Ds) pada program studi Desain Komunikasi Visual.

