

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jamu adalah minuman kesehatan Indonesia yang memiliki khasiat untuk menyembuhkan, dan mencegah berbagai macam penyakit (Henry 2020). Jamu dikategorikan sebagai obat tradisional Indonesia oleh Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia (BPOM RI 2005). Obat tradisional menurut BPOM RI pada peraturan nomor 32 tahun 2019 mengenai “Persyaratan Keamanan dan Mutu Obat Tradisional” pasal 1 adalah:

“Obat Tradisional adalah bahan atau ramuan bahan yang berupa bahan tumbuhan, bahan hewan, bahan mineral, sediaan sarian (galenic) atau campuran dari bahan tersebut yang secara turun temurun telah digunakan untuk pengobatan, dan dapat diterapkan sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.” (BPOM RI 2005, 2)

Jamu merupakan minuman untuk menjaga kesehatan yang sudah ada di Indonesia sejak zaman nenek moyang (Gardjito, Harmayani, Suharjono 2018, 1). Namun sayangnya jamu kurang disukai oleh kalangan anak muda, menurut liputan CNN Indonesia (Setyanti 2015) berdasarkan wawancara dengan Putri K. Wardani Direktur PT Mustika Ratu mengatakan anak muda enggan mengkonsumsi jamu karena rasanya yang pahit, memiliki kesan yang kuno atau tua karena jamu sering dikonsumsi oleh orangtua, dan sedikit yang menjual jamu keliling sehingga sulit untuk didapatkan.

Dewasa ini masyarakat Indonesia mulai memilih gaya hidup baru yang lebih sehat yaitu dengan kembali ke alam atau yang disebut juga tren *back to nature* (Kementerian Pertanian Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian 2019, 1). *Back to nature* adalah tren penggunaan obat herbal, seperti jamu, oleh masyarakat Indonesia. Namun penggunaan obat herbal ini bukanlah sebagai obat penyembuh seperti obat paten, melainkan sebagai suatu alternatif dari penyembuhan (Koosbudiwati 2019).

Dengan memanfaatkan tren *back to nature* ini ada baiknya juga mengenalkan manfaat jamu kepada generasi muda atau kaum milenial. DR. Ronny Martien pada Festival Jamu Internasional yang diselenggarakan oleh Fakultas Farmasi Universitas Gadjah Mada (UGM) tanggal 14 November 2019 hingga 17 November 2019 di Pendopo Hotel Royal Ambarrukmo Yogyakarta, mengatakan bahwa jamu sudah digunakan oleh masyarakat Indonesia sejak dahulu sebagai minuman kesehatan. Namun sayangnya dengan perkembangan zaman, eksistensi jamu semakin terlupakan. Hal tersebut terjadi karena jamu masih memiliki wujud yang kuno. Maka dari itu agar jamu dapat digemari oleh generasi muda, jamu perlu diadaptasikan dan dipadukan dengan kondisi zaman modern yang kaya dengan teknologi komunikasi dan informasi yang canggih (Ika 2019).

Adanya teknologi memungkinkan untuk anak-anak muda dapat mengakses dan berbagai macam informasi dengan mudah dan gratis. Tetapi dengan kemajuan teknologi ini, tingkat minat membaca di Indonesia masih tergolong rendah (Ubaidillah 2019). Ubadaillah dalam jurnal Minat Baca Mahasiswa Milenial

Terhadap Sumber-sumber Online dan Cetak (2019) mengatakan, seharusnya dengan adanya teknologi yang memudahkan akses mendapatkan berbagai macam informasi, minat membaca akan naik namun sayangnya tidak demikian. Karena dari dalam masyarakat Indonesia sendiri, minat membaca masih rendah (Ubaidillah 2019). Menurut *World's Most Literate Nations*, Indonesia menempati peringkat ke-60 di dunia (Central Connecticut State University 2020).

Kurangnya minat membaca pada anak muda adalah karena mereka lebih memilih untuk menggunakan waktunya dengan peranti elektronik dan bermain di internet. Apabila diminta untuk membaca pun, kebanyakan dari anak muda memilih membaca bacaan hiburan seperti komik, novel, dan majalah ketimbang buku pengetahuan, koran, atau artikel (Hasanah 2012, 9-10).

Walaupun komik masih dipandang sebagai bacaan untuk anak-anak atau sebuah bacaan pengisi waktu, dan komik terkadang dilihat sebagai penghambat pembelajaran. Namun ternyata, komik dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi dibandingkan dengan teks. Farinella (2018, 3) mengatakan pengaruh komik dan teks sama dalam hal perolehan pengetahuan, tetapi komik selalu lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Kelebihan dari komik adalah dapat menyampaikan ide kompleks secara efektif dan singkat. Terlebih lagi, komik juga memberikan kesan yang 'mudah', sehingga pembaca dapat berusaha memahami topik yang sulit yang apabila dalam keadaan sebaliknya akan mereka hindari (Alexio dan Norris 2010, 73).

Di Indonesia sendiri terdapat komik edukasi sains dan sejarah yang populer di kalangan anak-anak, komik tersebut dapat populer karena dikemas

dengan karakter yang menarik dan cerita yang menghibur (Harususilo 2020). Komik seri pendidikan tersebut diterbitkan oleh penerbit Elex Media dengan judul *Why? Series*, menurut liputan Kompas.com pada tanggal 23 Maret 2020 komik seri tersebut telah mencapai penjualan lebih dari dua juta eksemplar (Harususilo 2020). Komik *Why? Series* ini berasal dari Korea Selatan, yang telah meraih penghargaan *Grand Prize at the Republic Korea Educational Brand Awards*, *Outstanding Health Book by the Ministry for Health, Welfare, and Family Affairs*, *Outstanding Science Book by the Ministry of Science, ICT and Future Planning* dan *Most Favored Korean Brand by the Korean Marketing Forum* (Harususilo 2020). Komik seri ini adalah komik pendidikan yang populer di kalangan anak-anak Korea Selatan (Harususilo 2020).

Maka dari itu, penyampaian informasi menggunakan komik kepada anak-anak muda akan lebih efektif. Dari konklusi tersebut, dipilih pembuatan media *motion comic* dalam menyampaikan informasi mengenai jamu kepada anak-anak muda. *Motion comic* yang bersifat digital, lebih menyesuaikan dengan keadaan era modern serba teknologi ini. *Motion comic* juga akan lebih mudah diakses apabila disediakan secara daring, hingga dapat dilihat oleh semua orang. Baik yang penyuka komik, penyuka jamu, dan orang awam.

Dipilih perancangan *motion comic* dengan alasan, teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat menyebabkan penurunan minat membaca, terutama pada anak-anak muda. Mereka lebih memilih membaca bacaan hiburan seperti komik, novel, dan majalah ketimbang koran, artikel, atau buku

pengetahuan. Komik dapat menyampaikan informasi lebih efektif kepada anak muda dibandingkan dengan teks.

Motion comic termasuk dalam medium komik digital, yang memasukkan unsur animasi di dalamnya (vtropes). Komik digital adalah komik elektronik, komik-komik tersebut dibaca melalui platform komik digital berbasis online, seperti melalui aplikasi atau situs web (Wilson 2019).

Aplikasi komik digital terbesar adalah Line Webtoon (Rahwani 2018), platform ini telah meraih sebanyak 67 juta pengguna aktif di seluruh dunia per Agustus 2020 (Pulse 2020). Platform komik terbesar ini dipeloporkan oleh Kim Jun Koo pada tahun 2004 di Korea Selatan, yang dibuat untuk membangkitkan kembali industri komik di Korea Selatan. Industri komik di Korea Selatan telah mengalami penurunan percetakan akibat keruntuhan ekonomi di akhir tahun 90-an dan awal tahun 2000-an (Acuna 2016).

Tetapi dengan berkembangnya komik digital dan teknologi, dikhawatirkan akan menurunkan industri komik cetak, namun justru hal tersebut berkebalikan (Khoiri & Setyanti 2016). Dalam wawancara di liputan CNN Indonesia pada tanggal 13 September 2016, pencetus Line Webtoon Kim Jun Koo mengatakan bahwa dengan adanya komik digital justru mendukung berkembangnya komik cetak (Khoiri & Setyanti 2016). Pernyataan tersebut juga didukung oleh komikus *Si Juki*, Faza Ibnu Ubaidillah. Menurutnya di Indonesia masih banyak yang menggemari komik cetak. Kedua orang ini sepakat bahwa dengan adanya peningkatan kegemaran pada komik digital justru membangkitkan kembali industri komik cetak untuk berkembang lagi

(Khoiri & Setyanti 2016). Park Tae Jun komikus *webtoon Lookism* mengatakan bahwa di Korea Selatan banyak komik digital yang dibuat versi cetak dan sebaliknya (Khoiri & Setyanti 2016).

Dampak industri komik digital dan cetak dalam masyarakat Indonesia hanya sebatas kemudahan akses (Nursidik 2020). Dalam komik digital, siapa saja bisa mengaksesnya dengan tinggal mengunduh aplikasinya dengan gratis. Walaupun, ada beberapa komik digital yang berbayar, namun harganya tidak akan semahal dengan komik cetak. Tetapi, ada juga masyarakat yang membeli komik cetak sebagai barang koleksi fisik. Sementara komik digital tidak memiliki aspek tersebut (Nursidik 2020).

Pada platform komik digital Line Webtoon, Indonesia merupakan pasar terbesar dibandingkan dengan negara-negara lainnya, menurut data per Agustus 2015 (Agnes 2016). Line Webtoon Indonesia, memiliki 121 judul *webtoon* dengan genre romantis yang telah *official*. Sementara *webtoon* dengan tema budaya tradisional Indonesia yang telah *official* baru ada 1 judul, yaitu *Jajan Squad*. *Webtoon Jajan Squad* karya Dito Satrio, menceritakan tentang jajanan tradisional Indonesia beserta sejarah, cara membuat, dan asal-usul makanan tersebut, dengan menambahkan bumbu-bumbu *slice of life* di ceritanya, atau *Mbok De* karya Doni Kudjo *webtoon* tersebut menceritakan tentang seorang ibu penjual jamu, jamu yang dijual memiliki berbagai macam khasiat, komik tersebut diceritakan dengan menambahkan unsur komedi di ceritanya, namun sayangnya *webtoon* ini belum *official*. Jumlah *subscriber webtoon Jajan Squad* ada 797,596 ribu pembaca, dan jumlah *subscriber*

webtoon Mbok De ada 142,900 ribu pembaca. Sementara *webtoon* dengan genre romantis seperti *Eggnoid* karya Archie The RedCat memiliki *subscriber* sebanyak 4,6 juta pembaca atau *Flawless* karya Shinshinhye memiliki *subscriber* sebanyak 2,8 juta pembaca. Data angka tersebut per September 2020.

Dapat dilihat bahwa pembaca Indonesia lebih menyukai genre romantis. Maka dari itu, dibutuhkanlah perancangan *motion comic* mengenai jamu, yang akan diadaptasikan dari skrip cerita yang ditulis oleh Ahmad Noor Satrio dengan judul *Djammoe*. Ia pernah menulis dua novel, salah satunya berjudul *Malam Tanpa Bintang* (2004) telah diterbitkan oleh Dar Mizan dan novel sejarah *Said dan Rubiyah* (2020) hampir diterbitkan oleh Penerbit Kompas, namun sekarang novel tersebut akan diterbitkan secara independen melalui *Google Books*. Ahmad Noor Satrio juga pernah mengikuti pelatihan menulis skrip cerita dengan *Hellomotion*. Cerita *Djammoe* menceritakan tentang seorang mahasiswi dan kantong ajaibnya, mereka berdua dapat mengatasi berbagai masalah kesehatan dengan menggunakan jamu.

Harapan dari perancangan ini, adalah dapat menambah wawasan mengenai jamu, meningkatkan kesadaran mengenai jamu sebagai obat tradisional dan minuman kesehatan Indonesia pada anak-anak muda, dan menambah pilihan komik yang mengangkat budaya tanah air melalui media yang anak-anak muda sukai.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Jamu masih disegani oleh anak-anak muda karena rasanya yang pahit dan memiliki kesan kuno.
2. Minat membaca pada anak-anak muda masih rendah. Mereka lebih menyukai bacaan yang menghibur dibandingkan membaca buku teks.
3. Jumlah penggemar dan komik yang mengangkat tema budaya Indonesia masih sedikit.
4. Mengadaptasi skrip cerita *Djammoe* yang ditulis oleh Ahmad Noor Satrio ke dalam bentuk *motion comic*.

1.3. Batasan Masalah

Dalam proyek akhir ini penulis akan mencakup perancangan visual dari skrip cerita *Djammoe*, yaitu dengan pembuatan *motion comic* yang meliputi *name* atau *storyboard*, desain karakter, properti, dan *environment*, pembuatan komik, dan animasi.

1.4. Tujuan

1. Tujuan dari proyek tugas akhir ini adalah menghasilkan *motion comic* yang mengangkat tema obat tradisional Indonesia yaitu jamu.
2. Menyampaikan informasi dan manfaat jamu kepada anak-anak muda dan orang-orang yang tertarik pada topik dibahas.
3. Menumbuhkan kesadaran (*raise awareness*) pada anak-anak muda mengenai jamu sebagai minuman kesehatan dan obat tradisional Indonesia.

1.5. Manfaat

1. Keilmuan:

- Diharapkan agar hasil akhir proyek tugas akhir ini dapat menjadi referensi dari segi teori maupun teknik dalam bidang *motion comic* bagi pelajar dan orang awam.

2. Masyarakat:

- Memberikan informasi mengenai jamu kepada audiens secara efektif melalui *motion comic*.
- Meningkatkan kesadaran pada anak muda tentang jamu sebagai minuman kesehatan Indonesia.

