

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat Indonesia masa kini sudah banyak yang melupakan kebudayaan jamu tradisional. Hal ini dikarenakan obat farmasi yang sudah banyak beredar di pasaran dan mudah dikonsumsi masyarakat. Sehingga masyarakat lebih memilih obat farmasi daripada jamu karena lebih praktis. Akan tetapi, obat farmasi mengandung banyak bahan kimia dibandingkan dengan jamu tradisional. Kurangnya pengetahuan tentang bahaya obat farmasi, menjadi sebab utama kejangalan ini. Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk mengenalkan produk jamu dan cara-cara pembuatan jamu sederhana kepada generasi muda dengan media video game.

Indonesia memiliki kurang lebih 30.000 jenis tanaman tropis dari 40.000 spesies tanaman tropis di dunia. Hal ini disebabkan karena letak geografis Indonesia yang berada di garis khatulistiwa sehingga memiliki lahan pertanian yang subur. Kegunaan tanaman-tanaman obat ini telah tercatat pada prasasti-prasasti dan manuskrip yang berada di dalam perpustakaan di Keraton Surakarta. Mendekati 1.000 jenis di antaranya digunakan untuk bahan baku tanaman obat Indonesia, namun hanya 286 tanaman yang terdaftar dalam Materia Medica Indonesia di Departemen Kesehatan. (Beers, 2001 : 57)

Telah berabad-abad orang Indonesia melakukan percobaan terhadap tanaman obat dengan berbagai cara. Sehingga terdapat banyak tanaman-tanaman

obat yang telah terbukti khasiatnya. Dan tanaman obat tersebut telah digunakan ke dalam ramuan-ramuan yang diturunkan ke generasi jaman kini. (Beers, 2001 : 57)

Tradisi menggunakan tanaman obat sebagai alternatif pengobatan telah menyebar dari Timur ke Barat. Khasiat tanaman obat menjadi dikenal oleh negara-negara Barat. Sehingga perkembangan obat farmasi mulai berkembang di negara-negara tersebut. Dan akhirnya berkembang juga di negara-negara Timur menggantikan kepopuleran tradisi jamu. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang khasiat jamu dan cara-cara pembuatan jamu secara sederhana menjadi salah satu penyebabnya. (Beers, 2001 : 14-22)

“Obat modern, farmasi, memiliki efek samping yang sulit dihindarkan dalam penggunaan yang cukup lama. Sebaliknya, obat berbahan baku alami, seperti jamu dan produk herbal lainnya, relatif lebih aman dikonsumsi. produk ini juga tergolong murah dan mudah didapat. Apalagi hingga saat ini terdapat penyakit tertentu yang belum bisa diobati dengan obat-obat kimia,” tutur Farid Anfasa Moeloek, Ketua Konsil Kedokteran Indonesia. (Andrian Noverly, 2008)

Dengan adanya penyebab tersebut, peneliti berusaha untuk mengenalkan kembali informasi tentang jamu, sekaligus membuat simulasi tentang bagaimana cara pembuatan jamu secara sederhana. Penggunaan video game dalam penelitian ini dikarenakan video game dapat menjadi media ideal untuk pengajaran. Dan para murid merasa lebih senang dengan pelajaran berbasis game. Sebagai media, video game tidak mendukung pembelajaran konstitusional, yang terkesan pasif, abstrak, dan tidak dipecah ke berbagai ilmu secara natural. Video game tidak mengajarkan subyek yang spesifik. Dan, video game mengajarkan para murid secara lebih aktif, aplikatif, dan tersusun. (Brown, 2008 : 118-119).

Dengan alasan pembelajaran ini, tugas akhir ini ingin membuat video game dengan genre *simulation*. *Simulation* adalah genre dimana sebuah game atau program digital berusaha mensimulasikan keadaan nyata. Hal tersebut bertujuan untuk menjadi media latihan terutama kemampuan fisik, seperti menyetir (The Medium of the Video Game). Dengan genre ini, para pemain dapat mencoba bagaimana membuat ramuan jamu. Namun, dalam game ini juga menambahkan genre *adventure* ke dalam game yang akan dibuat. Genre ini membuat pemain berada di ruang virtual yang dinamis, interaktif, dan tertutup, dimana kita bisa bereaksi terhadap kejadian-kejadian yang terjadi. Sehingga membuat pemain seakan-akan ikut ambil bagian dalam cerita. (Brown, 2008 : 122)

Penggabungan dua genre tersebut, akan didukung dengan penggunaan grafis 2D dan 3D. Menurut penelitian, penentuan tipe grafis yang dipakai dalam buku bacaan anak, dapat mempengaruhi penyampaian informasi. Hal ini membuktikan bahwa grafis 2D dapat disamakan dengan grafis 3D. Dimana grafis 2D lebih mudah diterima dalam menceritakan cerita-cerita dongeng atau fiksi. Grafis 3D lebih menampilkan unsur spasial dan terkesan lebih nyata.

Dengan rencana yang telah dirancang, hendaknya tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk mengenalkan kembali budaya jamu baik dari cara pembuatan dan kegunaannya kepada generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam Tugas Akhir ini sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang sebuah video game simulasi tentang pembuatan jamu?
2. Bagaimana merancang sebuah video game sebagai media untuk mengenalkan produk lokal?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat dibuat batasan masalah yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Cerita dalam video game menggunakan tema jamu dan bersifat fiksi.
2. Video game ini memiliki unsur Adventure.
3. Target dari video game adalah anak berusia 6 – 12 tahun.
4. Jenis-jenis jamu yang digunakan berupa jamu untuk penyakit ringan sehari-hari.
5. Video game dapat dimainkan pada perangkat Android.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari Tugas Akhir ini adalah untuk membuat sebuah video game bertema jamu tradisional dengan penggunaan genre simulasi yang dapat digunakan sebagai upaya untuk mengenalkan produk lokal.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat mengembangkan video game dengan tema jamu tradisional sebagai media hiburan, pengenalan, dan pembelajaran.
- b. Tugas akhir ini dapat dijadikan referensi dalam perkembangan peminatan Game di Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

2. Manfaat Praktis

- a. Tugas Akhir ini dapat menjadi media alternatif sebagai pengenalan tradisi jamu kepada masyarakat, khususnya generasi muda.
- b. Tugas Akhir ini dapat memberikan pengalaman baru dalam permainan bergenre simulasi.

Dengan manfaat-manfaat tersebut, diharapkan masyarakat semakin mengenal tradisi dan produk jamu dan dapat menerapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.