

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori yang digunakan untuk mendukung penyusunan Tugas Akhir ini. Landasan teori yang akan dibahas meliputi permasalahan yang ada dan solusi yang diusulkan.

#### **2.1 Jamu**

Menurut *Beers* (2001 : 13-19), dalam buku *Jamu the Ancient Indonesian Art of Herbal Healing*, mengatakan bahwa jamu merupakan bagian peradaban Indonesia, dimana menunjukkan kekayaan alam, kepandaian dalam meracik, serta kepedulian rakyat Indonesia terhadap kesehatan. Jamu Indonesia sampai sekarang masih belum diketahui bagaimana dan kapan terbentuknya tradisi ini. Terdapat banyak catatan tentang jamu yang telah disimpan dalam perpustakaan di keraton Yogyakarta yang menceritakan keampuhan resep-resep jamu Indonesia. Jamu Indonesia terbentuk juga dikarenakan para pedagang Cina, India, dan Arab yang juga memiliki ramuan yang sama. Jadi tidak dapat dipungkiri bahwa jamu telah lama menjadi kebudayaan dari Indonesia, jauh sebelum Indonesia merdeka.

Menurut penelitian sejarah, rakyat Indonesia sudah menggunakan tanaman sebagai bahan pengobatan dan juga alat-alat seperti mortar dan penggiling untuk mendapatkan ekstrak dari tanaman-tanaman tersebut. Bukti lebih nyata didapatkan pada relief di candi Borobudur. Dimana dijelaskan mengenai daun

Kalpataruh (konon, pohon mistis yang tidak pernah mati) serta teknik-teknik pengobatan yang lain seperti pijat dan lulur.

### 2.1.1 Sejarah Jamu Indonesia

Masyarakat Indonesia meyakini bahwa jamu Indonesia berasal dari kerajaan kuno yang berada di Surakarta (Solo) dan Yogyakarta, Jawa Tengah. Hal ini diperkuat dengan banyaknya prasasti bercerita tentang ilmu pengobatan jamu ditemukan di daerah tersebut. Di dalam catatan sejarah, peran kerajaan Majapahit dalam menyebarkan ilmu jamu sangatlah besar. Atas upaya raja Hayam Wuruk, di bawah pimpinan Gajah Mada, ilmu pengobatan jamu pun menyebar ke luar pulau Jawa. (Beers. 2001 : 14)

Bukti lainnya terdapat pada *Serat Centhini*, sebuah catatan yang dibuat sekitar abad 18 atas perintah Kanjeng Susuhunan Pakubuwono IV, raja Surakarta (1788-1820). Catatan tersebut dibuat oleh tiga orang, yang bertugas mencari sebanyak mungkin informasi mengenai penjelasan spiritual, religius, dan ilmiah dari budaya Jawa. Oleh karena itu, proses pengobatan yang tercatat dalam *Serat Centhini* juga tampak pada cara pengobatan pada cerita rakyat. Pada catatan lain juga dijelaskan bahwa setiap wanita yang menikah dengan pangeran akan mendapat sebuah perangkat indah yang berisi tanaman obat. Catatan seperti *Serat Centhini*, tidak hanya dapat dibaca oleh bangsawan dan kaum terpelajar. Catatan-catatan tersebut banyak disalin dan diumumkan kepada masyarakat, sehingga filosofi Jawa dan pengetahuannya dapat diterima oleh seluruh tingkat masyarakat. Selain *Serat Centhini*, juga banyak terdapat catatan-catatan yang dibuat mengenai

ilmu pengobatan jamu. Tidak hanya di pulau Jawa, namun juga terdapat di pulau Kalimantan, Bali, Sumatra, dan Madura. (Beers. 2001 : 17-18)

Perkembangan sejarah jamu Indonesia berlanjut pada tahun 1940. Dimana pada kongres kedua Asosiasi Ilmuan Indonesia, diadakan pameran berjudul “Ramuan Tradisional Indonesia”. Ini merupakan langkah awal perkembangan jamu Indonesia dan menjadikannya setara dengan obat-obat pada saat itu. Berikutnya pada tahun 1942-1944, saat masa kekuasaan Jepang. Pemerintah Jepang mendukung jamu Indonesia dengan membentuk Komite Obat Tradisional Indonesia pada 1944. Dengan adanya perhatian dari pemerintah, perusahaan-perusahaan jamu yang dulunya sudah berdiri semakin pesat perkembangannya. Seperti Jamu Djago, Nyonya Meneer, dan Jamu Iboe merupakan beberapa perusahaan jamu yang pada saat itu cukup besar. Lalu tidak kalah dengan Jamu Sido Muncul dan Jamu Air Mancur yang memulai karirnya sekitar 1940-an (Beers. 2001).

### **2.1.2 Manfaat Jamu Tradisional**

Jamu merupakan ilmu penyembuhan holistik, yaitu penyembuhan secara menyeluruh baik psikologi, fisik, serta spiritual. Dimana juga dimiliki pada ilmu penyembuhan alternative lainnya. Dalam proses penyembuhannya, jamu bersifat sebagai penyeimbang kondisi. Jika tubuh terasa panas, maka dibutuhkan jamu yang bersifat dingin, begitu sebaliknya. Terdapat banyak keseimbangan dalam jamu, panas dingin, manis asam, kuat lemah, dan sebagainya. Bahan-bahan yang terkandung dalam suatu jamu memiliki peran masing-masing, bahan utama untuk

penyakit, bahan pendukung, dan bahan yang berfungsi untuk menguatkan rasa dari jamu. (Beers. 2001 : 25-26)

Menurut *Beers* (2001 : 29-30), jamu memiliki 4 fungsi dasar, yaitu :

1. Untuk mengobati suatu penyakit, seperti kencing manis, diare, kanker.
2. Untuk menjaga kesehatan tubuh, seperti melancarkan peredaran darah dan meningkatkan metabolisme tubuh.
3. Untuk menghilangkan rasa sakit atau luka, seperti luka bakartau bekas gigitan serangga.
4. Untuk memperbaiki sistem tubuh yang salah, seperti ketidaksuburan dan bau badan tak sedap.

Namun hasil penyembuhan dari jamu tidak dapat langsung terlihat begitu jamu dikonsumsi. Hasil yang maksimal hanya bisa didapatkan dengan menggunakan jamu secara teratur dalam jangka waktu tertentu. Dan karena penyembuhannya secara perlahan-lahan, maka penderita tidak merasakan efek samping. Beberapa jamu terbuat dari tanaman beracun, jika pembuatannya tidak tepat, justru akan menghasilkan racun yang berbahaya. Kadang kala, jamu dikonsumsi beserta pijat tradisional untuk mempercepat hasil yang diinginkan.

Beberapa peneliti berpendapat bahwa jamu merupakan bagian dari ilmu penyembuhan alternatif homeopati. Berasal dari kata *Homeopathy* dari bahasa Yunani yang artinya *Homoios* – sama atau seperti dan *pathos* – sakit. Dimana ilmu penyembuhan yang menggunakan penyebab dari suatu penyakit menjadi obat dari penyakit yang sama. Homeopati merupakan cabang dari ilmu

penyembuhan herbal. Walaupun kebanyakan bahan dasar dari obat homeopati adalah tanaman, namun cara pembuatan obat homeopati yang membuat berbeda dengan jamu. Bahan dalam obat homeopati dilarutkan berkali-kali hingga mendapatkan ekstrak dari bahan tersebut, biasanya menggunakan alcohol 70-90% untuk melarutkan bahan. Lalu hasil ekstrak dikocok secara kencang lalu ditutup disimpan selama 2-4 minggu. Sedangkan untuk pembuatan jamu, ekstrak dari bahan bisa didapatkan dengan merebus bahan, namun ada banyak cara lain untuk mendapatkan ekstrak tersebut. Jika cara pembuatannya benar, jamu tidak memiliki efek samping. (Beers. 2001)

## **2.2 Permainan (Game)**

Permainan adalah sebuah kegiatan terstruktur yang biasanya mengutamakan kesenangan dan terkadang digunakan sebagai alat untuk pengajaran. Permainan berbeda dengan bekerja, melainkan dilakukan untuk apresiasi dari seni, dan sering dijadikan sebuah pernyataan estetika dan ideologi. Namun ada saatnya hubungan antara permainan dengan pekerjaan memiliki kesamaan, karena beberapa situasi, bermain dapat dijadikan menjadi sebuah pekerjaan atau seni.

Sebuah permainan dikategorikan berdasarkan apa yang akan dilakukan pemain, biasanya disebut “gameplay”. Dan unsur-unsur utama yang harus terdapat dalam sebuah permainan adalah alat dan peraturan. Dimana peraturan tersebut dapat mendefinisikan konteks keseluruhan dari permainan. Dan juga dapat menciptakan kemampuan, strategi, dan kesempatan. Seiring dengan

perkembangan teknologi, maka para peneliti mencoba membuat permainan digital, yaitu video game. (Brown. 2008)

### 2.3 Video Game

Video game merupakan permainan yang dikendalikan menggunakan komputer atau mikroprosesor. Saat ini komputer dapat menciptakan sebuah ruang virtual untuk berbagai tipe permainan secara luas. Beberapa video game tetap menggunakan objek permainan konvensional seperti dadu atau kartu. Dimana video game lainnya dapat menciptakan lingkungan digital yang imajinatif, yang masing-masing memiliki peraturan dan tujuan sendiri. Tema atau cerita yang diangkat dalam video game juga sangat beragam. Sebuah video game memiliki alat input yang berfungsi untuk menyampaikan keinginan pemain ke dalam video game, seperti *joystick*, *keyboard*, *mouse*, atau alat penggerak lain.

Video game merupakan permainan elektronik yang melibatkan interaksi manusia untuk memberikan respon visual pada perangkat video. Kata *video* pada *video game* ditujukan kepada bagian dari suatu perangkat berupa layar dan dapat memproduksi gambar 2 dimensi atau 3 dimensi. Sebuah perangkat elektronik yang dipakai untuk bermain video game dinamakan *platform*, dapat berupa personal komputer maupun video game console. *Platform* memiliki berbagai ukuran, mulai dari komputer skala besar hingga perangkat *handheld* yang kecil. Dengan teknologi masa kini, perangkat untuk memainkan video game menjadi lebih beragam dan memiliki banyak fasilitas baru.

Video game saat ini telah beralih menjadi sebuah bentuk seni hingga industri, yang sebelumnya hanya sekedar hiburan. Hal ini disebabkan karena pembuatan video game harus melewati tahap-tahap pemikiran yang matang. Pembuatan video game harus dirancang berdasarkan poin-poin yang ingin dicapai saat video game tersebut dimainkan oleh masyarakat. Oleh karena itu, video game memiliki 4 unsur yang perlu diperhatikan dalam proses produksi, yaitu mekanisme, cerita, estetika, dan teknologi. Keempat unsur tersebut tidak harus seimbang, namun harus menjadi kesatuan di dalam video game. Dalam sebuah video game salah satu unsur dapat lebih menonjol daripada unsur lainnya. Hal itu akan menyebabkan video game memiliki banyak kategori. (Crawford. 1982)

#### 2. 4 Genre Video Game

Ribuan video game sudah dikomersialkan oleh berbagai perusahaan. Banyak video game yang memiliki persamaan. Namun, tiap video game juga memiliki keunikan tersendiri. Dengan besarnya jumlah video game maka perlu adanya pengelompokan dengan melihat persamaan yang dimiliki.

Menurut *Apperley*, genre video game dapat dibagi sebagai berikut :

1. *Simulation*

Video game *Simulation* cenderung pada melakukan sesuatu sesuai dengan dunia nyata. Seperti video game bola basket, pemain dapat bermain layaknya atlet basket yang disegani. Bermain dalam pertandingan basket, melawan tim basket musuh seperti layaknya dunia nyata. Video game *Simulation* juga

dapat digunakan untuk pelatihan pilot dalam mengendarai pesawat, pelatihan tentara dalam medan perang, dan pelatihan lainnya.

## 2. *Strategy*

Video game *Strategy*, biasanya memiliki tema perang. Dimana pemain harus mengatur dan memanajemen pasukan-pasukannya. Mulai dari membangun sumber makanan, tempat pelatihan pasukan, sampai penelitian senjata perang.

Video game *Strategy* dibagi menjadi *Real Time Strategy* (RTS) dan *Turn Based Strategy* (TBS).

## 3. *Action*

Video game *Action* lebih mengutamakan kemampuan pemain dalam menyelesaikan tugas-tugas atau halangan dalam game. Tema yang digunakan dalam video game *Action* sangat beragam. Dalam game ini, pemain cenderung bermain seorang diri, tidak seperti *Strategy* yang memiliki pasukan. Lalu elemen dalam game *Action* tidak serumit dalam game *Simulation*. Game *Action* dibagi menjadi *First Person View* dan *Third Person View*.

## 4. *Role Playing*

Genre yang sering disebut *Role Playing Games* (RPG) ini sangat erat kaitannya dengan tema fantasi. Di dalam genre ini, pemain lebih diutamakan kepada kebebasan pemain untuk memilih jalannya permainan, seperti cerita yang akan dipilih pemain, tokoh utama yang akan digunakan pemain, dan sebagainya.