

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

PERANCANGAN DESAIN INTERFACE

**APLIKASI MOBILE KAMPANYE MENGONSUMSI JAMU
PADA MASYARAKAT**



PERANCANGAN

Oleh:

Aulia Lugazzika Kharim

NIM 1710241124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

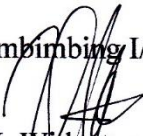
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN DESAIN INTERFACE APLIKASI MOBILE MOBILE KAMPANYE MENGONSUMSI JAMU PADA MASYARAKAT diajukan oleh Aulia Lugazzika Kharim, NIM 1710241124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

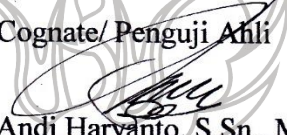
Pembimbing I/ Penguji/ Ketua Sidang


FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1001/ NIDN. 0010077504

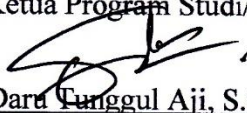
Pembimbing II/ Penguji


Andika Indrayana, S.Šn., M.Ds.
NIP.19821113 201404 1001/ NIDN. 0013118201

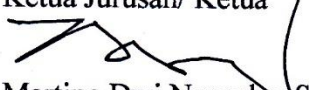
Cognate/ Penguji Ahli


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19801125 200812 1 003/ NIDN. 0025118007


Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota


Dara Tunggal Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1002/ NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/ Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1005/ NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Lailatul Raharjo, M. Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Desain Interface Aplikasi Mobile Kampanye Mengonsumsi Jamu Pada Masyarakat** merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 16 Juni 2022


Aulia Lugazzika Kharim

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Lugazzika Kharim

NIM: : 1710241124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya tugas akhir saya yang berjudul **Perancangan Desain Interface Aplikasi Mobile Kampanye Mengonsumsi Jamu Pada Masyarakat**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 16 Juni 2022



Aulia Lugazzika Kharim

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk,

Tuhan Yang Maha Esa

Keluargaku Tercinta

Sahabat

Dan Seluruh Mahasiswa yang memilih untuk tetap kuat di jalan yang telah kalian
pilih



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas berkat serta rizki yang diberikan kepada penulis sampai hari ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Desain Interface Aplikasi Mobile Kampanye Mengonsumsi Jamu Pada Masyarakat**. Karya tugas akhir ini disusun sebagai sebuah hasil dari proses pendidikan yang penulis tempuh pada program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2017 dan juga merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari program studi tersebut.

Karya Tugas Akhir ini dirancang guna mengkampanyekan kembali budaya minum jamu pada masyarakat dengan mewujudkan edukasi praktisi panduan meracik jamu dirumah yang dapat dirasakan secara langsung manfaatnya dan memuat konten menarik seputar jamu serta ajakan dan iklan layanan masyarakat yang memuat pesan guna mempersuasi masyarakat lewat aplikasi *mobile*. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Namun dengan menyadari segala keterbatasan yang ada, semoga kedepannya karya tugas akhir ini dapat memberi sumbangan pemikiran dan dapat bermanfaat bagi bidang Desain Komunikasi Visual.

KATA UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur senantiasa tercurah ke hadirat Allah SWT atas berkat serta rizki yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini. Tidak lupa sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW atas jasa beliau dalam menegakkan panji Islam.

Terciptanya karya tugas akhir ini tidak lepas dari peran orang-orang baik yang senantiasa mensupport penulis agar tetap tegar dan istiqomah dalam berjuang hingga akhir. Diantaranya:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
3. Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Daru Tunggal Aji, SS., M.A.
5. Dosen pembimbing 1, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. Terimakasih atas bimbingan, saran, bantuan, dan wawasan yang diberikan selama Tugas Akhir ini.
6. Dosen pembimbing 2, Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. Terimakasih atas masukan dan bantuan selama penggarapan Tugas Akhir ini.
7. *Cognate*, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. Terimakasih atas masukan dan saran yang diberikan untuk Tugas Akhir ini.
8. Dosen wali, Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. Terimakasih atas bimbingannya selama menjadi mahasiswa.
9. Dosen pengampu Tugas Akhir, Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. Terimakasih telah banyak memberikan masukan untuk melanjutkan Tugas Akhir.
10. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.

11. Segenap Karyawan di Program Studi DKV ISI Yogyakarta.
12. Terimakasih untuk teman — teman, dan sahabat yang telah banyak memberi dukungan, perhatian serta hiburan disaat saya mulai lelah.
13. Keluargaku tercinta, ibuku Warni, adikku Khansa, bulekku Kamti & Ragil, Ohmku Tugiran & Joyo, adik sepupuku: Rama, Ilham, Salsa, Naila, Sofiya, dan tak lupa simbahku tersayang Ginem.
14. Sahabat yang hadir dikala senang maupun susah, menemaniku dikala lembur: Wawan, Udin, Gusti, Karang, Endri, Hafiz, Hakim, Khozy.
15. Terimakasih untuk Mas Amirul Hakim, guru yang sudah banyak memberikan ilmu dan membuka wawasan saya di desain UI/UX. Sungguh pengalaman yang sangat berharga.
16. Terimakasih untuk Balai Padukuhan Gunung Polo, tempat saya tinggal dan bernaung selama saya menuntut ilmu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
17. Terimakasih untuk keluarga Gusti dan Mushola Mardhatillah tempatku singgah di kala lembur untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Terimakasih sekali lagi saya ucapkan kepada orang-orang yang telah andil dan berjasa dalam hidup saya. Semoga amal ibadah dan keikhlasan kalian dibalas dengan sepantasnya oleh Yang Maha Kuasa. Amiin.

Abstrak

Hakekatnya, manusia menginginkan kesehatan. Mau itu kesehatan jasmani ataupun rohani. Usaha dalam menangkal penyakit dan mencari kesehatan merupakan bagian dari perlindungan naluri manusia terhadap lingkungan dimana mereka bertempat. Tubuh yang sehat dapat membantu mengoptimalkan kegiatan sehari-hari masyarakat. Diantara usaha tersebut salah satunya dengan mengonsumsi jamu sebagai obat herbal.

Perancangan media berbasis aplikasi ini dapat mendorong masyarakat untuk lebih yakin dengan produk jamu sekaligus mendorong masyarakat untuk dapat meracik jamu sendiri di rumah dengan bahan yang biasa mereka temui. Dengan akses yang mudah dan dapat dioperasikan secara individu, menjadikan aplikasi *mobile* menjadi alternatif media yang cocok untuk dijadikan panduan meracik jamu di rumah. Fitur yang menyesuaikan akan kebutuhan masyarakat serta konten edukasi berdasarkan hasil riset dari jurnal digital, buku, maupun arsip digital hasil penelitian laboratorium menjadikan konten dalam aplikasi ini lebih konkret dan terpercaya. Hasil dari semua usaha penulis di atas, tertuang pada aplikasi bernama “Usada” ini. Dilengkapi fitur: panduan peracikan, Informasi tanaman obat, berita acara seputar gaya hidup sehat, fitur *chat* konsultasi kesehatan, lisensi badan, dan tips seputar jamu yang dibalut dengan desain modern dan ilustrasi menjadikan aplikasi ini lebih ramah pengguna. Hasil akhir aplikasi juga telah mengalami uji kebergunaan guna memberi gambaran bagaimana aplikasi ini diterapkan secara nyata.

Kata kunci: kesehatan, jamu, panduan peracikan, obat herbal, pola hidup sehat, desain aplikasi, aplikasi kesehatan

Abstract

In essence, humans want health. Whether it's physical or spiritual health. Efforts in warding off disease and seeking health are part of instinctive human's protection for where they at. A healthy body can help optimize people's daily activities. Among these businesses, one of them is by consuming jamu as an herbal medicine.

This application-based media design can encourage people to be more confident in jamu's products and motivate them to mixing their own herbs at home with ingredients they usually encounter. With easy access and can be operated individually, making the mobile application a suitable media alternative to be used as a guide for mixing herbs at home. Features that adapt to the needs of the people and educational content based on research results from digital journals, books, and digital archives from laboratory research results make the contents in this application more concrete and reliable. The results of all the author's efforts above, as stated in this application called "Usada". Equipped with features: compounding guide, medicinal plant information, news events about a healthy lifestyle, health consultation chat feature, license from institution, and tips about herbal medicine wrapped in modern designs and illustrations makes the app more friendly for user. The final result of the application also has been through a usability test to give an idea of how this application is implemented in reality case.

Keywords: health, herbal medicine, compounding guide, herbal medicine, healthy lifestyle, application design, health application

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian.....	3
E. Batasan Masalah.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	5
H. Skematika Perancangan.....	8
I. Studi Pustaka.....	9

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	10
A. Tinjauan Pustaka Dan Landasan Teori Konsumsi Jamu.....	10
B. Tinjauan Pustaka Dan Landasan Teori Kampanye.....	13
1. Teori Kampanye.....	13
2. Teori Persuasi.....	16
3. Pengaruh Kredibilitas Sumber Terhadap Kampanye.....	17
4. Khalayak Sasaran Kampanye.....	19
5. Penggunaan Media Sosial.....	22
6. Perencanaan Kampanye.....	23
C. Tinjauan Pustaka Dan Landasan Teori Desain Interface.....	24
1. Unsur Kebergunaan.....	25
2. User Experience yang baik.....	26
3. Penerapan Law of UX.....	29
4. Penataan Konten.....	30
5. Navigasi dan Remah Roti Breadcrumb.....	31
6. Fitur.....	32
7. Aksesibilitas.....	32
8. Personifikasi dengan aplikasi lainnya.....	34
D. Aspek Visual Desain Komunikasi Visual Dalam Desain UI/ UX	40
1. Data Analisis.....	40
2. Pembuat Pesan.....	41
3. Penyusun Strategi Kampanye.....	41
4. Copywriting.....	41
5. Tipografi.....	41
6. Bidang.....	42
7. Warna.....	42
8. Repetisi.....	43
9. Ilustrasi.....	43
E. Analisis 5W+1H.....	45

BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	47
A. Konsep Kreatif.....	47
1. Tujuan Kreatif.....	47
2. Strategi Kreatif.....	47
B. Konsep Media.....	48
1. Tujuan Media.....	48
2. Strategi Media.....	48
3. Opsi Media.....	48
C. Program Kreatif.....	52
1. Tema dan Judul.....	52
2. Strategi Penyajian.....	52
3. Konsep Desain.....	53
4. Flow.....	56
5. Konten.....	57
BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN.....	59
A. Proses Perancangan Aplikasi.....	59
1. Pembuatan Final Flow.....	59
2. Pallette Warna.....	60
3. Tipografi.....	61
4. Visual Aset.....	62
5. Data Visual Pendukung.....	63
6. Wireframe.....	65
7. UI Fidelity.....	71
8. Sketsa Ilustrasi.....	78
9. Final Desain.....	84
10. Media Pendukung.....	100
11. Uji Kebergunaan.....	100

BAB V PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Iklan Meikarta termasuk ke dalam iklan untuk meningkatkan penjualan produk.....	14
Gambar 2: Kampanye pilpres Jokowi 2014 merupakan salah satu kampanye politik.....	15
Gambar 3: Kampanye pilpres Prabowo 2014 merupakan salah satu kampanye politik.....	15
Gambar 4: Kampanye “Pasti Pas” Pertamina dalam kampanye sosialisasi keadilan dalam pengisian bbm.....	16
Gambar 5: Model keyakinan Rokeach.....	19
Gambar 6: Teori Hierarki Motivasi Maslow.....	21
Gambar 7: Karakteristik antara UI & UX.....	25
Gambar 8: Unsur pembentuk UX.....	26
Gambar 9: Contoh navigasi pada Microsoft Word.....	31
Gambar 10: Contoh breadcrumbs pada folder manager di Windows	31
Gambar 11: Aplikasi Repositoi.....	35
Gambar 12: Aplikasi TOGA.....	37
Gambar 13: Website Acaraki.....	39
Gambar 14: Ilustrasi berfokus pada identitas ataupun analogi kegiatan karakter yang dimaksud.....	44
Gambar 15: Contoh modern desain yang clean disertai ilustrasi 2d	53
Gambar 16: Contoh icon set outline.....	54
Gambar 17: Final Flow.....	59

Gambar 18: Warna Utama.....	60
Gambar 19: Warna Alternatif.....	60
Gambar 20: Warna Background/ Screen.....	61
Gambar 21: Warna Font.....	61
Gambar 22: Data visual untuk mendukung referensi ilustrasi dan image pada beberapa fiur mobile app.....	63
Gambar 23: Referensi desain dari aplikasi yang sudah familiar bagi user.....	64



BAB I

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Judul

Perancangan Desain Interface Aplikasi Mobile Kampanye
Mengonsumsi Jamu pada Masyarakat.

B. Latar Belakang Masalah

Jamu merupakan kekayaan nusantara dalam bidang ilmu kesehatan yang terus berkembang hingga kini. Mengolah lebih dari 9600 tanaman obat dalam proses pembuatannya (Wicaksana & Subekti, 2010. Halaman: 210-225). Resep dan cara pengolahannya ditulis dari masa ke masa dan menjadi bagian dari warisan yang berharga bagi bangsa Indonesia. Peran jamu sendiri masih tetap eksis sampai sekarang sebagai pembaharuan obat herbal pengganti obat kimia yang konsumsinya dirasa dapat menimbulkan efek samping.

Riset menunjukkan bahwa 49,53% penduduk Indonesia mengonsumsi jamu untuk menjaga kesehatan dan pengobatan. Sejumlah 95,6% menyatakan merasakan manfaat setelah meminum jamu. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat masih menjadikan jamu sebagai primadona pengobatan alternatif pengganti obat kimia.

Melihat pentingnya kebutuhan jamu di masyarakat, berpengaruh juga pada munculnya perusahaan produksi jamu. Mulai dari yang berbasis rumahan hingga perusahaan besar. Produk yang dikembangkan juga bervariasi, mulai dari racikan bahan, kemasan, hingga tablet dan cair. Tentu saja pembuatannya sudah diatur dan harus mendapatkan izin Badan Pengawas Obat dan Makanan untuk menjamin keamanannya.

Di Indonesia sendiri, pasar industri jamu menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dengan nilai penjualan mencapai Rp 6 triliun, dan telah menciptakan tiga juta lapangan kerja dengan 60% konsumsi terbesar berada di pulau Jawa pada tahun 2007. KADIN dalam visi 2030 dan Road Map Industri Nasional merekomendasikan jamu sebagai klaster industri unggulan penggerak pencipta lapangan kerja dan penurunan angka

kemiskinan. Kementerian Koordinator Bidang Ekonomi juga telah mencanangkan gerakan. “Jamu Brand Indonesia” sebagai bagian dari kegiatan menyatukan merek jamu dalam satu payung Brand Indonesia. (Andriyati, 2016).

Namun sayang, gebrakan yang dicanangkan pemerintah tadi mengalami kendala yang tidak bisa dianggap enteng. Maraknya jamu dengan campuran bahan kimia yang beredar di pasaran mengakibatkan rusaknya citra jamu di mata masyarakat serta hilangnya kepercayaan masyarakat pada produk jamu. Tidak hanya kalangan masyarakat saja yang terkena citra buruk dari jamu, beberapa dari kalangan dokter di Indonesia pun belum bisa menerima pengobatan jamu dengan alasan tidak memiliki bukti ilmiah (*Evidence Based Medicine/EBM*). (Andriyati, 2016). Problem ini sangat serius mengingat penjualan jamu yang kian menurun, hingga mengakibatkan beberapa perusahaan pelopor produksi jamu terpaksa harus gulung tikar. Sebut saja perusahaan ternama seperti Jamu Cap Nyonya Meneer dan Air mancur. Selain dari faktor rusaknya citra jamu, faktor lain seperti: perebutan kekuasaan dalam keluarga pengelola, korporasi yang tidak bisa menyesuaikan dengan kemajuan zaman, kurangnya usaha dalam merebranding perusahaan. Menjadi penyebab runtuhnya dua perusahaan raksasa tersebut (*Analisa Penyebab Bangkrutnya Produsen Jamu Nyonya Meneer / Merdeka.Com, n.d.*)

Dari problem tersebut, mengantarkan pada suatu kesimpulan yaitu perlunya sebuah wadah atau media modern yang nantinya dapat diakses oleh setiap orang, kapanpun dan dimanapun. Media aplikasi *mobile* dapat dijadikan salah satu opsi. Selain penggunaannya yang praktis dan cenderung lebih kekinian, aplikasi *mobile* pada dasarnya adalah suatu media yang diprogram untuk memudahkan user dalam memenuhi kebutuhannya. Melihat kecocokan antara kebutuhan dan fungsi, media aplikasi *mobile* dirasa paling tepat untuk menjawab masalah yang ada.

Aplikasi ini, nantinya dapat digunakan untuk membantu pemerintah dalam mensukseskan program Gerakan Masyarakat Sehat (*Kompasiana.Com, n.d.*), salah satunya program kampanye “Minum Jamu

Nasional” yang bertujuan mengenalkan kembali manfaat minum jamu pada masyarakat (Ichroman, 2017) dengan mempromosikan dan memberikan edukasi seputar jamu yang telah teruji klinis dan aman konsumsi. Aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan oleh lembaga hukum guna meningkatkan pelayanannya, seperti BPNB, BPOM, atau Rumah Riset Hortus Medicus di Karanganyar. Untuk hasil *output* dari perancangan ini berbentuk *prototype* karena masih di tahap perancangan desain sistem dan belum ada keterlibatan *developer* di dalam perancangan ini. Sehingga jika aplikasi ini akan diluncurkan di publik maka harus melalui tahapan pengembangan lanjutan agar dapat dioperasikan menjadi aplikasi jadi.

Dengan demikian, masyarakat ke depannya diharapkan dapat meracik dan tahu cara memperoleh jamu yang aman untuk dikonsumsi serta mendapat jaminan dari badan yang bersangkutan tanpa takut lagi dengan kesan negatif yang melekat pada jamu.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain interface aplikasi mobile untuk mendukung kampanye konsumsi jamu pada masyarakat?

D. Tujuan & Manfaat Perancangan

Memudahkan akses dalam, mengedukasi, merekomendasikan serta mempromosikan jamu layak konsumsi pada masyarakat dengan media yang lebih modern dan mengikuti zaman sekaligus menjadi media interaksi antara produsen jamu dan masyarakat.

1. Bagi Masyarakat

Memudahkan akses dalam memperoleh informasi jamu layak konsumsi yang telah teruji klinis dan terstandarisasi oleh lembaga terpercaya tanpa takut lagi dengan opini yang melekat pada jamu.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Perancangan diharapkan dapat digunakan sebagai referensi literatur untuk menambah wawasan sekaligus mendorong minat mahasiswa untuk lebih peduli akan budaya bangsa.

3. Manfaat bagi Institusi

Membantu dalam pengembangan media promosi modern guna meningkatkan mutu dan pelayanan pada masyarakat.

E. Batasan Masalah

Berfokus pada perancangan desain tampilan *interface* aplikasi *mobile* sebagai media yang memudahkan akses untuk memperoleh informasi serta mendistribusikan jamu layak konsumsi bagi masyarakat

F. Definisi Operasional

1. Jamu

Produk warisan leluhur Indonesia di bidang ilmu Kesehatan. Biasanya dikonsumsi dengan cara diminum. Berasal dari tanaman obat local yang dirasik sesuai dengan panduan dan resep naskah kuno yang diwariskan turun temurun (Mumfangati & Susilantini, 2017).

2. Media

Alat untuk menyampaikan suatu pesan, baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Dalam proses penyampaian pesan ini dibagi dalam beberapa tahapan. Berawal dari komunikator – pesan – media-komunikasi. Dan dengan bentuk yang bervariasi dalam medianya maupun dari alat untuk mengirim dan menerima pesan tersebut. (Bovee, 1997).

3. Desain Interface (*Interface Design*)

Desain rekayasa antarmuka yang digunakan dalam perangkat digital, mesin komputer, *software*. Mengedepankan pengalaman pengguna dengan sederhana dan seefisien mungkin untuk

mewujudkan suatu tujuan tertentu dari sang pengguna (“Interface Design, binus.ac.id” n.d.).

4. Aplikasi

Suatu program komputer yang diciptakan untuk mewujudkan tujuan dari penggunaannya. Diciptakan dalam bentuk perangkat lunak atau *software* dan dapat digunakan lewat media gadget atau perangkat digital (Widarma & Kumala, 2017).

5. Akses

Hak untuk memasuki, memakai, dan memanfaatkan kawasan atau zona-zona tertentu (Ostrom, 1992).

6. Lembaga

Organisasi yang membentuk, melindungi, menunjang suatu pola kegiatan tertentu dimana fungsi dan jasa di dalamnya dihargai. Biasanya berfokus pada suatu bidang tertentu dalam berbagai katageori ciri yang khas. Seperti: iptek, perlindungan sosial, amal, dll (*Pengertian Akses*, n.d.).

G. Metode Perancangan

1. Metode Pendekatan:

- a. Primer: wawancara dengan narasumber: Masyarakat yang memiliki interaksi tinggi dengan produk jamu dan lembaga resmi yang meneliti jamu.
- b. Sekunder: referensi berupa bacaan (Pustaka Sistem Pengobatan Tradisional Dalam Serat Primbon Jampi Jawi), artikel terkait dengan jamu, jurnal, website, dan arsip digital hasil penelitian laboratorium Rumah Riset Jamu Hortus Medicus Tawangmangu.

2. Populasi dan Sample:

- a. Populasi yang diambil adalah beberapa desa yang menjadi target market penjualan bakul jamu.
- b. Sample diambil berdasarkan berbagai jenjang usia dari sejumlah populasi target market konsumsi jamu.

3. Metode Pengumpulan Data

- a. Data diperoleh dari website atau jurnal online dari internet.
 - b. Data yang diperoleh berasal dari berbagai sumber. Mulai dari studi pustaka, jurnal, naskah kuno, hingga webtoografi dari internet agar informasi data yang diperoleh lebih akurat.
 - c. Penelitian dan pengumpulan data langsung di lapangan.
 - d. Wawancara dari berbagai pihak mulai dari peracik jamu hingga lembaga peneliti jamu. Hal ini bertujuan untuk mendapat alternatif data lebih luas guna menghasilkan solusi yang tepat dan akurat.
4. Instrumen Pengumpulan Data

Merupakan alat bantu atau cara guna mempermudah pengumpulan data bagi peneliti. (Burhanuddin, 2013). Dalam perancangan ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

- a. Observasi: Observasi yang digunakan merupakan observasi terstruktur yaitu jenis observasi yang menggunakan pola pencatatan sistematis yang sudah ditentukan oleh peneliti guna memperoleh data (*TheMoonDoggies, n.d.*).
- b. Alat bantu yang digunakan saat wawancara:
 - 1) Pustaka catatan, bolpoin,; digunakan untuk menyusun pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber saat wawancara. Sekaligus mencatat jawaban atau data yang diperoleh ketika wawancara sedang berlangsung.
 - 2) Ponsel Xiaomi: berfungsi untuk merekam dan *memback-up* data sekaligus menambah keakuratan dalam pencatatan
 - 3) Kamera: berfungsi untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian, untuk dijadikan bukti visual kegiatan telah dilakukan.
 - 4) Laptop: Berfungsi untuk *memback-up* data yang sudah dikumpulkan untuk dijadikan jejak digital.
 - 5) Dokumentasi: berupa dokumen-dokumen yang diperoleh dari literatur atau naskah kuno yang ada di jurnal, website, dan perpustakaan.

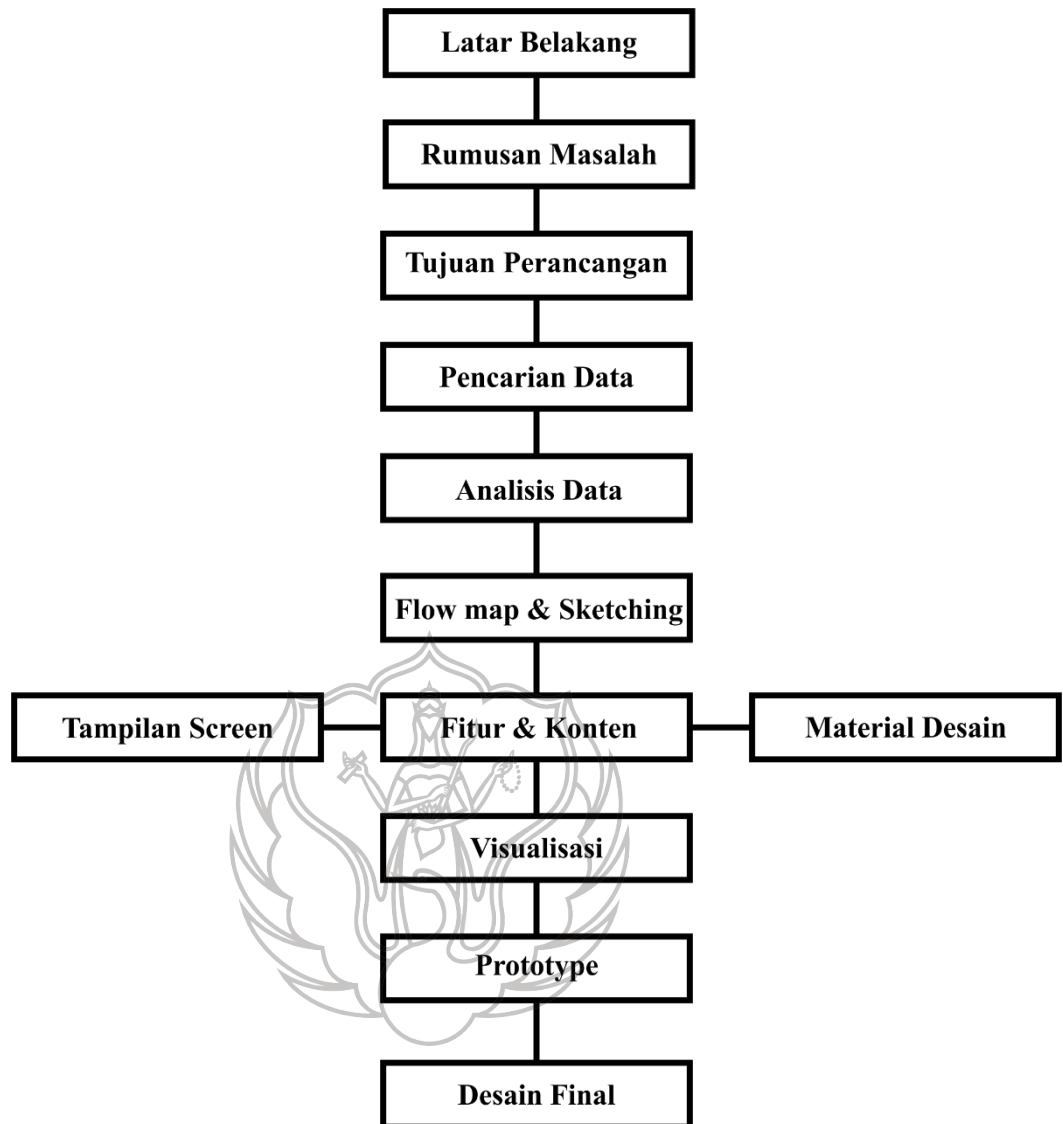
5. Metode analisis data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H. Berikut penjabaran dari metode tersebut:

- a. *What* (apa); Apa yang menjadi masalah dalam perancangan ini?
- b. *Who* (siapa); Siapa target sasaran dalam perancangan ini?
- c. *Why* (mengapa); Mengapa permasalahan terjadi?
- d. *When* (kapan); Kapan permasalahan terjadi?
- e. *Where* (dimana); Dimana permasalahan terjadi?
- f. *How* (Bagaimana); Bagaimana mengatasi masalah tersebut?



H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1: Skematika Perancangan
(Sumber: Aulia Lugazzika Kharim 2021)

I. Studi Pustaka

Studi pustaka membantu mengolek informasi yang dibutuhkan untuk dijadikan pedoman sekaligus gambaran dalam menyusun karya tugas akhir ini. Terutama untuk menghindari adanya duplikasi karya dengan tugas akhir terdahulu.

Untuk jurnal, penulis mengambil karya tugas akhir Perancangan Media Interaktif Pola Hidup Sehat untuk Mahasiswa Perantau oleh Kinanthi Karunia Putri. Dengan isi kajian yang mendetail dan *finishing* karya yang optimal penulis rasa dapat dijadikan acuan untuk menyusun tugas akhir penulis.

