

# PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER 2D MBOK JAMU SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI JAMU TRADISIONAL PADA REMAJA

## *DESIGNING CONCEPT ART 2D CHARACTER MBOK JAMU AS AN EDUCATIONAL MEDIA ABOUT TRADITIONAL JAMU FOR THE TEENAGER*

Sheril Luthfiana Tobing<sup>1</sup>, Riky Taufik Afif<sup>2</sup>, Rully Sumarlin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

sheriltobing@student.telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Dibandingkan dengan minuman manis yang sedang populer dewasa ini akibat promosi, penjualan, dan branding besar-besaran, minuman khas Indonesia seperti jamu tradisional seakan semakin dilupakan oleh Masyarakat. Menurut Diki (2021) di jurnalnya, masyarakat sekarang ini lebih suka meminum dan memakan minuman dan makanan instan yang kurang sehat dibandingkan dengan meminum jamu (Kemendagri, 2009). Fenomena tersebut lah yang melandaskan perancangan concept art karakter dengan tokoh mbok jamu dengan metode penelitian kualitatif yang menggunakan kajian Pustaka, observasi, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa concept art karakter 2D mbok jamu ini dapat menjadi salah satu media edukasi mengenai jamu tradisional kepada remaja Sukapura.

**Kata kunci:** Jamu tradisional, Kuliner tradisional, Konsep art, Mbok jamu, remaja

**Abstract:** *Compared to sweet drinks that are currently popular due to large-scale promotions, sales and branding, typical Indonesian drinks such as traditional jamu seem to be increasingly being forgotten by the public. According to Diki (2021) in his journal, today's society prefers to drink and eat unhealthy drinks and instant food compared to drinking herbal medicine (Ministry of Home Affairs, 2009). It is this phenomenon that underlies the design of the character concept art with the character mbok jamu with a qualitative research method that uses literature review, observation, and interviews as data collection methods. The results of this design show that the concept art of the 2D mbok jamu character can be one of the educational media about traditional herbal medicine for Sukapura youth.*

**Keywords:** *Concept art, Jamu, Mbok jamu, Teenager, Traditional culinary*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Jamu tradisional sudah digemari dan dipercaya oleh masyarakat Indonesia sebagai minuman kesehatan yang dapat menyembuhkan berbagai macam penyakit. Jamu tradisional dapat diminum kapan saja terutama di saat daya tahan tubuh sedang tidak baik atau saat cuaca sedang kurang bagus. Menurut Sukini (2018), Selain sebagai minuman yang dapat menyembuhkan penyakit, jamu juga diminum untuk meningkatkan kekebalan tubuh sehingga dapat dijadikan sebagai pencegahan penyakit. Jamu tradisional dapat dijumpai di toko jamu yang dijual bersamaan dengan jamu saset atau dari Mbok jamu yang biasa berkeling di sekitar.

Jamu yang biasa dijual oleh mbok jamu biasa disebut sebagai jamu gendong. Jamu gendong merupakan jamu yang dimasukkan ke dalam beberapa botol yang kemudian dibawa berkeliling oleh mbok jamu menggunakan bakul anyaman besar yang diikat kencang. Jamu gendong biasanya diracik sendiri oleh mbok jamu dan sudah tersedia dalam bentuk cair. Sukini (2018) menjelaskan bahwa cara berjualan jamu gendong ternyata terpengaruh dari kebiasaan wanita Jawa saat membawa barang dagangan dengan digendong seperti membawa anak sendiri, hal ini dilakukan sebab barang dagangan merupakan sarana rezeki yang dianggap perlu dibawa dengan baik. Mbok jamu merupakan sebutan untuk seseorang yang berprofesi sebagai penjual jamu gendong. Mayoritas penjual jamu gendong adalah Wanita karena dulu laki-laki tenaganya lebih dibutuhkan untuk bidang pertanian (Sukini, 2018). Hal ini juga lah yang menjadikan profesi penjual jamu gendong disebut mbok jamu. Pakaian yang mbok jamu sendiri biasanya adalah pakaian kebaya khas jawa tetapi ada juga mbok jamu yang tidak menggunakan kebaya sekarang ini. Selain itu, mbok jamu tidak selamanya selalu terlihat menggendong jamu gendongnya karena terdapat juga mbok jamu yang membawa jamunya dengan menggunakan sepeda. Namun saat ini. Mbok jamu mulai dapat dikatakan jarang untuk bisa ditemui, kemungkinan hal ini terjadi akibat mulai turunnya minat masyarakat Indonesia..

Kurangnya diminati jamu tradisional dikalangan masyarakat kemungkinan terjadi akibat rasa jamu yang umumnya pahit. Selain itu menurut Diki (2021) di jurnalnya, masyarakat sekarang ini lebih suka meminum dan memakan minuman dan makanan instan yang kurang sehat dibandingkan dengan meminum jamu (Kemendagri, 2009).

Dibandingkan minuman manis yang sedang populer dewasa ini akibat promosi, penjualan, dan branding besar-besaran, minuman khas Indonesia seperti jamu tradisional seakan semakin dilupakan oleh masyarakat. Terlebih, jenis minuman yang “kekinian” ini sangat digemari oleh masyarakat dari berbagai kalangan terutama remaja. Untuk itu, berdasarkan fenomena dan penjelasan yang telah dijabarkan diatas, Penulis memutuskan untuk membuat concept art karakter 2D mengenai Mbok Jamu sebagai media edukasi budaya kuliner yang berfokuskan kepada minuman jamu tradisional dan jamu gendong. Berdasarkan pencarian Penulis pada website Artstation, Penulis masih belum dapat menemukan concept art karakter 2D yang membahas mengenai mbok jamu ataupun jamu tradisional.

*Concept art* adalah gambaran konsep suatu karya. Menurut Suwasono (2017) istilah *concept art* adalah bentuk gambar yang dipakai untuk menunjukkan ide yang dipakai untuk pembuatan film, animasi, video game, komik, dan media-media lainnya, sebelum dimanifestasikan di produk akhir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *concept art* merupakan sebuah konsep inisial berbentuk visual seperti ilustrasi yang digunakan di dalam pembuatan berbagai macam media. *Concept art* mencakup ide-ide dan eksplorasi pembuatnya dalam pembuatan karya visual. *Concept art* inilah yang akan menjadi hasil akhir dari penelitian ini, untuk lebih spesifiknya *Concept art* karakter 2D yang mengangkat mengenai fenomena jamu dengan menggunakan sosok mbok jamu sebagai media edukasi jamu tradisional terhadap remaja Sukapura.

## LANDASAN TEORI

### Kebudayaan

Arti kata ‘budaya’ pada KBBI adalah pikiran, akal budi, hasil budaya, adat istiadat, suatu kebiasaan yang sulit untuk diubah. Sedangkan istilah kebudayaan diambil dari bahasa Sanskerta yaitu *budh* yang bermakna akal lalu dimaknakan kembali menjadi kata *budhi* (tunggal) dan *budhaya* (majemuk), dengan itu kebudayaan dapat dimaknai hasil akal manusia. Terdapat pendapat yang menyatakan kebudayaan berasal dari kata budi dan daya. Budi merupakan akal berupa unsur Rohani dalam kebudayaan sedangkan daya bermakna ikhtiar atau perbuatan sebagai unsur Rohani dalam kebudayaan sehingga kebudayaan dimaknasi sebagai hasil dari akal dan ikhtiar manusia. (Widyosiswoyo, 1996).

### Kuliner dan Jamu Tradisional

Kuliner merupakan satu dari berbagai hasil kebudayaan yang melekat pada masyarakat sebab kuliner juga memiliki nilai filosofis serta sejarah. Kuliner otentik berasal dari hasil kreativitas masyarakat pada pengelolaan bahan makanan serta meningkatkan nilai budaya sehingga budaya kuliner tradisional selayaknya hasil kebudayaan, sama pentingnya untuk dilestarikan keasliannya, (Wardono, 2014).

Nama Jamu diambil dari kata *jampi* dari karma Jawa kuno yang memiliki arti “ramuan ajaib”. Dari kata tersebut, terdapat kata *menjampi* yang memiliki arti “menyembuhkan dengan mantera/magis” dengan itu para dukun jamu pada masa itu diharuskan untuk meminta izin tuhan untuk menyembuhkan dengan cara berdo’a. Terdapat pendapat lain yang mendefinisikan jamu berasal dari kata 2 kata yaitu, *jampi* yang berarti upaya untuk menyembuhkan serta menjaga kesehatan dengan mantera atau tanaman obat dan *oesodho* yang merupakan kesehatan yang didapat dari upaya pengobatan, (Tilaar, 2010).

### **Media Edukasi**

Media pembelajaran adalah hal apapun yang mampu menyalurkan pesan lewat berbagai saluran, mampu merangsang, keinginan, nalar, serta perasaan peserta didik sehingga proses belajar sebagai penambahan informasi baru untuk peserta didik dapat terlaksana dengan baik, (Hamid, 2020).

Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

### **Remaja**

Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, istilah remaja menggambarkan periode dari awal pubertas hingga tercapainya masa kedewasaan. Menurut Hurlock (2002) awal masa remaja terdapat ketika anak sudah menuju masa balig yaitu usia 13-17 tahun dan berakhir saat mereka telah dewasa secara legal yaitu pada usia 18 tahun ke atas, Berikut pembagian masa remaja menurut Hurlock: (Octavia, 2020).

Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

### **Animasi**

Animasi menurut Partono (2017 : 1) pada dasarnya merupakan suatu disiplin ilmu yang menggabungkan unsur seni serta teknologi. Untuk itu, dalam pembuatannya animasi dilandasi

oleh 12 prinsip animasi dan membutuhkan beberapa teknologi device seperti komputer, recorder, software animasi, serta tenaga manusia untuk menyelesaikan sebuah animasi. Sehingga animasi memerlukan banyak persiapan, pertimbangan, serta source dalam proses pembuatannya, tidak hanya sekadar menghidupkan sebuah gambar. (Nahda & Afif, 2022).

### **Concept Art dan Perancangan Karakter**

Concept art menurut Suwasono (2017) adalah bentuk dari pengenalan serta visualisasi dari objek-objek visual yang dijadikan panduan artistik animator sebelum membuat animasi. Concept art merupakan konsep desain yang terbuat atas keperluan serta daya kreasi para praktisi industri yang selaras dengan tujuan perancangan.

Pada perancangannya, desain suatu karakter akan sangat mengikuti peranan serta kepribadiannya. Proporsi pada karakter dapat menunjukkan banyak hal mengenai suatu karakter pada penonton, (Maestri, 2006). Sedangkan, tahapan perancangan karakter menurut Tony White terdiri menjadi *style, personality, attitude, proportion, head heights, silhouette, detail, process*, dan *warm-up exercise*.

### **Teori Warna dan klasifikasinya**

Berdasarkan pendapat Wong (1986), secara fisik, warna dapat digambarkan sebagai sifat cahaya yang disinarkan atau secara psikologis sebagai pengalaman indra pengelihatan. Warna bisa diukur berdasarkan panjang gelombang. Sedangkan secara psikologis, warna dapat dikategorikan dalam hue, value, dan chroma. Terjadinya proses terlihatnya warna disebabkan oleh keberadaan cahaya yang menerjang suatu benda lalu benda itu memantulkan cahaya ke retina. (Nugroho, 2015).

Menurut Wucius (1986:156), warna terdiri dari 5 klasifikasi: warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, dan warna kuartier. Setiap klasifikasi terdapat kelompok nama-nama warna masing-masing yaitu: Warna Primer, Warna Sekunder, Warna Intermediate, Warna Tersier, dan Warna Kuartier.

## **DATA DAN ANALISIS DATA**

### **Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Oleh sebab itu, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif dengan melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara.

## **Data dan Analisis Objek**

### **Data Khalayak Sasaran**

Secara demografis, target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan remaja laki-laki dan perempuan dalam rentang usia 15 hingga 17 tahun yang menggemari minuman manis.

### **Data Hasil Wawancara**

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur. Untuk metode wawancara kepada remaja murid SMAN Dayeuhkolot 1, metode wawancara dilakukan semi terstruktur yang masih memberikan kesempatan kepada narasumber untuk memberikan pendapat dan apa saja yang mereka ketahui mengenai jamu tradisional serta menggunakan media gambar sebagai uji coba dan Upaya dalam mengedukasi narasumber mengenai jamu tradisional. Wawancara kepada mbok jamu dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui rutinitas yang dijalankan serta konsumen yang biasa ditemui narasumber selama menjalani profesi mereka sebagai mbok jamu.

### **Wawancara dengan Mbok Jamu**

Setelah melakukan wawancara Bersama narasumber, yaitu Ibu Marsini menjelaskan bahwa Beliau telah menjalani profesi sebagai mbok jamu selama 8 tahun. Beliau berkata bahwa Beliau biasa berangkat dari rumah mulai dari jam 6 pagi hingga jamunya habis yaitu sekitar jam 10 pagi setiap harinya bila Beliau merasa tidak ada halangan dan sedang sehat. Ketika berkeliling berjualan jamu gendongnya, Beliau biasa menggunakan pakaian atasan bebas, sopan, serta rok panjang tanpa ketentuan warna tertentu selama pakaian tersebut tidak terlihat mencolok bagi Beliau. Jenis jamu yang sering Ibu Marsini tawarkan pada jamu gendongnya terdiri dari Beras Kencur, Kunyit, Sambilotto, serta air gula yang dicampur jahe. Sedangkan hasil wawancara Bersama mbok jamu lain yang menggunakan sepeda saat berjualan, Mamah Nanda menjelaskan bahwa Beliau telah menjalani profesi sebagai mbok jamu selama 14 tahun. Beliau berangkat dari rumah untuk berjualan jamu dengan sepedanya setiap pagi mulai jam setengah 7 pagi hingga jam 11 siang. Pakaian yang biasa Beliau Pakai merupakan kerudung, kemeja, celana panjang, dan sepatu. Jenis jamu yang Mamah Nanda tawarkan adalah Jahe, Beras Kencur, Kunyit Asem, Kunyit, Sambilotto, serta Jamu Anggur. Dalam penyajiannya Mamah Nanda menggunakan dua varian wadah untuk jamunya yaitu wadah plastik dan gelas cup.

### **Wawancara dengan Siswa-Siswi SMAN 1 Dayeuhkolot**

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima narasumber, Penulis menemukan bahwa hampir seluruh narasumber menggemari minuman manis “kekinian” terutama pada kalangan

siswi yang dapat mengonsumsi minuman tersebut mulai dari 2 kali dalam seminggu hingga setiap hari. Rata-rata dari narasumber sudah pernah mengonsumsi dan telah mengetahui jamu sebagai minuman tradisional. Terdapat 2 narasumber yang memiliki pengetahuan yang cukup baik mengenai jamu tradisional dibandingkan dengan narasumber lainnya. Dari wawancara ini ditemukan bahwa jamu tradisional ternyata masih cukup sering dijumpai dan dikonsumsi oleh hampir seluruh narasumber. Jamu tradisional yang paling digemari dan menarik untuk dicoba bagi rata-rata narasumber adalah jenis jamu yang memiliki rasa yang tidak terlalu pahit seperti Kunyit dan Beras Kencur, meskipun begitu ternyata masih ada 1 narasumber yang tertarik untuk mencoba jamu yang pahit. Selain itu diketahui juga bahwa terdapat beberapa narasumber yang mengonsumsi jamu sachetan seperti Buyung Upik. Diketahui pula 4 dari 5 narasumber merasa tertarik untuk menikmati *concept art* karakter 2D mengenai jamu bahkan rata-rata dari mereka menyetujui bahwa pembuatan karya tersebut penting dan dapat memberikan mereka pengetahuan seputar jamu tradisional. Setelah selesai melakukan wawancara, ternyata 4 dari 5 narasumber merasa teredukasi dan mendapatkan ilmu baru seputar jamu tradisional melalui wawancara ini.

Sedangkan Berdasarkan data hasil wawancara gambar dengan kelima narasumber, Penulis menemukan pada gambar sketsa berwarna 3 jenis jamu bahwa 3 dari 5 narasumber hanya dapat menebak bahwa gambar tersebut merupakan jamu tetapi tidak dapat menebak nama-nama dari gambar jamu yang telah disediakan, sedangkan 1 narasumber dapat menebak 2 bahan-bahan jamu yang diletakkan di samping setiap gelas jamu tradisional dan 1 narasumber yang menebak Jamu Kunyit Asam sebagai Jamu Kunyit. Pada penemuan ini Penulis dapat mengetahui bahwa meletakkan bahan utama jamu di samping gelas jamu tradisional dapat menjadi sebuah pertanda yang dapat dibaca oleh seseorang dalam mengenali jamu tradisional pada sebuah gambar. Sedangkan, dari data hasil wawancara gambar sketsa berwarna gestur mbok jamu, kelima narasumber dapat menebak profesi karakter wanita yang digambarkan merupakan seorang tukang jamu atau mbok jamu yang ditebak berdasarkan dari gestur yang digambarkan pada karakter, pakaian, serta properti yang dikenakan. Sehingga Penulis dapat mengetahui bahwa ternyata gestur, pakaian, serta properti yang telah Penulis terapkan pada gambar karakter mbok jamu tersebut sudah cukup tepat.

### **Data Hasil Observasi**

#### **Observasi Penampilan Mbok Jamu**



Gambar 3. 1 Dokumentasi Observasi Mbok Jamu Gendong  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Ibu Marsini memiliki perawakan tubuh yang tinggi, berkacamata kotak, berkulit sawo matang, dan berambut coklat keriting yang dijepit konde dengan jepitan rambut. Ibu Marsini kerap terlihat memikul bakul berisi botol-botol yang terdiri dari botol kaca dan botol plastik serta satu termos aluminium. Bakul tersebut diikatkan dengan sehelai kain panjang yang diikatkan dengan simpul yang erat dengan sebuah ember kecil di salah satu tangannya. Jenis pakaian yang dipakai Ibu Marsini merupakan atasan berlengan panjang serta rok panjang serta sepasang sepatu.



Gambar 3. 2 Dokumentasi Observasi Mbok Jamu Sepeda  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Sedangkan Mamah Nanda memiliki perawakan tubuh lebih kecil, berkulit sawo matang, dan menggunakan hijab, kemeja kotak-kotak, celana merah marun, dan selempang tas berwarna kuning. Berbeda dengan narasumber sebelumnya yang memikul jamunya saat berkeliling, Beliau membawa jamu-jamu tersebut di sebuah kotak yang sudah disesuaikan agar dapat diletakkan di belakang jok sepeda. Kotak tersebut memiliki lubang-lubang berformasi letter U yang berfungsi sebagai tempat meletakkan botol-botol berisi jamu. Di tengah formasi tersebut terdapat lubang berbentuk kotak yang dijadikan tempat sebagai

tempat meletakkan termos dan sebuah kaleng. Botol-botol jamu yang dipakai Mamah Nanda juga terdapat yang terbuat dari plastik maupun dari kaca. Pada setang sepedanya terdapat sepasang sarung tangan yang dapat menjaga kulit tangan dari sinar matahari sedangkan pada keranjang sepeda terdapat sebuah toples dan setumpuk kantong plastik kiloan. Sepeda yang dipakai Mamah Nanda merupakan sepeda mini yang mirip seperti sepeda ontel.

### Observasi Environment Sukapura

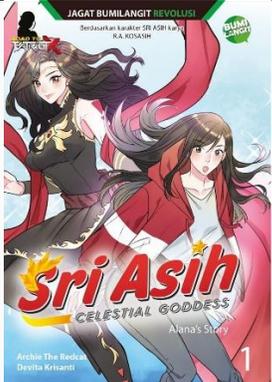


Gambar 3.3 Dokumentasi Observasi daerah Sukapura  
Sumber: Pribadi, 2023

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis, dapat terlihat bahwa daerah Sukapura merupakan daerah yang cukup padat yang didominasi oleh pemukiman warga, kost, serta kios-kios terutama kios makanan atau pedagang kaki lima yang ramai lalu Lalang warga serta kendaraan bermotor. Walau tidak secara menyeluruh, jenis Gedung atau rumah yang kerap kali ditemukan pada daerah Sukapura meninggi atau bertingkat terutama pada Gedung kost. Dari observasi ini, penulis juga menemukan bahwa daerah Sukapura memiliki banyak gang yang berisikan pemukiman warga.

### Analisis Karya Sejenis

Tabel 3.1 Tabel Analisis Karya Sejenis

Artiswitch	Noon	Sri Asih
		
<p>Artiswitch memiliki tema cerita fantasi yang memanfaatkan ruangan fantasi dalam menggambarkan serta mengungkap emosi atau keinginan 6 tokoh sampingan berbeda sebagai daya tarik pada cerita di setiap episodenya.</p>	<p>Noon memiliki gaya pewarnaan yang sederhana tetapi mampu membangun suasana yang berbeda di setiap <i>scene</i>-nya. Karya animasi ini cenderung menggunakan warna hangat serta memiliki penggambaran gambar <i>lineless</i>.</p>	<p>Sri Asih memiliki penggambaran <i>stylized character</i> atau anime mengangkat sebuah tokoh super hero Indonesia yang memiliki unsur fantasi di beberapa karakternya dan ydekak dengan remaja dengan menjadikan karakter remaja sebagai tokoh utamanya.</p>

### Konsep Perancangan

## Konsep Pesan

Perancangan *concept art* ini memiliki tujuan untuk menyalurkan informasi mengenai jenis-jenis dan manfaat jamu tradisional yang dijual oleh mbok jamu kepada para remaja terutama remaja di Sukapura dan dengan mengetahui serta memahami hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat para remaja terhadap jamu tradisional baik dalam mengonsumsinya maupun dalam melakukan pengembangannya. Dalam proses penyampaian karakter mbok jamu akan digunakan sebagai media untuk penyampaian pesan pada *concept art* karakter 2D ini dan karakter remaja sebagai pendukung pada proses penyampaian pesan.

## Konsep Kreatif

Pada perancangan karakter pada *concept art* karakter 2D penulis melakukan Langkah-langkah seperti melakukan kajian visual, observasi visual, mencari referensi, menentukan *artstyle*, membuat sketsa, membuat desain alternatif, dan terakhir melakukan finalisasi pada perancangan karakter dan *concept art* karakter 2D ini.

## Konsep Media

Media utama yang diterapkan dalam perancangan ini adalah *concept art* karakter 2D. *Concept art* karakter 2D mbok jamu ini akan dibuat menggunakan *software* Clip Studio Paint yang berfungsi sebagai media untuk melakukan menggambar seluruh perancangan karakter pada *concept art* ini mulai dari proses eksplorasi dan pembuatan sketsa hingga kepada proses pemberian warna dan *finishing* serta pembuatan artbook.

Media Publikasi pada *Concept Art* Karakter 2D Mbok Jamu ini adalah *artbook*. *Artbook* ini akan berisikan proses pembuatan *concept art* berupa proses eksplorasi pada masing-masing karakter, serta menampilkan sinopsis cerita yang akan diangkat pada *concept art* ini.

## Konsep Visual

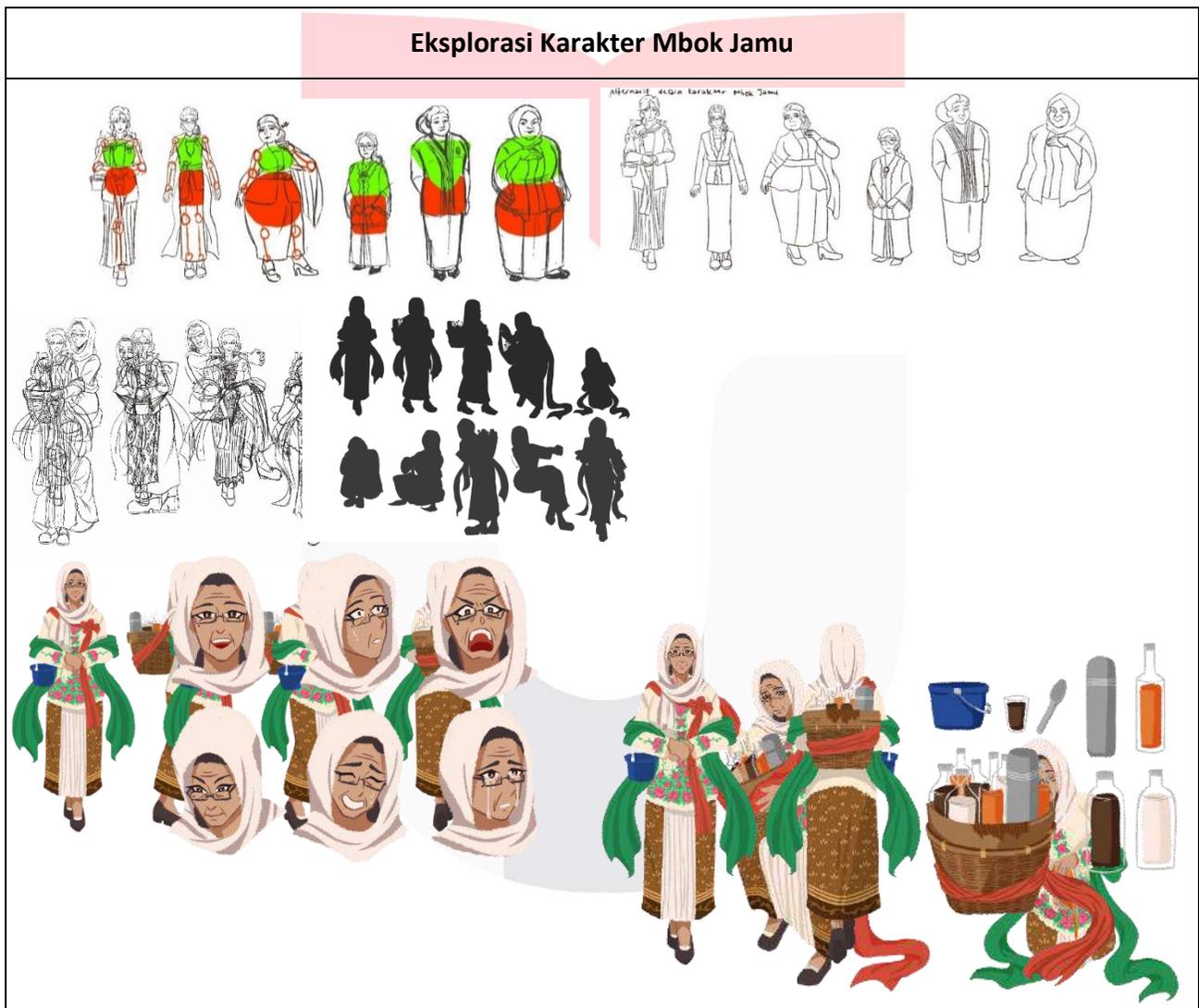
Dalam perancangan visual *concept art* karakter 2D ini Penulis akan menggunakan gaya gambar *lineless* dengan perpaduan gaya gambar *anime* dan gaya gambar kartun. Gaya gambar *anime* dan kartun merupakan gaya gambar yang kerap hadir di media film animasi serta mudah diterima banyak orang terutama para remaja, sedangkan untuk gaya gambar *lineless* merupakan gaya gambar yang unik dan menarik karena masih tidak terlalu sering dipakai dalam media animasi dibandingkan dengan anime yang telah populer sehingga hal tersebut yang memotivasi penulis untuk mencoba menggabungkan karakteristik dari kedua gaya gambar tersebut dan menerapkannya pada *concept art* ini, yaitu dengan menggabungkan proporsi tubuh dari karakter *webtoon* Sri Asih dengan gaya gambar dan pewarnaan dari karakter animasi Noon.

Concept art Karakter mbok jamu ini akan menampilkan model sheet setiap karakter baik karakter Mbok Jamu, Dini, dan Rakha yang terdiri dari Turn Around, ekspresi, gestur, skala, postur tubuh, serta properti dan aksesoris karakter

**Hasil Perancangan**

Setelah melalui proses eksplorasi dan perancangan, berikut merupakan hasil dari perancangan *concept art* karakter 2D ini:

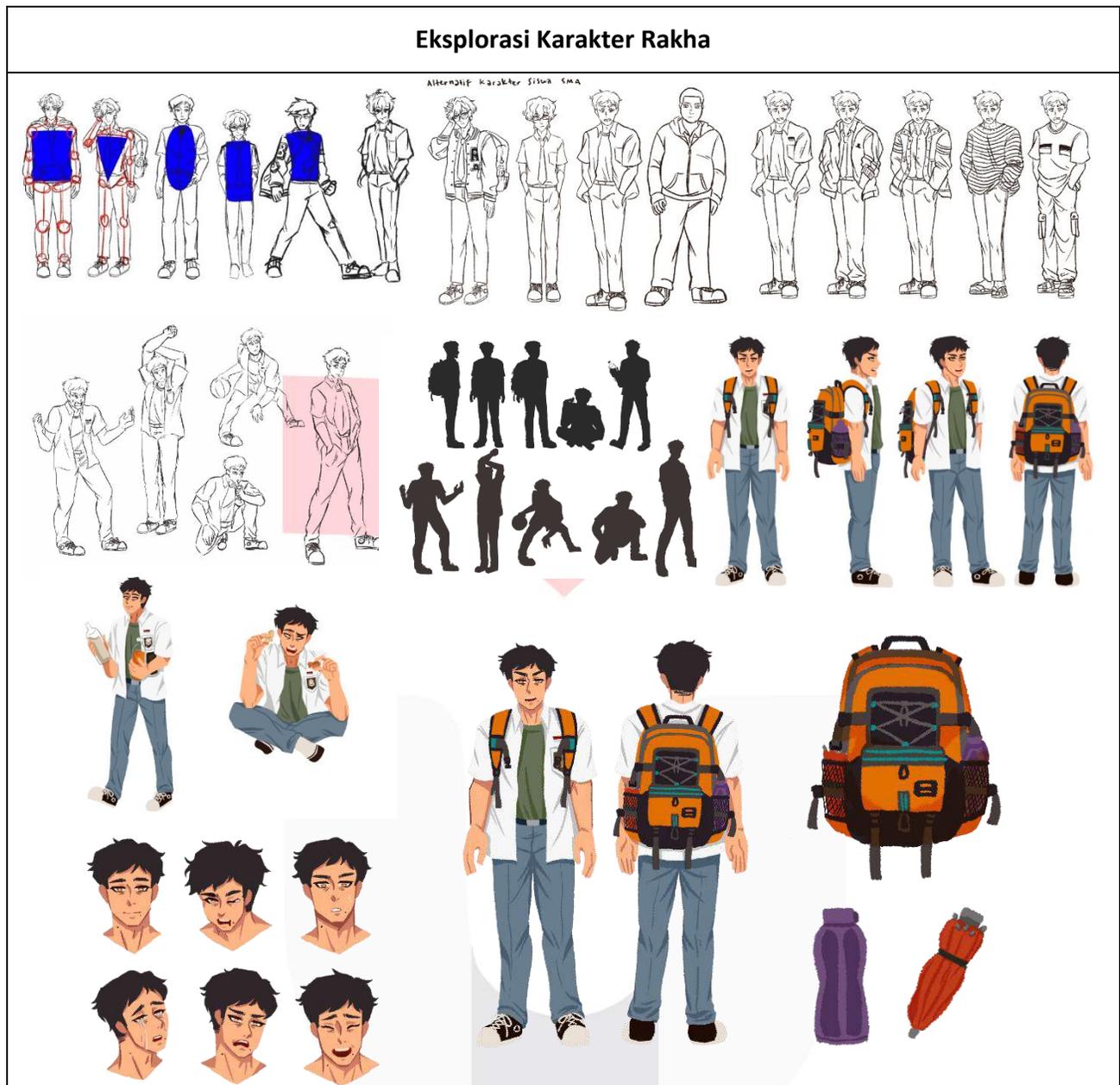
Tabel 4.1 Tabel Eksplorasi Karkter Mbok Jamu



Tabel 4.2 Tabel Eksplorasi Karkter Dini

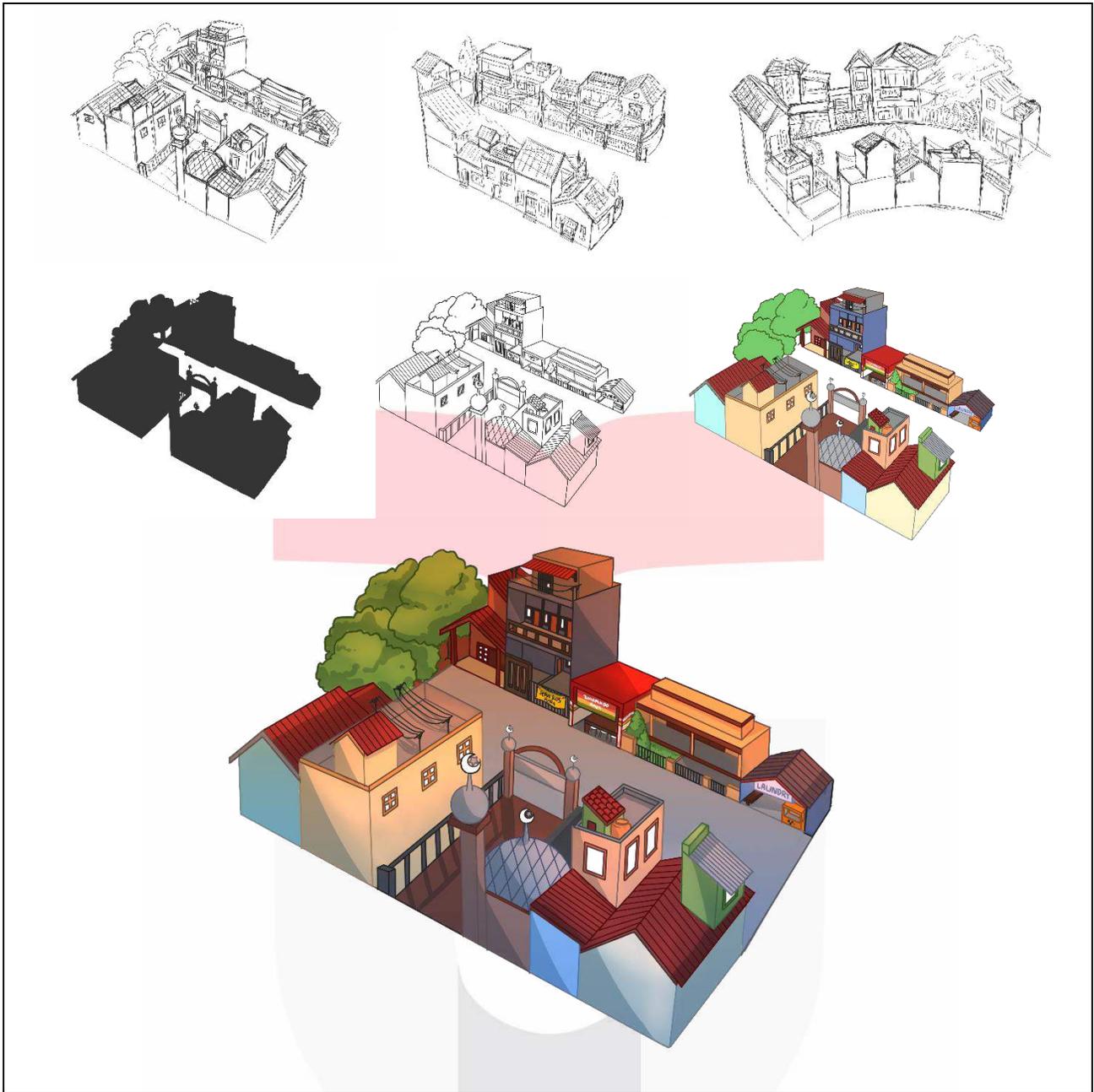


Tabel 4.3 Tabel Eksplorasi Karkter Rakha



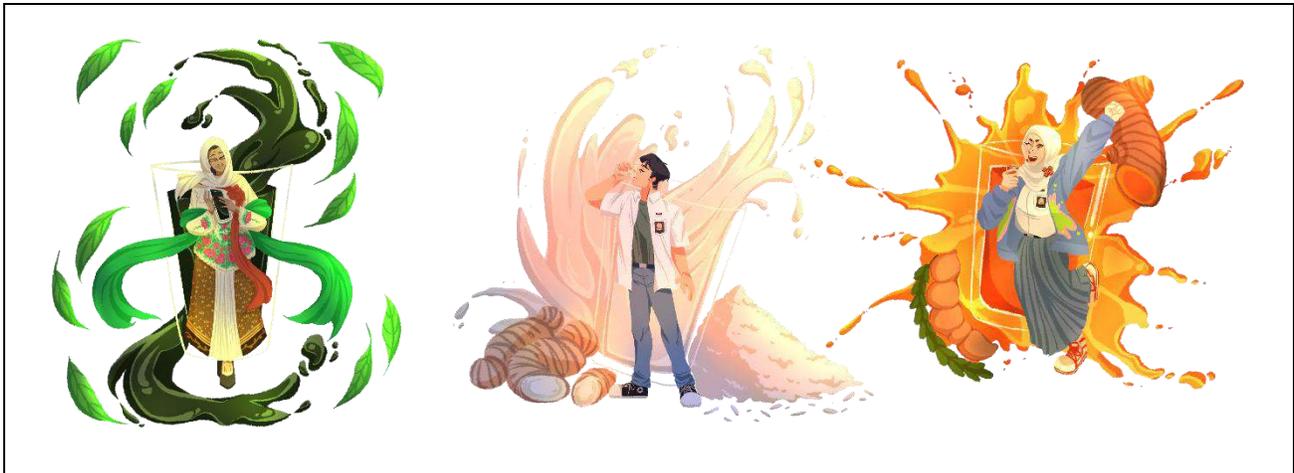
Tabel 4.3 Tabel Eksplorasi Environment





Tabel 4.1 Tabel Eksplorasi Karkter Mbok Jamu

*Splash Art*



Ilustrasi



User Testing



Gambar 4.1 Dokumentasi *user testing* di SMAN 1 Dayeuhkolot Sukapura  
 Sumber: Pribadi, 2023

*User Testing* ini dilakukan dengan cara menunjukkan gambar *splash art* masing-masing karakter dan tiga ilustrasi dari *artbook concept art* karakter yang telah penulis susun. Berdasarkan hasil *user testing* yang dilakukan ketika semua karya *concept art* karakter 2D mbok jamu ini selesai kepada para remaja Sukapura yaitu Acep Wahyudin, Nazwar, Ajeung, Yolana, dan Risma di SMAN 1 Dayeuhkolot, ditemukan bahwa *concept art* karakter 2D mampu mengedukasi remaja.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan *concept art* karakter 2D mbok jamu sebagai media edukasi jamu tradisional pada remaja ini penulis mendapatkan kesimpulan bahwa *concept art* karakter 2D ini mampu menjadi media edukasi terhadap jamu tradisional yang kepada remaja Sukapura. Kesimpulan ini dapat dibuktikan melalui hasil wawancara yang penulis lakukan menggunakan gambar yang menunjukkan gestur seorang mbok jamu serta gambar-gambar salah tiga jenis jamu yang kerap dijual oleh mbok jamu di Sukapura serta hasil dari *user testing* yang dilakukan menggunakan hasil *splash art* dan ilustrasi *concept art* karakter 2D mbok jamu yang telah penulis sediakan. Melalui hasil wawancara dan *user testing* tersebut ditemukan bahwa gambar-gambar tersebut mampu menyalurkan pengetahuan seputar jamu tradisional hingga menarik para remaja Sukapura untuk mencoba jamu tradisional di kemudian hari sehingga dapat disimpulkan bahwa *concept art* “*The Delight and Magic of Jamu*” berhasil mengedukasi para remaja setelah melihat hasil akhir dari *concept art* ini.

Melalui hasil wawancara menggunakan gambar terhadap remaja Sukapura juga penulis mendapati bahwa pemberian ilustrasi, pemilihan warna pada gambar, dan pemberian keterangan singkat pada gambar *concept art* merupakan cara yang efektif dalam merancang *concept art* yang ditujukan untuk mengedukasi remaja Sukapura mengenai jamu tradisional sehingga hal tersebut diterapkan ketika penulis membuat perancangan *concept art*.

## SARAN

Sangat disarankan agar *concept art* ini dikembangkan menjadi karya film animasi, komik, cerita bergambar, gim, dan media visual lainnya agar dapat memberikan bermanfaat yang semakin besar dalam mengedukasi masyarakat luas khususnya para remaja mengenai jamu tradisional serta menarik minat mereka dalam meminum jamu tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Diki & Kurniawan, I., 2021. *Desain Ilustrasi Booklet Profesi Jamu Gendong Di Era Milenial*. 1(2),227.
- Hamid, M. A., dkk., 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Maestri, G., 2006. *Digital Character Animation 3*. California: New Riders.

- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nugroho, S., 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit ANDI).
- Octavia, S. A., 2020. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Sukini, 2018. *Jamu Gendong Solusi Sehat Tanpa Obat*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Suwasono, A. A., 2017. *Konsep Art Dalam Desain Animasi*.10(1),1.
- Tilaar, M., 2014. *The Power of Jamu: Kekayaan dan Kearifan Lokal Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tilaar, M., 2010. *The Green Science of Jamu*. Jakarta: DIAN RAKYAT.
- Tillman, B., 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. ANDHARUPA: *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353-367.
- Wardono, P. (2014). *Museum Sejarah Kuliner Tradisional Indonesia*. Interior Design.
- Widyosiswoyo, S., (1996). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Ghalia Indonesia.