

UPAYA MEMPERKENALKAN JAMU TRADISIONAL KEPADA ANAK MELALUI GAME

MOHAMMAD IMRON

(Pembimbing : Auria Farantika Yogananti, S.Sn,MTDdesign, Henry Bastian, M.Kom)
*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian
Nuswantoro
www.dinus.ac.id
Email : 114201201529@mhs.dinus.ac.id*

ABSTRAK

Jamu merupakan obat alami yang memiliki khasiat tersendiri terhadap tubuh. Jamu tradisional kemudian menjadi penting karena memiliki banyak manfaat bagi peminumnya. Karena banyak orang yang kurang paham akan manfaat dari jamu mereka menjadi tidak suka meminumnya, tak terkecuali anak-anak. Sehingga perlu adanya pembelajaran atau pemahaman tentang jamu tradisional untuk anak-anak agar tertanam rasa cinta budaya minum jamu sejak dini dengan menggunakan media game. Melalui metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi, didapatkan data bahwa anak-anak kurang menyukai jamu tradisional. Data kemudian dianalisis menggunakan metode analisis (5W+1H) dan disimpulkan bahwa perlu adanya pengenalan jamu tradisional dengan media game. Pendekatan dengan media game dipilih karena media game mengandung semua aspek dari segi visual, audio dan juga interaksi didalamnya. Berdasarkan target audience yaitu anak-anak dengan usia 6-12 tahun game ini akan dikemas dalam bentuk game mobile android, serta dikemas dalam visual 2 dimensi agar anak-anak lebih tertarik memainkannya. Hasil perancangan ini yaitu berupa game adventure dengan nama GOJAMU yang memperkenalkan jamu melalui power up dalam game.

Kata Kunci : anak, budaya, game, jamu tradisional, kesehatan

EFFORTS TO INTRODUCE TRADITIONAL HERB FOR CHILDREN USING GAME

MOHAMMAD IMRON

(Lecturer : Auria Farantika Yogananti, S.Sn,MTDdesign, Henry Bastian, M.Kom)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201201529@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Traditional herb is a natural medicine which has the benefits for the body. Traditional herb is important things because it has many benefits for who drink. But some people don't know the benefits of herbs and they don't like it especially the children. So knowledge about herbs is needed to make children aware the benefits about herb so they like it since the early of the age by game application. Uses qualitative research method by collecting data. The data is gotten by interview, observation, so some children don't like traditional herbs. Then the writer analyzes the data using Kipling (5W + 1H) method and therefore, it takes a game application can make children know about traditional herbs. Because of the media game contains all the aspects in terms of visual, audio and interactions. Based on the target audience especially children ages 6-12 will be designed for the android mobile game, and with 2D visual design so the children will be more interested in playing the game and can make they aware about traditional herbs. As a result of the design of this is a game adventure with the name of GOJAMU to introduced traditional herbs through the power up in the game

Keyword : children, culture, game, health, traditional herb