

DESAIN PERANGKAT SAJI JAMU UNTUK MASYARAKAT PERKOTAAN

Indira Larasati Dewi Dra. Nedina Sari, M.Sn.

Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB
E-mail: berbisiklantang@gmail.com

Kata Kunci: saji, jamu, tradisional, masyarakat, perkotaan, tableware, modern.

Abstrak

Jamu sebagai bagian dari budaya dan tradisi Indonesia seakan kurang mendapat perhatian dari masyarakat perkotaan dengan gaya hidupnya yang modern. Ini disebabkan oleh anggapan masyarakat bahwa jamu merupakan sesuatu yang bersifat kuno dan ketinggalan zaman. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dirancang dan dikembangkanlah perangkat saji jamu tradisional berupa *tableware* yang menggabungkan nilai-nilai jamu sebagai tradisi dengan gaya hidup modern yang dianut masyarakat perkotaan masa kini, yang diharapkan dapat meningkatkan minat serta apresiasi masyarakat terhadap jamu.

Abstract

Jamu as a part of Indonesian culture and tradition seems get less attention from urban community with their modern lifestyle. It is caused by people's opinion that jamu is just a matter of old-fashioned and out-of-date thing. Based on these problems, we develop and design jamu serving set in a form of tableware that combines jamu's traditional values with modern lifestyle which is embraced the present time, which is expected to increase people's appreciation and interest in jamu.

Pendahuluan

Di zaman yang serba modern ini, tidak sedikit masyarakat yang kembali ke cara menjaga kesehatan yang tradisional. Bukan hanya di Indonesia, pada era global ini masyarakat dunia pun seakan ingin kembali ke cara yang paling alami dan tradisional untuk menjaga kesehatannya. Mereka merasa bahwa pengobatan alami paling aman dibandingkan dengan obat-obatan medis yang diracik dari berbagai zat kimia yang seiring waktu memberikan efek samping yang merugikan tubuh manusia. Pengobatan alami pun dapat diperoleh dengan mudah, dari bahan-bahan yang tumbuh di sekitar kita. Di Indonesia, salah satu cara alami menjaga kesehatan yang paling dikenal masyarakat luas adalah dengan mengonsumsi jamu.

Menelusuri asal mula jamu bukanlah hal yang mudah. Penggunaan rempah-rempah dan tanaman herbal untuk mencegah dan menyembuhkan penyakit diperkirakan sama tuanya dengan peradaban Jawa itu sendiri. Anehnya, meskipun khasiat dan penggunaan jamu di Indonesia telah dikenal sejak zaman dahulu, keberadaannya kini mulai tergerus zaman. Di saat para ilmuwan dan ahli medis dari berbagai negara maju di dunia meneliti lebih lanjut dan menunjukkan ketertarikan lebih terhadap jamu, masyarakat Indonesia masa kini, terutama yang tinggal di kota-kota besar, seakan bersikap apatis dan cenderung skeptis terhadap jamu dan kegunaannya. Selain karena cenderung sulit untuk memperoleh jamu di wilayah perkotaan, masyarakat lebih memilih pengobatan medis dengan obat-obatan modern dan teknologi mutakhir karena cara tersebut dirasa lebih ampuh dan membutuhkan

waktu yang relatif singkat dalam menyembuhkan penyakit. Jamu pun dianggap sebagai suatu hal yang kuno serta ketinggalan zaman. Manfaatnya masih diragukan kebanyakan orang, karena *image* jamu selama ini yang tidak higienis. Minimnya data serta hasil penelitian mengenai tingkat keamanan dan keberhasilan penggunaan jamu juga turut mempengaruhi minat dan ketertarikan masyarakat terhadap jamu.

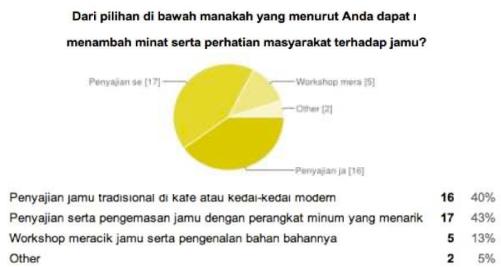
Hal ini sangat ironis dan dapat mempengaruhi eksistensi jamu di masa-masa mendatang. Kurangnya informasi dan pengetahuan mengenai jamu juga menyebabkan minat masyarakat perkotaan terhadap jamu cenderung rendah, Masyarakat lebih banyak mengetahui pemberitaan negatif mengenai jamu. Pemberitaan seperti itu tanpa dilengkapi dengan pengetahuan yang benar akan menyebabkan masyarakat menghindari jamu. Oleh karena itu hal ini harus segera diperbaiki agar nama jamu tidak lagi identik dengan hal-hal yang negatif. Dengan meningkatkan minat serta apresiasi masyarakat, terutama masyarakat perkotaan, diharapkan eksistensi jamu sebagai warisan tradisi budaya Indonesia akan tetap terpelihara.

Proses Studi Kreatif

Dalam perancangan perangkat saji jamu tradisional ini, dibuatlah batasan-batasan permasalahan yang dijadikan acuan pengembangan, yaitu:

- Masyarakat perkotaan dengan rentang usia 18 – 40 tahun, baik yang senang mengonsumsi jamu maupun tidak.
- Cara penyajian jamu beserta perangkat jamu biasa digunakan masyarakat, terutama di kota-kota besar.
- Konsumen merupakan pembeli jamu langganan maupun pembeli jamu biasa atau bahkan yang pertama kali meminum jamu tradisional di kedai jamu tersebut.
- Jenis jamu yang populer, serta jamu yang-jamu lainnya yang kurang diketahui masyarakat untuk kemudian dijadikan acuan pembuatan produk.
- Jenis material yang dapat memberikan kesan yang sesuai dengan *moodboard* pada perangkat saji dan minum tersebut.

Selanjutnya dilakukan survey terhadap masyarakat perkotaan dengan rentang usia 19 - 23 tahun yang dianggap dapat mewakili masyarakat perkotaan yang kritis untuk mengetahui minat, tingkat konsumsi jamu serta hal-hal lain yang berkaitan seperti pendapat mengenai jamu serta saran-saran untuk jamu agar bisa bertahan di masa sekarang. Survey dilakukan melalui pembagian kuesioner *online* kepada 40 responden. Dari hasil kuesioner tersebut didapatkan hasil bahwa 38 dari 40 responden merasa dibutuhkan adanya perangkat saji jamu tradisional untuk masyarakat perkotaan. Serta 17 diantara para responden merasa dengan menyajikan serta mengemas jamu dengan perangkat yang menarik dapat meningkatkan minat serta perhatian masyarakat (**Gambar 1**)

**Gambar 1. Hasil Kuesioner Jamu**

(Sumber: Data Pribadi)

Setelah melakukan survey kepada masyarakat, maka dilakukan survey pengusaha kedai jamu di ibukota serta kota lainnya untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi di masa sekarang, terkait dengan jamu juga para konsumennya. Untuk kedai jamu di daerah, dalam kasus ini Yogyakarta, tidak ada permasalahan yang besar, hanya saja kemasan jamu nutuk bawa pulang dirasa masih kurang. Sedangkan untuk kedai jamu di Jakarta, permasalahan yang dihadapi lebih ke arah permasalahan *branding* serta ketidakmampuan para pramusaji di kedai untuk memberikan informasi atau jawaban dari pertanyaan konsumen akan jamu yang akan dipesannya.

Untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap jamu, maka diperlukan perangkat yang dapat menyajikan pengalaman baru dalam meminum jamu secara menarik. Sehingga konsumen dapat merasa bahwa kegiatan meminum jamu adalah kegiatan yang menarik dan bahkan menyenangkan. *Image* produk yang dibuat modern pun sengaja menegaskan kepada para konsumen bahwa jamu tak melulu terkesan kuno dan ketinggalan zaman, penyajian dan kegiatan meminum jamu pun bisa disesuaikan dengan gaya hidup modern. Desain perangkat saji ini ingin menghilangkan keraguan masyarakat perkotaan akan jamu yang tidak higienis karena perangkat minum yang terkesan kotor dan tidak steril. Informasi mengenai jamu pun diberikan melalui visual yang interaktif sehingga akan lebih mudah dimengerti dibandingkan cara penyampaian verbal.

Produk berupa satu set perangkat meminum serta meracik jamu yang terdiri dari tiga buah gelas masing-masing dilengkapi tekstur khas yang dirasa mewakili rasa jamu yang dikandungnya serta botol sebagai kemasan bawa pulang. Bentuk dirancang agar memenuhi citra *relax*, modern, *simple*, dan sehat namun masih dapat dirasakan nilai-nilai tradisionalnya. Serta baki untuk menyajikan yang disertai dengan menu interaktif yang memberikan informasi mengenai jenis jamu yang dipesan konsumen tersebut.

Hasil Studi dan Pembahasan

Dalam perancangan produk dilakukan berbagai studi untuk mendapatkan data mengenai cara-cara penyajian jamu dan masalah-masalah yang timbul, studi bentuk mencakup semantika, antropometri, ergonomi, serta aspek lainnya.

Studi semantika dilakukan untuk menentukan citra yang akan ditampilkan oleh produk, Citra yang ingin ditampilkan adalah sehat, modern, *relax*, dan simpel (**Gambar 2**)



Gambar 2. Mood Board produk

(Sumber: Data Pribadi)

Pembentukan citra disesuaikan dengan fungsi utama dari produk yang merupakan wadah makan sehingga memberikan citra yang bersih . Citra yang akan diaplikasikan pada produk akan menjadi batasan dalam perancangan produk yang dituangkan menjadi acuan bentuk. Penambahan tekstur pada permukaan gelas, sesuai dengan *image* rasa jamu didasarkan pada percobaan yang dilakukan kepada responden uji. Charles Spence pernah mengadakan eksperimen yang melibatkan 20 orang responden yang diharuskan mencocokkan rasa dari makanan dan minuman yang diberikan kepada mereka dengan dua jenis bentuk yaitu bentuk yang membulat dan bentuk yang bersudut. Responden ditugaskan untuk memberikan skor dengan skala yang lebih menjurus kepada salah satu bentuk. , Hal ini menunjukkan adanya korelasi antara rasa makanan atau minuman dengan persepsi bentuk yang dirasakan konsumen. Dalam hak ini, persepsi bentuk tersebut diaplikasikan kepada perangkat minum jamu berupa gelas dalam bentuk tekstur pada permukaan luar gelas. Tekstur digunakan agar konsumen dapat membedakan rasa jamu yang terdapat dalam gelas berdasarkan sentuhan. Menurut Montagu (dalam Spence dan Gallace, 2011) sentuhan juga merupakan salah satu indera perasa yang dapat menyampaikan makna dan isi yang tidak dapat disampaikan dengan mudah oleh bahasa formal. Ngo (dalam Spence dan Deroy, 2013) juga melakukan studi asosiasi rasa dan bentuk dengan menggunakan berbagai jenis jus buah-buahan. Responden diharuskan mengisi skala ukuran kecocokan bentuk dengan rasa minuman yang telah diminum. Hasilnya, hampir seluruh responden mencocokkan rasa minuman yang manis dengan bentuk yang cenderung bulat. Kebalikannya, jus dengan rasa yang cenderung asam dicocokkan dengan bentuk yang bersudut. Keterkaitan antara dua atau lebih indera manusia disebut juga dengan *crossmodal perception*.

Bentuk alternatif tekstur diambil dari sebagian atau stilasi dari motif tumbuhan atau elemen yang dianggap dapat merepresentasikan rasa dari jamu tersebut. Setelah membuat sketsa dari motif tekstur

tersebut, kemudian diaplikasikan pada permukaan tanah liat agar mendapat gambaran tekstur dalam tiga dimensi yang akan menyerupai produk finalnya. Dari tiap-tiap rasa, dipilihlah dua alternatif tekstur yang kemudian akan diaplikasikan pada permukaan lempeng tanah liat. Tekstur yang berupa tekstur alam tersebut dirasa mewakili citra rasa jamu dan berguna untuk memudahkan identifikasi rasa jamu (**Gambar 3**). Pemilihan tekstur se bisa mungkin disesuaikan dengan bahan yang terkandung dalam jamu. Untuk itu, jamu dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan rasa yang dominan yaitu manis, pahit serta asam. Setelah itu, tekstur dipilih dari bahan-bahan jamu dengan berbagai rasa tersebut yang memiliki ciri yang paling menggambarkan salah satu rasa. Dari bahan-bahan tersebut dipilihlah tekstur rempah jahe dan kencur, karena dianggap dapat mewakili kesan halus. Sedangkan untuk jamu dengan rasa pahit, dipilihlah bidara laut serta kayu pule. Dan untuk jamu dengan rasa asam dipilihlah tekstur dari asam jawa yang dimodifikasi sesuai dengan hasil percobaan dari C. Spence.

Kemudian untuk menentukan tekstur mana yang akan dipilih, dilakukan *blind experiment* terhadap 10 orang responden yang terdiri dari 5 orang responden perempuan dan 5 orang laki-laki dengan rentang usia 19 sampai 23 tahun. Responden diperintahkan untuk memilih tekstur yang paling sesuai dengan rasa yang disebutkan. *Blind experiment* dilakukan agar responden tidak menilai *image* tekstur tersebut dari visualnya, melainkan hanya dengan mengandalkan indera peraba (**Gambar 4**). Hasil dari percobaan tersebut merupakan tekstur yang terpilih untuk diaplikasikan ke produk akhir (**Gambar 5**). Selanjutnya adalah studi antropometri dan ergonomi sesuai dengan fungsi produk sebagai perangkat minum. Studi antropometri dan ergonomi dilakukan dengan perangkat-perangkat minum jamu yang biasa digunakan. Material kaca dipilih karena memiliki durabilitas dan tinggi, bersifat steril, juga mudah dibersihkan. Serta dapat mewakili *image* yang akan ditampilkan seperti yang telah disebutkan di atas.



Gambar 3. Sketsa dan Studi Tekstur

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4. *Blind Experiment* untuk Menentukan Tekstur Terpilih

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 5. Tekstur Terpilih

(Sumber: Data Pribadi)

Desain Akhir

Berdasarkan studi literatur, survey terhadap masyarakat perkotaan, survey terhadap kedai-kedai jamu serta perbincangan dengan narasumber, evaluasi prototipe serta berbagai studi lainnya. Pemilihan material untuk produk gelas dan kaca jatuh kepada material kaca. Pemilihan kaca didasarkan kepada sifatnya yang higienis serta *inert* juga dapat digunakan berulang kali, selain karena gelas dari kaca juga menjadi ciri khas penyajian jamu di perkotaan. Dalam kehidupan sehari-hari kebanyakan masyarakat hanya mengenal satu jenis kaca, nyatanya kaca memiliki berbagai jenis. Jenis kaca yang dipilih merupakan jenis kaca borosilikat atau *pyrex*, teknik pembentukan gelas dan botol dilakukan dengan teknik tiup (**Gambar 6**). Jenis ukuran gelas dibedakan menjadi dua ukuran yaitu untuk menyajikan jamu utama dan pelengkap jamu dengan ukuran gelas yang lebih kecil (**Gambar 7**).



Gambar 6. Proses Pembuatan Gelas dan Botol Kaca

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 7. Produk Akhir Gelas

(Sumber: Data Pribadi)

Produk selanjutnya berupa baki dengan bentuk lingkaran yang dianggap dapat mewakili *image* simpel dan *relax*. Dengan menu interaktif berupa lingkaran yang dapat diputar-putar di atas baki sehingga konsumen dapat mengetahui kandungan yang terdapat dalam jamu yang dipesannya, juga dapat mengetahui kandungan dari jamu-jamu lain yang dijajakan (**Gambar 8**).

**Gambar 8. Produk Akhir Bakı**

(Sumber: Data Pribadi)

Dari hasil survei, masyarakat menginginkan bentuk botol yang tidak berkesan massal dan *industrial*, serta menyarankan untuk mengambil stilasi bentuk dari perangkat minum tradisional. Poin-poin ini dapat dijadikan parameter untuk membuat alternatif desain botol yang baru. Poin-poin lainnya yang menjadi pertimbangan untuk desain botol tersebut antara lain botol harus mudah untuk dipegang untuk memudahkan pada saat membawa dan pada saat digunakan untuk menuang jamu kedalam gelas. Ukuran botol harus disesuaikan dengan ukuran tempat penyimpanan di lemari es. Hal ini dikarenakan jamu tidak tahan lama apabila disimpan pada suhu ruangan, sehingga harus disimpan dalam suhu yang sejuk atau dingin untuk menjaga kualitasnya. Botol harus mudah dibersihkan karena diperlukan untuk penggunaan berulang kali, tidak seperti kemasan *disposable* atau sekali pakai. Pencarian dan pemilihan alternatif botol baru didasarkan kepada poin-poin tersebut. Desain tidak memiliki bentuk yang terlalu kompleks karena selain menyulitkan dalam penyimpanan, juga dapat mempengaruhi biaya produksi. Kapasitas volume botol pun ditingkatkan menjadi ukuran sedang yaitu 600 ml, sehingga dapat menampung jamu dalam jumlah yang lebih banyak sehingga mengurangi jumlah produksi botol yang berarti mengurangi biaya produksi. (**Gambar 9**).

**Gambar 9. Produk Akhir Botol**

(Sumber: Data Pribadi)

Penutup

Peluang permasalahan diawali dari proses mengamati jamu di tengah-tengah masyarakat, kemudian memfokuskan pada masyarakat perkotaan. Pernasalahan tersebut adalah mengapa jamu lebih identik dengan masyarakat di daerah kecil dengan tingkat ekonomi menengah kebawah, padahal jamu yang serba alami sangat

sesuai dengan konsep gaya hidup sehat yang diusung dan dilakukan oleh banyak masyarakat perkotaan, terutama kaum menengah keatas. Dari pertanyaan tersebut dimulailah proses pencarian data .

Dari hasil pencarian data tersebut kemudian dirancang suatu konsep desain dengan target pengguna masyarakat perkotaan, terutama dengan kelas ekonomi menengah serta menengah keatas. Hal tersebut kemudian akan mempengaruhi pemilihan bentuk, material, serta *image* yang akan ditampilkan. Visual produk dirancang dengan menerapkan kata-kata yang mewakili karakter produk dan target pengguna yaitu sehat, modern, simpel, dan *relax*. Dari kata tersebut, dapat dianalisa bentuk-bentuk yang akan diterapkan pada produk.

Pembimbing

Artikel ini merupakan laporan perancangan Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Produk FSRD ITB. Pengerjaan tugas akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Nedina Sari, M.Sn.

Daftar Pustaka

- Beers, Susan-Jane. 2001. *Jamu: The Ancient Art of Herbal Healing*. Tuttle: Singapore
- Nugraha, Adhi. 2012. *Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*. Aalto University, School of Arts, Design and Architecture: Finland
- Spence, Charles, Alberto Gallace. 2011. *Multisensory Design: Reaching Out to Touch the Customer*.
- Spillman, Lyn. 2002. *Cultural Sociology*. Blackwell: Malde, MA