### **EKSPLORASI BUDAYA** JAMU NUSANTARA MELALUI GAME SIMULASI SANTAI UNTUK MENINGKATKAN MINAT **GENERASI MUDA** RISET INFORMATIKA

Nazhira Afifatul Izzi | 21081010219 | 2025

# OVERVIEW

- RESEARCH GAP
- MIND MAPPING
- METHODOLOGY
- TESTING (EVALUATION) METRICS
- RESEARCH PROGRESS

www.reallygreatsite.com

## RESEARCH GAP

#### RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID

- Ringkasan: Penelitian ini mengembangkan game edukasi berbasis
   Android yang memberikan informasi tentang kebudayaan Indonesia.
- Gap: Meskipun berbasis Android dan mencakup kebudayaan Indonesia, penelitian ini tidak secara khusus membahas budaya jamu atau menggunakan pendekatan simulasi santai sebagai mekanisme utama untuk meningkatkan minat generasi muda.

## MIND MAPPING

Metode yang digunakan adalah Game Development Life Cycle

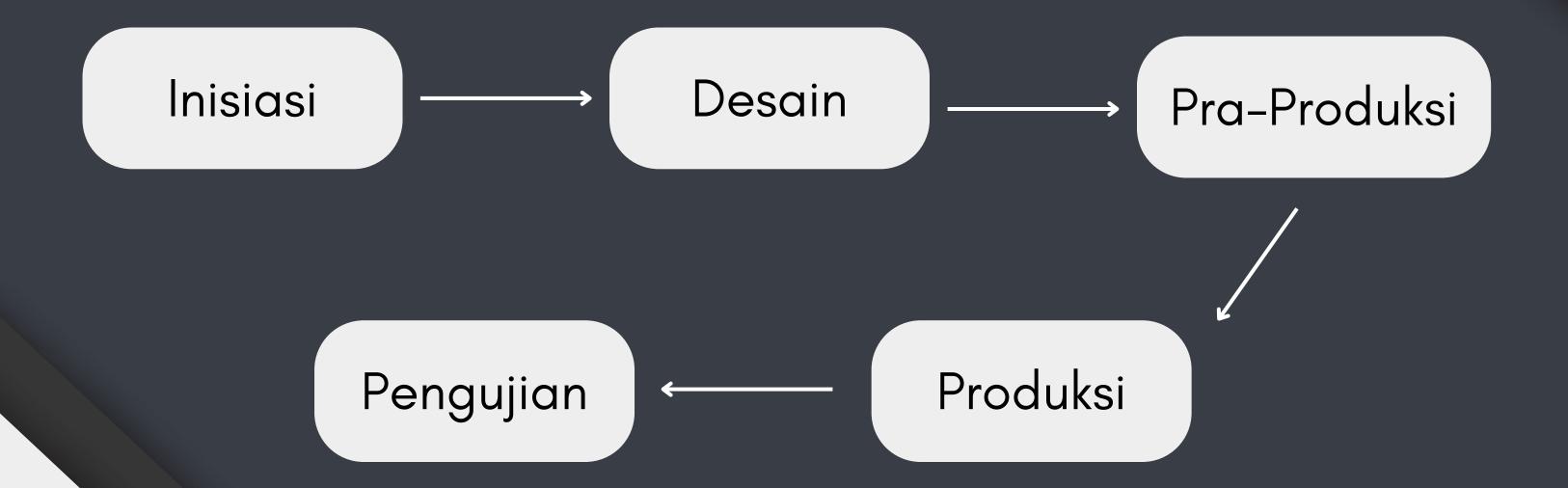
Dengan pendekatan Learning Outcomes Testing, efektivitas edukasi melalui game akan diukur dan dijadikan bahan evaluasi untuk pengembangan lebih lanjut. Eksplorasi Budaya Jamu Nusantara Melalui Game Simulasi Santai untuk Meningkatkan Minat Generasi Muda

Jurnal acuan dengan judul, "Pengembangan Gim Serius Untuk Pengenalan Jamu Menggunakan Metodologi Putaran Permainan" lebih menekankan game edukasi serius yang lebih terfokus pada transfer pengetahuan atau keterampilan dalam bentuk yang lebih terstruktur

Penelitian ini fokus pada cozy game sebagai media edukasi jamu mengisi celah dalam penelitian sebelumnya yang mungkin lebih banyak berfokus pada game kompetitif atau puzzle.

www.reallygreatsite.com

# METHODOLOGY



# TESTING (EVALUATION) METRICS

#### **PENGUJIAN**

Pengujian akan dilakukan dengan metode Learning Outcomes Testing, bertujuan untuk mengukur efektivitas game simulasi santai dalam meningkatkan pemahaman pemain tentang budaya jamu dan tingkat keterlibatan mereka dengan konten edukasi di dalam game.

# TEKNIK PENGUMPULAN DATA

- Pre-Test dan Post-Test
- In-Game Assessment
- Survei Pasca Bermain

#### METRIK EVALUASI

- Knowledge Gain (Peningkatan Pengetahuan)
- Retention Rate (Tingkat Retensi Pengetahuan)
- Correct Answer Rate (Tingkat Jawaban Benar)

## RESEARCH PROGRESS

#### DESKRIPSI AWAL GAME

- Nama game: AKARASA: Warisan Jamu Nusantara
- Genre: cozy game, elemen RPG ringan
- Platform: android atau mobile

# RANCANGAN MEKANIK/GAMEPLAY

- Eksplorasi untuk mengumpulkan bahan
- Meracik jamu
- interaksi dengan NPC

## RESEARCH PROGRESS

# CERITA SINGKAT GAME

Ada dua orang pemuda yang tinggal di rumah neneknya dan mewarisi toko jamu milik nenek mereka. User bertugas mengumpulkan bahan baku dan meracik jamu sesuai permintaan pelanggan.

# DESAIN AWAL KARAKTER UTAMA





# THANK YOU

Nazhira Afifatul Izzi | 21081010219