



**PEMBUATAN ASET VISUAL 2D DAN *USER INTERFACE*
PADA MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BANTU
PEMBELAJARAN KULINER KHAS BETAWI UNTUK SISWA
KELAS 6 SDN KALI ANYAR 02 PETANG**

SKRIPSI

AMRUL HAQQI ZULKARNAIN

1907431005

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023



**PEMBUATAN ASET VISUAL 2D DAN *USER INTERFACE*
PADA MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BANTU
PEMBELAJARAN KULINER KHAS BETAWI UNTUK SISWA
KELAS 6 SDN KALI ANYAR 02 PETANG**

SKRIPSI

**Dibuat Untuk Melengkapi Syarat-Syarat Yang Diperlukan Untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

AMRUL HAQQI ZULKARNAIN

1907431005

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amrul Haqqi Zulkarnain
NIM : 1907431005
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Aset Visual 2D dan *User Interface* Pada Media Interaktif Sebagai Media Bantu Pembelajaran Kuliner Khas Betawi Untuk Siswa Kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 24 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan



Amrul Haqqi Zulkarnain

NIM : 1907431005



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :
Nama : Amrul Haqqi Zulkarnain
NIM : 1907431005
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Aset Visual 2D dan *User Interface*
Pada Media Interaktif Sebagai Media Bantu
Pembelajaran Kuliner Khas Betawi Untuk Siswa
Kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari *Jumat*, Tanggal *4*,
Bulan *8*, Tahun *2023* dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T (*[Signature]*)
Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. (*[Signature]*)
Penguji II : Hata Maulana, S.Si., M.T.I. (*[Signature]*)
Penguji III : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. (*[Signature]*)

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 1979080320031220 *[Signature]*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan Rahmat-Nya, penulis diberikan kekuatan agar dapat menyelesaikan laporan skripsi ini tepat waktu. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat penulis untuk mendapatkan gelar Diploma Empat jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta. Penulis dapat menyusun laporan ini tidak terlepas dari berbagai dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada:

Ibu Sinantya Feranti Anindya S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing penulisan laporan ini.

Ketua Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.

Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.

Pak Purwito yang sudah memberikan kesempatan dan waktunya kepada kami untuk meneliti di SDN Kali Anyar 02 Petang.

Kedua Orang Tua dan keluarga penulis yang senantiasa mendoakan dan mendukung serta memberikan semangat dari segi moral maupun materi.

Habibie Muhammad dan Ratu Nabila Fazriani selaku rekan tim yang selalu berjuang bersama dalam menyelesaikan proyek dari skripsi ini.

Ilham Sidiq yang senantiasa memberikan banyak referensi jurnal kepada penulis sehingga penulis dapat menemukan ide.

Bivo Maulana yang senantiasa terbuka untuk penulis dalam berkeluh kesah sehingga penulis dapat merasa tenang.

Wulansuci Cahyaning Pamuji yang selalu memberikan dorongan positif kepada penulis sehingga penulis dapat tegar dan bersemangat dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

Rizki Putri Hanifa yang telah memberikan ilmunya yang bermanfaat untuk pengembangan penelitian ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Dan semua teman-teman penulis dimanapun mereka berada yang telah memberikan doa dan dukungan moral.

Penulis menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan dalam penulisan laporan skripsi ini. Meski begitu, penulis berharap agar laporan ini dapat menjadi manfaat bagi pembacanya di kemudian hari.

Depok, 2 Juli 2023

Amrul Haqqi Zulkarnain



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amrul Haqqi Zulkamain
NIM : 1907431005
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia
Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Pembuatan Aset Visual 2D dan *User Interface* Pada Media Interaktif Sebagai Media Bantu Pembelajaran Kuliner Khas Betawi Untuk Siswa Kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 24 Agustus 2023

Yang Menyatakan



(Amrul Haqqi Z.)

NIM 1907431005



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Pembuatan Aset Visual 2d Dan User Interface Pada Media Interaktif
Sebagai Media Bantu Pembelajaran Kuliner Khas Betawi Untuk Siswa Kelas
6 Sdn Kali Anyar 02 Petang**

ABSTRAK

PLBJ merupakan sebuah mata pelajaran muatan lokal yang diperuntukan untuk sekolah yang ada di sekitar DKI Jakarta. Salah satu materi yang diajarkan adalah kuliner Betawi yang juga diajarkan di SDN Kali Anyar 02. Menurut Narasumber, metode pengajaran konvensional terkait materi kuliner yang diberikan kepada murid kelas 6 dianggap kurang efektif karena kurang berkesan dan terlalu monoton sehingga menyebabkan murid tidak paham dan mudah lupa dengan materinya. Jika murid melupakan makanan khas budaya Betawi dikhawatirkan identitas budaya Betawi memudar seiring berjalannya waktu. Narasumber menambahkan bahwa Media interaktif berbasis game dan animasi dianggap cukup efektif dan dibutuhkan sebagai media pengajaran anak-anak. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media interaktif pengenalan materi kuliner Betawi untuk murid kelas 6 SDN Kali Anyar 02. Dalam pembuatan media interaktif, dibutuhkan aset desain dan User Interface. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pembuatan aset 2D dengan metode MDLC versi luther dan pembuatan UI dengan metode design thinking. Berdasarkan beta testing pada kuesioner dari 29 Murid kelas 6 SDN Kali Anyar 02 didapat hasil yang cukup memuaskan. Persentase indeks sebanyak 90,5% mengatakan setuju bahwa desain aset dari media interaktif dapat membuat pengguna tertarik untuk belajar kuliner khas Betawi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa desain aset 2D dan User Interface pada aplikasi media interaktif dapat menarik minat murid dan layak menjadi media pembelajaran Materi Kuliner Khas Betawi.

Kata Kunci : *Kuliner Khas Betawi, Game dan Animasi, Aset 2D, User Interface, Media Interaktif*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ).....	6
2.2 Betawi	6
2.3 Kuliner Tradisional Betawi.....	6
2.4 Media Interaktif.....	7
2.5 Penelitian Terdahulu.....	7
2.6 Aset Dua Dimensi.....	9
2.7 <i>User Interface</i>	9
2.8 Adobe Illustrator.....	11
2.9 Procreate	11
2.10 Ilustrasi Kartunis	11
2.11 <i>Digital Painting</i>	12
2.12 MDLC.....	12
2.13 <i>Design Thinking</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Rancangan penelitian.....	14
3.1.1 Teknik pengumpulan data	14
3.1.2 Teknik Analisis data.....	15



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2 Tahapan penelitian.....	16
3.3 Objek Penelitian	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Analisis Kebutuhan.....	19
4.1.1 Rancangan Aplikasi	21
4.1.2 Flowchart Aplikasi.....	22
4.1.3 Storyboard Animasi	22
4.1.3.1 Storyboard Animasi Kerak Telor	23
4.1.3.2 Storyboard Animasi Selendang Mayang	24
4.1.3.3 Storyboard Animasi Sayur Babanci	26
4.1.3.4 Storyboard Animasi Kue Geplak	27
4.1.4 Storyboard Game	29
4.2 Desain (Design).....	31
4.2.1 Desain Aset Animasi.....	31
4.2.1.1 Desain Aset Makanan	31
4.2.1.2 Desain Aset Karakter	33
4.2.1.3 Desain Aset Environment.....	34
4.2.2 Desain Aset Game.....	36
4.2.2.1 Desain Aset Bahan Makanan	36
4.2.2.2 Desain Aset Environment.....	39
4.2.2.3 Desain Aset Makanan	40
4.2.2.4 Desain Aset Animasi Memasak	41
4.2.3 Desain User Interface.....	46
4.3 Pengumpulan Material (Material Collecting).....	48
4.4 Perakitan (Assembly)	54
4.4.1 Perakitan Aset Animasi	54
4.4.1.1 Aset Karakter.....	54
4.4.1.2 Aset Makanan.....	61
4.4.1.3 Aset Environment	66
4.4.2 Perakitan Aset Game.....	70
4.4.2.1 Aset Bahan Makanan	70
4.4.2.2 Aset Environment	75
4.4.2.3 Aset Makanan.....	78
4.4.2.4 Aset Animasi Memasak	82
4.4.3 Perakitan User Interface.....	86
4.5 Pengujian (Testing).....	95



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.5.1	Prosedur Pengujian.....	96
4.5.1.1	<i>Alpha Testing</i>	96
4.5.1.2	<i>Beta Testing</i>	96
4.5.2	Data Hasil Pengujian	97
4.5.2.1	<i>Alpha Testing</i>	97
4.5.2.2	<i>Beta Testing</i>	100
4.5.3	Analisis Data Hasil Pengujian	107
4.5.3.1	Analisis <i>Alpha Testing</i>	107
4.5.3.2	Analisis <i>Beta testing</i>	107
4.6	Distribusi (<i>Distribution</i>)	111
BAB V	PENUTUP	113
5.1	Simpulan	113
5.2	Saran	113
DAFTAR	PUSTAKA.....	115



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bagan kebutuhan Media Interaktif Kulbet.....	21
Gambar 4.2 Flowchart aplikasi.....	22
Gambar 4.3 Referensi Makanan	32
Gambar 4.4 Sketsa Makanan.....	33
Gambar 4.5 Referensi Pakaian Tradisional Betaw	33
Gambar 4.6 Sketsa karakter dengan pakaian adat khas betawi	34
Gambar 4.7 Referensi <i>Environment</i> : (a) Bazar Betawi (b) Rumah Kebaya	34
Gambar 4.8 Sketsa Bahan dasar Makanan 1	38
Gambar 4.9 Sketsa Bahan dasar Makanan 2	38
Gambar 4.10 Sketsa Bahan Olahan	39
Gambar 4.11 Sketsa Background Dapur.....	40
Gambar 4.12 Sketsa Makanan.....	40
Gambar 4.13 <i>Scene 1 storyboard</i> animasi Sayur Babanci	55
Gambar 4.14 Implementasi Sketsa kedalam <i>layer</i> Procreate	55
Gambar 4.15 <i>Brush Studio Pen</i>	56
Gambar 4.16 <i>Outline</i> dari kepala hingga badan karakter.....	56
Gambar 4.17 bagian badan dan kepala.	57
Gambar 4.18 <i>Layer Shading</i>	57
Gambar 4.19 Mode Blending Multiply pada <i>Layer</i>	58
Gambar 4.20 Hasil <i>layer</i> yang sudah diberikan shading	58
Gambar 4.21 Hasil akhir karakter yang sudah selesai	59
Gambar 4.22 <i>Scene 4</i> dari <i>storyboard</i> animasi Sayur Babanci	61
Gambar 4.23 Implementasi sketsa dan Referensi pada Procreate	62
Gambar 4.24 Pembuatan <i>Outline</i>	62
Gambar 4.25 Pembuatan <i>Base color</i> dan <i>Shade</i>	63
Gambar 4.26 Penambahan detail-detail	63
Gambar 4.27 Hasil Akhir	64
Gambar 4.28 <i>Scene 2</i> dari <i>Storyboard</i> animasi Selendang Mayang	66
Gambar 4.29 Implementasi Sketsa <i>Environment</i> pada Procreate.....	67
Gambar 4.30 Pembuatan <i>Outline</i> dari Sketsa.....	67
Gambar 4.31 Penambahan <i>base color</i> , <i>shade</i> , dan beberapa detail.....	68
Gambar 4.32 Penambahan detail <i>environment</i> seperti langit.....	68



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.33 Implementasi Sketsa dan Referensi pada Procreate	70
Gambar 4.34 Pembuatan <i>Outline</i> dari Sketsa.....	71
Gambar 4.35 Penambahan <i>Base color</i>	71
Gambar 4.36 Penambahan <i>Layer shade</i>	72
Gambar 4.37 <i>Clipping Mask</i> pada <i>Layer shade</i> ke <i>Layer Base color</i>	72
Gambar 4.38 Hasil akhir aset bahan makanan	72
Gambar 4.39 Implementasi Sketsa dan Referensi kedalam Procreate.....	76
Gambar 4.40 Pembuatan <i>Outline</i> dari Sketsa.....	76
Gambar 4.41 Penambahan <i>Base color</i>	77
Gambar 4.42 Tool <i>Brush</i> “Wood”	77
Gambar 4.43 Implementasi Tool <i>Brush</i> “Wood” kedalam <i>environment</i>	78
Gambar 4.45 Implementasi Sketsa dan Referensi pada Procreate	79
Gambar 4.46 Pembuatan <i>outline</i> dari sketsa	79
Gambar 4.47 Penambahan <i>Base color</i>	80
Gambar 4.48 Penambahan detail-detail pada objek	80
Gambar 4.49 Objek <i>spotlight</i> dengan fitur gaussian blur	81
Gambar 4.50 tampilan makanan akhir saat simulasi memasak selesai.....	81
Gambar 4.51 Aset Animasi Memasak	84
Gambar 4.52 <i>frame</i> pertama pada aset memasak	84
Gambar 4.53 <i>frame</i> berikutnya.....	85
Gambar 4.54 total <i>frame</i> yang telah dibuat.....	85
Gambar 4.55 Penerapan <i>emphasis</i> pada tombol main menu.....	86
Gambar 4.56 <i>Collor Pallete</i> UI	88



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1 Tabel Interval Skala Likert	16
Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan	20
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Animasi kerak telur	23
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Animasi Selendang Mayang	24
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Animasi Sayur Babanci	26
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> Animasi Kue geplak	27
Table 4.6 <i>Storyboard Game</i>	29
Tabel 4.7 Hasil Sketsa <i>Environment</i>	35
Tabel 4.8 resep bahan makanan khas betawi	36
Tabel 4.9 Referensi Background	39
Tabel 4.10 cara membuat setiap makanan khas	41
Tabel 4.11 Hasil Analisis Resep untuk Aset Animasi Memasak	44
Tabel 4.12 Referensi dan sketsa aset animasi memasak kerak telur.	46
Tabel 4.13 <i>Wireframe</i> aplikasi	47
Tabel 4.14 Referensi dan sketsa untuk <i>Material Collecting</i>	49
Tabel 4.15 Hasil Aset Karakter untuk Animasi.....	59
Tabel 4.16 Hasil Aset Makanan untuk Animasi.....	64
Tabel 4.17 Hasil Aset <i>Environment</i> untuk Animasi.....	69
Tabel 4.18 Aset Bahan makanan untuk <i>Game</i>	73
Tabel 4.19 Aset Makanan untuk <i>Game</i>	81
Tabel 4.20 Referensi dan Sketsa Aset Makanan untuk <i>Game</i>	83
Tabel 4.21 Hasil Aset Animasi Memasak Kerak Telor	85
Tabel 4.22 Aset <i>User Interface</i>	88
Tabel 4.23 Hasil Interface	92
Tabel 4.24 <i>Alpha Testing</i>	98
Tabel 4.25 Wawancara Ahli UI.....	100
Tabel 4.26 Wawancara Ahli Aset 2D	101
Tabel 4.27 Wawancara Ahli UI.....	102
Tabel 4.28 Hasil Kuesioner	103



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	1
Lampiran 2 Biodata Ahli UI.....	1
Lampiran 3 Biodata Ahli Aset 2D.....	2
Lampiran 4 Hasil Wawancara Narasumber	3
Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan murid.....	7
Lampiran 6 Wawancara kebutuhan tampilan UI.....	10
Lampiran 7 Wawancara <i>Beta Testing</i> Ahli Aset UI.....	11
Lampiran 8 Wawancara <i>Beta Testing</i> Ahli Aset 2D	12
Lampiran 9 Wawancara <i>Beta Testing</i> Guru PLBJ	13
Lampiran 10 Sampel Kuesioner <i>Beta Testing</i>	14
Lampiran 11 Dokumentasi	15
Lampiran 12 Desain Sketsa Aset Animasi Memasak.....	16
Lampiran 13 Hasil Aset Animasi Memasak	21

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) adalah sebuah mata pelajaran muatan lokal untuk sekolah dasar di Jakarta yang menerapkan kurikulum 2013. Tujuan mata pelajaran PLBJ adalah agar siswa dapat mengenal, memahami, dan membiasakan berperilaku hidup sehat, disiplin, aman, tertib, akrab, dan juga menghargai seni dan budaya Jakarta sesuai dengan Keputusan Kepala Dinas Pendidikan DKI Jakarta No. 1114 tahun 2018. PLBJ merupakan salah satu upaya pemerintah DKI Jakarta untuk melestarikan budaya Betawi di lingkungan masyarakat khususnya anak-anak, oleh karena itu, PLBJ diajarkan pada siswa sekolah dasar agar mereka dapat mengenal dan memahami budaya Betawi sejak dini.

Salah satu sekolah dasar yang mengadakan mata pelajaran PLBJ adalah SDN Kali Anyar 02 yang menjadi fokus pada penelitian ini. Mata pelajaran PLBJ diajarkan kepada siswa sebagai muatan lokal. Materi yang dibahas pada mata pelajaran PLBJ di sekolah ini antara lain Kebudayaan dan Sejarah Jakarta, Lingkungan, Lagu Khas Betawi, Kuliner, Transportasi, dan lain-lain. PLBJ utamanya diajarkan menggunakan metode ceramah.

Menurut Pak Purwito yang merupakan guru PLBJ kelas 6 di SDN Kali Anyar 02, pembelajaran materi kuliner yang ada pada buku PLBJ sangat sedikit yakni hanya satu jenis makanan saja yaitu Selendang Mayang. Metode pembelajaran secara konvensional seperti ceramah juga dikatakan kurang efektif dalam membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran karena kurang berkesan dan setelah murid selesai pulang ke rumah maka materi tersebut akan mudah dilupakan, hal ini sejalan dengan wawancara dengan 9 murid yang beliau ajar bahwa selama ini mereka setuju bahwa dengan metode pembelajaran tersebut mereka mengalami kesulitan belajar dengan buku yang penuh teks dan materinya pun mudah dilupakan karena kurang menangkap isi dari materinya. Dalam kondisi ideal, sekolah bisa saja



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mendatangkan ahli kuliner untuk membantu proses pembelajaran praktek kuliner, namun demikian, hal ini belum dapat dilakukan karena keterbatasan biaya dan waktu. Menurut narasumber, materi tentang kuliner ini cukup penting dikarenakan menyangkut dalam identitas budaya. Budaya merupakan bagian dari warisan dan kebudayaan nenek moyang yang seharusnya dijaga dan dilestarikan untuk generasi mendatang, oleh karena itu jika dilupakan maka dikhawatirkan siswa tidak dapat mengenali kuliner khas Betawi yang ada di sekitarnya (Dewantara, 2018). Narasumber juga menjelaskan bahwa media pengajaran lain selain buku seperti menggunakan media digital dengan penambahan materi makanan sangat dibutuhkan sebagai media bantu pengajaran materi kuliner. Menurutnya, murid akan lebih senang dan antusias untuk belajar menggunakan media interaktif digital seperti *game* atau animasi yang merupakan pemanfaatan kemajuan teknologi digital.

Dalam proses ajar mengajar, penggunaan media akan memperjelas pesan ataupun materi pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar (Awalia et al.,2019; Dwi Sari & Setiawan, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah *game* edukasi dan animasi. Penggunaan video animasi dan *game* interaktif dapat membuat peserta didik tertarik sehingga pembelajaran yang aktif dapat berlangsung dengan baik (Seftiana, D dan Delia, 2021). *Game* edukasi pengenalan makanan tradisional dapat memudahkan murid dalam mengingat dan mengenali bahan-bahan dalam membuat suatu makanan dan dapat membuat mereka tertarik untuk menerapkannya di dunia nyata (Maisyaroh ,2016).

Dalam sebuah media interaktif berbasis *game* dan animasi, salah satu faktor yang menjadikan media tersebut efektif dalam pembelajaran adalah bagian desain visual. Visual adalah bagian penting yang sangat berpengaruh dalam penyampaian informasi. Media dengan visual yang baik dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, selain itu juga dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata (N Mu'tamaroh, 2019). Saat ini banyak *game* dan animasi yang dibuat dengan visual yang menarik. Tampilan visual dari aset objek, karakter dan *background* dari sebuah *game* dapat meningkatkan minat para pemain untuk memainkannya (Eliana Wulandari, 2021).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tampilan desain objek visual dan latar belakang dapat menjadi sangat penting untuk menjadi daya tarik sebuah *game* atau animasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibutuhkan sebuah media interaktif digital sebagai media untuk membantu proses pembelajaran guru kepada murid SDN Kali Anyar 02 tentang materi kuliner yang berbasis *Game* dan Animasi. Dalam hal ini sebuah media interaktif untuk pembelajaran anak-anak membutuhkan visualisasi yang menarik dan sesuai dengan tema atau topik yang diangkat, maka dari itu skripsi ini akan menjelaskan pembuatan aset visual 2D dalam *game* dan animasi serta *User Interface* untuk media interaktif yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran kuliner khas betawi untuk murid kelas 6 SDN Kali Anyar 02.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat aset visual 2D dan *User Interface* pada media interaktif sebagai media bantu pembelajaran kuliner khas Betawi untuk siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan, berikut adalah Batasan masalah yang digunakan dalam pembuatan media interaktif pembelajaran kuliner Betawi

- a. Desain aset 2D seperti *environment*, ilustrasi makanan dan desain karakter pada media interaktif berdasarkan sumber kebudayaan Betawi yaitu makanan khas Betawi yang terdiri dari Kerak Telor, Selendang Mayang, Kue Geplak, Sayur Babanci, kemudian pakaian khas Betawi seperti Kebaya Encim dan Baju Sadariah, serta rumah kebaya adat betawi.
- b. Target pengguna dari aplikasi ini adalah guru PLBJ dan siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang.
- c. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aset 2D dan *User Interface* adalah Adobe Illustrator, Procreate, dan juga figma.
- d. Hasil akhir berupa aset gambar berjenis *bitmap* yang akan digunakan sebagai aset pada animasi dan *game* pada aplikasi media interaktif.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aset visual 2D dan *User Interface* pada media interaktif sebagai media bantu pembelajaran materi kuliner khas Betawi untuk siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang.

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah:

- a. Membantu proses pembelajaran guru PLBJ tentang materi kuliner khas Betawi untuk siswa kelas 6.
- b. Meningkatkan minat dan antusias siswa dalam belajar kuliner khas Betawi
- c. Memberikan visualisasi yang sesuai dan menarik untuk aplikasi media interaktif pembelajaran kuliner khas Betawi.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan tentang informasi umum seperti latar belakang dari penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisikan landasan-landasan teori yang diambil dari karya ilmiah, jurnal, buku, ataupun sumber lain berupa pengertian, definisi, data dan hasil penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini dituliskan metode yang digunakan dalam pengumpulan data serta jenis penelitian yang akan dilakukan serta menjabarkan proses bagaimana penelitian ini akan dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan dijelaskan tahapan-tahapan pembuatan dari *User interface* dan aset visual untuk *game* dan animasi pada media interaktif berdasarkan metode bab sebelumnya. Pada bab ini juga akan dipaparkan hasil pengujian aplikasi media interaktif yang sudah menggunakan aset-aset visual yang penulis gunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab penutup untuk penelitian yang telah dilakukan. Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang telah dilakukan dari penelitian ini .



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan yang didapat. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil membuat aset 2D untuk *Game* dan animasi seperti aset Bahan Makanan, aset Makanan, aset *Environment*, Aset Karakter dan Aset Animasi Memasak yang sesuai dengan kebutuhan.
2. *User Interface* sudah dibuat dengan baik secara tampilan maupun keterbacaan pada aplikasi, Namun ada beberapa yang perlu diperbaiki seperti penggunaan warna font dan warna *background* yang bisa disesuaikan lebih baik lagi.
3. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan kepada guru PLBJ dan kuesioner kepada murid kelas 6, didapatkan kesimpulan bahwa media interaktif ini memiliki desain aset 2D yang terlihat menarik dan sudah baik sesuai standar untuk murid sekolah dasar serta memiliki *user interface* yang jelas dan mudah digunakan serta dapat membuat murid tertarik dalam menggunakan aplikasi untuk mempelajari kuliner khas Betawi berdasarkan interval . Hasil *beta testing* yang dilakukan oleh ahli media menyatakan keseluruhan aset dan UI juga sudah baik dan sesuai meskipun ada beberapa perbaikan minor terhadap pembuatan aset dan tampilan UI pada beberapa halaman.

5.2 Saran

Dari pelaksanaan penelitian ini, ditemukan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat dan membantu pembaca yang tertarik untuk mengembangkan penelitian ini. Saran tersebut diantara lain:

1. Perhatikan penggunaan warna yang digunakan untuk *environment* dan karakter ataupun objek lain yang akan muncul secara bersamaan dalam satu *scene* agar tidak ‘bertabrakan’ atau terlalu kontras antara objek

dengan *environment*, sehingga semua objek yang ada dalam animasi dapat menyatu dengan *environment*.

2. Lebih diperhatikan penggambaran *outline* dalam pembuatan aset bisa lebih diperjelas ketebalannya agar bisa terlihat lebih bagus dan konsisten.
3. Dalam pembuatan UI, dapat diperhatikan dalam penggunaan warna antara *background* dan font, jika warna yang digunakan pada *background* berwarna gelap, maka warna font yang digunakan lebih baik berwarna lebih cerah.
4. Karakter pada Animasi dapat dibuat menjadi lebih menonjol sehingga lebih menarik.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1).
- Lintau, Ephi. (2010). Perbedaan Grafik 3D dan 2D. <http://ephi.web.id/> [20 Juli 2014]
- Dewantara, Y. F. (2018). Kerak Telor: Kuliner Khas Ibu Kota Jakarta (BETAWI). *National Conference of Creative Industry*.
- Dwi Sari, N., & Setiawan, J. (2020). Papan Gekola Sebagai Media Pembelajaran Matematika Yang Inovatif Dengan Pendekatan Steam. *Jurnal Sainika Unpam : Jurnal Sains Dan Matematika Unpam*, 3(1).
- Fadli, M. R. (2020). *User Interface And User Experience Of Indosport Mobile Applications Using A User Centered Design Approach*. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2).
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode *Design thinking* Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1).
- Kusumaningtyas, A., Wibisono, B., & Kusnadi, K. (2013). Penggunaan Istilah Makanan dan Jajanan Tradisional pada Masyarakat di Kabupaten Banyuwangi Sebuah Kajian Etnolinguistik. *Publikasi Budaya*, 1(1).
- Maisyaroh. (2016). Edukasi *Game* Pengenalan Makanan Tradisional Indonesia Menggunakan Unity 2D. *Edukasi Game Pengenalan Makanan Tradisional Indonesia Menggunakan Unity 2D*.
- Mokoginta, H., Tulenan, V., & Sugiarso, B. A. (2019). Aplikasi *Game* Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2).
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2).
- Nugroho, S. M. S., Sumpeno, S., & Liudyvia, M. (2021). *Game* Edukasi Mengenal Jajanan Tradisional Indonesia Berbasis Role-Playing *Game* (RPG). *Jurnal Teknik ITS*, 10(2).
- Nur Ik, D., Wibisono, W., Kusumah, W. I., Al-Kamal, T., Raya, J., No, A.-K., Selatan, K., & Jeruk, K. (2019). Analisis Sains Rumah Tradisional Bekasi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan Pola Pikir Budaya Masyarakatnya Sebagai Teknologi Relevan Masa Kini. *Prosiding Semnastek*, 0(0).

- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2).
- Prayogha, A. P. D., & Pratama, M. R. (2020). Implementasi Metode Luther untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 1(1).
- Prestiliano, J., Sarisih, D. P., & Utami, B. S. (2020). Analisis dan Perancangan Asset *Game* Rumah dan Pakaian Adat Bali Berbasis Pixel Art 2D. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2).
- Seftiana, D., & Delia, B. A. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dan *Game* Interaktif Menggunakan Webside Oodlu Materi Pecahan Sederhana Kelas 3 Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting. *Simposium Nasional RAPI*.
- Wirawan, C. H., & Sutami, H. (2022). Kebaya Encim Betawi: Ikon Busana Perempuan Betawi. *Fenghuang: Journal of Chinese ...*, 01(02).
- Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Desain Karakter Senjata Tradisional Untuk *Game* Visual Novel Berbasis Powerpoint. *Jurnal Barik*, 2(2).
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumbaran Fisika*.
- Ramadhani, S.P., Amalia, W, dan Mahardika, R. (2018). “ (PLBJ) SD Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II (Interaktif Pop-Up Book Tema Budaya Betawi”. Laporan Akhir Simlitabmas. P.7.
- MU'TAMAROH, N 2019, 'Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Fiqh Materi Pokok Shalat Sunnah Muakad Siswa Kelas Vii Di Mtsn 4 ...',
- Munir. (2013). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). Suku Betawi: Kebudayaan Jakarta Raya Jalur Rempah. Jalur Rempah. Diakses pada 28 Juni 2023, dari

[https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/foto/suku-betawi-kebudayaan-jakarta-
raya-jalur-rempah](https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/foto/suku-betawi-kebudayaan-jakarta-
raya-jalur-rempah)

Septian.R & Siradj.Y 2020 “Pembuatan Asset 2 Dimensi Untuk Judul Proyek Akhir Tapping *Game* Multiplayer “Gatca”” Universitas Telkom, Fakultas Ilmu Terapan

Rustan, S. (2017). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. Jakarta: Elexmedia.

Vectornator. (2022). *12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know Blog*. Diakses pada 01 Juli 2023, dari <https://www.vectornator.io/blog/illustration-styles/#cartoon-illustration>

Surasa, S. (2023). *Penerapan Teknik Digital Painting Pada Produksi Film Animasi 2 Dimensi “Dreams”*. *Knowledge: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*.

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Diakses pada 16 Mei 2023, dari <https://fbs.unj.ac.id/indonesia/?p=12897>

Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali*. 5, 7.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Amrul Haqqi Zulkarnain

Lahir di kota Depok pada tanggal 31 Maret 2001. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara yang bertempat tinggal di Kecamatan Limo, kota Depok. Penulis menamatkan Pendidikan Sekolah Dasar di SDN Cipedak 02 Jakarta Selatan, kemudian lulus dari SMP Muhammadiyah 4 Depok, lalu menamatkan Pendidikan di SMK Al-Muhajirin Depok di tahun 2019. Kemudian penulis menjadi seorang Mahasiswa D4 di Politeknik Negeri Jakarta jurusan TIK, Program Studi Teknik Multimedia Digital pada tahun 2019.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Ripa Saepul Ahyar,
UI/UX Designer

Available

ripaahyar20@gmail.com
 (+62) 852 8939 5268
 Jakarta, Indonesia
www.linkedin.com/in/ripa-ahyar
<https://medium.com/@ripaahyar>
<http://bit.ly/3HjTqYE>

Nama saya Ripa Saepul Ahyar dan saya lulusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Gunadarma 2016. Sebagai seorang UI/UX Designer, saya memiliki kemampuan untuk mengkombinasikan kreativitas dan teknologi untuk membuat produk digital yang intuitif dan memuaskan bagi pengguna. Saya memahami bagaimana mengkombinasikan elemen desain seperti warna, tipografi, layoting dan spacing untuk menciptakan antarmuka yang efisien dan memuaskan. Saya juga memiliki kemampuan untuk melakukan riset dan menganalisis data untuk memahami kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa solusi yang saya tawarkan sesuai dengan harapan mereka. Saya memiliki 2 tahun pengalaman dalam industri desain dan telah bekerja pada berbagai proyek, mulai dari aplikasi mobile hingga situs web. Saya percaya bahwa desain harus bertujuan untuk memudahkan hidup pengguna dan saya berdedikasi untuk terus meningkatkan kemampuan saya dalam bidang ini.

Pengalaman Kerja

April 2021 - Sekarang
Purna Waktu

 **PT Sinar Mas Multiartha Tbk**
 UI/UX Designer, Jakarta Indonesia

Okt 2021 - Sekarang
Pekerja Lepas

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
 UI/UX Designer, Jakarta Indonesia

Feb 2022 - Sekarang
Pekerja Lepas

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
 Mentor UI/UX Designer, Jakarta Indonesia

Aug 2022 - Des 2022
Pekerja Lepas

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
 Mentor Technical Writer, Jakarta Indonesia

Jul 2018 - Des 2020
Paruh Waktu

 **GUNADARMA UNIVERSITY COMPUTING CENTER**
 Designer, Jakarta Indonesia

Pendidikan

 **Universitas Gunadarma**
Ilmu Komputer
 Sistem Informasi
 2016-2020,
 GPA: 3,32/4.00

 **MAN Cipasung Tasikmalaya**
 Ilmu Pengetahuan Alam
 2013-2016

Organisasi

 **BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA**
 Wakil Ketua Umum -
 BEM FIKTI 2019-2020

 **BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA**
 Deputi Redaksi Biro
 Media - BEM FIKTI
 2018-2019

 **BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA**
 Staff Pengabdian
 Masyarakat - BEM FIKTI
 2017-2018

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Curriculum Vitae



PROFIL

Suka mencoba hal-hal baru sebagai langkah mencari inspirasi sebanyak mungkin untuk dituangkan kedalam seni

PENGALAMAN KERJA

Feb 2019 - Sekarang **Fulltime Multimedia Staff**
Master Lingua Institute, Jakarta Utara

Master Lingua Institute adalah tempat les privat bahasa inggris. Disana saya bekerja sebagai tim kreatif membantu membuat materi belajar menjadi media belajar interaktif berbentuk ilustrasi, animasi, maupun video.

PENDIDIKAN DAN KUALIFIKASI

Jurusan **Multimedia**
SMKN 56 Jakarta, Jakarta Utara

KEAHLIAN

Adobe Photoshop
Procreate
Adobe After Effect

PENCAPAIAN

Juara 3 LKS Animasi 2D Tingkat Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2016
Juara 1 LKS Animasi 2D Tingkat Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2017
Juara Harapan 2 LKS Animasi 2D Tingkat Nasional pada tahun 2017

PRIBADI

Nama
Faisal Fachri

Alamat
Jl. Timbul Benat No.15 RT/RW :
016/016, Kelurahan : Kapuk,
Kecamatan : Cengkareng
11720 Jakarta Barat

Nomor telepon
083807483722

Email
faisalfahri1@gmail.com

Tanggal lahir
12-11-2000

Jenis kelamin
Laki-laki



Lampiran 4 Hasil Wawancara Narasumber

Narasumber	Pak Purwito
	Wali Kelas 6 SDN Kalianyar 02 Petang
Tanggal	06 Maret 2023
Latar	Siang Hari, Ruang Olahraga
Situasi	Akrab dan Ramah
Pertanyaan	Jawaban
Apakah terdapat mata pelajaran PLBJ di SD ini? Jika ada, di kelas berapa? Dan di kelas berapa bapak mengajar?	“PLBJ itu ada mulai kelas 4, 5, 6. Saya kebetulan ngajar di kelas 6. Khusus PLBJ memang tidak ada, jadi saya kan guru kelas, merangkap seluruh mata pelajaran kecuali agama dan olahraga, ada guru khusus.”
Seberapa penting mata pelajaran PLBJ ini untuk dipelajari di tingkat sekolah dasar?	“PLBJ itu kan termasuk muatan lokal ya, penting dan tidak pentingnya tergantung tergantung pemda, kan muatan lokal itu ada 2 pilihan, ada PLBJ ada bahasa inggris. Kalau di suatu sekolah itu ada guru yang bisa bahasa inggris, berarti yang dipake PLBJ bahasa inggris, materinya PLBJ cuman bahasa pengantar pake bahasa inggris, dicampur bahasa inggris. Karena disini guru bahasa inggris tidak ada, makanya kami ambil muatan lokalnya PLBJ pakai pengantar bahasa Indonesia. Kalau dibilang penting ya tergantung sudut pandangnya. Kalau menurut saya itu ya penting, karena itu memuat muatan lokal yang ada di Jakarta ini, tentang lingkungan Jakarta, berkaitan dengan wilayahnya, tempat rekreasinya, tertib masyarakatnya, termasuk keseniannya, termasuk kuliner khas di DKI Jakarta.”
Materi apa saja yang diajarkan dalam PLBJ di kelas 6?	“Di kelas 6 ini ya dari tertib lalu lintas ada, budaya Betawi ada, adat Betawi tentang orang meninggal, orang menikah, palang pintu, itu kita pelajari, cuman kan gak secara detil, secara umum aja kita kasih ke anak. Termasuk tempat rekreasi di Jakarta, mall-mall di Jakarta, pasar modern, pasar tradisional, kita sampaikan apa untung dan tidaknya itu disampaikan. Termasuk apa itu manfaat tertib lalu lintas, ada juga. Termasuk kereta cepat, transjakarta itu kita ajarkan juga walupun tidak secara mendetil, secara umum biar anak tau, intinya pengenalan dulu. Materi kelas 4, 5, 6 mirip-mirip aja, itu itu aja materinya, sama.”

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Selama mengajar materi apa yang banyak hambatan atau permasalahan penyampaianya?	PLBJ, paling atau dalam	“Hambatan itu paling banyak kalau masalah praktek, masalah budaya, masalah kuliner. Karena guru kan gak menguasai kuliner. Paling-paling kita buka power-point, karena untuk mempraktkannya agak sulit karena kita gak menguasai, atau minta tolong guru perempuan atau orang tua murid. Mestinya kalau pas pelajaran budaya kita harus panggil guru dari luar yang menguasai budaya daerah sini, atau kalau kuliner kita harus panggil guru khusus kuliner tentang masakan Betawi, itu kan terkendala semua, itu kendalanya.”
Menurut bapak, seberapa penting materi kuliner Betawi?	seberapa kuliner	“Dibilang penting kan itu termasuk sejarah, kan gaboleh kita lupakan, kalo bisa ya kita kembangkan, kalo nggak ya jangan sampai dilupakan, harus tetep ada, nggak bisa nggak, karena kita di Betawi. Walaupun disini kan pelajarnya bukan asli Betawi semua, dari seluruh Indonesia ada, paling tidak mereka mengetahui oh ini loh makanan khas Betawi.”
Apa hambatan dalam menggunakan komite ahli budaya atau kuliner?	dalam ahli budaya atau kuliner?	“Kalau kendala dalam pemanggilan ahli budaya atau kuliner itu selama ini terkendala keterbatasan waktu dan biaya”
Menurut bapak, bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran materi makanan tradisional Betawi?	bagaimana materi makanan tradisional Betawi?	“Kalau minatnya cukup bagus, tapi kalau sudah di masyarakat, mereka tuh kayak lupa. Karena kan condongnya ke makanan praktis, makanan dari luar, karena memang orang tua di rumah jarang bikin bir pletok, makanan khas Betawi. Kecuali kan kalau ada Jakarta Fair, itu pun setahun sekali, orang jarang berkunjung, masuk sudah mahal, apalagi jajannya. Jadi akhirnya, kalau di rumah tuh bisa tergerus, malah gak bisa. Orang hajatan kan jarang bikin bir pletok. Cuman kalo rapat-rapat dinas biasanya minumannya pakai bir pletok iya, cuman kalau untuk keseharian jarang.”
Selama ini dari materi yang bermasalah tersebut, metode apa yang digunakan dalam penyampaian materinya? Apakah menggunakan metode ceramah atau ada metode lain misalnya praktik?		“Selain buku, dan power point, ya kita tanya jawab aja, ukurannya ini, bahannya ini, anak-anak tanya, kita jawab sesuai buku saja, anak-anak lebih mengenang. Sebelum itu dijelasin dulu pengantarnya, hari ini kita praktek buat kuliner, untuk tahap awal yang perlu disiapkan bahannya apa apa saja, caranya apa apa saja, setelah itu kita ke anak, bahan ini kenal gak, nanti tanya ke orang tua, siapkan di rumah, untuk minggu depan kita prakteknya. Kalau waktunya gak cukup, minggu depan hanya kelompok ini yang ini ya dua kelompok aja ni. ”
Apa hambatan dalam metode tersebut?		“Kekurangannya anak kan beda, ada anak yang aktif, ada anak yang nggak. Biasanya anak yang aktif lebih sibuk daripada anak yang pasif, dia taunya jadi lah pokoknya ikut saja ngeliatin. Tapi kalau anak yang



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	memang punya kemauan ingin bisa kuliner, hobi gitu, lebih gampang daripada anak yang gak hobi gitu. Anak kan beda-beda tadi, ada yang memperhatikan, ada yang pokoknya gaktau gakbisa. Kan satu kelompok gak mungkin orangnya pinter semua kan.”
Apa dampaknya jika materi tersebut tidak tersampaikan dengan baik?	“Dampaknya anak tidak mengenal dengan kuliner lokal yang ada di sini. Kalau anak tau kan, bisa membandingkan karena sudah pernah belajar.”
Apakah selama ini sudah cukup dalam penyampaian materinya melalui media-media yang sudah digunakan selama ini?	“Selama ini tidak ada yang komplek jadi kita anggap cukup, tapi ya mestinya harus kurang lah. Untuk membangkitkan anak anak cinta dengan makanan lokal, caranya bagaimana, apa cukup di sekolah, apa di masyarakat juga ada, apa pemerintah daerah berperan juga. Kita taunya ramenya cuma setaun sekali karena festival Jakarta kan, banyak orang jualan khas Betawi semua, setahun sekali, setelah itu gak ada lagi. Menurut saya sih belum ya, kan Jakarta banyak yang bisa dipelajari, ada kerak telur, ada lontong sayur, ada lagi gado-gado, itu mustinya bisa. Tapi selama ini yang fokus, hanya bir pletok dan selendang mayang, itu aja yang difokuskan, kan satu semester hanya satu saja kita milih gitu loh. Sebenarnya yang lainnya pengen kita cakup, cuman kan ya namanya kita kan gada yang ahli dalam bidang itu ya kita gak lakuin. Jadi ya menurut bapak masih kurang.”
Apakah selama ini sudah pernah menggunakan media lain berbasis digital seperti <i>game</i> atau animasi?	“Selama ini belum pernah pake yang model gitu, belum ada, yang pake mainan <i>game</i> , animasi, belum.”
Apakah dibutuhkan media lain yang dapat membantu bapak dalam penyampaian pembelajaran di materi kuliner khas Betawi pada PLBJ, seperti media interaktif berbasis <i>game</i> dan animasi?	“Ya perlu aja, diperlukan. Cuma ini kan muatan lokal, jadi kadang-kadang di sekolah tuh kan udah kelas 6 itu, kita muatannya ke materi yang lain, yang itu kita pisahkan dulu, nanti waktu senggang ada waktu baru kita ajarkan. Tetap dibutuhkan, kalau itu dapat membangkitkan minat anak, dapat mendorong rasa ingin tahu, media apapun yang mungkin anak belum pernah ada, ada yang terbaru, pasti anak tertarik dan antusias. Apalagi yang berkaitan dengan teknologi anak pasti senang, anak pasti suka, udah pasti itu. Orang kalau anak-anak belajar online itu lebih senang online kok. Belajar online bisa buka google, bisa buka jawaban, bisa cari materi apa apa, anak lebih menguasai media digital tadi itu. Ya kalau anak-anak, media begini tuh pasti senang aja daripada main <i>game</i> yang tidak bermanfaat. Kalau memang ada aplikasi yang bisa begitu pasti anak



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	<p>seneng untuk nontonnya, kalau untuk mempraktekannya belum tau juga. Biasanya kan anak seneng dengan hal baru ya pasti anak suka. Praktek yang dimaksud itu praktek nyata, anak bawa dari rumah, kita coba dari sini, dengan bimbingan misalkan kalau saya gak mampu ya saya panggil wali murid saja siapa yang bisa, dia datang cara-caranya gitu sampai selesai. Jadi dibutuhkan media aplikasi seperti itu, kan sudah jaman sekarang ini. Apalagi <i>game-game</i> yang sifatnya mendidik anak pasti suka, anak pasti tertarik. <i>Game</i> bisa dipraktikkan di luar jam pelajaran, di rumah, daripada anak main gak karu-karuan, mendingan buka itu, barangkali anak berminat bisa mencoba yang sebenarnya berdasarkan <i>game</i> itu.”</p>
<p>Menurut bapak, makanan tradisional betawi apa yang harus diangkat untuk materi media interaktif ini?</p>	<p>“Ya, apa kerak telur ya, selendang mayang termasuk perlu juga karena gak setiap orang juga, gado gado bisa juga, soto betawi bisa juga, menambahkan apa yang sudah ada di buku, tambah yang lain, gak masalah, kan banyak alternatif gak harus itu itu aja sebetulnya. Kalau memang makanan langka ada, dan khas Betawi, sekarang orang udah pada lupa, itu boleh diangkat lagi untuk mengingatkan supaya gak lupa, supaya orang ingatnya gak itu itu aja. Oh ternyata ada dulu ada makanan geplak namanya, terus dulu ada sayur babanci, kan kita gak tau, bahannya apa, cara buatnya bagaimana, kan gitu kan, gapapa itu harus diungkap, supaya orang tau, oh ternyata di Betawi ini sangat banyak makanan yang khas asli ini. Nah tinggal sekarang tuh bahannya masih ada apa nggak, peminatnya ada apa nggak, kita sekarang cocok apa nggak dengan makanan itu, atau dimodifikasikan dengan rasa sekarang kan bisa saja, kan banyak alternatif. Jadi kalau memang ada gapapa, diangkat bisa makanan itu.”</p>



Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan murid

Selama belajar PLBJ, apakah ada kesulitan dalam mempelajari materi kuliner tradisional?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Ada
2	Moza Zania	13	Ada
3	Affandi	12	ada
4	Siti (Hani)	12	ada
5	Alicia	13	ada
6	Putra	12	ada
7	Rafka	12	ada
8	Nada	12	ada
9	Cicilia	12	ada

2. Kesulitan seperti apa yang kamu alami dalam belajar kuliner tradisional?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Lupa dengan penjelasan dari materinya
2	Moza Zania	13	Penjelasan buku sulit di pahami Soal yang di berikan susah
3	Affandi	12	Lupa setelah mempelajarinya melalui penjelasan guru
4	Siti (Hani)	12	Lupa materi yang telah dipelajari
5	Alicia	13	Penjelasan buku sulit di pahami Soal yang di berikan susah
6	Putra	12	Lupa dengan penjelasan dari materinya
7	Rafka	12	Lumayan sulit karena tidak tau terhadap makanan-makanan tersebut dengan detail jadi cenderung mudah lupa

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8	Nada	12	Sulit karena Tidak bisa membayangkan detail-detail dari cara pembuatan kuliner
9	Cicilia	12	Sulit karena hanya mengandalkan buku sehingga sulit untuk membayangkan pembuatannya secara langsung

Selama mempelajari materi itu, media apa saja yang sudah dipakai selain media buku dan ceramah, apakah metode praktik digunakan?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Penjelasan dari guru
2	Moza Zania	13	Tidak ada praktik hanya penjelasan dari guru
3	Affandi	12	Penjelasan dari guru, dan buku
4	Siti (Hani)	12	Penjelasan dari guru, dan buku
5	Alicia	13	Tidak ada praktik hanya penjelasan dari guru
6	Putra	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan dengan metode ceramah
7	Rafka	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan dengan metode ceramah
8	Nada	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan oleh guru
9	Cicilia	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan dengan metode ceramah

4. Menurutmu apa kekurangan dan kelebihan dari metode dan media yang selama ini kamu pakai?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra	12	Mudah lupa setelah belajar
2	Moza Zania	13	Mudah lupa setelah belajar
3	Affandi	12	Mudah lupa setelah belajar
4	Siti (Hani)	12	Mudah lupa setelah belajar
5	Alicia	13	Terlalu banyak tulisan Materi terbatas
6	Putra	12	Jadi tidak tau cara pembuatan makannya secara langsung
7	Rafka	12	Mudah lupa setelah belajar dan sulit mengerti materi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

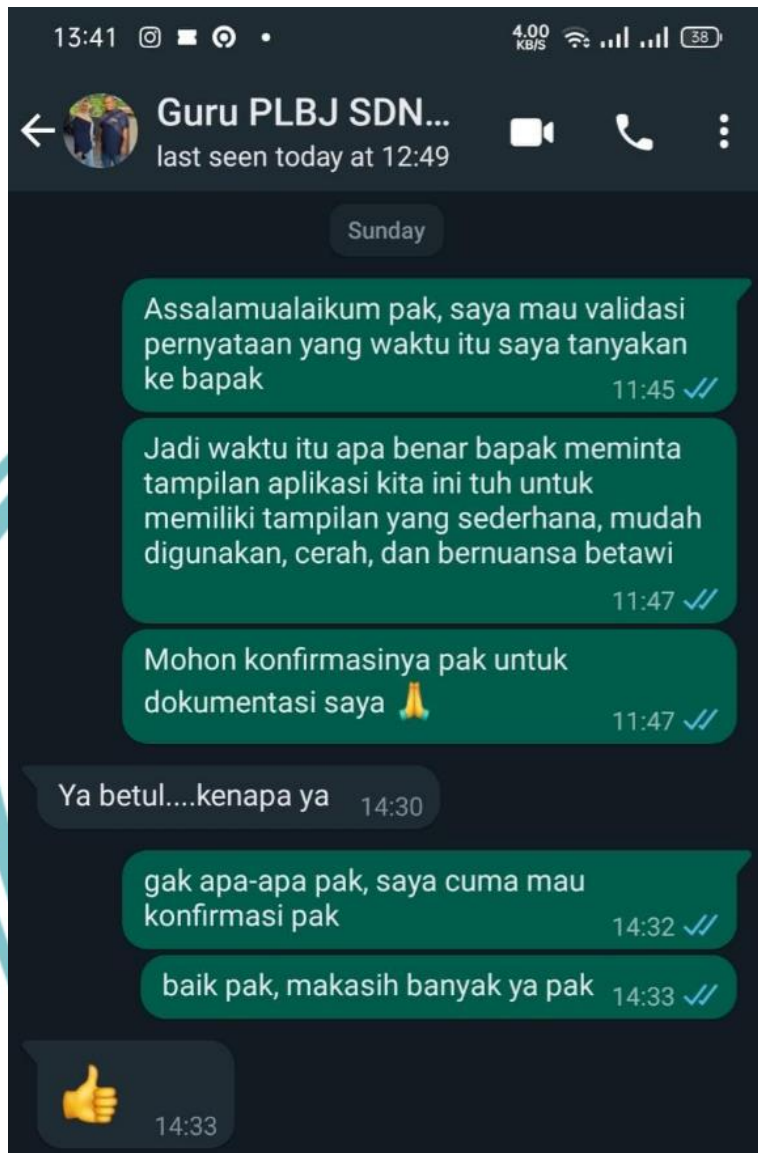
8	Nada	12	Mudah lupa karena tidak paham terkait detail dari makanannya
9	Cicilia	12	Mudah lupa karena tidak paham terkait detail dari makanannya

Menurutmu apakah penggunaan media lain seperti media interaktif berbasis *game* atau animasi dapat membantu kamu belajar materi kuliner tradisional?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Dapat membantu
2	Moza Zania	13	Membantu agar lebih jelas
3	Affandi	12	Dapat membantu
4	Siti (Hani)	12	Dapat membantu
5	Alicia	13	Tertarik agar mudah di pahami
6	Putra	12	Dapat membantu
7	Rafka	12	Tertarik
8	Nada	12	Sangat tertarik dan merasa dibutuhkan
9	Cicilia	12	Sangat tertarik dan merasa dibutuhkan

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 6 Wawancara kebutuhan tampilan UI



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

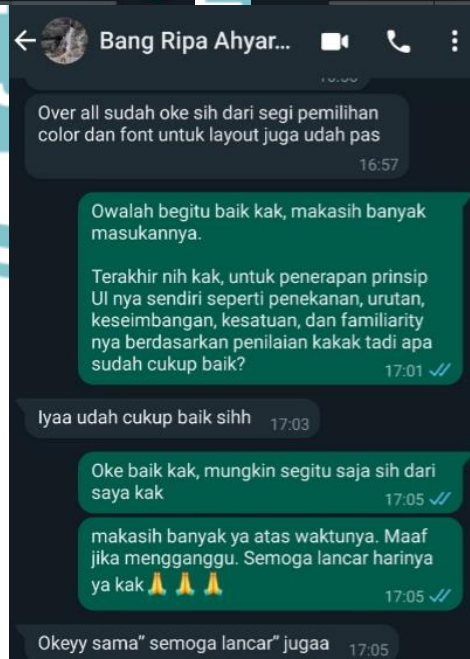
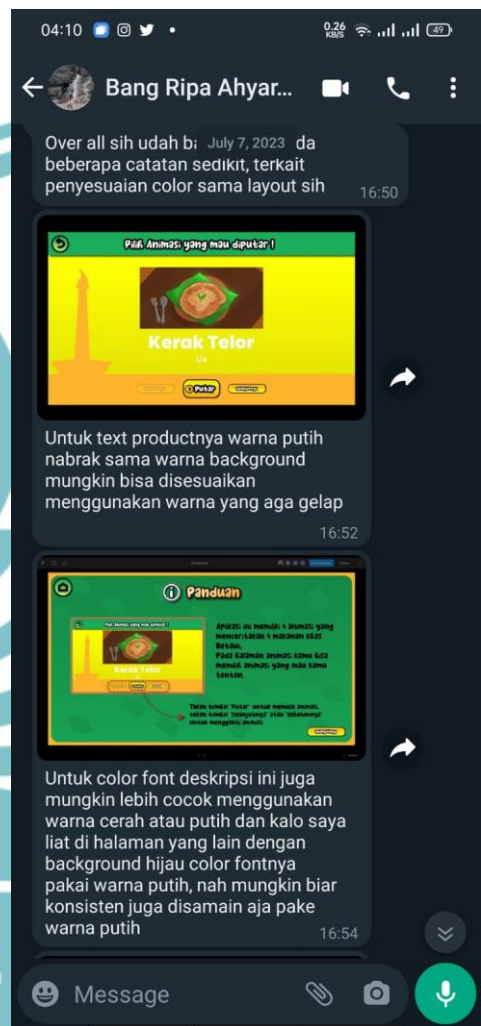
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 Wawancara *Beta Testing* Ahli Aset UI

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Lampiran 8 Wawancara *Beta Testing* Ahli Aset 2D

Pertanyaan	Jawaban
Secara keseluruhan, apa Aset 2D sudah cocok pada aplikasi media interaktif ini?	Sudah baik
Apakah Gaya Aset 2D (gaya kartunis) sudah sesuai untuk kebutuhan aplikasi media interaktif untuk anak-anak kelas 6 SD?	Menurut Saya sudah oke
Apakah pemilihan warna untuk objek 2D sudah baik?	pemilihan warnanya cocok dengan tema dan eye catching
Apakah Desain Aset Makanan pada thumbnail, <i>Game</i> , dan Animasi sudah cocok dan dapat merepresentasikan makanan khas betawi?	sudah cukup mewakili, ketika dilihat juga sudah terbayang bentuk asli
Apakah desain <i>environment</i> untuk <i>game</i> dan animasi sudah sesuai dan cocok?	sudah cocok dan bisa terbawa suasana betawinya
Apakah Objek Bahan Makanan pada <i>game</i> dan animasi sudah terlihat jelas dan sesuai?	sudah cukup terlihat jelas
Apakah aset animasi memasak pada <i>game</i> sudah merepresentasikan tampilan proses memasak (seperti animasi mengaduk, menuang, mengulek, dll)	Sudah sangat jelas
Apakah ada masukan dan saran?	Secara keseluruhan sudah oke, cuman kalau untuk masukan, mungkin garisnya bisa diperjelas lagi pada aset animasi terutama

masukan dan saran :

- Secara keseluruhan sudah oke, cuman kalau untuk masukan, mungkin garisnya bisa diperjelas lagi pada aset animasi terutama

Kesimpulan

- Style Gambar kartunis sudah baik
- Aset sudah terimplementasi dengan baik dan jelas
- Aset sudah cocok dengan tema dan suasana dari animasi ataupun *game*
- Beberapa hal yang bisa diperbaiki kedepannya yaitu dalam pembuatan *outline* aset pada animasi bisa diperjelas

Jakarta, 01 Juli 2023

Faisal Fachri

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 9 Wawancara *Beta* Testing Guru PLBJ

AMRUL : kalau kita lihat ya gambar-gambar yang dari sini, menurut Bapak udah sesuai nggak buat mewakili tampilan asli dari objek-objek tersebut?

PAK PURWITO : Sudah sudah mewakili ini

AMRUL : Terus apakah tampilannya sudah menarik belum pak? -

PAK PURWITO: sudah, cukup menarik. Dari tampilannya sudah cukup bagus. Tapi memang harus ada pengembangan terus agar lebih bagus, namun untuk sementara sudah bagus dan sudah memenuhi standar untuk anak murid.

AMRUL : Apakah warnanya sudah sesuai?

PAK PURWITO : nah warnanya, kurang dapat warna merahnya. Seharusnya ada warna merahnya agar lebih mencolok dan anak-anak lebih suka melihatnya, tapi sudah cukup bagus sih tidak ada masalah

AMRUL : Untuk gambar-gambar makanan dan aset makanan dapat terlihat jelas?

PAK PURWITO : keliatan jelas apalagi sudah ada teksnya juga. Tidak harus realistis karena ini kan gambarnya kartun yang penting terlihat mirip, kan begitu

AMRUL : Menurut bapak, apakah sudah terlihat jelas unsur betawi pada aplikasi *game* dan animasinya?

PAK PURWITO : nah sudah jelas ini kan ada rumah khas betawi, dan ada karakter seperti si pitung, jadi sudah jelas

AMRUL : Jadi sudah masuk ya pak ada karakter-karakter khas betawinya itu?

PAK PURWITO : sudah jelas

AMRUL : Terus tata letak tombol sudah jelas ya pak?

PAK PURWITO : sudah jelas

AMRUL : dan informasinya juga sudah jelas ya pak

PAK PURWITO : sudah, sudah

AMRUL : Iya panduannya juga ada

PAK PURWITO : sudah ada, panduan sudah ada, aplikasinya juga ada, sesuai apa yang apa mau kita mainkan. Ada gambar dan tulisannya jadi sudah oke

AMRUL : Jadi mudah dimengerti buat bapak alurnya seperti main *game*, dan bagaimana cara menonton animasi pada aplikasi

PAK PURWITO : sudah sudah

AMRUL : Baik pak mungkin segitu saja pertanyaan saya, terima kasih pak

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PENILAIAN MURID TERHADAP ASET GAMBAR DALAM GAME KULINER BETAWI

Nama : FAHRI Bnu ahmadi

Berikan centang (✓) pada kolom nilai dibawah.
Nilai 1 untuk sangat kurang setuju, Nilai 2 untuk kurang setuju, Nilai 3 untuk setuju, Nilai 4 untuk sangat setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Objek gambar pada game dan animasi terlihat jelas			✓	
2	Objek Gambar pada game sudah terlihat menarik			✓	
3	Objek Gambar pada animasi sudah terlihat menarik			✓	
4	Objek Karakter pada animasi sudah dapat dikenali				✓
5	Desain gambar bahan makanan saat game memasak dapat dikenali			✓	
6	Desain gambar makanan dapat dikenali dengan jelas			✓	
7	Kamu dapat mengenali tata letak tombol dan informasi				✓
8	Tampilan dan penggunaan warna aplikasi ini menarik			✓	
9	Gambar pada aplikasi ini membuat kamu tertarik untuk belajar kuliner khas betawi				✓

PENILAIAN MURID TERHADAP ASET GAMBAR DALAM GAME KULINER BETAWI

Nama : H u i k u l ~~idiki~~ idiki

Berikan centang (✓) pada kolom nilai dibawah.
Nilai 1 untuk sangat kurang setuju, Nilai 2 untuk kurang setuju, Nilai 3 untuk setuju, Nilai 4 untuk sangat setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Objek gambar pada game dan animasi terlihat jelas			✓	
2	Objek Gambar pada game sudah terlihat menarik				✓
3	Objek Gambar pada animasi sudah terlihat menarik			✓	
4	Objek Karakter pada animasi sudah dapat dikenali		✓		
5	Desain gambar bahan makanan saat game memasak dapat dikenali			✓	
6	Desain gambar makanan dapat dikenali dengan jelas				✓
7	Kamu dapat mengenali tata letak tombol dan informasi			✓	
8	Tampilan dan penggunaan warna aplikasi ini menarik		✓		
9	Gambar pada aplikasi ini membuat kamu tertarik untuk belajar kuliner khas betawi				✓

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 11 Dokumentasi



Dokumentasi Wawancara Narasumber dan Siswa



Dokumentasi Testing kepada Murid dan Guru

Lampiran 12 Desain Sketsa Aset Animasi Memasak

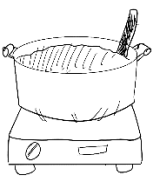

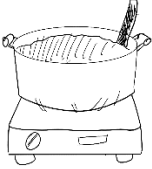

Kerak Telor	Langkah mengaduk adonan kerak telur diatas tungku	
	Langkah membalikan panci ke arah tungku	
	Langkah mencungkil kerak telur yang sudah matang dari panci	
Selendang Mayang	Langkah mengaduk adonan yang berisi tepung, garam, dan air	
	Langkah mengaduk adonan dengan pewarna merah	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



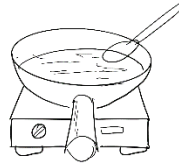
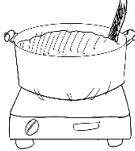
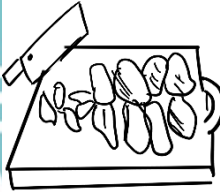


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Langkah mengaduk adonan dengan pewarna hijau	
Langkah mengaduk adonan berwarna putih	
Langkah menuang adonan berwarna hijau kedalam loyang	
Langkah menuang adonan berwarna putih kedalam loyang yang berisi adonan berwarna hijau	
Langkah menuang adonan berwarna merah kedalam loyang yang berisi adonan berwarna hijau dan putih	
Langkah mengaduk air, gula merah dan daun panda diatas panci	
Langkah mengaduk santan, garam, dan daun pandan diatas panci	
Langkah memotong kotak-kotak selendang mayang	

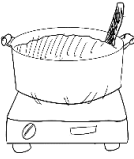
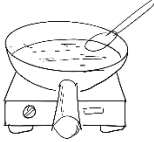
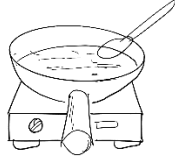

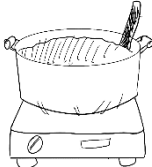

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sayur Babanci	Langkah mengulek bumbu-bumbu hingga halus	
	Langkah mengangkat dan menuangkan daging dan tetelan dari panci rebusan ke piring	
	Langkah menumis dan mengaduk bumbu hingga rata	
	Langkah mengaduk panci yang berisi rebusan air dan bumbu yang sudah ditumis	
	Langkah memotong daging dan tetelan menjadi kecil-kecil	
	Langkah mengulek bumbu-bumbu kering menjadi seperti bubuk	
	Langkah mengaduk rebusan tumisan bumbu halus dan daging	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta


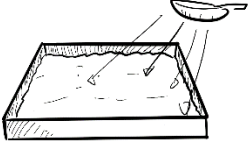
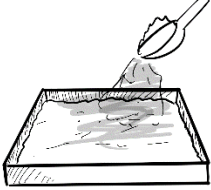
	Langkah mengaduk rebusan tumisan yang sudah ditambahkan air kelapa, parutan kelapa, dan daging kelapa	
Kue Geplak	Langkah menyangrai tepung beras, garam, dan daun pandan	
	Langkah menyangrai kelapa parut	
	Langkah mengaduk wadah yang berisi tepung sangrai dan kelapa sangrai	
	Langkah mengaduk rebusan air, gula aren, dan daun pandan didalam panci	
	Langkah menyaring larutan rebusan air gula aren dan daun pandan	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>Langkah mengaduk wadah yang berisi tepung sangrai, kelapa sangrai, dan larutan gula aren</p>	
<p>Langkah memadatkan adonan kue geplak yang ada didalam loyang</p>	
<p>Langkah menaburkan tepung beras sangrai keatas adonan kue geplak didalam loyang</p>	

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 13 Hasil Aset Animasi Memasak

Kerak Telor

Langkah memasak	Aset animasi memasak (<i>frame by frame</i>)
Langkah mengaduk adonan diatas tungku (9 frame)	
Langkah membalikan panci ke arah tungku (9 frame)	

Selendang Mayang

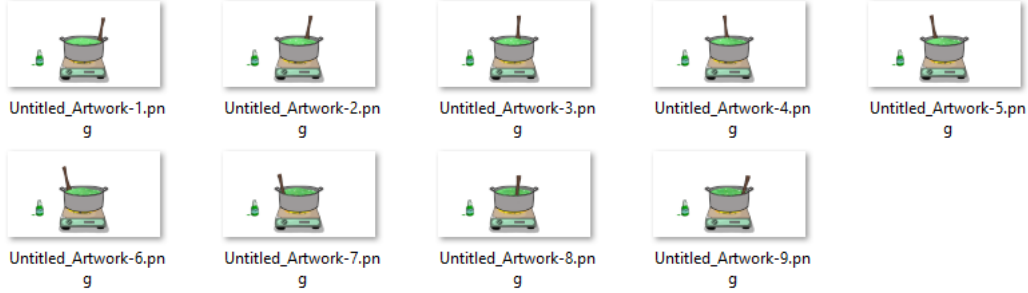
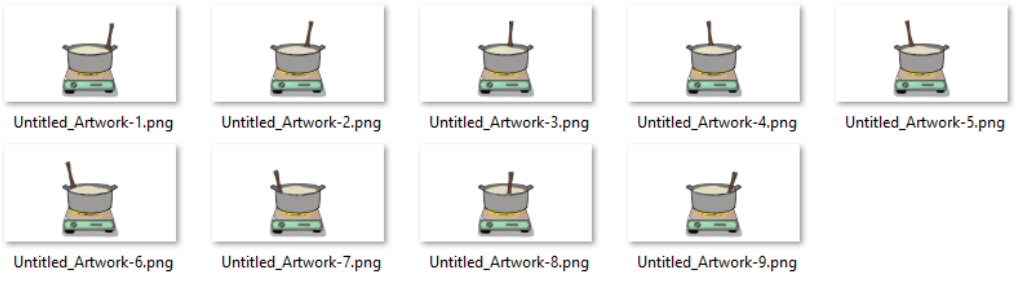


Langkah mengaduk adonan yang berisi tepung, garam, dan air (12 Frame)	
Langkah mengaduk adonan dengan pewarna merah (9 Frame)	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

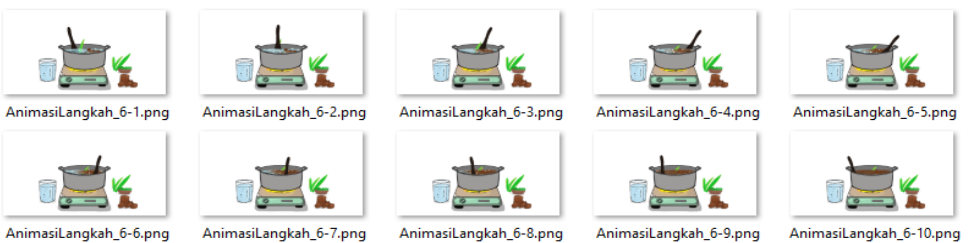
<p>Langkah mengaduk adonan dengan pewarna hijau (9 <i>Frame</i>)</p>	
<p>Langkah mengaduk adonan berwarna putih (9 <i>Frame</i>)</p>	
<p>Langkah menuang adonan berwarna hijau kedalam Loyang (8 <i>Frame</i>)</p>	
<p>Langkah menuang adonan berwarna putih kedalam loyang yang berisi adonan berwarna hijau (14 <i>Frame</i>)</p>	



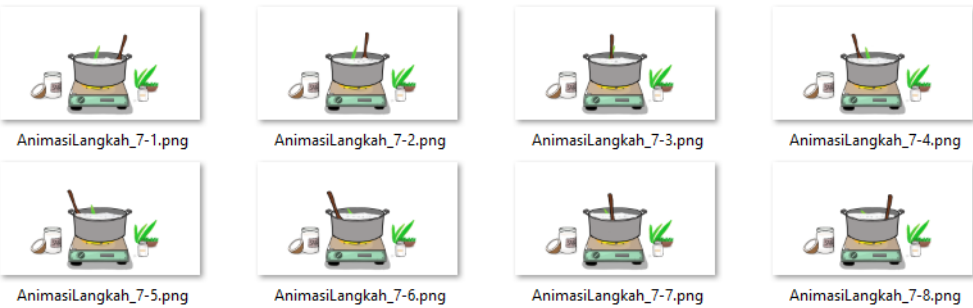
Langkah menuang adonan berwarna merah kedalam loyang yang berisi adonan berwarna hijau dan putih (14 Frame)



Langkah mengaduk air, gula merah dan daun panda diatas panci (10 Frame)



Langkah mengaduk santan, garam, dan daun pandan diatas panci (8 Frame)



Langkah memotong kotak-kotak selendang mayang (25 Frame)



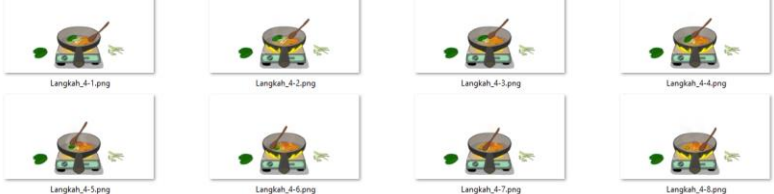

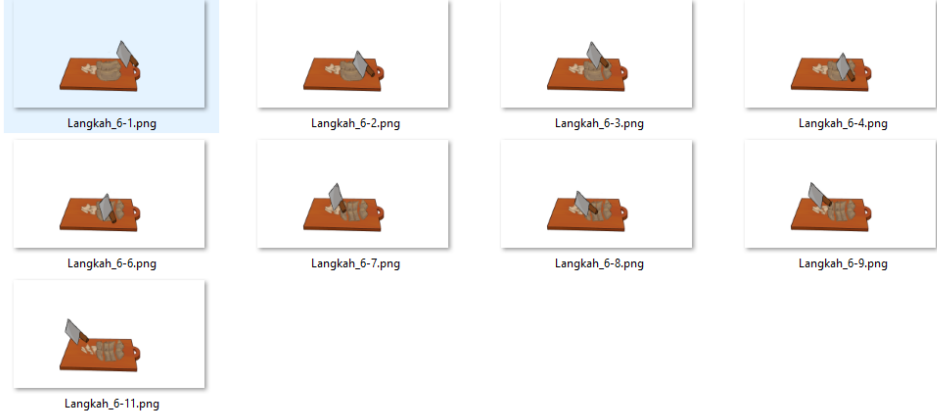


Sayur Babanci

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta








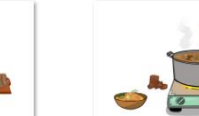




Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

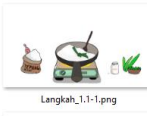
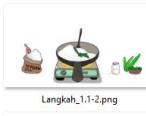
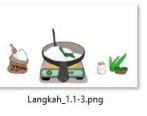











<p>Langkah mengulek bumbu-bumbu hingga halus (12 <i>Frame</i>)</p>	
<p>Langkah mengangkat dan menuangkan daging dan tetelan dari panci rebusan ke piring (12 <i>Frame</i>)</p>	
<p>Langkah menumis dan mengaduk bumbu hingga rata (8 <i>Frame</i>)</p>	
<p>Langkah mengaduk panci yang berisi rebusan air dan bumbu yang sudah ditumis (9 <i>Frame</i>)</p>	
<p>Langkah memotong daging dan tetelan menjadi kecil-kecil (11 <i>Frame</i>)</p>	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>Langkah mengulek bumbu-bumbu kering menjadi seperti bubuk (10 <i>Frame</i>)</p>	 <p>Untitled_Artwork-1.png</p>	 <p>Untitled_Artwork-2.png</p>	 <p>Untitled_Artwork-3.png</p>	 <p>Untitled_Artwork-4.png</p>
<p>Langkah mengaduk rebusan tumisan bumbu halus dan daging (7 <i>Frame</i>)</p>	 <p>Langkah_8,1-1.png</p>	 <p>Langkah_8,1-2.png</p>	 <p>Langkah_8,1-3.png</p>	 <p>Langkah_8,1-4.png</p>
<p>Langkah mengaduk rebusan tumisan yang sudah ditambahkan air kelapa, parutan kelapa, dan daging kelapa (7 <i>Frame</i>)</p>	 <p>Langkah_9,1-1.png</p>	 <p>Langkah_9,1-2.png</p>	 <p>Langkah_9,1-3.png</p>	 <p>Langkah_9,1-4.png</p>

Kue Geplak

<p>Langkah menyangrai tepung beras, garam, dan daun pandan (7 <i>Frame</i>)</p>	 <p>Langkah_1,1-1.png</p>	 <p>Langkah_1,1-2.png</p>	 <p>Langkah_1,1-3.png</p>	 <p>Langkah_1,1-4.png</p>	 <p>Langkah_1,1-5.png</p>
<p>Langkah menyangrai kelapa parut (8 <i>Frame</i>)</p>	 <p>Langkah_3,1-1.png</p>	 <p>Langkah_3,1-2.png</p>	 <p>Langkah_3,1-3.png</p>	 <p>Langkah_3,1-4.png</p>	 <p>Langkah_3,1-5.png</p>
	 <p>Langkah_3,1-6.png</p>	 <p>Langkah_3,1-7.png</p>	 <p>Langkah_3,1-8.png</p>	 <p>Langkah_3,1-9.png</p>	 <p>Langkah_3,1-10.png</p>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>Langkah mengaduk wadah yang berisi tepung sangrai dan kelapa sangria (7 Frame)</p>	
<p>Langkah mengaduk rebusan air, gula aren, dan daun pandan didalam panci (10 Frame)</p>	
<p>Langkah menyaring larutan rebusan air gula aren dan daun pandan (12 Frame)</p>	
<p>Langkah mengaduk wadah yang berisi tepung sangrai, kelapa sangrai, dan larutan gula aren (7 Frame)</p>	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

<p>Langkah memadatkan adonan kue geplak yang ada didalam Loyang (11 <i>Frame</i>)</p>	
<p>Langkah menaburkan tepung beras sangrai keatas adonan kue geplak didalam Loyang (6 <i>Frame</i>)</p>	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA