



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN ASET VISUAL UNTUK *GAME* 2D
“THE SACRED GRAIN”
SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG
PRODUKSI GARAM HITAM TRADISIONAL PAPUA**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

KEYLA NASYIWA ILONA 2107431003

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2025**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN ASET VISUAL UNTUK *GAME* 2D
“THE SACRED GRAIN”
SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG
PRODUKSI GARAM HITAM TRADISIONAL PAPUA**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**KEYLA NASYIWA ILONA
2107431003**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Keyla Nasyiwa Ilona
NIM : 2107431003
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Aset Visual untuk *Game*
2D “The Sacred Grain” sebagai Media Informasi
tentang Produksi Garam Hitam Tradisional Papua

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, 17 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Handwritten signature of Keyla Nasyiwa Ilona in black ink.

Keyla Nasyiwa Ilona

NIM. 2107431003

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Keyla Nasyiwa Ilona
NIM : 2107431003
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Aset Visual untuk *Game* 2D "The Sacred Grain" sebagai Media Informasi tentang Produksi Garam Hitam Tradisional Papua

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari SELASA, tanggal 24 bulan JUNI tahun 2025, dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Hata Maulana, S.Si., M.Ti

Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T.

Penguji II : Ade Rahma Yuly, S.Kom, M.Ds.

Penguji III : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T.

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197908032003122003

- Hak Cipta :
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 - Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



KATA PENGANTAR

“Every offering of your meal offering you shall season with salt. You shall not allow the salt of the covenant of your God to be lacking from your meal offering. With all your offerings you shall offer salt.”

(Leviticus 2:12)

Puji syukur ke hadirat Tuhan Maha Esa yang senantiasa disebut dalam berbagai nama, atas berkah, kebahagiaan, kesehatan, dan waktu yang berlimpah sehingga skripsi ini tuntas sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Diploma Empat di Politeknik Negeri Jakarta. Skripsi ini berisi penelitian tentang pembuatan aset visual untuk *game* 2D *The Sacred Grain* sebagai media informasi tentang produksi garam hitam tradisional Papua. Dalam pembuatan skripsi ini, berbagai pihak telah berkontribusi baik secara moril maupun materiil. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Ibu Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
3. Bapak Hata Maulana, S.Si., M.Ti. selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing Penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Fitriyanie Bren (Momi), Tana Lupiana (Daddy), Kaylee Shalomita Abigail (Cikal), Mbuy, dan Owi, keluarga kecil yang selalu ada dan rumah yang hangat.
5. Mia Sri Susanti selaku rekan tim skripsi sekaligus *partner in crime* Penulis selama kuliah.
6. Kak Dewi “Dee” Lestari *a.k.a* Mak Suri selaku penulis dan pemilik hak cipta yang telah memberikan izin adaptasi non-komersial atas cerita pendek “Asam Garam” di antologi *Tanpa Rencana*, sekaligus pengampu Kaizen Writing Class, tempat Penulis mempelajari seni kepenulisan yang disiplin, berkarakter, dan berkesinambungan.

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

7. Chef Charles Toto selaku narasumber konsultan ahli yang telah bersedia membagikan informasi terperinci tentang kultur dan proses produksi garam hitam di Papua.
8. Kak Tara Cipta Swasti Maulida selaku praktisi UI/UX yang telah bersedia memberikan *feedback* mengenai aset visual, sekaligus mentor UI/UX pertama bagi Penulis di Program Zenius Studi Independen Bersertifikat *Batch 5*.
9. Rekan-rekan TMD angkatan 2021 untuk kebersamaan selama periode pembuatan skripsi dan perkuliahan.
10. *To all who cannot be mentioned by name, but who, in the rare constellation of infinite odds, have crossed paths with me on this tiny rock floating in the Milky Way. Your quiet footprints have lifted me in the gentlest of ways.*

Akhir kata, Penulis berharap segala kontribusi untuk skripsi ini, dengan segala kelebihan dan kekurangannya, dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teknik multimedia digital dan di iota pengembangan *game*. *Sabbe satta bhavantu sukhitatta* ∞

Depok, 17 Juli 2025

Penulis,

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Keyla Nasyiwa Ilona

NIM. 2107431003



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Keyla Nasyiwa Ilona
NIM : 2107431003
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 untuk *Game* 2D
‘The Sacred Grain’ sebagai Media Informasi tentang Produksi Garam
Hitam Tradisional Papua”**

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, 17 Juli 2025

Penulis,



Keyla Nasyiwa Ilona

NIM. 2107431003



Pembuatan Aset Visual untuk *Game* 2D “The Sacred Grain” sebagai Media Informasi tentang Produksi Garam Hitam Tradisional Papua

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aset visual dalam game 2D *The Sacred Grain* sebagai media informasi tentang produksi garam hitam tradisional Papua. Fokus utama berada pada pembuatan ilustrasi environments, items, dan characters secara hand-drawn serta graphical user interface secara vector-based. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah whimsical, dipilih karena kemampuannya dalam menyampaikan cerita secara imajinatif. Metode pengembangan menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution serta pendekatan mixed-methods yang mencakup studi literatur, wawancara, alpha-testing menggunakan skala Guttman, dan beta-testing menggunakan skala Likert. Beta-testing dilakukan bersama narasumber konsultan ahli, praktisi UI/UX, dan 30 pengguna awal untuk mengevaluasi penerimaan pengguna terhadap aset visual yang dibuat, khususnya dalam aspek estetika, fungsionalitas, serta relevansi budaya lokal. Narasumber konsultan ahli menegaskan akurasi visualisasi proses budaya dan efektivitas aset visual yang dibuat dalam transmisi kultural, sementara praktisi UI/UX menilai antarmuka telah memenuhi prinsip usability. Hasil beta-testing pengguna menunjukkan seluruh indikator berada pada kategori penilaian “Sangat Setuju”, dengan rata-rata skor 90,42% dan skor tertinggi pada aspek relevansi budaya lokal (95,83%). Temuan ini menunjukkan bahwa aset visual yang dibuat telah memenuhi standar estetika, keterbacaan, representasi kultural, dan layak sebagai media informasi yang mendukung transmisi kultur Papua dari perspektif audiens.

Kata kunci: aset visual, garam hitam Papua, MDLC, ilustrasi whimsical, kultur

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
<i>Abstrak</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang.....	14
1.2 Perumusan Masalah.....	15
1.3 Batasan Masalah.....	15
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	16
1.4.1 Tujuan	16
1.4.2 Manfaat	16
1.5 Sistematika Penulisan.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Aset Visual	18
2.2 Gaya Ilustrasi <i>Whimsical</i>	18
2.3 Antarmuka Pengguna	20
2.4 Procreate.....	21
2.5 Figma.....	22
2.6 Multimedia Development Life Cycle.....	23
2.7 Penelitian Terdahulu.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Rancangan Penelitian	30
3.1.1 Pendekatan Penelitian	30
3.1.2 Jenis Penelitian	30
3.1.3 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.1.4 Teknik Analisis Data.....	31
3.2 Tahapan Penelitian	33
3.3 Objek Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Analisis Kebutuhan	35
4.1.1 <i>Concept</i>	35
4.2 Perancangan Produk	37
4.2.1 <i>Design</i>	37
4.2.1.1 <i>Gameplay</i>	37
4.2.2 <i>Material Collecting</i>	50
4.3 Implementasi Produk.....	57
4.3.1 <i>Assembly</i>	57
4.3.1.1 <i>Environments</i>	57
4.3.1.2 <i>Items</i>	62

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.3.1.3	<i>Characters</i>	71
4.3.1.4	<i>Graphical User Interface (GUI)</i>	79
4.4	<i>Testing</i>	95
4.4.1	Deskripsi Pengujian	95
4.4.2	Prosedur Pengujian.....	95
4.4.2.1	<i>Alpha-Testing</i>	95
4.4.2.2	<i>Beta-Testing</i>	96
4.4.3	Data Hasil Pengujian.....	99
4.4.3.1	<i>Alpha-Testing</i>	99
4.4.3.2	<i>Beta-Testing</i>	102
4.4.4	Analisis Data/Evaluasi Pengujian	109
4.5	<i>Distribution</i>	114
BAB V PENUTUP		115
5.1	Simpulan.....	115
5.2	Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA		116

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Penelitian.....	36
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4.3 Referensi Aset Visual.....	50
Tabel 4.4 <i>Color Palettes</i>	55
Tabel 4.5 <i>Environment Assets</i>	61
Tabel 4.6 <i>Item Assets</i>	68
Tabel 4.7 <i>Character Assets</i>	74
Tabel 4.8 <i>Graphical User Interface</i>	89
Tabel 4.9 Daftar Pertanyaan <i>Beta-Testing</i> Narasumber Konsultan Ahli.....	96
Tabel 4.10 Daftar Pertanyaan <i>Beta-Testing</i> Praktisi UI/UX.....	97
Tabel 4.11 Daftar Pertanyaan <i>Beta-Testing</i> Pengguna.....	98
Tabel 4.12 Interval Skala Likert.....	99
Tabel 4.13 Data Hasil <i>Alpha-Testing</i>	100
Tabel 4.14 Data Hasil <i>Beta-Testing</i> Narasumber Konsultan Ahli.....	102
Tabel 4.15 Data Hasil <i>Beta-Testing</i> Praktisi UI/UX.....	104
Tabel 4.16 Data Hasil <i>Beta-Testing</i> Pengguna.....	106

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Ilustrasi <i>Whimsical</i>	19
Gambar 2.2	Tahapan MDLC Luther-Sutopo.....	23
Gambar 3.1	Tahapan Penelitian.....	33
Gambar 4.1	<i>Moodboard</i>	49
Gambar 4.2	<i>Low-Fidelity Design Level 1</i>	58
Gambar 4.3	<i>Color Swatches</i>	58
Gambar 4.4	<i>Whimsical Brush</i>	59
Gambar 4.5	<i>Sunrise Sky</i>	59
Gambar 4.6	<i>Symmetry Drawing Guide</i>	60
Gambar 4.7	Layer Pegunungan.....	60
Gambar 4.8	<i>Mountain Background</i>	61
Gambar 4.9	<i>Slippery Sign Base</i>	63
Gambar 4.10	<i>Pole Lighting</i>	63
Gambar 4.11	<i>Sign Texture</i>	64
Gambar 4.12	Rambu.....	64
Gambar 4.13	<i>Slippery Sign</i>	65
Gambar 4.14	<i>Desktop Monitor Base</i>	65
Gambar 4.15	<i>Desktop Inner Shadow</i>	66
Gambar 4.16	<i>Desktop Microphone & Camera</i>	66
Gambar 4.17	<i>Desktop Neck</i>	67
Gambar 4.18	<i>Desktop</i>	67
Gambar 4.19	Sketsa Gaspar.....	72
Gambar 4.20	<i>Gaspar Base Color</i>	72
Gambar 4.21	<i>Gaspar Shade & Light</i>	73
Gambar 4.22	<i>Noise Brush</i>	73
Gambar 4.23	Gaspar.....	74
Gambar 4.24	Bubblegum Sans.....	80
Gambar 4.25	Averia Serif Libre.....	80
Gambar 4.26	Komponen <i>Start Button</i>	81
Gambar 4.27	<i>Inner Shadow</i> untuk <i>Pill Button</i>	81
Gambar 4.28	<i>Stroke</i> untuk <i>Button Icon</i>	82
Gambar 4.29	<i>Plugin Iconify</i>	82
Gambar 4.30	<i>Button Icon</i>	83
Gambar 4.31	Penggunaan <i>Auto Layout</i>	83
Gambar 4.32	<i>Start Button</i>	83
Gambar 4.33	macOS Sequoia <i>UI Kit</i>	84
Gambar 4.34	<i>Desktop Template</i>	84
Gambar 4.35	<i>Sheet Template</i>	85
Gambar 4.36	Apple Image Playground.....	85
Gambar 4.37	Kustomisasi <i>App Icon</i>	86
Gambar 4.38	Kustomisasi <i>Dock Template</i>	86
Gambar 4.39	Kustomisasi <i>Sheet</i>	87
Gambar 4.40	SF Symbols.....	87
Gambar 4.41	Pengisian <i>Menu Bar</i> dan <i>Tab Bar</i> Katalys.....	88
Gambar 4.42	Katalys <i>UI Screen</i>	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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup Penulis	L-1
Transkrip Wawancara Bersama Chef Toto	L-2
CV Narasumber Konsultan Ahli	L-3
Dokumentasi Komunikasi bersama Chef Toto	L-4
Game Design Document (GDD)	L-5
Dokumentasi Komunikasi bersama Dee Lestari	L-6
Surat Izin Adaptasi Non-Komersial	L-7
Dokumentasi Komunikasi bersama Kak Tara	L-8
CV Praktisi UI/UX	L-9



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu negara sering kali memiliki korelasi yang erat dengan produk khasnya, baik melalui strategi *nation-branding* maupun tradisi turun-temurun. Produk *specialty foods* berperan penting dalam identitas budaya sekaligus ekonomi karena nilai tambah yang melekat pada asal-usul geografisnya (Singer, 2021). *Specialty foods* adalah makanan dan minuman yang umumnya diproduksi dalam skala kecil, menggunakan bahan unik, resep etnis atau budaya, serta kemasan inovatif, dan dijual dengan harga premium karena dipersepsikan memiliki nilai lebih (Statista Research Department, 2024).

Salah satu produk etnis Indonesia adalah garam hitam dari Papua. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama Charles Toto selaku *founder* komunitas Papua Jungle Chef, garam hitam Papua merupakan produk tradisional yang diproduksi oleh beberapa suku di daerah pegunungan dengan caranya masing-masing, salah satunya adalah Suku Dani di Lembah Baliem, Papua Pegunungan. Namun, pelestarian garam hitam menghadapi tantangan regenerasi dan minimnya dukungan pemerintah. Chef Toto menekankan pentingnya gastrodiplomasi agar garam hitam ini semakin dikenal sebagai kuliner khas Papua. Ia juga melihat potensi *game* sebagai media informasi untuk mengenalkan nilai kultur dan *sustainability* di balik proses produksinya. Karena sejauh ini, media yang mengangkat topik tersebut hanya berupa teks dan video dokumenter yang tidak meliput proses produksi garam hitam secara lengkap, belum ada juga produk interaktif yang mengangkat topik ini, sehingga *game* berpeluang besar untuk memperluas eksposur garam hitam Papua.

Sejalan dengan itu, Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional menjadi relevan sebagai langkah mendorong pertumbuhan ekonomi melalui *video game* yang inovatif. Sebagai sebuah produk, *video game* berdampak langsung terhadap transmisi kultur (Cerezo-Pizarro *et al.*, 2023). Maka, *video game* memiliki potensi untuk menjadi media informasi yang efektif tentang garam hitam tradisional Papua.



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Penelitian ini dilakukan untuk membuat aset visual dalam *game* 2D yang berfungsi sebagai media informasi tentang produksi garam hitam tradisional Papua. *Game* tersebut mengombinasikan genre *visual-novel*, *platformer*, *quiz*, *simulation*, dan *puzzle*. Maka, perlu ditentukan *style* ilustrasi yang tepat untuk *genre* tersebut. *Visual-novel* sendiri adalah genre *game* naratif yang populer meskipun belum ada definisi tunggal untuk merancang dan menganalisisnya, dengan interpretasi beragam mulai dari "buku pelajaran interaktif" hingga "*game* petualangan multi-akhir" (Camingue *et al.*, 2021). Dalam sebuah *game* naratif, gaya ilustrasi yang mendukung *storytelling* penting. Salah satu gaya ilustrasi yang mendukung penyampaian narasi adalah *whimsical* yang memiliki ciri warna-warna cerah dan pembentukan karakter yang dinamis, seperti pada karya buku cerita klasik Alice's Adventures in Wonderland dan The Cat in the Hat (Wiyono, 2024).

Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah membuat aset visual dengan ilustrasi bergaya *whimsical* yang merepresentasikan nilai kultur, proses produksi, serta konteks geografis garam hitam tradisional Papua. Penelitian ini menitikberatkan pada proses pembuatan aset visual 2D yang mencakup ilustrasi *environments*, *items*, dan *characters* bergaya *whimsical*, serta komponen *graphical user interface*. Gaya ilustrasi *whimsical* dipilih karena kemampuannya dalam menyampaikan cerita secara imajinatif, sehingga dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Aset visual yang dibuat diharapkan dapat berkontribusi pada upaya transmisi kultur melalui pembuatan aset visual untuk dikembangkan menjadi *game* 2D.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana membuat aset visual untuk *game* 2D The Sacred Grain sebagai media informasi tentang produksi garam hitam tradisional Papua?

1.3 Batasan Masalah

1. Luaran utama pada penelitian ini adalah aset visual yang digunakan dalam pengembangan media interaktif berupa *game* 2D bergenre campuran *visual-novel*, *platformer*, *quiz*, *simulation*, dan *puzzle*.
2. Format aset visual yang dihasilkan berupa *file* .psd dan/atau .svg.



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3. Teknik pembuatan aset visual dilakukan secara *hand-drawn* dan *vector-based*.
4. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan aset visual adalah *whimsical*.
5. Target audiens yang dibahas dalam Game Design Document (GDD) adalah remaja, yaitu mereka yang berusia 13–17 tahun, sampai dewasa, yaitu mereka yang berusia 18–35 tahun menurut profil demografi usia oleh Jesse Schell dalam *The Art of Game Design*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan perumusan dan batasan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Membuat aset visual *game* 2D *The Sacred Grain* sebagai media informasi tentang produksi garam hitam tradisional Papua.

1.4.2 Manfaat

1. Menghasilkan aset visual yang dibutuhkan untuk pembuatan *game* 2D sebagai media informasi tentang produksi garam hitam tradisional Papua.
2. Memberikan visualisasi yang menarik untuk audiens atau pengguna yang memainkan *game* 2D tentang produksi garam hitam tradisional Papua.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari 5 bab utama yang disusun guna memenuhi kaidah kepenulisan saintifik. Pokok pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pertama, diperkenalkan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab kedua, diulas pengertian Aset Visual, Gaya Visual *Whimsical*, Antarmuka Pengguna, *Software* Pembuatan Aset Visual meliputi Procreate dan Figma, serta Penelitian Terdahulu tentang pembuatan aset visual *game*.



3. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ketiga, dijabarkan Rancangan Penelitian meliputi Pendekatan Penelitian serta Teknik Pengumpulan dan Analisis Data, Tahapan Penelitian, dan Objek Penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab keempat, diuraikan Analisis Kebutuhan, Perancangan Produk, Implementasi Produk, serta Pengujian yang meliputi Deskripsi Pengujian, Prosedur Pengujian, Data Hasil Pengujian, dan tahapan *Distribution*.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab kelima, disusun Simpulan dan Saran yang didapat dari hasil penelitian.



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil membuat aset visual untuk *game* 2D yang terdiri dari *environments*, *items*, dan *characters* secara *hand-drawn* dengan gaya ilustrasi *whimsical*.
2. Penelitian ini berhasil membuat komponen *graphical user interface* (GUI) secara *vector-based*.
3. Dari hasil *alpha-testing*, aset visual yang dibuat telah memenuhi spesifikasi pengembangan di Unity.
4. Dari hasil *beta-testing*, penggunaan gaya ilustrasi *whimsical* dinilai sangat tepat, elemen visual seperti warna dan bentuk sudah terbaca dengan baik, elemen antarmuka mendukung navigasi secara visual, serta secara keseluruhan aset visual dianggap layak digunakan sebagai media informasi tentang produksi garam hitam tradisional Papua.

5.2 Saran

Dari pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan dalam tahap pengembangan selanjutnya:

1. Beberapa elemen visual seperti tekstur, pencahayaan, atau ketajaman ilustrasi dapat disempurnakan agar daya tarik visual meningkat, terutama ketika *porting* ke resolusi layar berbeda.
2. Penguatan hierarki visual dapat dipertimbangkan untuk membedakan elemen seperti ikon, item, dan *tools* dari elemen dekoratif, agar pengalaman pengguna tetap intuitif secara visual.
3. Perlu dilakukan penyempurnaan terhadap beberapa *spritesheet*, khususnya pada bagian *frame* yang pergerakannya masih terlihat kurang halus.



DAFTAR PUSTAKA

- Aschbrenner, K.A. *et al.* (2022) 'Applying mixed methods to pilot feasibility studies to inform intervention trials,' *Pilot and Feasibility Studies*, 8(1). <https://doi.org/10.1186/s40814-022-01178-x>.
- Camingue, J., Carstensdottir, E. and Melcer, E.F. (2021) 'What is a Visual Novel?,' *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), pp. 1–18. <https://doi.org/10.1145/3474712>.
- Cerezo-Pizarro, M. *et al.* (2023) 'The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the literature,' *Education Sciences*, 13(11), p. 1116. <https://doi.org/10.3390/educsci13111116>.
- Fajri, D.L. (2023) 'Pengertian, Rumus, dan Cara Menghitung Skala Likert,' *Katadata*, 21 June. <https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6492a0d1a4b93/pengertian-rumus-dan-cara-menghitung-skala-likert>.
- Figma: The Collaborative Interface Design Tool* (2025). <https://www.figma.com/>.
- Hancock, D.R., Algozzine, B. and Lim, J.H. (2021) *Doing case study research: A Practical Guide for Beginning Researchers*. Teachers College Press.
- Herlijanto, A.A. and Putra, T.A. (2024) 'Perancangan Aset Visual 3D untuk Mobile Game Bertema Superhero,' *Journal of Information System Graphics Hospitality and Technology*, 6(1), pp. 8–16. <https://doi.org/10.37823/insight.v6i1.322>.
- Insani, F. and Patria, A. (2023) *ILUSTRASI SEBAGAI ASET VISUAL*, *Jurnal Desgrafia*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>.
- Koo, M. and Yang, S.-W. (2025) 'Likert-Type Scale,' *Encyclopedia 2025*. Edited by Kamran Munir and Elena-Mădălina Vătășănescu, 5(18), pp. 1–11. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia5010018>.
- Kumala, F.N. *et al.* (2021) 'MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students,' *Journal of Physics Conference Series*, 1869(1), p. 012068. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012068>.
- LePrince Art Galleries (2024) *Whimsical Art A Delightful Escape* - LePrince Charleston Art Galleries, LePrince Charleston Art Galleries.

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

https://leprince.com/collections/whimsical-art-1?srsId=AfmBOor0zTQVK9V5JVbR4bS0OCB5WefPbLaw01_LP-lbNBRXZDuChcMs.

Madumarov, M.M. (2025) 'Traditions of creating illustrations for Fine Arts Literature (Based on the educational Cluster),' *International Journal of Academic Pedagogical Research (IJAPR)*, 9(2), pp. 113–116. <https://www.ijeais.org/ijapr>.

Procreate® – The most powerful and intuitive digital illustration app available for iPad. (2025). <https://procreate.com/procreate>.

Sharma, V. and Tiwari, A.K. (2021) 'A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools,' *World Journal of Research and Review (WJRR)*, 12(6), pp. 41–44. <https://www.wjrr.org>.

Singer, A.E. (2021) 'Imagining cultural wealth: producer perceptions and potential value in cultural markets,' *American Journal of Cultural Sociology*, 10(3), pp. 461–491. <https://doi.org/10.1057/s41290-021-00141-2>.

Statista Research Department (2024) Specialty Foods Market. <https://www.statista.com/topics/1273/specialty-foods-market/>.

Sukmawati, A. S., Rusmayadi, G., Amalia, M. M., Hikmah, H., Rumata, N. A., Abdullah, A., ... & Munizu, M. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF: Teori dan Penerapan Praktis Analisis Data berbasis Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Tristiyanto, T., Hijriani, A. and Shidiq, F.B.A. (2023) 'Pengembangan Aset Grafis untuk Game Visual Novel tentang Audit Teknologi Informasi berbasis Framework COBIT 5,' *Jurnal Pepadun*, 4(3), pp. 234–243. <https://doi.org/10.23960/pepadun.v4i3.74>.

Wasti, S.P. *et al.* (2022) 'The growing importance of Mixed-Methods research in health,' 12(1), pp. 1175–1178. <https://doi.org/10.3126/nje.v12i1.43633>.

Wiyono, L. (2024) *The enchanting world of whimsical art in storytelling*. <https://whimsytales.com/blogs/news/the-enchanting-world-of-whimsical-art-in-storytelling>.

Yasa, I. W. A. P. . and Yasa, N. P. D. . (2024) “TAJOG RUN GAME VISUAL ASSET DESIGN”, *Journal of Aesthetics, Design, and Art Management* , 4(1), pp. 12-19. <https://doi.org10.58982/jadam.v4i1.663>.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Keyla Nasyiwa Ilona

Lahir di Jakarta pada tanggal 17 Januari 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Pendidikan dasar diselesaikan di SDS Citra Alam pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPS Insan Teladan dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya, Penulis menempuh pendidikan menengah kejuruan di SMKS Broadcast Cakra Buana dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, Penulis melanjutkan studi pada Program Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta, Program Studi D-IV Teknik Multimedia Digital.

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

TRANSKRIP WAWANCARA

Narasumber	: Charles Toto, <i>founder</i> Papua Jungle Chef (Chef Toto)
Pewawancara	: Keyla Nasyiwa Ilona (Key) & Mia Sri Susanti (Mia)
Tanggal Pelaksanaan	: Minggu, 19 Januari 2025
Tempat Pelaksanaan	: Google Meet
Metode	: Semi-terstruktur
Durasi	: 39 menit
Dokumentasi	: 

Key : Udah aman *recording*-nya, Mia?

Mia : Aman, aman. Boleh dimulai, Key, silakan.

Key : Oke, siap, ya. Selamat sore, Chef Toto. Sebelumnya, terima kasih sudah meluangkan waktunya untuk proyek *game* kami tentang garam hitam Papua.

Chef Toto : Baik, baik.

Key : Jadi, perkenalkan, saya Keyla Nasyiwa Ilona, biasa dipanggil Key. Kami mahasiswa Teknik Multimedia Digital di Politeknik Negeri Jakarta, dan proyek ini adalah untuk tugas akhir atau skripsi kami. Boleh dilanjut, Mia. Ini rekan saya, Mia Sri Susanti.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Mia : Halo, salam kenal, Chef, nama saya Mia. Kebetulan di sini skripsi kami, kan, kelompokan, ya, jadi, saya itu *partner* skripsinya Keyla. Untuk penelitian kita sebenarnya fokusnya nanti ke garam hitam. Kenapa kami memilih Chef sebagai narasumber karena kami *research* dikit-dikit, ya, di internet. Jadi, kebetulan kami menemukan Chef di beberapa berita, gitu. Di Kompas TV terutama, kan, ada liputan tentang garam hitam itu sendiri. Makanya kita memutuskan untuk mewawancarai Chef saja. Key mungkin—

Chef Toto : Baik, baik.

Mia : —mungkin kita boleh langsung aja kali, ya, Chef.

Chef Toto : Silakan.

Mia : Oke, baik. Mungkin pertama-tama boleh, Chef, ini perkenalan dulu, yah, dari Chef-nya sendiri. Gimana, sih, latar belakang Chef. Kemudian, kita juga pengen tau, Chef kan kebetulan *owner* ini, ya, Papua Jungle Chef, ya. Kita juga pengen tau Papua Jungle Chef itu sebenarnya apa, sih, apakah sebuah komunitas sekolah, atau bagaimana? Silakan, Chef. Boleh.

Chef Toto : Iya, baik. Selamat sore di Papua, selamat siang di Jakarta, ya, sekarang. Iya, baik. Pertama-tama, ya, nama saya Charles Toto, *founder* dari Papua Jungle Chef sendiri. Dan kami juga baru buka namanya Sekolah Pekarangan. Jadi, Sekolah Pekarangan ini mengelola apa yang di pekarangan menjadi produk-produk macam bunga-bunga yang selama ini kami buat *edible flower* kita bikin jadi produk-produk turunan herbal, begitu. Jadi, kami masih mengerjakan kebetulan juga dibantu oleh, tahun ini rencananya dibantu oleh teman-teman dari Yayasan Rumah Nusantara. Yayasan Rumah Nusantara itu yayasan yang membangun kembali arsitektur tradisional di seluruh Indonesia. Jadi, kantornya di Bintaro dan tempat kami juga setiap ke Jakarta pasti di Bintaro, di Sektor 9.

Mia : Dekat rumah saya, Chef. Sektor 9. Hehehe.

Chef Toto : Iya, kami di dekat Pondok Pucung 2, di situ.
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – 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 kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Mia : Ooh.

Chef Toto : Iya. Papua Jungle Chef sendiri hadir ketika saya selama hampir mulai dari tahun 97, ya, mulai masak sebagai juru masak, tapi kerjanya di hutan. Beda dengan teman-teman *chef* lain yang kerjanya di resto, atau di hotel, atau di kapal pesiar. Jadi, terpikir untuk buat komunitas di tahun 2008 baru mulai kami rancang untuk menggarap menjadi satu komunitas. Jadi memang pekerjaan saya setiap ada turis masuk, kami memasak, mengelola sesuatu yang dibawa dari kota dan sebagian kita ambil di hutan. Dan dari hasil-hasil apa yang kita masak, kelola, kan, itu semua dari kebiasaan budaya dari masyarakat Papua. Baik itu di pedalaman, di daerah pesisir, daerah lembah, dan daerah pegunungan. Itu yang dikelola. Dan di situ juga akhirnya mulai banyak belajar atau buat pendataan, atau lebih dikenal sekarang dengan istilah *food mapping*. Atau sebenarnya pendataan, *map area*, cuma kalau di kalangan *chef* mereka lebih sering bilang *food mapping* atau pendataan makanan. Nah, dari hasil-hasil *food mapping* itu yang mendapatkan beberapa jenis tanaman-tanaman yang bisa dipakai sebagai garam. Dan ada juga dari ketinggian 1600 sampai 2000 meter dari permukaan laut juga ada sumber air garam di sana yang dikelola secara tradisional oleh masyarakat. Khususnya di Lembah Baliem, atau di Kabupaten Jayawijaya, ya, sekarang sudah jadi Provinsi Papua Pegunungan. Jadi, memang itu yang membuat saya terdorong untuk mendaftar karena itu menjadi bagian dari budaya dan kearifan lokal yang perlu kita jaga. Itu, sih.

Mia : Baik, baik, baik. Oke, Chef. Mungkin, kita masuk ke ini, ya, Chef, soal garam hitam itu sendiri, ya, Chef. Saya penasaran, sebenarnya sejarahnya gimana, sih, Chef, adanya garam hitam ini di masyarakat Papua?

Chef Toto : Sebenarnya, garam hitam itu hadir dari proses-proses pengolahan secara tradisional. Jadi, yang tadi saya cerita kenapa ada garam hitam di pegunungan, di ketinggian 1600 sampai 2000, ya, awal mula untuk menciptakan garam hitam, saya belajar dari kebiasaan-kebiasaan masyarakat lokal. Jadi, masyarakat di Papua Pegunungan, mereka mengelola garam, karena di sana walaupun di ketinggian 1800 ada sumber air garam yang bisa dikelola. Jadi, yang

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

mereka biasa mengelola di sana, biasa mereka menggunakan gedebong pisang, atau kulit pisang. Nah, biasa kulit pisang itu dikeluarkan airnya, lalu direndam di dalam sumber air garam. Setelah dia meresap, gedebong pisang itu lalu dijemur, diangkat dari kolam air asin, dijemur. Setelah dijemur sampai kering lalu di-*burning*, dibakar. Lalu kemudian setelah dibakar, dan hasilnya yang dibakar itu kemudian dibungkus ke dalam gedebong pisang lagi. Yang sudah dalam bentuk abu itu dibungkus dalam gedebong pisang, itu kemudian dijemur, digulung, dilipat, seperti pepes begitu, panjang, lalu dijemur minimal 3 bulan, untuk bisa menghasilkan garam batu atau garam yang akan tercipta 3 layer. Kalau dijemur 1 arah, dia akan terbentuk 3 layer, kalau mereka jemuinya bolak-balik dia akan tetap kembali ke warna abu-abu, ya, hitam, putih keabu-abuan. Jadi, itu, sih. Itu awalnya, yang secara tradisional. Terus, saya melakukan *food mapping* lagi ketika melihat kegiatan masyarakat di Sorong Selatan, mereka menggunakan nipah. Nipah itu, kan, dia tinggal menyerap air payau, ya, antara air laut dan air sungai. Nipah itu di dalam pelepahnya sudah ada mengandung zat asin, ya. Jadi, masyarakat tradisional mereka mengambil, lalu dimasukkan ke dalam sayuran ketika mereka memasak. Nah, Nipah itu yang saya mau mengelola. Seperti sejarah yang ada di wilayah pegunungan. Sedangkan Sorong Selatan itu wilayah ada di daerah Papua Barat Daya sekarang, daerah Kabupaten Sorong Selatan di Papua Barat Daya, itu terpisah dari Kabupaten Sorong. Nah, budaya-budaya masyarakat itu yang mengambil lalu dikelola ketika pelepah, gedebong pisang dibuka, dikuliti, kita potong *slice* lalu dijemur. Itu yang dibakar menjadi garam hitam tadi, yang mungkin adik-adik bisa baca di beberapa artikel. Dan itu yang kami kelola. Sampai sekarang juga kami masih mengelola dan ada beberapa *brand* yang sudah mulai mengambil dan mereka juga mengelola, seperti Javara juga mereka memproduksi garam hitam lewat Sekolah Seniman Pangan. Itu, sih, prosesnya.

Key : Oke. Menarik, sih, Chef. Dari metode-metode yang digunakan tadi ada pelepah pisang dan nipah. Terus, selain 2 metode itu, ada inovasi baru nggak, Chef, sejauh ini?

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

Chef Toto : Sebenarnya, inovasi baru kami masih sering melakukan pendataan ke teman-teman, suku-suku di beberapa pedalaman. Mempelajari apa yang mereka masak dari hasil-hasil alam dan hasil dari hutan, yang bukan kayu. Jadi, itu, sih, yang jadi PR kami, yang sedang kami kerjakan. Dan memang dapat beberapa contoh garam yang kita ciptakan sendiri, ya, inovasi sendiri, dari sagu, dari jenis tanaman rotan atau *flagellaria indica*, itu yang dipakai, itu bahasa Latin-nya. Tapi, kalau bahasa lokalnya dibilang “daun dan”, masuk kategori rotan.

Key : Oh, iya. Berarti tadi seperti yang Chef bilang untuk 1 *batch* itu butuh 3 bulan, ya? Untuk *batch* garam hitam.

Chef Toto : Ya, itu untuk proses pembuatan garam batu, yang ada di wilayah Papua Pegunungan. Di ketinggian 1600 mdpl.

Key : Oooh, oke. Terus, berarti kriteria keberhasilan dalam proses produksinya itu yang berlayer tadi, ya, Chef, garamnya? Atau bagaimana?

Chef Toto : Ya, ya, itu. Ada, ada yang berlayer, ada 3 layer. Tapi, terkadang hasil-hasil sekarang sudah jadi dalam bentuk 1 warna saja, karena mereka, generasi sekarang, sudah tidak mewariskan budaya dulu yang menyusun dalam posisi 1 bentuk. Jadi kalau kita sudah taruh dia dalam bentuk posisi yang begitu, itu terus, jangan kita rubah, terjadi pencampuran warna.

Key : Oh, ya. Berarti memang untuk metodenya sendiri, yang dari awal garam hitam ini ada, yang Chef tau, belum ada perubahan, ya? Belum terkontaminasi modernisasi gitu, maksudnya.

Chef Toto : Sampai sekarang mereka masih kerja tradisional, cuma memang regenerasi yang mengerjakan itu sudah hampir tidak ada, jarang sekali dilakukan. Karena saya pikir juga perlu *supporting* dari Pemerintah, atau mungkin berikan edukasi-edukasi kepada generasi muda lewat produksi garam tadi.

Key : Oke. Berarti, untuk garam hitam ini didistribusikannya di mana saja, Chef? Dan harga pasar rata-ratanya berapa?

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Chef Toto : Kami kebetulan ada kegiatan pelatihan ke, saya buat pelatihan ke Sorong dan itu lewat teman-teman Seniman Pangan. Jadi, mereka tetap produksi, produksi untuk dijual di beberapa tempat seperti di Tokped juga mungkin mereka ada jual, yang sudah masuk ke garam nipah, ya. Jadi, setelah dibuat jadi garam hitam, tapi mereka ekstrak dia lagi jadi putih.

Key : Loh, kenapa itu?

Chef Toto : Keren, bisa diekstrak jadi putih. Jadi, menggunakan—dicampur dengan air tawar, lalu disaring untuk mengambil kadar asinnya dari dari garam, dari hitamnya, dari debunya itu.

Key : Oke, berarti, untuk harga pasarannya berapa, Chef, tadi? Sori.

Chef Toto : Harga pasaran, karena saya masih belum menjual dalam bentuk produksi, jadi, itu teman-teman di Sekolah Seniman Pangan lewat Sinagi di Sorong, mereka jual per botol sekitar 30-an.

Key : 30 ribu rupiah?

Chef Toto : Iya, tapi bukan garam hitam. Sudah jadi yang diekstrak putih. Tapi, mereka namakan “bumbu nipah”.

Key : Oooh, bumbu nipah namanya. Oke, oke. Sip. Lanjut, Mi.

Mia : Chef, kita lanjut, ya. Saya penasaran—

Chef Toto : Lanjut, lanjut.

Mia : —Oke, hehehe. Saya penasaran, pernah nggak, sih, Chef, garam ini, tuh, istilahnya, *go international* gitu? Atau dijual di luar Indonesia.

Chef Toto : Dijual, karena memang dalam bentuk jumlah sedikit, ya, saya di tahun 2018 ada namanya Slow Food, yaitu pertemuan *chef-chef* tradisional di Turin, di Itali. Jadi, di situ sempat jual, tapi dalam bentuk 10 mili, yang 10 mili dalam

**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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

botol-botol kecil itu, saya jual sekitar 3 euro. 2018, waktu pertemuan Slow Food itu, nanti bisa cari-cari, Slow Food itu pertemuan hampir seluruh masyarakat tradisional dengan mempresentasikan apa yang punya mereka di *event* itu. Slow Food di Turin, setiap 2 tahun sekali. Nanti tahun 2026 baru ada lagi. Tahun lalu 2024. Diselenggarakan setiap Desember sampai Oktober.

Mia : Kalau dari segi rasa sebenarnya bedanya apa, sih, Chef, yang garam hitam ini sama garam modern. Yang membedakan apa?

Chef Toto : Iya, garam hitam, dia jauh lebih *soft*, sih. Karena, kalau dalam produksi *black salt*-nya, dia akan tetap lebih ringan, lebih *soft* dibandingkan kalau kita sudah ekstrak dia jadi putih atau jadi kristal, dia juga akan lebih kuat juga rasa asinnya. Cuma, yang kalau garam hitam, mungkin akan sulit dimasukkan ke sebagian besar makanan, karena akan mempengaruhi warna.

Mia : Jadi, cuma dari warna, ya, Chef? Kalau misalnya rasa itu, kan, dia itu dibakar, ya, Chef. Saya itu mikirnya, tuh, kayak gini, kalau misalnya dibakar, rasanya kayak ada gosong-gosong *smoky*-nya gitu. Apakah kayak gitu rasanya?

Chef Toto : Iya, ada aroma *smoky*-nya di sana. Iya.

Mia : Oooh, gitu. *I see, I see*. Kalau, dari ini, Chef, dari manfaatnya sebenarnya gimana, Chef? Kalau garam biasa, kan, kita taunya orang hipertensi itu, kan, nggak boleh makan garam, gitu. Kalau garam hitam ini dia, ini nggak, sih, Chef, apa ada pengaruhnya nggak, sih, Chef, buat kesehatan?

Chef Toto : Sebenarnya untuk sementara dikonsumsi, kami masih belum ada perlu riset. Jadi, saya juga mungkin tahun ini dengan teman-teman di Balai Gizi untuk melakukan riset tentang apa yang menjadi kandungan di dalam garam itu sendiri. Nah, karena hampir semua orang bergantung pada garam-garam yang beryodium. Di sisi lain, selain garam beryodium juga garam laut ini, kan, sebagian besar diambil dari pesisir, yang notabene juga sudah tercemar dengan beberapa



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

kandungan-kandungan plastik dan lain-lain. Jadi, sebagian besar masyarakat dunia mulai mencari solusi, sih, tentang garam ini. Dengan mungkin, karena dari laut kan otomatis banyak limbah juga ke laut. Seperti di Surabaya, ke Bali, di Jakarta, dan beberapa tempat menjadi produksi-produksi garam yang notabene, kan, sampah dari kita sendiri menuju ke laut. Dan itu yang diambil, diolah menjadi garam. Dan mereka menganggap bahwa garam-garam yang dari laut sudah mengandung mikroplastik, sih. Jadi, mungkin apa yang kami kerjakan dari alam, dari tanaman ini menjadi solusi untuk masa depan, sih, untuk makhluk di atas muka bumi yang mau mengonsumsi hal-hal yang sehat.

Mia : Oooh, jadi—

Chef Toto : Jadi, mungkin untuk hasil penelitian, kami masih mendorong teman-teman untuk membantu untuk melakukan riset tentang garam itu sendiri.

Mia : Baik, Chef. Kalau tadi, kan, kita bahas rasa, ya, Chef. Kalau dari masakan itu, di Papua sebenarnya apa, sih, masakan yang bisa dipakaikan garam hitam itu?

Chef Toto : Oooh, iya. Di beberapa resep-resep tradisional masyarakat Papua mereka sering menggunakan. Salah satu contoh seperti kalau garam yang sudah jadi batu, itu mereka biasa di acara bakar batu, jadi, mereka tidak langsung mengambil garam dalam bentuk sejumput seperti kita, ya, masak hari-hari di rumah, ya. Tapi, mereka menggunakan bambu sebagai alat untuk membuat garam ke dalam makanan itu. Terus, mereka mengikis dia. Nah, itu garam batu. Tapi, untuk garam nipah sendiri, yang garam hitam itu, ada di beberapa resep yang kita biasa pakai. Tapi, garam hitam tidak hampir ada di seluruh Papua. Karena, garam hitam, kan, itu kami yang memberikan ide untuk membuat itu menjadi inovatif sebagai garam, tapi untuk beberapa resep seperti di Kabupaten Jayapura sendiri dari namanya “ikan kuah hitam”. Itu, garam itu biasa dipakai di resep-resep tertentu dan tidak bisa semua masakan. Adapun itu bisa menjadi garam tabur di meja.

Mia : Oooh. Key, mau tanya lagi, Key? Silakan.

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Key : Aku penasaran. Itu, kalau misalnya lagi memproduksi garam hitam itu biasanya tantangan terbesarnya atau yang paling membuat—menghambat produksi itu biasanya apa, Chef? Apakah cuaca, atau bagaimana?

Chef Toto : Ya, memang, satu, kami masih mendorong untuk mereka yang pemilik hutan-hutan nipah itu, yang lain mendorong itu menjadi produktivitas mereka sendiri. Nah, itu tantangan karena mereka masih belum sadar bahwa tanaman yang ada di lingkungan mereka bisa membuat suatu pendapatan bagi ekonomi pendapatan mereka sendiri. Nah, itu yang menjadi tantangan. Yang kedua, lokasi pengambilan untuk nipah sendiri lumayan jauh dari tempat kami. Dan yang ketiga, sebenarnya pemahaman, membangun opini atau pemahaman kepada masyarakat ini yang menjadi hambatan. Padahal, mereka akan bisa tau bahwa apa yang ada di situ bisa mendatangkan *income* bagi mereka sendiri. Saya kasih contoh, macam kami mulai bangun namanya Sekolah Pekarangan. Nah, Sekolah Pekarangan fungsinya menggiring opini masyarakat tentang apa yang ada di pekarangan mereka. Itu, sih, yang menghambat kami memproduksi. Tapi, dari soal peralatan atau fasilitas, kami sendiri sudah punya. Sudah punya peralatan-peralatan yang bisa dipakai untuk produksi garam. Karena kita di sini juga ada rumah pengering atau *solar dome dryer* yang membantu mengeringkan produk dengan menggunakan tenaga matahari, dengan luas ruangan 8x6 meter.

Key : Oke, menarik, Chef. Berarti, hambatannya itu lebih ke perspektif masyarakat lokal, ya, tentang garam hitam itu sendiri, ya?

Chef Toto : Iya, benar.

Key : Oke. Terus, mungkin, Chef pernah merasa kalau Pemerintah itu mendukung, nggak, Chef? Atau ada komunitas yang mendukung untuk produksi garam hitam ini di Papua?

Chef Toto : Sebenarnya, cukup rumit untuk Pemerintah sendiri memahami itu. Karena, mereka menganggap itu masih jadi sesuatu yang belum ada pengaruh untuk

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

pergerakan ekonomi. Karena mereka belum terlibat. Contoh juga, termasuk Chef sendiri dalam aktivitas, dalam beberapa kegiatan, lebih banyak teman-teman di luar Papua yang tau aku dibanding teman-teman di Papua sendiri.

Key : Oh, iya?

Chef Toto : Nah, begitu. Jadi, di beberapa *event* juga akhirnya kami membangun komunikasi atau bangun *link* dengan teman-teman di Jakarta untuk *event-event* yang harus memperkenalkan Papua dari sudut pandang makanan, sudut pandang produksi bumbu-bumbuan. Jadi, memang, kalau mau bilang Pemerintah melirik, memang sedikit sulit. Bukan sedikit, sangat sulit. Karena, masih banyak yang belum paham hal ini. Jadi, penting sekali kita mendorong adanya gastrodiplomasi. Diplomasi, terutama di kami sendiri program itu sudah ada untuk mendorong diplomasi-diplomasi ke luar, ya. Karena, penting sekali diplomasi pangan. Kita sendiri belum paham. Diplomasi pangan itu yang berimbas pada *brand* suatu negara. Contoh, macam orang bilang makan tom yum orang ingat Thailand, orang makan Pizza ingat Itali. Kita masih belum. Itu, sih.

Key : *Nation branding*, berarti, ya, Chef?

Chef Toto : Iya, *nation branding*.

Key : Oke. Terus, Chef, punya itu, nggak, Chef, dokumentasi soal produksi garam hitam yang sudah Chef lakuin. Jadi, kan, kita lagi pengen cari tau juga, nih, medan di sana bagaimana. Kayak, misalnya dari—di Gunung Mili, ya. Pernah ke Gunung Mili, Chef?

Chef Toto : Di Papua?

Key : Iya.

Chef Toto : Gunung Mili... Coba nanti cari, ini, datanya. Kami kalau untuk dari segi produksi ke depan, kalau teman-teman mau ini, bisa kami gunakan apa



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

saja di sini untuk kami—untuk penyesuaian tempat di mana untuk memproduksi juga banyak dan saya juga video-video dari produksi garam hitam juga masih banyak yang kami simpan, yang dilakukan oleh anak-anak Sekolah Pekarangan. Jadi, ini bukan dilakukan oleh teman-teman dewasa, tapi anak-anak kecil yang kami giring untuk belajar apa yang di pekarangan bisa menjadi produk, apa yang di pekarangan bisa menjadi uang ketika ke sekolah sudah punya jajan sendiri dengan memproduksi apa yang mereka punya.

Key : Oke, Mia, silakan tanya lagi.

Mia : Oke, makasih, Key. Sebentar, sinyalnya agak—ah, oke. Penasaran sih, Chef. Ini pertanyaannya mungkin agak konyol dikit, ya, hehe—

Chef Toto : Siap, hehe.

Mia : —kan, kalau orang lokal itu biasanya suka ada mitos-mitos gitu, ya, Chef, entah itu ritual atau apa gitu. Nah, kalau untuk garam hitam ini sebenarnya ada nggak, sih, Chef, suatu cerita lokal atau mitos, atau apa, gitu, yang terkait, gitu. Atau memang dia cuma kebudayaan masyarakat sekitar saja untuk memproduksi makanan?

Chef Toto : Yang saya belum dapat itu di Papua Pegunungan, karena saya yakin itu ada mitosnya, ada ceritanya. Khususnya di Papua Pegunungan, ya, di daerah Lembah Baliem, atau Suku Dani. Itu bisa, sih. Sebenarnya ini juga pertanyaan yang bagus untuk memaksa saya melakukan pendataan-pendataan lagi kepada teman-teman di sana. Itu, sih. Kalau kita bisa dapat, itu lebih keren lagi. Nanti saya akan berkomunikasi dengan teman-teman di Papua Pegunungan, karena saya baru beberapa hari lalu bantu Pemerintah dalam hal ini lewat Bank Indonesia untuk mendorong inflasi yang sangat tinggi di Papua Pegunungan. Jadi, Bank Indonesia memfasilitas saya untuk memberikan pemahaman tentang mengelola apa yang ada di pekarangan sebagai bagian dari ketahanan pangan. Dan juga mendukung program-program Pemerintah, ya, mungkin lewat Makan Siang Gratis ke depan, atau apa, sih. Tapi, target kita itu, tetap akan mendorong bahwa teman-

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

teman di gunung juga harus mulai mencatat atau buat *storytelling* daripada garam itu sendiri sehingga ketika saya atau adik-adik mau mengerjakan itu mudah untuk membuat dalam bentuk narasi atau animasi atau apa. Begitu, sih.

Mia : Siap, siap. Kalau selain garam hitam itu ada garam apa lagi, sih, ada garam apa lagi, sih, Chef, di Papua itu? Yang mungkin *famous*, gitu, dipakai di sana.

Chef Toto : Selain itu tidak ada. Hanya mereka mendapatkan sesuatu yang dari produksi garam-garam dari luar, ya. Garam-garam *import* yang kita pakai, yang selama ini menjadi bagian dari—kecuali masyarakat pedalaman di beberapa suku, sih, yang masih menggunakan. Tapi, sekarang juga mulai berkurang seperti garam dari daun rotan, itu juga kami lagi mencoba mendorong anak-anak muda dari suku tersebut untuk bisa beraktivitas membuat garam, produksi-produksi garam, gitu. Karena itu punya nilai lebih baik, karena punya sejarah dari mereka itu sendiri. Jadi, sekarang kami lagi coba mendorong.

Key : Oke—

Mia : Satu lagi, Key, bentar, hehehe.

Chef Toto : Silakan, silakan.

Key : —Iya, oke. Silakan.

Mia : Kalau cara nyimpennya gimana, Chef? Biasanya, kan, kalau garam itu ada tanggal kadaluwarsanya gitu, kan. Kalau garam hitam itu gimana kita tau dia sudah nggak bisa dipakai?

Chef Toto : Garam hitam semakin lama semakin baik. Apalagi proses—dibentuk di dalam gedebong, ya, dibungkus di dalam daun pisang atau apapun, dia akan semakin lama semakin baik. Saya juga ada beberapa, bisa sebentar, saya ambil contoh garam batu yang saya punya. Saya—

**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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Key : Boleh, boleh, Chef.

Chef Toto : —koleksi garam. Ada garam hitam, bawang merah, garam batu, ada garam Himalaya, ada garam sereh. Itu garam aja, belum kerja yang lain, ya. Kalau kita buat garam, karena garam sekarang menjadi catatan karena garam bisa kita bikin dia dengan beberapa produk aromatik, seperti bunga, kita bisa bikin garam pakai aroma melati gitu, bisa. Saya bawa contoh beberapa garam.

Key : Siap, boleh, Chef.

Mia : Boleh, Chef, boleh.

Chef Toto : [OUT OF FRAME]

Mia : Key, suara lu, berisik banget, Key, yang di belakang lu.

Key : Serius?

Mia : Serius, hahaha.

Chef Toto : [BACK IN FRAME] Nah, ini yang garam hitam.

Key : Itu *container* berapa mili, Chef?

Chef Toto : Ini yang *black salt*.

Key : Wah, hitam banget, ya.

Chef Toto : Nah, ini yang garam batu. Besar, dia.

Key : Oooh.

Mia : Itu tadi, Chef? Yang pakai batu itu, kalau misalnya kita mau ngikis? Atau bukan?

Chef Toto : Iya—

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Mia** : Oooh, betul, aaa.
- Chef Toto** : —masaknya dikikis depannya.
- Key** : Oooh, iya, iya, iya.
- Chef Toto** : Nah, kalau garam ini, kan, sudah sering, ya, Himalaya.
- Key** : Himalaya, iya, Himalaya sering banget.
- Chef Toto** : Nah, ini garam yang di gunung kita bikin tapi pakai bawang merah. Ini inovasi kita sendiri.
- Key** : Wow.
- Mia** : Jadinya gede-gede gitu, ya.
- Key** : *Grain*-nya, iya. *Grain*-nya lumayan gede, *coarse*.
- Chef Toto** : Jadi kalau teman-teman mau garap juga bisa, kan, kita bisa inovatif-inovatif dari yang ada, baik itu menjadi garam melati, atau garam bougenville, kan, kita tinggal buat sesuai dengan—yang ini garam sereh, jadi, kita *collab* dengan sereh dikeringkan, di-*dehydrate*, dicampur dengan garam, jadi ada aroma sereh di garam.
- Key** : Oooh, iya, iya, iya.
- Mia** : Oooh, keren ya.
- Chef Toto** : Ini salah satu contoh garam aromatik.
- Key** : Menarik, iya, menarik.
- Mia** : Chef, tadi—
- Chef Toto** : Ada beberapa, sih, tapi—

(Lanjutan)

- Mia** : —Maaf, saya mau tanya, Chef.
- Chef Toto** : Silakan.
- Mia** : Biasanya, kan, ini, ya, suka ada produk-produk yang pengawetan gitu, kan, kayak misalnya ikan asin atau telur asin. Nah, garam-garam yang ini yang ini, tuh, bisa nggak, sih, dipakai buat pengawetan, gitu?
- Chef Toto** : Bisa, bisa dipakai sebagai pengawetan.
- Mia** : Oooh, bisa juga, ya. Keren.
- Chef Toto** : Ya, saya juga, karena kami ada namanya *solar dome dryer*, yang tadi saya cerita, seperti ini.
- Key** : Oooh, gitu bentuknya.
- Chef Toto** : *Dome dryer* ini bisa untuk kopi, untuk semua jenis produk. Jadi, kami produksi kayak teh dengan apa, semua penjemurannya di sini.
- Mia** : Key, ada yang mau ditanya lagi, Key?
- Key** : Oh iya, Chef, ada, Chef.
- Chef Toto** : Silakan.
- Key** : Jadi, aku mau tanya. Kan, sebenarnya awalnya kita tertarik sama garam hitam ini karena baca cerpen *Asam Garam* karya Dee Lestari, ya, di antologi Tanpa Rencana. Kalau Chef sudah pernah baca, itu menurut Chef sudah bagus belum representasi garam hitam di situ? Yang dia cerita, nanjak ke Iluagimo di Gunung Mili, gitu, atau daun idingga itu benaran ada atau nggak, Chef?
- Chef Toto** : Iya, nanti saya perlu baca dulu, biar pelajari. Karena, untuk—dia cerita garam hitam yang produksi di pegunungan, ya?

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

Key : Iya, pegunungan, Chef. Di dekat Lembah Baliem, sih, katanya, di Wamena, gitu, kan, Gunung Mili. Puncak Gunung Mili.

Chef Toto : Di Wamena, Puncak Gunung Mili? Nanti saya cek lagi. Karena, produksi garam hitam di lembah sendiri ada di Jiwika.

Key : Oh, iya, Jiwika, Jiwika. Itu dia sebutin juga, sih.

Chef Toto : Nah, itu. Jiwika, dia di Lembah Baliem, nanti ada di Lani Jaya, ada juga di Intan Jaya. Yang ini produksi Intan Jaya, yang besar ini.

Key : Oooh, itu deketan, Chef, tempatnya?

Chef Toto : Jauh.

Key : Jauh? Hehehe.

Chef Toto : Dan sebenarnya, ada adik-adik dari Lembah Baliem juga yang bisa, kalau teman-teman mau ini, kan, bisa nanti kita siapkan. Karena, kebetulan anggota Papua Jungle Chef sebagian besar ada di Lembah Baliem, tim kita di sana yang *ready*, selalu siap untuk kegiatan-kegiatan kami, sih.

Key : Oke. Berarti, kalau menurut Chef sendiri, kayak karya-karya yang mengangkat garam hitam seperti cerita pendeknya Dee Lestari itu, bisa membantu untuk, mungkin promosi atau meningkatkan kesadaran masyarakat, gitu, jadi, orang-orang Indonesia juga tau “oh, ada garam hitam Papua, nih,” gimana, Chef?

Chef Toto : Sebenarnya, itu satu cara yang menurut saya juga ampuh. Karena, kita sendiri tidak menghargai kita. Karena kita biasa, jadi anggap terlupakan. Karena, kita sering bertemu dengan hal-hal itu, ya, dengan garam, dengan cerita masyarakat, gitu, jadi, kita menganggap itu sesuatu yang biasa-biasa aja.

Key : Iya, hehe.

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

Chef Toto : Tapi, bagi teman-teman yang melakukan petualang, mendapat inspirasi, terus melihat itu menjadi satu karya yang mereka buat dalam bentuk narasi, yang bisa dibuat dalam bentuk cerita kepada orang lain, memahami bahwa “oh, ternyata ada garam hitam di Papua Pegunungan, dengan produksinya seperti ini-ini,” dan ini juga bagian dari kekayaan negara yang perlu kita jaga.

Key : Iya.

Chef Toto : Nah, dan ini tidak ada di dunia lain. Tidak ada di Itali, tidak ada di Amerika, hanya ada di Indonesia, dan ada di Papua. Itu, sih, yang menjadi kebanggaan kita. Catatan-catatan teman dari luar itu penting untuk memberikan kesan. Karena, bukan harus saya sendiri sebagai Chef dari Papua yang harus berbicara banyak, tapi di sisi lain, orang-orang lain juga akan mendorong cerita-cerita itu, sehingga sampai di semua orang di seluruh Indonesia.

Key : Oh, berarti, Chef itu juga sangat terbuka, ya, dan melihat potensi kolaborasi dengan seniman kayak penulis atau pembuat media interaktif, seperti *game*, gitu.

Chef Toto : Sebenarnya, sih, kalau untuk *game*, sih, baru kalian, sih.

Key : Baru “kalian”, yak? Hehehe.

Chef Toto : Iya, baru kalian. Saya kemarin baru berkolaborasi, tapi dengan teman-teman dari EcoNusa. Membuat—

Key : Oh iya, kita baca artikel dari EcoNusa.

Chef Toto : —iya, buku resep tentang bahan makanan yang bisa kita olah dengan buat *storytelling* untuk masyarakat asli Papua yang punya penginapan-penginapan di Raja Ampat. Jadi, membantu mereka untuk mendorong itu. Karena, teman-teman di sana, kan, tidak mampu bersaing dengan *resort-resort* yang punya Nadine, punya bule-bule di Raja Ampat, ya.

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

Key : Iya, iya.

Chef Toto : Jadi, kita mendorong anak-anak lokal untuk memasak tidak harus sama seperti teman-teman di Eropa. Kamu masak makanan tradisional kalian, tapi kita bikin ceritanya, sehingga kita punya *storytelling*, punya cerita makanan, bukan seperti makanan mereka. Mereka, kan, *chef-chef* yang kerjakan makanan mereka, kan, mereka tidak tahu dasar makanan mereka itu dari mana, hanya tau mungkin resep dari makanan-makanan seperti buat pizza, atau apa, itu kan mereka buat punya orang. Tapi, ini kita membuat cerita kita, orang lain mendengar. Kan, mereka yang masuk, kan, membuat cerita mereka dari sana, gitu.

Key : Oke. Berarti, karena baru kita, nih, Chef, yang bikin *game* ini, untuk *game* kita ini namanya The Sacred Grain, itu Chef punya harapan atau mungkin *notes* gitu, tentang konten apa, konten apa atau dampak apa yang Chef harapkan dari *game* tersebut. Mungkin, dari segi konten “tolong masukin ini, masukin itu,” gitu, Chef.

Chef Toto : Iya, saya pikir, apa yang kalian kerjakan ini, sesuatu yang baru buat saya. Tapi, di sisi yang lain, ini menjadi *bargaining* untuk kita ceritakan kepada generasi muda Papua, ya.

Key : Iya.

Chef Toto : Bahwa, “kalian tinggal, kok, tempat kalian kaya tapi kalian santai, sih.”

Key : Oh, iya. Padahal bisa produktif, ya?

Chef Toto : Mari kita sama-sama bisa produktif untuk menciptakan sesuatu yang baru, bukan hanya *game* garam, atau *game* yang lain-lain, sih, untuk kita ciptakan. Karena, banyak hal yang bisa diangkat di Papua lewat cerita-cerita sejarah-sejarah tentang makanan, tentang budaya, tentang hal-hal lain yang ada di alam Papua untuk semua orang bisa tau bahwa sisi lain dari Papua.

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

Key : Oke, iya, Chef. Mungkin dari aku pertanyaannya itu saja, Chef. Mungkin dari Mia ada yang mau ada yang mau ditambahkan? Sepatah-dua patah kata.

Chef Toto : Silakan, hehe.

Mia : Sebentar, ya, hehe. Chef berarti sekarang itu dari Jayapura, ya, Chef, untuk domisilinya?

Chef Toto : Iya, di Jayapura.

Mia : Oooh, berarti kalau kesana boleh ini nggak, Chef—

Chef Toto : Nanti—bagaimana?

Mia : Kalau misalnya kita ke sana, boleh ke tempat Chef nggak, Chef? Hehe.

Chef Toto : Bisa, tempat terbuka untuk siapa saja.

Mia : Oh, bisa? Wuih, Alhamdulillah.

Chef Toto : Iya. Juga nanti ada, yang menjadi catatan lain, karena lewat Kepala Sekolah Pekarangan juga bisa memproduksi herbal-herbal dari bunga-bunga, dari tanaman-tanaman, itu juga bisa menjadi satu produksi *game* lain lagi selain garam, ya, yang bisa teman-teman kembangkan. Kebetulan juga, istri saya mengurus-ngurus itu.

Key : Oooh, gitu.

Chef Toto : Iya, di Sekolah Pekarangan, beliau yang kepala sekolahnya. Kalau saya di Papua Jungle Chef.

Mia : Oooh, gitu.

Chef Toto : Tapi kita—

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

- Key** : Ada Instagram-nya, Chef?
- Chef Toto** : Sekolah Pekarangan belum buat Instagram-nya, tapi kami mulai *start* 2 tahun lalu, ya, Ibu? Iya, 2 tahun lalu. Kebetulan istri juga orang Jakarta, tapi, sudah hampir 5 tahun, eh, 3 tahun, iya—orang Jogja juga.
- Mia** : Oh, orang Jogja? Walah... Hahaha.
- Chef Toto** : Nah, iya, hehe.
- Key** : Menarik, iya.
- Chef Toto** : Beliau yang ngurus-ngurus itu, beliau juga termasuk herbalis juga, tapi dari produk-produk alam, sih.
- Mia** : Udah aman, ya, Key? Kira-kira? Atau ada lagi, Key?
- Key** : Aman, iya. Mungkin nanti kalau untuk akurasi data yang mungkin representasi kultur di *game*-nya itu mungkin aku bisa koordinasi lebih lanjut, ya, sama Chef, biar akurat, lebih akurat.
- Chef Toto** : Iya, mungkin untuk—mungkin butuh video-video yang itu nanti saya coba cari, nanti saya kirim, biar menjadi gambaran dari apa yang rencana kalian kerjakan, sih.
- Key** : Okeee, sip. Oke, aman, Mia. Kita dokumentasi dulu, ya, Chef.
- Chef Toto** : Siap.
- Key** : Satu, dua, tiga. Oke, sip.
- Mia** : Aman, ya, Key? Aman?
- Key** : Iya, aman.

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

Mia : Oke, mungkin itu aja, Chef, seputar wawancara yang mau kita lakuin. Dan terimakasih banyak, kita sangat apresiasi Chef untuk kehadiran hari ini.

Chef Toto : Baik, baik, iya.

Mia : Mungkin nanti kita akan *contact* lagi, ya, Chef, untuk, tadi, akurasi data dan hal-hal lainnya yang kira-kira kita butuh dari Chef, gitu, ya. Ada kata lagi, Chef, eh, maksudnya Key.

Chef Toto : Iya, silakan ditanyakan.

Key : Iya, aku juga pengen ngucapin terimakasih untuk Chef udah mau ngeluangin waktunya. Kita apresiasi banget.

Chef Toto : Baik, baik.

Key : Nanti kita koordinasi lebih lanjut. Dan sukses selalu, Chef—

Chef Toto : Aamiin, aamiin.

Key : —untuk yang *project-project*-nya. Sip.

Mia : Oke. Itu saja, Chef, terima kasih. Selamat sore, selamat beraktivitas kembali, Chef.

Chef Toto : Iya, sore.

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



PAPUA JUNGLE CHEF COMMUNITY

Jalan sungai Kapuas No
02 Dok VIII Bawah
Jayapura Utara-Kota
Jayapura 99116 _ Papua

IG: @PAPUAJCC

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



CHARLES TOTO

Charles Toto deserves to be nicknamed Papuan food figure. In 2006 he founded Jungle Chef Community, a network of enthusiasts from across the Indonesian region of Papua who promotes sustainable living and environmental protection through local cuisine. He uses foraged ingredients from the forests of his fertile homelands to put a Papuan twist on international favorites.

Over the years, he has learned to make the best use of the ingredients served up by the forest and the sea, and has taken his unique mission to culinary shows across Indonesia and abroad.

Through PJCC Charles wants to convey to the world that nature offers a way out for all the problems and the main human need, namely healthy food. "Food has a great responsibility: The world today needs pure natural nutrition to improve the order of a better human life, change the world from the food you eat."

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Charles Toto's dream is to become a lawyer when he was 16 years old. Unfortunately after missing out on a place in a regular high school, which could have taken him to his reach his goals, he then enrolled in a culinary program at a vocational school in Jayapura, the Papua provincial capital.

After the three-year of study, he wound up in an entry-level job washing dishes at the hotel in Jayapura. That was when the tourists came into his life. The hotel catered to foreign visitors, many of whom flew in to shoot documentary films, sometimes for several weeks at a time, in the lush jungles of Papua, home to some of the last unspoiled wilderness areas in the country.

Then he thought: "What do these people eat during the trip in the forest?". His friends among the guides who accompanied the groups told him that they served them instant food and canned sardines, for the most part.

Whilst hotel chef would think to bring his own meat because it's more hygienic, but Charles Toto thought the other ways. He believed that the food from the forest and provided by nature is cleaner, more hygienic and organic.

His idea of providing the tourist with fresh, wholesome meals during their trip was realized in 1997 when he joined his first tour group. That inaugural trip lasted some six weeks, with the group trekking through the densely forested Baliem Valley in the Papuan highlands, then heading west to the now-famed coastal paradise of Raja Ampat.

He learned from the locals about the meals that could be conjured up using the resources found nearby and bartered ingredients with them. It was, as the result, brought him back to his roots as a native Papuan, and an embrace of the principle that has served him to this day: "The forest is a market for Papuans to shop in without having to spend money."

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Chato is developing in his culinary niche. He keeps on learning new things in the middle of the rigors of his activity with the tour guide community, which are trekking and sailing through largely unexplored places. There he found new sources of typical local food ingredients, to be examined and new recipes to be practiced.

As his community thrived and his renown spread, Chato built up a network of like-minded chefs. In 2006, he founded the Papua Jungle Chef Community, which brings together dozens of local cooks from across Papua who specialize in rustling up meals from ingredients they find in the forests. Chato and his community have appeared at culinary events across Indonesia, promoting their unique mission.

From the beginning of its establishment, most of the activities of the community are self-funded.

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

The Activities



Papua Jungle Chef Community runs a program that teaches cooking traditional food to children and youth, along with other practices to protect the environment, such as waste management and planting mangroves.

We are also training our members on how to identify local cooking ingredients and how to make traditional Papuan food. In order to help sustain interest in ancient practices, values, and culture that are at risk of slowly dying out as younger generations of Papuans embrace a more modern lifestyle.

We held some annual events in Papua such as Festival Sagu (Sagoo Festival), Pesta Makan Papeda (Papeda Banquet). Also actively involve at socio-cultural events all over the country, as a cook, speakers, or judges.

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Workshop PNJ, Sorong



Terra Madre Salone del Gusto XII edition, Turin, Italy



Econusa School of Eco Diplomacy, Jakarta



Ubud Food Festival, Bali



Pesta Makan Papeda, Jayapura



Festival Sagu, Kwadeware



PGID Innovation & Collaboration Day, Jakarta



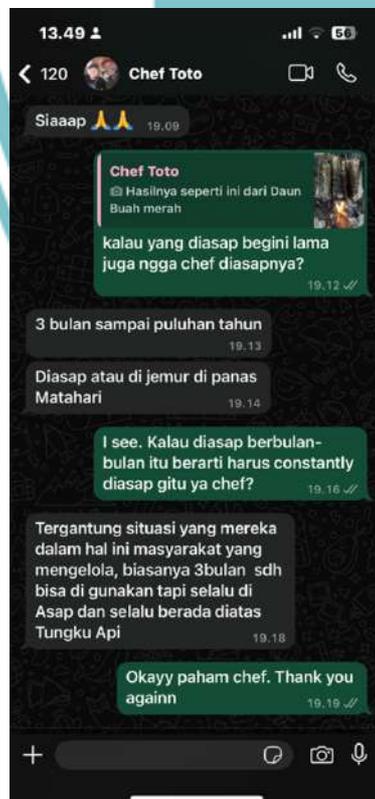
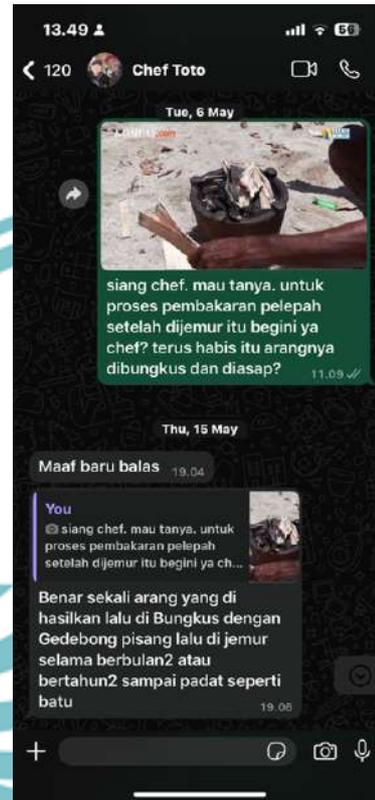
Indonesia Pacific Parliamentary Partnership, Jakarta

- 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DOKUMENTASI KOMUNIKASI VIA WHATSAPP



- 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

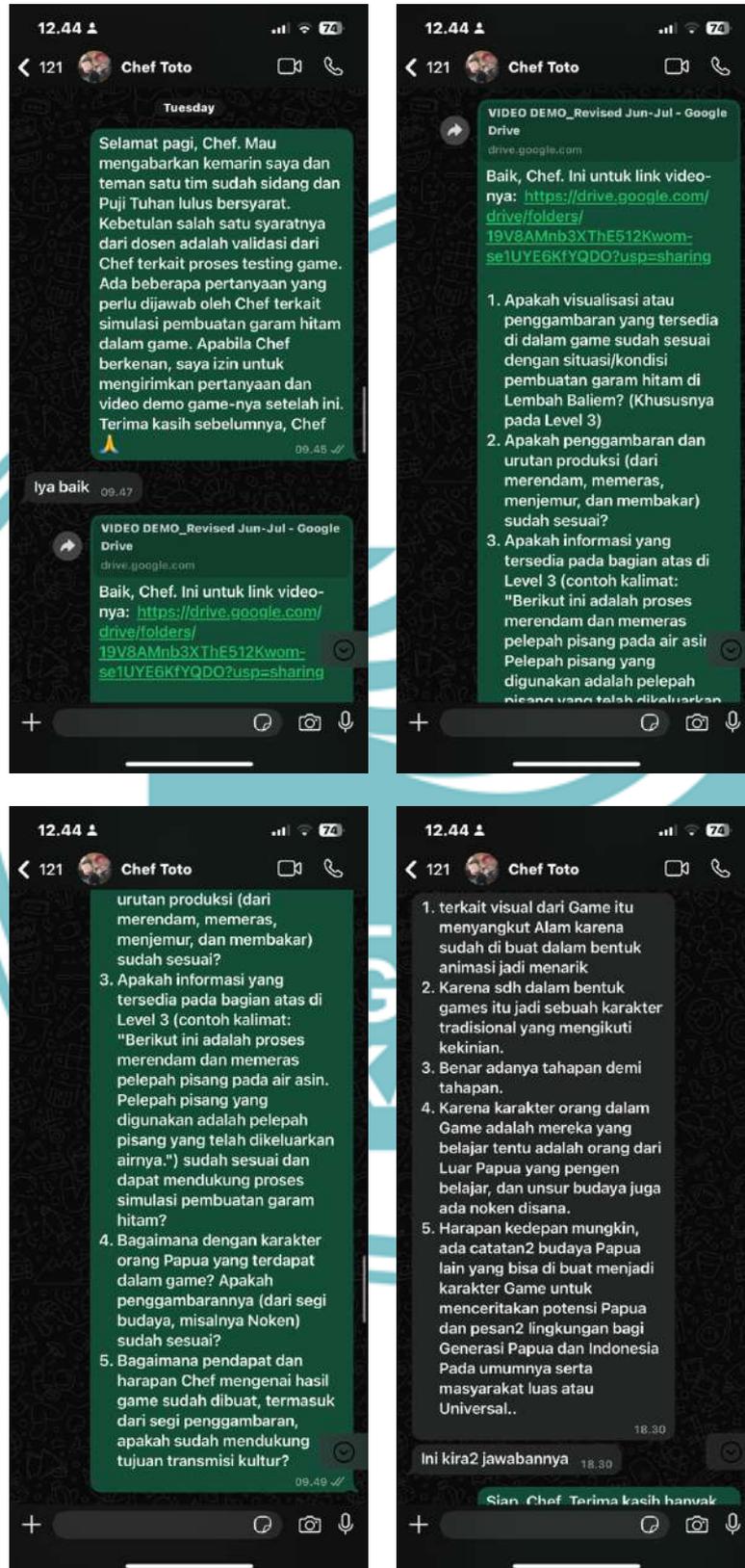
(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



THE SACRED GRAIN GAME DESIGN DOCUMENT

Ver 1.0 - 2025

Team

Name	Roles
Keyla Nasiwa Ilona	Game Artist
Mia Sri Susanti	Game Developer

Game Name

The Sacred Grain

Introduction

The Sacred Grain adalah *game* 2D yang mengangkat tema proses pembuatan garam hitam tradisional Papua dalam bentuk cerita naratif yang dikombinasikan dengan berbagai genre sebagai representasi setiap tahapan yang terjadi dalam proses pembuatannya.

Genre

Visual-novel, Platformer, Quiz, Simulation, dan Puzzle.

Target Audience

Sasaran pengguna dari game ini mencakup masyarakat umum dengan rentang usia 13–17 tahun (remaja) dan 18-35 tahun (dewasa), mengacu pada klasifikasi demografi usia yang dikemukakan oleh Jesse Schell dalam *The Art of Game Design* (2008), yang secara psikografis memiliki ketertarikan terhadap eksplorasi budaya serta menikmati *game* yang mengandung unsur cerita, simulasi, dan/atau tantangan sederhana seperti *quiz, puzzle*, maupun *platformer*. Berdasarkan Bartle's Taxonomy of Player Types (1996), karakteristik tersebut termasuk dalam kategori *explorer*, yaitu tipe pemain yang memiliki rasa ingin tahu dan motivasi besar untuk menemukan hal-hal baru dalam permainan. Bagi mereka, proses eksplorasi dan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

penemuan merupakan bentuk kepuasan tersendiri yang lebih berarti dibandingkan pencapaian berupa skor atau poin.

Player

Single-player, tidak ada *networking*.

Technical Specs

- 1) **Technical Form:** 2D (1920 x 1080 px, *fixed ratio*).
- 2) **View:** *Side-scrolling* (untuk platformer), *static scene* (kuis, simulasi, dan *puzzle*).
- 3) **Platform:** WebGL (via *itch.io*), Windows Desktop (.exe).
- 4) **Game Engine:** Unity 6.
- 5) **Language:** C#.
- 6) **Device:** PC, *Mobile (via web browser)*.

Schedule Goals (based on GDLC)

Phase	Start Date	End Date
Initiation	January 2025	February 2025
Pre-production	March 2025	May 2025
Production	April 2025	May 2025
Alpha Testing	May 2025	May 2025
Beta Testing	June 2025	June 2025
Release	June 2025	June 2025

Gameplay

Player akan bermain sebagai Gaspar, seorang jurnalis Harian Cenderawasih yang ditugaskan meliput berita untuk segmen Adat & Arah. Gaspar pun mencari referensi tentang hal-hal berkaitan dengan kultur yang menarik di Wamena. Kemudian, Gaspar membaca artikel yang di dalamnya mengatakan “...*Bagi Suku Dani, adanya mata air di pegunungan mereka merupakan kemurahan Tuhan.*”

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

*Sebab, leluhur mereka dulu harus menempuh perjalanan sehari-hari melintasi medan pegunungan yang berat ke kota hanya untuk mendapatkan garam...”. Untuk menyaksikan langsung proses produksi garam hitam tersebut, Gaspar mendaki ke Lembah Baliem. Di sepanjang perjalanan, terdapat daun idingga yang bisa dimanfaatkan untuk penyejuk badan jika kelelahan. Ada juga anjing hutan dan babi hutan yang berkeliaran dan harus dihindari. Setelah itu, ia memecahkan teka-teki bahasa dari Suku Dani tentang 4 tahap produksi garam hitam dan mengikuti prosesnya di puncak Gunung Mili, tepatnya mata air asin Iluagimo. Selanjutnya, Gaspar harus menuntaskan *draft* naskah hasil liputannya tersebut.*

Gameplay ini terinspirasi dari bab berjudul Asam Garam dalam antologi Tanpa Rencana karya Dee Lestari (2024). Cerita aslinya berkisah tentang Gaspar, seorang jurnalis Harian Cenderawasih yang mendapat tugas dari bosnya, Dai Nobo, untuk meliput Kedai Asam Garam yang tengah viral di dekat Danau Sentani. Selain makanan dan minuman, kedai milik Pak Irianto ini menjual produk garam hitam unik bernama Pengawet Kenangan, berukuran 30 mili dengan harga 25 ribu—jauh lebih mahal dari garam biasa. Produk tersebut membuat Gaspar skeptis dan berpikir bahwa Pengawet Kenangan lebih menjual sensasi ketimbang substansi. Meski aroma dan rasanya tidak jauh berbeda dari garam biasa, garam itu seolah memiliki sihir yang membuat Gaspar larut dalam kesedihan.

Rasa penasaran membawa Gaspar kembali ke kedai, hingga ia diajak Pak Irianto ke Iluagimo, sebuah mata air asin di Lembah Baliem, Gunung Mili yang sakral bagi Suku Dani. Dalam perjalanan penuh tantangan itu, Gaspar menemukan sejarah, makna, dan nilai budaya dari garam hitam. Meskipun mengadaptasi cerita ini, di dalam *game* The Sacred Grain tetap diperhatikan fakta sebenarnya mengenai proses produksi garam hitam tersebut.

Setiap level merepresentasikan genre yang berbeda, mulai dari pendakian gunung (*platformer*), mengenali tahapan pembuatan garam hitam lewat kuis, melakukan simulasi pembuatan garam hitam, hingga penyusunan artikel melalui *puzzle*.

**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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Gameplay Outline

1) Opening the game application

- a) *Splash screen* → *Main Menu*

2) Main menu options

- a) *Play, Settings* (SFX & BGM *toggle buttons*), *Exit game, Credit link*

3) Modes

- a) *Story mode* (*game* dijalankan secara berurutan, tidak ada mode bebas)

4) Elements & Level Design:

- a) Narasi cerita dalam bentuk dialog.
- b) **Level 1:** Platformer dengan sistem *checkpoint* dan NPC *enemy* dengan AI Patrol dan Pathfinding.
- c) **Level 2:** Kuis pilihan ganda.
- d) **Level 3:** Simulasi proses pembuatan garam hitam, terdiri dari proses merendam, memeras, menjemur, dan membakar pelepah pisang.
- e) **Level 4:** *Puzzle* gambar untuk penyusunan artikel.

5) Each level options

- a) *Exit from level* (kembali ke *main menu*), *settings* (SFX & BGM *toggle buttons*), *pause*, *go to next level* (jika menang), dan *try again* (jika kalah, tetapi kembali ke level sebelumnya). Pengecualian untuk level 4, tidak ada pilihan *settings* dan *pause*.

6) Player's control

- a) *Mouse, keyboard*, dan *touch/tap* (untuk WebGL).

7) Rules & Obstacles (Win and lose situation included)

a) Winning

- i) **Level 1:** Melewati seluruh *checkpoint* untuk meraih *elevation gain* sebesar +450, hingga tiba di ketinggian 2.100 mdpl.
- ii) **Level 2:** Menjawab seluruh pertanyaan dengan benar (skor 100).
- iii) **Level 3:** Mengikuti seluruh simulasi proses pembuatan garam hitam dengan tepat, mulai dari merendam pelepah, memeras pelepah, menjemur pelepah pisang basah, dan membakar pelepah pisang kering.

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Dalam membakar pelepah pisang kering, nantinya pelepah akan menjadi abu, kemudian dihaluskan, dan perlu dibungkus kembali menggunakan pelepah pisang lainnya untuk dibakar/diasapi kembali dalam durasi 3 bulan atau lebih. Pada proses terakhir, pembungkus tidak boleh dibakar sampai gosong.

iv) **Level 4:** Menempatkan gambar di artikel Gaspar dengan tepat sesuai dengan keterangan gambar yang tersedia dan di-*submit* dalam waktu di bawah 30 detik.

b) **Losing**

i) **Level 1:** Terjatuh dari platform (nyawa habis), mendapat *damage* dari *attack* AI NPC (nyawa berkurang satu). Jika nyawa habis, maka *respawn* ke titik awal permainan atau ke *checkpoint* yang terakhir diraih.

ii) **Level 2:** Salah menjawab pertanyaan sehingga skor kurang dari 100. Jika kalah, maka kembali ke level 1 di-*restart*.

iii) **Level 3:** Membakar bungkusan abu hingga gosong. Jika kalah, maka kembali ke level 3 di-*restart*.

iv) **Level 4:** Tidak berhasil menempatkan gambar dan/atau *submit* artikel sebelum 30 detik. Jika kalah, maka kembali ke level 4 di-*restart*.

c) **End**

i) Gaspar berhasil menerbitkan artikel hasil liputan berkat bantuan *player*, *game* selesai dan dikembalikan ke *main menu*.

Design Document

1) Design Guidelines

- a) Cerita dalam *game* dibuat menyesuaikan dengan fakta sebenarnya mengenai pembuatan garam hitam tradisional Papua, meskipun mengadaptasi karakter fiksi dari antologi Tanpa Rencana.
- b) Hasil *game* dapat dijalankan tanpa instalasi melalui WebGL, maka target ukuran *file game* tidak dapat lebih dari 100 MB untuk menghindari proses *loading* yang terlalu lama. Di sisi lain, versi *desktop* tetap disediakan untuk



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

- c) perangkat yang tidak kompatibel untuk menjalankan WebGL. Versi *desktop* dibuat dalam format *.exe* dalam satu *folder* yang di *.zip* atau *portable application*, agar dapat langsung dijalankan tanpa instalasi lebih lanjut.
- d) Kontrol dibuat dalam versi *touch* dan *non-touch*. *Touch* digunakan untuk perangkat yang memainkan *game* versi WebGL melalui layer sentuh seperti *smartphone* atau tablet, sementara *non-touch* digunakan untuk perangkat yang dilengkapi dengan *mouse* atau *keyboard* seperti komputer atau laptop.

2) Game Design Definitions

- a) **Win:** Menyelesaikan seluruh level tanpa gagal atau kalah.
- b) **Lose:** Terjatuh dari platform dan diserang NPC *enemy* (level 1), gagal menjawab kuis dengan benar (level 2), menggosongkan pembungkus abu garam (level 3), gagal menempatkan gambar dan/atau *submit* artikel sebelum 30 detik (level 4).
- d) **Transition:** Transisi otomatis dengan narasi cerita dalam bentuk dialog setiap menuju masing-masing level. Tidak ada fitur untuk memilih level.
- e) **Main Focus:** Mengetahui seluruh proses pembuatan garam hitam sekaligus membantu Gaspar untuk mempublikasikan artikel mengenai garam hitam tersebut. Hal ini bertujuan agar informasi mengenai proses pembuatan garam hitam dapat tersampaikan dengan baik agar pemain dapat meningkatkan kesadaran terhadap budaya Indonesia melalui media *game*.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



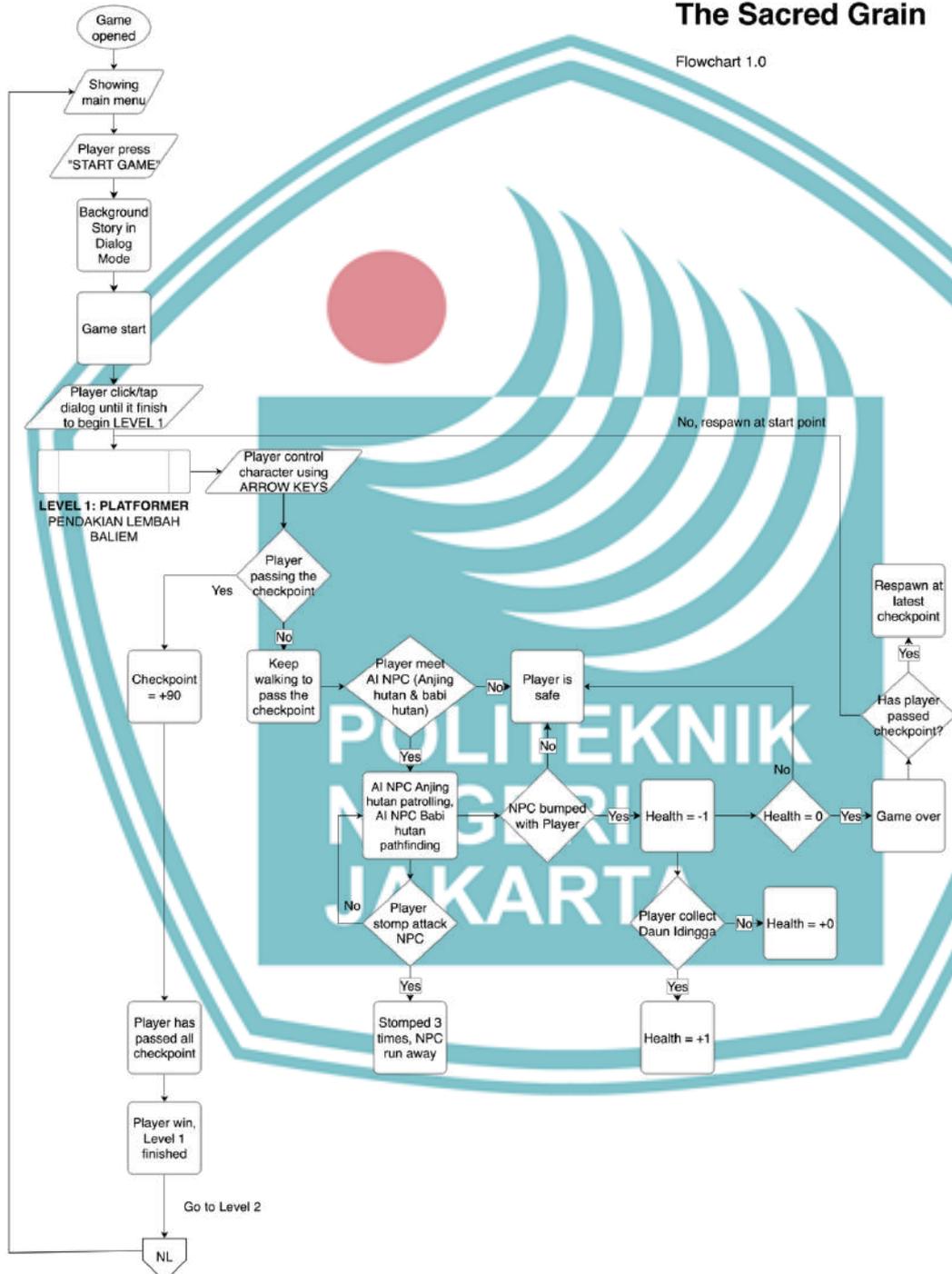
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3) Game Flowchart

- 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

The Sacred Grain

Flowchart 1.0



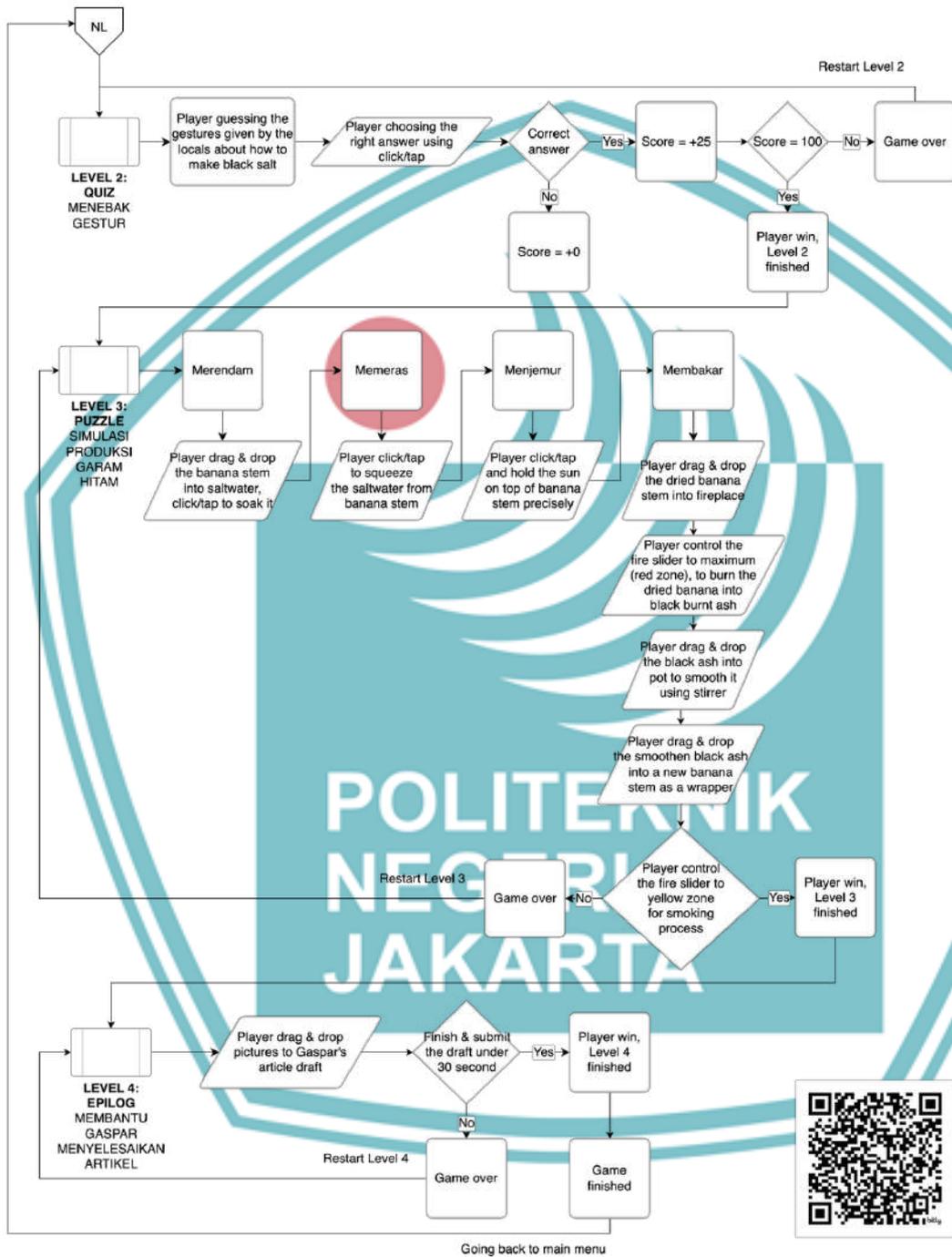
(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)


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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Player Definition
1) Player Properties

- a) **Health:** 3 nyawa di level 1.
- b) **Weapon:** Tidak ada, tetapi dapat melakukan *stomp attack* terhadap NPC *enemy* di level 1.
- c) **Actions:** *Walking, jumping, collecting health, stomp attack* (level 1), *click answers* (level 2), *click and drag/drop* elemen simulasi produksi garam hitam per proses (level 3), *scroll, drag/drop to place the picture*, dan *click to submit* (level 4).

- 2) **Progression:** *Checkpoint* (level 1), skor kuis (level 2), *loading slider* untuk mengeringkan pelepah basah (level 3), *custom slider* untuk mengatur mengatur intensitas api dalam pembakaran pelepah (level 3), status *puzzle* untuk menyalakan tombol *submit* artikel.

- 3) **Time Limit:** 30 detik di level 4.

4) Player Rewards

- a) Daun idingga (*collectible health* di level 1, 1 daun sama dengan 1 nyawa).
- b) *Feedback* visual berbentuk *pop-up* dan *audio win* ketika pemain memenangkan level.
- c) Akses ke cerita/dialog dan level berikutnya.

Storyline & Dialog

[FADE IN TO OPENING]

[*Background* hitam, tulisan “Wamena, 2025”]

[*Background* beralih ke kantor Gaspar dan layar monitornya. Terdapat *dialogue box* dan gambar Gaspar]

Gaspar : [Ekspresi tersenyum] Akhirnya kerjaan pagi selesai. Sebentar lagi jam makan siang, enakny cari mie ayam atau nasi goreng, ya?

(Lanjutan)

[Ada notifikasi dari ngatur.in, aplikasi yang digunakan di kantornya untuk mengelola pekerjaan]

Gaspar : [Ekspresi bingung] Eh... Apa, nih?

[Gaspar meng-klik notifikasi ngatur.in. Terdapat pekerjaan yang diberikan melalui *card* atau kartu yang berisi detail-detail apa yang harus ia kerjakan di bagian “Tolong Kerjain”]

Gaspar : [Ekspresi lelah] Aduh, udah dapat kerjaan lagi ternyata..

Gaspar : [Ekspresi bingung] Hmm, kayaknya tadi sempat lihat artikel bagus, coba cek lagi ah..

[Gaspar membuka *browser* Safari, terdapat artikel dengan *highlight* tulisan “...Bagi Suku Dani, adanya mata air di pegunungan mereka merupakan kemurahan Tuhan. Sebab, leluhur mereka dulu harus menempuh perjalanan sehari-hari melintasi medan pegunungan yang berat ke kota hanya untuk mendapatkan garam...”]

Gaspar : [Ekspresi ‘Aha!’, tersenyum lebar] Nah.. Ini menarik, nih. Lanjutin ide yang ini aja, deh.

[Gaspar menutup *browser* Safari, kembali ke ngatur.in untuk memindahkan *card* atau kartu ke bagian “Lagi Dikerjain”]

[FADE IN TO LEVEL 1 STORYLINE]

[*Background* pegunungan, Terdapat *dialogue box* dan gambar Gaspar]

Gaspar : [Ekspresi bingung] Jadi kata artikel itu, kalau mau lihat sendiri proses pembuatan garamnya, saya harus 'sedikit' mendaki dulu.

Gaspar : Tapi kenapa, ya, nggak ada yang bilang kalau jalurnya terjal begini? Ini sih namanya hiking, bukan liputan.

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Gaspar : Ya udah, deh. Lanjut aja dulu.

[FADE OUT TO LEVEL 1 GAMEPLAY]

[FADE IN TO LEVEL 2 STORYLINE]

[*Background* hamparan rumput (savana) di Lembah Baliem, Terdapat *dialogue box* dan gambar Gaspar dan Warga Lokal]

Gaspar : [Ekspresi lelah] Aduh, sakit banget kaki saya!

[Di tengah perjalanan, Gaspar bertemu dengan seorang perempuan Suku Dani yang juga sedang dalam perjalanan menuju mata air asin Iluagimo untuk membuat garam hitam]

Warga Lokal : [Dalam bahasa Dani, ekspresi bingung] Eh.. kakak ini, sedang cari apa kah?

Gaspar : [Ekspresi tersenyum lebar] Ah, halo! Maaf kakak, saya tidak begitu bisa bahasa Dani. Saya kesini mau buat liputan soal kakak punya garam hitam.

Warga Lokal : [Ekspresi tersenyum] Ooh, garam hitam toh. Mari kakak, boleh ikut saya pergi ke tempat pembuatannya.

[FADE OUT TO LEVEL 2 GAMEPLAY]

[FADE IN TO LEVEL 3 STORYLINE]



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

[*Background* mata air asin Iluagimo, Terdapat *dialogue box* dan gambar Gaspar dan Warga Lokal]

Gaspar : [Ekspresi tersenyum lebar] Oh, jadi ini toh yang namanya mata air asin Iluagimo..

Warga Lokal : [Ekspresi tersenyum] Iya kakak, kita pakai air di sini untuk buat garam.

Warga Lokal : [Menunjukkan pelepah pisang] Ini pelepah pisang, sudah dipotong-potong dan dikeluarkan airnya. Nanti kakak rendam di air, habis itu kakak peras dia.

Warga Lokal : Habis itu nanti kita jemur dia sampai kering, dan kita bakar dia supaya jadi garam. Ayo kita coba buat!

[FADE OUT TO LEVEL 3 GAMEPLAY]

[FADE IN TO LEVEL 3 STORYLINE]

[*Background* perapian di rumah Honai, Terdapat *dialogue box* dan gambar Gaspar dan Warga Lokal]

Gaspar : [Ekspresi bingung] Berarti, garam ini sudah jadi, kah?

Warga Lokal : [Ekspresi bingung] Eh, belum lagi. Tunggu paling tidak tiga bulan baru kakak bisa masak pakai itu garam.

Gaspar : [Ekspresi lelah] Ha? Tiga bulan? Saya harus tunggu sampai dia jadi, baru bisa terbit artikel saya?



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Warga Lokal : [Ekspresi tertawa] Hahaha, tidak usah menunggu, kakak. Saya ada kok garam yang sudah jadi.

Gaspar : [Ekspresi tertawa] Bilang lah dari tadi...

Warga Lokal : [Menunjukkan garam hitam di botol] Ini, buat kakak, 100.000 saja.

Gaspar : [Ekspresi lelah] Waduh, itu sih ongkos makan saya 3 hari.. Saya boleh ngutang dulu, kah, kakak?

Warga Lokal : [Menunjukkan ikan kuah hitam, ekspresi tertawa] Aduh, saya cuma bercanda, kakak. Bawa pulang saja. Nanti coba masak ikan kuah hitam, ya. Tapi jangan kakak campur dia ke sop ayam, bisa-bisa jadi sop arang nanti.

Warga Lokal : [Ekspresi tersenyum] Terima kasih sudah datang meliput kita punya garam hitam, kakak.

Gaspar : [Ekspresi tersenyum] Saya yang harusnya berterima kasih. Sampai jumpa!

Warga Lokal : Sampai jumpa!

[FADE IN TO LEVEL 4 GAMEPLAY]

[FADE OUT]

[Background hitam, terdapat tulisan “TAMAT”]

[Background hitam, terdapat tulisan “Terima kasih sudah membantu Gaspar meliput garam hitam. Sampai jumpa di liputan berikutnya!”]

[Scene dikembalikan ke menu utama]



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Sounds

Event	Title	Source/Artist
<i>Background music</i>	Night at Wamena	YouTube <i>channel</i> : Backsound Musik Gratis
<i>Player berjalan</i>	Footsteps grass	YouTube <i>channel</i> : SOUNDLAB
<i>Player melompat</i>	Cartoon jump	YouTube <i>channel</i> : Shared Sounds
<i>Checkpoint</i>	Collected item	YouTube <i>channel</i> : Sound Effects - No Copyright & Free Download
<i>Idingga collected</i>	Healing	YouTube <i>channel</i> : Free Premium Content Creators Library
NPC anjing berjalan	Medium size dog walking pant	YouTube <i>channel</i> : C. SoundFX
NPC anjing terinjak	Dog whimpering	Uppbeat: SmartSound FX
NPC anjing menyerang	Angry dog bark & growl	YouTube <i>channel</i> : Sundries
NPC babi berjalan	Cartoon pig growling and squealing	<i>Website</i> : freeSFX
NPC babi terinjak	Pigs squealing	YouTube <i>channel</i> : Classic Sounds
NPC babi menyerang	Cartoon pig growling and squealing	<i>Website</i> : freeSFX
Benar menebak gestur	Correct sound effect	YouTube <i>channel</i> : Coleen

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Salah menebak gestur	Wrong sound effect	YouTube <i>channel</i> : Coleen
Pelepah direndam	Flowing water	YouTube <i>channel</i> : RazendeGijs
Pelepah diperas	Squeezing wet cloth	YouTube <i>channel</i> : Organic Sounds Database
Pelepah dikeringkan	Fire crackling	YouTube <i>channel</i> : GamingSoundEffects
Matahari	Cinematic whooses sound effect (whoosh 2)	YouTube <i>channel</i> : Adarsh Maurya
Api	Fire burning	YouTube <i>channel</i> : Sound Effect Database
Timer 30 detik	1. 30 second ticking countdown timer with alarm 2. 30 second timer	YouTube <i>channels</i> : 1. Timer King 2. startgrid
Pop-pluck	Pop sound effects	YouTube <i>channel</i> : Sound Creator Assets
Menang	Epic win	YouTube <i>channel</i> : Sound MemeFX
Kalah	Losing	YouTube <i>channel</i> : Sound Free Sounds Library
Dialog	Dialgo text	YouTube <i>channel</i> : ADSounds - Sound Libraries

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DOKUMENTASI KOMUNIKASI VIA DM INSTAGRAM



- 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

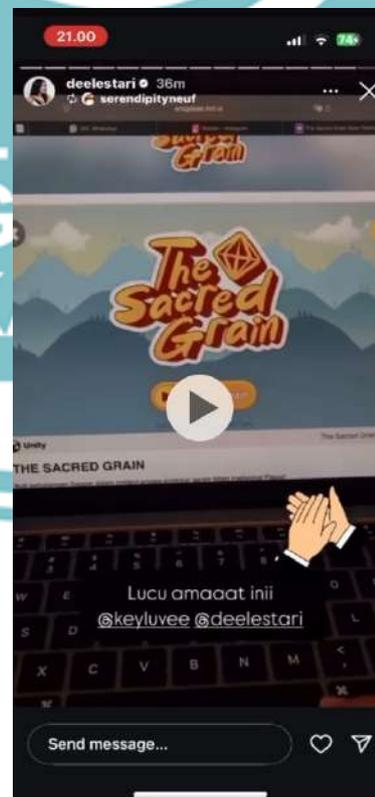
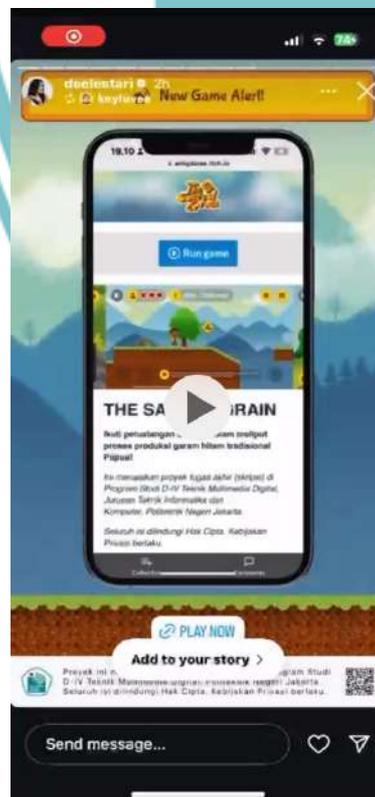
(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

DOKUMENTASI PERTEMUAN**© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Jalan Prof. Dr. G. A.Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034
Laman: <http://www.pnj.ac.id> Posel: lumas@pnj.ac.id

Nomor : 3299/PL3/PK.01.09/2025
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Permohonan Izin Observasi

8 April 2025

Kepada Yth.
Dee Lestari
Penulis dan Pemilik Hak Cipta
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan kegiatan tugas akhir mahasiswa pada Program Studi D-IV Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta, kami mengajukan permohonan resmi untuk dapat memberikan **izin adaptasi** atas cerita pendek berjudul **Asam Garam** yang terdapat dalam antologi **Tanpa Rencana**, ke dalam bentuk **media interaktif berupa game edukatif 2D**.

Proyek adaptasi ini merupakan bagian dari penelitian tugas akhir dua orang mahasiswa kami, adapun berikut adalah nama mahasiswa kami:

Nama Mahasiswa	NIM	Sub-Judul Skripsi
Keyla Nasyiwa Ilona	2107431003	Pembuatan Aset Visual Untuk <i>Game</i> 2D "The Sacred Grain" sebagai Media Informasi Tentang Produksi Garam Hitam Tradisional Papua
Mia Sri Susanti	2107431012	Rancang Bangun <i>Game</i> 2D "The Sacred Grain" Menggunakan Unity sebagai Media Informasi tentang Produksi Garam Hitam Tradisional Papua

Game edukatif berjudul *The Sacred Grain* tersebut dirancang untuk mengenalkan proses tradisional produksi garam hitam Papua melalui pendekatan interaktif dan naratif. Karakter **Gaspar**, yang merupakan salah satu tokoh di cerita pendek **Asam Garam**, direncanakan menjadi salah satu elemen naratif utama dalam game sebagai upaya menguatkan penyampaian pesan budaya secara imersif dan mendalam. Seluruh bentuk adaptasi ditujukan untuk **kepentingan pendidikan dan non-komersial**, serta dilakukan dengan tetap menjunjung tinggi hak cipta dan integritas karya asli. Adapun rincian konsep adaptasi, struktur permainan, hingga penempatan karakter dapat ditinjau dalam **lampiran** berupa Game Design Document (GDD) serta proposal skripsi dari masing-masing mahasiswa.

Sebagai bentuk legalitas dan kesediaan Ibu dalam memberikan izin penggunaan elemen karya sastra tersebut, kami menyertakan **formulir pernyataan persetujuan** pada akhir surat ini untuk dapat ditandatangani secara langsung.

Demikian surat ini kami sampaikan. Besar harapan kami agar Ibu berkenan memberikan dukungan terhadap pengembangan proyek ini sebagai kontribusi bersama dalam pelestarian budaya melalui media interaktif. Atas perhatian Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Direktur,
Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan
n.b.
Ketua Jurusan



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197908032003122003

(Lanjutan)



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dee Lestari
Profesi : Penulis/Pemilik Hak Cipta

Dengan ini menyatakan bahwa saya **memberikan izin** kepada mahasiswa Program Studi D-IV Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta, untuk melakukan **adaptasi non-komersial** atas cerita pendek berjudul **Asam Garam**, yang terdapat dalam antologi **Tanpa Rencana**, sebagai bagian dari tugas akhir akademik berupa **Pembuatan Game 2D “The Sacred Grain” Sebagai Media Informasi Tentang Produksi Garam Hitam Tradisional Papua**.

Saya menyetujui bahwa karakter **Gaspar**, yang merupakan bagian dari karya tersebut, digunakan dalam alur naratif *game* sesuai dengan konsep yang dijelaskan dalam **Game Design Document (GDD)** dan **proposal skripsi** yang telah dilampirkan.

Pemberian izin ini bersifat:

1. tidak eksklusif;
2. tidak dapat dialihkan;
3. tidak bersifat komersial; dan
4. berlaku untuk keperluan akademik, termasuk publikasi produk melalui platform digital dalam rangka diseminasi hasil penelitian dan edukasi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 9 April 2025
Signed by DewiLestari (W 006083)
Signed at Apr 24, 2025 15:48:37

Devi Lestari

Dee Lestari

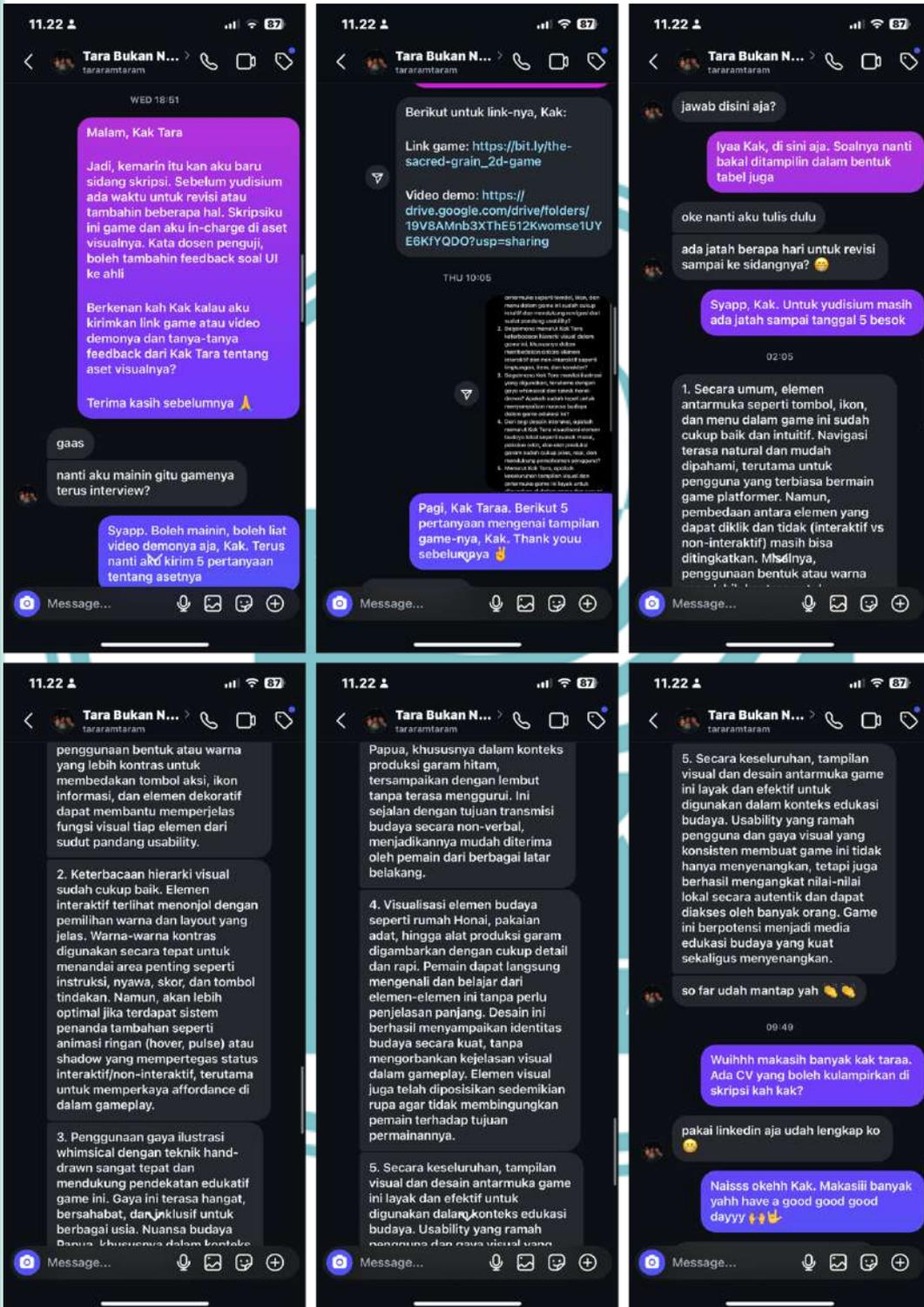




Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DOKUMENTASI KOMUNIKASI VIA DM INSTAGRAM

- 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Contact

+6282121150551 (Mobile)
 tara.cipta@gmail.com

www.linkedin.com/in/tararamtaram
 (LinkedIn)
 www.behance.net/tararamtaram
 (Portfolio)

Top Skills

LLM Awareness
 Human-Centered Design
 Human-AI Collaboration

Languages

English
 Indonesian

Certifications

Negotiation Foundations
 Interpersonal Communication
 CHluXiD 2016: Bridging the Gaps in the HCI and UX World Jakarta
 How to Develop your Career Plan
 Project Management Foundations

Honors-Awards

Best Hidden Gems of 2018 (Selly Android App)

Tara Maulida

Tuanku ya User, Jabatan cuma Mandat
 Jakarta, Jakarta, Indonesia

Summary

With over 14 years of experience in the field, I bring a strong skillset in human-centric and experience-design strategy. My work has touched diverse corners of the globe, collaborating with clients and teams in San Francisco, Madrid, New York, and beyond.

I believe that cultivating empathy is essential for building great designs. It involves not just acknowledging, but genuinely understanding the human perspective, and coupling it with compassion to skillfully develop integrated enhancements that truly cater to their needs.

Let's connect and explore how we can work together to create exceptional empathic experiences and drive meaningful impact through design!

Experience

Confidential
 Product Design Lead - B2B Business Unit
 January 2023 - Present (2 years 7 months)
 Jakarta, Indonesia

The Philomath Backpacker
 Founder
 January 2020 - Present (5 years 7 months)
 Denpasar, Bali, Indonesia

ZenPro by Zenius
 Subject Matter Expert
 August 2023 - December 2023 (5 months)
 Jakarta, Indonesia

NPS score of 9.8 out of 10

(Lanjutan)

- Conduct a comprehensive review of the existing syllabus and materials, with the flexibility to make necessary revisions. Should modifications be required, the Subject Matter Expert (SME) is responsible for updating and enhancing the syllabus and materials.

- Develop participant assessments, including crafting well-defined assessment rubrics. This batch requires streamlining and enhancing the current assessment methods. A minimum of 5 evaluations is mandated: comprising 1 initial assessment or pretest, 3 ongoing assessments, and culminating in 1 final project. Existing assessment components can be repurposed for this purpose.

- Lead interactive instructional sessions on the Zoom platform, totalling 24 live class sessions scheduled at a rate of 2 sessions per week, typically held on weekdays post regular office hours. Each session is anticipated to last between 1.5 to 2 hours. The SME will conduct These live classes directly, with no external moderator or Additional Teaching Personnel (ATP) involvement.

- SME has the prerogative to alter live class topics, any changes should remain congruent with the overarching course "syllabus."

- Attend assessment discussion meetings to offer valuable insights and guidance on assessments, while fostering alignment among mentors. The frequency of these meetings is contingent on the number of assessments in play. Notably, the mentors will execute the assessment process under the guidance of the SME.

- Engage actively in addressing participant and mentor inquiries through designated platforms such as Telegram and Discord groups. Participant queries generally pertain to the course material, while mentors typically seek clarification on assignment assessments or relay participant queries.

- Identify and recognize participants who demonstrate exceptional performance through their final projects upon the program's conclusion.

GoTo Financial
4 years 2 months

Senior Product Designer - Commerce Enablement
April 2021 - January 2023 (1 year 10 months)
Jakarta, Indonesia

Page 2 of 7



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

A Product Designer who can plan and execute their work with minimal guidance from their manager. Their work impacts their immediate stream and other streams inside 1 product on a significant improvement of an existing feature/product where data analysis and the current situation are needed.

- Work independently with minimal supervision.
- Influence way beyond self when making decisions.
- Focus on how to improve user experience towards a larger goal in particular streams and managing expectations with Product and Engineering teams.
- 80% of work is IC level work. The rest is to start planning on how to drive a better user experience to help the product reach the OKR.
- May contribute work to a large stream or own a small stream.
- Work more on diverse problems where analysis and data-driven are needed and become a key contributor with product manager to stream-level strategy & OKRs.
- Understand data and research at a level to identify problems, also capable to apply design principles and design thinking to resolve product setbacks through user experience.
- Applies data understanding to answer questions, validate assumptions and measure success, with help.
- Effectively delivers an experience for products that are already well-defined in scope.
- Delivers high-quality works and quickly resolves quality issues that arise.
- Documenting the design process for each feature from research, Ideation, release, and monitoring the impact.
- Show discipline ethics such as attending meetings, stand-up, all-hands, etc.
- Show ownership of the project with minimum supervision.
- Mentoring junior designers.
- Participating often in the interview process.
- Partners effectively with Data, Engineering, Product Manager, Research, and Business teams.
- Responsible to get the buy-in of your deliverables from another stakeholder with minimum help
- Expected to be good on communicate ideas to wider stakeholders.
- Communicates with empathy and practices active listening.

Senior Product Designer

December 2018 - September 2021 (2 years 10 months)

Greater Jakarta Area, Indonesia

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

My time at Gojek as a product designer was a transformative leap. Contributing to end-to-end product experiences, UI design, and even copywriting, I had the opportunity to make a significant impact on society through design.

In this dynamic environment, I worked closely with a diverse range of talented professionals, including interaction designers, UX writers, illustrators, data analysts, engineers, product managers, researchers, marketing and business teams. Collaborating seamlessly across disciplines, we created innovative solutions that pushed the boundaries of design and technology.

The scale of Gojek's user base, combined with its unique culture, workflows, and systems, presented exciting challenges and opportunities. Embracing this fast-paced environment, I thrived on working independently with minimal supervision, taking ownership of projects, and delivering exceptional results.

I had the privilege of engaging with advanced design and development processes, enabling me to create cutting-edge and seamless user experiences. This hands-on experience sharpened my skills and expanded my understanding of how design can drive user satisfaction and business growth.

Midtrans

Full Stack Designer (UI/UX/UI Developer)

January 2016 - December 2018 (3 years)

Bandung Area, West Java, Indonesia

Embarking on my journey with a product-based fintech company, I encountered a mature system and complex financial backend, which pushed me to new heights as a designer.

With a focus on careful validation, I delved into user research to ensure that our products met the needs of our target audience. I learned the art of validating design concepts, gathering user feedback, and leveraging data-driven insights to drive design initiatives forward. This user-centric approach allowed me to create impactful and user-friendly experiences that truly resonated with our customers.

Beyond honing my validation skills, I immersed myself in the world of finance. From understanding intricate workflows to adhering to strict regulations, I familiarized myself with the unique challenges and nuances of the financial industry. This knowledge empowered me to design with a deep understanding

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

of the industry's requirements, ensuring compliance while still delivering exceptional user experiences.

This experience propelled me to the next level as a designer. Not only did I gain expertise in fintech design, but I also developed a strong foundation in user research, data-driven decision-making, and an intricate understanding of finance.

Affinity Worldwide Sdn Bhd
Full Stack Designer (Creative/UI/UX/UI Developer)
April 2015 - January 2016 (10 months)
Bandung Area, West Java, Indonesia

As a UI/UX and creative designer in a digital agency, I've had the privilege of working on diverse projects, from web and app design to captivating digital ads. This dynamic environment has sharpened my skills in exploring immersive design concepts and effectively communicating with audiences to meet client needs.

Collaborating with cross-functional teams, I've gained a comprehensive understanding of how design integrates with development and marketing. From wireframing user interfaces to creating pixel-perfect designs, I strive to deliver exceptional user-centric experiences.

PT Walden Global Services
Full Stack Designer (Creative/UI/UX/UI Developer)
January 2012 - April 2015 (3 years 4 months)
Bandung Area, West Java, Indonesia

My first foray into full-stack designer was a transformative journey. In addition to designing captivating web and app interfaces, I embraced collaboration with engineers and even delved into learning HTML and CSS.

Working with a software house that catered to diverse design needs, I explored a spectrum of product requirements. From crafting compelling landing pages to delivering end-to-end experiences for ERP and e-commerce products, I immersed myself in the intricacies of product development.

Collaborating closely with engineers, I gained a deeper understanding of the technical aspects involved in translating designs into functional user interfaces. This holistic approach resulted in seamless and intuitive user experiences that harmonized aesthetics and functionality.

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Sponsowl
Chief Design Officer
July 2013 - October 2014 (1 year 4 months)
San Francisco, California, United States

Jaannu
UI Developer
April 2014 - April 2014 (1 month)
El Segundo, California, United States

igobono, inc.
UI Developer
August 2012 - November 2013 (1 year 4 months)
New York, United States

EI Super
Web Designer
February 2013 - May 2013 (4 months)
Madrid, Community of Madrid, Spain

Dreamland Kid's Photo Studio
Graphic Designer
August 2010 - January 2012 (1 year 6 months)
Bandung, West Java, Indonesia

As a graphic designer in a bustling photo studio, I sharpened my expertise in design tools like Photoshop. Working closely with clients, I ensured their satisfaction by delivering high-quality designs that exceeded expectations.

In this dynamic environment, I honed my skills in content composition and color theory. Collaborating with photographers, I mastered the art of arranging elements and leveraging colors to evoke emotions and convey messages effectively.

The photo studio experience elevated my design taste, allowing me to experiment and refine my creative instincts. I developed a strong aesthetic sense while maintaining brand consistency across diverse projects, from branding materials to digital ads.

Education

(Lanjutan)

Universitas Pasundan
Bachelor of Communication (B.Comn.), Public Relations/Image
Management · (2012 - 2016)



Page 7 of 7

Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta