

PERANCANGAN GAME SIMULASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KOMPOSISI DAN MANFAAT JAMU TRADISIONAL KHAS INDONESIA

Shabrina Zahra Rashida¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹shabrinazahra60@gmail.com

Received:

15-07-2026

Reviewed:

16-07-2026

Accepted:

16-07-2026

ABSTRAK: Jamu terhitung sebagai obat tradisional Indonesia. Berdasarkan data survey tim Super Radio yang melibatkan 50 responden di wilayah Surabaya dan sekitarnya berusia 17 hingga 25. Seluruh responden sepakat bahwa tradisi minum jamu perlu dilestarikan. Untuk menyebarkan informasi dengan cara *culture knowledge*, dirancanglah *game* bergenre simulasi yang berjudul “Sip Heritage” sebagai media pembelajaran untuk Gen Z berusia 17-27 tahun mengenai komposisi dan manfaat jamu tradisional khas Indonesia. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang konsep *game* simulasi sebagai media pengenalan serta memproses perancangan tersebut hingga menjadi hasil *prototype*. Perancangan dilakukan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Dikarenakan perancangan *game* merupakan proses yang panjang, penelitian ini hanya berfokus untuk menciptakan *game prototype* yang siap dikembangkan menjadi *game* yang lebih matang. Validator dan beta tester menunjukkan hasil yang positif pada penilaian terhadap konten dan pengalaman saat bermain. Hasil perancangan membuktikan bahwa *game* “Sip Heritage” dapat menjadi media yang baik untuk pengenalan komposisi dan manfaat jamu tradisional khas Indonesia bagi Gen Z berusia 17-27 tahun.

Kata Kunci: Jamu, Game Simulasi, Gen Z, *Game Development Life Cycle*, Prototype

ABSTRACT (11pt): *Jamu is considered a traditional Indonesian medicine. Based on survey data from the Super Radio team involving 50 respondents in the Surabaya area and its surroundings, aged 17 to 25, all respondents agreed that the*

tradition of drinking jamu needs to be preserved. To disseminate information through cultural knowledge, a simulation game titled “Sip Heritage” was designed as a learning tool for Gen Z aged 17–27 about the composition and benefits of traditional Indonesian jamu. The objective of this study is to design a simulation game concept as an introductory medium and to develop that design into a prototype. The design process utilized the Game Development Life Cycle (GDLC) methodology. Since game design is a lengthy process, this study focused solely on creating a game prototype ready to be developed into a more polished game. Validators and beta testers provided positive feedback regarding the content and gameplay experience. The design results demonstrate that the “Sip Heritage” game can serve as an effective medium for introducing the composition and benefits of traditional Indonesian herbal remedies to Gen Z aged 17–27.

Keywords: *Jamu, Simulation Game, gen Z, Game Development Life Cycle, Prototype*

PENDAHULUAN

Dalam Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 003/MenKes/Per/I/2010, jamu terhitung sebagai obat tradisional Indonesia. Keberadaan jamu sebagai warisan leluhur dibenarkan oleh Dosen Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya, Pinky Saptandari. Tanggal 27 Mei 2008 ditetapkan oleh Presiden RI ke-6 Susilo Bambang Yudhoyono sebagai hari jamu nasional untuk mengangkat eksistensi minuman tersebut. Tak hanya secara tingkat nasional, UNESCO menetapkan jamu sebagai warisan busaya tak benda dari Indonesia pada sidang Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage ke-18 (Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia, 2023).

Berdasarkan data survey tim Super Radio yang melibatkan 50 responden di wilayah Surabaya dan sekitarnya berusia 17 hingga 25. Seluruh responden sepakat bahwa tradisi minum jamu perlu dilestarikan (Wicaksono, 2023).

Pelestarian budaya dapat dilakukan dengan dua cara. Yaitu culture experience dan culture knowledge (Umam, 2022). Culture experience merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan terlibat secara langsung ke dalam pengalaman kultural. Sedangkan culture knowledge merupakan pelestarian budaya mengenai informasi dari budaya tersebut dengan tujuan untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan itu tersendiri.

Untuk menyebarkan informasi dengan cara culture knowledge mengenai komposisi dan kegunaan jamu, dibutuhkanlah media yang tepat dan optimal dan sesuai dengan usia target, agar ilmu tersampaikan dengan baik dan maksimal. Target demografis yang dituju peneliti yaitu gen Z, berdasarkan penelitian Muhammad Faqih (Faqih, 2025) generasi Gen Z merupakan generasi yang lahir di tahun 1997 sampai tahun 2012. Oleh karena itu, peneliti lebih mengerucutkan kembali target usia demografis yaitu berusia 17-27 tahun.

Pemilihan media berdasarkan pertimbangan dari berbagai faktor. Yang pertama yaitu dari segi fleksibilitas. Pembelajaran yang fleksibel dirancang dengan tujuan bertujuan untuk memberikan kesempatan untuk memilih proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pribadi (Goode, et al., 2007). Faktor yang kedua yaitu efektivitas. Menurut Sri Haryani dalam

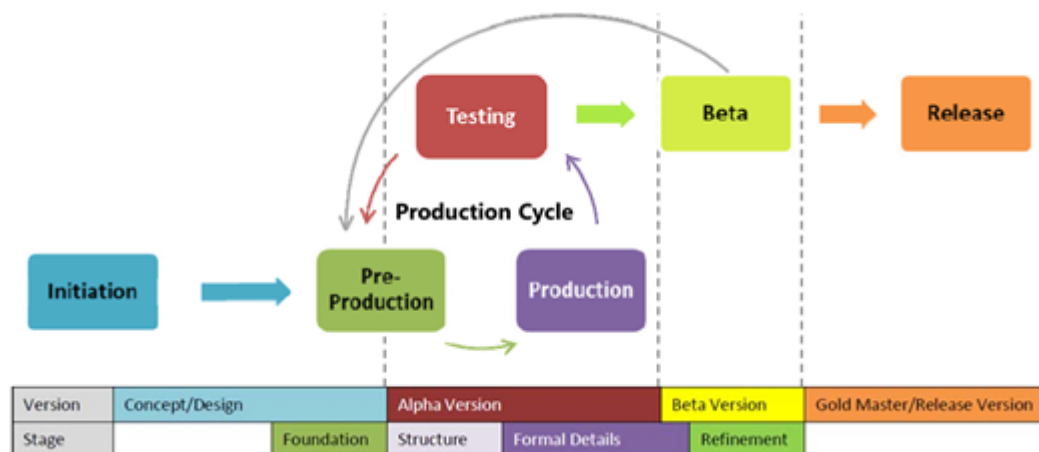
Muchta, pada dasarnya pengertian efektivitas yang umum menunjukkan pada taraf tercapainya hasil. Lalu faktor ketiga yaitu fun. Metode fun learning adalah metode yang dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya perubahan tingkah laku individu.

Atas pertimbangan tiga faktor tersebut, peneliti memilih *game* sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis *game* menggunakan metode *play-based learning*, sehingga pemain dapat berinteraksi secara langsung dan memahami materi yang disampaikan di *game*. Perancangan *game* merupakan proses yang panjang dan melibatkan banyak sekali ahli. Diantaranya yaitu *game designer*, *game developer*, *illustrator*, *animator*, *audio engineer*, *scriptwriter*, dan lain-lain. Pada penelitian ini, peneliti hanya berfokus untuk menciptakan *game prototype* yang siap dikembangkan menjadi *game* yang lebih matang.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Subjek pada penelitian ini berfokus pada Gen Z, lebih tepatnya berusia 17-27 tahun, untuk mengenalkan komposisi dan manfaat jamu tradisional khas Indonesia *via* media *game* simulasi. Perancangan *game* simulasi dengan judul “Sip Heritage” membutuhkan data mengenai jamu agar materi dalam karya relevan dan sesuai. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Metode Perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Menurut Rido Ramadan dan Yani Widyani pada artikel “*Game Development Life Cycle Guidlelines*” (Ramadan & Widyani, 2013) metode ini terdapat 6 tahapan pengembangan yang dilakukan diantaranya adalah, tahap inisialisasi, tahap pre-produksi, tahap produksi, tahap pengujian alpha, beta rilis dan versi rilis.



Gambar 1. Model GDLC

(Sumber: Rido Ramadan & Yani Widyani pada “*Game Development Life Cycle Guidlelines*” ICACSI (2013))

KERANGKA TEORETIK

A. Peran Game sebagai media

Peran game dalam penelitian ini sebagai media pengenalan komposisi dan manfaat jamu tradisional Indonesia, layaknya sebuah buku resep. Resep tersendiri merupakan pedoman instruksional berisikan informasi bahan yang digunakan, tahapan pengolahan, serta penyajian dari suatu makanan/minuman (I Made Ngurah Ryan Yasa Permana, 2024).

Namun pada perancangan kali ini tidak mendetail hingga tahapan pengolahan, takaran, cara penyajian, dll. Hanya sebatas komposisi dan manfaat saja.

B. Desain dalam Perancangan Game

Dalam perancangan game simulasi, disusunlah sebuah dokumen berisikan informasi mengenai pengembangan sebuah game yang disusun secara terperinci dan detail (Arifudin, et al., 2022). Dokumen tersebut terdiri dari beberapa aspek umum, seperti *Game Overview* yang berisi informasi konsep game mengenai genre, target audiens, dan tujuan utama dari game yang dirancang, serta platform yang digunakan dalam menjalankan game. Dalam penentuan konsep, dilakukan juga pemilihan gaya visual pada game. Hal ini merupakan fundamental yang menentukan nuansa game. Kemudian *World Design* yang berisikan Informasi mengenai lingkungan (setting) dan objek yang terdapat dalam game. Lalu *Character Design*, dimana Desain karakter merupakan salah satu elemen yang membedakan *game* dari media lainnya, dikarenakan pemain dapat berinteraksi langsung dan membentuk koneksi emosional yang mempengaruhi keputusan yang diambil pemain (Solod, 2025). Selanjutnya *Game Mechanic* yang merupakan penjelasan mengenai mekanisme cara untuk memainkan *game* secara terperinci. Disusul oleh *Level Design* yang berisikan Informasi mengenai tingkat kesulitan dan perkembangan cerita pada *game* secara keseluruhan. Terakhir yaitu UI/UX yang merupakan elemen penting, tak hanya bagaimana *game* terlihat secara visual, namun juga bagaimana pemain berinteraksi dengan *game*.

C. Jamu

Jamu sama seperti obat tradisional yaitu ramuan bahan tumbuhan, bahan hewan, bahan mineral, sediaan sarian (galenik) atau campuran dari bahan tersebut yang secara turun temurun telah digunakan untuk pengobatan. Jamu merupakan jenis obat tradisional yang paling sederhana, dimana pembuktian ilmiah atas khasiat dan keamanannya hanya didasarkan pada bukti-bukti secara empiris atau turun temurun (apt. Ananta Budi Wicaksono, 2023).

D. Jenis Jamu

Ada banyak sekali jenis jamu tradisional yang ada di Indonesia, peneliti mengerucutkan menjadi sepuluh minuman jamu saja. Yang pertama yaitu Beras Kencur, minuman yang memiliki manfaat untuk mengurangi pegal linu, membantu meningkatkan stamina, serta meringankan masuk angin, flu, pilek, demam dan batuk (Kementrian Kesehatan RI, 2023). Kedua yaitu Cabe Puyang, minuman yang memiliki manfaat untuk mengurangi pegal, membantu melancarkan peredaran darah, membantu meningkatkan stamina/vitalitas pria (Kementrian Kesehatan RI, 2023). Ketiga yaitu Gula Asam, minuman yang memiliki manfaat untuk membantu melangsingkan badan, meningkatkan kekebalan tubuh, serta melancarkan pencernaan (Kementrian Kesehatan RI, 2023). Keempat yaitu Jamu Alang-alang, minuman yang memiliki manfaat untuk mengurangi pegal, membantu melancarkan peredaran darah, membantu meningkatkan stamina/vitalitas pria (Kementrian Kesehatan RI, 2023). Kelima yaitu Jamu Temulawak, minuman yang memiliki manfaat untuk melindungi fungsi hati, membantu mengekstraksi racun, serta meningkatkan nafsu makan (Kementrian Kesehatan RI, 2023). Keenam yaitu Kunyit Asam, minuman yang memiliki manfaat untuk mengurangi bau badan, mengurangi rasa sakit saat menstruasi, membantu melancarkan pencernaan, dan membantu meluruhkan lemak tubuh (Kementrian Kesehatan RI, 2023). Ketujuh yaitu Kunyit Sirih, minuman yang memiliki manfaat untuk mengatasi keputihan dan mengurangi bau badan (Kementrian Kesehatan RI, 2023). Kedelapan yaitu Pahitan, minuman yang memiliki manfaat untuk mengurangi

gatal dari alergi, membantu membersihkan darah, mempercepat proses pengeringan luka, mengurangi asam urat, membantu pengobatan diabetes, serta meningkatkan nafsu makan pada anak-anak (Kementrian Kesehatan RI, 2023). Kesembilan yaitu Sinom, minuman yang memiliki manfaat untuk membantu melangsingkan badan dan menyegarkan badan (Kementrian Kesehatan RI, 2023). Kesepuluh yaitu Wedang Jahe, minuman yang memiliki manfaat untuk menghangatkan tubuh, meredakan masuk angin, dan membantu pencernaan (Puskesmas Ketabang, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inisialisasi (*Initiation*)

Tahapan inisialisasi merupakan tahapan dimana konsep *game* dibentuk. Sebelumnya dilakukan pengumpulan dan analisa data sebelum penyusunan konsep *game*. Data primer diperoleh dari observasi pada *game web event* "Glittering Elixir" dari Genshin Impact, "Paper Please", "Little Corner Tea House", "Good Coffe Great Coffe". Data yang diambil yaitu memahami genre dan teknis permainan. Sedangkan data sekunder pada penelitian ini bersumber dari penelitian terdahulu yang relevan. Lalu dilakukan validasi materi oleh Dwi Kuntari, Amd. Keb. selaku Founder dari Jamu Deka.

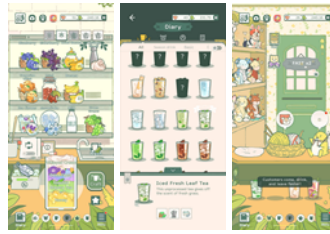
Game konsep yang terbentuk untuk penelitian ini yaitu *game* dengan judul "Sip Heritage" bergenre simulasi yang menggunakan platform *website* dan dapat dimainkan dengan mode *single player* dengan *target Audience* yang dituju yaitu Gen Z (17-27 tahun). Referensi gaya visual yaitu berdasarkan *game Good Coffee Great Coffee*, *Little Corner Tea House*, *Genshin web event "Glittering Elixir"*. Sedangkan untuk referensi tempat yang digunakan yaitu café Tempo Gelato.



Gambar 2. Visual Game Good Coffee Great Coffee
(Sumber: Tangkapan layar game Good Coffee Great Coffee oleh Shabrina Z.R.)



Gambar 3. Visual game genshin web event "Glittering Elixir"
(Sumber: <https://www.hoyolab.com/article/18452316>)

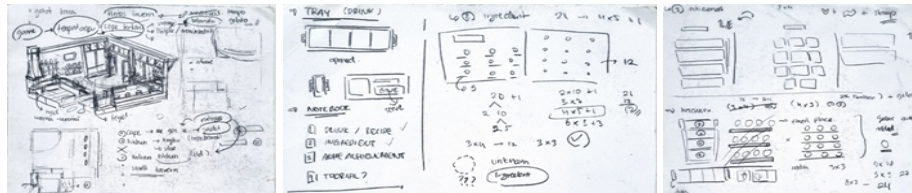


Gambar 4. Visual game Little Corner Tea House

(Sumber: Tangkapan layar game Little Corner Tea House oleh Shabrina Z.R.)

Pra-Produksi (Pre-Production)

Tahap pra-produksi terbagi menjadi dua, yaitu prototype pertama yang mengungkap kriteria kualitas “fun” yang terkait mengenai inti dari *gameplay* dan kemampuan *game* itu tersendiri. Pada proses ini penentuan mengenai *key features*, *unique selling points*, serta sketsa kasar yang terdapat di *game* Sip heritage. Unsur *Key features* yaitu pada karakter terdapat varian pelanggan dari berbagai kalangan umur dan menggunakan penggunaan *art style isometric*. Lalu pada unsur *unique selling point* terdapat *order cues*, *rush hour*, dan *drink modification*.



Gambar 5. Sketsa kasar game Sip Heritage

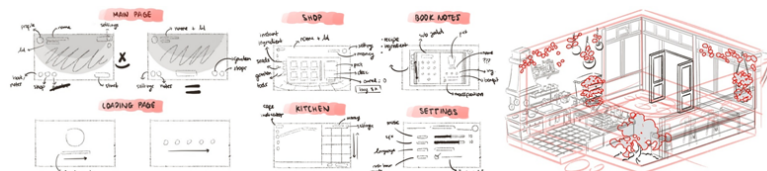
(Sumber: Rashida, 2026)

Tahap kedua yaitu prototype selanjutnya berfokus pada kriteria “fun” dan fungsional yang terkait mengenai inti dari *gameplay* dan inti mekanik hingga terbentuk *Game Design Document* (GDD). GDD terdiri dari *overview game*, *concept art*, *desain karakter*, *game mechanic*, *head-up display*, *side display*, *sounds and music*, serta *flowchart*.

Overview	
Sip Heritage adalah game simulasi dengan cozy vibe dimana target sdak hanya untuk menghasilkan profit, namun juga mengenal berbagai resep jamu tradisional dan khasiatnya	
Demografis	
Target Audience	Gen Z (17 – 27 tahun)
Game style	Simulation
Platform	Website
Players	Single Player
Unique Selling Point	
Rush Hour	stage yang memberikan challenge urutan beruntun dalam jangka waktu tertentu kepada pemain untuk memberikan sensasi rush hour di dunia nyata.
Order cues	Setiap pelanggan memiliki cara unik untuk mendeskripsikan minuman yang ingin dipesan
Drink Modification	Diantara beberapa jamu, pelanggan akan menambahkan bahan sesuai selera pribadi
Key Features	
Characters	varian customer dari berbagai grup umur. Dimulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga lansia.
Style	Pemilihan art style isometric

Gambar 6. Overview game Sip Heritage

(Sumber: Rashida, 2026)



Gambar 7. Art concept game Sip Heritage

(Sumber: Rashida, 2026)



Gambar 8. Desain karakter Game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)

Game mekanisme pada game Sip Heritage yang pertama yaitu serving, dimana disaat status cafe “Buka/Open” pelanggan akan masuk dan sebaliknya saat “Tutup/Closed” maka tidak ada pelanggan yang akan masuk terkecuali pelanggan yang telah masuk sebelum status cafe diubah. Yang kedua yaitu *ordering*, dimana terbagi menjadi dua yaitu *straight order* dan *clue order*.

Nama minuman	Dialog order		Dialog Hint (wilhelm speak)
Kunyit Asam	I'll order Kunyit Asam, but can you add	Pandan (pandan)	It made of [list of ingredient] / Go brew [list of ingredient] / You'll need [list of ingredient]
Beras Kencur	I'll order Beras Kencur, but can you add	Pandan (pandan)	
Jamu alang-alang	I'll order Jamu Alang-alang, but can you add	Sereh (Lemongrass)	
Wedang Jahe	I'll order Wedang Jahe, but can you add	Kayu Manis (cinnamon), Lada Hitam (Black pepper), Pandan (pandan)	

Gambar 9 Dialog order Game Sip Heritage minuman modifikasi
(Sumber: Rashida, 2026)

Nama minuman	Dialog		
	clue order	Straight order	Hint
Kunyit asam	Doctor said I need to pay attention to my heart health I heard healthy drink is one of the key to maintain good skin	Can I order [drink name] please? / One [drink name] to go please / I'll get [drink name], thank you.	It made of [list of ingredient] / Go brew [list of ingredient] / You'll need [list of ingredient]
Beras Kencur	Do you have stuff for urinary problems? Ugh, I have stubborn cough that won't go away		
Gula Asam	If you got something to cure canker sore, that would be helpful Give me something to help with digestion please		
Cabe Puyang	Can I get a drink that helps to ease body ache?		
Jamu alang-alang	I feel feverish lately		
Jamu Temulawak	My appetite kinda depleted lately		
Kunyit sinih	Female customer only: Do you have anything to lessen discharge? Is there some drink to help me with body odor?		
Pahitan	I want to boost my immunity		
Sinom	I just tryna get back in shape Kinda craving something to refreshen myself		
Wedang Jahe	It's so chilly outside! Make me want to drink something warm		

Gambar 10. Dialog order Game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)

Yang ketiga yaitu *brewing*, dimana pemain meracik jamu di *Kitchen*. Yang keempat yaitu *shopping*, dimana pemain dapat membeli bahan di *Shop*.

Kategori	Bahan	Harga
1	Temulawak (Java turmeric), Sereh (lemon grass), Pandan (pandan), Kunyit (turmeric), Kencur (Aromatic ginger), Jahe (ginger), Lada Hitam (black pepper), Beras (Rice), Asem Jawa (tamarind), Kayu manis (cinnamon)	150 koin
2	Daun Sirih (Betel leaves), Daun sinom (Tamarind Leaves), Lempuyang (bitter ginger), Gula Batu (rock sugar), Gula Aren (palm sugar)	250 koin
3	Akar alang-alang (cogon grass root), Cabe Jawa (Javanese long pepper), Sambiloto (King of bitters leaves), Mahoni (Mahogany seeds), Kayu secang (Sappanwood)	300 koin

Gambar 11. Kategori harga bahan pada Shop
(Sumber: Rashida, 2026)

Yang keempat yaitu *Checking Notebook*, dimana Pemain dapat membuka buku catatan notebook. Didalamnya terdapat beberapa sub menu, yaitu *Recipe*, *Ingredient* serta *Achievement*.

No.	Nama Achievement	Deskripsi
1.	Warming up the skill	Serve 10 orders
2.	Getting the hang of it	Serve 20 orders
3.	Wow, you're natural!	Serve 50 orders
4.	Beginner learner	Learn 5 drinks
5.	Intermediate learner	Learn 8 drinks
6.	A walking jamu encyclopedia	Learn all drinks
7.	Starter pack	Own 10 ingredients
8.	Oh, Nice collection!	Own 15 ingredients
9.	Banks of ingredient	Own all ingredients
10.	Master of the mind	Unlock all cues
11.	First rush hour!	Experiencing rush hour for the first time
12.	Know by heart	Facing rush hour without hint
13.	Oh no! I'll get you another drink	Serve wrong drink to customer
14.	Please wait!	Customer leave from waiting too long
15.	That's a wrap!	All customer leaving satisfied while on rush hour
16.	Regular's favorite	Discover all modification drink

Gambar 12. Data Achievement yang terdapat pada Notebook game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)

Kunyit asam	
Bahan	Asam jawa (Tamarind), Gula batu (rock sugar), Kunyit (Turmeric)
Modifikasi	Pandan (pandan)
Manfaat	Menjaga kesehatan kulit dan menjaga kesehatan jantung
Beras Kencur	
Bahan	Beras (Rice), Gula aren (Brown sugar), Jahe (Ginger), Kencur (Aromatic ginger)
Modifikasi	Pandan (pandan)
Manfaat	Melegakan tenggorokan dari batuk dan melancarkan buang air kecil
Gula Asam	
Bahan	Asam jawa (Tamarind), Pandan (pandan), Gula aren (Brown sugar)
Manfaat	Membantu melancarkan pencernaan dan mengatasi sariawan
Cabe Puyang	
Bahan	Cabe jawa (javanese long pepper), Kunyit (Turmeric), Lempuyang (bitter ginger)
Manfaat	Mengurangi pegal linu
Jamu Alang-Alang	
Bahan	Akar alang-alang (Cogon grass roots), Gula batu (rock sugar), Pandan (pandan)
Modifikasi	Sereh (Lemongrass)
Manfaat	Menurunkan panas dalam
Jamu Temulawak	
Bahan	Gula aren (Brown sugar), Pandan (pandan), Temulawak (Java turmeric)
Manfaat	Penambah nafsu makan
Kunyit Sirih	
Bahan	Asam jawa (Tamarind), Daun sirih (Betel leaves), Kunyit (Turmeric), Gula aren (Brown sugar)
Manfaat	Mengurangi keputihan dan mengurangi bau badan
Pahitan	
Bahan	Temulawak (Java turmeric), Sambiloto (King of bitters leaves), Mahoni (Mahogany seeds), Kayu Manis (cinnamon), kayu secang (Sappanwood)
Manfaat	Menambah daya tahan tubuh
Sinom	
Bahan	Asam jawa (Tamarind), Daun sinom (Tamarind leaves), Gula aren (Brown sugar), Kunyit (Turmeric)
Manfaat	Membantu melangsingkan badan dan Membantu menyegarkan badan
Wedang Jahe	
Bahan	Gula aren (Brown sugar), Jahe (Ginger), Sereh (Lemongrass)
Modifikasi	Kayu Manis (cinnamon), Lada Hitam (Black pepper), Pandan (pandan)
Manfaat	Menghangatkan tubuh

Gambar 13 Data Recipe yang terdapat pada Notebook game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)

No.	Nama bahan	Deskripsi:
1.	Akar alang-alang (Cogon grass roots)	Wild pale grass root that is known for its natural cooling properties.
2.	Asam Jawa (Tamarind)	These sticky fruit pods bring a sharp, mouth-watering sourness.
3.	Beras (Rice)	Grains from sunlit paddies. When grounded, it helps soften the taste of bitter herbs.
4.	Cabe Jawa (Javanese long pepper)	Gathered from climbing forest vines, wrinkled spice spikes deliver a slow-burning heat.
5.	Daun sirih (Tamarind leaves)	Plucked fresh from the tamarind tree. Leaves gentle, citrusy sourness and a refreshing aroma.
6.	Daun sirih (Betel leaves)	These glossy, heart-shaped leaves carry a peppery, clean herbal taste.
7.	Gula aren (Brown sugar)	Boiled from the sweet sap of palm flowers, this dark sugar melts into a rich, deep sweetness.
8.	Gula batu (rock sugar)	Made from refined sugarcane syrup, provide a clean, mellow sweetness without ruining herbs' natural aroma.
9.	Jahe (Ginger)	This knobby, fibrous root holds a fiery and zesty spirit.
10.	Kayu Manis (cinnamon)	Dried scrolls of inner bark leaves sweet, woody flavor.
11.	Kayu secang (Sappanwood)	When steeped in hot water, it releases a beautiful, vibrant red or deep pink hue with mild, earthy, and slightly sweet flavor.
12.	Kencur (Aromatic ginger)	tiny tropical roots carry a pungent, sharp heat that delivers a unique cooling-yet-spicy kick.
13.	Kunyit (Turmeric)	these orange roots add a gentle, warm, earthy flavor and naturally turns any recipe into glowing golden-yellow color.
14.	Lada Hitam (Black pepper)	These wrinkled dark berries release a sharp, savory aroma when crushed and add a bold, spirited heat.
15.	Lempuyang (bitter ginger)	Wild tropical ginger varieties carry a sharp, rustic bitterness.
16.	Mahoni (Mahogany seeds)	harvested from the fruit of the Mahogany tree. They're famous for being intensely bitter.
17.	Pandan (pandan)	famous for sweet, nutty fragrance. Steaming them releases a comforting aroma of vanilla.
18.	Sambitoto (King of bitters leaves)	Leaves that hold an exceptionally clean, powerful bitter taste. Widely known herb for cleansing toxins.
19.	Sereh (Lemongrass)	thick tropical stalks that smells intensely of bright citrus without adding any sourness.
20.	Temulawak (Java turmeric)	foundational powerhouse for traditional Indonesian health. It offers a robust, earthy bitterness and a sharp fragrance.

Gambar 14. Data Ingredient yang terdapat pada Notebook game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)



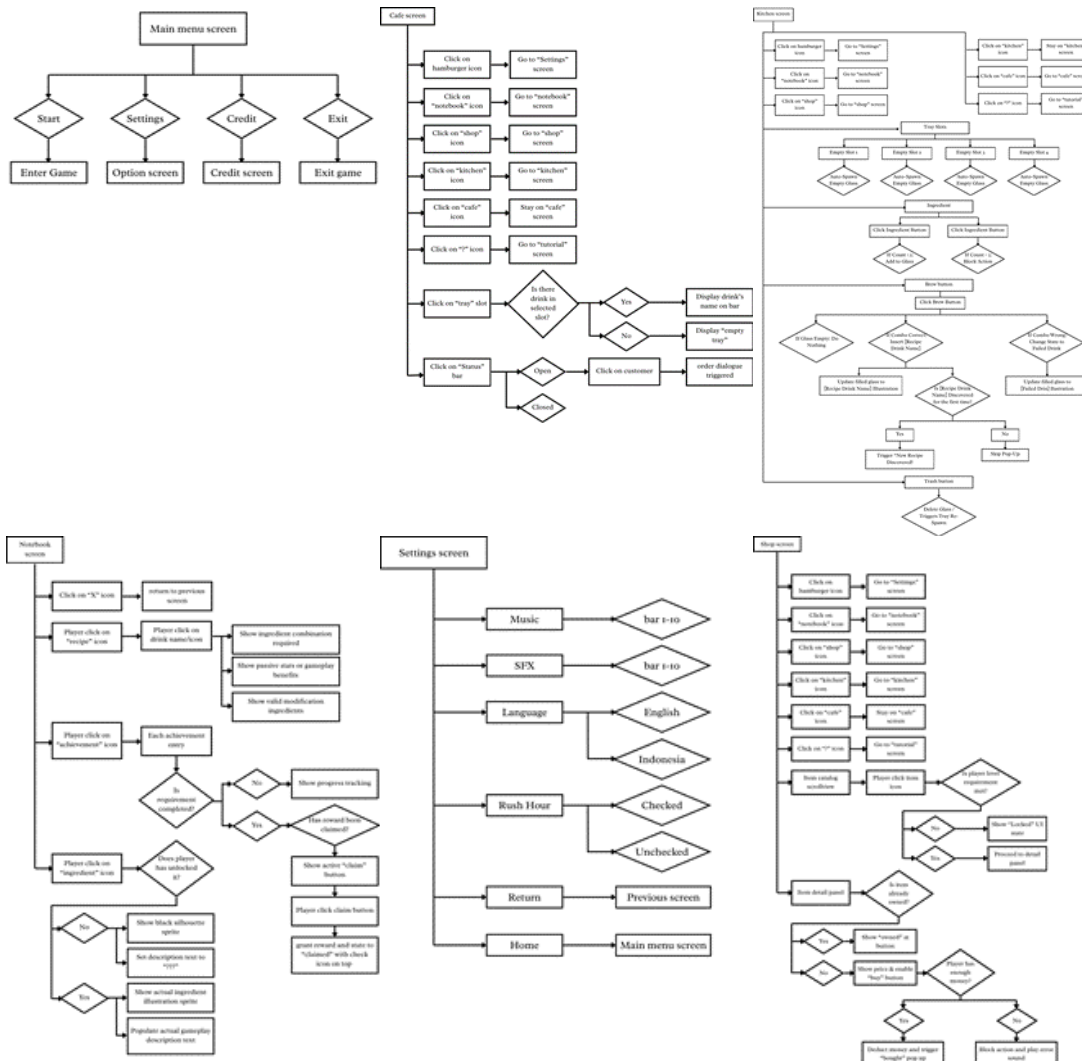
Gambar 15. Gambar Head-up display game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)

Level 1		Level 5	
Total amount of drink	3	Upgrade	Pengadaan Rush Hour
Drink names	Beras Kencur, Gula Asam, Kunyit Asam	Total amount of drink	6
Order	Straight order	Drink names	Beras Kencur, Gula Asam, Jamu Temulawak, Jamu Alang-Alang, Kunyit Asam, Wedang Jahe
Ingredient available to use	Asam Jawa, Beras (Rice), Gula aren (Brown sugar), Gula batu (rock sugar), Jahe (Ginger), Kencur (Aromatic ginger), Kunyit (Turmeric), Pandan (pandan)	Order	Straight order, Cues order
Shop	Belum terbuka	Ingredient available to use	Akar Alang-Alang, Asam Jawa, Beras (Rice), Gula aren (Brown sugar), Gula batu (rock sugar), Jahe (Ginger), Kencur (Aromatic ginger), Kunyit (Turmeric), Pandan (pandan), Sereh (Lemongrass), Temulawak (Java turmeric)
Level 2		Level 6	
Upgrade	Unlock Shop	Upgrade	Penangan bisa menambahkan bahan modifikasi ke minuman
Total amount of drink	4	Total amount of drink	6
Drink names	Kunyit Asam, Gula Asam, Beras Kencur, Wedang Jahe	Drink names	Beras Kencur, Gula Asam, Jamu Temulawak, Jamu Alang-Alang, Kunyit Asam, Wedang Jahe
Order	Straight	Order	Straight order, Cues order
Ingredient available to use	Asam Jawa, Beras (Rice), Gula aren (Brown sugar), Gula batu (rock sugar), Jahe (Ginger), Kencur (Aromatic ginger), Kunyit (Turmeric), Pandan (pandan), Sereh (Lemongrass)	Ingredient available to use	Akar alang-alang (Cogon grass roots), Asam Jawa (Tamarind), Beras (Rice), Gula aren (Brown sugar), Gula batu (rock sugar), Jahe (Ginger), Kencur (Aromatic ginger), Kayu Manis (cinnamon), Kunyit (Turmeric), Lada Hitam (Black pepper), Pandan (pandan), Sereh (Lemongrass), Temulawak (Java turmeric)
Shop	Sereh (Lemongrass)	Shop (new ingredients unlocked)	Kayu Manis (cinnamon) dan Lada Hitam (Black pepper)
Level 3		Jahit 1A	
Upgrade	Penambahan 2 minuman (Jamu Temulawak, Jamu Alang-Alang)	Upgrade	Penambahan 2 minuman (kunyit sirih, sirih)
Total amount of drink	5	Total amount of drink	8
Drink names	Beras Kencur, Gula Asam, Jamu Temulawak, Jamu Alang-Alang, Kunyit Asam, Wedang Jahe	Drink names	Beras Kencur, Gula Asam, Jamu Temulawak, Jamu Alang-Alang, Kunyit Asam, Kunyit Sirih, Sirih, Wedang Jahe
Order	Straight order	Order	Straight order, Cues order
Ingredient available to use	Akar alang-alang (Cogon grass roots), Asam Jawa (Tamarind), Beras (Rice), Gula aren (Brown sugar), Gula batu (rock sugar), Jahe (Ginger), Kencur (Aromatic ginger), Kunyit (Turmeric), Pandan (pandan), Sereh (Lemongrass), Temulawak (Java turmeric)	Ingredient available to use	Akar alang-alang (Cogon grass roots), Asam Jawa (Tamarind), Beras (Rice), Daun sirih (Tamarind leaves), Daun sirih (Betel leaves), Gula aren (Brown sugar), Gula batu (rock sugar), Jahe (Ginger), Kencur (Aromatic ginger), Kayu Manis (cinnamon), Kunyit (Turmeric), Lada Hitam (Black pepper), Pandan (pandan), Sereh (Lemongrass), Temulawak (Java turmeric)
Shop	Akar Alang-Alang dan Temulawak (Java turmeric)	Shop	Daun sirih (Tamarind leaves) dan Daun sirih (Betel leaves)
Level 4		Level 8	
Upgrade	Unlock pemesanan dengan cues	Upgrade	Penambahan 2 minuman (pahitan, cabe puyang)
Total amount of drink	6	Total amount of drink	10
Drink names	Beras Kencur, Gula Asam, Jamu Temulawak, Jamu Alang-Alang, Kunyit Asam, Wedang Jahe	Drink names	Beras Kencur, Gula Asam, Jamu Temulawak, Jamu Alang-Alang, Kunyit Sirih, Sirih, Wedang Jahe
Order	Straight order, Cues order	Order	Straight order, Cues order
Ingredient available to use	Akar alang-alang (Cogon grass roots), Asam Jawa (Tamarind), Beras (Rice), Gula aren (Brown sugar), Gula batu (rock sugar), Jahe (Ginger), Kencur (Aromatic ginger), Kunyit (Turmeric), Pandan (pandan), Sereh (Lemongrass), Temulawak (Java turmeric)		
Shop	-		

Gambar 16. Level overview game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)



Gambar 17. Side Display game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)



Gambar 18. Flowchart game Sip Heritage (Sumber: Rashida, 2026)

Production

tahapan produksi merupakan tahapan dimana melengkapi aset *game* seperti lokasi, pop-up, bahan, minuman, dan *badge achievement* menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan proses pembuatan *prototype* menggunakan Figma.

	HEX #311106 CMYK C: 69 M: 89 Y: 97 K: 66 RGB R: 49 G: 17 B: 6 HSV H: 15 S: 88 V: 19		HEX #E5D2AD CMYK C: 11 M: 20 Y: 35 K: 0 RGB R: 232 G: 210 B: 173 HSV H: 38 S: 25 V: 91
	HEX #94492F CMYK C: 46 M: 80 Y: 91 K: 12 RGB R: 148 G: 73 B: 47 HSV H: 15 S: 68 V: 58		HEX #8E811B CMYK C: 53 M: 48 Y: 100 K: 2 RGB R: 142 G: 129 B: 27 HSV H: 53 S: 81 V: 56
	HEX #F8931F CMYK C: 2 M: 55 Y: 88 K: 0 RGB R: 248 G: 147 B: 31 HSV H: 32 S: 87 V: 97		HEX #87A690 CMYK C: 53 M: 27 Y: 47 K: 0 RGB R: 135 G: 166 B: 144 HSV H: 137 S: 19 V: 65

Gambar 19. Color palette game Sip Heritage (Sumber: Rashida, 2026)



Gambar 20. Location asset game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)



Gambar 21. Drinks asset game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)



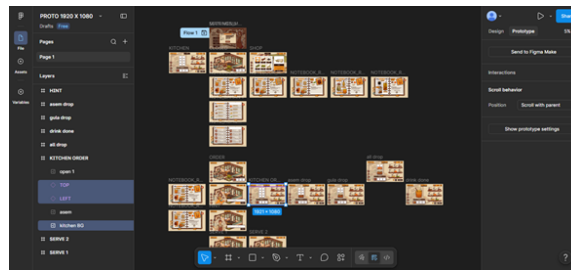
Gambar 22. Ingredient asset game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)



Gambar 23. Achievement badge Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)



Gambar 24. Pop up asset game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)



Gambar 25. Perancangan prototype game Sip Heritage di Figma
(Sumber: Rashida, 2026)

Berikut adalah hasil perancangan prototype yang akan digunakan untuk testing dan validasi media oleh ahli.



Gambar 26. Barcode prototype game Sip Heritage
(Sumber: Rashida, 2026)

Testing (Uji Coba)

Testing yang dilakukan yaitu validasi media berdasarkan aspek visual dan pengalaman user terhadap produk. Pada tahap ini, penilaian dilakukan menggunakan skala likert, untuk mengukur hasil validasi dengan menggunakan rumus

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dengan indikator kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator kelayakan	
Presentase	Kualifikasi
0-20%	Tidak baik
21-40%	Kurang baik
61-80%	Baik
81-100%	Sangat baik

Validator ahli yang diminta bantuan untuk validasi media terdapat 2 orang yaitu Farrah Salsabila yang berprofesi sebagai Illustrator Freelance, serta Pawared Cheacharoen selaku System Developer and Analyst at Bright & Better Co.,Ltd. Aspek penilaian media yang dinilai oleh Farrah Salsabila meliputi aspek media dan visual seperti pemilihan art style, pemilihan warna palette, tampilan visual aset dan desain karakter mendapatkan nilai 92%. Kemudian Aspek penilaian media yang dinilai oleh Pawared Cheacharoen meliputi media, playability, usability, dan fungsional mendapatkan nilai 76%.

Beta (Pengujian Beta)

Testing beta dilakukan secara umum dan acak terhadap Gen Z. Penilaian akan dilakukan via mengisi gform. Berdasarkan hasil survey data pertanyaan pertama menunjukkan 83,3% menunjukkan pernah bermain *game* dengan genre simulasi dan 16,7% belum pernah bermain *game* dengan genre simulasi. Berdasarkan data pertanyaan kedua 83,3% mengemukakan bahwa pemilihan color palette sangatlah bagus dan 16,7% mengemukakan pemilihan color palette sudah cukup bagus. Berdasarkan data pertanyaan ketiga, 83,3% mengemukakan bahwa penataan layout sangatlah bagus dan 16,7% mengemukakan penataan layout sudah cukup bagus. Berdasarkan data pertanyaan keempat, 83,3% mengemukakan bahwa penataan layout sangatlah bagus dan 16,7% mengemukakan penataan layout sudah cukup bagus. Berdasarkan data pertanyaan kelima, 83,3% mengemukakan bahwa tingkat keterbacaan teks sangatlah bagus dan 16,7% mengemukakan tingkat keterbacaan teks sudah cukup bagus. Berdasarkan data pertanyaan keenam, 66,7% mengemukakan bahwa desain pada *game* prototype sangatlah bagus dan 33,3% mengemukakan desain pada *game* prototype sudah cukup bagus. Berdasarkan data pertanyaan ketujuh, 50% menyatakan netral terhadap pernyataan "*game* mekanik pada *game* prototype mudah dipahami", 33,3% menyatakan setuju terhadap pernyataan "*game* mekanik pada *game* prototype mudah dipahami", dan 16,7% menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan "*game* mekanik pada *game* prototype mudah dipahami". Berdasarkan data pertanyaan kedelapan, 66,7% menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan "Sip heritage merupakan media yang baik untuk pengenalan komposisi dan manfaat jamu tradisional khas Indonesia" dan 33,3% menyatakan setuju terhadap pernyataan "Sip heritage merupakan media yang baik untuk pengenalan komposisi dan manfaat jamu tradisional khas Indonesia".

SIMPULAN DAN SARAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Sip Heritage dapat menjadi media yang baik untuk pengenalan komposisi dan manfaat jamu tradisional khas Indonesia bagi Gen Z berusia 17-27 tahun. Mengingat pentingnya dalam pelestarian budaya dengan tujuan untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan itu tersendiri, diperlukan adanya media pengenalan untuk membantu pengenalan jamu tradisional khas Indonesia lebih dalam lagi.

Saran dari peneliti untuk perancangan berikutnya yaitu untuk terus mengembangkan *game* prototype ini hingga menjadi hasil yang lebih matang dan dapat dimainkan secara leluasa, hingga dapat dipublikasikan ke media lebih luas lagi.

REFERENSI

- apt. Ananta Budi Wicaksono, S. (2023). *Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan - Kemkes*. Dipetik 10 18, 2024, dari https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2154/jamu-obat-herbal-terstandar-dan-fitofarmaka
- Arifudin, D., Pramesti, S. D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi Game Design Document Pada Perancangan. *Cogito Smart Journal*, VOL. 8 - NO.2, 386-388.
- Faqih, M. (2025, Agustus 12). *Repository UT*. Dipetik Juni 23, 2026, dari <https://repository.ut.ac.id/10806/1/Karya%20Tulis%20Ilmiah%20-%20Muhammad%20Faqih%20%28045045647%29%2017.6.25%20%281%29-1.pdf>

- Goode, S., Willis, R. A., Wolf, J. R., & Harris, A. L. (2007). Enhancing IS Education with Flexible Teaching and Learning. *Journal of Information Systems Education*, Vol. 18(3), 297-302.
- I Made Ngurah Ryan Yasa Permana, N. P. (2024). IMPLEMENTASI RESEP STANDAR DALAM MENJAGA KONSISTENSI KUALITAS MAKANAN (STUDI DI RESTORAN SEADUCTION FRII HOTEL BALI ECHO BEACH CANGGU BALI). *Jurnal JOTIS*, 3.
- Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia. (2023). *Kemlu*. Dipetik September 18, 2024, dari <https://kemlu.go.id/darwin/id/news/27480/unesco-resmi-menetapkan-jamu-sebagai-warisan-budaya-tak-benda-dari-indonesia>
- Kementrian Kesehatan RI. (2023). *Pembuatan Jamu Segar yang Baik dan Benar*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Puskesmas Ketabang. (2024). Dipetik September 18, 2025, dari https://www.instagram.com/p/DD8-5Sev1WE/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFiZA%3D%3D
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game Development Life Cycle Guidelines. *ICAC SIS*, 95-100.
- Solod, T. (2025). *Pingle*. Dipetik Mei 8, 2026, dari <https://pinglestudio.com/blog/the-importance-of-story-and-character-development-in-games>
- Umam. (2022). *Gramedia*. Dipetik September 21, 2024, dari https://www.gramedia.com/literasi/cara-melestarikan-budaya-bangsa/#Upaya-Upaya_dalam_Melestarikan_Budaya_Indonesia
- Wicaksono, Y. (2023). *Super Radio*. Dipetik September 18, 2024, dari <https://www.superradio.id/jamu-dan-generasi-muda-dikonsumsi-atau-ditinggalkan/?tampilkan-semua=1>