TUGAS AKHIR - DV 184801

PERANCANGAN *MOBILE GAME* DENGAN TEMA KULINER NASIONAL UNTUK EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR

MUTYAZ NUR SABILA
08311440000097

Dosen Pembimbing
Didit Prasetyo, ST., MT.
NIP. 19860112 201504 1 002

Departemen Desain Produk - Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

TUGAS AKHIR - DV 184801

PERANCANGAN *MOBILE GAME* DENGAN TEMA KULINER NASIONAL UNTUK EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR

MUTYAZ NUR SABILA
08311440000097

Dosen Pembimbing:
Didit Prasetyo, ST., MT.
NIP 19860112 201504 1002

Departemen Desain Produk - Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

FINAL PROJECT - DV 184801

DESIGNING NATIONAL DISHES THEMED EDUCATIONAL GAME FOR SCHOOL-AGED CHILDREN

MUTYAZ NUR SABILA
08311440000097

Supervisor:
Didit Prasetyo, ST., MT.
NIP 19860112 201504 1002

Product Design Department - Visual Communication Design
Faculty Creative Design and Digital Business
Sepuluh Nopember Institute of Technology
2020

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *MOBILE GAME* DENGAN TEMA KULINER NASIONAL UNTUK EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR

TUGAS AKHIR / DV 184801

Disusun Untuk Memenuhi Syarat
Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
Pada
Bidang Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Oleh :

Mutyaz Nur Sabila
NRP. 08311440000097

Surabaya, 25 Agustus 2020
Periode wisuda 122 (September 2020)

Mengetahui,	Disetujui,
Kepala Departemen Desain Produk	Dosen Pembimbing
Bambang Tristiyono, S.T., M.Si	**Didit Prasetyo, ST., MT.**
NIP. 19700703 199702 1 001	**NIP. 19860112 201504 1002**

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi S-1 Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Mutyaz Nur Sabila**

NRP : **08311440000097**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN *MOBILE GAME* DENGAN TEMA KULINER NASIONAL UNTUK EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR "**
adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir dibatalkan.

Surabaya, 25 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan

Mutyaz Nur Sabila

08311440000097

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERANCANGAN *MOBILE GAME* DENGAN TEMA KULINER NASIONAL UNTUK EDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Nama	: Mutyaz Nur Sabila
NRP.	: 08311440000097
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing	: Didit Prasetyo, ST., MT

ABSTRAK

Saat ini pamor kuliner nasional kalah terhadap kuliner asing terutama di kalangan anak-anak yang sering terpapar makanan cepat saji. Maka saat ini dirasa penting untuk mengenalkan kuliner nasional kepada generasi muda agar dapat familiar dengan makanan khas Indonesia sekaligus mencintai budayanya sendiri. Berdasarkan fenomena tersebut penulis merancang *mobile game* dengan untuk mengenalkan kuliner nasional Indonesia pada anak usia sekolah dasar.

Riset yang dilakukan yaitu melakukan observasi secara sekunder maupun primer terhadap *game* saat ini serta objek kuliner yang dipilih. Objek kuliner yang dipilih ialah yang termasuk dalam daftar kuliner nasional oleh Kementrian Pariwisata Indonesia yaitu Soto, Sate, Nasi Goreng, Gado-Gado dan Rendang (nasi Padang). Ruang lingkup luaran ialah *mobile game* untuk Android dengan objek *game* Soto. Genre yang dipilih ialah genre arkade. Setelah didapat konsep awal dilakukan riset primer dengan melakukan *depth interview* dengan pakar game terhadap konsep dan *storyline* yang telah dibuat. Setelah konsep direvisi, dilakukan sketsa eksperimental terhadap konten visual (kuliner) dan UI yang kemudian dikonsultasikan melalui *depth interview* secara pararel dengan pakar kuliner dan pakar game. Sketsa yang ada dijadikan dalam bentuk *prototype* untuk kemudian dilakukan *black box test* pertama untuk menguji fungsi *gameplay* dengan responden target *user* dan pakar game.

Dari hasil riset yang telah dilakukan didapatkan *prototype game* dengan judul “Warung Idola” yang bergenre arkade dimana dapat memainkan *game* secara berulang karena bersifat *endless*, game akan selesai ketika pemain kehabisan nyawa. Permainan dilakukan dengan aksi *drag and drop* dan dibatasi waktu sehingga dapat melatih ketangkasan anak dan memacu adrenalin. Sifatnya yang repetitif pemain akan terekspos dengan objek Soto secara berulang sehingga pemain mengingat objek tersebut. Gaya visual game yang dipilih ialah kartun yang memiliki warna-warni yang mencolok namun tidak meninggalkan ciri khas pada objek agar tetap representatif namun dapat dicerna anak-anak. *Prototype* yang ada dapat mengedukasi anak usia sekolah dasar terhadap objek Soto yang dimainkan.

Kata kunci: *Mobile Game*, Soto, kuliner nasional.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DESIGNING NATIONAL DISHES THEMED EDUCATIONAL GAME FOR SCHOOL-AGED CHILDREN

Name	: Mutyaz Nur Sabila
NRP.	: 08311440000097
Study Program	: *Visual Communication Design*
Supervisor	: Didit Prasetyo, ST., MT

ABSTRACT

Over the past decades, the interest of childern in eating regional cuisines has been declining especially when it comes head to head with global fast food restaurant chains. It is important to refamiliarize the childern with local dishes so they can embrace their own identity. In this paper we will design a game based learning environment on national dishes for school-aged children.

Primary and secondary observation was done on mobile game as the media and national dishes as the object. The objects that will be used is five dishes that has been declared as national dishes by Ministry of Culture and Tourism: Soto, Sate, Nasi Goreng, Gado-Gado dan Rendang (Nasi Padang). The scope for the output is Android based mobile game using Soto as the sole object. The genre is arcade. We perform depth interview on initial concept with a game expert and depth interview with a culinary expert on the experimental sketches of game visuals and UI layout. Game prototype made based on previous depth interview feedbacks. Black box test iteratively performed on the prototype.

The output of the research is an endless arcade game prototype named "Warung Idola". Player will operates the game using drag and drop in a given time window that gradually decreasing after each round. The game will only ends when player out of lives. With this gameplay, player will be repetitively exposed by the game object (Soto) so they can involuntarily remember the object. Game illustrated in a cartoon manner that have catchy colors but still not leaving important details on the object to make it still recognized as different kind of Soto. "Warung Idola" gives prominence to educate the children on Soto as one of the national dishes.

Keyword: Mobile Game, Soto, National Dish.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT karena dengan segala rahmat dan karunia-Nya penylis mampu menyelesaikan Tugas Akhir denga judul "Perancangan Mobile Game dengan tema Kuliner Nasional untuk Edukasi Anak Usia Sekolah Dasar".

Keberhasilan penulis tidak terlepas dari bantuan banyak pihak. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan adik saya: M. Yazid As'ad, Nurul Qomariyah dan Shavira Azmi Aldini serta keluarga besar penulis yang tidak pernah lelah untuk memberikan tenaga, dukungan, dan waktunya untuk membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Bapak Didit Prasetyo, ST., MT, dan Ir. Baroto Tavip, M.Si selaku dosen pembimbing, Bapak Sayatman, S.Sn, Msi, Bapak Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT dan Ibu Nurina Orta Darmawati, ST,M.Ds. selaku dosen penguji. Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala kebaikan, kesabaran, bimbingan, ilmu, saran dan kritik yang dapat membangun selama pengerjaan Tugas Akhir.
3. Ramadhany Candra Arif Putra (COO Maulidan Games) serta Bapak William Wongso yang telah berkenan menjadi narasumber dan telah banyak membantu memberikan informasi serta saran dalam pengerjaan Tugas Akhir penulis.
4. Teman penulis M. Rifqi Mukhtar sebagai *programmer game* pada perancangan kali ini. Tanpa perjuangannya yang tidak kenal lelah siang dan malam Tugas Akhir ini tidak akan pernah berakhir.
5. Sahabat penulis selama menempuh kuliah di DKV ITS: Astrid, Nadhom, Sofy, Angel, Ida, Inno, Nindi, Syara, Sari, dan Lia sebagai tempat mencari dukungan dan berkeluh kesah sejak awal kuliah hingga akhirnya lulus.
6. Teman-teman di CV Jokopi Indonesia yang telah memberikan tempat untuk bersenang-senang dalam mencari uang dengan fasilitas yang memadai untuk penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Seluruh teman-teman, dosen, karyawan ITS yang secara langsung maupun tidak langsung turut memiliki andil dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun. Semoga bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis memohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini dan sangat terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun.

Surabaya, 25 Agustus 2020

Penulis

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT 1
ABSTRAK i
ABSTRACT iii
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 2
1.3. Rumusan Masalah 2
1.4. Batasan Masalah 2
1.5. Tujuan 3
1.6. Manfaat Penelitian 3
1.7. Ruang Lingkup 3
1.8. Diagram Alur 3
BAB II 5
KAJIAN PUSTAKA 5
2.1. Kuliner Nasional 5
2.2. *Game* 18
2.3. Studi Eksisting 26
BAB III 35
METODE PENELITIAN 35
3.1 Alur Penelitian 35
3.2 Protokol Penelitian 35
3.2.1 Naskah konsep *Game* 35
3.2.3 Deep Interview Maulidan Games I 36
3.3 Jadwal Penelitian 39
BAB IV 41
HASIL PENELITIAN 41
4.1. Naskah Konsep Game Awal 41

4.2. Hasil *Depth Interview* Maulidan Games I 45
4.3 Hasil Sketsa Eksperimental 47
4.4 Hasil *Depth Interview* William Wongso 50
4.5 Hasil *Depth Interview* Maulidan Games II 52
4.6 *Black-box testing 1: Functional test* dengan pakar *game* 53
KONSEP DESAIN 61
5.1. *Big Idea* 61
5.2. Konsep Permainan 61
5.3. Proses Desain 62
5.4. Implementasi Desain 78
BAB VI 89
KESIMPULAN DAN SARAN 89
6.1 Kesimpulan 89
6.2 Saran 89
DAFTAR PUSTAKA 91
LAMPIRAN 93
BIOGRAFI PENULIS 99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Soto khas Lamongan 5
Gambar 2.2 Persebaran Jenis Soto di Indonesia 6
Gambar 2.3 Soto Ambengan Pak Sadi 8
Gambar 2.4 Soto Daging 8
Gambar 2.5 Soto Banjar 9
Gambar 2.6 Soto Kudus 9
Gambar 2 7 Soto Medan 10
Gambar 2.8 Soto Mie Bogor 10
Gambar 2.9 Soto Betawi 11
Gambar 2.10 Coto Makassar 11
Gambar 2.11 Soto Mie Udang 12
Gambar 2.12 Bentuk Gerobak Soto Ayam Ambengan Pak Sadi dari depan 13
Gambar 2.13 Peletakan bahan dan peralatan pada gerobak Soto Ambengan Pak Sadi 13
Gambar 2 14 Peletakan bahan dan peralatan pada gerobak Soto Lamongan di daerah Keputih 13
Gambar 2 15 Diagram area peletakan bahan-bahan soto pada gerobak Soto Lamongan. 14
Gambar 2 16 Foto Pak Sadi yang selalu terpajang di signage di setiap warungnya. 15
Gambar 2 17 Sate (Sumber: Google) 15
Gambar 2 18 Nasi Goreng Seafood (Sumber: Google) 16
Gambar 2 19 Rendang (Sumber: Google) 17
Gambar 2 20 Gado-gado khas betawi. (Sumber: Google) 18
Gambar 2 21 Tabel potensi genre *game* 19
Gambar 2 22 Bagan Interpersonal Circumplex (Sumber: Buku The Art of Game Design) 24
Gambar 2 23 Subkategori usia pada laman Google Play 25
Gambar 2 24 Tampilan home pada Subway Surfer. 27
Gambar 2 25 Pop Up menu pada Subway Surfer. 28
Gambar 2 26 Tampilan halaman baru ketika 28
Gambar 2 27 (Kiri ke kanan) Tampilan saat in-game, laman yang muncul saat pause, laman yang muncul saat playround selesai. 29
Gambar 2 28 Game-loop pada game Subway Surfer. (Sumber: Sabila, 2020) 30
Gambar 2 29 Game-loop pada Cooking Fever. (Sumber: Sabila, 2020) 32
Gambar 2 30 Home page game Little Panda Restaurant yang hanya memiliki tombol *play* 33
Gambar 2 31 Anak-anak mudah memainkan game ini karena 34

Gambar 3 1 Alur Penelitian. 35

Gambar 4 1 Gambar alur permainan. (Sumber: Sabila) 44
Gambar 4 2 Penulis setelah melakukan depth interview berfoto bersama narasumber 45
Gambar 4 3 Sketsa layout objek pada warung soto. 47
Gambar 4 4 Sketsa layout objek pada warung sate. 47
Gambar 4 5 Sketsa layout objek pada warung nasi goreng. 47

Gambar 4 6 Sketsa layout objek pada warung gado-gado. 47
Gambar 4 7 Eksplorasi ilustrasi untuk jeroan ayam. 48
Gambar 4 8 Eksplorasi perbedaan antara sate daging dan sate ayam. 48
Gambar 4 9 Sepiring lontong sate. 48
Gambar 4 10 Variasi nasi goreng. 48
Gambar 4 11 Sketsa awal *loading page.* 48
Gambar 4 12 Sketsa alternatif untuk *homepage.* 49
Gambar 4 13 Sketsa *leaderboard page.* 49
Gambar 4 14 *Pop-up* untuk *setting..* 49
Gambar 4 15 Alternatif sketsa untuk *pop-up* saat *pause.* 49
Gambar 4 16 Sketsa tampilan saat *endgame.* 49
Gambar 4 17 *Gameplay.* 50
Gambar 4 18 Semangkuk soto. 50
Gambar 4 19 *Depth interview* bersama William Wongso via video call. (Sumber: Sabila) 50
Gambar 4 20 *Depth interview* bersama COO Maulidan Games. (Sumber: Sabila) 52
Gambar 4 21 Responden *black-box testing* (Sumber: Sabila, 2020) 53
Gambar 4 22 Responden melakukan game testing (Sumber: Sabila, 2020) 55
Gambar 4 23 Diagram jenis kelamin responden 55
Gambar 4 24 Diagram umur responden 56
Gambar 4 25 Diagram responden terhadap bagian yang dibingungkan saat bermain. 56
Gambar 4 26 Diagram tanggapan responden terhadap ukuran objek pada *game.* 57
Gambar 4 27 Diagram pemahaman responden terhadap subjek game 58

Gambar 5 1 Kerangka Pembentukan Kata Kunci 61
Gambar 5 2 Alur *gameplay* Soto. 64
Gambar 5 3 Contoh palet warna yang digunakan. 68
Gambar 5 4 Hasil digitalisasi karakter Pak Sidi dan Pak Haji. 69
Gambar 5 5 Desain karakter pembeli. 70
Gambar 5 6 Hasil digitalisasi karakter pembeli. 70
Gambar 5 7 Sketsa *background* pada *game* yang menggambarkan pinggiran jalan perkotaan 70
Gambar 5 8 Hasil digitalisasi *background.* 71
Gambar 5 9 Sketsa gerobak soto beserta pembagian letak bahan makanan. 71
Gambar 5 10 Hasil digitalisasi gerobak soto. 71
Gambar 5 11 Sketsa tampilan warung soto dari depan. 72
Gambar 5 12 Hasil digitalisasi tampilan warung soto. 72
Gambar 5 13 Sketsa *locked mode.* 72
Gambar 5 14 Hasil digitalisasi *locked mode,* terdapat perubahan agar lebih sesuai dengan *background*-nya. 73
Gambar 5 15 Sketsa peletakan bahan makanan untuk nasi goreng, sate, soto, gado-gado, dan nasi padang. 73
Gambar 5 16 Sketsa bahan-bahan soto berdasarkan foto-foto bahan yang ada. 74
Gambar 5 17 Hasil digitalisasi bahan-bahan pada soto. 74
Gambar 5 18 Sketsa tombol dan info. 75
Gambar 5 19 Digitalisasi desain tombol. 75

Gambar 5 20 *Loading Page.* 76
Gambar 5 21 *Homepage.* 76
Gambar 5 22 Laman Koin..... 76
Gambar 5 23 *Gameplay.* 77
Gambar 5 24 Pause. 77
Gambar 5 25 *Endgame.*..... 77
Gambar 5 26 Logo permainan. 78
Gambar 5 27 Ikon Aplikasi..... 78
Gambar 5 28 Tampilan *button* untuk navigasi..... 78
Gambar 5 29 Tampilan button untuk info makanan dan skor..... 79
Gambar 5 30 Tombol navigasi saat *end-game.*..... 79
Gambar 5 31 Tampilan info skor dan nyawa saat *in-game.*..... 79
Gambar 5 32 Karakter penjual..... 79
Gambar 5 33 Karakter pembeli..... 80
Gambar 5 34 Bahan makanan. 81
Gambar 5 35 Varian menu Soto..... 82
Gambar 5 36 *Background* untuk *homepage*..... 82
Gambar 5 37 *Background* untuk *in-game.* 83
Gambar 5 38 Loading Page..... 83
Gambar 5 39 Home Page. 83
Gambar 5 40 Pilihan mode makanan lain (masih *locked*)..... 84
Gambar 5 41 Balon kata yang muncul saat *locked mode* dipencet. 84
Gambar 5 42 Halaman info skor..... 84
Gambar 5 43 Tutorial yang muncul saat *in-game* pertama kali. 85
Gambar 5 44 Daftar menu yang muncul setelah laman tutorial untuk mengedukasi pemain sebelum dimulai..... 85
Gambar 5 45 Halaman saat *in-game.* Pengunjung datang 85
Gambar 5 46 Pemain melakukan *drag and drop* terhadap bahan makanan untuk memenuhi pesanan..... 86
Gambar 5 47 Tampilan yang muncul saat makanan benar. 86
Gambar 5 48 Tampilan saat makanan salah..... 86
Gambar 5 49 Halaman *end-game* saat pelanggan marah lebih dari 5 kali..... 87
Gambar 5 50 Konsep untuk nasi goreng..... 87
Gambar 5 51 Konsep untuk sate. 87

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bahan yang paling digunakan dalam Soto. 7
Tabel 2.2 Presentase kuah soto berdasarkan warna. 7
Tabel 2 3 Komponen bahan makanan penyusun Soto yang akan dimainkan. 12

Tabel 3 1 Jadwal penelitian..... 39

Tabel 5.1 Daftar objek makanan pada mode Soto. 65
Tabel 5.2 Tabel perolehan skor pada mode Soto berdasarkan lama waktu tunggu. 66
Tabel 5 4 Flowchart aplikasi..... 75

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pola konsumsi masyarakat Indonesia saat ini beralih pada makanan-makanan cepat saji (*fastfood*) yang bisa didapatkan di restoran. Pizza, spaghetti, hamburger, *fried chicken* dianggap lebih menarik daripada makanan lokal. Masyarakat menilai globalisasi telah mendorong terciptanya kecepatan, efisiensi, efektivitas yang bermuara pada kepraktisan dalam segala hal. (Suryanti 2007 dalam Mubah 2011).

Kalahnya kuliner asli Indonesia dari kuliner asing tak lepas dari bentukan media yang menunjukkan nilai tinggi dalam kuliner asing daripada kuliner lokal yang dibuat kesan kampungan dan tidak enak dimakan. Masyarakat yang melihat hal itu, khususnya anak muda, akan mudah terpengaruh untuk mengikuti apa yang disampaikan oleh media. (Arifin, 2017) Saat ini jamak ditemui anak-anak yang cenderung memilih makanan *fast-food* daripada kuliner khas nusantara.

Padahal jati diri bangsa sebagai nilai identitas masyarakat harus dibangun secara kokoh dan diinternalisasikan secara mendalam. Caranya, dengan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal sejak dini kepada generasi muda. (Mubah, 2011)

Keberhasilan budaya asing masuk ke Indonesia dan memengaruhi perkembangan budaya lokal disebabkan oleh kemampuannya dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi secara maksimal. Menurut Passer & Smith (dalam Arifin, 2017) Pengalaman terhadap lingkungan merupakan sesuatu yang diadaptasi oleh masyarakatnya untuk belajar hidup. Namun, saat ini pengalaman lingkungan tersebut tergantikan oleh pengalaman yang diberikan media sebagai membentuk karakter individu. Maka, strategi yang harus dijalankan adalah memanfaatkan akses kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pelestari dan pengembang nilai-nilai budaya lokal. (Mubah, 2011)

Salah satu bentuk teknologi terkini yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan kuliner nasional kepada generasi muda ialah melalui *mobile game*. Industri *mobile game* sendiri saat ini tengah mengalami tren positif di indonesia. Didukung oleh kepemilikan ponsel pintar di Indonesia oleh setidaknya

54,5 juta orang pengguna pada 2017. (Angin Segar Industri Gim Indonesia, 2017) Dosen STEI ITB Dimitri Mahayana mengatakan bahwa seiring dengan pertumbuhan tersebut, pasar smartphone di Indonesia hingga saat ini didominasi oleh Android. yang menguasasi lebih dari 90 persen pangsa pasar. (Permana, 2019)

Selain itu bermain sendiri ialah dunia anak-anak, dengan bermain anak dapat belajar dan dengan bermain itu pula anak belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, kita bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya meskipun secara tidak langsung. (Khobir, 2009) Sehingga pemilihan permainan dalam bentuk digital dirasa tepat untuk mengkomunikasikan sekaligus melestarikan kuliner Indonesia kepada generasi penerus bangsa. Maka dalam perancangan kali ini penulis akan merancang *mobile game* berbasis Android yang dapat memberikan edukasi untuk anak tentang kuliner nusantara.

1.2. Identifikasi Masalah

- Di kalangan anak-anak kuliner Indonesia kalah dengan kuliner asing di negri sendiri.
- Perlunya mengenalkan kuliner lokal kepada generasi muda dengan memanfaatkan teknologi.
- *Mobile game* sebagai media teknologi yang cocok untuk berkomunikasi kepada anak yang sedang dalam masa bermain.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *game mobile* berbasis untuk mengenalkan kuliner nasional kepada anak usia sekolah dasar.

1.4. Batasan Masalah

1. Perancangan memfokuskan pada media *game* berbasis android yang bersifat edukatif dengan mengangkat makanan yang tercantum dalam kuliner nasional yaitu Soto, Sate, Nasi Goreng, Gado-Gao, Rendang (Nasi Padang).
2. Target utama audiens ialah anak perempuan dan laki-laki di Indonesia usia 6-9 tahun.
3. Perancangan tidak membahas mengenai tingkat keberhasilan *game* setelah dipublikasikan.

1.5. Tujuan

Merancang *game mobile* berbasis android untuk mengenalkan kuliner nasional kepada anak usia 6-9 tahun.

1.6. Manfaat Penelitian

- Manfaat Untuk Masyarakat Indonesia:
  1. Menambah variasi *game* ponsel pintar dengan tema lokal.
  2. Mengenalkan anak terhadap kuliner nasional sebagai kearifan lokal.
  3. Dapat menjadi acuan untuk penelitian berikutnya.
- Manfaat Penulis :
  1. Perancangan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai seri kuliner Indonesia lainnya.
  2. Dapat menjadi produk yang dikomersialkan ke seluruh Indonesia.
  3. Menjadi portofolio pribadi.

1.7. Ruang Lingkup

- Luaran Yang Dijanjikan:
  1. Purwarupa *game* dengan satu mode makanan yaitu Soto.
  2. Visual *game* adalah 100% 2D.
  3. Bahasa yang digunakan dalam *game* ialah Bahasa Indonesia.
  4. *Game* memberikan edukasi secara langsung dan tidak langsung.
  5. Pemrograman dikerjakan oleh programmer yang telah bekerja sama.
  6. Perancangan hanya dilakukan pada *device* android dengan rasio 18 :9.
  7. Musik yang digunakan adalah musik yang dapat diunduh bebas atau hasil kerja sama dengan *sound engineering.*

1.8. Diagram Alur

BAB 1 PENDAHULUAN

Membahas fenomena-fenomena kuliner nasional yang kalah pamor di Indonesia padahal saat ini menjadi sektor utama industri kreatif Indonesia. Identiikasi masalah tersebut diteruskan pada rumusan masalah, tujuan, manfaat, serta ruang lingkup perancangan.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Berisi kajian studi eksisting yang berkaitan dengan media maupun konten, studi literatur dari media-media yang memuat data pendukung konten, dan teori pendukung media. Pada bab ini akan dikemukakan landasan teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan di bahas. Landasan teori mencakup dasar-dasar teori yang akan digunakan sebagai bahan acuan dalam perancangan *game*.

BAB 3 METODE PENELITIAN

BAB 3 memuat metode yang akan dilakukan meliputi sketsa ekperimental, *depth interview* serta *user testing* dalam rentang waktu yang akan dijelaskan serta pertanyaan dan rincian metode tersebut.

BAB 4 KONSEP DESAIN

BAB 4 membahas konsep yang akan diaplikasikan dalam perancangan *game*berdasarkan *elemental tetrad* (mekanik, penceritaan, estetik, dan teknologi) sehingga dapat mencapai tujuan.

BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN

BAB 5 berisi desain final yang diterapkan dan digunakan sepanjang perancangan *game* berdasarkan konsep desain yang telah ditentukan.

BAB 6 KESIMPULAN & SARAN

BAB 6 berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, hasil mutlak perancangan, dan saran berupa hal-hal terkait masalah yang belum dapat diselesaikan lewat media ini.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kuliner Nasional

Menteri Pariwisata Arief Yahya memaparkan kementerian yang dipimpinnya telah menetapkan lima jenis kuliner untuk membawa identitas nasional dalam konferensi pers pada 18 September 2018. Kelima sajian itu adalah: soto, rendang, nasi goreng, sate dan gado-gado.

Penetapan itu untuk mengatasi problem bahwa Indonesia belum memiliki makanan nasional. Arief berkaca pada kuliner Thailand yang diwakili oleh Tom Yum dan kuliner Malaysia dengan nasi lemak. (Antara, 2018)

2.1.1 . Soto

Gambar 2.1 Soto khas Lamongan
(Sumber: Google)

Menurut KBBI Soto merupakan masakan yang kuahnya dimasak tersendiri dan rangkaian isinya antara lain daging, kentang, bawang goreng yang dimasukkan kemudian, pada waktu akan dihidangkan.

Bagi masyarakat Indonesia sendri, Soto merupakan makanan paling merakyat. Penikmatnya menyentuh segala kalangan masyarakat karena dijual dimana-mana, dari kaki lima hingga hotel bintang lima. (Murdijati, Eni , & Umar, 2008)

Soto sendiri berasal dari kalangan Tionghoa di Semarang sekitar abad ke-19. Namun saat itu bahan dasarnya menggunakan jeroan sehingga dianggap tidak layak oleh pemerintah Belanda.

Bahan dan jenis Soto baru berkembang setelah kemerdekaan karena terbukanya akses masyarakat kepada konsumsi daging. Tiap daerah mulai

mengembangkan varian soto masing-masing. Hasilnya hingga kini setidaknya terdapat 75 jenis soto yang ada di 22 daerah kuliner Indonesia, dan total seluruh bumbu dari semua soto itu mencapai 48 jenis bumbu.

Gambar 2.2 Persebaran Jenis Soto di Indonesia
(Sumber: Beritagar.id)

Dengan keberagaman soto di seluruh Indonesia dan kemudahannya untuk dimasak sendiri di rumah, soto dijadikan salah satu dari lima *national food* oleh Kementrian Pariwisata untuk meningkatkan daya tarik wisata kuliner di Indonesia. Untuk memilih jenis soto yang representatif bisa dilihat melalui diaspora soto (Fadly, 2017).

A. Profil Soto Indonesia

Dengan banyaknya sebaran Soto di Indonesia, persebaran Soto di Jawa dan Madura merupakan sebaran paling banyak di Indonesia yaitu sebanyak 61 ragam Soto atau 81% dari keseluruhan ragam Soto yang terdata. Setelah itu menyusul Pulau Sumatera dengan 7 ragam Soto. (Murdijati, Eni , & Umar, 2008) Profil soto yang akan dibahas ialah bahan utama dan tampilan kuah yang akan menjadi visual utama dalam *game.*

Bahan utama Soto yang paling banyak digunakan di antara 75 ragam Soto di Indonesia yang tercatat yaitu daging ayam yang terdapat di 38 Soto atau setengah dari ragam Soto di Indonesia. Kemudian Taoge yang terdapat di 38,67% varian Soto, Sohun pada 34,67% varian Soto, Telur dan daging sapi yang sama-sama ditemui pada 29,33% varian Soto (Murdijati, Eni , & Umar, 2008). Selain bahan-bahan itu, terdapat bahan-bahan khas masing-masing soto yang menjadi ciri khas pembeda tiap daerah.

Tabel 2.1 Bahan yang paling digunakan dalam Soto.

Bahan	Jumlah	Presentasi (%)
Daging Ayam	38	50,67%
Taoge	29	38,67
Soun	26	34,67
Telur	22	29,33
Daging Sapi	22	29,33

(Sumber: Soto Nikmat dari Indonesia untuk Dunia, 2018)

Menurut tampulan kuahnya, 34,67% Soto memiliki kuah bening, dan sisanya 65,33% memiliki kuah berwarna. Dari kuah berwarna tersebut, sebesar 65,31% berwarna kuning dari penggunaan bahan kunyit, dan 7% diantaranya menggunakan Santan sehingga memiliki warna yang pekat. Dan sebagian kecil ada yang berwarna cokelat.

Tabel 2.2 Presentase kuah soto berdasarkan warna.

Kuah	Jumlah	Presentase (%)
Bening	26	34,67%
Berwarna	49	65,33%

(Sumber: Soto Nikmat dari Indonesia untuk Dunia, 2018)

Dari profil soto yang ada, dipilih delapan soto yang representatif terhadap profil soto Indonesia, memiliki banyak kesamaan dari segi bahan dan tampilan, namun juga memiliki ciri khas masing-masing agar *distinctive* untuk dijadikan objek dalam *game.* Kedelapan Soto tersebut yaitu:

1. Soto Ambengan

Gambar 2.3 Soto Ambengan Pak Sadi
(Sumber: Traveloka.com)

Merupakan Soto Lamongan yang populer ketika dijajakan oleh Pak Sadi di Jalan Ambengan, Surabaya. Memiliki kuah soto kuning bening yang pekat berkat pemakaian kunyit dan kemiri. Memiliki bahan utama ayam dan lauk tambahan dari berbagai bagian dari ayam. Ciri khasnya ialah taburan koya yang ditambahkan sesaat sebelum disantap, menciptakan kuah yang lebih gutih dan kental.

Soto Ambengan Pak Sadi sendiri pernah berada di urutan pertama pada *Street Food Masters of the Year (Top 20)* dalam kongres *World Street Food 2013.* Kemudian pada 2017 Soto Ambengan kembali terpilih mejadi salah satu dari 50 *street food* terbaik pada kongres yang sama. Maka Soto Ambengan Pak Sadi dapat dikatakan sebagai representasi Soto Indonesia yang digemari masyarakat Indonesia dan dunia.

2. Soto Daging khas Madura

Gambar 2.4 Soto Daging
(Sumber:rctiplus.com)

Menurut Edi Setiawan dalam nationalgeographic.co.id, Madura sebenarnya memiliki berbagai ragam Soto dan tidak ada satu jenis soto yang diamini oleh

semua orang Madura sebagai Soto Madura. Sebutan Soto Madura diberikan untuk soto yang dijual oleh orang Madura di luar Pulau Madura. Masyarakat luas lebih mengenali Soto Madura melalui gerobak pikulnya yang khas. Sotonya berisi daging sapi dengan kuah kuning yang bening seperti soto pada umumnya.

3. Soto Banjar

Gambar 2.5 Soto Banjar
(Sumber: Primarasa.co.id)

Soto khas masyarakat Kalimantan Selatan ini memiliki penampilan seperti soto ayam pada umumnya, namun bedanya kuah Soto Banjar tidak menggunakan kunyit sehingga memiliki warna kuah yang bening mengilap. Terkadang juga ditambahkan susu untuk variasi yang lebih gurih dan pekat. Soto ini selalu disajikan dengan perkedel kentang sebagai bahan utamanya.

4. Soto Kudus

Gambar 2.6 Soto Kudus
(Sumber: Cookpad.com)

Bahan isian utama soto Kudus ialah daging ayam yang sudah disuwir dan tauge rebus. Memiliki kuah bening bercitarasa segar, jika suka bisa ditambah kecap sehingga terkadang soto ini terlihat kecoklatan.

Jika diolah resep asli, soto Kudus biasanya menggunakan daging kerbau. Secara tradisi Soto Kudus dianjurkan untuk tidak menggunakan daging sapi berdasarkan Sunan Kudus saat itu untuk menghormati masyarakat Hindu.

5. Soto Medan

Gambar 2 7 Soto Medan
(Sumber: Cookpad.com)

Ciri khas soto ini ialah kuah santannya yang kuning dan lebih kental dari soto kebanyakan. Rasa gurihnya mengingatkan kita kepada kuah laksa. Isian dari soto serupa dengan soto ayam lainnya, dengan tambahan pendamping perkedel kentang.

6. Soto Mie Bogor

Gambar 2.8 Soto Mie Bogor
(Sumber: Mommiesdaily.com)

Salah satu variasi soto yang menggunakan mie sebagai karbohidrat utamanya. Memiliki isian daging dan jeroan, serta tambahan lauk risol bihun dan emping sebagai ciri khasnya.

7. Soto Betawi

Gambar 2.9 Soto Betawi
(Sumber: Doyanresep.com)

Soto ini biasanya disajikan dengan paduan daging, babat, usus, kaki, dan paru. Kuah sotonya berwarna kuning kecoklatan, dengan campuran santan dan atau susu cair. Biasanya disajikan dengan sepiring nasi, tomat merah, dan juga emping goreng.

8. Coto Makassar

Gambar 2.10 Coto Makassar
(Sumber: Resepkoki.id)

Disebut juga sebagai Coto Mangkasara. Soto ini menggunakan bahan utama daging sapi yang dicampur dengan jeroan. Kuahnya gurih dan kental berwarna kecoklatan karena memiliki campuran kacang. Lebih khas jika dimakan bersama burasa.

9. Soto Mie Udang khas Lampung

Gambar 2.11 Soto Mie Udang
(Sumber: Rasasayange.co.id)

Soto khas Lampung ini memakai bahan utama udang, termasuk dalam kuahnya yang menggunakan kaldu udang yang berasal dari hasil rebusan kepala dan kulit udang.

Bumbunya mirip dengan kuah soto bening. Soto disajikan dengan isian mi, udang rebus, taoge, telur, dan lain lain.

Dari kesembilan Soto tersebut berdasarkan visualnya penulis menyederhanakan komponen penyusunnya agar dapat divisualisasikan secara sederhana sehingga dapat disusun menjadi Soto yang berbeda-beda namun tetap dapat mempresentasikan jenis Soto yang dipilih. Komponen Soto disederhanakan seperti dalam tabel berikut:

Tabel 2 3 Komponen bahan makanan penyusun Soto yang akan dimainkan.

Karbohidrat	Isi Utama	Warna Kuah	Isi Tambahan
• Nasi • Soun • Mi Kuning	• Ayam • Daging (Sapi) • Jeroan (Sapi) • Udang	• Kuning Bening • Kuning Santan • Putih Bening • Putih Susu • Cokelat	• Koya • Telur • Tomat • Toge • Emping • Perkedel • Risol

B. Warung Soto

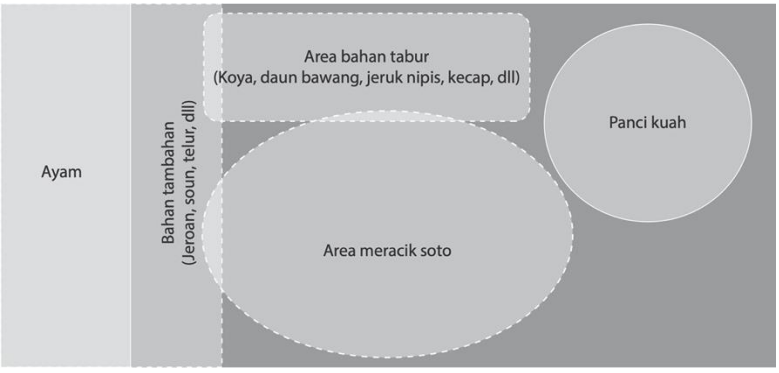
Untuk mendapat gambaran tentang warung soto serta penjualnya, penulis melakukan observasi terhadap dari Soto Ambengan/Soto Lamongan karena sebagaimana telah disebutkan sebelumnya Soto Ambengan merupakan Soto yang paling layak dikatakan sebagai representasi Soto Indonesia melalui berbagai penghargaannya.

Gambar 2.12 Bentuk Gerobak Soto Ayam Ambengan Pak Sadi dari depan
(Sumber: Travelingyuk.com)

Gambar 2.13 Peletakan bahan dan peralatan pada gerobak Soto Ambengan Pak Sadi
(Sumber: Loveindonesia.com)

Gambar 2 14 Peletakan bahan dan peralatan pada gerobak Soto Lamongan di daerah Keputih
(Sumber: Sabila, 2020)

Gerobak Soto Lamongan memiliki ciri khas yang dapat langsung dikenali oleh masyarakat luas. Biasanya gerobak dibuat dari kayu dengan finishing pelitur sehingga tetap terlihat karakter kayu dengan warna asli yang berwarna cokelat tua. Di sebelah kanan penjual terdapat panci dari stainless steel yang mencuat melebar ke atas. Jika sedang ramai pembeli, tutup panic akan disenderkan ke tiang gerobak. Di sebelah kiri penjual terdapat etalase berbentuk trapesium untuk memajang ayam sebagai bahan utama Soto Ambengan. Biasanya dibawahnya terdapat bahan-bahan isian lain seperti sayuran, telur, soun, dan lain-lain. Sedangkan di bagian paling depan biasanya diletakkan bahan yang akan ditaburkan setelah kuah dituang seperti koya dan daun bawang serta kecap. Penjual meracik soto tepat di area tengah gerobak.



Gambar 2 15 Diagram area peletakan bahan-bahan soto pada gerobak Soto Lamongan.

C. Pedagang Soto

Sebagai orang yang mempopulerkan Soto Lamongan, latar belakang hidup Pak Sadi dapat dijadikan pelajaran. Lahir di Lamongan dan terbiasa membantu kerabatnya berkeliling berjualan Soto. Saat berusia 17 tahun, ia merantau dan baru memulai berjualan Soto Ketika menginjak usia 22 tahun. Namun, di awal bisnisnya ia terus mengalami kegagalan. Hingga akhirnya 5 tahun kemudian mulai merasakan keuntungan. (Pak Sadi, si Bos Franchise Soto Beromzet Miliaran, 2016)

Meskipun diawali dari berjualan Soto Lamongan, Pak Sadi sendiri sebenarnya menguasai berbagai racikan soto. Salah satu buktinya ialah menu Soto Madura yang turut dijual di tempat makannya. (Basoni, 2019)

Gambar 2 16 Foto Pak Sadi yang selalu terpajang di signage di setiap warungnya.
(Sumber: kulineronline.com)

Foto Pak Sadi selalu terpampang di setiap restonya, maka setiap mengunjungi restonya pengunjung dapat mengetahui Pak Sadi yang Asli. Wajah Pak Sadi kini dapat diasosiasikan dengan eksistensi Soto Lamongan.

Secara penampilan, Pak Sadi merupakan pria keturunan Jawa berusia paruh baya yang mengenakan kemeja dan kacamata serta memiliki rambut dengan belahan samping.

Penulis juga sering menemui penjual Soto Lamongan pada umumnya ialah bapak-bapak usia paruh baya yang mengenakan kemeja. Karena Soto Lamongan berasal dari Jawa Timur maka penjual juga rata-rata dari suku Jawa dengan dialek Jawa Timur-an.

2.1.2. Satai

Satai menurut KBBI ialah irisan daging kecil-kecil yang ditusuk dan dipanggang, diberi bumbu kacang atau kecap. Satai adalah hidangan penting dalam masakan Indonesia, dihidangkan di mana-mana, mulai dari gerobak pedagang kaki lima hingga restoran mewah di hotel berbintang, demikian juga di rumah atau dalam berbagai pesta, perayaan, dan kenduri. Hasilnya telah tumbuh berkembang berbagai variasi resep sate di seluruh kepulauan Indonesia.

Gambar 2 17 Sate (Sumber: Google)

Salah satu yang populer di seluruh Nusantara adalah Sate Madura. Sate Madura biasanya terbuat dari daging ayam. Selain ayam sebagai bahan utama, sate juga ada yang menggunakan daging kambing. Pada daftar rangking 50 makanan terbaik oleh CNN di tahun 2011, yang kemudian dipublikasikan kembali pada 2017, satai masuk pada peringkat 17.

2.1.3. Nasi Goreng

Nasi goreng menurut KBBI ialah nasi yang diberi bumbu (biasanya agak pedas) dan digoreng. Masakan nasional Indonesia ini tidak mengenal batasan kelas sosial. Nasi goreng dapat dinikmati secara sederhana di warung tepi jalan, gerobak penjaja keliling, hingga restoran dan meja prasmanan dalam pesta.

Pada daftar rangking 50 makanan terbaik oleh CNN di tahun 2011, yang kemudian dipublikasikan kembali pada 2017, satai masuk pada peringkat 2 setelah Rendang.

Gambar 2 18 Nasi Goreng Seafood (Sumber: Google)

Bahan utama nasi goreng antara lain nasi yang telah masak, kecap manis, bubuk terasi (pasta udang), garam, bawang putih , bawang merah, cabe rawit, daun bawang, pala, kunyit, minyak sayur, bawang merah, gula, pasta jahe, dan irisan mentimun serta tomat untuk hiasan. Beberapa resep bisa menambahkan lada hitam, saus ikan, atau kaldu bubuk sebagai penambah bumbu dan rasa. Telur bisa dicampur menjadi nasi goreng atau digoreng secara terpisah, baik sebagai telur ceplok/telur mata sapi, atau telur dadar (omelet), dan juga telur rebus. Penambahan telur atau tidak biasanya merupakan pilihan, nasi goreng yang dihidangkan dengan telur goreng sering dinamakan nasi goreng spesial atau nasi goreng khusus yang diberi topping telur goreng. Nasi goreng biasanya dihidangkan dengan krupuk dan bawang goreng untuk memberikan rasa renyah.

2.1.4. Rendang Padang

Gambar 2 19 Rendang (Sumber: Google)

Rendang menjadi salah satu kuliner Indonesia populer di dunia semenjak menjadi peringkat 1 pada daftar rangking 50 makanan terbaik oleh CNN di tahun 2011, yang kemudian dipublikasikan kembali pada 2017.

Rendang adalah masakan daging bercita rasa pedas yang menggunakan campuran dari berbagai bumbu dan rempah-rempah. Masakan ini dihasilkan dari proses memasak yang dipanaskan berulang-ulang dengan santan kelapa.

Asal usul rendang ditelusuri berasal dari Sumatera, khususnya Minangkabau. Bagi masyarakat Minang, rendang sudah ada sejak dahulu dan telah menjadi masakan tradisi yang dihidangkan dalam berbagai acara adat dan hidangan keseharian. Sebagai masakan tradisi, rendang diduga telah lahir sejak orang Minang menggelar acara adat pertamanya. Rendang masyhur dan tersebar luas jauh melampaui wilayah aslinya berkat budaya merantau suku Minangkabau. Sejarawan Universitas Andalas, Prof. Dr. Gusti Asnan menduga, rendang telah menjadi masakan yang tersebar luas sejak orang Minang mulai merantau dan berlayar ke Malaka untuk berdagang pada awal abad ke-16. Orang Minang yang pergi merantau selain bekerja sebagai pegawai atau berniaga, banyak di antara mereka berwirausaha membuka Rumah Makan Padang di seantero Nusantara, bahkan meluas ke negara tetangga hingga Eropa dan Amerika.

2.1.5. Gado-Gado Betawi

Gambar 2 20 Gado-gado khas betawi. (Sumber: Google)

Asal mulanya gado-gado adalah salah satu makanan yang berasal dari Betawi (Jakarta) berupa sayur-sayuran yang direbus dan dicampur jadi satu, dengan bumbu saus kacang disertai irisan telur dan emping goreng atau kerupuk udang.

Gado-gado dapat dimakan begitu saja seperti salad, tetapi juga dapat dimakan beserta nasi putih atau kadang-kadang juga disajikan dengan lontong.

Seiring dengan waktu, gado-gado bisa dijumpai setiap kota yang ada di Indonesia dengan rasa yang juga beragam. Contohnya gado-gado siram khas Surabaya yang perbedaannya terletak pada bumbu saus kacang yang menggunakan santan. Bila umumnya gado-gado di aduk dicobek, saus kacang pada gado-gado surabaya telah siap di awal dan akan disiram ke atas sayuran yang sudah di susun bersama kerupuk udang sebelum disajikan.

2.2. *Game*

2.2.1. *Game*

Menurut KBBI Permainan adalah barang atau sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Menurut Mayke Tedjasaputro (dalam Anggani Sudono, 2000:15) menyatakan bahwa belajar dengan bermain dapat memberikan kesempatan untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Menurut Jesse Schele dalam bukunya *The Art of Game* Design, *game* memiliki sisi baik diantaranya memperbaiki emosi, menghubungkan dengan dunia nyata, melatih suatu aktivitas, dan edukasi.

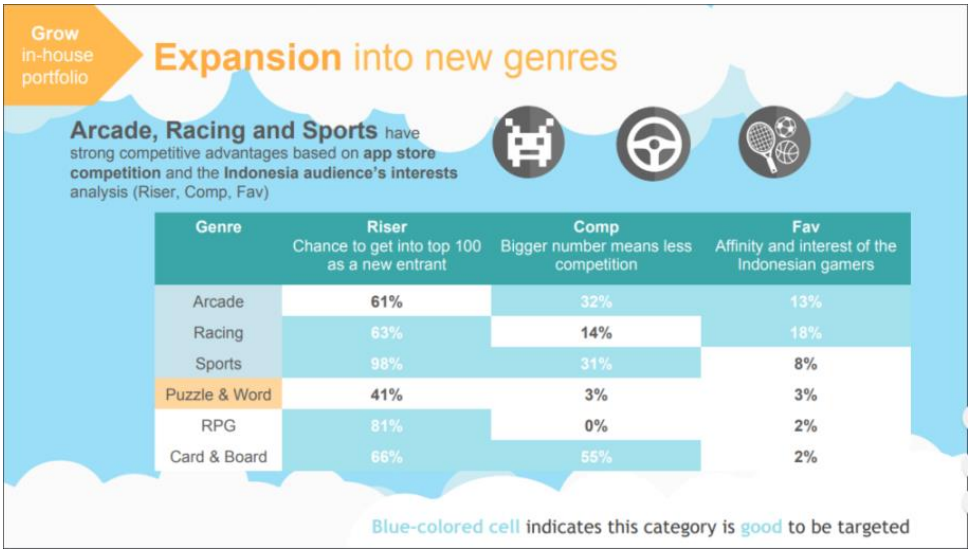
Andang Ismail dalam bukunya *Education Game*s, menyatakan fungsi permainan atau *game* edukatif diantaranya:

- Memberikan pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar.
- Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Sedangkan menurut Jesse Schele dalam *The Art of Game* Design, *game* bagus digunakan sebagai alat pembelajaran, bukan sebagai patokan sistem pendidikan. *Game* dapat menjadi pilihan yang baik untuk pembelajaran suatu fakta, pembelajaran menyelesaikan masalah, pembelajaran sistem hubungan, memberikan pengetahuan lain, dan meningkatkan keingintahuan.

2.2.2. Genre *game*

Developer mobile game Touchten telah memetakan genre game yang berpotensi untuk dikembangkan. Merujuk pada tabel dalam gambar berikut, bisa dilihat ada genre arkade yang merupakan genre favorit pemain mobile game di Indonesia dan memiliki tingkat persaingan lumayan rendah.



Genre	Riser Chance to get into top 100 as a new entrant	Comp Bigger number means less competition	Fav Affinity and interest of the Indonesian gamers
Arcade	61%	32%	13%
Racing	63%	14%	18%
Sports	98%	31%	8%
Puzzle & Word	41%	3%	3%
RPG	81%	0%	2%
Card & Board	66%	55%	2%

Gambar 2 21 Tabel potensi genre *game*
(Sumber: Google)

Melalui beberapa *game*-nya yang bisa dimasukkan ke dalam genre arkade, Touchten mampu meraup pengunduh lebih dari satu milyar pengunduh. Warung Chain: Go Food Express dengan rating 4,3 mengangkat tema masakan khas warung

di kota-kota di Indonesia. Sedangkan Ramen Chain yang berfokus pada pasar global mengangkat kuliner ramen yang telah dikenal masyarakat global. Game tersebut berhasil menjadi Top 1 dalam kategori Free App di Singapur, Indonesia, Filipina, serta Top3 di Taiwan, Hongkong, Malaysia, dan Thailand. Bisa disimpulkan genre arkade sangat berpotensi untuk dieksplorasi.

Kata arkade sendiri merujuk pada mesin game yang dengan game yang mengandalkan ketangkasan dan minim strategi. Dengan berkembangnya teknologi, arkade menjadi sebuah genre tersendiri. Meskipun definisinya masih terus berkembang dan implementasinya beririsan dengan genre lain namun penggunaan kata arkade pada intinya merujuk pada game yang mengandalkan ketangkasan.

2.2.3. *Bartle Taxonomy of Player Type*

Bartle Taxonomy of Players Type adalah istilah yang dikemukakan Jesse schell untuk membagi pemain *game* menjadi karakteristik, yaitu:

1. *Achievers*, pemain yang suka berusaha mendapatkan pencapaian, koin, atau hadiah.
2. Killers, pemain yang suka berkompetisi atau mengalahkan pemain lain.
3. Socializer, pemain yang suka menjalin komunikasi dengan komunitas atau NPC.
4. *Explorer*, pemain yang suka menjelajah dan mencari hal-hal baru terkait petualangan.

2.2.4. *Mental Abilities*

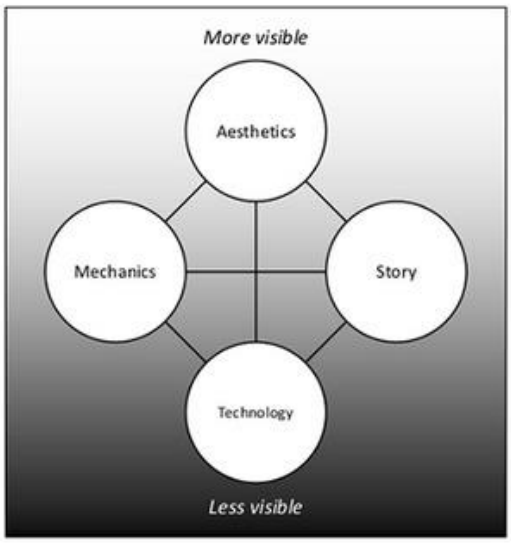
Dalam merancang *game* yang mampu membuat pemain terus bertahan memainkannya, terdapat 4 tips yang dikenal dengan Mental Abilities, yaitu:

1. *Modelling*, menyatakan bahwa manusia akan lebih tertarik dan berempati serta otak akan bermain dengan lebih santai jika dihadapkan dengan hal yang mirip dengan dunia nyata.
2. *Focus*, penting untuk menjaga perhatian pemain dalam sebuah *game* dan tidak membuatnya menunggu feedback dari action.
3. *Empathy*, membuat pemain benar-benar membayangkan menjadi karakter dalam sebuah *game*.

4. Imajinasi, membawa pemain ke dalam dunia *game* hingga membawa *game* ke dalam dunia pemain.

2.2.5. *Elemental Tetrad*

Elemental Tetrad adalah teori yang dikemukakan oleh Jesse Schell dalam bukunya *The Art of Game* Design yang merangkaum seluruh komponen penting penunjang suatu *game*. *Elemental Tetrad* ditunjukkan pada gambar berikut:



SCHELL, J. *The Art of Game Design A Book of Lenses*. 1. ed. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008. (p. 42)

Gambar 2.0.1. Elemen Tetrad
(Sumber: Buku The Art of Game Design)

2.2.6. Mekanik

Mekanik dapat berasal dari kerjasama *game* desainer atau *game* artist dengan programmer. Mekanik yang unik dapat meningkatkan ketertarikan suatu *game* terhadap pemain. Mekanik meliputi cara bermain, cara pemain memperoleh goal dari *game*, menuntuaskan misi, dan bagaimana permainan berjalan.

*Game*play laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan yang cukup kontras. Laki-laki akan cenderung menyukai permainan yang menuntutnya untuk menjadi *master*, memenangkan kompetisi, menghancurkan sesuatu, memberi pelajaran seputar *spatial puzzle*, dan mereka cenderung belajar lewat *trial error*. Sedangkan perempuan, mereka menyukai hal berbau emosi dan perasaan, dekat dengan dunia nyata, merawat sesuatu, menyelesaikan puzzle verbal, dan mereka belajar lewat percontohan.

Menurut Jesse Schell, terdapat 6 pembentuk *Mechanics*, yaitu *Space* (ruang permainan), *Objects* (artribute, status, dll), *Action* (aksi/ aktivitas), peraturan, kemampuan (kemampuan fisik, mental, dan sosial), dan *Chance*. Dalam sebuah *game*, mekanik yang baik adalah yang seimbang dan mampu menjaga goal di pikiran pemain.

Terdapat 12 faktor penyeimbang dalam *game*, diantaranya *Fairness (Symmetrical atau Asymmetrical), Challange Vs Succes, Meaningfull choice, Skill Vs Chance, Head Vs Hand (*berpikir atau bertindak*), Competition Vs Cooperation (*upaya menyelesaikan misi*), Short Vs Long (dalam hal waktu 1 sesi permainan), Rewards (Praise, poins, gateway, spectacle, expression, powers, resource, dan completion), unishment (Shamming, lost of poins, shortened play, terminated play, set back, removal powers, resource depletion), Freedom Vs Controlled (*upaya memperoleh pengalaman*), Simple Vs Complex (*cara bermain*), dan Detail Vs Imagination* (mendekati dunia nyata atau fantasi*).*

2.2.7. Estetik

Estetik adalah poin utama sebuah *game* karena tingkat visiblenya dimata pemain. Tidak hanya sebatas desain namun juga suara dan setiap aspek yang dapat dirasakan oleh indra. *Game* diharuskan dapat mengarahkan pemain, beberapa hal yang harus diperhatikan adalah:

1. *Constraints*, bagaimana pemain diberikan cara untuk menjawab pertanyaan.
2. *Goals*, pemain harus mengetahui goals lewat interface yang diberikan.
3. *Interface*, mengaplikasikan tombol sesuai dengan arah mata pemain.
4. Karakter, dibuat dengan penggayaan yang membuat pemain berempati.
5. Musik, harus memberikan atmosfir dan mood yang cocok dengan *game*.

Karakter juga salah satu komponen yang meningkatkan estetik suatu *game*, dalam membuat karakter dianjurkan untuk:

1. Detail secara mental dan fisik karakter yang dibuat memiliki masalah.
2. *Game* dengan latar fantasi dapat tercermin pada karakter.
3. Sudut pandang orang pertama dari pada orang ketiga, karena dapat meningkatkan empati.
4. Karakter, sifat, dan kepribadian adalah luapan keinginan pemain.

5. Karakter yang ikonik dan dunia *game* yang detail dapat menjadi kombinasi sempurna.

Dalam memberikan sensasi yang menarik pada segi visual, penting untuk menambahkan efek animasi. Berikut adalah 12 prinsip animasi *Solid Drawing, Timing & Spacing, Squash & Stretch, Anticipation, Slow In and Slow Out, Arcs, Secondary Action, Follow Through and Overlapping Action, Straight Ahead Action and Pose to Pose, Staging, Appeal, Exaggeration.*

Terdapat 5 pertimbangan dalam merancang UX yang baik, yaitu:

1. Menyesuaikan dan memanfaatkan *platform* mobile. Ukuran yang lebih kecil dan keleluasaan jari yang terbatas merupakan salah satu hambatan UX *game* android .
2. Membuat navigasi tetap sederhana, seperti kemudahan pemain untuk keluar masuk permainan. Dalam *game*, menu yang relevan dengan *gameplay* sebaiknya harus mudah diakses. Secara umum banyak tombol penting ditempatkan diatas karena kemudahan diraih oleh jari dan dilihat oleh mata.
3. Membuat desain UX dengan kreatif. Hal tersebut karena teknologi dan kondisi pemain akan berkembang dan diperlukan inovasi dalam UX.
4. UX harus ringan dan intuitif. Setiap tombol atau aksi yang dilakukan pemain haruslah tidak menyita banyak waktu atau membuat pemain menunggu. Secara umum hal itu disebabkan oleh banyaknya animasi, layer, dan grafis yang berat.
5. Monetisasi aplikasi tidak boleh mengganggu UX.

Dalam dunia *game*, terdapat 4 jenis *User Interface*, yaitu:

1. *Diagetic*, UI yang berasal dari dunia *game* dan dapat dilihat dan didengar oleh pemain.
2. *Non Diagetic*, UI yang bukan berasal dari dunia *game* namun dapat dilihat dan didengan oleh pemain.
3. *Spatial*, elemen UI yang digunakan untuk *game* 3D baik bagian *game* atau bukan.
4. *Meta*, representasi yang diberikan *game* semata-mata untuk jalannya permainan seperti efek darah yang menandakan serangan.

2.2.8. Penceritaan

Menariknya sebuah *game* dapat dipicu oleh adanya cerita yang interaktif dan karakter yang dapat membawa pemain menghayati permainan. Terdapat dua macam alur penceritaan dalam *game*, yaitu:

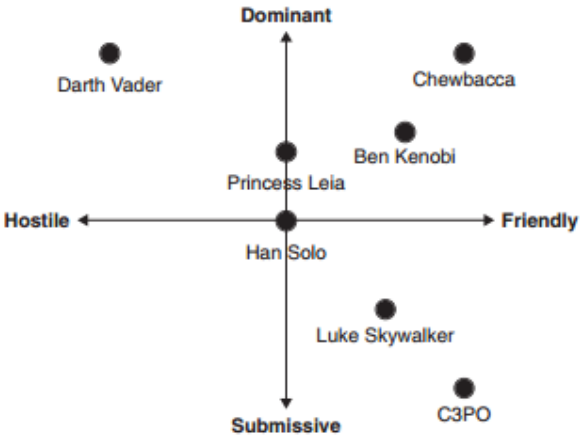
1. *The String of Pearls atau Rivers and Lakes*, dimana alur searah, maju terus, tidak bercabang.
2. *The Story Mechanics*, penceritaan dibuat bercabang, bebas, dan dapat saling berhubungan.

Beberapa hal yang dapat diperhatikan saat membuat penceritaan dalam *game*:

1. Penceritaan yang baik membuat kesatuan yang saling berkesinambungan dan terhubung
2. *Multiple ending*, atau akhir yang berbeda-beda dapat membuat pemain kesal.
3. Penggunaan kata-kata yang kurang tepat dapat mempengaruhi penceritaan.
4. Adanya pergantian waktu dapat mendramatisir suatu tragedi

Berikut adalah tips untuk meningkatkan empati pemain terhadap karakter, menurut Jesse Schell:

1. Mencatat fungsi karakter dalam *game*
2. Menuliskan karakteristik yang detail
3. Menggunakan bagan Interpersonal circumplex



Gambar 2 22 Bagan Interpersonal Circumplex (Sumber: Buku The Art of Game Design)

4. Membuat *Character Web*, istilah untuk mengetahui rekasi karakter satu dengan karakter lainnya.
5. Gunakan dan aplikasikan status karakter.
6. Gunakan suara yang khas.

7. Gunakan ekspresi pada karakter.
8. Penceritaan yang baik mampu mengembangkan karakter.
9. Hindari *Uncanny Valley*, kondisi pemain kurang berempati karena model karakter yang sangat jauh dari dunia nyata.

2.2.9 . Teknologi

Game memiliki *platform* yang berbeda-beda sehingga membutuhkan teknologi yang berbeda pula. Segi teknologi dapat berupa jenis console yang digunakan, perangkat tambahan seperti VR, dan sejenisnya.

Dalam perancangan kali ini, penulis menggunakan *platform* Android dengan teknologi ponsel pintar.

2.2.10 . Target Audience

Tujuan perancangan media yaitu untuk mengenalkan kuliner Indonesia kepada generasi muda agar dapat terus lestari. Maka dari itu usia yang dipilih ialah usia anak sekolah dasar.

Google Play sendiri memiliki kategori permainan berdasarkan rentang usia untuk anak-anak yaitu di bawah 5 tahun (balita), 6-8 tahun, dan 9 tahun ke atas.

Gambar 2 23 Subkategori usia pada laman Google Play

Sedangkan Schell membagi kategori anak-anak menjadi 4 bagian, yaitu 0-3 tahun yang dianggap sangat suka dengan permainan (*toys)* namun belum cukup untuk memainkan permainan yang kompeks dan membutuhkan *problem solving;* 4-6 tahun yang mulai tertarik memainkan permainan sederhana dan bersama

dengan orang tua; 7-9tahun yang mulai mendapat edukasi sehingga dapat membaca, berpikir kedepan, serta menyelesaikan masalah. Mereka juga mulai menentukan permainan mana yang mereka sukai; dan terakhir usia 10-13 yang berada di masa anak-anak dan remaja, sehingga dapat mulai berpikir lebih dalam daripada beberapa tahun sebelamnya. Anak dalam usia ini memasuki masa dimana mereka mulai terobsesi dengan sesuatu.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut maka target demografis yang dipilih ialah sebagai berikut:

- Anak perempuan maupun laki-laki
- Usia 6-9 tahun
- Kewarganegaraan Indonesia

Secara psikografis, anak yang masuk dalam target pemain ialah anak yang telah tertarik bermain *mobile game* pada perangkat android.

2.3. Studi Eksisting

2.3.1 . Studi Komparator

Studi komparator berisi beberapa game Android dengan genre arcade yang memiliki beberapa keunggulan dan berhasil masuk dalam jajaran Top Free Games GooglePlay. Masing-masing game akan dianalisa berdasarkan *elemental tetrad* yaitu *story, aesthetic, mechanic,* dan *technology*.

A. Subway Surfer

Merupakan game besutan SYBO sebagai game developer dan dan Kiloo sebagai game publisher yang diuncurkan pada tahun 2012. Pada tahun 2017 Subway Surfer menjadi game yang paling sering diunduh di dunia dengan total unduhan sebanyak 400 juta kali. Sampai saat ini Subway Surfer masih menjadi game yang paling populer sebagai peringkat pertama Top Free Games di GooglePlay.

Story

Di awal ditunjukkan tokoh utama Jake yang membuat grafitti di kereta. *Game* dimulai dengan satpam yang memergoki Jake kemudian terjadilah kejar-mengejar di sepanjang rel kereta yang ada. Pemain harus menghindari berbagai rintangan di

tiga rel kereta yang ada agar tidak tertangkap oleh satpam. Game berhenti ketika pemain tidak dapat menghindar dan akhirnya tertangkap.

Subway Surfer memiliki cerita yang cukup sederhana seperti tipikal game arcade lainnya. Selain itu cerita yang ada cukup realistis, dimana vandalisme dan skenario dikejar oleh pihak berwenang masih sering terjadi dimana-mana. Gaya penceritaannya juga sangat sederhana. Pemain hanya ditunjukkan adegan yang singkat tanpa narasi yang bertele-tele.

Selain Jake, pemain dapat memilih tokoh lain yang memiliki karakteristik berbeda.

Setiap bulannya game memiliki tema yang berbeda. Contohnya pada bulan November 2018 Subway Surfer mengambil tema di Marrakesh, India. Pada tema ini lingkungan, reward, dan tokoh baru disesuaikan dengan tema India tersebut. Pengambilan tema yang berbeda ini menarik untuk pemain dengan tipe *explorer.*

Aesthetic

Memiliki gaya gambar gambar kartun 3D serta pilihan warna yang cerah. Animasi yang diberikan membuat visual game lebih *playful.*Gaya ini cukup menarik perhatian anak-anak dan perempuan, namun tetap dapat diterima oleh pria.

Pada awal tampilan home pemain langsung disuguhkan aksi Jake melakukan grafitti di kereta sebagai bagian dari *story.* Di bagian paling atas terdapat bar info dengan urutan di sudut kiri ialah tombol pengaturan yang ditunjukkan dengan ikon, kemudian info pencapaian dalam game yaitu skor tertinggi yang pernah didapat, jumlah *hoverboard* (salah satu booster item), jumlah kunci (salah satu booster item), serta koin yang dimiliki.

Gambar 2 24 Tampilan home pada Subway Surfer.

Setelah info tersebut ditunjukkan ikon kalender untuk daftar promo harian, tombol dengan tulisan MyTour untuk daftar *daily rewards* dan *daily challenge*, sedangkan di pojok kanan terdapat penawaran *booster item*, koin, dan *hero* dengan menonton iklan. Di bagian bawah terdapat tulisan *tap to play*, kemudian tombol dengan tulisan '*top run'* dan gambar beberapa orang untuk mengakses *leaderboard*, tombol '*me'* untuk mengakses daftar *hero*, dan tombol '*shop'* untuk mengakses item yang bisa dibeli untuk menunjang permainan.

Gambar 2 25 Pop Up menu pada Subway Surfer.

Pada semua tombol di atas kecuali tombol 'MyRun' ketika dipencet muncul menu berupa pop-up yang bisa langsung dikeluarkan dengan tombol *close* di pojok kiri atas. Halaman awal akan berwarna lebih gelap kecuali bar informasi yang ada di atas. Sedangkan untuk menu utama 'MyRun', 'TopRun', 'Me', dan 'Shop' ketika dipencet akan berpindah ke halaman baru dengan *layout* serupa satu sama lain yaitu tetap menunjukkan bar informasi dan berderet empat tombol di bawah dengan tombol kembali terletak paling kiri dan sisanya tombol anak menu lain.

Gambar 2 26 Tampilan halaman baru ketika memencet menu utama.

Permainan dimulai ketika pemain menyentuh layar dimanapun. Dalam permainan bar informasi yang tadinya berada di atas menghilang. Informasi yang ditunjukkan berpindah tempat dan terlihat lebih besar. Jumlah skor terletak di pojok

kanan atas, jumlah *multiplier* skor di sebelah skor, kemudian info koin yang didapat terletak di bawah skor, lalu info skor teman yang berhasil dilampaui oleh pemain. Sedangkan tombol *pause* diletakkan di pojok kiri atas, dan di kiri bawah disediakan pilihan *booster item* yang menghilang setelah beberapa detik permainan dimulai.

Gambar 2 27 (Kiri ke kanan) Tampilan saat in-game, laman yang muncul saat pause, laman yang muncul saat playround selesai.

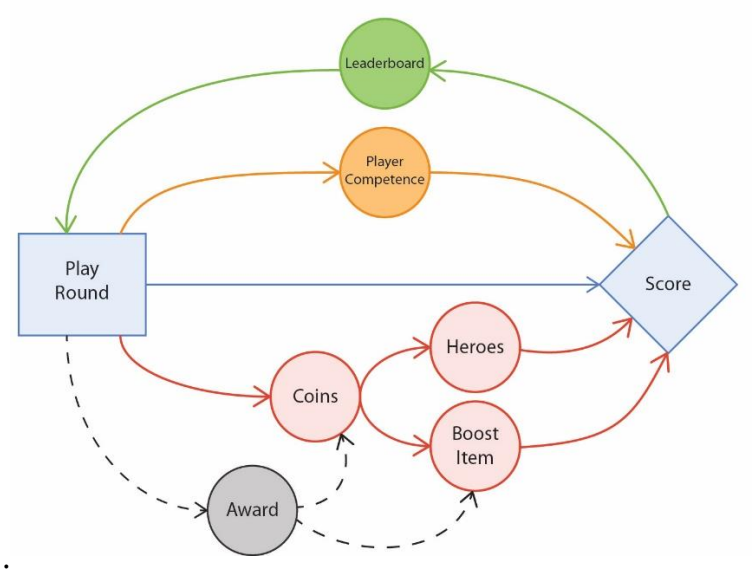
Ketika pemain memencet tombol *pause*, laman yang ditampilkan ialah informasi waktu yang tersisa untuk meraih *rank* dalam *leaderboard Top Run* (*leaderboard* antar pemain dalam satu region yang tidak termasuk dalam *friendlist*) serta misi yang tersisa. Informasi tersebut menarik untuk pemain dengan tipe *Killer* dan *Achiever*. Selain informasi tersebut, di bagian bawah sebelah kiri terdapat tombol *home* yang sekaligus berfungsi untuk menghentikan permainan dan sebelah kanan terdapat tombol *resume* untuk kembali melanjutkan permainan.

Ketika *playround* selesai pemain disuguhkan hasil skor dan koin yang didapat serta pencapaiannya dalam *leaderboard*. Di bagian bawah urut dari kiri terdapat tombol *home*, tombol *boost* untuk membeli *booster item*, dan tombol *play* untuk memulai *playround* baru.

Mekanik

Meskipun sebelumnya telah ada game *free-runner* seperti Temple Run, Subway Surfer berhasil memberikan perbedaan dengan menyederhanakan mekanik game. Pada Temple Run sering ditemui tikungan, Subway Surfer menyederhanakan aksi tersebut dengan menghilangkan tikungan dan memilih menambah jalur. Hal tersebut membuat alur pengalaman bermain lebih lancar.

Pada Subway Surfer pemain melakukan berbagai aksi melalui gestur *drag* di manapun di layar: drag ke atas untuk lompat, drag ke samping kanan atau kiri untuk pindah jalur, drag ke bawah untuk merunduk



Gambar 2 28 Game-loop pada game Subway Surfer. (Sumber: Sabila, 2020)

1. *Play round* : Permainan merupakan jenis *endless* sehingga satu kali permainan selesai ketika pemain gagal menghindari rintangan yang ada tanpa dibatasi waktu dan jarak tertentu. Dengan begitu tidak ada pembagian level dalam Subway Surfer. Dalam permainan selain menghindari rintangan pemain juga mengumpulkan skor dan koin.
2. *Score* : *Score* didapat berdasarkan jarak dan koin serta *item* lain yang didapatkan sepanjang permainan. Untuk mempercepat penambahan skor pemain dapat menggunakan *boost item.* Hasil skor yang didapat akan ditunjukkan dan skor paling tertinggi yang pernah dicapai pemain akan dimasukkan ke dalam *leaderboard.*
3. *Coin* : Sepanjang jarak yang ditempuh pemain dapat mengumpulkan koin. Hasil koin yang didapat bisa digunakan untuk membeli *hero* baru dan melakukan *upgrade* ataupun menambah *boost item.* Dengan begitu pada *playround* selanjutnya pemain dapat memaksimalkan skor dan koin yang didapat.
4. *Award* : Pemain mendapat *reward* ketika berhasil menyelesaikan suatu *challenge* atau misi. Terdapat *challenge* diberikan tiap hari dan tiap minggu, serta misi yang bisa dijalankan tanpa batasan waktu. *Reward* yang didapat bisa berupa *hero* baru ataupon *boost item.* Hal ini dapat menarik pemain dengan tipe *achiever.*

5. *Player competence* : Di tiap permainan pemain dituntut untuk lebih mengasah *skill* ketangkasan dan kecepatan.
6. *Leaderboard* : Hasil skor tertinggi yang didapat pemain ditampilkan dalam jajaran *leaderboard* yang berisi teman-teman pemain. Dalam *playround* juga ditampilkan teman yang berhasil dilampaui dalam *leaderboard*. Hal ini dapat menarik pemain dengan tipe *Killer*.

Teknologi

Subway Surfer dapat dimainkan pada *smartphone* dengan platform Android dan iOS. Game ini telah kompatibel dengan banyak tipe *smartphone*. Ukuran file sebesar 80.64 MB.

2.3.2. Studi Kompetitor

Studi kompetitor ialah game Android yang mengusung tema atau gameplay serupa dengan rancangan konsep awal penulis.

A. Cooking Fever

Merupakan game simulasi memasak di restoran yang lebih menuntut *time management*. Dibesut oleh Nordcurrent sejak 2015, saat ini Cooking Fever telah mendapat lebih dari 100 juta pengunduh. Meskipun konsep simulasi memasak seperti ini sudah sering ada sebelumnya, namun Cooking Fever dirasa lebih menarik dan adiktif hingga mampu masuk dalam jajaran *Top Grossing Game* di Playstore menjadi yang paling atas dibandingkan game serupa.

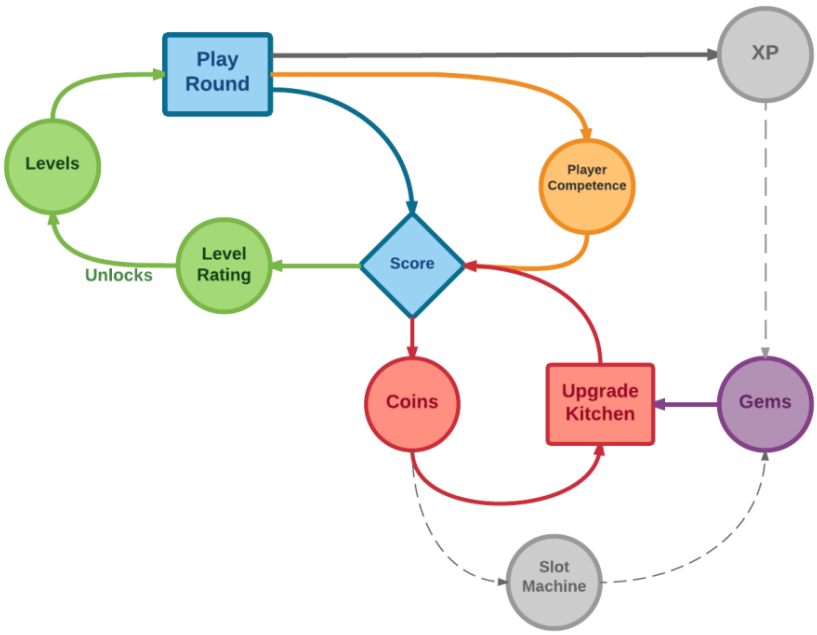
Story

Pemain dijadikan tokoh utama yang sedang merintis karir sebagai koki dan akhirnya memiliki restoran. Di tiap *playround* sudut pandang yang diambil ialah dari sudut pandang pemain sebagai koki.

Aesthetic

Gaya gambar yang ada merupakan tipe khas Amerika dengan detail dan shade yang kuat namun tetap terlihat lebih *cartooney* meski tanpa *outline.* Warna yang dipilih memiliki *color palette* yang luas dan intensitas warna yang tinggi. Gaya tersebut cukup untuk menarik anak-anak usia awal belasan hingga dewasa muda.

Mekanik



Gambar 2 29 Game-loop pada Cooking Fever. (Sumber: Sabila, 2020)

1. *Play round* : Permainan merupakan jenis *endless*, hanya berhenti jika pemain ingin menghentikan permainan.
2. *Score/coin* : Sistem jual beli sederhana. Setelah selasai satu pelanggan pemain mendapat koin/skor. Semua koin yang didapat ditampilkan di *homepage*. Koin hanya dapat digunakan untuk membeli menu baru.
3. *Player competence* : Di tiap permainan, pemain dituntut lebih mengasah *skill* ketangkasan dan ketepatan.

Teknologi

Pada perangkat Android membutuhkan minimal Android 4.0.3 agar kompatibel. Selain itu bisa dimainkan di platform iOS dan Windows Phone. *File* aplikasi sebesar 89MB.

B. Little Panda Restaurant

Merupakan bagian dari seri game Little Panda. Seri Little Panda memiliki banyak game yang ditujukan kepada anak-anak dengan berbagai macam tema. Banyak seri dari Little Panda yang berhasil memasuki jajaran top free games untuk katergori game anak usia 6-9 tahun.

Story

Pemain dijadikan tokoh utama yang sedang merintis karir sebagai koki di restorannya sendiri. Di tiap *playround* sudut pandang yang diambil ialah dari sudut pandang pemain sebagai koki.

Aesthetic

Tampilan *game* tidak bergantung pada teks, tapi lebih mengandalkan *icon* dan suara. Gaya gambar sederhana (minim detail), namun tetap menarik karena menggunakan warna yang disukai anak-anak (warna-warna *vibrant*). Sudut-sudut tajam jarang digunakan agar terkesan ramah dan menyenangkan. Latar dan karakter mengarah ke fabel (tokoh meruapakan hewan-hewan dengan hutan sebagai habitat) dan diasimilasikan dengan kegiatan dan sifat manusia (tinggal di 'rumah', berprofesi sebagai koki, dan benda-benda yang familiar digunakan oleh manusia), agar lebih relevan.

Gambar 2 30 Home page game Little Panda Restaurant yang hanya memiliki tombol *play*.

Navigasi yang sangat sederhana dan sedikit halaman membuat anak-anak mudah mengoperasikan *game. Game* menyajikan sangat sedikit tombol, cukup untuk ,mengarahkan pemain pada tiap halaman *game*. Keberadaan tombol-tombol memiliki posisi yang mudah ditemukan dan dijangkau (tengah dan sudut-sudut halaman). Hanya terdapat 3 halaman dalam *game* ini yaitu *home page, step,* dan *playround*.

Gambar 2 31 Anak-anak mudah memainkan game ini karena tampilan Playround yang sederhana.

Mekanik

Gameloop pada Little Panda Restaurant ditunjukkan pada bagan berikut:

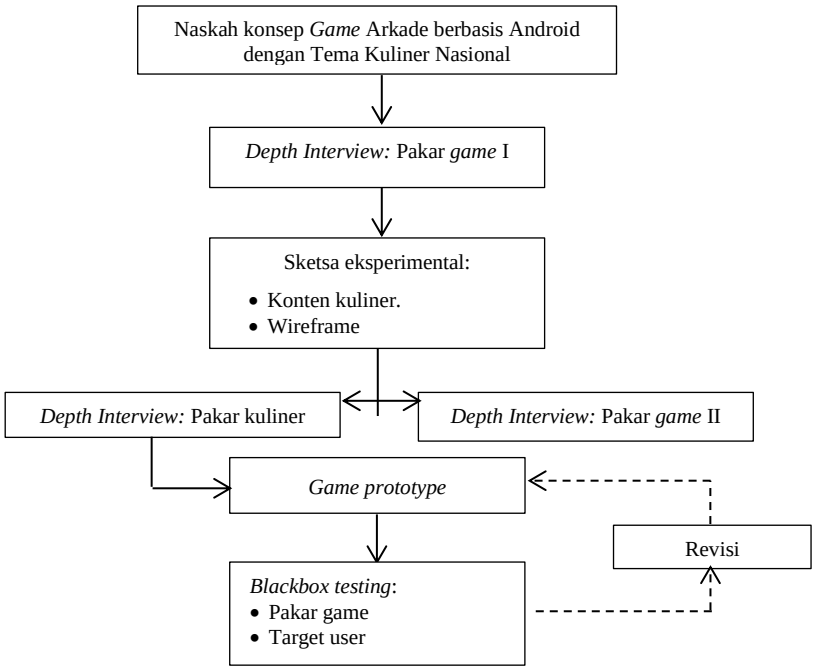
Teknologi

Dibutuhkan perangkat Android 4.0.3 ke atas agar kompatibel.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Penelitian yang dilakukan telah diatur dalam bagan penelitian dengan tujuan mempermudah merumuskan kebutuhan konten dan media. Bagan penelitian dapat dilihat pada gambar bagan 3.1



Gambar 3 1 Alur Penelitian.

(Sumber: Sabila 2020)

3.2 Protokol Penelitian

3.2.1 Naskah konsep *Game*

Tujuan : Menciptakan naskah konsep game.

Waktu : November 2018

Penulis naskah : Mutyaz Nur Sabila

Peralatan : Laptop dan alat tulis.

Hasil luaran :

1. Naskah game sebanyak 3 lembar a4.
2. Penjelasan gameplay dilengkapi flowchart sebanyak 1 lembar a4.

3.2.3 Deep Interview Maulidan Games I

Tujuan :

1. Mengetahui secara detail *mobile game development*.
2. Mengetahui seluk beluk *game publishing* .
3. Mengetahui *feedback* terhadap konsep awal perancangan

Waktu : 1 Desember 2018

Tempat : Kantor Maulidan Games

Interviewer : Mutyaz Nur Sabila

Narasumber :Ramadhany Candra Arif Putra (COO Maulidan Games)

Peralatan : Kamera, alat tulis, *recorder*.

Poin pertanyaan:

1. Proses penciptaan sebuah *game*.
2. Pertimbangan dalam memilih visual *game*.
3. Proses dan pertimbangan dalam publikasi *game.*
4. *Feedback* terhadap konsep awal game penulis.

3.2.2 Sketsa Eksperimental

Tujuan : Menciptakan sketsa konten dan tampilan halaman.

Waktu : Desember-Januari 2018

Penulis naskah : Mutyaz Nur Sabila

Peralatan : Laptop dan alat tulis.

Hasil luaran:

1. Sketsa *layout* masing-masing halaman.
2. Sketsa konten kuliner.

3.2.3 Deep Interview Pakar Kuliner William Wongso

Tujuan :

Mendapat *feedback* terhadap konsep ilustrasi kuliner nasional agar tetap representatif.

Waktu : 17 Februari 2019

Tempat : *Online* (*via video call*)

Interviewer : Mutyaz Nur Sabila

Narasumber : William Wongso

Peralatan : Kamera, alat tulis, *handpone.*

Poin pertanyaan:

1. Pendapat pada tiap ilustrasi.
2. Ciri khas tiap jenis kuliner yang dapat diangkat.
3. Varian tiap jenis kuliner yang representatif untuk diangkat.

3.2.4 Deep Interview Maulidan Games II

Tujuan :

Mendapat *feedback* terhadap sketsa eksperimental serta revisi konsep.

Waktu : 19 Februari 2019

Tempat : Kantor Maulidan Games

Interviewer : Mutyaz Nur Sabila

Narasumber : Ramadhany Candra Arif Putra (COO Maulidan, Programer)

Peralatan : Kamera, alat tulis, *recorder*.

Poin pertanyaan:

1. *Feedback* terhadap sketsa *layout* tiap *page.*
2. *Feedback* terhadap revisi konsep.

3.2.6 Black-box testing 1 : Functional test dengan pakar *game*

Tujuan : Mencari kesalahan dalam *gameplay* serta *user interface*.

Waktu : 19 Februari 2019

Tempat : Kantor Maulidan Games

Observer : Mutyaz Nur Sabila

Responden : Ramadhany Candra Arif Putra (COO Maulidan, Programer)

Peralatan : Kamera, alat tulis, *recorder*.

Poin yang dicatat:

1 Apakah pemain dapat memahami cara bermain?

2 Apakah pemain memainkan permainan berkali-kali?

3 Apakan pemain kebingungan?

4 Apakah pemain dapat memahami info dan grafis yang tersedia?

5 Apakah durasi dan kesulitan pemain telah pas?

6 Saran yang diperlukan untuk melakukan *game testing.*

3.2.7 Black-box testing 1 : Functional test dengan target *user*

Tujuan : Mencari kesalahan dalam *gameplay* serta *user interface*.

Waktu : Februari-Maret 2019

Tempat : Surabaya-Bangkalan

Interviewer : Mutyaz Nur Sabila

Responden :

Remaja pria dan wanita usia 11-16 tahun sebanyak 49 responden.

Peralatan : Kamera, alat tulis, *handphone.*

Poin pertanyaan :

1. Jenis kelamin.
2. Apakah pemain dapat memahami alur permainan?
3. Apakan pemain dapat memahami informasi pada *game?*
4. Apakah pemaiin dapat menemukan objek pada game dengan mudah pada *layout* yang ada?
5. Apakah visual yang ada menarik bagi pemain?
6. Apakah warna yang digunakan menarik bagi pemain?
7. Apakah ukuran objek sudah nyaman untuk dimainkan?
8. Adakah bagian dari *game* yang sangat membingungkan?
9. Adakah saran untuk ditambahkan pada *game*?

Formulir kuesioner disertakan pada lampiran 1.

3.2.8 Black-box testing 1 : Functional test dengan target *user*

Tujuan : Mencari kesalahan dalam *gameplay* serta *user interface*.

Waktu : Juli-Agustus 2020

Tempat : *Online*

Interviewer : Mutyaz Nur Sabila

Responden : 22 Anak usia 6-9 tahun.

Peralatan : Kamera, laptop, *handphone.*

Poin pertanyaan :

1. Jenis kelamin dan umur.
2. Apakah pemain dapat memahami alur permainan?
3. Apakan pemain dapat memahami informasi pada *game?*

4. Apakah pemain dapat memahami cara bermain?
5. Apakah pemain dapat menemukan objek pada game dengan mudah pada *layout* yang ada?
6. Apakah visual yang ada menarik bagi pemain?
7. Apakah warna yang digunakan menarik bagi pemain?
8. Apakah ukuran objek sudah nyaman untuk dimainkan?
9. Apakah pemain mendapat edukasi tentang macam-macam soto setelah bermain?
10. Adakah bagian dari *game* yang sangat membingungkan?
11. Adakah saran untuk ditambahkan pada *game*?

Formulir kuesioner disertakan pada lampiran 2.

3.3 Jadwal Penelitian

Penelian dan studi yang dilakukan sudah berjalan sejak bulan September 2017 dan selesai pada Agustus 2020. Jadwal dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3 1 Jadwal penelitian

No.	Jenis Penelitian	Waktu Penelitian
1.	Penelitian Sekunder	September 2018– November 2018
3.	Penyebaran kuesioner	Oktober 2018
4.	Deep Interview Maulidan Games 1	Oktober 2018
5.	Deep Interview William Wongso	Februari 2019
6.	Deep Interview Maulidan Games II	Februari 2019
7	*Black-box testing* I	Februari – Maret 2019
8.	Pengolahan Data dan Revisi	Oktober 2018 –Maret 2019, Juli 2020
9.	*Black-box testing II*	Juli 2020
10.	Pengolahan Data	Juli 2020 – Agustus 2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB IV
HASIL PENELITIAN

4.1. Naskah Konsep Game Awal

Setelah membaca sumber pustaka, penulis masih bingung dengan format penyajian cerita pada *game*, terlebih *game* yang diangkat lebih mengedepankan *gameplay*. Maka berikut dicantumkan naskah awal yang kemudian diasistensikan pada pakar *game.*

1. "Kantin Pusat"

Pemain menjadi penjual di sebuah kantin/pujasera. Goal pemain ialah meningkatkan penghasilan penjualan baik penghasilan kantin keseluruhan tersebut maupun omset tiap penjual.

Karakter penjual di dalam kantin nantinya ada lima yaitu penjual soto, sate, nasi goreng, rendang (padang), dan gado-gado. Karakter tersebut sekaligus menjadi mode permainan yang berbeda sehingga pemain bisa memilih penjual yang diinginkan maupun memainkan bergantian. Namun di awal secara default pemain hanya dapat memainkan penjual soto, sedangkan karakter penjual lain akan di-unlock secara bertahap ketika mencapai jumlah pendapatan(koin) tertentu dengan membeli karakter yang diinginkan sesuai jumlah koin yang dimiliki. Setiap unlock karakter penjual baru akan ditampilkan animasi penjual sebelumnya menelepon calon penjual baru untuk turut berdagang di kantin tersebut.

Pada laman awal akan ditunjukkan karakter penjual menyiapkan dagangan di dalam kantin yang masih tutup. Permainan dimulai ketika pemain memencet start, kemudian kantin akan dibuka dan pelanggan datang memesan menu sesuai keinginan masing-masing. Pemain memenuhi pesanan pelanggan dengan melakukan memilih bahan yang diminta melalui aksi click and drag.

Tiap pelanggan akan memiliki durasi 38 detik dalam menunggu pesanan, ketika lebih dari itu maka pelanggan akan marah dan pergi. Di awal permainan pelanggan yang datang akan meminta menu yang lebih simpel serta jarak dengan pelanggan setelahnya lebih lama, semakin lama pelanggan akan semakin banyak (cepat datang) dan meminta menu yang lebih kompleks. Pemain akan memenuhi permintaan pelanggan selama mungkin (endless). Ketika lebih dari lima pelanggan

pergi, maka permainan usai dengan animasi kantin ditutup dan penjual beristirahat.

Di tiap pesanan memiliki harga bervariasi tergantung menu. Koin yang didapat sekaligus menjadi skor bagi pemain. Hasil koin yang didapat akan dicatat yang paling tinggi untuk menjadi high score dan masuk ke dalam leaderboard, kemudian total hasil koin seluruh permainan pada hari itu akan masuk ke 'total penghasilan harian' yang juga masuk ke dalam leaderboard.

Leaderboard nantinya akan berisi list pemain global serta teman pemain. Teman pemain merupakan teman pemain di media sosial yang telah disambungkan dengan akun game.

Hasil koin juga menjadi mata uang dalam game yang bisa dibelanjakan untuk upgrade item sehingga harga jual makanan lebih tinggi. Kelompok item yang bisa di-upgrade dibagi tiga. Kelompok pertama yaitu yang berhubungan dengan kantin dan bisa diaplikasikan pada keseluruhan gameplay. Kelompok kedua ialah yang berhubungan dengan bahan makanan dan kelompok ketiga yang berhubungan dengan alat masak/penyajian. Kelompok kedua dan ketiga hanya dapat diaplikasikan pada masing-masing tokoh penjual makanan.

2. Tokoh penjual

Penjual Soto: Cak Han

Nama Stan : Soto Lamongan Cak Han

Pria pekerja keras asli dari Desa Laren, Lamongan yang merantau untuk mencari nafkah. Usia sekitar awal 50 tahun. Keluarganya ditinggal di desa.

Penjual Sate : Pak Haji

Nama Stan : Sate Ayam & Kambing P. Haji ASLI Madura

Pria usia 68 tahun yang telah naik haji 3 kali. Lahir dan besar di Madura, namun pindah mengikuti anaknya yang berkantor dekat sini. Untuk mengisi masa tua, ia dan istrinya, Bu Haji, menjual makanan khas daerahnya di kantin tersebut.

Penjual Rendang : Uni Epy

Nama Stan : Salero Uni

Wanita berusia 26 tahun asli Padang yang baru saja menikah. Membantu penghasilan suaminya dengan menjual makanan daerahnya dengan resep turun-temurun warisan keluarga.

Penjual Gado-gado : Bu Tini

Nama Stan : Gado-Gado Pinus (TIDAK BUKA CABANG)

Wanita paruh baya dari Jakarta. Menguasai berbagai macam menu dengan saus kacang, namun saat ini memutuskan untuk fokus pada Gado-Gado dan berencana menjadi warung gado-gado nomor 1 di dunia.

Penjual Nasi Goreng : Mas Mello

Nama Stan : Nasi Goreng Pak Eko

Lelaki muda berusia 20 tahun yang bercita-cita menjadi koki. Saat ini mengumpulkan uang untuk sekolah memasak dengan menjual resep nasi goreng andalannya. Mas Mello berharap suatu hari ada chef terkenal yang mau mencicipi masakannya.

3. Tokoh Pembeli

Pria Pekerja Kantoran &Wanita Pekerja Kantoran

Pembeli yang paling sering muncul karena kantin terletak di tengah daerah perkantoran.

Businesswoman & Businessman

Saat pembeli ini datang biasanya memberikan tips lebih jika pesanan cepat datang.

Ibu dan Anak

Selalu datang berpasangan. Sang anak selalu membeli satu menu sederhana.

Bule

Wisatawan mancanegara yang kedatangannya menandakan makanan tersebut sedang populer. (saat jumlah pelanggan mencapai puncak.)

Anak SMA & Anak SMP & Mahasiswa Semester Akhir

Pembeli yang terkadang muncul dan membeli makanan sederhana.

Chef Janu

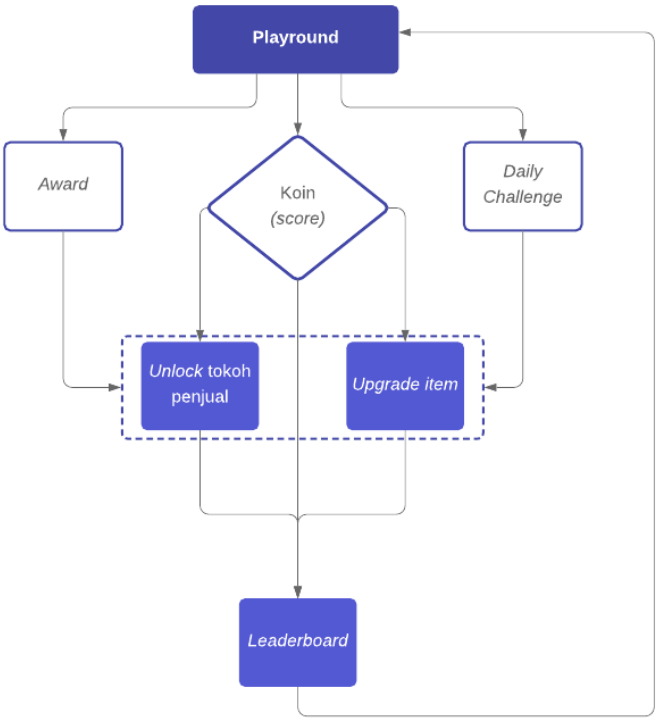
Ketika berhasil melayani chef dengan cepat maka harga makanan akan naik sementara.

Selebgram & Vlogger

Ketika berhasil melayani selebgram dan vlogger maka durasi beli pembeli lain lebih lama untuk sementara.

Ojol

Alur permainan ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 4 1 Gambar alur permainan. (Sumber: Sabila)

4.2. Hasil *Depth Interview* Maulidan Games I

Gambar 4 2 Penulis setelah melakukan depth interview berfoto bersama narasumber dan CEO Maulidan Games. (Sumber: Sabila)

Alur perancangan sebuah game secara praktikal ialah ketika disepakati suatu konsep, maka segera dilakukan perancangan untuk *prototype* awal. *Prototype* awal digunakan untuk menguji *usability*, dalam tahap ini visual tidak diperlukan sedetail mungkin. Setelah itu barulah dilakukan revisi, dan selanjutnya secara bertahap uji coba dilakukan secara iteratif.

Dalam memilih gaya visual game biasanya ditentukan berdasarkan target market. Namun penentu terbesar juga dari *developer* sendiri, gaya apa yang ingin diangkat menjadi ciri khas game tersebut.

Setelah game sudah selesai, biasanya *developer* menggunakan 2 jalur untuk mempublikasikan *game* tersebut, yaitu melalui bantuan *game publisher*, atau menerbitkan *game*-nya sendiri.

Yang perlu diperhatikan ialah *game publisher* di Indonesia belum banyak dan hanya berpusat di Jakarta, dimana rata-rata *game publisher* tersebut menerbitkan game buatan luar. Lalu pembagian hasil akhir juga perlu dipertimbangkan.

Sedangkan jika menerbitkan sendiri, maka developer harus pintar mempublikasikan game besutannya, dimana hal tersebut membutuhkan banyak biaya. Banyak game bagus dengan publikasi yang kurang tidak laku, sedangkan game yang biasa dan cenderung tidak berkualitas bisa mendapat banyak pengunduh karena getol mengiklankan *game* tersebut.

Untuk *monetizing* game yang ada dapat melalui dua cara, yaitu menjadikan *game* tersebut bersifat sebagai berikut:

- Premium

Game bersifat berbayar, sehingga calon pemain harus mengeluarkan uang untuk membeli *game* ini. Cara ini bisa dipilih jika *game* memang memiliki nama dan berkualitas.

- Freemium

Game dapat diunduh gratis oleh pengguna. Di dalam game tersebut, *developer* bisa memilih banyak cara untuk menghasilkan uang. *Developer* bisa memasang iklan yang terintegrasi dengan Google Ads di dalam *game,* menjual *item* dalam game yang dapat dibeli dengan uang *real,* membatasi konten *game* gratis yang sisanya dapat dibuka jika dibeli, serta memasang tempat untuk sponsor dalam *game.*

Saat membahas tentang konsep awal penulis, secara umum ceritanya menarik meskipun masih kurang detail dan lebih membahas *gameplay.* Untuk format sendiri sebenarnya tidak ada format yang saklek dalam penyampaian naskah, asalkan dapat menjelaskan.

Dalam memberikan nama, bisa menggunakan nama utama dan nama panjang untuk memasukkan keyword yang umum dicari pengguna.

Lalu pada *gameplay* ditemukan bahwa adanya sistem skor yang perlu diperbaiki. Tadinya skor yang didapat disebut uang, dan uang tersebut juga akan diunakan untuk membeli *upgrade.* Harusnya total skor (uang) yang diperoleh dibedakan dengan uang yang bisa digunakan untuk belanja agar tidak membuat kebingungan.

Kemudian *flowchart* yang dibuat penulis masih salah dalam penggunaan kotak dan panah. Serta yang dibuat *flowchart* seharusnya langsung menjurus pada *gameplay* yang akan dikerjakan *programmer.*

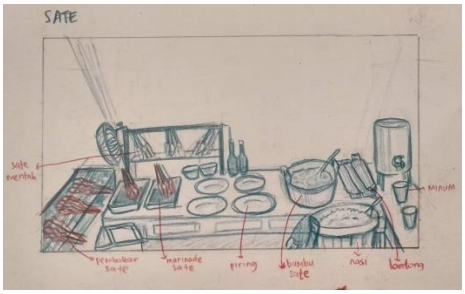
Dalam *game* juga selain *upgrade* bisa ditambahkan *boost/power up* yang dapat dibeli pemain untuk meningkatkan alur permainan.

Sesuai dengan saran yang ada maka dilakukan revisi untuk naskah cerita dan *gameplay*.

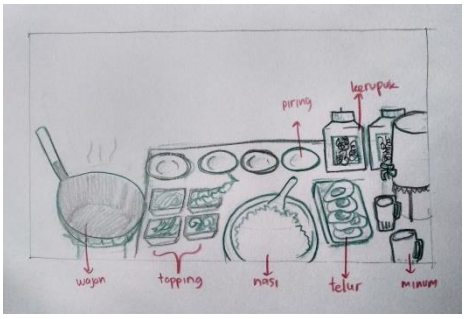
4.3 Hasil Sketsa Eksperimental

- Konten kuliner

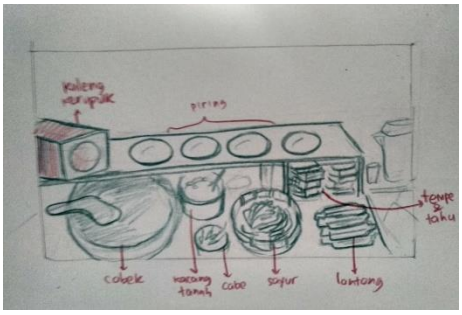
Gambar 4 3 Sketsa layout objek pada warung soto.



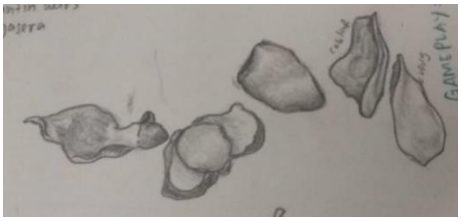
Gambar 4 4 Sketsa layout objek pada warung sate.



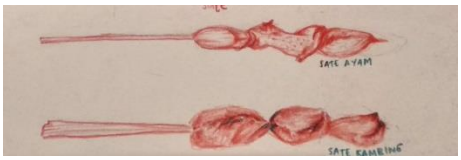
Gambar 4 5 Sketsa layout objek pada warung nasi goreng.



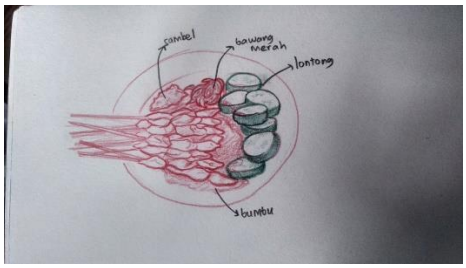
Gambar 4 6 Sketsa layout objek pada warung gado-gado.



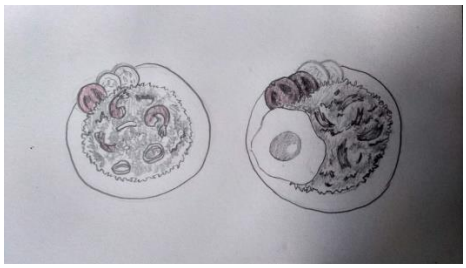
Gambar 4 7 Eksplorasi ilustrasi untuk jeroan ayam.



Gambar 4 8 Eksplorasi perbedaan antara sate daging dan sate ayam.

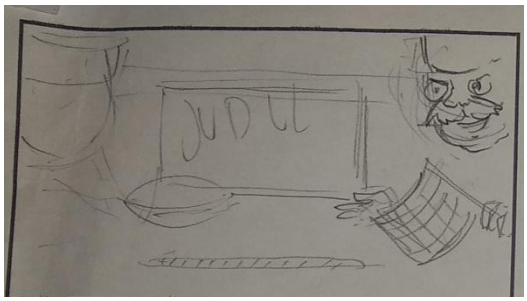


Gambar 4 9 Sepiring lontong sate.

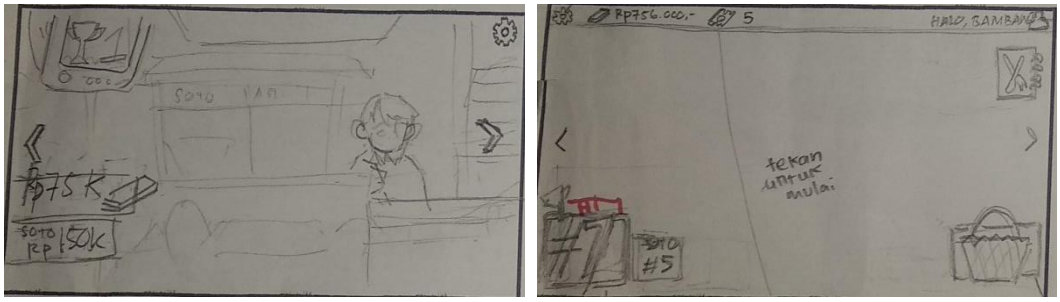


Gambar 4 10 Variasi nasi goreng.

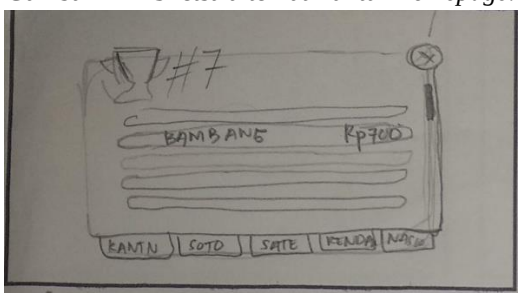
- UI



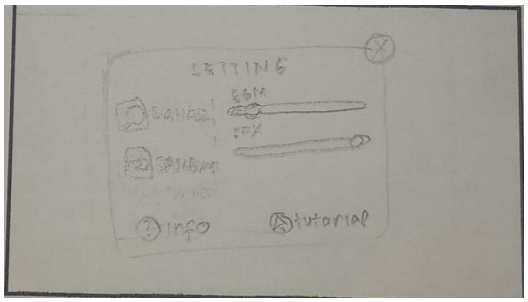
Gambar 4 11 Sketsa awal *loading page.*



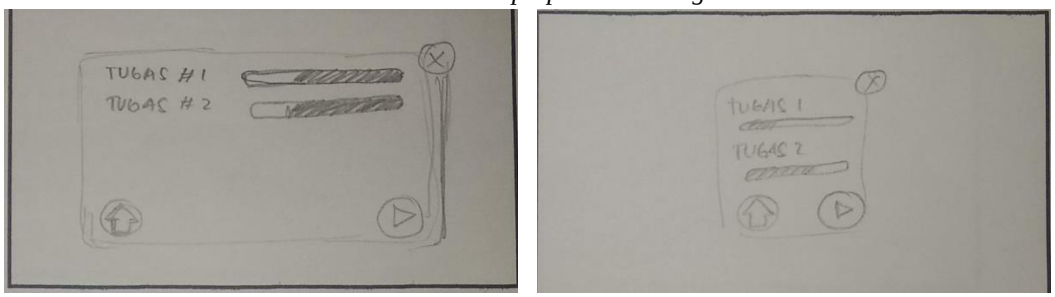
Gambar 4 12 Sketsa alternatif untuk *homepage*.



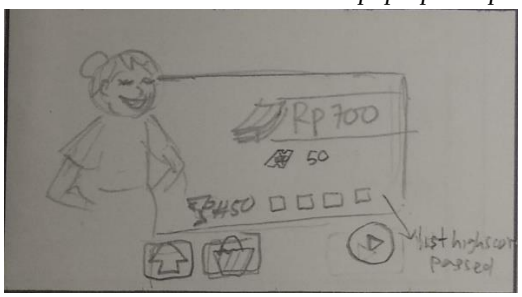
Gambar 4 13 Sketsa *leaderboard page.*



Gambar 4 14 *Pop-up* untuk *setting*..



Gambar 4 15 Alternatif sketsa untuk *pop-up* saat *pause.*



Gambar 4 16 Sketsa tampilan saat *endgame.*

- Eksekusi digital sketsa

Gambar 4 17 *Gameplay*.

Gambar 4 18 Semangkuk soto.

4.4 Hasil *Depth Interview* William Wongso

Gambar 4 19 *Depth interview* bersama William Wongso via video call. (Sumber: Sabila)

Penulis melakukan sketsa untuk visualisasi makanan dan warung pada game berdasarkan hasil observasi. Sketsa tiap kuliner tersebut dikonsutasikan kepada pakar kuliner nasional William Wongso.

- Soto

Ketika ditampilkan visualisasi soto awalnya tidak tampak seperti soto. Namun jika dilihat dalam satu kesatuan game, terutama saat tampak bentuk gerobak soto, ciri khas soto tetap terlihat dan dapat merepresentasikan soto.

- Satai

Warung satai yang biasanya tertutup harus dirombak oleh penulis agar dapat sesuai dengan *layout game*, dan perubahan tersebut menurut pakar tidak mengurangi ciri khas warung satai. Hasil sketsa terhadap satai ayam dan kambing juga bisa dibedakan.

- Rendang

Dalam mengangkat rendang, pakar menyarankan untuk mengangkat nasi kapau khas Bukittinggi daripada nasi padang. Tata letak pada warung nasi kapau dirasa lebih cocok untuk ditampilkan dalam game. Selain itu bisa diangkat beberapa lauk khas nasi kapau lain sebagai variasi selain rendang, lauk tersebut ialah gulai tembusu (usus sapi berisi telur) dan rendang ayam. Lauk pendamping pada nasi kapau ialah daun singkong, gulai cubadak, gulai nangka, dan sambal cabai hijau.

- Nasi Goreng

Nasi goreng meskipun ttelah dimodifikasi tetap gampang dikenali. Warung nasi goreng yang tidak memiliki ciri khas tertentu bisa dengan mudah digambarkan.

- Gado-gado

Pakar berpendapat bahwa gado-gado siram khas Surabaya bisa diangkat. Untuk Ketoprak, bumbu yang digunakan sedikit berbeda, sehingga jika dijadikan varian dalam game akan susah untuk ditunjukkan perbedaannya dengan gado-gado Betawi.

Dari *depth interview* tersebut, ditemukan bahwa tampilan rendang dan gado-gado bisa direvisi agar bisa tetap dimainkan namun tetap merepresentasikan kuliner yang dipilih.

4.5 Hasil *Depth Interview* Maulidan Games II

Gambar 4 20 *Depth interview* bersama COO Maulidan Games. (Sumber: Sabila)

Setelah melakukan sketsa eksperimental terhadap UI, visualisasi objek kuliner, serta membuat mock up awal, hasil tersebut didiskusikan kembali kepada pakar game.

- *Homepage*

Alur penataan informasi yang ditampilkan harusnya dibedakan atau dipisah peletakannya, terutama peletakan info yang bersifat statistik pemain dengan tombol interaktif untuk mengakses halaman lain. Untuk info yang tidak bersifat interaktif bisa dipisahkan dalam sebuah bar. Pada sketsa ada kesalahan penampilan informasi yang nantinya bisa direvisi.

- *Gamepage*

Representasi informasi pada bar atas masih kurang bisa dipahami. Di awal terlihat ada dua skor, harusnya bisa dipisah atau dibedakan agar pengguna bisa membedakan skor miliknya dan skor pemain lain.

- Halaman lain

Tidak terlalu masalah jika tetap seragam. Info yang dibutuhkan sudah ada semua.

Dari *depth interview* kali ini, ditemukan bahwa perlunya penambahan laman tutorial, dan revisi dalam tampilan UI serta *gameplay*.

Melalui *depth interview* dengan kedua pakar, dilakukan revisi terhadap sketsa dan dieksekui menjadi sebuah *high fidelity wireframe.*

4.6 Black-box testing 1: Functional test dengan pakar *game*

Prototype yang ada sudah bisa dilakukan uji coba, hanya saja akan lebih bagus jika ada tutorial sebelum memulai permainan. Tutorial nantinya juga dimunculkan pada game akhir untuk mengenalkan UI dan alur permainan. Tutorial yang bagus ialah sebisa mungkin minim penggunaan kalimat.

Ketika *prototype* dicoba, pakar tidak bisa langsung memahami aksi yang harus dilakukan, apakah melakukan klik atau geser. Setelah beberapa *end game*, pakar baru bisa memahami alur bermain.

Selain tampilan letak skor, yang membuat bingung ialah visualisasi objek yang tidak bisa dibedakan antara objek interaktif dan objek dekoratif. Harusnya bisa dibedakan atau di-*highlight*, bisa melalui penggunaan *outline* yang berbeda, atau saturasi warna.

Selain itu, menyangkut ukuran dan peletakan ada beberapa objek yang tidak tepat. Tempat sampah letaknya kurang terlihat. Detail pesanan soto juga kurang besar.

Perihal durasi dan ukuran belum dapat dites karena saat itu pengukuran waktu belum di program pada *prototype.*

4.7 Black-box testing 1: Functional test dengan target *user*

Gambar 4 21 Responden *black-box testing* (Sumber: Sabila, 2020)

- Profil Responden.

Total responden sebanyak 49 orang terdiri dari 21 wanita dan 28 pria. Sebesar 2/3 responden berasal dari jenjang SMP; 0,9/3 berasal dari kelas 6 SD; 0,1/3 berasal dari berbagai usia dari rentang 10 -16 tahun.

Dalam beberapa hasil kuesioner akan dilakukan analisa beerdasarkan masing-masing gender.

- Alur Permainan (*gameplay).*

Skor : 3,6./5

Kebanyakan pemain mengalami kesusahan di awal permainan.

Implementasi mekanik *game* yang kurang tepat kemungkinan menjadi kendala terbesar. Selain itu kurangnya *layout* objek yang mendukung serta tutorial yang kurang informatif juga harus diperhatikan.

Meskipun begitu, berdasarkan observasi peneliti kebanyakan pemain cukup semangat dan tidak putus asa melewati fase kebingungan sehingga setelah beberapa kali kalah dapat memainkan dengan lancar. Dengan begitu alur *game* secara garis besar dapat dinilai cukup menarik untuk target market.

- Informasi statistik pemain.

Skor : 3.5/5

Petunjuk informasi hasil statistik permainan seperti skor dan nyawa kurang dapat terlihat dengan cepat oleh pemain. Perlu dilakukan revisi agar informasi tampak lebih menonjol dan lebih mudah dipahami.

- *Layout* objek permainan.

Skor : 3,8/5

Tata letak objek dapat dipahami pemain setelah beberapa kali percobaan. Hal menarik pada poin ini ditemukan bahwa pemain pria merasa lebih cepat menangkap *layout* yang ada dengan perbedaan skor 0,2 poin daripada wanita, berkebalikan dengan asumsi peneliti bahwa wanita akan lebih familiar dengan *layout* yang ada. Kemungkinan hal itu disebabkan karena kemampuan spasial pria yang lebih tinggi dibanding wanita.

- Gaya gambar.

Skor : 3,85

Gaya gambar yang dipilih lumayan menarik untuk responden, terutama responden wanita yang memberikan rata-rata skor 4, lebih besar 0,25 poin dengan penilaian responden pria. Hal ini menunjukkan bahwa gaya gambar lebih cocok untuk wanita, namun masih dapat diterima oleh pemain pria.

- Warna.

Skor : 3.8

Penilaian responden terhadap warna serupa dengan gaya gambar yang dipilih. Maka warna yang dipilih dianggap dapat menarik responden.

Secara keseluruhan nilai yang diberikan responden masih bersifat netral namun menjurus ke arah positif. Perlu dilakukan perbaikan terhadap kesalahan yang ditemukan.

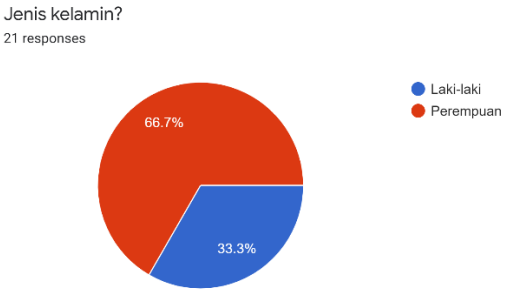
Setelah ditelaah dan didiskusikan bersama dosen pembimbing ditemukan bahwa dari hasil *black box testing* 1 ada ketidaklarasan antara tujuan game, target pengguna saat *playtest*, dan desain *gameplay*. Maka selanjutnya dilakukan revisi terhadap *gameplay* serta redesain UI untuk lebih menarik pengguna sebagaimana yang dijelaskan pada BAB 5. Kemudian dilaksanakan kembali *black-box testing* ke-2 untuk *game* yang telah direvisi dengan target pengguna berusia yang lebih muda.

4.8 Black-box testing 2 : Functional test dengan target *user*

Gambar 4 22 Responden melakukan game testing (Sumber: Sabila, 2020)

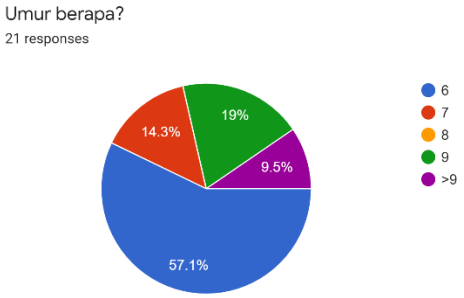
Dari beberapa pertanyaan yang diajukan, hasilnya disimpulkan dalam beberapa poin berikut

- Profil Responden.



Gambar 4 23 Diagram jenis kelamin responden

(Sumber: Sabila, 2020)



Gambar 4 24 Diagram umur responden

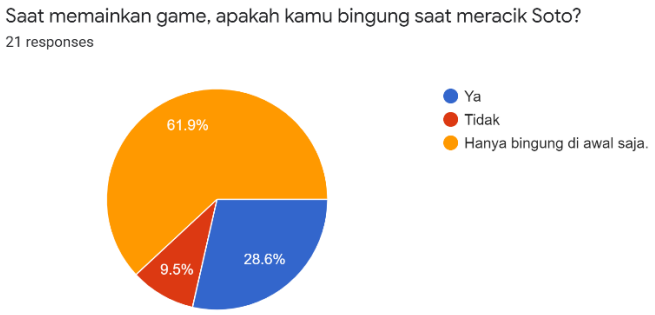
(Sumber: Sabila, 2020)

Responden lebih sedikit dari *testing* sebelumnya dengan umur yang lebih muda. Total responden sebanyak 21 anak terdiri dari 14 wanita dan 7 pria. Sebesar 59.1% responden berusia 6 tahun, 13.6% responden berusia 7 tahun, 18.2 % responden berusia 9 tahun, sisanya berusia sedikit lebih dari 9 tahun.

- Alur Permainan (*gameplay).*

  Nilai rata-rata: 3,4/5

Tingkat kepahaman responden terhadap alur permainan dirasa cukup, namun dapat lebih ditingkatkan lagi terutama saat di awal permainan yang di mana 61,9% responden mengalami kesusahan. Melalui pertanyaan terbuka sebanyak 61% responden menyebutkan setidaknya bahan yang terlalu kompleks dan cara menyiapkan makanan menjadi kendala di awal.



Gambar 4 25 Diagram responden terhadap bagian yang dibingungkan saat bermain.

(Sumber: Sabila, 2020)

Disimpulkan bahwa alur UX pada awal permainan yang menampilkan tutorial dirasa kurang informatif untuk menyampaikan mekanik *game* dan

perkenalan menu soto, serta alur *game* yang terlalu kompleks di awal juga dirasa bisa menjadi penyebabnya.

Meskipun begitu, berdasarkan observasi peneliti kebanyakan pemain cukup semangat dan tidak putus asa melewati fase kebingungan sehingga setelah beberapa kali kalah dapat memainkan dengan lancar. Dengan begitu alur *game* secara garis besar dapat dinilai cukup menarik untuk target market.

- Informasi statistik pemain.

  Nilai rata-rata: 2,9/5

Pada test kedua adanya sedikit perubahan *layout* info permainan ternyata menjadi sedikit lebih susah untuk dipahami pemain dengan usia yang lebih muda.

- *Layout* objek permainan.

  Nilai rata-rata: 3,3/5

Tata letak objek dapat dipahami pemain setelah beberapa kali percobaan. Hal menarik pada poin ini ialah fenomena yang ditemukan sama dengan fenomena pada test sebelumnya, yaitu bahwa pemain pria lebih cepat menangkap *layout* yang ada dengan perbedaan nilai 0,6 poin yaitu 3,7 untuk pria dan 3,1 untuk wanita, . Kemungkinan hal itu disebabkan karena kemampuan spasial pria yang lebih tinggi dibanding wanita.

Selain itu, sebanyak 71,4% pemain menganggap ukuran objek pada *game* terlalu kecil, dan sisanya menganggap ukuran objek sudah pas. Ada kemungkinan hal ini terjadi karena perbedaan ukuran layar yang didesain dan perangkat yang digunakan saat bermain.

Gambar 4 26 Diagram tanggapan responden terhadap ukuran objek pada *game*.

(Sumber: Sabila, 2020)

- Gaya gambar.

Pada gaya gambar tidak dilakukan penilaian berdasarkan skala, namun melalui pertanyaan terbuka dan observasi. Pada tes kali ini ditemukan bahwa responden pria juga menyukai gaya gambar yang ada.

Berdasarkan objek yang paling diingat responden, ditemukan bahwa responden hanya mengingat bahan-bahan utama soto seperti nasi (16 responden) dan ayam (8 responden). Hanya satu responden yang mengingat salah satu jenis soto yaitu Soto Banjar.

Warna yang paling diingat dalam *game* ini ialah kuning (10 responden) dan cokelat (11 responden) sesuai dengan ciri khas Soto.

- Pemahaman akan subjek Soto.

Gambar 4 27 Diagram pemahaman responden terhadap subjek game.
(Sumber: Sabila, 2020)

Setelah bermain, sebanyak 19% responden merasa dapat mengingat macam-macam soto yang telah dimainkan, 47,6% merasa mungkin dapat mengingatnya, dan sisanya sebanyak 33,3% mengaku tidak bisa mengingat macam-macam Soto yang ada.

Kemungkinan penyebabnya bisa dilihat pada kolom pertanyaan kesan dan saran, ada lebih dari setengah responden (57%) yang merasa bahan dan jenis soto terlalu banyak. *Leveling* pada *game* yang hanya berdasarkan waktu dirasa kurang efektif untuk menggiring tingkat kesulitan permainan.

Secara keseluruhan nilai yang diberikan responden masih bersifat netral namun menjurus ke arah positif. Perlu dilakukan perbaikan terhadap kesalahan yang ditemukan.

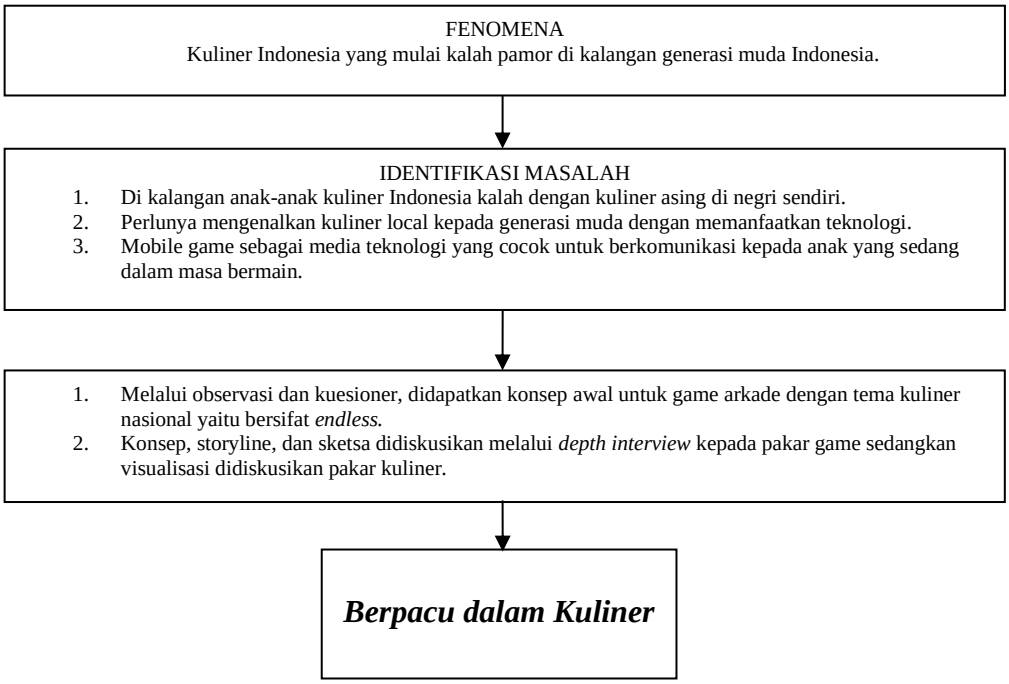
Dari seluruh penelitian yang dilakukan disimpulkan bahwa *game* yang sudah dibuat dapat digunakan untuk mengenalkan Soto kepada usia sekolah dasar karena memiliki visual dan *gameplay* yang menarik untuk target pengguna sehingga pengguna ingin memainkan terus. Namun, perlu dilakukan perubahan pada alur *leveling game* dan tutorial yang lebih informatif agar pengguna tidak kebingungan di awal.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1. Big Idea



Gambar 5 1 Kerangka Pembentukan Kata Kunci

(Sumber: Sabila, 2020)

Keyword yang ditentukan adalah **Berpacu dalam Kuliner** yang bermaksud bahwa pemain bisa saling berlomba untuk mendapat skor tertinggi dalam permainan menjual kuliner nasional ini. Maka melalui topik lokal yang dekat dengan kehidupan kita sehari-hari kita tetap bisa bersenang-senang tanpa harus mengangkat tema yang muluk.

5.2. Konsep Permainan

"Warung Idola: *Cooking Competition*" merupakan game bergenre arkade yang mengangkat tema kuliner nasional yaitu soto, satai, rendang, nasi goreng, dan gado-gado. Setiap kuliner dimainkan dalam mode yang berbeda namun *gameplay* yang sama.

Pada game pemain menjadi seorang penjual salah satu makanan tersebut. Pemain harus memenuhi pesanan pelanggan dengan benar melalui aksi *drag and drop* bahan makanan ke piring yang disediakan.

Game bersifat *endless*, permainan tidak dibatasi durasi dan level, sehingga pemain bisa memainkan sesuai batasan kemampuan dan tanpa batasan waktu, cocok untuk dimainkan sebagai pengisi waktu luang. Pemain akan kalah ketika pemain tidak mampu memenuhi permintaan pelanggan berulang kali.

Goal pemain ialah mendapat *high score* setinggi-tingginya. *High score* pemain kemudian dibandingkan dengan teman pemain dalam leaderboard, sehingga pemain bertipe *killer* merasa tertantang. Berbagai tugas dan pencapaian harian disediakan untuk menarik pemain bertipe *achievers.*

Secara *default*, pemain akan menjual soto untuk pertama kali. Setelah mencapai *highscore* tertentu, pemain bisa membuka penjual makanan berikut secara berurutan: satai, nasi goreng, rendang, gado-gado.

Dalam tiap mode makanan yang dimainkan, pemain dapat mempelajari bahan-bahan yang menyusun makanan tersebut serta variasi khas masing-masing daerah dari kuliner tersebut. Dengan sifatnya yang repetitive, pemain dapat menghafalkan dengan mudah info-info tersebut.

5.3. Proses Desain

Dari kajian pustaka dan riset yang telah dilakukan, maka perancangan *game* dilakukan sebagai berikut

5.3.1. Teknologi

Game ditentukan untu dirancang hanya bagi perangkat android yang memiliki minimum space 150 Mb dengan resolusi layar 18:9. Menggunakan *action* yang berasal dari sentuhan (*touchscreen*) dan tidak memerlukan perangkatan pembantu apapun. *Game* dibuat dengan aplikasi Unity.

5.3.2. Cerita

Warung Idola tidak memiliki cerita linear namun terdapat latar belakang dari tokoh yang diselipkan pada intro di tiap mode makanan. Kisah cerita diambil dari observasi dan kajian pustaka.

- Soto

Pak Sidi adalah master soto yang berasal dari Surabaya. Ia dapat meracik segala jenis soto di Indonesia. Kali ini ia merantau untuk mengikuti passionnya terhadap soto dan mengenalkannya kepada dunia.

- Sate

Pak Haji, ria usia 68 tahun yang telah naik haji 3 kali. Lahir dan besar di Madura, namun pindah mengikuti anaknya yang berkantor dekat sini. Untuk mengisi masa tua, ia dan istrinya, Bu Haji, menjual makanan khas daerahnya di kantin tersebut.

- Rendang

Uni Epy, wanita berusia 26 tahun asli Padang yang baru saja menikah. Membantu penghasilan suaminya dengan menjual makanan daerahnya dengan resep turun-temurun warisan keluarga.

- Gado-gado

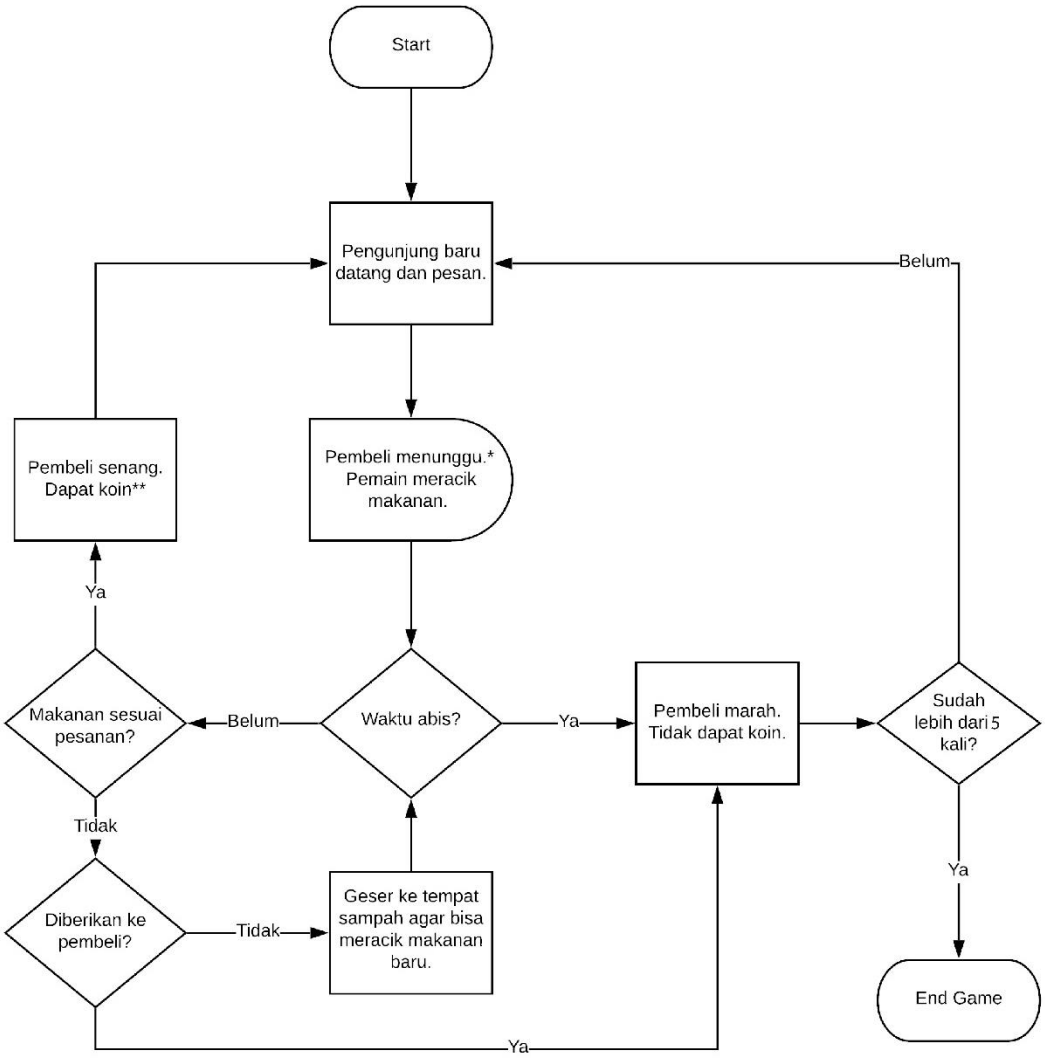
Bu Tini, wanita paruh baya dari Jakarta. Menguasai berbagai macam menu dengan saus kacang, namun saat ini memutuskan untuk fokus pada Gado-Gado dan berencana menjadi warung gado-gado nomor 1 di dunia.

- Nasi Goreng

Mas Mello, lelaki muda berusia 20 tahun yang bercita-cita menjadi koki. Saat ini mengumpulkan uang untuk sekolah memasak dengan menjual resep nasi goreng andalannya. Mas Mello berharap suatu hari ada chef terkenal yang mau mencicipi masakannya.

5.3.3. Mekanik

Game diselesaikan dengan aksi *drag and drop.* Alur *gameplay* setiap kuliner ialah serupa namun memiliki objek dan tingkat kesulitan yang berbeda. Untuk *gameplay* mode soto ditunjukkan pada bagan berikut:



Gambar 5 2 Alur *gameplay* Soto.

(Sumber: Sabila, 2020)

.

Peraturan yang diaplikasikan pada mode Soto ialah sebagai berikut:

- Tiap loop hanya ada satu pelanggan.
- Beberapa pelanggan pertama menunggu selama 40s, selanjutnya semakin lama semakin cepat.
- Perolehan koin berdasar waktu sesuai tabel di bawah.
- Lima *loop* (pelanggan) pertama memesan menu no.1-3 (cek daftar menu di bawah). Tujuh pelanggan selanjutnya memesan menu no.1-6. Setelah itu semua menu 1-9 dapat dipesan.

- Di awal ditampilkan tutorial dan pengenalan menu (screenshot terlampir di bawah). Setelah lima pelanggan pertama ikon cookbook kedut-kedut besar-kecil, pemain dapat memencet ikon tersebut untuk membaca kembali bahan-bahan tiap menu.

Tabel 5.1 Daftar objek makanan pada mode Soto.

No.	Nama	Karbo	Isi	Kuah	Isi Tambahan
1	Soto Ambengan Surabaya	□ Nasi □ Soun	□ Ayam	Kuning bening	□ Telur □ Koya
2	Soto Banjar	□ Nasi □ Soun	□ Ayam	Putih bening	□ Telur □ Perkedel
3	Soto Daging Madura	□ Nasi □ Soun	□ Daging □ Jeroan	Kuning bening	□ Telur
4	Soto Kudus	□ Nasi	□ Ayam	Putih bening	□ Telur □ Toge
5	Soto Medan	□ Nasi □ Soun	□ Ayam	Kuning santan	□ Telur □ Tomat □ Perkedel

6	Soto Mi Bogor	□ Soun □ Mi Kuning	□ Daging	Putih bening	□ Risol □ Tomat □ Emping
7	Coto Makassar	□ Nasi	□ Daging □ Jeroan	Cokelat	
8	Soto Betawi	□ Nasi	□ Daging □ Jeroan	Putih Susu	□ Tomat □ Emping
9	Soto Mi Udang Lampung	□ Mi Kuning	□ Udang	Putih susu	□ Telur □ Toge □ Koya

Tabel 5.2 Tabel perolehan skor pada mode Soto berdasarkan lama waktu tunggu.

Kondisi	**Skor**	**Visualisesi**
Pembeli menerima makanan sesuai pesanan kurang dari 10s.	*+200*	
Pembeli menerima makanan sesuai pesanan setelah menunggu selama 10s-30s.	*+150*	

Pembeli menerima makanan sesuai pesanan setelah menunggu selama lebih dari 30s.	*+50*	
Pembeli tidak menerima makanan.	*0*	

Untuk mode makanan lain perbedaan mendasar selain pada objek makanan ialah:

Sate : Tidak ada

Nasi Goreng :

Terdapat proses memasak (Drop nasi dan bahan yang diperlukan ke wajan dan menunggu beberapa saat)

Gado-Gado :

Terdapat proses memasak (Menunggu bumbu kacang jadi beberapa saat); Pelanggan yang datang bisa mecapai 3 orang dalam satu waktu.

Nasi Padang :

Pelanggan yang datang bisa mecapai 3 orang dalam satu waktu; Pesanan ditunjukkan melalui gambar.

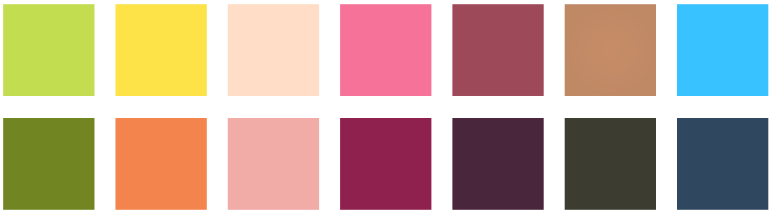
5.3.4. Estetik

- **Gaya gambar**

Visual *game* akan mengacu pada preferensi *style* gambar yang disukai target market. Gaya gambar yang dipilih merupakan kartun dengan outline. *Mood* gambar membawa kesan ceria dan *bubbly.* Gaya keseluruhan sebisa mungkin netral untuk dimainkan pria dan wanita.

- **Warna**

Palet warna yang dipilih merupakan warna yang intens dan memiliki *mood* kartun.

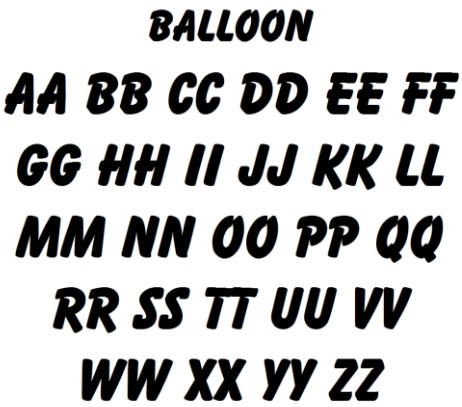


Gambar 5 3 Contoh palet warna yang digunakan.

(Sumber: Sabila, 2020)

- ***Font***

Baloon



Gambar 5. 4 *Font* Balloon.

(Sumber: Sabila, 2020)

Font dipilih sebagai *font* utama karena cocok dengan visual warung, memiliki karakter dinamis, menarik untuk anak, dan tetap memiliki keterbacaan tingg. *Font* ini akan digunakan sebagai *font* utama dan akan selalu digunakan untuk judul dan informasi yang ingin di *highlight.*

- **Desain Karakter**

Pada *game* ini terdapat 2 jenis karakter yang akan ditemui yaitu karakter penjual dan pembeli. Karakter pejual sebagaimana yang telah dipaparkan pada poin 5.3.2. Sedangkan karakter pembeli didesain yang mewakili penduduk Indonesia yang paling umum ditemui.

- Karakter penjual

Gambar 5 5 Sketsa karakter Pak Sidi dan Pak Haji dari referensi yang ada.

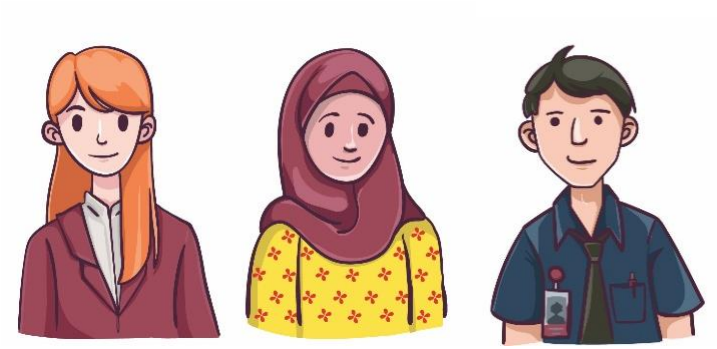
(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 4 Hasil digitalisasi karakter Pak Sidi dan Pak Haji.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 5 Desain karakter pembeli.

(Sumber: Sabila, 2020)



Gambar 5 6 Hasil digitalisasi karakter pembeli.

(Sumber: Sabila, 2020)

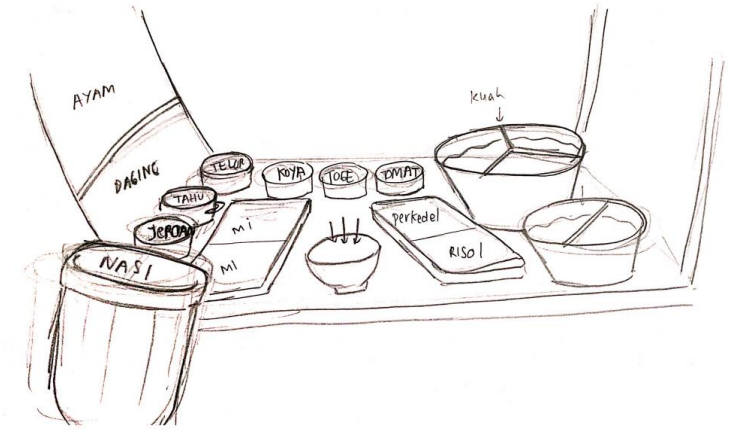
- **Desain Environment**

Gambar 5 7 Sketsa *background* pada *game* yang menggambarkan pinggiran jalan perkotaan

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 8 Hasil digitalisasi *background.*

(Sumber: Sabila, 2020)



Gambar 5 9 Sketsa gerobak soto beserta pembagian letak bahan makanan.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 10 Hasil digitalisasi gerobak soto.

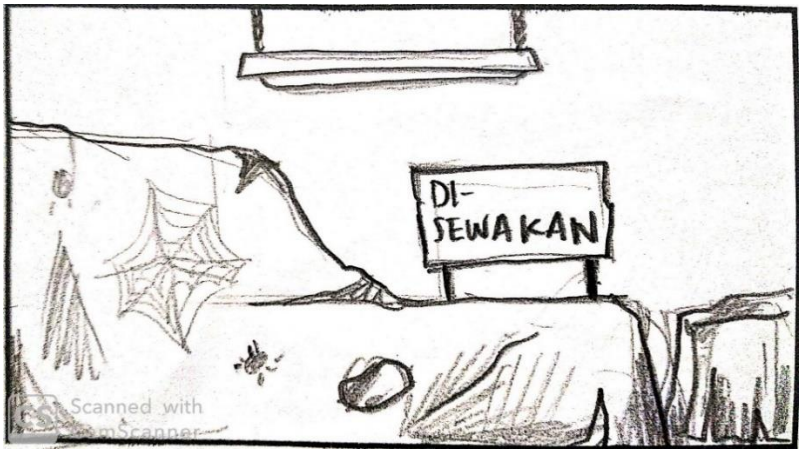
(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 11 Sketsa tampilan warung soto dari depan.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 12 Hasil digitalisasi tampilan warung soto.

(Sumber: Sabila, 2020)

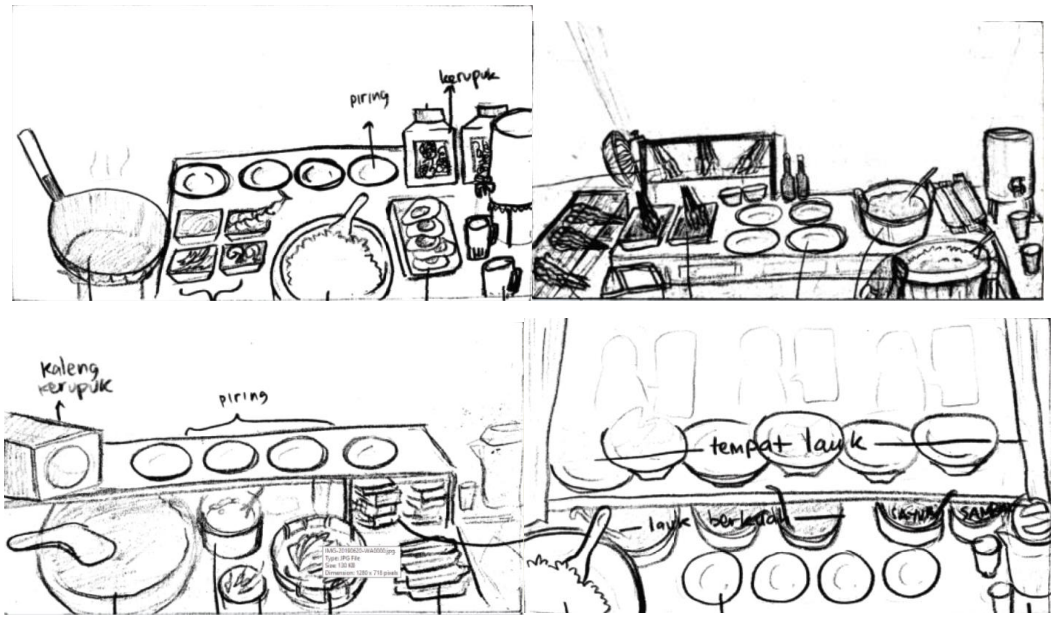


Gambar 5 13 Sketsa *locked mode.*

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 14 Hasil digitalisasi *locked mode*, terdapat perubahan agar lebih sesuai dengan *background*-nya.

(Sumber: Sabila, 2020)



Gambar 5 15 Sketsa peletakan bahan makanan untuk nasi goreng, sate, soto, gado-gado, dan nasi padang.

(Sumber: Sabila, 2020)

- **Desain Objek**

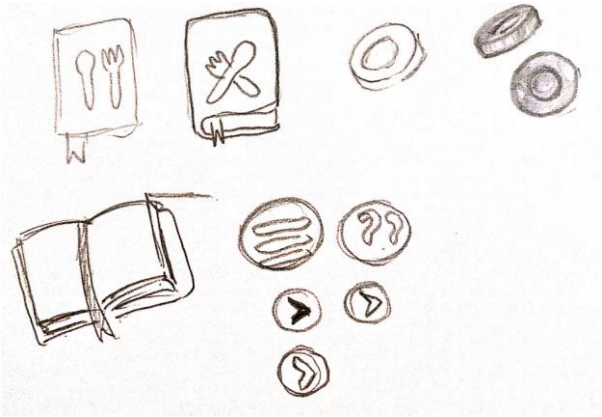
Gambar 5 16 Sketsa bahan-bahan soto berdasarkan foto-foto bahan yang ada.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 17 Hasil digitalisasi bahan-bahan pada soto.

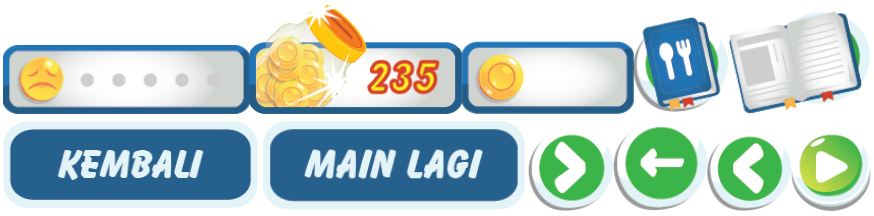
(Sumber: Sabila, 2020)

- **Desain Tombol**



Gambar 5 18 Sketsa tombol dan info.

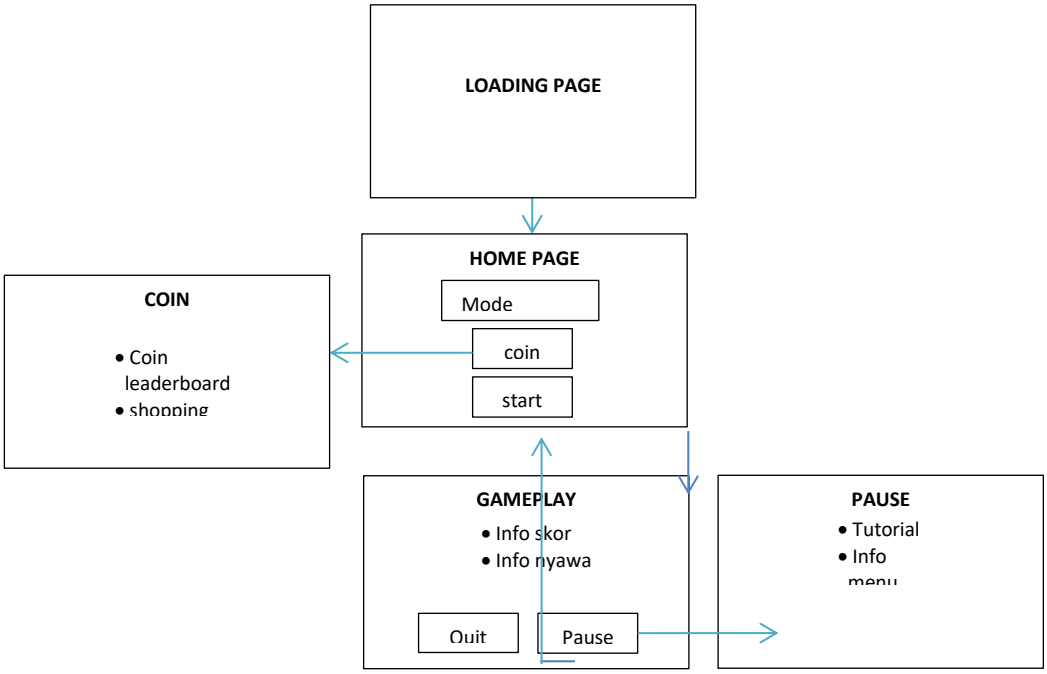
(Sumber: Sabila, 2020)



Gambar 5 19 Digitalisasi desain tombol.

(Sumber: Sabila, 2020)

- ***Flowchart* Aplikasi**



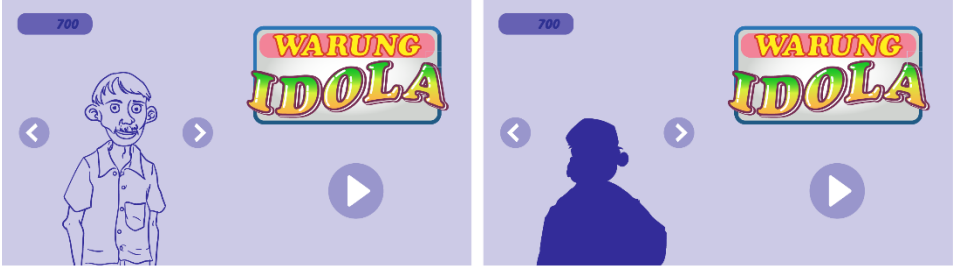
Tabel 5 3 Flowchart aplikasi

- ***Wireframe***

Berikut adalah daftar halaman pada game dan divisualisasikan melalui *high fidelity high-frame.*

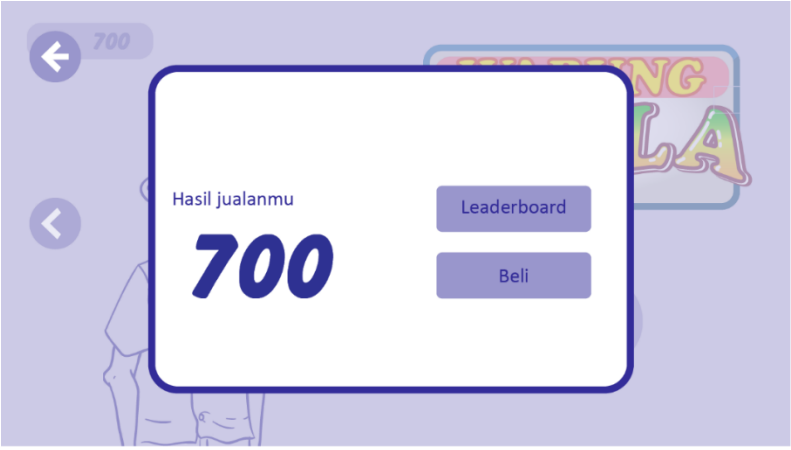
Gambar 5 20 *Loading Page.*

(Sumber: Sabila, 2020)



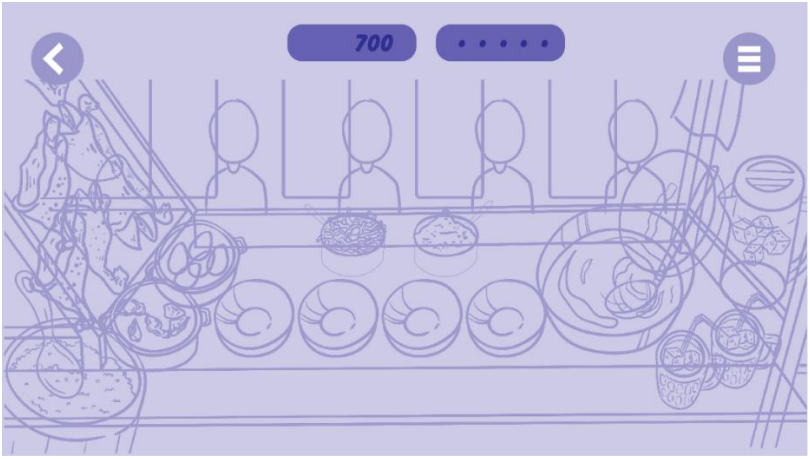
Gambar 5 21 *Homepage.*

(Sumber: Sabila, 2020)



Gambar 5 22 Laman Koin

(Sumber: Sabila, 2020)

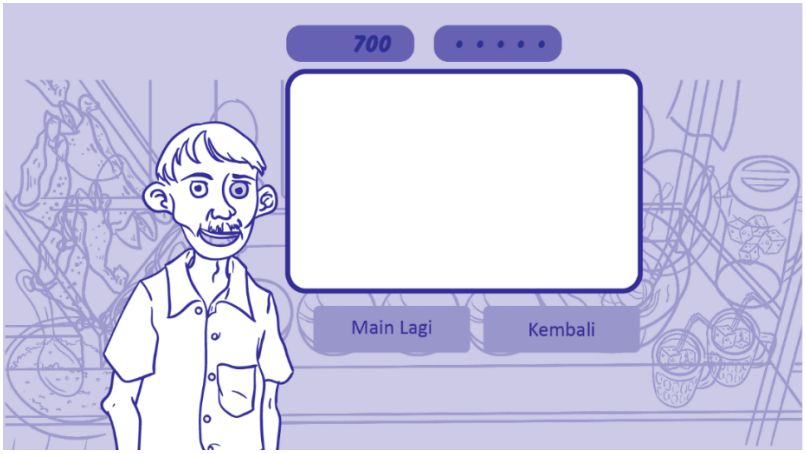


Gambar 5 23 *Gameplay*.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 24 Pause.

(Sumber: Sabila, 2020)



Gambar 5 25 *Endgame*.

(Sumber: Sabila, 2020)

5.4. Implementasi Desain

Berikut adalah contoh visual yang telah dibuat untuk menjadi acuan eksekusi kedepannya.

Gambar 5 26 Logo permainan.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 27 Ikon Aplikasi

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 28 Tampilan *button* untuk navigasi.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 29 Tampilan button untuk info makanan dan skor.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 30 Tombol navigasi saat *end-game.*

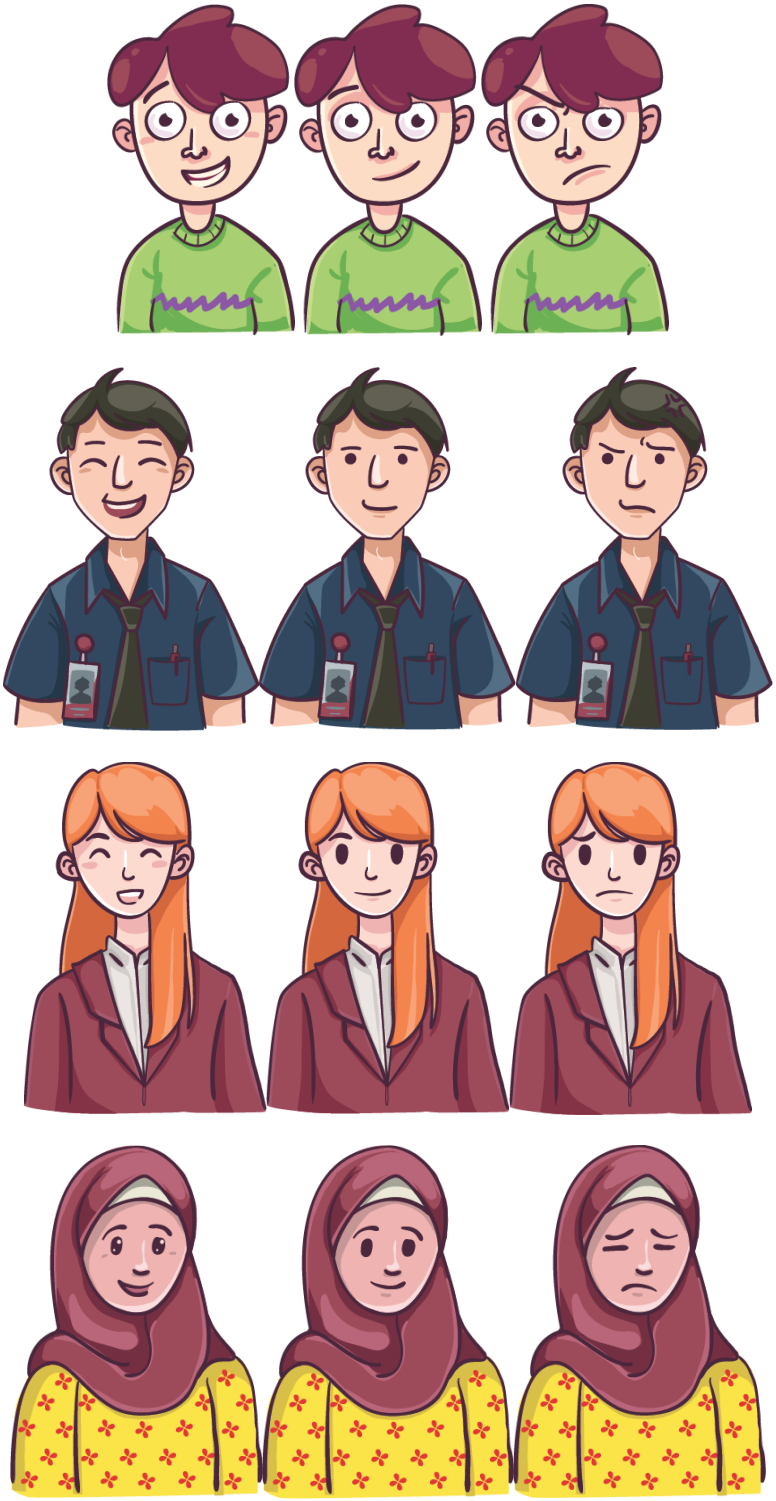
(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 31 Tampilan info skor dan nyawa saat *in-game.*

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 32 Karakter penjual

(Sumber: Sabila, 2020)



Gambar 5 33 Karakter pembeli.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 34 Bahan makanan.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 35 Varian menu Soto.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 36 *Background* untuk *homepage*.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 37 *Background* untuk *in-game*.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 38 Loading Page.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 39 Home Page.

(Sumber: Sabila, 2020

Gambar 5 40 Pilihan mode makanan lain (masih *locked*)

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 41 Balon kata yang muncul saat *locked mode* dipencet.

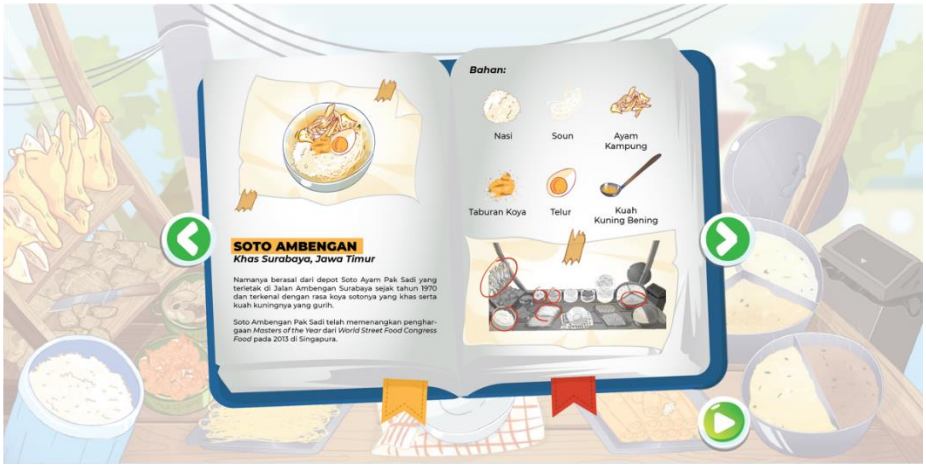
(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 42 Halaman info skor.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 43 Tutorial yang muncul saat *in-game* pertama kali.

(Sumber: Sabila, 2020)



Gambar 5 44 Daftar menu yang muncul setelah laman tutorial untuk mengedukasi pemain sebelum dimulai.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 45 Halaman saat *in-game*. Pengunjung datang

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 46 Pemain melakukan *drag and drop* terhadap bahan makanan untuk memenuhi pesanan.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 47 Tampilan yang muncul saat makanan benar.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 48 Tampilan saat makanan salah.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 49 Halaman *end-game* saat pelanggan marah lebih dari 5 kali.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 50 Konsep untuk nasi goreng.

(Sumber: Sabila, 2020)

Gambar 5 51 Konsep untuk sate.

(Sumber: Sabila, 2020)

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan menggunakan penelitian melalui metode kuesioner, observasi, dan *depth interview* terhadap pakar *game* dan pakar kuliner dan *black-box test* secara iteratif, ditemukan kesimpulan sebagai berikut:

- Perancangan telah memiliki *output* berupa *prototype game* untuk mode Soto dengan mode arkade dan endless menggunakan *gameplay drag and drop*.
- Dengan sifat *gameplay*-nya yang repetitif dan membutuhkan skill rendah cocok untuk anak usia 7-9 tahun dalam mengenalkan macam-macam kuliner Indonesia.
- Gaya gambar yang digunakan sesuai dan sudah cukup menarik untuk target pengguna.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan *black-box testing* terakhir dapat disimpulkan bahwa:

- Dalam merancang *game* sebaiknya sering dilakukan *user test* agar dapat segera mengetahui bagian mana yang kurang sesuai untuk target pengguna.
- *Levelling game* dirasa masih kurang sempurna sehingga terasa telalu sulit di awal
- Desain UX pada tutorial dapat kembali direvisi agar dapat lebih informatif untuk menyampaikan cara bermain game dan objek permainan pada target pengguna.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

Angin Segar Industri Gim Indonesia. (2017, September 30). *Kompas*.

Antara. (2018, September 19). *5 Makanan Ini Ditetapkan Kemenpar sebagai Kuliner Nasional*. Retrieved Februari 18, 2019, from Tempo.co: https://travel.tempo.co/read/1128022/5-makanan-ini-ditetapkan-kemenpar-sebagai-kuliner-nasional/full&view=ok

Arifin, F. (2017). PERGULATAN IDENTITAS KULTURAL.

Basoni, S. (2019, 02 20). *Dari Pikulan, Soto Ayam Ambengan Pak Sadi Jadi Soto Legendaris Indonesia*. Retrieved from Detik Food: https://food.detik.com/info-kuliner/d-4436812/dari-pikulan-soto-ayam-ambengan-pak-sadi-jadi-soto-legendaris-indonesia

Junction, S. (n.d.). *About Us*. Retrieved Juni 6, 2010, from Satay Junction Website: http://www.satayjunction.com/about.php

Khobir, A. (2009). UPAYA MENDIDIK ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF. *FORUM TARBIYAH*, 207.

Mubah, A. S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi. *24*(4).

Murdijati, G., Eni , H., & Umar, S. (2008). *Soto - Nikmat dari Indonesia untuk Dunia.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Muslimah, A. (2018, April 10). *Kompas*. Retrieved April 18, 2019, from https://travel.kompas.com/read/2018/04/10/171000627/kemenpar-tetapkan-5-makanan-nasional-indonesia-ini-daftarnya?page=all

Pak Sadi, si Bos Franchise Soto Beromzet Miliaran. (2016, September 09). Retrieved from PRO Kaltim: https://kaltim.prokal.co/read/news/277805-pak-sadi-si-bos-franchise-soto-beromzet-miliaran.html

Permana, K. S. (2019, Januari 24). *Ketika Pengguna Internet dan Smartphone Terus Meningkat, Android Dominasi Pasar Indonesia dan Dunia*. Retrieved Mei 3, 2019, from Tribun Jabar: http://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet-dan-smartphone-terus-meningkat-android-dominasi-pasar-indonesia-dan-dunia

Schell Jesse (2008). *The Art of Game* Design. Amsterdam: Morgan Kauffman

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

Lembar kuesioner pada Black Box Testing 1

Gimana tadi mainnya?

Terimakasih sudah mencoba Warung Idola! Kasih pendapat dong supaya game-nya bisa lebih bagus lagi.

* Required

1. Nama kamu siapa?

2. Umur berapa? *

Mark only one oval.

- 6
- 7
- 8
- 9
- >9

3. Jenis kelamin? *

Mark only one oval.

- Laki-laki
- Perempuan

4. Saya dapat memahami alur permainan dengan cepat. *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju.						Sangat setuju.

5. Saya dapat memahami info nyawa dan skor dengan cepat. *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju.	◯	◯	◯	◯	◯	Sangat setuju.

6. Saya dapat menemukan letak bahan makanan, tong sampah, dan mangkok dengan cepat. *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju.	◯	◯	◯	◯	◯	Sangat setuju.

7. Gambar apa yang paling kamu ingat di game ini? *

_____

8. Warna apa yang paling kamu ingat di game ini? *

_____

9. Apakah ukuran objek yang ada sudah pas untuk dilihat/dipencet? *

Mark only one oval.

- ◯ Pas
- ◯ Terlalu kecil.
- ◯ Terlalu besar.

10. Saat memulai game adakah yang membuatmu bingung? Bagian mana yang membingungkan? *

11. Saat memainkan game, apakah kamu bingung saat meracik Soto? *

Mark only one oval.

- Ya
- Tidak
- Hanya bingung di awal saja.

12. Jika iya, apa yang membuatmu bingung saat meracik soto? (Jika tidak bingung, lewati pertanyaan ini)

_____

13. Saat meracik Soto yang salah, apakah kamu bingung harus melakukan apa? *

Mark only one oval.

- Ya
- Tidak, saya langsung buang ke tempat sampah.
- Awalnya bingung, tapi setelah itu saya dapat membuang ke tempat sampah.

14. Setelah memainkan game, apakah kamu dapat mengingat macam-macam Soto yang kamu mainkan? *

Mark only one oval.

- Ya
- Tidak
- Mungkin

15. Ada saran/kesan/pesan buat game ini? Bagian mana yang menurutmu harus diperbaiki?

_____

Lembar kuesioner pada Black Box Testing 2

Gimana tadi mainnya?

Terimakasih sudah mencoba Warung Idola! Kasih pendapat dong supaya game-nya bisa lebih bagus lagi.

* Required

1. Nama kamu siapa?

2. Umur berapa? *

Mark only one oval.

- 6
- 7
- 8
- 9
- >9

3. Jenis kelamin? *

Mark only one oval.

- Laki-laki
- Perempuan

4. Saya dapat memahami alur permainan dengan cepat. *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju.						Sangat setuju.

5. Saya dapat memahami info nyawa dan skor dengan cepat. *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju.	◯	◯	◯	◯	◯	Sangat setuju.

6. Saya dapat menemukan letak bahan makanan, tong sampah, dan mangkok dengan cepat. *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju.	◯	◯	◯	◯	◯	Sangat setuju.

7. Gambar apa yang paling kamu ingat di game ini? *

_____

8. Warna apa yang paling kamu ingat di game ini? *

_____

9. Apakah ukuran objek yang ada sudah pas untuk dilihat/dipencet? *

Mark only one oval.

- ◯ Pas
- ◯ Terlalu kecil.
- ◯ Terlalu besar.

10. Saat memulai game adakah yang membuatmu bingung? Bagian mana yang membingungkan? *

_____

11. Saat memainkan game, apakah kamu bingung saat meracik Soto? *

Mark only one oval.

- Ya
- Tidak
- Hanya bingung di awal saja.

12. Jika iya, apa yang membuatmu bingung saat meracik soto? (Jika tidak bingung, lewati pertanyaan ini)

_____

13. Saat meracik Soto yang salah, apakah kamu bingung harus melakukan apa? *

Mark only one oval.

- Ya
- Tidak, saya langsung buang ke tempat sampah.
- Awalnya bingung, tapi setelah itu saya dapat membuang ke tempat sampah.

14. Setelah memainkan game, apakah kamu dapat mengingat macam-macam Soto yang kamu mainkan? *

Mark only one oval.

- Ya
- Tidak
- Mungkin

15. Ada saran/kesan/pesan buat game ini? Bagian mana yang menurutmu harus diperbaiki?

_____

BIOGRAFI PENULIS

Mutyaz Nur Sabila lahir dan besar di Malang pada hari Jum'at, 10 Mei 1996. Penulis yang biasa dipanggil Muti merupakan anak pertama dengan satu saudara dari pasangan M. Yazid As'ad dan Nurul Qomariyah. Hampir seluruh pendidikan sekolahnya ditempuh di Kota Malang, mulai dari MIN Malang I, SMPN 8 Malang, dan berakhir di SMAN 3 Malang. Pada tahun 2014, penulis merantau ke kota Surabaya untuk menempuh pendidikan di DKV Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Selama masa perkuliahan penulis mengikuti beberapa kegiatan dan komunitas seperti Himpunan Mahasiswa IDE dan Unit Kegiatan Mahasiswa Click dan menjadi anggota aktif selama dua periode. Di luar kampus penulis melakukan kerja paruh waktu Jokopi sebagai desainer grafis, di mana penulis dan teman-teman rajin mampir ke Soto Legend Pak Djoni Kertajaya sepulang kerja untuk mengisi perut di malam hari.

Berangkat dari kekaguman penulis terhadap Soto sebagai identitas kuliner Indonesia yang ternyata dapat menjadi pilihan makanan di malam hari selain *fast food*, penulis menyalurkan keresahannya atas dominasi makanan khas luar pada generasi muda masa kini melalui perancangan *mobile game* dengan tema kuliner nasional yang ditujukan untuk mengedukasi anak usia sekolah dasar.

No. HP: 089683635605
E-mail: mutyazns@gmail.com
Instagram: @mootified