

PENGEMBANGAN KONSEP GAME EDUKASI TENTANG PENGENALAN MAKANAN TRADISIONAL INDONESIA KEPADA ANAK-ANAK USIA DINI

Noor Hasyim^{1*}, Abi Senoprabowo¹ dan Elkaf Rahmawan Pramudya²

¹ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Imam Bonjol No. 207, Semarang 50131

² Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Imam Bonjol No. 207, Semarang 50131

*Email: noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Minat anak terhadap makanan tradisional Indonesia saat ini mulai berkurang. Hal tersebut karena terpengaruhnya anak-anak terhadap budaya luar yang tersaji diberbagai media serta memudarnya kecintaan terhadap makanan tradisional Indonesia. Maka dibutuhkan suatu media pengenalan tentang makanan tradisional Indonesia melalui media game Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan konsep aplikasi game edukasi untuk memperkenalkan kembali makanan tradisional nusantara kepada anak usia dini. Perancangan game edukasi makanan tradisional nusantara memerlukan sebuah konsep yang baik agar tujuan game edukasi ini dapat tercapai dengan baik. Penelitian ini merupakan bagian dari metode perancangan MDLC yaitu tahap konsep dan perancangan. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, wawancara, dan observasi. Hasil dari penelitian ini berupa konsep dasar aplikasi game edukasi makanan tradisional nusantara yang disajikan dalam bentuk flowchart aplikasi dan storyboard aplikasi. Dengan konsep yang dibuat dengan detail, maka aplikasi ini nantinya dapat mudah dipahami dan digunakan oleh masyarakat khususnya anak usia dini.

Kata kunci: game edukasi, konsep, makanan tradisional

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Indonesia juga menjadi salah satu negara dengan keragaman budaya di dunia. Bentuk-bentuk budaya bangsa Indonesia, antara lain seni tari, seni pertunjukan, upacara adat, bahasa daerah, makanan khas, dan pakaian tradisional. Makanan khas daerah adalah makanan yang biasa dikonsumsi di suatu daerah tertentu (Arimbi, 2018). Karakter makanan di suatu daerah mencerminkan karakter masyarakatnya. Makanan khas daerah di Indonesia sangat beraneka ragam dan mempunyai ciri khas masing-masing. Makanan tradisional dibuat tidak hanya untuk dimakan dan memberikan rasa kenyang, tetapi merupakan kekayaan Indonesia yang tidak ternilai harganya.

Proses pengenalan tentang makanan tradisional Indonesia masih bersifat tradisional, yakni cenderung dikomunikasikan melalui tradisi lisan dari golongan pendahulu kepada masyarakat khususnya remaja. Di zaman sekarang generasi muda memiliki kesempatan luas untuk mempelajari segala jenis pengetahuan. Salah satu pemicu keterbukaan pintu ilmu pengetahuan ini adalah perkembangan teknologi. Dengan terbukanya kemungkinan-kemungkinan mempelajari segala hal, generasi sekarang tidak lagi terlalu ketat dibatasi oleh negara, suku, agama, budaya, dan tradisi asal dia berasal. Budaya dan makanan tradisional Indonesia akan semakin terlupakan jika hanya mengandalkan cara-cara publikasi dan pengenalan yang tradisional. Ditambah lagi hampir semua teknologi telah mempengaruhi pola pikir anak terhadap budaya luar Indonesia. Anak-anak telah terbiasa melihat makanan asing di berbagai media yang mereka temui seperti televisi, animasi, youtube, dan game.

Diperlukan dobrakan inovasi dalam membungkus dan menyajikan budaya untuk memperpanjang kelestarian makanan tradisional Indonesia tersebut. Modernisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi menyebabkan terjadi perubahan dalam berbagai segi kehidupan. Hal ini memicu penyampaian budaya dan makanan tradisional Indonesia perlu dilakukan melalui pendekatan modern menggunakan keterlibatan teknologi, karena masyarakat tidak bisa terlepas dari pengaruh teknologi yang pada dasarnya

mendorong terjadinya komunikasi melalui media baru (Nugroho, 2020). Perkembangan teknologi informasi yang cukup populer saat ini adalah multimedia, yang mampu mengubah dari satu media ke media lain secara leluasa, yakni dari media teks ke media gambar dan suara, maupun media interaktif yang melibatkan berbagai indera (Negroponte, 2000).

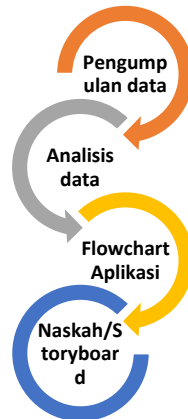
Salah satu perkembangan multimedia adalah game. Game adalah media yang banyak dimanfaatkan untuk memperoleh kesenangan. Sifat dasar game yaitu fun atau menyenangkan menjadikan banyak orang memainkan game. Dengan sifat fun tersebut game dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau sering disebut sebagai game edukasi. Game edukasi biasanya bertujuan untuk memahami seseorang sehingga tertarik untuk mempelajari sesuatu (Novaliendry, 2013). Dengan game pengenalan tentang budaya makanan tradisional Indonesia, maka hal tersebut dapat dipelajari dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi tersebut yaitu kurangnya minat anak terhadap makanan tradisional Indonesia karena terpengaruhnya anak-anak terhadap budaya luar yang tersaji diberbagai media serta memudarnya kecintaan terhadap makanan tradisional Indonesia, maka penulis ingin membuat suatu media pengenalan tentang makanan tradisional Indonesia melalui media game. Media game dipilih dengan maksud agar orang tua dan juga anak dapat meningkatkan kebersamaan dan aktivitas bersama melalui media game yang disukai oleh anak. Orang tua dapat membantu anak menginformasikan dan mengedukasi untuk lebih mengenal makanan tradisional Indonesia disela anak-anak bermain game tersebut agar mudah dipahami dan tertanam di pemikiran mereka.

2. METODOLOGI

Penelitian pengembangan konsep game edukasi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang menempatkan peneliti sebagai instrumen penting pengumpulan data dan dilakukan secara trigulasi, analisis data yang dilakukan memiliki sifat induktif, serta hasil penelitian lebih menekankan ke pemahaman makna (Sugiyono, 2017). Dengan metode pendekatan deskriptif kualitatif tersebut dapat dijelaskan dan dipaparkan pengetahuan umum, jenis-jenis makanan tradisional, bahan-bahan dan pembuatan makanan tradisional dari berbagai daerah di Nusantara. Metode pengumpulan data menggunakan metode studi literatur, observasi dan wawancara. Studi literatur dilakukan dengan pengumpulan data dari beberapa buku dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan makanan tradisional Nusantara. Sedangkan observasi dan wawancara dilakukan kepada beberapa remaja masyarakat di sekitar Semarang, Jawa Tengah Indonesia.

Game edukasi pengenalan makanan tradisional Nusantara untuk anak usia dini ini menggunakan metode perancangan MDLC (*Multimedia Development Life Circle*) yang dikemukakan oleh Luther-Sutopo (dalam Hasyim & Senoprabowo, 2019) yaitu *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (uji coba), *distribution* (rilis produk). Namun dalam penelitian pengembangan game edukasi ini hanya dilakukan pada tahap *concept* dan Pada tahap konsep ini dijabarkan dalam beberapa tahapan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan pengembangan konsep game edukasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Gambaran Umum Makanan Tradisional

Makan merupakan kebutuhan dasar dan salah satu ciri dari mahluk hidup. Namun jenis makanan yang layak dan tidak layak untuk dimakan, cara mengolah makanan tersebut, cara penyajian, serta perilaku memakan makanan adalah termasuk dalam ruang lingkup kebudayaan. Makanan sangat berkaitan dengan bahan pembuatannya. Pada awalnya, manusia menggunakan beberapa benda yang ada di sekitar lingkungannya untuk dijadikan sebagai makanan. Bahan-bahan dari hewan dan tumbuh-tumbuhan yang mudah didapatkan dari lingkungan sekitar dimanfaatkan masyarakat sebagai bahan mentah dari makanan. Dari hal tersebut, jenis dan beberapa bahan mentah untuk makanan suatu masyarakat atau suku bangsa sangat dipengaruhi oleh corak dari lingkungan sekitar mereka tinggal.

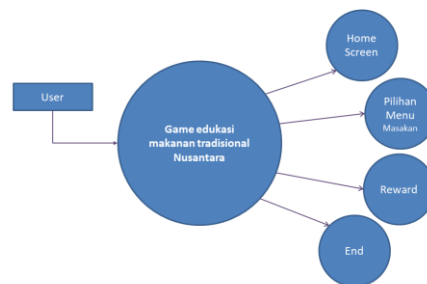
Seiring perkembangan jaman, manusia mengolah dan menyajikan makanan berdasarkan pengetahuan tentang bahan makanan. Sistem pengetahuan tersebut berkembang melalui proses belajar secara turun temurun sehingga menjadi tradisi dalam masyarakat atau suku bangsa tersebut. Manusia sebagai masyarakat yang menempati lingkungan tertentu telah mengembangkan makanan dengan cara menciptakan berbagai macam jenis makanan, sifat dan coraknya. Berbagai jenis makanan yang terkait dengan perbedaan potensi alam pada masing-masing daerah serta adat istiadat tersebut merupakan jenis makanan khas daerah yang biasa disebut sebagai makanan tradisional (Soepono dkk, 2004). Makanan tradisional dapat diartikan sebagai hasil budi daya masyarakat suatu daerah yang diwariskan secara turun temurun dalam pengembangan makanan sesuai dengan bahan-bahan tumbuhan dan hewan baik melalui budi daya maupun yang bersumber dari lingkungan alam sekitarnya.

3.2. Makanan Tradisional Nusantara

Pada pengembangan game edukasi makanan tradisional Nusantara ini, akan dipilih beberapa makanan tradisional dari 5 pulau besar di Indonesia dan 10 provinsi yang tersebar pada pulau-pulau tersebut. Dari pulau Jawa dipilih makanan tradisional lumpia dari provinsi Jawa tengah dan Gudeg dari Yogyakarta. Dari pulau Sumatra dipilih makanan rendang dari provinsi Sumatra Barat dan empek-empek dari provinsi Sumatra Selatan. Dari pulau Kalimantan dipilih makanan tradisional soto banjar dari provinsi Kalimantan Selatan dan ayam cincane dari provinsi Kalimantan Selatan. Dari pulau Sulawesi dipilih makanan tradisional sup konro dari provinsi Sulawesi Selatan dan lapa-lapa dari provinsi Sulawesi Tenggara. Dari pulau papua dipilih makanan tradisional papeda dari provinsi Papua Timur dan kue sagu dari provinsi Papua Tengah. Pemilihan makanan tradisional dari berbagai provinsi tersebut didasarkan pada pustaka dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa tentang 34 makanan khas provinsi di Indonesia.

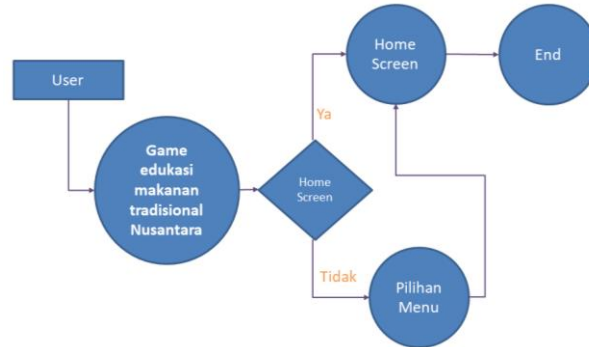
3.3. Flowchart Aplikasi Game Edukasi Makanan Nusantara

Game edukasi tentang pengelam makanan tradisional nusantara ini memiliki beberapa bagian prosedur aksi yaitu prosedur home screen, peta menu makanan, reward dan end. Prosedur home screen digunakan untuk Kembali ke halaman utama. Peta menu makanan merupakan prosedur utama berupa pilihan menu masakan dari berbagai provinsi untuk dimainkan. Reward merupakan prosedur yang menampilkan reward jika game selesai dimainkan. Sedangkan end merupakan prosedur untuk mengakhiri game.



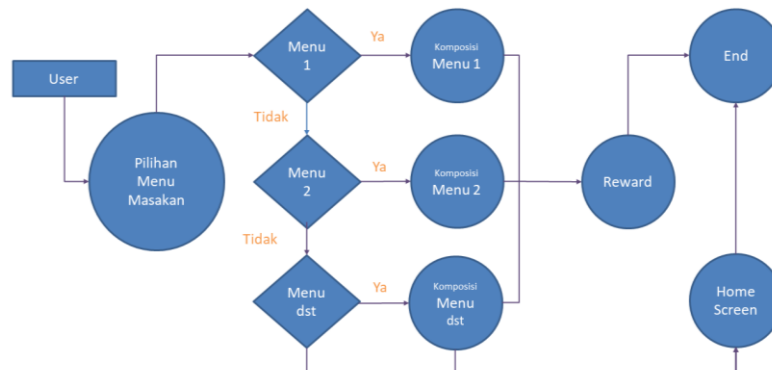
Gambar 3. Flowchart game edukasi

Tampilan game dibuka dengan SplashScreen dan tombol “play”. Game dimulai dengan klik tombol “play” sebagai navigasi untuk masuk ke halaman utama game. Halaman utama akan menampilkan peta nusantara dan menu yang mewakili daerah tersebut untuk dimainkan. Di halaman ini juga terdapat tombol home screen yang bisa digunakan untuk navigasi Kembali ke halaman utama.



Gambar 3. Flowchart halaman utama game edukasi

Peta Nusantara dan gambar menu masakan yang mewakili masing masing daerah dapat di klik untuk kemudian menampilkan komposisi menu dari masakan yang dipilih. Pemain diharapkan memasukkan komposisi makanan ke dalam wajan sebagai syarat bahwa game selesai dimainkan. Jika semua komposisi menu masakan selesai dimasukkan maka, game secara otomatis akan menampilkan reward poin berupa bintang. Di halaman ini juga terdapat tombol homeScreen yang bisa diakses kapan saja sebagai tombol navigasi ke halaman utama.



Gambar 3. Flowchart pilihan menu game edukasi

3.4. Storyboard aplikasi game edukasi masakan nusantara

Dalam sebuah konsep game yang baik, flowchart yang sudah dibuat dijabarkan Storyboard atau juga disebut naskah. Storyboard atau naskah merupakan gambaran ide dari game yang akan dibuat sehingga dapat memberikan gambaran game yang akan dihasilkan dengan bentuk outline yang ditampilkan dalam bentuk scene (Kunto dan Ariani, 2021). Naskah dari sebuah game dapat dibuat dengan detail sehingga membantu proses visualisasi yang dilakukan oleh desainer atau ilustrator. Naskah game yang akan dibuat ini, dijabarkan dalam bentuk tabel yang berisi Nomer halaman scene, Nama scene, Keterangan media, dan Keterangan Visual. Penjabaran isi dari naskah aplikasi game edukasi masakan nusantara tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2 naskah aplikasi *game* edukasi masakan nusantara

Hal. Scene	Nama Scene	Keterangan Media	Keterangan Tampilan
1	Cover/ Halaman Utama	Halaman utama adalah halaman pembuka yang berisi tombol untuk keluar. Berisi beberapa tombol navigasi. - Tombol “main” Jika diklik menuju halaman 2 - Tombol “keluar” untuk keluar aplikasi	- Logo Aplikasi didesain dengan baik dengan menggambarkan bahwa game ini adalah game tentang masakan dengan target audiens anak usia dini. Logo memuat nama aplikasi “Koki Masakan Nusantara” - Ilustrasi <i>background</i> berisi penggambaran lingkungan pedesaan dan pegunungan dengan gaya yang cocok untuk anak usia dini. - Tambahakan karakter seorang ibu-ibu berkebayu dan memakai celemek yang sedang memegang masakan. - Masing-masing tombol didesain dengan ikon yang bagus & berikan teks.
2	Halaman Pilihan Menu	Halaman Pilihan Menu berisi pilihan menu masakan yang dapat dipilih. Beberapa tombol navigasi yang dapat dipilih adalah, - Tombol “sumatera” Jika diklik menuju halaman 3 - Tombol “jawa” Jika diklik menuju halaman 4 - Tombol “kalimantan” Jika diklik menuju halaman 5 - Tombol “sulawesi” Jika diklik menuju halaman 6 - Tombol “papua” Jika diklik menuju halaman 7	- Ilustrasi <i>background</i> berisi penggambaran peta indonesia yang berwarna-warni dengan gaya yang cocok untuk anak usia dini. Tambahkan nama masing-masing pulau dalam bentuk bendera. - Judul halaman ini didesain dengan baik pada sebuah ribbon (pita) dengan teks "pilihlah pulau masakan nusantaramu!" - Masing-masing tombol didesain dengan ikon masakan nusantara yang akan dimasak dari masing-masing pulau yaitu Rendang untuk “sumatera”, Lumpia untuk “jawa”, Soto Banjar untuk “kalimantan”, Sup Konro untuk “sulawesi”, Kue Sagu untuk “papua”
3	Halaman Isi 1 Sumatera	- Halaman ini berisi permainan drag & drop bahan makanan yang akan dimasukan dalam wajan masak. Tombol navigasi bahan masakan yang ada adalah tombol “daging sapi”, tombol “kelapa parut”, tombol “bumbu”, tombol “daun jeruk”, dan tombol “serai”. - Terdapat juga tombol navigasi “home” Jika diklik menuju halaman 2. - Tombol navigasi “selanjutnya” muncul ketika semua bahan sudah didrag di wajan Jika diklik menuju halaman 8	- Ilustrasi <i>background</i> berisi penggambaran suasana dapur pedesaan dengan wajan yang berada ditengah. - Masing-masing tombol bahan masakan yaitu tombol “daging sapi”, tombol “kelapa parut”, tombol “bumbu”, tombol “daun jeruk”, dan tombol “serai” dilayout pada samping kanan dan kiri wajan. - Nama masakan dengan teks "Rendang" diletakan dibawah wajan.
4	Halaman Isi 2 Jawa	- Halaman ini berisi permainan drag & drop bahan makanan yang akan dimasukan dalam wajan masak. Tombol navigasi bahan masakan yang ada adalah tombol “tepung”, tombol “isi lumpia”, tombol “kulit lumpia”, tombol “air”, dan tombol “minyak”. - Terdapat juga tombol navigasi “home” Jika diklik menuju halaman 2. - Tombol navigasi “selanjutnya” muncul ketika semua bahan sudah didrag di wajan Jika diklik menuju halaman 8	- Ilustrasi <i>background</i> berisi penggambaran suasana dapur pedesaan dengan wajan yang berada ditengah. - Masing-masing tombol bahan masakan yaitu tombol “tepung”, tombol “isi lumpia”, tombol “kulit lumpia”, tombol “air”, dan tombol “minyak” dilayout pada samping kanan dan kiri wajan. - Nama masakan dengan teks "Lumpia" diletakan dibawah wajan.
5	Halaman Isi 3 Kali- mantan	- Halaman ini berisi permainan drag & drop bahan makanan yang akan dimasukan dalam wajan masak. Tombol navigasi bahan masakan yang ada adalah tombol “daging ayam”, tombol “ketupat”, tombol “telur”, tombol “soun”, dan tombol “perkedel”.	- Ilustrasi <i>background</i> berisi penggambaran suasana dapur pedesaan dengan wajan yang berada ditengah. - Masing-masing tombol bahan masakan yaitu tombol “daging ayam”, tombol “ketupat”, tombol “telur”, tombol “soun”, dan tombol “perkedel” dilayout pada samping kanan dan kiri wajan.

Hal. Scene	Nama Scene	Keterangan Media	Keterangan Tampilan
		<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat juga tombol navigasi "home" Jika diklik menuju halaman 2. - Tombol navigasi "selanjutnya" muncul ketika semua bahan sudah didrag di wajan Jika diklik menuju halaman 8 	<ul style="list-style-type: none"> - Nama masakan dengan teks "Soto Banjar" diletakan dibawah wajan.
6	Halaman Isi 4 Sulawesi	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini berisi permainan drag & drop bahan makanan yang akan dimasukan dalam wajan masak. Tombol navigasi bahan masakan yang ada adalah tombol "daging sapi", tombol "kaldu", tombol "bumbu", tombol "lengkuas", tombol "daun bawang", dan tombol "asam jawa". - Terdapat juga tombol navigasi "home" Jika diklik menuju halaman 2. - Tombol navigasi "selanjutnya" muncul ketika semua bahan sudah didrag di wajan Jika diklik menuju halaman 8 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi <i>backgroud</i> berisi penggambaran suasana dapur pedesaan dengan wajan yang berada ditengah. - Masing-masing tombol bahan masakan yaitu tombol tombol "daging sapi", tombol "kaldu", tombol "bumbu", tombol "lengkuas", tombol "daun bawang", dan tombol "asam jawa" dilayout pada samping kanan dan kiri wajan. - Nama masakan dengan teks "Sup Konro" diletakan dibawah wajan.
7	Halaman Isi 5 Papua	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini berisi permainan drag & drop bahan makanan yang akan dimasukan dalam wajan masak. Tombol navigasi bahan masakan yang ada adalah tombol "sagu", tombol "gula", tombol "telur", tombol "kacang tanah", tombol "kenari", dan tombol "kayu manis" - Terdapat juga tombol navigasi "home" Jika diklik menuju halaman 2 - Tombol navigasi "selanjutnya" muncul ketika semua bahan sudah didrag di wajan Jika diklik menuju halaman 8 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi <i>backgroud</i> berisi penggambaran suasana dapur pedesaan dengan wajan yang berada ditengah. - Masing-masing tombol bahan masakan yaitu tombol "sagu", tombol "gula", tombol "telur", tombol "kacang tanah", tombol "kenari", dan tombol "kayu manis" dilayout pada samping kanan dan kiri wajan. - Nama masakan dengan teks "Kue Sagu" diletakan dibawah wajan.
8	Halaman Reward	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini berisi halaman kemenangan sebagai apresiasi kepada pemain. - Terdapat tombol "home" Jika diklik menuju halaman 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Teks Halaman ini : "Benar" & "masakanmu sudah jadi" - Ilustrasi dibuat untuk menggambarkan suasana gembira. - Desain stiker untuk jawaban yang benar diambil dari gambar ikon masakan di halaman pilihan menu.

4. KESIMPULAN

Perancangan game edukasi pengenalan makanan tradisional Nusantara memerlukan pengembangan konsep yang baik agar tujuan game edukasi ini dapat tercapai dengan baik. Tujuan dari pembuatan aplikasi game edukasi ini adalah untuk memperkenalkan makanan tradisional nusantara yang mulai memudar di masyarakat karena kurangnya minat anak terhadap makanan tradisional Indonesia. Hal tersebut diakibatkan terpengaruhnya anak-anak terhadap budaya luar yang tersaji diberbagai media serta memudarnya kecintaan terhadap makanan tradisional Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan konsep aplikasi game edukasi yang baik.

Penelitian ini menemukan fakta-fakta mengenai gambaran umum, jenis dan beragam makanan tradisional dari berbagai provinsi di Nusantara. Data yang ditemukan tersebut, dianalisis dan dimasukan dalam konsep dasar aplikasi game edukasi. Konsep dasar aplikasi ini ditulis dalam *flowchart* aplikasi. Penjabaran detail dari *flowchart* aplikasi dilakukan pada *storyboard* aplikasi. Pada *storyboard* aplikasi ini dijabarkan nomer halaman scene, nama scene, keterangan media, dan keterangan tampilan.

Dengan konsep yang telah dibuat dengan detail tersebut, tujuan dari aplikasi game edukasi pengenalan makanan tradisional nusantara dapat dicapai dengan baik sehingga aplikasi ini nantinya dapat mudah dipahami dan digunakan oleh generasi sarana penegeaalan untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design*. Pearson Education.
- Arimbi, K. R. (2018). *Jelajah 34 makanan khas Provinsi di Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Harmayani, E., Santoso, U., & Gardjito, M. (2019). *Makanan Tradisional Indonesia Seri 1: Kelompok Makanan Fermentasi dan Makanan yang Populer di Masyarakat (Vol. 1)*. UGM PRESS.
- Kunto, I. and Ariani, D. (2021) 'Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), pp. 108–120.
- Marwanti, M. (1997). Menanamkan Kebiasaan Mengonsumsi Makanan Tradisional sebagai Aset Budaya dan Wisata Boga. *Cakrawala Pendidikan*, 78628.
- Marwanti, M. (2006). Penerapan Pembelajaran Terintegrasi Model Tematik Untuk Meningkatkan Pemahaman Pangan Tradisional Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 84542.
- McKay, E. N. (2013). *UI is Communication : How to design intuitive, User Centered Interfaces by Focusing Effective Communication*. Oxford: Elsevier.
- Negroponte, N. (2000). From being digital to digital beings. *IBM Systems Journal*, 39(3.4), 417–418.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2017). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal PETIK*, 3(2), 39–44.
- Rahman, F. (2016). *Jejak Rasa Nusantara: Sejarah Makanan Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sarwono, J. (2013). *Mixed Methods Cara Menggabung Riset Kuantitatif dan Riset*. Elex Media Komputindo.
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User Interface Design and Evaluation*. Oxford: Elsevier.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan : Research and Development/R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfa Beta.
- Suyanto, B., & Sutinah. (2013). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan (3 ed.)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Winarno, F. G., & Fardiaz, D. (1999). Kumpulan Makanan Tradisional I. *Pusat Kajian Makanan Tradisional Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta*.