

LAPORAN TUGAS AKHIR

**STRATEGI MEMUNCULKAN MINAT MASAK DENGAN METODE
SIMULASI-*TUTORING* BERMEDIA *GAME* “MASAK KUY!”**



Disusun oleh
Talicia Calista Nathania
NIM: 2000312033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**STRATEGI MEMUNCULKAN MINAT MASAK DENGAN METODE
SIMULASI-TUTORING BERMEDIA GAME “MASAK KUY!”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Talicia Calista Nathania
NIM: 2000312033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**STRATEGI MEMUNCULKAN MINAT MASAK DENGAN METODE
SIMULASI-TUTORING BERMEDIA GAME "MASAK KUY!"**

Disusun oleh:
Talia Calista Nathania
2000312033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal23.MAY..2024.....

Pembimbing I / Ketua Penguji



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji



Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018058708

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Tanto Harthoko., M.Sn.
NIDN. 0011067109

Ketua Program Studi Animasi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

Mengetahui,
Dekan F5MR



Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Talicia Calista Nathania**
No. Induk Mahasiswa : **2000312033**
Judul Tugas Akhir : **Strategi Memunculkan Minat Masak dengan
Metode Simulasi-Tutoring Bermedia Game
“Masak Kuy!”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 29 Mei 2024
Yang menyatakan,



Talicia Calista Nathania
NIM. 2000312033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Talicia Calista Nathania**
No. Induk Mahasiswa : **2000312033**
Program Studi : **D-4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**STRATEGI MEMUNCULKAN MINAT MASAK DENGAN METODE
SIMULASI-TUTORING BERMEDIA GAME "MASAK KUY!"**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 29 Mei 2024
Yang menyatakan,



Talicia Calista Nathania
NIM. 2000312033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Strategi Memunculkan Minat Masak dengan Metode Simulasi-*Tutoring* bermedia *game* “Masak Kuy!” ini dengan tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Sarjana Terapan Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Berkat bantuan, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga yang selalu mendukung penulis sampai menyelesaikan kegiatan perkuliahan;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn. selaku Pembantu Dekan I;
7. Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A. selaku Pembantu Dekan II;
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Pembantu Dekan III;
9. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
10. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Dosen Wali, serta Dosen Pembimbing I;
11. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
12. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
13. Tim proyek yang telah membantu dalam pembuatan *game* “Masak Kuy!”;
14. Seluruh teman-teman Prodi Animasi dari berbagai angkatan yang telah memberikan semangat;
15. Serta semua pihak yang telah membantu terciptanya karya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir dan karya yang dihasilkan ini dapat menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 29 Mei 2024



Talicia Calista Nathania

ABSTRAK

Memasak merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai, terutama bagi kaum remaja. Namun, survei mengatakan bahwa minat masak remaja cenderung rendah, dan mereka lebih memilih makanan luar negeri dari pada makanan lokal Indonesia. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi, pengetahuan, keterampilan memasak, tren makanan kekinian dan pengaruh globalisasi. Padahal, memasak sendiri memiliki banyak manfaat, seperti menghilangkan stress, meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri, lebih sehat dan higienis, penghematan biaya, dan sebagainya. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat masak remaja adalah dengan membuat game simulasi memasak. Genre game yang dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan minat masak adalah genre simulasi dan *tutoring*. Game tersebut akan dibuat dengan judul “Masak Kuy!” yang dapat menjadi sarana yang efektif dalam memberikan edukasi dan pengalaman menyenangkan bagi remaja dalam belajar memasak. Melalui pembuatan game “Masak Kuy!” dengan genre simulasi-*tutoring* memasak, remaja diharapkan dapat belajar berbagai teknik memasak, resep makanan, dan cara menyajikan makanan yang baik dan benar.

Kata kunci: *game*, simulasi, *tutoring*

ABSTRACT

Cooking is an important skill to master, especially for teenagers. However, surveys say that teenagers' interest in cooking tends to be low, and they prefer foreign food to local Indonesian food. This can be caused by lack of motivation, knowledge, cooking skills, current food trends, and the influence of globalization. In fact, cooking your own food has many benefits, such as eliminating stress, increasing creativity and self-confidence, being healthier and more hygienic, saving costs, and so on. One effort to increase teenagers' interest in cooking is by creating cooking simulation games. Game genres that can be an option to increase interest in cooking are the simulation and tutoring genres. The game will be made with the title “Masak Kuy!” which can be an effective means of providing education and fun experiences for teenagers in learning to cook. Through the creation of the gam “Masak Kuy!” with the cooking simulation-tutoring genre, teenagers are expected to be able to learn various cooking techniques, food recipes, and how to serve food properly and correctly.

Keywords: *game*, simulation, *tutoring*



THE ART OF

**MASAK
KUY!**

BY: TALICIA CALISTA NATHANIA



Disusun Oleh
Talia Calista Nathania
NIM: 2000312033

Dosen Pembimbing 1
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

Dosen Pembimbing 2
Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19870518 201903 1 009

STRATEGI MEMUNCULKAN MINAT MASAK DENGAN METODE SIMULASI- TUTORING BERMEDIA GAME "MASAK KUY!"

DAFTAR ISI:

Pendahuluan	3
Eksplorasi	6
Desain Karya	10
Konsep Kreatif	20
Perwujudan	37
Indikator Capaian Akhir	50
Penutup	51
Kepustakaan	52

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Proyek pembuatan game “Masak Kuy!” dimulai dengan melihat fenomena yang terjadi disekitar kita, yaitu menurunnya minat masak remaja dan mereka lebih memilih kuliner luar negeri dibandingkan makanan lokal Indonesia. Solusi yang diambil adalah dengan mengkombinasikan fenomena tersebut dan kemajuan teknologi yang berkembang, yaitu membuat game simulasi-tutoring bertema memasak yang dapat memberikan pemain pengalaman memasak yang nyata dengan memberikan resep makanan khas Indonesia.

Game “Masak Kuy!” ini dibuat dengan genre simulasi-tutoring. Menurut Henviani, G. dkk (2022) menyatakan game simulasi memasak yang telah mereka buat terbukti efektif dengan menggunakan genre simulasi untuk memberikan wawasan dan dapat meningkatkan minat masak seseorang dikarenakan permainan simulasi memasak dapat memberikan pengalaman masak yang nyata.





IDENTIFIKASI MASALAH

Permasalahan yang ditemukan yaitu:

- Mayoritas generasi milenial dan generasi-z lebih suka membeli makanan daripada memasak makanan sendiri di rumah.
- Generasi milenial dan generasi z cenderung lebih memilih menu kuliner negara lain daripada makanan lokal dari Indonesia.
- Penggunaan video game yang masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran bergenre simulasi-tutoring memasak, terutama edukasi masakan khas Indonesia.

RUMUSAN MASALAH

Dari identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara meningkatkan minat masak seseorang dengan media game.



TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan:

- Memunculkan minat masak seseorang dengan sistem simulasi - tutoring.
- Melestarikan masakan khas Indonesia dengan media game.
- Inovasi dalam pembuatan game bertemakan makanan khas Indonesia.

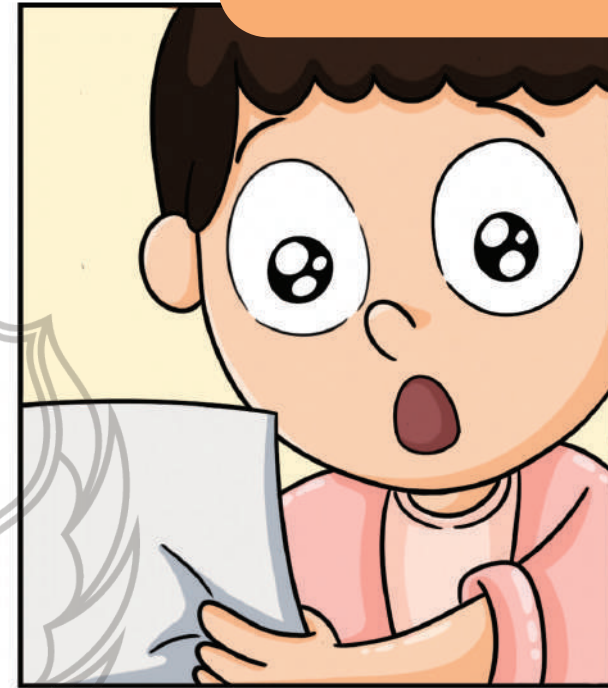
Manfaat:

Membantu dan mengajarkan pemain untuk memasak suatu masakan dengan tahapan yang benar dari awal hingga selesai.

TEORI

Game bergenre simulator dapat memberikan user pengalaman yang lebih nyata dan memungkinkan user memiliki minat untuk mencobanya di dunia nyata dengan interaksi-interaksi yang berada di dalam game tersebut (Absari, 2013). Menurut Rahayu, permainan simulasi adalah suatu situasi pembelajaran dengan cara memerankan atau mencontohkan suatu situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu (Rahayu, 2017).

EKSPLORASI



Tutor dalam memberikan tutorial adalah membimbing pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan, dan motivasi agar siswa dapat efisien dan efektif dalam belajar (Yuniatunnisyah, 2017). Menurut Muhamad User Usman (2010) aktifitas mahasiswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mahasiswa aktif, karena mahasiswa sebagai subjek (tutie) yang merencanakan dan yang melaksanakan belajar

IDE KARYA

Pembuatan karya ini juga terinspirasi dari game simulasi memasak berjudul "Cooking Mama 2" dan "Venba". Game tersebut mengajarkan pemainnya untuk melakukan simulasi memasak secara tepat sesuai dengan urutannya.

Pembuatan game "Masak Kuy!" mengambil cerita tentang seorang gadis remaja bernama Eli yang ingin belajar memasak. Ia belajar memasak disebuah tempat kursus memasak dan diajari oleh Chef Julio.



REFERENSI GAME



Mekanika gameplay pada game Cooking Mama 2 dan game Venba berperan penting sebagai referensi dalam pengembangan mekanika game yang akan dibuat.

Game Venba, Bonnie's Bakery, dan Good Pizza, Great Pizza juga merupakan referensi game yang berperan penting sebagai referensi pada desain visual game yang akan dibuat. Desain visual dari game-game tersebut simpel dan menarik bagi kalangan remaja.