

PENUTUP

Karya tugas akhir pembuatan game 2D “Masak Kuy!” merupakan game bergenre Simulasi-Tutoring yang telah dibuat dengan berbagai riset untuk menampilkan situasi memasak yang nyata saat kita hendak memasak. Game ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik para remaja , terutama bagi remaja yang belum bisa memasak untuk mencoba memainkan game ini dan mempraktekkan apa yang telah pemain mainkan secara real saat belajar memasak.

Banyak pengalaman-pengalaman yang dapat diambil selama proses pembuatan game ini, mulai dari manajemen tim, kerja sama dan komunikasi antar tim, style gambar yang harus disesuaikan, hingga tantangan mengoding game dengan genre yang belum pernah dibuat developer.

Kendala terbesar pada pembuatan game “Masak Kuy!” adalah pada pembuatan asset sprite item. Terdapat ratusan asset yang digunakan pada game ini sehingga butuh waktu dan tenaga ekstra untuk menyelesaikannya. Berkat kerja sama tim yang bagus, asset-asset yang diperlukan dapat terselesaikan dan pemrograman game juga dibuat dengan cukup lancar dengan cerita game yang simpel dan berfokus pada gameplay-nya, hasil akhir pada game ini cukup memuaskan.

Saran yang dapat diberikan pada game ini adalah penambahan fitur pause, display alat dan bahan yang sudah atau belum diambil, dan penambahan level agar lebih menarik dan variatif sehingga banyak resep makanan yang bisa dipelajari lagi.

KEPUSTAKAAN

Absari, D. T., (2013). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Memasak pada Anak-anak. Malang: Prosiding SENTIA, Vol. 5

Azhari, M.A., (2023). Menurut Survei, Mayoritas Milenial Dan Gen Z Lebih Suka Membeli Makanan Ketimbang Masak Sendiri. Jakarta: Daily Indonesia. <https://indonesia.jakartadaily.id/life-style/6938980386/menurut-survei-mayoritas-milenial-dan-gen-z-lebih-suka-membeli-makanan-ketimbang-masak-sendiri>

Brunet. (2009). Teknik Simulasi. Jurnal Psikologi.

Hanika, I. M., (2015). Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). Semarang: Interaksi Jurnal Ilmu Komunikasi.

Henviani, G., Samodra, J.E., & Citrayasa, V., (2022). Pengembangan Game Simulasi Memasak untuk Memperkenalkan Makanan Khas Daerah Indonesia kepada Siswa Tingkat SD. Yogyakarta: Jurnal Informatika Atma Jogja 3, no. 2

Khoiri, A.M., (2022). Survei Anak Muda Indonesia Lebih Memilih Kuliner Luar. Jakarta: detikTravel. <https://travel.detik.com/travel-news/d-6403264/survei-anak-muda-indonesia-lebih-memilih-kuliner-luar>

Nuramdani, M., (2022). Jarang Disadari, Ini 11 Manfaat Memasak Untuk Kesehatan Mental & Fisik. Jakarta: doktersehat. <https://doktersehat.com/gaya-hidup/olahraga-kesehatan/manfaat-memasak-sendiri-di-rumah-jangan-dianggap-sepele/>

Rahayu, M., (2017). Penerapan Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik di SMK Negeri 1 Polewali. Sulawesi Barat: Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner.

Romlah, T., (1989). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Depdikbud. Ditjendikti. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Septiningsih, W., (2017). Perancangan Desain Komunikasi Visual Filosofi Surjan Jogja Menggunakan Metode Design Thinking. Yogyakarta: Invensi 2, no. 1

Tjandra, M., (2016). Analisis Kritis Visualisasi Game Cooking Mama Dalam Konteks Ideologi Dan Simulasi. Bandung: Serat Rupa Journal of Design.

Yuniatunnisyah. (2017). Pengaruh Tutor Sebaya Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kelelurahan Mengasa Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Usman, M. U., (2010). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remeja Rosdakarya.

BIODATA PENULIS



Talicia Calista Nathania, atau biasa dipanggil Talicia, adalah mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2020. Sejak kecil, Talicia gemar bermain game yang membuatnya terinspirasi dan memiliki impian menjadi seorang game developer. Sekarang ia mampu menguasai digital art dan dapat membuat game-game sederhana menggunakan aplikasi Construct 3. Selama masa perkuliahannya, Talicia telah berhasil membuat 3 game dengan berbagai genre, mulai dari game tower defense, game platformer, hingga game simulasi-tutoring. Salah satu game yang pernah ia buat berjudul "Hombless TD" pernah dipamerkan pada pameran "Borderless - Unlimited Imagination" di Galeri Pandeng. Selain game, karya digitalnya yaitu pembuatan IP Development, juga pernah dipamerkan pada DIES Natalis ISI Yogyakarta tahun 2021 dan mendapatkan penghargaan berupa beasiswa dari Soedjai Award 2021.

TIM PRODUKSI

Project Manager: Talicia Calista Nathania

Programmer: Talicia Calista Nathania

SFX & BGM: Kevin Verentino

Concept Game Artist: Bagas Haryo Pangestu

Ni Nyoman Ayu Wulan Kusuma

Talicia Calista Nathania

Muhamad Daffa Fahreza

Juan Felix Favian

Character Design: Talicia Calista Nathania

Muhamad Daffa Fahreza

UI & UX Designer: Talicia Calista Nathania

Juan Felix Favian

Background Artist: Ni Nyoman Ayu Wulan Kusuma
Zainadin Zakaria
Hilmy Farras Muhammad

Cutscene Designer: Ni Nyoman Ayu Wulan Kusuma
Talia Calista Nathania
Kevin Verentino

Gameplay Asset Artist: Talia Calista Nathania
Ni Nyoman Ayu Wulan Kusuma
Imania Ziva Dewi Anggita
Faiza Zahwa Maharani
Imroatu Sholikhah
Fadia Azizah Madjid

MASAK
KUY!

MASAK
KUY!

MASAK
KUY!



MASAK
KUY!

MASAK
KUY!

MASAK
KUY!

MASAK
KUY!



**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
© 2024**