

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bandung sebagai bagian peringkat ke-5 dalam daftar Kota Kuliner Terbaik di Asia tentu memiliki variasi makanan dan jajanan tradisional yang beragam. Sayangnya berbanding terbalik dengan reputasi itu sendiri, tidak banyak yang mengenali lebih dalam tentang kuliner yang dimiliki oleh Kota Lautan Api ini terutama di kalangan remaja. Walaupun begitu, kuliner jajanan tradisional Bandung memiliki potensi besar untuk dikenali lebih banyak orang lagi berkat ketertarikan para remaja terhadap budaya ini jika diberikan media yang tepat dan efektif, salah-satunya adalah media *Game*. Perancangan ini dibuat sebagai sarana batu loncatan para pengembang *game* Indonesia untuk menciptakan media interaktif yang mengenalkan budaya jajanan tradisional Bandung kepada masyarakat remaja lebih dalam lagi.

Perancangan ini dibuat dalam bentuk *Concept Art Book* berorientasi *landscape* yang berisikan konsep untuk *game* yang mengadaptasikan tema Jajanan Tradisional kota Bandung. *Game* yang berjudul *Nyari Jajan* ini menggunakan tema permainan “simulasi memasak” dan “simulasi kehidupan” sebagai sarana edukasi pemain dalam langkah pembuatan jajanan Bandung yang muncul di dalam *Game* ini serta menggunakan tema fantasi dalam bentuk jajanan yang hidup seperti hewan peliharaan agar pemain dapat memiliki ketertarikan lebih dalam terhadap jajanan ini layaknya mereka memelihara hewan di hidupnya. Di dalam cerita *game* ini pemain memainkan *role-play* sebagai karakter Ujang dan Eneng yang merupakan anak dari penjual Bandros terbesar di kampungnya yang memiliki tujuan untuk membebaskan semua ilmu pengetahuan terkait jajanan tradisional kerajaan Bandar Indung yang telah disegel oleh pemimpin egois bernama Raja Hideung. Seiring petualangan berjalan, pemain akan dipertemukan oleh berbagai ragam tokoh dan personifikasi jajanan yang akan membantu dan menemani kisah mereka.

ide awal dari adaptasi jajanan ini berupa jajanan tradisional Bandung dibuat sebagai monster yang harus dilawan oleh pemain layaknya tema

game pertarungan lainnya, namun setelah mendapatkan masukan tentang bagaimana aspek budaya yang ingin diangkat ini sebaiknya diberikan posisi yang lebih positif, ide tersebut diubah dan mengambil referensi dari seri Pokemon. Seri ini mengambil visualisasi hewan atau objek yang dibuat hidup lalu digabungkan dengan berbagai tema unik lainnya, sebagian besar makhluk yang mereka miliki menggunakan pendekatan yang imut dan keren. Aspek yang dimiliki oleh Pokemon ini kemudian digunakan dalam ide perancangan untuk menggabungkan aspek jajanan tradisional Bandung yang kemudian digabungkan dengan berbagai jenis hewan yang dapat menemani pemain sepanjang perjalanan.

Media *Concept Art* ini dicetak dalam bentuk buku fisik dengan total 115 halaman yang berisikan konsep karakter, konsep hewan, desain peralatan, visualisasi dunia, serta visualisasi *game* Nyari Jajan yang akan menjadi pedoman dalam pembuatan media *game* yang interaktif dan menyenangkan serta media lainnya yang dapat mendukung tujuan yang sama.

Kesulitan yang dialami dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang visualisasi dan interaksi dalam permainan yang efektif dan imersif demi memaksimalkan hiburan yang dirasakan calon pemain. Hal lainnya adalah bagaimana buku ini dapat menyampaikan pemahaman pada pembaca dalam memainkan *game* Nyari Jajan ini tanpa mengharuskan mereka untuk memainkan *game* yang sebenarnya. Dari seluruh kesulitan inilah didapatkan kesimpulan berupa pembuatan visual *Concept Art* dan visualisasi *gameplay* yang tersedia di dalam buku ini untuk dibaca oleh banyak orang.

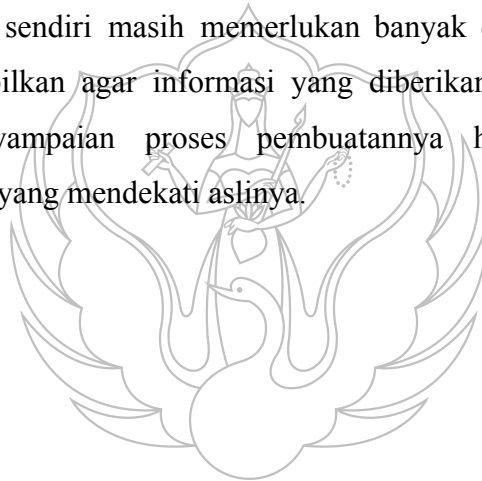
B. Saran

Sebaiknya untuk meningkatkan upaya pengenalan budaya kuliner tidak hanya kota Bandung namun juga daerah lainnya di Indonesia dalam bentuk media yang interaktif seperti *game* agar menjadi sarana pelestarian budaya Indonesia yang dapat dinikmati dengan baik oleh anak-anak muda dan remaja Indonesia.

Dalam upaya pelestarian budaya seperti salah satunya jajanan

tradisional, ada baiknya upaya yang dilakukan mengikuti perkembangan yang sedang terjadi. Dalam hal ini, penyampaian informasi yang dapat diakses melalui gawai dapat menjadi cara yang efektif di masa sekarang. Pengenalan melalui media digital dapat memudahkan penyampaian informasi terkait budaya yang ingin dilestarikan yang tentu saja harus dikemas secara menarik dan informatif.

Untuk target audiens usia remaja, *game* sudah menjadi hal yang dikonsumsi sehari-hari. Pendekatan yang diambil dalam konsep Nyari Jajan adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu pemain terhadap jajanan tradisional, mulai dari apa saja jajanan tradisional yang ada, bahan-bahannya, hingga proses pembuatannya, semua dirancang agar pemain dapat mensimulasikannya melalui *game*. Namun konsep *game* Nyari Jajan sendiri masih memerlukan banyak eksplorasi terkait jajanan yang ditampilkan agar informasi yang diberikan tetap relevan, dan juga dalam penyampaian proses pembuatannya harus bisa memberikan pengalaman yang mendekati aslinya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal :

- Adams, E. 2010, 'Fundamentals of Game Design 2nd Edition', San Francisco, New Riders Press
- Andriani dkk. 2021, 'Strategi Penjualan Aneka Jajanan Tradisional', Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Ekonomi, Vol.19, No. 4, hlm. 253-266
- Fitri dkk. 2020, 'Pengaruh Penyuluhan Gizi Tentang Jajanan Tradisional Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Perilaku Jajan Anak Sekolah', Jurnal AcTion: Aceh Nutrition Journal, Vol. 5 No. 1, hlm. 14-18
- Hasibuan dkk. 2011, 'Preservation of Cultural Heritage and Natural History through Game Based Learning', International Journal of Machine Learning and Computing, Vol. 1, No. 5, hlm. 460-465
- Kriz, WC. 2003, 'Creating Effective Learning Environments and Learning Organizations Through Gaming Simulation Design', Journal Simulation & Gaming, Vol. 34 no. 4, hlm. 495-511
- Correia, P. 2012, 'Serious Games for Serious Business: Improving Management Processes', Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools, vol.1 no.30, hlm. 598-614
- Rässa, J. 2018, *Concept Art Creation Methodologies : Visual Development of "Rock Boy"* (Skripsi Sarjana, South-Eastern Finland University of Applied Sciences) <https://www.theseus.fi/handle/10024/146949>
- Suwasono, AA. 2018, Konsep Seni dalam Film Animasi. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Zirawaga dkk. 2015, 'Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History', Journal of Education and Practice, vol.8, no.15, hlm. 55- 64

Artikel Online dan Website Pendukung :

Acer Corner. (2022, Juli) *What Are Sports Games?* Diakses pada 24 April 2023, dari

<https://blog.acer.com/en/discussion/163/what-are-sports-games>

CG Spectrum. (2019, 9 Juni) *What Is Concept Art?*. Diakses 17 Mei 2023, dari <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>

Cookpad. (2018, 24 November) *Es Lilin Kacang Hijau*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://cookpad.com/id/r/6388939>

Cookpad. (2020, 24 November) *Peuyeum Bandung/Tape Singkong*.

Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://cookpad.com/id/r/6707800>

Cookpad. (2021, 24 Desember) *Kue Bandros Aka Pancong*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://cookpad.com/id/r/15811068>

Cookpad. (2021, 31 Desember) *Surabi Bandung*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://cookpad.com/id/r/15837642>

Cookpad. (2023, 27 Mei) *Salomé Aka Cilok Jajanan Tempo Dulu*.

Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://cookpad.com/id/r/16946025>

Detik. (2022, 27 Mei) *Bangga! Bandung Masuk Daftar Kota Kuliner Terbaik di Asia*. Diakses pada 14 Maret 2023, dari

<https://www.detik.com/jabar/jabar-gaskeun/d-6097849/bangga-bandung-masuk-daftar-kota-kuliner-terbaik-di-asia/amp>

DetikJabar. (2022, 13 Oktober) *Asal-usul Cireng, Jajanan Kenyal Khas Sunda*.

Diakses pada 25 Mei 2023,

dari [https://www.detik.com/jabar/kuliner/d-](https://www.detik.com/jabar/kuliner/d-6345316/asal-usul-cireng-jajanan-kenyal-khas-sunda)

[6345316/asal-usul-cireng-jajanan-kenyal-khas-sunda](https://www.detik.com/jabar/kuliner/d-6345316/asal-usul-cireng-jajanan-kenyal-khas-sunda)

Google Form. (2023, 12 Maret) *Survei Jajanan Tradisional Kota Bandung*.

Diakses pada 14 Maret 2023, dari

<https://forms.gle/NekM537tscWoNAaj9>

Google Form. (2023, 23 Mei) *Survei Perancangan Game Jajanan Tradisional Bandung*. Diakses pada 30 Mei 2023, dari

<https://forms.gle/H5Jpc82L3syShWkz6>

- Kompas. (2020, 9 Agustus) *Resep Comro Khas Sunda, Camilan Gurih Berisi Oncom*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://www.kompas.com/food/read/2020/08/09/135300375/resep-comro-khas-sunda-camilan-gurih-berisi-oncom>
- Kompasiana. (2020, 22 Desember) *Batagor, Makanan Khas Sunda yang Digemari Rakyat Indonesia*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://www.kompasiana.com/fathy1111/5fe223fc8ede48704f36e993/bata-gor-makanan-khas-sunda-yang-digemari-rakyat-indonesia>
- Kompasiana. (2021, 27 Desember) *Cilok*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://www.kompasiana.com/gisstylisviany2471/61c92d4006310e02da4df713/cilok>
- Kompaspedia. (2021, 4 Mei) *Kota Bandung: Jantung "Parijs van Java" di Tatar Sunda*. Diakses pada 24 Mei 2023, dari <https://kompaspedia.kompas.id/baca/profil/daerah/kota-bandung-jantung-parijs-van-java-di-tatar-sunda>
- Kulinear. (2021, 25 Juli) *Kue Bandros Jajanan Legend, Dulu Mulai Ditinggalkan Sekarang Banyak Diminati*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://kulinear.hops.id/traktir/pr-3032156926/kue-Bandros-jajanan-legend-dulu-mulai-ditinggalkan-sekarang-banyak-diminati>
- Liputan6. (2022, 18 Januari) *5 Fakta Serabi Bandung, Usianya Hampir Satu Abad*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://www.liputan6.com/regional/read/4861723/5-fakta-serabi-bandung-usianya-hampir-satu-abad>
- Merdeka. (2020, 18 Juni) *Sejarah Es Lilin, teman Nostalgia Masa Kecil yang Jadi Jajanan Khas Warga Bandung*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://www.merdeka.com/jabar/sejarah-es-lilin-teman-nostalgia-masa-kecil-yang-jadi-jajanan-khas-warga-bandung.html>
- Ocad. (2010, 7 December) *Final Essay: Life Simulation Games, who plays them and what is the appeal?* Diakses pada 25 April 2023, dari

<http://blog.ocad.ca/wordpress/visc2b93-fw2010-01/2010/12/final-essay-life-simulation-games-who-plays-them-and-what-is-the-appeal/>

Prakoso, E, P., Inovensius, H, B, W., Nick, S., Rina, C. (2019, 19 November). Teknik Cetak Datar *Kitchen Lithography* sebagai Media Ekspresi Desain pada Metode Reproduksi Grafika. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*. Volume 4/2.
<https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/5888>.

Portal Bandung. (2021, 15 Desember) *Peuyeum*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari
<https://www.bandung.go.id/features/detail/13/peuyeum-merupakan-makanan-khas-kota-bandung>

ResepKoki. (2019, 10 Juli) *Resep Cimol*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari
<https://resepkoki.id/resep/resep-cimol/>

ResepKoki. (2020, 29 Januari) *Resep Batagor*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari <https://resepkoki.id/resep/resep-batagor-bandung/>

Ruparupa. (2023, 24 April) *Resep Cireng Kriuk dan Empuk Anti Gagal*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari
<https://www.ruparupa.com/blog/resep-cireng/>

SFE. (2018, 31 Agustus) *Computer Wargame*. Diakses 24 April 2023, dari https://sf-encyclopedia.com/entry/computer_wargame

TribunnewsWiki. (2019, 15 Juli) *Cimol*. Diakses pada 25 Mei 2023, dari
<https://www.tribunnewswiki.com/2019/07/15/cimol>

Viva. (2022, 18 November) UNESCO : *Minat Baca Buku di Indonesia Urutan ke-60 dari 61 Negara*. Diakses pada 14 Maret 2023, dari
<https://www.viva.co.id/gaya-hidup/inspirasi-unik/1545379-unesco-minat-baca-buku-di-indonesia-urutan-ke-60-dari-61-negara>