

PENGENALAN MAKANAN KHAS ASLI INDONESIA MELALUI GAME EDUKASI

Fatah Yasin Al Irsyadi¹⁾, Maisyaroh²⁾

^{1,2)}Program Studi Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹⁾fatah.yasin@ums.ac.id, ²⁾maysaroh.ums@gmail.com

Abstract

Traditional food is an identity of an ethnic or country. In Indonesia traditional food can be found easily in every region or district. However, many young Indonesian people do not know their traditional food and prefer food from other countries. They also do not have any knowledge about making and serving their traditional food meanwhile they know very well about cooking and preserving other countries' food. One of the reason of this phenomenon is because nowadays the youngster especially children tend to play cooking game from overseas. It is undeniable that the number of such game is quite a lot, on the other hand the number of local game for introducing traditional Indonesian food is very low. Therefore, in this research we propose to create a game for introducing how to cook the traditional food and serve it. The game is developed using Unity 2D and playmaker based on the following steps, the first is creating storyboard and the second is drawing characters and object for the game. The game itself can be played in personal computer or android mobile phone moreover it has two main feature such as introducing cooking process and quiz to test players knowledge. Based on the testing result by 30 respondents, the game is easily understood and fun.

Kata Kunci: Android, game education, traditional food, Unity 2D, Playmaker.

I. PENDAHULUAN

Negara Indonesia yang mempunyai beragam budaya salah satunya adalah makanan. Menurut Sastroamidjojo dalam (Eliazer, 2013) menyatakan bahwa makanan juga bisa digunakan sebagai identitas suatu negara yang dapat membedakan dengan negara lain, bukan hanya itu, makanan juga bisa membedakan antar daerah dalam negara tersebut. Begitu juga dengan negara Indonesia yang mempunyai beragam jenis makanan yang dapat membedakan antara daerah satu dengan daerah lain.

Menurut Nurhidayat, menyatakan bahwa tidak sedikit makanan tradisional atau khas Indonesia yang mulai langka, bahkan telah punah tergusur zaman dan tidak dipungkiri generasi muda sekarang lebih menyukai makanan cepat saji dari negara Asing dari pada makanan tradisional asli Indonesia (Nurhidayat, 2012). Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat zaman dulu menyukai makanan lokal dan karena pergeseran zaman, sehingga dizaman sekarang masyarakat lebih menyukai makanan luar negeri dari pada makanan lokal, maka harus ada tindakan untuk mengenalkan pada masyarakat tentang makanan khas Indonesia.

Banyak cara untuk mengenalkan makanan, mulai dari makanan non-lokal atau makanan lokal. Bisa melalui buku-buku, internet, majalah, tabloid dan lain lain. Imania, dkk menyatakan bahwa media untuk memperkenalkan budaya tersebut di antaranya adalah produk teknologi berupa *mobile gadget* yang kini kian digemari (Imania, Larasati, Sihombing, Maslan, Mutiaz, & Rizky, 2014). Industri *game* sendiri pada saat ini merupakan salah satu industri yang tengah berkembang, Hal ini dapat dilihat dari maraknya bermunculan jenis-jenis *game* baru. Namun *game-game* yang tersedia lebih mengenalkan makanan non-lokal dan cepat saji dari pada makanan Indonesia, dapat dibuktikan ketika mencari permainan memasak pada internet banyak *game-game* yang tersedia adalah *game* memasak makanan non-lokal.

Menurut Budihargono, cara mendorong untuk mengenalkan ekstensi makanan tradisional pada masyarakat sangat cocok jika dimulai sejak usia 9-12 tahun (Budihargono, 2013). Hal ini didasarkan pada penyesuaian dengan kurikulum pembelajaran di sekolah yang mana pemberian ilmu eksak bersifat teoritis dimulai dari usia 9 tahun atau kelas 3 SD. Dalam usia tersebut, anak lebih dapat berpikir kritis dan kreatif dalam berlogika. Bisa kita lihat diusia tersebut anak-anak masih gemar bermain baik permainan teknologi maupun non-teknologi

Teknologi menjadi salah satu penyebab anak-anak lebih menyukai makanan luar negeri. Melalui *game offline* ataupun *game online* yang banyak tersedia di internet diperkenalkan jenis-jenis makanan luar negeri sekaligus diajarkan bagaimana cara memasaknya. Hal ini didukung oleh berbagai macam perkembangan teknologi dalam bentuk *Gadget* yang mendukung adanya berbagai macam-macam permainan digital. Tingyan Bi menyatakan bahwa salah satu media yang memanfaatkan teknologi adalah *game* edukasi (Tingyan Bi, 2013). *Game* edukasi digunakan untuk menumbuhkan pengguna *game*, pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, emosi, sikap dan nilai-nilai. *Game* edukasi adalah permainan serius yang

dikembangkan untuk tujuan pendidikan dan memiliki karakteristik mendidik dan menghibur.

Aplikasi *game* edukasi pengenalan makanan khas Indonesia memudahkan anak-anak untuk mengingat, mengenal bahan-bahan dan cara membuat sebuah makanan, sehingga anak-anak tertarik untuk memainkannya. Selanjutnya dapat di praktekan di dunia nyata karena semua bahan makanan tersedia dan mudah diperoleh. Al Irsyadi dan Nugroho dalam penelitian yang berjudul *Game* Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect menyatakan bahwa banyak metode belajar yang telah digunakan dan semuanya mengacu pada satu prinsip yaitu mudah diterima dan diingat (Al Irsyadi, 2015). Salah satu metode yang digunakan dalam proses belajar anak tunagrahita yaitu menggunakan media *game*, yang dapat menarik dan meningkatkan minat belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah *game* yang bisa dimanfaatkan untuk mengenalkan bagian-bagian dari anggota tubuh dan mengenalkan angka. *Game* edukasi ini berbasis kinect sehingga menarik dan interaktif, dapat membantu anak tunagrahita dalam belajar. Ketika anak tunagrahita tertarik untuk memainkannya, *game* bisa bermanfaat untuk melatih motorik anak dan dapat digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran.

Menurut Puspitawati, dkk, dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Aplikasi *Game* 3d Tebak Rumah Dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android menyatakan bahwa Rumah Adat merupakan suatu bangunan yang bisa berwujud rumah tinggal yang diciptakan oleh sekelompok masyarakat generasi dulu yang bersifat tradisional, baik dari segi konsep, makna, hingga desainnya (Puspitawati, 2015). Busana adat adalah kelengkapan yang dipakai oleh seseorang yang biasanya dipakai untuk memperingati hari besar seperti kelahiran, pernikahan, kematian, serta hari-hari besar keagamaan. Hasil dari penelitian ini yaitu perancangan dan implementasi *Game* 3D Tebak Rumah dan Busana Adat Nusantara Berbasis *Android*, menggunakan *game* engine *Unity* 3D dan plug-ins ADT serta menggunakan *Playmaker* sebagai *library* tambahan. Seluruh kebutuhan fungsional telah berhasil diimplementasikan sesuai dengan rancangan.

Aplikasi *game* edukasi Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia dalam penelitian ini menggunakan *Unity* 2D dimana *unity* merupakan *software* yang terintegrasi untuk membuat *game*, simulasi dan bangunan arsitektur, serta *Unity* mendukung berbagai *platform* seperti *Personal Computer*, *Mac*, *iPhone*, *Ipad*, *Android*, dan *browser*. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan aplikasi belajar sambil bermain

makanan tradisional atau khas Indonesia yang dapat dioperasikan menggunakan komputer dan *Gadget*. Sehingga anak-anak dapat mengenal masakan tradisional Indonesia beserta cara memasaknya dan diharapkan dapat diterapkan dalam dunia nyata.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Game* Edukasi

Game yang memiliki content pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil ber-”*game*“, sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan *game*, sehingga siswa dapat belajar melalui media berupa permainan yang menyenangkan dan *game* edukasi dapat meningkatkan daya ingat siswa akan materi yang disampaikan melalui *game* tersebut (Pujiadi, 2012).

2.2. *Unity 2D*

Unity 2D adalah sebuah Game Engine yang digunakan untuk mengembangkan *Game* bergrafis 2 dimensi. Dimana si pengembang tak akan di pusingkan dengan macam-macam pemrograman *game* yang begitu rumit. Tak hanya di 2 dimensi. *Unity* juga mampu membuat *game* bergaya 2 dimensi. Dengan metode *Assets Workflow* dan *Script* (javascript, C#, Boo) yang relatif mudah di pelajari, seorang *Developer Game* dapat membuat *game 2D* atau *3D* yang setara dengan perusahaan pengembang *Game* (Johnson, 2015).

III. METODE PENELITIAN

3.1. Penentuan Makanan

Makanan yang digunakan dalam *game edukasi* ini adalah makanan yang mewakili dari beberapa pulau dan propinsi. Jenis makanan yang digunakan diambil dari buku Asti dan Nurisysyafa’ah (Asti, muchlisin, Nurisysyafa’ah, & Laela, 2009), makanan yang digunakan untuk bahan permainan diambilkan dari salah satu makanan dari Jawa Timur yaitu Satai Madura, Jawa Tengah makanan Nasi Liwet, Jawa Barat makanan Karedok, provinsi DKI makanan Ketoprak. Sedangkan makanan yang digunakan untuk belajar adalah salah satu makanan dari Sulawesi Selatan yaitu Ikan Parepa’. Kalimantan Selatan masakan Habang Banjar. Sumatra Barat, Rendang Padang. Papua masakan Ganemo Santan.

3.2. Penentuan Obyek

Obyek yang digunakan untuk dalam *game* merupakan obyek bahan dan bumbu untuk memasak seperti: daging ayam, daging sapi, beras, bawang merah, bawang putih, cabe, garam dan sebagainya. Sedangkan untuk peralatan dapur seperti: wajan, panci, tempat panggang, kompor dan lain-lain. Obyek-obyek tersebut ditampilkan dalam bentuk obyek 2D (2 Dimensi).

3.3. Perancangan Sistem

3.3.1. Gambaran Umum

Gambaran umum dari *game* edukasi yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a) *Game* edukasi ini berisi permainan tentang pengenalan beberapa makanan khas Indonesia yaitu Satai Madura, Nasi Liwet, Karedok, dan Ketoprak.
- b) Selain permainan, ada beberapa makanan yang digunakan untuk belajar dengan menampilkan resep-resep makanan tersebut, yaitu Ikan Parepa', Habang Banjar, Rendang Padang dan Ganemo Santan.
- c) *Unity 2D* yang merupakan *software* untuk membuat *game* dengan tampilan 2D digunakan untuk membangun *game* ini. *Game controller* yang digunakan adalah mouse untuk *Personal Computer* dan layar sentuh untuk *gadget*, yang berfungsi untuk memainkan *game*.
- d) Pada tampilan pertama *game*, terdapat 4 menu utama, yaitu Main, Belajar, Petunjuk dan Keluar. Pengguna bisa memilih menu Main untuk memulai permainan.
- e) Menu Petunjuk berisi tutorial yang menjelaskan bagaimana permainan pada *game* ini dijalankan.
- f) Menu Belajar berisi informasi tentang resep-resep masakan khas Indonesia, mulai dari bahan-bahan hingga cara memasaknya.
- g) Permainan diakhiri dengan kuis yang berkaitan dengan makanan yang telah dimainkan. Apabila jawaban pengguna benar, maka skor bertambah 1 dan apabila salah maka skor akan berkurang 1. Baik permainan maupun kuis, dibatasi oleh waktu.
- h) Menu Keluar bisa dipilih apabila pengguna ingin keluar dari aplikasi *game* edukasi.

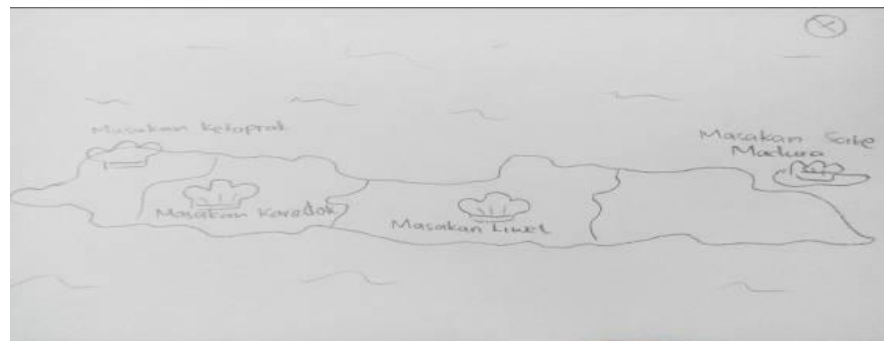
3.3.2. Storyboard

Storyboard adalah serangkaian sketsa secara visual untuk menggambarkan urutan atau alur dari sistem yang akan dibangun. *Storyboard* dari *game* edukasi pengenalan makanan khas Indonesia ditunjukkan pada Gambar 1 sampai Gambar 7.



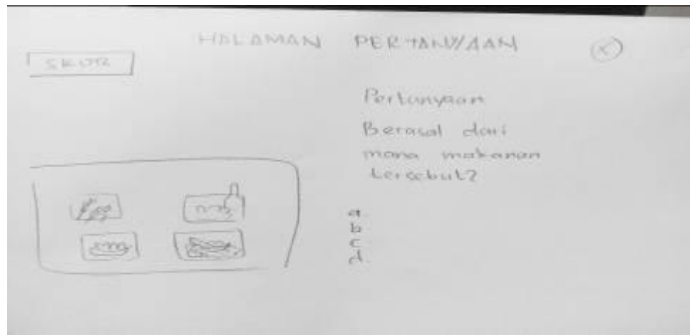
Gambar 1. *Storyboard* Halaman Utama

Gambar 1 adalah *storyboard* halaman utama ketika aplikasi pertama kali dibuka. User memilih salah satu tombol dan akan menuju kehalaman yang dipilih.

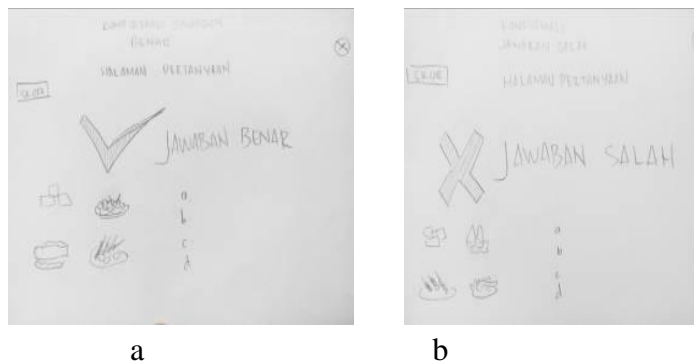


Gambar 2. *Storyboard* ketika user memilih menu Main dari halaman utama

Gambar 2 menunjukkan *storyboard* apabila user memilih menu Main. User bisa memilih salah satu tombol “topi koki” untuk melanjutkan permainan. Misalnya user memilih “masakan Karedok” maka akan ditampilkan berbagai gambar bahan makanan yang bisa dipilih. Tentu saja user harus memilih beberapa gambar yang benar untuk masakan karedok. Apabila tahapan pemilihan bahan benar, maka skor akan bertambah, dan apabila salah maka akan mengurangi skor. Proses pemilihan bahan dibatasi oleh waktu, sehingga ketika waktu habis dan user belum selesai memilih bahan maka permainan akan diulang dari awal. Setiap permainan akan diakhiri dengan kuis yang berisi pertanyaan seputar makanan yang dipilih dalam permainan.



Gambar 3. *Storyboard* pertanyaan kuis



Gambar 4. *Storyboard* konfirmasi jawaban benar dan salah

Gambar 4a menunjukkan *storyboard* ketika user memilih jawaban benar pada halaman kuis, dan gambar 4b menunjukkan ketika user memilih jawaban salah. Halaman selanjutnya tetap akan ditampilkan setelah user selesai menjawab pertanyaan, tidak peduli jawabannya benar ataupun salah.

Selain menu Main, user juga bisa memilih menu Belajar dari Halaman Utama. Ketika menu Belajar dipilih, maka akan ditampilkan gambar pulau yang dilengkapi dengan “topi koki” dan bisa dipilih untuk menampilkan resep makanan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat, maka aplikasi *Game* edukasi untuk mengenalkan makanan khas Indonesia bisa diwujudkan. Aplikasi *game* edukasi ini tampilannya dua dimensi (2D), namun untuk membangun aplikasi *game* ini menggunakan *software Unity 3D v4.5.2* dimana unity merupakan *software* yang terintegrasi untuk membuat *game*, simulasi dan bangunan arsitektur. *Unity* mendukung berbagai *platform*

seperti *Personal Computer, Mac, Wii, iPhone, Ipad, Android*, dan *browser*. Aplikasi ini dibangun menggunakan pemrograman visual menggunakan *assets* dari *Unity 3D* yaitu *Playmaker v1.7.7* yang menggunakan *FSM (Finite State Machine)*, dan *NGUI v3.7.0* untuk perancangan antarmuka, aplikasi juga merupakan *assets* dari *Unity 3D*.

4.1. Aplikasi *Game* Edukasi

4.1.1. Halaman Utama Aplikasi

Halaman Utama aplikasi ini merupakan halaman awal ketika user membuka aplikasi. Gambar 5 merupakan tampilan dari Halaman Utama.

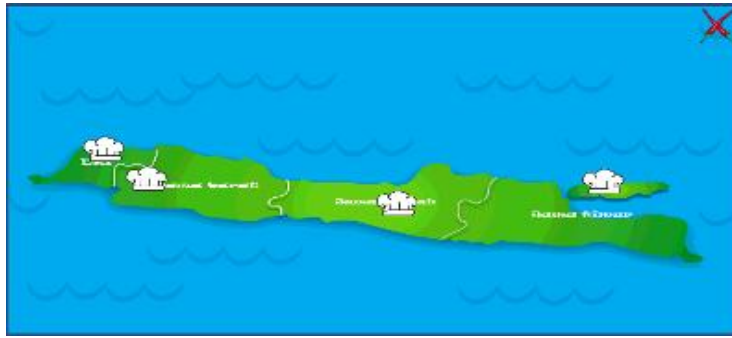


Gambar 5. Halaman Utama

Halaman Utama terdiri dari beberapa menu yang bisa dipilih oleh user, yaitu menu “Main” untuk masuk kedalam permainan, menu “Belajar” untuk masuk ke halaman belajar, menu “Petunjuk” untuk masuk ke petunjuk permainan dan menu “Keluar” untuk keluar dari aplikasi.

4.1.2. Tampilan Menu Bermain

Halaman menu bermain akan ditampilkan ketika user memilih menu Main pada Halaman Utama. Pada menu Bermain, terdapat sebuah peta yang dilengkapi dengan gambar “topi koki” dan nama propinsi di 4 titik. Selanjutnya user bisa memilih “topi koki” untuk memulai permainan. Setiap “topi koki” yang dipilih, akan menampilkan permainan pengenalan makanan khas sesuai propinsi pilihan. Bila user ingin kembali ke halaman sebelumnya, maka bisa memilih tombol kembali (X). Halaman menu bermain ada pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Menu Bermain

4.1.3. Halaman Bermain Propinsi Jawa Timur

Halaman permainan ini merupakan salah satu contoh apabila user memilih salah satu “topi koki” (“topi koki” Jawa Timur) pada halaman menu Bermain. Pengenalan makanan yang dijadikan permainan adalah sate yang berasal dari pulau Madura. Permainan diawali dengan menampilkan Resep Masakan. Tampilan halaman resep masakan ada pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Resep Makanan Sate

Resep masakan sebagai petunjuk kepada user sebelum masuk pada halaman permainan. Ketika user meng-klik tombol “lanjut” maka akan menuju ketahap memilih bahan, tahap masak, dan halaman kuis. Tampilan dari halaman memilih bahan sate ada pada gambar 8a, sedangkan gambar 8b adalah tampilan dari salah satu tahap memasak, dan gambar 9 adalah tampilan salah satu pertanyaan dari kuis pengenalan makanan.



Gambar 8. Halaman memilih bahan dan tahap memasak bumbu

User memilih bahan yang digunakan untuk membuat sate pada gambar 8a. Ketika user memilih bahan yang benar maka daftar bahan yang ada disebelah kanan akan hilang dan skor nilai akan bertambah satu, namun ketika user salah memilih bahan maka daftar bahan tidak akan berubah dan skor nilai akan berkurang satu. Sedangkan untuk gambar 8b adalah tampilan untuk memasak bumbu (bumbu kacang) dengan memilih bahan yang muncul seperti pada gambar 8a. Terdapat skor nilai dan waktu pada halaman ini. Pada halaman ini tidak ada pengurangan skor, namun apabila waktu yang diberikan habis maka permainan tahap membuat sate diulang.



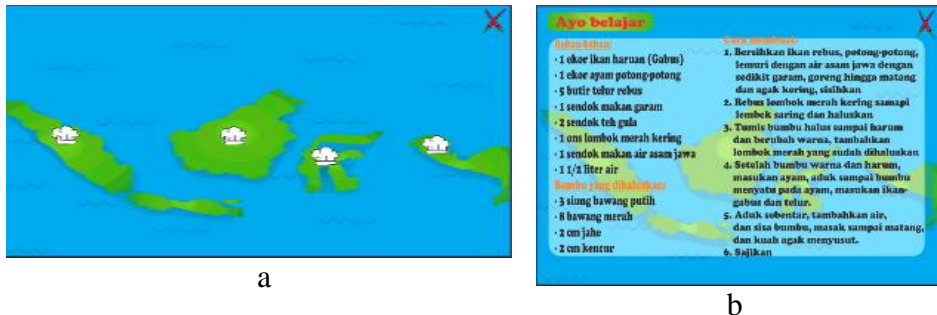
Gambar 9. Halaman salah satu pertanyaan kuis

Gambar 9 menunjukkan halaman kuis. Ada beberapa pertanyaan yang akan ditampilkan secara acak. Apabila jawaban user benar, maka skor nilai akan bertambah satu, dan apabila salah maka akan dikurangi satu.

Tahapan permainan yang sama akan ditampilkan apabila user memilih “topi koki” yang lain (selain Jawa Timur) pada halaman menu Bermain.

4.1.4. Halaman Menu Belajar

Halaman belajar berisi informasi resep-resep makanan Indonesia, mulai dari jenis makanan, bahan yang digunakan, dan cara memasaknya. Halaman Menu belajar ada pada gambar 10.

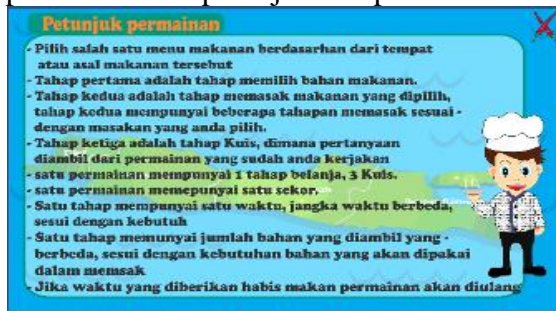


Gambar 10. Halaman Menu Belajar

User memilih salah satu “topi koki” yang berada pada pulau Indonesia seperti pada gambar 10a. Selanjutnya tampilan resep makanan khas dan cara memasaknya seperti gambar 10 b. akan ditampilkan sesuai dengan pilihan user.

4.1.5. Halaman Petunjuk Permainan

Halaman ini berisi tentang petunjuk penggunaan permainan secara global. Tampilan Halaman petunjuk ada pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Menu Petunjuk

4.1.6. Konfirmasi Jawab Salah atau Benar

Gambar 12a dan gambar 12b. menunjukkan apabila user memilih jawaban salah dan benar untuk pertanyaan kuis yang ditampilkan.



Gambar 12. Konfirmasi jawaban salah dan benar

4.1.7. Konfirmasi Waktu Habis

Gambar 13 akan ditampilkan ketika waktu permainan yang disediakan telah habis, terutama pada saat tahapan memilih, meracik bumbu, memasak dan menyajikan makanan. Ketika waktu yang disediakan habis, maka permainan akan diulang dari awal.



Gambar 13. Konfirmasi Waktu Habis



Gambar 14. Halaman akhir permainan

4.1.8. Hasil akhir dari permainan

Halaman akhir ditunjukkan pada gambar 14. Halaman akhir permainan menampilkan skor akhir, jumlah skor salah, dan jumlah skor benar. Selain itu user bisa memilih ingin melanjutkan permainan atau tidak, ketika user memilih tombol “tidak” maka permainan akan menuju kehalaman utama, dan ketika user user memilih tombol “ya” maka permainan akan menuju kehalaman memilih bahan pada permainan tersebut.

4.2. Pengujian

Pengujian penelitian ini melibatkan 25 responden yang masih sekolah tingkat SD dan SMP, dan diambil secara acak diwilayah Solo Raya. Setiap responden diminta untuk memainkan *game* edukasi baik melalui *Personal Computer* maupun *gadget*. Setelah mereka memainkan *game*, kemudian peneliti memberi kuesioner agar mereka memberikan penilaian terhadap *game* yang telah dimainkan. Penulis menggunakan

metode kualitatif dalam mengolah data hasil kuesioner. Berikut hasil analisa deskriptif dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh 25 responden.

1. Tanggapan responden terhadap pernyataan nomor 1, yaitu “Aplikasi mudah dimainkan”, menyebutkan bahwa semua responden menjawab sangat setuju (SS). Artinya bahwa aplikasi *game* edukasi dengan fitur atau *gameplay* yang *simple* dan tidak membuat pengguna bingung dalam memainkan *game* ini, sehingga mudah dimainkan.
2. Tanggapan responden terhadap pernyataan nomor 2, yaitu “Tata letak tampilan aplikasi menarik”, menyebutkan bahwa semua responden menjawab sangat setuju (SS). Artinya bahwa tampilan *game* ini menarik. Tampilan *game* adalah 2 dimensi dan diharapkan dapat menarik minat user terutama anak-anak untuk memainkan *game* ini.
3. Tanggapan responden terhadap pernyataan nomor 3, yaitu “Isi materi mudah dimengerti”, menyebutkan bahwa semua responden menjawab sangat setuju (SS). Artinya bahwa materi yang diberikan dalam *game* ini sudah sesuai dengan tingkat kemampuan mereka dalam memahami kandungan informasi yang terdapat dalam *game*.
4. Tanggapan responden terhadap pernyataan nomor 4, yaitu “Aplikasi dapat membantu belajar mengenal makanan tradisional”, menyebutkan bahwa 19 responden menjawab sangat setuju (SS) dan 6 responden menjawab setuju (S). Artinya bahwa materi yang ada di *game* ini tepat guna dan dapat membantu belajar mengenal makanan khas Indonesia.
5. Tanggapan responden terhadap pernyataan nomor 5, yaitu “Aplikasi ini dapat meningkatkan keinginan untuk mempelajari makanan tradisional”, menyebutkan bahwa 15 responden menjawab sangat setuju (SS), 7 responden menjawab setuju (S) dan 3 responden menjawab netral (N). Artinya bahwa responden tertarik untuk mengenal makanan khas asli Indonesia.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *Game* edukasi ini menarik dan membuat user antusias untuk memainkan *game* ini. Hal ini dibuktikan dengan berdasarkan 25 responden (100%) menyatakan sangat setuju tampilan *game* ini menarik.

5.2. Saran

Aplikasi *Game* edukasi pengenalan makanan Indonesia ini dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar oleh masyarakat terutama anak-anak untuk mengenali dan cara membuat makanan khas asli Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Informatika Kudus ISBN: 978-602-1180-21-1*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Asti, muchlisin, B., Nurisysyafa'ah, & Laela. (2009). *Kumpulan Resep Masakan Tradisional dari Sabang sampai Merauke*. Yogyakarta: Gramedia.
- Budihargono, G. O. (2013). *Perancangan Media Permainan Edukasi Pengenalan Jajanan Tradisional Untuk Anak Usia 9-12 Tahun Disurabay*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Eliazer, S. I. (2013). Pembuatan Buku Makanan Tradisional Surabaya Sebagai Upaya Pelestarian Produk Lokal. *Surabaya: SI Desain Komunikasi Visual STMIK STIKOM Surabaya. Vol.1, No.1, Art Nouveau* .
- Imania, Larasati, K., Sihombing, Maslan, R., Mutiaz, & Rizky, I. (2014). *Pemanfaatan Produk Budaya Dalam Bentuk Game untuk Mobile gadget Sebagai Media Pelestarian Budaya Indonesia*. Penelitian. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Johnson, M. J. (2015). *Learning 2D game development with Unity : a hands-on guide to game creation*. Pearson Education, Inc .
- Nurhidayat. (2012). *Peluang Bisnis Makanan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Amikom Yogyakarta.
- Pujiadi. (2012). Pengembangan Game Edukasi Untuk Media Bantu Pembelajaran Drill And Practice Sebagai Persiapan Siswa Menghadapi Ujian Nasional Matematika SMA. *Jurnal Teknologi Informasi, Pascasarjana Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro, Semarang*.
- Puspitawati, N. K. (2015). Pengembangan Aplikasi Game 3d Tebak Rumah Dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android . *JPTK, UNDIKSHA, Vol. 12, No. 1: 57-74* .
- Tingyan Bi. (2013). *Making Full Use of Education Games' Role in Promoting Learning*. International Conference on Information Technology and Applications.