

Perancangan *Game Android* untuk Memperkenalkan Jajanan Pasar di Surabaya untuk Anak Usia 5-8 Tahun

Kevin Richardo Christopher¹, Drs. Arief Agung S., M.Sn², Jacky Cahyadi S.Sn³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131 Surabaya 60236
Telp. (031)-2983455, Fax(031)-8417658
Email: kenn7t@gmail.com

Abstrak

Indonesia memiliki banyak sekali budaya yang beranekaragam. Seiring waktu budaya ini perlahan memudar, contohnya dalam hal makanan tradisional. Ada banyak sekali makanan dari luar negeri yang masuk ke Indonesia yang membuat makanan tradisional Indonesia menjadi tersingkir dan kurang dikenal oleh anak – anak, padahal makanan tradisional merupakan warisan dari leluhur secara turun temurun yang sangat wajib untuk dilestarikan.

Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan media interaktif berupa *game* di *smartphone* yang dapat diunduh secara gratis dengan metode belajar sambil bermain. Ketika memainkan *game* ini, pemain ditugaskan untuk membuat berbagai macam jajanan pasar di *smartphonenya*. Diharapkan kedepannya, banyak anak-anak dapat mengenal jajanan pasar sekaligus dapat mencoba membuat jajanan pasar tersebut. Perancangan dikemas dengan gambar yang menarik supaya anak - anak tertarik untuk memainkan permainan ini.

Kata kunci: *game*, makanan tradisional, anak-anak.

Abstract

Title: *Android Game Design to Introduce Traditional Market Snack in Surabaya for 5-8 Years Old Kids*

Indonesia has various cultures. Over time, the culture itself has faded, for example in traditional food. There are a lot of food from abroad that entered Indonesia which makes traditional Indonesian food become eliminated and less known by children, even though traditional food is inherited from ancestors, which has to be preserved.

Therefore, this design uses interactive media in the form of a game on smartphones that can be downloaded for free, while using playing while learning methods. When playing this game, players are assigned to make various kinds of traditional market snacks on their smartphones. Hopefully in the future, many children will become familiar with traditional market snacks and also will try to make these snacks. The design is made using interesting images so that children are interested in playing this game.

Keywords: *game, tradisional snack, children.*

Pendahuluan

Bangsa Indonesia memiliki banyak sekali budaya yang kental. Seiring perjalanan jaman, budaya ini mulai terlupakan. Makanan tradisional terutama jajanan yang ada di pasar mulai terlupakan akibat perkembangan jaman dan masuknya pengaruh dari luar negeri. Dewasa ini anak lebih memilih makanan luar negeri daripada makanan tradisional asli buatan Indonesia. Jajan tradisional sudah kalah populer jika dibandingkan dengan *junk food*. Padahal Jajanan tradisional itu sendiri memiliki rasa yang khas. Bahan-

bahan yang kebanyakan berasal dari alam serta harganya yang murah dan mudah didapatkan.

Jajanan pasar merupakan warisan dari leluhur yang patut dilestarikan keberadaannya. Maka dari itu, diperlukan adanya pembelajaran tentang apa itu jajanan pasar dan cara pembuatan tersebut karena jarang sekali ada jajanan pasar. Pembelajaran ini ditargetkan untuk anak usia 5-8 tahun karena pada usia tersebut merupakan usia dimana anak dapat berkonsentrasi lebih panjang dan semakin bertambah usianya, anak semakin mampu memilah-milah materi mana yang harus diperhatikan dan materi mana yang harus diabaikan (lifestyle.kompas.com). Menurut Charlotte

Buhler, umur 5-8 tahun adalah masa dimana anak mulai belajar mengenal dunia belajar secara objektif dan dia mulai mengenal arti perestasi dan tugas-tugas kewajibannya (Setiyaningrum, 2017). Orang tua memiliki tugas dan peran baru seiring dengan berubahnya kebutuhan anak pada masa ini. Perubahan yang terjadi pada masa ini adalah perubahan secara fisik, dan juga sosial. Tantangan bagi orang tua adalah bagaimana harus menyeimbangkan antara mempertahankan ikatan dalam keluarga, seiring dengan bertambahnya usia anak dan pendewasaan pada anak. Pengenalan di usia ini diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan dan dapat mengenalkan jajan tradisional Indonesia.

Untuk memperkenalkan jajanan pasar kepada anak - anak usia 5-8 tahun, maka dibutuhkan media yang tepat. Salah satunya adalah media interaktif karena Media interaktif identik dengan audio visual dan media ini dirancang untuk melihat respon pengguna secara aktif. Bentuk media interaktif bisa berupa *game*, karena dapat lebih menyenangkan, serta anak - anak dapat menikmatinya sehingga apa yang akan disampaikan oleh *game* tersebut dapat diterima dengan senang hati. Selain sebagai sarana hiburan, *game* dapat bermanfaat seperti meningkatkan ketangkasan dan dapat mengasah otak. Oleh karena itu perancangan ini dibuat untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Metode Perancangan

Metode yang digunakan berupa data primer melalui wawancara secara langsung dengan psikolog anak. Sedangkan data sekunder didapat dari internet berupa komentar dari *blog* atau *website* dan studi literatur berupa data yang mendukung masalah penelitian dan menggunakan teori-teori yang ada pada buku referensi sebagai acuan.

Metode analisis data yang dilakukan dengan menggunakan metode analisa kualitatif artinya pendekatan tersebut tidak mengadakan perhitungan berdasarkan pengolahan data yang terkumpul tetapi berdasarkan pengolahan secara mendalam bentuk kalimat lisan maupun tulisan, pengetahuan, pengamatan, wawancara, dan data literatur, maka dari itu diperlukan penelitian suatu objek, suatu kondisi, suatu system pemikiran maupun kelas peristiwa dengan tujuan untuk membuat deskripsi dan gambaran mengenai fakta-fakta antar fenomena yang sedang diselidiki. Analisis ini menggunakan metode 5W+1H (What, Who, Where, When, Why, How)

Pembahasan

Tinjauan tentang Game

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dilakukan oleh dengan cara-cara yang menyenangkan juga. Menurut Bergen (1988)

dalam (Santrock, 2012, p. 306-307) tipe – tipe permainan anak yang banyak dipelajari adalah permainan sensorimotor, permainan praktis, permainan pura-pura / simbolik, permainan sosial, permainan konstruktif, dan *Games*.

1. Permainan sensorimotor merupakan perilaku yang dilakukan bayi untuk memperoleh kesenangan melalui sensorimotornya.
2. Permainan praktis merupakan pengulangan perilaku yang terjadi ketika sejumlah keterampilan baru sedang mempelajari / ketika anak dituntut untuk memiliki penguasaan fisik atau mental dan mengkoordinasi keterampilan yang diperlukan untuk permainan atau olahraga
3. Permainan pura-pura / simbolik merupakan permainan anak-anak ketika anak belajar menganggap sebuah objek menjadi objek lain secara simbolik
4. Permainan Sosial merupakan permainan yang melibatkan teman-teman sebaya. Menurut Coplan & Arbeau (2009) permainan social merupakan konteks utama bagi interaksi anak-anak dengan kawan sebayanya.
5. Permainan konstruktif merupakan kombinasi antara permainan sensorimotor/praktis dengan simbolik dan terjadi ketika anak terlibat dalam kreasi yang bersifat regulasi-diri dari sebuah produk / solusi.
6. *Games* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan memiliki aturan-aturan tertentu.

Genre Game

Game memiliki banyak sekali genre sebagai pilihan dalam memainkannya antara lain seperti

1. Action

Game yang biasanya memiliki kategori action adalah *game* bertipe *shooter*, *platform game* dan *maze game*, dimana pemain harus menjaga karakternya tetap hidup seiring perjalanan kearah tujuan permainan. *Game* ini menggunakan grafik 2D dan 3D.(Ince, 2006). *Game* yang menggunakan genre ini adalah *Mirror Edge*.

2. Adventure

Game adventure biasanya terdiri dari kisah petualangan dimana karakternya berbentuk dinamis dan berada didalam konflik/ bahaya. Didalam permainannya, *game adventure* cenderung lebih berfokus kepada menjelajahi dunia, mencari petunjuk, berinteraksi dengan karakter lain untuk mencari tahu apa yang mereka ketahui dan memecahkan teka-teki yang ditetapkan sebagai hambatan sepanjang ceritanya. *Game* yang menggunakan *genre* ini adalah *Ragnarok*.

3. Puzzle Game

Puzzle game mengharuskan pemainnya untuk mencocokkan warna / bentuk / pola yang memberikan poin kepada pemainnya. Banyak dari permainan *puzzle* ini yang membuat ketagihan pemainnya dalam

memperbaiki *score* terakhir dari permainannya. (Ince, 2006). *Game* yang menggunakan genre ini adalah *Portal 2*.

4. *Racing*

Genre *racing* ini akan melibatkan pemain yang mengendalikan avatar yang mewakili jenis kendaraan seperti mobil, *hovercraft*, kapal, pesawat, dll. Di dalam permainannya, pemain akan berkompetisi dengan pemain lain, lawan yang dikontrol oleh AI (*artificial Intelligence*) maupun pemain lain, melawan waktu.

5. *Role Playing Game (RPG)*

Dalam permainan *RPG* ini, setiap karakter memiliki *statistic* yang berbeda-beda. Seringkali tim dibangun sedemikian rupa sehingga statistik masing-masing karakter dapat saling melengkapi kekurangan yang ada di timnya. Di dalam permainannya, karakter akan mendapatkan poin pengalaman ketika mereka mengalahkan musuh didalam pertempuran, menyelesaikan *quest* yang diberikan. *Poin* pengalaman ini nantinya akan digunakan untuk meningkatkan statistik dari pemain. (Ince, 2006). *Game* yang mengikuti genre ini salah satunya adalah *Diablo 3*.

6. *Shooters*

Game shooters ini merupakan permainan komputer yang mekanisme permainannya dengan menembak lawan sambil menjaga avatar pemain tetap hidup. *FPS (first person shooter)* merupakan *sub-genre* yang sukses pada awal kemunculannya pada tahun 1990. Ada banyak *game FPS* yang memberikan tingkat kecerdasan buatan (AI) kepada musuh supaya musuh dapat beradaptasi dengan gaya permainan pemain. (Ince, 2006). *Game* yang mengikuti *genre* ini adalah *Overwatch*.

7. *Simulation*

Game genre ini merupakan *game* yang mensimulasikan kehidupan berdasarkan dunia nyata dimana pemain tidak sewajarnya memiliki kesempatan untuk bertemu. *Sims flight* dan *sims bisnis* merupakan contoh *game* yang dimana seseorang dapat merasakan seperti apa terbang dengan pesawat atau membangun bisnis besar dari awal. (Ince, 2006) Contoh *game* yang mengikuti genre ini adalah *SimCity Buildit*.

Game untuk Anak

Anak Usia 2-5 Tahun

Perkembangan motorik anak prasekolah mengalami keaktifan yang sama sepanjang masa hidup mereka. Perkembangan motorik anak dibagi menjadi 2 yaitu (Santrock, 2012, p. 240)

1. Motorik kasar

Menurut Edward & Sarwark, (2005) dan Gallahue & Ozmun (2006) mengatakan bahwa seorang anak prasekolah tidak lagi berdiri tegak maupun berjalan keliling, melainkan anak dapat melangkah kakinya

dengan lebih yakin dan bertindak dengan tujuan tertentu.

2. Motorik halus

Menurut Gredler (2008) dan Holzman (2009) perkembangan kognitif anak-anak tergantung kepada perangkat yang disediakan oleh lingkungan, dan pemikiran mereka dibentuk oleh konteks kultural di mana mereka tinggal. (Santrock, 2012, p. 251). Menurut Galotti (2010) di dalam pendekatan pemrosesan informasi telah menghasilkan riset yang memberikan penerangan mengenai bagaimana anak-anak memproses informasi di masa prasekolah. (Santrock, 2012, p. 256)

Anak Usia 6-12 Tahun

Menurut Harter (2006) anak-anak yang lebih besar cenderung mendiskripsikan mereka sendiri sebagai “populer, baik, suka membantu, kejam, cerdas, dan bodoh” (Santrock, 2012, p. 360).

Wemtzel & Asher (1995) merupakan ahli perkembangan yang membedakan 5 status kawan sebaya (dalam Santrock, 2012, p. 381) yaitu:

1. Anak-anak yang populer merupakan anak yang sering kali dipilih sebagai sahabat dan jarang tidak disukai oleh kawan sebayanya
2. Anak yang rata-rata merupakan anak yang memperoleh angka rata-rata untuk dipilih secara positif oleh kawan sebayanya
3. Anak yang diabaikan merupakan anak yang jarang dipilih sebagai sahabat namun bukan karena tidak disukai oleh kawan sebayanya
4. Anak yang ditolak merupakan anak yang jarang dipilih sebagai sahabat oleh seseorang dan secara aktif tidak disukai oleh kawan sebayanya
5. Anak yang kontroversial merupakan anak yang sering dipilih sebagai kawan terbaik seseorang namun umumnya tidak disukai oleh kawan sebayanya.

Game Jajanan Pasar

Kuliner berasal dari bahasa Inggris *culinary* yang dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang terkait dengan masakan atau dapur. Kuliner banyak disajikan oleh juru masak / koki sebagai orang yang bertanggung jawab menyiapkan makanan. Kata masak menjadi kata kunci dari untuk menjelaskan fenomena yang sedang berkembang. Kekuatan yang dimiliki oleh kuliner tradisional sangatlah kuat. Jarang sekali ada orang yang bangga ketika dia mengkonsumsi tempe. (Alamsyah, 2006, p. 21-23) menjelaskan keunggulan dari kuliner tradisional adalah dari

1. Rasa gurih, merupakan unsur utama saat memilih masakan
2. Bumbu, jenis masakan Indonesia rata-rata sarat bumbu sampai menghilangkan rasa asli bahan baku.

3. Rasa sensasional, memiliki rasa yang membangkitkan selera makan seperti rasa asin, asam, pedas, atau manis.
4. Tanpa aturan baku (fleksibel) kuliner tradisional masih kurang memegang aturan baku pola makan seperti layaknya kuliner internasional lainnya.
5. Unik, masakan tradisional mempresentasikan keunggulan dari daerah asal dari masakan tersebut dan dapat mewakili simbol daerah.

Ada 5 jenis jajanan pasar yang disajikan di dalam *game* (Azzahroh, n.d.) ini yaitu

1. Kura – Kura
2. Onde – Onde
3. Klepon
4. Putu Ayu
5. Kue Mangkok

Hasil Lapangan

1. Anak-anak sebaiknya didampingi oleh orang tua ketika sedang memainkan *gadget*nya.
2. *Game* memiliki dampak positif seperti meningkatkan motorik halus anak, emosi anak.
3. *Game* dapat menjadi sarana mendekatkan anak dengan orang tua.
4. Di dalam penggunaan *game*, diperlukannya pengaturan jam permainannya supaya anak tidak sepenuhnya terjerumus kedalam *game* dan melupakan kewajibannya.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Tujuan dari *Game Android* ini adalah anak akan mengenal jajanan pasar tersebut tidak hanya sebagai kue dan kue saja, namun mereka dapat mengenali nama dan bentuk dari jajanan pasar tersebut dan dengan *Game* ini juga dapat mengasah gerak motorik dari anak tersebut.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif ini memakai unsur – unsur seperti jajanan pasar yang dimasukkan ke dalam *Game* supaya pemain tidak mendapatkan manfaat ke arah sensor motorik atau kognitifnya saja tetapi mereka juga mengetahui informasi seputar bentuk, cara pembuatan dan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat jajanan tersebut.

Sub Pokok bahasan

Sub pokok bahasan dari perancangan ini adalah 5 jenis-jenis panganan jajanan pasar beserta informasi tentang bentuk, bahan, dan cara pembuatan.

Karakteristik Target Audience

Target perancangan *game* ini adalah anak TK hingga SD kelas 3, usia anak TK- SD kelas 3 rata-rata berumur 5-8 tahun. *Game* dapat dimainkan oleh anak disemua kalangan ekonomi. Dewasa ini anak usia 5-8 tahun lebih sering bermain *gadget* untuk menonton, telpon atau bermain *game*. Mereka menjadi jarang

berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Diusia ini anak-anak lebih mudah menyerap informasi dan bermain melalui *gadget*.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Penyajian dari multimedia interaktif ini adalah berupa *Game* bergenre puzzle. Platform yang digunakan adalah *Android/ IOS*. Materi jajanan pasar yang diberikan divisualisasikan berbentuk *puzzle* karena dapat melatih keterampilan kognitif anak berupa ukuran, gambar, dan bentuk yang berbeda. Materi ini tidak hanya mengajarkan apa nama jajanan pasar saja tetapi juga mengajarkan bagaimana cara pembuatan dan bahan yang diperlukan.

Game ini disajikan dengan elemen visual seperti ilustrasi dan auditori untuk memperkuat ingatan pemain supaya ketika menerima informasi dapat terserap ke dalam otak.

Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

Konsep Pembelajaran

Agar anak dapat mengenal 5 jajanan pasar ini maka dibuat sebuah konsep pembelajaran tentang mengenal jajanan pasar sambil bermain. Target *Audience* dari perancangan ini adalah anak yang berusia 5-8 tahun. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang terbaik adalah dengan bermain *puzzle*.

Jenis Multimedia Pembelajaran

Perancangan ini menggunakan *Game Android* sebagai mediana. *Game Android* yang digunakan memiliki sifat *free to play* atau dapat dimainkan dengan gratis.

Gameplay dan Game Mechanic

Dimainkan oleh 1 orang di dalam *smartphonenya*. Pemain akan mendapatkan instruksi yang diberikan. *Game* ini dilakukan dengan layar sentuh untuk melakukan berbagai hal di dapur seperti mencari bahan yang diperlukan, mencampur dan mengaduk bahan serta menangkap bahan yang terjatuh. Dalam *Game* ini, pemain dituntut untuk menyelesaikan rintangan yang disediakan yaitu membuka 5 jenis jajanan pasar. *Goal* dari permainan ini adalah membuka 5 macam *stage* jajanan pasar tersebut. Awalnya pemain akan mendapatkan 1 gambar jajanan pasar dan pemain harus menjalankan permainannya seperti mencari bahan dan melakukan simulasi masak dari makanan tersebut. Kemudian setelah pemain berhasil menyelesaikan 1 jajanan pasar. Pemain akan mendapatkan *achievement* dan diberikan *info* tentang jajanan tersebut. Setelah itu pemain akan dapat membuka *stage* 2 dan menyelesaikannya. Sampai ke *stage* 5 dan dapat membuka *gallery* dan *achievement* yang pemain dapatkan ketika bermain *game* tersebut. *Achievement* memiliki 5 bentuk yaitu telah menyelesaikan *stage*1, *stage* 3, *stage* 5, *unlock stage* 5 dan berhasil menyelesaikan semua *stage* dan kedua *level difficult*.

Konsep Visual Interface Design

Colour Tone yang dipakai adalah warna yang disamakan dengan gambar asli dari bahan dan jajanan pasar itu sendiri. Warnanya lebih *colorfull* yang memadukan berbagai macam warna. Sehingga menarik minat anak untuk memainkannya.

Design Typeface yang dipakai disesuaikan dengan target yaitu anak-anak sehingga menggunakan font yang mudah dibaca dan tidak formal.

- DKWhale Song

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Alasan dari pemilihan font ini adalah bentuk font unik dan cocok untuk anak-anak serta memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

- Mont ExtraLight DEMO

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Alasan dari pemilihan font ini adalah font cocok untuk penggunaannya dalam menuliskan data / informasi.

Design Style dari perancangan ini adalah menggunakan pendekatan kepada *flat design* yang *simple* dan jelas didalam pembuatan gambar maupun tombol (UI) namun tetap memperhatikan keterlibatannya dengan jajanan pasar dan anak-anak.

Illustration Visual Style akan lebih mengarah kepada kartun dan warnanya lebih diperkuat. Pendekatan visual kartun ini dipilih karena merupakan bentuk visual lebih mudah diterima ke kalangan anak-anak usia ini, selain itu juga gaya visualnya ditujukan kepada target *audience* laki-laki tetapi lebih diutamakan untuk perempuan.

Page Layout Style akan didominasi ilustrasi daripada teks yang muncul di saat permainan terjadi. Maka jumlah, ukuran dan letak *teks* akan sedikit.

Software yang digunakan

Software yang digunakan dalam perancangan *Game Android* ini adalah *software* Unity 2D sebagai proses *programmingnya* serta *Adobe Illustrator Cs6* sebagai *software* ilustrasinya.

Proses Perancangan

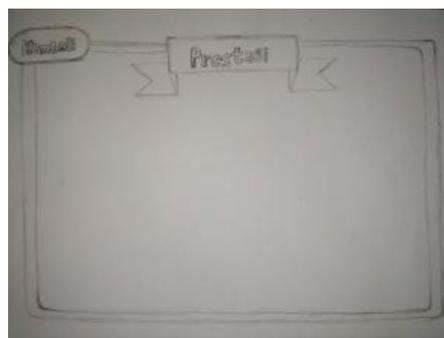
Penjaringan Ide

Dewasa ini anak-anak lebih memilih makanan cepat saji dibanding jajanan pasar. Hal ini terjadi karena anak-anak kurang pengetahuan tentang jajanan pasar. Mereka lebih tertarik makanan cepat saji terutama yang berasal dari luar negeri. Hal ini disebabkan banyaknya promosi baik dari iklan di televisi maupun *gadget*. Maka dari itu diperlukan solusi melalui media yang dapat mengenalkan dan mengajarkan anak-anak tentang jajanan pasar. Yang lebih murah dan menyehatkan dibanding dengan jajanan luar negeri. Media yang dipilih adalah media *game* yang dapat

diinstall di semua *smartphone*. Media *game* ini dirancang dengan konsep yang disukai oleh target *audience* yaitu dengan visual dan teknik pewarnaan yang menarik.

Pengembangan Desain

Pembuatan tampilan yang berisikan kumpulan prestasi yang diperoleh pemain selama permainan berlangsung dan menggunakan *style flat design*.



Gambar 1 Thumbnail Menu Prestasi

Pembuatan UI / tombol sebagai pembantu pemain dalam permainan serta menggunakan *flat design* dalam pembuatannya.



Gambar 2 Thumbnail Bahan Jajanan Pasar



Putri Ayu



Kue Kura-kura



Klepon



Onde-onde



Kue Mangkok

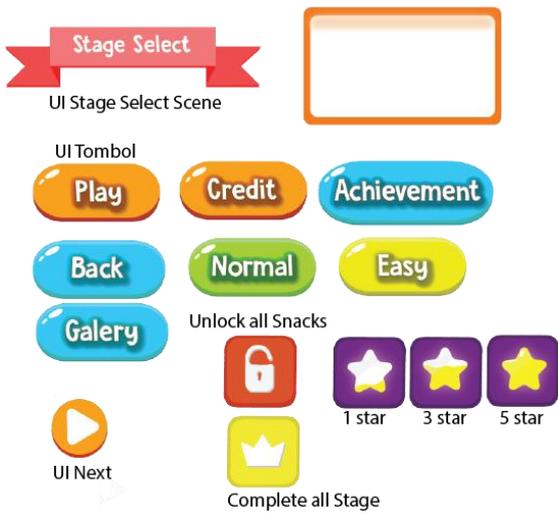
Gambar 3 Tigt Tissue Jajanan Pasar



Gambar 4 Tight Tissue Dapur 1



Gambar 5 Tight Tissue UI Design



Gambar 6 Final Icon Game



Gambar 7 Final Bahan Jajanan Pasar 1

Pewarnaan pada bahan jajanan dan jajanan pasar berupa warna yang *colourful* agar anak-anak lebih tertarik dengan permainan ini.



Gambar 8 Final Jajanan Pasar



Gambar 9 Final Judul Game

Judul game menggunakan font DK Whale Song karena cocok untuk anak-anak.



Gambar 10 Final Dapur 1



Gambar 11 Final Menu Achievement



Gambar 12 Final Icon Game

Media Pendukung

Media pendukung berupa X-banner, poster game, sticker, baju.



Gambar 13 Baju



Gambar 14 X-Banner



Gambar 15 Sticker



Gambar 16 Poster Game

Aplikasi pada media interaktif



Gambar 17 Menu Awal

Menu utama dapat mengakses permainan dan kredit



Gambar 18 Menu Stage Select

Tempat pemilihan *stage* yang akan diambil



Gambar 19 Level Difficult

Level Difficult merupakan tempat pemilihan kesusahan yang akan dihadapi di dalam *game*



Gambar 20 In-game 1

Tampilan didalam permainan, terdapat *find*, dan bahan dapur yang dicari.



Gambar 21 In-game 2

Tampilan didalam permainan yang terdapat instruksi yang harus dilakukan dan bahan yang diinstruksikan.



Gambar 22 In-game 3

Tampilan didalam permainan yang terdapat bahan makanan yang jatuh dan pemain harus menangkapnya.



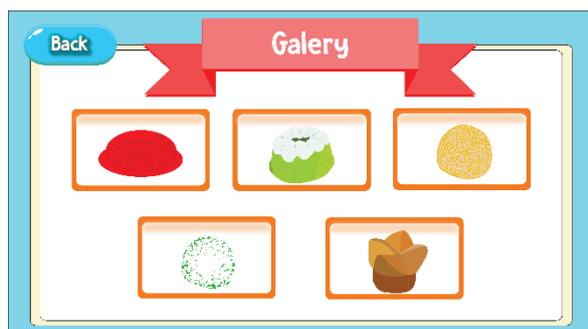
Gambar 23 End Game

Tampilan akhir setelah menyelesaikan permainan. Terdapat hasil jajanan pasar, *achievement* yang diperoleh dan sedikit informasi tentang jajanan pasar.



Gambar 24 Menu Achievement

Tampilan *Achievement* yang diraih selama memainkan *game* ini.



Gambar 25 Menu Galery

Menu *galery* memberikan informasi tentang jajanan pasar yang telah dibuat



Gambar 26 Menu Credit

Menu *credit* memberikan informasi tentang pembuat dari *game*.

Simpulan

Dari perancangan yang telah dilakukan, apabila ditinjau dari sudut pandang pembuatan *game* lain yang serupa tujuan dan *genre* bermainnya, maka dapat disimpulkan bahwa *Let's Make Snacks* dapat menjawab permasalahan yang telah dipaparkan, *Let's Make Snacks* dapat memberikan sebuah pembelajaran dan pengenalan tentang jajanan pasar yang ada di Surabaya. Dengan demikian diharapkan anak-anak dapat mengenal dan melestarikan jajanan pasar. *Game* ini ditargetkan untuk *audience* dengan usia antara 5-8 tahun. Selain anak – anak, orang tua pun dapat memainkan *game* ini.

Daftar Pustaka

- Alamsyah, Y. (2006). *Warisan kuliner nusantara kue basah dan jajan pasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Azzahroh. (n.d). *Aneka rasa jajanan khas indonesia*. Jakarta Utara: Daffa Media
- Ince, S.. (2006). *Writing for vidio games*. London : A & C Black
- Lamanya konsentrasi si kecil bergantung usia. (22 Mei 2012). *Kompas*. Retrieved 18 Oktober 2018, from <https://lifestyle.kompas.com/read/2012/05/22/07325742/Lamanya.Konsentrasi.Si.Kecil.Bergantung.Usia>
- Santrock, W. J. (2012). *Live-Span development*. (Benedictine Wisdyasinta). Jakarta: Erlangga
- Setiyaningrum, E.. (2017). *Buku ajar tumbuh kembang anak usia 0-12 tahun*. Retrieved 4 Februari 2019, from https://www.academia.edu/36592719/Buku_Ajar_Teori_dan_Konsep_Tumbuh_Kembang_dan_Stimulasi_Bayi_Toddler_Pra_Sekolah_Usia_Sekolah_dan_Remaja