

Perancangan Gim Digital tentang Camilan Tradisional Khas Sulawesi sebagai Media Edukasi untuk Remaja

James Riady Thomas¹, Miki Tjandra², Dewi Isma Aryani^{3*}

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, Bandung
Email: ^{3*}dewi.ia@art.maranatha.edu

Abstrak: Camilan daerah Indonesia memiliki nilai budaya tinggi karena karakteristik bahan, rasa, dan cara pengolahannya yang khas. Dewasa ini minat para remaja terhadap camilan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia makin menurun akibat globalisasi pertukaran perdagangan bebas yang menimbulkan masuknya budaya asing karena kemudahan pertukaran informasi di era teknologi saat ini. Pada kurun waktu lima tahun terakhir, masyarakat Indonesia harus beradaptasi dengan dunia digital yang menyebabkan pedagang makanan konvensional banyak menutup usahanya, terutama di pulau Sulawesi. Penelitian ini merupakan penelitian metode campuran dengan pendekatan metode glass box yang bertujuan untuk mengedukasi dan memperkenalkan camilan khas Sulawesi kepada remaja berusia 12-18 tahun. Hasil pengumpulan dan analisis data menggunakan studi pustaka dan kuesioner, sedangkan hasil visualisasi desain menggunakan gaya ilustrasi kartun chibi yang sederhana sehingga informasi dalam gim dapat dengan mudah tersampaikan dan dapat dipahami oleh target market. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gim digital ini dapat dijadikan media edukasi tentang camilan khas Sulawesi sebagai salah satu upaya pelestarian budaya cita rasa camilan khas Indonesia.

Kata kunci: camilan Sulawesi, edukasi, gim digital, remaja Indonesia.

Abstract: Indonesian regional snacks are highly valued for their cultural significance due to their distinctive taste, composition of ingredients, and processing techniques. Due to the globalization of free trade exchange and the ease with which information can be exchanged in the modern technology era, teens' interest in traditional snacks from different parts of Indonesia is currently waning. Especially on the island of Sulawesi, many traditional food vendors have forced to close their doors as a result of the Indonesian people's adaptation to the digital world over the past five years. With the purpose of educating and acquainting teenagers aged 12 to 18 with typical Sulawesi snacks, this mix-method study used a glass box method approach. The design visualization results use a simple chibi cartoon graphic style so that the content in the game may be readily conveyed and understood by the target market, while the data collecting and analysis results use literature studies and questionnaires. Thus, in an effort to maintain the cultural flavor of typical Indonesian snacks, this digital game can be utilized as an instructional tool regarding common Sulawesi snacks.

Keywords: education, digital games, Indonesian teenagers, Sulawesi snacks.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan ciri khas kuliner daerahnya. Camilan daerah Indonesia memiliki nilai budaya yang tinggi karena ciri khas dari bahan, rasa, dan cara pengolahannya yang menjadikannya unik (Romanti, 2023). Contoh camilan khas daerah atau tradisional dapat ditemukan pada pedagang kaki lima yang ada di pinggir jalan, stasiun kereta api, pasar, perumahan, dan lain sebagainya. Camilan tradisional telah menjadi bagian dari budaya lokal yang disukai oleh masyarakat Indonesia (Fridayani, 2020). Saat ini minat kuliner terhadap camilan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia makin menurun. Banyak anak muda, khususnya remaja, yang tidak mengenal beberapa makanan tersebut (Handayani, 2016). Sebagian besar masyarakat Indonesia mulai beralih ke camilan modern yang lebih menarik dan mudah didapatkan seperti *junk food*. Hal ini dapat disebut sebagai dampak globalisasi adanya pertukaran perdagangan bebas yang menciptakan berbagai peluang baru serta menimbulkan budaya asing dalam satu tempat karena kemudahan pertukaran informasi di era *internet of things* (IoT) sekarang ini (Idris, 2022). Permasalahan ini menyebabkan budaya lokal seperti kuliner sudah mulai hilang karena perubahan gaya hidup masyarakat modern (Christianity, 2023).

Camilan

Pengertian camilan menurut KBBI adalah makanan ringan yang dikonsumsi untuk mengisi perut sementara, biasanya dikonsumsi pada waktu senggang atau sebelum waktu makan makanan berat. Contoh camilan yaitu kacang-kacangan, buah-buahan, keripik, biskuit, cokelat, kue, dan lainnya. Camilan tradisional merupakan gabungan kata tradisi dan camilan yang dapat diartikan menjadi camilan yang telah ditradisikan secara turun-temurun dari masyarakat setempat. Oleh karena itu, camilan tradisional termasuk dalam kategori budaya Indonesia yang perlu dijaga identitas cita rasanya (Mewangi, 2021). Berdasarkan hasil penelitian Serenami dan Palit (2017) berjudul “Perancangan Buku Resep 30 Ikon Kuliner Tradisional Indonesia untuk Generasi Muda” menyatakan bahwa Indonesia adalah negara yang kaya dengan berbagai aspek budaya. Kuliner Indonesia mewarisi cita rasa masakan tradisional yang beraneka ragam, diperkirakan berjumlah lebih dari 5.000 jenis akan tetapi terpengaruh dengan gaya hidup kekinian. Generasi muda, khususnya remaja, Indonesia saat ini lebih tertarik dengan budaya asing daripada kuliner lokal atau tradisional. Para remaja belum mengakui camilan khas budaya Indonesia sebagai salah satu kebudayaan Indonesia yang dapat dibanggakan (Serenami & Palit, 2017). Faktor pengaruh gaya hidup kekinian menjadi sumber utama yang memengaruhi kuliner lokal Indonesia selain unsur teknologi internet yang sering dimanfaatkan untuk promosi di media sosial. Berdasarkan temuan permasalahan itulah yang melandasi dilakukannya perancangan karya tentang penelitian camilan tradisional Sulawesi ini. Selain itu, adanya temuan dari studi perilaku terhadap produk bermerek internasional dan lokal yang hasilnya mengindikasikan terhadap adanya opini masyarakat terhadap camilan yang bermerek internasional, lebih praktis, ekonomis, awet, dan menarik cenderung lebih disukai. Sedangkan camilan

tradisional digolongkan sebagai makanan yang berharga wajar, sesuai dengan rasa, segar, dan bergizi (Haryanto *et al*, 2015).

Gim Edukasi

Gim atau permainan sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah gim dihadapkan dengan berbagai masalah dan dituntut untuk memecahkannya sehingga dapat menyelesaikan bahkan dapat memenangkan permainan. Gim edukasi adalah salah satu media pembelajaran dengan tujuan interaksi sosial terkait dengan komunikasi edukasi yang berlangsung secara efektif dan efisien dari data informasi atau unsur-unsur yang ada (Susiyanti, 2022). Oleh karena itu, penelitian tentang camilan tradisional Sulawesi dilakukan dengan pendekatan media yang tepat berupa gim edukasi yang terdiri atas gabungan atau kombinasi dari data dan informasi yang telah ada sebelumnya. Sebagai contoh gim dirancang menggunakan metode pembelajaran *mix and match* atau metode pembelajaran mencocokkan gambar menjadi susunan yang benar, sehingga pemain terlatih untuk berpikir sambil berimajinasi. Berkat kemajuan teknologi yang semakin pesat sehingga memberikan dampak kuat pada bidang pendidikan, salah satunya yaitu pengembangan gim edukasi berbasis android maupun *desktop* yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran kepada siswa (Maesun, 2022). Teori mengenai gim ini menjadi dasar penerapan hasil penelitian ke dalam perancangan karya berupa gim edukasi yang menarik dan menyenangkan pada saat dimainkan.

METODE

Adapun jenis penelitian yang dilakukan ini menggunakan *mix-method* dengan pendekatan *glass box* (Setiawan & Aryani, 2023) (Evan *et al*, 2022) untuk mencari tahu dan mengetahui tentang camilan tradisional Sulawesi sebagai bagian dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2016). Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada para murid SMP sampai SMA secara acak dan *online*, terkait pengetahuan dasar tentang camilan tradisional Indonesia dan preferensi terhadap *game style* yang disukai atau biasa dimainkan. Pengumpulan data awal dilakukan melalui kajian literatur sejenis yakni “Perancangan Buku Resep 30 Ikon Kuliner Tradisional Indonesia untuk Generasi Muda” (Serenami & Palit, 2017) Tujuan akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa konsep perancangan gim digital untuk mengedukasi remaja Indonesia akan keberadaan camilan tradisional Sulawesi.

Hasil Kuesioner

Berdasarkan beberapa pertanyaan yang telah diajukan kepada responden, diperoleh hasil sesuai pada beberapa tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Preferensi responden terhadap jenis camilan modern dibandingkan tradisional
 Sumber: Hasil olah data James Riady Thomas (2023)

Iya atau Tidak	Total Responden
Iya	74%
Tidak	26%

Tabel 2. Pengetahuan responden tentang camilan khas Sulawesi
 Sumber: Hasil olah data James Riady Thomas (2023)

Iya atau Tidak	Total Responden
Iya	47%
Tidak	53%

Tabel 3. Pengetahuan responden tentang kelebihan camilan Sulawesi dibandingkan daerah lain
 Sumber: Hasil olah data James Riady Thomas (2023)

Iya atau Tidak	Total Responden
Iya	31%
Tidak	69%

Berdasarkan hasil olah data dari Tabel 1, 2, dan 3 bisa diambil kesimpulan bahwa kalangan remaja lebih menyukai camilan *modern* dibandingkan dengan camilan tradisional. Data juga menunjukkan bahwa terdapat kurangnya pengetahuan akan keberadaan camilan daerah lain, khususnya Sulawesi.

Tabel 4. Durasi waktu bermain gim
 Sumber: Hasil olah data James Riady Thomas (2023)

Waktu	Total Responden
> 6 Jam	13%
3-5 Jam	35%
1-2 Jam	35%
<60 Menit	7%

Pada Tabel 4 di atas menunjukkan durasi waktu rata-rata remaja bermain gim dari 1-2 jam dan 3-5 jam sehari. Dengan data tersebut, *gameplay* atau mekanika permainan atau gim yang dirancang dapat disesuaikan supaya tidak membutuhkan waktu cukup lama saat dimainkan.

Tabel 5. Preferensi responden terhadap gaya gambar dalam gim
 Sumber: Hasil olah data James Riady Thomas (2023)

Gaya Gambar	Total Responden
2D	58%
3D	13%
Vector	29%

Tabel 6. Preferensi responden terhadap *genre* gim
 Sumber: Hasil olah data James Riady Thomas (2023)

Kategori	Total Responden
Arcade	15
Simulasi	23
Laga	9
Strategi	18
Kartu	7
Papan	4
Petualangan	21
Santai	6
Trivia	3

Tabel 5 dan 6 menunjukkan bahwa *genre* gim yang disukai remaja adalah simulasi, diikuti oleh *genre* petualangan. Kemudian terkait visualisasi gaya gambar karakter (Aryani, 2021) dalam gim menunjukkan bahwa gaya gambar 2D lebih disukai dibandingkan 3D dan vector. Dengan demikian, hipotesis dari kuesioner yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah remaja cenderung menggunakan waktu luangnya dengan bermain gim dengan *genre* simulasi (Tjandra, 2016), bergaya gambar 2D, terutama kartun chibi, dan berbasis *platform* digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner dan studi pustaka yang telah dilakukan, selanjutnya dapat dirumuskan ke dalam perancangan media edukasi dan informatif untuk melestarikan camilan Sulawesi. Pendekatan media gim sebagai media edukasi dipilih supaya para remaja dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran secara konvensional seperti membaca buku. Selain itu, melalui gim juga akan lebih mudah dalam hal penyampaian informasi dengan informatif dan menarik kepada remaja berusia 12-18 tahun, berdomisili di kota-kota besar Indonesia, para murid yang memiliki maupun tahap belajar dan tertarik pada budaya Indonesia, menyukai bermain gim, dan akrab atau terbiasa dengan gawai seperti *handphone*, *tablet*, dan sebagainya.

Konsep Media

Media utama yang digunakan berupa format gim digital. Media ini dipilih karena kemudahan dalam hal mengakses dan memungkinkan terjadi interaksi pemain melalui elektronik atau komputer yang akan ditampilkan secara visual. Pemilihan media gim digital juga dilakukan karena ada preferensi generasi muda, khususnya remaja, yang lebih menyukai konten bersifat hiburan. Penyebaran atau promosi gim akan dilakukan melalui *flyer*, poster, *x-banner*, dan *platform* digital seperti Instagram *post* atau *feeds*. Media pendukung juga dibuat sebagai penunjang promosi berupa stiker, gantungan kunci, *postcard*, dan *bookmark* sebagai *merchandise* saat gim ini dirilis.

Konsep Komunikasi

Pada perancangan gim edukasi bertema camilan Sulawesi ini dibutuhkan media yang tepat untuk kalangan remaja. Media-media berisi tentang informasi dengan visual yang sederhana dan mudah diakses (Lumanta *et al*, 2019) dalam kehidupan sehari-hari seperti melalui gawai. Oleh karena itu, media akan berisi tentang informasi camilan khas Sulawesi dengan gabungan cerita pendek beserta dengan ilustrasi digital yang menarik bagi remaja sehingga pesan lebih mudah untuk disampaikan dan dipahami. Melalui metode komunikasi ini cerita akan disampaikan secara informatif berupa percakapan atau dialog antar karakter dalam gim. Pemain akan dapat mengetahui dan mengenali camilan Sulawesi secara lebih dalam serta dapat memainkannya sewaktu-waktu. Dapat dikatakan bahwa gim CAMILA ini mengadopsi konsep gim simulasi memasak dalam Cooking Mama (Tjandra, 2016). Namun, terdapat perbedaan akan jenis makanan yang ada yakni dalam gim CAMILA hanya dikhususkan untuk jenis makanan atau camilan khas tradisional Sulawesi saja.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif dibuat untuk mendukung komunikasi visual. Visual gim membantu komunikasi dalam memberikan edukasi yang informatif melalui permainan sehingga tersampaikan dengan mudah dan menyenangkan. Desain gim dibuat sederhana dan kekinian dengan gaya visual kartun chibi. Penggunaan warna adalah warna kontras atau terang, dengan harapan para remaja akan lebih mudah mengingat dan menangkap pesan yang ingin disampaikan secara visual.

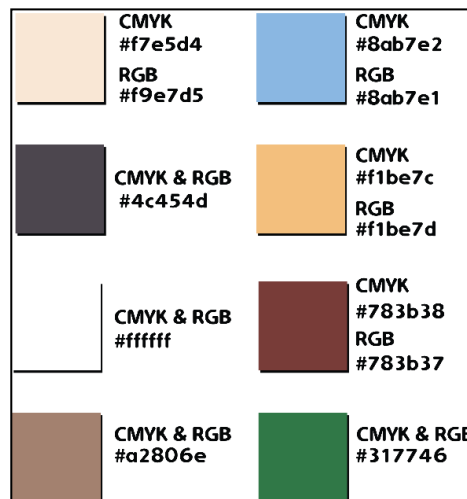
Tabel 7. Konsep perancangan media gim digital CAMILA
 Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Elemen Desain		Konsep Desain
Gaya Karakter	Gambar	Gaya gambar chibi sederhana dengan menggunakan outline tebal
Warna		Pastel cerah
Tipografi		Penggunaan huruf yang berkesan ramah dan tebal



Gambar 1. Font Simply Rounded
 Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Gambar 1 di atas merupakan huruf Simply Rounded yang digunakan dalam perancangan gim digital dengan memiliki tampilan tebal tetapi mengesankan ramah, memiliki ciri khas *round corner* bersifat santai atau kasual, menyenangkan, serta yang terpenting pilihan *font* dapat dibaca dengan baik dan jelas oleh pemain.



Gambar 2. Palet warna yang digunakan dalam gim digital CAMILA
 Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Gambar 2 di atas merupakan palet warna yang digunakan dalam perancangan gim digital CAMILA dengan memiliki ciri khas pastel cerah. Warna yang digunakan dominan oren, hijau, putih, biru, dan coklat. Warna dominan oren memberikan makna kenangan manis, sedangkan biru memberikan kesan perasaan. Warna oren dan coklat juga digunakan pada logo gim CAMILA. Warna oren, putih, hijau, dan coklat melambangkan kemakmuran dan kehangatan, selain itu juga warna-warna ini menjadi ciri tampilan makanan tradisional di Indonesia.



Gambar 3. Logo gim CAMILA
Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Gambar 3 merupakan *logotype* dari gim yang menuliskan kata Camila sebagai tokoh utama permainan sekaligus merupakan permainan kata dari kata camilan. Warna logo menggunakan oren dan coklat untuk memberikan kesan kenangan dan rasa manis dari camilan tradisional Sulawesi yang akan ditampilkan. Bentuk *font* sanserif *logotype* memberikan kesan muda, akrab, dan juga menyenangkan.



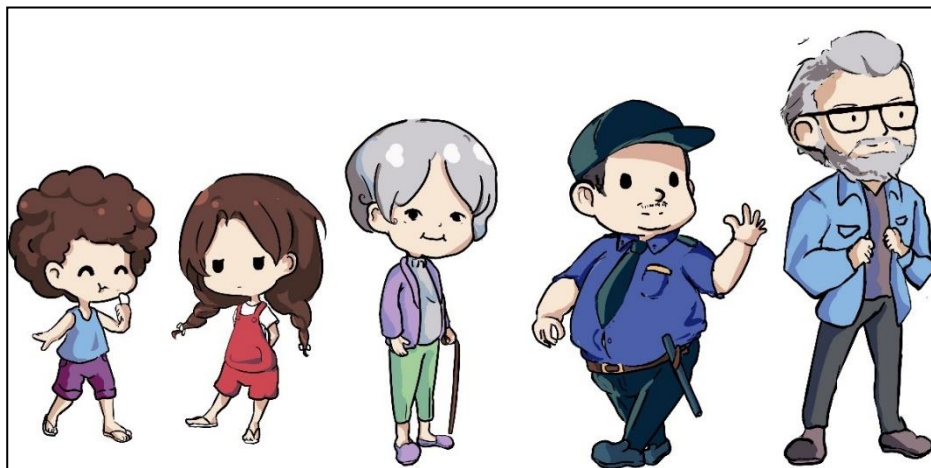
Gambar 4. Karakter utama, Camila
Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Pada Gambar 4 menampilkan ilustrasi karakter utama yaitu Camila. Camila merupakan tokoh utama yang akan dimainkan dalam gim ini. Berdasarkan cerita pendek yang diangkat dalam gim ini menceritakan Camila yang menjadi cucu satu-satunya dari neneknya yang bernama Yayun. Camila memiliki sifat yang baik, riang, dan suka menolong. Yayun memiliki catatan resep makanan camilan khas Sulawesi dalam sebuah buku yang diwariskan kepada Camila. Camila sering membantu neneknya berjualan camilan tradisional khas Sulawesi dan dalam permainan Camila akan membimbing pemain untuk mengenal dan mengetahui proses pembuatan aneka camilan khas Sulawesi tersebut.. Desain karakter Camila didominasi warna oren pastel dan biru.



Gambar 5. Karakter pendamping, Anton
 Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Gambar 5 adalah desain dari karakter pendamping dari gim Camila bernama Anton. Anton merupakan teman baik dari Camila dan ia memiliki sifat ingin tahu akan segala hal. Pada gim CAMILA ini Anton berperan untuk membantu Camila dalam membuat camilan tradisional khas Sulawesi melalui buku catatan yang didapat dari Yayun, nenek Camila. Desain karakter Anton didominasi menggunakan warna coklat dan biru yang berarti ketertiban.



Gambar 6. Karakter pendukung lainnya dalam gim
 Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Gambar 6 merupakan karakter lainnya dalam gim yang akan bertemu Camila melalui cerita. Peran dari karakter-karakter tersebut akan membawa misi melalui memesan camilan tertentu kepada Camila. Warna-warna yang digunakan cukup kontras atau terang dengan *outline* yang tebal agar terlihat ceria dan menarik.

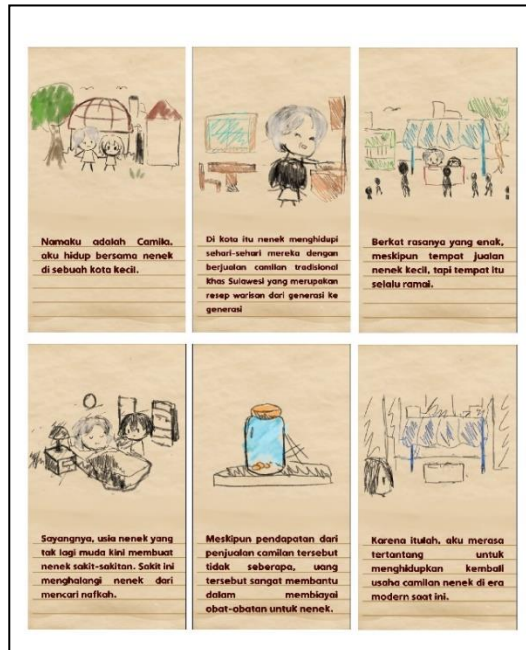


Gambar 7. Camilan khas Sulawesi
 Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Gambar 7 merupakan ilustrasi beberapa camilan khas Sulawesi yang dibuat dengan gaya gambar kartun. Ilustrasi camilan dibuat sedemikian rupa secara visual supaya masih terlihat seperti aslinya agar bisa dikenali oleh target. Gaya ilustrasi pada camilan bertujuan untuk menyampaikan informasi secara lebih mudah, menarik melalui penggunaan pewarnaan yang lebih sederhana agar tetap berkesan menggugah selera.



Gambar 8. Visual menu awal gim CAMILA
 Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)



Gambar 9. Visual prolog gim CAMILA
 Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Gambar 8 dan 9 adalah visual awal dari gim CAMILA ini. Dari menu awal hingga prolog gim digambarkan dengan visualisasi sederhana, terutama pada bagian prolog yang digambar dengan gaya *doodle* layaknya corat-coret anak kecil yang sedang menulis buku harian. Hal ini dimaksudkan agar pemain merasakan nostalgia atau kenangan akan masa lalu dari karakter utama, Camila.



Gambar 10. Visual menu gim
 Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)



Gambar 11. Visual *gameplay*
Sumber: dokumentasi James Riady Thomas (2023)

Gambar 10 dan 11 adalah cuplikan menu visual dan *gameplay* dari gim CAMILA ini. Gim ini menyediakan *visual informative* sederhana dengan gaya kartun yang menunjukkan camilan khas Sulawesi kepada pemain melalui cerita Camila, serta cara membuat camilan tradisional tersebut.

KESIMPULAN

Camilan merupakan salah satu bentuk budaya Indonesia yang kini mulai kehilangan peminatnya, khususnya kaum generasi muda. Apabila hal ini terus dibiarkan maka akan berdampak pada hilangnya identitas cita rasa Indonesia, dalam hal kekayaan kulinernya. Generasi muda Indonesia memiliki peran penting dalam menjaga dan meneruskan budaya cita rasa kuliner Indonesia yang telah diwariskan oleh nenek moyang Indonesia. Hal ini diperkuat dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat beberapa tahun terakhir ini, sehingga turut mengubah gaya hidup masyarakat Indonesia yang cenderung lebih menyukai budaya instan. Selama lima tahun terakhir, khususnya yang terjadi di pulau Sulawesi, kaum remaja yang sebagian besar terdiri atas murid SMP hingga SMA lebih menyukai makanan maupun camilan modern seperti aneka macam *junkfood* yang relatif mudah diperoleh melalui aplikasi layanan pesan antar dari *platform* digital. Masyarakat dipaksa untuk beralih ke teknologi modern untuk bertahan di bidang usahanya masing-masing termasuk para penjual camilan tradisional. Hal tersebut tentu saja berdampak pada para pedagang makanan tradisional karena harus bersaing dengan

waralaba makanan modern tersebut. Namun tidak semua perkembangan teknologi itu buruk apabila dimanfaatkan dengan tepat dan sesuai dengan konteks. Salah satu upaya yang dilakukan untuk dapat menjaga kelestarian camilan tradisional tersebut adalah melalui perancangan gim digital. Diharapkan melalui media gim digital ini informasi dan wawasan tentang camilan khas Sulawesi dapat mendorong keinginan generasi muda, khususnya remaja, untuk tertarik dan memiliki keinginan membuat atau membeli dan mengonsumsinya. Perancangan gim digital ini diharapkan menjadi perspektif baru dan memberikan kontribusi bagi keilmuan DKV sebagai alternatif metode edukasi bertema tradisi atau budaya Indonesia. Selain itu, penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal responden kuesioner yang dilakukan secara acak dan *online* sebagai sampling, sehingga media gim digital edukasi tentang camilan tradisional Sulawesi ini masih belum dapat dibuktikan keberhasilannya secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Dewi Isma. (2021). *Menguak Karakter dan Visualisasi Eevee dalam Franchise Pokemon*. Banyumas: Amerta Media.
- Christianity, Nadya. (2023). “Tersisihnya Budaya Lokal karena Globalisasi”, diakses dari: Bandungbergerak.id pada <https://bandungbergerak.id/article/detail/1979/tersisihnya-budaya-lokal-karena-globalisasi>, pada 4 Desember 2023.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Evan, D.M., Natanael, I.N., Aryani, D.I. (2022). Perancangan Konten Digital Edukasi Tentang Anti “Food Waste” Melalui Video Animasi. *dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 12(3), 235-246. DOI: <https://doi.org/10.24036/dekave.v12i3.117939>.
- Fridayani, N. (2020). “15 Jajanan Tradisional yang Sering Dijual di Pasar, Pernah Coba Semua?”, diakses dari: Kompas pada <https://www.kompas.com/food/read/2020/11/13/091200875/15-jajanan-tradisionalyang-sering-dijual-di-pasar-pernah-coba-semua?page=all>, pada 4 Desember 2023.
- Handayani, Indah. (2016). “Penyebab Kuliner Tradisional Banyak Menghilang”, diakses dari: Beritasatu pada <https://www.beritasatu.com/archive/339207/penyebab-kuliner-tradisionalbanyak-menghilang>, pada 4 Desember 2023.
- Haryanto, B., Riyanto, G., Hastjarjo, D. (2015). ANALISIS PREFERENSI PASAR TERHADAP PEMILIHAN MERK ASING ATAU MERK LOKAL (Studi Perilaku Konsumen Terhadap Makanan Cemilan di Indonesia). *SCA: Proceeding of International Conference Sustainable Competitive Advantage 5(1)*. Diakses dari: <http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/view/631>.

- Idris, Muhammad. (2022). "Pengertian Globalisasi, Ciri, Penyebab, dan Dampaknya", diakses dari: Kompas pada <https://money.kompas.com/read/2022/05/01/154914826/pengertian-globalisasi-ciri-penyebab-dan-dampaknya?page=all>, pada 4 Desember 2023.
- Lumanta, E., Gunawan, P. R., & Tjandra, M. (2019). Perancangan Media Informasi Untuk Menanggulangi Kecanduan Gawai Pada Anak. *Serat Rupa Journal of Design*, 3(1), 48-60.
- Maesun. (2022). "Belajar Pengolahan Data dengan Media Gim Edukasi", diakses dari: Radar Semarang pada, <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmuguruku/2022/01/04/belajar-pengolahan-data-dengan-media-gim-edukasi/>, pada 4 Desember 2023.
- Mewangi, M. (2021). "Semarak Jajanan Tradisional Indonesia", diakses dari: Kompas pada, <https://interaktif.kompas.id/baca/semarak-jajanan-tradisional-di-indonesia/>, pada 4 Desember 2023.
- Romanti. (2023). "Jelajah Budaya Indonesia Via Kuliner", diakses dari: Kemdikbud.go.id pada, <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/jelajah-budaya-indonesia-via-kuliner-tradisional/>, pada 4 Desember 2023.
- Serenami, C. N., & Palit, R. A. (2017). Perancangan Buku Resep 30 Ikon Kuliner Tradisional Indonesia untuk Generasi Muda. *Jurnal Serat Rupa*, 1(3), 417-430.
- Setiawan, K. C., & Aryani, D. I. (2023). Potensi Komik Web sebagai Media Edukasi Mental Health dan Self-Acceptance bagi Remaja Laki-laki di Indonesia. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 3(2), 171-186.
- Susiyanti, Eka. (2022). "Pengertian, Fungsi, dan Prinsip Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran", diakses dari: Naikpangkat.com pada, <https://naikpangkat.com/pengertian-fungsi-dan-prinsip-game-edukasi-sebagai-media-pembelajaran/>, pada 4 Desember 2023.
- Tjandra, M. (2016). Analisis kritis VISUALISASI game cooking mama Dalam Konteks Ideologi Dan Simulasi. *Serat Rupa Journal of Design*, 1(1), 16-29.