

PERANCANGAN VIDEO GAME KULINER KHAS KOTA SAMARINDA

Melvine Karsono¹, Erandaru Srisanto², Ryan Pratama S³

^{1 2 3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: mel_vine@live.com

Abstrak

Judul: Perancangan Video Game Kuliner Khas Kota Samarinda

Kota Samarinda memiliki berbagai macam kuliner khas lokal. Keunikan kuliner khas di kota Samarinda ini terbentuk dari ragamnya suku-suku pendatang yang membawa ke-khasan kuliner masing-masing daerah asal mereka. Keunikan di bidang kuliner merupakan suatu potensi wisata bagi kota Samarinda. Namun sayangnya masih banyak generasi muda yang kurang mengenal keunikan kuliner khas Samarinda yang begitu beraneka ragam. Maka dari itu, media *video game* dibutuhkan untuk mengkomunikasikan kepada generasi muda bahwa dirasa penting dan perlu untuk mengenal akan apa saja keunikan di bidang kuliner yang dimiliki oleh kota Samarinda. Diharapkan dengan adanya media ini, generasi muda dapat menyadari akan keunikan kuliner yang begitu beragam. Media *video game* dirasa cukup efektif untuk mengkomunikasikan dan menyampaikan suatu makna yang terkandung dalam mengenalkan beragam kuliner khas kota Samarinda kepada generasi muda.

Kata kunci: Kuliner khas, Samarinda, *video game*.

Abstract

Title: Designing a Video Game About Samarinda Local Culinary

Samarinda city has a wide variety of local culinary. This uniqueness is affected by a number of immigrant ethnic group, who bring the speciality of their origin. This will be a good potency for local tourism in Samarinda. Unfortunately, nowadays youth are being ignorant about the fact. Thus, a video game is created in order to communicate the importance of knowing the local culinary of Samarinda. From this game, it is expected that young people will know the uniqueness of Samarinda local culinary. This media is considered to be effective to spread this message, to tell the youth about the uniqueness of local culinary in Samarinda.

Keywords: Local Culinary, Samarinda, Video Game.

Pendahuluan

Dunia kuliner memang tidak akan pernah habis jika diulas satu per satu. Berbagai macam restoran baru kerap bermunculan dengan konsep dan ide yang menarik serta berbeda satu dengan yang lainnya. Bagaimana tidak, secara umumnya kita sebagai makhluk hidup membutuhkan makanan minuman untuk bertahan hidup dan sebagian besar masyarakat senang mencicipi makanan-makanan yang tidak pernah mereka temui sebelumnya yang ditampilkan di televisi ataupun yang didengar di radio. Banyak sekali acara-acara televisi yang menampilkan potensi kuliner Nusantara. Sebagai contoh acara televisi yang pernah saya lihat, yaitu *Dorce Jalan-jalan*, *Makan Besar*, *Brownies*, dan lain-lainnya. Tingkat rating acara

kuliner memang tidak begitu tinggi. Tetapi, acara ini memiliki penonton setia yang berasal dari kalangan ibu-ibu dan karenanya pada tahun 2011-2013 muncul inovasi baru mengenai kuliner yang dibuat dalam bentuk *reality show* ajang adu kemampuan memasak bagi semua kalangan, yaitu *MasterChef Indonesia*. Rating untuk acara ini cukup tinggi sehingga pada tahun 2014 di bulan April mulai tayang perdana acara *Junior MasterChef Indonesia*.

Indonesia memiliki berbagai macam masakan-masakan yang menarik dan patut untuk di coba bagi pecinta kuliner, masyarakat dalam negeri maupun pendatang. Sebagai salah satu contohnya di kota Kediri yang terkenal dengan sate bekicotnya, pulau Lombok dengan Ayam Taliwangnya, dan masih

banyak lagi. Salah satu contoh kota yang juga memiliki imej buruk di mata masyarakat. Namun memiliki kuliner khas yang menggiurkan adalah kota Makassar yang mana dikenal oleh banyak orang dengan perilaku dan cara bicara penduduknya yang kasar. Tetapi, memiliki wisata kuliner yang khas dan terkenal dengan masakan Konro Bakarnya yang terbuat dari daging iga sapi pilihan.

Kota Samarinda merupakan ibu kota dari provinsi Kalimantan Timur. Menurut riset yang dilakukan, 50-60% masyarakat luar hanya mengenal imej kota Samarinda sebagai kota yang selalu dilanda banjir, kebakaran dan masalah sosial lainnya. Bencana banjir terjadi karena lenyapnya rawa-rawa membuat air limpasan hujan yang turun dari bebukitan kehilangan tempat dan akibatnya genangan muncul di mana-mana. Sedangkan, bencana kebakaran yang terjadi di kota Samarinda, kebanyakan berasal dari adanya konslet dan kelalaian warga untuk mengecek kembali adanya penggunaan gas atau listrik yang lupa dimatikan. Akibat masalah-masalah yang ada itulah membuat imej kota Samarinda menjadi buruk di mata masyarakat dan imej tersebut seakan sudah tertanam sehingga masyarakat berpikir bahwa tidak ada yang menarik di kota Samarinda. Di sisi lain, kota Samarinda memiliki berbagai macam potensi wisata yang menarik. Seperti salah satunya adalah wisata kuliner.

Salah satu contoh kota yang juga memiliki imej buruk di mata masyarakat. Namun memiliki kuliner khas yang menggiurkan adalah kota Makassar yang dikenal oleh banyak orang dengan perilaku dan cara bicara penduduknya yang kasar. Tetapi, memiliki wisata kuliner yang khas dan terkenal dengan masakan Konro Bakarnya yang terbuat dari daging iga sapi pilihan dan berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kota Samarinda, walaupun memiliki imej yang buruk di masyarakat. Tetapi juga memiliki kekayaan alam dan wisata kulinernya yang beragam.

Untuk memperkenalkan kuliner khas kota Samarinda dibuatlah perancangan yang menggunakan media utama berupa *video game* karena menurut survey T, Soper (2013) *video game* lebih banyak peminatnya dari pada film, karena dengan bermain *video game*. Pemain seolah-olah dapat masuk ke dalam *game* menjalani perannya dalam *storyline game* tersebut dan *film* dianggap tidak interaktif serta tidak dapat memberikan ketegangan yang lebih bagi masyarakat tertentu.

Game juga bisa menjadi salah satu media untuk mempromosikan suatu informasi yang tidak pernah kita ketahui sebelumnya seperti *video game Dynasty Warriors* yang menceritakan tentang dinasti-dinasti, tokoh-tokoh sejarah seperti *Guan Yu, Zhang Fei, Liu Bei* dan lainnya, *video game Brother in Arms series*

yang mengambil topik perang dunia ke II. Sebagai contoh lainnya menurut pengalaman penulis sendiri, saat bermain *video game* dengan *Farm-simulation RPG genre* yang berjudul *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* yang menceritakan kehidupan seorang anak laki-laki yang diminta tolong oleh almarhum kakeknya untuk mengambil alih dan mengembangkan peternakannya dalam kurun waktu 1 tahun agar peternakan tersebut tidak digusur untuk dibangun taman bermain. Selama bermain *game* tersebut, penulis mendapatkan banyak sekali informasi mengenai betapa repot dan susahnyanya kehidupan seorang petani untuk mendapatkan uang. Mulai dari bercocok tanam, merawat dan menyirami tanaman setiap harinya supaya dapat menghasilkan buah yang berkualitas, memberi makan dan merawat hewan setiap harinya untuk mendapat produk yang bagus untuk dijual, membuat pagar di sekeliling lahan untuk menghindari serangan dari anjing liar yang berkeliaran pada malam hari sampai memancing ataupun menambang emas untuk dijual demi mendapatkan uang.

Dapat disimpulkan dari contoh yang diberikan di atas, *game* dapat berfungsi menjadi salah satu media promosi yang cukup efektif untuk mempromosikan atau memberi tahu suatu informasi.

Promosi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu program pemasaran. Pada kegiatan promosi, perusahaan memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi dengan pembeli-pembeli potensial, guna mengenalkan keunggulan-keunggulan produknya. Promosi mencakup sejumlah bidang utama. Bidang-bidang ini, yang dikenal dengan Bauran Promosi, meliputi unsur-unsur periklanan, penjualan personal, promosi penjualan, hubungan masyarakat, dan pemasaran langsung.

Untuk contoh umumnya, seperti *game Final Fantasy*, berdasarkan hasil penelitian bauran promosi yang dilaksanakan oleh Square Enix meliputi periklanan, promosi penjualan, hubungan masyarakat, dan pemasaran langsung telah terintegrasi dengan baik dan alat promosi yang dipilih dan digunakan tidak ada yang dominan, semua memiliki peranan yang penting saling mendukung dan melengkapi kegiatan promosi. Kegiatan promosi perlu terus ditingkatkan agar dapat meningkatkan permintaan akan jasa permainan *Final Fantasy* yang *remake, remaster* maupun yang baru, kegiatan promosi seperti website yang dimiliki perlu terus diperbarui agar tidak terjadi kebosanan yang membuat pelanggan kecewa.

Promosi berpengaruh besar dalam mengenalkan suatu produk atau barang baru kepada masyarakat. Kegiatan promosi dapat dilakukan dengan cara membagikan informasi mengenai keberadaan *game* kuliner khas kota Samarinda sebagai salah satu jasa hiburan permainan melalui media sosial ataupun katalog.

Perancangan *video game* ini mengambil latar di kota Samarinda dengan mengangkat daya tarik kuliner khasnya sebagai tema dan memiliki judul “Kresin Si Bocah Koki”. Sasaran dari *video game* ini nantinya akan ditujukan kepada remaja usia 14-20 tahun.

Perancangan *video game* “Kresin Si Bocah Koki” ini merupakan kerjasama perancang sebagai *game designer* dengan seorang *programmer*. Tugas *programmer* adalah melakukan *coding* dan menggabungkan *assets visual* yang diperoleh dari perancang untuk dijadikan sebuah *game*. *Programmer* juga membuat *script* perintah pada *game*, agar dapat digunakan atau dimainkan sesuai konsep. *Software* yang digunakan untuk perancangan ini adalah *Flashdevelop*.

Metode Penelitian

Perancangan tugas akhir *video game* kuliner khas kota Samarinda yang berjudul “Kresin Si Bocah Koki” ini menggunakan beberapa metoda perancangan yang diantaranya adalah:

Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan *Video Game* Kuliner Khas Kota Samarinda ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya:

- a. Studi Pustaka
Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah. Metode kepustakaan merupakan teknik observasi secara tidak langsung. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data tentang kuliner khas di Kota Samarinda dan sejarah kuliner serta kota Samarinda.
- b. Wawancara
Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mencari informasi cara pembuatan maupun bahan dari kuliner khas yang akan dimasukkan ke dalam *video game*.
- c. Observasi Data
Observasi data merupakan cara mengumpulkan data dengan mendokumentasikan objek yang diteliti. Dengan kata lain metode observasi merupakan pengumpulan dokumen dengan

menggali, memotret, merekam, meniru dan sejenisnya yang lazim digunakan dan metode yang dilakukan adalah meneliti dan mengamati budaya masyarakat yang lahir dari kuliner tersebut. Pengamat dalam hal ini menjadi anggota penuh dari kelompok yang diamatinya. Dengan demikian, pengamat dapat mendapatkan informasi tentang target *audience*

d. Internet

Internet merupakan salah satu sumber informasi dan data yang penting, terutama dalam era perkembangan teknologi dan dunia informasi yang sangat pesat. *Internet* adalah sistem informasi yang saling berhubungan ke seluruh dunia yang mentransfer data melalui *packet switching*. Melalui *internet protocol*, didalamnya terdapat banyak informasi dan servis seperti *e-mail* dan *webpage*.

Alat Pengumpulan Data

Pada perancangan ini, digunakan beberapa instrument pengumpulan data untuk mendukung dalam proses mengumpulkan, alat tersebut di antara lain :

- a. Komputer
Untuk dapat mengakses *internet*, maka dibutuhkan media elektronik untuk mengaksesnya. Media itu salah satunya adalah komputer. Media komputer adalah peranti keras/*hardware* yang dapat mengakses *internet* lalu menyimpan data hasil pencarian dengan mudah.
- b. Wawancara
Menggunakan alat-alat sederhana seperti buku catatan dan bolpoin guna mencatat informasi mengenai jenis dan resep makanan yang ada.
- c. KameraDSLR
Dapat digunakan sebagai alat dokumentasi, memotret serta merekam hasil wawancara dengan narasumber ataupun mengambil foto kuliner-kuliner khas kota Samarinda untuk dijadikan acuan dalam pengerjaan proyek *video game* ini.

Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisa kualitatif dan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Data yang diperoleh dari proses tersebut nantinya akan dilakukan sintesis untuk mengambil sebuah kesimpulan, yang pada tahap selanjutnya hasil sintesis ini dapat membantu dalam proses perancangan *game*.

Konsep Perancangan

Perancangan Tugas Akhir ini menggunakan *video game* sebagai media utama untuk memperkenalkan kuliner khas kota Samarinda kepada masyarakat luas. Konsep dari *video game* ini adalah membuat *game* dengan *genre arcade-cooking* yang ditampilkan dengan gaya 2D dan sudut pandang orang pertama.

Strategi Visualisasi

- a. Visualisasi yang dilakukan dimulai dari membuat sketsa konsep karakter dan *environment* yang ada. Lalu kemudian desain *Interface* sebagai *layout* utama dalam *game*. *Layout* ini juga disesuaikan dengan *genre* dari *game* yang akan dibuat, yaitu dalam bentuk album foto dengan warna dominan coklat.
- b. Untuk *artstyle*, menggunakan gaya kartun, mengingat *target market* adalah usia anak remaja tahap menengah, yaitu usia 14-20 tahun yang gemar bermain *video game* dan memiliki rasa minat yang tinggi serta remaja pada usia tersebut lebih paham akan penggunaan *internet* yang nantinya dapat membantu menyebarkan *video game* “Kresin Si Bocah Koki”
- c. Mengingat *game* ini dibuat berdasarkan contoh nyata seperti pada makanan yang ada dalam *game* ini, maka akan dilakukan upaya mendesain tidak jauh beda dengan makanan aslinya dan *game* ini adalah fiksi, sehingga juga akan dilakukan sedikit modifikasi pada beberapa area yang diangkat untuk menyesuaikan dengan alur *game*.

Konsep Kreatif

Gameplay menggunakan *genre arcade-cooking game* yang dinyatakan dalam bentuk visual 2D (2 dimensi), dengan tampilan *screen* yang tetap berada di tengah, dari sudut pandang *first-person* (orang pertama). Dalam *screen* yang ditampilkan, sebenarnya pemain mengendalikan Kresin sebagai tokoh utama dalam *game* ini. Pemain akan menghadapi tantangan-tantangan yang diberikan disetiap *stage* berupa waktu dan kesempatan yang terbatas serta adanya jebakan-jebakan yang ada. *Player* harus menyelesaikan setiap *stage* yang ada untuk menamatkan *game* ini.

Gameplay ini dirancang dengan fokus utama memperkenalkan kuliner khas kota Samarinda. *Gameplay arcade* memiliki *interface* yang sederhana dan memang tidak banyak tantangan yang ada seperti *genre action* ataupun RPG, tetapi *genre arcade* ini memiliki daya tariknya sendiri

Game arcade memiliki tantangan dalam hal waktu, pemain harus cepat dalam berpikir dan mengambil

keputusan, jika tidak waktu akan habis dan pemain dinyatakan *game over* dan harus mengulangi dari awal permainan. *Game* ini terdiri dari tiga *stage* dengan tantangan yang berbeda disetiap *stage*, yaitu:

- a. Tantangan pertama dalam *stage* satu adalah waktu dan kesempatan yang terbatas. Pemain harus bisa membaca dan berpikir secara cepat mengenai pertanyaan yang diberikan di *stage* satu yang merupakan sebuah *quiz* yang terdiri dari enam pertanyaan. Pemain hanya diberikan waktu sebanyak 1 menit lebih 35 detik untuk menjawab enam pertanyaan tersebut. Kesempatan maupun waktu yang habis akan berujung pada kegagalan yang tak lain adalah *game over*.
- b. Tantangan pertama dalam *stage* satu adalah waktu dan kesempatan yang terbatas. Pemain harus bisa membaca dan berpikir secara cepat mengenai pertanyaan yang diberikan di *stage* satu yang merupakan sebuah *quiz* yang terdiri dari enam pertanyaan. Pemain hanya diberikan waktu sebanyak 1 menit lebih 35 detik untuk menjawab enam pertanyaan tersebut. Kesempatan maupun waktu yang habis akan berujung pada kegagalan yang tak lain adalah *game over*.
- c. Tantangan ketiga adalah dalam menggoreng Ayam Banjar. Pada *stage* tiga ini memiliki tantangan berupa waktu yang terbatas dan adanya sistem penambahan dan pengurangan skor yang tidak terlihat dalam *screen game*. Pemain harus menghitung sendiri berapa ayam yang telah berhasil digoreng, karena per Ayam Banjar yang berhasil digoreng akan mendapat skor *plus* 20 dan untuk ayam yang gagal akan mendapat *minus* 30. Stok ayam tidak akan habis-habis. Berhasil menggoreng 5 ayam atau mendapat skor 100 akan mengarahkan ke meja penjurian dan akan diperlihatkan skor yang diperoleh pada *stage* akhir ini dan masuk ke bagian *credits* lalu *epilogue*.

Storyline

Storyline adalah proses merancang cerita utama untuk digunakan didalam *game*, *storyline* berguna untuk proses pembuatan *level design* dan juga karakter yang ada didalamnya.

Kresin adalah seorang koki amatir kelahiran Samarinda, yang mengikuti turnamen lokal dengan tujuan untuk mengadu kemampuan dan pengetahuannya dalam memasak serta mendapatkan hak untuk bertanding di turnamen tingkat nasional yang akan diselenggarakan di kota Surabaya. Kresin ingin membersihkan nama baik kota Samarinda dengan kuliner melalui ajang kompetisi memasak masakan daerah terbaik. Dengan memenangkan turnamen tingkat lokal, maka Kresin berhak

mendapatkan akses mengikuti turnamen selanjutnya. Alasan utama Kresin mengikuti kompetisi tersebut adalah penghargaan yang akan diperoleh si pemenang akan mendapatkan hadiah berupa ulasan di majalah kuliner mengenai masakan terbaik dan sebuah penghargaan untuk koki dan masakannya serta akses mengikuti turnamen tingkat yang lebih tinggi. Untuk itu, ia mengikuti *program* pelatihan koki amatir yang diselenggarakan di kota kelahirannya, Samarinda

Konsep Karakter

Kresin

Tokoh utama dalam *game* “Kresin Si Bocah Koki” adalah seorang pemuda berusia 18 tahun dan memiliki wajah yang biasa/polos, memiliki tubuh yang kurus, berambut pendek berwarna hitam, dan mata yang sayu berwarna hitam juga. Kresin menggunakan aksesoris seperti koper berisi peralatan masak dan pakaian kokinya.

Kresin tumbuh dikeluarga yang sederhana dengan ekonomi pas-pasan. Ia merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Kakak laki-laki Kresin membuka usaha depot demi menghidupi ibu dan adik-adiknya yang masih bersekolah dasar. Kresin mulai tertarik dalam dunia memasak sejak ia masih kecil. Karena kakak tertuanya harus keluar berkerja membanting tulang menggantikan ayahnya yang tiada. Kresin, seorang diri harus merawat ibunya yang sakit dan adik-adiknya. Ibu Kresin memiliki penyakit maag kronis, yang menyebabkan tubuh ibunya menolak makanan-makanan yang masuk ke dalam tubuhnya. Kresin, yang begitu menyayangi keluarga, tidak tega melihat keadaan ibunya. Ia mulai belajar memasak sedikit demi sedikit dari buku dan kakak tertuanya. Ia membuat dan mengkreasikan masakan yang ada dan mengubah resepnya agar dapat dikonsumsi ibunya.

Sejak saat itulah, keluarga dan teman-temannya memberikan nama julukan berupa ‘Kresin’, yang merupakan dari gabungan dua kata ‘Kreasi’ dan ‘Samarinda’.

Narda

Narda adalah *non-playable character* (NPC) yang berperan sebagai satu-satunya juri wanita dalam turnamen tingkat lokal. Narda hanya muncul pada saat penentuan *stage* terakhir. Ia memiliki paras wajah yang cantik dan pandangan matanya langsung berubah menjadi kalem apabila bertemu dengan anak-anak. Hal ini karena selain profesinya sebagai seorang koki dan juri, Narda juga seorang ibu dari dua anak. Bertemu dengan Kresin atau remaja seusianya mengingatkannya pada anak-anaknya yang ia titipkan pada sanak saudara di Jakarta. Pekerjaannya sebagai seorang juri mengharuskan ia berangkat dari satu kota ke kota lainnya.

Konsep karakter juri wanita ini diadaptasi dari seorang koki selebritis yang cukup terkenal dan sering muncul di acara-acara besar dan sepenggal latar belakang serta asal namanya diambil dari teman baik penulis.

Addrey

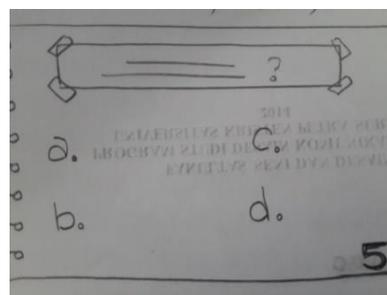
Addrey adalah *non-playable character* seperti Narda dalam *game* ini yang juga berperan sebagai juri pria di turnamen tingkat lokal yang hanya muncul pada penentuan babak terakhir. Addrey adalah seorang pria tua berusia 70 tahun yang memiliki tubuh besar, tinggi dan mata yang tajam. Penampilan Addrey memang tidak sesuai dengan usianya yang sudah lanjut. Hal ini karena Addrey dididik keras oleh keluarga dan pelatihnya untuk tidak menjadi pria yang lemah dan cengeng.

Walaupun Addrey memiliki kulit berwarna coklat kehitaman, Addrey bukan orang Indonesia asli, karena ia memiliki darah turunan orang Inggris. Nama aslinya telah lama dilupakan, karena ia telah melakukan upacara kedewasaan dan mengganti namanya. Nama Addrey itupun diambil dari nama tengah pelatihnya. Menurut tradisi keluarga Addrey, seseorang harus melakukan upacara kedewasaan dan dipercaya bahwa mengganti nama lahir dapat membuang kelemahan-kelemahan yang tidak dibutuhkan. Oleh karena Addrey menghormati pelatihnya, maka ia memutuskan menggunakan nama ‘Addrey’ yang diambil dari nama tengah pelatihnya.

Konsep karakter Addrey ini diadaptasi dari koki dan kritikus masakan dari luar negeri serta adanya sifat keras karakter ini diadaptasi dari salah satu sanak saudara penulis.

Level Design

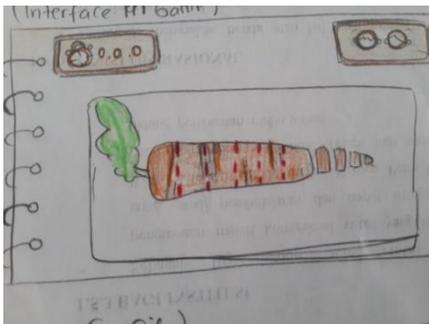
Level design merupakan proses merancang permukaan *platform* atau halangan yang berada didalam dunia *game*



Gambar 1. Sketsa Stage 1



Gambar 2. Sketsa Stage 2



Gambar 3. Sketsa Stage 3

Desain Karakter

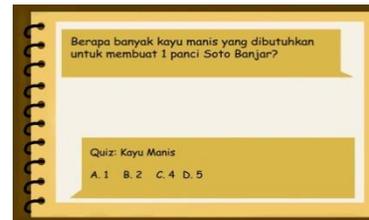
Desain Karakter adalah proses awal sebelum membuat *sprites* atau animasi. Desain karakter juga disesuaikan atau dibatasi dengan cerita atau *storyline* yang sudah ada.



Gambar 4. Karakter

Background dan Foreground

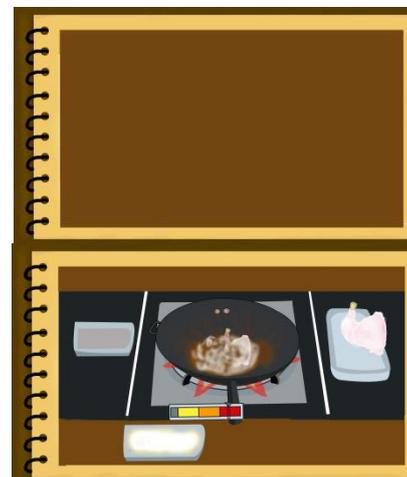
Background dan *foreground* merupakan komponen untuk memberikan nuansa lokasi suatu *game* tersebut sedang berlangsung. *Background* merupakan gambar atau visual paling dasar pada sebuah *layer* pembuatan *game*. *Foreground* merupakan komponen pendukung *background* untuk memperkuat nuansa lokasi pada *game* tersebut.



Gambar 5. Background-foreground stage 1



Gambar 6. Background-foreground stage 2



Gambar 7. Background-foreground stage 3

Graphic User Interface (GUI)

GUI yang digunakan bernuansa sederhana dengan menggunakan simbol-simbol yang ada dalam kuliner.



Gambar 8. logo Kresin Si Bocah Koki



Gambar 9. Tombol menu utama



Gambar 10. background menu



Gambar 11. Tombol sub-menu

Font

Font yang digunakan dalam tampilan / petunjuk pada game ini adalah Comic Sans MS. Font ini dipilih karena memiliki unsur sederhana dan juga berjenis sans serif. Jenis font sans serif dipilih untuk memudahkan pemain membaca pertanyaan dan perintah pendek dengan jelas.

ABCDEFGHIJKLMNOP
 QRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 !@#\$%^&*()_+ -=,.;:'"[]\|' ~
 Comic Sans MS, 10pt

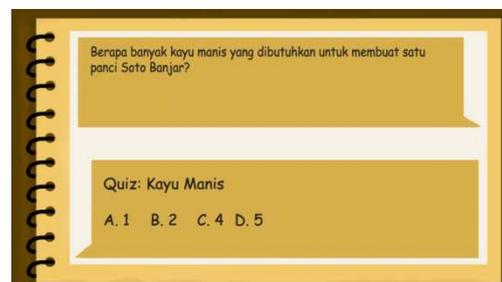
Font yang digunakan untuk judul utama akan menggunakan font sans serif buatan pribadi yang menyerupai tulisan tangan, untuk tab pilihan opsi akan menggunakan font sans-serif.

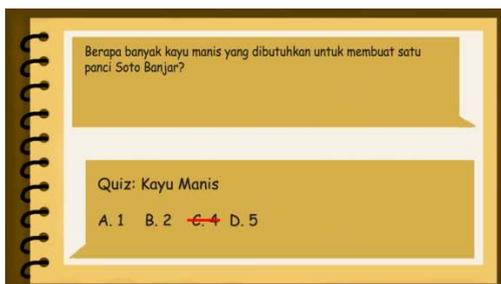
Poster Karya



Gambar 12. Poster Karya

Screenshot

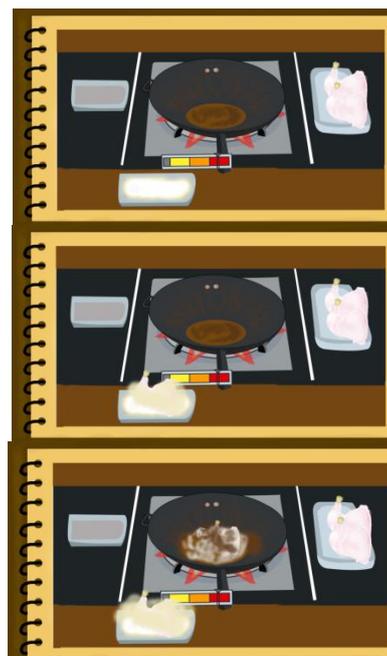




Gambar 13. Stage 1



Gambar 14. Stage 1 game over



Gambar 17. Stage 3



Gambar 15. Stage 2



Gambar 16. Stage 2 game over



Gambar 18. Stage 3 game over

Kesimpulan .

Game kuliner kota Samarinda merupakan bentuk promosi sebuah *game* yang mengangkat tema kuliner yang ada di Samarinda dengan tujuan untuk memperkenalkan salah satu makanan yang populer dan banyak diminati di kota Samarinda. Pemilihan makanan berdasarkan tingkat popularitas makanan tersebut. *Game* ini juga memberikan informasi mengenai tempat-tempat wisata kuliner yang populer di Samarinda.

Melalui *game* 'Kresin Si Bocah Koki' diharapkan muncul kepercayaan diri bagi para produsen *game* di Indonesia untuk berani bersaing dengan produsen *game* dari luar negeri.

Saran

Bagi mahasiswa yang ingin membuat *game* yang berangkat dari wisata, diharapkan untuk memiliki riset dan referensi yang cukup sebelum produksi pembuatan *game* tersebut, selain itu sangat diharapkan *game* yang dihasilkan nantinya memiliki

karakter yang berbeda dari yang sudah ada dipasaran untuk menghindari adanya masalah yang tidak diinginkan.

Masalah-masalah yang muncul biasanya meliputi adanya unsur kesamaan dari desain karakter, *environment*, *interface*, dan lainnya dengan *game* yang sudah terlebih dahulu rilis. Apabila terus bersikeras untuk tidak mengganti atau merubah tampilan. Maka hasilnya akan jauh lebih buruk dari yang dibayangkan. Pada pertama rilis, *game* buatan tersebut akan langsung mendapat kecaman dari banyak pihak dan dicap plagiat. Walaupun beberapa bagian dalam *game* buatan tersebut hanya kebetulan saja.

Jikalau ada mahasiswa yang ingin membuat perancangan yang sama dengan sudut pandang yang berbeda. Disarankan untuk mengambil dari sisi budaya, keunikannya dan tradisi yang diterapkan dari jaman dahulu sampai ke jaman *modern* seperti sekarang ini. Sebagai contoh, mereka dapat membuat sebuah *game* bergenre *visual novel* ataupun *adventure-puzzle*, di mana tokoh utama dari *game* tersebut harus mencari jalan keluar dari perkampungan budaya yang sadis (kanibal) atau tokoh utama tersebut memiliki profesi wartawan yang bertugas meliput kegiatan dan tradisi apa saja yang ada di desa-desa pedalaman hutan A dan bagaimana cara wartawan tersebut dapat kembali ke kota asalnya dan menyerahkan berkas-berkas yang ia telah kumpulkan dari desa yang tidak memiliki jaringan telepon ataupun sinyal. Hal tersebut dapat menjadi *game* yang menarik, apabila sang perancang dapat mengemasnya dengan baik. Seperti dari desain grafis, *environment*, *characters* dan lain-lain.

Saran untuk membuat suatu proyek *game* selain mencari dan mengumpulkan referensi dan informasi mengenai tema *game*, yang pertama adalah menyaring serta seleksi calon *programmer* yang benar dan mau bertanggung jawab dari awal hingga akhir proyek. Yang kedua, menandatangani surat kontrak kerjasama di atas materai sebagai jaminan kerja. Yang ketiga, pastikan untuk terus kontak dengan *programmer* dan saling bantu agar tidak terjadi kesalah-pahaman dalam pengerjaan proyek *game*, karena seorang *programmer* tidak dapat bekerja, apabila tidak ada yang mengarahkan ia untuk mengerjakan mulai dari mana. Jelaskan bagian *flow game* dan buat sketsa kasar untuk menjelaskan *flow game* yang dimaksud. Setiap *part game* yang telah jadi, lakukan uji coba terhadap *game* tersebut, agar *programmer* dapat segera membenahinya sebelum lanjut ke part selanjutnya. Memperbaiki *game* ketika proyek tersebut selesai juga dapat dilakukan. Namun, hanya saja hal itu akan mempersulit pihak *programmer*. Sang *programmer* harus merombak dan mengulangi *step by step* dari *gameplay* yang anda berikan.

Daftar Pustaka

Adams, Ernest. *Fundamental of Game Design second edition*. CA 94710, Berkeley. 2010.

Fromme, J. *Computer Games as a Part of Children's Culture*. The International Journal of Computer Game Research : Game Studies. 2003.

Novak, Jeannie. *Games Development Essential: Second Edition*. Delmar: Cengage Learning. 2010.

McCarthy, David. *The Complete Guide To Game Development, Art&Design*. Cambridge: Ilex Press Ltd. 2005

Hanafi, S. A. Perancangan Video Game Interaktif Kota Surabaya "Surabaya Fixie Fun".

No.00021964. Surabaya: Universitas Kristen Petra 2011.

<http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_viewer.php?fname=jiunkpe/s1/jdkv/2011/jiunkpe-ns-s1-2011-42407112-24197-video_game-chapter1.pdf>

Tjandra, K. D. Perancangan Video Game 'Garuda in the Land of Javadvipa'".

No.00021880. Surabaya: Universitas Kristen Petra 2011.

<http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_viewer.php?fname=jiunkpe/s1/jdkv/2011/jiunkpe-ns-s1-2011-424007149-20295-garuda-conclusion.pdf>