

OPEN ACCESS JOURNAL OF
INTERIOR DESIGN
COMMUNICATION VISUAL DESIGN
FASHION DESIGN



DAFTAR ISI SERAT RUPA JOURNAL OF DESIGN VOL. 1, NO. 1

1. **ANALISA IDENTITAS VISUAL PADA IKLAN FASHION BRAND INTERNASIONAL DKNY**
Sandy Rismantojo
2. **ANALISIS KRITIS VISUALISASI *GAME COOKING MAMA* DALAM KONTEKS IDEOLOGI DAN SIMULASI**
Miki Tjandra
3. **INTERAKTIVITAS NARASI DALAM INFOGRAFIS DIGITAL INFOGRAFIS TEMPO.CO**
Ari Kurniawan, Agung Eko Budiwaspada, Irfansyah
4. **KAJI BANDING METODE PENGAJARAN SANGGAR MENGGAMBAR DALAM KONTEKS PERKEMBANGAN BAHASA RUPA ANAK DI BANDUNG**
I Nyoman Natanael
5. **KAJIAN ELEMEN PEMBENTUK IDENTITAS GENDER PADA RESTORAN BERTEMA PEREMPUAN DI KOTA BANDUNG**
Aan Setiwati
6. **KAJIAN IKONOLOGI IKLAN TELEVISI SUSU FORMULA NUTRILON ROYAL 3 VERSI "*LIFE IS AN ADVENTURE*"**
Naniwati Sulaiman
7. **KAJIAN LABEL KEMASAN MAKANAN RINGAN UMKM DI 3 KELURAHAN DI KOTA BANDUNG**
Nina Nurviana
8. **KAJIAN POLA KONTROL PRIVASI PENGHUNI TERHADAP PENERAPAN KONSEP SOHO PADA RUMAH TINGGAL DI KOTA BANDUNG**
Toddy Hendrawan Yupardhi
9. **PERANCANGAN PROMOSI *EVENT* TEATER BONEKA SEBAGAI KAMPANYE TOLERANSI BERAGAMA**
Saskia Putri Agustine, Nina Nurviana, Miki Tjandra
10. **STRATEGI KREATIF MELALUI MEDIA SOSIAL DALAM KAMPAYE SOSIAL OLEH ORGANISASI BERBASIS KOMUNITAS " RUMAH CEMARA" BANDUNG**
RA. Dita Saraswati
11. **TINJAUAN VISUAL DESAIN KEMASAN DAN SAMPUL ALBUM BAND INDIE MOCCA PADA ALBUM BERFORMAT *AUDIO CD***
Ayyub Anshari Sukmaraga, Iman Sudjudi, Susanto

ANALISIS KRITIS VISUALISASI GAME COOKING MAMA DALAM KONTEKS IDEOLOGI DAN SIMULASI

Miki Tjandra
(Email: mikitjan@gmail.com)

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri, MPH No. 65, Bandung, Indonesia

ABSTRAK

Game Cooking Mama merupakan sebuah *game* simulasi memasak produksi Jepang yang sangat terkenal dan dapat dimainkan dalam berbagai jenis *mobile platform*, termasuk diantaranya *smartphone*. Melalui *game* ini pemain diperkenalkan pada dunia memasak secara virtual. Visualisasi *game*, khususnya visualisasi karakter dan objek dalam *game*, memperlihatkan sisipan makna dari perspektif ideologis dengan tujuan untuk menghasilkan pencitraan tertentu. Pemain mengikuti instruksi dari karakter 'Mama' dan melakukan berbagai gerakan kegiatan memasak dalam wujud simulasi yang merupakan abstraksi dari kegiatan memasak yang sesungguhnya. Esai ini menganalisis secara kritis konteks ideologi dan simulasi dalam *game Cooking Mama*.

Kata Kunci: simulasi, memasak, visual, karakter, ideologi.

ABSTRACT

Cooking Mama is a famous cooking simulation game which can be played in a variety of mobile platforms and smartphones. The game introduces players to the world of cooking in a virtual environment. The visualization of gaming, especially the characters and objects in the game, exposing some interpolation of ideological perspectives through the images to generate specific meanings. The players follow the instructions of a lead character named 'Mama' and do an array of kinesthetic activities of 'cooking' in a simulation, which is in the form of the abstraction of real cooking activities. This essay analyzes the critical context of ideology and simulation in the *Cooking Mama* game.

Keywords: cooking, simulation, visual, character, ideology.

PENDAHULUAN

Game Cooking Mama adalah sebuah *game* simulasi memasak yang berasal dari Jepang dan telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa. *Game* tersebut sangat laris dan hingga saat ini masih terus diproduksi dan dikembangkan dalam berbagai *game platform*, khususnya *mobile console* dan *smartphone*. Melalui sudut pandang *first-person view*, pemain ditugaskan untuk memasak berbagai jenis masakan mengikuti instruksi dari sebuah karakter digital yang disebut 'Mama'. Pemain melakukan gerakan tertentu menggunakan sejenis pena (disebut *stylus*) atau jarinya pada layar sentuh untuk mensimulasikan aktivitas memasak seperti memotong, mengupas, menggoreng, mengaduk, menabur bumbu, hingga menata masakan di atas piring. Setiap aktivitas memasak ditampilkan dalam sebuah *mini-game* tersendiri dengan batasan waktu tertentu. Pemain perlu menyelesaikan beberapa aktivitas memasak secara berurutan untuk menyelesaikan sebuah masakan. Karakter Mama yang ditampilkan secara ilustratif (berwujud ikon dengan gaya *Manga*) akan menilai setiap tahapan proses aktivitas memasak yang dilakukan pemain. Jika hasilnya memuaskan (diselesaikan secara akurat dan cepat), karakter Mama akan ditampilkan dengan ekspresi bahagia diikuti baris kata "*Perfect! Just as skilled as Mama!*". Jika pemain

melakukan kesalahan atau tidak selesai pada batas waktu yang ditetapkan, karakter mama akan ditampilkan dengan emosi marah dan mata berapi diikuti baris kata "*Don't worry, Mama will fix it!*". Saat seluruh proses mengolah sebuah masakan selesai, pemain akan mendapatkan *reward* berupa medali perunggu, perak atau emas sesuai pencapaian mereka. Medali ditempatkan di samping ikon masakan sebagai penanda pencapaian tertinggi (*high-score*) dalam menu pilihan *game*.

Adanya perilaku Pemain yang mengikuti instruksi dari karakter 'Mama' dan melakukan berbagai gerakan kegiatan memasak dalam wujud simulasi yang merupakan abstraksi dari kegiatan memasak yang sesungguhnya menjadi menarik untuk dianalisa lebih dalam dalam konteks ideologi dan simulasi game.



Gambar 1. Tampilan ekspresi saat pemain sukses menyelesaikan sebuah masakan

Sumber: www.bluecg.net



Gambar 2. Tampilan ekspresi saat pemain gagal menyelesaikan sebuah masakan
Sumber: www.sfweekly.com

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menganalisis tampilan visual *game* Cooking Mama secara kualitatif berdasarkan teori-teori yang didapatkan melalui studi literatur dalam konteks budaya, yaitu dari Gottman, Valentine, dan Sayer untuk teori mengenai ideologi, stereotip dan gender, serta dari Aarsheth, Baudrillard dan Juul untuk teori yang berhubungan dengan simulasi dan abstraksi dalam *game*. Beberapa studi yang berkaitan dengan isu gender dan simulasi yang telah dimuat dalam jurnal internasional juga ditilik sebagai pembuktian dan penekanan teori.

Pembahasan dilakukan menggunakan metode deskriptif interpretatif dengan tampilan visual *game* Cooking Mama ditelaah secara kritis. Penelitian ini bertujuan mengungkap permasalahan perancangan konten visual *game* Cooking Mama dalam fokus yang berbeda pada dua

bagian, yaitu pertama: tampilan visual karakter Mama dan objek yang tampil bersamaan/ mendukung karakter Mama, dan kedua: tampilan serta simulasi kegiatan/proses memasak yang telah diabstraksi.

PEMBAHASAN

Ideologi – Stereotip – Gender

Game Cooking Mama dirancang berdasarkan ideologi bahwa memasak merupakan tugas yang dibebankan pada perempuan dan dilakukan di rumah (domestik). Ideologi tersebut telah menjadi karakteristik dari seluruh kelas masyarakat (bawah, menengah, atas) di hampir setiap tempat (Gottman, 1988). Kenyataan bahwa banyak laki-laki juga memasak dan sebagian besar koki yang bekerja di restoran adalah laki-laki tetap tidak mengubah pandangan umum (stereotip) yang sudah mengakar.

Dalam sistem *patriarch* (laki-laki sebagai pihak dominan) terdapat asumsi kuat bahwa memasak di rumah merupakan tanggung jawab pihak perempuan dan hal tersebut sudah menjadi sebuah kewajiban, bukan sebuah pilihan. Perempuan dipercaya dapat memasak lebih baik karena memiliki karakteristik lembut dan memiliki perhatian lebih. Laki-laki memiliki tugas berbeda yaitu bekerja di luar rumah mencari penghasilan untuk memenuhi kebutuhan keluarga.



Gambar 3. Ideologi *patriach* dan stereotip pembagian tanggung jawab
Sumber: www.nwiizone.com

Dasar dari asumsi tersebut sebenarnya merupakan sebuah konstruksi sosial berupa sistem gender yang terus dipertahankan dari masa era klasik hingga saat ini. Sistem gender tersebut didukung berbagai media massa terutama majalah, iklan dan buku memasak yang terus-menerus mereproduksi pesan bahwa wanita harus mampu memasak dan melayani keluarga demi kebahagiaan keluarga, serta menempatkan wanita di dapur sebagai 'wilayah'-nya. Sistem gender senantiasa mengakibatkan ketidakseimbangan beban tugas antara pihak pria dan wanita hingga masa kini pihak pria cukup bekerja dan mendapatkan gaji, sedangkan pihak wanita walaupun sudah bekerja dan mendapatkan gaji tetap dituntut bekerja lebih dengan melakukan pekerjaan rumah seperti memasak dan mencuci (Valentine, 1999: 494). Pekerjaan 'sukarela' tersebut merupakan sebuah

reproduksi makna posisi wanita yang lebih lemah dibandingkan pria (Sayer, 2005:287).



Gambar 4. Sistem gender wanita melakukan pekerjaan domestik yaitu memasak dan mencuci
Sumber: www.nwiizone.com

Game Cooking Mama menampilkan karakter Mama sebagai tokoh utama. Sebagai stereotip seorang ibu muda yang senang bekerja di rumah, karakter Mama memiliki suatu sistem kode berupa kain penutup kepala sekaligus pengikat rambut dan celemek sepanjang lutut. Objek yang dipakai Mama selain berfungsi melindungi tubuh dari kotoran saat bekerja juga merupakan simbol pekerjaan domestik, terutama di Jepang. Celemek berkantung diasosiasikan dengan kegiatan memasak (walaupun terkadang juga digunakan untuk melukis atau mengecat). Karakter Mama menampilkan kesan bersih melalui kemeja putih tangan panjang yang dipakainya, lengkap dengan celana panjang biru (jeans)

dan sepatu putih. Selain pandangan bahwa juru masak harus selalu memperhatikan kebersihan diri agar masakan yang dibuatnya terjamin kebersihannya, visualisasi karakter Mama menampilkan ideologi lain bahwa wanita harus tampil menarik setiap saat. Walaupun sudah bekerja berat, penampilan diri tetap harus dijaga. Karakter Mama selalu tampil segar, bersih, bersemangat.

Stereotip dari wanita domestik ideal juga ditampilkan melalui karakter Mama yakni berwajah bersih, bermata besar, berkulit putih, bertubuh langsing, dan berpenampilan rapi. Mama tidak ditampilkan dalam keadaan gemuk, sedang hamil, bertelanjang kaki, berkulit hitam dan sebagainya yang dianggap kurang sesuai. Perlu diketahui bahwa stereotip yang ada mengacu pada budaya Jepang dan Asia pada umumnya karena *game* Cooking Mama dibuat di Jepang. Bahkan suara karakter Mama diperdengarkan cukup lembut, ceria dan tegas dengan *pitch* agak tinggi untuk memberi kesan *cute*. Perbandingan proporsi kepala besar dengan tubuh kecil karakter Mama di Jepang dikenal dengan sebutan *SD* (*super-deformed*) dan banyak disukai anak-anak serta remaja.

Karakter Mama sendiri sebagai juru masak virtual memiliki ideologi yang mendasari

tingkah lakunya. Mama seorang pencinta segala jenis masakan yang percaya bahwa masakan yang dibuat dengan baik, menggunakan bahan terbaik dan dihidangkan dengan baik akan mempersatukan keluarga/ manusia dan membuat dunia menjadi lebih menyenangkan. Hal ini terlihat melalui komentar Mama tentang masakan, variasi masakan yang berasal dari berbagai penjuru dunia, serta berbagai bendera dari negara berbeda di belakang karakter Mama pada sampul depan *game*.



Gambar 5. Tampilan berbagai jenis masakan yang berbeda secara bersamaan di atas satu meja
Sumber: www.hifigame.com



Gambar 6. Tampilan bendera dari berbagai negara pada latar belakang sampul depan *game*
Sumber: www.imgkid.com

Game Cooking Mama masih merupakan bagian dari stereotip mainan anak perempuan yang didominasi oleh boneka, putri-putri cantik, fashion (termasuk gelang, cermin, dan sebagainya) dan masak-masakan. Penggunaan warna merah muda (pink) masih sangat dominan sebagai stereotip warna perempuan. Walaupun pada kenyataannya anak perempuan belum tentu semuanya senang dengan warna pink, desainer produk (termasuk *game*) yang sebagian besar adalah laki-laki tetap mempertahankan sistem gender yang menjadi pembeda perempuan dan laki-laki.

Menurut Piaget, semua anak menyukai warna cerah, ramah, bentuk membulat dan dunia imajinasi. Anak perempuan lebih menyukai permainan jika mereka bisa membuat karakter sendiri, memiliki banyak interaksi, membentuk hubungan sosial dan memecahkan suatu masalah. Perempuan lebih bersifat analitis daripada kompetitif sehingga lebih menyukai *game* yang menantang diri sendiri. *Game Cooking Mama* tepat mengarah pada *target audience*-nya karena tidak memaksakan karakter yang dimainkan (pemain berperan sebagai diri sendiri), dapat memilih masakan apa yang ingin dibuat, memiliki banyak sekali variasi dalam memainkan/ melakukan kegiatan memasak, dan setiap tahapan proses memasak membutuhkan pemecahan

masalah tersendiri. Walaupun baik secara konten maupun visual *game Cooking Mama* mengandung banyak stereotip perempuan muda, karakter Mama memiliki banyak segi positif. Mama menjadi contoh ibu rumah tangga yang baik, ramah, rajin, produktif, mandiri, sabar dan anggun (berwibawa). Tujuan *game Cooking Mama* sendiri sangat baik dan tidak membuat stres. Pemain berperan membantu Mama (yang sebenarnya tidak membutuhkan bantuan) menyelesaikan masakan mengikuti resep dan proses yang ada. Pemain dilatih untuk bertindak sosial, memahami dan menghargai proses memasak yang dalam kehidupan nyata sangatlah melelahkan.

Simulasi – Realitas – Abstraksi

Game Cooking Mama merupakan sebuah permainan simulasi memasak yang ditargetkan untuk anak-anak dan remaja. Bahan masakan, alat-alat memasak, dapur tempat memasak, hingga masakan yang sudah jadi direpresentasikan dalam bentuk *graphical image* yang disederhanakan. Pemain berperan sebagai juru masak yang melakukan simulasi proses serta aktivitas memasak di dapur mengikuti instruksi dari karakter Mama.

Memasak dalam kenyataan sehari-hari merupakan pekerjaan yang cukup berat dan memakan banyak waktu. Kegiatannya mencakup perencanaan ingin memasak apa, belanja dan memilih bahan masakan yang baik, menyimpan bahan masakan agar tidak rusak, persiapan bahan untuk dimasak (mencuci, mengupas, memotong, mencincang, dan lain-lain), memasak sambil memberi bumbu, menghidangkan masakan, dan mencuci alat masak serta membuang ampas sisa masakan (Mennell, Marcott, & van Orlando, 1996: 96). Hal tersebut telah mengakibatkan banyak wanita menjadi kecapaian, stres dan tidak stabil emosinya sehingga kegiatan memasak mulai ditinggalkan. Wanita karir yang sibuk bekerja memilih membawa seluruh anggota keluarga makan di restoran. Kelompok feminis mendukung perubahan budaya makan tersebut karena secara langsung mengurangi ketidakseimbangan beban tugas yang ada dalam sistem gender. Namun sisi negatifnya adalah hilangnya kemampuan memasak yang merupakan salah satu *skill* penting dalam hidup.

Game Cooking Mama menampilkan kegiatan memasak sebagai suatu realitas yang menyenangkan. Dalam simulasinya, kegiatan memasak dibuat sangat mudah dan sederhana sehingga menimbulkan asumsi

bahwa anak-anakpun bisa memasak. Penyederhanaan bentuk, aktivitas sederhana yang dilakukan dan visualisasi grafis yang cerah merupakan sebuah abstraksi dari kenyataan memasak sesungguhnya.



Gambar 7. Simulasi kegiatan memotong tomat
Sumber: www.gamespot.com



Gambar 8. Simulasi kegiatan mengolah daging
Sumber: www.ign.com

Dalam gambar 7 dan 8, pemain memotong tomat serta mengaduk bumbu dan daging menggunakan 'tangan'-nya (secara virtual). Meja, mangkuk, bahkan tangan yang menyentuh daging akan selalu tampak

bersih. Jika seorang anak melakukan hal sesungguhnya, hampir dipastikan akan belepotan kemana-mana. Demikian juga dalam gambar 9, panas minyak, api dan panci penggorengan tidak akan dirasakan pemain. Hal sesungguhnya dapat membahayakan anak-anak.



Gambar 9. Simulasi kegiatan menggoreng tempura (kiri) dan memanggang daging (kanan)
Sumber: www.ign.com

Tampilan objek dalam *game* Cooking Mama dapat disebut *simulacra* karena bentuk sebenarnya adalah kumpulan pixel yang disusun menyerupai tampilan objek aslinya. Seluruh objek, aktivitas memasak, dapur dan karakter Mama berada dalam dunia fiktif yang memiliki aturan dan batasan tersendiri. Dalam *game* Cooking Mama terdapat dua hal yang berlawanan/ kontras: sebagai representasi sebuah dapur dengan orang-orang di dalamnya, bahan dan alat memasak; dan bukan sebagai sebuah dapur karena pemain hanya dapat melakukan hal yang sudah diprogram dalam *game*. Jesper Juul

menyebutnya sebagai *Half-Real* yakni terdapat dua unsur dasar yaitu *rules (real)* dan *fiction*. Kombinasi dua unsur inilah yang membentuk sebuah dunia virtual atau simulasi.

"Half-Real refers to the fact that video games are two different things at the same time: video games are real in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore be interact with real rules while imagining a fictional world, a video game is a set of rules as well as a fictional world" (Juul, 2005).

Pemain hanya dapat melakukan hal-hal tertentu yang sudah diatur program *game* dalam melakukan simulasi memasak, misalnya memotong dengan gerakan naik turun tanpa bisa mengubah sudut pisau atau menggeser talenan, menggoreng *nuggets* dengan minyak satu panci penuh yang sudah ditata penempatannya (hingga jumlah *nuggets*-nya sudah diatur). Bahkan pemain tidak bisa meninggalkan meja atau dapur sebelum proses selesai.



Gambar 10. Simulasi kegiatan memotong kentang dengan gerakan terbatas dan waktu yang sudah diatur
Sumber: www.engadget.com



Gambar 11. Simulasi kegiatan menggoreng *nuggets* dalam jumlah dan penempatan yang sudah diatur
Sumber: www.engadget.com

Batasan-batasan dalam *game* Cooking Mama bukanlah hal yang buruk, karena jika aktivitas yang dapat disimulasikan dibuat menjadi lebih nyata lagi, maka *game* Cooking Mama akan menjadi terlalu sulit dan kurang menarik untuk dimainkan. Juul menyebutnya *Level of Abstraction*, karena melalui abstraksi (penyederhanaan) inilah *genre* (aliran) sebuah *game* dapat didesain.

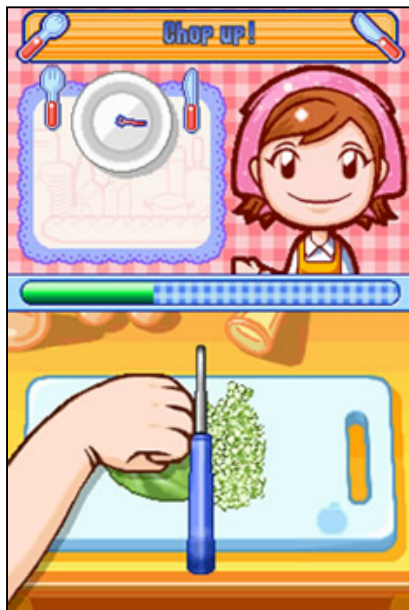
"The level of abstraction is the level on which the player can act. The actions that are available to the player" (Juul, 2005).

Sudah disebutkan sebelumnya bahwa *game* Cooking Mama ditujukan pada anak-anak dan remaja, khususnya perempuan. Abstraksi lebih mampu membangkitkan imajinasi anak-anak dan remaja dibandingkan sesuatu yang terlalu realistis karena sudah tidak disediakan tempat untuk imajinasi. Abstraksi juga membuat pemain lebih fokus pada permainan daripada detail gambar yang 'indah' atau informasi yang terlalu berlebihan.

Simulasi dalam bentuk sebuah abstraksi menuntut agar objek ataupun aktivitas yang disimulasikan memiliki fungsi tertentu (Aarseth, 2005). Seperti dalam gambar 10 di atas, objek yang ditampilkan semuanya memiliki fungsi/ makna. Pisau untuk memotong, kentang yang dapat dipotong beserta potongan kecilnya, talenan yang diletakkan di atas meja, *wallpaper* dan tempat garam serta merica sebagai latar belakang suasana dapur, hingga HUD (*Head-Up Display*) yang menunjukkan waktu, *remote* pengontrol, dan porsi makan empat orang. Abstraksi hanya memperlihatkan hal-hal yang perlu dilihat/ dialami pemainnya sesuai jenis *game* yang dimainkan. Bahkan sudut pandang pemain juga disimulasikan melalui abstraksi. *Game* Cooking Mama terdiri dari banyak *mini-game* yang dapat dikategorikan sebagai *puzzle* dalam *genre*-nya *game puzzle* biasa dilihat dari posisi atas

berjarak dekat (seperti Solitaire, Zuma, dan Mahjong Medley). Tujuannya kembali pada fokus dan jumlah informasi yang dapat dilihat dalam waktu tertentu.

Mini-game Cooking Mama setiap bagiannya harus diselesaikan dalam waktu kurang dari sepuluh detik. Oleh karena itu, tampilannya dibuat sangat sederhana dan jenis gerakan yang harus dilakukan pemain untuk mensimulasikan kegiatan memasak sangat dibatasi (hanya satu sampai dua jenis gerakan berbeda dalam setiap proses memasak/ *mini-game*).



Gambar 12. Simulasi kegiatan memotong sayur dengan gerakan naik turun
Sumber: www.ign.com



Gambar 13. Simulasi kegiatan mengaduk sup dengan gerakan berputar dan menggeser tombol suhu
Sumber: www.ign.com



Gambar 14. Simulasi kegiatan menyiram pasta dengan gerakan memiringkan panci
Sumber: www.ign.com

PENUTUP

Aktivitas memasak yang merupakan sebuah pekerjaan rumit dan berat serta diposisikan sebagai kewajiban wanita dalam sistem gender, ditampilkan dalam bentuk simulasi

sederhana melalui *game* Cooking Mama dengan target anak-anak dan remaja (perempuan). Pada dasarnya anak laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada aktivitas memasak, namun mereka tidak dapat melakukannya tanpa didampingi orang tua. Aktivitas memasak sebenarnya baik untuk perkembangan anak karena melatih konsep sebab akibat, konsep matematika, pengaturan urutan dan waktu, pengenalan objek, dan yang terpenting pengalaman nyata dalam hidup.

Game Cooking Mama hanya merupakan pengenalan awal dari dunia memasak. Simulasi yang ditampilkan lebih ditujukan pada *puzzle solving* dan penggunaan *image modelling* yang menarik bagi anak-anak. Abstraksi yang dibuat menyederhanakan konsep memasak dan memberikan perlindungan aman bagi pemainnya, namun menghilangkan sensasi indera dari memasak seperti rasa, bau, suara, suhu, tekstur bahan, dan lain sebagainya. Gerakan simulasi memasak yang dilakukan pemain dalam *game* juga sangat berbeda dengan aslinya.

Cooking Mama adalah sebuah *game* dengan warna cerah, visualisasi manis (*cute*) dan karakter unik yang memperkenalkan proses memasak melalui berbagai *mini-game* secara beraturan, menarik bagi anak-anak dan remaja, namun tidak mengajarkan

tentang aktivitas memasak yang sesungguhnya. Tujuan *game* Cooking Mama adalah menawarkan suatu bentuk hiburan yang menyenangkan di balik topeng 'memasak'.

DAFTAR PUSTAKA

- Aarseth, Espen. (2005). *Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games*. Digital Arts and Culture Conference. Copenhagen.
- Baudrillard, Jean. (1988). *Simulacra and Simulations*. In *Jean Baudrillard Selected Writing*, edited by Mark Poster, p 166-184. Polity Press.
- Gottman, Erving. (1988). *Gender Advertisement*. Harper Collins College.
- Harris, Craig. (2006). *IGN: Cooking Mama Review*.
<http://ds.ign.com/articles/733/733555p1.html>. diunduh 12 Mei 2011.
- Huizinga, Johan. (1980). *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Juul, Jesper. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University.
- Juul, Jesper. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Kaluzynska, Eva. (1980). *Wiping the Floor with Theory: A Survey of Writings on Housework*. In *Feminist Review* no.6, p 27-54.

Mayra, Frans. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications Ltd.

Mennell, S., Marcott, A. & van Orlando, A.H. (1996). *Food in The Division of Labour at Home*. In *The Sociology of Food*, Mennell et.91., p95-111.

Sayer, Liona C. (2005). *Gender Time and Inequality: Trends in Women's and Men's Paid Work, Unpaid Work and Free Time*. In *Social Force* vol. 84, no.1 (Sep 2005), p 285-303, University of Carolina Press.

Tarkan, Sureyya. (2001). *The Formal Specification of a Kitchen Environment*. USA: University of Maryland.

Valentine, Gill. (1999). *Eating in Home, Consumption, and Identity*. In *The Sociological Review* vol. 47, no.3, p 491-524, Warde, A. 1997. London: SAGE Publications Ltd.