



Home / Archives / Vol. 1 No. 2 (2026)

Vol. 1 No. 2 (2026)

Preview



DOI: <https://doi.org/10.28932/ds.v1i2>

Editorial

Front Matter

Elizabeth Wianto

1-iv

Articles

Perancangan game mobile Tastika untuk memperkenalkan Kuliner Tionghoa Peranakan Indonesia

Tanti Novya, Miki Tjandra, Elizabeth Wianto

83-100



Pengaruh ergonomi dan elemen desain kapsul terhadap kenyamanan tamu hotel kapsul di Bandung

Michel, Carina Tjandradipura, Erwin Ardianto Halim

101-114



Kajian gaya visual pada komik edukasi WHY? Seri China dalam mendukung keterlibatan dan pemahaman remaja

Adriana Azhar Sularjo

115-128



Peran emosi dan kepraktisan dalam video promosi open trip terhadap keputusan pemesanan Generasi Z.

Kenneth Jonathan Gunandar

129-142



Kajian sirkulasi udara terhadap kenyamanan termal pada Gedung MB Mutiara Futsal, Cipedes

Farid Faqih Munadi, Erwin Ardianto Halim, Tessa Eka Darmayanti

143-156



Current Issue



Menu

Editorial Policy

Focus and Scope

Publication Ethics

Author Guidelines

Copyright Notice

Editorial Team

Peer Reviewer

Contact Us

Template



Indexers



Tools



Information

For Readers

For Authors

Language

English

Bahasa Indonesia

Make a Submission

Browse



Volume 1 / No. 2
Januari 2026

Volume 1 / No. 2

Design Spectrum adalah jurnal ilmiah yang memfokuskan diri pada publikasi hasil penelitian desain sebagai ilmu pengetahuan terapan yang multidisipliner. Jurnal ini menjadi wadah publikasi bagi peneliti, praktisi, akademisi, serta mahasiswa berupa kajian teori dan praktik pada pendidikan, teknologi dan inovasi desain dalam ruang lingkup kreativitas dan tanggung jawab sosial.

Jurnal ini dipublikasikan tiga kali dalam satu tahun, yaitu pada bulan September, Januari dan Mei. Redaksinya bernaung di bawah Universitas Kristen Maranatha. Seluruh proses publikasi melalui tahap editorial dan atau peer-review untuk memastikan keabsahan dan kesesuaian artikel yang akan dipublikasikan.

SUSUNAN PENGURUS

Ketua redaksi (*Editor in Chief*)

Elizabeth Wianto, S.Sos., S.Sn., M.Ds., Ph.D, Universitas Kristen Maranatha

Editor Bagian (Section Editor), Desain Interior

Dr. Yunita Setyoningrum, S.Sn., M. Ds, Universitas Kristen Maranatha

Editor Bagian (Section Editor), Desain Komunikasi Visual

Dr. R. A Dita Saraswati, S.Ds., M. Ds, Universitas Kristen Maranatha dan Asosiasi Desain Grafis Indonesia

Penyunting (Editor)

Roy Anthonius Susanto, M. Ds, Universitas Multimedia Nusantara

Tessa Eka Darmayanti, S.Sn., M.Sc. (Interior Design). Ph.D., School of Housing, Building and Planning, Universiti Sains Malaysia

Elizabeth Susanti, B.A., M.Ds., Ph.D, Universitas Kristen Maranatha

Erwin Ardianto Halim, S.Sn., M.F.A., Ph.D, Universitas Kristen Maranatha

Mitra Bestari (Reviewer)

Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M. Ds, Universitas Multimedia Nusantara

Dr. Tiara Isfiaty, S.Sn., M.Sn, Universitas Komputer

I Nyoman Natanael, S.Ds., M. Ds, Universitas Kristen Maranatha

Shirly Nathania Suhanjoyo, S.Sn., M. Ds, Universitas Kristen Maranatha

Ar. Dr. Astrid Austranti Yuwono, S.T., M.T., IAI., Universitas Kristen Maranatha

Sriwinarsih Maria Kirana Sajid, S.Sn., M.A., M.T., Ph.D, Universitas Kristen Maranatha

Dr. Carina Tjandradipura, S.Sos., S.Sn., M.Ds, Universitas Kristen Maranatha

SEKRETARIAT

Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. drg. Surya Sumantri, M.P.H. No. 65

Bandung - 40164, Jawa Barat,

Indonesia Telp: +62 22 - 201 2186

Email: design.spectrum@art.maranatha.edu

PENERBIT

Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. drg. Surya Sumantri, M.P.H. No. 65

Bandung - 40164, Jawa Barat,

Indonesia Telp: +62 22 - 201 2186

ISSN 3110-5866

DAFTAR ISI

Design Spectrum

Volume 1 No. 2 / Januari 2026

Perancangan game mobile Tastika untuk memperkenalkan Kuliner tionghoa Peranakan Indonesia <i>Designing mobile game Tastika to introduce Indonesian Peranakan Chinese Cuisine</i> Tanti Novya, Miki Tjandra, Elizabeth Wianto	83-100
Pengaruh ergonomi dan elemen desain kapsul terhadap kenyamanan tamu hotel kapsul di Bandung <i>The effects of ergonomics and capsule design elements of capsule hotel guests in Bandung</i> Michel, Carina Tjandradipura, Erwin Ardianto	101-114
Kajian gaya visual pada komik edukasi WHY? Seri China dalam mendukung keterlibatan dan pemahaman remaja <i>A visual study of the educational comic WHY? China Series in supporting teenagers' engagement and comprehension</i> Adriana Azhar Sularjo	115-128
Peran emosi dan kepraktisan dalam video promosi open trip terhadap keputusan pemesanan Generasi Z <i>The role of emotional Appeal and Practicality in open trip promotional videos on Generation Z booking decisions</i> Kenneth Jonathan Gunandar	129-142
Kajian sirkulasi udara terhadap kenyamanan termal pada Gedung MB Mutiara Futsal, Cipedes <i>Study on air circulation and thermal comfort in the MB Mutiara Futsal Building in Cipedes</i> Farid Faqih Munadi, Erwin Ardianto Halim, Tessa Eka Darmayanti	143-156

this page is intentionally left blank

Perancangan game mobile Tastika untuk memperkenalkan Kuliner Tionghoa Peranakan Indonesia

Designing mobile game Tastika to introduce Indonesian Peranakan Chinese Cuisine

Tanti Novya¹, Miki Tjandra¹, Elizabeth Wianto¹

Universitas Kristen Maranatha, Indonesia¹

How to cite :

Novya, T., Tjandra, M., Wianto, E., (2026). Perancangan game mobile Tastika untuk memperkenalkan kuliner Tionghoa Peranakan Indonesia." Design Spectrum 1(2), 83-100. <https://doi.org/10.28932/designspectrum.v1i2.13309>.

Abstrak

Seiring perkembangan arus globalisasi yang pesat, generasi dewasa muda kini semakin terbiasa dengan makanan luar negeri yang viral dan cepat saji, sementara warisan kuliner dalam negeri seperti kuliner Peranakan kian kurang dikenali. Untuk mempertahankan eksistensinya, diperlukan pendekatan komunikasi visual yang inovatif dan relevan dengan gaya hidup mereka, salah satunya melalui media *game mobile*. Penelitian ini menerapkan metode studi literatur, penyebaran kuesioner kepada 100 responden, serta analisis visual dan tematik berdasarkan preferensi target audiens. Temuan menunjukkan bahwa sebagian besar responden belum sepenuhnya memahami kuliner Peranakan secara akurat. Oleh karena itu, konsep *game* yang dirancang menghadirkan karakter antropomorfik dengan personifikasi berbasis hidangan Peranakan dan bahan-bahan mentah sebagai tokoh antagonis dengan visual bertema fantasi, guna meningkatkan daya tarik sekaligus memperluas wawasan budaya pemain mengenai kuliner Peranakan Indonesia. Perancangan *game mobile* ini diharapkan dapat menjadi alternatif media edukatif yang menarik, inovatif, dan menyenangkan, serta berkontribusi dalam memperkenalkan dan melestarikan kuliner Tionghoa Peranakan Indonesia melalui pendekatan yang kreatif dan imajinatif.

Kata Kunci

Game Mobile, Komunikasi Visual, Kuliner Peranakan

Abstract

As the rapid flow of globalization continues, young adults have become increasingly accustomed to trending international foods and fast food, while local culinary heritage—such as Peranakan cuisine—has become less recognized. To preserve its presence, an innovative visual communication approach that aligns with their lifestyle is needed, one of which is through mobile games. This study employs literature review methods, a questionnaire distributed to 100 respondents, and visual and thematic analyses based on the preferences of the target audience. The findings indicate that most respondents do not yet have an accurate understanding of Peranakan cuisine. Therefore, the game concept developed features

Correspondence Address:

Elizabeth Wianto, Fakultas
Humaniora dan Industri Kreatif,
Universitas Kristen Maranatha, Jl.
Prof.drg Surya Sumantri MPH no.
65, Bandung 40164, Indonesia
Email:
elizabeth.wianto@art.maranatha.
edu



© 2026 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

anthropomorphic characters based on Peranakan dishes, with raw ingredients as antagonists, presented in a fantasy-themed visual style to enhance appeal while broadening players' cultural awareness of Indonesian Peranakan cuisine. The design of this mobile game is expected to serve as an engaging, innovative, and enjoyable alternative educational medium, contributing to the introduction and preservation of Indonesian Peranakan Chinese cuisine through a creative and imaginative approach.

Keywords

Mobile Game, Peranakan Cuisine, Visual Communication

PENDAHULUAN

Sejak pertengahan 2000-an, arus globalisasi membawa masuk berbagai budaya kuliner asing ke Indonesia, memengaruhi minat generasi Z yang kini lebih tertarik pada makanan viral dari luar negeri (Wayong, 2017). Generasi Z tumbuh dalam era digital yang sangat cepat, di mana globalisasi, media sosial, dan akses informasi yang tidak terbatas membentuk pola konsumsi budaya mereka. Salah satu dampaknya terlihat pada pergeseran preferensi kuliner. Akibatnya, wawasan terhadap kuliner tradisional seperti Tionghoa Peranakan makin menurun, padahal kuliner ini memiliki nilai budaya yang patut dilestarikan (Firdaus, 2024). Generasi Z cenderung mengonsumsi kuliner berdasarkan tren visual, bukan nilai budaya. Pengetahuan tentang makna, sejarah, atau identitas budaya dari makanan lokal sering tidak disampaikan secara menarik, sehingga mereka kurang memahami keunikan dan pentingnya pelestarian kuliner tersebut.

Kuliner Tionghoa Peranakan telah berkembang sejak era Hindu-Buddha, dibawa oleh pedagang Tionghoa sejak abad ke-9 yang kemudian menetap dan memburu dengan masyarakat pesisir (Rahman, 2020; Etania, 2023). Hidangan-hidangan ini mengalami adaptasi bahan dan teknik lokal—seperti penggunaan santan dan cabai—namun tetap mencerminkan identitas etnis Tionghoa (Bromokusumo, 2013). Contoh kuliner Peranakan yang populer antara lain bakso, bihun, capcay, dan pempek (Arofani, 2022). Interaksi budaya pada masa kolonial turut memperkaya kuliner lokal, seperti tercermin pada buku resep *Boekoe Masakan Betawi* (1915) yang memuat pengaruh teknik masak Tionghoa dalam hidangan Betawi (Putri dkk., 2022). Saat ini, kuliner Peranakan telah melebur menjadi bagian dari kekayaan nasional.

Untuk menyampaikan nilai budaya ini kepada generasi muda secara efektif, diperlukan media yang menarik dan inovatif. Game *digital mobile* berjenis fantasi menjadi media strategis karena sesuai dengan kebiasaan generasi Z yang sangat akrab dengan gawai dan internet (Zulkarnain dkk., 2024; Mendrofa & Aprilia, 2023). Game juga terbukti mampu menstimulasi imajinasi, meningkatkan motivasi belajar, dan menyampaikan edukasi budaya secara menyenangkan (Bai dkk., 2022; Sedano dkk., 2013). Selain sebagai sarana edukasi, pengembangan game ini juga bertujuan menghadirkan pengalaman interaktif yang imersif melalui visual dan

narasi kreatif, sehingga mampu membangun keterlibatan emosional pemain dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi serta menghargai kuliner lokal dengan cara yang lebih modern dan relevan bagi gaya hidup generasi muda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui studi literatur dan kuesioner kepada 100 responden berusia 19–24 tahun menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan studi (Bisht, 2024). Kuesioner disebarluaskan melalui platform survei daring seperti Google Forms untuk memudahkan akses dan meningkatkan efisiensi pengumpulan data. Instrumen ini terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka yang mencakup aspek minat terhadap game fantasi, preferensi visual, kebiasaan bermain game, serta tingkat pengetahuan responden mengenai kuliner Tionghoa Peranakan sebagai acuan pengembangan konsep game. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan teknik statistik deskriptif untuk melihat kecenderungan minat dan pola preferensi responden, sementara data kualitatif dari pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi insight dan persepsi mendalam terkait kuliner serta pengalaman bermain *game*. Studi literatur mendukung analisis dengan merujuk pada jurnal yang membahas definisi, sejarah, dan ragam kuliner Tionghoa Peranakan di Indonesia, serta teori mengenai elemen-elemen yang digunakan dalam perancangan *mobile game*.

HASIL & PEMBAHASAN

Konsep Komunikasi

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa banyak warga Indonesia, termasuk etnis Tionghoa, belum mengenal kuliner Peranakan secara mendalam (84,8% responden kurang memahami secara spesifik tentang kuliner Peranakan). Oleh karena itu, konsep *game* dirancang untuk mengenalkan kuliner Peranakan kepada generasi dewasa muda, khususnya generasi Z di pulau Jawa, dengan menyajikan enam hidangan—tiga manis dan tiga gurih—yang kurang dikenal. Pemilihan hidangan dan bahan disesuaikan agar saling terkait antar level permainan.

Game dikemas dalam format *mobile* yang mudah diakses, dengan mekanisme sederhana *point and click* dan visual bergaya fantasi untuk menarik minat pemain (93,1% responden sering menggunakan ponsel untuk bermain *game*, dan 72,3% genre favorit mereka adalah fantasi). Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia semi-formal agar terasa dekat dengan keseharian.

Karakter dalam *game* dipersonifikasikan secara antropomorfik, baik hidangan sebagai tokoh utama maupun bahan mentah sebagai musuh yang digambarkan memiliki ekspresi dan emosi. Pendekatan antropomorfik efektif dalam meningkatkan kedekatan emosional, memperkuat memori visual, serta memudahkan pemain memahami makna simbolik dari objek non-manusia (Lee dkk., 2018; Putra & Gabrielle, 2023). Visual antropomorfik digunakan dalam media edukasi karena dapat menyederhanakan konsep kompleks menjadi bentuk yang lebih mudah dicerna sekaligus lebih menarik secara psikologis bagi generasi muda.

Game dirancang dengan pendekatan *serious game*, yaitu *game* yang tidak hanya bertujuan memberikan hiburan tetapi juga menyampaikan pembelajaran, nilai budaya, serta peningkatan literasi secara interaktif. Menurut teori *serious game* (Michael & Chen, 2006; Zyda, 2005), pengalaman bermain dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih mendalam melalui mekanisme *engagement*, *immersion*, dan *active problem-solving*, sehingga informasi budaya dapat tersampaikan dengan cara yang lebih relevan dan berkesan. *Serious game* mampu menggabungkan narasi, visual, dan interaktivitas menjadi pengalaman belajar yang holistik.

Tinjauan Karya Sejenis

Terdapat dua media yang ditinjau sebagai acuan karya, yaitu video Peranakan Taste: Nikmatnya Keberagaman sebagai sarana memperkenalkan kuliner khas Tionghoa Peranakan dari Semarang dan game Food Fantasy yaitu *game mobile* petualangan RPG dengan elemen manajemen yang menampilkan makanan yang dipersonifikasi. Kekurangan dari video Peranakan Taste adalah pemaparan yang terlalu singkat dan cepat dengan suara yang kurang jelas tanpa subtitle, sehingga sulit untuk dipahami. Kekurangan dari *game* Food Fantasy terdapat pada pengenalan kuliner dalam wujud manusia tanpa menampilkan versi makanan asli ataupun resepnya, sehingga bila audience yang melihat atau pemain ingin mencari tahu terkait kuliner spesifik dari Food Fantasy, mereka harus mencari secara mandiri di internet.

Game yang dirancang dalam penelitian ini berupaya mengatasi keterbatasan yang ditemukan pada kedua media acuan tersebut. *Game* yang dikembangkan menyajikan konten pengenalan kuliner secara bertahap yang dapat diakses pemain kapan saja selama permainan. Setiap hidangan Peranakan tidak hanya diperkenalkan melalui visual, tetapi juga dilengkapi dengan deskripsi singkat, asal-usul, serta informasi kultural yang ditampilkan dalam bentuk teks yang jelas dan dapat dibaca ulang.

Game ditetapkan untuk menampilkan dua bentuk representasi: (1) visual antropomorfik sebagai karakter utama, dan (2) ilustrasi makanan dalam bentuk aslinya beserta informasi terkait. Dengan pendekatan ini, pemain dapat langsung melihat keterkaitan antara karakter fantasi dan hidangan Peranakan yang menjadi inspirasi desainnya. Selain itu, penjelasan tambahan seperti

bahan utama, cita rasa khas, atau konteks budaya turut disertakan secara ringkas agar pemain dapat memahami identitas kuliner tersebut tanpa harus mencari informasi secara mandiri di luar permainan.

Konsep Kreatif

Konsep visual dari tampilan *game* ini menggunakan gaya *anime* dengan ciri khas visual berupa penggunaan *cell-shading* sederhana yang menonjolkan elemen 2D lainnya. Desain karakter dan lingkungan *game* dirancang selaras dengan preferensi visual audiens agar menciptakan pengalaman bermain yang nyaman dan menarik perhatian calon pemain *game*.

Desain Logo. Logo *game mobile* *Tastika*—singkatan dari *taste*, Peranakan, dan Indonesia—dirancang dengan elemen visual bahan makanan dalam *game* seperti *ronde*, kacang tanah, dan telur pindang. Tulisan "TASTIKA" dibentuk dari mie kuning di dalam wajan kuah khas masakan Peranakan. Komposisi logo dibuat miring dengan percikan kuah dan warna cerah untuk menambah kesan dinamis dan menggugah selera. Tampilan logo diperlihatkan pada Gambar 1.



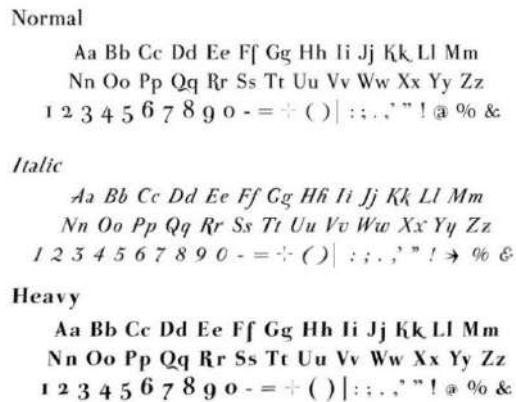
Gambar 1. Desain Logo *Tastika*
Sumber foto: Novya, 2025

Warna. Warna-warna yang digunakan dari motif Peranakan yang dengan nuansa *tone* warna yang sedikit *muted* namun tetap cukup *vibrant* agar kesan alami dari makanan dapat terlihat lebih jelas sesuai dengan tampilan aslinya, diperlihatkan sesuai Gambar 2.

Pantone 404 C RGB: 116, 109, 101	Pantone 2363 C RGB: 92, 89, 118	Pantone 2265 C RGB: 85, 126, 82	Pantone 7723 C RGB: 71, 155, 122	Pantone 143 C RGB: 242, 172, 46	Pantone 7423 C RGB: 237, 107, 145	Pantone 7423 C RGB: 255, 155, 130
Pantone 401 C RGB: 164, 167, 156	Pantone 5305 C RGB: 190, 186, 213	Pantone 2276 C RGB: 141, 182, 103	Pantone 2253 C RGB: 178, 255, 209	Pantone 607 C RGB: 253, 244, 191	Pantone 1767 C RGB: 250, 172, 186	Pantone 1767 C RGB: 255, 199, 182

Gambar 2. Palet Warna
Sumber foto: Novya, 2025

Tipografi. Jenis tipografi yang digunakan dalam perancangan *game* adalah font *ParmaPetit* (Gambar 3) yang memiliki karakteristik tiap hurufnya memiliki bentuk lengkungan yang dekoratif dengan ramping memberi kesan klasik, serta jarak antar huruf yang seimbang sehingga tetap mudah dalam hal keterbacaan dan sesuai dengan nuansa fantasi tradisional dalam *Tionghoa Peranakan*.



Gambar 3. *Font Family* ParmaPetit
(sumber: <https://www.dafont.com/parmapetit.font>)

Konsep Game

Plot. Latar cerita game berlangsung di dunia fantasi yang terinspirasi dari Indonesia abad ke-15 hingga ke-19, dengan nuansa budaya tradisional yang kuat. Cerita dimulai saat seorang koki terlempar ke dunia paralel setelah membuka buku keramat, dan terbangun di rumah tua berisi alat masak tradisional. Ia mulai menjelajah dan menghadapi musuh berupa bahan mentah hidup hanya dengan sutil kayu. Setelah berhasil mengalahkan musuh dan memperoleh bahan makanan, sang koki melanjutkan petualangan menelusuri wilayah-wilayah baru sambil mengeksplorasi berbagai bahan kuliner yang ditemui.

Game Design Document. Permainan diawali dengan sang koki berada di level 1 sebagai titik permulaan (Gambar 4), dengan latar atau stage awal yang terletak dekat area aman yang memungkinkan pemain mengakses fitur memasak secara langsung. Dalam setiap perjalanan di berbagai *stage*, pemain akan menghadapi bahan mentah hidup yang berperan sebagai musuh dan harus dikumpulkan. Setiap wilayah dirancang agar sesuai dengan komposisi bahan yang dibutuhkan untuk menyusun hidangan tertentu dalam *game*.



Gambar 4. Tampilan HUD Awal permainan
Sumber foto: Novya, 2025

Di penghujung *stage*, pemain akan mendapat hadiah akhir yaitu berupa lembar resep (Gambar 5). Tiap *stagenya* diberi misi yang sama, mengumpulkan bahan makanan dan resep setelah menyelesaikan *stage* tersebut.



Gambar 5. Tampilan setelah menyelesaikan stage
Sumber foto: Novya, 2025

Setelah koki menyusun hidangan dari bahan dan resep yang dikumpulkan, hasilnya dicatat dalam buku ensiklopedia hidangan. Melalui fitur memasak di zona aman, hidangan tersebut juga dapat berubah menjadi karakter manusia.



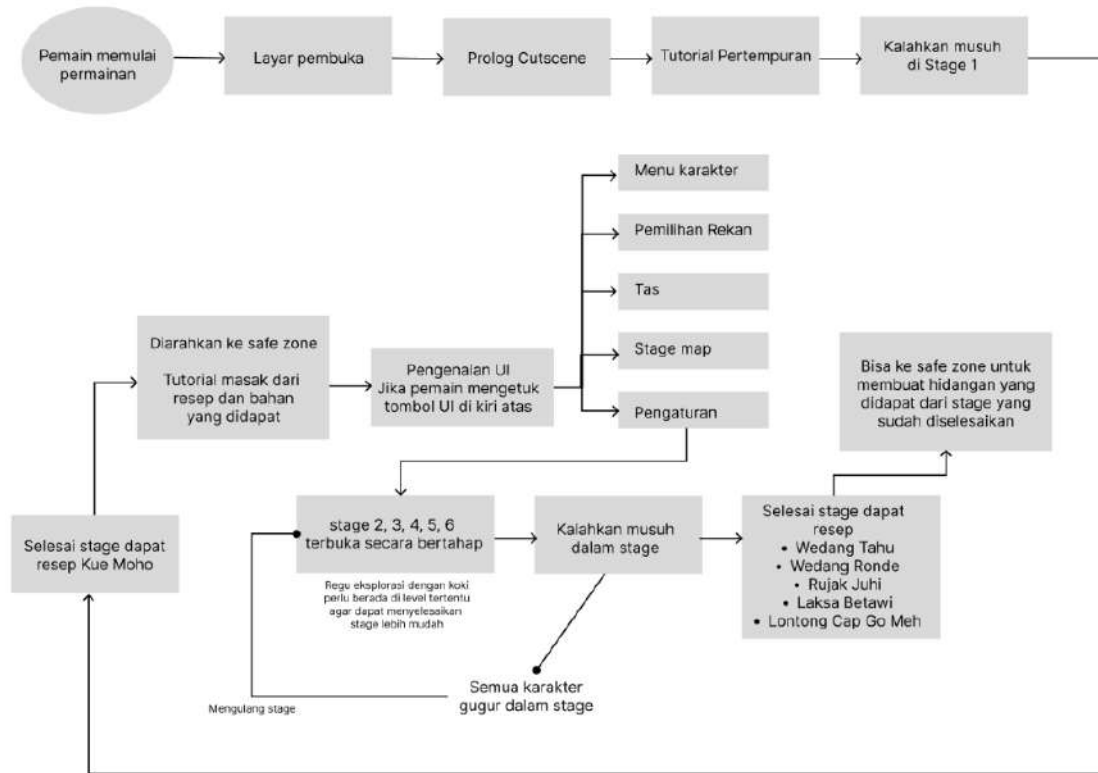
Gambar 6. Tampilan area untuk memasak
Sumber: Novya, 2025

Karakter makanan yang telah bertransformasi menjadi wujud manusia (Gambar 7 memperlihatkan karakter jahe) akan menjadi rekan pemain, membantu menyelesaikan tantangan di *stage* berikutnya dalam petualangan permainan.



Gambar 7. Tampilan Karakter Makanan melawan Musuh bahan
Sumber: Novya, 2025

Status menang atau kalah dalam permainan ditunjukkan melalui *health bar* hijau di atas kepala karakter. Jika HP habis akibat serangan musuh, karakter akan tumbang dan tidak bisa melanjutkan eksplorasi, sehingga perlu kembali ke area aman untuk dipulihkan. Bila semua karakter tumbang dalam satu *stage*, pemain akan otomatis dikembalikan ke titik awal *stage* atau zona aman, namun semua *item* yang telah dikumpulkan tetap tersimpan di dalam tas.



Gambar 8. Gameplay Tastika
(Sumber: Novya, 2025)

Game Environment

Tampilan game dirancang dalam format 2D isometrik dengan sudut pandang top-down yang mengikuti pergerakan karakter. Pilihan sudut ini memberikan kesan ruang tiga dimensi meskipun berbasis 2D, serta mendukung kinerja ringan pada *platform mobile*. Visual isometrik yang stabil juga cocok untuk menghadirkan nuansa permainan santai yang menggabungkan elemen kuliner dan strategi RPG, sambil tetap estetis dan nyaman secara visual bagi pemain. Elemen antarmuka pengguna (UI) ditempatkan secara strategis: ikon berada di kiri atas, sementara tombol skill karakter berada di kanan bawah layar. Visualisasi lengkap *gameplay* dapat dilihat pada Gambar 8.

Companion Selection. Bagian UI ini akan terbuka, bila mendapat karakter jelmaan hidangan yang sudah terlahir, dan dapat diatur untuk berpetualang bersama pemain. Pemain dapat menyusun karakter yang akan menjadi rekan untuk pergi bersama sebanyak dua karakter, sehingga jumlah saat menjelajah sebanyak tiga orang.



Gambar 9. Tampilan saat memilih atau mengganti rekan
(Sumber: Novya, 2025)



Gambar 10. Tampilan saat sudah menentukan rekan atau membuka UI bagian rekan
Sumber: Novya, 2025)

Karakter

Karakter yang dirancang memiliki konsep campuran budaya antara Tionghoa dan Nusantara sebagai salah satu dari bagian budaya Tionghoa Peranakan untuk tokoh utama. Kemudian untuk karakter dari perwujudan makanan meliputi unsur hidangan yang menjadi ciri khas mereka untuk masing-masing hidangan. Tiap karakter dalam *game* memiliki tampilan *chibi* isometrik untuk memudahkan dalam *gameplay* karakter melawan musuh berbentuk bahan-bahan masak.

Karakter utama, sang koki. Karakter pertama yang dimainkan dalam game ini adalah seorang koki berusia 20-an ke atas, yang dapat dipilih antara laki-laki atau perempuan. Nama karakter diisi bebas oleh pemain untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih imersif. Koki pria mengenakan baju koko, sementara koki wanita mengenakan kebaya encim dan bawahan batik khas Tionghoa Peranakan (Gambar 11). Saat memasuki dunia fantasi dalam permainan, sang koki dianugerahi elemen api sebagai simbol dari semangat eksplorasi dan rasa lapar akan pengetahuan, sejalan dengan filosofi memasak Nusantara yang banyak melibatkan penggunaan api langsung. Elemen ini juga memperkuat citra koki sebagai tokoh utama yang memiliki dorongan kuat untuk menemukan bahan-bahan dan menciptakan hidangan baru yang penuh makna.




Gambar 11. Sang koki
Sumber: Novya, 2025

Kue Moho. Karakter pertama yang muncul setelah tahap awal memasak digambarkan sebagai gadis muda petarung jarak dekat, terinspirasi dari tekstur padat dan bentuk merekah kue

moho saat dikukus. Detail pakaian robek dan tangan yang mengeras sebagai senjata mencerminkan karakteristik khas dari kue tersebut.




Tabel 1 Penjabaran bahan yang diperlukan untuk karakter Kue Moho

Bahan (musuh)	Bahan (setelah dikalahkan)	Hidangan Jadi
	 <p>gula pasir ragi tape singkong tepung terigu</p>	
Karakter Personifikasi		
		

Sumber: Novya, 2025

Wedang Tahu. Karakter kedua diperoleh setelah memasak bahan dari *stage* dua. Berpenampilan anak laki-laki polos, mencerminkan rasa tawar wedang tahu dengan sentuhan pedas manis dari kuah jahe gula merah. Senjatanya adalah sudip untuk menyajikan wedang tahu. Pakaianya memiliki elemen daun pandan, warna kuah gula merah di lengan, corak jahe, dan kerah berbentuk mangkuk.

Tabel 2. Penjabaran bahan yang diperlukan Karakter Wedang Tahu

Bahan (musuh)	Bahan (setelah dikalahkan)	Hidangan Jadi
	 <p>jahe daun pandan kacang kedelai gula merah</p>	

Karakter Personifikasi



Sumber: Novya, 2025

Wedang Ronde. Karakter ketiga diperoleh setelah *stage* tiga. Berpenampilan gadis remaja dengan sifat manis dan lembut, mencerminkan tekstur ronde serta rasa pedas manis kuah jahe gula merah. Warna pakaian cerah, terinspirasi dari ronde beragam warna. Senjatanya adalah sendok bebek, dengan elemen visual seperti daun pandan untuk aksesoris, rok berbentuk mangkuk, dan corak jahe.

Tabel 1 Penjabaran bahan yang diperlukan Karakter Wedang Ronde

Bahan (musuh)	Bahan (setelah dikalahkan)	Hidangan Jadi
	<p>kacang tanah tepung ketan jahe gula merah daun pandan</p>	

Karakter Personifikasi







Sumber: Novya, 2025

Rujak Juhi. Karakter keempat muncul setelah menyelesaikan *stage* keempat dan digambarkan sebagai pria dewasa yang tegas, mencerminkan cita rasa segar dan gurih dari

hidangan rujak juhi. Senjatanya berupa garpu kayu tradisional, sementara elemen visual karakter diadaptasi dari bahan makanan: rambut menyerupai mie kuning, jubah dari daun kol, kerupuk dan irisan timun sebagai kancing, taoge sebagai aksesoris rantai, serta tentakel cumi juhi menghiasi bagian belakang tubuhnya.




Tabel 2. Penjabaran bahan yang diperlukan Rujak Juhi

Bahan (musuh)	Bahan (setelah dikalahkan)	Hidangan Jadi
	 <p>juhi kering mie kuning kubis tauge kerupuk limun kacang tanah</p>	
Karakter Personifikasi		
		

Sumber: Novya, 2025

Laksa Betawi. Karakter kelima yang dapat dimasak dan didapatkan setelah menyelesaikan *stage* kelima dalam permainan. Karakter ini memiliki penampilan pria dewasa yang tenang. Hidangan berkuah memiliki rasa gurih yang kaya dari berbagai lauk di dalamnya sebagai elemen visual, mencakup bihun sebagai rambutnya, bentuk mangkuk untuk lengannya, dengan corak flora dari mangkuknya, ayam suwir untuk anak panah, warna hijau dan aksesoris rambutnya dari daun kemangi, taoge untuk corak di celana, ebi sebagai kancing baju, dan helai bihun serta daun kemangi yang dikonstruksikan menjadi busur panah karakter ini.

Tabel 3. Penjabaran bahan yang diperlukan Laksa Betawi

Bahan (musuh)	Bahan (setelah dikalahkan)	Hidangan Jadi
	 <p>ayam santan ebi kering bihun daun kemangi taoge</p>	




Karakter Personifikasi



Sumber: Novya, 2025

Lontong Cap Go Meh. Karakter keenam yang didapat setelah menyelesaikan *stage* keenam dalam permainan. Memiliki penampilan wanita dewasa yang serius. Hidangan berkuah yang memiliki beragam lauk dalam satu wadah. Elemen bahan utama diimplementasikan sebagai penampilannya dari warna dan bentuk wadah berbagai bahan-bahan dalam hidangan ini diimplementasikan sebagai perisai, pakaian, serta aksesoris untuk karakter ini.

Tabel 4. Penjabaran bahan yang diperlukan Lontong Cap Go Meh

Bahan (musuh)	Bahan (setelah dikalahkan)	Hidangan Jadi
 <p>lontong (padi) cabai ayam labu siam telur santan</p>		

Karakter Personifikasi



Sumber: Novya, 2025

Menu Karakter. Pada bagian ini, setelah mengetuk opsi ikon paling kiri atas dapat menampilkan UI statistik karakter dan kemampuan yang dapat dilancarkan karakter untuk

mengalahkan musuh di sekitarnya dengan cepat. Selain itu, pada bagian kanan bawah juga ditampilkan versi makanan dari karakter yang ditampilkan (Gambar 12) dan akan diarahkan ke Tastika untuk melihat hidangan beserta resep dalam *game*.



Gambar 12. Tampilan UI Menu Karakter
Sumber: Novya, 2025

Main Screen

Penerapan untuk menu utama, diambil dari buku keramat (Gambar 13) dan pendampingnya berupa pulpen yang berada bagian prolog ketika sang koki berpindah masuk ke dalam dunia setelah ia membuka buku tersebut, disertai dengan beberapa bahan-bahan masak di sekitar buku. Ketika diketuk, buku akan terbuka dan sesaat kemudian langsung memasuki permainan.



Gambar 13. Tampilan layar Sebelum memasuki game
Sumber: Novya, 2025

Halaman Tas dan Items Bahan

Bagian berikut menampilkan UI untuk tempat penyimpanan dari *items* berupa bahan-bahan mentah yang telah dikumpulkan (Gambar 14), hasil dari mengalahkan musuh yang tersebar di dalam *stage*.



Gambar 14. Tampilan UI bahan-bahan yang sudah dikumpulkan
Sumber: Novya, 2025

Informasi dalam Tastika

Bagian berikut (Gambar 15 dan 16) menampilkan UI dari *Tastika* sebagai salah satu fitur utama dari perancangan yang dibawakan. Sifatnya memuat informasi dari hidangan kuliner yang sudah pernah diciptakan dalam *game* dan terdapat fitur resep asli yang dapat dicoba pemainnya. Pemain dapat mengetuk ilustrasi hidangan yang ditampilkan di halaman buku kanan dan membaca informasi yang ada. Untuk hidangan yang belum didapatkan pemain akan ditampilkan dalam bentuk siluet gelap.



Gambar 15. Tampilan *Tastika*
Sumber: Novya, 2025



Gambar 16. Tampilan *Tastika* - salah satu hidangan
Sumber: Novya, 2025

Menu Pengaturan

Menu pengaturan (Gambar 17) dibuat untuk mengatur penggunaan musik, suara dan efek getaran selama memainkan *game*. Selain itu juga ada opsi untuk mengatur bahasa, kredit dalam *game* dan kontak untuk bantuan seperti ditampilkan pada gambar di bawah ini.



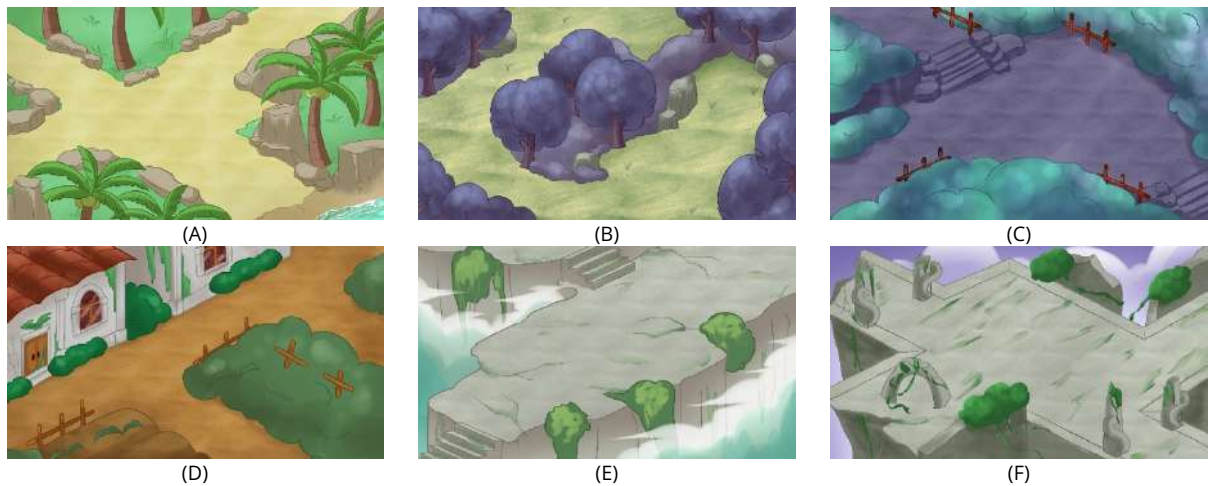
Gambar 17 Tampilan UI pengaturan *game*
Sumber: Novya, 2025)

Pembagian Stage

Dalam permainan, terbagi menjadi enam *stage* (Gambar 18) untuk tiap musuh bahan-bahan dan dibagi sesuai dengan hidangan yang masing-masing bisa didapat setelah menyelesaikan *stage* tersebut. Dalam visualnya menggunakan gambar yang dijadikan ciri khas utama untuk tiap *stage*.



Gambar 18 Game stage map
Sumber: Novya, 2025



Gambar 19 Seluruh stage map Tastika
(A) Bayu Rempah; (B) Rimba Lumina; (C) Inti Lumina; (D) Desa Kenangan; (E) Tebing Awan Jiwa); dan. (F) Reruntuhan Kuno
Sumber: Novya, 2025

KESIMPULAN

Studi terkait perancangan konsep *mobile game* Tastika berupaya untuk menawarkan pendekatan kreatif dan interaktif dalam memperkenalkan kembali kuliner Tionghoa Peranakan Indonesia kepada generasi dewasa muda, khususnya generasi Z. Dengan menggabungkan elemen visual fantasi, personifikasi karakter hidangan, serta mekanisme *gameplay* yang ringan namun edukatif, *game* ini menjadi media alternatif yang mampu menyampaikan nilai budaya secara menyenangkan dan kontekstual. Temuan dari kuesioner menguatkan urgensi pelestarian kuliner Peranakan melalui medium berupa *game* yang dianggap sesuai dengan gaya hidup dan preferensi visual target audiens masa kini.

Keterbatasan penelitian ini adalah pada upayanya yang baru mencapai prototipe visual. Untuk selanjutnya, konsistensi proporsi desain karakter serta efektivitas perancangan *game* terhadap perluasan wawasan mengenai kuliner yang dimaksud masih perlu diukur lebih lanjut. Selain itu, *game* ini memiliki peluang besar untuk diperluas sebagai media edukatif melalui strategi promosi digital dan distribusi di berbagai *platform mobile*. Dukungan media tambahan seperti

video pendek, resep digital, dan *merchandise* karakter juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan pemain sekaligus memperkuat upaya pelestarian budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang kepada seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam mendukung kelancaran penelitian dan penyusunan dan penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Arofani, P. (2022, Maret 23). 10 Makanan Khas Indonesia yang Dipengaruhi Budaya Tiongkok, Enak Semua. <https://www.idntimes.com/food/dining-guide/prila-arofani/makanan-khas-indonesia-yang-dipengaruhi-budaya-tiongkok/10?page=all>
- Bai, S., Hew, K. F., Gonda, D. E., Huang, B., & Liang, X. (2022). Incorporating fantasy into gamification promotes student learning and quality of online interaction. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00335-9>
- Bisht, R. (2024). What is Purposive Sampling? Methods, Techniques, and Examples. <https://researcher.life/blog/article/what-is-purposive-sampling-methods-techniques-and-examples/>
- Bromokusumo, A. C. (2013). *Peranakan Tionghoa Dalam Kuliner Nusantara*. PT Kompas Media Nusantara.
- Etania, R. B. (2023). Jejak Kedatangan dan Perkembangan Etnis China di Nusantara Halaman all - Kompas.com. <https://www.kompas.com/stori/read/2023/10/10/080000879/jejak-kedatangan-dan-perkembangan-etnis-china-di-nusantara?page=all>
- Firdaus, M. R. (2024). Makanan Tradisional yang Terancam: Menghadapi Pergeseran oleh Makanan Asing | kumparan.com. <https://kumparan.com/mualiflia05/makanan-tradisional-yang-terancam-menghadapi-pergeseran-oleh-makanan-asing-23uAR0YkxmL>
- Lee, J. M., Baek, J., & Ju, D. Y. (2018). Anthropomorphic Design: Emotional Perception for Deformable Object. *Frontiers in Psychology*, 9(OCT), 1829. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2018.01829>
- Mendrofa, C. N. R., & Aprilia, N. (2023). Pemanfaatan Media Sosial oleh Generasi Z sebagai Media Pembelajaran (Utilization of Social Media By Generation Z As A Learning Medium). *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(1), 23–35. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i1.22874>
- Michael, D.R., & Chen, S. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Thompson Course Technology PTR, Boston, MA. ISBN 1-59200-622-1
- Putra, J. S., & Gabrielle. (2023). Aplikasi Antropomorfisme dalam Desain Karakter Konsep Permainan “Waroeng si Oyen.” *Jurnal Titik Imaji*, 6, 98–103. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Putri, W., Djuanaidi, & Humaidi. (2022). Perkembangan Kuliner Tionghoa di Batavia 1915-1942. *Historiography Journal of Indonesian History and Education*, 2(2), 181–193.
- Sedano, C. I., Leendertz, V., Vinni, M., Sutinen, E., & Ellis, S. (2013). Hypercontextualized Learning Games: Fantasy, Motivation, and Engagement in Reality. *Simulation and Gaming*, 44(6), 821–845. <https://doi.org/10.1177/1046878113514807>
- Umasugi, R. A. (2020). Asal-usul Kuliner Nusantara yang Dipengaruhi Kuliner Tionghoa. <https://www.kompas.com/food/read/2020/12/24/150800975/asal-usul-kuliner-nusantara-yang-dipengaruhi-kuliner-tionghoa>
- Wayong, M. (2017). Tantangan dan Harapan bagi Perguruan Tinggi di Tanah Air. *Menuju Era Globalisasi Pendidikan*, VI(2).

Zulkarnain, M. I., Indriyani, I., Anwar, I. I., Hamzah, H., & Zahara, S. A. (2024). Karakteristik Pengguna Game Online Terhadap Interaksi Sosial dan Kesehatan Mental Gen Z. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>