



Pemanfaatan Produk Budaya Modern dalam Bentuk *Game* untuk *Mobile Gadget* sebagai Media Pelestarian Budaya Tradisional

(Dengan Studi Kasus Kue Tradisional Jawa Barat)

Khairani Larasati Imania, Riama Maslan Sihombing & Intan Rizky Mutiaz

Faculty of Art and Design, Bandung Institute of Technology,
Jalan Ganesa 10, Bandung 40132, Indonesia
Email: hanny_ungu@yahoo.co.id

Abstrak. Kue tradisional merupakan salah satu produk budaya yang pantas diperlakukan secara setara dengan aset kebudayaan lainnya, antara lain dengan cara diakui dan dilestarikan keberadaannya. Namun demikian, seiring dengan perkembangan zaman dan terjadinya globalisasi menyebabkan masuknya nilai-nilai budaya asing ke tanah air. Di satu sisi, globalisasi tersebut menyebabkan makin tergerusnya nilai-nilai budaya lokal. Hal ini kemudian berdampak pada eksistensi kue tradisional yang makin menghilang. Terutama dengan banyak masuknya kue-kue lain yang merupakan produk budaya asing yang dikhawatirkan dapat menggantikan posisi kue-kue tradisional di hati masyarakat. Pada sisi lain, globalisasi memberikan pengaruh yang cukup baik pula. Di antaranya yaitu dengan makin mudahnya persebaran perkembangan teknologi. Masyarakat mau tidak mau menjadi semakin mawas akan keberadaan media-media digital, dan mulai terbiasa dengannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya pengenalan kembali nilai-nilai budaya lokal, pada kasus ini kue tradisional dengan studi kasus jajanan pasar di Jawa Barat, kepada remaja dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. *Game* dirasa merupakan bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan budaya kepada remaja dengan metoda pendekatan yang menyenangkan dan tidak menggurui.

Kata kunci: *budaya; game; globalisasi; kue tradisional; remaja.*

Abstract. Traditional cake is one of cultural product that deserves to be treated equally with other cultural asset. One of the attempts that can be done is by giving it acknowledgement and sustaining its' existences. However, the rapid development of technology causes globalization and foreign value to infiltrate this country. On one side, globalization causes the local cultural to be scraped and forgotten. This might as well lead to the vanishing existence of traditional cake, particularly with the spread of other foreign cake and the apprehension that they would take over traditional cake in citizen's heart. On the other hand, globalization also gives a positive influence, such as the better access of technology. As a result, people become more aware of the existence of digital media and started to get used to it. Therefore, an attempt are needed to reintroduce local culture, in this case, traditional cake with case study West

Java's Street Snacks, especially to teenagers, by taking the advantage of technology. *Game* is considered one of the media that can be used as approaching method in a fun way.

Keywords: *culture; game; globalization; teenagers; traditional cake.*

1 Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya dengan keberagaman budayanya dan hal tersebut merupakan salah satu aspek yang menarik minat banyak wisatawan untuk datang berkunjung. Salah satu kota yang cukup diminati wisatawan untuk dikunjungi yaitu Bandung yang merupakan ibukota provinsi Jawa Barat. Dengan potensi industri, potensi edukasi, dan potensi wisatanya, Bandung menjadi kota tempat tujuan banyak wisatawan baik domestik maupun mancanegara

Potensi-potensi yang dimiliki Bandung tersebut dapat dilihat dari banyaknya industri kecil berkembang seperti yang dapat dilihat di kawasan Cibaduyut, tersebarinya banyak perguruan tinggi, serta menjamurnya Factory Outlet, Café atau resto, serta franchise makanan cepat saji. Seperti dilansir Badan Pusat Statistik (BPS) Jabar dalam Rachmat [1], sejumlah sektor industri di Jawa Barat mengalami pertumbuhan produksi pesat yang melampaui angka pertumbuhan nasional dalam kelompok industri sejenis pada triwulan I/2011. Sebagai perbandingan, sektor industri yang mengalami pertumbuhan yaitu industri makanan dan minuman sebesar 4,63%, sedangkan angka pertumbuhan nasional dalam industri sejenis hanya 2,81%. Selain itu, sektor tekstil, pakaian jadi, produk kulit dan alas kaki, serta kendaraan bermotor juga mengalami pertumbuhan di atas angka pertumbuhan nasional. Hal ini juga antara lain merupakan akibat dari globalisasi di mana masuknya pengaruh asing, dan perdagangan menjadi semakin bebas.

Dengan banyak munculnya café, resto, dan franchise makanan cepat saji tersebut, maka kue-kue atau jajanan yang berasal dari luar seperti pastry pun ikut naik pamor karena makanan-makanan tersebut dianggap lebih bergengsi dibanding makanan lokal. Secara tidak langsung, kemunculan kue luar tersebut merupakan ancaman bagi keberadaan kue-kue tradisional yang selama ini marak dijajakan di sekitar kota Bandung karena generasi muda menjadi melupakan makanan tradisional daerahnya [2]

Kue tradisional merupakan jenis makanan khas yang berasal dari tiap daerah yang ada di Indonesia, dan diolah dengan cara yang sederhana serta bahan-bahan yang mudah didapat [3]. Winneke menjelaskan lebih lanjut bahwa secara tradisi, kue-kue tersebut dapat dibeli dari pasar atau banyak dijajakan di pasar

tradisional, karenanya kue semacam ini juga dikenal dengan sebutan jajanan pasar. Banyak juga sebutan lain yang dapat mewakili kue tradisional, di antaranya makanan sepinggan, yaitu makanan yang tidak mengenyangkan, selingan makanan pokok; atau kudapan. Masing-masing daerah memiliki kue tradisionalnya sendiri yang dianggap khas dan unik, dan dikenal sebagai representasi dari daerah tersebut. Bandung merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki beragam jenis kue tradisional yang unik dan mudah dibuat.

Ria Intani T. [4] pada tulisannya 'Ragam Makanan Tradisional Cirebon' menyatakan bahwa pada kenyataannya, kue-kue tradisional (dan kue-kue modern hasil inovasi dari kue tradisional) yang terdapat di Bandung, sebenarnya banyak yang bukan berasal dari Kota Bandung namun dari kota-kota lain di daerah Jawa Barat. Namun banyak juga yang pada akhirnya dikenal sebagai kue khas Bandung karena kue-kue tersebut juga kemudian banyak dipasarkan di Bandung. Sebagai contohnya, kue Serabi yang selama ini dikenal sebagai panganan tradisional khas Bandung ternyata berasal dari daerah Cirebon.

Dalam Wujud Arti dan Fungsi Puncak-Puncak Kebudayaan Lama dan Asli Bagi Masyarakat Pendukungnya di Jawa Barat [5], dinyatakan bahwa:

“Bandung umumnya dipergunakan sebagai ukuran budaya Sunda, pertama karena sebagai tempat yang sering didatangi orang dari berbagai pelosok Pasundan, baik hanya sekedar berkunjung sesaat, maupun untuk bertempat tinggal mencari mata pencaharian atau karena terdorong oleh kegiatan dinas bekerja. Kedua, karena Bandung itu sendiri secara geografis, relatif berada di tengah-tengah Tatar Sunda yang pola budaya masyarakatnya merupakan resultante dari masyarakat Sunda yang di Timur dan di Barat, di Selatan dan di Utara. Jadi Bandung dapat dikatakan barometer kebudayaan Sunda di berbagai madhab, di samping juga sebagai ibu kota provinsi Jawa Barat.”

Dari kutipan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa selain karena Bandung merupakan ibu kota Jawa Barat, Bandung juga dianggap sebagai representasi dari keseluruhan daerah di Jawa Barat. Fungsi kota Bandung yang merupakan pusat administrasi dan bisnis Jawa Barat membuat Bandung menjadi kota yang ramai sehingga proses pengenalan dan persebaran kue tersebut menjadi lebih mudah dilakukan.

Hal itu menjadikan Bandung menjadi lokasi yang sangat strategis sebagai pusat aktivitas. Sebagai akibatnya, persebaran kue di wilayah Jawa Barat pun banyak terpusat di Bandung, sehingga banyak kue yang kemudian terkanal dan dianggap sebagai kekhasan kota Bandung meskipun kue tersebut berasal dari

kota lain di Jawa Barat. Meskipun demikian, hal ini tetap dapat menjadi salah satu objek promosi wisata kota Bandung pada khususnya, dan propinsi Jawa Barat pada umumnya.

Namun demikian, banyaknya gempuran produk budaya luar yang masuk menyebabkan makin tersisihnya keberadaan produk-produk lokal, dalam kasus ini, kue tradisional Jawa Barat yang terdapat di Bandung. Padahal, berdasarkan Adimihardja, setiap jenis makanan merupakan sebuah produk karya-karsa masyarakat yang seharusnya diposisikan secara benar, atau dalam arti lain, bagaimana kita berupaya tidak memposisikan kronik makanan itu berada pada margin budaya yang tercabirkan dari habitatnya. Masalah ini perlu menjadi perhatian, terutama karena kalangan remaja yang merupakan generasi yang akan mewarisi budaya di masa mendatang lebih mengenal kue-kue modern dibanding kue-kue tradisional daerahnya.

Untuk itu, perlu dilakukan sebuah upaya pengenalan kembali kue-kue tradisional Jawa Barat kepada masyarakat, khususnya remaja. Proses pengenalan warisan budaya lokal berupa kue tradisional tersebut dirasa akan lebih mudah dilakukan melalui sebuah media yang menyenangkan.

Di samping menyebabkan banyaknya kue asing yang masuk, globalisasi juga menyebabkan akses menuju perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin mudah. Perkembangan teknologi tersebut menghasilkan berbagai produk yang menjadi kebudayaan modern, dan keberadaannya dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan kembali produk budaya lokal tersebut. Di antaranya adalah produk teknologi berupa *mobile gadget* yang kini kian digemari.

Salah satu cara yang memungkinkan hal tersebut adalah melalui media *game*. Dengan media *game* tersebut, remaja dapat memperoleh pengalaman dan memungkinkan untuk belajar hal baru tanpa merasa terbebani. Selain itu, industri *game* sendiri pada saat ini merupakan salah satu industri yang tengah berkembang, terutama di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari maraknya bermunculan jenis-jenis *game* baru, dan banyaknya kompetisi yang mulai bermain pada ranah tersebut, seperti pada ajang INAICTA yang diselenggarakan oleh Kemkominfo [6].

Berdasarkan situs resmi INAICTA, industri TIK telah menjadi salah satu keunggulan kompetitif suatu negara dengan produk yang dihasilkan dari kreativitas dan kemampuan ilmu pengetahuan. INAICTA juga mengutip hasil riset ABI Research yang mencatat peningkatan pesat dalam hal pengunduhan aplikasi mobile pada ponsel cerdas di seluruh dunia. Peningkatan tersebut

makin bertambah secara signifikan tiap tahunnya, dan dapat menjadi komoditas tersendiri bagi suatu negara dengan industri *game* yang kian berkembang.

Bila melihat buku *Homo Ludens* karya Huizinga [7], dapat diketahui bahwa proses bermain sesungguhnya merupakan salah satu hasil kebudayaan juga, karena kebudayaan merupakan hasil karya dan aktivitas manusia. Lebih lanjut Huizinga menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu hal yang dapat menjadi penyaluran angan-angan yang tidak dapat terpenuhi dalam dunia nyata. Karena proses bermain ini disepakati, kemudian dilakukan secara turun-temurun, terus berkembang, dan dapat ditemui di seluruh penjuru dunia, maka permainan pun menjadi bagian dari kebudayaan manusia.

Seiring perkembangan zaman, permainan mengalami berbagai perubahan dan penyesuaian, terutama dengan banyak munculnya produk hasil teknologi dan budaya. Kini banyak permainan dapat kita jumpai di kehidupan sehari-hari dalam bentuk digital yang pada umumnya menggunakan monitor sebagai tampilan utamanya. Permainan seperti itu sekarang lebih dikenal dengan sebutan *video game*.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh penulis pada penelitian terdahulu terhadap 15 remaja wanita dengan rentang usia 12 hingga 15 tahun menunjukkan bahwa PC atau komputer merupakan alat yang sudah umum digunakan dalam bermain *video game*. Dengan terjadinya globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan *mobile gadget* diprediksi akan terus mengalami peningkatan. Terlebih dengan banyak munculnya produk-produk seperti *smartphone*, *PC tablet*, dan *mobile gadget* lainnya.

Mulai maraknya penggunaan teknologi baru seperti *mobile gadget* yang dapat memfasilitasi dalam bermain *game*, terutama *game casual* dapat dimanfaatkan dengan menggunakannya sebagai media pengenalan kue tradisional dalam bentuk *game casual*.

Perpaduan antara produk budaya tradisional, dalam hal ini kue tradisional Jawa Barat, dengan budaya modern berupa aplikasi pada *mobile gadget* merupakan salah satu cara yang efektif bagi budaya tradisional untuk tetap beradaptasi dengan perkembangan zaman, sekaligus juga untuk melestarikan tradisi yang hampir punah.

2 Kue Tradisional Jawa Barat dan Kategorisasinya

Kue tradisional Bandung merupakan penganan yang telah ada sejak dahulu. Seperti yang dipaparkan oleh Kusnaka Adimihardja [2], makanan memiliki

kaitan yang sangat erat dengan sistem nilai masyarakat. Begitu pula halnya dengan makanan, atau lebih spesifiknya kue-kue tradisional Jawa Barat.

Kue tradisional umumnya disajikan pada upacara-upacara adat, seperti kelahiran, pernikahan, atau kematian. Kue yang disajikan tentunya tidak sembarangan. Terdapat makna atau maksud-maksud tertentu dari jenis kue yang disajikan pada suatu upacara.

Suciati [8] menyatakan bahwa kue semacam Rangenang, Opak, Kolontong, Tengteng, Ragenar, Saroja, Kue Simpang disajikan pada acara kelahiran. Ketujuh makanan ini disebut Hahampangan, dan berasal dari beras dengan berbagai variasi cara mengolah dan bentuk, seperti bulat, persegi, memanjang, bulat bergerigi, serta tipis, sebagai simbol berbagai bentuk atau rupa manusia. Kata Hahampangan tersebut berasal dari kata Hampang yang berarti ringan dalam bahasa Sunda. Hal ini memiliki arti atau harapan agar proses melahirkannya akan mudah.

Suciati juga memaparkan bahwa ada acara pemakaman disajikan sesajian berupa tebu, pare rangeuyan atau padi yang diikat, makanan seperti papais, bodoekusi, bugis, kupat 7 sudut, leupeut, tangtang angin, opak ketan. Lebih lanjut dikatakan bahwa makanan dari beras yang dibuat dengan berbagai bentuk, berbagai pembungkus, dan berbagai rasa serta warna sebagai simbol bahwa manusia berbangsa-bangsa dengan berbagai rupa dan jenisnya namun pada dasarnya adalah manusia ciptaan Tuhan.

Selain dari maknanya, kue tradisional juga dapat dilihat dari elemen pembentuknya. Terdapat dua elemen kunci yang memungkinkannya untuk dijadikan sebuah kue yang utuh, yaitu bahan dan proses. Untuk memudahkan kategorisasi ini, dibuatlah matriks elemen pembentuk kue tradisional Jawa Barat pada penelitian yang dilakukan oleh penulis pada tahun 2010 [9], yang menghasilkan tujuh kategori pembuatan yaitu: (1) Bahan Utama Tepung (2) Bahan Utama Non-Tepung (3) Bahan Tambahan (4) Bahan Pemanis (5) Bahan Pewarna dan Pewangi (6) Bahan Pembungkus, serta (7) Proses Pembuatan.

Kategorisasi tersebut juga menghasilkan klasifikasi kue tradisional Jawa Barat berdasarkan banyaknya jumlah elemen pembentukan. Berdasarkan matriks yang telah dibuat tersebut, dapat disimpulkan bahwa jumlah kombinasi elemen paling kecil untuk membuat kue tradisional yaitu terdiri dari tiga elemen, dan jumlah terbanyak yaitu mencapai sebelas elemen.

Kategorisasi ini di antaranya dibuat untuk memudahkan pemain dalam memilah jenis, mengingat bahan, serta proses yang dibutuhkan dalam membuat kue

tradisional. Selain itu, kategorisasi tersebut juga akan dijadikan sebagai landasan dalam perancangan sistem pada *game* yang akan dibuat.

3 Remaja dan *Game*

Remaja pada umumnya mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitarnya untuk mencari kondisi yang membuat mereka nyaman. Pada rentang usia ini, mereka akan banyak dipengaruhi oleh serangan budaya dari luar. Dengan karakteristik tersebut, remaja menjadi kalangan yang sangat akrab dengan perkembangan teknologi, khususnya *mobile gadget* dan berbagai aplikasi berupa *casual game* di dalamnya.

Dalam bukunya, Tausend [10] memaparkan bahwa *casual game* merupakan fenomena yang menarik, terlebih karena tingginya perbandingan jumlah pemain perempuan. Tausend juga mengutip Fritz yang menyatakan bahwa perempuan lebih memilih *game* dengan jenis *casual* yang lucu, damai, berkarakter komik, dan dengan keberadaan 'ancaman' yang lebih sedikit.

Casual game memiliki cara bermain yang flexibel, oleh karena itu permainan semacam ini cenderung dimainkan pada *gadget mobile* seperti *handphone*, iPod, atau NDS. Selain itu, *game* dengan jenis *casual* juga dapat menyesuaikan dengan jadwal pemain karena pola permainan yang sederhana dan tidak menuntut waktu banyak dalam memainkannya.

Dalam *Casual Game Design*, *casual game* dapat diidentifikasi dari empat elemen, yaitu [11]:

1. Aturan dan tujuan harus jelas
2. Pemain harus dapat dengan mudah memahami pola permainan
3. Permainan tersebut dapat menyesuaikan dengan kehidupan dan jadwal pemain
4. Konsep *game* meminjam konten yang familiar dan mengambil tema dari kehidupan (sehari-hari).

Banyak di antara *game* untuk perempuan khususnya remaja, yang termasuk dalam jenis *game* ini. Konten yang disajikan juga disesuaikan, dan merupakan representasi dari aktivitas kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan (belajar) memasak atau berdandan. Dengan demikian, remaja tidak terlalu membutuhkan banyak waktu untuk mempelajari pola permainan karena banyak dari aturan-aturan tersebut juga dapat dilihat dan secara tidak langsung dipelajari dari dunia nyata. Keberadaan *game* seperti ini, selain sebagai kegiatan selingan yang menyenangkan, juga merupakan salah satu cara bagi remaja perempuan dalam pembentukan *image* dirinya.

Hal tersebut sejalan dengan tulisan Euis Sunarti [12] yang menyebutkan bahwa remaja merupakan rentang usia pencarian konsep diri yang dibangun melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain untuk mengidentifikasi dirinya. Dengan persamaan serta perbedaan yang ia temukan dengan orang lain, remaja dapat mulai mengidentifikasi peran masing-masing gender dalam masyarakat dan merefleksikan peran tersebut pada dirinya.

Kesadaran tersebut membawa remaja menjadi individu mawas gender yang menuntut mereka untuk mulai membangun keterampilan-keterampilan khusus sesuai dengan aturan gendernya. Pada kasus ini, anak perempuan mulai membangun keterampilan keperempuanan seperti berdandan dan memasak yang selain dapat mereka pelajari dari orang-orang di sekitarnya, juga dapat mereka alami dengan bermain game *casual*. Mereka mulai ingin memiliki keterampilan tersebut karena keterampilan tersebut merupakan bagian yang membangun identitas dirinya sebagai perempuan.

Perspektif anak yang mulai terbentuk mengenai gender inilah yang kemudian memengaruhi pilihannya dalam jenis *game* yang dimainkan. Hal ini dikuatkan oleh Jo Bryce, *et al.* dalam *Digital Games and Gender* yang memaparkan bahwa terdapat tiga area dalam dinamika gender dan *game* computer [13], yaitu:

1. Perbedaan gender dalam penentuan pilihan dan perilaku dalam bermain *game*
2. Pemanfaatan perbedaan gender dalam teknologi *game* dan area *game* virtual, serta perannya dalam penciptaan dan manipulasi identitas gender
3. Representasi karakter *game* yang berdasarkan pada perbedaan gender dan pengaruhnya terhadap perkembangan identitas gender.

Dari ketiga area tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kaitan yang tidak terpisahkan antara permainan dan gender serta pengaruhnya terhadap pemain.

Colwell dan Payne dalam Jo Bryce, *et al.* [13] juga menunjukkan bahwa 88 persen dari anak perempuan usia 12-14 tahun terbiasa bermain game komputer dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian lain juga menguatkan dengan menyebutkan bahwa terdapat signifikansi jumlah partisipan perempuan dalam game digital. Hal ini menunjukkan bahwa game bukan lagi merupakan hal yang bersifat maskulin dan hanya dapat dimainkan oleh kaum lelaki, namun juga dapat dinikmati oleh perempuan dari berbagai kalangan usia, bahkan dari usia remaja, sesuai dengan preferensi game-nya sendiri.

Andrew Rollings dan Ernest Adams [14] dalam *Game Design* menyebutkan bahwa merancang sebuah permainan merupakan hal yang telah lama dilakukan

oleh umat manusia, yang berhubungan dengan kemampuan manusia untuk berpura-pura, menciptakan dan bermain di dunia artifisial.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan atau game sebenarnya merupakan hasil kebudayaan manusia yang telah ada sejak lama. Namun demikian, seiring dengan perkembangan zaman, game ikut menyesuaikan bentuknya dengan nilai-nilai yang diterima masyarakat. Perkembangan teknologi juga sedikit banyak memiliki andil dalam perubahan dan penyesuaian yang terjadi terhadap cara-cara bermain yang ditemui sekarang ini.

4 *Game* sebagai Media Belajar Memasak

Sebenarnya, game dengan tema masak-memasak bukanlah hal yang asing lagi di toko aplikasi untuk *mobile gadget*. Namun demikian, game memasak yang mengangkat konten lokal memang belum terlalu menjamur. Kebanyakan game memasak masih mengambil tema masakan yang cukup umum, dan bahkan mengambil tema masakan cepat saji.

Beberapa game memasak yang cukup dikenal diantaranya *Cooking Mama* dan *Chocolatier*. Kedua *game* tersebut memiliki jenis *gameplay* dan genre yang berbeda, namun keduanya berupaya untuk mengenalkan kepada pemainnya terhadap jenis-jenis makanan, serta bahan dan cara pembuatannya.

Pada *game* *Chocolatier*, pemain berada dalam sudut pandang *first person* yang berperan sebagai *apprentice* pabrik cokelat Baumeister, dan diberi misi untuk mengumpulkan berbagai resep cokelat yang tersebar di seluruh dunia. Untuk menemukan resep tersebut, pemain bisa mendapatkannya dengan cara bertanya kepada orang-orang (berupa *non-playable character*) yang dijumpai dalam perjalanan atau di tempat yang dituju.

Setelah pemain mendapatkan resep, pemain juga harus mencari bahan-bahan pembuatan cokelat tersebut dengan cara mendatangi toko-toko yang terdapat di setiap negara. Pemain dapat kembali ke pabrik untuk membuat cokelat yang resepnya telah diketahui setelah mendapatkan semua bahan-bahan yang dibutuhkan. Apabila pemain telah berhasil membuat cokelat, maka misi selanjutnya adalah menjual cokelatnya ke toko-toko distributor cokelat yang tersebar di seluruh dunia.

Berdasarkan Trefry [15] pada bukunya yang berjudul *Casual Game Design*, *game* *Chocolatier* merupakan *casual game* yang termasuk dalam jenis *Managing* karena *game* dalam jenis ini membutuhkan pemain untuk terus menjaga lebih dari dua elemen bekerja dengan baik. Pada *game*, elemen-elemen tersebut digambarkan sebagai pabrik yang memproduksi cokelat. Pemain harus

menjaga agar bahan-bahan tetap mencukupi sehingga pabrik dapat terus bekerja.

Game Chocolatier ini dapat menjadi referensi utama bagi *game* yang akan dibuat untuk mengenalkan kue tradisional Jawa Barat karena *game* Chocolatier bercerita tentang perjalanan mengumpulkan dan mengenalkan nama, bentuk, resep, bahan-bahan dan membuatnya sampai produk jadi, bahkan hingga strategi pemasarannya.

Berbeda dengan *game* Chocolatier yang merupakan *game* PC, *Cooking Mama* merupakan salah satu *game* masak-memasak yang cukup fenomenal karena memanfaatkan sistem *touch*. Pada awal kemunculan *game* ini, sistem *touch* tersebut masih merupakan keunikan dari produk NDS dan Apple.

Dibandingkan dengan *Chocolatier* dan *game* memasak lainnya, *Cooking Mama* lebih menekankan pada proses pembuatan makanan secara bertahap. *Game* ini juga lebih menekankan pada pergerakan yang dilakukan dalam proses pembuatan suatu masakan, seperti memotong dan mengaduk.

Game semacam ini digolongkan oleh Trefry [15] ke dalam *casual game* jenis *Constructing*, yang mengajak pemain untuk menyusun bahan pembuatan sebuah masakan secara bertahap. Pemain diberikan contoh pada awalnya dan pemain harus mengikutinya sehingga dapat membuat hal yang sama seperti yang dicontohkan.

Kedua *game* yang disebutkan di atas dapat menjadi contoh bahwa *game* dapat menjadi sebuah media bagi pemainnya untuk mempelajari berbagai hal dalam proses memasak. Dengan demikian, penggunaan media *game* sebagai sarana memperkenalkan makanan tradisional hasil kebudayaan daerah bukan merupakan hal yang tidak mungkin untuk dilakukan. Perlu dilakukan penyesuaian terhadap konten yang dibawa serta *interface* yang berkarakter lokal agar unsur tradisi tetap terasa.

5 Kesimpulan

Budaya merupakan unsur penting yang membentuk identitas bangsa. Meski pun mendapat banyak gempuran dari budaya asing, budaya lokal seharusnya tetap dijaga. *Game* merupakan salah satu media pendekatan antara remaja sebagai penerus bangsa dengan budaya yang harus dilestarikan. Dengan mengombinasikan tradisi dan teknologi, pembelajaran budaya pada remaja dapat lebih mudah untuk dicapai.

Metode mengenal kembali kue tradisional dengan media *game* merupakan langkah awal dalam upaya pelestarian budaya lokal. Keberadaan *game* tersebut sekaligus dapat memberikan kesadaran pada masyarakat bahwa Jawa Barat juga memiliki kuliner yang unik dan tidak kalah dari kue-kue luar. Selain itu, *game* yang membawa konten lokal dapat menjadi jembatan antara kemajuan teknologi dengan tradisi, sehingga kedua hal tersebut tidak bertentangan, namun saling mendukung untuk mencapai tujuan.

Pada *game* tersebut sebaiknya dilakukan pengenalan kue tradisional dari nama, tampilan, deskripsi singkat, bahan, hingga proses pembentukan kue tersebut. Selain itu, dilakukan juga kategorisasi kue tradisional berdasarkan jenis elemen pembentukannya yang bertujuan untuk memudahkan proses mengenal dan mengingat bahan-bahan pembentukan kue, sehingga setelah menyelesaikan permainan, pemain diharapkan memiliki pengetahuan dasar mengenai kue tradisional Jawa Barat.

Referensi

- [1] Rachmat, Y. 2011. *Pertumbuhan Industri Jabar Lebih Nasional*, <http://www.bisnis-jabar.com/index.php/berita/pertumbuhan-industri-jabar-lebih-nasional> (11 Oktober 2011).
- [2] Adimihardja, K. 2005. *Makanan dalam Khazanah Budaya: Relasi Kausal Antara Makanan dan Nilai Budaya Masyarakat Sunda di Jawa Barat*, Bandung: UPT INRIK-UNPAD dan DISPARBUD.
- [3] Winneke, O. 2005. *Jajanan Pasar untuk Pesta*, <http://www.detikfood.com> (6 Maret 2011).
- [4] Tresnasih, R.I. 2006. *Ragam Makanan Tradisional Cirebon*, dalam Sucipto, T. & Rosiati, A. (ed.), *Wisata Budaya di Jawa Barat*, Bandung: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- [5] Suhamihardja, A.S. & Rosyadi. 1995. *Wujud Arti dan Fungsi Puncak-Puncak Kebudayaan Lama dan Asli Bagi Masyarakat Pendukungnya di Jawa Barat*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- [6] <http://www.inaicta.web.id/inaicta/> (11 Oktober 2011).
- [7] Huizinga, J. 1990. *Homo Ludens*, Penerjemah Hasan Basri, Jakarta: LP3ES.
- [8] Suciati. 2010. *Makna Simbol Artepak dan Upacara Adat di Lingkungan Kampung Mahmud Kota Bandung*, Prodi Pendidikan Tata Busana JPKK FPTK UPI.
- [9] Imania, K.L. 2010. Tesis: *Perancangan Game Kuliner Jawa Barat Sebagai Media Pelestarian Budaya*, Bandung: ITB.
- [10] Tausend, U. 2006. *Casual Games and Gender*, Germany: Ludwig Maximilian University of Munich.

- [11] Trefry, G. 2010. *Casual Game Design: Designing Play for the Gamer in All of Us*, USA: Elsevier.
- [12] Sunarti, E. 2004. *Mengasuh dengan Hati*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [13] Rutter, J., Bryce, J. & Sullivan, C. 2006. *Understanding Digital Games: Digital Games and Gender*, London: SAGE Publications Ltd.
- [14] Rollings, A. & Adams, E. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, USA: New Rider Publishing.
- [15] Trefry, G. 2010. *Casual Game Design: Designing Play for the Gamer in All of Us*, USA: Elsevier.