

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasak merupakan proses pengolahan bahan makanan dari kondisi mentah hingga siap disajikan, di mana penerapan suhu digunakan untuk membuat makanan lebih mudah dicerna oleh tubuh (Minantyo, 2011). Sedangkan menurut (Sihite, 2000) memasak adalah proses penerapan panas pada bahan makanan untuk mengubah bahan-bahan tersebut menjadi makanan yang lebih enak, mudah dicerna, dan dapat membunuh kuman-kuman. Para remaja pada saat ini banyak yang tidak tahu bagaimana cara memasak, dikarenakan kurangnya praktik dan kecenderungan membeli makanan di luar yang lebih praktis. Menilik kesibukan remaja di era modern yang aktif di berbagai sektor hingga memiliki kesibukan tinggi di luar rumah menyebabkan memasak menjadi kegiatan yang jarang lagi dilakukan (Adikoesoemo et al., 2018).

Perkembangan kuliner yang pesat disebabkan oleh budaya dan sikap masyarakat yang lambat laun terbiasa menyantap makanan dan minuman di luar rumah. Fenomena ini diperparah dengan gaya hidup saat ini dimana kecenderungan orang untuk membeli makanan baik secara *offline* maupun *online* ditambah dengan banyaknya promo menarik yang disediakan oleh aplikasi pesan antar secara *online* (Aulianida et al., 2020). Selain itu adanya jasa antar makanan membuat minat remaja terhadap memasak semakin berkurang. Survei Populix terhadap 3.138 responden Gen Z berusia 11 hingga 26 tahun dan generasi

Milenial berusia 27 hingga 42 tahun menemukan bahwa 57% lebih cenderung membeli makanan dari luar dibandingkan memasak sendiri (Alessandrina, 2023).

Remaja yang tidak diajarkan untuk mandiri mulai sejak dini dapat mengakibatkan kurangnya waktu untuk melatih keterampilan hidup, padahal masa remaja adalah masa dimana manusia mengalami perkembangan fisik dan mental yang cepat. Jika perkembangan fisik dan mental ini tidak dikembangkan dengan positif dapat mengakibatkan remaja tersebut tidak memiliki keterampilan hidup. Maka dari itu diperlukannya media yang dapat membantu para remaja untuk melatih keterampilan hidup, khususnya dalam hal memasak. Pemilihan target audiensi dari usia minimal 12 tahun dikarenakan usia remaja adalah periode yang penting, karena menurut seorang pakar psikologi Elizabeth B. Hurlock dalam jurnal karya (Adikoesoemo et al., 2018).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan sebuah media yang akan digunakan sebagai solusi yaitu mengembangkan *game* cara memasak untuk para remaja. Jesse Schell, seorang desainer permainan dan profesor di Carnegie Mellon University, mendefinisikan *game* sebagai sistem interaktif yang mengandung aturan-aturan yang dapat diubah, ditujukan untuk menghasilkan perilaku yang diinginkan dari para pemain (Schell, 2008). *Game* yang dibuat menggunakan bantuan Unity 3D yang telah menjadi pilihan populer di kalangan para *game developer* karena fleksibilitas, aksesibilitas, dan fitur-fiturnya yang canggih. Selain itu, Unity 3D mendukung berbagai *platform* yang memungkinkan *developer* untuk membuat dan menyebarkan permainan yang dibuat ke berbagai perangkat, termasuk PC, konsol, dan *platform* seluler, sehingga

memperluas potensi audiens untuk mengakses permainan tersebut. Selain itu, dukungan Unity 3D yang kuat terhadap bahasa pemrograman seperti C# memastikan bahwa *developer* dapat memanfaatkan keterampilan pengkodean yang ada sambil memanfaatkan beragam sumber daya dan alat yang menyederhanakan pembuatan fungsionalitas dan alur kerja permainan (Siong Chin et al., 2020). Oleh karena itu dibuatlah *game* yang mengusung tema kuliner yakni Cooking Chaos. Konten dari *game* Cooking Chaos memberikan informasi mengenai tata cara dasar dalam memasak, pengenalan bahan masakan, cara pengolahan, serta manajemen waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut “Bagaimana cara mengembangkan *game single player* ‘Cooking Chaos’ berbasis Android?”.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *Game Single Player* “Cooking Chaos” agar memiliki fitur yang lebih menyenangkan dan menarik untuk meningkatkan minat belajar memasak sehingga dapat menjadi alternatif pengguna dalam belajar memasak

1.4 Manfaat

Manfaat pengembangan *Game Single Player* “Cooking Chaos” yaitu :

1. Bagi pengguna

Game memberikan panduan bagi pengguna yang ingin belajar memasak dengan cara menyenangkan.

2. Bagi mahasiswa

Dapat menjadi referensi untuk mahasiswa lain yang ingin membuat media yang serupa atau dapat dijadikan sebagai referensi untuk karya tulis selanjutnya.

3. Bagi penulis

Mengetahui tentang bagaimana cara membuat menerapkan masakan dalam bentuk *game*, dan sebagai prasyarat wajib di bidang akademik dalam mendapatkan gelar sarjana.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian Pengembangan *Game Single Player* “Cooking Chaos” berbasis Android terbatas pada beberapa aspek diantaranya:

1. Menu masakan yang disajikan berjumlah 2 masakan meliputi, Burger dan Sate Ayam yang merupakan masakan yang digemari remaja berdasarkan 31 responden dari siswa SMP Pesantren Nurul Falah. Dari menu utama tersebut dapat divariasikan sebanyak 11 menu. Menu-menu tersebut tidak dilakukan perhitungan nutrisi atau nilai gizi dari makanan.
2. Resep yang digunakan bersumber dari Cookpad dengan akun yang memiliki lebih dari 100 pengikut.
3. Sasaran usia pengguna minimal adalah 12 tahun.
4. *Game* diuji coba di *platform* Android 12.

Pengujian										
Penyusunan Laporan										

1.6.2. Bahan dan Alat Penelitian

Dalam penelitian ini, alat dan bahan yang digunakan meliputi :

1. *Hardware*

Penelitian ini menggunakan Sistem Operasi Windows 10, prosesor AMD Ryzen 3 3200U, kartu grafis Radeon Vega Mobile Gfx 2.60 GHz, Memori 8 GB RAM, *hard disk* 1 TB, dan SSD 125 GB.

2. *Software*

Software yang akan dipakai dalam melaksanakan penelitian yaitu, Unity 2022.3.23f1, Visual Studio 2019, Blender 3.3 LTS, Figma, dan Android 12.

1.6.3. Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dan informasi dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode sebagai berikut :

1. Analisis Kuantitatif

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kebutuhan data menggunakan kuesioner kepada pelajar tingkat menengah pertama. Data yang diisikan adalah berupa seberapa suka responden terhadap memasak dan jenis makanan yang ingin dibuat oleh responden.

2. Analisis *Game* Sejenis Dan Terdahulu

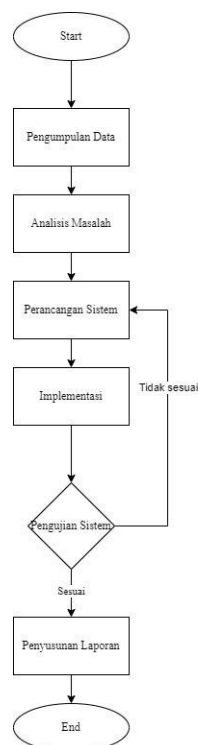
Melakukan analisis *game* sejenis dan terdahulu untuk mengetahui keterbaharuan *game* yang akan dirancang sekarang, sehingga terdapat perbaikan maupun peningkatan kualitas *game* yang dibuat.

1.6.4. Analisis Data

Analisis data menggunakan statistik deskriptif yang menganalisis data pada saat dikumpulkan, tanpa ada kesimpulan luas atau generalisasi dalam membuat kesimpulan.

1.6.5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilaksanakan seperti tampak dalam Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Diagram Prosedur Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, kelebihan, metodologi, dan struktur uraian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tahap ini membahas tentang teori atau dokumentasi terkait yang mendukung penelitian.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini mencakup pembahasan pemecahan masalah, desain, dan desain aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Tahapan bab ini meliputi analisis dan perancangan untuk membuat model penelitian yang telah dirancang sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Memuat kesimpulan dari rancangan atau penelitian yang dilakukan.

