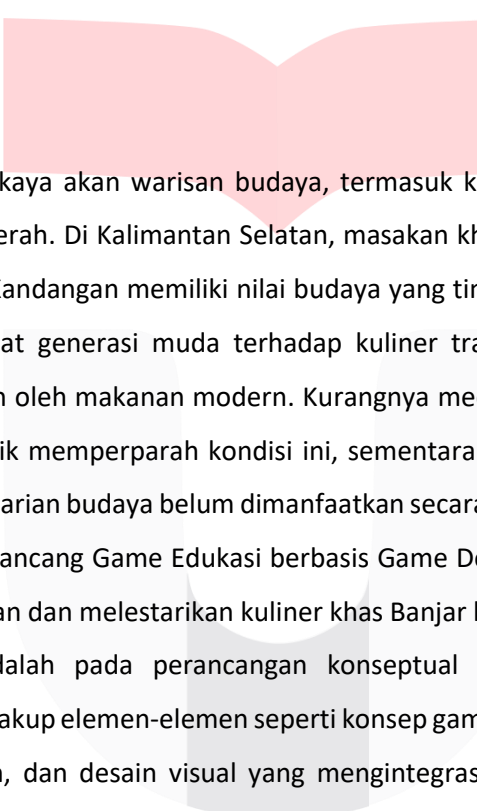


PERANCANGAN GAME EDUKASI BUDAYA BERBASIS *GAME DESIGN* *DOCUMENT* UNTUK PENGENALAN MASAKAN KHAS BANJAR

Muhammad Reza Syahputra, Irfan Dwi Rahadiano, Mario

¹S1 Desain Komunikasi Visual, fakultas Industri kreatif, Telkom university, Jl. Telekomunikasi No.1, Sukapura,
Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

rezasyahputra@student.telkomuniversity.ac.id , dwirahadiano@telkomuniversity.ac.id,
dsmario@telkomuniversity.ac.id



Abstrak : Indonesia kaya akan warisan budaya, termasuk kuliner tradisional yang menjadi identitas daerah. Di Kalimantan Selatan, masakan khas Banjar seperti Soto Banjar dan Ketupat Kandangan memiliki nilai budaya yang tinggi. Namun, di tengah arus globalisasi, minat generasi muda terhadap kuliner tradisional ini menurun, terancam tergantikan oleh makanan modern. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik memperparah kondisi ini, sementara potensi game edukasi sebagai sarana pelestarian budaya belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Game Edukasi berbasis Game Design Document (GDD) guna memperkenalkan dan melestarikan kuliner khas Banjar kepada generasi muda. Fokus penelitian adalah pada perancangan konseptual melalui GDD sebagai blueprint, yang mencakup elemen-elemen seperti konsep game, alur cerita, karakter, mekanika permainan, dan desain visual yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya Banjar.

Metode penelitian meliputi observasi dan wawancara dengan pelaku kuliner dan masyarakat Banjar untuk mengumpulkan data autentik tentang delapan hidangan khas (misalnya Soto Banjar, Ayam Habang). Data dianalisis menggunakan pendekatan SWOT dan analisis visual untuk merumuskan strategi desain. Perancangan GDD mengacu pada teori Digital Game-Based Learning (Marc Prensky) dan prinsip edukasi budaya (Koentjaraningrat), dengan storytelling interaktif (Chris

Crawford) sebagai pendukung keterlibatan pemain, Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Game Design Document (GDD) yang komprehensif untuk game edukasi bertema kuliner Banjar. GDD ini dirancang khusus untuk target audiens generasi muda (usia 20-25 tahun) dan berfungsi sebagai panduan sistematis sebelum tahap produksi teknis. Diharapkan, rancangan ini dapat menjadi media yang efektif, menarik, dan interaktif untuk meningkatkan pengetahuan serta apresiasi generasi muda terhadap warisan kuliner Banjar, sekaligus berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui inovasi digital.

Kata Kunci: Game Edukasi, Kuliner Banjar, Dokumen Desain Game (GDD), Pelestarian Budaya, Generasi Muda

Abstract : *Indonesia is rich in cultural heritage, including traditional cuisine that serves as a regional identity. In South Kalimantan, the distinctive Banjar dishes, such as Soto Banjar and Ketupat Kandungan, hold significant cultural value. However, amidst the currents of globalization, the interest of the younger generation in this traditional culinary heritage is declining, threatened by modern food trends. The lack of interactive and engaging learning media exacerbates this issue, while the potential of educational games as a means of cultural preservation has not been optimally utilized. This research aims to design an Educational Game based on a Game Design Document (GDD) to introduce and preserve the traditional cuisine of the Banjar people among the younger generation. The research focuses on conceptual design through the GDD as a blueprint, encompassing elements such as game concept, storyline, characters, game mechanics, and visual design that integrate Banjar cultural values.*

The research methods include observation and interviews with culinary practitioners and the Banjar community to gather authentic data on eight signature dishes (e.g., Soto Banjar, Ayam Habang). Data is analyzed using a SWOT approach and visual analysis to formulate design strategies. The GDD design is based on Digital Game-

Based Learning theory (Marc Prensky) and the principles of cultural education (Koentjaraningrat), with interactive storytelling (Chris Crawford) supporting player engagement, The outcome of this research is a comprehensive Game Design Document (GDD) for an educational game themed around Banjar cuisine. This GDD is specifically designed for the target audience of young people (aged 20-25) and serves as a systematic guide prior to the technical production stage. It is hoped that this design can become an effective, engaging, and interactive medium to enhance the knowledge and appreciation of the younger generation for Banjar culinary heritage, while also contributing to the preservation of local culture through digital innovation. Keywords: content, formatting, article.

Key Word: Educational Game, Banjar Cuisine, Game Design Document (GDD), Cultural Preservation, Young Generation

PENDAHULUAN

Kuliner tradisional merupakan manifestasi kearifan lokal yang mencirikan identitas budaya suatu daerah. Di Kalimantan Selatan, masakan khas Banjar seperti Soto Banjar dan Ketupat Kandangan merepresentasikan nilai sejarah, filosofi, dan tradisi masyarakatnya. Namun, dalam era globalisasi, eksistensi kuliner ini terancam oleh menurunnya minat dan pengetahuan generasi muda, yang lebih akrab dengan makanan cepat saji dan media digital. Di sisi lain, potensi game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk pelestarian budaya belum dimanfaatkan secara optimal, sementara penelitian terdahulu masih berfokus pada aspek teknis pengembangan tanpa penekanan yang memadai pada perancangan konseptual berbasis Game Design Document (GDD).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang game edukasi “Warung warisan Banjar” dengan pendekatan GDD yang sistematis, guna memperkenalkan dan

melestarikan nilai-nilai kuliner Banjar kepada generasi muda secara menarik dan edukatif. Melalui metode kualitatif seperti observasi, wawancara, dan analisis SWOT, penelitian ini menghasilkan sebuah dokumen desain yang komprehensif sebagai blueprint untuk pengembangan game simulasi memasak dan manajemen waktu, yang diharapkan dapat menjadi jembatan antara pelestarian budaya lokal dan inovasi teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian pengembangan (design research) yang berfokus pada perancangan konseptual. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sebuah Game Design Document (GDD) yang komprehensif sebagai blueprint bagi pengembangan game edukasi "Warung warisan Banjar". Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi langsung terhadap penyajian dan karakter visual masakan khas Banjar di beberapa restoran, wawancara mendalam dengan narasumber kunci seperti pelaku kuliner dan budayawan Banjar untuk memperoleh data autentik tentang resep dan filosofi budaya, serta studi pustaka untuk mengkaji teori pendukung seperti Digital Game-Based Learning, desain game, dan budaya Banjar.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) untuk menilai kelayakan dan strategi perancangan, serta analisis visual untuk menyesuaikan elemen estetika dengan identitas budaya Banjar. Proses perancangan GDD itu sendiri bersifat iteratif dan terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan pengguna (generasi muda 20-25 tahun), perumusan konsep game, hingga penyusunan detail elemen GDD seperti gameplay mechanics, narasi, karakter, dan desain antarmuka. Hasil akhir penelitian ini bukanlah produk game yang siap dioperasikan, melainkan dokumen desain konseptual (GDD) yang siap untuk dilanjutkan ke tahap produksi teknis.

Penelitian ini berlandaskan pada integrasi teori pendidikan, desain game, dan pelestarian budaya. Teori Digital Game-Based Learning (DGBL) dari Marc Prensky (2001) menjadi pijakan utama, yang menekankan bahwa generasi muda lebih responsif terhadap pembelajaran melalui pengalaman interaktif dan berbasis game dibandingkan metode konvensional. Prensky menegaskan bahwa game edukasi efektif karena memadukan aspek fun dan learning, di mana pemain belajar secara aktif (learning by doing) melalui tantangan dan umpan balik instan. Teori ini diperkuat oleh perspektif edukasi budaya dari Koentjaraningrat (2009), yang memandang kebudayaan sebagai sistem nilai yang dipelajari dan diwariskan. Dalam konteks kuliner Banjar, makanan tradisional bukan sekadar hidangan, tetapi simbol nilai gotong royong, kesederhanaan, dan penghormatan terhadap warisan leluhur. Integrasi kedua teori ini membentuk dasar konseptual bahwa game dapat menjadi media yang efektif untuk mentransmisikan nilai-nilai budaya sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi generasi muda.

Pada aspek perancangan, penelitian ini mengadopsi konsep Game Design Document (GDD) menurut Tracy Fullerton (2014). GDD didefinisikan sebagai blueprint atau dokumen panduan komprehensif yang merinci seluruh elemen desain game, mulai dari konsep, gameplay, narasi, hingga aset visual. Fullerton menekankan bahwa GDD bersifat dinamis dan iteratif, berfungsi sebagai jembatan antara visi kreatif dan implementasi teknis, serta memastikan keseimbangan antara tujuan edukatif dan hiburan. Dalam penelitian ini, GDD menjadi inti keluaran (output) yang dirancang secara sistematis untuk game "Warung warisan Banjar". Struktur GDD yang digunakan mencakup Game Overview, Gameplay and Mechanics, Story and Characters, Levels, antarmuka (UI/UX), dan Game Art, yang kesemuanya diarahkan untuk mengintegrasikan kekhasan budaya kuliner Banjar.

Tinjauan pustaka dan landasan teori dilengkapi dengan pendekatan interactive storytelling dari Chris Crawford (2012) dan analisis SWOT dari Philip Kotler (2013).

Crawford menekankan bahwa narasi interaktif dalam game membangun keterlibatan emosional pemain, sehingga pesan budaya dapat disampaikan secara lebih bermakna melalui konflik dan umpan balik emosional. Sementara itu, analisis SWOT digunakan sebagai alat strategis untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam proses perancangan, memastikan bahwa desain game yang dihasilkan relevan, kompetitif, dan dapat diimplementasikan. Dengan sintesis teori-teori ini, kerangka pemikiran penelitian menjadi kokoh, mengarah pada perancangan GDD yang tidak hanya solid secara teknis-desain, tetapi juga kaya muatan edukasi budaya.

HASIL DAN DISKUSI (Capital,

Berdasarkan analisis data melalui observasi dan wawancara, diperoleh pemahaman mendalam tentang delapan hidangan khas Banjar yang dipilih, yaitu Soto Banjar, Lontong Sayur, Buras Banjar, Hintalu Habang, Iwak Haruan, Ayam Habang, Daging Habang, dan Teh Gunung. Analisis terhadap aspek visual, komposisi bumbu (seperti dominasi bumbu habang yang khas), metode pembuatan tradisional, serta nilai gizi menjadi fondasi data yang autentik untuk integrasi ke dalam game. Hasil analisis SWOT mengidentifikasi kekuatan utama pada keunikan dan nilai budaya kuliner Banjar, peluang pada tingginya penetrasi smartphone dan minat akan game kasual di kalangan target audiens (generasi muda 20-25 tahun), kelemahan pada keterbatasan sumber daya pengembangan teknis, serta ancaman dari persaingan dengan game komersial. Temuan ini menjadi dasar strategis untuk merancang game yang tidak hanya edukatif tetapi juga kompetitif di pasar digital.

Sebagai respons terhadap rumusan masalah, dirancanglah konsep game edukasi simulasi berjudul "Warung warisan Banjar". Konsep pesannya adalah melestarikan dan memperkenalkan kuliner Banjar sebagai warisan budaya melalui media digital yang interaktif. Pendekatan kreatifnya mengadopsi genre time-management dan cooking simulation yang terinspirasi dari serial Papa Louie, namun dimodifikasi secara mendalam dengan konteks budaya Banjar. Narasi game dibangun berdasarkan prinsip interactive storytelling Chris Crawford, di mana pemain berperan sebagai generasi muda penerus yang

berusaha menghidupkan kembali warung keluarga dengan memasak hidangan khas. Pemilihan platform berfokus pada platform mobile.

Output utama penelitian ini adalah sebuah Game Design Document (GDD) yang komprehensif sebagai blueprint. Dokumen ini merinci seluruh elemen inti permainan. Gameplay inti dirancang dengan empat stasiun kerja interaktif: (1) Stasiun Penerimaan Pesanan (Wadah Manarima Pesanan), (2) Stasiun Makanan Lauk (Wadah Iwak) untuk hidangan berbasis nasi, (3) Stasiun Makanan Berkuah (Wadah Gangan), dan (4) Stasiun Minuman (Wadah Minuman). Mekanika edukatif diintegrasikan melalui timer lingkaran berwarna (kuning-hijau-merah) yang mensimulasikan proses kritis memasak nasi dan memanaskan kuah, serta tantangan takaran yang tepat untuk air dan teh. Setiap elemen visual, antarmuka, dan karakter dirancang untuk mencerminkan estetika dan identitas budaya Banjar, menciptakan pengalaman yang imersif.

Pembahasan atas hasil perancangan ini menunjukkan bahwa GDD "Warung warisan Banjar" berhasil menjawab celah penelitian terdahulu yang lebih berfokus pada aspek teknis pengembangan game. Pendekatan berbasis GDD memastikan perancangan yang sistematis, terarah, dan seimbang antara fun dan learning, sebagaimana ditegaskan dalam teori Digital Game-Based Learning. Integrasi nilai budaya tidak hanya sebagai konten (what), tetapi terstruktur dalam mekanika, narasi, dan seni (how), sehingga game berpotensi menjadi media pelestarian budaya yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan dokumen desain yang siap untuk dikembangkan lebih lanjut, tetapi juga menawarkan sebuah model konseptual yang dapat diadaptasi untuk pelestarian warisan budaya daerah lainnya melalui gamifikasi.

Penelitian ini berlandaskan pada sejumlah referensi kunci yang membahas pelestarian budaya, game edukasi, dan desain permainan. Mengenai urgensi pelestarian kuliner tradisional, Hali et al. (2023) dan Widayanto et al. (2023) mengonfirmasi bahwa kekayaan kuliner daerah seperti masakan Banjar merupakan identitas budaya yang mulai tergerus oleh globalisasi dan gaya hidup modern. Fenomena menurunnya minat generasi muda

terhadap kuliner lokal didukung oleh temuan Mau et al. (2024a), sementara Andriana et al. (2025) menekankan perlunya inovasi media yang sesuai zaman untuk memperkenalkannya kembali.

Dalam kerangka teori game edukasi, penelitian ini mengacu pada konsep Digital Game-Based Learning (DGBL) yang diperkenalkan oleh Marc Prensky (2001). Prensky berargumen bahwa generasi digital lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis pengalaman interaktif. Pendapat ini diperkuat oleh Wang et al. (2024), Bontchev et al. (2024), dan Yasin & Irsyadi (2016) yang menyoroti efektivitas game dalam membangun motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif pemain (*learning by doing*). Potensi game sebagai sarana edukasi budaya, sebagaimana diulas oleh Abror, Zennika, et al. (2024) dan Marcheta & Kareem (2023), terletak pada kemampuannya menyalurkan nilai-nilai budaya melalui mekanika dan narasi, sehingga mendukung *cultural sustainability*. Penelitian terdahulu oleh Sabbihatul Mustaghfaroh dkk. (2021) dan Wu (2022) memberikan bukti empiris akan potensi gamifikasi untuk pelestarian budaya, meski masih bersifat umum.

Untuk kerangka perancangan, teori Game Design Document (GDD) dari Tracy Fullerton (2014) menjadi acuan utama. Fullerton mendefinisikan GDD sebagai blueprint yang memandu seluruh proses pengembangan game secara sistematis. Struktur GDD yang digunakan mengadopsi elemen-elemen kunci yang diuraikan oleh Bontchev et al. (2024) dan Roungas (2016), mencakup Game Overview, Gameplay and Mechanics, Story and Characters, hingga aspek seni visual. Sementara itu, pendekatan *interactive storytelling* dari Chris Crawford (2012) dijadikan panduan untuk membangun narasi yang imersif dan bermakna, di mana pemain menjadi partisipan aktif dalam cerita, sebagaimana dijelaskan pula oleh Mortara et al. (2014). Analisis strategis dalam perancangan mengacu pada kerangka analisis SWOT menurut Philip Kotler (2013) untuk menilai faktor internal dan eksternal proyek.

KESIMPULAN

Bagian Berdasarkan seluruh proses penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah Game Design Document (GDD) yang komprehensif untuk game edukasi "Warung Pusaka Banjar". GDD ini berfungsi sebagai blueprint konseptual yang sistematis, mengintegrasikan pemahaman mendalam tentang kuliner khas Banjar—meliputi aspek visual, komposisi bumbu, metode pembuatan, dan nilai budayanya—ke dalam elemen-elemen permainan yang interaktif dan menarik. Melalui pendekatan Digital Game-Based Learning dan interactive storytelling, rancangan game simulasi time-management ini dirancang secara khusus untuk menjangkau generasi muda usia 20-25 tahun, dengan memanfaatkan platform mobile untuk aksesibilitas yang optimal. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjawab rumusan masalah mengenai cara merancang media edukasi budaya yang efektif, tetapi juga memberikan kontribusi strategis berupa sebuah model perancangan berbasis GDD yang dapat menjadi rujukan bagi upaya pelestarian warisan budaya lokal lainnya melalui inovasi gamifikasi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA (Capital, Bold, 12pt, single spacing)

- Abror, K. T., Tasya Zennika, Esa Puspa Meysa Putri, Kinaya Aita Yukuri, & Supriyono. (2024). Peran Makanan Tradisional Dalam Memperkuat Identitas Nasional. *Jurnal Budaya Nusantara*, 7(1), 24–35. <https://doi.org/10.36456/jbn.vol7.no1.8834>
- Abror, K. T., Zennika, T., Putri, E. P. M., & Yukuri, K. A. (2024). PERAN MAKANAN TRADISIONAL DALAM MEMPERKUAT IDENTITAS NASIONAL. *Jurnal Budaya Nusantara*, 7(1), 24–35.
- Andriana, W. D., Suyatno, S., & Indrawati, D. (2025). GASTRONOMI NUSANTARA SEBAGAI STRATEGI PENGENALAN DAN PELESTARIAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMELAJAR BIPA. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(2).
- Bontchev, B., Terzieva, V., Vassileva, D., & Dankov, Y. (2024). Students Attitude to Serious Games for Cultural Heritage. *IFAC-PapersOnLine*, 58(3), 316–321. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2024.07.170>
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 9(1), 8.
- Dankov, Y. (2023). The design process of educational video games in cultural heritage. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage, XIII*, 229–238. ecret Indonesia. (n.d.). *Lontong Sayur*.

- Hali, H., Didipu, H., & Ali, A. H. (2023). Pemanfaatan Budaya Kuliner Indonesia Dalam Pembelajaran BIPA. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 4(1), 177–184.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Tabel Komposisi Pangan Indonesia (TKPI) 2017: Direktorat Gizi Masyarakat*.
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional games as cultural heritage: The case of Canary Islands (Spain) from an ethnomotor perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 586238.
- Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 222–229.
- Abror, K. T., Tasya Zennika, Esa Puspa Meysa Putri, Kinaya Aita Yukuri, & Supriyono. (2024). Peran Makanan Tradisional Dalam Memperkuat Identitas Nasional. *Jurnal Budaya Nusantara*, 7(1), 24–35. <https://doi.org/10.36456/jbn.vol7.no1.8834>
- Abror, K. T., Zennika, T., Putri, E. P. M., & Yukuri, K. A. (2024). PERAN MAKANAN TRADISIONAL DALAM MEMPERKUAT IDENTITAS NASIONAL. *Jurnal Budaya Nusantara*, 7(1), 24–35.
- Andriana, W. D., Suyatno, S., & Indrawati, D. (2025). GASTRONOMI NUSANTARA SEBAGAI STRATEGI PENGENALAN DAN PELESTARIAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMELAJAR BIPA. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(2).
- Bontchev, B., Terzieva, V., Vassileva, D., & Dankov, Y. (2024). Students Attitude to Serious Games for Cultural Heritage. *IFAC-PapersOnLine*, 58(3), 316–321. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2024.07.170>
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 9(1), 8.
- Dankov, Y. (2023). The design process of educational video games in cultural heritage. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage*, XIII, 229–238. ecret Indonesia. (n.d.). *Lontong Sayur*.
- Hali, H., Didipu, H., & Ali, A. H. (2023). Pemanfaatan Budaya Kuliner Indonesia Dalam Pembelajaran BIPA. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 4(1), 177–184.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Tabel Komposisi Pangan Indonesia (TKPI) 2017: Direktorat Gizi Masyarakat*.
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional games as cultural heritage: The case of Canary Islands (Spain) from an ethnomotor perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 586238.
- Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 222–229.
- Mau, D. P., Mau, Y. P., Wibowo, O. H., Kurniansah, R., Artana, I. W. A., & Ariawan, I. W. A. P. (2024a). Preservation of Local Culinary Tourism in Improving the Economy of Local Communities in Surabaya. *Greenomika*, 6(2), 123–134. <https://doi.org/10.55732/unu.gnk.2024.06.2.3>
- Mau, D. P., Mau, Y. P., Wibowo, O. H., Kurniansah, R., Artana, I. W. A., & Ariawan, I. W. A. P. (2024b). Preservation of Local Culinary Tourism in Improving the Economy of Local Communities in Surabaya. *GREENOMIKA*, 6(2), 123–134.

- Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., & Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318–325. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004>
- MyNetDiary, I. (2025). *Calories in Snakehead Fish Slices by Icook and Nutrition Facts*.
- Nilai Gizi.com. (n.d.). *Nilai kandungan gizi Soto banjar, masakan*.
- Poltekpar NHI. (2016). *Analisis Nilai Gizi Masakan Tradisional Kalimantan Selatan*.
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 299–306.
- Roungas, B. (2016). A Model-driven Framework for Educational Game Design. *International Journal of Serious Games*, 3(3), 19–37. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v3i3.126>
- Sanjaya, V. S., Tanoto, N. V., Tandinata, N., & Ramdhan, D. (2024). Player evaluation and learning outcomes of “NusaVenturas”: A serious game for enhancing player knowledge and interest in Indonesian traditional foods. *Procedia Computer Science*, 245(C), 320–329. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.10.257>
- SnapCalorie. (2025). *Daging masak merah Nutrition*.
- Wang, H., Gao, Z., Zhang, X., Du, J., Xu, Y., & Wang, Z. (2024). Gamifying cultural heritage: Exploring the potential of immersive virtual exhibitions. *Telematics and Informatics Reports*, 15(December 2023), 100150. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2024.100150>
- dayanto, A., Saifudin, S., & Julianto, F. (2023). Game Edukasi Mengenal Kebudayaan Bangsa Berbasis Android. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 50–58. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1704>
- Yasin, F., & Irsyadi, A. (2016). Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia Melalui Game Edukasi. *Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 27–40.
- Istiqomah, E., & Setyobudihono, S. (2017). Nilai Budaya Masyarakat Banjar Kalimantan Selatan: Studi Indigenous. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 5(1), 1-6.
- Makkie, & Seman. (1996). *Peribahasa dan Ungkapan Tradisional Bahasa Banjar*. Dewan Kesenian Daerah Kalimantan Selatan.
- Pane, B., & Najooan. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Prabhawati, A. (2021). UPAYA INDONESIA UNTUK MEMPROMOSIKAN WISATA KULINER SEBAGAI WARISAN BUDAYA DUNIA. *Journal of Tourism and Creativity*, 5(1).
- Roswaty, A. (2013). *All about jengkol & petai*. Gramedia Pustaka Utama
- Zulkifli. (2008). *Nilai Budaya Banjar dalam Cerita si Palui*. Kandil.