

Media Promosi Makanan Tradisional Khas Sulawesi Selatan Berbasis Game 3d

Sulhaidar¹, Muhammad Ardiansyah², Y. Johny W. Soetikno³, Imran Djafar⁴

^{1,2}Universitas Dipa Makassar; Jl. Perintis Kemerdekaan KM. 09, (0411)587194

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika, Universitas Dipa Makassar

e-mail: ¹haidar016art@gmail.com, ²mardianca4468@gmail.com,

³dipaneegara@dipaneegara.ac.id, ⁴imran.djafar@dipaneegara.ac.id

Abstrak

Makanan Tradisional khas Indonesia mencerminkan budaya dan tradisi nusantara dan berperan penting dalam kebudayaan nasional Indonesia pada umumnya. Membuat game yang menarik dengan model single player, pengguna dapat menemukan beberapa item yang telah dibuat dalam menyelesaikan sebuah pesanan, dibuat menarik dengan adanya fitur memotong serta memasak bahan. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan metode pengembangan yang terdiri dari enam tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. Berdasarkan hasil dan pembahasan serta pengujian yang telah dilakukan, maka telah disimpulkan bahwa penelitian ini untuk membangun aplikasi game dengan judul aplikasi "Dapur Nusantara" yang berbasis pc/desktop yang dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam mengingat serta memperkenalkan makanan tradisional khas sulawesi selatan, dinyatakan telah teruji karena mampu dimanfaatkan sebagai media promosi.

Kata kunci : Makanan Tradisional, Game, Multimed Development Life Cycle (MDLC), Promosi.

Abstract

Traditional Indonesian food reflects the culture and traditions of the archipelago and plays an important role in Indonesian national culture in general. Making an interesting game with a single player model, users can find several items that have been made in completing an order, made attractive by the features of cutting and installing materials. The system development method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which is a development method consisting of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. Based on the results and discussion and testing that has been done, it has been concluded that this research is to build a game application with the application title "Digital Archipelago" based on a pc/desktop which can help improve the ability to remember and introduce traditional South Sulawesi food, declared to have been tested because it can be used as a media campaign.

Keywords : Traditional food, Game, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Promotion.

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki berbagai macam masakan yang beranekaragaman budaya dan tradisi dari berbagai daerah di Indonesia. Masakan Indonesia kaya akan rempah-rempah seperti cabai, lengkuas, jahe, kunyit, dan kemiri. Setiap daerah memiliki cara memasak yang berbeda-beda tergantung dari bahannya dan dipengaruhi oleh tradisi tradisional daerah tersebut. Sulawesi Selatan merupakan provinsi yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Salah satu yang termasuk dalam bagian budaya adalah ragam makanan khas. Di era globalisasi dunia kuliner saat ini, selalu ada sesuatu yang terjadi di segala bidang. Saat ini kuliner khas Sulawesi Selatan telah menjadi salah satu tujuan wisata utama bagi wisatawan domestik maupun mancanegara.

Promosi adalah proses penyampaian informasi yang berguna tentang perusahaan atau produk untuk mempengaruhi calon pembeli. Di sisi lain, periklanan harus membantu mencapai tujuan pemasaran dan tujuan bisnis dalam arti yang lebih luas. Perusahaan dapat mendasarkan program promosi penjualannya pada satu atau lebih tujuan, yaitu memberikan informasi, meningkatkan penjualan, menstabilkan penjualan, memposisikan produk, dan membangun merek [1].

Makanan Tradisional khas Indonesia mencerminkan budaya dan tradisi nusantara dan berperan penting dalam kebudayaan nasional Indonesia pada umumnya. Jenis masakan khas Indonesia terbagi menjadi dua kategori, yaitu makanan berat dan makanan ringan. kelompok makanan berat seperti nasi goreng, nasi kuning dan sejenisnya. sedangkan jajanan meliputi misalnya kue kering, kue basah dan sejenisnya [2].

Saat ini, pilihan makanan telah berubah. Sejak pertengahan 80-an hingga 90-an, pertumbuhan industri makanan Indonesia ditandai dengan menjamurnya restoran cepat saji ala Barat. Mengonsumsi makanan cepat saji sepertinya sudah mencapai gaya hidup tingkat tinggi. Tak heran jika anak kecil membawa orang tuanya untuk makan bersama ke restoran ketimbang ke warung tradisional. Bahkan menyantap masakan tradisional dianggap sebagai kelas bawah. Meski realitas sebenarnya adalah restoran tersebut di negara asalnya justru tergolong "junk food", tidak bermutu, justru di Indonesia mengalami "kenaikan" kelas. Berbagai club, bentuk permainan, hadiah sengaja digelontorkan untuk anak-anak agar cuci otak dilakukan sejak dini untuk menciptakan kebiasaan. Promosi dan proganda super canggih tersebut tidak dilakukan untuk mengembangkan masakan tradisional. Masakan tradisional seolah ada, namun tidak diapresiasi dengan baik. Ditempatkan sebagai pelengkap. Sementara pada tahapan persepsi gaya hidup restoran ala barat diapresiasi demikian hebat [3].

Yang punya peran signifikan dalam mengubah perkembangan kuliner adalah mu industri makanan yang mencip- takan aneka makanan instan dan kreasi masakan siap saji dalam jumlah masal. Besarnya kuantitas produksi makanan yang biasanya dikuasai oleh industri besar menyeragamkan pola makan. Utamanya makanan siap saji, misal mi instan yang cenderung seragam di seluruh pelosok tanah air. Beberapa makanan kemasan ala luar negeri juga mulai menyerbu pasar makanan dan mengubah pola konsumsi masyarakat. Upaya industrialisasi makanan tradisional masih kurang dikembangkan sehingga ketersediaan makanan tersebut sangat terbatas dan hanya berkembang satu wilayah saja [3].

Metode pembelajaran berbasis game merupakan model pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan karena sesuai dengan perkembangan teknologi. Menjadikan pembelajaran semakin maju, efektif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan benar. Game merupakan model yang dapat membantup memahami materi yang diberikan. Akibatnya, pengguna dapat termotivasi untuk lebih aktif dan fokus pada proses pembelajaran.

Game dalam bahasa Indonesia memiliki arti permainan, sedangkan menurut Wahono dalam [4], game merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan [4]. Adapun pengertian lain menurut [5], Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan yang terdapat dalam game mempunyai macam-macam jenis yaitu pendidikan, hiburan dan simulasi.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, akan dibuat sebuah aplikasi *game 3d* menggunakan *game engine unity 3D* yang dimana pengguna akan dibawa untuk menyelesaikan beberapa pesanan dalam game. Di dalam skenario game ini sendiri pengguna akan langsung berada di dalam dapur dengan beberapa pesanan yang harus diselesaikan yaitu berupa makanan khas Sulawesi Selatan, di dalam game ini juga akan ada sebuah meja dan di atasnya akan ada sebuah buku resep yang dapat pengguna lihat beberapa daftar makanan khas Sulawesi Selatan yang dapat dibuat. Untuk dapat menyelesaikan misi berupa makanan, pengguna harus mengambil, memotong serta memasak beberapa bahan yang dibutuhkan untuk membuat makanan khas Sulawesi Selatan. Untuk bahannya sendiri, akan dibuatkan sebuah meja penampungan di beberapa tempat secara random yang terdapat bahan yang telah disiapkan. Untuk lebih menantang di dalam game diberikan batasan waktu dalam menyelesaikan permainan. Pada pembuatan *game* ini, *game engine* yang digunakan adalah *Unity 2021* dengan bahasa pemrograman *C#(Csharp)*. Beberapa aplikasi pendukung seperti *Blender* dan *Adobe Illustrator 2021*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Dinas Kebudayaan dan Kepariwisata Provinsi Sulawesi Selatan, Jl. Jend. Sudirman No.23, Mangkura, Kec. Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90114. Yang dimana penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 November 2022 - 31 Desember 2022.

2.2 Bahan Penelitian

Dalam penyusunan proposal ini, bahan yang digunakan merupakan informasi dari makanan khas yang ada di Sulawesi Selatan. Informasi tersebut berasal dari buku-buku makanan tradisional Sulawesi Selatan yang terdapat di Dinas Kebudayaan dan Kepariwisata Provinsi Sulawesi Selatan dan mengambil beberapa informasi melalui media internet beserta komposisi makanan yang terdiri dari makanan utama dan makanan ringan.

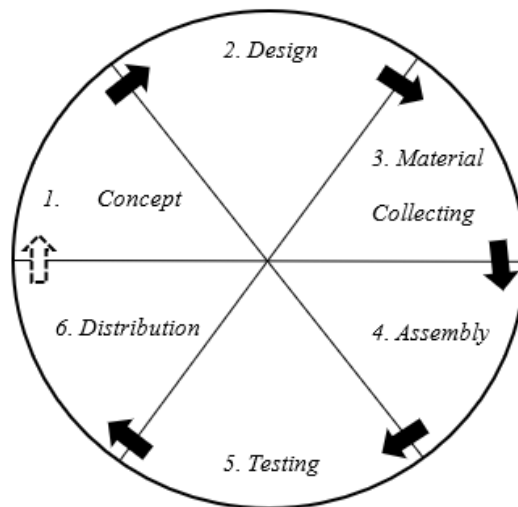
2.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah termasuk dalam penelitian eksperimental yang merupakan penelitian yang bertujuan untuk melakukan sebuah percobaan terhadap variabel-variabel input untuk menganalisa output yang dihasilkan.

2.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kepustakaan, penelitian kepustakaan atau library research, yaitu mengumpulkan data-data melalui buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini, dan memanfaatkan teknologi saat ini melalui internet yang berhubungan dengan penelitian berupa jurnal dan bacaan-bacaan sebagai sumber referensi.

2.5 Metode Pengembangan Sistem



Gambar 1 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* merupakan metode pengembangan yang terdiri dari enam tahapan yaitu :

- 1) *Concept*, Tahap ini merupakan tahap awal dalam menentukan tujuan pembuatan aplikasi, serta menentukan konsep media pembelajaran.
- 2) *Design*, Tahap ini merupakan tahap dalam membuat spesifikasi tampilan dan material yang akan digunakan. Hal ini bertujuan agar proses membuat aplikasi pembelajaran lebih terarah dan dapat dimengerti oleh pengguna.
- 3) *Material Collecting*, Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut adalah assets, gambar, audio, dan teks. Baik yang sudah jadi maupun yang masih akan dimodifikasi.
- 4) *Assembly*, Tahap ini merupakan tahap dimana seluruh objek atau bahan multimedia dibuat untuk dijadikan aplikasi. Semua objek dan material dibuat dan digabungkan untuk dirancang menggunakan unity 3D untuk dapat menghasilkan aplikasi game.
- 5) *Testing*, Tahap ini merupakan tahap pengujian yang akan dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dan menjalankan aplikasi apakah telah sesuai yang diharapkan.
- 6) *Distribution*, Tahap ini merupakan tahapan akhir setelah pengujian. Tahap ini akan aplikasi akan dibuild menjadi file .EXE yang akan disimpan dalam suatu media penyimpanan seperti harddisk dimana telah siap untuk dioperasikan maupun digandakan untuk dipublikasikan.

2.6 Metode Pengujian Sistem

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Black Box Testing*. Pengujian dilakukan langsung membuat executable dari game, kemudian di install pada pc/desktop dan dijalankan apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan, semuanya di uji dari sisi antarmuka/interface, controller, hingga perpindahan scene.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Concept

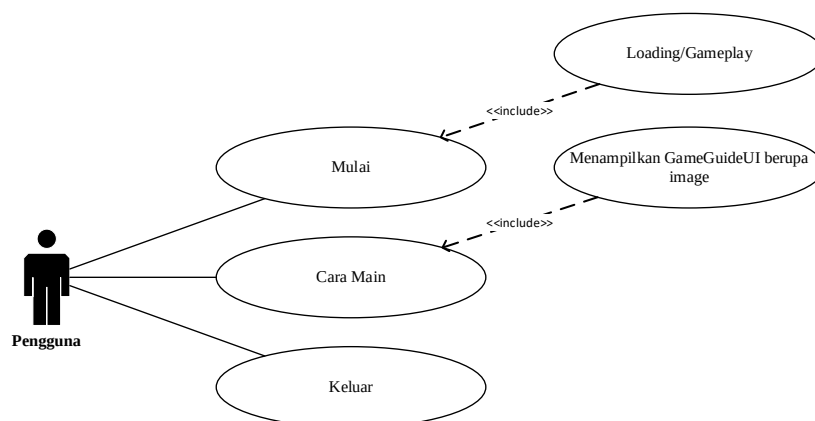
- 1) Game ini digunakan sebagai media promosi sekaligus pengenalan makanan tradisional khas sulawesi selatan terkhusus anak muda atau pelajar.
- 2) Game yang dibuat menggunakan tampilan Third Person Character atau karakter dengan sudut pandang orang ketiga.
- 3) Konten yang digunakan dalam game ini yaitu tentang makanan tradisional khas sulawesi selatan yang ditampilkan dalam bentuk gambar.
- 4) Game ini memiliki latar belakang yang membawa pengguna seperti berada didalam dapur yang mana pengguna akan mengendalikan player sebagai juru masak.
- 5) Interaktif yang ada pada game ini terletak pada gambar-gambar yang muncul ketika ada pesanan yang berupa makanan dan pengguna diharuskan melihat buku resep yang berisikan bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat masakan.
- 6) Game yang dibuat memiliki cara bermain yang menarik dengan adanya sebuah meja dengan fungsi yang berbeda-beda dalam mengolah bahan untuk dapat menyelesaikan makanan seperti memotong dan memasak bahan.
- 7) Untuk aturan pada game ini, permainan hanya memiliki satu level dengan waktu permainan selama 1 menit dan permainan juga diberikan sebuah score yang mana cara mendapatkannya dengan menyelesaikan pesanan.

B. Design

Pada tahapan ini dibuat sebuah konsep dalam memperoleh gambaran mengenai yang dibutuhkan oleh aplikasi yang akan dikembangkan melalui gambaran scenario seperti use case diagram dan activity diagram untuk dapat menganalisis seluruh kegiatan arsitektur yang ada pada system pengembangan aplikasi.

1. Use Case Diagram

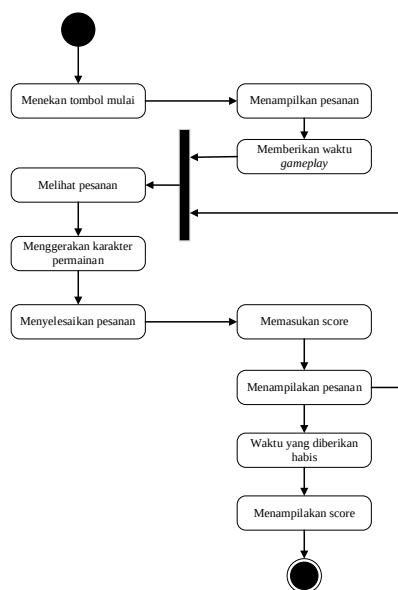
Aplikasi ini dikembangkan memiliki satu aktor yaitu pengguna aplikasi. Interaksi aktor dengan sistem digambarkan dengan tiga use case, yaitu use case main, use case cara main, dan use case keluar. gambaran aktor dan use case aplikasi ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Pada activity diagram gameplay dimulai ketika pengguna telah menekan tombol mulai kemudian sistem akan menampilkan pesanan berupa makanan tradisional khas sulawesi selatan sekaligus memberikan waktu dan pengguna dapat mengendalikan karakter pemain untuk dapat membuat sebuah makanan dari beberapa bahan, jika pemain telah berhasil menyelesaikan satu pesanan maka score akan disimpan dan akan memunculkan pesanan baru. Apa bila waktu yang diberikan telah habis maka score yang telah di dapatkan akan muncul.



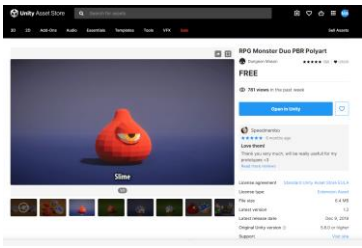
Gambar 3 Activity Diagram

C. Material Collecting

Studi literatur berupa buku-buku serta jurnal yang terkait dan menunjang dalam penelitian ini, untuk uraian material collecting dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Material Collecting

No	Material	Deskripsi	Sumber
1		Buku ini digunakan sebagai referensi untuk data-data makanan tradisional khas sulawesi selatan	[2]

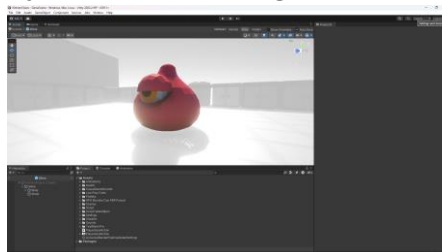
2		Website ini menyediakan beberapa material texture secara gratis, dalam penelitian ini material ini digunakan sebagai material ground	(https://reepbr.com)
3		Di dalam assets store milik unity sendiri memiliki beberapa asset yang bisa di dapat secara gratis, untuk karakter dalam game ini kami mengambil asset dari unity assets	(https://assetstore.unity.com)
4		Untuk sound dan juga music dari game ini diambil di assets store unity.	(https://assetstore.unity.com)

D. Assembly

Berdasarkan dari pengumpulan material dan objek-objek yang telah didapat, maka tahap selanjutnya yaitu membuat maupun memodifikasi objek tiga dimensinya beserta game scene, objek yang akan dibuat yaitu lantai, dinding, table atau meja dan juga makanan tradisional beserta bahannya.

1) Pembuatan karakter

Dalam hal ini karakter yang telah di ambil dari assets store unity akan di implementasikan ke dalam game engine unity 3D, berikut adalah gambaran dari karakter :

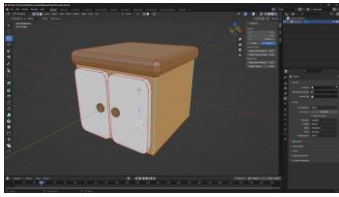
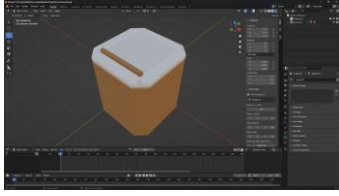
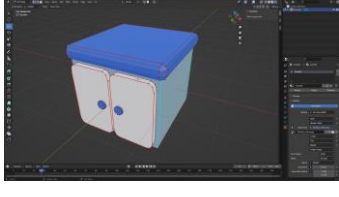
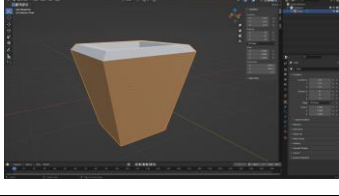


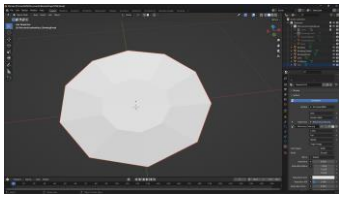
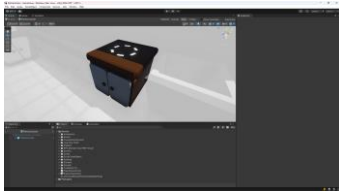
Gambar 4 Hasil pembuatan karakter

2) Pembuatan Objek Visual

Pada tahap ini objek-objek visual pendukung dibuat dengan aplikasi blenders 3d yang akan diimplementasikan juga kedalam unity 3D. berikut pembuatan objek-objek pendukung :

Tabel 2 Hasil Pembuatan *Objek Visual*

No	Nama Objek	Fungsi	Tampilan/Visual
1	Meja Kosong	Berfungsi untuk menaruh satu objek diatasnya dan juga dapat mengambilnya kembali	
2	Meja Penyimpanan	Berfungsi sebagai persediaan bahan-bahan yang diperlukan	
3	Meja Pemotong	Berfungsi untuk memotong beberapa bahan yang telah ditentukan	
4	Meja Memasak	Berfungsi untuk memasak beberapa bahan yang telah ditentukan	
5	Meja Resep	Berfungsi sebagai buku petunjuk dalam membuat masakan	
6	Meja Pesanan	Berfungsi sebagai pengiriman pesanan berupa makanan.	
7	Tempat Sapah	Berfungsi sebagai pembuangan bahan-bahan yang tidak diperlukan	

No	Nama Objek	Fungsi	Tampilan/Visual
8	Piring	Berfungsi untuk mengumpulkan bahan untuk membuat makanan tradisional	
9	Meja Piring	Berfungsi sebagai tempat persediaan piring yang akan muncul sebanyak 4	

3) Pembuatan Aplikasi

Tahap ini merupakan tahap implementasi objek-objek yang telah dibuat ke dalam game engine unity 3d dan juga dapat dilihat untuk scene yang nantinya akan dipakai sebagai gameplay, berikut hasil implementasi objek-objek visual kedalam unity 3d :



Gambar 5 Hasil Implementasi Objek Visual

E. Testing

Berikut adalah hasil testing aplikasi setelah aplikasi di build dan di install pada platform PC. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik tanpa ada error atau masih perlu perbaikan. Berikut tampilan halaman utama pada game ini.



Gambar 6 Hasil Pengujian Build dan Installation



Gambar 7 Hasil Pengujian Memulai Permainan



Gambar 8 Hasil Pengujian Menamplikan Makanan Tradisional di Objek Meja Resep

F. Distribution

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan MDLC. Berdasarkan dari aplikasi/game yang telah dibuat, dilanjutkan pada tahap distribusi. Aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan yang nantinya akan di upload ke dalam google drive agar dapat didownload oleh masyarakat dan memberikan saran tentang game yang telah dibuat. Kemudian didistribusikan ke masyarakat terlebih khusus anak-anak, remaja maupun pelajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan serta pengujian yang telah dilakukan, maka telah disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini untuk membangun aplikasi game dengan nama aplikasi “Dapur Nusantara” yang berbasis *Pc/Desktop* yang dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam mengingat serta memperkenalkan makanan tradisional khas sulawesi selatan. Adapun beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Indonesia masih belum melirik dalam melakukan promosi makanan tradisional menggunakan game meskipun pemerintah sudah mendukung dalam promosi makanan tradisional di indonesia terkhusus di sulawesi selatan.
- 2) Game dengan nama aplikasi “Dapur Nusantara” ini akan memperkenalkan dan mempromosikan makanan tradisional khas sulawesi selatan.
- 3) Dengan adanya pilihan makanan yang tersedia dalam game ini, kita akan di ajak untuk membuat sebuah makanan untuk pelanggan, dibuat adanya fitur memotong dan memasak bahan yang tersedia, sehingga membuat player betah untuk memainkannya.
- 4) Game ini menjadi media promosi dan menambah wawasan tentang makanan-makanan tradisional khas sulawesi selatan yang mungkin masih belum banyak diketahui oleh masyarakat.
- 5) Di dalam game ini juga diajarkan untuk mempromosikan makanan tradisional kita kepada orang lain melalui masakan, karena dalam game ini kita akan berperan sebagai seorang juru masak.

5. SARAN

Adapun saran-saran agar aplikasi atau game ini bisa berjalan dengan lebih optimal dan lebih menarik sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada satu platform yaitu desktop. Kelemahan ini menjadi acuan untuk dapat dikembangkan lagi agar dapat dimainkan di beberapa platform.
- 2) Penambahan makanan tradisional khas sulawesi selatan yang bisa dibuat untuk pengguna di dalam game.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pengembang pada umumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Johny W. Soetikno, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Dipa Makassar sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan petunjuk dan nasehatnya serta memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga penyusunan tugas akhir ini berjalan dengan baik.
2. Bapak Imran Djafar S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti kuliah.
4. Kedua orang tua tercinta yang tak henti-hentinya mendoakan dan memberikan motivasi untuk semangat dan tak mengenal kata putus asa.
5. Teman-temanku Rhadi Indrawan, Rezky Amanda Putry, Reyna Amalya Amanda yang telah memberikan doa dan dukungannya.
6. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Mulyana, "STRATEGI PROMOSI DAN KOMUNIKASI," INA-Rxiv, preprint, Jun. 2019. doi: 10.31227/osf.io/v7dfr.
- [2] S. Musa, "Buku: Profil Makanan Tradisional Sulawesi Selatan," *Bengkel Narasi*, May 27, 2021. <https://bengkelnarasi.com/2021/05/27/buku-profil-makanan-tradisional-sulawesi-selatan/> (accessed Dec. 15, 2022).
- [3] Y. Alamsyah, *Bangkitnya Bisnis Kuliner Tradisional*. Elex Media Komputindo, 2013.
- [4] R. Agustina and A. Chandra, "ANALISIS IMPLEMENTASI GAME EDUKASI 'THE HERO DIPONEGORO' GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS. ATTAROQIE MALANG," vol. 8, no. 1, p. 8, 2017.
- [5] K. T. Martono, "PENGEMBANGAN GAME DENGAN MENGGUNAKAN GAME ENGINE GAME MAKER," p. 8, 2015.
- [6] D. Setiawan and E. Winarno, "GAME PETUALANGAN SI TOOLE UNTUK MEMPROMOSIKAN WISATA KABUPATEN GROBOGAN MENGGUNAKAN METODE COLLISION DETECTION," p. 7, 2018.
- [7] E. Pratiwi, D. A. Kurnia, M. Kom, A. I. Purnamasari, and M. Kom, "RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR MAKANAN KHAS INDONESIA BERBASIS ANDROID," vol. 10, no. 2, p. 9, 2022.
- [8] I. Djafar and I. W. Simpen, "Perancangan Aplikasi Virtual Reality Objek 3D Pada Video Promosi Perumahan Zarindah Berbasis Android," no. 2, 2019.
- [9] M. Baihaki and S. Sutisna, "Implementasi Game Edukasi Kesenian Budaya Indonesia Berbasis Dekstop dengan Metode MDLC pada SDS Harapan Jaya Jakarta Barat," *SOSTECH*, vol. 1, no. 7, pp. 607–614, Jul. 2021, doi: 10.36418/jurnalsostech.v1i7.130.
- [10] K. M. Mulyono and H. A. Fatta, "PEMBUATAN GAME LABIRIN DENGAN MENGGUNAKAN BLENDER 3D," vol. 13, no. 2, p. 4, 2012.