LAMPIRAN

Lampiran 1 Formulir Pengajuan Sidang TA

Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR PENGAJUAN SIDANG SKRIPSI/TA	SPT-I/04/SOP-06/F-01
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa : Muhammad Rafi Siddiq
Prodi/NIM : DKV / 2021061070
Judul Skripsi/TA : PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL "OVERSWEET" TENTANG ADIKSI MINUMAN MANIS PADA REMAJA

Dosen Pembimbing : 1. Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.
Dosen Penguji : 1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. JAD :Lektor
2. Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds. JAD :Asisten Ahli
Jadwal Sidang : Hari/Tanggal: Senin, 07 Juli 2025

Telah memenuhi syarat Sidang Skripsi/TA: (mohon beri tanda √ untuk syarat yang relevan)

No	Syarat	Ya	Tidak
1	IPK minimal 2.00	√	
2	Tidak ada nilai D untuk mata kuliah mayor/inti Prodi	√	
3	MK Skripsi/TA tercantum di BRS semester berjalan	√	
4	Lulus minimal 1 mata kuliah KOTA untuk tiap rumpun	√	
5	SPT-I/03/SOP-28/F-03 Formulir Pembimbingan Skripsi (minimal 10 x)	√	
6	Poin JSDP (minimal 75% persen dari syarat kelulusan)	√	
7	Mengumpulkan dokumen Skripsi/TA (sesuai ketentuan Prodi)	√	

Tangerang Selatan, 26 Juni 2025

Mengajukan	Mengetahui	Memeriksa	Menyetujui
Muhammad Rafi Siddiq	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprapto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn., M.Ds.
Mahasiswa	Dosen Pembimbing 1	Koordinator TA	Kaprodi

Copyright ©2020 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62-21-7455555

Lampiran 2 Bimbingan di MyUPJ

NIM	2021061070	Nama Mahasiswa	MUHAMMAD RAFI SIDDIQ
Program Studi	Desain Komunikasi Visual	Jenis TA	Skripsi
Periode Mulai	2024/2025 Genap	SKS Lulus	143 SKS
Tgl. Mulai	24 Februari 2025	Judul Tugas Akhir	PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL "OVERSWEET" TENTANG ADIKSI MINUMAN MANIS PADA REMAJA
Tahap	Seminar Hasil	Status	Aktif

No	Tanggal	Dosen Pembimbing	Topik	Disetujui	Aksi
1	21 Februari 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	Perkenalan	✔	
2	13 Maret 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	Progres laporan	✔	
3	16 April 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	Penulisan laporan	✔	
4	17 April 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	Revisi penulisan	✔	
5	9 Mei 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	membahas revisi preview 1	✔	
6	19 Mei 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	detail perancangan	✔	
7	28 Mei 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	penulisan bab 4	✔	
8	30 Mei 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	sidang preview 2	✔	
9	11 Juni 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	asistensi karya	✔	
10	20 Juni 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	asistensi karya media pendukung	✔	
11	26 Juni 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	asistensi media pendukung	✔	
12	30 Juni 2025	Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.	penulisan akhir	✔	

Lampiran 3 Rekap Percakapan Bimbingan

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555

REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

Judul Proposal : PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL "OVERSWEET" TENTANG ADIKSI MINUMAN MANIS PADA REMAJA

Sesi / Bahasan : ke-1 / melakukan perkenalan dengan dosen pembimbing baru, membahas etika selama melakukan bimbingan dan menunjukan progres proposal terakhir

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-2 / membahas tentang gambaran seperti apa karya finalnya, perubahan kata-kata pada judul TA serta metode pengumpulan data nya yang mana terjadi perubahan metode dari kualitatif menjadi campuran karena disarankan menggunakan kuesioner sebagai salah satu cara dalam pengumpulan data

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-3 / membahas tentang tata cara dan data yang kurang untuk penulisan laporan untuk kemudian di cek dan di koreksi

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-4 / membahas tentang penulisan yang sudah di revisi dan mencari lagi apa yang bisa di koreksi dalam penulisan

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-5 / disarankan untuk fokus ke karya terlebih dahulu dengan menggambar kaarakter yang akan digunakan dalam perancangan.

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-6 / membahas detail perancangan terutama UI/UX dengan menentukan persona hingga wireframe

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-7 / membahas penulisan bab 4 dan meminta bantuan untuk wawancara

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-8 / membahas apa saja yang diperlukan dalam sidang preview 2 baik dari karya maupun penulisan

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-9 / - pop up message di awal game - store jd unlock karakter/asesoris - daily stat reset - bikin menu daily - bikin cg good ama bad ending - bab 3 pemecahan masalah nambah goals game (mekanisme bar) nya dijabarin

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Dicetak oleh : MUHAMMAD RAFI SIDDIQ, pada 30 Jun 2025 11:47:50 WIB | www.my.upj.ac.id/akademik/bimbingan konsultasi/cetak/868 18

Sesi / Bahasan : ke-10 / > min. 3 > menarik perhatian > mengedukasi secara singkat > ksh qr link ke prototype -> Cutout karakter pke bubble chat -> acrylic standee karya - jd game gacha - g ush pke credit - tambah tab event

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-11 / asistensi desain media pendukung yang tersiri dari booklet, poster, cutout, dan acrylic standee

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

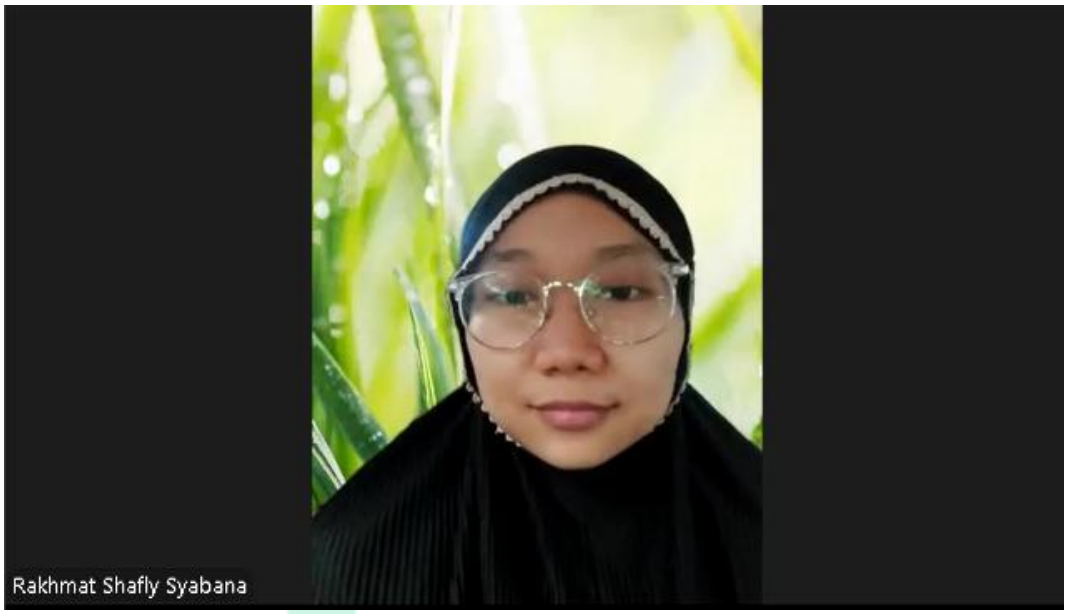
Sesi / Bahasan : ke-12 / bimbingan tentang apa saja isi dari bab 4.9, 4.10, dan bab 5. menambahkan tentang deskripsi progres level game

Mahasiswa : 2021061070 - MUHAMMAD RAFI SIDDIQ **Pembimbing** : 08.0225.009 - Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Dicetak oleh: MUHAMMAD RAFI SIDDIQ, pada 30 Juni 2025 11:47:01 WIB | www.my.upj.ac.id/akademik/list_bimbingankonsultasi/print/all/5818

Lampiran 4 Foto wawancara dengan Ibu Ulfa Teni Safira



Lampiran 5 Transkrip wawancara dengan Ibu Ulfa Teni Safira

Transkrip Wawancara

Waktu Wawancara : 31 Mei 2025

Lokasi Wawancara : Online, Zoom Meeting

Profil Narasumber

Nama : Ulfa Teni Safira, S.Gz

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Co-founder & Nutrition Service Director di Dietela

Hasil wawancara

Penulis:

"Pertanyaan pertama, apa saja dampak negatif dari konsumsi gula berlebihan, terutama minuman manis, bagi kesehatan anak dan remaja?"

Narasumber:

"Kalau kita bicara tentang minuman manis, berarti gula yang dimaksud di sini adalah gula sederhana seperti sukrosa, atau mudahnya gula pasir. Jika dikonsumsi secara berlebihan, dalam jangka pendek bisa memengaruhi status gizi anak dan remaja, seperti menyebabkan kegemukan hingga obesitas. Dalam jangka panjang, saat mereka tumbuh menjadi dewasa muda, risiko penyakit

tidak menular seperti diabetes dan penyakit metabolik meningkat. Penyakit yang umumnya muncul di usia tua bisa muncul lebih awal di usia dewasa muda."

Penulis:

"Bagaimana pandangan kakak tentang kandungan gula yang ideal atau batas aman konsumsi gula harian untuk remaja?"

Narasumber:

Sebenarnya sudah ada standar batas konsumsi gula harian untuk remaja. Yang umum diketahui masyarakat biasanya untuk orang dewasa, seperti yang disosialisasikan lewat kampanye GGL (Garam, Gula, Lemak) oleh Kementerian Kesehatan. Untuk anak dan remaja, ada batasan spesifik yang lebih rendah. Nanti saya coba cek kembali detail angkanya.

Penulis:

"Menurut kakak, seberapa penting edukasi tentang gizi dan dampak minuman manis bagi anak dan remaja?"

Narasumber:

"Sangat penting. Anak-anak dan remaja harus bisa lebih bijak dalam memilih jajanan. Sekarang banyak variasi jajanan dan minuman manis dengan kandungan gula tinggi. Karena harganya murah dan rasanya enak, mereka mudah tergoda. Tanpa edukasi yang memadai, mereka tidak tahu batasan sehat dan bisa terbiasa dengan konsumsi berlebih yang berisiko di masa depan."

Penulis:

"Saya sedang membuat game tentang minuman manis ini. Menurut kakak, metode seperti apa yang efektif untuk menyampaikan informasi gizi dan kesehatan agar mudah dipahami dan diingat oleh remaja?"

Narasumber:

"Untuk remaja, penting agar penyampaian dilakukan secara visual yang menarik dan interaktif. Game yang diakses lewat HP atau tablet cocok, tapi harus disesuaikan dengan rentang usia karena anak SD punya batasan screen time. User experience dan desain visual harus menarik agar informasi seperti

batasan gula, jenis jajanan sehat, atau yang perlu dibatasi, bisa tersampaikan dengan baik."

Penulis:

"Menurut kakak, pesan kunci apa saja yang sebaiknya ditekankan dalam game ini?"

Narasumber:

"Yang penting itu bukan pendekatan larangan, tapi lebih ke pendekatan positif. Anak-anak dan remaja lebih banyak belajar dari mencontoh, bukan dari larangan. Jadi pesan seperti "perbanyak konsumsi buah" lebih efektif daripada "jangan makan permen". Pendekatan seperti itu bisa membantu mereka lebih menerima informasi."

Penulis:

"Bagaimana pandangan kakak tentang potensi game sebagai media untuk menyampaikan informasi kesehatan dan gizi kepada remaja?"

Narasumber:

"Bagus sekali. Anak-anak pasti suka main game, jadi kalau gamenya edukatif, itu sangat bermanfaat. Yang penting, dikemas dengan menarik agar tidak terkesan membosankan. Jadi mereka merasa sedang bermain, bukan belajar, padahal sebenarnya sedang mendapatkan edukasi."

Penulis:

"Menurut kakak, elemen apa saja yang perlu diperhatikan agar game edukasi tentang kesehatan menjadi menarik dan efektif?"

Narasumber:

"User experience dan rancangan game-nya penting. Apakah gamenya berbentuk tanya jawab, adventure, atau berbasis level. Lalu, kontennya harus valid secara ilmiah. Jadi kombinasi antara desain game yang engaging, pengalaman pengguna yang baik, dan informasi yang akurat sangat penting."

Penulis:

"Jika game ini ingin menyampaikan informasi tentang kandungan gula, dampak buruk, dan alternatif minuman sehat, bagaimana cara menyampaikan yang paling tepat dan tidak menggurui?"

Narasumber: "Bisa melalui model game berbentuk adventure dengan quest atau challenge, misalnya mitos atau fakta. Jika pemain menjawab benar, mereka bisa lanjut ke level berikutnya. Jadi edukasi disampaikan secara terselubung, tapi tetap kompetitif dan menyenangkan." **Penulis:** "Apakah ada makanan atau minuman yang bisa mengurangi kadar gula darah?" **Narasumber:** "Sebenarnya kadar gula darah menurun karena digunakan untuk energi. Jadi bukan makanan tertentu yang menurunkan gula darah, tapi aktivitas fisik seperti bergerak atau berolahraga. Kadar gula darah akan turun setelah kita berpikir atau beraktivitas."

Lampiran 6 Cerita Oversweet

Prologue	
Orientasi	Pada tahun 2075 di dalam sebuah gedung laboratorium, dua orang peneliti sedang berbicara tentang projek yang sedang mereka kerjakan. Mereka berdiri didepan komputer besar yang menunjukkan sebuah gadis pada layarnya.
Kompilkasi	Salah satu peneliti mempertanyakan apakah peneliti satunya yakin dengan hal yang mereka lakukan adalah hal yang benar. Peneliti yang ditanya menjawab bahwa Genta sudah tidak punya banyak waktu lagi.
Resolusi	Peneliti yang sama kemudian mengaktifkan gadis tersebut bangun dan berbicara kepada kedua peneliti. Peneliti yang mengaktifkan gadis tersebut kemudian mengatakan nama gadis tersebut yaitu Karina lalu menjelaskan misinya yaitu menyelamatkan Genta dengan pergi ke masa lalu dengan mengubah gaya hidupnya. Karina kemudian dikirim ke masa lalu dengan rupa kode biner yang dapat kompatibel dengan perangkat di masa itu.

Chapter 1 : AI dari masa depan	
Orientasi	Pada tahun 2025 di kantin sekolah, seorang pemuda bernama Genta sedang nongkrong sambil minum boba bersama sahabatnya yaitu Kevin. Genta kemudian mengatakan terima kasih kepada Kevin karena telah minuman favoritnya. Kevin kemudian juga mengatakan terima kasih karena membiarkan dia mencontek tugas Genta yang telah menyelamatkan Kevin dari amarah guru saat itu. Beberapa saat kemudian Cynthia datang dan menegur mereka berdua yang asyik minum boba mengatakan bahwa terlalu banyak minum manis tidak baik untuk kesehatan mereka. Bel kemudian berbunyi dan mereka melanjutkan kelas hingga sore hari.
Kompilkasi	Bel pulang sekolah pun berbunyi dan Genta segera meninggalkan sekolah untuk kemudian menuju sebuah vending machine untuk membeli sebuah minuman manis yang dia minum dalam perjalanan pulang. Ketika di rumah, Genta langsung menyalakan komputernya dan bermain game hingga hampir malam karena pada saat itu ia tidak ada tugas. Ketika tengah bermain game komputer Genta]tiba-tiba mengalami glitch dan menunjukkan sebuah muka yang mengejutkan Genta. Glitch pada komputer nya berhenti lalu dari hp nya keluar sebuah hologram berbentuk seorang gadis.
Resolusi	Hologram tersebut kemudian berbicara dan memperkenalkan diri sebagai kecerdasan buatan dari masa depan. Di tengah pembicaraan, Genta menutup layar hpnya dan Karina pun menghilang. Sesaat kemudian Karina muncul kembali dengan ekspresi kesal karena telah mengganggu introduksinya. Karina lalu menjelaskan maksud kedatangannya yaitu untuk mengubah gaya hidup Genta. Genta lalu mengelak misi tersebut karena

	menurut Genta hidupnya saat ini baik-baik saja dan tidak ada masalah. Karina lalu menunjukkan potongan video kondisi masa depan Genta yang memprihatinkan. Melihat hal tersebut membuat Genta cukup takut dengan apa yang menunggunya di masa depan dengan gaya hidup yang seperti sekarang. Walaupun sedikit skeptis Genta akhirnya setuju untuk membantu Karina menyelesaikan misinya yaitu mengubah gaya hidup Genta.

Chapter 2 : Misi dimulai!	
Orientasi	Keesokan harinya pada pagi hari di perjalanan menuju sekolahnya, genta hendak membeli sebuah minuman manis tetapi langsung dihentikan oleh karina melalui setruman dari hp Genta nya dan mengingatkan untuk mengurangi konsumsi minuman manis. Genta pun pasrah dan lanjut menuju sekolahnya. Di sekolah, dia mengikuti kelas seperti biasa hingga waktunya jam istirahat.
Kompilkasi	Bel jam istirahat berbunyi, Genta lalu menuju kantin untuk jajan makan siang. Setelah selesai makan dia dihampiri kevin untuk menawarkan minuman manis seperti biasanya. Genta hampir menerima tawaran tersebut tapi kemudian ia merasakan setruman dari saku tempat ia menaruh hp nya. Genta sedikit terkejut dan dengan sedikit panik menolak boba tawaran kevin. Kevin yang bingung kemudian menanyakan apakah genta baik-baik saja dan dengan canggung Genta menjawab dia baik-baik saja. Genta lalu menuju ruangan kosong di sekolah dan menyuruh Karina agar tidak menyetrum sembarangan. Karina membela dirinya jika karina tidak menyetrum Genta, Genta pasti menerima tawaran kevin. Genta lalu menyarankan untuk menggunakan cara yang lebih halus dengan menyarankan Karina untuk memakai fitur getar saja. Di tengah percakapan tersebut

	Cyntia melihat ada siluet orang pada ruangan yang seharusnya tidak dimasuki siswa. Cyntia lalu masuk dan melihat Genta yang seperti sedang berbicara pada hp nya.
Resolusi	Melihat genta, Cynthia salah paham mengira bahwa Genta akan melakukan sesuatu yang tidak-tidak di ruangan tersebut. Genta yang panik lalu membuktikan dia tidak melakukan apapun dan beralasan dia butuh ruangan untuk sendirian. Cynthia lalu menyuruh Genta untuk keluar ruangan agar tidak dimarahi guru. Di luar Cynthia menanyai Genta apakah dia baik-baik saja hingga butuh waktu untuk sendiri, tiba-tiba Cynthia mencurigai Genta konsumsi manis secara diam-diam. Genta lalu mengelak dengan membuktikan bahwa dia tidak bawa apa-apa. Cynthia yang percaya kemudian pergi dan mengingatkan Genta untuk kembali ke kelas. Mendengar seluruh percakapan tersebut, Karina terkesan dengan Cynthia yang peduli terhadap Genta. Karina lalu menggoda Genta dengan menanyakan apakah Cynthia adalah pacarnya, Genta mengelak dengan menyuruh Karina diam.

Chapter 3 : Titik balik	
Orientasi	Beberapa minggu kemudian, di pagi hari terlihat genta yang lebih bugar dan sedang ada di sekolah mengikuti kelas olah raga. Karina memantau dari jarak jauh dan terlihat senang karena metodenya berhasil. Saat beristirahat genta ditawari es teh manis oleh teman sekelas nya namun Genta menolak dan lebih memilih minum air putih. Bel berbunyi lalu Genta kembali ke kelas, mengganti baju, lalu bersiap untuk kelas berikutnya.
Kompilkasi	Kelas pun berlalu hingga saatnya pulang. Genta bertanya kepada karina tapi tidak ada respon, Genta berpikir mungkin Karina sedang tidur. Di rumah saat Genta memakai komputernya dia

	menemukan file aneh yang tidak pernah ia lihat, karena penasaran ia pun membuka file tersebut. Setelah dibuka ternyata itu adalah catatan dari pengirim Karina dari masa depan yang mengatakan bahwa apapun usaha yang mereka lakukan kemungkinan untuk mendapatkan hasil optimal sangatlah kecil. Membaca itu Genta merasa hal yang dia lakukan selama ini sia-sia. Karina baru bangun dan melihat ekspresi genta yang terlihat kecewa, kemudian Karina mencoba untuk meyakinkan Genta untuk tetap lanjut dengan misinya. Di sini genta memiliki 2 pilihan yaitu memilih untuk kembali percaya kepada Karina dan melanjutkan misinya atau memilih untuk keluar dari rumahnya untuk menenangkan pikirannya sejenak.
Resolusi pilihan 1	Genta memilih untuk kembali percaya kepada Karina dan melanjutkan untuk mengubah gaya hidupnya. -> Ending 1
Resolusi pilihan 2	Genta memilih untuk keluar dari rumahnya untuk menenangkan pikirannya sejenak-> Ending 2

Ending 1
Sudah setahun sejak kedatangan karina pada tahun 2025. Berkat bantuan karina, secara perlahan Genta berhasil merubah gaya hidupnya. Genta yang sebelumnya selalu minum minuman manis di setiap kesempatan sekarang sudah menjalani hidup yang lebih sehat dan seimbang. Dia tidak benar-benar berhenti minuman manis namun lebih membatasinya dan lebih selektif dengan apa yang dikonsumsinya. Suatu hari Karina mengajak genta ke suatu tempat yang ternyata untuk mengatakan terima kasih karena telah membantunya menyelesaikan misi nya serta selamat tinggal karena misi nya telah berhasil dan secara otomatis kembali ke masa depan. Mereka berjanji akan bertemu lagi dimasa depan.

Ending 2

Genta keluar rumah sejenak untuk menenangkan pikirannya, dengan pergi ke minimarket untuk membeli minuman favoritnya. Setelah pikiranya mulai tenang, Genta pun akhirnya memilih untuk pulang dan mendengarkan alasan Karina. Tapi di perjalanan pulang, dia mengalami sugar crash yang membuatnya sakit kepala dan terjatuh di tengah jalan besar. Di saat yang bersamaan ada truk besar lewat yang akhirnya menabrak genta dan Genta pun masuk rumah sakit. Karina akhirnya muncul dari hp genta hanya untuk melihat genta yang sedang berada di meja operasi. Karina mencoba untuk memanggil Genta berkali-kali tapi Genta sama sekali tidak merespon hingga dokter menyatakan genta telah meninggal. Karina hanya bisa terdiam kaku mendengar masternya telah tiada dan misinya gagal.