



2.31%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 4:34 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT 2.31% ● QUOTES 5.48%

Report #27550797

1 BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kasus diabetes pada remaja Indonesia meningkat. Faktor-faktor seperti gaya hidup yang kurang gerak, konsumsi makanan manis, dan obesitas berkontribusi terhadap peningkatan kejadian diabetes tipe 1 dan tipe 2 pada remaja. 4 8 Artikel oleh kemenkes Indonesia, Ikatan Dokter Remaja Indonesia (IDAI) sebelumnya mengutip data yang menunjukkan prevalensi Remaja menderita diabetes meningkat 70 kali lipat pada Januari 2023 dibandingkan tahun 2010. IDAI mencatat 1.645 remaja menderita diabetes di Indonesia, dengan prevalensi 2 kasus per 100.000 remaja. hampir 60% dari mereka yang terkena dampaknya adalah perempuan. 4 13 Sedangkan berdasarkan usianya, sebanyak 46% berusia 10-14 tahun, dan 31% berusia 14 tahun ke atas. 11 Diabetes adalah penyakit kronis yang ditandai dengan tingginya kadar glukosa darah, disertai dengan gangguan metabolisme lemak dan protein (Roglic, 2016). Salah satu faktor penyebab terjadinya diabetes adalah pola hidup yang tidak baik dengan mengonsumsi makanan dan minuman dengan kadar gula yang tinggi selama bertahun-tahun. Selain pola hidup, diabetes juga dapat disebabkan oleh faktor keturunan. Diabetes umumnya menyerang usia di atas 40 tahun (Nurhanifah, 2017). Diabetes tidak melihat usia penderitanya dan dapat menyerang usia di bawah 40 tahun, bahkan di usia Remaja. Minuman manis merupakan minuman yang ditambahkan bahan pemanis berkalori sehingga dapat menambahkan jumlah kandungan energi, namun zat gizi lain yang terdapat di dalamnya hanya sedikit (Akhriani,

Fadhilah, & Kurniasari, 2016). Minuman manis memiliki berbagai variasi rasa yang tersebar di pasaran. Beberapa jenis minuman manis yaitu, minuman kemasan botol di supermarket ataupun minuman yang ada di cafe. 2 Makanan manis juga berkontribusi terhadap penyakit diabetes. Namun menurut American Diabetes Association, penderita diabetes tetap boleh mengonsumsi makanan manis, coklat, dan makanan manis lainnya. Makanan manis bisa dikonsumsi sebagai bagian dari pola makan sehat atau bersamaan dengan olahraga. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang diabetes terutama remaja, sangatlah penting. Memberikan informasi dapat melalui berbagai media. **12** Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, hiburan, atau pesan kepada khalayak. Perkembangan teknologi telah mengubah media konvensional menjadi lebih interaktif, seperti platform digital yang memungkinkan partisipasi langsung dari pengguna (McQuail, 2010). Video game dapat menjadi salah satu media yang efisien untuk edukasi remaja. ada banyak media yang bisa dijadikan sebagai media edukasi, salah satunya adalah video game. Game merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan seorang remaja (Nursidik & Ibad, 2022). (Mayer, 2019) mengatakan bahwa video game berhasil dalam menjadi media edukasi yang relevan. Pada perancangan ini penulis mengambil inspirasi dari game “Needy Streamer Overload dan “Blue Archive”. Game yang akan dibuat mengambil dari salah satu jenis game yaitu visual novel. **5** Visual novel merupakan salah satu jenis permainan video yang menekankan pada pengembangan cerita dan karakter, dimana pemain dapat berinteraksi dengan naratif melalui pemilihan opsi dialog, keputusan moral, dan tindakan tertentu yang dapat mempengaruhi alur cerita (Fahrezi & Supandi, 2023). Visual novel berkaitan erat dengan subkultur anime (animasi Jepang) dalam hal pembuatnya, penonton, dan garis silsilah estetika (Cavallaro, 2009). Perancangan game ini ditujukan untuk platform game mobile. Hal ini karena berdasarkan artikel Netralnews dengan judul “Data Terkini Jumlah Pemain Game di Indonesia dan Sebaran Platformnya” mengatakan bahwa lebih banyak remaja yang bermain di smartphone dibandingkan komputer atau PC sehingga

platform 3 mobile bisa menjadi pemilihan platform yang cocok dalam perancangan game edukasi ini. **3 7 10** 1.2 Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut: 1. Remaja gemar sekali konsumsi minuman manis. 2. Remaja kurang mengenal penyakit diabetes dan bahayanya. **1 3 9** 3. Belum banyak media informasi diabetes berupa game 1.3 Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut: 1. Bagaimana cara merancang visual novel yang mampu menyampaikan pesan edukatif tentang bahaya konsumsi manis secara efektif kepada remaja? 2. Elemen UI/UX dan narasi apa yang paling relevan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan remaja dalam isu diabetes? 1.4 Tujuan Penelitian Tujuan dari penelitian ini adalah merancang video game berbentuk visual novel untuk remaja berbasis mobile yang memadukan interaksi menarik, alur cerita yang mendalam, dan karakter-karakter relatable. Penelitian ini juga bertujuan untuk menyampaikan pesan moral tentang bahaya konsumsi minuman manis berlebihan secara efektif kepada pemain. **7 1.5** Manfaat Penelitian Penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Berikut merupakan beberapa dari manfaat tersebut: 4 1.5.1 Manfaat Teoritis Penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan teori yang terkait dengan game edukasi dan pencegahan diabetes. 1.5.2 Manfaat Praktis Secara praktis penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi developer yang ingin mengembangkan game edukasi dengan tema serupa. 1.5.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya Hasil perancangan dapat membuka peluang kolaborasi antara universitas, sekolah, instansi medis dan bahkan pemerintah dalam upaya pencegahan diabetes pada Remaja 1.5.4 Bagi Peneliti Peneliti dapat mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dalam bidang merancang desain visual UI/UX video game, dan membuka peluang untuk terlibat dalam proyek-proyek serupa. 1.5.5 Bagi Masyarakat Hasil akhir perancangan berupa prototype video game edukasi dengan tema diabetes, diharapkan menjadi inovasi untuk upaya dalam pencegahan penyakit

diabetes pada remaja. 1 2 6 1.6 Sistematika Penulisan Penyajian laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut : BAB 1 PENDAHULUAN Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir. 2 14 BAB 2 TINJAUAN UMUM 5 Bab ini berisi tinjauan pustaka yang membahas penelitian yang sudah ada. Bab ini juga membahas teori yang terdiri dari teori utama dan teori pendukung BAB 3 METODOLOGI DESAIN Bab ini berisi tentang sistematika perancangan. metode pencarian, analisis data, kesimpulan hasil analisis, dan pemecahan masalah BAB 4 STRATEGI KREATIF Bab ini BAB 5 KESIMPULAN Bab ini 6 BAB 2 TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Jurnal berjudul "Engaging Children in Diabetes Education through Mobile Games" membahas pengembangan dan evaluasi permainan mobile yang dirancang untuk mendidik anak penderita diabetes. Penelitian ini menerapkan desain permainan pada game open-source yang sudah ada, yaitu "Mario Brothers", dengan tujuan mengajarkan remaja tentang manajemen diabetes melalui interaksi yang menyenangkan. Evaluasi awal menunjukkan bahwa permainan yang dirancang dengan pendekatan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan anak dalam pengelolaan diabetes mereka. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini menggunakan tipe game 2D RPG (Role Playing Game) sedangkan penelitian penulis berupa visual novel. Jurnal berjudul "Effective Intervention or Child's Play? A Review of Video Games for Diabetes Education" membahas evaluasi terhadap 11 permainan yang dirancang untuk edukasi diabetes, terutama ditujukan bagi anak dengan diabetes tipe 1. Permainan ini menggunakan metode pemecahan masalah situasional untuk mengajarkan aspek-aspek seperti diet, olahraga, pemantauan glukosa darah mandiri, dan kepatuhan terhadap pengobatan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan positif dalam pengetahuan, kepatuhan manajemen penyakit, dan hasil klinis. Namun, penelitian ini menekankan perlunya perluasan audiens target, penyesuaian intervensi, dan penggunaan kerangka teori yang lebih mendalam untuk meningkatkan efektivitas permainan edukasi diabetes di masa depan. Jurnal "Design

and Evaluation of Educational Games for Diabetes Awareness” membahas pengembangan dan evaluasi permainan edukasi untuk meningkatkan kesadaran tentang diabetes pada anak dan remaja. Dengan menggunakan pendekatan desain partisipatif, permainan ini dirancang untuk mengajarkan faktor risiko, gejala, dan manajemen diabetes melalui elemen interaktif seperti tantangan 7 dan pencapaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman pengguna tentang pentingnya pola makan sehat, aktivitas fisik, dan pengelolaan gula darah, menjadikannya alat edukatif yang bermanfaat untuk generasi muda. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian penulis membahas diabetes tipe 1 sedangkan penelitian pada jurnal ini membahas diabetes tipe 2. Jurnal "A Serious Game (MyDiabetic) to Support Children's Education in Type 1 Diabetes Mellitu" membahas pembuatan dan evaluasi permainan edukatif MyDiabetic yang ditujukan untuk Remaja dengan diabetes tipe 1. Untuk memastikan bahwa permainan itu relevan dan efektif, desainer melibatkan orang tua, Remaja, dan profesional kesehatan. MyDiabetic bertujuan untuk mengajarkan anak tentang bagaimana makanan, insulin, dan aktivitas fisik berinteraksi. Menurut evaluasi awal, permainan ini memiliki pendekatan desain iteratif yang berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan juga menarik sebagai media edukasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penulis menggunakan sistem game berupa chapter sedangkan pada penelitian ini menggunakan sistem daily routine dalam menyelesaikan suatu level.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Minuman Manis

Minuman manis adalah cairan yang mengandung gula atau pemanis buatan, seperti fruktosa, sukrosa, atau sirup jagung tinggi fruktosa (HFCS). 9 Minuman dapat termasuk dalam berbagai jenis, seperti minuman bersoda, jus kemasan, minuman energi, minuman teh atau kopi siap saji, dan minuman rasa buah (Malik & Hu, 2019). Kebanyakan minuman manis yang tersedia di pasaran mengandung gula tambahan, yang meningkatkan asupan kalori. Ini terlepas dari kenyataan bahwa beberapa minuman, seperti jus buah alami, mengandung gula alami. 9 20 Minuman manis berlebihan dapat meningkatkan risiko obesitas, diabetes tipe 2, dan

kerusakan gigi pada anak-anak dan remaja. Studi yang dilakukan oleh 8 (Ludwig, Peterson, & Gortmaker, 2001) menemukan bahwa setiap porsi minuman manis yang dikonsumsi setiap hari terkait dengan peningkatan berat badan dan resistensi insulin. Selain itu, konsumsi gula yang berlebihan dapat menyebabkan ketagihan gula, juga dikenal sebagai ketagihan gula, mengganggu pola makan sehat, dan mengurangi konsumsi nutrisi penting seperti protein, vitamin, dan mineral (WHO, 2015). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyarankan untuk membatasi konsumsi gula tambahan hingga kurang dari 10% dari kebutuhan energi harian, atau idealnya kurang dari 5% jika dianggap membawa manfaat kesehatan tambahan (WHO, 2015). Disarankan agar anak-anak dan remaja mengurangi bahaya minuman manis dengan minum air putih, susu rendah lemak, atau jus buah alami tanpa gula. Kebijakan seperti pajak minuman manis dan instruksi orang tua juga membantu mengurangi konsumsi berlebihan (Malik et al., 2019).

Penelitian ini akan menggunakan minuman manis sebagai tema permasalahan cerita yang akan dibahas dalam perancangan game visual novel "Oversweet". Teori ini akan memungkinkan penulis dalam membangun cerita yang

terkait dengan konsumsi manis. 2.2 **10** 2 Diabetes Dilansir dari WHO (World Health Organization) Diabetes atau Diabetes Melitus adalah penyakit metabolik kronis yang ditandai dengan tingginya kadar glukosa darah (atau gula darah), yang seiring waktu menyebabkan kerusakan serius pada jantung, pembuluh darah, mata, ginjal, dan saraf. **4 8 15** Penyakit diabetes terbagi

menjadi dua tipe yaitu: a. Tipe 1 Gejala diabetes tipe 1 meliputi keinginan untuk buang air kecil lebih sering, rasa haus, rasa lapar terus-menerus, penurunan berat badan, perubahan penglihatan, dan kelelahan. **4**

Gejala-gejala ini dapat terjadi secara tiba-tiba. 9 b. Tipe 2

Gejala diabetes tipe 2 umumnya mirip dengan gejala diabetes tipe 1, tetapi seringkali tidak terlalu terasa. **4 8** Penyakit ini dapat didiagnosis

beberapa tahun setelah timbul, setelah komplikasi telah muncul. Penelitian ini menggunakan diabetes tipe 1 sebagai fokus pembahasan. Penelitian ini juga menggunakan teori ini dalam membangun latar cerita yang digunakan dan

merancang berbagai aspek pada video game. 2.3 Teori Utama 2.3.1 Game design Dilansir dari glints.com, Game design adalah suatu seni untuk membawa dan mengimplementasikan kehidupan di dunia nyata ke dalam sebuah permainan. Penelitian ini menggunakan buku "Level Up! The Guide to Great Video Game Design" karya Scott Rogers yang membahas berbagai aspek penting dalam menciptakan game yang sukses, mulai dari pengembangan konsep hingga implementasi dan peluncuran. Scott Rogers menekankan pentingnya memahami audiens target dengan fokus pada elemen inti seperti mekanisme permainan, cerita, dan desain karakter. sebagai panduan dalam merancang berbagai aspek video game yang kemudian dapat diterapkan dalam perancangan. Buku ini memberikan panduan tentang prinsip-prinsip dasar desain game. Berikut adalah beberapa prinsip game dan penjelasannya secara singkat.

- a. Mekanisme Permainan Aturan dan sistem yang diinteraksikan dengan pemain untuk menentukan bagaimana permainan berjalan. Mekanik harus sederhana tetapi tetap menarik. Penulis menggunakan mekanisme permainan yang sesuai dengan bagaimana visual novel dimainkan.
- b. Cerita 10 Narasi yang mendalam menciptakan keterlibatan emosional, dengan opsi cerita non-linear dan pilihan pemain yang memengaruhi jalannya game. Penulis mengembangkan latar cerita yang bertepatan dengan dua akhir dari game yaitu akhir baik dan akhir buruk.
- c. Karakter Desain karakter yang kuat membantu memperkuat cerita dan menarik pemain, dengan kepribadian dan motivasi yang jelas. Penulis menggunakan desain karakter berdasarkan panduan buku dengan berbasis style anime.
- d. Target Audiens Menyesuaikan game dengan demografi dan preferensi pemain untuk menciptakan pengalaman yang relevan dan menarik. Penulis menargetkan pengguna yaitu remaja berumur 12-14 tahun sebagai upaya pencegahan diabetes.
- e. Pengalaman Pengguna (UX) Desain UI/UX yang intuitif memastikan interaksi yang mudah dan nyaman bagi pemain, mendukung pengalaman bermain yang optimal. Penulis merancang desain UI/UX yang menyesuaikan dengan tema perancangan dan juga target pengguna.
- f. Tujuan dan Motivasi Pemain Menetapkan tujuan dalam game yang mendorong pemain untuk terus bermain, melalui



tantangan dan imbalan yang menarik. Penulis membuat serangkaian target yang membuat pengguna tertarik untuk memainkan gamenya. g. Visual dan Audio Elemen visual dan audio yang konsisten menciptakan suasana yang mendukung narasi dan membuat permainan lebih imersif. Penulis membuat desain visual baik dari desain karakter hingga desain UI yang menarik dan memanjakan mata. h. Keseimbangan dan Kesulitan 11 Menjaga keseimbangan antara tantangan dan kesenangan, serta menyesuaikan tingkat kesulitan agar sesuai dengan berbagai kemampuan pemain. 3 13 Buku “Anime and The Visual Novel - Narrative Structure, Design and Play at The Crossroads of Animation and Computer Games” oleh Dani Cavallaro mengeksplorasi aspek penting dalam merancang visual novel, menyoroti pertemuan antara animasi dan permainan. Berikut adalah beberapa poin penting yang perlu dipertimbangkan dalam merancang visual novel untuk menciptakan pengalaman yang imersif dan memikat bagi pemain. 12 a. Interaktivitas dan Alur Cerita Bercabang Visual novel menawarkan narasi interaktif di mana pemain membuat pilihan yang memengaruhi jalannya cerita, menciptakan berbagai kemungkinan alur dan akhir yang berbeda. b. Kedalaman Plot dan Karakterisasi: Pentingnya pengembangan plot yang mendalam dan karakter yang kompleks untuk meningkatkan keterlibatan pemain dan memberikan pengalaman naratif yang kaya. c. Estetika Visual yang Menarik: Penggunaan ilustrasi dan desain visual yang memikat sebagai elemen kunci dalam menarik perhatian pemain dan menyampaikan suasana cerita. d. Motivasi untuk Replay Struktur bercabang dan berbagai kemungkinan akhir mendorong pemain untuk memainkan ulang game, mengeksplorasi pilihan berbeda, dan mengalami variasi dalam cerita Penulis menggunakan buku ini sebagai panduan dalam membuat cerita yang menarik untuk diikuti bagi para pengguna dalam perancangan desain game visual novel “Oversweet”. 2.3.2 UI/UX User Interface (UI) merupakan interaksi antara pengguna dengan sistem melalui perintah seperti memasukkan konten dan data, sedangkan User Experience (UX) merupakan pengalaman pengguna saat menggunakan sistem. (Savira, Paputungan, & Suranto, 2020). Berdasarkan buku “Konsep dan Teori Desain User Experienc

e Perangkat Lunak” yang ditulis oleh Rini Mayasari dan Nono Heryana, berikut adalah penjelasan singkat perbedaan UI dan UX : a. User Interface (UI) UI meliputi elemen desain seperti tata letak, warna, ikon, tombol, dan elemen kontrol lainnya yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan perangkat lunak. UI berperan penting dalam perancangan game yang baik. 13 Penulis merancang UI dengan menyisipkan unsur-unsur yang berhubungan dengan medis dan kesehatan baik dari elemen menu hingga tampilan bermain. Berikut adalah contoh UI dari game visual novel yang disertai dengan pilihan pemain. 2.4 Teori Pendukung 2.4.1 Warna Warna merupakan sebuah subjek yang menjadi salah satu hal yang terpenting dalam mempengaruhi daya tarik sebuah benda atau karya atau desain (Monica & Luzar, 2011). Teori warna Prang adalah teori yang menjelaskan warna berdasarkan tiga atribut, yaitu hue, value, dan saturation atau intensity. 7 Teori ini dikemukakan oleh Louis Prang pada tahun 1876. a. Hue merupakan Istilah untuk menunjukkan nama warna, seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya. b. 7 18 Value merupakan Dimensi kedua yang menjelaskan mengenai terang atau gelapnya warna. c. Saturation atau Intensity merupakan Dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna. Berdasarkan artikel Understanding Color Theory in Game Art Easily dari Pixune, para seniman mengembangkan teori warna tentang berbagai kombinasi warna yang menghasilkan harmoni warna " sebagai hasil dari semua inovasi, ide, dan komponen warna yang fantastis. Warna memiliki beberapa skema yang digunakan dalam desain grafis, berikut penjelasannya: a. Complementary Kontras tinggi dapat dihasilkan dengan menggabungkan dua warna yang saling berlawanan dari roda warna. Hal ini biasanya digunakan untuk membangun suasana umum permainan. b. Analogs 14 Skema warna ini didasarkan pada prinsip memilih satu warna dominan dan warna-warna yang berada di sebelahnya pada roda warna. Menggunakan kombinasi ini untuk menciptakan harmoni warna dapat membantu saat mendesain latar tempat sebuah permainan. c. Monochromatic Perpaduan dari beberapa corak warna yang sama (warna dasar). Skema warna ini paling

cocok untuk permainan yang ingin menggambarkan dunia melalui berbagai corak dan rona warna yang sama. d. Color Temperature Semua warna dari merah terang hingga kuning dianggap memiliki suhu “hangat”. Sebaliknya, warna biru hingga hijau yang mencolok dianggap “dingin”. Saturasi warna dapat memengaruhi tampilannya pada suhu yang berbeda Teori warna digunakan dalam desain UI/UX untuk membantu penulis menggunakan warna yang dibutuhkan untuk tampilan logo dan UI/UX dalam desain game visual novel “Oversweet”. Penulis menggunakan teori ini sebagai panduan dalam memilih warna yang tepat untuk merancang berbagai aset game agar nyaman dilihat oleh mata.

2.4.2 Tipografi

Tipografi merupakan pemilihan, pemilahan dan pengaturan tata letak yang harmonis serta mengandung maksud tertentu dari huruf yang ditampilkan (divisualisasikan) dalam berbagai media (Hermanto, 2018). **2 5 12** Berdasarkan buku TIPOGRAFI oleh Ahmad Zainudin, lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. **2 11 24** Huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. **2 5 11** Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa memperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya. Dalam membuat karya grafis, desainer sering menggunakan berbagai jenis font. Font apa pun yang digunakan harus sesuai dengan tujuan karya. Berikut adalah beberapa jenis font dalam tipografi yang menyesuaikan dengan tema perancangan :

- Sans Serif Font** Sans Serif adalah font yang terdiri dari guratan sederhana. Jenis ini tidak memiliki dekorasi dan guratan kecil seperti tepi huruf Serif. Sans serif digunakan penulis dalam membuat tipografi yang simpel dan mudah untuk dibaca.
- Display** Jenis font Display juga disebut sebagai font untuk judul yang ditujukan untuk menarik perhatian pembaca. Font ini umumnya digunakan untuk iklan di billboard, poster, sampul buku dan juga kemasan. Desainer biasanya menggunakan font Display dengan ukuran yang besar (>14). Display

digunakan penulis dalam membuat tipografi untuk judul dan logo. Tipografi yang digunakan desain UI/UX membantu penulis membuat informasi yang dibutuhkan untuk tampilan logo dan UI/UX dalam game visual novel “Oversweet”. Penulis menggunakan teori ini sebagai panduan dalam menggunakan tipografi yang baik seperti pemilihan font dan ukuran teks pada perancangan 2.4

14 3 Tata letak Buku “Layout, Dasar & Penerapannya” oleh Surianto Rustan menjelaskan bahwa layout adalah tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Dalam menyusun sebuah tata letak dibutuhkan prinsip-prinsip tata letak. Berikut adalah penjelasan prinsip tata letak secara singkat : a. Sequence Sequence dalam tata letak adalah urutan perhatian atau hierarki visual yang membimbing mata pembaca melalui elemen desain secara terstruktur. b. Emphasis Emphasis dalam tata letak adalah prinsip desain yang memberikan penekanan pada elemen tertentu agar menjadi pusat perhatian atau point of interest. c. Balance Balance atau keseimbangan dalam tata letak merupakan prinsip desain untuk mendistribusikan elemen visual secara merata dalam suatu komposisi untuk menciptakan harmoni dan stabilitas. d. Unity Unity atau kesatuan dalam tata letak adalah prinsip desain yang memastikan bahwa seluruh elemen dalam komposisi bekerja sama secara harmonis dan menyampaikan pesan yang terpadu. Tata letak yang digunakan dalam desain UI/UX membantu penulis membuat informasi yang dibutuhkan untuk tampilan logo dan UI/UX dalam desain game visual novel “Oversweet”. Penulis menggunakan teori ini untuk merancang tata letak yang baik dan nyaman untuk dilihat. 2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Berdasarkan pemaparan di atas, perancangan game “Oversweet” sebagai media informasi untuk remaja dirancang berdasarkan berbagai teori yang terdiri atas teori utama dan teori pendukung. Teori utama mencakup teori penyakit UI/UX, dan desain game. Teori utama berfungsi sebagai panduan penulis dalam merancang UI/UX agar hasil desain dapat memberikan kesan dan pengalaman bermain yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Teori pendukung

mencakup teori warna, tipografi, dan tata letak. Teori-teori tersebut membantu dalam perancangan desain yang baik. Pemilihan warna yang sesuai membantu dalam menciptakan estetika dan memperkuat identitas visual. Tipografi yang baik dapat memberikan kenyamanan membaca melalui estetika visual. Tata letak membantu dalam penempatan komponen grafis yang mempermudah navigasi pengguna. Perancangan UI/UX game “Oversweet” membutuhkan kombinasi teori utama dan pendukung. Teori utama memastikan informasi tentang diabetes selaras dengan prinsip-prinsip UI/UX dan juga game design. Teori pendukung mendalami aspek teknis seperti warna, tipografi, dan tata letak untuk memastikan tampilan visual yang enak untuk dilihat. Perancangan UI/UX game “Oversweet” ini diharapkan mampu membuat para remaja paham akan bahaya manis berlebih.

18 BAB 3 METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematis Perancangan Penelitian ini menggunakan metode design thinking dalam merancang Game visual novel “Oversweet”. Design Thinking adalah pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah yang menekankan pada empati, kolaborasi, dan kreativitas. Berikut merupakan sistematis perancangan melalui pendekatan design thinking:

- Empathize** Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dan informasi tentang pengidap diabetes di kalangan Remaja muda guna mempelajari kendala dan kondisi yang mereka alami selama mengidap penyakit tersebut.
- Define** Pada tahap ini penulis mengidentifikasi informasi yang diperoleh terkait dengan penyakit diabetes. Setelah mendapatkan simpulan dari proses identifikasi masalah yang telah dikumpulkan pada tahap empathize, peneliti kemudian menarik beberapa kesimpulan yang terkait dengan permasalahan inti yang menjadi tujuan dari perancangan UI/UX game “Oversweet”.
- Ideate** Pada tahap ini penulis telah menemukan solusi untuk permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Penulis juga sudah memiliki gambaran awal terkait hasil yang akan dihasilkan dan akan memasuki tahap prototype.
- Prototype** Pada tahap ini penulis merancang UI/UX berdasarkan hasil simpulan dari tahap-tahap sebelumnya. Hasil rancangan berupa prototype UI/UX game “Oversweet” yang dirancang dalam aplikasi Figma.

3.2 Metod

e Pengumpulan Data Penelitian ini menggunakan mix method atau metode campuran. Data penulisan diambil melalui studi literatur dan survei sebagai data pendukung serta wawancara sebagai data utama. Data dikumpulkan melalui berbagai tahapan yang terdiri dari: 3.2.1 Studi Literatur (Sarwono, 2006) menyatakan bahwa untuk mendapatkan landasan teori untuk masalah yang akan diteliti, studi literatur dilakukan dengan memeriksa data dari berbagai buku referensi serta temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian. Studi literatur memiliki proses yang terdiri dari : a) Identifikasi sumber Menentukan jenis literatur yang relevan dengan penelitian (buku, jurnal, artikel, laporan, dll.). b) Pengumpulan data Mengumpulkan sumber literatur melalui perpustakaan, database online, dan sumber lainnya. c) Analisis data Membaca, mencatat, dan menganalisis informasi yang diperoleh dari literatur. d) Interpretasi dan sintesis Menarik kesimpulan, mengidentifikasi pola, dan menyusun pemahaman yang komprehensif berdasarkan literatur yang dikaji. 3.2 **1 6** 2 Survei Menurut (Sugiyono, 2017) pengertian metode survei adalah “Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan angket sebagai alat penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian relatif, distribusi, dan hubungan antar variabel, sosiologis maupun psikologis”. **1** Tujuan survei adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, 20 sifat-sifat, serta karakter-karakter yang khas dari kasus atau kejadian suatu hal yang bersifat umum. 3.2.3 Wawancara Menurut (Black and Champion, 1976), wawancara adalah komunikasi verbal untuk tujuan memperoleh informasi (dari salah satu pihak). Penulis berencana untuk melakukan wawancara guna memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk perancangan game “Oversweet”. Penulis memerlukan informasi valid dari ahli dan calon pemain untuk menjamin keakuratan informasi dan data yang disajikan dalam game, serta mengetahui ekspektasi dan aspek yang dibutuhkan calon pemain di dalam game nya. 3.3 Analisis Data Analisis data dilakukan setelah data dikumpulkan untuk kemudian

ditelaah agar data yang telah dikumpulkan relevan dengan kebutuhan penelitian. Tahap ini memaparkan hasil data berdasarkan metode pengumpulan data yang antara lain : 3.3.1 Studi literatur Studi literatur dilakukan dengan cara meninjau berbagai media dan sumber seperti artikel, jurnal, dan buku yang relevan dengan penelitian agar membentuk landasan teori yang diperlukan untuk perancangan game “Oversweet”. 3.3.1.1 Artike l Website Tabel 3.1 Data studi literatur dari artikel website No.

Judul Penulis Tahun Keterangan 1. Western Pacific Diabetes Statistics - Indonesia International Diabetes Federation (IDF) 2021 Artikel ini membahas tentang data pengidap diabetes di Indonesia. Terdapat 179.720.500 Total populasi orang dewasa 10,8% 21 prevalensi diabetes pada orang dewasa 19.465.102 Total kasus diabetes pada orang dewasa 2. Type 1 Diabetes: Symptoms and Causes Mayo Clinic 2024 Artikel ini membahas berbagai penjelasan tentang diabetes tipe 1. Dari artikel ini ditemukan bahwa Diabetes tipe 1 dapat muncul kapan saja, tetapi ada dua titik tertingginya. Puncak pertama terjadi pada usia 4–7 tahun. Puncak kedua terjadi pada usia 10–14 tahun. 3. Diabetes Melitus pada Remaja - Kementerian Kesehatan RI Ides Haeruman Taufik, 2023 Artikel ini membahas tentang data Remaja pengidap di Indonesia. **23** Per Januari 2023, jumlah kasus diabetes pada Remaja mencapai 2 kasus per 100.000 jiwa. Diabetes tipe 1 adalah yang paling umum pada Remaja. 4. Ancaman di Balik Sensasi Manis - Kemenkes Blog Rokom 2024 Artikel ini membahas bahwa konsumsi gula secara berlebih dapat menyebabkan diabetes, jika tidak diimbangi dengan aktivitas fisik. 22 5. Diet Gula atau Karbohidrat? Malesin 2024 Pada video ini Dr. Tirta menjelaskan bahwa yang membuat Remaja muda terkena diabetes bukanlah nasi, melainkan minuman manis. 6. Data Terkini Jumlah Pemain Game di Indonesia - Netralnews Netralnews 2024 Artikel ini membahas data terkini tentang jumlah pemain game di Indonesia dan sebaran platformnya. **16** **21** Sebanyak 84% gamer Indonesia yang disurvei bermain di ponsel pintar, diikuti oleh 43% di komputer atau desktop. **16** 20% melalui notebook atau laptop, 9,5% melalui konsol. 7. Mobile gamers penetration in Indonesia

2018 by age Hanadian Nurhayati- Wolff, 2024 Artikel ini menunjukkan statistik usia pemain mobile di Indonesia pada tahun 2018. Selama kurun waktu pengujian, sekitar 64% pemain berusia 16-44 tahun dan 25% berusia 55 tahun ke atas. 23 3.3.1.2 Jurnal Tabel 3.2 Data studi literatur dari jurnal No. Judul Penulis Tahun Keterangan 1. Efektivitas penggunaan novel visual untuk melatih keterampilan berpikir kritis S N Yulandari dan R Kustijono 2017 Jurnal ini membahas tentang penggunaan visual novel untuk melatih berpikir kritis. Hasil penelitian ini adalah visual novel efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis 2. Penerapan Algoritma Divide and Conquer Untuk Mengetahui Ketaatan Remaja Dalam Mematuhi Protokol Kesehatan Disaat Wabah Virus Covid- 19 Berbasis Game Visual Novel Vega Rahmansyah Putra 2021 Skripsi ini membahas tentang pembuatan game visual novel pada masa Covid-19. Pada skripsi ini terdapat data usia minimal untuk memainkan visual novel yaitu 12 tahun ke atas. 3. Evaluating Educational Game via User Experience Khairul Yusri Zamri dan Han Keong Tan 2022 Jurnal ini menjelaskan bahwa Menerapkan elemen UI dalam pengembangan game edukasi dapat berdampak positif pada 24 (UX) and User Interface (UI) Elements pengguna, secara tidak langsung dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik. 3.3.1.3 Buku Tabel 3.3 Data studi literatur dari buku No Judul Penulis Tahun Keterangan 1. Level Up!  The Guide to Great Video Game Design. Scott Rogers 2010 Buku ini membahas tentang tata cara merancang elemen dalam game hingga menjadi sebuah game yang utuh. Buku ini digunakan sebagai teori utama game design. 2. Layout, Dasar & Penerapannya Suriyanto Rustan 2009 Buku ini membahas tentang berbagai tata cara dan contoh dalam menyusun tata letak grafis. Buku ini digunakan sebagai teori pendukung tata letak. 3. TIPOGRAFI Ahmad Zainudin Buku ini membahas ilmu dasar tipografi dan penerapannya dalam sebuah desain. Buku ini digunakan sebagai teori pendukung tipografi. 25 4. Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak Rini Mayasari dan Nono Heryana 2023 Buku ini membahas berbagai aspek tentang UX dimulai dari

pengenalan hingga perancangan. Walaupun berfokus pada UX, buku ini juga menjelaskan tentang peran dan hubungan UX dengan UI. Buku ini digunakan sebagai teori utama teori UI/UX. **3** 5. Anime and The Visual Novel - Narrative Structure, Design and Play at The Crossroads of Animation and Computer Games Dani Cavallaro 2009 Buku ini membahas tentang berbagai aspek dari visual novel asal jepang spesifik dengan gaya grafis berbasis anime. Buku ini juga menjelaskan fitur, pengembangan cerita, karakter seperti apa yang terdapat dalam visual novel jepang yang berbasis anime.

3.3.2 Survei

Survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat agar menemukan persentase data seperti demografi, preferensi, dan saran yang kemudian dapat dipertimbangkan dalam merancang game visual novel “Oversweet”. Berikut adalah hasil survei yang telah dikumpulkan melalui kuisisioner google form :

3.3.2.1 Demografi Responden

Berdasarkan hasil survei melalui kuesioner yang telah dikumpulkan dari Google Form. Mayoritas responden berasal dari kelompok usia 16–20 tahun, yang didominasi oleh kalangan pelajar SMA dan beberapa mahasiswa. Mayoritas dari responden berdomisili di Jakarta dan mereka gemar bermain game dengan jenis visual novel.

3.3.2.2 Kebiasaan dan Preferensi Terhadap Konsumsi Manis

Mayoritas responden memilih minuman manis sebagai preferensi konsumsi manis mereka dan dalam seminggu mayoritas dari mereka konsumsi manis adalah tiga kali dalam seminggu. Alasan mereka mengonsumsi manis adalah karena rasanya yang enak. Mereka terkadang memperhatikan kandungan gula dalam kemasan dan mayoritas dari mereka mengetahui pentingnya informasi tentang dampak negatif dari konsumsi gula berlebih.

3.3.2.3 Preferensi Terhadap Game Visual Novel

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden sudah familiar dan memiliki pengalaman bermain game visual novel, dengan preferensi kuat terhadap cerita yang menarik dan visual yang memikat. Tema slice of life dan fantasi menjadi favorit, dan mereka sangat terbuka terhadap konsep game edukatif bertema minuman manis, menjadikannya topik yang menjanjikan untuk dieksplorasi dalam perancangan game edukasi.

3.3.3 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menanyakan informasi langsung

dari narasumber yang relevan dengan penelitian. Hasil wawancara memberikan informasi yang lebih akurat karena berasal dari lebih ahli dan data nya bersifat lebih kuat sebagai data primer. Narasumber Tempat/Tanggal Keterangan 27 Ibu Ulfa Teni Safira, S.Gz Sabtu, 31 Mei 2025 – Zoom Meeting Ibu Ulfa Teni Safira, S.Gz merupakan Co-founder & Nutrition Service Director di Dietela. Beliau dapat memberikan penjelasan terhadap data penelitian, agar data tersebut tetap valid dan akurat. Beliau juga dapat memberikan wawasan baru dan belum diketahui peneliti sebelumnya. Selama pelaksanaan wawancara, terdapat beberapa poin penting yang didapatkan sebagai data analisis. Berikut merupakan poin-poin penting tersebut : a. Konsumsi minuman manis yang berlebihan dapat menyebabkan kegemukan hingga obesitas pada anak dan remaja. Dalam jangka panjang, berisiko menimbulkan penyakit tidak menular seperti diabetes dan gangguan metabolik sejak usia dewasa muda. b. Telah ada standar batas konsumsi gula harian untuk remaja, meskipun yang umum diketahui lebih banyak untuk dewasa. Batas untuk remaja lebih rendah dan perlu disesuaikan dengan usia. Kementerian Kesehatan telah menyosialisasikan melalui kampanye GGL (Garam, Gula, Lemak). c. Edukasi gizi sangat penting agar remaja lebih sadar dan bijak dalam memilih jajanan, mengingat banyaknya jajanan dan minuman manis yang menarik dan terjangkau. d. Game merupakan media yang potensial untuk menyampaikan informasi gizi kepada remaja karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif. Anak dan remaja dapat belajar tanpa merasa sedang diajari " jika disampaikan dalam bentuk permainan yang engaging. e. Rancangan permainan (gameplay), visual, dan user experience harus disesuaikan dengan usia remaja agar menarik. Informasi dalam game harus valid secara ilmiah dan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami serta visual yang menarik. 28 f. Tidak ada makanan atau minuman khusus yang bisa menurunkan kadar gula darah secara langsung. Penurunan kadar gula darah terjadi melalui aktivitas fisik karena tubuh menggunakan gula sebagai energi. 3.3.4 Analisis pesaing Sebagai bagian dari proses merancang konsep game, penulis melakukan analisis terhadap game yang

sudah ada di pasar untuk mengetahui elemen-elemen yang digunakan oleh pesaing. Pesaing yang dimaksud adalah game visual novel dari Indonesia yang berjudul “The Sun Shines Over Us”. Game ini dipilih karena walaupun membahas tema cerita yang sama sekali berbeda, game ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang kesehatan di kalangan remaja.

19 “The Sun Shines Over Us” merupakan game visual novel dari Indonesia yang dikembangkan oleh Eternal Dream dan Niji Games. Visual novel ini bercerita tentang Mentari yaitu seorang korban bullying yang baru saja pindah sekolah untuk mengatasi trauma masa lalu nya. Tugas pemain adalah memilih pilihan yang dapat mempengaruhi jalan cerita dan masa depan dari Mentari. Berikut adalah tabel untuk memahami berbagai macam kelebihan dan kekurangan pada game tersebut. Tabel 3.4 Analisis kelebihan dan kekurangan game pesaing

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Penjelasan Narasi & Cerita	Alur emosional dan karakter yang berkembang	Cerita memiliki kedalaman psikologis, membuat pemain mudah Pace terlalu lambat di beberapa bagian
Beberapa dialog atau monolog	terasa panjang dan kurang dinamis, berpotensi membosankan.	29 terhubung dengan tokoh.
Visual & Desain	Desain artistik dan konsisten	Karakter dan latar belakang dirancang dengan detail tinggi, memperkuat imersi. - Tidak ada kelemahan signifikan dalam visual.
Audio & Musik	Soundtrack yang sesuai atmosfer Musik dan efek suara mendukung suasana cerita, memperkuat emosi dalam adegan dramatis. - Kualitas audio secara keseluruhan sudah baik.	

“The Sun Shines Over Us” cukup menonjol dalam narasi, visual, dan audio, tetapi memiliki keterbatasan dalam kecepatan cerita, interaktivitas, dan penyelesaian alur. Cocok untuk pemain yang menikmati pengalaman naratif mendalam, tetapi kurang ideal bagi yang menginginkan gameplay kompleks.

3.4 Kesimpulan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan melalui studi literatur, wawancara, dan survei, menunjukkan bahwa terdapat banyak pengidap diabetes di Indonesia, baik dewasa maupun Remaja. Angka diabetes pada Remaja meningkat dalam 30 dekade terakhir dan umumnya terkena diabetes tipe 1. Hal ini didukung oleh tren

minuman manis yang sangat ramai di kalangan remaja disertai dengan gaya hidup mereka yang lebih suka bermain smartphone dan kurang gerak. Data lainnya menunjukkan bahwa mayoritas pemain game di Indonesia adalah pemain game mobile dengan smartphone sebagai medianya. Salah satu game yang dapat dimainkan di smartphone adalah visual novel yang dimana, ada yang studi yang menunjukkan bahwa visual novel efektif dalam untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Hal ini didukung dengan studi yang mengatakan bahwa UI/UX dapat menciptakan suasana yang efektif bagi pengguna. Berdasarkan analisis pesaing, bahwa penting untuk membuat cerita yang dapat pemain merasa terhubung dengan cerita dengan menggunakan alur yang tidak terlalu lambat dan dialog yang tidak monoton agar pemain tidak merasa bosan saat memainkan game nya. Penting juga untuk membuat karakter yang relatable dengan latar belakang yang kuat agar pemain dapat memahami apa yang dirasakan oleh karakter.

3.5 Pemecahan Masalah Diabetes tidak mengenal usia, remaja pun tidak terkecuali. Kurangnya kesadaran akan konsumsi gula berlebih bersamaan dengan gaya hidup yang kurang gerak, memperbesar risiko remaja terkena diabetes. Perancangan ini dibuat sebagai upaya pencegahan penyakit diabetes pada Remaja. Remaja diharapkan dapat mengenal bahaya konsumsi gula berlebih melalui pengalaman interaktif dalam perancangan game ini. Oleh karena itu, berikut adalah beberapa solusi perancangan yang akan diterapkan pada game visual novel "Oversweet":

- Perancangan UI/UX menggunakan warna yang cukup vibran agar terlihat menarik bagi orang yang sering konsumsi manis seperti kemasan makanan atau minuman manis yang menarik dan terlihat menyenangkan.
- Game akan menggunakan font tipe sans-serif yang mudah dibaca dan terkesan simpel dan minimalis.
- Menggunakan gaya bahasa yang tidak terlalu formal dan terkesan gaul baik pada bahasa dalam game maupun dialog agar remaja mudah untuk merasa terkoneksi dengan game.
- Membuat fitur pilihan dan sistem poin yang ditingkatkan sebagai tujuan dalam menyelesaikan cerita.
- Menyediakan fitur reward dan currency seperti gacha dan toko yang dapat membuat pemain merasa

termotivasi dalam memainkan game nya. f. Membuat fitur misi dan daily yang bertujuan untuk melatih pemain dalam konsisten mengubah gaya hidup. g. Cerita game akan didasarkan pada data dan literatur yang telah dikumpulkan

32 BAB 4 STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi komunikasi

Strategi komunikasi merupakan perencanaan sistematis dalam menyampaikan pesan secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu dengan target audiens. Strategi komunikasi untuk perancangan game visual novel yaitu dengan pendekatan visual ilustrasi dengan gaya anime. Menggunakan gaya bahasa Indonesia yang tidak terlalu baku agar terkesan gaul dan kekinian dan tidak membosankan. Tampilan UI/UX disesuaikan mengikuti layout visual novel pada umumnya agar baik pemain baru ataupun yang sudah familier dengan visual novel tetap bisa menikmati gamenya tanpa merasa bingung dengan tampilan yang rumit. Cerita game dibuat dengan cukup ringan dengan momen kehidupan sehari-hari sehingga pemain dapat merasa terhubung dengan cerita. Berlatar di perkotaan dengan tempat yang dekat dengan kehidupan remaja seperti sekolah dan minimarket. Cerita memiliki beberapa akhir yang dapat pemain ikuti sesuai dengan pilihan keputusan yang disediakan di dalam game.

4.2 Analisis Segmentation, Targeting, dan Positioning

Berikut adalah analisis segmentation, targeting, dan positioning untuk game visual novel "Oversweet" :

- 1) Segmentation
 - a. Segmentasi demografis visual novel ditujukan pada remaja di kisaran usia 10-20 tahun yang berada di jenjang pendidikan menengah keatas.
 - b. Segmentasi psikografis visual novel ditujukan pada remaja yang mempunyai kegemaran dengan anime dan jepangan, senang bermain game, dan sering mengonsumsi minuman manis.
 - c. Segmentasi geografis visual novel ditujukan pada remaja yang tinggal di wilayah urban atau perkotaan yang memiliki alat yang memadai untuk memainkan visual novel.
- 2) Targeting Target pasar dari visual novel ini adalah remaja dengan rentang usia 10-20 tahun yang mempunyai kegemaran dengan anime atau jepangan dan juga mempunyai kecenderungan untuk konsumsi minuman manis.
- 3) Positioning Visual novel berposisi sebagai media edukatif yang mengandung informasi tentang



bagaimana cara mencegah diabetes dengan langkah-langkah kecil seperti mengurangi konsumsi minuman manis, mulai berolahraga, dan langkah lainnya.

4.3 Analisis SWOT Peneliti menerapkan analisis SWOT pada perancangan UI/UX video game bertema batak, dengan format S, W, O, T, SO, WO, ST, dan WT. Tabel hasil analisis SWOT adalah sebagai berikut: Tabel

4.1 Analisis SWOT Strengths (S) • Gaya visual anime yang populer di kalangan remaja. • Narasi interaktif yang imersif. • Pesan kesehatan disampaikan melalui cerita yang relatable. • Format mobile yang mudah diakses
Weakness (W) • Visual novel tidak dapat digunakan oleh semua perangkat. • Risiko pesan kesehatan tertutu " oleh unsur hiburan. 34
Opportunities (O) • Tingginya angka konsumsi minuman manis di kalangan remaja. • Minat besar terhadap konten anime dan game mobile. • Dukungan institusi kesehatan untuk media edukasi kreatif. Strength-Opportunity (SO) • Memanfaatkan popularitas gaya visual anime untuk menyampaikan pesan kesehatan. • Cerita dengan situasi sehari-hari yang dekat dengan kehidupan remaja. Weakness-Opportunity (WO) • Optimalkan durasi dengan alur cerita dampak yang tinggi. • Gunakan aset visual open-source untuk efisiensi biaya. Threat (T) • Kompetisi dengan game komersial yang lebih menarik. • Resistensi audiens terhadap konten edukasi. • Perubahan tren game yang cepat. Strength-Threat (ST) • Sertakan mekanik unik seperti sistem kesehatan karakter " yang terpengaruh pilihan minuman. • Buat cerita yang menarik untuk diikuti. • Membuat desain karakter yang menarik.
Weakness-Threat (WT) • Buat konten tambahan (contoh : komik pendek) untuk memperkuat pesan. 17 4.4 Analisis Model 5W+1H Perancangan game visual novel menggunakan model analisis 5W+1H yang meliputi What (apa), Where (dimana), When (kapan), Who (siapa), Why (kenapa), dan How (bagaimana). Berikut adalah analisis 5W+1H pada perancangan ini: 35 1) WHAT : Video game dalam bentuk visual novel dengan tema minuman manis. Game ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang konsumsi manis dan dampaknya jika dikonsumsi secara berlebihan. 2) WHERE : Video game ini dapat dimainkan secara mobile melalui perangkat smartphone dan dapat di unduh

melalui appstore baik untuk android dan juga IOS. 3) WHEN : Video game akan diharapkan rilis setelah penelitian ini diselesaikan, yaitu sekitar bulan Juni-Juli 2025. 4) WHO : Video game ini mempunyai target audiens remaja dengan kisaran usia 10-20 tahun. 5) WHY : Peningkatan kasus diabetes pada remaja dalam dekade terakhir karena kurangnya kesadaran akan kontrol konsumsi manis. Video game ini diharapkan dapat memberikan edukasi tentang diabetes dan konsumsi manis. 6) HOW : Memanfaatkan media video game untuk menarik perhatian remaja dengan gameplay yang simpel. Pemain dapat mengikuti cerita yang sudah disisipkan edukasi tentang konsumsi gula lalu diberikan pilihan di dalam game yang akan mempengaruhi jalan dan akhir cerita.

4.5 Proses Tahapan Perancangan Game Design

4.5.1 Konsep Desain

Konsep desain visual novel bertema minuman manis ini mengusung gaya anime yang populer di kalangan remaja. Karakter digambarkan sebagai siswa SMA seperti mengenakan seragam sekolah. UI visual novel mengikuti tampilan visual novel pada umumnya namun dengan sentuhan modern, menampilkan kotak dialog semi-transparan dan tombol navigasi yang sederhana di bagian kanan atas. Fitur interaktif seperti sugar meter yang naik saat karakter mengonsumsi manis dan poin keputusan yang memengaruhi alur cerita ditonjolkan secara visual untuk meningkatkan keterlibatan pemain. Desain background didasarkan pada lingkungan pada dunia nyata seperti sekolah, kelas, kamar tidur, dan toko jajanan. Lingkungan yang dekat dengan 36 kehidupan remaja diharapkan dapat membuat pengalaman mengikuti cerita yang lebih imersif. Menggunakan font yang mudah untuk dibaca menjadi hal yang penting dalam perancangan ini karena pemain harus membaca baik itu cerita maupun informasi yang ada dalam game.

4.5.2 Konten Game

Visual novel ini memiliki konten yang baik untuk dinikmati sekaligus mendidik. Kontennya tidak hanya memberikan edukasi pemain tentang konsumsi makanan manis, tetapi juga memberikan hiburan yang menyenangkan melalui cerita dalam game nya. Berikut adalah beberapa konten yang tersedia di dalam game:

- Cerita

Cerita yang ada di visual novel ini adalah cerita original bergenre

slice of life yang dekat dengan kehidupan remaja. Terdapat sistem decision-making melalui pilihan yang dapat mempengaruhi jalan dan akhir cerita. Mengikuti cerita dapat membuka ilustrasi CG yang dapat dilihat Kembali dalam gallery b. Misi Sebuah mini game tentang karakter utama yang sedang berolahraga untuk mengurangi kadar gula darahnya. Mini game ini dapat dimainkan dengan cara memilih olah raga apa yang akan dilakukan karakter utama yang kemudian dapat menghabiskan sugar meter. c. Daily Kumpulan kegiatan dalam bentuk daftar yang dapat dilakukan pemain melalui mini game untuk mendapatkan hadiah yang di-reset setiap harinya. Daily bertujuan untuk melatih pemain untuk konsisten dalam mengurangi sugar meter. d. Gacha Konten yang menyediakan karakter untuk dimiliki pemain dengan cara menguji keberuntungan melalui kemungkinan yang ada menggunakan kristal yang dapat dikumpulkan melalui daily dan misi. 37 e. Character leveling Karakter yang sudah didapatkan pemain dapat ditingkatkan levelnya sesuai dengan level pemain saat itu. Karakter yang didapatkan dengan level tertentu dapat membantu pemain dalam mengurangi sugar meter lebih cepat.

4.5.3 Game Design

Desain visual novel bertema konsumsi manis menggunakan cerita naratif yang disertai dengan mini game yang simpel. Pemain dapat mengikuti cerita untuk mengetahui bagaimana perjalanan karakter dalam game ini dalam mengurangi konsumsi manis dan memulai hidup sehat yang dapat dibuka setelah berada di level tertentu. Pemain dapat memainkan mini game untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilalui karakter utama dalam mengubah gaya hidupnya dan mengumpulkan kristal untuk gacha dan juga exp untuk menaikkan level pemain.

4.5.4 Konsep Dasar

Konsep dasar game ini menggunakan tema makanan dan minuman manis sebagai item yang dapat pemain pilih. Pilihan yang pemain pilih dapat meningkatkan sugar meter yang dapat memengaruhi cerita. Pemain diajak untuk mengikuti cerita sembari mengontrol konsumsi gula mereka pada game. Penggunaan media game interaktif dapat memberikan pengalaman hiburan serta edukasi melalui konten yang disediakan.

4.5.5 Pemain (Game Player)

Pemain pada game ini berperan sebagai tokoh utama yang aktif

untuk mengonsumsi manis kemudian didatangi oleh sebuah hologram misterius yang mengaku sebuah kecerdasan buatan dari masa depan yang bertujuan untuk mengubah masa depan dari tokoh utama itu sendiri. Tugas pemain adalah mengikuti arahan dari kecerdasan buatan tersebut dengan mengontrol konsumsi gula untuk mengubah masa depan tokoh utama yang terkena diabetes karena konsumsi manis berlebih di masa lalu. 38

4.5.6 Menu Utama

Menu utama didesain untuk memberikan akses ke berbagai konten yang ada pada game ini. Menu utama dibutuhkan pemain agar dapat melakukan navigasi dengan benar. Berikut adalah beberapa menu utama yang ada dalam game ini:

- Title Screen** Tampilan utama yang muncul ketika membuka game untuk pertama kali. Pada tampilan ini pemain diarahkan untuk menyentuh layar untuk memulai game.
- Main Menu Screen** Tampilan menu utama yang menyediakan berbagai pilihan yang terdiri dari New game, Continue, Settings, dan Gallery. Pemain dapat memilih opsi yang ingin di mainkan.
- Cerita Pemain** yang memilih New Game, maka akan memasuki prologue cerita. Setelah menyelesaikan prologue, pemain akan akan memasuki tampilan Chapter untuk memulai cerita yang sebenarnya.
- Misi Pemain** dapat memainkan mini game tentang karakter utama yang sedang berolahraga untuk mengurangi kadar gula darah nya. Mini game ini dapat dimainkan dengan cara memilih olah raga apa yang akan dilakukan karakter utama yang kemudian dapat menghabiskan sugar meter.
- Daily Daftar kegiatan** yang dapat dilakukan pemain melalui mini game untuk mendapatkan hadiah yang di-reset setiap hari nya.
- Pengaturan Tampilan menu** yang berisi fitur untuk mengatur dan menyesuaikan berbagai aspek dalam game. Fitur ini terdiri dari general, sound, dan display.
- Gallery** 39 Tampilan menu yang berisi berbagai konten ilustratif dalam game. Menu ini dapat menampilkan CG, Characters, dan items yang akan terbuka seiring dengan pemain mengikuti ceritanya.
- Toko** Tampilan menu yang menyediakan item dalam game yang bisa dibeli oleh pemain. Item yang tersedia dalam menu ini adalah energi dan tiket. Jika pemain membutuhkan kristal secara instan, pemain dapat membeli kristal yang

dapat dibeli menggunakan uang yang asli i. Gacha Tampilan menu yang menampilkan banner karakter yang sedang berlangsung, jumlah kristal yang dibutuhkan untuk gacha dan pemain dapat memilih untuk melakukan pull sebanyak 1kali atau langsung 10 kali. j. Karakter Tampilan menu yang menampilkan karakter yang telah didapatkan dari gacha. Karakter yang ada kemudian dapat dinaikkan levelnya. k. Profil Tampilan menu yang menunjukkan profil pemain di dalam game. l. Item Tampilan yang menunjukkan jumlah item yang dimiliki pemain saat ini. Item yang ditunjukkan yaitu uang dalam game, energi saat itu, dan kristal. m. Event Tampilan menu yang menampilkan event yang sedang berlangsung dalam game. Dalam game ini event yang berlangsung adalah login event. n. Mail Tampilan menu yang menampilkan informasi yang dikirim oleh pengembang dan dapat menerima item seperti kristal.

4.5.7 Fitur Pemain

Fitur dalam game ini dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menghibur serta dapat mengedukasi dan melatih tentang kontrol konsumsi manis. Berikut adalah beberapa fitur utama yang ada dalam permainan ini

- Sugar Meter Pemain** diarahkan untuk memperhatikan sugar meter yang dapat naik dan turun seiring cerita dan dapat dipengaruhi oleh pilihan pemain. Selain pilihan, meter ini dapat naik dan turun menggunakan item yang tersedia di Store.
- Choice Based Story** Pemain diberikan pilihan baik interaksi dan tindakan yang dapat menaikkan atau menurunkan sugar meter dan juga jalan cerita. Fitur ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk dapat berpikir sebelum memilih tindakan yang mempengaruhi cerita.
- Collections** Pemain dapat menelusuri berbagai konten ilustratif yang ada pada game. Fitur ini menampilkan berbagai ilustrasi karakter, CG, dan gambar item yang ada pada game.
- Store** Pemain dapat membeli item yang disediakan di dalam game melalui fitur ini. Item yang dijual dapat digunakan oleh pemain untuk meningkatkan ataupun menurunkan sugar meter yang diperlukan untuk membuka suatu ending.

4.6 Kriteria Desain

4.6.1 Usability

Perancangan game visual novel membutuhkan sebuah usability untuk memberikan pengalaman yang konsisten dan nyaman.

Berikut adalah usability untuk perancangan game berupa tabel : 41 Tabel

4.2 usability perancangan Keterbacaan • Penggunaan typeface yang mudah dibaca

- Teks putih di background gelap
- Menggunakan ukuran teks yang tidak terlalu kecil untuk mobile
- Aestetik
- Perancangan desain UI yang simpel dan mudah untuk dioperasikan.
- Visual art menggunakan gaya ilustrasi anime yang menarik bagi remaja.

Navigasi • Menggunakan tombol navigasi yang mudah untuk dipahami. • Terdapat auto-save per bab sehingga tidak perlu khawatir akan kehilangan progres. • Terdapat skip dialog untuk mempercepat jalan cerita. Interaksi Edukatif • Mekanisme sugar meter agar pemain terlatih untuk mengontrol gula darah • Fitur gallery dengan informasi seputar kesehatan

4.6.2 Model Navigasi

Perancangan visual novel “Oversweet” membutuhkan sebuah alur navigasi agar pemain dapat menjelajahi konten dan fitur yang diberikan. Model navigasi akan memberikan visual yang jelas pada isi konten serta menu permainan disediakan kepada pemain. Berikut adalah gambaran bentuk navigasi yang digunakan perancangan ini:

4.6.3 Layout and Wireframing Game

ini memerlukan tata letak yang baik secara visual maupun fungsional. Visual UI/UX dibuat menggunakan wireframe sebagai gambaran awalan dalam visual novel. Berikut adalah layout yang dibuat melalui wireframe terdiri dari:

- a. Title Screen 42 Gambaran awal title screen menyediakan logo game serta tombol yang bisa diinteraksi untuk memulai game.
- b. Main Menu Gambaran menu utama yang menampilkan sprite karakter spesial serta berbagai pilihan yang terdiri dari New game, Continue, Settings, dan Gallery. Selain itu, menu ini juga menampilkan tingkat sugar meter dan jumlah currency atau jumlah item yang dibutuhkan untuk membeli sesuatu di Store.
- c. Chapter Gambaran awal chapter yang berisi kumpulan kotak dengan chapter berapa dan judul chapter tersebut. Pada tampilan ini juga terdapat sprite karakter spesial beserta tampilan sugar meter untuk memantau keadaan gula darah karakter utama.
- d. In-game dialog Gambaran awal tampilan pada in-game dialog yang berisi sprite karakter, text box, beserta tombol menu yang memuat fitur seperti auto dan skip

serta log untuk melihat percakapan sebelumnya. e. Settings Gambaran tampilan awal Setting pada game. Menu ini menampilkan general, sound, dan display yang dapat diubah sesuai kebutuhan dan preferensi pemain.

f. Gallery Gambaran awal tampilan yang menyediakan berbagai informasi dan ilustrasi terkait permainan. Menu ini dapat menampilkan CG, Characters, dan Items yang dapat dibuka masing-masing. g. Store Gambaran awal tampilan yang menyediakan berbagai item dalam game yang bisa dibeli oleh pemain. Item yang tersedia dalam menu ini adalah item untuk menurunkan sugar meter dan juga menaikkan sugar meter. Menu ini juga menampilkan sprite karakter dapat diinteraksi dan juga ada tampilan untuk menunjukkan jumlah currency item yang pemain punya saat ini. 43 4.7

Konsep Visual 4.7.1 Warna

Konsep visual warna pada game ini dirancang dengan menggunakan tone warna. Pemilihan tone warna akan berpengaruh pada suasana dan emosi yang terdapat dalam game. Warna cold seperti biru, ungu, dan hijau dipilih sebagai tone utama untuk memberikan kesan sejuk dan menenangkan namun tetap memberikan kesan passion.

4.7.2 Gaya

Menggunakan gaya ilustrasi karakter Jepang dalam game dapat dengan efektif dalam menarik perhatian remaja dan dewasa muda karena popularitas global dari budaya pop Jepang, Korea, dan Cina seperti anime, manga, dan gacha game yang terus meningkat. Gaya ilustrasi anime juga dipilih untuk mengikuti asal dari visual novel itu sendiri yaitu Jepang yang mayoritas menggunakan gaya ilustrasi anime.

4.7.3 Tipografi

Tipografi merupakan teknik merancang, mengatur, dan memadukan huruf untuk menciptakan kesan visual yang efektif. Konsep ini menggunakan tipografi dengan karakteristik desain modern, minimalis, dan memiliki keunikannya sendiri. Berikut adalah typeface yang digunakan dalam perancangan ini :

a. Gluten Gluten merupakan sebuah font display sans-serif yang dirancang dengan karakteristik tebal, modern, dan sedikit playful. Dikembangkan oleh Tyler Finck dan dirilis melalui Google Fonts. Typeface ini digunakan untuk pembuatan logo dan beberapa aset dalam game.

b. Varela Round Varela Round adalah font sans-serif dengan ujung

melengkung (rounded edges) yang memberikan kesan ramah, modern, dan mudah dibaca. Dirancang oleh Joe Prince dan tersedia secara gratis di Google

Fonts. Typeface ini digunakan sebagai body text dalam game. 44 4.8

Concept Stage 4.8.1 Gameplay Perancangan ini menggunakan genre game

visual novel. Gameplay dari visual novel cukup simpel, yaitu hanya

dengan mengikuti cerita. Selama pemain mengikuti cerita, pemain akan

diberikan pilihan baik itu pilihan dialog dan juga pilihan aksi.

Pilihan yang pemain pilih dapat mempengaruhi jalan dan ending cerita.

Terdapat mekanik sugar meter yang perlu pemain perhatikan selama

mengikuti cerita. Mekanik sugar meter ini adalah sebagai kadar gula

darah karakter utama. Misi pemain adalah untuk mengatur bagaimana sugar

meter ini berada pada tingkat yang aman. Jika sugar meter berada

pada tingkat rendah ketika menyentuh tingkat akhir pada cerita maka

akan membuka good ending. Jika sugar meter berada di tingkat yang

sama hingga akhir cerita maka akan membuka neutral ending. Jika sugar

meter berada di tingkat tinggi pada akhir cerita maka akan membuka

bad ending. Terdapat fitur Store yang dapat membeli item untuk menambah

atau mengurangi sugar meter yang dibutuhkan pemain untuk membuka ending.

4.8.2 Skenario Game Skenario dari visual novel ini adalah pemain

berperan sebagai karakter utama dan mengikuti cerita dari point of view

karakter utama. Karakter utama tidak ditampilkan secara langsung dalam

visual novel melainkan melalui CG. Pemain dapat berinteraksi dengan

karakter yang ada melalui cerita. Terdapat karakter spesial yang dapat

diinteraksi oleh pemain dan karakter tersebut muncul dalam menu utama

dan Store. 4.8.3 Cerita Cerita disusun dalam bentuk chapter untuk

pemain dapat mengetahui batasan cerita dengan karakter serta alur yang

sedang terjadi. Cerita ini disusun melalui prologue untuk pengenalan

karakter hingga akhir cerita yang akan menentukan ending. Cerita dimulai

dengan Seorang jenius tua dari masa depan mengalami sakit diabetes akut

kemudian mengirim asisten pribadinya yang adalah 45 sebuah kecerdasan

buatan untuk ke kembali ke masa lalu (masa sekarang) di mana si

jenius itu masih muda (karakter utama) untuk mengubah nasibnya di masa depan. Secara garis besar menceritakan bagaimana perjalanan karakter utama dan si kecerdasan buatan untuk mengubah masa depan melalui kontrol gula darah dari karakter utama.

4.8.4 Desain Karakter

4.8.4.1 Studi Karakter

Perancangan ini menggunakan 4 karakter yang terlibat dalam cerita yaitu Genta, Karina, Cynthia, dan Kevin. Karakter Genta, Kevin, dan Cynthia digambarkan sebagai anak SMA yang menggunakan seragam sekolah sebagai kostumnya. Desain seragam sekolah karakter terinspirasi dengan seragam SMA di Jepang yang menggunakan jas namun dengan warna yang mengikuti warna seragam SMA di Indonesia. Karakter Karina menggunakan desain yang terinspirasi dari karakter Hatsune Miku dari film animasi “Colorful Stage! The Movie: A Miku Who Can't Sing”. 4.8.4.2 Studi Gaya

Pada proses pembuatan desain karakter membutuhkan studi gaya yang digunakan dalam game. Anime merupakan istilah yang merujuk pada animasi asal Jepang yang mengacu pada berbagai jenis media seperti animasi, baik dalam bentuk film, serial televisi, ataupun video pendek (Napier, 2001). Gaya grafis berbasis anime punya pengaruh yang cukup besar pada industri video game di Jepang dan sangat diminati (Cavallaro, 2009). Oleh karena itu, Desain gaya ilustrasi jepang yang identik dengan anime menjadi gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan game ini.

4.8.4.3 Studi Ekspresi

Pembuatan desain karakter yang digunakan pada perancangan game ini membutuhkan studi tentang ekspresi. Penggunaan ekspresi dapat memberikan gambaran perasaan karakter tunjukan melalui dialog pada permainan. Ekspresi memainkan peran penting dalam menggerakkan alur cerita dan membentuk 46 hubungan antar karakter (Puglisi & Angela, 2019). Studi tentang ekspresi diperlukan agar pemain dapat merasa terhubung dengan karakter.

4.8.4.4 Sketsa Studi karakter dan referensi yang telah

dikumpulkan digunakan untuk membuat sketsa desain karakter. Pembuatan sketsa bertujuan untuk memberikan panduan dan ruang untuk eksplorasi dalam menentukan gaya yang sesuai dengan konsep game. Sketsa ini juga berfungsi sebagai gambaran awal yang nantinya akan dikembangkan menjadi

bentuk akhir karya. 4.8.4.5 Finalisasi Karakter dalam visual novel ini mengambil latar di kehidupan remaja yang mana adalah anak SMA. Desain para karakter terinspirasi dengan seragam SMA di Jepang namun dengan warna yang mengikuti warna seragam SMA di Indonesia. Selain karakter anak SMA terdapat juga karakter spesial yaitu si kecerdasan buatan yang bertema futuristik. Berikut adalah desain karakter tersebut : a. Genta Genta adalah karakter utama dalam sudut pandang pemain. Dalam cerita ini, Genta adalah seorang anak SMA yang salah satu murid terpintar di sekolahnya. Namun, ia gemar sekali untuk mengonsumsi manis baik makanan manis karena ia percaya bahwa manisan tersebutlah yang membuatnya pintar. Dia memiliki sifat yang sembrono, baik hati dan sedikit arogan. Di masa depan ia terkena diabetes dan dirawat intensif, lalu ia menggunakan kejeniusannya untuk mengubah masa lalu dengan mengirim sebuah kecerdasan buatan ke masa lalu untuk membantu dirinya di masa sekarang. b. Karina Sebuah kecerdasan buatan yang dikirim Genta masa depan untuk membantu dirinya dimasa lalu. Karina adalah asisten pribadi Genta yang telah membantu Genta dalam pekerjaannya di masa depan. Dia memiliki sifat agak tengil namun sangat peduli kepada tuannya. c. Cynthia 47 Cynthia adalah karakter pendukung yang menjadi love-interest karakter utama. Dia karakter yang berkebalikan dengan karakter utama dimana dia tidak suka manis, sangat menjaga pola makannya, dan senang berolah raga. Dia memiliki sifat yang tegas, teratur, dan terlihat acuh tak acuh walaupun sebenarnya dia peduli. d. Kevin Kevin adalah karakter pendukung yang menjadi sahabat karakter utama. Dialah yang selalu mengajak Genta untuk jajan manis dengan imbalan bantuan contekan untuk tugas dan ujiannya. Dia memiliki sifat yang kalem, aktif, dan humoris. 4.8.5 Environment Lingkungan dalam visual novel ini menggunakan lingkungan yang dekat dengan kehidupan remaja seperti sekolah, kelas, dan kamar tidur. Latar tempat divisualisasikan melalui background ketika karakter melakukan percakapan. Berikut adalah beberapa background yang digunakan dalam game: a. Kamar tidur Tempat yang menjadi kamar tidur

karakter utama. Di sinilah tempat Genta bertemu Karina untuk pertama kali nya melalui smartphone milik Genta. b. Kantin sekolah Latar ini akan menjadi background ketika terjadi percakapan di kantin sekolah. c. Lorong kelas Latar ini akan menjadi background ketika terjadi percakapan di lorong kelas. 4.8.6 Level Game Game ini disusun dengan sistem level berupa chapter cerita sebagai batasan dalam penceritaan. Chapter disusun juga sebagai tolak ukur seberapa jauh pemain dengan akhir cerita yang dapat diperkirakan pemain untuk membuka suatu ending dengan membandingkan tingkat sugar meter dengan progres cerita. 48 4.8 **22** 7 Desain Audio

Desain audio berperan penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang imersif. Suara digunakan untuk memberikan efek pada saat pemain meng-klik sesuatu. Interaksi melalui cerita juga membutuhkan audio untuk memberikan ekspresi serta suasana. Kumpulan audio akan memberikan kesan penting kepada permainan. 4.9 User Interface Perancangan game Oversweet membutuhkan sebuah desain User Interface yang menarik disertai dengan User Experience yang nyaman untuk digunakan agar pemain dapat bermain dengan nyaman. 4.9.1 Title Screen Halaman awal saat memulai game Oversweet dengan visual yang simpel dengan karakter Karina yang dilengkapi dengan logo dari game Oversweet. Selain itu, Menu ini juga memiliki tombol pengaturan untuk pemain dapat m memasuki Menu utama atau membuka peraturan permainan. 4.9.2 Loading Screen Halaman yang muncul ketika game sedang proses memuat data game. Halaman ini memiliki desain tampilan yang simpel dengan aset grafis disertai dengan teks Now Loading. 4.9.3 Main Menu Halaman utama game yang memuat berbagai fitur yang disediakan. Pemain dapat memilih konten apa saja yang ingin dilihat atau dimainkan. 4.9.4 Profil Halaman yang menampilkan informasi tentang pemain pada game Oversweet. Menu ini didukung dengan visual karakter dan gambar profil sebagai 49 identitas pemain. Informasi yang ditampilkan antara lain nama pemain, level, dan ulang tahun. 4.9.5 Cerita Halaman yang menampilkan pemilihan chapter cerita yang menjadi konten utama dari game ini. Cerita dalam game ini original dengan fitur pilihan yang dapat dipilih

oleh pemain. Pilihan pemain pada cerita dapat mempengaruhi akhir dari cerita.

4.9.6 Misi Tampilan mini game tentang karakter utama yang sedang berolahraga untuk mengurangi kadar gula darahnya. Mini game ini dapat dimainkan dengan cara memilih olah raga apa yang akan dilakukan karakter utama yang kemudian dapat menghabiskan sugar meter.

4.9.7 Daily Tampilan daftar kegiatan yang dapat dilakukan pemain melalui mini game untuk mendapatkan hadiah yang di-reset setiap harinya.

4.9.8 Karakter Tampilan menu yang menampilkan karakter yang telah didapatkan dari gacha. Karakter yang ada kemudian dapat dinaikkan levelnya.

4.9.9 Gacha Tampilan menu yang menampilkan banner karakter yang sedang berlangsung, jumlah kristal yang dibutuhkan untuk gacha dan pemain dapat memilih untuk melakukan pull sebanyak 1kali atau langsung 10 kali.

50 4.9.10 Gallery Tampilan yang menyediakan berbagai informasi dan ilustrasi terkait permainan. Menu ini dapat menampilkan CG, Characters, dan Items yang dapat dibuka masing-masing.

4.9.11 Toko Tampilan yang menyediakan berbagai item dalam game yang bisa dibeli oleh pemain. Menu ini juga menampilkan sprite karakter dapat diinteraksi dan juga ada tampilan untuk menunjukkan jumlah currency item yang pemain punya saat ini.

4.9.12 Mail Tampilan menu yang menampilkan informasi yang dikirim oleh pengembang dan dapat menerima item seperti kristal.

4.9.13 Event Tampilan menu yang menampilkan event yang sedang berlangsung dalam game. Dalam game ini event yang berlangsung adalah login event.

4.9.14 Pengaturan Halaman yang menampilkan pengaturan pada game. Menu ini menampilkan general, sound, dan display yang dapat diubah sesuai kebutuhan dan preferensi pemain.

4.10 Media pendukung

4.10.1 Sosial media Sosial Media Instagram feeds menjadi salah satu media digital utama yang menyebarkan informasi, membangun ketertarikan, serta memperluas jangkauan game Overweat. Konten pada feeds didesain dengan pendekatan visual yang selaras dengan gaya ilustrasi game, dipadukan dengan copywriting yang komunikatif dan sesuai dengan gaya bahasa remaja usia 10-20 tahun.

51 4.10.2 Poster Poster menjadi salah satu media promosi untuk menunjukkan ilustrasi pada

game Oversweet. Poster didesain secara simpel yang berisi karakter Karina dan logo game Oversweet. Poster di desain dengan ukuran A3 potrait berbahan art paper.

4.10.3 Booklet

Booklet menjadi salah satu media informasi yang menjelaskan sekilas tentang game Oversweet. Isi pada booklet akan menjelaskan tentang cerita pada game secara sinopsis dan memperkenalkan konten, karakter, serta ilustrasi yang ada pada game. Penggunaan media pendukung ini dapat memperkenalkan berbagai aspek yang disediakan pada game. Desain Booklet berisi 8 halaman yang berukuran A5 dengan bahan art carton.

4.10.4 Cutout karakter

Cut out menjadi salah satu media promosi untuk game Overweet yang menggunakan salah satu visual karakter bernama Karina. Penggunaan cut out dibutuhkan untuk membuat orang dapat berinteraksi melalui scan QR code yang dapat membawa ke dalam prototype game. Cut out dapat menarik perhatian audiens yang lewat karena bentuk stand yang besar. Desain cut out menggunakan 2 infraboard dan A2 art carton dengan tinggi 88,8 cm.

4.10.5 Acrylic standee

Acrylic Standee menjadi salah satu media promosi yang menunjukkan sprite karakter dalam game Oversweet. Media ini menggunakan desain karakter Karina. Akrilik dapat digunakan untuk menghias meja atau lemari sebagai pajangan.

4.10.6 Appstore Mockup

Salah satu media yang dapat digunakan dalam menyediakan informasi game secara rinci dalam smartphome adalah appstore. Terdapat dua jenis appstore, yaitu App store untuk IOS dan Google Playstore untuk Android.

52 4.11 Final Prototype Game

Desain Hasil akhir dari perancangan game visual novel "Oversweet" berupa prototype yang dibuat dalam aplikasi figma untuk efisiensi penulis dalam membuat game dengan visual yang dipenuhi interaksi serta edukatif. Prototype game dapat di akses melalui QR code berikut. Game ini disarankan untuk dibuka melalui platform mobile dengan perangkat smartphome dengan aplikasi figma untuk tampilan dan pengalaman game yang maksimal.

53 BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan ini mengidentifikasi permasalahan terkait peningkatan kasus diabetes pada remaja di Indonesia, yang sebagian besar disebabkan oleh gaya hidup kurang

gerak dan konsumsi minuman manis berlebihan. Dalam upaya mengatasi kurangnya pemahaman remaja tentang bahaya diabetes dan minimnya media edukasi berbasis permainan, studi ini mengusulkan perancangan game visual novel bernama "Overswee". Permainan ini dirancang untuk platform mobile dengan tujuan memberikan edukasi interaktif mengenai pentingnya menjaga kadar gula darah melalui alur cerita, karakter, dan elemen UI/UX yang menarik. Metodologi penelitian ini menggunakan metode campuran dengan pendekatan design thinking dengan studi literatur, survei, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Hasil akhir berupa prototype yang dibuat dalam aplikasi figma untuk efisiensi penulis dalam membuat game dengan visual yang dipenuhi interaksi serta edukatif. Perancangan ini diharapkan terutama pada remaja umur 10-20 tahun mampu mengetahui bahaya diabetes dan terlatih mengurangi konsumsi gula melalui konten yang disediakan dalam game.

5.2 Saran Berdasarkan perancangan game visual novel "Oversweet" ini, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

- 1) Penerapan dalam Game Engine Asli Disarankan untuk melanjutkan pengembangan dari prototipe saat ini ke implementasi penuh dalam game engine yang sebenarnya (misalnya Unity atau Ren'Py). Hal ini akan memungkinkan fungsionalitas yang lebih stabil, kinerja yang optimal, dan pengalaman pengguna yang lebih imersif.
- 2) Perpanjangan Cerita Meskipun cerita sudah disusun dalam bentuk chapter dan memiliki beberapa kemungkinan akhir, disarankan untuk memperpanjang alur cerita dan menambahkan lebih banyak chapter atau side quests. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan pemain dan memberikan edukasi yang lebih mendalam seiring berjalannya waktu.
- 3) Penambahan Konten Game yang Menarik untuk Remaja Untuk menjaga minat dan relevansi dengan target audiens, penting untuk terus menambahkan konten game yang menarik dan beragam. Ini bisa berupa mini-game edukatif, event berbatas waktu, kostumisasi karakter, atau interaksi sosial dalam game yang mendukung pesan edukasi tentang diabetes dan gaya hidup sehat.



REPORT #27550797

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.67% repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/70372/1/FARRAH%2..	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.51% eprints.ums.ac.id https://eprints.ums.ac.id/27370/4/04.BAB_I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.51% repo.undiksha.ac.id https://repo.undiksha.ac.id/6025/10/1711031288-BAB%201%20PENDAHULUAN...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.41% www.bbc.com https://www.bbc.com/indonesia/articles/clj6rene4y7o	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.38% journal.iteba.ac.id https://journal.iteba.ac.id/index.php/jurnalrupamatra/article/view/163	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.38% repository.upnvj.ac.id https://repository.upnvj.ac.id/2594/3/BAB%201.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.36% repository.umj.ac.id https://repository.umj.ac.id/4408/1/SKRIPSI.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.28% www.kompas.tv https://www.kompas.tv/nasional/375899/waspada-idai-merilis-data-diabetes-p...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.28% digilib.uinsa.ac.id http://digilib.uinsa.ac.id/41938/2/Ahmad%20%27Afwal%20Fuadi_D04215001.pdf	●



REPORT #27550797

INTERNET SOURCE		
10.	0.23% repository.unpas.ac.id http://repository.unpas.ac.id/12397/4/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.21% www.alodokter.com https://www.alodokter.com/ketahui-faktor-risiko-diabetes-dan-cara-mengenda...	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.15% repository.upnjatim.ac.id https://repository.upnjatim.ac.id/6765/3/17043010139.-bab2.pdf	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.12% www.probaby.co.id https://www.probaby.co.id/artikel/detail?id=2080&title=kasus-diabetes-anak-di...	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.12% repository.unpar.ac.id https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/8349/Cover%20-%2...	●

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1.	0.78% portaluqb.ac.id:808 http://portaluqb.ac.id:808/179/4/BAB%20II.pdf	
INTERNET SOURCE		
2.	0.73% berilit.blogspot.com https://berilit.blogspot.com/2016/04/klasifikasi-huruf-font-pada-tipografi_26.ht...	
INTERNET SOURCE		
3.	0.72% media.neliti.com https://media.neliti.com/media/publications/105504-ID-none.pdf	
INTERNET SOURCE		
4.	0.67% kesmas-id.com https://kesmas-id.com/diabetes-melitus-penyebab-gejala-dan-pencegahannya/	
INTERNET SOURCE		
5.	0.66% kaconkz.wordpress.com https://kaconkz.wordpress.com/2017/04/13/tipografi/	



REPORT #27550797

INTERNET SOURCE

6. **0.53%** repository.stei.ac.id
<http://repository.stei.ac.id/4333/3/BAB%203.pdf>

INTERNET SOURCE

7. **0.46%** www.slideshare.net
<https://www.slideshare.net/slideshow/teori-warna-42989848/42989848>

INTERNET SOURCE

8. **0.44%** www.biofarma.co.id
<https://www.biofarma.co.id/id/announcement/detail/diabetes-gejala-penyebab...>

INTERNET SOURCE

9. **0.4%** journal.lppm-unasman.ac.id
<https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/pegguruang/article/download/5...>

INTERNET SOURCE

10. **0.4%** repository.unsri.ac.id
http://repository.unsri.ac.id/172113/4/RAMA_14201_04021282126072_00120276...

INTERNET SOURCE

11. **0.38%** www.e-jurnal.ukrimuniversity.ac.id
<http://www.e-jurnal.ukrimuniversity.ac.id/file/Volume%202%20no%204%20nov...>

INTERNET SOURCE

12. **0.35%** journal.unnes.ac.id
<https://journal.unnes.ac.id/nju/imajinasi/article/download/48614/15046>

INTERNET SOURCE

13. **0.35%** ejournal.undiksha.ac.id
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/download/77716/31818>

INTERNET SOURCE

14. **0.32%** dkonten.com
<https://dkonten.com/blog/pengertian-layout-desain-prinsip-elemen-tujuan-dan...>

INTERNET SOURCE

15. **0.31%** rspp.co.id
<https://rspp.co.id/artikel-detail-594-Kenali-Perbedaan-Diabetes-Tipe-1,-Tipe-2,-...>

INTERNET SOURCE

16. **0.24%** teknologi.bisnis.com
<https://teknologi.bisnis.com/read/20220709/564/1553032/pasar-game-besar-ke...>



REPORT #27550797

INTERNET SOURCE

17. **0.24%** ereport.ipb.ac.id

<https://ereport.ipb.ac.id/id/eprint/10185/4/J3A219375-04-Rif%27at%20Faathir-P..>

INTERNET SOURCE

18. **0.24%** www.gramedia.com

<https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/?srsltid=AfmBOoqaqZ7QMSy68...>

INTERNET SOURCE

19. **0.16%** gamebrott.com

<https://gamebrott.com/the-sun-shines-over-us-game-indonesia-yang-menyorot...>

INTERNET SOURCE

20. **0.16%** jurnal.stikestrimandirisakti.ac.id

<http://jurnal.stikestrimandirisakti.ac.id/index.php/jsk/article/download/302/pdf>

INTERNET SOURCE

21. **0.15%** jagatgame.id

<https://jagatgame.id/84-gamers-indonesia-lebih-suka-main-game-di-smartphon...>

INTERNET SOURCE

22. **0.13%** binus.ac.id

<https://binus.ac.id/bekasi/2025/03/analysis-towards-ui-ux-of-clash-royale-towa...>

INTERNET SOURCE

23. **0.12%** bandungbergerak.id

<https://bandungbergerak.id/article/detail/159145/menjaga-anak-anak-di-bandu...>

INTERNET SOURCE

24. **0.07%** repository.usahidsolo.ac.id

http://repository.usahidsolo.ac.id/1912/3/TSANIYYAH%20NAJWAN_BAB%20I_20...

INTERNET SOURCE

25. **0.05%** www.linkedin.com

https://www.linkedin.com/posts/karya-hatunoglu24_todays-drawings-three-mo...