

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1. Kesimpulan

Perkembangan zaman membuat sarana komunikasi dan informasi tersebar dengan cepat dan juga mudah untuk diakses. Hal ini sangat berpengaruh terhadap generasi muda zaman sekarang yang merupakan generasi Alpha dimana mereka memiliki akses terhadap hal tersebut semenjak dini, hal ini dapat mempengaruhi atau membangun ketertarikan dan minat yang mereka miliki. Adanya kemajuan ini mengakibatkan generasi muda zaman sekarang yang cenderung lebih memiliki ketertarikan dan minat kepada hal yang berasal dari budaya luar seperti gaya pakaian, tata bahasa, hingga jenis makanan seperti *junk food*. Dapat diketahui bahwa *junk food* merupakan makanan yang memiliki gizi rendah, dimana hal itu tidak baik untuk anak usia dini dimana mereka membutuhkan makanan dengan gizi baik untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka. Begitu juga dengan warisan budaya yang bisa menghilang seiring dengan generasi masa yang datang. Maka dari itu penting untuk memberikan pengetahuan dan mengajak anak untuk mengerti dan mengonsumsi makanan yang sehat semenjak dini dan tetap mewarisi budaya di masa yang datang.

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan studi literatur dari artikel, berita, buku, dan jurnal untuk mendapatkan pengetahuan mengenai objek utama. Objek utama tersebut adalah piramida makanan sehat, makanan Nusantara, anak usia 7-12 tahun, dan permainan. Studi artikel dan berita dilakukan untuk mendapatkan informasi terkini, sementara studi jurnal dan buku dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan dasar mengenai objek. Dengan begitu adanya beberapa temuan dalam penelitian yang telah dilakukan, yang menjadikan perancangan ini menciptakan buku *concept art* gim makanan khas Nusantara sebagai pembelajaran piramida makanan dengan target audiens anak 7-12 tahun. Perancangan ditujukan kepada *developer* gim

untuk menjadikan konsep ini sebagai media pembelajaran yang bisa dimainkan oleh target audiens. Perancangan ini menciptakan sebuah *artbook* yang memiliki isi konsep cerita gim menggunakan genre RPG dan visual permainan yang *stylized* 2D dengan tampilan *side-scrolling*, dimana pemain melakukan petualangan ke lima pulau besar Indonesia untuk menyelamatkan penduduk dari pengaruh buruk monster jahat *junk food*. Perancangan dibuat dengan permainan yang berfokus pada cerita dan didukung oleh mekanik permainan seperti *mini games*.

Hasil dari perancangan ini adalah perancangan berupa beberapa desain karakter, dimana Pimas diutamakan sebagai karakter yang menjadi maskot permainan agar pemain memiliki keterkaitan yang kuat dengan Pimas dan permainan ini yang didukung oleh beberapa media pendukung yang menggunakan Pimas untuk desainnya. Selain itu terdapat desain lingkungan, objek, *mini games*, dan *graphical user interface* yang didesain berdasarkan jalan cerita, kelima pulau besar di Indonesia, dan makanan khas Nusantara. Pulau tersebut adalah Papua, Sulawesi, Kalimantan, Sumatera, dan Jawa yang digunakan sebagai sumber utama untuk pengenalan budaya-budaya terutama makanan khas masing-masing pulau. Makanan khas Nusantara yang digunakan dalam permainan memiliki kandungan utama yang sesuai dengan piramida makanan sehat. Yaitu karbohidrat, serat nabati, serat sayur, protein nabati, protein hewani, dan penambah rasa. Dari kandungan-kandungan tersebut didapatkan makanan khas Nusantara papeda ikan kuah kuning, brenebon, juhu singkah, rendang, dan rujak buah yang diambil berdasarkan kandungan dalam piramida makanan sehat. Dengan adanya penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan konsep yang efektif dan bermanfaat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak dalam bentuk media gim digital.

## 2. Saran

Adanya perancangan ini menimbulkan beberapa saran yang bisa ditingkatkan dan dibuat sehingga konsep gim pembelajaran makanan khas Nusantara menggunakan piramida makanan sehat bisa terjangkau luas wawasannya kepada masyarakat. Yaitu butuhnya dukungan dari pemerintah kepada industri kreatif, terutama industri gim Indonesia. Dukungan dalam bentuk finansial atau dorongan eksistensi agar diakui dan dikenal secara nasional hingga internasional, sehingga Indonesia bisa memiliki IP gim lokal yang edukatif dan terkenal. Adanya dukungan terhadap industri tersebut bisa mendorong ekonomi Indonesia dari segi bidang industri kreatif dan bisa memajukan perekonomian dari bidang ini. Adanya dorongan ini juga dapat mendorong *developer* gim lokal agar bisa menciptakan banyak permainan edukatif, untuk memperbanyak pembelajaran yang menarik dan menyenangkan baik bagi anak-anak dan rentang umur lainnya agar segala umur mendapatkan pengetahuan mengenai makanan sehat dengan makanan Nusantara. Maka dari itu dibutuhkan perancangan mengenai pembelajaran makanan sehat dengan makanan khas Nusantara untuk rentang usia lainnya. Rentang usia dari remaja hingga dewasa dengan media yang sesuai akan sangat membantu *developer* lokal untuk terus memproduksi dan mengembangkan permainan edukatif yang menarik serta menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin (2022, June 1). *Pengertian piramida makanan beserta jenisnya*.  
<https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/news/piramida-makanan>
- (2023, May 23). *2D vs 3D Animation: How Both Can Influence Gameplay* Agate.  
<https://agate.id/2d-vs-3d-animation-how-both-can-influence-gameplay/>
- Adamo-Villani, N., Lestina, J., & Anasingaraju, S. (2016). Does character's visual style affect viewer's perception of signing avatars? In *Lecture notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering* (pp. 1–8).  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-28883-3\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-28883-3_1)
- Adhini, Z. A. (2024, November 12). *7 Pilihan Resep Rujak Buah yang Sehat dan Segar*. Hello Sehat.  
<https://hellosehat.com/nutrisi/resep-sehat/resep-rujak-buah/>
- Akashi, N. U. (2025, January 15). *Daftar Makanan Khas 38 Provinsi di Indonesia Lengkap dengan Keterangan*. Detikjogja.  
<https://www.detik.com/jogja/kuliner/d-7733267/daftar-makanan-khas-38-provinsi-di-indonesia-lengkap-dengan-keterangan>
- Aleem, S., Capretz, L. F., & Ahmed, F. (2016). Critical Success Factors to Improve the Game Development Process from a Developer's Perspective. *Journal of Computer Science and Technology*, 31(5), 925–950. <https://doi.org/10.1007/s11390-016-1673-z>
- Allaire, C. Hector (2024, March 1). *ASFTU Digital Artbook*. Scribd.  
[https://www.scribd.com/document/709703035/ASFTU-Digital-Artbook#from\\_embed](https://www.scribd.com/document/709703035/ASFTU-Digital-Artbook#from_embed)

Arisandi, Y. (2023, August) FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN KEBIASAAN MENGKONSUMSI MAKANAN SIAP SAJI PADA REMAJA

<https://jurnal.stikes-aisyiyah-palembang.ac.id/index.php/JAM/article/view/1089>

Ariyani, A. D. (2024, June 4). Dibalik Segarnya Minuman Manis: Fakta Mengejutkan dan Solusi Sehat. *retizen.id*.

<https://retizen.republika.co.id/posts/311008/dibalik-segarnya-minuman-manis-fakta-mengejutkan-dan-solusi-sehat>

Ayu, R. D., & Ira, L. (2025b, February 4). Generasi Alpha Tahun Berapa? Ini Penjelasan dan Karakteristiknya. Tempo.

<https://www.tempo.co/gaya-hidup/generasi-alpha-tahun-berapa-ini-penjelasan-dan-karakteristiknya-1202624>

Bull. (2021, May 19). Rekam Jejak dan Penyebab Popularitas PUBG Mobile di Indonesia.

<https://www.redbull.com/id-id/rekam-jejak-dan-penyebab-popularitas-pubg-mobile--di-indonesia>

Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka perkembangan genre gims dari masa ke masa.

Caesar | Journal of Animation and games Studies.  
<https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/1301/pdf>

Caroline, V. V. (2024, August 29). Beratnya Tugas Seorang Ibu Rumah Tangga:

Lebih dari Sekadar Mengurus Rumah - Insibernews. *Beratnya Tugas Seorang Ibu Rumah Tangga: Lebih Dari Sekadar Mengurus Rumah - Insibernews*.

<https://www.insibernews.com/lifestyle/102549950/beratnya-tugas-seorang-ibu-rumah-tangga-lebih-dari-sekadar-mengurus-rumah>

Chris. (2023, May 28). 9 Deretan pakaian adat khas Sumatera Utara, nomor 1 paling populer. *https://medan.inews.id/*.

*https://medan.inews.id/read/301805/9-deretan-pakaian-adat-khas-sumatera-utara-nomor-1-paling-populer*

Christiyaningsih. (2019, July 24). Tiga Alasan Mi Instan tidak Sehat Dikonsumsi. *Republika Online*.

*https://ameera.republika.co.id/berita/pv516t459/tiga-alasan-mi-instan-tidak-sehat-dikonsumsi*

CNBC Indonesia (2022, May 11). 6 Genre gim HP Favorite yang Banyak Dimainkan Anak Muda. CNBC Indonesia.

*https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220511165955-37-338257/6-genre-gim-hp-favorite-yang-banyak-dimainkan-anak-muda*

CNN Indonesia. (2024, September 25). Pentingnya Nutrisi Optimal untuk Tumbuh Kembang Gen Alpha. Gaya Hidup.

*https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20240925145625-255-1148228/pentingnya-nutrisi-optimal-untuk-tumbuh-kembang-gen-alpha*

De Meo, F. (2023, May 19). Cyberpunk 2077 looks unreal with path tracing overdrive, superpopulation and more than 100 mods. *Wccftech*.

*https://wccftech.com/cyberpunk-2077-path-tracing-100-mods/*

De Sortiraparis, C. (2025, June 6). *Mario Kart World: ulasan kami mengenai game balap baru yang akhirnya dirilis di Nintendo Switch 2*. Sortiraparis.com.

*https://www.sortiraparis.com/id/hobi/bermain-game/articles/326515-mario-kart-world-game-balap-yang-belum-dirilis-akhirnya-dirilis-di-nintendo-switch-2-ulasan-kami*

- Fikom, U. (2023, June 19). *Yuk intip filosofi nasi tumpeng, makanan wajib saat perayaan* - Universitas Ciputra. Universitas Ciputra. <https://www.ciputra.ac.id/fikom/yuk-intip-filosofi-nasi-tumpeng-makanan-wajib-saat-perayaan/>
- Firmansyah, Iqbal, Muhammad Aminul Akbar, Tri Afirianto (2018, October 10). Pengembangan gim Edukasi Pengenalan Makanan Sehat Menggunakan Kinect. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/2741>
- Fitinline. (2018, July 3). Makna Dibalik Warna ragam Wajib SD, SMP, dan SMA di Indonesia. <https://fitinline.com/article/read/makna-dibalik-warna-seragam-wajib-sd-smp-dan-sma-di-indonesia/>
- Fransiska. (2020, April 11). *Tips, Trik, dan Strategi Bermain Game of Sultans*. sukaon.com. <https://www.sukaon.com/tips-trik-dan-strategi-bermain-game-of-sultans/>
- Garcia, Elliott. (2023) *Press Release: The IGDA and Western University Release 2023 Developer Satisfaction Survey – IGDA*. (n.d.). [https://igda.org/news-archive/press-release-the-igda-and-western-university-release-2023-developer-satisfaction-survey/?utm\\_](https://igda.org/news-archive/press-release-the-igda-and-western-university-release-2023-developer-satisfaction-survey/?utm_)
- Hadi, F., Dewi, M., & Sari, R. P. (2017, November 1). Implementasi Concept Art dalam Pembuatan Objek 3D pada Permainan Edukasi Virtual Safari. Neliti. <https://www.neliti.com/publications/470275/implementasi-concept-art-dalam-pembuatan-objek-3d-pada-permainan-edukasi-virtual>

Halodoc, R. (2023, November 24). Mengenal Piramida Makanan dalam Pola Makan Gizi Seimbang.

<https://www.halodoc.com/artikel/mengenal-piramida-makanan-dalam-pola-makan-gizi-seimbang?srsId=AfmBOopzUi1wBZz0oylYrT3qDEnVpsgVHuMvOcEaFqRiNIKpgHJ2750A>

Hawkins, J. (2022, November 1). Toca Life World: Make it Rain Anywhere. *Newsweek*.

<https://www.newsweek.com/toca-life-world-how-rain-anywhere-1756128>

Hidayat, E. (2025, September 21). Mengenal Rumah Honai: Arsitektur Tradisional Papua yang Menghormati Alam dan Kehidupan Sosial. *nawabineka.com*.

<https://nawabineka.com/mengenal-rumah-honai-arsitektur-tradisional-papua-yang-menghormati-alam-dan-kehidupan-sosial/>

Ichsan, M. (2024, August 18). Pakai Baju Adat Jas Tutu, Menteri AHY Dapat Sepeda dari Jokowi. *disway.id*.

<https://disway.id/read/812804/pakai-baju-adat-jas-tutu-menteri-ahy-dapat-sepeda-dari-jokowi>

Ioan, Sarac and Butnariu (2020, February) Food Pyramid - The Principles of a Balanced Diet.

[https://www.researchgate.net/publication/339354425\\_Food\\_Pyramid\\_The\\_Principles\\_of\\_a\\_Balanced\\_Diet](https://www.researchgate.net/publication/339354425_Food_Pyramid_The_Principles_of_a_Balanced_Diet)

Islam, M., Md Kabirul Islam, & Abu Kalam Shamsuddin. (2013, January). Evaluating Content Based Animation through Concept Art.

[https://www.researchgate.net/publication/268808120\\_Evaluating\\_Content\\_Based\\_Animation\\_through\\_Concept\\_Art](https://www.researchgate.net/publication/268808120_Evaluating_Content_Based_Animation_through_Concept_Art)

Juliasari, Lisma. (2024, July 18). Efek Samping Terlalu Banyak Makan Fried Chicken.

<https://rri.co.id/kesehatan/835009/efek-samping-terlalu-banyak-makan-fried-chicken>

Khamadi, K. (2015). Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game. *ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), 98–109. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.995>

Khoirunnisaa, J. (2021, March 4). Istimewanya Keris, Dibuat oleh 7 Orang. *Detiknews*.  
<https://news.detik.com/berita/d-5480453/istimewanya-keris-dibuat-oleh-7-orang>

Kirkpatrick, Graeme. (2013, January) Computer gims and the Social Imaginary. [https://www.researchgate.net/publication/281235678\\_Computer\\_gims\\_and\\_the\\_Social\\_Imaginary](https://www.researchgate.net/publication/281235678_Computer_gims_and_the_Social_Imaginary)

Kristiagung, V. (2023, March 24). *Nintendo umumkan Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 rilis Tahun 2022*. Layar Hijau. <https://layarhijau.com/2021/06/16/nintendo-umumkan-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-2-rilis-tahun-2022/>

Kumparan. (2021, October 13). Makanan Khas Daerah di Indonesia dan Karakteristiknya. <https://kumparan.com/kabar-harian/makanan-khas-daerah-di-indonesia-dan-karakteristiknya-1wiH77iAjUe/full>

- Kumparan. (2021, October 14). Pengertian Makanan Khas Daerah dan Ciri-cirinya.  
<https://kumparan.com/kabar-harian/pengertian-makanan-khas-daerah-dan-ciri-cirinya-1wigko9fp1E>
- Lee, J. H., Clarke, R. I., & Perti, A. (2015). Empirical evaluation of metadata for video games and interactive media. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 66(12), 2609–2625.  
<https://doi.org/10.1002/asi.23357>
- Liu, L., Rannels, S. R., Falconieri, M., Phillips, K. S., Wolpert, E. B., Weaver, T. E., & Permana, S. D. H. (2018, June 7). *The testis isoform of the phosphorylase kinase catalytic subunit (PhK-T) plays a critical role in regulation of glycogen mobilization in developing lung*.  
[https://ijtb.esqbs.ac.id/index.php/IJTB/article/view/130?utm\\_](https://ijtb.esqbs.ac.id/index.php/IJTB/article/view/130?utm_)
- Mengenal piramida makanan. (2018, April 26). Sustagen Indonesia.  
<https://www.sustagen.co.id/artikel/mengenal-piramida-makanan>
- Montanari, Massimo, *Food is Culture*, (New York: Columbia University Press, 2004)
- Naftis, M., Tsatiris, G., & Karpouzis, K. (2021, September 8). *How camera placement affects gameplay in video games*. arXiv.org.  
<https://arxiv.org/abs/2109.03750>
- Nailufar, N. N. (2021, February 1). Jenis Makanan Berdasarkan Kandungan Zat di Dalamnya. KOMPAS.com.  
[https://www.kompas.com/skola/read/2021/02/01/195040569/jenis-makanan-berdasarkan-kandungan-zat-di-dalamnya#google\\_vignette](https://www.kompas.com/skola/read/2021/02/01/195040569/jenis-makanan-berdasarkan-kandungan-zat-di-dalamnya#google_vignette)

Nendra Pratama, Ujang dan Haryanto (2017, October 2017) PENGEMBANGAN gim EDUKASI BERBASIS ANDROID TENTANG DOMAIN TEKNOLOGI PENDIDIKAN.

[https://www.researchgate.net/publication/328312846\\_Pengembangan\\_gim\\_edukasi\\_berbasis\\_android\\_tentang\\_domain\\_teknologi\\_pendidikan](https://www.researchgate.net/publication/328312846_Pengembangan_gim_edukasi_berbasis_android_tentang_domain_teknologi_pendidikan)

Ners, Admin Prodi (2023, March 3). Dosen UM Surabaya Urai Jenis Junk Food dan Pengaruhnya Bagi Kesehatan

[https://ners.fik.um-surabaya.ac.id/homepage/news\\_article?slug=dosen-um-surabaya-urai-jenis-junk-food-dan-pengaruhnya-bagi-kesehatan](https://ners.fik.um-surabaya.ac.id/homepage/news_article?slug=dosen-um-surabaya-urai-jenis-junk-food-dan-pengaruhnya-bagi-kesehatan)

Nurhayati, Isnaini (2021, June 23). Buku Bahan Ajar Sekolah Dasar.

[https://www.researchgate.net/profile/Rusi-Rusmiati-Aliyyah/publication/352899574\\_Bahan\\_Ajar\\_Sekolah\\_Dasar/links/60de822d458515d6fbf273fb/Bahan-Ajar-Sekolah-Dasar.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Rusi-Rusmiati-Aliyyah/publication/352899574_Bahan_Ajar_Sekolah_Dasar/links/60de822d458515d6fbf273fb/Bahan-Ajar-Sekolah-Dasar.pdf)

Nursoba, W., Angga, P. D., Tahir, M. (2023, May 28) Pengembangan Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar.

<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/5108/3163>

Molendy. (2019, May 23). Ulasan game LIMBO: Game Teka-Teki sederhana namun menegangkan dan penuh misteri. *KAORI Nusantara*.

<https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/129849/ulasan-game-limbo-ga-me-teka-teki-sederhana-namun-menegangkan-dan-penuh-misteri>

*OER-Hub Indonesia*. (2019, June 26). Seri Pengenalan Budaya Nusantara: Asyiknya Bertualang di Kampung Naga.

<http://118.98.228.242/product?id=NWQxMzE5ZmQ1NWJmMWY3NjU3MTc5OTk3>

Ogden, J. 2014. *The Good Parenting Food Guide; Managing What Children Eat without Making Food a Problem*. United Kingdom: John Wiley & Sons, Ltd.

*Portal Berita, Download Game dan Beli Voucher Game Terpercaya Di Indonesia*. (n.d.). DuniaGames.

<https://duniagames.co.id/discover/article/untitled-goose-game-chaotic-game/en>

Prima. (2023, September 5). *Daftar Strategi Cara Bertahan di Game Clash of Clans*. GGWP.

<https://www.ggwp.id/gaming/others/daftar-strategi-cara-bertahan-di-game-clash-of-clans-00-v8vzc-yf0p39>

Putra, I Gusti (2017) ANALISIS SWOT SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN KEUNGGULAN PADA UD. KACANG SARI DI DESA TAMBLANG.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/20106/12076>

Rindiyani, A. (2024, July 3). *Memahami aspek perkembangan anak usia 7-12 tahun*. Kumparan.

<https://kumparan.com/ani-rindiyani/memahami-aspek-perkembangan-anak-usia-7-12-tahun-2337ERP0qt1/full>

Rivaldi, D., Hasanah, H., Ma'sum. (2022, May 15) *Analisis Minat Siswa terhadap Permainan gim Online sebagai Media Belajar pada Siswa Kelas VI SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang*.

<https://journal.almeeraeducation.id/jpdp/article/download/64/20/68>

Saefudin, L. H. (2023, March 30). *Pada era globalisasi generasi muda lebih tertarik pada budaya asing. bagaimana mengatasinya?* - Kompasiana.com. KOMPASIANA.

[https://www.kompasiana.com/lathifatulhayatisaefudin\\_fis5116/6425af0b08a8b52d561072f2/pada-era-globalisasi-generasi-muda-lebih-tertarik-pada-budaya-asing-bagaimana-mengatasinya](https://www.kompasiana.com/lathifatulhayatisaefudin_fis5116/6425af0b08a8b52d561072f2/pada-era-globalisasi-generasi-muda-lebih-tertarik-pada-budaya-asing-bagaimana-mengatasinya)

Salam, H. (2023, January 17). Perbaikan gizi anak terus terhambat. [kompas.id](https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/01/17/perbaikan-gizi-anak-terus-terhambat?status=sukses_login&status_login=login&loc=hard_paywall).  
[https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/01/17/perbaikan-gizi-anak-terus-terhambat?status=sukses\\_login&status\\_login=login&loc=hard\\_paywall](https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/01/17/perbaikan-gizi-anak-terus-terhambat?status=sukses_login&status_login=login&loc=hard_paywall)

Saprykin, Mikhail. (2021, March 12). *Little Nightmares II Interview: Creating a land full of nightmares*.

<https://news.xbox.com/en-us/2021/03/12/little-nightmares-2-interview/>

Selis, A. M. (2023, July 6). Makna kelam dibalik ukiran Suku Asmat Papua.  
<https://radarlampung.co.id/>.

<https://radarlampung.co.id/read/672318/makna-kelam-dibalik-ukiran-suku-asmata-papua/45>

Setiawan, Rudi (2023, July). Memaknai Kuliner Tradisional di Nusantara: Sebuah Tinjauan Etis

<https://ejournal.atmajaya.ac.id/index.php/respons/article/view/527>

Setiyaningrum, Erna. (2017). Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 Tahun.

<https://kumparan.com/kabar-harian/makanan-khas-daerah-di-indonesia-dan-karakteristiknya-1wiH77iAjUe/full>

Setiyanto, A. (n.d.). KENALI GEN ALPHA DAN TANTANGAN GIZINYA – FKM UNAIR.

<https://fkm.unair.ac.id/kenali-gen-alpha-dan-tantangan-gizinya/>

Shahbazi, N., & Goodarzi, M. (2024, December 10). gim Art Pipeline from Idea to Polish (For Beginners). Pixune.  
<https://pixune.com/blog/gim-art-pipeline/>

Singh, B. (2023, November 11). What makes concept art useful from a 3D Character Artist's point of view.  
<https://www.linkedin.com/pulse/what-makes-concept-art-useful-from-3d-character-artists-baj-singh/>

STAI, Admin (2024, August 1). Generasi Alpha (Gen A) dan Pengasuhan Digital - STAI Darul Hikmah. STAI Darul Hikmah.  
<https://staidarulhikmah.ac.id/2024/07/generasi-alpha-gen-a-dan-pengasuhan-digital/>

Staff, P. G. (2025, August 26). *Game Dev Tycoon guide - 15 tips to make a hit game*. Pocket Gamer.  
<https://www.pocketgamer.com/game-dev-tycoon/tips-and-tricks/>

Sulistyowati, L. (2025, January 3). Ini Dia Pakaian Seragam Baru ASN dan PPPK 2025 - Kabar24.id. *Ini Dia Pakaian Seragam Baru ASN Dan PPPK 2025 - Kabar24.id*.  
<https://www.kabar24.id/ragam/147844670/ini-dia-pakaian-seragam-baru-asn-dan-pppk-2025>

Syafnita, Tisna dkk. (2023, November 1). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.  
<https://repository-penerbitlitnus.co.id/131/1/Psikologi%20Perkembangan%20Anak%20Usia%20Dini.pdf>

Umam. (n.d.). *Pakaian Adat Papua: Jenis, Keunikan, dan Filosofinya*.  
<https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-papua/>

Webadmin. (2023, June 16). Pola Makan Sehat dengan Tumpeng Gizi Seimbang | BB Labkesmas Makassar. BB Labkesmas Makassar. [https://bblabkesmasmakassar.go.id/pola-makan-sehat-dengan-tumpeng-gi-zi-seimbang/](https://bblabkesmasmakassar.go.id/pola-makan-sehat-dengan-tumpeng-gizi-seimbang/)

Wibawanto, Wandah (2020, March) gim EDUKASI RPG (ROLE PLAYING GAME) [https://www.researchgate.net/publication/340233496\\_gim\\_EDUKASI\\_RPG\\_ROLE\\_PLAYING\\_GAME](https://www.researchgate.net/publication/340233496_gim_EDUKASI_RPG_ROLE_PLAYING_GAME)

Wulandari, Dwi dkk. *View of KECENDERUNGAN GAYA PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK TAHUN 2015-2021*. (n.d.). <https://www.aksa.stsrdvisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/179/111>

Wulandari, L. R. (2022, December 12). *Makan Kentang Goreng, Ini Bahaya dan Resep Sehatnya*. Hello Sehat. <https://hellosehat.com/nutrisi/fakta-gizi/bahaya-makan-kentang-goreng/>

Yosefa, I. (2022, March 28). *Resep Pembaca: Resep Rendang Daging dan Kentang yang Pekat Bumbunya*. Detikfood. <https://food.detik.com/resep-pembaca/d-6002965/resep-pembaca-resep-rendang-daging-dan-kentang-yang-pekak-bumbunya>

Yuslianson. (2021, September 13). Moonton Bagi-Bagi Hadiah Seru Jelang HUT ke-5 Mobile Legends, Apa Saja? *liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/tekno/read/4656973/moonton-bagi-bagi-hadiah-seru-jelang-hut-ke-5-mobile-legends-apa-saja>

## DAFTAR LAMAN

[https://www.instagram.com/p/DIk3UU0TZL2/?img\\_index=2](https://www.instagram.com/p/DIk3UU0TZL2/?img_index=2) Unggahan konsep karakter dalam animasi “Jumbo”. Diunduh Maret 2025.

<https://www.gematsu.com/games/story-of-seasons-a-wonderful-life>. (2024, June 18) Unggahan penjelasan mengenai permainan “*Story of Seasons: A Wonderful Life*” Diunduh Januari 2026.

<https://fanexpohq.com/the-fhq/oct-2022-deep-dive-bill-cipher/>. Unggahan mengenai karakter “Bill Cipher” dari “Gravity Falls”. Diunduh Maret 2025.

<https://id.pinterest.com/pin/325877723022436960/>. Unggahan gambar karakter dari animasi “Monster University”. Diunduh Maret 2025.

<https://www.orami.co.id/tools/resep/resep-ikan-kuah-kuning>. Unggahan cara memasak Papeda Ikan Kuah Kuning. Diunduh Maret 2025.

<https://segari.id/recipes/sup-brenebon>. Unggahan resep masakan brenebon. Diakses Maret 2025.

<https://images.app.goo.gl/r5QawNV7pt8LCXrw5>. Unggahan foto pakaian baju Pokko. Diakses Maret 2025.

<https://helloindonesia.id/badik-traditional-weapon-of-south-communities/>. Unggahan foto senjata Badik. Diakses Maret 2025.

[https://the-hundred-line.fandom.com/wiki/File:Tokyo\\_gim\\_Show\\_2024\\_School\\_Invader\\_Acrylic\\_Blocks.png](https://the-hundred-line.fandom.com/wiki/File:Tokyo_gim_Show_2024_School_Invader_Acrylic_Blocks.png). Unggahan gambar desain *merchandise* permainan “Hundred Line”.

## 1. Surat Persetujuan Ujian Tugas Akhir



**SURAT PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING**  
**UNTUK MENGIKUTI UJIAN TUGAS AKHIR**  
Semester Gasal/~~Genap~~\*) Tahun Akademik 2025./2026

PERANCANGAN CONCEPT ART GIM MAKANAN KHAS NUSANTARA SEBAGAI PEMBELAJARAN PIRAMIDA MAKANAN SEHAT UNTUK ANAK

Yogyakarta, 9 DESEMBER 2025

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

*Dr. Haryanto, M. Si*  
NIP 198011252008121003  
Dosen Pembimbing II

*[Signature]*

NIP 19881 204 202203 2007

Dosen Wali

Alit Ayu Dewantari, M.Sn.  
NIP 19890613 202012 2013

Dibuat rangkap empat:

1. TPTA-PS
2. Jurusan/Prodi
3. Akmawa (Subbag. Pendidikan)
4. Mahasiswa ybs



## 2. Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
Jalan Parangtritis Km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001  
Laman: www.fsr.isi.ac.id

TA.02

### LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : Nesha Syahira Prystiany  
NIM : 2112769024  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Pembimbing I/II : Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.  
Semester : Genap \*) Tahun Akademik : 2024 - 2025  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Concept Art Game Makanan Khas Nusantara Sebagai Pembelajaran Piramida Makanan Sehat Untuk Anak

| Tanggal    | Koreksi/Saran/Perubahan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Tanda Tangan Pembimbing |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| 04/03/2025 | Revisi :<br>- Data analisis pindah ke bab 2<br>- Sumber gambar diubah jadi 10 poin dgn 13<br>- Barisan tulisan dirapikan lagi                                                                                                                                                                                                              |                         |
| 20/03/2025 | Revisi :<br>- cerita dikembangkan kembali, peruh kejutan setiap chapter<br>- Dimasukkan semacam permainan quiz, labelisasi istilah supaya mudah diingat, dan menyisipkan foto asli makanan agar terlihat jelas dibandingkan gambar                                                                                                         |                         |
| 25/03/2025 | - Perubahan cerita. Diawal jangan memberikan pemain utopia kesan yang buruk.<br>- Buat satu makanan di setiap pulau, dengan masat makanan nusantara mendapat kawan baru dan bisa untuk membantu buat lawan di pulau selanjutnya. Kawan barunya muncul dari asap memasak.<br>- Cerita dibuat ada fantasinya tapi juga ada unsur kebudayaan. |                         |

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 09/05/2025 | - Perubahan cerita dimana ceritanya yang terjadi bukan mimpi belaka tapi kejadian nyata.<br>- Musuh yang merupakan wujud monster me -<br>a<br>kawan<br>miliki atribut makanan yang sesuai.<br>misal tempe digunakan sebagai tameng.                                                                                                                        |  |
| 05/06/2025 | - Perbaikan penulisan<br>- Tujuan kreatif ditujukan untuk developer game bukan untuk anak.<br>- Monster kawan baik diberikan senjata dan pakaian sesuai dengan budaya pulau.<br>- Saran, setiap pulau tampilan GUI nya berubah sesuai dengan motif khas pulau itu. Begitu juga dengan transportasi ke setiap pulau sesuai dengan perahu khas setiap pulau. |  |
| 29/09/2025 | - Bikin kesamaan setiap monster baik<br>- Bikin kesamaan setiap monster jahat<br>- Desain mc, dibikin lebih lucu lagi<br>- Rumpun makhluk dan hewan lebih bervariasi<br>- Dibikin lebih 3D gambarnya                                                                                                                                                       |  |
| 21/10/2025 | - Janasikan lagi bentuk monsternya<br>- rumah adat dan bisa dibedakan layar<br>- warung diganti dengan pasar.                                                                                                                                                                                                                                              |  |
| 5/12/2025  | - ditambahkan sketsa<br>- Tulisan logo terlihat<br>- Latar gambar di logo diperangi opacitinya                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
| 19/12/2025 | - Layout di luvex in lagi<br>- Berarkan Layout tulisan<br>- Warna tulisan di samakan supaya terlihat pengelompokannya                                                                                                                                                                                                                                      |  |

\*) coret yang tidak perlu

Koordinator Program Studi  
DKV FSRD ISI Yogyakarta

Fransisca Sherry Taju, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19900215 201903 2 010



LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI / DESAIN

Nama : Neshya Syahira Prustianty  
NIM : 2112785024  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Pembimbing I/II \*) : Debby Dwi Elsa, M.A.  
Semester : ~~Genap~~/Genap \*) Tahun Akademik : 2024-2025  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Concept Art Game Makanan  
Khas Nusantara sebagai Pembelajaran  
Piramida Makanan sehat untuk Anak

| Tanggal    | Koreksi/Saran/Perubahan                                                                                                                                                   | Tanda Tangan Pembimbing |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| 11/03/2025 | Revisi penulisan (penggunaan titik dan titik dua)                                                                                                                         |                         |
| 26/03/2025 | Revisi :<br>- Judul bab 2<br>- Tinjauan penelitian terdahulu belum lengkap<br>- Penulisan Italic untuk bahasa Inggris<br>- Kesimpulan dan pemecahan masalah belum lengkap |                         |
| 10/06/2025 | Perbaikan bab 2 sesuai dengan template                                                                                                                                    |                         |

|            |                                                                                                                                                                                                                               |  |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 15/11/2025 | - Studi visual digabung dengan desain<br>- Desain monster donat dan mie direvisi<br>- Foto yang banyak dijadikan pakai abjad contoh "BOA"<br>- Beri tanda petik untuk judul mini game<br>- Keterangan ikon dikasih penjelasan |  |
| 9/12/2025  | - Logo ISI YK diubah                                                                                                                                                                                                          |  |

\*) coret yang tidak perlu

Koordinator Program Studi  
DKV FSRD ISI Yogyakarta

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19900215 201903 2 010

### 3. Pameran



#### 4. Sidang Akhir



#### 5. Turnitin



Page 2 of 199 - Integrity Overview

Submission ID: trn:oid::1:3448915076

### 5% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

#### Filtered from the Report

► Bibliography

#### Top Sources

- 5% Internet sources
- 1% Publications
- 1% Submitted works (Student Papers)