

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



Oleh
NESHA SYAHIRA PRYSTIANTY
NIM: 2112785024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

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



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* GIM MAKANAN KHAS NUSANTARA
SEBAGAI PEMBELAJARAN PIRAMIDA MAKANAN SEHAT UNTUK
ANAK** diajukan oleh Nesha Syahira Prystianty, NIM 2112785024, Program
Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan
Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22
Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003/NIDN 0025118007

Pembimbing II



Debby Dwi Elsha, M.A.

NIP 198812042022032007/NIDN 0504128801

Cognate

Dr. Drs. Isidorus Tyas Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP 196604041992031002/NIDN 0001046616

Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya sehingga Tugas Akhir Perancangan dapat terselesaikan.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata Satu program studi Desain Komunikasi Visual. Judul tugas akhir ini adalah “Perancangan *Concept Art* gim Makanan Khas Nusantara sebagai Pembelajaran Piramida Makanan Sehat untuk Anak”.

Harapan dari selesainya Tugas Akhir ini adalah bisa menjadi bermanfaat, memberikan wawasan, dan memecahkan masalah dari tema yang diangkat.

Yogyakarta, 12 Desember 2025



Nesha Syahira Prystianty

UCAPAN TERIMA KASIH

Perancangan ini tak akan sukses tanpa dukungan-dukungan yang didapatkan secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak, maka dari itu penulis akan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas kehendak-Nya penulis dapat memulai hingga menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen pembimbing I, atas segala arahan dan bimbingannya dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
6. Ibu Debby Dwi Elsha, M.A. selaku Dosen Pembimbing II, atas segala arahan dan bimbingannya dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
7. Bapak Dr. Drs. Isidorus Tyas Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku Dosen Penguji, atas segala masukan dan sarannya dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
8. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku Dosen Wali, atas segala arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
9. Seluruh jajaran Dosen Pengajar dan para staff di Program Studi Desain Komunikasi Visual atas ilmu-ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan.
10. Ibu, atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan selama pengerjaan tugas akhir ini.
11. Ali, Husaini, Mbah Uwi dan seluruh keluarga terkasih atas doa dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Teman-teman Mendoan yaitu Zalfa, Alyssa, Berlin, Febi, dan Bia yang telah bersama penulis dari awal masa perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir.

13. Teman-teman angkatan Mayura atas segala momen bersama yang telah dilewati semasa perkuliahan.
14. Mehira dan Flania teman dari SMP atas segala bantuan, hiburan, dan momen bersama yang menjadi penyemangat selama perkuliahan.
15. Toge *Production* yang telah memproduksi banyak gim lokal sehingga memotivasi penulis untuk menciptakan tugas akhir ini.
16. Kazutaka Kodaka, Kazue Kato, Daisuke Ashihara, dan Eko Mikawa atas karya-karya nya yang telah memotivasi penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini.
17. Hajime Hinata, Mikumo Osamu, dan Shunpei Chihaya yang menjadi penyemangat penulis tiap hari nya.
18. Grup Tempat Lupa Nabung telah membantu dalam terlaksananya penulis mengikuti pameran di Comifuro selama perkuliahan.
19. Kos Berlin, Kos Zalfa, Kos Alyssa, Kos Febi, Haruka Coffee and Bakery, dan Truntum Space yang menjadi tempat-tempat penulis untuk mengerjakan tugas akhir ini dengan lancar.
20. Podcast “Distractable” atas konten-konten nya menjadi hiburan penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
21. *Playlist* resmi Shunpei Chihaya, *playlist* resmi latar suara gim ZZZ, dan lagu “*You Only Live Once*” oleh Wataru Hatano telah menjadi hiburan penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
22. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu, yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nesha Syahira Prystianty

NIM : 2112785024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir penulis yang berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART GIM MAKANAN KHAS NUSANTARA SEBAGAI PEMBELAJARAN PIRAMIDA MAKANAN SEHAT UNTUK ANAK** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta adalah asli dibuat oleh penulis. Tugas Akhir ini sepenuhnya dibuat dengan pemikiran penulis, kecuali hal yang termasuk dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat penulis dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di Yogyakarta
Pada tanggal 13 Januari 2026



Nesha Syahira Prystianty

NIM 2112785024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nesha Syahira Prystianty

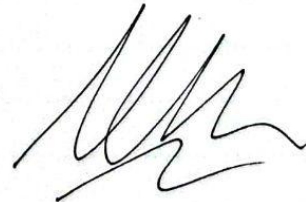
NIM : 2112785024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, penulis menyetujui memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Karya Tugas Akhir Perancangan berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART GIM MAKANAN KHAS NUSANTARA SEBAGAI PEMBELAJARAN PIRAMIDA MAKANAN SEHAT UNTUK ANAK**. Dengan demikian perancang memberi hak kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan mempublikasikan untuk kepentingan akademis. Demikian pernyataan ini dibuat penulis dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di Yogyakarta
Pada tanggal 13 Januari 2026



Nesha Syahira Prystianty

NIM 2112785024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xx
ABSTRAK.....	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	6
H. Skematik Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	8
A. Tinjauan Teori.....	8
B. Tinjauan <i>Concept Art</i> yang akan dirancang.....	37
C. Tinjauan Penelitian terdahulu.....	39
D. Analisis Data.....	46
E. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	51
BAB III KONSEP DESAIN.....	53
A. Konsep Media.....	53

B. Konsep Kreatif.....	54
C. Program Kreatif.....	55
BAB IV PERANCANGAN.....	83
A. Studi Visual dan Proses Desain.....	83
1. Gaya Visual.....	83
2. Karakter.....	84
3. Lingkungan.....	111
4. <i>Item</i>	123
5. <i>Graphical User Interface (GUI)</i>	125
6. <i>Computer Graphics (CG)</i>	141
7. <i>In-game mockup</i>	146
8. Supergrafis.....	147
9. Tipografi.....	147
10. <i>Concept Book</i>	148
11. Desain media pendukung.....	164
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	167
1. Kesimpulan.....	167
2. Saran.....	169
DAFTAR PUSTAKA.....	170
LAMPIRAN.....	183

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Piramida makanan sehat.....	3
Gambar 2.1 Visual Pedoman Gizi Seimbang (PGS).....	10
Gambar 2.2 Diagram empat elemen utama gim.....	19
Gambar 2.3 Tangkapan layar permainan Roblox.....	21
Gambar 2.4 Tangkapan layar permainan <i>gim of Sultans</i>	21
Gambar 2.5 Tangkapan layar permainan Mobile Legends	21
Gambar 2.6 Tangkapan layar permainan Clash of Clans.....	22
Gambar 2.7 Tangkapan layar permainan Mario Kart.....	22
Gambar 2.8 Tangkapan layar permainan PUBG.....	23
Gambar 2.9 gim “Red Dead Redemption 2”.....	26
Gambar 2.10 gim “Cyberpunk 2077”.....	26
Gambar 2.11 gim “The Legend of Zelda: Breath of the Wild”.....	26
Gambar 2.12 gim “Untitled Goose”.....	27
Gambar 2.13 gim “Limbo”.....	27
Gambar 2.14 gim “Little Nightmares”	27
Gambar 2.15. Contoh karakter 3D arsip studio Agate.....	29
Gambar 2.16 Contoh perspektif <i>first person</i>	32
Gambar 2.17 Contoh perspektif <i>third person</i>	32
Gambar 2.18 Contoh perspektif <i>side scrolling</i>	32
Gambar 2.19 Contoh perspektif <i>top down</i>	33
Gambar 2.20 Contoh perspektif <i>isometric</i>	33
Gambar 2.21 Sketsa karakter.....	34
Gambar 2.22 Desain karakter utama.....	40
Gambar 2.23 Desain karakter salah satu musuh.....	40
Gambar 2.24 Desain lingkungan perumahan.....	40
Gambar 2.25 Desain ilustrasi <i>cutscenes</i>	41
Gambar 2.26 Desain objek-objek.....	41
Gambar 2.27 Implementasi <i>Interface gameplay</i>	43

Gambar 2.28 Hasil dari <i>Prototype</i> menu utama.....	45
Gambar 2.29 Hasil dari <i>Prototype</i> adegan dalam permainan.....	45
Gambar 4.1 Gaya visual gim anak “Toca Life Series”.....	83
Gambar 4.2 Gaya visual buku ilustrasi anak.....	83
Gambar 4.3 A, B, dan C visual konsep karakter dari animasi “Jumbo”.....	83
Gambar 4.4. Referensi gambar karakter utama laki-laki & perempuan.....	84
Gambar 4.5 Referensi anak sekolah dasar.....	84
Gambar 4.6 Sketsa pemain seragam sekolah dan baju petualang.....	85
Gambar 4.7 Desain akhir pemain laki-laki baju seragam sekolah.....	85
Gambar 4.8 Desain akhir pemain laki-laki baju petualang.....	86
Gambar 4.9 Desain akhir pemain perempuan baju seragam sekolah.....	86
Gambar 4.10 Desain akhir pemain perempuan baju petualang.....	87
Gambar 4.11. Referensi ibu pemain.....	87
Gambar 4.12 Sketsa alternatif Ibu.....	87
Gambar 4.13 Desain akhir ibu.....	88
Gambar 4.14 Referensi karakter memiliki bentuk segitiga.....	88
Gambar 4.15 Piramida makanan sehat.....	88
Gambar 4.16 Sketsa alternatif Pimas.....	89
Gambar 4.17 Desain akhir Pimas.....	89
Gambar 4.18 Referensi karakter memiliki siluet bulat.....	89
Gambar 4.19 Sketsa kasar monster baik.....	89
Gambar 4.20 Referensi foto makanan Papeda ikan kuah kuning.....	90
Gambar 4.21 Referensi pakaian rok Rumbai pakaian adat Papua.....	90
Gambar 4.22 Referensi senjata tombak.....	90
Gambar 4.23 Sketsa Paiku.....	90
Gambar 4.24 Desain akhir visual utama Paiku.....	91
Gambar 4.25 Desain akhir <i>sprites</i> Paiku.....	91
Gambar 4.26 Referensi foto makanan Brenebon.....	91
Gambar 4.27 Referensi pakaian Baju Pokko	92
Gambar 4.28 Referensi senjata Badik.....	92
Gambar 4.29 Sketsa Bon.....	92
Gambar 4.30 Desain akhir visual utama Bon.....	92

Gambar 4.31 Desain akhir <i>sprites</i> Bon.....	93
Gambar 4.32 Referensi foto makanan Juhu Singkah.....	93
Gambar 4.33 Referensi pakaian baju Dayak dan senjata Talawang.....	93
Gambar 4.34 Sketsa Jusing.....	94
Gambar 4.35 Desain akhir visual utama Jusing.....	94
Gambar 4.36 Desain akhir <i>sprites</i> Jusing.....	94
Gambar 4.37 Referensi foto makanan Rendang.....	95
Gambar 4.38 Referensi pakaian baju Destar.....	95
Gambar 4.39 Referensi senjata Rencong.....	95
Gambar 4.40 Sketsa Endang.....	95
Gambar 4.41 Desain akhir visual utama Endang.....	96
Gambar 4.42 Desain akhir <i>sprites</i> Endang.....	96
Gambar 4.43 Referensi makanan Rujak Buah.....	96
Gambar 4.44 Referensi hiasan kepala Blangkon.....	97
Gambar 4.45 Referensi senjata Keris.....	97
Gambar 4.46 Sketsa Ruju.....	97
Gambar 4.47 Desain akhir visual utama Ruju.....	97
Gambar 4.48 Desain akhir Ruju.....	98
Gambar 4.49 Referensi makanan Tumpeng.....	98
Gambar 4.50 Sketsa Tumpeng.....	98
Gambar 4.51 Desain akhir visual utama Tumpeng.....	99
Gambar 4.52 Desain akhir <i>sprites</i> Tumpeng.....	99
Gambar 4.53 Referensi monster jahat.....	99
Gambar 4.54 Referensi makanan ayam cepat saji.....	100
Gambar 4.55 Sketsa monster jahat ayam goreng tepung.....	100
Gambar 4.56 Desain akhir <i>sprites</i> ayam goreng cepat saji.....	100
Gambar 4.57 Referensi makanan donat.....	100
Gambar 4.58 Sketsa monster jahat donat.....	101
Gambar 4.59 Desain akhir <i>sprites</i> donat.....	101
Gambar 4.60 Referensi makanan mie instan.....	101
Gambar 4.61 Sketsa monster jahat mie instan.....	101
Gambar 4.62 Desain akhir <i>sprites</i> mie instan.....	102

Gambar 4.63 Referensi makanan kentang goreng.....	102
Gambar 4.64 Sketsa monster jahat kentang goreng.....	102
Gambar 4.65 Desain akhir kentang goreng.....	102
Gambar 4.66 Referensi minuman manis.....	103
Gambar 4.67 Sketsa monster jahat minuman manis.....	103
Gambar 4.68 Desain akhir minuman manis.....	103
Gambar 4.69 Sketsa monster gabungan.....	103
Gambar 4.70 Desain akhir monster gabungan.....	104
Gambar 4.71 Referensi anak sekolah dasar.....	104
Gambar 4.72 Referensi seragam guru sekolah negeri.....	104
Gambar 4.73 Sketsa murid-murid dan guru sekolah.....	105
Gambar 4.74 Desain akhir <i>sprites</i> murid dan guru sekolah.....	105
Gambar 4.75 Referensi pakaian rok rumbai.....	105
Gambar 4.76 Sketsa penduduk Papua.....	106
Gambar 4.77 Desain akhir penduduk Papua.....	106
Gambar 4.78 Referensi pakaian baju Bodo.....	106
Gambar 4.79 Referensi pakaian Baju Tutu.....	107
Gambar 4.80 Referensi pakaian Baju Pokko.....	107
Gambar 4.81 Sketsa penduduk Sulawesi.....	107
Gambar 4.82 Desain akhir penduduk Sulawesi.....	107
Gambar 4.83 Referensi pakaian adat suku Dayak.....	108
Gambar 4.84 Referensi Hiasan kepala Dayak.....	108
Gambar 4.85 Sketsa penduduk Kalimantan.....	108
Gambar 4.86 Desain akhir penduduk Kalimantan.....	108
Gambar 4.87 Referensi pakaian Ulos.....	109
Gambar 4.88 Referensi pakaian Songket.....	109
Gambar 4.89 Sketsa penduduk Sumatera.....	109
Gambar 4.90 Desain akhir penduduk Sumatera.....	109
Gambar 4.91 Referensi pakaian batik.....	110
Gambar 4.92 Referensi penutup kepala blangkon.....	110
Gambar 4.93 Sketsa penduduk Jawa.....	110
Gambar 4.94 Desain akhir penduduk Jawa.....	110

Gambar 4.95 Referensi kamar anak.....	111
Gambar 4.96 Referensi dapur dan ruang makan.....	111
Gambar 4.97 Sketsa kamar pemain dan lorong rumah.....	111
Gambar 4.98 Sketsa ruangan dapur, tamu, dan pintu keluar rumah.....	111
Gambar 4.99 Desain akhir kamar pemain dan lorong rumah.....	112
Gambar 4.100 Desain akhir ruang dapur, tamu, dan pintu keluar rumah.....	112
Gambar 4.101 Referensi bangunan sekolah dasar negeri Indonesia.....	112
Gambar 4.102 Referensi lorong sekolah dasar negeri Indonesia.....	112
Gambar 4.103 Referensi ruangan kelas sekolah dasar negeri Indonesia.....	113
Gambar 4.104 Referensi kantin sekolah dasar negeri Indonesia.....	113
Gambar 4.105 Referensi halaman belakang sekolah dasar negeri Indonesia.....	113
Gambar 4.106 Sketsa semua lokasi sekolah.....	113
Gambar 4.107 Desain akhir semua lokasi sekolah.....	114
Gambar 4.108 Referensi rumah adat Honai.....	115
Gambar 4.109 Referensi motif khas Papua.....	116
Gambar 4.110 Sketsa desa Papua.....	116
Gambar 4.111 Desain akhir desa Papua.....	116
Gambar 4.112 Referensi rumah adat Toraja.....	116
Gambar 4.113 Referensi rumah adat Tambi.....	116
Gambar 4.114 Referensi pola ukir adat Toraja.....	117
Gambar 4.115 Sketsa desa Sulawesi.....	117
Gambar 4.116 Desain akhir desa Sulawesi.....	117
Gambar 4.117 Referensi rumah adat Betang.....	117
Gambar 4.118 Referensi rumah adat Bubungan Tinggi.....	117
Gambar 4.119 Referensi pola Dayak spiral tumbuhan.....	118
Gambar 4.120 Sketsa desa Kalimantan.....	118
Gambar 4.121 Desain akhir desa Kalimantan.....	118
Gambar 4.122 Referensi rumah Bolon.....	118
Gambar 4.123 Referensi rumah Limas.....	118
Gambar 4.124 Referensi pola adat Batak.....	119
Gambar 4.125 Sketsa desa Sumatera.....	119

Gambar 4.126 Desain akhir desa Sumatera.....	119
Gambar 4.127 Referensi rumah adat Joglo.....	119
Gambar 4.128 Referensi rumah Julang Ngapak.....	119
Gambar 4.129 Referensi pola batik Jawa.....	120
Gambar 4.130 Sketsa desa Jawa.....	120
Gambar 4.131 Desain akhir desa Jawa.....	120
Gambar 4.132 Referensi pasar.....	120
Gambar 4.133 Sketsa pasar.....	120
Gambar 4.134 Desain akhir pasar.....	121
Gambar 4.135 Referensi kebun sayur dan buah.....	121
Gambar 4.136 Sketsa kebun berisi buah dan sayur.....	121
Gambar 4.137 Desain akhir kebun.....	121
Gambar 4.138 Referensi peternakan hewan.....	121
Gambar 4.139 Sketsa peternakan ayam, kambing, dan sapi.....	122
Gambar 4.140 Desain akhir desa peternakan.....	122
Gambar 4.141 Referensi tempat budidaya ikan.....	122
Gambar 4.142 Sketsa kolam budidaya ikan.....	122
Gambar 4.143 Desain akhir tempat budidaya ikan.....	122
Gambar 4.144 Referensi arsitektur umum perumahan Indonesia.....	123
Gambar 4.145 Sketsa perumahan modern yang terdapat di setiap pulau.....	123
Gambar 4.146 Desain akhir perumahan modern.....	123
Gambar 4.147 Sketsa semua makanan Nusantara dalam gim.....	123
Gambar 4.148 Desain akhir semua makanan Nusantara dalam gim.....	124
Gambar 4.149 Sketsa semua bahan makanan dalam gim.....	124
Gambar 4.150 Desain akhir semua bahan makanan dalam gim.....	125
Gambar 4.151 Referensi logo.....	125
Gambar 4.152 Referensi logo.....	125
Gambar 4.153 Sketsa beberapa alternatif logo.....	125
Gambar 4.154 Desain akhir logo.....	126

Gambar 4.155 Referensi layar judul ilustrasi memenuhi layar.....	126
Gambar 4.156 Sketsa alternatif 1.....	126
Gambar 4.156 Sketsa alternatif 2.....	126
Gambar 4.157 Sketsa setelah revisi.....	127
Gambar 4.158 Desain akhir <i>title screen</i>	127
Gambar 4.159 Referensi layar babak ilustrasi peta.....	127
Gambar 4.160 Sketsa bagian pemilihan bab dalam gim.....	127
Gambar 4.161 Desain akhir layar babak.....	128
Gambar 4.162 Desain akhir ikon layar babak.....	128
Gambar 4.163 Referensi ikon atau tombol gim.....	128
Gambar 4.164 Sketsa bagian untuk pilihan memuat <i>progress</i> gim.....	128
Gambar 4.165 Sketsa ikon dalam permainan berlangsung.....	129
Gambar 4.166 Sketsa motif.....	129
Gambar 4.167 Desain akhir kotak <i>progress</i> gim.....	129
Gambar 4.168 Desain akhir pengaplikasian.....	130
Gambar 4.169 Desain akhir tanda seru.....	130
Gambar 4.170 Desain akhir tombol kanan dan kiri.....	130
Gambar 4.171 Desain akhir tombol lari.....	130
Gambar 4.172 Desain akhir tombol interaktif.....	130
Gambar 4.173 Desain akhir ikon tas.....	131
Gambar 4.174 Desain akhir motif.....	131
Gambar 4.175 Desain akhir pengaplikasian motif.....	131
Gambar 4.176 Referensi ilustrasi <i>mini games</i> “Tangkap Benar”.....	132
Gambar 4.177 Sketsa <i>mini game</i> “Tangkap Benar”.....	132
Gambar 4.178 Desain akhir <i>mini game</i> “Tangkap Benar”.....	132
Gambar 4.179 Ilustrasi karakter dalam <i>mini game</i> “Tangkap Benar”.....	132
Gambar 4.180 Referensi ilustrasi <i>mini games</i> “Pencocokan Memori”.....	133
Gambar 4.181 Sketsa <i>mini game</i> “Pencocokan Memori”.....	133
Gambar 4.182 Desain akhir <i>mini game</i> “Pencocokan Memori”.....	133
Gambar 4.183 Desain akhir bahan makanan.....	134
Gambar 4.184 Referensi ilustrasi <i>mini games</i> “Sortir Makanan”.....	134
Gambar 4.186 Desain akhir <i>mini game</i> “Sortir Makanan”.....	134

Gambar 4.187 Desain akhir bahan makanan.....	135
Gambar 4.188 Referensi ilustrasi <i>mini games</i> “Singkirkan Makanan”.....	135
Gambar 4.189 Sketsa <i>mini game</i> “Singkirkan Makanan”.....	135
Gambar 4.190 Desain akhir <i>mini game</i> “Singkirkan Makanan”.....	135
Gambar 4.191 Desain akhir bahan makanan.....	136
Gambar 4.192 Referensi ilustrasi <i>mini games</i> “Potong Buah”.....	136
Gambar 4.193 Sketsa <i>mini game</i> “Potong Buah”.....	136
Gambar 4.194 Desain akhir <i>mini game</i> “Potong Buah”.....	136
Gambar 4.195 Referensi ilustrasi <i>mini games</i> “Susun Pimas”.....	137
Gambar 4.196 Sketsa <i>mini game</i> “Susun Pimas”.....	137
Gambar 4.197 Desain akhir <i>mini game</i> “Susun Pimas”.....	137
Gambar 4.198 Desain akhir bahan makanan.....	137
Gambar 4.199 Referensi ilustrasi <i>mini games</i> “Memasak”.....	138
Gambar 4.200 Sketsa <i>mini game</i> “Memasak”.....	138
Gambar 4.201 Desain akhir <i>mini game</i> “Memasak” papeda ikan kuning.....	139
Gambar 4.202 Desain akhir <i>mini game</i> “Memasak” brenebon.....	139
Gambar 4.203 Desain akhir <i>mini game</i> “Memasak” juhu singkah.....	140
Gambar 4.204 Desain akhir <i>mini game</i> “Memasak” rendang.....	140
Gambar 4.205 Desain akhir <i>mini game</i> “Memasak” rujak buah.....	141
Gambar 4.206 Desain akhir CG menulis nama.....	141
Gambar 4.207 Desain akhir CG makanan.....	141
Gambar 4.208 Desain akhir CG monster.....	142
Gambar 4.209 Desain akhir CG pemain laki-laki jabat tangan.....	142
Gambar 4.210 Desain akhir CG pemain perempuan jabat tangan.....	142
Gambar 4.211 Desain akhir CG Jusing.....	142
Gambar 4.212 Desain akhir CG Endang.....	143
Gambar 4.213 Desain akhir CG Ruju.....	143
Gambar 4.214 Desain akhir CG Bon.....	143
Gambar 4.215 Desain akhir CG Paiku.....	143
Gambar 4.216 Desain akhir CG Tumpeng.....	144
Gambar 4.217 Desain akhir CG pemulihan Pimas pertama.....	144

Gambar 4.218 Desain akhir CG pemulihan Pimas kedua.....	144
Gambar 4.219 Desain akhir CG pemulihan Pimas ketiga.....	144
Gambar 4.220 Desain akhir CG pemain dan Pimas laki-laki 1.....	145
Gambar 4.221 Desain akhir CG pemain dan Pimas laki-laki 2.....	145
Gambar 4.222 Desain akhir CG pemain dan Pimas perempuan 1.....	145
Gambar 4.223 Desain akhir CG pemain dan Pimas perempuan 2.....	145
Gambar 4.224 <i>In-game mockup</i>	146
Gambar 4.225 Desain supergrafis.....	147
Gambar 4.226 Font.....	147
Gambar 4.227 <i>Concept Art</i> “Pimas Nusaventure”.....	148
Gambar 4.228 <i>Concept Art</i> “Pimas Nusaventure”.....	154
Gambar 4.229 <i>Concept Art</i> “Pimas Nusaventure”.....	160
Gambar 4.230 Poster pameran.....	164
Gambar 4.231 <i>Mockup</i> katalog.....	164
Gambar 4.232 Katalog belakang.....	164
Gambar 4.233 <i>Mockup Graphic Standart Design</i>	165
Gambar 4.234 Buku jurnal harian.....	165
Gambar 4.235 Desain bantal kecil.....	166
Gambar 4.236 Desain gambar untuk gantungan kunci.....	166
Gambar 4.237 Desain gambar untuk stiker.....	166

DAFTAR TABEL

1.1 Tabel Skematika Perancangan.....	7
3.1 Tabel <i>storyline</i> cerita permainan.....	75



ABSTRAK

PERANCANGAN *CONCEPT ART* GIM MAKANAN NUSANTARA SEBAGAI PEMBELAJARAN PIRAMIDA MAKANAN SEHAT BAGI ANAK

Nesha Syahira Prystianty

2112785024

Tugas akhir ini membahas perancangan *concept art* gim edukasi berjudul “Perancangan Concept Art Gim Makanan Khas Nusantara sebagai Pembelajaran Piramida Makanan Sehat untuk Anak”. Tujuan utama perancangan ini adalah menghasilkan konsep visual yang mampu mendukung proses pembelajaran mengenai piramida makanan sehat melalui pendekatan budaya makanan khas Nusantara. Gim dirancang dengan genre *Role-Playing Game* (RPG) berbasis cerita yang terbagi menjadi beberapa bab sesuai lima pulau besar di Indonesia. Yaitu Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Metode yang digunakan meliputi studi pustaka, observasi visual, analisis referensi *concept art*, serta proses desain yang mencakup studi visual, sketsa, desain karakter, desain lingkungan, dan desain *GUI*. Hasil perancangan berupa buku *concept art* berukuran B5 yang mencakup *storyline*, karakter utama, monster berbasis makanan khas, lingkungan setiap pulau, visual makanan, mekanik permainan, penjelasan deskriptif konsep permainan yang diciptakan, dan *mockup* permainan. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan visual dalam pengembangan game edukasi mengenai pola makan sehat, sekaligus memperkenalkan kekayaan makanan Nusantara kepada anak-anak melalui media interaktif yang menarik, informatif, dan mudah dipahami.

Kata kunci: *Concept art*, gim, makanan Nusantara, piramida makanan sehat

ABSTRACT

DESIGNING CONCEPT ART OF NUSANTARA FOOD GAME AS A LEARNING MEDIUM FOR THE HEALTHY FOOD PYRAMID FOR CHILDREN

Nesha Syahira Prystianty

2112785024

This final project discusses the design of concept art for an educational game titled “Designing Concept Art of Nusantara Food Game as a Learning Medium for the Healthy Food Pyramid for Children.” The main objective of this project is to create visual concepts that support learning about the healthy food pyramid through the cultural richness of Indonesian traditional cuisine. The game is designed as a story-based Role-Playing Game (RPG) divided into several chapters representing the five major islands of Indonesia, namely Java, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, and Papua. The methods applied include literature studies, visual observation, concept art reference analysis, and a design process consisting of visual studies, sketching, character design, environment design, and GUI design. The final outcome of this project is a B5-sized concept art book that includes the storyline, main characters, food-based monster designs, environments of each island, food visuals, game mechanics, descriptive explanations of the game concept, and game mockups. This design is expected to serve as a visual reference for the development of educational games on healthy eating patterns, while also introducing the richness of Indonesian traditional foods to children through an interactive, engaging, informative, and easily understandable medium.

Keywords: *Concept art, game, Nusantara food, healthy food pyramid*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

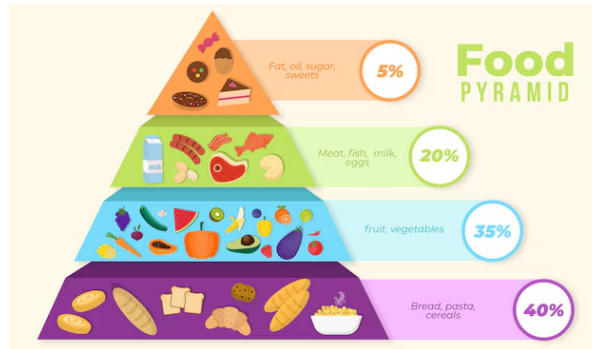
Menurut Rindiyan (2024) anak-anak merupakan tahapan dimana seorang individu mengalami perkembangan signifikan secara fisik, emosional, sosial, dan kognitif terutama pada usia 7-12 tahun. Zaman ini, rentang umur tersebut termasuk dalam generasi Alpha atau disingkat gen Alpha yang merupakan kelahiran pada rentang tahun 2010-2024. Pada rentang waktu tersebut menurut Ayu (2025), merupakan tahun-tahun dimana pesatnya perkembangan dunia digital. Menurut Mark Mc Crindle pada tulisannya di majalah *Business Insider* 2009, mengatakan bahwa gen Alpha memiliki kecenderungan tinggi akan kurangnya melakukan aktivitas sosial secara fisik yang diakibatkan oleh teknologi. Dimana mereka lebih memilih bermain dengan perangkat gawai nya dibandingkan bersosialisasi secara langsung, yaitu seperti bermain gim online atau sosial media.

Adanya kecenderungan terhadap dunia digital ini mengakibatkan kurang pedulinya anak terhadap kebudayaan tradisional lokal, karena tidak sesuai dengan ketertarikan dan minat yang mereka miliki. Maka dari itu menurut Saefudin (2023) mereka cenderung lebih menyukai untuk mengkonsumsi segala sesuatu yang berasal dari budaya luar. Seperti hal-hal yang dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari yaitu budaya gaya pakaian, tata bahasa, hingga jenis makanan. *Junk Food* atau makanan siap saji adalah salah satu contoh budaya makanan berasal dari luar negeri yang diminati oleh mereka. Menurut Ners (2023) dapat diketahui bahwa makanan siap saji merupakan makanan yang memiliki kandungan gizi dan nutrisi yang rendah. Pada hasil survei Status Gizi Indonesia pada 2021, menunjukkan bahwa satu dari empat anak Indonesia mengalami tengkes atau gangguan pertumbuhan dikarenakan kekurangan gizi. Makanan siap saji ini tentunya memberikan dampak buruk untuk anak-anak yang masih dalam masa tumbuh dan kembang.

Kegemaran anak-anak dengan makanan siap saji, mengakibatkan makanan lokal Indonesia kurang diminati oleh mereka. Hal ini sangat

disayangkan karena Indonesia memiliki berbagai macam makanan tradisional, yang unik begitu juga sehat tersebar diseluruh nusantara. Yaitu makanan seperti gado-gado yang berasal dari Jakarta, gudeg dari Yogyakarta, coto makassar dari Makassar, soto banjar dari Banjarmasin, dan masih banyak makanan lainnya. Maka dari itu, adanya perkembangan digital yang pesat ini mengakibatkan penurunan kesadaran anak zaman sekarang dalam minat mereka dengan makanan-makanan khas lokal.

Makanan menjadi salah satu kunci kesehatan untuk tubuh, maka dari itu sangat penting untuk menjaga pola makan dengan makanan yang sehat semenjak dini. Pembelajaran mengenai makanan sehat pada anak dapat diajarkan melalui diagram piramida makanan sehat. Menurut sebuah artikel di Halodoc (2023) piramida makanan sehat adalah sebuah diagram berbentuk segitiga, yang berisi tingkatan makanan-makanan untuk memenuhi kebutuhan gizi seimbang pada tubuh. Diagram ini tersusun dari yang paling bawah, merupakan makanan-makanan yang paling dibutuhkan oleh tubuh. Dari bawah hingga atas terdapat karbohidrat, serat, protein, dan penambah rasa makanan. Karbohidrat terdiri dari nasi, ubi, singkong, jagung, roti, dan lainnya. Protein terbagi menjadi dua yaitu protein hewani dan nabati. Protein hewani seperti daging, ayam, ikan, susu, dan telur. Protein nabati seperti kacang-kacangan dan biji-bijian. Lalu serat terdiri dari sayur-sayuran dan buah-buahan. Terakhir adalah penambah rasa yang terdiri dari kandungan lemak dan mineral. Yaitu seperti minyak, gula, dan garam (Nursoba, 2023). Komponen makanan penambah rasa merupakan komponen yang dibutuhkan dalam jumlah sedikit oleh tubuh. Namun makanan-makanan zaman sekarang yang diminati oleh anak-anak, memiliki kandungan takaran penambah rasa yang terlalu banyak dalam makanannya.



Gambar 1.1 Piramida makanan sehat

(Sumber : <https://www.sampoernaacademy.sch.id/news/piramida-makanan>, diunduh Februari 2025)

Perancangan yang dibuat bertujuan untuk membuat konsep gim yang mengedukasi anak-anak usia 7-12 tahun mengenai piramida makanan sehat dengan menggunakan makanan-makanan Nusantara, menggunakan media utama *artbook* untuk ditujukan kepada *developer* gim dan media pendukung yang ditujukan untuk anak usia 7-12 tahun sebagai media promosi kepada target audiens. Dibuat dengan menggunakan media buku sebagai penyampaian *concept art* untuk sebuah gim, agar dapat menyampaikan segala hal yang terdapat dalam konsep dimana memiliki berbagai macam informasi dan penjelasan terperinci dalam satu tempat. Sehingga dari *concept art* ini bisa dikembangkan dan diterapkan menjadi gim, yang akhirnya bisa dipublikasikan dan dimainkan oleh target audiens. Media gim digunakan karena banyaknya minat anak-anak zaman sekarang terhadap permainan atau gim. Menurut Blumberg & Fisch (2013) media gim memiliki hal-hal yang diminati oleh anak-anak dalam melakukan sesuatu. Yaitu adanya memberikan rasa penasaran, tantangan, menyertakan imajinasi, interaktif, adanya pengendali pengarahan, adanya keterkaitan karakter dengan pemain, ada umpan balik dalam aktivitas, dan terakhir ada keterlibatan pribadi dalam permainan. Maka dari itu penggunaan media gim dalam edukasi bisa menjadi salah satu media yang menarik dan disukai oleh anak-anak untuk belajar. Jenis permainan yang diangkat dalam desain konsep gim ini adalah gim interaktif berbasis RPG atau *Role Playing Game*. RPG adalah permainan dimana pemain berperan sebagai salah satu karakter dalam cerita dan menjalankan permainan sesuai dengan narasi permainan (Wibawanto, 2020).

Dengan menggunakan permainan berbasis RPG, pemain dapat merasa lebih dekat dengan permainan dan memiliki ketertarikan yang kuat dengan permainan. Diharapkan dengan adanya perancangan *concept art* gim berbasis permainan RPG ini, dapat menjadi media yang tepat sebagai sebuah konsep dasar untuk gim yang dapat menyampaikan edukasi mengenai piramida makanan sehat melalui makanan nusantara kepada anak-anak. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu bagi Desain Komunikasi Visual, yaitu dalam pembuatan penyampaian komunikasi dan visual yang efisien dalam pembuatan buku *concept art* gim yang ditujukan untuk *developer* gim. Juga efektif dan menarik bagi para target audiens dalam memainkan gim edukasi hasil dari *concept art* yang dirancang mengenai pembelajaran piramida makanan sehat menggunakan makanan khas Nusantara.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *concept art* gim edukasi yang sesuai untuk anak usia 7-12 tahun mengenai pembelajaran piramida makanan sehat melalui makanan-makanan Nusantara?

C. Batasan Masalah

1. *Concept art* gim

Perancangan *concept art* meliputi konsep cerita, mekanik permainan, desain karakter, desain lingkungan, desain UI/UX dalam permainan.

2. Makanan Nusantara

Menggunakan beberapa makanan khas yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia dan hanya menggunakan makanan-makanan yang memiliki kandungan sesuai dengan piramida makanan sehat.

3. Piramida makanan sehat

Menjelaskan jenis-jenis pembagian yang terdapat dalam piramida makanan sehat. Yaitu karbohidrat, serat, protein, dan penambah rasa.

4. Target audiens

Dirancang untuk *developer* gim yang dapat merealisasikan *concept art* ini menjadi gim yang sesuai untuk dimainkan oleh anak usia 7-12 tahun sebagai media edukasi.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat konsep sebuah gim edukasi mengenai piramida makanan sehat melalui makanan nusantara yang sesuai untuk anak usia 7-12 tahun, melalui perancangan media *concept art* gim untuk memberikan referensi konsep kepada *developer* gim.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat

Memberikan edukasi mengenai piramida makanan sehat melalui makanan nusantara, terutama untuk anak usia 7-12 tahun.

2. Mahasiswa DKV

Menyumbangkan ilmu perancangan untuk anak usia 7-12 tahun mengenai piramida makanan sehat melalui makanan nusantara dengan menggunakan media *concept art* gim.

3. Industri gim Indonesia

Berkontribusi dalam industri gim Indonesia dengan membuat *concept art* gim yang bertujuan untuk kepentingan edukasi kesehatan dan budaya Indonesia.

F. Definisi Operasional

1. *Concept Art* gim

Concept art adalah sebuah konsep ilustrasi untuk mewujudkan visual desain dari ide. *Concept art* gim adalah sebuah konsep yang dibuat untuk sebuah gim, dimana memiliki berbagai jenis desain visual. Seperti desain karakter, desain lingkungan, desain UI/UX, desain logo dan lainnya.

2. *Role Playing Game*

Role Playing Game atau RPG adalah permainan yang memiliki konsep dimana pemain berperan sebagai salah satu karakter dalam gim dan memiliki tujuan untuk menyelesaikan permainan sesuai dengan narasi. Jenis permainan yang dilakukan adalah berupa petualangan dan aksi dalam menjelajah lingkungan dan melawan musuh.

3. Makanan Nusantara

Makanan Nusantara adalah makanan-makanan yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia seperti gudeg, mie aceh, rendang, dan lainnya.

4. Piramida Makanan Sehat

Sebuah diagram berbentuk segitiga yang berisi pembagian jenis dalam makanan. Diagram ini disusun mulai dari bawah, yang merupakan makanan-makanan paling dibutuhkan oleh tubuh. Terdapat beberapa bagian yaitu terdiri dari makanan jenis karbohidrat, serat, protein, dan penambah rasa.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

Data mengenai makanan-makanan Nusantara, diagram piramida makanan sehat, dan hal yang dibutuhkan oleh target audiens untuk perancangan ini.

a. Data primer

Melakukan observasi mengenai anak usia 7-12 tahun, makanan-makanan Nusantara, dan makanan sehat dengan mengumpulkan studi artikel dan informasi berita terkini melalui media internet.

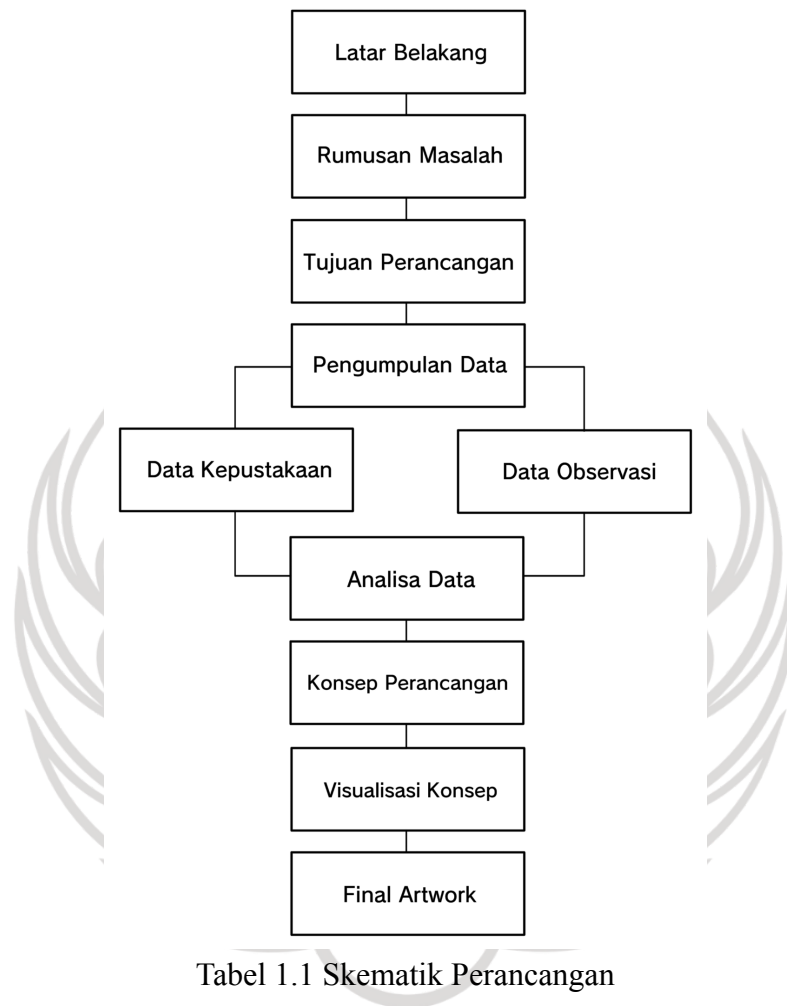
b. Data sekunder

Melakukan observasi mengenai anak usia 7-12 tahun, makanan-makanan Nusantara, makanan sehat, *concept art*, dan gim. Yaitu dengan melakukan studi literatur dari buku dan jurnal untuk memperoleh teori dasar perancangan yang akan dibuat.

2. Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan dokumentasi dari literatur, artikel, buku atau observasi yang dilakukan.

H. Skematik Perancangan



Tabel 1.1 Skematik Perancangan