

**PERANCANGAN GIM JENIS MAKANAN PEMICU KANKER
UNTUK DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Muhammad Fauzi Hardyanto
00000057186

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN GIM JENIS MAKANAN PEMICU KANKER
UNTUK DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Muhammad Fauzi Hardyanto

00000057186

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Fauzi Hardyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057186

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN GIM JENIS MAKANAN PEMICU KANKER UNTUK DEWASA AWAL

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Muhammad Fauzi Hardyanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN GIM JENIS MAKANAN PEMICU KANKER
UNTUK DEWASA AWAL**

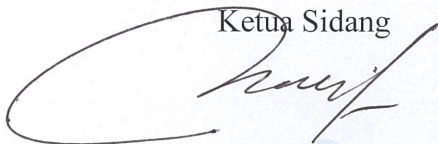
Oleh

Nama Lengkap : Muhammad Fauzi Hardyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057186
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

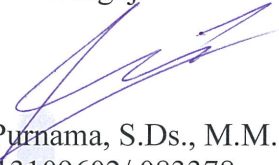
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



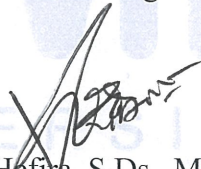
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



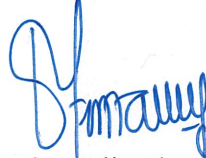
Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Pembimbing



Vania Hefina, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Fauzi Hardyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057186
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GIM JENIS
MAKANAN PEMICU KANKER
UNTUK DEWASA AWAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 Juni 2025


(Muhammad Fauzi Hardyanto)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena telah memberikan rahmatnya kepada penulis sehingga penyusunan laporan Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan lancar. Penyusunan laporan dilaksanakan atas syarat kelulusan dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual. Selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir, penulis tidak dapat menyelesaikan laporan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Vania Hefira, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber yang telah bersedia menyisihkan waktunya untuk membantu penulis dalam proses penelitian dan perancangan.
7. Teman-teman yang sudah memberikan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir.

Semoga penyusunan laporan ini dapat bermanfaat dalam menyebarkan pemahaman mengenai makanan karsinogenik yang dapat memicu kanker.

Tangerang, 16 Juni 2025


(Muhammad Fauzi Hardyanto)

PERANCANGAN GIM JENIS MAKANAN PEMICU KANKER UNTUK DEWASA AWAL

(Muhammad Fauzi Hardyanto)

ABSTRAK

Kanker merupakan penyakit dengan angka kematian yang tinggi, khususnya di negara berkembang. Indonesia tidak terhindar dari penyakit tidak menular tersebut. Salah satu penyebab pembentukan sel kanker adalah kebiasaan hidup seperti makanan yang dikonsumsi. Teknik pemasakan, kandungan dalam makanan, dan kurangnya konsumsi makanan berserat dapat memicu risiko pertumbuhan sel kanker. Dalam penelitian ini, Dewasa Awal menjadi fokus utama perancangan karena Dewasa Awal mengalami perubahan kebiasaan hidup yang menjadi independen, tanpa terkecuali dalam memutuskan konsumsi harian. Kesibukan mereka membuat sebagian besar Dewasa Awal memutuskan untuk membeli makanan tidak sehat atau makanan cepat saji. Keputusan tersebut dapat meningkatkan risiko kanker jika Dewasa Awal tidak paham mengenai apa yang dikonsumsi, dan akibatnya. Solusinya adalah perancangan media informasi berupa gim dengan metode desain milik Fullerton. Perancangan dilakukan dengan harapan memberi pemahaman kepada Dewasa Awal mengenai apa yang dikonsumsi dengan unsur *fun* dan interaktif dalam penyampaiannya. Penelitian ini menghasilkan tiga jenis permainan yang berhubungan dengan topik, media sekunder berupa *post* sosial media, dan *game design document*.

Kata kunci: gim, kanker, makanan



DESIGNING A GAME ABOUT CANCER CAUSING FOODS FOR YOUNG ADULTS

(Muhammad Fauzi Hardyanto)

ABSTRACT (English)

Cancer is a disease with a high mortality rate, especially in developing countries, and Indonesia is no exception to this disease. One of the causes of is lifestyle habits, such as the types of food consumed. Cooking techniques, food content, and a lack of fiber intake can increase the risk of cancer cell growth. In this study, young adults are the primary focus of the design because they experience changes in lifestyle habits that become more independent, including making their own daily consumption decisions. The busyness of their daily life leads many of them to opt for unhealthy or fast food. Such decisions can increase the risk of cancer if young adults are unaware of what they consume and its consequences. The solution is designing an informational medium in the form of a game using Fullerton method. The design is carried out with the hope of providing young adults with an understanding of what they consume, using fun and interactive elements in the information's delivery. This research will deliver 3 types of games, and a game design document.

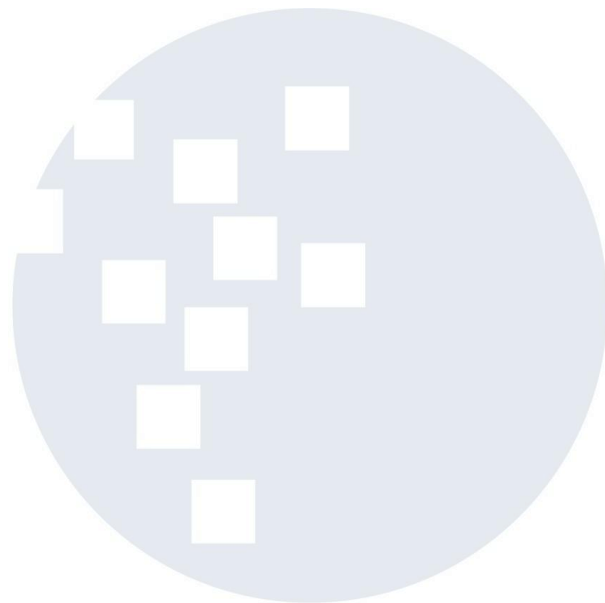
Keywords: *game, cancer, food*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Elemen Desain pada Gim	5
2.2 Video Game	10
2.3 Makanan Karsinogenik	33
2.4 Penelitian yang Relevan.....	36
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	38
3.1 Subjek Perancangan	38
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	38
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	49
4.1 Hasil Perancangan	49
4.2 Pembahasan Perancangan	107
BAB V PENUTUP.....	122
5.1 Simpulan	122

5.2 Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 3.1 Kuesioner Informasi Responden.....	42
Tabel 3.2 Kuesioner Pola dan Pemahaman Makanan.....	43
Tabel 3.3 Media <i>Behavior</i>	45
Tabel 4.1 Pertanyaan Pemahaman	56
Tabel 4.2 Pertanyaan Memperhatikan Kesehatan Makanan	56
Tabel 4.3 Pertanyaan Potensi Makanan Karsinogenik.....	56
Tabel 4.4 Pertanyaan Frekuensi Konsumsi Goreng dan Bakar.....	57
Tabel 4.5 Pertanyaan Frekuensi Konsumsi Daging Olahan.....	57
Tabel 4.6 Frekuensi Konsumsi Buah dan Sayur	58
Tabel 4.7 Media yang Digunakan untuk Informasi	58
Tabel 4.8 Media Hiburan	59
Tabel 4.9 Analisis SWOT Aplikasi Yuka.....	60
Tabel 4.10 Analisis SWOT Aplikasi Food Trainer.....	61
Tabel 4.11 Analisis SWOT Spot the Dot.....	62
Tabel 4.12 Proses Pemilihan <i>Keyword</i>	65
Tabel 4.13 Proses Pemilihan <i>Big Idea</i>	66
Tabel 4.14 List <i>Minigame</i>	71
Tabel 4.15 Catatan Observasi	86
Tabel 4.16 Jawaban <i>Alpha Test</i> Keseluruhan Gim	87
Tabel 4.17 Jawaban <i>Alpha Test</i> Gim Olahraga	88
Tabel 4.18 Jawaban <i>Alpha Test</i> Gim <i>Swipe</i>	89
Tabel 4.19 Jawaban <i>Alpha Test</i> Timbang Daging	89
Tabel 4.20 List Masalah dan Solusi <i>Alpha Test</i>	90
Tabel 4.21 Iterasi dan Penambahan	92
Tabel 4.22 Anggaran.....	120

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Layout UI Mortal Kombat 11.....	5
Gambar 2.2 Logo Elden Ring	6
Gambar 2.3 Logo Overcooked 2.....	7
Gambar 2.4 Logo FragPunk.....	7
Gambar 2.5 <i>Chapter</i> Pertama Uncharted 3	8
Gambar 2.6 <i>Color Wheel</i> pada <i>Software Unity</i>	9
Gambar 2.7 <i>Icon Skill</i> Baldur's Gate 3	9
Gambar 2.8 Gambar Dua Pemain	11
Gambar 2.9 Objective Horizon Zero Dawn	11
Gambar 2.10 Procedure Gim Celeste.....	12
Gambar 2.11 Materials pada Gim	13
Gambar 2.12 Ilustrasi Konflik	14
Gambar 2.13 Map Apex Legends	15
Gambar 2.14 Diagram <i>Flow</i>	16
Gambar 2.15 Opsi Dialog Gim Baldur's Gate 3.....	21
Gambar 2.16 UI Monster Hunter Wilds.....	26
Gambar 2.17 <i>Meta</i> UI Gim Marvel Rivals.....	26
Gambar 2.18 <i>Spatial</i> Gim Marvel Rivals.....	27
Gambar 2.19 <i>Diegetic</i> pada Dead Space.....	27
Gambar 2.20 <i>Start Screen</i> The Last of Us	28
Gambar 2.21 <i>Fronted Menu</i> God of War.....	29
Gambar 2.22 HUD Valorant	29
Gambar 2.23 <i>Pause Menu</i> Persona 3	30
Gambar 2.24 <i>Game Setting</i> Monster Hunter.....	30
Gambar 2.25 Contoh Serious Game Stop Disaster	31
Gambar 4.1 Wawancara Dokter Penyakit Dalam	51
Gambar 4.2 Wawancara <i>Game Developer</i>	53
Gambar 4.4 FGD dengan Narasumber Pekerja.....	54
Gambar 4.5 Tampilan Food Trainer.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Check-a-mole	62
Gambar 4.7 Gim Dumb Ways To Die	64
Gambar 4.8 <i>Mindmap</i>	65
Gambar 4.9 <i>Stylescape</i>	68
Gambar 4.10 Referensi <i>Splash Screen</i>	68
Gambar 4.11 Sketsa <i>Splash Screen</i>	69
Gambar 4.12 <i>Splash Screen</i>	70
Gambar 4.13 User Flow	70
Gambar 4. 14 Eksplorasi <i>Gameplay Minigame</i>	71

Gambar 4.15 Prototipe Awal <i>Minigame</i> Timbang Daging	74
Gambar 4.16 Prototipe Awal <i>Minigame</i> Olahraga.....	75
Gambar 4.17 Prototipe Awal <i>Minigame</i> <i>Swipe</i> Makanan.....	76
Gambar 4.18 <i>Scene</i> Utama.....	77
Gambar 4.19 <i>Storyboard</i> Animasi <i>Main Menu</i>	78
Gambar 4.20 Referensi Timbangan dan Dapur.....	78
Gambar 4.21 Sketsa <i>Minigame</i> Timbang Daging.....	79
Gambar 4.22 <i>Background</i> <i>Minigame</i> Timbang Daging.....	80
Gambar 4.23 Referensi <i>Packaging</i> Daging.....	80
Gambar 4.24 Sketsa Daging.....	81
Gambar 4.25 Objek Final Daging.....	81
Gambar 4.26 <i>Grid Layout</i> Timbang Daging.....	81
Gambar 4.27 Hasil Akhir Visual Timbang Daging	82
Gambar 4.28 Referensi <i>Minigame</i> <i>Tap</i>	82
Gambar 4.29 Sketsa <i>Minigame</i> <i>Tap</i>	83
Gambar 4.30 Perubahan Visual <i>Minigame</i> Olahraga.....	84
Gambar 4.31 Referensi Makanan.....	84
Gambar 4.32 Sketsa Makanan	85
Gambar 4.33 Hasil Ilustrasi Makanan.....	85
Gambar 4.34 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	91
Gambar 4.35 Referensi Gema	93
Gambar 4.36 Sketsa Alternatif Gema	93
Gambar 4.37 Hasil Akhir Gema dan 3 Robot.....	94
Gambar 4.38 Referensi <i>Cutscene</i>	94
Gambar 4.39 Sketsa <i>Prolog</i>	95
Gambar 4.40 Hasil Pewarnaan <i>Cutscene</i>	95
Gambar 4.41 Hasil Implementasi <i>Prolog</i>	95
Gambar 4.42 Referensi Instruksi Gim <i>Overcooked</i>	96
Gambar 4.43 Sketsa Perbaikan Instruksi Gim	97
Gambar 4.44 Instruksi <i>Minigame</i>	97
Gambar 4.45 Referensi dan Sketsa <i>Sprite</i> Olahraga	98
Gambar 4.46 Sketsa Animasi.....	98
Gambar 4.47 <i>Sprite</i> Olahraga.....	99
Gambar 4.48 Proses <i>Rigging</i> dan Animasi	99
Gambar 4.49 Perubahan Desain <i>Minigame</i> <i>Swipe</i> Makanan	100
Gambar 4.50 Referensi <i>Scene</i> Utama.....	100
Gambar 4.51 Sketsa <i>Sprite</i> <i>Health Point</i>	101
Gambar 4.52 <i>Grid</i> <i>Health Point</i> dalam Unity.....	101
Gambar 4.53 Hasil Perbaikan <i>Scene</i> Utama	102
Gambar 4.54 Referensi Pose <i>Win Scene</i>	103
Gambar 4.55 Sketsa <i>Scene</i> Menang dan Kalah.....	103
Gambar 4.56 <i>Grid</i> pada Tulisan Menang atau Kalah	104
Gambar 4.57 Tampilan Final <i>Scene</i> <i>Ending</i>	104

Gambar 4.58 Referensi Instagram <i>Ads</i>	105
Gambar 4.59 Sketsa Media Sekunder	105
Gambar 4.60 <i>Grid</i> Media Sekunder	105
Gambar 4.61 Hasil Media Sekunder	106
Gambar 4.62 Dokumentasi <i>Beta Test</i> dengan Kohar	108
Gambar 4.63 Dokumentasi <i>Beta Test</i> dengan Kinan	109
Gambar 4.64 Dokumentasi <i>Beta Test</i> dengan Audya	110
Gambar 4.65 <i>Splash Screen</i>	112
Gambar 4.66 Tampilan <i>Main Menu</i>	112
Gambar 4.67 Tampilan <i>Cutscene</i>	114
Gambar 4.68 Tampilan <i>Scene</i> Utama	115
Gambar 4.69 Perubahan <i>Sprite</i>	116
Gambar 4.70 Tampilan <i>Minigame</i> Olahraga	116
Gambar 4.71 Tampilan Instruksi	117
Gambar 4.72 Tampilan <i>Minigame</i> Timbang Daging	118
Gambar 4.73 Tampilan <i>Minigame</i> <i>Swipe</i> Makanan	119
Gambar 4.74 Desain Instagram <i>Ads</i>	120



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Turnitin.....	xix
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiii
Lampiran Non-Disclosure Agreement	xxv
Lampiran Non-Disclosure Statement	xxxii
Lampiran Kuesioner.....	xxxiii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xl
Lampiran Transkrip FGD.....	lxv
Lampiran Transkrip Beta Test	lxviii
Lampiran Dokumentasi.....	lxxxiii

