

# Rancangan Gim Visual Novel “GO VEGETARIAN” Untuk Edukasi Pola Hidup Sehat

Anthonius<sup>1</sup>, Holong Marisi Simalango<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Perangkat Lunak, Universitas Universal

\*Corresponding author E-mail: [simalangoholong@gmail.com](mailto:simalangoholong@gmail.com)

## Article Info

### Article history:

Received 12-01-2024

Revised 17-01-2024

Accepted 19-01-2024

### Keyword:

Gim Visual Novel, Unity Engine, Vegetarian.

## ABSTRACT

A vegetarian diet is a pattern that avoids meat consumption and increases the intake of plant-based foods, which has attracted public interest with claims of its health benefits. Starting a vegetarian diet correctly and ensuring adequate nutritional information is a challenge for beginners. Very few outreach media still suit young people's needs in visual form. This research aims to design and build an Android-based visual novel game as an easy-to-understand educational medium about the vegetarian lifestyle. Game development applies the Game Development Life Cycle (GDLC) section and beta testing using data collection techniques through questionnaires. The application was made using Unity Engine version 2020. The results of the research through the creation of a visual novel game showed that the results of a questionnaire were obtained where 66.7% of respondents answered that they were very motivated to become vegetarian and 57.6% responded that they were very interested in adopting a vegetarian lifestyle.



Copyright © 2024. This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

## I. PENDAHULUAN

Vegetarian merupakan sebuah pola makan dimana seseorang berpantang dalam mengkonsumsi makanan yang berasal dari hewan terutama daging. Orang yang menjalani pola makan vegetarian akan mengonsumsi berbagai bahan makanan dari nabati seperti sayur, kacang-kacangan, biji-bijian, jamur, buah, dan umbi-umbian [1]. Studi epidemiologi gizi menyatakan pola makan vegetarian ampuh mencegah berbagai penyakit degenerative kronik, seperti diabetes mellitus, penyakit jantung koroner dan kanker, sehingga dapat memperpanjang harapan hidup [2]. Saat ini pola hidup vegetarian sudah banyak diminati oleh masyarakat. Bersama dengan bertambahnya pengetahuan masyarakat mengenai manfaat pola makan nabati yang dapat mengurangi resiko penyakit. Mengikuti data dari Indonesia Vegetarian Society (IVS) menunjukkan adanya kenaikan jumlah vegetarian dari 5.000 orang pada tahun 1998, menjadi 60.000 orang pada tahun 2007, dan diperkirakan akan meningkat hingga 500.000 pada tahun 2010, dan akan bertambah setiap tahunnya [3].

Era saat ini gaya hidup masyarakat dituntut untuk menjadi cepat, hal ini menyebabkan lahirnya makanan instan dan makanan cepat saji. Sehingga masyarakat banyak memilih

untuk mengkonsumsi makanan-makanan tersebut, tanpa menyadari makanan tersebut mempunyai nilai gizi yang rendah karena kurangnya vitamin dan mineral yang dibutuhkan oleh tubuh [4]. Nilai gizi yang buruk yang di sebabkan hanya mengkonsumsi makanan instan dan cepat saji dapat dipenuhi dengan mengkonsumsi sayuran dan buah. Penyuluhan vegetarian biasanya menggunakan media seminar maupun webinar, tentu juga akan membutuhkan waktu yang lama dan tidak cocok bagi berumur muda pada saat ini. Umumnya seminar atau webinar yang diadakan memakan waktu satu hingga tiga jam yang membuat orang berusia muda akan merasa membosankan untuk terus mendengarnya. Umumnya seminar diadakan berdampingan dengan bazar yang didominasi oleh orang tua dimana membuat berusia remaja lebih memilih untuk melihat bazar dari pada mendengarkan seminar. Topik vegetarian lebih banyak digabung dengan topik kehamilan dan penyakit kronis.

Dengan perkembangan teknologi dalam bidang komputer, khususnya perkembangan dalam bidang multimedia yang terus berkembang pesat. Banyak fungsi dalam bidang multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat. Salah satu inovasi yang dapat

dimanfaatkan yaitu visual novel yang dapat menjadi media penyuluhan. Pada penelitian [5] menurut Falah dan Tuloli bahwa Visual novel merupakan salah satu inovasi yang dapat sebagai gim narasi, karena sebagian besar gim narasi terdiri dari gambar, suara, interaktivitas, dialog. Visual novel pada umumnya terdiri dari plot dan menawarkan akhiran cerita yang berbeda berdasarkan pilihan dari pemain dalam permainan layaknya Manga Jepang berwarna. Gim visual novel adalah salah satu tipe dari kategori gim. Dalam gim visual novel, desain dan pengembangan karakter merupakan salah satu variabel yang penting. Melalui karakter-karakter tersebut, cerita alur permainan menjadi hidup dan menarik karena genre pada gim visual novel mengutamakan interaksi yang kuat antara player dengan karakter sehingga desain karakter diharapkan mampu mamenuhi ekspektasi konsumen sehingga dapat membuat sebuah karakter yang mampu menarik minat mereka [6].

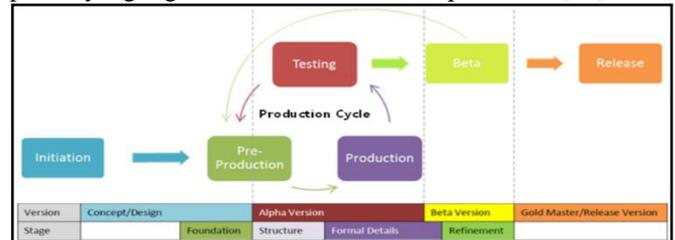
Pada artikel ilmiah yang berjudul “Model Game Visual Novel Bertema Edukasi Anti Bullying Berbasis Android” peneliti membangun gim visual novel. Tujuan dari gim visual novel sebagai media edukasi anti bullying. Dari kesimpulan penelitian dapat di simpulkan bahwa gim visual novel yang dibangun oleh peneliti menarik bagi anak remaja dan mendapat tanggapan positif [7]. Pada artikel ilmiah berjudul Perancangan Game Visual Novel “The Adventure OF Kabayan” Sebagai Media Belajar Bahasa Inggris Untuk Toefl. Tujuan dari gim visual novel yang dibangun sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang ditujukan untuk peningkatan TOEFL. Dengan menggunakan tokoh lokal daerah Sunda yang sudah terkenal yaitu Kabayan dimaksudkan untuk menyampaikan budaya tradisional. Dari kesimpulan penelitian dapat di simpulkan gim visual novel yang dibangun dapat menyajikan permainan yang menyenangkan dengan menu-menu yang mudah dipahami [8]. Pada artikel ilmiah yang berjudul Perancangan Game Visual Novel Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi di Indonesia Berbasis Android. Tujuan dari gim visual novel yang di bangun sebagai pengenalan landmark seluruh provinsi di Indonesia. Perancangan gim ini bertujuan memberikan pengalaman baru bagi pengguna untuk mempelajari atau mengetahui informasi mengenai landmark yang ada di seluruh provinsi indonesia. Dengan dibangunnya gim visual novel ini diharapkan adanya media baru dalam penyampaian informasi mengenai landmark di indonesia melalui gim visual novel [9].

Pemanfaatan dengan penerapan ke dalam Gim visual novel sebagai media edukasi memberikan beragam pilihan cerita yang akan ditampilkan dalam bentuk Dua Dimensi (2D). Cerita yang ditampilkan akan mengenai manfaat dari vegetarian dan bahan makanan nabati yang familiar di kalangan masyarakat umum. Target utama dari penelitian ini adalah remaja karena gim interaktif seperti gim visual novel akan lebih menarik bagi remaja. Diharapkan juga dari gim visual novel yang dibangun dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai manfaat dari vegetarian dan makanan nabati. Pengembangan gim visual novel dengan

menggunakan alat bantu Unity Engine versi 2000 dalam Bahasa pemrograman C#. Pemilihan target utama remaja, maka perancangan gim berfokus pada platform android.

## II. METODOLOGI PENGEMBANGAN GIM

Model proses pengembangan gim atau sering disebut dengan *Game Development Life Cycle* (GDLC). Model proses yang digunakan GDLC dari hasil penelitian [10].



Gambar 1. Daigram Alur GDLC

Sumber: hasil penelitian [10]

GDLC terdapat enam tahapan, yaitu:

- 1) *Initiation*. Penulis mengumpulkan berbagai referensi melalui buku, jurnal, website yang berhubungan dengan topik perancangan gim dan melakukan observasi mengenai vegetarian dan makanan nabati dari lingkungan Maha Vihara Duta Maitreya, dan literatur untuk mendukung konsep yang berasal dari informasi hasil observasi. Pada pembatasan ruang lingkup data-data dan informasi makanan vegetarian yang akan dimasukkan ke dalam gim yaitu pengambilan data dari sayuran dan buah-buahan akan berfokus ke yang mudah dicari di pasar dan sering dijual di Restoran Maha Vihara Duta Maitreyawira, seperti selada, buncis, seledri, sawi, tauge, kacang panjang, kangkung daun singkong, brokoli, sayur bayam, tahu, tempe, apel, pir, semangka, buah naga, jeruk, lemon, terong, cabai, dan tomat. Tujuan dari gim visual novel ini di kalangan sekitar vihara dengan notabene terdapat sekolah dari taman kanak hingga perguruan tinggi. Guru, siswa, dosen, dan mahasiswa banyak berasal dari luar kota Batam, dan tidak sepenuhnya vegetarian. Referensi yang terkumpul mengenai vegetarian dan gim visual novel. Penulis juga mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam membuat gim.
- 2) *Pre-production*. Penulis akan melakukan perancangan awal gim, pada tahapan ini penulis akan berfokus menentukan jenis gim serta menentukan ruang lingkup permainan.
- 3) *Production*. Penulis mulai mengerjakan bagian penting dari gim yang ingin dibangun, dan pengumpulan asset gim untuk karakter diambil dari freepik dan dimodifikasi menggunakan adobe illustrator, pengkodean penerapan design object menggunakan Unity Engine dan Bahasa

pemrograman C#. Gim akan berfokus pada platform android.

- 4) *Testing*. Pengujian akan dilakukan oleh penulis sendiri untuk pengujian terhadap kualitas dan fungsionalitas gim sehingga fitur yang ada dapat berjalan dengan baik.
- 5) *Beta Testing*. Pengujian akan dilakukan oleh pihak eksternal diluar dari developer yaitu di kalangan sekitar vihara.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan menggunakan Usecase Diagram, dimana digunakan untuk mengetahui sebuah fungsi yang ada pada sistem dan siapa saja yang berinteraksi dengan fungsi-fungsi yang terdapat dalam sebuah sistem. Berikut merupakan Usecase diagram yang berjalan pada Go Vegetarian.



Gambar 2. Usecase Diagram Go Vegetarian

Aktor yang menggunakan gim Go Vegetarian yaitu Pemain dimana memiliki hak akses untuk memainkan gim dan melakukan kelola pada pengaturan.

#### 3.2) Pre-Production

##### a) Perancangan Skenario

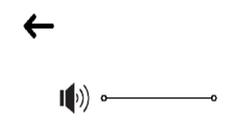
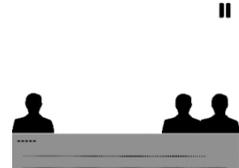
Menceritakan seorang mahasiswa bernama Rian yang baru saja melanjutkan pendidikannya dan pindah ke Batam. Dalam menjalani kesehariannya sebagai mahasiswa Rian berkenalan dengan dua orang teman sekelasnya yang menjalani pola makan vegetarian. Kedua temannya yaitu Mia dan Andi mengajak Rian untuk menjadi vegetarian. Rian merasa kesulitan dalam menjalani gaya hidup vegetarian ini, sebab sebelumnya sangat menyukai daging dan sangat tidak suka dengan sayuran. Karena diajak oleh Mia dan Andi, Rian akhirnya mau mencoba beberapa makanan vegetarian. Mia dan Andi juga membantu Rian untuk beradaptasi dengan gaya hidup vegetarian dan memberikan banyak informasi tentang makanan vegetarian yang enak dan bergizi. Dalam perjalanan Rian menjadi seorang vegetarian, dimana harus menghadapi berbagai rintangan, seperti pikiran yang masih ingin mengkonsumsi daging dan ketidaknyamanan dalam memilih makanan saat berada di restoran.

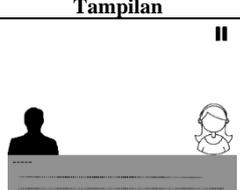
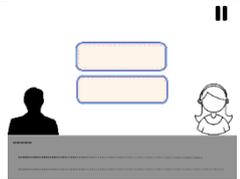
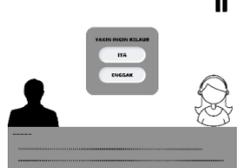
Tabel 1. Ringkasan Cerita

Hari	Ringkasan Cerita
Pertama	Rian, seorang mahasiswa baru di Universitas Universal yang awalnya tidak tertarik dengan makanan vegetarian. Namun, setelah bertemu dengan teman sekelasnya, Andi dan Mia, Rian mulai tertarik untuk mencoba pola makan vegetarian. Setelah melakukan pencarian dan membaca informasi tentang pola makan vegetarian yang sehat, Rian memutuskan untuk mencoba vegetarian dan beradaptasi dengan lingkungan kampus yang menjual makanan vegetarian di kantin.
Kedua	Rian bertemu Andi dan Mia pada saat setelah perkuliahan. Rian tertarik mencoba makanan vegetarian setelah membaca tentang manfaatnya. Mia sudah menjadi vegetarian sejak kecil, sedangkan Andi mulai menjadi vegetarian sejak SMA. Rian ingin belajar banyak dari Andi dan Mia. Andi dan Mia dengan senang hati membantu Rian. Rian, Andi, dan Mia pergi ke kantin, dan setelah mencoba makanan vegetarian, Rian semakin antusias dan terbuka terhadap hidangan-hidangan vegetarian.
Ketiga	Mia dan Andi mengajak Rian mencoba restoran vegetarian baru di depan kampus. Awalnya Rian bukan penggemar sayuran, tetapi setuju untuk mencoba sebagai langkah awal. Rian, Andi, dan Mia memesan berbagai hidangan vegetarian, seperti sate tahu, tempe, kari katsu jamur, dan tumis sayuran. Rian terkejut dengan kelezatan makanan vegetarian dan semakin tertarik. Mia dan Andi menjelaskan manfaat kesehatan dari makanan vegetarian yang mereka konsumsi. Rian menyadari bahwa makanan vegetarian tidak hanya enak, tetapi juga menyehatkan. Mia dan Andi memberikan dukungan kepada Rian dalam penjelajahannya mencoba makanan vegetarian. Rian berencana untuk bertanya lebih banyak kepada mereka esok harinya.
Keempat	Rian bertemu Andi dan Mia di ruang kelas dan mengungkapkan ketertarikannya pada makanan vegetarian. Rian bertanya tentang sumber protein dalam makanan vegetarian dan Mia dan Andi menjelaskan bahwa ada banyak makanan nabati kaya protein seperti tempe, kacang-kacangan, biji-bijian, roti gandum, dan sayur berwarna hijau gelap. Rian berencana untuk belajar memasak dan mencoba variasi hidangan vegetarian. Selanjutnya, Rian bertanya tentang kecukupan nutrisi dalam makanan vegetarian, terutama vitamin B12. Mia menjelaskan pentingnya vitamin B12 yang dapat diperoleh dari telur, produk susu, produk fermentasi, atau suplemen. Rian menyadari pentingnya vitamin B12 dan merasa lebih yakin dalam pemahamannya tentang protein nabati dan kecukupan nutrisi dalam pola makan vegetarian.
Kelima	Rian tertarik pada jenis-jenis vegetarian dan bertanya kepada Mia dan Andi. Rian, Andi, dan Mia sepakat untuk membahasnya setelah pelajaran. Setelah keluar dari kelas, Rian, Andi, dan Mia pergi ke taman dan Rian menanyakan perbedaan antara lacto vegetarian, lacto-ovo vegetarian, dan vegan. Mia dan Andi menjelaskan perbedaan tersebut. Rian mulai tertarik dan memilih jenis vegetarian yang ingin dicobanya. Rian, Andi, dan Mia berjanji untuk belajar bersama dalam menjalani pola makan vegetarian yang dipilih oleh Rian.

b) Perancangan *Storyboard*

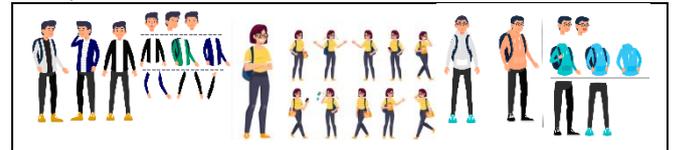
Tabel 2. *Storyboard*

No	Tampilan	Deskripsi
1	<p><b>GoVegetarian</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halaman utama pada gim</li> <li>• Terdapat tombol mulai, pengaturan, cara bermain dan keluar dari permainan</li> <li>• Dengan menekan tombol mulai maka akan diarahkan ke permainan</li> <li>• Dengan menekan tombol pengaturan akan diarahkan ke halaman pengaturan dan memunculkan pengaturan sound dan kembali ke halaman utama.</li> <li>• Dengan menekan tombol cara bermain akan menampilkan halaman cara bermain</li> <li>• Dengan menekan tombol keluar maka akan keluar dari permainan.</li> </ul>
2	<p><b>Pilih Cerita</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halaman untuk memilih cerita.</li> <li>• Terdapat pilihan cerita yang dari hari pertama sampai hari kelima</li> </ul>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halaman pengaturan.</li> <li>• Terdapat pengaturan untuk membesar dan mengecilkan suara dan tombol untuk kembali ke menu utama.</li> </ul>
4	<p><b>INGIN KELUAR DARI PERMAINAN?</b></p> 	<p>Halaman saat ingin keluar dari permainan atau tidak.</p>
5		<p>Tampilan antarmuka untuk dialog antara tiga orang</p>

No	Tampilan	Deskripsi
6		<p>Tampilan antarmuka untuk dialog antara dua orang</p>
7		<p>Tampilan antarmuka gim saat muncul pilihan yang harus dipilih oleh pemain</p>
8		<p>Tampilan antarmuka gim saat pemain menekan tombol pause</p>
9		<p>Tampilan antarmuka gim saat cerita sudah selesai.</p>

3.3) *Production*

a) *Produksi Aset*



Gambar 3. Aset Karakter<sup>1</sup>



Gambar 4. Aset Lokasi Makan<sup>2</sup>



<sup>1</sup> Image by pikisuperstar on Freepik

<sup>2</sup> Image by upklyak on Freepik



Gambar 5. Aset Lingkungan Universitas



Gambar 6. Aset Taman <sup>3</sup>

b) Konstruksi dan Implementasi  
Berikut tampilan dari konstruksi dan implementasi Gim Visual Novel Go Vegetarian.



Gambar 8. Tampilan Logo

Pada gambar 8 merupakan menunjukkan tampilan awal GoVegetarian sebelum masuk ke halaman utama. Pada tampilan ini terdapat logo Go Vegetarian.



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

Pada gambar 9 menunjukkan tampilan awal GoVegetarian. Pada tampilan main menu terdapat tombol mulai untuk membuka menu pilih level, setting untuk membuka menu setting, cara main untuk membuka menu cara main, dan keluar dari permainan.



Gambar 10. Tampilan Pilih Level

Pada gambar 10 menunjukkan tampilan pilih level. Pada tampilan ini terdapat tombol untuk memulai permainan, pemain harus menyelesaikan permainan sesuai dengan urutan untuk membuka level selanjutnya. Dan juga terdapat tombol Back untuk kembali ke main menu.



Gambar 11. Tampilan Cara Main

Pada Gambar 11 menunjukkan tampilan cara main. Pada tampilan ini terdapat informasi mengenai cara memainkan gim GoVegetarian. Dan juga terdapat tombol Back untuk kembali ke main menu.



Gambar 12. Tampilan Permainan

Pada gambar 12 menunjukkan tampilan saat masuk ke dalam permainan. Pada tampilan permainan terdapat background, karakter, dialog box, name tag, dan tombol pause. Untuk menjalankan atau melanjutkan cerita dapat menekan bagian mana saja pada layer.



<sup>3</sup> Image by upklyak on Freepik

Gambar 13. Tampilan Pause

Pada gambar 13 menunjukkan tampilan pause. Terdapat tombol untuk kembali melanjutkan permainan atau Kembali ke main menu.



Gambar 14. Tampilan Pilihan Aktivitas

Pada gambar 14 menunjukkan tampilan pilihan. Pada tampilan ini akan menampilkan tombol dengan pilihan untuk melanjutkan cerita.



Gambar 15. Tampilan Cerita Selesai

Pada gambar 15 menunjukkan tampilan cerita selesai. Terdapat tombol untuk melanjutkan ke level berikutnya atau Kembali ke main menu.



Gambar 16. Tampilan Setting

Pada gambar 16 menunjukkan tampilan setting. Pada tampilan ini terdapat slider untuk memperbesar atau memperkecil volume. Dan juga terdapat tombol back untuk Kembali ke main menu.



Gambar 17. Tampilan Menu Keluar

Pada gambar 17 menunjukkan tampilan menu keluar. Sebelum pengguna keluar dari permainan akan ada pemberitahuan agar pengguna dapat memilih ingin keluar atau tetap berada permainan Go Vegetarian

3.4) Pengujian

Pengujian ini didasarkan pada skenario pengujian yang diterapkan yaitu pengujian fungsional. Pengujian fungsional pada rancang bangun gim visual novel “Go Vegetarian” berbasis android adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pengujian Fungsional

Aktivitas Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Membuka aplikasi Go Vegetarian	Buka Aplikasi Go Vegetarian	Memilih aplikasi Go Vegetarian di perangkat Android dan klik aplikasi GoVegetarian	Menampilkan halaman Main Menu yang berisi tombol mulai, setting, cara bermain, dan keluar	Sesuai dengan yang diharapkan
Membuka menu pilih level	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buka Aplikasi Go Vegetarian</li> <li>Buka menu pilih level</li> </ul>	Klik tombol mulai pada Main menu aplikasi Go Vegetarian	Menampilkan menu pilih level	Sesuai dengan yang diharapkan
Memulai permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buka Aplikasi Go Vegetarian</li> <li>Buka menu pilih level</li> <li>Pilih level</li> </ul>	Pilih level pada menu pilih level	Gim dimulai	Sesuai dengan yang diharapkan
Tombol Pause	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buka Aplikasi Go Vegetarian</li> <li>Buka menu pilih level</li> <li>Pilih level</li> <li>Permainan dimulai</li> <li>Pause gim</li> </ul>	Klik tombol pause pada saat permainan dimulai	Gim berhenti	Sesuai dengan yang diharapkan
Tombol Continue	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buka Aplikasi Go Vegetarian</li> <li>Buka menu pilih level</li> </ul>	tombol	Gim lanjut	Sesuai dengan yang diharapkan

Aktivitas Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Hasil Pengujian
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pilih level</li> <li>Permainan dimulai</li> <li>Pause gim</li> <li>Continue</li> </ul>			
Tombol Home	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buka Aplikasi Go Vegetarian</li> <li>Buka menu pilih level</li> <li>Pilih level</li> <li>Permainan dimulai</li> <li>Pause gim</li> <li>Home</li> </ul>	Klik tombol Home	Kembali ke main menu	Sesuai dengan yang diharapkan
Tombol Setting	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buka Aplikasi Go Vegetarian</li> <li>Buka menu setting</li> </ul>	Tombol setting volume slider (0-100)	Volume Berkurang atau bertambah	Sesuai dengan yang diharapkan
Tombol Cara Main	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buka Aplikasi Go Vegetarian</li> <li>Buka menu Cara Main</li> </ul>	Klik tombol Cara Main pada main menu	Menampilkan menu Cara main	Sesuai dengan yang diharapkan
Tombol Keluar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buka Aplikasi Go Vegetarian</li> <li>Keluar dari permainan</li> </ul>	Klik tombol keluar pada main menu	Berhasil keluar dari permainan	Sesuai dengan yang diharapkan

3.5) Beta Testing

Pada Tahapan ini, Gim disebarakan melalui Google drive berserta dengan kuesioner google forms dan mendapatkan tiga puluh tiga (33) responden. Hasil dari kuesioner, sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Kuesioner

Detail Data Umur Responden					
Di bawah 10 tahun	10-16 tahun	17-25 tahun	Di atas 26 tahun		
Tidak ada responden	Terdapat 18,2% responden	Terdapat 78,8% responden	Terdapat 6,1% responden		
Detail Data Keseruan Permainan					
Sangat tidak menarik	1	2	3	4	Sangat menarik
	Tidak ada responden	Terdapat 6,1% responden	Terdapat 42,4% responden	Terdapat 51,5% responden	
Detail Data Kesulitan Permainan					
Sangat sulit	1	2	3	4	Sangat mudah
	Terdapat 6,1% responden	Terdapat 12,1% responden	Terdapat 42,4% responden	Terdapat 39,4% responden	
Detail Data Kejelasan Informasi Gim					
Sangat membingungkan	1	2	3	4	Sangat jelas
	Tidak ada responden	Terdapat 3% responden	Terdapat 39,4% responden	Terdapat 57,6% responden	
Detail Data Navigasi Dan Antarmuka Pengguna Permainan					

Sangat tidak ramah pengguna	1	2	3	4	Sangat ramah pengguna
	Tidak ada responden	Tidak ada responden	Terdapat 48,5% responden	Terdapat 51,5% responden	
Detail Data Memotivasi Pemain					
Tidak memotivasi sama sekali	1	2	3	4	Sangat menarik
	Terdapat 3% responden	Terdapat 3% responden	Terdapat 27,3% responden	Terdapat 66,7% responden	
Detail Data Pemain Tertarik Menjalani Gaya Hidup Vegetarian					
Tidak tertarik	1	2	3	4	Sangat tertarik
	Terdapat 3% responden	Terdapat 3% responden	Terdapat 36,4% responden	Terdapat 57,6% responden	

IV. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan informasi vegetarian ke dalam gim visual novel dapat menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan mengenai gaya hidup vegetarian kepada pemain. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 66,7% dari 33 responden menjawab sangat memotivasi untuk bervegetarian dan sebanyak 57,6% dari 33 responden menjawab sangat tertarik untuk mengadopsi gaya hidup vegetarian. Melalui karakter, cerita, dialog, serta informasi vegetarian yang dimasukkan ke dalam cerita dalam game, pemain dapat memahami informasi mengenai vegetarian. Persiapan aset karakter, *background*, merancang struktur cerita, membuat antar muka pengguna, mengatur transisi, mengimplementasikan mekanisme pilihan, menguji, memperbaiki, dan melakukan publishing. Dengan menggunakan unity engine dalam pembuatan Gim GoVegetarian berhasil dibuat dan menyajikan informasi mengenai vegetarian berbasis android.

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, maka didapatkan saran yang akan diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu diharapkan dapat dikembangkan lagi agar dapat di akses melalui platform iOS serta informasi mengenai makanan nabati dapat diperbanyak agar masyarakat dapat lebih memahami pola makan vegetarian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Y. Ananda and E. V. Haryanto, "Perancangan Game Novel Visual Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis Android," *J. Mhs. Fak. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 844-856, 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/929>
- [2] J. Camingue, E. Carstendotir, and E. F. Melcer, "What is a Visual Novel?," *Proc. ACM Human-Computer Interact.*, vol. 5, no. CHIPLAY, 2021, doi: 10.1145/3474712.
- [3] A. Chusyairi, "Game Labirin Let's Clear Up The World Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," *INFORMATICS Educ. Prof. J. Informatics*, vol. 4, no. 2, p. 183, 2020, doi: 10.51211/itbi.v4i2.1331.
- [4] F. Fitriani, Y. Marlina, R. Roziana, and D. Rahmadini, "Gambaran Asupan Protein, Zat Besi Dan Kadar Hemoglobin Pada Remaja Putri Vegetarian Vegan Di Indonesia Vegetarian Society (Ivs)," *J. Ris. Gizi*, vol. 9, no. 1, pp. 11-15, 2021, doi: 10.31983/jrg.v9i1.6502.
- [5] R. Kurniawan and G. N. Windari, "Perancangan Game Visual Novel ' the Adventure of Kabayan ' Sebagai Media Belajar Bahasa Inggris Untuk Toefl," no. 28, pp. 5-10, 2019.
- [6] F. Mariotti, *Vegetarian and Plant-Based Diets in Health and Disease Prevention*. 2017. doi: 10.1016/j.jneb.2018.01.013.

- [7] I. Pamela, "Fast Food Consumption Behavior in Adolescent and ITS Impact for Health," *J. IKESMA*, vol. 14, no. 2, pp. 144–153, 2018.
- [8] S. Serlie, G. J. Winaktu, S. Sinsanta, and S. D. Winata, "Hubungan Asupan Vitamin B12 dengan Kadar Hemoglobin pada Vegetarian di Vihara Maitreya," *J. Kedokt. Meditek*, vol. 26, no. 2, pp. 66–70, 2020, doi: 10.36452/jkdoktmeditek.v26i2.1833.
- [9] H. M. Simalango, "ANALISIS KEBUTUHAN GIM VISUAL NOVEL LEGENDA IKAN MAS DANAU TOBA," *Media Inform.*, vol. 22, no. 1, pp. 1–9, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.37595/mediainfo.v22i1.165>
- [10] D. Y. Wibisono, K. Q. Fredlina, and I. N. Y. A. Wijaya, "Model Game Visual Novel Bertema Edukasi Anti Bullying Berbasis Android," *Progresif J. Ilm. Komput.*, vol. 16, no. 2, p. 11, 2020, doi: 10.35889/progresif.v16i2.505.