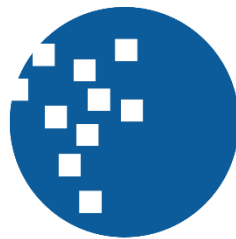


**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF  
POLA MAKAN SEHAT UNTUK PEKERJA BERUSIA  
PRODUKTIF 22-28 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Calistia Evelyn**  
**0000036523**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF  
POLA MAKAN SEHAT UNTUK PEKERJA BERUSIA  
PRODUKTIF 22-28 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Calistia Evelyn**

**00000036523**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Calistia Evelyn

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036523

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF POLA MAKAN SEHAT UNTUK PEKERJA BERUSIA PRODUKTIF 22-28 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Juni 2023



(Calistia Evelyn)

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF POLA MAKAN SEHAT UNTUK PEKERJA BERUSIA PRODUKTIF 22-28 TAHUN

Oleh

Nama : Calistia Evelyn  
NIM : 00000036523  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 21 Juni 2023  
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan  
**LULUS**

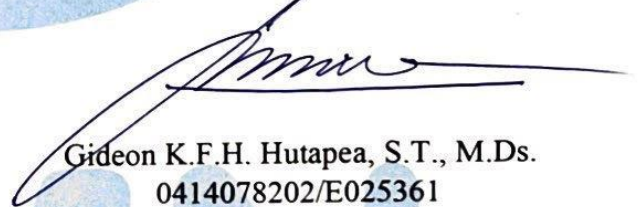
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang




Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds.  
0325039401/E077724

Penguji



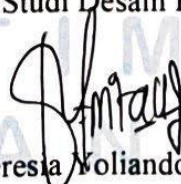
Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.  
0414078202/E025361

Pembimbing



Edo Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/E071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Moliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

iii

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Calistia Evelyn  
NIM : 00000036523  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi~~/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul

### **PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF POLA MAKAN SEHAT UNTUK PEKERJA BERUSIA PRODUKTIF 22-28 TAHUN**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 5 Juli 2023

Yang menyatakan,



(Calistia Evelyn)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Pertama-tama, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya yang mendampingi penulis selama mengerjakan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Interaktif Pola Makan Sehat untuk Pekerja Berusia Produktif 22-28 Tahun”. Penulis akhirnya dapat menyelesaikan pembuatan laporan tugas akhir ini secara baik dan lancar. Penulisan laporan tugas akhir ini diajukan sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.). Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, membimbing, dan memberikan kontribusi selama proses pembuatan proposal tugas akhir ini. Pihak-pihak tersebut adalah sebagai berikut.

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Monique Carolina Widjaja, MGizi, SpGK, sebagai narasumber dari Rumah Sakit Mentari yang telah memberikan dukungan berupa wawasan baru terkait akibat pola makan buruk terhadap pasien berusia produktif yang ditemui, pemaparan terkait pedoman pelaksanaan pola makan sehat, serta langkah-langkah praktis yang dapat diimplementasikan.
6. Taufik Ridwan (*Creative Group Head* di MC Saatchi Saatchi) selaku narasumber yang telah memberikan wawasan terkait perancangan kampanye, terutama di *advertising agency*.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Teman-teman dan kolega penulis yang sering mendampingi dan memberikan dukungan kepada penulis selama penulisan tugas akhir.
9. Responden-responden yang telah bersedia menjawab pertanyaan-pertanyaan dari penulis dalam rangka pengumpulan data.
10. Semua pihak yang secara tidak langsung telah memberikan dukungan kepada penulis.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat yang bermakna ataupun solusi bagi permasalahan banyak orang, tidak hanya dalam lingkup Universitas Multimedia Nusantara, tetapi juga masyarakat umum yang mengalami kendala dalam mengimplementasikan pola makan sehat. Dengan terus meningkatnya kesadaran masyarakat untuk menerapkannya, negara Indonesia dapat perlahan dipenuhi oleh generasi yang sehat dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang produktif. Hal ini berperan sebagai upaya mewujudkan Indonesia maju pada tahun 2045 mendatang.

Tangerang, 5 Juli 2023



(Calistia Evelyn)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF

## POLA MAKAN SEHAT UNTUK PEKERJA BERUSIA

### PRODUKTIF 22-28 TAHUN

(Calistia Evelyn)

#### ABSTRAK

Setiap tenaga kerja di usia produktif membutuhkan kesehatan yang prima untuk menjaga produktivitasnya. Hal ini perlu didampingi dengan gaya hidup sehat yang salah satunya mencakup pola makan sehat sebagaimana yang telah dibuktikan oleh berbagai penelitian. Center for Health Research di Healthways menunjukkan bahwa adanya peningkatan performa dan produktivitas kerja sebesar 25% pada karyawan yang mengonsumsi makanan sehat. Selain itu, Jurnal Population Health Management juga mencatat bahwa adanya peningkatan risiko *loss productivity* sebesar 66% terhadap karyawan dengan pola makan buruk. Namun, pola makan sehat ini sering kali diabaikan oleh para tenaga kerja hingga mengakibatkan peningkatan prevalensi Penyakit Tidak Menular (PTM) pula di usia produktif seperti yang dibuktikan dari Riset Dasar Kesehatan (Risesdas) tahun 2018. Bahkan, World Health Assembly mencatat bahwa 73% kematian di Indonesia disebabkan oleh PTM. Ancaman ini dapat berdampak signifikan bagi SDM dan perekonomian Indonesia. Oleh karena itu, perancangan kampanye interaktif pola makan sehat untuk pekerja berusia produktif 22-28 tahun ini pun dibuat untuk mewujudkan generasi yang lebih sehat menuju Indonesia maju 2045. Kampanye interaktif ini mengusung tema perjalanan yang menunjukkan pesan bahwa pola makan sehat merupakan proses perjalanan investasi jangka panjang yang bisa memberikan imbal hasil positif berupa masa depan yang lebih baik dan berkualitas dengan kesehatan yang prima. Media kampanye mencakup *website*, *interactive digital panel display*, *wall branding* dan *hanging alley* kereta rel listrik, *billboard*, *Instagram ads*, *Spotify ads*, *Instagram Feeds*, *Instagram Stories*, *podcast*, *challenge*, *merchandise*, *twibbon*, serta *Instagram filter* yang telah dirancang sesuai dengan kaidah desain komunikasi visual.

**Kata kunci:** kampanye interaktif, pola makan sehat, pekerja berusia produktif

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**THE INTERACTIVE CAMPAIGN DESIGN FOR  
HEALTHY EATING HABITS AMONG PRODUCTIVE  
WORKERS AGED 22-28 YEARS OLD**

(Calistia Evelyn)

**ABSTRACT (English)**

*Every productive worker requires good health to maintain their productivity. It needs to be accompanied by a healthy lifestyle, which includes a healthy diet as proven by various studies. The Center for Health Research at Healthways reported a 25% increase in work performance and productivity for employees who consume healthy food. In addition, the Journal of Population Health Management also noted a 66% increase in the risk of loss of productivity for employees with poor eating habits. However, workers often overlook healthy eating lifestyles, which increases the prevalence of Non-Communicable Diseases (NCDs) among productive-age workers, as evidenced by the 2018 Basic Health Research. Moreover, the World Health Assembly noted that NCDs have caused 73% of deaths in Indonesia. This threat can have a significant impact on human resources and the Indonesian economy. Therefore, the design of an interactive campaign promoting healthy eating habits for productive workers aged 22-28 has been created to actualize a healthier generation towards Indonesia Maju 2045. This interactive campaign carries the theme of a journey that conveys the message that healthy eating habits are a long-term investment process that can provide positive returns in the form of a better and quality future with good health. The campaign media includes a website, interactive digital panel display, wall branding and hanging alley electric train, billboard, Instagram ads, Spotify ads, Instagram Feeds, Instagram Stories, podcasts, challenges, merchandise, twibbon, and Instagram filter that have been designed in accordance with the principles of visual communication design.*

**Keywords:** *interactive campaign, healthy eating habits, productive workers*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual</b> .....	6
<b>2.1.1 Elemen Desain</b> .....	6
<b>2.1.2 Prinsip Desain</b> .....	22
<b>2.1.3 Grid</b> .....	29
<b>2.1.3.1 Komponen Grid</b> .....	29
<b>2.1.3.2 Jenis Grid</b> .....	31
<b>2.1.4 Tata Letak (<i>Layout</i>)</b> .....	33
<b>2.1.5 Tipografi</b> .....	34
<b>2.1.5.1 Istilah Dasar</b> .....	34
<b>2.1.5.2 Klasifikasi Tipografi</b> .....	37
<b>2.2 Kampanye</b> .....	40
<b>2.2.1 Jenis dan Tujuan Kampanye</b> .....	41
<b>2.2.2 Teori Pemasaran dan Audiens</b> .....	43

2.2.2.1	<i>Segmentation</i> .....	44
2.2.2.2	<i>Targeting</i> .....	45
2.2.2.3	<i>Differentiation dan Positioning</i> .....	46
2.2.3	<b>Teori Persuasi Kampanye</b> .....	48
2.2.3.1	<i>The Theory of Reasoned Action</i> .....	48
2.2.3.2	<i>Narrative Theories</i> .....	48
2.2.4	<b>Metode Perancangan Kampanye</b> .....	48
2.2.5	<b>Perencanaan Pesan</b> .....	50
2.2.6	<i>Art Direction &amp; Copywriting</i> .....	53
2.2.7	<b>Teknik Komunikasi Kampanye</b> .....	56
2.2.8	<b>Model Komunikasi AISAS</b> .....	59
2.2.9	<b>Media Kampanye</b> .....	60
2.3	<b>Interaktivitas</b> .....	66
2.3.1	<b>Prinsip Interaktivitas</b> .....	66
2.3.2	<i>Interaction Plot</i> .....	68
2.3.3	<b>Desain Interaksi (<i>Interaction Design</i>)</b> .....	70
2.3.4	<i>Design Thinking</i> .....	74
2.3.4.1	<i>Emphatize</i> .....	75
2.3.4.2	<i>Define</i> .....	76
2.3.4.3	<i>Ideate</i> .....	76
2.3.4.4	<i>Prototype</i> .....	78
2.3.4.5	<i>Test</i> .....	80
2.3.5	<b>Media Interaktif</b> .....	80
2.4	<b>Pola Makan Sehat</b> .....	81
2.4.1	<b>Pedoman Pola Makan Sehat 3J</b> .....	82
2.4.1.1	<b>Jadwal</b> .....	82
2.4.1.2	<b>Jenis</b> .....	83
2.4.1.3	<b>Jumlah</b> .....	83
2.4.2	<b>Pedoman Gizi Seimbang</b> .....	83
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....	86
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	86
3.1.1	<b>Metode Penelitian Kualitatif</b> .....	86

3.1.2	Metode Penelitian Kuantitatif .....	126
3.2	Metodologi Perancangan .....	149
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>152</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	152
4.1.1	<i>Overview</i> .....	152
4.1.2	<i>Strategy</i> .....	166
4.1.3	<i>Ideas</i> .....	188
4.1.4	<i>Design</i> .....	199
4.1.5	<i>Production</i> .....	218
4.1.6	<i>Implementation</i> .....	261
4.2	Analisis Alpha Media Utama (Situs Web).....	262
4.2.1	Analisis Fungsi .....	262
4.2.2	Analisis Visual & <i>User Interface</i> .....	265
4.2.3	Analisis Interaktivitas dan <i>User Experience</i> .....	269
4.2.4	Hasil Perbaikan.....	273
4.3	Analisis Beta.....	274
4.3.1	Analisis Desain .....	275
4.3.2	Analisis Beta <i>Test</i> Media Utama (Situs Web) .....	309
4.4	<i>Budgeting</i> .....	312
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>315</b>
5.1	Simpulan.....	315
5.2	Saran.....	316
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	xiii
<b>LAMPIRAN</b>	.....	xviii

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Identifikasi Segmentasi Sasaran Kampanye .....	153
Tabel 4.2 Tabel Analisis Kompetitor .....	158
Tabel 4.3 Tabel Analisis SWOT .....	164
Tabel 4.4 <i>Brand dan Audience Insight</i> .....	167
Tabel 4.5 <i>Creative Brief</i> .....	171
Tabel 4.6 <i>Campaign Media Strategi Planning Based on AISAS</i> .....	184
Tabel 4.7 <i>Timeline</i> Media Bulan 1-4 .....	186
Tabel 4.8 <i>Timeline</i> Media Bulan 5-8 .....	186
Tabel 4.9 <i>Timeline</i> Media Bulan 9-12 .....	187
Tabel 4.10 Hasil Perbaikan <i>Alpha Testing</i> .....	273
Tabel 4.11 Anggaran Kampanye .....	312

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Line Designs</i> .....	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Figure and Ground</i> .....	8
Gambar 2.3 Contoh Pengaplikasian <i>Typographic Shapes</i> .....	8
Gambar 2.4 <i>Hue, Saturation, Value</i> .....	9
Gambar 2.5 RGB dan CMYK.....	10
Gambar 2.6 Contoh Desain Berwarna Merah.....	11
Gambar 2.7 Contoh Desain Berwarna Jingga.....	12
Gambar 2.8 Contoh Desain Berwarna Kuning.....	12
Gambar 2.9 Contoh Desain Berwarna Biru.....	13
Gambar 2.10 Contoh Karya Desain Berwarna Kuning.....	14
Gambar 2.11 Contoh Desain Berwarna Ungu.....	15
Gambar 2.12 Contoh Desain Berwarna Putih.....	16
Gambar 2.13 Contoh Desain Berwarna Abu-Abu.....	17
Gambar 2.14 Contoh Desain Berwarna Hitam.....	17
Gambar 2.15 Contoh <i>Monotone</i> .....	18
Gambar 2.16 Contoh <i>Monochromatic</i> .....	18
Gambar 2.17 Contoh <i>Analogous</i> .....	19
Gambar 2.18 Contoh <i>Complementary</i> .....	19
Gambar 2.19 Contoh <i>Split Complementary</i> .....	20
Gambar 2.20 Contoh <i>Triadic</i> .....	20
Gambar 2.21 Contoh <i>Tetradic</i> .....	21
Gambar 2.22 Contoh Tekstur.....	21
Gambar 2.23 Contoh Prinsip Format.....	22
Gambar 2.24 Contoh Prinsip Keseimbangan Simetris.....	23
Gambar 2.25 Contoh Prinsip Keseimbangan Asimetris.....	23
Gambar 2.26 Contoh Keseimbangan Radial.....	24
Gambar 2.27 Contoh <i>Emphasis</i> .....	25
Gambar 2.28 Contoh Prinsip Ritme.....	27
Gambar 2.29 Contoh Prinsip Kesatuan.....	27
Gambar 2.30 <i>Gestalt Principles</i> .....	28
Gambar 2.31 Sistem <i>Grid</i> .....	30
Gambar 2.32 Contoh <i>Single-Column Grid</i> .....	31
Gambar 2.33 Contoh <i>Multicolumn Grid</i> .....	32
Gambar 2.34 Contoh Modular Grid.....	33
Gambar 2.35 Contoh Layout.....	33
Gambar 2.36 Terminologi Tipografi.....	34
Gambar 2.37 Perbedaan <i>Typeface</i> dan <i>Font</i> .....	35
Gambar 2.38 Serif dan Sans Serif.....	35
Gambar 2.39 Alignment Tipografi.....	36
Gambar 2.40 Deret Fibonacci.....	37
Gambar 2.41 <i>Font Family</i> .....	37

Gambar 2.42 Klasifikasi Tipografi <i>Condensed</i> dan <i>Extended</i> .....	39
Gambar 2.43 Klasifikasi Tipografi Berdasarkan Sejarah .....	39
Gambar 2.44 Contoh Kampanye Coca Cola .....	42
Gambar 2.45 Contoh Kampanye Politik .....	42
Gambar 2.46 Contoh Kampanye <i>Food Waste</i> .....	43
Gambar 2.47 Segmentasi .....	44
Gambar 2.48 Targeting .....	45
Gambar 2.49 Skema Metode Perancangan Kampanye .....	50
Gambar 2.50 <i>Art Direction</i> .....	54
Gambar 2.51 Contoh <i>Headline</i> .....	55
Gambar 2.52 Contoh <i>Body Copy</i> .....	55
Gambar 2.53 Contoh <i>Tagline</i> .....	56
Gambar 2.54 Contoh CTA .....	56
Gambar 2.55 Model Perilaku Konsumen.....	59
Gambar 2.56 Media Kampanye .....	61
Gambar 2.57 Contoh Iklan Televisi .....	62
Gambar 2.58 Contoh Iklan Video <i>Online</i> .....	62
Gambar 2.59 Contoh Iklan Media Sosial.....	62
Gambar 2.60 Studio Radio .....	63
Gambar 2.61 Contoh Iklan Majalah.....	63
Gambar 2.62 Contoh Iklan <i>Direct Mail</i> .....	64
Gambar 2.63 Contoh Iklan di Luar Rumah.....	64
Gambar 2.64 Contoh Iklan di Perangkat Seluler .....	64
Gambar 2.65 Contoh Iklan Podcast .....	65
Gambar 2.66 ATL, BTL, dan TTL .....	65
Gambar 2.68 Desain Responsif.....	67
Gambar 2.69 Contoh <i>State Changes</i> .....	67
Gambar 2.70 Contoh <i>Discoverability</i> .....	68
Gambar 2.71 Contoh <i>Feedback</i> .....	68
Gambar 2.72 <i>Nodal Plot</i> .....	69
Gambar 2.73 <i>Modulated Plot</i> .....	69
Gambar 2.74 <i>Open Plot</i> .....	69
Gambar 2.75 <i>Design Thinking</i> .....	75
Gambar 2.76 <i>Interactive Media</i> .....	81
Gambar 2.77 Pedoman Pola Makan Sehat 3J .....	82
Gambar 2.78 Pedoman Gizi Seimbang .....	84
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Ahli Gizi .....	95
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Ahli Desain .....	102
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara Mendalam (1).....	105
Gambar 3.4 Dokumentasi Wawancara Mendalam (2).....	106
Gambar 3.5 Dokumentasi Wawancara Mendalam (3).....	108
Gambar 3.6 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i> Tahap 1.....	119
Gambar 3.7 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i> Tahap 2.....	124

Gambar 3.8 Diagram Jenis Kelamin Responden .....	127
Gambar 3.9 Diagram Domisili Responden .....	127
Gambar 3.10 Diagram Pekerjaan Responden .....	128
Gambar 3.11 Diagram Kisaran Pengeluaran Responden .....	128
Gambar 3.12 Diagram Jumlah Tanggungan Responden.....	129
Gambar 3.13 Diagram Hari Kerja Responden .....	130
Gambar 3.14 Diagram Jam Kerja Responden.....	130
Gambar 3.15 Diagram Tempat Kerja Responden .....	131
Gambar 3.16 Media Digital yang Digunakan Responden .....	131
Gambar 3.17 Media Sosial yang Digunakan Responden.....	132
Gambar 3.18 Moda Transportasi yang Digunakan Responden .....	133
Gambar 3.19 Diagram Kondisi Kesehatan Responden.....	133
Gambar 3.20 Kategori Makanan yang Dikonsumsi Responden .....	134
Gambar 3.21 Frekuensi Responden dalam Mempersiapkan Makanan.....	135
Gambar 3.22 Diagram Ketersediaan Fasilitas Konsumsi di Tempat Kerja .....	135
Gambar 3.23 Frekuensi Pembelian Makan dari Luar .....	136
Gambar 3.24 Diagram Kebebasan Responden dalam Memilih Menu Makanan	136
Gambar 3.25 Pertimbangan Pemilihan Menu Makanan oleh Responden.....	137
Gambar 3.26 Kebiasaan Responden Melewatkan Sarapan.....	138
Gambar 3.27 Kebiasaan Responden yang Baru Makan Ketika Sudah Lapar.....	138
Gambar 3.28 Kebiasaan Jadwal Makan Tidak Teratur.....	139
Gambar 3.29 Kebiasaan Makan Saat Begadang di Malam Hari.....	139
Gambar 3.30 Kebiasaan Lupa Makan Ketika Fokus Bekerja .....	140
Gambar 3.31 Kehilangan Nafsu Makan Jika Terlalu Fokus/ Stres Bekerja .....	140
Gambar 3.32 Efek Kurang Fokus Jika Tidak Makan Saat Bekerja .....	141
Gambar 3.33 Kebiasaan Makan Lebih Banyak Karena Stres .....	141
Gambar 3.34 Kekurangan Waktu Menjaga Pola Makan Sehat.....	142
Gambar 3.35 Pola Makan Buruk Ketika Bekerja .....	142
Gambar 3.36 Pembagian Prioritas antara Pekerjaan dan Makan Sehat .....	143
Gambar 3.37 Kebiasaan Lebih Memilih <i>Fast Food</i> Dibanding Makanan Sehat	143
Gambar 3.38 Kesulitan Menjaga Pola Makan Sehat .....	144
Gambar 3.39 Kekurangan Motivasi Mengerjakan Tugas atau Pekerjaan.....	144
Gambar 3.40 Perasaan Lemas atau Lelah Saat Bekerja.....	145
Gambar 3.41 Perasaan Kurang Bersemangat Ketika Bekerja.....	145
Gambar 3.42 Perasaan Malas untuk Memulai Hari Bekerja.....	146
Gambar 3.43 Pemikiran untuk Tidak Hadir Bekerja .....	146
Gambar 3.44 Kepercayaan terkait Keuntungan Menerapkan Pola Makan Sehat	147
Gambar 3.45 Keinginan Responden untuk Menerapkan Pola Makan Sehat .....	147
Gambar 3.46 Kesulitan Menerapkan Pola Makan Sehat Bergizi dan Seimbang	148
Gambar 3.47 Kendala Penghambat Penerapan Pola Makan Sehat .....	148
Gambar 4.1 Gambar Profil Target Sasaran Kampanye.....	157
Gambar 4.2 Persona Target Audiens Kampanye .....	157
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i> .....	189



Gambar 4.4 <i>Moodboard Visual</i> .....	192
Gambar 4.5 <i>Moodboard Tipografi</i> .....	193
Gambar 4.6 <i>Moodboard Warna</i> .....	194
Gambar 4.7 <i>Moodboard Layout</i> .....	195
Gambar 4.8 <i>Color Palette</i> .....	196
Gambar 4.9 <i>Typeface Londrina Solid</i> .....	197
Gambar 4.10 <i>Typeface Quicksand</i> .....	197
Gambar 4.11 <i>Information Architecture Website</i> .....	200
Gambar 4.12 <i>Multicolumn Grid Layout Website</i> .....	200
Gambar 4.13 <i>Sketsa Low-Fidelity Situs Web</i> .....	202
Gambar 4.14 <i>Sketsa Landing Page Website (1)</i> .....	203
Gambar 4.15 <i>Sketsa Landing Page Website (2)</i> .....	203
Gambar 4.16 <i>Sketsa Landing Page Website (3)</i> .....	204
Gambar 4.17 <i>Digitalisasi Landing Page Website</i> .....	204
Gambar 4.18 <i>Revisi Warna Latar Landing Page Website</i> .....	205
Gambar 4.19 <i>Referensi Bentuk Papan Iklan</i> .....	206
Gambar 4.20 <i>Sketsa Aset Papan Iklan</i> .....	206
Gambar 4.21 <i>Digitalisasi Aset Papan Iklan</i> .....	207
Gambar 4.22 <i>Referensi Bentuk Planet Bumi</i> .....	207
Gambar 4.23 <i>Sketsa Aset Planet</i> .....	208
Gambar 4.24 <i>Digitalisasi Aset Planet</i> .....	208
Gambar 4.25 <i>Referensi Pola Makan Sehat</i> .....	209
Gambar 4.26 <i>Sketsa Aset “Belajar Soal Pola Makan Sehat”</i> .....	209
Gambar 4.27 <i>Digitalisasi Aset “Belajar Soal Pola Makan Sehat”</i> .....	210
Gambar 4.28 <i>Sketsa Aset Timbangan Gizi</i> .....	210
Gambar 4.29 <i>Digitalisasi Aset Timbangan Gizi</i> .....	211
Gambar 4.30 <i>Sketsa Aset Perisai Tubuh</i> .....	211
Gambar 4.31 <i>Hasil Digitalisasi Aset Perisai Tubuh</i> .....	211
Gambar 4.32 <i>Sketsa Aset Tanaman Pohon</i> .....	212
Gambar 4.33 <i>Digitalisasi Aset Tanaman Pohon</i> .....	212
Gambar 4.34 <i>Referensi Aset Challenge (1)</i> .....	213
Gambar 4.35 <i>Referensi Aset Challenge (2)</i> .....	213
Gambar 4.36 <i>Sketsa Aset “Langkah Sehat Challenge”</i> .....	213
Gambar 4.37 <i>Aset Digital “Langkah Sehat Challenge”</i> .....	214
Gambar 4.38 <i>Referensi Perencanaan Makanan</i> .....	214
Gambar 4.39 <i>Sketsa Aset “Persiapkan Makananmu”</i> .....	215
Gambar 4.40 <i>Aset Digital “Persiapkan Makananmu”</i> .....	215
Gambar 4.41 <i>Referensi Karakter Capek Kerja</i> .....	216
Gambar 4.42 <i>Sketsa Karakter Capek Bekerja</i> .....	216
Gambar 4.43 <i>Digitalisasi Karakter Capek Bekerja</i> .....	217
Gambar 4.44 <i>Sketsa Karakter Wanita Bahagia</i> .....	217
Gambar 4.45 <i>Hasil Digitalisasi Karakter Wanita Bahagia</i> .....	217
Gambar 4.46 <i>Sketsa Karakter Pria Bahagia</i> .....	218

Gambar 4.47 Hasil Digitalisasi Karakter Pria Bahagia.....	218
Gambar 4.48 <i>User Interface Quote</i> .....	219
Gambar 4.49 Revisi <i>User Interface Quote</i> .....	220
Gambar 4.50 <i>User Interface Landing Page</i> .....	220
Gambar 4.51 <i>User Interface</i> “Tentang Kampanye”.....	221
Gambar 4.52 <i>User Interface</i> “Belajar Soal Pola Makan Sehat” .....	221
Gambar 4.53 <i>User Interface</i> #LangkahSehat <i>Challenge</i> .....	222
Gambar 4.54 <i>User Interface</i> “Persiapkan Makananmu”.....	222
Gambar 4.55 <i>User Interface Subscribe</i> .....	223
Gambar 4.56 <i>User Interface</i> Keseluruhan <i>Homepage</i> .....	224
Gambar 4.57 <i>User Interface</i> Konten “Tentang Kampanye” (1) .....	225
Gambar 4.58 <i>User Interface</i> Konten “Tentang Kampanye” (2).....	225
Gambar 4.59 <i>User Interface</i> Konten “Tentang Kampanye” (3) .....	226
Gambar 4.60 <i>User Interface Webpage</i> “Tentang Kampanye”.....	226
Gambar 4.61 <i>User Interface</i> Konten “Pola Makan Sehat” (1).....	227
Gambar 4.62 <i>User Interface</i> Konten “Pola Makan Sehat” (2).....	227
Gambar 4.63 <i>User Interface Webpage</i> “Pola Makan Sehat” .....	228
Gambar 4.64 <i>User Interface</i> Konten “Challenge” (1) .....	228
Gambar 4.65 <i>User Interface</i> Konten “Challenge” (2) .....	229
Gambar 4.66 <i>User Interface Webpage</i> “Pola Makan Sehat” .....	229
Gambar 4.67 Tombol <i>Navigation Bar</i> Sebelum <i>Alpha Testing</i> .....	230
Gambar 4.68 Tombol <i>Navigation Bar</i> Setelah <i>Alpha Testing</i> .....	230
Gambar 4.69 Tombol “Pelajari Lebih Lanjut” dan “Ikuti Challenge” .....	231
Gambar 4.70 Tombol pada #LangkahSehat <i>Challenge</i> .....	231
Gambar 4.71 Komponen Tombol <i>Subscribe</i> .....	232
Gambar 4.72 Tombol Contoh Perencanaan Makanan .....	233
Gambar 4.73 Komponen Tombol <i>Play Video</i> .....	234
Gambar 4.74 Tampilan <i>Hover Thumbnail Video</i> .....	234
Gambar 4.75 <i>High-Fidelity</i> Keseluruhan Situs Web .....	235
Gambar 4.76 <i>Prototype Website</i> Kampanye .....	235
Gambar 4.77 Sketsa <i>Layout Digital Panel Display</i> .....	236
Gambar 4.78 Sketsa <i>Interactive Digital Panel Display</i> .....	236
Gambar 4.79 <i>User Interface Interactive Digital Panel Display</i> .....	237
Gambar 4.80 Spesifikasi Ukuran <i>Digital Panel Display</i> .....	237
Gambar 4.81 <i>Prototype Digital Panel Display</i> Kampanye.....	238
Gambar 4.82 Sketsa <i>Layout Instagram Ads</i> .....	239
Gambar 4.83 Proses Desain <i>Instagram Ads</i> .....	239
Gambar 4.84 Poster <i>Instagram Ads</i> .....	240
Gambar 4.85 Sketsa <i>Layout Cover Spotify Ads</i> .....	240
Gambar 4.86 Proses Desain <i>Cover Spotify Ads</i> .....	241
Gambar 4.87 Hasil Desain <i>Cover Spotify Ads</i> .....	241
Gambar 4.88 Sketsa <i>Layout Hanging Alley</i> .....	242
Gambar 4.89 Proses Desain <i>Hanging Alley KRL</i> .....	242

Gambar 4.90 Hasil Desain <i>Hanging Alley</i> KRL .....	242
Gambar 4.91 Sketsa <i>Layout Wall Branding</i> .....	243
Gambar 4.92 Sketsa <i>Wall Branding</i> .....	243
Gambar 4.93 Proses Desain <i>Wall Branding</i> KRL.....	244
Gambar 4.94 Hasil Desain <i>Wall Branding</i> KRL.....	244
Gambar 4.95 Sketsa <i>Layout Billboard</i> .....	245
Gambar 4.96 Sketsa <i>Billboard</i> .....	245
Gambar 4.97 Proses Desain <i>Billboard</i> .....	246
Gambar 4.98 Hasil Desain <i>Billboard</i> .....	246
Gambar 4.99 Fitur Instagram Story .....	247
Gambar 4.100 Sketsa <i>Layout Instagram Story Activation</i> .....	247
Gambar 4.101 Sketsa Aset Instagram Story Activation .....	247
Gambar 4.102 Proses Desain Instagram Story Activation .....	248
Gambar 4.103 Desain Instagram Story Activation ( <i>Quiz</i> ) .....	248
Gambar 4.104 Sketsa <i>Layout</i> Konten 1 Instagram Feed.....	249
Gambar 4.105 Proses Desain Konten 1 Instagram Feed.....	249
Gambar 4.106 Hasil Desain Konten 1 Instagram Feed.....	250
Gambar 4.107 Sketsa Konten 2 Instagram Feed .....	250
Gambar 4.108 Aset Foto untuk Konten 2 Instagram Feed.....	251
Gambar 4.109 Aset Foto Konten 2 Tanpa Latar .....	251
Gambar 4.110 Desain Konten 2 di Instagram.....	251
Gambar 4.111 Hasil Desain <i>Cover</i> Konten 2.....	252
Gambar 4.112 Hasil Desain <i>Slide 2</i> Konten 2 .....	252
Gambar 4.113 Hasil Desain <i>Slide 3</i> Konten 2 .....	252
Gambar 4.114 Hasil Desain <i>Slide 4</i> Konten 2 .....	253
Gambar 4.115 Sketsa <i>Layout Podcast</i> .....	253
Gambar 4.116 Sketsa Konten <i>Podcast</i> .....	253
Gambar 4.117 Proses Desain <i>Cover Podcast</i> 1.....	254
Gambar 4.118 Hasil Desain <i>Cover Podcast</i> 1.....	254
Gambar 4.119 Proses Desain <i>Cover Podcast</i> 2.....	255
Gambar 4.120 Hasil Desain <i>Cover Podcast</i> 2.....	255
Gambar 4.121 Proses Desain <i>Cover Podcast</i> 3.....	256
Gambar 4.122 Hasil Desain <i>Cover Podcast</i> 3.....	256
Gambar 4.123 Sketsa <i>Layout Instagram Filter</i> .....	257
Gambar 4.124 Proses Desain Instagram <i>Filter</i> .....	257
Gambar 4.125 Desain <i>Template Instagram Filter</i> .....	257
Gambar 4.126 Sketsa <i>Layout Twibbon</i> .....	258
Gambar 4.127 Proses Desain <i>Twibbon</i> .....	258
Gambar 4.128 Desain <i>Template Twibbon</i> .....	259
Gambar 4.129 <i>Caption Twibbon</i> .....	259
Gambar 4.130 Sketsa Sisi Depan <i>Shopping Tote Bag</i> .....	260
Gambar 4.131 Referensi Label <i>Nutrition Facts</i> .....	260
Gambar 4.132 Desain Aset <i>Shopping Tote Bag</i> .....	261

Gambar 4.133 <i>Feedback Alpha Testing</i> (1) .....	263
Gambar 4.134 <i>Feedback Alpha Testing</i> (2) .....	263
Gambar 4.135 <i>Feedback Alpha Testing</i> (3) .....	264
Gambar 4.136 <i>Feedback Alpha Testing</i> (4) .....	264
Gambar 4.137 <i>Feedback Alpha Testing</i> (5) .....	265
Gambar 4.138 <i>Feedback Alpha Testing</i> (6) .....	266
Gambar 4.139 <i>Feedback Alpha Testing</i> (7) .....	266
Gambar 4.140 <i>Feedback Alpha Testing</i> (8) .....	267
Gambar 4.141 <i>Feedback Alpha Testing</i> (9) .....	267
Gambar 4.142 <i>Feedback Alpha Testing</i> (10) .....	268
Gambar 4.143 <i>Feedback Alpha Testing</i> (11) .....	268
Gambar 4.144 <i>Feedback Alpha Testing</i> (11) .....	269
Gambar 4.145 <i>Feedback Alpha Testing</i> (12) .....	269
Gambar 4.146 <i>Feedback Alpha Testing</i> (13) .....	270
Gambar 4.147 <i>Feedback Alpha Testing</i> (14) .....	270
Gambar 4.148 <i>Feedback Alpha Testing</i> (15) .....	271
Gambar 4.149 <i>Feedback Alpha Testing</i> (16) .....	271
Gambar 4.150 <i>Feedback Alpha Testing</i> (17) .....	272
Gambar 4.151 <i>Feedback Alpha Testing</i> (18) .....	272
Gambar 4.152 <i>Feedback Alpha Testing</i> (19) .....	272
Gambar 4.153 <i>Quote (Opening Page) Situs Web Final</i> .....	275
Gambar 4.154 <i>Landing Page Situs Web Final</i> .....	276
Gambar 4.155 <i>Komponen Animasi Awan Landing Page</i> .....	276
Gambar 4.156 <i>Homepage Situs Web Final</i> (1) .....	277
Gambar 4.157 <i>Homepage Situs Web Final</i> (2) .....	278
Gambar 4.158 <i>Homepage Situs Web Final</i> (3) .....	279
Gambar 4.159 <i>Webpage “Tentang Kampanye” Final</i> .....	280
Gambar 4.160 <i>Webpage “Pola Makan Sehat” Final</i> (1) .....	281
Gambar 4.161 <i>Webpage “Pola Makan Sehat” Final</i> (2) .....	282
Gambar 4.162 <i>Webpage “Pola Makan Sehat” Final</i> (3) .....	282
Gambar 4.163 <i>Komponen Manfaat Pola Makan Sehat</i> .....	283
Gambar 4.164 <i>Webpage “Pola Makan Sehat” Final</i> (4) .....	284
Gambar 4.165 <i>Webpage “Pola Makan Sehat” Final</i> (5) .....	285
Gambar 4.166 <i>Webpage “Pola Makan Sehat” Final</i> (6) .....	286
Gambar 4.167 <i>Webpage “#LangkahSehat Challenge” Final</i> (1) .....	287
Gambar 4.168 <i>Webpage “#LangkahSehat Challenge” Final</i> (2) .....	288
Gambar 4.169 <i>Webpage “#LangkahSehat Challenge” Final</i> (3) .....	289
Gambar 4.170 <i>Komponen Twibbon</i> .....	290
Gambar 4.171 <i>Webpage “#LangkahSehat Challenge” Final</i> (4) .....	290
Gambar 4.172 <i>Webpage “#LangkahSehat Challenge” Final</i> (5) .....	291
Gambar 4.173 <i>Tombol Play pada Konten Favorit</i> .....	291
Gambar 4.174 <i>Webpage “#LangkahSehat Challenge” Final</i> (6) .....	292
Gambar 4.175 <i>Webpage “Persiapkan Makananmu” Final</i> (1).....	292

Gambar 4.176 <i>Webpage “Persiapkan Makananmu” Final (2)</i> .....	293
Gambar 4.177 <i>Komponen Perencanaan Makanan</i> .....	294
Gambar 4.178 <i>Webpage “Persiapkan Makananmu” Final (3)</i> .....	294
Gambar 4.179 <i>Webpage “Persiapkan Makananmu” Final (4)</i> .....	295
Gambar 4.180 <i>QR Code Prototype Website</i> .....	296
Gambar 4.181 <i>User Interface Interactive Digital Panel Display</i> .....	296
Gambar 4.182 <i>Mockup Interactive Digital Panel Display</i> .....	297
Gambar 4.183 <i>QR Code Prototype Digital Panel Display</i> .....	298
Gambar 4.184 <i>Mockup Instagram Story Ads</i> .....	299
Gambar 4.185 <i>Mockup Spotify Ads</i> .....	300
Gambar 4.186 <i>Mockup Hanging Alley KRL</i> .....	301
Gambar 4.187 <i>Mockup Wall Branding KRL</i> .....	301
Gambar 4.188 <i>Mockup Billboard</i> .....	303
Gambar 4.189 <i>Mockup Kuis Instagram Story Activation</i> .....	304
Gambar 4.190 <i>Mockup Multiple Post Instagram Feed</i> .....	305
Gambar 4.191 <i>Mockup Podcast</i> .....	306
Gambar 4.192 <i>Mockup Instagram Filter</i> .....	307
Gambar 4.193 <i>Mockup Twibbon</i> .....	308
Gambar 4.194 <i>Mockup Shopping Tote Bag</i> .....	309

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran B: Hasil Pengecekan Turnitin.....	xx
Lampiran C: Transkrip.....	xxi
Lampiran D: Kuesioner.....	xxix
Lampiran E: Kuesioner Alpha Testing .....	xlvii
Lampiran F: Surat Izin Wawancara dengan Pihak <i>Brand Mandatory</i> .....	lv
Lampiran G: Surat Izin Wawancara dengan Dokter Ahli Gizi.....	lvi



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA