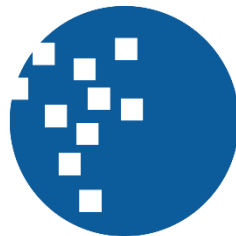


**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL POLA HIDUP SEHAT  
UNTUK PENDERITA DIABETES MELITUS**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Jessica Amelia**

**0000034174**

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

**2024**

# **PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL POLA HIDUP SEHAT**

## **UNTUK PENDERITA DIABETES MELITUS**



### **LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Jessica Amelia**

**0000034174**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jessica Amelia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034174

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL POLA HIDUP SEHAT UNTUK PENDERITA DIABETES MELITUS**

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, 21 Oktober 2024



(Jessica Amelia)

U M M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL POLA HIDUP SEHAT UNTUK PENDERITA DIABETES MELITUS

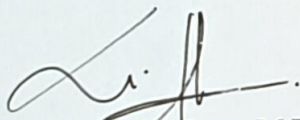
Oleh

Nama : Jessica Amelia  
NIM : 00000034174  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 21 Oktober 2024  
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan  
LULUS

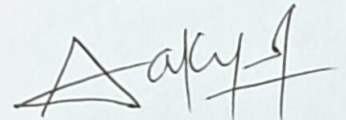
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Adhreza Brahma, M.Ds.  
0304088702/042750

Penguji



Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/067811

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Moliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

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

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

Nama : Jessica Amelia  
NIM : 00000034174  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : 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 SOSIAL POLA HIDUP SEHAT UNTUK PENDERITA DIABETES MELITUS**

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, 4 November 2024

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Jessica Amelia)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkat dan rahmat-Nya, penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Sosial Pola Hidup Sehat untuk Penderita Diabetes Melitus”. Laporan Tugas Akhir ini dirancang sebagai pemenuhan syarat kelulusan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025.

Perancangan kampanye sosial ini dibuat sebagai bentuk bantuan kepada penderita Diabetes terkait adaptasi pola hidup sehat. Penulis menyadari bahwa adanya urgensi pada permasalahan tersebut, yakni kurangnya kampanye yang berfokus pada edukasi pola hidup sehat bagi penderita Diabetes dini.

Selama masa perkuliahan hingga penulisan Laporan Tugas Akhir ini, penulis telah dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis hendak berterima kasih kepada:

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. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dalam keseluruhan perancangan kampanye ini.
5. Anggota keluarga dan teman penulis, yang telah membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini melalui dukungan material dan moral.

Tangerang, 4 November 2024

  
(Jessica Amelia)

# PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL POLA HIDUP SEHAT

## UNTUK PENDERITA DIABETES MELITUS

(Jessica Amelia)

### ABSTRAK

Diabetes Melitus adalah salah satu penyakit populasi besar dengan tingkat kematian tertinggi di Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner validasi masalah, ditemukan bahwa adanya permasalahan terkait adaptasi pola hidup sehat yang dialami oleh penderita Diabetes. Adapun wawancara yang dilakukan bersama ahli medis menjawab bahwa permasalahan tersebut tervalidasi di lapangan. Dengan terbatasnya informasi dan dukungan terhadap perubahan pola hidup sehat, penulis merancang sebuah situs web dengan tujuan memberikan dukungan kepada penderita Diabetes untuk mengambil langkah awal menuju transisi tersebut. Metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah *creative thinking* oleh Robin Landa. Enam tahapan dalam metode tersebut termasuk *overview*, *strategy*, *ideas*, *design*, *production*, dan *implementation*. Pada tahap *overview*, penulis mengumpulkan data yang kemudian diolah pada tahap *strategy*. Data yang telah diolah diubah menjadi pondasi untuk tahap *ideas*, dan dibentuk menjadi elemen visual melalui tahap *production*. Penulis juga melakukan *user testing* di akhir tahap *production* dan *implementation* untuk mendapatkan umpan balik terkait situs web yang telah dirancang.

**Kata kunci:** Diabetes, Pola Hidup, Kesehatan, Situs Web

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ***SOCIAL CAMPAIGN DESIGN ON PURSUING HEALTHY***

## ***LIFESTYLE FOR DIABETES PATIENTS***

(Jessica Amelia)

### ***ABSTRACT (English)***

*Diabetes Mellitus is one of the major diseases with the highest mortality rate in Indonesia. Based on data obtained through a validated questionnaire, it was found that there are issues related to the adaptation of healthy lifestyle patterns experienced by diabetes patients. Interviews conducted with medical experts confirmed that these issues are validated in the field. Due to limited information and support for healthy lifestyle changes, the author designed a website aimed at providing support to diabetes patients in taking the initial steps toward this transition. The design method used by the author is creative thinking as proposed by Robin Landa. The six stages of this method include overview, strategy, ideas, design, production, and implementation. In the overview stage, the author collected data, which was then processed in the strategy stage. The processed data became the foundation for the ideas stage, and was shaped into visual elements during the production stage. The author also conducted user testing at the end of the production and implementation stages to gather feedback on the designed website.*

***Keywords:*** *Diabetes, Lifestyle, Health, Website*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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 .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Desain Grafis .....	6
2.1.1 Elemen Desain .....	6
2.1.2 Prinsip Desain .....	18
2.2 Tipografi .....	22
2.2.1 Anatomi Huruf .....	23
2.2.2 Klasifikasi Huruf .....	24
2.2.3 <i>Readability dan Legibility</i> .....	27
2.3 Grid .....	28
2.3.1 Anatomi Grid .....	28
2.3.2 <i>Single-column Grid</i> .....	29
2.3.3 <i>Multicolumn Grid</i> .....	30
2.3.4 <i>Modular Grid</i> .....	30
2.4 Layout .....	31

2.4.1	<i>Gaya Layout</i> .....	31
2.5	<b>Ilustrasi</b> .....	36
2.5.1	<b>Jenis Ilustrasi</b> .....	37
2.6	<b>Fotografi</b> .....	40
2.6.1	<b>Sudut Pandang Fotografi</b> .....	40
2.6.2	<b>Komposisi Fotografi</b> .....	43
2.6.3	<b>Jenis Fotografi</b> .....	47
2.6.4	<i>Digital Imaging</i> .....	55
2.7	<i>Copywriting</i> .....	56
2.7.1	<i>Copywriting</i> .....	56
2.8	<b>Kampanye</b> .....	59
2.8.1	<b>Jenis-jenis Kampanye</b> .....	59
2.8.2	<b>Metode Perancangan Kampanye</b> .....	60
2.8.3	<b>Strategi Pesan (<i>What to Say</i>)</b> .....	61
2.8.4	<b>Taktik Pesan</b> .....	63
2.8.5	<b>Media Kampanye</b> .....	63
2.9	<b>AISAS</b> .....	65
2.10	<b>Diabetes Melitus</b> .....	66
2.10.1	<b>Jenis Diabetes</b> .....	67
2.10.2	<b>4 Pilar Pengobatan Diabetes</b> .....	67
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....		69
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	69
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	69
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	86
3.1.2.1	<b>Kuesioner</b> .....	86
3.1.2.2	<b>Kesimpulan</b> .....	94
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	95
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....		97
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	97
4.1.1	<i>Overview</i> .....	97
4.1.2	<i>Strategy</i> .....	98
4.1.3	<i>Ideas</i> .....	104

4.1.4	<i>Design</i> .....	111
4.1.5	<i>Production</i> .....	119
4.1.6	<i>Implementation</i> .....	138
4.2	<b>Analisis Perancangan</b> .....	142
4.2.1	<b>Analisis AISAS</b> .....	143
4.2.2	<b>Analisis Layout</b> .....	146
4.2.3	<b>Analisis Warna</b> .....	150
4.2.4	<b>Analisis Tipografi</b> .....	152
4.2.5	<b>Analisis Media Sekunder</b> .....	153
4.3	<b>Budgetting</b> .....	159
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	160
5.1	<b>Simpulan</b> .....	160
5.2	<b>Saran</b> .....	161
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	xvii
<b>LAMPIRAN</b>	.....	xix

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Kampanye Indonesia Lawan Diabetes .....	77
Tabel 3.2 Tabel SWOT Kampanye #Hands4Diabetes 2023.....	79
Tabel 4.1 Strategi Pesan dan Taktik Pesan AISAS.....	102
Tabel 4.2 Warna Kampanye.....	112
Tabel 4.3 Elemen Visual Logo Kampanye .....	116
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Visual <i>Alpha Test</i> .....	135
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Fungsionalitas <i>Alpha Test</i> .....	137
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Visual <i>Beta Test</i> .....	139
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Fungsionalitas <i>Beta Test</i> .....	141
Tabel 4.8 Daftar Pengeluaran <i>Budgeting</i> .....	159

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggunaan Garis pada Poster .....	7
Gambar 2.2 Penggunaan Bentuk pada Poster .....	8
Gambar 2.3 Figure/Ground .....	8
Gambar 2.4 Bentuk Tipografik .....	9
Gambar 2.5 <i>Hue, Value, dan Saturation</i> .....	10
Gambar 2.6 Warna Primer .....	11
Gambar 2.7 Warna Sekunder .....	11
Gambar 2.8 Implementasi Warna Merah .....	12
Gambar 2.9 Implementasi Warna Biru .....	12
Gambar 2.10 Implementasi Warna Biru-Hijau .....	13
Gambar 2.11 Implementasi Warna Hijau .....	13
Gambar 2.12 Implementasi Warna Hitam .....	14
Gambar 2.13 Implementasi Warna Kuning .....	14
Gambar 2.14 Implementasi Warna Oranye .....	14
Gambar 2.15 Implementasi Warna Ungu .....	15
Gambar 2.16 Implementasi Warna Putih .....	15
Gambar 2.17 Implementasi Warna Natural .....	16
Gambar 2.18 Implementasi Warna Abu-abu .....	16
Gambar 2.19 Implementasi Warna Taupe/Khaki .....	16
Gambar 2.20 Implementasi Warna Cokelat .....	17
Gambar 2.21 Tekstur Taktil .....	17
Gambar 2.22 Pola .....	18
Gambar 2.23 Format .....	19
Gambar 2.24 <i>Balance</i> .....	19
Gambar 2.25 <i>Emphasis</i> .....	20
Gambar 2.26 Cara-cara <i>Emphasis</i> .....	21
Gambar 2.27 Ritme .....	21
Gambar 2.28 Kesatuan .....	22
Gambar 2.29 Skala .....	22
Gambar 2.30 Anatomi Huruf .....	23
Gambar 2.31 <i>Typeface</i> Garamond .....	24
Gambar 2.32 <i>Typeface</i> Baskerville .....	25
Gambar 2.33 <i>Typeface</i> Bodoni .....	25
Gambar 2.34 <i>Typeface</i> Clarendon .....	25
Gambar 2.35 <i>Typeface</i> Futura .....	26
Gambar 2.36 <i>Typeface</i> Fraktur .....	26
Gambar 2.37 <i>Typeface</i> Brush Script .....	27
Gambar 2.38 Contoh <i>Typeface</i> Display .....	27
Gambar 2.39 Anatomi <i>Grid</i> .....	28
Gambar 2.40 <i>Single-column Grid</i> .....	30
Gambar 2.41 <i>Multicolumn Grid</i> .....	30
Gambar 2.42 <i>Modular Grid</i> .....	31

Gambar 2.43 <i>Big Type Layout</i> .....	32
Gambar 2.44 <i>Circus Layout</i> .....	32
Gambar 2.45 <i>Copy-Heavy Layout</i> .....	33
Gambar 2.46 <i>Frame Layout</i> .....	33
Gambar 2.47 <i>Mondrian Layout</i> .....	34
Gambar 2.48 <i>Multi-Panel Layout</i> .....	34
Gambar 2.49 <i>Picture Window Layout</i> .....	35
Gambar 2.50 <i>Rebus Layout</i> .....	35
Gambar 2.51 <i>Silhouette Layout</i> .....	36
Gambar 2.52 <i>Type Specimen Layout</i> .....	36
Gambar 2.53 Ilustrasi Editorial .....	37
Gambar 2.54 Ilustrasi Buku .....	38
Gambar 2.55 Ilustrasi Gaya Busana.....	38
Gambar 2.56 Ilustrasi Periklanan.....	39
Gambar 2.57 Ilustrasi dalam Industri Musik.....	39
Gambar 2.58 Ilustrasi Pribadi .....	40
Gambar 2.59 <i>High Angle Shot</i> .....	41
Gambar 2.60 <i>Low Angle Shot</i> .....	41
Gambar 2.61 <i>Level Shot</i> .....	42
Gambar 2.62 <i>Dutch Angle Shot</i> .....	42
Gambar 2.63 <i>Front Shot</i> .....	42
Gambar 2.64 <i>Side Sho</i> .....	43
Gambar 2.65 <i>Rear Shot</i> .....	43
Gambar 2.66 <i>Point of Interest</i> .....	44
Gambar 2.67 <i>Depth of Field</i> .....	45
Gambar 2.68 Latar Belakang .....	45
Gambar 2.69 Warna .....	46
Gambar 2.70 Pola.....	46
Gambar 2.71 <i>Framing</i> .....	47
Gambar 2.72 Horizontal-Vertikal .....	47
Gambar 2.73 Fotografi <i>Portrait</i> .....	48
Gambar 2.74 Fotografi <i>Human Interest</i> .....	48
Gambar 2.75 Fotografi <i>Stage</i> .....	49
Gambar 2.76 Fotografi <i>Sport</i> .....	49
Gambar 2.77 Fotografi <i>Glamour</i> .....	50
Gambar 2.78 Fotografi <i>Wedding</i> .....	50
Gambar 2.79 Fotografi Flora.....	51
Gambar 2.80 Fotografi Fauna .....	51
Gambar 2.81 Fotografi Lanscape.....	52
Gambar 2.82 Fotografi Arsitektur.....	52
Gambar 2.83 Fotografi <i>Still-life</i> .....	52
Gambar 2.84 Fotografi Jurnalistik .....	53
Gambar 2.85 Fotografi Aerial .....	53

Gambar 2.86 Fotografi Bawah Air.....	54
Gambar 2.87 Fotografi Seni Rupa.....	54
Gambar 2.88 Fotografi Makro.....	55
Gambar 2.89 Fotografi Mikro.....	55
Gambar 2.90 <i>Commercial Advertising</i> .....	59
Gambar 2.91 <i>Public Service Advertising</i> .....	59
Gambar 2.92 <i>Cause Advertising</i> .....	60
Gambar 2.93 Contoh <i>Paid Media</i> .....	64
Gambar 2.94 Contoh <i>Earned Media</i> .....	64
Gambar 2.95 Contoh <i>Shared Media</i> .....	65
Gambar 2.96 Contoh <i>Owned Media</i> .....	65
Gambar 3.1 <i>Interview</i> Dr. Djoko Wibisono, Sp.PD,KGH.....	70
Gambar 3.2 <i>Interview</i> Dr. Natalia Emmy Luciana, Sp.GK.....	73
Gambar 3.3 Pelaksanaan Kampanye Indonesia Lawan Diabetes.....	76
Gambar 3.4 Informasi Acara Kampanye #Hands4Diabetes 2023.....	79
Gambar 3.5 Visualisasi Kampanye Juniper: <i>Modern Menopause Treatment</i> .....	82
Gambar 3.6 Visualisasi 2 Kampanye Juniper: <i>Modern Menopause Treatment</i> .....	83
Gambar 3.7 Visualisasi <i>Kidney Campaign</i> .....	83
Gambar 3.8 Visualisasi 2 Kampanye <i>Kidney Campaign</i> .....	84
Gambar 3.9 Data Kuesioner 1.....	88
Gambar 3.10 Data Kuesioner 2.....	89
Gambar 3.11 Data Kuesioner 3.....	90
Gambar 3.12 Data Kuesioner 4.....	91
Gambar 3.13 Data Kuesioner 5.....	92
Gambar 3.14 Data Kuesioner 6.....	93
Gambar 3.15 Data Kuesioner 7.....	94
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> .....	99
Gambar 4.2 <i>User Journey</i> .....	100
Gambar 4.3 <i>AISAS Mapping</i> .....	101
Gambar 4.4 <i>Mind map</i> .....	105
Gambar 4.5 Kata Kunci <i>Big Idea</i> .....	108
Gambar 4.6 <i>Tone of Voice</i> .....	109
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i> Kampanye.....	110
Gambar 4.8 <i>Information Architecture</i> .....	111
Gambar 4.9 <i>Serif Headline</i> dan <i>Sans Serif Body Copy</i> .....	114
Gambar 4.10 <i>Sans Serif Headline</i> dan <i>Sans Serif Body Copy</i> .....	114
Gambar 4.11 Alternatif Logo.....	115
Gambar 4.12 Logo Kampanye Final.....	116
Gambar 4.13 Hasil Fotografi 1.....	117
Gambar 4.14 Hasil Fotografi 2.....	117
Gambar 4.15 <i>Before-After Digital Imaging</i> .....	118
Gambar 4.16 Contoh Ilustrasi Vektor pada <i>Social Media Posts</i> .....	119
Gambar 4.17 Sketsa <i>Low Fidelity Website</i> .....	120

Gambar 4.18 <i>Prototype 1 Website</i> .....	122
Gambar 4.19 <i>Content Planning Social Media</i> .....	123
Gambar 4.20 <i>Sketsa Cover Social Media</i> .....	124
Gambar 4.21 <i>Contoh Sketsa Carousel</i> .....	124
Gambar 4.22 <i>Hasil Mockup Social Media Posts</i> .....	125
Gambar 4.23 <i>Contoh Carousel Social Media Posts</i> .....	125
Gambar 4.24 <i>Sketsa Poster</i> .....	126
Gambar 4.25 <i>Digitalisasi Poster</i> .....	127
Gambar 4.26 <i>Mockup Poster</i> .....	127
Gambar 4.27 <i>Sketsa LED Screen</i> .....	128
Gambar 4.28 <i>Digitalisasi LED Screen</i> .....	129
Gambar 4.29 <i>Mockup LED Screen</i> .....	129
Gambar 4.30 <i>Sketsa X Banner</i> .....	130
Gambar 4.31 <i>Digitalisasi X Banner</i> .....	131
Gambar 4.32 <i>Mockup X Banner</i> .....	131
Gambar 4.33 <i>Sketsa Gimmick</i> .....	132
Gambar 4.34 <i>Mockup Gimmick</i> .....	133
Gambar 4.35 <i>Sketsa Merchandise</i> .....	133
Gambar 4.36 <i>Mockup Merchandise</i> .....	134
Gambar 4.37 <i>Hasil Final Media Attention</i> .....	143
Gambar 4.38 <i>Hasil Final Media Interest</i> .....	144
Gambar 4.39 <i>Hasil Final Media Search</i> .....	145
Gambar 4.40 <i>Hasil Final Media Action</i> .....	146
Gambar 4.41 <i>Hasil Final Media Share</i> .....	146
Gambar 4.42 <i>Hierarki Visual Website</i> .....	147
Gambar 4.43 <i>White Space Website</i> .....	148
Gambar 4.44 <i>Kontras Website</i> .....	149
Gambar 4.45 <i>Warna Oranye Website</i> .....	150
Gambar 4.46 <i>Warna Kuning Website</i> .....	151
Gambar 4.47 <i>Warna Hijau Website</i> .....	151
Gambar 4.48 <i>Warna Putih dan Hitam Website</i> .....	151
Gambar 4.49 <i>Tipografi Website</i> .....	152
Gambar 4.50 <i>Hasil Final Poster</i> .....	153
Gambar 4.51 <i>Hasil Final LED Screen</i> .....	154
Gambar 4.52 <i>Hasil Final X Banner</i> .....	155
Gambar 4.53 <i>Hasil Final Social Media Posts</i> .....	156
Gambar 4.54 <i>Hasil Final Gimmick</i> .....	156
Gambar 4.55 <i>Hasil Final Instagram Story Template</i> .....	157
Gambar 4.56 <i>Hasil Final Instagram AR Filter</i> .....	158
Gambar 4.57 <i>Hasil Final Merchandise</i> .....	158



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: <i>Screenshot Form</i> Bimbingan Akademik .....	xix
Lampiran B: Transkrip Wawancara Dokter Spesialis Penyakit Dalam .....	xx
Lampiran C: Transkrip Wawancara Dokter Spesialis Gizi Klinik.....	xxix
Lampiran D: Hasil Turnitin Laporan .....	xxxvi
Lampiran E: Data dan Hasil Kuesioner Validasi Masalah.....	xliii
Lampiran F: Data dan Hasil Kuesioner <i>Alpha Testing</i> .....	xlix
Lampiran G: Data dan Hasil Kuesioner <i>Beta Testing</i> .....	lv
Lampiran H: Hasil Akhir Karya Utama.....	lx



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA