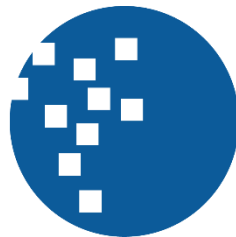


**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF BAHAYA
COMPULSIVE OVEREATING BAGI DEWASA MUDA DI
JABODETABEK**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Pradipa Arya Nugraha

0000044979

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

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF BAHAYA
COMPULSIVE OVEREATING BAGI DEWASA MUDA DI
JABODETABEK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

PRADIPA ARYA NUGRAHA

0000044979

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Pradipa Arya Nugraha

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044979

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF BAHAYA *COMPULSIVE* *OVEREATING* BAGI DEWASA MUDA DI JABODETABEK

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, 11 Desember 2023



Pradipa Arya Nugraha

U M I N T A
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ii

Perancangan Kampanye Interaktif...., Pradipa Arya Nugraha, Universitas Multimedia Nusantara

ii

Perancangan Kampanye Interaktif...., Pradipa Arya Nugraha, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF BAHAYA *COMPULSIVE OVEREATING* BAGI DEWASA MUDA DI JABODETABEK

Oleh

Nama : Pradipa Arya Nugraha
NIM : 00000044979
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024

Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ E081472

Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ E034812

Pembimbing


Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089201/ L00691

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliandd, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Pradipa Arya Nugraha
NIM : 00000044979
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 INTERAKTIF BAHAYA *COMPULSIVE* *OVEREATING* BAGI DEWASA MUDA DI JABODETABEK

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, 2 Oktober 2023

Yang menyatakan,



Pradipa Arya Nugraha

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

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Kampanye Interaktif Bahaya Compulsive Overeating Bagi Dewasa Muda di Jabodetabek". Penulis memilih topik ini sebagai pembahasan Tugas Akhir karena penulis menyadari bahwa terdapat kurangnya edukasi mengenai *compulsive overeating* dan juga ajakan untuk membangun gaya hidup sehat guna menghindari bahayanya di Indonesia. Topik ini menjadi penting dibahas karena jika *compulsive overeating* dibiarkan begitu saja maka dapat mengarah ke obesitas dan juga berbagai masalah eating disorder lainnya. Permasalahan tersebut tidak hanya mempengaruhi produktivitas dewasa muda tetapi bisa membahayakan hidup mereka.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis mempelajari mengenai cara mengontrol emosi dan juga mengontrol pola makan yang baik, seperti mencari tahu inti permasalahan dari rasa stress serta cara mengambil tahapan diet yang baik, selain itu juga mengajarkan penulis bahwa faktor lingkungan dan juga sugesti masyarakat mempengaruhi pemikiran seseorang, terutama terhadap makanan.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima 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. Ken Natasha, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.

5. Woro Kurnianingrum, M.Psi., dan Yanuar Lurisa Aldio, S.Psi. sebagai narasumber yang telah memberikan waktu untuk wawancara dan memberikan informasi yang membantu kelancaran perancangan Tugas Akhir.
6. Muhammad Fakhriy Rooha dan Nadindra Prathita sebagai narasumber yang telah memberikan waktu dan mau bercerita mengenai pengalamannya seputar *compulsive overeating*.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman dekat yang memberikan dukungan secara mental dan motivasi demi kelancaran Tugas Akhir.

Akhir kata, penulis berharap semoga perancangan media informasi ini dapat memberikan pengetahuan dan metode prevensi mengenai masalah *compulsive overeating* kepada pembaca.

Tangerang, 2 Oktober 2023



Pradipa Arya Nugraha

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF BAHAYA *COMPULSIVE OVEREATING* BAGI DEWASA MUDA DI

JABODETABEK

Pradipa Arya Nugraha

ABSTRAK

Makanan sering kali menjadi solusi permasalahan mental oleh banyak orang. Kebiasaan terhadap makanan sebagai pelega kecemasan dan stres dapat mengakibatkan permasalahan *compulsive overeating* dimana individu mengalami kesulitan mengontrol rasa laparnya demi melegakan rasa kecemasan. Fakta ini diperkuat dengan kuesioner yang menemukan bahwa sebanyak 66% responden dari 50 responden mengaku pernah menggunakan makanan sebagai solusi kecemasan bahkan di saat tidak lapar. Banyak dari dewasa muda kurang memahami bahaya *compulsive overeating*. Gerakan kampanye yang bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat masih minim, media yang digunakan pun masih berbentuk teks artikel dengan interaktivitas yang minim. Permasalahan ini beresiko memburuk dan mengarah kepada *eating disorder* seperti *binge eating disorder* dan juga obesitas serta diabetes. Atas dasar tersebut perlu adanya aksi preventif melalui kampanye interaktif untuk meningkatkan pemahaman dewasa muda terhadap bahaya *compulsive overeating* dan mengubah ketergantungan terhadap makanan untuk menghindari *compulsive overeating*. Media kampanye dipilih karena tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk mengajak dewasa muda untuk mengubah kebiasaan mereka terhadap makanan sebagai pelega kecemasan dan stres. Metode pengumpulan data yang dimanfaatkan adalah metode hybrid dan metode *Human-Centered Design* sebagai metode perancangan.

Kata kunci: *compulsive overeating, binge eating disorder, eating disorder, ketergantungan, preventif*

***DESIGN OF AN INTERACTIVE CAMPAIGN ON THE
DANGERS OF COMPULSIVE OVEREATING FOR YOUNG
ADULTS IN JABODETABEK***

Pradipa Arya Nugraha

ABSTRACT (English)

Food often becomes a solution to mental issues for many people. The habit of using food as a means to comfort anxiety and stress can lead to problems like compulsive overeating, where individuals struggle to control their hunger in an attempt to alleviate anxiety. This fact is supported by a questionnaire that found that as many as 66% of the 50 respondents admitted to using food as a solution to anxiety, even when not hungry. Many young adults lack an understanding of the dangers of compulsive overeating. There is a minimal awareness campaign movement in place, and the media used for these campaigns mostly consist of text articles with limited interactivity. This issue poses risks of worsening and leading to eating disorders such as binge eating disorder, obesity, and diabetes. Based on these considerations, there is a need for preventive action through an interactive campaign to increase young adults' understanding of the dangers of compulsive overeating and to help them change their dependence on food to avoid compulsive overeating. The chosen campaign medium is selected because the primary goal of this design is to encourage young adults to change their habits regarding food as a way to cope with anxiety and stress. The data collection methods utilized include a hybrid method and the Human-Centered Design method as a design approach.

Keywords: *compulsive overeating, binge eating disorder, eating disorder, dependence, prevention*

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	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain.....	5
2.1.1 Elemen Desain.....	5
2.1.2 Prinsip Desain	10
2.1.3 Tipografi	14
2.2 Desain Interaktif.....	21
2.2.1 Karakteristik Desain Interaksi.....	21
2.2.2 Prinsip Desain Interaktif.....	22
2.2.3 Media Interaktif.....	23
2.2.4 <i>User Interface (UI)</i>	24
2.2.5 <i>User Experience (UX)</i>	26
2.3 Website	27
2.3.1 Elemen Website.....	28
2.4 Desain Karakter.....	29

2.4.1	Bentuk Karakter.....	30
2.4.2	Gestur Karakter	32
2.5	Kampanye	33
2.5.1	Jenis Kampanye.....	33
2.5.2	Model Kampanye.....	34
2.5.3	Model Kampanye AISAS	35
2.6	<i>Compulsive Overeating</i>	36
2.6.1	<i>Compulsive Overeating & Binge Eating Disorder</i>	36
2.6.2	Pengaruh <i>Compulsive Overeating</i>	36
2.6.3	Faktor-Faktor <i>Compulsive Overeating</i>	37
2.6.4	Solusi Masalah	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		42
3.1	Metodologi Penelitian.....	42
3.1.1	Metode Kualitatif.....	42
3.1.2	Metode Kuantitatif	59
3.2	Metodologi Perancangan	69
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		72
4.1	Strategi Perancangan	72
4.1.1	<i>Inspiration</i>	72
4.1.2	<i>Ideation</i>	80
4.1.3	<i>Implementation</i>	162
4.2	Analisa Alpha Test	163
4.2.1	Analisa Visual.....	163
4.2.2	Analisa Interaktivitas	165
4.2.3	Analisa Konten dan Informasi.....	166
4.2.4	Hasil Perbaikan.....	168
4.3	Analisa Perancangan.....	184
4.3.1	Analisa Beta Test.....	184
4.3.2	Analisa Website.....	187
4.3.3	Analisa Website Banner Ads.....	197
4.3.4	Analisa Youtube Banner Ads.....	198
4.3.5	Analisa Instagram Ads	199

4.3.6	Analisa Instagram Feeds	200
4.3.7	Analisa Twibbon	201
4.3.8	Analisa Merchandise	202
4.4	Budgeting.....	205
BAB V KESIMPULAN		207
5.1	Simpulan.....	207
5.2	Saran.....	208
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		xvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT I Am Okay.....	56
Tabel 3. 2 Pertanyaan <i>body image</i>	60
Tabel 3. 3 Pertanyaan Kontrol Makanan.....	60
Tabel 3. 4 Pertanyaan Pengalaman Diet	61
Tabel 3. 5 Pertanyaan Pengaruh Gagal Diet	62
Tabel 3. 6 Pertanyaan Tingkatan Stress	62
Tabel 3. 7 Pertanyaan Penggunaan Makanan Sebagai Solusi Stres.....	63
Tabel 3. 8 Pertanyaan Dampak Konsumsi Berlebihan.....	64
Tabel 3. 9 Pertanyaan Sulitnya Mengubah Pola Makan	64
Tabel 3. 10 Media yang Diakses Secara Aktif.....	66
Tabel 3. 11 Total Waktu Penggunaan Media Sosial	66
Tabel 3. 12 Sumber Informasi Responden.....	67
Tabel 3. 13 Elemen Konten Edukasi yang Menarik	68
Tabel 3. 14 Pengaruh Interaktivitas Terhadap Pemahaman.....	68
Tabel 4. 1 Tabel Segmentasi Target Audiens	74
Tabel 4. 2 Tabel <i>Design Challenge</i>	78
Tabel 4. 3 Tabel Konsep Nama Kampanye	86
Tabel 4. 4 Tabel AISAS	88
Tabel 4. 5 Tabel Media AISAS.....	90
Tabel 4. 6 Tabel <i>Color Palette</i>	95
Tabel 4. 7 Ekspresi & Pose Karakter	112
Tabel 4. 8 Tabel <i>System Poin Quiz</i>	119
Tabel 4. 9 Tabel Perencanaan Instagram Feeds	149
Tabel 4. 10 Tabel Hasil Alpha Test Visual.....	164
Tabel 4. 11 Tabel Hasil Alpha Test Interaktivitas	165
Tabel 4. 12 Tabel Hasil Alpha Test Konten.....	167
Tabel 4. 13 Tabel Peserta Beta Test.....	185
Tabel 4. 14 Tabel <i>Budgeting</i>	205

DAFTAR GAMBAR

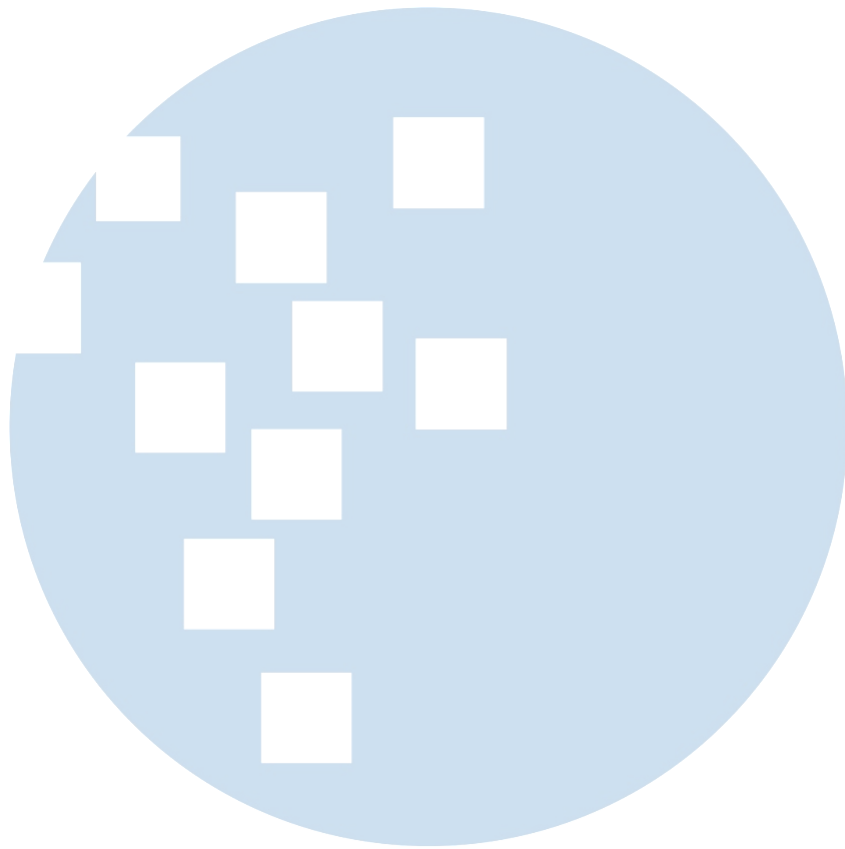
Gambar 2. 1 Garis	5
Gambar 2. 2 Bentuk	6
Gambar 2. 3 <i>Hue</i>	7
Gambar 2. 4 <i>Value</i>	7
Gambar 2. 5 <i>Saturation</i>	8
Gambar 2. 6 Tekstur.....	9
Gambar 2. 7 Pola.....	9
Gambar 2. 8 Format Digital	10
Gambar 2. 9 <i>Symmetry</i> dalam <i>website</i>	11
Gambar 2. 10 <i>Asymmetry</i> dalam <i>website</i>	11
Gambar 2. 11 <i>Radial balance</i> dalam <i>website</i>	12
Gambar 2. 12 Hierarki visual	13
Gambar 2. 13 Ritme	13
Gambar 2. 14 <i>Unity in website design</i>	14
Gambar 2. 15 <i>Old Style</i>	15
Gambar 2. 16 <i>Transitional Style</i>	15
Gambar 2. 17 <i>Modern Style</i>	16
Gambar 2. 18 <i>Slab Serif Style</i>	16
Gambar 2. 19 <i>Sans Serif Style</i>	17
Gambar 2. 20 <i>Script Style</i>	17
Gambar 2. 21 <i>Blackletter Style</i>	18
Gambar 2. 22 <i>Display Style</i>	18
Gambar 2. 23 <i>Single-column Grid</i>	20
Gambar 2. 24 <i>Multicolumn Grid</i>	20
Gambar 2. 25 <i>Modular Grid</i>	21
Gambar 2. 26 Contoh Penggunaan Bentuk Segitiga.....	30
Gambar 2. 27 Contoh Penggunaan Bentuk Lingkaran.....	31
Gambar 2. 28 Contoh Penggunaan Bentuk Persegi.....	31
Gambar 2. 29 Model Kampanye Ostergaard.....	34

Gambar 2. 30 Strategi Kampanye AISAS.....	35
Gambar 3.1 Wawancara Yanuar Lurisa Aldio, S.Ps	43
Gambar 3.2 Wawancara Woro Kurnianingrum, M.Psi.....	47
Gambar 3.3 Wawancara Nadindra Prathita.....	50
Gambar 3.4 Wawancara Muhammad Fakhriy Rooha.....	52
Gambar 3.5 Tampilan Website I Am Okay	54
Gambar 4.1 <i>User Persona 1</i>	76
Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i>	77
Gambar 4. 3 <i>Mindmap</i>	81
Gambar 4. 4 <i>Big Idea</i>	83
Gambar 4. 5 <i>Tone of Voice</i>	84
Gambar 4. 6 <i>User Journey Map</i>	93
Gambar 4. 7 <i>Mood board</i>	94
Gambar 4. 8 Information Architecture.....	98
Gambar 4. 9 <i>Grid System</i>	99
Gambar 4. 11 <i>Low Fidelity Website</i>	103
Gambar 4. 10 <i>Wireframe Website</i>	102
Gambar 4. 12 Sketsa dan Eksplorasi Logo	103
Gambar 4. 13 Logo Final	104
Gambar 4. 14 <i>Button Rounded</i>	105
Gambar 4. 15 <i>Button Circle</i>	105
Gambar 4. 16 <i>Text Button</i>	106
Gambar 4. 17 <i>Highlighted Text Button</i>	106
Gambar 4. 18 <i>Footer Buttons</i>	107
Gambar 4. 19 <i>Other Text Buttons</i>	107
Gambar 4. 20 Referensi Style Karakter	109
Gambar 4. 21 Sketsa Karakter	109
Gambar 4. 22 Iterasi Karakter Pertama.....	111
Gambar 4. 23 Desain Karakter Final.....	111
Gambar 4. 24 Sketsa Makanan	116
Gambar 4. 25 Referensi Style Makanan	116

Gambar 4. 26 Asset Makanan Final.....	117
Gambar 4. 27 Pilihan Font	118
Gambar 4. 28 <i>Font Size</i>	118
Gambar 4. 29 <i>Navigation Bar & Footer Website</i>	123
Gambar 4. 30 <i>Landing Page Website</i>	124
Gambar 4. 31 Animasi Karakter dan Teks <i>Landing Screen</i>	125
Gambar 4. 32 <i>Home Screen</i>	126
Gambar 4. 33 Animasi Karakter <i>Home Screen</i>	127
Gambar 4. 34 Animasi Navigasi	127
Gambar 4. 35 Animasi Karakter <i>Home Screen 2</i>	128
Gambar 4. 36 Bagian Eksplorasi Website 1.....	129
Gambar 4. 37 Bagian Eksplorasi Website 2.....	130
Gambar 4. 38 Bagian Eksplorasi Website 3.....	131
Gambar 4. 39 <i>Hover State</i> Lingkaran Resiko	131
Gambar 4. 40 Bagian Eksplorasi Website 4.....	132
Gambar 4. 41 Interaksi Quiz 1	133
Gambar 4. 42 Interaksi Quiz 2	134
Gambar 4. 43 Interaksi Quiz 3	135
Gambar 4. 44 Interaksi Quiz 4	135
Gambar 4. 45 Interaksi Quiz 5	136
Gambar 4. 46 Prototype Bagian Quiz	136
Gambar 4. 47 Hasil Quiz Positif	137
Gambar 4. 48 Hasil Quiz Netral.....	138
Gambar 4. 49 Hasil Quiz Negatif.....	139
Gambar 4. 50 Bagian Share Website	140
Gambar 4. 51 Grid Youtube Ads	142
Gambar 4. 52 <i>Progress</i> Youtube Ads	142
Gambar 4. 53 Youtube Ads Final	143
Gambar 4. 54 Grid Website Ads.....	143
Gambar 4. 55 <i>Progress</i> Website Ads.....	144
Gambar 4. 56 Website Ads Final	145

Gambar 4. 57 Instagram Ads Grid	146
Gambar 4. 58 Progress Instagram Ads.....	147
Gambar 4. 59 Instagram Ads <i>Final</i>	148
Gambar 4. 60 Instagram Feeds Grid	150
Gambar 4. 61 Instagram Feeds <i>Final</i>	151
Gambar 4. 62 Progress Instagram Feeds.....	151
Gambar 4. 63 Sketsa Twibbon.....	152
Gambar 4. 64 Digitalisasi Twibbon	153
Gambar 4. 65 Hasil Twibbon	154
Gambar 4. 66 Sketsa Totebag	154
Gambar 4. 67 Digitalisasi Totebag.....	155
Gambar 4. 68 <i>Mockup</i> Totebag.....	156
Gambar 4. 69 Sketsa Notebook.....	157
Gambar 4. 70 Digitalisasi Notebook.....	157
Gambar 4. 71 <i>Mockup</i> Notebook	158
Gambar 4. 72 Sketsa Pin	159
Gambar 4. 73 Digitalisasi Pin	159
Gambar 4. 74 <i>Mockup</i> Pin.....	160
Gambar 4. 75 Sketsa Lanyard	161
Gambar 4. 76 <i>Mockup</i> Lanyard.....	161
Gambar 4. 77 Digitalisasi Twibbon	161
Gambar 4. 78 Logo Ubah Stigma	162
Gambar 4. 79 Interaksi Hasil Quiz.....	168
Gambar 4. 80 Prototype Interaksi Hasil Quiz	169
Gambar 4. 81 Perubahan Hasil Quiz Positif	170
Gambar 4. 82 Perubahan Hasil Quiz Netral.....	171
Gambar 4. 83 Perubahan Hasil Quiz Negatif.....	172
Gambar 4. 84 Perubahan Bagian Share Website	173
Gambar 4. 85 Bagian Website Tentang Kami	174
Gambar 4. 86 Bagian Hubungi Kami Website	175
Gambar 4. 87 Penambahan <i>Microinteraction Button</i>	176

Gambar 4. 88 Tombol <i>Back</i>	176
Gambar 4. 89 Contoh Penempatan <i>Back Button</i> 1	177
Gambar 4. 90 Contoh Penempatan <i>Back Button</i> 2	177
Gambar 4. 91 Bagian Eksplorasi Setelah Berubah	178
Gambar 4. 92 Halaman Eksplorasi sebelum berubah	178
Gambar 4. 93 Perubahan <i>Timing</i> Animasi	179
Gambar 4. 94 <i>Confirmation Pop-up</i>	180
Gambar 4. 95 Sebelum Perubahan Interaksi Quiz	181
Gambar 4. 96 Perubahan Interaksi Quiz	181
Gambar 4. 97 Visual Quiz Sebelum Perubahan	181
Gambar 4. 98 Perubahan Visual Quiz	182
Gambar 4. 99 Pengukuran Ulang Ukuran Home Screen	183
Gambar 4. 100 Perubahan Ukuran Home Screen	184
Gambar 4. 101 <i>Home Screen</i> Akhir	187
Gambar 4. 102 <i>Font</i> Website	189
Gambar 4. 103 Visual Karakter Website	190
Gambar 4. 104 Visual Makanan Website	191
Gambar 4. 105 <i>Grid System</i> Website	192
Gambar 4. 106 Implementasi System Grid	193
Gambar 4. 107 <i>Microinteraction</i> Tombol	194
Gambar 4. 108 <i>Microinteraction</i> Gambar	194
Gambar 4. 109 <i>Microinteraction</i> Kartu Quiz	195
Gambar 4. 110 <i>Microinteraction</i> Amplop	196
Gambar 4. 111 Website Ads <i>Final</i>	197
Gambar 4. 112 Youtube Ads <i>Final</i>	198
Gambar 4. 113 Instagram Ads <i>Final</i>	199
Gambar 4. 114 Instagram Feeds <i>Final</i>	200
Gambar 4. 115 Twibbon <i>Final</i>	201
Gambar 4. 116 Totebag <i>Final</i>	202
Gambar 4. 117 Notebook <i>Final</i>	203
Gambar 4. 118 Lanyard <i>Final</i>	204



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Tugas Akhir.....	xvi
Lampiran B Transkrip Wawancara Psikolog Yanuar Lurisa Aldio, S.Psi.....	xx
Lampiran C Transkrip Wawancara Psikolog Woro Kurnianingrum, M.Psi.....	xxv
Lampiran D Transkrip Wawancara Penderita Muhammad Fakhriy Rooha.....	xxx
Lampiran E Transkrip Wawancara Penderita Nadindra Prathita.....	xxxiii
Lampiran F Transkrip <i>In-Depth Interview</i> Hadi Suryatantra.....	xxxvi
Lampiran G Transkrip <i>In-Depth Interview</i> Cornelia Widydhana Parahita.....	xl
Lampiran H Transkrip <i>In-Depth Interview</i> Nadindra Prathita.....	xliii
Lampiran I Transkrip <i>In-Depth Interview</i> Andi Alodia Tenriola.....	xlvi
Lampiran J Hasil Kuesioner.....	xlix
Lampiran K Hasil Kuesioner Alpha Test.....	lviii
Lampiran L Hasil Turnitin.....	lxix

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA