

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI  
*MINDFUL SHOWER* UNTUK REMAJA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Agnes Elfrida Limbong**  
**0000045628**

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

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI**

***MINDFUL SHOWER* UNTUK REMAJA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Agnes Elfrida Limbong  
0000045628**

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

**TANGERANG**

**UNIVERSITAS  
2024  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Agnes Elfrida Limbong

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045628

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI *MINDFUL SHOWER* UNTUK REMAJA**

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, 03 Januari 2024



(Agnes Elfrida Limbong)

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI  
*MINDFUL SHOWER* UNTUK REMAJA**

Oleh

Nama : Agnes Elfrida Limbong  
NIM : 00000045628  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

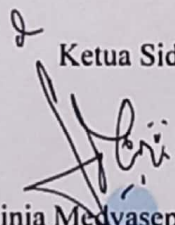
Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

**LULUS**

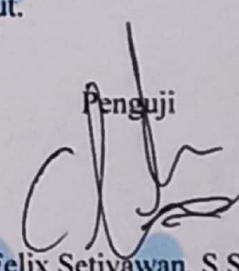
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

  
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.

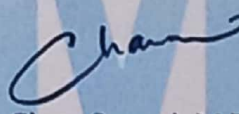
0319098202/E068502

Penguji

  
Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.

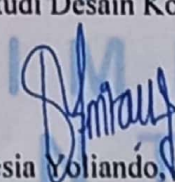
0305117504/E051860

Pembimbing

  
Chara Susanti, M.Ds

0313048703/L00266

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

0311099302/E043487

iii

Perancangan *Mobile Site*..., Agnes Elfrida Limbong, Universitas Multimedia Nusantara

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Agnes Elfrida Limbong  
NIM : 00000045628  
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 *MOBILE SITE* MENGENAI *MINDFUL SHOWER* UNTUK REMAJA**

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, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Agnes Elfrida Limbong)

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

Melalui Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat mengerjakan laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI MINDFUL SHOWER UNTUK REMAJA” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan cepat selesai tanpa adanya dukungan, bimbingan, bantuan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan laporan ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih-setulus-tulusnya 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. Chara Susanti M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Hendrick Tanuwidjaja, seorang praktisi mindfulness, sebagai narasumber pertama yang telah memberikan informasi seputar *mindful shower*.
6. FX Albino Prasodjo, M.Si.(Psi) sebagai narasumber kedua yang telah memberikan informasi seputar *mindful shower* dan psikolog remaja.
7. Evelyn Ivana, Jemima Saragih, Immanuel Phan, Nataniel Zhong, Sara Elvina, Karen Angelique, Natalia, Tracy Clarissa, Dickson, Ci Pika Kurniawan, Ko Garry Kurniawan, Zoey, Miracle Markus, Darrel Markus, Ko Jason Nathanael, dan teman-teman lainnya yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah dan karya desain yang telah dirancang dapat menginspirasi orang lain dan menjadi bahan referensi bagi orang lain yang ingin menciptakan karya ilmiah dan karya desain serupa. Semoga karya ini juga dapat memberikan informasi dan membantu remaja usia 18-21 tahun dalam mengatasi kelelahan dari aktivitas keseharian melalui aktivitas kecil seperti mandi dan juga bisa belajar untuk menerapkan *mindfulness* dalam kehidupan sehari-hari.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Agnes Elfrida Limbong)



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI *MINDFUL*

## *SHOWER* UNTUK REMAJA

(Agnes Elfrida Limbong)

### ABSTRAK

Remaja merupakan kumpulan yang lemah terhadap stres akademik. Kesibukan remaja sebagai mahasiswa yang tidak terkendali dan manajemen waktu yang buruk membuatnya menjadi stres. Stres yang berkelanjutan akan menyebabkan biokimia yang akan berdampak pada pengeluaran atau produksi hormon kortisol dan katekolamin. Selain itu, stress yang berkelanjutan dapat menyebabkan transformasi perilaku, psikologis, hubungan sosial, kualitas hidup dan kesejahteraan. Dalam mengatasi hal ini, terdapat salah satu cara alternatif alami yang dapat dilakukan yaitu dengan mandi yang menerapkan *mindfulness* atau bisa dikatakan *mindful shower*. *Mindful shower* merupakan salah satu latihan kecil dari *mindfulness* yang dapat melatih kesadaran yang mampu menenangkan diri saat berada dalam suasana hati atau keadaan yang dianggap tidak baik atau ideal dan membuat lebih kuat. Pada saat mandi, stres dapat berkurang karena di dalam otak terjadi transformasi kimia yang mengurangi hormon stres atau kortisol. Sayangnya, pengetahuan terkait *mindful shower* ini masih sangat minim karena media informasi mengenai *mindful shower* masih sedikit. Cara untuk menginformasikan ke masyarakat adalah dengan membuat media informasi mengenai *mindful shower*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed method* dengan teknik wawancara, kuesioner, dan studi referensi. Pada tahap perancangan karya terdapat lima tahapan yaitu orientasi, analisis, konsepsi, desain, dan implementasi.

**Kata kunci:** Stres, *Mindfulness*, *Mindful Shower*, *Mobile Site*

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



**MOBILE SITE DESIGN ABOUT  
MINDFUL SHOWER FOR ADOLECENTS**

(Agnes Elfrida Limbong)

**ABSTRACT (English)**

*Adolecents are a group that is weak against academic stress. Adolecents' uncontrolled busy lives as students and poor time management make them stressed. Continuous stress will cause biochemistry which will have an impact on the release or production of the hormones cortisol and catecholamines. In addition, ongoing stress can cause transformations in behavior, psychology, social relationships, quality of life and well-being. To overcome this, there is one natural alternative method that can be done, namely by taking a shower that applies mindfulness or you could say a mindful shower. Mindful shower is a small exercise in mindfulness that can train awareness to calm yourself when you are in a mood or situation that is considered not good or ideal and make you stronger. When bathing, stress can be reduced because chemical transformations occur in the brain which reduce the stress hormone or cortisol. Unfortunately, knowledge regarding mindful showers is still very minimal because there is still little media information about mindful showers. The way to inform the public is by creating information media about mindful showers. The method used in this research is a mixed method with interview techniques, questionnaires and reference studies. At the work design stage there are five stages, namely orientation, analysis, conception, design and implementation.*

**Keywords:** *Stress, Mindfulness, Mindful Shower, Mobile Site*

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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.1 Elemen Desain.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.2 Prinsip Desain .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.2.1 Format.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.2.2 Balance.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2.3 Visual Hierarchy.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2.4 Ryhtm .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.2.5 Unity.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.2.6 Laws of Perceptual Organization.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.3 Warna .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.3.1 Kategori Organisasi Warna.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.3.2 Klasifikasi Elemen Warna.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.3.3 Psikologi Warna.....</b>	<b>15</b>

2.1.4	Tipografi.....	20
2.1.4.1	Klasifikasi Tipografi.....	20
2.1.4.2	<i>Alignment</i> .....	24
2.1.4.3	Komposisi Teks dan Gambar.....	25
2.1.5	Layout.....	26
2.1.5.1	<i>Grid Anatomy</i> .....	27
2.1.5.2	<i>Grid System</i> .....	30
2.1.5.3	Komposisi.....	33
2.2	Ilustrasi.....	36
2.2.1	Jenis Ilustrasi.....	36
2.2.1.1	Ilustrasi Konseptual.....	36
2.2.1.2	Ilustrasi Literal.....	37
2.2.2	Peran Ilustrasi.....	39
2.3	Media Informasi.....	39
2.3.1	Tujuan Media Informasi.....	40
2.3.2	Kategori Media Informasi.....	40
2.4	<i>Website Design</i> .....	41
2.4.1	Tujuan dan Aspek <i>Web Design</i> .....	41
2.4.2	Unsur Website.....	42
2.4.3	<i>User Interface Design</i> .....	43
2.4.3.1	Elemen dan Prinsip <i>User Interface Website</i> .....	43
2.4.4	<i>User Experience Design</i> .....	46
2.4.4.1	Information Architecture.....	46
2.4.4.2	Flowchart.....	47
2.4.4.3	Feature Area.....	48
2.4.4.4	User Persona.....	49
2.4.4.5	User Journey.....	49
2.4.5	Prinsip Web Design.....	49
2.5	Psikologi Remaja.....	52
2.5.1	Stres.....	53
2.5.2	Stres pada Mahasiswa.....	54
2.6	<i>Mindfulness</i> .....	55

2.6.1	<i>Mindful Shower</i> .....	55
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....	58
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	58
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	58
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	73
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	78
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	81
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	81
4.1.1	<i>Empathize</i> .....	81
4.1.2	<i>Define</i> .....	82
4.1.2.1	<i>User Persona</i> .....	82
4.1.2.2	<i>User Journey Map</i> .....	84
4.1.3	<i>Ideate</i> .....	85
4.1.3.1	<i>Mind Mapping</i> .....	85
4.1.3.2	<i>Big Idea and Concept</i> .....	86
4.1.3.3	<i>Moodboard</i> .....	87
4.1.3.4	<i>Color Palette &amp; Typeface</i> .....	88
4.1.3.5	<i>Information Architecture</i> .....	89
4.1.3.6	<i>Flowchart</i> .....	90
4.1.3.7	<i>Layouting &amp; Grid</i> .....	91
4.1.4	<i>Prototype</i> .....	92
4.1.4.1	<i>Icon &amp; Button</i> .....	92
4.1.4.2	<i>Ilustrasi</i> .....	94
4.1.4.3	<i>Low-Fidelity Prototyping</i> .....	96
4.1.4.4	<i>High Fidelity</i> .....	97
4.1.4.5	<i>Media Sekunder</i> .....	100
4.1.5	<i>Test</i> .....	107
4.2	<b>Analisis Perancangan</b> .....	108
4.2.1	<i>Analisis Alpha</i> .....	108
4.2.1.1	<i>Analisis Visual</i> .....	109
4.2.1.2	<i>Analisis Interaktivitas</i> .....	113
4.2.1.3	<i>Analisis Konten Informasi</i> .....	115

4.2.1.4 Hasil Perbaikan .....	116
4.2.2 Analisis <i>Beta</i> .....	123
4.2.2.1 Analisis Desain .....	124
4.2.2.2 Analisis <i>Beta Test</i> .....	131
4.2.3 Analisis Media Sekunder .....	137
4.2.3.1 Analisis Desain Instagram Feeds .....	137
4.2.3.2 Analisis Desain Poster .....	138
4.2.3.3 Analisis Desain Mobilesite Banner.....	139
4.2.3.4 Analisis Desain Sticker .....	140
4.3 <i>Budgeting</i> .....	141
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	142
5.1 Simpulan.....	142
5.2 Saran .....	143
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xvii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 SWOT Website Psychology Today .....	65
Tabel 3. 2 SWOT Website Mashable SE Asia.....	67
Tabel 3. 3 SWOT dari buku The Anxiety Healer’s Guide.....	68
Tabel 3. 4 SWOT dari Feeds Mengenai Mindful Shower .....	70
Tabel 3. 5 Tabel Demografi .....	73
Tabel 3. 6 Tabel Mengenai Masalah Stress yang Dialami Oleh Responden .....	74
Tabel 3. 7 Tabel yang Menunjukkan Media yang Paling Sering Digunakan .....	76
Tabel 3. 8 Tabel yang Menunjukkan Media yang Paling Sering Digunakan .....	77
Tabel 4. 1 Skor yang Berdasarkan Interval.....	110
Tabel 4. 2 Evaluasi Visual dari Alpha Test.....	110
Tabel 4. 3 Evaluasi Interaktivitas dari Alpha Test.....	113
Tabel 4. 4 Evaluasi Konten Informasi dari Alpha.....	115
Tabel 4. 5 Hasil Evaluasi Visual dari Betha Test.....	133
Tabel 4. 6 Hasil Evaluasi Interaktivitas dari Betha Test.....	135
Tabel 4. 7 Hasil Evaluasi Konten Informasi dari Betha Test.....	136
Tabel 4. 8 Rincian Pengeluaran .....	141

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Format Pada Web Banner .....	6
Gambar 2. 2 Contoh Gambar Balance .....	7
Gambar 2. 3 Contoh Gambar Visual Hierarchy .....	7
Gambar 2. 4 Contoh Gambar Ritme .....	9
Gambar 2. 5 Contoh Gambar Unity .....	10
Gambar 2. 6 Gambar Warna RGB dan CMYK .....	12
Gambar 2. 7 Warna Merah Pada Gambar Mawar.....	15
Gambar 2. 8 Warna Oranye Pada Ilustrasi Jeruk.....	16
Gambar 2. 9 Warna Kuning Pada Gambar Taksi.....	16
Gambar 2. 10 Warna Hijau Pada Gambar Alam.....	17
Gambar 2. 11 Warna Biru Pada Gambar Kolam Renang .....	18
Gambar 2. 12 Warna Ungu Pada Gambar Bunga .....	19
Gambar 2. 13 Warna Putih Pada Gambar Kincir Angin.....	19
Gambar 2. 14 Warna Hitam Pada Gambar Parfum.....	20
Gambar 2. 15 Times New Romans Poster .....	20
Gambar 2. 16 Poster Baskerville.....	21
Gambar 2. 17 Poster Bodoni .....	21
Gambar 2. 18 Poster Bookman .....	22
Gambar 2. 19 Poster Franklin Gothic .....	22
Gambar 2. 20 Schwabacher Font .....	23
Gambar 2. 21 Poster Script .....	23
Gambar 2. 22 Poster Display .....	24
Gambar 2. 23 Contoh Margins.....	27
Gambar 2. 24 Contoh Columns.....	28
Gambar 2. 25 Contoh Gambar Modules .....	28
Gambar 2. 26 Contoh Gambar Spatial Zones .....	29
Gambar 2. 27 Contoh Gambar Flowline .....	29
Gambar 2. 28 Contoh Gambar Markers .....	30
Gambar 2. 29 Contoh Gambar Gutters .....	30
Gambar 2. 30 Manuscript Grid .....	31
Gambar 2. 31 Grid System.....	31
Gambar 2. 32 Symmetrical Grid .....	31
Gambar 2. 33 Modular Grid.....	32
Gambar 2. 34 Asymmetrical Grid.....	32
Gambar 2. 35 Hierarchical Grid.....	33
Gambar 2. 36 Contoh Gambar Margin .....	34
Gambar 2. 37 Static vs Active (Dynamic Composition).....	34
Gambar 2. 38 Symmetrical Composition.....	35
Gambar 2. 39 Symmetrical Composition.....	35
Gambar 2. 40 Asymmetrical Composition.....	35
Gambar 2. 41 Surreal Art.....	36

Gambar 2. 42 Diagram Art.....	37
Gambar 2. 43 Abstract Art.....	37
Gambar 2. 44 Lukisan Hyperrealism.....	38
Gambar 2. 45 Lukisan Stylized Realism.....	38
Gambar 2. 46 Sequential Imagery Art.....	39
Gambar 2. 47 Information Architecture.....	47
Gambar 2. 48 Flowchart.....	48
Gambar 3. 1 Wawancara Bersama Bapak Hendrick Tanuwidjaja.....	59
Gambar 3. 2 Wawancara Bersama Bapak FX Albino Prasodjo.....	62
Gambar 3. 3 Gambar homepage website Psychology Today.....	64
Gambar 3. 4 Gambar halaman dari Mindful Shower di Psychology Today.....	64
Gambar 3. 5 Gambar Website Mashable SE Asia.....	66
Gambar 3. 6 Gambar Halaman Mindful Shower dari Website Mashable.....	66
Gambar 3. 7 Gambar buku The Anxiety Healer’s Guide.....	68
Gambar 3. 8 Gambar Media Sosial Instagram Greatmind Mengenai Mindful Shower/ Bathing.....	70
Gambar 3. 9 Stay Home App Concept.....	71
Gambar 3. 10 Meditation Mobile App.....	72
Gambar 3. 11 Illustration Vector.....	72
Gambar 3. 12 Diagram yang Menunjukkan Pengetahuan Mindfulness.....	75
Gambar 3. 13 Diagram Tingkat Pemahaman Mengenai Mindfulness.....	76
Gambar 3. 14 Diagram yang Menunjukkan Pengetahuan Mindful Shower.....	77
Gambar 3. 15 Diagram Tingkat Pemahaman Mengenai Mindful Shower.....	78
Gambar 4. 1 User Persona (Laki-Laki).....	83
Gambar 4. 2 User Journey Map.....	84
Gambar 4. 3 Mindmap.....	85
Gambar 4. 4 Moodboard.....	87
Gambar 4. 5 Color Palette.....	88
Gambar 4. 6 Typeface.....	88
Gambar 4. 7 Information Architecture.....	89
Gambar 4. 8 Flowchart.....	90
Gambar 4. 9 Layouting & Grid.....	91
Gambar 4. 10 Hamburger Menu.....	92
Gambar 4. 11 Proses Ikon dan Button.....	93
Gambar 4. 12 Ikon Home.....	93
Gambar 4. 13 Button.....	94
Gambar 4. 14 Referensi Pembuatan Ilustrasi.....	95
Gambar 4. 15 Sketsa Ilustrasi.....	95
Gambar 4. 16 Ilustrasi Final.....	96
Gambar 4. 17 Low Fidelity Mobile Site.....	97



Gambar 4. 18 Halaman Beranda .....	98
Gambar 4. 19 Halaman Mindful Shower .....	98
Gambar 4. 20 Halaman Mindful Shower Exercise .....	99
Gambar 4. 21 Halaman Having A Warm And A Cold Shower .....	99
Gambar 4. 22 Footer .....	100
Gambar 4. 23 Proses Perancangan Poster .....	101
Gambar 4. 24 Media Sekunder Poster .....	102
Gambar 4. 25 Proses Perancangan Feeds Instagram .....	103
Gambar 4. 26 Media Sekunder Feeds Instagram .....	103
Gambar 4. 27 Sketsa untuk Mobile Banner .....	104
Gambar 4. 28 Media Sekunder Web Banner .....	105
Gambar 4. 29 Proses Perancangan Sticker .....	106
Gambar 4. 30 Media Sekunder Sticker .....	106
Gambar 4. 31 Prototype Mobile Site .....	108
Gambar 4. 32 Font Awal Pada Subheading dan Body Text .....	116
Gambar 4. 33 Hasil Perbaikan Font Pada Subheading dan Bodytext .....	117
Gambar 4. 34 Fitur home .....	117
Gambar 4. 35 Tampilan Awal Halaman Manfaat Mandi Air Panas dan Dingin .....	118
Gambar 4. 36 Hasil Perbaikan Membuat Fitur Informasi Tambahan .....	119
Gambar 4. 37 Tampilan Awal Bagian Konten Mindful Shower .....	119
Gambar 4. 38 Hasil Perbaikan Pada Bagian Konten Mindful Shower .....	120
Gambar 4. 39 Tampilan Awal Halaman Mindful Shower Exercise .....	121
Gambar 4. 40 Hasil Perbaikan Pada Halaman Mindful Shower Exercise .....	121
Gambar 4. 41 Tampilan Awal dari Halaman Manfaat Air .....	122
Gambar 4. 42 Hasil Perbaikan dari Halaman Manfaat Air .....	123
Gambar 4. 43 Analisis Layout Beranda .....	125
Gambar 4. 44 Analisis Layout Mindful Shower .....	126
Gambar 4. 45 Analisis Layout Mindful Shower Bagian Informasi Dari Buku Dan Pakar .....	127
Gambar 4. 46 Analisis Layout Mindful Shower Bagian Riset .....	128
Gambar 4. 47 Analisis Layout Mindful Shower Exercise .....	129
Gambar 4. 48 Analisis Layout Having A Warm and A Cold Shower .....	130
Gambar 4. 49 Analisis Layout Having A Warm and A Cold Shower .....	130
Gambar 4. 50 FGD Beta Test Melalui Zoom .....	131
Gambar 4. 51 Analisis Desain Instagram Feeds .....	137
Gambar 4. 52 Analisis Desain Poster .....	138
Gambar 4. 53 Analisis Desain Mobile Site Banner .....	139
Gambar 4. 54 Analisis Desain Sticker .....	140

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan .....	xvii
Lampiran B Kuesioner .....	xix
Lampiran C Transkrip Wawancara .....	xxviii
Lampiran D Survei Alpha Test .....	xxxvi
Lampiran E Turnitin .....	xl

