

**PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MEMBATASI
KONSUMSI KAFEIN SECARA BERLEBIHAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Denise Febrian

00000054119

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MEMBATASI
KONSUMSI KAFEIN SECARA BERLEBIHAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Denise Febrian

00000054119

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Denise Febrian

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054119

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

Perancangan Kampanye untuk Membatasi Konsumsi Kafein Secara Berlebihan merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Denise Febrian)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MEMBATASI KONSUMSI KAFEIN SECARA BERLEBIHAN

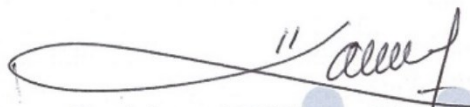
Oleh

Nama Lengkap : Denise Febrian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054119
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025
Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Denise Febrian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054119
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI
KAMPANYE UNTUK MEMBATASI
KONSUMSI KOPI SECARA
BERLEBIHAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Denise Febrian)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji Syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa penulis sangat berterima kasih serta sangat bersyukur karena sudah dapat menyelesaikan perancangan dan juga laporan tugas akhir yang berjudul perancangan kampanye untuk membatasi konsumsi kafein secara berlebihan. Tugas akhir ini diajukan guna untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana desain pada fakultas Desain Komunikasi Visual pada Universitas Multimedia Nusantara dengan tujuan dapat membatasi konsumsi kopi berkafein pada dewasa awal secara berlebihan di setiap harinya. Oleh karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

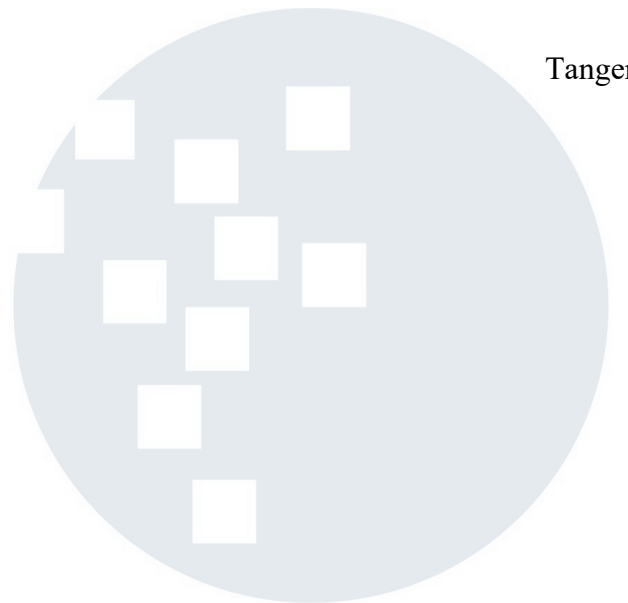
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku ketua sidang yang telah memimpin jalan persidangan.
6. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku dosen penguji yang telah menguji dan memberikan arahan pada perancangan ini.
7. Clarissa Vivienne, S.T.P. selaku narasumber yang telah memberikan wawasannya terkait kafein.
8. Claudia Eva Ganda, selaku narasumber yang telah memberikan wawasan terkait kampanye.
9. Ananta Viryadiva, selaku narasumber yang telah memberikan pengalamannya terkait mengonsumsi kopi hariannya.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan demikian penulis berharap karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan juga berguna untuk masyarakat ataupun pembaca dari Universitas Multimedia Nusantara, ataupun luar Universitas dan juga penulis meminta maaf apabila ada kesalahan kata atau kata yang tidak berkenan yang terdapat pada laporan.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Denise Febrian)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MEMBATASI KAFEIN SECARA BERLEBIHAN

(Denise Febrian)

ABSTRAK

Kafein merupakan senyawa alkaloid yang dapat kita temukan pada makanan dan minuman, kafein dapat kita temukan pada berbagai makanan dan minuman contohnya seperti cokelat, teh, kopi, minuman energi, dan sebagainya. Tetapi apabila kita mengonsumsi kafein secara berlebihan dapat membahayakan kesehatan kita dan dapat menyebabkan kematian di usia muda. Selain itu, kafein terbanyak itu dapat ditemukan pada minuman kopi. Oleh karena itu penulis nantinya akan merancang sebuah kampanye yang didasari oleh strategi AISAS dan juga metode perancangan *design thinking* yang berisikan lima tahapan yakni *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang berfungsi sebagai pedoman untuk merancang sebuah kampanye untuk membantu dewasa muda untuk membatasi konsumsi kopi hariannya. Selain itu, penulis juga menggunakan metode penelitian *mix method* (kualitatif dan kuantitatif) dari metode *mix method* tersebut penulis mendapatkan informasi tentang batasan kopi, bahannya kopi, jumlah konsumsi kopi harian. Sehingga dari semua metode yang digunakan penulis akan terciptanya beberapa media perancangan pada kampanye seperti aplikasi *tracking* kafein pada kopi sebagai media utama dan juga beberapa media sekunder seperti poster, videotron, billboard, media sosial, dan *landing page*. Tentunya untuk menyempurnakan perancangan media utama adakala penulis melakukan *market validation* yang memiliki hasil lebih ekspresif pada maskot, adanya *tutorial* pada aplikasi, dan juga baik konsistensi dan penataan *layout* pada media utama lebih sempurna, sehingga pengguna dapat menerima bantuan dalam membatasi konsumsi kopi harian secara interaktif dan menarik melalui aplikasi *tracker*.

Kata kunci: Kampanye, Aplikasi *Tracking*, Kopi, Kafein

DESIGNING A CAMPAIGN TO LIMIT EXCESSIVE CAFFEINE

(Denise Febrian)

ABSTRACT (English)

Caffeine is an alkaloid compound found in various foods and beverages, such as chocolate, tea, coffee, energy drinks, and so on. However, consuming excessive amounts of caffeine can be harmful to our health and may even lead to premature death. Additionally, the highest concentration of caffeine is found in coffee. Therefore, the author will design a campaign based on the AISAS strategy and the design thinking methodology, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. This framework will serve as a guide for designing a campaign to help young adults limit their daily coffee consumption. Furthermore, the author also employs a mixed-method research approach (qualitative and quantitative). Through this mixed-method approach, the author obtains information about coffee limits, coffee ingredients, and daily coffee consumption levels. Therefore, through all the methods used, the author created several design media for the campaign, such as a caffeine tracking app as the main medium and several secondary media, including posters, videotrons, billboards, social media, and a landing page. To refine the design of the primary media, the author conducted market validation, which yielded more expressive results for the mascot, the inclusion of tutorials in the app, and improved consistency and layout design in the primary media, so that users can receive assistance in limiting daily coffee consumption in an interactive and engaging way through the tracker app.

Keywords: *Campaign, Tracking Application, Coffee, Caffeine*

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 JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kampanye Sosial	5
2.2.1 Tujuan Kampanye	5
2.2.2 Bentuk Kampanye.....	6
2.2.3 Strategi Kampanye.....	6
2.2.4 Konsep kampanye	11
2.2 Aplikasi	13
2.2.1 UI (User Interface).....	13
2.2.2 UX (<i>User Experience</i>).....	25
2.3 Kafein	34
2.3.1 Kopi	34
2.3.2 Teh	36
2.3.3 Cokelat	36
2.4 Penelitian yang Relevan.....	37
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	40

3.1 Subjek Perancangan	40
3.2 Metode <i>Design Thinking</i>	42
3.2.1 <i>Emphatize</i>	43
3.2.2 <i>Define</i>	43
3.2.3 <i>Ideate</i>	43
3.2.4 <i>Prototype</i>	44
3.2.5 <i>Test</i>	44
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	45
3.3.1 Wawancara	45
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	52
3.3.3 Kuesioner	55
3.3.4 Studi Eksisting	56
3.3.5 Studi Refrensi	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	58
4.1 Hasil Perancangan	58
4.1.1 <i>Emphatize</i>	58
4.1.2 <i>Define</i>	83
4.1.3 <i>Ideate</i>	88
4.1.4 <i>Prototype</i>	117
4.1.5 <i>Test</i>	148
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	157
4.2 Pembahasan Perancangan	160
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	160
4.2.2 Analisis Aplikasi	173
4.2.3 Analisis media promosi	188
4.2.4 Analisis media <i>Merchandise</i>	214
4.2.4 Anggaran	217
BAB V PENUTUP	221
5.1 Simpulan	221
5.2 Saran	222
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxiv

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan	37
Tabel 4. 1 Tabel Keusioner Identitas	65
Tabel 4. 2 Tabel Keusioner Pekerjaan	65
Tabel 4. 3 Tabel Keusioner Pembelian Kopi	66
Tabel 4. 4 Tabel Keusioner Pengetahuan Terhadap Kafein.....	67
Tabel 4. 5 Tabel kuesioner keseharian saat minum kopi	67
Tabel 4. 6 Tabel Kuesioner Tentang Kopi yang Dikonsumsi.....	68
Tabel 4. 7 Tabel Kuesioner tentang konsumsi harian.....	69
Tabel 4. 8 Tabel Kuesioner Tentang Bahaya Kopi.....	71
Tabel 4. 9 Tabel Kuesioner Tentang Kampanye.....	73
Tabel 4. 10 Tabel Kuesioner Tentang Kampanye Sebelumnya.....	74
Tabel 4. 11 SWOT Campaign <i>#TooMuchCaffeine</i>	78
Tabel 4. 12 SWOT Campaign <i>Awareness Month</i>	79
Tabel 4. 13 SWOT Campaign <i>Rethink Your Drink</i>	80
Tabel 4. 14 Studi Refrensi.....	81
Tabel 4. 15 Tabel <i>Creative Brief</i>	85
Tabel 4. 16 Tabel AISAS	96
Tabel 4. 17 Tabel Navigasi & Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	154
Tabel 4. 18 Tabel Tampilan dan Informasi <i>Alpha Test</i>	155
Tabel 4. 19 Tabel Konten <i>Alpha Test</i>	156
Tabel 4. 20 Tabel Anggaran pada Media Utama	217
Tabel 4. 21 Tabel Anggaran pada Media Promosi.....	219
Tabel 4. 22 Tabel Anggaran pada Media <i>Merchandise</i>	220



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 AIDMA Menjadi AISAS	9
Gambar 2. 2 Logo Nike.....	14
Gambar 2. 3 Maskot A&W	15
Gambar 2. 4 <i>Grid</i> Modular, Column, Monuscript, Hierarchical	16
Gambar 2. 5 Serif dan Sans Serif.....	16
Gambar 2. 6 <i>Color Wheel</i>	17
Gambar 2. 7 <i>Primary, Secondary, Tertiary</i>	18
Gambar 2. 8 <i>Complementary, Hues Color</i>	18
Gambar 2. 9 <i>Analogus, Triad Color</i>	19
Gambar 2. 10 Warna <i>Tetrad Combination</i>	19
Gambar 2. 11 Warna <i>Monocromatic</i>	20
Gambar 2. 12 <i>Emotion & Colors</i>	20
Gambar 2. 13 <i>Industries & Colors</i>	21
Gambar 2. 14 <i>Gradient Colors</i>	21
Gambar 2. 15 Contoh <i>Style Flat Design</i>	22
Gambar 2. 16 Gambar <i>Icon</i>	23
Gambar 2. 17 Bentuk <i>Button</i>	24
Gambar 2. 18 Elemen Desain.....	25
Gambar 2. 19 <i>Usability Navigation</i>	26
Gambar 2. 20 <i>Visual Hierarchy</i>	27
Gambar 2. 21 <i>Main Navigation</i>	28
Gambar 2. 22 <i>Button Log In</i>	29
Gambar 2. 23 <i>Symmetrical Balance</i>	30
Gambar 2. 24 <i>Asymmetrical Balance</i>	30
Gambar 2. 25 <i>Off-balance, nike.com</i>	31
Gambar 2. 26 Gambaran <i>Information Architecture</i>	32
Gambar 2. 27 Gambaran <i>User Flow</i>	33
Gambar 2. 28 <i>User Flow Element</i>	33
Gambar 2. 29 Bentuk Kopi Arabika dan Robusta.....	35
Gambar 2. 30 Tanaman <i>Camellia Sinensis</i> atau Tanaman Teh	36
Gambar 2. 31 Jenis-Jenis Cokelat	37
Gambar 4. 1 Wawancara Dengan Expert Foodtech	59
Gambar 4. 2 Wawancara Dengan Expert Campaign	61
Gambar 4. 3 Wawancara Dengan Target Audience.....	63
Gambar 4. 4 Kegiatan FGD	75
Gambar 4. 5 User Persona.....	84
Gambar 4. 6 Mind Map	88
Gambar 4. 7 Moodboard	91
Gambar 4. 8 Refrensi Warna.....	92
Gambar 4. 9 Refrensi Ilustrasi	93

Gambar 4. 10 Refrensi Layout	94
Gambar 4. 11 Refrensi Tipografi	94
Gambar 4. 12 Warna Media	98
Gambar 4. 13 Warna Aplikasi.....	99
Gambar 4. 14 Tipografi Nexa Font	100
Gambar 4. 15 Grid Multiple Column Grid	101
Gambar 4. 16 Information Architecture	102
Gambar 4. 17 User Flow	103
Gambar 4. 18 User Flow Navigation Bar	104
Gambar 4. 19 User Flow bagian Event	104
Gambar 4. 20 User Flow bagian Social Media	105
Gambar 4. 21 User Flow bagian Profile	106
Gambar 4. 22 Sketch Poster	107
Gambar 4. 23 Sketch Billboard.....	108
Gambar 4. 24 Sketch Instagram Feeds.....	109
Gambar 4. 25 Sketch Baju	110
Gambar 4. 26 Sketch Tumbler	111
Gambar 4. 27 Sketch Logo.....	112
Gambar 4. 28 Sketch Maskot	112
Gambar 4. 29 StoryBoard Video Tron Jalanan.....	113
Gambar 4. 30 Storyboard Video Tron Mall	115
Gambar 4. 31 Storyboard Instagram Story, Reels, Tiktok Reels	116
Gambar 4. 32 Low Fidel Landing Page	118
Gambar 4. 33 Low Fidel Bagian Masuk	119
Gambar 4. 34 Low Fidel Bagian Home	119
Gambar 4. 35 Low Fidel Bagian Event, Rekap, Kalender.....	120
Gambar 4. 36 Low Fidel Bagian Social Media.....	121
Gambar 4. 37 Low Fidel Bagian Profile	122
Gambar 4. 38 Logo	123
Gambar 4. 39 Breakdown Logo	123
Gambar 4. 40 Desain Maskot.....	124
Gambar 4. 41 Button Aplikasi	125
Gambar 4. 42 Icon Aplikasi	125
Gambar 4. 43 Mockup Poster.....	127
Gambar 4. 44 Desain Poster.....	127
Gambar 4. 45 Mockup VideoTron Jalanan.....	129
Gambar 4. 46 Proses pada After Effect.....	129
Gambar 4. 47 Motion Graphic Video Tron Jalanan.....	130
Gambar 4. 48 Mockup Video Tron Mall	131
Gambar 4. 49 Proses pada After Effect.....	131
Gambar 4. 50 Motion Graphic Video Tron Mall	132
Gambar 4. 51 Mockup Billboard	133
Gambar 4. 52 Desain Billboard.....	133

Gambar 4. 53 Mockup dan Desain Instagram Feeds	135
Gambar 4. 54 Caption Instagram Feeds	136
Gambar 4. 55 mockup Instagram Story, Reels & Tiktok Reels.....	137
Gambar 4. 56 Proses Perancangan pada After Effect	137
Gambar 4. 57 Motion Graphic Instagram Story, Reels & Tiktok Reels	138
Gambar 4. 58 High Fidel Landing Page	139
Gambar 4. 59 High Fidel Aplikasi Bagian Masuk.....	141
Gambar 4. 60 High Fidel Bagian Home	142
Gambar 4. 61 High Fidel Aplikasi Bagian Event, Rekap, Kalender.....	143
Gambar 4. 62 High Fidel Aplikasi Bagian Social Media.....	144
Gambar 4. 63 High Fidel Aplikasi Bagian Profile.....	145
Gambar 4. 64 Mockup dan Desain Aplikasi bagian share	146
Gambar 4. 65 Mockup dan Desain tumblr	147
Gambar 4. 66 Mockup dan Desain Baju	147
Gambar 4. 67 Desain Baju	148
Gambar 4. 68 Hasil Kegiatan Bimbingan Spesialis	149
Gambar 4. 69 Kegiatan Alpha Test.....	150
Gambar 4. 70 Tampilan Poster.....	151
Gambar 4. 71 Tampilan Landing Page Bagian Atas.....	151
Gambar 4. 72 Tampilan Landing Page Bagian Bawah	152
Gambar 4. 73 Tampilan Splash Screen Aplikasi	152
Gambar 4. 74 Desain Poster.....	153
Gambar 4. 75 Penambahan bagian tutorial	158
Gambar 4. 76 Tampilan Before dan After Pada Bagian Event	159
Gambar 4. 77 Tampilan Before dan After Pada Bagian Splash Screen.....	161
Gambar 4. 78 Tampilan Before dan After Ekspresi Maskot.....	161
Gambar 4. 79 Tampilan Before dan After Pada Bagian Pop Up	162
Gambar 4. 80 Tampilan Before dan After Pada Bagian event.....	163
Gambar 4. 81 Tampilan Before dan After Pada Bagian Social Media	164
Gambar 4. 82 Tampilan Before dan After Pada Bagian Navigation Bar.....	164
Gambar 4. 83 Proses In Deph Interview & Test Play Dengan Raquel	166
Gambar 4. 84 Proses In Deph Interview & Test Play Dengan Imanuel	169
Gambar 4. 85 Proses In Deph Interview & Test Play Dengan Chouyud.....	172
Gambar 4. 86 Logo Aplikasi dan Halaman Splash Screen	174
Gambar 4. 87 Ekspresi Maskot dan Tampilan yang Berisikan Maskot.....	174
Gambar 4. 88 Grid Multiple Column Grid dan Penempatan Grid	175
Gambar 4. 89 Tipografi Pada Aplikasi	175
Gambar 4. 90 Warna pada Aplikasi dan Warna pada Aplikasi.....	176
Gambar 4. 91 Warna Monochromatic.....	177
Gambar 4. 92 Button dan Icon pada Aplikasi.....	178
Gambar 4. 93 Alur Awal pada Aplikasi.....	179
Gambar 4. 94 Alur Kedua pada Aplikasi	179
Gambar 4. 95 Alur Kedua Bagian Pembayaran	180

Gambar 4. 96 Alur Ketiga Bagian Event	180
Gambar 4. 97 Alur Kedua Bagian Rekap.....	181
Gambar 4. 98 Alur Kedua Bagian Kalender	181
Gambar 4. 99 Alur Keempat Bagian Social Media.....	182
Gambar 4. 100 Alur Keempat Bagian Search Pada Social Media	183
Gambar 4. 101 Alur Keempat Bagian Stalk.....	183
Gambar 4. 102 Alur Kelima Pada Aplikasi	184
Gambar 4. 103 Alur Kelima Bagian Ubah Akun.....	185
Gambar 4. 104 Alur Kelima Bagian Ganti Password	185
Gambar 4. 105 Alur Kelima Bagian Setting	186
Gambar 4. 106 Alur Kelima Bagian Log Out	186
Gambar 4. 107 Navigasi Pada Aplikasi	187
Gambar 4. 108 Konsistensi Pada Aplikasi	187
Gambar 4. 109 Seluruh Tampilan Antar Halaman.....	188
Gambar 4. 110 Final Poster.....	189
Gambar 4. 111 Warna Monochrome Orange	189
Gambar 4. 112 Warna Monochrome Merah	190
Gambar 4. 113 Warna Complementary	191
Gambar 4. 114 Tipografi Poster.....	192
Gambar 4. 115 Video Tron Mall dan Jalanan	194
Gambar 4. 116 Tampilan Screen Pertama Video Tron Jalanan	195
Gambar 4. 117 Tampilan Screen Kedua Video Tron Jalanan.....	195
Gambar 4. 118 Tampilan Screen Ketiga dan Keempat Video Tron Jalanan	196
Gambar 4. 119 Tampilan Screen Kelima Video Tron Jalanan	196
Gambar 4. 120 Tampilan Screen Pertama Video Tron Mall	197
Gambar 4. 121 Tampilan Screen Kedua Video Tron Mall	197
Gambar 4. 122 Tampilan Screen Ketiga Video Tron Mall.....	198
Gambar 4. 123 Tampilan Screen Keempat Video Tron Mall	198
Gambar 4. 124 Tampilan Billboard	199
Gambar 4. 125 Tampilan Instagram Feeds	200
Gambar 4. 126 Warna Monochrome Orange	201
Gambar 4. 127 Warna Monochrome Merah	201
Gambar 4. 128 Warna Monochrome Biru	202
Gambar 4. 129 Tampilan Warna Complementer	202
Gambar 4. 130 Instagram Story, Reels, Tiktok Reels.....	205
Gambar 4. 131 Warna Monochrome Orange	206
Gambar 4. 132 Warna Monochrome Merah	206
Gambar 4. 133 Tipografi pada Instagram Reels	207
Gambar 4. 134 Tampilan Screen Akhir pada Motion	208
Gambar 4. 135 Ekspresi Maskot pada Motion.....	208
Gambar 4. 136 Bentuk Jantung dan Ginjal pada Motion.....	209
Gambar 4. 137 CopyWriting pada Motion Beserta Icon Tanda Tanya	209
Gambar 4. 138 Tampilan Final Landing Page	210

Gambar 4. 139 Grid pada Landing Page.....	210
Gambar 4. 140 Warna Monochromatic Orange.....	211
Gambar 4. 141 Tipografi pada Landing Page.....	211
Gambar 4. 142 Tampilan Informasi pada Landing Page	212
Gambar 4. 143 Tampilan Landing Page	213
Gambar 4. 144 Ilustrasi Maskot pada Landing Page	214
Gambar 4. 145 Tampilan Final Tumbler.....	215
Gambar 4. 146 Desain Final pada Baju	216



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Presentasi Turnitin	xxiv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvi
Lampiran Non-Disclosure Agreement (kualitatif - wawancara & FGD).....	xxvii
Lampiran Lampiran Kuesioner	xxxviii
Lampiran Lampiran Kuesioner 2	xl
Lampiran Kuesioner Alpha Test	xlii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xliii
Lampiran Dokumentasi.....	lxxii

