

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
*OPPOSITIONAL DEFIANT DISORDER (ODD)***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Angellin Chen

00000061810

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
*OPPOSITIONAL DEFIANT DISORDER (ODD)***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Angellin Chen

00000061810

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 : Angellin Chen

Nomor Induk Mahasiswa : 00000061810

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *OPPOSITIONAL*
DEFLIANT DISORDER (ODD)**

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, 19 Juni 2025



(Angellin Chen)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *OPPOSITIONAL DEFIANT DISORDER (ODD)*

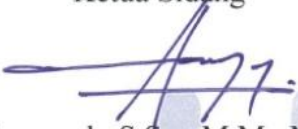
Oleh

Nama Lengkap : Angellin Chen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061810
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

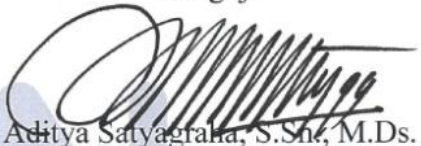
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

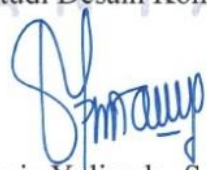
Penguji


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Pembimbing


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

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 : Angellin Chen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061810
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
MENGENAI *OPPOSITIONAL DEFIANT*
DISORDER (ODD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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, 19 Juni 2025



(Angellin Chen)

* 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

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmatnya penulis mampu menyelesaikan laporan perancangan berjudul *Perancangan Mobile Website* mengenai *Oppositional Defiant Disorder (ODD)* dengan tepat waktu. Penulis memilih topik perancangan ini karena penulis memiliki rasa penasaran serta keingintahuan mendalam mengenai topik ini. Melalui perancangan ini, penulis juga banyak belajar, mendapatkan wawasan lebih luas serta pengalaman baru. Dengan adanya perancangan ini, orang tua diharapkan lebih mudah mencari informasi lebih lanjut mengenai ODD serta penanganannya. Laporan ini disusun untuk melaporkan proses perancangan aplikasi mulai dari riset dan pengumpulan data hingga aplikasi ini selesai dirancang.

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. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Marcelina Melisa, S.Psi, M.Psi selaku psikolog klinis anak dan Marcello Suryadi selaku pakar UI/UX yang memberikan wawasan yang berperan penting dalam pelaksanaan proyek perancangan ini.

Demikian laporan ini penulis rancang. Penulis menyadari bahwa tidak ada hal yang sempurna di dunia. Oleh sebab itu, laporan ini pasti tidak luput dari kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna. Maka, penulis meminta maaf jika ada kesalahan yang ditemukan pembaca ketika pembaca membaca isi laporan perancangan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi para pembaca.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Angellin Chen)



PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *OPPOSITIONAL DEFIANT DISORDER (ODD)*

(Angellin Chen)

ABSTRAK

Oppositional Defiant Disorder atau yang biasa disingkat sebagai ODD adalah sebuah gangguan perilaku yang muncul pada anak usia 6-8 tahun. Gangguan perilaku tersebut muncul dalam bentuk perilaku menentang terhadap pihak yang memiliki otoritas atau orang dewasa. Anak yang menderita gangguan ini kerap memiliki perilaku disruptif yang mengganggu orang-orang di sekitarnya. Ditambah, informasi tentang ODD juga belum tersebar luas sehingga orang tua tidak mendapatkan informasi tentang ODD sebelum mereka berkunjung ke tenaga kesehatan mental. Jika anak yang menderita ODD dibiarkan, maka dapat muncul gangguan mental lain pada anak yaitu *Conduct Disorder (CD)* di mana gejala yang muncul adalah gejala yang lebih parah dibandingkan ODD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media informasi yang menyediakan informasi lengkap mengenai ODD. Metode perancangan yang digunakan dalam proyek ini adalah metode *Human-Centered Design*. Metode ini merupakan metode yang mengutamakan kebutuhan serta pengalaman pengguna dalam proses perancangan. Hasil perancangan ini adalah sebuah *mobile website* yang terdapat informasi mengenai penjelasan ODD, pencegahan ODD, bentuk penanganan awal, dan hal yang harus dilakukan orang tua jika mereka curiga anak mereka menderita ODD.

Kata kunci: *oppositional defiant disorder*, *website*, orang tua

MOBILE WEBSITE DESIGN ABOUT OPPOSITIONAL DEFIANT DISORDER (ODD)

(Angellin Chen)

ABSTRACT (English)

Oppositional Defiant Disorder or commonly known as ODD is a behavioral disorder that shows up in children aged 6-8 years old. This behavioral disorder appears in the form of opposing behavior towards parties who have authority or adults. Children who suffer from this disorder often have disruptive behavior that disturbs the people around them. In addition, information about ODD is also not widely spread so that parents do not get information about ODD before they visit a mental health worker. If children with ODD are left untreated, other mental disorders can appear in children, namely Conduct Disorder (CD) where the symptoms that appear are more severe symptoms than ODD. The purpose of this study is to design an information media that provides complete information about ODD. The design method used in this project is the Human-Centered Design method. This method prioritizes the needs and experience of users in the design process. The result of this design is a mobile website that contains information about the explanation of ODD, prevention of ODD, forms of initial treatment, and what parents should do if they suspect their child has ODD.

Keywords: *oppositional defiant disorder, mobile website, parents*



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.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 Jenis-Jenis <i>Website</i>	5
2.1.2 <i>User Interface (UI)</i> dalam <i>Website</i>	7
2.1.3 <i>User Experience (UX)</i> dalam <i>Website</i>	35
2.1.4 <i>Prototype</i>	40
2.2 <i>Oppositional Defiant Disorder (ODD)</i>	41
2.2.1 Gejala ODD.....	42
2.2.2 Penyebab ODD	44
2.2.3 Penanganan ODD.....	45
2.3 Penelitian yang Relevan.....	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	49
3.1 Subjek Perancangan	49
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	50

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	52
3.3.1 Kuesioner	52
3.3.2 Wawancara	56
3.3.3 Studi Eksisting.....	59
3.3.4 Studi Referensi	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	61
4.1 Hasil Perancangan	61
4.1.1 Tahap <i>Inspiration</i>	61
4.1.2 Tahap <i>Ideation</i>	81
4.1.3 Tahap <i>Implementation</i>	141
4.1.4 Kesimpulan Hasil Perancangan.....	157
4.2 Pembahasan Perancangan.....	158
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	158
4.2.2 Analisis Desain Media Utama	171
4.2.3 Analisis Desain <i>Microsite</i>	174
4.2.4 Analisis Desain Instagram <i>Story</i>	175
4.2.5 Analisis Desain Instagram <i>Carousel</i>	175
4.2.6 Analisis Desain Poster A2 dan X <i>Banner</i>	176
4.2.7 Anggaran.....	177
BAB V PENUTUP.....	179
5.1 Simpulan	179
5.2 Saran.....	180
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
LAMPIRAN.....	xxvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	46
Tabel 3.1 Bagian Pertama Kuesioner.....	53
Tabel 3.2 Bagian Kedua Kuesioner	53
Tabel 3.3 Bagian Ketiga Kuesioner	54
Tabel 4.1 Jawaban Kuesioner 1	62
Tabel 4.2 Jawaban Kuesioner 2	62
Tabel 4.3 Jawaban Kuesioner 3	63
Tabel 4.4 Jawaban Kuesioner 4	64
Tabel 4.5 Jawaban Kuesioner 5	64
Tabel 4.6 Jawaban Kuesioner 6	65
Tabel 4.7 Jawaban Kuesioner 7	66
Tabel 4.8 Analisis SWOT Buku Tolong, Tenangkan Aku	74
Tabel 4.9 Analisis SWOT Artikel Berita <i>Online</i> Kompas.....	75
Tabel 4.10 Analisis SWOT Video Tiktok mengenai ODD.....	76
Tabel 4.11 Analisis SWOT <i>Website</i> Halodoc.....	77
Tabel 4.12 Analisis SWOT <i>Website</i> Springboard Clinic	79
Tabel 4.13 Analisis SWOT <i>Website</i> MedLink Neurology.....	80
Tabel 4.14 Skor Indeks Setiap Kategori Skala Likert.....	143
Tabel 4.15 Daftar Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha Test</i>	144
Tabel 4.16 Hasil Kuesioner Bagian UI 1	145
Tabel 4.17 Hasil Kuesioner Bagian UI 2	145
Tabel 4.18 Hasil Kuesioner Bagian UI 3	146
Tabel 4.19 Hasil Kuesioner Bagian UI 4	146
Tabel 4.20 Hasil Kuesioner Bagian UI 5	147
Tabel 4.21 Hasil Kuesioner Bagian UI 6	148
Tabel 4.22 Hasil Kuesioner Bagian UI 7	148
Tabel 4.23 Hasil Kuesioner Bagian UX 1.....	149
Tabel 4.24 Hasil Kuesioner Bagian UX 2.....	149
Tabel 4.25 Hasil Kuesioner Bagian UX 3.....	150
Tabel 4.26 Hasil Kuesioner Bagian UX 4.....	151
Tabel 4.27 Hasil Kuesioner Bagian Konten 1	151
Tabel 4.28 Hasil Kuesioner Bagian Konten 2.....	152
Tabel 4.29 Hasil Kuesioner Bagian Konten 3.....	152
Tabel 4.30 Hasil Kuesioner Bagian Konten 4.....	153
Tabel 4.31 Hasil Kuesioner Bagian Konten 5.....	153
Tabel 4.32 Hasil Kuesioner Bagian Konten 6.....	154
Tabel 4.33 Revisi <i>Alpha Test</i> 1	156
Tabel 4.34 Revisi <i>Alpha Test</i> 2	156
Tabel 4.35 Revisi <i>Alpha Test</i> 3	157
Tabel 4.36 Revisi <i>Alpha Test</i> 4	157
Tabel 4.37 Tabel Isi Kuesioner <i>Beta Test</i>	158

Tabel 4.38 Kategori dan Skor Indeks <i>Beta Test</i>	160
Tabel 4.39 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 1	160
Tabel 4.40 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 2.....	161
Tabel 4.41 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 3.....	162
Tabel 4.42 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 4.....	162
Tabel 4.43 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 5.....	163
Tabel 4.44 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 6.....	163
Tabel 4.45 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 7.....	164
Tabel 4.46 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 8.....	165
Tabel 4.47 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 9.....	165
Tabel 4.48 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 10.....	166
Tabel 4.49 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 11.....	166
Tabel 4.50 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 12.....	167
Tabel 4.51 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 13.....	168
Tabel 4.52 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 14.....	168
Tabel 4.53 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 15.....	169
Tabel 4.54 Hasil Perhitungan <i>Beta Test</i> 16.....	169
Tabel 4.55 Tabel Pehitungan Anggaran.....	178



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Website Statis</i>	6
Gambar 2.2 <i>Website Dinamis</i>	6
Gambar 2.3 <i>Legibility</i>	11
Gambar 2.4 <i>Readability</i>	11
Gambar 2.5 <i>Voice dan Branding Typography</i>	12
Gambar 2.6 <i>Typography Variety</i>	12
Gambar 2.7 <i>Typeface</i>	13
Gambar 2.8 <i>Type Family</i>	14
Gambar 2.9 <i>Hierarchy Tipografi</i>	14
Gambar 2.10 <i>Letter Spacing dan Leading</i>	15
Gambar 2.11 <i>Hue, Saturation, dan Value</i>	16
Gambar 2.12 <i>Tujuh Skema Warna</i>	16
Gambar 2.13 <i>Primary, Secondary, dan Accent Color</i>	17
Gambar 2.14 <i>Color Palette dalam UI</i>	18
Gambar 2.15 <i>Kontras Warna</i>	19
Gambar 2.16 <i>Warna Biru</i>	19
Gambar 2.17 <i>Warna Turquoise</i>	20
Gambar 2.18 <i>Warna Amber</i>	20
Gambar 2.19 <i>Hierarki Visual Layout</i>	21
Gambar 2.20 <i>Margin, Gutter, dan Column Grid</i>	21
Gambar 2.21 <i>4-point Grid System</i>	22
Gambar 2.22 <i>Prinsip Gestalt yang Umum di UI</i>	23
Gambar 2.23 <i>Style Flat Design</i>	24
Gambar 2.24 <i>Ilustrasi Flat Design</i>	24
Gambar 2.25 <i>Style Minimalistic</i>	25
Gambar 2.26 <i>Logo</i>	26
Gambar 2.27 <i>Icon</i>	27
Gambar 2.28 <i>Ilustrasi</i>	27
Gambar 2.29 <i>Supergraphic</i>	28
Gambar 2.30 <i>Button</i>	28
Gambar 2.31 <i>Container</i>	29
Gambar 2.32 <i>Padding</i>	29
Gambar 2.33 <i>Border</i>	30
Gambar 2.34 <i>Carousel</i>	30
Gambar 2.35 <i>Indicator</i>	31
Gambar 2.36 <i>Hamburger Menu</i>	32
Gambar 2.37 <i>Link</i>	32
Gambar 2.38 <i>Breadcrumb</i>	33
Gambar 2.39 <i>Control</i>	33
Gambar 2.40 <i>Dropdown List</i>	34
Gambar 2.41 <i>Header dan Footer Website</i>	34

Gambar 2.42 <i>User Persona</i>	36
Gambar 2.43 <i>User Journey</i>	37
Gambar 2.44 <i>Information Architecture</i>	38
Gambar 2.45 <i>User Flow</i>	38
Gambar 2.46 <i>Wireframe</i>	39
Gambar 2.47 <i>Tone of Voice</i>	39
Gambar 2.48 <i>Low Fidelity</i>	40
Gambar 2.49 <i>High Fidelity</i>	41
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Psikolog Klinis Anak.....	67
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara bersama Ahli UI/UX	69
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara bersama Narasumber Orang Dewasa yang Akan Memiliki Anak.....	71
Gambar 4.4 Sampul Buku Tolong, Tenangkan Aku.....	73
Gambar 4.5 Berita <i>Online</i> Kompas.....	74
Gambar 4.6 Video Tiktok mengenai ODD	75
Gambar 4.7 <i>Website</i> Halodoc.....	77
Gambar 4.8 <i>Website</i> Springboard Clinic.....	78
Gambar 4.9 <i>Website</i> MedLink Neurology	80
Gambar 4.10 Perancangan <i>User Persona</i>	84
Gambar 4.11 Perancangan <i>User Journey</i>	86
Gambar 4.12 Perancangan <i>Information Architecture</i>	88
Gambar 4.13 Perancangan <i>User Flow</i> 1	89
Gambar 4.14 Perancangan <i>User Flow</i> 2	90
Gambar 4.15 Perancangan <i>User Flow</i> 3	91
Gambar 4.16 Perancangan <i>User Flow</i> 4	92
Gambar 4.17 Perancangan <i>Mind Map</i>	93
Gambar 4.18 Perancangan <i>Keyword</i>	94
Gambar 4.19 Perancangan <i>Big Idea</i>	95
Gambar 4.20 Perancangan <i>Tone of Voice</i>	96
Gambar 4.21 Perancangan <i>Mood Board</i>	97
Gambar 4.22 Perancangan <i>Style Scape</i>	98
Gambar 4.23 <i>Typeface</i> Serotiva	100
Gambar 4.24 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	101
Gambar 4.25 Perancangan <i>Color Palette</i>	102
Gambar 4.26 Logo Kemenkes.....	102
Gambar 4.27 Nama <i>Brand Mobile Website</i>	103
Gambar 4.28 Sketsa Logo Awal	104
Gambar 4.29 Referensi Siluet Tangan 1	104
Gambar 4.30 Eksplorasi Logo REDA.....	105
Gambar 4.31 Referensi Siluet Tangan 2	105
Gambar 4.32 Sketsa Rapi untuk Logo REDA 1	106
Gambar 4.33 Sketsa Rapi untuk Logo REDA 2	106
Gambar 4.34 Logo REDA.....	107

Gambar 4.35 Referensi dan Sketsa <i>Supergraphic</i>	107
Gambar 4.36 Elemen <i>Supergraphic</i>	108
Gambar 4.37 <i>Supergraphic</i> REDA	108
Gambar 4.38 <i>Supergraphic</i> di Atas <i>Background</i> Biru	109
Gambar 4.39 <i>Wireframe Mobile Website</i> REDA.....	109
Gambar 4.40 <i>Grid System</i> REDA	111
Gambar 4.41 <i>Low Fidelity Mobile Website</i> REDA.....	112
Gambar 4.42 Proses Perancangan Ilustrasi	114
Gambar 4.43 Referensi Ilustrasi Penanganan Tantrum.....	114
Gambar 4.44 Sketsa dan <i>Outline</i> Ilustrasi.....	115
Gambar 4.45 Tahap Pewarnaan Ilustrasi	115
Gambar 4.46 Semua Ilustrasi dalam <i>Mobile Website</i> REDA	116
Gambar 4.47 Proses Perancangan <i>Icon</i>	117
Gambar 4.48 Sketsa dan Referensi <i>Icon</i>	117
Gambar 4.49 Hasil Perancangan <i>Icon</i>	117
Gambar 4.50 Sketsa dan Referensi <i>Icon</i> Gejala Kognitif	118
Gambar 4.51 Vektor <i>Icon</i> Gejala Kognitif.....	118
Gambar 4.52 <i>Icon</i> Halaman Gejala dan Faktor Penyebab	119
Gambar 4.53 Variasi Warna <i>Icon On</i> dan <i>Off State</i>	119
Gambar 4.54 Proses Perancangan <i>Button</i>	120
Gambar 4.55 Perancangan <i>Button 1</i>	120
Gambar 4.56 Perancangan <i>Button 2</i>	120
Gambar 4.57 Interaksi dalam <i>Button</i>	121
Gambar 4.58 Digitalisasi Perancangan <i>Button</i> Persegi Panjang	121
Gambar 4.59 Interaksi dalam Semua <i>Button</i> Persegi Panjang	122
Gambar 4.60 Proses Perancangan <i>Button</i> Lingkaran.....	122
Gambar 4.61 Hasil Perancangan <i>Button</i> Lingkaran.....	123
Gambar 4.62 <i>Off</i> dan <i>On State Button</i> Bentuk Lingkaran	123
Gambar 4.63 <i>High Fidelity Mobile Website</i> REDA.....	124
Gambar 4.64 Pengaturan <i>Overlay Hamburger Menu</i>	124
Gambar 4.65 Kontrol dalam <i>Hamburger Menu</i>	125
Gambar 4.66 <i>High Fidelity Homepage</i> REDA	125
Gambar 4.67 <i>High Fidelity Carousel Homepage</i> REDA	126
Gambar 4.68 <i>High Fidelity</i> Bagian Apa Itu ODD?.....	127
Gambar 4.69 <i>High Fidelity</i> Bagian Gejala ODD	127
Gambar 4.70 <i>High Fidelity</i> Bagian Tingkat Keparahan ODD.....	128
Gambar 4.71 <i>High Fidelity</i> Bagian Faktor Penyebab ODD	128
Gambar 4.72 <i>High Fidelity</i> Bagian Penanganan Tantrum	129
Gambar 4.73 <i>High Fidelity</i> Bagian Regulasi Emosi.....	130
Gambar 4.74 <i>High Fidelity</i> Bagian Kontrol <i>Screen Time</i>	130
Gambar 4.75 <i>High Fidelity</i> Bagian Disiplin Aturan Konsisten	131
Gambar 4.76 <i>High Fidelity</i> Halaman Penanganan Awal	131
Gambar 4.77 <i>High Fidelity</i> Halaman Curiga ODD? dan Tentang REDA.....	132

Gambar 4.78 <i>High Fidelity Breadcrumb</i>	132
Gambar 4.79 Interaksi dalam <i>Breadcrumb</i>	133
Gambar 4.80 Referensi dan Sketsa <i>Microsite REDA</i>	134
Gambar 4.81 <i>Grid System Microsite</i>	135
Gambar 4.82 Finalisasi Desain <i>Microsite REDA</i>	135
Gambar 4.83 Referensi dan Sketsa Instagram <i>Story</i>	136
Gambar 4.84 <i>Grid System Instagram Story</i>	136
Gambar 4.85 Finalisasi Desain Instagram <i>Story</i>	137
Gambar 4.86 Referensi dan Sketsa Instagram <i>Carousel</i>	138
Gambar 4.87 <i>Grid System Instagram Carousel</i>	138
Gambar 4.88 Finalisasi Desain <i>Carousel</i> Instagram	139
Gambar 4.89 Referensi dan Sketsa Poster A2 dan <i>X Banner</i>	139
Gambar 4.90 <i>Grid System</i> Poster A2 dan <i>X Banner</i>	140
Gambar 4.91 Finalisasi Desain Poster A2 dan <i>X Banner</i>	141
Gambar 4.92 Banner A5 <i>Prototype Day</i>	141
Gambar 4.93 Analisis Media Utama 1	172
Gambar 4.94 Analisis Media Utama 2	173
Gambar 4.95 Analisis Media Utama 3	173
Gambar 4.96 Analisis Media Sekunder 1	174
Gambar 4.97 Analisis Media Sekunder 2	175
Gambar 4.98 Analisis Media Sekunder 3	176
Gambar 4.99 Analisis Media Sekunder 4	177



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxvii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxvi
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxix
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lvi
Lampiran Dokumentasi.....	lxv

