

**PERANCANGAN APLIKASI
UNTUK MENGATASI GERAKAN TUTUP MULUT (GTM)
PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Fiona Patricia Darma
00000071626**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN APLIKASI
UNTUK MENGATASI GERAKAN TUTUP MULUT (GTM)
PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Fiona Patricia Darma

00000071626

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fiona Patricia Darma
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071626
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENGATASI GERAKAN TUTUP MULUT (GTM) PADA ANAK

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, 22 Januari 2026



(Fiona Patricia Darma)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fiona Patricia Darma
NIM : 00000071626
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENGATASI
GERAKAN TUTUP MULUT (GTM) PADA ANAK

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Fiona Patricia Darma)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENGATASI GERAKAN TUTUP MULUT (GTM) PADA ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Fiona Patricia Darma
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071626
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

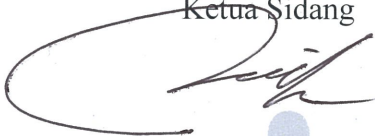
Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

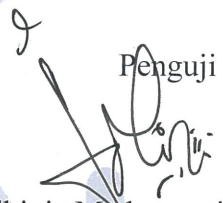
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

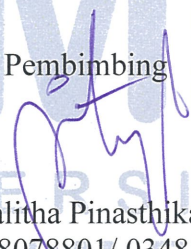
Ketua Sidang


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

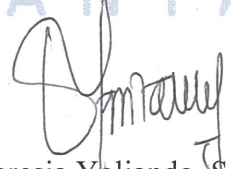
Penguji


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Pembimbing


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

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 : Fiona Patricia Darma
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071626
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI UNTUK
MENGATASI GERAKAN TUTUP
MULUT (GTM) PADA ANAK

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, 15 Desember 2025



(Fiona Patricia Darma)

* 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 syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kekuatan dan kesehatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Aplikasi untuk Mengatasi Gerakan Tutup Mulut (GTM) pada Anak.” Laporan ini ditulis sebagai salah satu syarat kelulusan akademik dalam program studi Desain Komunikasi Visual. Penulis memahami bahwa laporan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

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. Lalitha Talitha Pinasthika, M.Ds. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. dr. Alexander Halim Santoso, M.Gizi, FISCM, selaku dokter gizi dan dosen Universitas Tarumanegara yang telah berkenan meluangkan waktu untuk menjadi narasumber ahli dalam tugas akhir ini.
6. Stephanus Novi P., Nurina Intan Maharani, Merlyn, Aurelia, Eggy Sagala, dan Wikha F. selaku peserta *Focus Group Discussion* (FGD) yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pengalaman tentang GTM pada anak yang berharga bagi penyusunan tugas akhir ini.
7. Kedua orang tua dan keluarga besar saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Sahabat Anak Bangsa, Tamara Frischylla, Felicia Wijaya, Felicia Maureen, dan Herlin yang menjadi salah satu sumber motivasi selama perkuliahan ini.

9. Teman-teman SMA saya, Aurelia Davinka, Winona Trixie Sandrina, Angelique Wijaya, Marshia Haunafi, dan Julia yang menjadi penyemangat selama kuliah ini.
10. Sahabat Gentle Monster dari IISMA 2025, Tasya Aliyyah Setiorini, Biannisa Shebina, Devinka Vrisyalie Kristiawan, Kintan Harum Puspita, dan Laura Layne Sinipete Budi atas kebersamaan dan dukungan yang diberikan selama menjalani program IISMA di Prince of Songkla University dan penulisan tugas akhir.
11. Kedua hewan peliharaan saya, Niki dan Monty yang telah menjadi sumber penghiburan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat, menambah wawasan serta perspektif baru bagi seluruh pembaca mengenai cara mengatasi Gerakan Tutup Mulut pada anak.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Fiona Patricia Darma)



PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENGATASI GERAKAN TUTUP MULUT (GTM) PADA ANAK

Fiona Patricia Darma

ABSTRAK

Gerakan Tutup Mulut (GTM) pada anak menjadi tantangan bagi banyak orang tua dalam membentuk kebiasaan makan yang sehat. GTM yang berlangsung dalam jangka panjang dapat menyebabkan komplikasi kesehatan pada anak, seperti malnutrisi, kekurangan mikronutrien, masalah kardiovaskular, kepadatan tulang mineral yang rendah, dan ketidakseimbangan elektrolit. Namun, orang tua yang bekerja masih mengalami kesulitan dalam memantau dan menyiapkan makanan anak karena keterbatasan waktu dan kurangnya pemahaman tentang metode pemberian makan yang tepat. Saat ini, belum terdapat media informasi yang mampu membantu orang tua memantau pola makan anak, memberikan rekomendasi menu sesuai kondisi anak, serta edukasi penanganan yang kredibel. Padahal, mayoritas orang tua muda di Indonesia memanfaatkan media digital, khususnya aplikasi untuk mencari informasi tentang gizi anak. Oleh karena itu, penulis menyusun penelitian berjudul “Perancangan Aplikasi untuk Mengatasi Gerakan Tutup Mulut (GTM) pada Anak”. Penelitian ini menggunakan metode perancangan *Human-Centered Design* yang memiliki tiga tahapan, yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Teknik perancangan yang digunakan meliputi wawancara, FGD, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Hasil perancangan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang membantu orang tua dalam memberikan rekomendasi resep dan edukasi mengenai cara penanganan GTM yang tepat dan dipersonalisasi sesuai dengan kondisi setiap anak.

Kata kunci: Aplikasi, GTM, Anak

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING APPLICATION TO ADDRESS FEEDING

REFUSAL (GTM) IN CHILDREN

Fiona Patricia Darma

ABSTRACT (English)

Feeding refusal, also known as "Gerakan Tutup Mulut" (GTM) in children poses a significant challenge for many parents in establishing healthy eating habits. Children who experience prolonged occurrences of feeding refusal may develop major health issues, including malnutrition, micronutrient deficiencies, cardiovascular problems, low bone mineral density, and electrolyte imbalances. However, most information media on feeding refusal remains textual and no specialized medium comprehensively addresses and monitors this problem. At the same time parents prefer digital and interactive information media, such as mobile applications, when seeking guidance on child nutrition. Therefore, the author has conducted a study titled "Designing Application to Address Feeding Refusal (GTM) in Children." This research will use Human-Centered Design method that consists of three stages, which are Inspiration, Ideation, and Implementation. Moreover, the design techniques employed will include interviews, FGD, questionnaires, existing studies, and references studies. This design process is planned to produce an application that serves as a solution for parents by providing recipe recommendations and offering targeted educational help based on each child's specific situation.

Keywords: Application, GTM, Children

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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 Aplikasi <i>Mobile</i>	5
2.1.1 Jenis Aplikasi.....	5
2.1.2 Manfaat Aplikasi.....	6
2.2 Interaktivitas.....	6
2.2.1 Tipe Interaktivitas.....	7
2.3 <i>User Interface (UI) Design</i>	8
2.3.1 Elemen UI.....	8
2.3.2 Prinsip Desain UI	22
2.4 <i>User Experience (UX) Design</i>	24
2.4.1 Komponen Utama UX	24
2.4.2 UX Honeycomb <i>Method</i>	29
2.5 Gerakan Tutup Mulut (GTM)	30
2.5.1 Dampak GTM	31

2.5.2 Penyebab GTM	31
2.5.3 Strategi Penanganan GTM yang Tepat	33
2.6 Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	39
3.1 Subjek Perancangan	39
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	41
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	46
3.3.1 Wawancara	47
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	48
3.3.3 Kuesioner	49
3.3.4 Studi Eksisting	54
3.3.5 Studi Referensi	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	56
4.1 Hasil Perancangan	56
4.1.1 <i>Inspiration</i>	56
4.1.2 <i>Ideation</i>	92
4.1.3 <i>Implementation</i>	136
4.2 Pembahasan Perancangan	157
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	157
4.2.2 Analisis Desain Aplikasi	160
4.2.3 Analisis Desain <i>Instagram Feeds</i>	164
4.2.4 Analisis Desain <i>Preview Aplikasi</i>	166
4.2.5 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	167
4.2.6 Analisis Desain Stiker	168
4.2.7 Anggaran	169
BAB V PENUTUP	171
5.1 Simpulan	171
5.2 Saran	172
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	49
Tabel 4.1 SWOT <i>Instagram Carousel</i> Temoo.....	58
Tabel 4.2 SWOT <i>Reels</i> Akun dr. Sylvia	61
Tabel 4.3 SWOT <i>Website</i> Alodokter	63
Tabel 4.4 SWOT <i>Pitaya App</i>	66
Tabel 4.5 SWOT Aplikasi Primaku	69
Tabel 4.6 SWOT Aplikasi <i>Easy Bites</i>	71
Tabel 4.7 Data Demografis Responden	74
Tabel 4.8 Data GTM Pada Anak.....	76
Tabel 4.9 Data Penyebab GTM.....	76
Tabel 4.10 Data Frekuensi dan Durasi GTM.....	77
Tabel 4.11 Data Strategi Dalam Menghadapi GTM	79
Tabel 4.12 Preferensi Media Informasi.....	80
Tabel 4.13 Pertanyaan <i>Frame Your Design Challenge</i>	89
Tabel 4.14 <i>Create Insight Statement</i>	98
Tabel 4.15 <i>How Might We</i>	101
Tabel 4.16 Opsi Nama Aplikasi	108
Tabel 4.17 Penjelasan Ikon	125
Tabel 4.18 Pertanyaan Kuesioner Alpha Test.....	138
Tabel 4.19 Interpretasi Nilai	140
Tabel 4.20 Analisa <i>Tampilan Interface</i>	141
Tabel 4.21 Analisa Navigasi	144
Tabel 4.22 Informasi Partisipan <i>Beta Test</i>	158
Tabel 4.23 Hasil <i>Beta Test</i>	158
Tabel 4.24 Makna Warna.....	162
Tabel 4.25 Tabel Anggaran.....	169

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Distribusi Jangkauan Layar.....	9
Gambar 2.2 <i>Four Column Grid Mobile Frame</i>	10
Gambar 2.3 <i>Fluid Grid</i>	11
Gambar 2.4 <i>Sans-Serif Font</i>	13
Gambar 2.5 <i>Color Wheel</i>	16
Gambar 2.6 <i>Golden Ratio 60/30/10</i>	17
Gambar 2.7 Gaya Ikon.....	18
Gambar 2.8 <i>Safe Are/Bounding Box</i>	18
Gambar 2.9 <i>High Angle</i>	19
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi.....	20
Gambar 2.11 Bentuk Tombol.....	21
Gambar 2.12 <i>User Persona</i>	25
Gambar 2.13 <i>User Journey</i>	26
Gambar 2.14 <i>Information Architecture</i>	27
Gambar 2.15 <i>Diagram Venn Information Architecture</i>	28
Gambar 2.16 <i>User Flow</i>	29
Gambar 2.17 <i>UX Honeycomb</i>	30
Gambar 3.1 Tahapan <i>Human Centered Design</i>	41
Gambar 4.1 <i>Instagram Carousel</i> Temoo.....	58
Gambar 4.2 <i>Video Reels</i> dr. Sylvia Irawati, M.Gizi.....	60
Gambar 4.3 <i>Website</i> Artikel Alodokter.....	63
Gambar 4.4 <i>Pitaya App</i>	65
Gambar 4.5 Aplikasi Primaku.....	68
Gambar 4.6 Aplikasi <i>Easy Bites</i>	71
Gambar 4.7 Wawancara dengan dr. Alexander Halim.....	84
Gambar 4.8 FGD Bersama Target Audiens.....	87
Gambar 4.9 Seribu Projects.....	91
Gambar 4.10 Triangulasi Data Primer.....	93
Gambar 4.11 <i>User Persona Extreme</i>	95
Gambar 4.12 <i>User Persona Mainstream</i>	96
Gambar 4.13 <i>User Persona Less Mainstream</i>	97
Gambar 4.14 <i>Empathy Map</i>	100
Gambar 4.15 <i>Proposition</i>	103
Gambar 4.16 <i>Big Idea</i>	105
Gambar 4.17 <i>Tone of Voice</i>	106
Gambar 4.18 <i>User Journey Extreme</i>	109
Gambar 4.19 <i>User Journey Mainstream</i>	110
Gambar 4.20 <i>User Journey Less Mainstream</i>	111
Gambar 4.21 <i>Information Architecture</i>	113
Gambar 4.22 <i>Flowchart</i>	114
Gambar 4.23 <i>Moodboard</i>	115
Gambar 4.24 <i>Color Palette</i>	116
Gambar 4.25 Tiga Alternatif <i>Stylescape</i>	117
Gambar 4.26 Alternatif Logo Aplikasi NuTriksi.....	119

Gambar 4.27 Alternatif Warna Logo	120
Gambar 4.28 Logo NuTriksi	120
Gambar 4.29 Proses Sketsa Ilustrasi	122
Gambar 4.30 Ilustrasi	122
Gambar 4.31 Foto Makanan	123
Gambar 4.32 <i>Filled Icon</i>	124
Gambar 4.33 <i>Icon Grid</i>	124
Gambar 4.35 <i>Buttons</i>	128
Gambar 4.36 <i>Low Fidelity</i> Aplikasi NuTriksi	130
Gambar 4.37 Halaman <i>On Boarding</i>	132
Gambar 4.38 Halaman Registrasi	132
Gambar 4.39 Halaman Beranda	133
Gambar 4.40 Halaman Profil Anak	134
Gambar 4.41 Halaman Resep	134
Gambar 4.42 Halaman Artikel	135
Gambar 4.43 Halaman Profil Akun	136
Gambar 4.44 Banner Karya <i>Prototype Day</i>	137
Gambar 4.45 <i>User Scenario</i>	137
Gambar 4.46 Revisi Warna Kuning	146
Gambar 4.47 Revisi Pertanyaan Data Anak	147
Gambar 4.48 Revisi Halaman Beranda	148
Gambar 4.49 Revisi Halaman Profil Anak	149
Gambar 4.50 Revisi Halaman Resep	150
Gambar 4.51 Revisi Halaman Artikel	151
Gambar 4.52 <i>Grid Instagram Feeds</i>	152
Gambar 4.53 Desain <i>Instagram Feeds</i>	153
Gambar 4.54 Desain <i>Preview Aplikasi</i>	155
Gambar 4.55 Desain Celemek dan Kotak Bekal	155
Gambar 4.56 Desain Stiker	156
Gambar 4.57 <i>Mockup Aplikasi</i>	160
Gambar 4.58 <i>Mockup Aplikasi</i> Bagian Resep dan Artikel	161
Gambar 4.59 <i>Mockup Aplikasi</i> Bagian Resep	164
Gambar 4.60 <i>Mockup Instagram Feeds</i>	165
Gambar 4.61 <i>Mockup Preview Aplikasi</i>	166
Gambar 4.62 <i>Mockup Merchandise</i>	168
Gambar 4.63 <i>Mockup Stiker</i>	169

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin.....	xxiii
Lampiran B Form Bimbingan	xxv
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Topik	xxix
Lampiran D <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD.....	xxx
Lampiran E <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Beta Test	xxxvi
Lampiran F <i>Consent Form</i>	xl
Lampiran G Hasil Kuesioner	xli
Lampiran H Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xlvi
Lampiran I Transkrip Wawancara Ahli	l
Lampiran J Transkrip FGD Target Audiens	lvii
Lampiran K Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i>	lxxi

