

# Perancangan Aplikasi untuk Mengatasi Gerakan Tutup Mulut (GTM) pada Anak



Fiona Patricia Darma 000000716

*Interaction Design*



## **Perancangan Aplikasi untuk Mengatasi Gerakan Tutup Mulut (GTM) pada Anak**

Fiona Patricia Darma - 00000071626  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain

# Daftar Isi



## 01

### Research

Overview  
Empathy Map  
User Persona  
User Journey

## 02

### Concept

2 Proposition  
3 Big Idea & Tone of Voice  
4 Concept & Idea  
7 Moodboard & Stylescape

## 03

### App Structure

11 Information Architecture 16  
12 Flowchart 17  
13  
14

## 04

### Visual Identity

Logo  
Color System  
Typography  
Illustration  
Photography

## 05

### UI Design

19 Grid System  
20 Icon  
21 Controls & Components  
22 Low Fidelity  
24

## 06

### Final Design

27 Primary Media 32  
28 Secondary Media 39  
29  
30

# 01 Research

A central illustration of a baby with pink hair and a surprised expression, sitting and eating from a bowl. Surrounding the baby are several food-related icons: a blue circular icon with a plate and fork labeled 'Makan Bersama', a pink cloud-shaped icon labeled 'Sajikan Porsi Kecil', a blue rectangular icon with a magnifying glass labeled 'Eksplor Makanan', and three spoons containing green, orange, and yellow food items.

# Overview

## Tentang Aplikasi

NuTriksi adalah aplikasi **pendamping** orang tua untuk melewati fase **GTM** dengan lebih tenang dan terarah. Aplikasi ini membantu memberikan **rekomendasi resep** dan **artikel tips & trik** yang **menyesuaikan selera dan kebiasaan makan anak**.

## Masalah

Belum ada media informasi yang memberikan rekomendasi resep dan edukasi penanganan GTM yang spesifik terhadap kondisi anak masing-masing.

## Tujuan

Menyediakan bantuan terarah bagi orang tua melalui rekomendasi resep serta informasi pendukung yang dipersonalisasi, sehingga proses menangani GTM dapat dilakukan dengan lebih efektif sesuai dengan kebutuhan anak.

## Target User

Target user adalah orang tua berusia 21-35 tahun yang memiliki balita dengan GTM, berdomisili di Jabodetabek, SES B, minimal pendidikan SMA/SMK, mencari solusi GTM, dan terbiasa menggunakan teknologi digital.

## Platform

Media informasi untuk mengatasi GTM ini dikemas sebagai aplikasi yang dapat diakses melalui Android dan iOS. Prototype dirancang menggunakan ukuran **Android Compact 412×917 px** karena mayoritas target pengguna memakai perangkat Android.

## Fitur Utama

### 1. Pantau Preferensi, Alergi, & Perilaku Makan Anak

Orang tua dapat mengisi data kebiasaan makan anak untuk mendapatkan saran yang lebih akurat.

### 2. Rekomendasi Resep Personal

Resep disesuaikan dengan preferensi makan dan alergi anak.

### 3. Rekomendasi Artikel

Tips praktis untuk menghadapi GTM yang sesuai dengan perilaku makan anak.

# Empathy Map



# User Persona

## Extreme

### User Persona - Extreme

## MAYA

Ibu Rumah Tangga



Gender	:	Perempuan
Usia	:	32 tahun
Usia anak	:	2 tahun
Pendidikan	:	Sarjana 1
Pekerjaan	:	Ibu Rumah Tangga
Domisili	:	Tangerang
Ekonomi	:	SES B

### Latar Belakang

Maya memiliki putra berusia 2 tahun yang mengalami GTM parah. Anaknya hanya mau sedikit roti dan menolak susu. Terkadang Maya harus menyuapi anaknya di kamar mandi atau sambil menonton video agar mau makan. Akibatnya putranya sering masuk angin, muntah, dan berat badannya di bawah rata-rata. Hal ini membuat Maya stress dan khawatir.

### Motivasi

- Ingin anaknya mau makan tanpa paksaan.
- Ingin tahu penyebab dan pola GTM anaknya.
- Ingin anak tumbuh sehat dengan berat badan ideal

### Goals

- Menemukan resep yang sesuai dengan kondisi dan preferensi makan anaknya.
- Melihat review orang tua lain dengan kasus GTM serupa untuk memastikan resepnya efektif.
- Mendapat artikel personalisasi berdasarkan perilaku makan anak.

### Frustrasi

- Merasa stres dan bersalah karena anak susah makan.
- Takut anaknya kekurangan gizi dan tumbuh tidak optimal.
- Lelah mencoba berbagai cara tanpa hasil nyata.

### Pain points

- Kesulitan menemukan tips dan trik mengatasi GTM yang nyata dan terbukti efektif di kehidupan sehari-hari.

# User Persona

## Mainstream

### User Persona - Mainstream

## NIKI

Karyawan Swasta



Gender	:	Perempuan
Usia	:	27 tahun
Usia anak	:	3 tahun
Pendidikan	:	Sarjana 1
Pekerjaan	:	Karyawan Swasta
Domisili	:	Jakarta
Ekonomi	:	SES B

### Latar Belakang

Niki merupakan seorang karyawan swasta yang memiliki anak berusia 3 tahun dan mengalami GTM karena bosan dengan makanan yang dimasak. Selain itu, anaknya juga cenderung menolak untuk mencoba makanan baru. Karena bekerja Niki tidak memiliki banyak waktu untuk mencatat preferensi dan menyiapkan makan anaknya.

### Motivasi

- Ingin anaknya tumbuh sehat dengan pola makan yang baik.
- Tertarik menggunakan aplikasi digital yang bisa memberikan rekomendasi resep sesuai kondisi anaknya.
- Ingin anaknya mencoba makanan baru yang bergizi.

### Goals

- Menemukan resep sesuai preferensi anak dan bergizi.
- Memahami pola makan anak dan apa yang membuatnya mau makan
- Anak memiliki pola makan yang lebih seimbang dan bergizi.

### Frustrasi

- Kewalahan mengingat preferensi makanan anak.
- Kesal saat anak tetap menolak makan.
- Cemas asupan gizinya tidak terpenuhi.

### Pain points

- Tidak ada sistem yang otomatis merekam preferensi makan anak.
- Harus mencari resep di berbagai platform terpisah.
- Aplikasi parenting terlalu umum dan tidak fokus pada GTM.



# User Persona

## Less Mainstream

### User Persona - Less Mainstream

## ANDI

Wirasausaha



Gender : laki-laki  
Usia : 33 tahun  
Usia anak : 8 bulan  
Pendidikan : Sarjana 1  
Pekerjaan : Wirausaha  
Domisili : Bekasi  
Ekonomi : SES B

### Latar Belakang

Andi bekerja penuh waktu sehingga jarang terlibat langsung dalam proses makan anaknya yang sedang mengalami GTM karena tumbuh gigi. Istrinya sering stres karena anak sulit makan dan berat badannya menurun, sementara Andi sering menjadi tempat curhat sekaligus pelampiasan emosi istrinya. Andi ingin membantu dengan mencari media informasi mengatasi GTM untuk ia sarankan kepada istrinya agar lebih tenang dan terbantu.

### Motivasi

- Ingin membantu istrinya mengatasi stres karena anak sulit makan.
- Ingin memahami kondisi GTM anak agar bisa memberi dukungan yang tepat.

### Goals

- Dapat merekomendasikan ide makanan baru yang sesuai kondisi anak kepada istrinya.
- Membantu istrinya lebih tenang dan merasa tidak sendirian menghadapi GTM anak.

### Frustrasi

- Tidak punya waktu banyak untuk ikut membantu menyiapkan makanan.
- Istrinya sering stres dan melampiaskan keluhannya ke Andi.
- Tidak tega melihat makanan yang sudah disiapkan malah terbuang karena anak menolak makan.

### Paint points

- Sulit menemukan media informasi GTM yang singkat, relevan, dan mudah dibagikan, serta resep yang realistis untuk anak GTM.

# User Journey

## Extreme



### Scenario

Maya, seorang IRT dengan anak 3 tahun yang mengalami GTM parah hingga anaknya sering sakit. Ia juga stress karena berat badan anaknya di bawah rata-rata. Maya butuh media yang menawarkan keragaman eksplorasi solusi dan tips & trik yang sesuai dengan kondisi anak

### Expectation

- Mendapat beragam eksplorasi solusi dan tips & trik yang konkret, bukan saran yang umum.
- Dapat membandingkan berbagai pengalaman orang tua lain untuk menemukan yang paling cocok.

Tahapan	Awareness	Consider	Decision	Service	Loyalty
Actions	Melihat konten forum ibu-ibu berbagi pengalaman GTM di media sosial.	Membaca komentar dan rekomendasi aplikasi GTM dari pengguna lain sehingga mendownloadnya	Mencoba aplikasi karena menyediakan eksplorasi makanan dan tips GTM sesuai dengan kondisi anak.	Menggunakan aplikasi karena juga ada fitur review pengalaman orang tua lain yang menghadapi GTM serupa.	Menulis review agar bantu orang tua lain.
Feeling					
Pain Points			Sulit menemukan aplikasi yang memberikan variasi solusi dan tips yang sesuai dengan kondisi anaknya.	Sulit memastikan pengalaman orang tua lain relevan dengan kondisi anaknya sendiri.	
Insight	Konten empatik bisa bikin ibu merasa tidak sendirian.	User butuh lihat bukti testimoni real dari pengguna lain.	Menonjolkan fitur eksplorasi solusi yang beragam dan dipersonalisasi.	Menampilkan review nyata dari orang tua terhadap solusi yang diberikan.	Pengguna berbagi pengalaman nyata dan membantu orang tua lain menemukan resep yang efektif.

# User Journey

## Mainstream



### Scenario

Niki, seorang ibu bekerja yang memiliki anak usia 1 tahun yang khawatir karena anaknya sering GTM. Ia ingin mencoba cara baru agar anaknya mau makan tanpa perlu marah atau memaksa. Niki mencari aplikasi yang bisa merekomendasikan menu harian dan mencatat preferensi makan anaknya agar lebih mudah memahami pola makannya.

### Expectation

- Mendapatkan rekomendasi menu sesuai usia dan preferensi anak yang mudah diikuti.
- Bisa mencatat perilaku makan anak secara otomatis dan mendapat insight personal setiap minggu.

Tahapan	Awareness	Consider	Decision	Service	Loyalty
Actions	Mencari informasi tentang GTM	Mendownload aplikasi dan melihat fiturnya	Mencatat preferensi makanan anak	Mencari rekomendasi menu sesuai kondisi anak.	Menyarankan aplikasi ke orang tua lainnya.
Feeling					
Pain Points			Sulit meluangkan waktu untuk mencatat setiap kali anak makan.	Kebanyakan aplikasi hanya fokus pada resep tanpa personalisasi.	
Insight	Awareness aplikasi bisa ditumbuhkan melalui konten di media sosial	Aplikasi mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan pengguna.	Perlu fitur input cepat seperti checklist harian atau auto-log menu yang sering dipilih.	Penting menonjolkan fitur tracking preferensi anak dan memberikan solusi yang sesuai dengan kondisi anak.	Pengguna puas dan percaya pada aplikasi, sehingga terdorong merekomendasikannya ke orang tua lain.



# User Journey

## Less Mainstream



### Scenario

Sepulang kerja, Andi mendapati istrinya kesal karena anak mereka susah makan dan sering menolak makanan yang sudah disiapkan. Ia ingin menenangkan suasana dan membantu istrinya tanpa memperkeruh keadaan, jadi ia mencari media tentang GTM untuk direkomendasikan agar istrinya bisa mendapat solusi yang membantu.

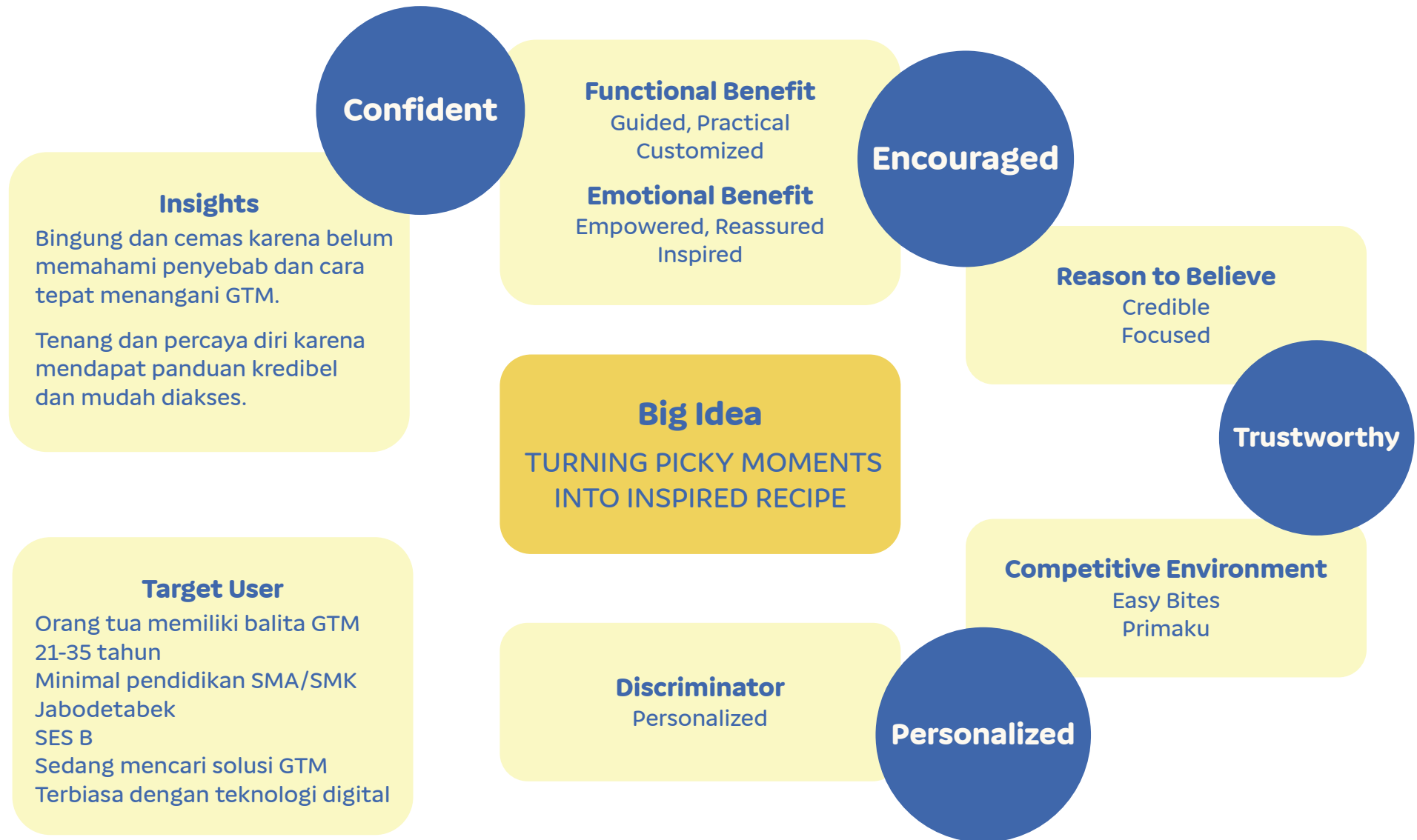
### Expectation

- Mendapat media informasi yang khusus membahas GTM untuk direkomendasikan kepada istrinya.

Tahapan	Awareness	Consider	Decision	Service	Loyalty
Actions	Mendengar keluhan istrinya soal anak yang sulit makan sehingga mencari informasi agar bisa membantu tanpa memperkeruh suasana.	Ia menelusuri berbagai informasi tentang GTM, namun merasa belum ada solusi yang sesuai dengan kondisi anaknya.	Menemukan aplikasi yang menyediakan informasi personalisasi GTM yang bisa dibagikan ke istrinya dan mencobanya.	Merekomendasikan aplikasi kepada istrinya karena mendapatkan solusi sesuai kondisi anak.	Menggunakan aplikasi setiap kali anak GTM.
Feeling					
Pain Points		Informasi yang tersedia masih terlalu umum belum sesuai kondisi anak.	Sulit menilai aplikasi mana yang paling simpel dan berguna untuk direkomendasikan.		
Insight	Ingin membantu istrinya sehingga membutuhkan solusi yang mudah diakses tanpa membuat situasi di rumah makin tegang.	Aplikasi perlu menghadirkan informasi yang personal dan relevan dengan kondisi anak.	Aplikasi harus memiliki tampilan yang sederhana dan fungsi yang jelas.	Merasa terbantu dan percaya pada efektivitas aplikasi, sehingga terdorong untuk membagikannya.	Aplikasi berpotensi menjadi sumber rujukan utama bagi pengguna saat anak mengalami GTM

# 02 Concept

# Proposition



# Big Idea & Tone of Voice

## Turning Picky Moments Into Inspired Recipe

### Tone of Voice

#### Sincere

Tulus dan berempati dalam membantu orang tua menghadapi GTM, yang ditunjukkan melalui solusi yang dipersonalisasi sesuai kondisi anak masing-masing.

#### Optimistic

Mencerminkan sikap positif bahwa setiap tantangan makan dapat dihadapi dan diubah menjadi kemajuan kecil yang berarti.

#### Playful

Menghadapi GTM tidak selalu harus terasa berat, tetapi bisa menjadi proses seru sambil mengeksplor berbagai solusi yang kreatif dan menyenangkan.

# Concept & Idea

## Idea

### “Turning Picky Moments Into Inspired Recipe”

Big idea menggambarkan momen sulit saat anak menolak makan dapat diubah menjadi pengalaman positif dan kreatif bagi orang tua dan anak. Aplikasi ini membantu mengubah rasa frustrasi menjadi inspirasi dengan memberikan solusi yang disesuaikan dengan preferensi dan kebiasaan makan anak, sehingga setiap tantangan makan bukan lagi sumber stress dan kecemasan melainkan kesempatan untuk belajar, berkreasi, dan mempererat hubungan antara orang tua dan anak.

## Concept

Secara visual, perancangan menggunakan kombinasi warna cerah untuk menghadirkan kesan ceria, energik, dan optimistik, dipadukan dengan tipografi *sans-serif* bergaya geometris halus yang memberi kesan modern dan bersih. Ilustrasi dibuat dengan gaya *flat* seperti stiker berwarna kontras dan bentuk sederhana yang menampilkan aktivitas seputar pemberian makan anak, sementara fotografi menonjolkan penyajian makanan dari contoh resep dengan latar *solid* cerah serta bentuk sajian yang menyerupai karakter untuk menarik minat makan anak.

Dari sisi komunikasi, penulis merujuk pada kata “*turning*” dan “*inspired*” yang mencerminkan semangat mengubah tantangan menjadi peluang untuk lebih dekat dengan anak, sehingga gaya komunikasi yang digunakan bersifat *sincere*, *playful*, dan optimistik. Bahasa yang dipakai ringkas, ekspresif, dan ringan agar pengguna merasa didukung, percaya diri, dan melihat proses menghadapi GTM sebagai sesuatu yang lebih menyenangkan.



# Moodboard & Stylescape



Moodboard menonjolkan nuansa *sincere* melalui interaksi hangat orang tua dan anak, warna-warna cerah yang menciptakan kesan *optimistic*, serta suasana ceria dan ekspresif yang menghadirkan karakter *playful* sebagai cerminan eksplorasi dan keceriaan dalam mengatasi GTM.

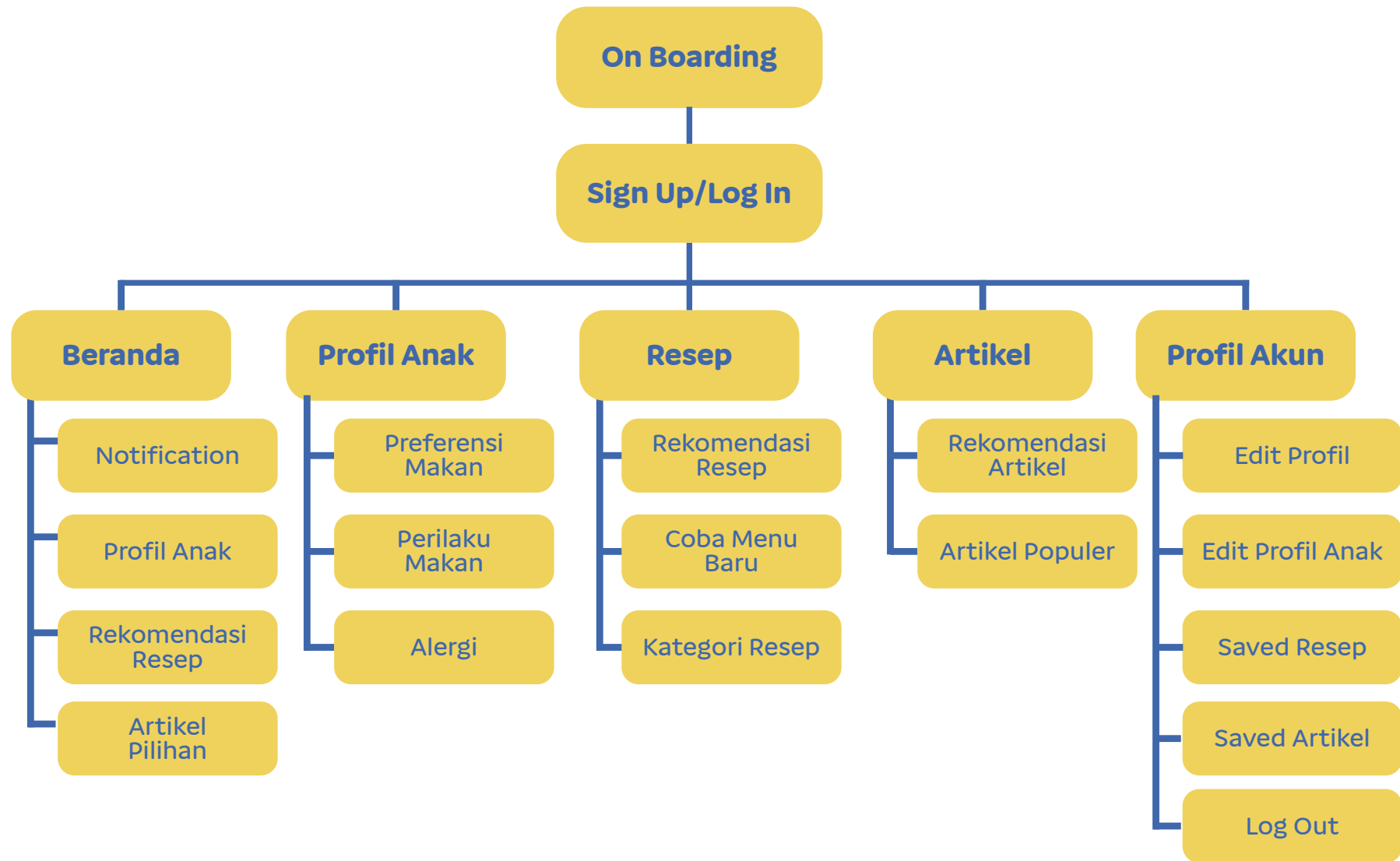


03

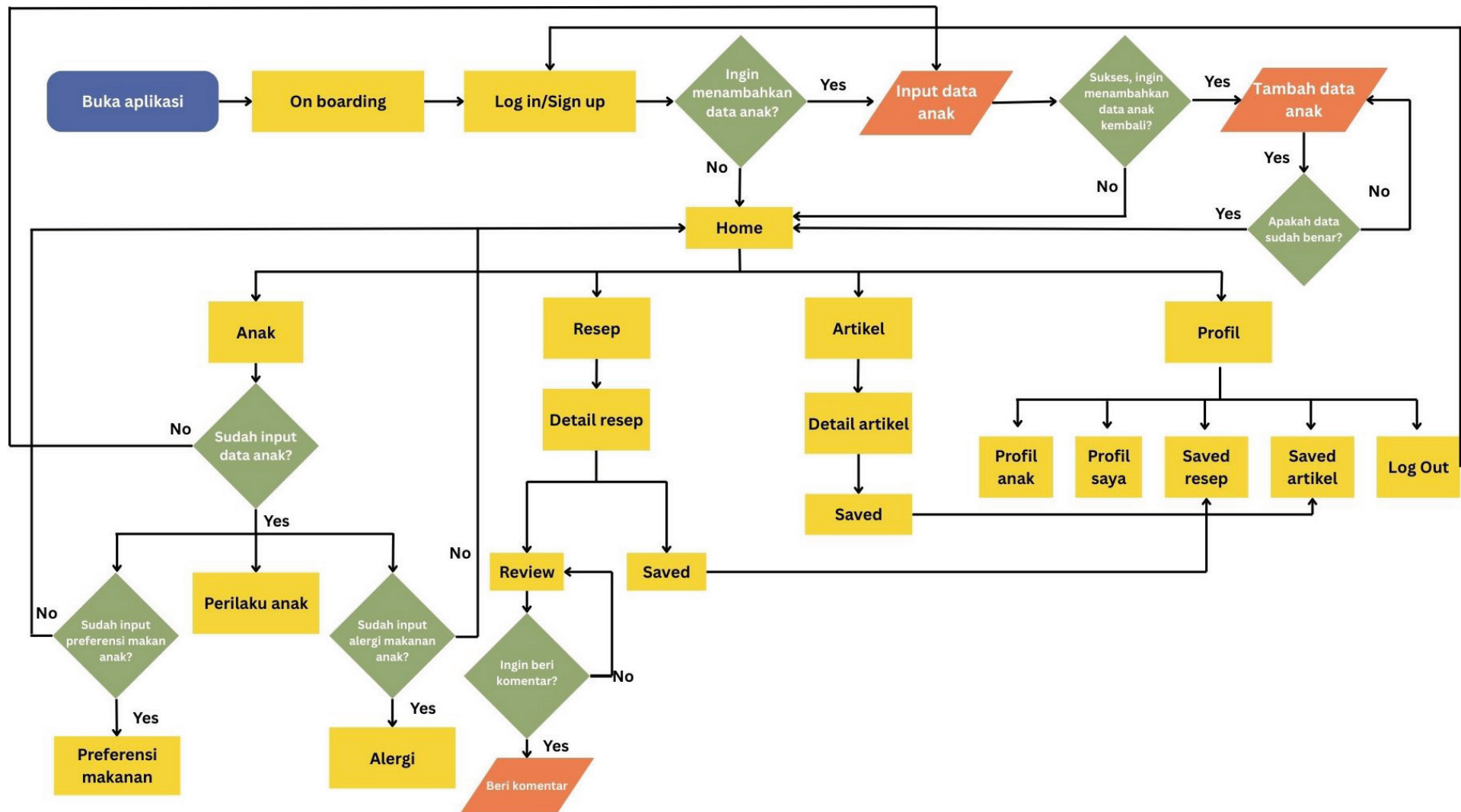


# App Structure

# Information Architecture



# Flowchart



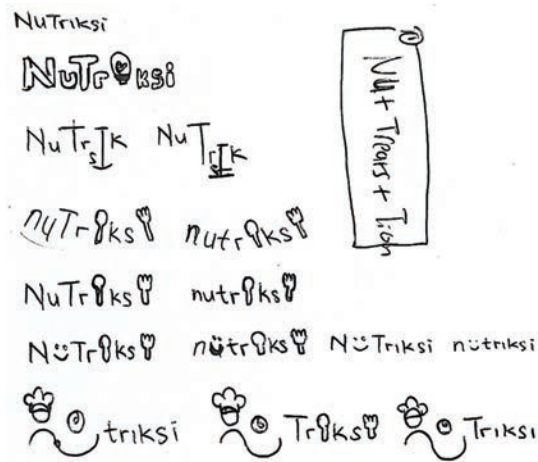
# 04



# Visual Identity

# Logo

## Sketsa Logo



## Alternatif Warna Logo



## Final Logo

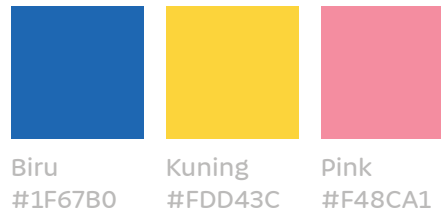


Logo Primer



Monogram

## Warna



NuTriksi menggabungkan kata "Nutrisi" dan "Triks" sebagai identitas aplikasi yang membantu orang tua menghadapi GTM melalui rekomendasi resep & tips. Logonya berjenis *logotype & pictorial mark* berupa figur orang tua dan anak yang membentuk inisial "N" dan "U". Perpaduan warnanya merepresentasikan hubungan hangat serta hadirnya solusi praktis dalam mendukung momen makan yang lebih positif.



# Color System

## Warna Primer



Biru Tua  
#1F67B0



Kuning Tua  
#FDD43C



Pink  
#F48CA1

## Warna UI

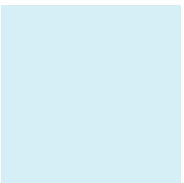


Hijau Tua  
#6B9B40

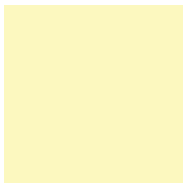


Hijau Muda  
#9ECC3B

## Warna Sekunder



Biru Muda  
#D6EFF6



Kuning Muda  
#FDF8BF



Oranye  
#F8981D



Merah  
#DD2527

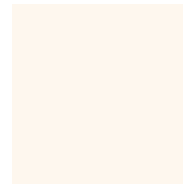
## Warna Netral



Hitam  
#0F0F0F



Abu-abu  
#BEBEBE



Krem  
#FFF5EB

- **Kuning:** memberi kesan ceria dan optimis.
- **Biru:** menghadirkan rasa tenang dan dapat dipercaya.
- **Merah muda:** mencerminkan empati dan kesan playful.
- **Hijau:** melambangkan keberhasilan sehingga dipakai untuk CTA berhasil.
- **Krem:** memberi rasa nyaman sebagai warna latar.
- **Oranye:** melambangkan waspada sehingga dipakai untuk *alert* alergen bahan makanan.
- **Merah:** dipakai untuk notifikasi dan tombol hapus.
- **Hitam:** digunakan sebagai warna teks yang tegas dan jelas.

# Typography

## JAF Cupidus

Category	Size	Type Weight	Letter Spacing	Line Height
<b>Heading</b>	32	<b>Bold</b>	0%	100%
<b>Sub Heading 1</b>	28	<b>Semibold</b>	0%	100%
<b>Sub Heading 2</b>	22	<b>Semibold</b>	0%	100%
Body Text Large	18	Regular	0%	100%
Body Text Small	16	Regular	0%	110%
Caption	12	Regular	0%	100%



# Illustration

## Karakter Anak



# Illustration

## Peralatan Makan



## Lainnya



# Photography

## Rule of Third



## With Illustration



Semua foto diambil dengan *high angle* dan *rule of thirds* untuk menciptakan komposisi yang seimbang. Lalu diedit dan diberi ilustrasi stiker berisi bahan, nama menu, dan karakteristik hidangannya.

# Photography

## Final Photo



Berikut adalah hasil final dari foto makanan. Foto ini akan dipakai sebagai cover halaman resep dari aplikasi.





05



# UI Design

# Grid System

## 1 Safe Area

Safe area diterapkan dengan batas atas **56 px** dan bawah **24 px** untuk memastikan elemen tidak bertabrakan dengan area sistem dan tetap nyaman dilihat

## 2 Column Grid

Menggunakan **5 kolom** dengan **margin** dan **gutter 20 px** agar tata letak konsisten serta selaras dengan lima ikon pada navbar.

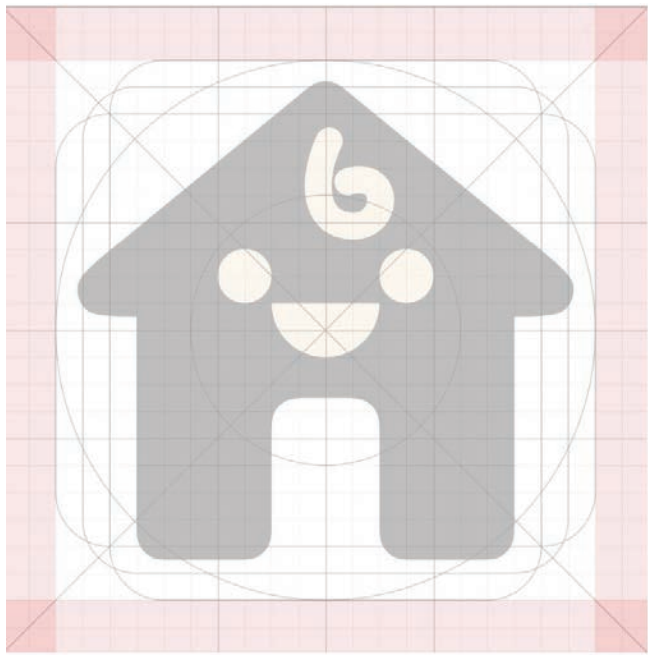
## 3 Article Column Grid

Memakai **5 kolom** dengan **margin 50 px** dan **gutter 20 px** untuk menjaga teks tetap rapi dan tidak terlalu dekat dengan tepi layar.



# Icon

## Grid System



40 px

40 px

Icon grid berukuran **40x40 px** digunakan agar terlihat, menjaga konsisten antar ikon, serta memastikan ukuran *touchpoint* yang nyaman dan mudah diakses pengguna.

## Icons



Ikon menggunakan warna biru tua (1F67B0) agar visual tetap konsisten, sementara ikon *alert* memakai kuning sebagai penanda *warning*, dan ikon *star rating* juga diberi warna kuning agar lebih menonjol dan mudah dikenali saat pengguna memberi nilai pada resep.

# Control & Component

## Button

Active

Belum ada akun? Daftar Yuk!

Inactive

Belum ada akun? Daftar Yuk!

Option

Belum, menunya itu-itu aja

Makanan

Selected

Belum, menunya itu-itu aja

Makanan

## Dropdown

▼ Telur

▲ Telur

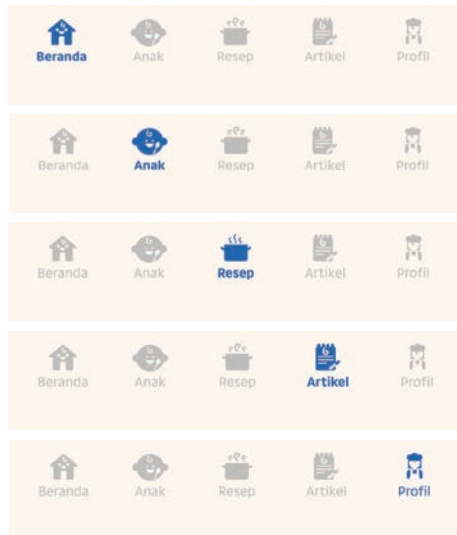
Telur Ayam

Telur Bebek

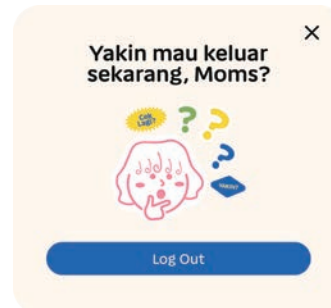
Telur Puyuh

## Progress Bar

## Tab Bar



## Overlay



## Segmented

Sarapan

Makan Siang

Makan Malam

Cemilan

## Text Field

Nama

Nama Lengkap

## Search Field

Cari makanan

## Checkbox

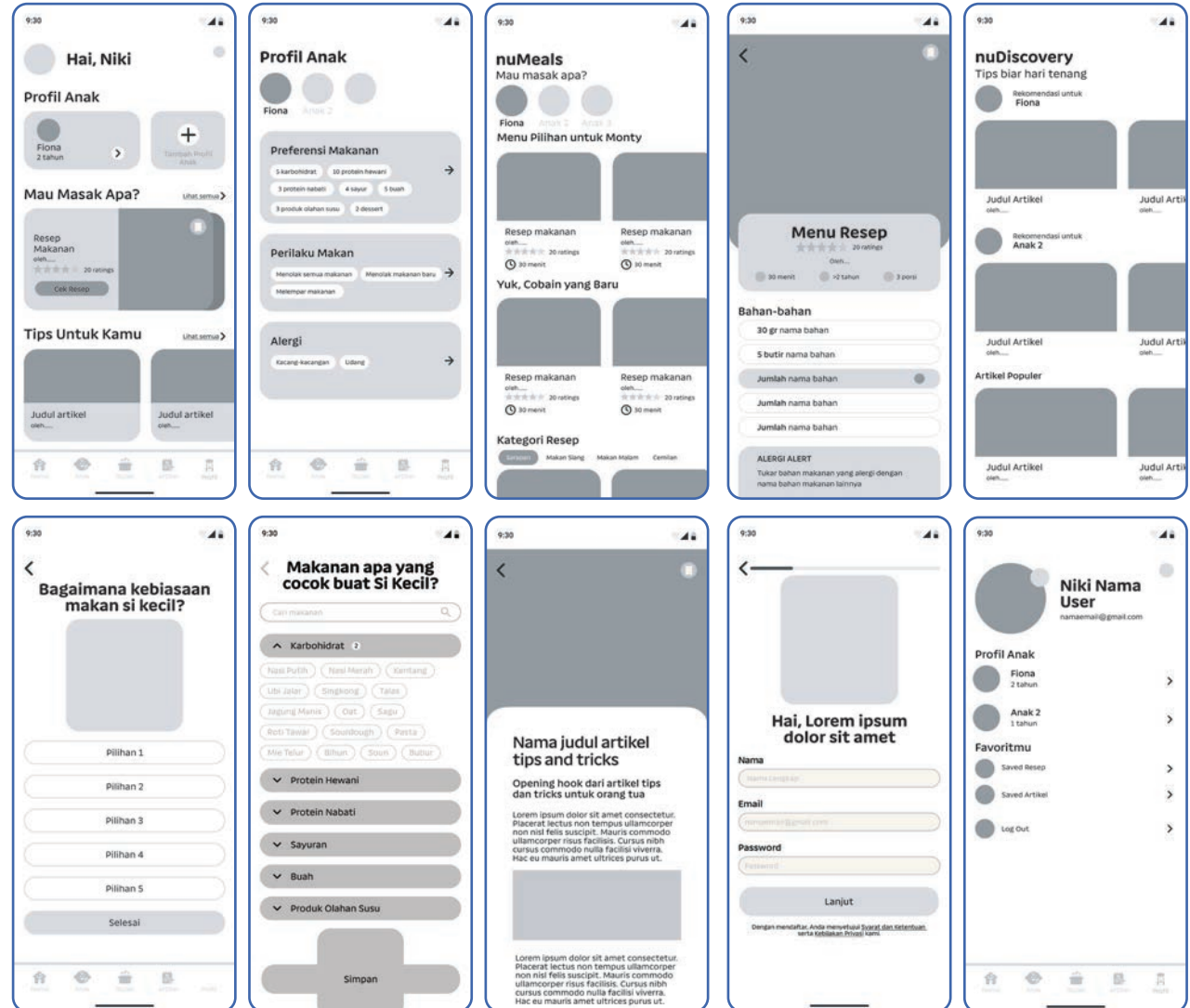
☒ 1 sdm butter

☐ 1/2 buah jeruk lemon

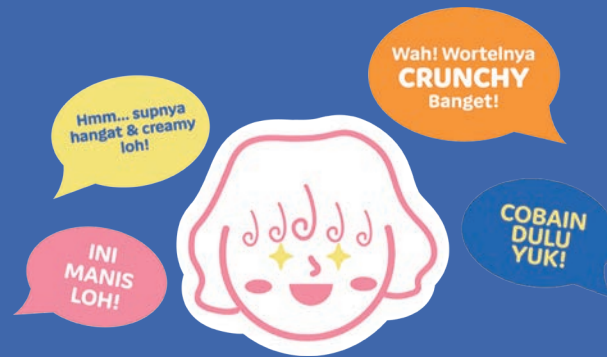


# Low Fidelity

*Low-fidelity* dipakai sebagai tahap perencanaan awal tampilan aplikasi, khususnya untuk merancang tampilan fitur utama seperti beranda, profil anak, resep, artikel, dan profil akun.



06



# Final Design

# High Fidelity

Prototype aplikasi terdiri atas 2 flow: flow 1 untuk pengguna baru yang membuat akun, mengisi data anak, lalu menerima rekomendasi resep serta artikel tips dan trik; flow 2 untuk pengguna yang sudah memiliki akun sehingga cukup melakukan *log in* dan langsung menggunakan aplikasinya.

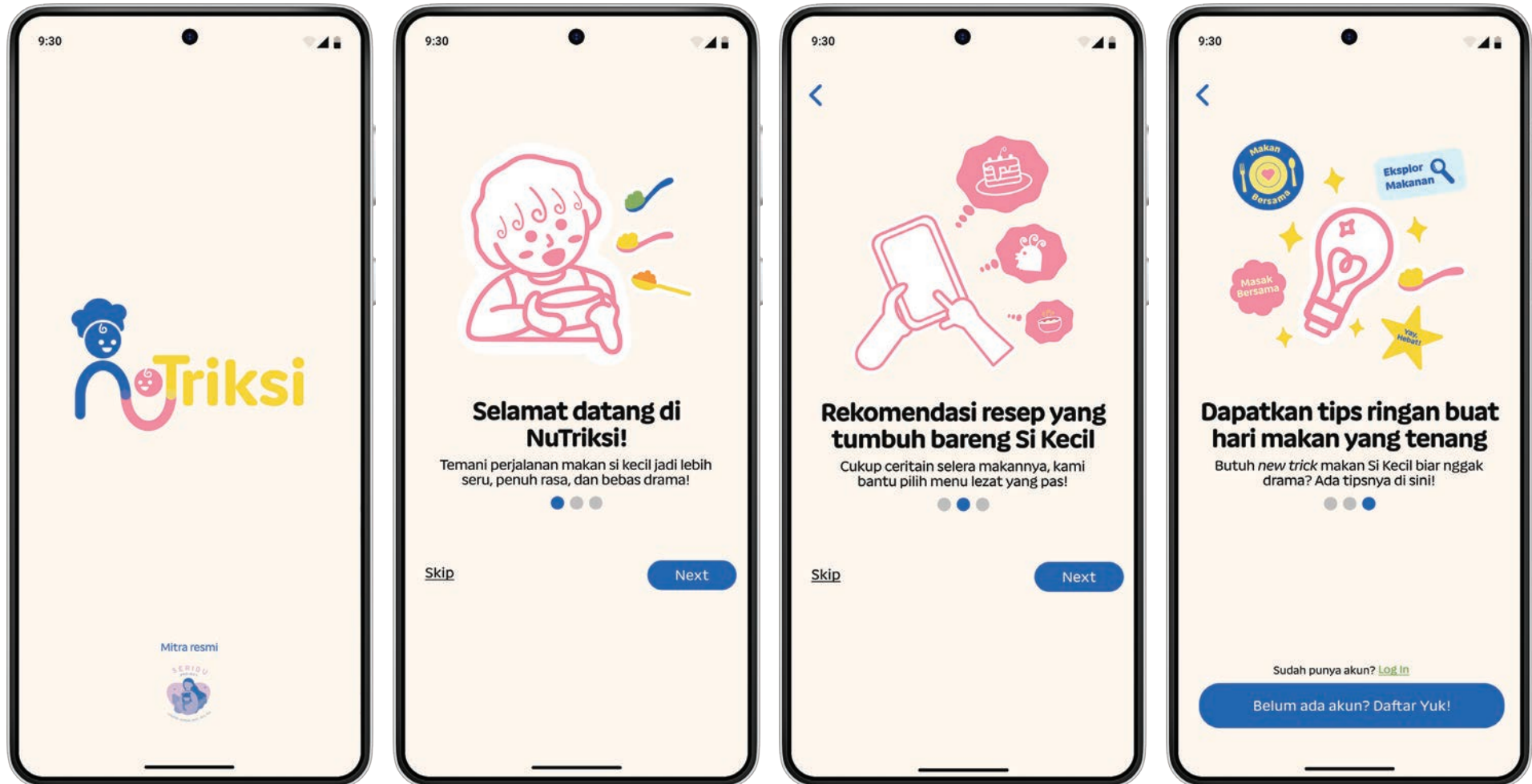
## App Prototype



NuTriksi Design System



# High Fidelity



# High Fidelity

The image displays four high-fidelity mobile app screens for the NuTriksi Design System, arranged horizontally. Each screen shows a different step in the user registration and onboarding process.

**Screen 1: Daftar Akun Baru (New Account Registration)**

- Header: 9:30, status bar icons, back arrow.
- Logo: NuTriksi logo with a cartoon character.
- Illustration: A pink cartoon character with a chef's hat and a hand.
- Title: **Daftar Akun Baru**
- Form fields: Nama (Full Name), Email, Password.
- Button: **Lanjut** (Next).
- Footer: Dengan mendaftar, Anda menyetujui [Syarat dan Ketentuan](#) serta [Kebijakan Privasi](#) kami.

**Screen 2: Siapa nama Si Kecil? (Who is the baby's name?)**

- Header: 9:30, status bar icons, back arrow.
- Title: **Siapa nama Si Kecil?**
- Text: **Yuk, kenalan dulu! Tulis nama dan umur si kecil di sini.**
- Image: A photo of a baby with a camera icon.
- Form fields: Nama (Name), Tanggal Lahir (Date of Birth).
- Button: **Lanjut** (Next).

**Screen 3: Bagaimana kebiasaan makan Si Kecil? (How is the baby's eating habit?)**

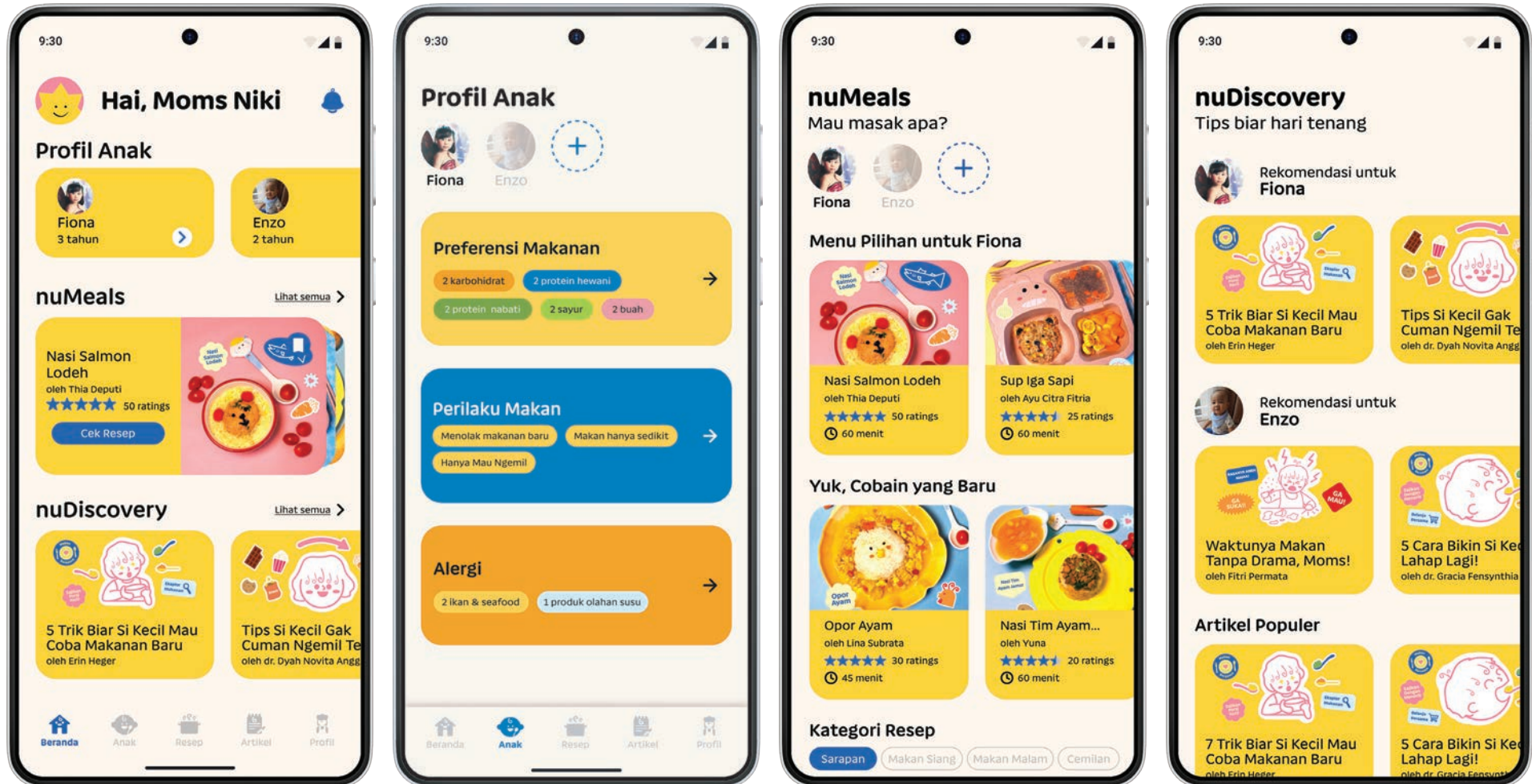
- Header: 9:30, status bar icons, back arrow.
- Title: **Bagaimana kebiasaan makan Si Kecil?**
- Text: **Pilih sebanyak yang cocok buat si kecil, ya!**
- Image: A cartoon character with a lightning bolt and a camera icon.
- Buttons (multiple selection):
  - Menolak semua makanan
  - Menolak makanan baru
  - Melempar makanan
  - Makan hanya sedikit
  - Selera makan terus berubah
  - Hanya mau ngemil
  - Harus ada distraksi
  - Sulit duduk tenang saat makan
- Button: **Lanjut** (Next).

**Screen 4: Makanan di rumah udah bervariasi belum? (Is the food at home varied yet?)**

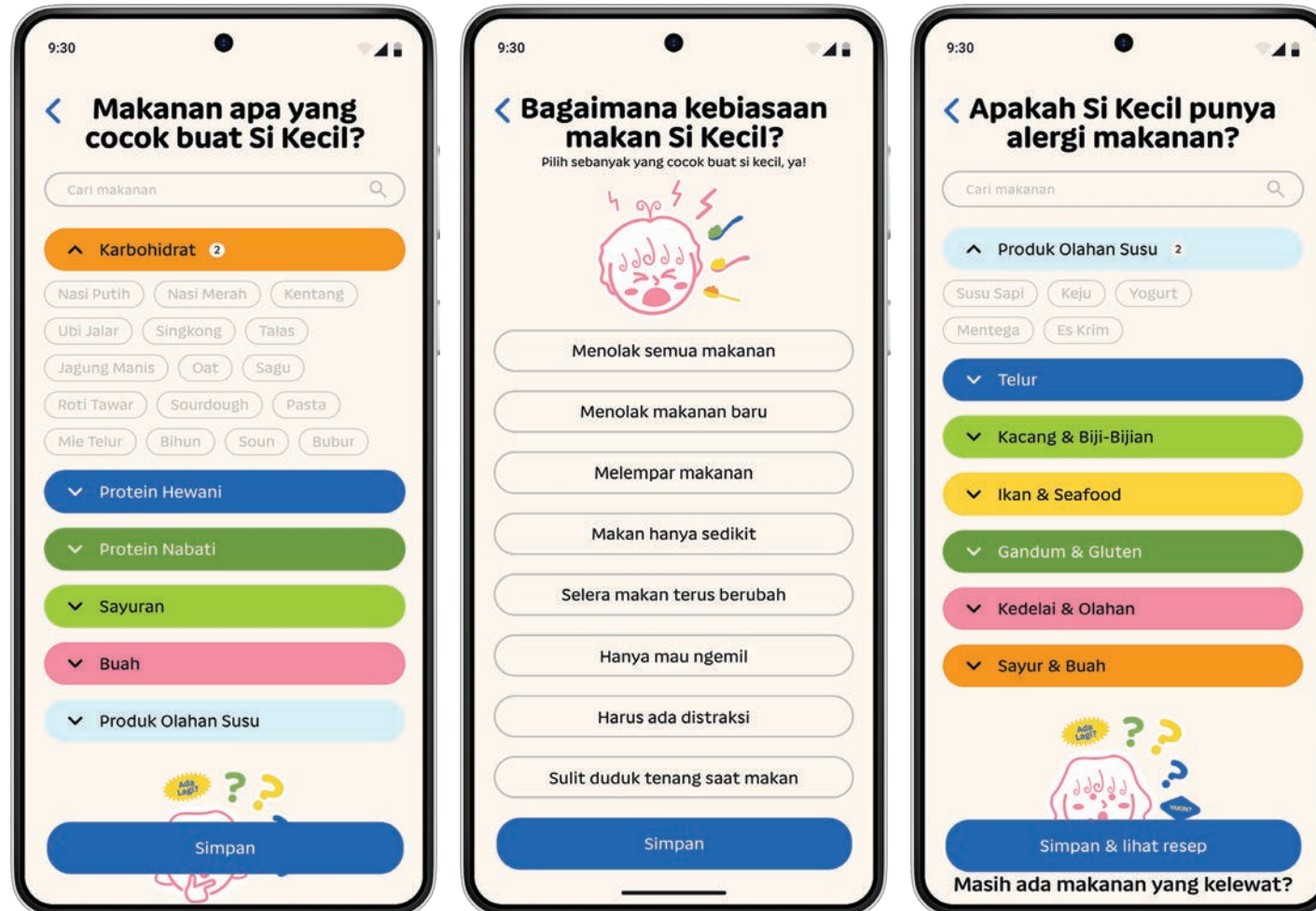
- Header: 9:30, status bar icons, back arrow.
- Title: **Makanan di rumah udah bervariasi belum?**
- Text: **Pilih salah satu yang paling sesuai ya!**
- Image: A plate of food with a fork and a spoon.
- Buttons (single selection):
  - Belum, menunya itu-itunya aja
  - Kadang diganti tapi masih terbatas
  - Sudah mulai coba beberapa menu baru
  - Cukup bervariasi, tapi belum rutin
  - Banget! Tiap hari menu berbeda
- Button: **Lanjut** (Next).



# High Fidelity



# High Fidelity

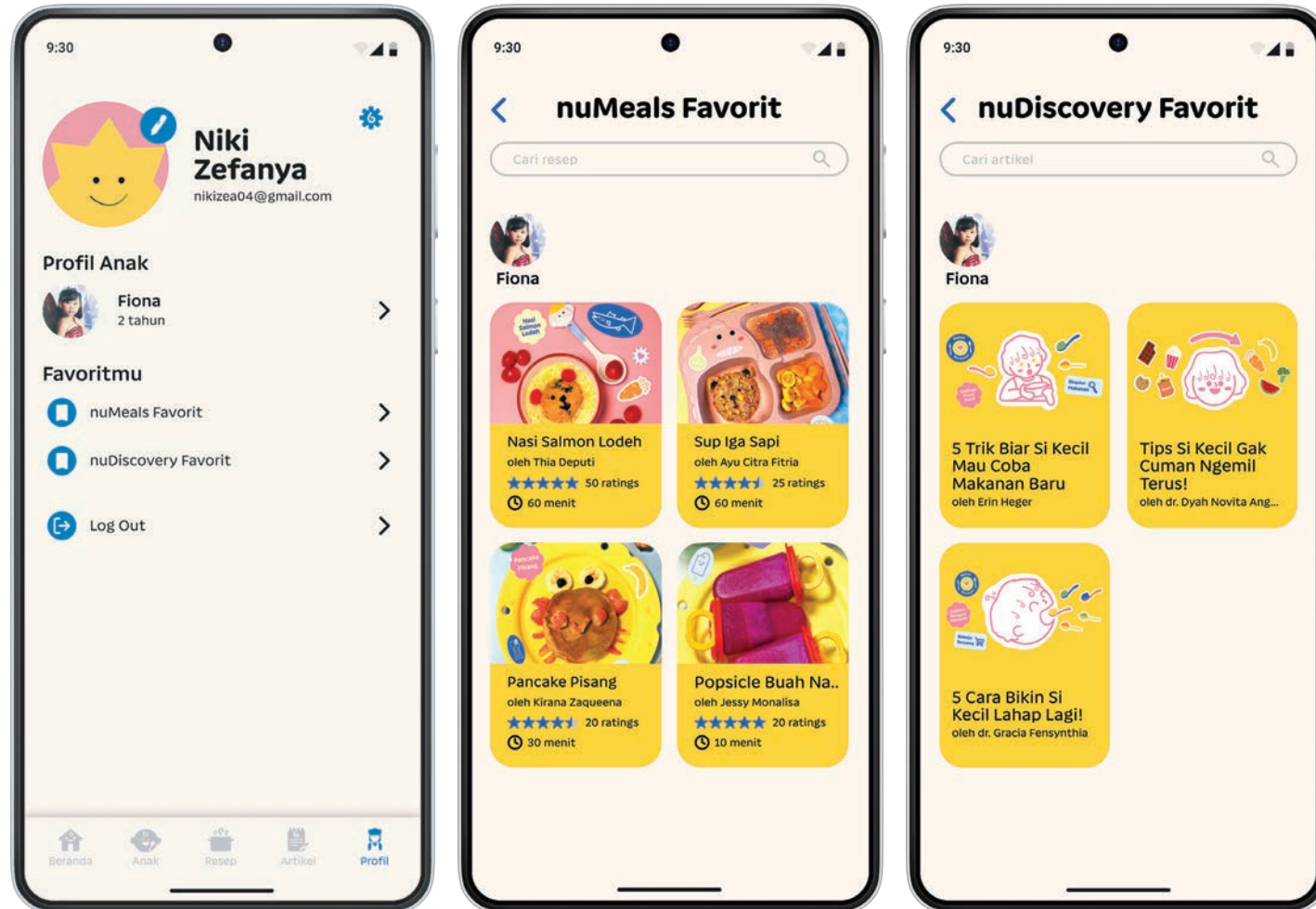


# High Fidelity





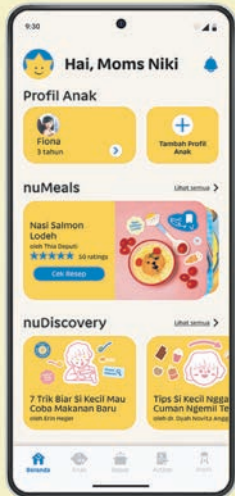
# High Fidelity



# Secondary Media

## App Preview

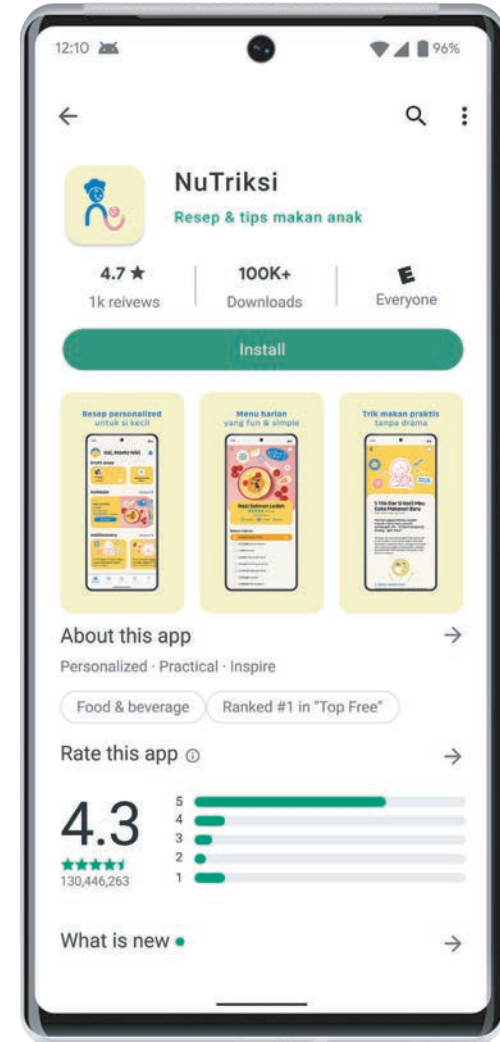
Resep personalized  
untuk si kecil



Menu harian  
yang fun & simple

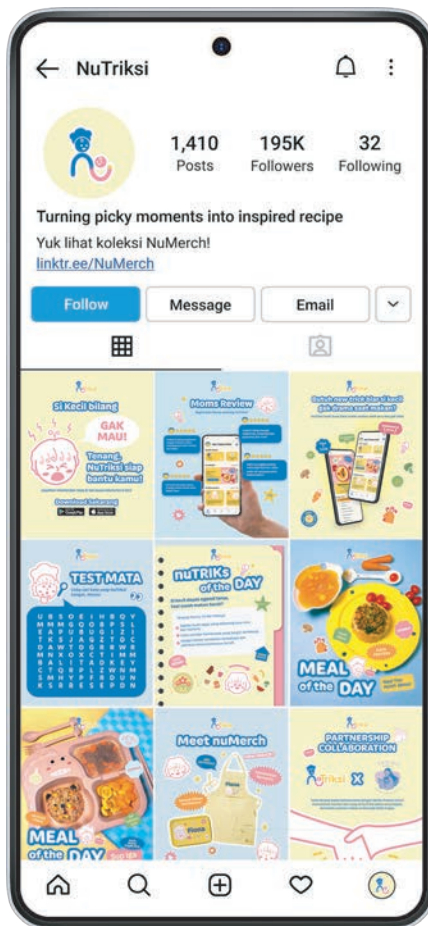


Trik makan praktis  
tanpa drama



# Secondary Media

## IG Feeds



# Secondary Media

## Merchandise

Custom Kotak Bekal Anak



Custom Celemek





# Secondary Media

## Stickers

### Sticker Sheets



### Digital Sticker









## Design System

Fiona Patricia Darma - 00000071626  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain