

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF-EDUKATIF
UNTUK PENINGKATAN KESADARAN KEHIDUPAN
ORANG DENGAN DEMENSIA (ODD) BAGI *CAREGIVER***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Aiko Nathania Soeratman

00000071592

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

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF-EDUKATIF
UNTUK PENINGKATAN KESADARAN KEHIDUPAN
ORANG DENGAN DEMENSIA (ODD) BAGI *CAREGIVER***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Aiko Nathania Soeratman

00000071592

**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 : Aiko Nathania Soeratman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071592
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF-EDUKATIF
UNTUK PENINGKATAN KESADARAN KEHIDUPAN
ORANG DENGAN DEMENSIA (ODD) BAGI *CAREGIVER***

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, 13 Januari 2026



Aiko Nathania Soeratman

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aiko Nathania Soeratman
NIM : 00000071592
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Kampanye Interaktif-Edukatif Untuk Peningkatan Kesadaran Kehidupan Orang Dengan Demensia (ODD) Bagi *Caregiver*

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, 13 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Aiko Nathania Soeratman

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF-EDUKATIF
UNTUK PENINGKATAN KESADARAN KEHIDUPAN
ORANG DENGAN DEMENSIA (ODD) BAGI *CAREGIVER***

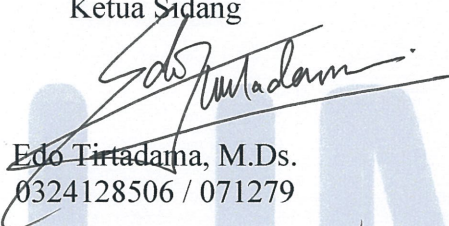
Oleh

Nama Lengkap : Aiko Nathania Soeratman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071592
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

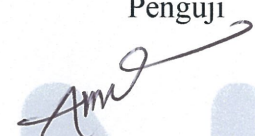
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 09:00 s.d. 09:45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

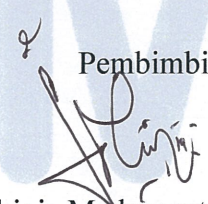
Ketua Sidang


Edo Tirtadama, M.Ds.
0324128506 / 071279

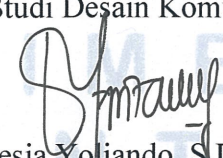
Penguji


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807 / 069425

Pembimbing


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

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 : Aiko Nathania Soeratman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071592
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Kampanye Interaktif-
Edukatif Untuk Peningkatan Kesadaran
Kehidupan Orang Dengan Demensia (ODD)
Bagi *Caregiver*

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, sebab: 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, 13 Januari 2026



Aiko Nathania Soeratman

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya yang telah menyertai penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini. Dengan penuh penghormatan, penulis menghadirkan laporan tugas akhir Perancangan Kampanye Interaktif-Edukatif untuk Peningkatan Kesadaran kehidupan Orang Dengan Demensia (ODD) bagi *Caregiver*.

Laporan ini penulis ajukan sebagai salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara serta sebagai upaya untuk membangun solusi interaktif yang dapat membangun wawasan serta kesadaran masyarakat sekitar mengenai penyakit yang mengesankan 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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., 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. Alzheimer's Indonesia sebagai *brand mandatory* serta sebagai institut yang siap dan setuju untuk melakukan penelitian dengan penulis.
7. Narasumber-narasumber yang telah melakukan wawancara dan observasi dengan penulis.

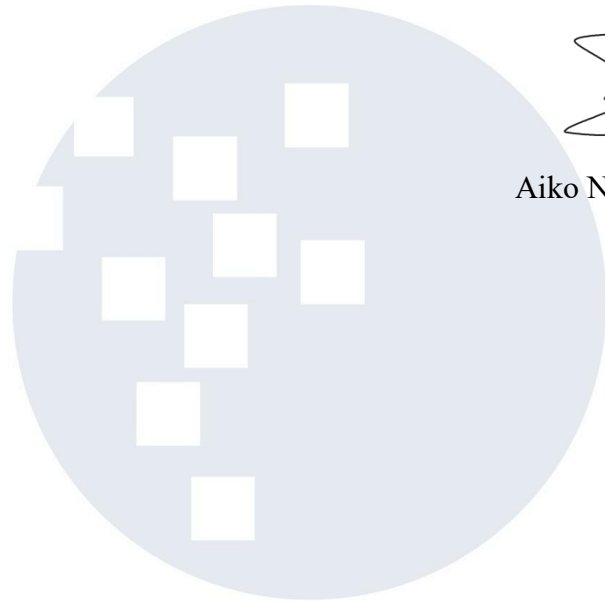
Semoga laporan ini dapat diterima dan memberi kontribusi yang signifikan bagi perancangan kampanye interaktif dan kesadaran demensia di

Indonesia. Penulis berharap proposal ini dapat diterima dengan baik dan membuka kesempatan baru di bidang kampanye interaktif bagi peneliti lainnya.

Tangerang, 13 Januari 2026



Aiko Nathania Soeratman



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF-EDUKATIF UNTUK PENINGKATAN KESADARAN KEHIDUPAN ORANG DENGAN DEMENSIA (ODD) BAGI *CAREGIVER*

Aiko Nathania Soeratman

ABSTRAK

Demensia merupakan sebuah penyakit neurodegeneratif otak kronis yang merusak kemampuan berpikir, bergerak, serta kognisi seseorang. Meskipun gejala yang mengkhawatirkan, penduduk Indonesia belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai demensia dan Orang Dengan Demensia (ODD). Terdapat upaya peningkatan kesadaran melalui media kampanye, namun kampanye tersebut belum bisa disebut efektif dan interaktif. Oleh karena itu, sebuah perancangan kampanye sosial mengenai kehidupan ODD diperlukan untuk meningkatkan kesadaran dan mengedukasi masyarakat mengenai penyakit demensia serta kehidupan ODD. Metode yang digunakan di dalam perancangan ini merupakan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif). Metode kualitatif penelitian ini akan menggunakan teknik wawancara, observasi, studi eksisting serta studi referensi; Metode kuantitatif penelitian ini akan menggunakan teknik kuesioner. Menurut wawancara pra-riset, ditemukan bahwa pengetahuan minim mengenai ODD menghasilkan konflik antar keluarga. Hal ini juga didukung oleh literatur berupa jurnal yang meneliti kesadaran masyarakat Indonesia mengenai demensia yang kurang baik. Untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan dengan lebih efektif, kampanye edukatif ini akan bersifat interaktif.

Kata kunci: Kampanye Interaktif, Orang dengan Demensia, Penyakit Demensia, *caregiver*

***DESIGNING AN INTERACTIVE-EDUCATION CAMPAIGN TO
RAISE AWARENESS OF THE LIVES OF
PEOPLE WITH DEMENTIA (PWD) FOR CAREGIVERS***

Aiko Nathania Soeratman

ABSTRACT (English)

Dementia is a chronic neurodegenerative Brain Disease that impairs an individual's ability to think, move, and process any type of cognition. Although it's alarming symptoms, many individuals in Indonesia still lack sufficient knowledge about dementia and the people who suffer from Dementia (Persons with Dementia (PwD)). Various awareness campaigns have been created and spread, but they remain ineffective and unknown to the mainstream public. To address this issue, an interactive campaign that highlights the lives of individuals with dementia is needed to raise awareness about the disease and its impact. This study employs a mixed method approach (qualitative and quantitative). The qualitative method includes interviews, referential and existing studies, as well as observations; Whilst the quantitative method will involve surveys. A pre-study interview revealed that conflicts between family members can happen due to low knowledge of caregiving. This finding is further supported by existing literature, which indicated that public awareness of dementia remains low. Furthermore, this educational campaign will be interactive to inform and motivate more effectively.

Keywords: *Interactive Campaign, Dementia, Persons with Dementia, Caregiver*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (English)	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
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 Kampanye	5
2.1.1 Jenis Kampanye	5
2.1.2 Tahap Perancangan Kampanye	6
2.1.3 Media Kampanye	9
2.1.4 Strategi Kampanye AISAS	11
2.1.5 Strategi Penyampaian Pesan	13
2.1.6 Consumer Experience	14
2.1.7 Consumer Journey	14
2.2 Interaktivitas dalam Kampanye	16

2.2.1 Manfaat Interaktivitas: Case Study	16
2.3 Media Interaktif	18
2.3.1 User Experience.....	19
2.3.2 User Interface	24
2.3.3 Website	44
2.3.4 Augmented Reality	45
2.4 Visual Storytelling.....	47
2.4.1 Seven Elements of Visual Storytelling.....	47
2.5 Kolase Foto (<i>Photomontage</i>).....	49
2.6 Memori.....	50
2.6.1 Short Term Memory.....	50
2.6.2 Long Term Memory.....	50
2.7 Demensia	51
2.7.1 Tipe Demensia	51
2.7.2 Tahap Demensia	54
2.8 Caregiver ODD.....	56
2.8.1 Caregiver Burnout	57
2.9 Penelitian Relevan.....	58
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	61
3.1 Subjek Perancangan	61
3.1.1 Geografis.....	61
3.1.2 Demografis.....	61
3.1.3 Psikografis.....	62
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	63
3.2.1 Inspiration.....	63
3.2.2 Ideation.....	64
3.2.3 Implementation	64
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	65
3.1.1 Wawancara	65
3.3.2 Observasi.....	70
3.1.2 Kuesioner	70
3.1.3 Studi Eksisting.....	79
3.1.4 Studi Referensi	79

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	81
4.1 Hasil Perancangan	81
4.1.1 Inspiration.....	81
4.1.2 Ideation.....	147
4.1.3 Implementation	172
4.1.4 Keep Getting Feedback.....	215
4.2 Pembahasan Perancangan.....	225
4.2.1 Analisis Beta Test	225
4.2.2 Analisis Key Visual	240
4.2.3 Analisis Karya Final Website Care Circle.....	241
4.2.4 Analisis Ambient Advertisement	253
4.2.5 Analisis Instagram Feeds.....	256
4.2.6 Analisis Instagram Story	257
4.2.7 Analisis Caregiver Starter Pack	258
4.2.8 Budgeting	263
BAB V KESIMPULAN.....	265
5.1 Simpulan	265
5.2 Saran.....	266
DAFTAR PUSTAKA	xx
LAMPIRAN.....	xxvi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Data Diri Responden	71
Tabel 3.2 Pertanyaan Kesadaran Tentang ODD	72
Tabel 3.3 Segmentasi Non-Caregiver dan Caregiver.....	74
Tabel 3.4 Pertanyaan Mengenai Kesadaran Caregiver ODD bagi Non-Caregiver.....	74
Tabel 3.5 Pertanyaan mengenai kesadaran Caregiver ODD bagi Caregiver	75
Tabel 3.6 Pertanyaan Insentif mengenai Fenomena Penelantaran.....	77
Tabel 3.7 Consent Wawancara.....	78
Tabel 4.1 Profil Responden.....	109
Tabel 4.2 Kesadaran mengenai ODD.....	110
Tabel 4.3 Segmentasi <i>caregiver & non-caregiver</i>	113
Tabel 4.4 Kesadaran Mengenai <i>caregiver</i> untuk <i>caregiver</i>	113
Tabel 4.5 Kesadaran Mengenai <i>caregiver</i> untuk <i>non-caregiver</i>	115
Tabel 4.6 Kesadaran Mengenai Fenomena Penelantaran	117
Tabel 4.7 Analisis SWOT Website Alzheimer's Indonesia.....	122
Tabel 4.8 Analisis SWOT World Alzheimer's Month.....	125
Tabel 4.9 Analisis SWOT Website Alzheimer's Indonesia.....	126
Tabel 4.10 Frame Pertama	134
Tabel 4.11 Frame Kedua.....	135
Tabel 4.12 Identifikasi Target Audiens Primer.....	137
Tabel 4.13 Identifikasi Target Audiens Sekunder.....	138
Tabel 4.14 Tabel Insight Statements.....	148
Tabel 4.15 Tabel <i>How Might We</i>	149
Tabel 4.16 Tabel Strategi AISAS.....	151
Tabel 4.17 Tabel deskripsi media utama.....	155
Tabel 4.18 Strategi Taktik Pesan	158
Tabel 4.19 <i>Timeline</i> Kampanye	160
Tabel 4.20 Keterangan Skor pada Kuesioner.....	217
Tabel 4.21 Data Penilaian Konten <i>Website</i>	217
Tabel 4.22 Beta Test Fransiscus Jason.....	227
Tabel 4.23 <i>Beta test</i> dengan Rafael.....	229
Tabel 4.24 <i>Beta test</i> Jesslyn	231
Tabel 4.25 Biaya anggaran Kampanye <i>Care Circle</i>	263

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori PESO oleh Dietrich	10
Gambar 2.2 Model AIDMA dan AISAS.....	12
Gambar 2.3 Skrinsut Penampilan Pelajaran VR	16
Gambar 2.4 Skrinsut Tabel Media	17
Gambar 2.5 Grafik Peningkatan Agensi	17
Gambar 2.6 Contoh Chunking	20
Gambar 2.7 Contoh Efek Von Restorff.....	21
Gambar 2.8 Contoh Penanggulangan Kompleksitas.....	22
Gambar 2.9 Contoh UX Vision.....	23
Gambar 2.10 Tahap-tahap Perancangan UX Vision	23
Gambar 2.11 Model dan <i>System Desain Atomic Design</i>	25
Gambar 2.12 Elemen Atom.....	26
Gambar 2.13 Elemen Molekul	26
Gambar 2.14 Elemen Organisme	27
Gambar 2.15 Kelompok Elemen dalam Template	27
Gambar 2.16 Penampilan Halaman Selesai	28
Gambar 2.17 Contoh Opsi Control dalam UI	29
Gambar 2.18 Perbandingan Affordance.....	30
Gambar 2.19 Grid Horizontal	31
Gambar 2.20 Grid Vertikal	32
Gambar 2.21 Grid Fluid.....	32
Gambar 2.22 Grid Fixed	32
Gambar 2.23 Grid 10 Poin	33
Gambar 2.24 Grid 8 Poin.....	33
Gambar 2.25 Colour Wheel	34
Gambar 2.26 Diagram Temperatur Warna.....	35
Gambar 2.27 Diagram Hubungan Warna.....	36
Gambar 2.28 Pembagian warna 60:30:10.....	38
Gambar 2.29 Contoh Font Sans Serif	38
Gambar 2.30 Contoh Font Serif.....	39
Gambar 2.31 Contoh Font Dekoratif	39
Gambar 2.32 Bentuk Tombol.....	40
Gambar 2.33 Bentuk Tombol Non-Konvensional	40
Gambar 2.34 Anotasi Penulis di Website Heights	40
Gambar 2.35 Bentuk Tombol Primer.....	41
Gambar 2.36 Bentuk Tombol Sekunder.....	41
Gambar 2.37 Bentuk Tombol Sekunder.....	41
Gambar 2.38 Bentuk Icon Simple + Filled	42
Gambar 2.39 Bentuk Icon Simple + Outlined.....	43

Gambar 2.40 Bentuk Icon Complex + Filled	43
Gambar 2.41 Bentuk Icon Complex + Outlined	44
Gambar 2.42 Diagram Perancangan Information Architecture	45
Gambar 2.43 Contoh AR <i>Marker-Based</i>	46
Gambar 4.1 Wawancara dengan dr. Novita Purnamasari	83
Gambar 4.2 Foto Wawancara Narasumber A.R.....	85
Gambar 4.3 Wawancara dengan Rafael Aditya Marjoto	88
Gambar 4.4 Wawancara dengan Retno.....	91
Gambar 4.5 Wawancara dengan Amelia Chen	94
Gambar 4.6 Wawancara dengan Shanti Ayu	97
Gambar 4.7 Wawancara dengan Fransiscus Jason Handoyo	99
Gambar 4.8 Poster Iklan Webinar ALZI	102
Gambar 4.9 Senam Otak ALZI	103
Gambar 4.10 Materi Pertama	103
Gambar 4.11 Materi Kedua.....	106
Gambar 4.12 Video Dokumenter Retno.....	106
Gambar 4.13 Retno dan Akung melakukan Senam Otak	108
Gambar 4.14 Presentasi Layanan Alzi	108
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Beranda.....	120
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Informasi.....	120
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Berita	121
Gambar 4.18 Tampilan Halaman pada Layar Kecil.....	122
Gambar 4.19 Infografis Pencapaian 2020.....	124
Gambar 4.20 Tampilan Instagram Alzi Indonesia	124
Gambar 4.21 Panel “Stop Pikun di Usia Muda”	126
Gambar 4.22 Poster Dumb Ways to Die.....	128
Gambar 4.23 Promosi Game Dumb Ways to Die.....	129
Gambar 4.24 Tampilan Beranda Infaces.....	129
Gambar 4.25 Tipografi dan Fotografi Infaces.....	130
Gambar 4.26 Skrinshot Animasi Slideshow	130
Gambar 4.27 Cover Buku Handbook.....	131
Gambar 4.28 Cover Album.....	132
Gambar 4.29 Logo Alzheimer's Indonesia.....	140
Gambar 4.30 Empathy Map Persona 1	142
Gambar 4.31 Empathy Map Persona 2	143
Gambar 4.32 User Persona 1.....	144
Gambar 4.33 User Persona 2.....	145
Gambar 4.34 User Journey Persona 1	146
Gambar 4.35 User Journey Persona 2.....	147
Gambar 4.36 Framework Media Journey Aisas.....	155
Gambar 4.37 User Journey Persona 1 di Kampanye.....	157
Gambar 4.38 User Journey Persona 2 di Kampanye.....	158

Gambar 4.39 <i>Mindmap</i> Perancangan Kampanye.....	162
Gambar 4.40 Eksplorasi <i>stylescape</i> Kampanye <i>Care Circle</i>	165
Gambar 4.41 <i>Stylescape</i> Kampanye <i>Care Circle</i>	165
Gambar 4.42 Warna Kampanye.....	166
Gambar 4.43 Foto Bunga <i>Forget-Me-Not</i>	167
Gambar 4.44 Contoh Gaya Visual Kolase	168
Gambar 4.45 Contoh <i>Font</i> Albert Sans Family	169
Gambar 4.46 Sketsa Logo <i>Care Circle</i>	170
Gambar 4.47 Finalisasi Alternatif Logo.....	170
Gambar 4.48 Logo <i>Care Circle</i> Final.....	171
Gambar 4.49 Proses Supergrafik Kampanye	172
Gambar 4.50 Tekstur atau Bahan serta Fotografi yang digunakan.....	173
Gambar 4.51 Proses pembuatan bentuk manusia dengan kolase	174
Gambar 4.52 Proses lanjut pembuatan kolase.....	174
Gambar 4.53 Kumpulan Aset Kolase dari Kampanye <i>Care Circle</i>	175
Gambar 4.54 Eksplorasi-eksplorasi <i>key visual</i> pertama.....	175
Gambar 4.55 Referensi visual untuk perancangan <i>key visual</i>	176
Gambar 4.56 Testing Gaya Visual.....	177
Gambar 4.57 Sketsa <i>Key Visual</i> yang akan dirancang.....	177
Gambar 4.58 Tekstur yang digunakan untuk kolase <i>key visual</i>	178
Gambar 4.59 Draft <i>key visual</i> pertama.....	178
Gambar 4.60 <i>Key visual</i> final.....	179
Gambar 4.61 Warna dengan 60:30:10% <i>Rule</i>	180
Gambar 4.62 Warna dengan 60:30:10 <i>rule</i> dominan biru.....	181
Gambar 4.63 Grid ikon	181
Gambar 4.64 Ikon universal <i>website</i>	182
Gambar 4.65 Ikon spesial <i>website</i>	182
Gambar 4.66 Gambar Tombol CTA pada <i>Website</i>	183
Gambar 4.67 Tampilan <i>frame</i> animasi tombol CTA	183
Gambar 4.68 Gambar CTA unik untuk Fitur Spesial	183
Gambar 4.69 Gambar tombol sekunder Navigation Bar dan Tombol Lainnya ...	184
Gambar 4.70 Gambar tombol ikon pada website.....	184
Gambar 4.71 Grid 8 px di Website <i>Care Circle</i>	185
Gambar 4.72 Horizontal Layout dan Cara Membaca <i>Z-Pattern</i>	186
Gambar 4.73 <i>Top</i> dan <i>Bottom Navigation Bar</i>	186
Gambar 4.74 Referensi nenek Indonesia	188
Gambar 4.75 Sketsa Patung	189
Gambar 4.76 Tekstur Patung.....	189
Gambar 4.77 Perancangan model patung.....	190
Gambar 4.78 Hasil render patung	190
Gambar 4.79 Mockup patung di Stasiun KRL Cisauk.....	191
Gambar 4.80 Proses animasi patung dan dialog <i>Augmented Reality</i>	191

Gambar 4.81 Proses perancangan <i>Augmented Reality</i> di Assemblr	192
Gambar 4.82 Dua skrinsut tampilan CTA dan <i>On Boarding</i> pada AR.....	192
Gambar 4.83 Sketsa dan Grid posting-an Media Sosial Instagram	193
Gambar 4.84 <i>Finishing</i> Instagram.....	193
Gambar 4.85 Mockup akun Instagram <i>Care Circle</i>	194
Gambar 4.86 <i>Sitemap Website</i> Kampanye.....	196
Gambar 4.87 <i>User flow website Care Circle</i>	196
Gambar 4.88 <i>Wireframe</i> dan sketsa dari <i>website</i>	197
Gambar 4.89 <i>Organism Caregiver Stories</i>	197
Gambar 4.90 Template halaman beranda.....	198
Gambar 4.91 Template halaman kampanye.....	198
Gambar 4.92 Template halaman edukasi.....	199
Gambar 4.93 Template halaman <i>caregiver stories</i>	199
Gambar 4.94 Template halaman berita	200
Gambar 4.95 Template halaman log in dan sign up.....	200
Gambar 4.97 Laman Beranda, <i>Log in</i> , <i>Sign up</i> , dan <i>Loading</i> pada <i>Website</i>	201
Gambar 4.98 Tampilan Laman <i>Caregiver Stories</i>	202
Gambar 4.99 Laman berita.....	202
Gambar 4.100 Laman edukasi.....	203
Gambar 4.101 Tampilan laman kampanye	203
Gambar 4.102 Tampilan seluruh laman <i>high fidelity website</i>	204
Gambar 4.103 Semua interaksi, animasi, dan animasi aset pada <i>website</i>	205
Gambar 4.104 Sketsa dan Ukuran <i>Caregiver Starter Pack</i>	206
Gambar 4.105 Hasil akhir desain <i>Caregiver Starter Pack</i>	206
Gambar 4.106 <i>Mockup</i> isi dari <i>Caregiver Starterpack</i>	207
Gambar 4.107 Grid jurnal <i>Caregiver Starter Pack</i>	208
Gambar 4.108 Tampilan <i>Cover</i> depan, belakang, punggung, dan isi jurnal.....	209
Gambar 4.109 Grid untuk <i>handbook Caregiver Starter Pack</i>	209
Gambar 4.110 Tampilan halaman <i>handbook</i>	210
Gambar 4.111 Grid <i>Activity Sheet Caregiver Starter Pack</i>	210
Gambar 4.112 Tampilan desain <i>Activity Sheet</i>	211
Gambar 4.113 Grid <i>sticky note</i>	211
Gambar 4.114 Tampilan visual <i>sticky note</i>	212
Gambar 4.115 Tampilan visual <i>cover sticky note</i>	212
Gambar 4.116 <i>Layout</i> foto pada fitur <i>story</i> Instagram.....	213
Gambar 4.117 Grid untuk "Add this to your Story"	214
Gambar 4.118 Desain sebelum menggunakan tombol <i>story</i> dan foto	214
Gambar 4.119 Desain akhir <i>story</i> "Add to your story"	215
Gambar 4.120 Foto bukti <i>Alpha Test</i> pada <i>Prototype Day</i>	216
Gambar 4.121 Grid sebelum dan setelah revisi	221
Gambar 4.122 Bentuk <i>background bleed</i> pada <i>website</i>	222
Gambar 4.123 Bentuk <i>up-arrow website</i>	222

Gambar 4.124 Bentuk halaman <i>buffering</i>	223
Gambar 4.125 Back Button pada halaman <i>Log in</i>	223
Gambar 4.126 Bukti <i>in-depth interview Beta Test</i> dengan Narasumber.....	225
Gambar 4.127 <i>Beta test</i> dengan Fransiscus Jason.....	227
Gambar 4.128 <i>Beta test</i> dengan Rafael.....	229
Gambar 4.129 <i>Beta test</i> dengan Jesslyn.....	231
Gambar 4.130 Molekul dan <i>load</i> untuk halaman berita.....	234
Gambar 4.131 Drop shadow untuk <i>button hover</i>	235
Gambar 4.132 Implementasi tombol tersier.....	235
Gambar 4.133 Komponen <i>log in</i> dan <i>sign up</i>	236
Gambar 4.134 Tampilan revisi <i>on-boarding</i>	236
Gambar 4.135 Revisi <i>scan</i> poster untuk <i>Augmented Reality</i>	237
Gambar 4.136 <i>Mockup</i> patung dengan QR baru.....	238
Gambar 4.137 Sebelum dan sesudah penulisan konten	239
Gambar 4.138 Tampilan Key Visual Kampanye	240
Gambar 4.139 Tampilan setiap tipe tombol <i>website</i>	242
Gambar 4.140 <i>State</i> tombol pada <i>website</i>	242
Gambar 4.141 Ikon universal pada <i>website</i>	243
Gambar 4.142 Ikon fitur spesial.....	243
Gambar 4.143 60:30:10 <i>Color Rule</i>	244
Gambar 4.144 Tampilan font Albert Sans pada <i>website</i>	245
Gambar 4.145 Organisme dengan <i>header</i> , <i>body</i> , dan tombol.....	245
Gambar 4.146 Organisme navigasi <i>website</i>	246
Gambar 4.147 Tampilan halaman beranda akhir	247
Gambar 4.148 Tampilan halaman <i>Log in</i> dan <i>Sign up</i>	248
Gambar 4.149 Tampilan halaman edukasi final	248
Gambar 4.150 <i>Low fidelity</i> Halaman berita	250
Gambar 4.151 Halaman desain berita final.....	250
Gambar 4.152 Tampilan akhir halaman kampanye	251
Gambar 4.153 Hasil akhir halaman <i>Caregiver Stories</i>	252
Gambar 4.154 Mockup Final dari <i>Ambient Advertisement</i>	254
Gambar 4.155 Tampilan poster <i>Augmented Reality</i>	254
Gambar 4.156 Tampilan pada layar ponsel penulis.....	255
Gambar 4.157 <i>Hard Sell</i> dan <i>Soft Sell</i>	256
Gambar 4.158 Tampilan final dan mockup akun Instagram <i>Care Circle</i>	257
Gambar 4.159 Tampilan final <i>Add this to your story</i>	258
Gambar 4.160 Packaging <i>Caregiver Starter Pack</i>	259
Gambar 4.161 Hasil Final <i>Caregiver Journal</i>	260
Gambar 4.162 Hasil final <i>handbook</i>	260
Gambar 4.163 Hasil akhir teka-teki kata-kata.....	261
Gambar 4.164 Hasil Final <i>Sticky Note</i>	262

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Turnitin.....	xxvi
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xxxiii
Lampiran 3 NDA Wawancara.....	xxxvii
Lampiran 4 Wawancara dengan AR	xliv
Lampiran 5 Wawancara dengan Jason.....	lx
Lampiran 6 Wawancara dengan Rafael Aditya	lxix
Lampiran 7 Wawancara dengan dr. Novita.....	lxxxvi
Lampiran 8 Wawancara dengan Shayu.....	c
Lampiran 9 Wawancara dengan Ibu Retno.....	cxvi
Lampiran 10 Wawancara dengan Mel	cxxxi
Lampiran 11 Hasil Kuesioner	cxlviii
Lampiran 12 Hasil <i>Alpha Test</i>	clxi
Lampiran 13 Beta Test <i>In-Depth Interview</i> dengan Jason.....	clxxvii
Lampiran 14 Beta Test <i>In-depth Interview</i> dengan Rafael	cxcvi
Lampiran 15 Beta Test <i>In-depth Interview</i> dengan Ci Jesslyn	ccxiv

