

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA KAMPANYE POLA MAKAN YANG SEHAT

Oleh

**Andreas Winata Husada
NRP 1264089**

Saat ini banyak remaja termasuk yang berada di Kota Bandung mengalami jam makan yang tidak teratur. Hal ini disebabkan karena banyaknya kegiatan dan aktivitas sehari-hari. Padahal pola makan yang sehat memiliki fungsi dan peran yang sangat penting bagi remaja seperti dalam masalah masa pertumbuhan, meningkatkan daya ingat, hingga mencegah munculnya gangguan mood.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran pentingnya menjaga pola makan yang benar melalui media yang tepat dan menarik. Manfaat perancangan ini adalah agar remaja dapat menerapkan pola makan yang sehat dan teratur.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat kampanye sosial dengan merancang mobile apps sebagai media utama, serta didukung dengan media berupa poster untuk mempromosikan mobile apps, media sosial, dan website. Melalui perancangan kampanye ini remaja dapat mengetahui keuntungan dari pola makan sehat dan menjadi termotivasi untuk menerapkan pola makan sehat.

Kata kunci : perancangan, kampanye, kebiasaan, pola makan, remaja.

ABSTRACT

DIGITAL APPLICATION DESIGN AS A CAMPAIGN MEDIA HEALTHY EATING PATTERN

Submitted by

**Andreas Winata Husada
NRP 1264089**

nowadays, many teenagers including those in the city of Bandung experiencing an irregular meal. This is due to the many activities and daily activities. This is regardless the fact that dietary habit is very important for teenagers, such as growth period, improve memory, reducing stress to prevent the emergence of mood disorders.

Therefore, the purpose of this scheme is to raise awareness of the importance of healthy dietary habit of adolescents through appropriate media and attractive. The benefit of this design is that teenagers can apply healthy dietary habit.

The method used is to create social campaigns through media approach of using illustrations and mobile apps as the main media, and supported by other media such as posters to promote the mobile apps, social media, and website. Through the design of this campaign teens can know the benefits of healthy dietary habit and motivated to adopt healthy dietary patterns.

Keywords : designing, campaign, habit, dietary habit, teenagers

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Teori Pola Makan.....	5
2.2 Penyakit Lambung.....	6
a. Dispepsia.....	6
b. Maag	7
2.3 Teori Psikologi Komunikasi.....	8
2.4 Teori Kampanye Sosial.....	11
2.5 Teori Promosi.....	12
a. Pengertian dan Tujuan Promosi.....	12
b. Media Promosi.....	13
2.6 Teori Terkait DKV.....	14
a. Aplikasi.....	14

b. Aplikasi Mobile.....	15
c. User Interface.....	16
d. User Experience.....	16
e. Generasi Y.....	16
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	18
3.1 Data dan Fakta.....	18
3.1.1 Lembaga dan Dinas Terkait.....	18
3.1.2 Data Hasil Kuesioner.....	21
3.1.3 Data Hasil Wawancara.....	29
3.1.4 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	30
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	31
3.2.1 Analisis SWOT.....	31
3.2.2 Analisis STP	32
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	33
4.1 Konsep Komunikasi	33
4.2 Konsep Kreatif	34
4.3 Konsep Media	34
4.4 Timeline	35
4.5 Hasil Karya	36
4.5.1 Konsep Logo	36
4.5.2 Poster.....	37
4.5.3 Informing.....	39
4.5.4 Reminding.....	49
BAB V	50
5.1 Simpulan	50
5.2 Saran	50

DAFTAR PUSTAKA	51
----------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Dinas Kesehatan Bandung.....	18
Gambar 3.2 World Healthy Day.....	30
Gambar 4.2 Logo Kampanye Eat Right Be Bright.....	36
Gambar 4.3 Poster	37
Gambar 4.4 Wallpost Awareness 1	38
Gambar 4.5 Wallpost Awareness 2	38
Gambar 4.6 Icon Aplikasi	39
Gambar 4.7 Penerapan Icon Aplikasi	39
Gambar 4.8 Wireframe Aplikasi	40
Gambar 4.9 Layar Log-in	41
Gambar 4.10 Detail Layar Log In	41
Gambar 4.11 Home Menu	42
Gambar 4.12 Alarm dan Foto	42
Gambar 4.13 Foto Makanan dan Kandungan Dalam.....	43
Gambar 4.14 Tampilan Slide Menu dan Desain Avatar	43
Gambar 4.15 Tampilan Menu Statistik	44
Gambar 4.16 Tampilan Menu Peringkat.....	44
Gambar 4.17 Tampilan Website Home	45
Gambar 4.18 Tampilan Website About Us	46
Gambar 4.19 Tampilan Website Tips	47
Gambar 4.20 Tampilan Website Download Apps	47
Gambar 4.21 Wallpost Informing 1.....	48
Gambar 4.22 Wallpost Informing 2 dan 3	48
Gambar 4.23 Sticker Line	49

DAFTAR TABEL

Gambar 4.1 Tabel Timeline Media Tahun 2018.....	35
Gambar 4.2 Tabel Budgeting.....	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Lembar Asistensi Sketsa	52
------------	-------------------------------	----

