

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG	ii
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
TANDA LULUS MEMPERTAHANKAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
RIWAYAT HIDUP PENULIS	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan	6
1.5 Metode Pengumpulan Data	6
1.5.1 Wawancara	6
1.5.2 Studi Pustaka	7
1.5.3 Survey Pendukung	8
1.6 Kerangka Pemikiran	8
1.7 Sistematika Perancangan	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Komunikasi	10
2.1.2 Psikologi Warna	12
2.1.3 Semiotika	13
2.1.4 Gaya Desain	16
2.1.5 Unsur dan Prinsip Desain	19
2.1.6 Prinsip Desain	26
2.1.7 <i>Game</i>	29

2.1.8 <i>Game</i> Edukasi	34
2.1.9 User Interface (UI)	35
2.1.10 User Experience (UX)	40
2.1.11 Diare	48
2.1.12 Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)	50
2.2 Analisa Data	52
2.2.1 Gambaran Institusi	52
2.2.2 Kondisi Media Komunikasi Visual	53
2.2.3 Data Kompetitor	53
2.2.4 SWOT	54
BAB III KONSEP PERANCANGAN GAME “AWAS DIARE!” BERBASIS MOBILE APPS SEBAGAI UPAYA EDUKASI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT (PHBS) PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI JAKARTA TIMUR.	56
3.1 Konsep Media	56
3.1.1 Tujuan Media	56
3.1.2 Strategi Media	56
3.1.3 Pemilihan Media	57
3.2 Konsep Kreatif	61
3.2.1 Keyword	61
3.2.2 Strategi Kreatif	61
3.3 Konsep Komunikasi	80
3.3.1 Tujuan Komunikasi	80
3.3.2 Strategi Komunikasi	80
3.4 Perencanaan Biaya	81
3.4.1 Produksi Media Utama	81
3.4.2 Produksi Media Pendukung	81
BAB IV DESAIN DAN APLIKASI	83
4.1 Media Utama <i>Prototype</i>	83
4.1.1 Perancangan <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX)	83
4.1.2 <i>Protootyping</i>	100
4.2 Media Promosi	103
4.2.1 Spanduk	103
4.2.2 X-banner	104
4.2.3 Poster	105

4.2.4 Brosur	106
4.2.5 Poster Digital	107
4.2.5 Merchandise	107
BAB V PENUTUP	112
5.1 Kesimpulan dan Saran	112
5.1.1 Kesimpulan	112
5.1.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	117
Lembar Asistesnsi Mata Kuliah Tugas Akhir	117
Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	119
Dokumentasi Display Karya Tugas Akhir	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Wawancara bersama Ners Luluk via telefon.....	7
Gambar 1. 2 Wawancara bersama Ibu Yuni	7
Gambar 1. 3 Kerangka berpikir.....	9
Gambar 1. 4 Sistematika Perancangan.....	9
Gambar 2. 1 Psikologi warna	13
Gambar 2. 2 Unsur garis	20
Gambar 2. 3 Additive dan Subtractive	22
Gambar 2. 4 Gelap Terang	23
Gambar 2. 5 Tekstur.....	24
Gambar 2. 6 Tipografi.....	25
Gambar 2. 7 Unity.....	27
Gambar 2. 8 Komposisi	27
Gambar 2. 9 Irama.....	28
Gambar 2. 10 Proporsi	28
Gambar 2. 11 Variasi	29
Gambar 2. 12 Atomic design	36
Gambar 2. 13 Atom.....	36
Gambar 2. 14 Molekul	37
Gambar 2. 15 Organisme	37
Gambar 2. 16 Templat.....	38
Gambar 2. 17 Wireframe template.....	38
Gambar 2. 18 Page	39
Gambar 2. 19 Interface.....	40
Gambar 3. 1 Palet warna game	62
Gambar 3. 2 Font Burbank Big Condensed	63
Gambar 3. 3 Font Poppins.....	63
Gambar 3. 4 Visual pada game	64
Gambar 3. 5 Logo game.....	65
Gambar 3. 6 Identitas visual logo	65
Gambar 3. 7 Halaman menu utama.....	66
Gambar 3. 8 Karakter game	66
Gambar 3. 9 Flat design	67
Gambar 3. 10 Layout.....	68
Gambar 3. 11 Completion task bar	72
Gambar 3. 12 Flow chart.....	73
Gambar 3. 13 Adi.....	75

Gambar 3. 14 Dokter.....	75
Gambar 3. 15 Mondri	76
Gambar 3. 16 Level 1.....	76
Gambar 3. 17 Level 2.....	77
Gambar 3. 18 Level 3.....	77
Gambar 3. 19 Level 4.....	77
Gambar 3. 20 Level 5.....	78
Gambar 3. 21 Level bonus	78
Gambar 4. 1 Projek prototype Awas Diare!.....	83
Gambar 4. 2 Elemen-elemen atom.....	84
Gambar 4. 3 Komponen molekul.....	85
Gambar 4. 4 Pop-up text	85
Gambar 4. 5 Pop-up notification.....	85
Gambar 4. 6 Footer layout	85
Gambar 4. 7 Main menu template.....	86
Gambar 4. 8 Level selection template.....	86
Gambar 4. 9 Game layout template.....	86
Gambar 4. 10 Game score template	87
Gambar 4. 11 After-game score template	87
Gambar 4. 12 Main menu.....	87
Gambar 4. 13 Level sedang/sudah dimainkan	88
Gambar 4. 14 Level baru terbuka (belum dimainkan)	89
Gambar 4. 15 Level terkunci.....	89
Gambar 4. 16 Pop-up notification level terkunci.....	90
Gambar 4. 17 Story layouts.....	91
Gambar 4. 18 Dialog pengantar	92
Gambar 4. 19 Desain level 1	93
Gambar 4. 20 Desain level 2	94
Gambar 4. 21 Desain level 3	94
Gambar 4. 22 Desain level 4	95
Gambar 4. 23 Desain level 5	95
Gambar 4. 24 Desain level bonus	95
Gambar 4. 25 Remining life layout.....	96
Gambar 4. 26 Reward layout	97
Gambar 4. 27 Final reward layout.....	97
Gambar 4. 28 Hick's law di main menu	98
Gambar 4. 29 Zeigarnik's effect dan Fitt's law di level selection	99
Gambar 4. 30 Fitt's law di stories.....	99
Gambar 4. 31 Figma page	100
Gambar 4. 32 Work flow perancangan “Awas Diare!” di Figma 2.....	101

Gambar 4. 33 Active frame di Figma	101
Gambar 4. 34 Cara mengimpor aset.....	102
Gambar 4. 35 Test play prototype.....	103
Gambar 4. 36 Spanduk promosi.....	103
Gambar 4. 37 X-banner promosi.....	104
Gambar 4. 38 Poster promosi.....	105
Gambar 4. 39 Brosur promosi.....	106
Gambar 4. 40 Gantungan kunci	107
Gambar 4. 41 Kaos anak	108
Gambar 4. 42 Hand sanitizer.....	108
Gambar 4. 43 Kalender	109
Gambar 4. 44 Masker anak	110
Gambar 4. 45 Sticker pack.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Level game task	71
Tabel 3. 2 Fungsi button	74
Tabel 3. 3 Biaya produksi media utama.....	81
Tabel 3. 4 Biaya produksi media promosi	82
Tabel 3. 5 Biaya produksi Stationery	82
Tabel 3. 6 Biaya produksi merchandise	82