

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI
ANDROID “MOODY MEIDY” SEBAGAI PENGENALAN
MANAJEMEN STRES UNTUK REMAJA PUTRI**



KARYA DESAIN

Oleh:

**Adilla Dewi Arini
NIM: 1011970024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2015**

Tugas Akhir Desain berjudul :

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI ANDROID
“MOODY MEIDY” SEBAGAI PENGENALAN MANAJEMEN STRES
UNTUK REMAJA PUTRI** diajukan oleh Adilla Dewi Arini, NIM 1011970024,
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada
1 Juli 2015.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Arif Agung S., M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/ Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
NIP 19780221 200501 1 002

Cognate/ Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19780221 200501 1 002

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Baskoro S.B., M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Adilla Dewi Arini
NIM : 1011970024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI ANDROID “MOODY MEIDY” SEBAGAI PENGENALAN MANAJEMEN STRES UNTUK REMAJA PUTRI** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan dengan mengikuti etika penulisan karya ilmiah yang baik. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 20 Juni 2015

Adilla Dewi Arini
NIM. 1011970024



Bismillahirrahmanirrahim,
Dengan bangga kupersembahkan kepada
Bapak, Ibu, dan Adikku tersayang
yang selalu mendukung dan menyayangiku,

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul “Multimedia Interaktif Aplikasi Android “Moody Meidy” sebagai Pengenalan Manajemen Stres untuk Remaja Putri” ini dengan baik dan lancar. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis juga berterima kasih atas bantuan dan dukungan segala pihak yang telah rela menyisihkan waktu, tenaga dan pikiran demi terselesaikannya perancangan ini, terimakasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi T, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro S.B., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Prayanto Widyo H., Drs, M.Sn selaku Dosen Wali yang telah membimbing dari awal hingga akhir masa kuliah.
6. Bapak Drs. Arif Agung S., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang selalu sabar membimbing dan memotivasi.
7. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar membimbing dan memotivasi.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn selaku cognate.
9. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
10. Bapakku Ir. Widodo Aster Riyanto, Ibuku Ir. Retno Widiastuti Adaninggar, Adikku Maulidina Sekar Amalia, orang-orang paling berharga dalam

hidupku. Tanpa doa, dukungan, semangat, dan nasihat yang kalian diberikan penulis tak mungkin ada disini.

11. Keluarga Besar Wahyono yang telah memberikan bantuan, doa dan restu.
12. Programmer Rijal Gunadi dan Erwandy Lim dari Eleven Studio
13. Rachadian Azi Kusumah yang selalu memberikan dukungan, saran, dan bantuan.
14. Santi, Riskhi, Priscilia, Cipud, Rani, Salomo, Dimas, Isti, Asa, Aida, dan teman-teman DKV Taling Tarung angkatan 2010. Terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya sampai sekarang.
15. Mbak Icha, Mas Rony, Mas Yongki, Mbak Meda, Mas Danang, Mas Uki, Mas Dandy, Mas Agung, Desy, Riri, Mas Ega, Mas Nain, Yohana, Lilis, Diana dan lain-lain yang tidak bisa disebutkan satu-satu. Terima kasih atas motivasi, nasihat dan bantuan yang telah diberikan.
16. Serta Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam perancangan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak sekali kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan agar penulis dapat terus memperbaiki kualitas diri dan kualitas karya untuk kedepannya.

Demikianlah yang dapat penulis haturkan. Mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Terima kasih.

Yogyakarta, 20 Juni 2015

Adilla Dewi Arini

ABSTRAK

Adilla Dewi Arini

Perancangan Multimedia Interaktif Aplikasi Android “Moody Meidy” Sebagai Pengenalan Manajemen Stres untuk Remaja Putri

Salah satu dampak transisi masa remaja dari anak-anak menuju dewasa ini adalah remaja mudah merasa stres, khususnya remaja perempuan yang lebih peka dan ekspresif terhadap lingkungannya. Stres dalam skala ringan dapat diatasi dengan manajemen stres, yaitu memonitor suasana hati dan tetap menjalankan kehidupan secara aktif. Sehingga dirumuskan sebuah solusi yaitu merancang multimedia interaktif aplikasi Android mengelola suasana hati “Moody Meidy” sebagai pengenalan manajemen stres untuk remaja putri di Indonesia.

Tujuannya adalah memberikan artikel yang menarik bagaimana mengatasi pikiran-pikiran negatif dan rasa cemas akibat stres yang dialami, agar tidak menjadi stres berat hingga depresi dan berperilaku membahayakan diri. Melalui multimedia interaktif diharapkan proses pemahaman akan terasa lebih menyenangkan karena dapat mencakup deskripsi, gambar, animasi, musik, dan tombol navigasi. Penggunaan media aplikasi Android juga akan memudahkan dalam akses dan penyebaran dengan *target audience* yaitu remaja yang peka terhadap kemajuan teknologi, serta dapat terintegrasi dengan aplikasi lain. Diharapkan dengan strategi yang unik, tepat, dan komunikatif diharapkan remaja dapat memahami dengan baik.

Kata Kunci :

Multimedia Interaktif, Aplikasi, Android, Stres, Manajemen Stres, Mengelola suasana hati, Remaja, Remaja Putri

ABSTRACT

Adilla Dewi Arini

Interactive Multimedia Design Android Application “Moody Meidy” as Introduction Stress Management for Girl Teenager

One of side effect of teen transition period from childhood to adulthood is teenager feel stress easily. Especially the girl, they are more sensitive and expressive to their environment. Stress at a light scale can be solved with stress management, by mood monitoring and keep living life actively. That’s why a solution like interactive multimedia design Android application mood management “Moody Meidy” as an introduction stress management for girl in Indonesia designed.

The purpose is give interesting articles how to overcome the negative thoughts and the anxious feeling that caused by stress so these things do not become stress at heavy scale even further, a depression and act self harmful. Through interactive multimedia is hoped that understanding process will be way more fun because there are description, illustration, animation, music also navigation button. The uses of Android application are the access and transmission to the target audience, the teenager that more open to technology advance, can be simplified, and also can integrated with other application. Hopefully with the right, unique and communicative strategies, teenager can understand well.

Key words:

Interactive Multimedia, Application, Android, Stress, Stress Management, Mood Manage, Teen, Girl.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	7
A. Landasan Teori	7
1. Stres	7
a. Definisi	7
b. Penggolongan Stres	8
c. Penyebab Stres	10
d. Dampak Stres	11
e. Manajemen Stres	13
f. Psikologi Positif	21
2. Remaja.....	22

3.	Stres Remaja Perempuan.....	26
4.	Komunikasi dan Media	32
5.	Multimedia Interaktif	37
	a. Definisi	37
	b. Pendistribusian Multimedia.....	38
	c. Penggunaan Multimedia.....	39
6.	Smartphone.....	40
7.	Android.....	41
	a. Sejarah.....	41
	b. Keunggulan Android	42
	c. Sifat Dasar Aplikasi Android	43
	d. Versi Android.....	45
	e. Membangun Aplikasi Android	52
B.	Analisis Masalah	60
	1. Analisis SWOT (Media).....	60
	2. Analisis 5W+1H.....	64
C.	Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	68
BAB III	KONSEP PERANCANGAN	71
A.	Konsep Komunikasi	71
	1. Tujuan Komunikasi.....	71
	2. Strategi Komunikasi.....	71
B.	Konsep Kreatif.....	72
	1. Tujuan Kreatif	72
	2. Strategi Kreatif	72
	3. Pesan.....	74
C.	Konsep Media.....	75
	1. Tujuan Media	75
	2. Strategi Media	76
	a. Media Utama	76
	b. Media Pendukung.....	76

c. Strategi Pemasaran	77
D. Konsep Desain.....	78
1. Karakter	78
2. Gaya Visual	79
3. Warna	81
4. Tipografi.....	82
5. Ilustrasi	83
6. Audio	84
7. <i>Layout</i>	84
8. Naskah	84
9. Diagram Navigasi.....	98
BAB IV VISUALISASI.....	99
A. Studi Visual	99
1. Karakter Remaja Perempuan.....	99
2. Kamar Remaja Perempuan	100
3. Pemandangan Alam Hijau.....	101
4. Meditasi	101
5. Bersepeda	102
6. Dapur	102
7. Ayam	103
8. Salmon.....	103
9. Berries.....	104
10. Alpukat	104
11. Pisang	105
12. <i>Dark Chocolate</i>	105
13. Teh Hijau	105
14. Susu	106
15. Meja Rias.....	106
16. <i>DIY Masker</i>	107
17. <i>Eye Makeup</i>	107

18. <i>Hair Mask</i>	108
19. Sendok Dingin	108
20. Merendam Kaki	108
21. <i>Aromatherapy</i>	109
22. Meja Komputer.....	109
23. Perempuan dengan Berbagai Ekspresi	110
B. Ilustrasi	111
1. Ilustrasi Karakter Meidy.....	111
2. Ilustrasi Menu Utama	113
3. Ilustrasi Menu <i>Outdoor Activities</i>	114
4. Ilustrasi Menu <i>Good Food Good Mood</i>	116
5. Ilustrasi Menu <i>Beauty Tips</i>	120
6. Ilustrasi Menu Media.....	123
7. Ilustrasi Tombol Navigasi	124
C. Studi Warna	125
D. Studi Tipografi.....	125
1. Tipografi pada Judul <i>Cover</i> Aplikasi “Moody Meidy”	125
2. Tipografi pada <i>Headcopy</i> Artikel.....	128
3. Tipografi pada <i>Bodytext</i> Artikel.....	129
4. Tipografi pada Tombol Menu	130
5. Tipografi pada Artikel Menu <i>Self Healing</i>	131
E. Sketsa dan Final Desain Stiker Meidy “ <i>What’s Your Mood Today?</i> ”	132
F. Sketsa <i>Layout</i> Aplikasi “Moody Meidy”	135
G. Final Desain Tampilan Antarmuka Aplikasi “Moody Meidy”	146
H. Final Desain Media Pendukung.....	162
1. Final Desain <i>Motion Graphic Video</i> “Moody Meidy”	162
2. Final Desain <i>Channel Art</i> dan Foto Profil Youtube “Moody Meidy”	165
3. Final Desain <i>Cover</i> dan Foto Profil <i>Fanspage</i> “Moody Meidy”	165

4. Final Desain <i>Cover</i> dan Foto Profil Twitter “Moody Meidy”	166
5. Final Desain Bahan Postingan Admin Media Sosial Akun “Moody Meidy”	166
6. Aplikasi Moody Meidy di Playstore.....	168
I. Final Desain Media Pendukung Pameran Tugas Akhir	169
1. Poster Publikasi Pameran	169
2. Final Desain <i>Merchandise</i> “Moody Meidy”	169
a. <i>Notes Book</i>	169
b. <i>Dompot Handphone</i>	171
BAB V PENUTUP	172
A. Kesimpulan.....	172
B. Saran.....	173
DAFTAR PUSTAKA	174
A. Buku	174
B. Jurnal, Makalah, dan Tesis	175
C. Pertautan.....	175
LAMPIRAN	177

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Android versi 1.1	45
Gambar 2.2	Logo Android versi 1.5 (Cupcake).....	45
Gambar 2.3	Logo Android versi 1.6 (Donut).....	46
Gambar 2.4	Logo Android versi 2.0/2.1(Eclair).....	46
Gambar 2.5	Logo Android versi 2.2 (Froyo)	47
Gambar 2.6	Logo Android versi 2.3 (Gingerbread).....	48
Gambar 2.7	Logo Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb).....	48
Gambar 2.8	Logo Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)	49
Gambar 2.9	Logo Android versi 4.1 (Jelly Bean).....	49
Gambar 2.10	Logo Android versi 4.4 (KitKat).....	50
Gambar 2.11	Logo Android versi 5.0 (Lollipop).....	51
Gambar 2.12	Menentukan tujuan.....	52
Gambar 2.13	Membuat sketsa.....	53
Gambar 2.14	Dribbble.....	54
Gambar 2.15	HotGloo.....	55
Gambar 2.16	Membuat <i>storyboard</i>	56
Gambar 2.17	Solidify.....	58
Gambar 2.18	Framer	58
Gambar 3.1	Contoh ilustrasi <i>vector</i> karakter remaja perempuan.....	79
Gambar 3.2	Contoh gaya visual <i>Flat Design</i> dengan menggunakan bayangan dua dimensi	80
Gambar 3.3	Contoh penerapan gaya visual <i>Flat Design</i> pada UI aplikasi <i>mobile</i>	80
Gambar 3.4	Contoh warna cerah yang digunakan pada <i>Flat Design</i>	81
Gambar 3.5	Contoh huruf berjenis <i>Script</i> : Font Freehand521 BT.....	82
Gambar 3.6	Contoh huruf berjenis <i>Sans Serif</i> : Font Futura Md BT.....	82
Gambar 3.7	Contoh huruf berjenis dekoratif : Font DJB TootsieWootsie	83
Gambar 3.8	Contoh teknik ilustrasi <i>vector</i>	84
Gambar 3.9	Diagram Navigasi.....	98

Gambar 4.1	Studi visual karakter remaja perempuan berambut panjang dan berpakaian kasual.....	99
Gambar 4.2	Studi visual karakter remaja perempuan berkumpul bersama teman-temannya.....	100
Gambar 4.3	Studi visual kamar remaja perempuan.....	100
Gambar 4.4	Studi visual piknik di alam.....	101
Gambar 4.5	Studi visual perempuan sedang bermeditasi.....	101
Gambar 4.6	Studi visual bersepeda berkeliling taman.....	102
Gambar 4.7	Studi visual sepeda perempuan.....	102
Gambar 4.8	Studi visual dapur rumah.....	102
Gambar 4.9	Studi visual kulkas dengan pintu terbuka.....	103
Gambar 4.10	Studi visual ayam mentah dan ayam yang sudah diolah.....	103
Gambar 4.11	Studi visual ikan salmon dan salmon yang sudah diolah menjadi sushi.....	104
Gambar 4.12	Studi visual buah berries.....	104
Gambar 4.13	Studi visual buah alpukat dan segelas jus alpukat.....	104
Gambar 4.14	Studi visual buah pisang dan <i>banana split</i>	105
Gambar 4.15	Studi visual <i>dark chocolate</i>	105
Gambar 4.16	Studi visual kemasan teh hijau celup dan secangkir minuman teh hijau.....	106
Gambar 4.17	Studi visual Susu.....	106
Gambar 4.18	Studi visual meja rias.....	107
Gambar 4.19	Studi visual masker wajah.....	107
Gambar 4.20	Studi visual perempuan merias mata.....	107
Gambar 4.21	Studi visual perempuan melakukan masker rambut.....	108
Gambar 4.22	Studi visual perempuan mengkompres mata dengan sendok dingin.....	108
Gambar 4.23	Studi visual merendam kaki.....	109
Gambar 4.24	Studi visual perempuan menikmati aromaterapi.....	109
Gambar 4.25	Studi visual meja komputer.....	109
Gambar 4.26	Studi visual perempuan dengan ekspresi bahagia,	

	semangat, jatuh cinta, tenang, sedih atau kecewa, lelah, patah hati, dan marah	110
Gambar 4.27	Penjaringan ide karakter Meidy	111
Gambar 4.28	Studi visual warna karakter Meidy	112
Gambar 4.29	Ilustrasi karakter Meidy dengan berbagai ekspresi	112
Gambar 4.30	Ilustrasi tombol navigasi non aktif pada menu utama.....	113
Gambar 4.31	Ilustrasi tombol navigasi aktif pada menu utama saat diklik.	113
Gambar 4.32	Studi visual taman hijau.....	114
Gambar 4.33	Ilustrasi tombol navigasi non aktif pada menu <i>Outdoor</i> <i>Activities</i>	114
Gambar 4.34	Ilustrasi tombol navigasi aktif menu <i>Outdoor</i> <i>Activities</i> saat diklik.....	115
Gambar 4.35	Ilustrasi Meidy sedang bermeditasi.....	115
Gambar 4.36	Ilustrasi Meidy sedang berolahraga mengendarai sepeda.....	115
Gambar 4.37	Ilustrasi Meidy sedang piknik bersama teman-teman.....	116
Gambar 4.38	Ilustrasi dapur dengan pintu kulkas terbuka.....	116
Gambar 4.39	Ilustrasi tombol navigasi non aktif pada menu <i>Good Food</i> <i>Good Mood</i>	117
Gambar 4.40	Ilustrasi tombol navigasi aktif pada menu <i>Good Food</i> <i>Good Mood</i> saat diklik.....	117
Gambar 4.41	Ilustrasi olahan ayam.....	118
Gambar 4.42	Ilustrasi olahan ikan salmon.....	118
Gambar 4.43	Ilustrasi olahan berries	118
Gambar 4.44	Ilustrasi ilustrasi olahan pisang	119
Gambar 4.45	Ilustrasi olahan alpukat	119
Gambar 4.46	Ilustrasi <i>Dark Chocolate</i>	119
Gambar 4.47	Ilustrasi minuman teh hijau	119
Gambar 4.48	Ilustrasi susu dengan berbagai kemasan	120
Gambar 4.49	Ilustrasi meja rias tampak atas	120
Gambar 4.50	Ilustrasi tombol navigasi non aktif pada menu <i>Beauty Tips</i> ..	121
Gambar 4.51	Ilustrasi tombol navigasi aktif pada menu <i>Beauty Tips</i>	121

Gambar 4.52	Ilustrasi Meidy sedang mengoles masker ke wajah.....	122
Gambar 4.53	Ilustrasi Meidy sedang memoles mata dengan <i>eye shadow</i> ...	122
Gambar 4.54	Ilustrasi Meidy sedang melakukan masker rambut.....	122
Gambar 4.55	Ilustrasi Meidy sedang mengompres mata dengan sendok dingin	122
Gambar 4.56	Ilustrasi Meidy sedang merendam kaki.....	123
Gambar 4.57	Ilustrasi Meidy sedang menikmati aromaterapi dengan santai	123
Gambar 4.58	Ilustrasi meja komputer.....	123
Gambar 4.59	Ilustrasi tombol navigasi pada menu Media.....	124
Gambar 4.60	Ilustrasi tombol navigasi pada menu Media saat diklik.....	124
Gambar 4.61	Ilustrasi tombol navigasi info <i>credit</i> , kembali, kembali ke menu utama, berbagi ke Facebook, berbagi ke Twitter	124
Gambar 4.62	Ilustrasi tombol navigasi info <i>credit</i> , kembali, kembali ke menu utama, berbagi ke Facebook, berbagi ke Twitter saat diklik	124
Gambar 4.63	Pemilihan warna yang sudah ditentukan dan akan digunakan pada perancangan	125
Gambar 4.64	Studi tipografi untuk judul pada <i>cover</i> aplikasi	126
Gambar 4.65	Proses penjarangan ide modifikasi huruf untuk judul pada <i>cover</i> aplikasi.....	127
Gambar 4.66	Studi tipografi untuk <i>headcopy</i> pada artikel	128
Gambar 4.67	Studi tipografi untuk <i>bodytext</i> pada artikel	129
Gambar 4.68	Studi tipografi untuk tombol pada aplikasi	130
Gambar 4.69	Studi tipografi untuk menu <i>Self Healing</i>	131
Gambar 4.70	Sketsa dan final desain Meidy dengan ekspresi senang.....	132
Gambar 4.71	Sketsa dan final desain Meidy dengan ekspresi semangat.....	132
Gambar 4.72	Sketsa dan final desain Meidy dengan ekspresi jatuh cinta ...	133
Gambar 4.73	Sketsa dan final desain Meidy dengan ekspresi tenang	133
Gambar 4.74	Sketsa dan final desain Meidy dengan ekspresi sedih	133
Gambar 4.75	Sketsa dan final desain Meidy dengan ekspresi lelah	134

Gambar 4.76	Sketsa dan final desain Meidy dengan ekspresi patah hati	134
Gambar 4.77	Sketsa dan final desain Meidy dengan ekspresi marah.....	134
Gambar 4.78	Sketsa <i>Layout</i> halaman cover.....	135
Gambar 4.79	Sketsa <i>Layout</i> halaman menu utama.....	135
Gambar 4.80	Sketsa <i>Layout</i> halaman info <i>credit title</i>	135
Gambar 4.81	Sketsa <i>Layout</i> halaman sub menu “ <i>Beauty Tips</i> ”.....	136
Gambar 4.82	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Beauty Tips</i> : “ <i>DIY Masker</i> ”.....	136
Gambar 4.83	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Beauty Tips</i> : “ <i>Aromatherapy</i> ”.....	136
Gambar 4.84	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Beauty Tips</i> : “ <i>Eye Makeup</i> ”.....	137
Gambar 4.85	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Beauty Tips</i> : “ <i>Merendam Kaki</i> ”.....	137
Gambar 4.86	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Beauty Tips</i> : “ <i>Sendok Dingin</i> ”.....	137
Gambar 4.87	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Beauty Tips</i> : “ <i>Hair Mask</i> ” ..	138
Gambar 4.88	Sketsa <i>Layout</i> halaman “ <i>Other Rooms</i> ”.....	138
Gambar 4.89	Sketsa <i>Layout</i> halaman sub menu “ <i>Good Food,</i> <i>Good Mood</i> ”.....	138
Gambar 4.90	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Good Food,</i> <i>Good Mood</i> : “ <i>Daging Ayam</i> ”.....	139
Gambar 4.91	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Good Food,</i> <i>Good Mood</i> : “ <i>Ikan Salmon</i> ”.....	139
Gambar 4.92	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Good Food,</i> <i>Good Mood</i> : “ <i>Berries</i> ”.....	139
Gambar 4.93	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Good Food,</i> <i>Good Mood</i> : “ <i>Pisang</i> ”.....	140
Gambar 4.94	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Good Food,</i> <i>Good Mood</i> : “ <i>Alpukat</i> ”.....	140
Gambar 4.95	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Good Food,</i>	

	<i>Good Mood : “Dark Chocolate”</i>	140
Gambar 4.96	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Good Food</i> , <i>Good Mood : “Green Tea”</i>	141
Gambar 4.97	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Good Food</i> , <i>Good Mood : “Susu”</i>	141
Gambar 4.98	Sketsa <i>Layout</i> halaman sub menu “Media”	141
Gambar 4.99	Sketsa <i>Layout</i> halaman sub menu “ <i>Outdoor Activities</i> ”	142
Gambar 4.100	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Outdoor Activities</i> : “Menikmati Alam”	142
Gambar 4.101	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Outdoor Activities</i> : “Olahraga”	142
Gambar 4.102	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Outdoor Activities</i> : “Meditasi”	143
Gambar 4.103	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Self Healing</i> : “Iman Kepada Tuhan YME”	143
Gambar 4.104	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Self Healing</i> : “ <i>Positive Self Talk</i> ”	143
Gambar 4.105	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Self Healing</i> : “Realistis”	144
Gambar 4.106	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Self Healing</i> : “Tenang, Stres Itu Alami”	144
Gambar 4.107	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Self Healing</i> : “Perhatikan, Tulis, Atasi, & <i>Sharing</i> ”	144
Gambar 4.108	Sketsa <i>Layout</i> halaman tentang <i>Self Healing</i> : “ <i>Sleep Well</i> ” .	145
Gambar 4.109	Sketsa <i>Layout</i> halaman sub menu “ <i>What’s Your Mood</i> <i>Today?</i> ”	145
Gambar 4.110	Final desain halaman <i>cover</i>	146
Gambar 4.111	Final desain halaman menu utama	146
Gambar 4.112	Final desain halaman info <i>credit title</i>	147
Gambar 4.113	Final desain halaman sub menu “ <i>Beauty Tips</i> ”	147
Gambar 4.114	Final desain halaman tentang <i>Beauty Tips</i> : “ <i>DIY Masker</i> ” ...	148
Gambar 4.115	Final desain halaman tentang <i>Beauty Tips</i> :	

	“Aromatherapy”	148
Gambar 4.116	Final desain halaman tentang <i>Beauty Tips</i> : “Eye Makeup” ..	149
Gambar 4.117	Final desain halaman tentang <i>Beauty Tips</i> :	
	“Merendam Kaki”	149
Gambar 4.118	Final desain halaman tentang <i>Beauty Tips</i> :	
	“Sendok Dingin”	150
Gambar 4.119	Final desain halaman tentang <i>Beauty Tips</i> : “Hair Mask”	150
Gambar 4.120	Final desain halaman “Other Rooms”	151
Gambar 4.121	Final desain halaman sub menu “Good Food, Good Mood” .	151
Gambar 4.122	Final desain halaman tentang <i>Good Food, Good Mood</i> :	
	“Daging Ayam”	152
Gambar 4.123	Final desain halaman tentang <i>Good Food, Good Mood</i> :	
	“Ikan Salmon”	152
Gambar 4.124	Final desain halaman tentang <i>Good Food, Good Mood</i> :	
	“Berries”	153
Gambar 4.125	Final desain halaman tentang <i>Good Food, Good Mood</i> :	
	“Pisang”	153
Gambar 4.126	Final desain halaman tentang <i>Good Food, Good Mood</i> : “Alpukat”	154
Gambar 4.127	Final desain halaman tentang <i>Good Food, Good Mood</i> :	
	“Dark Chocolate”	154
Gambar 4.128	Final desain halaman tentang <i>Good Food, Good Mood</i> :	
	“Green Tea”	155
Gambar 4.129	Final desain halaman tentang <i>Good Food, Good Mood</i> :	
	“Susu”	155
Gambar 4.130	Final desain halaman sub menu “Media”	156
Gambar 4.131	Final desain halaman sub menu “Outdoor Activities”	156
Gambar 4.132	Final desain halaman tentang <i>Outdoor Activities</i> :	
	“Menikmati Alam”	157
Gambar 4.133	Final desain halaman tentang <i>Outdoor Activities</i> :	
	“Olahraga”	157

Gambar 4.134	Final desain halaman tentang <i>Outdoor Activities</i> : “Meditasi”	158
Gambar 4.135	Final desain halaman tentang <i>Self Healing</i> : “Iman Kepada Tuhan YME”	158
Gambar 4.136	Final desain halaman tentang <i>Self Healing</i> : “ <i>Positive Self Talk</i> ”	159
Gambar 4.137	Final desain halaman tentang <i>Self Healing</i> : “Realistis”	159
Gambar 4.138	Final desain halaman tentang <i>Self Healing</i> : “Tenang, Stres Itu Alami”	160
Gambar 4.139	Final desain halaman tentang <i>Self Healing</i> : “Perhatikan, Tulis, Atasi, & <i>Sharing</i> ”	160
Gambar 4.140	Final desain halaman tentang <i>Self Healing</i> : “ <i>Sleep Well</i> ”	161
Gambar 4.141	Final desain halaman sub menu “ <i>What’s Your Mood Today?</i> ”	161
Gambar 4.142	Final desain <i>Motion Graphic Video</i> “Moody Meidy”	162
Gambar 4.143	Final desain <i>Channel Art</i> dan Foto Profil Youtube “Moody Meidy”	165
Gambar 4.144	Final desain Cover dan Foto Profil <i>Fanspage</i> “Moody Meidy”	165
Gambar 4.145	Final desain <i>Cover</i> dan Foto Profil Twitter “Moody Meidy”	166
Gambar 4.146	Final desain bahan postingan admin media sosial akun “Moody Meidy”	166
Gambar 4.147	Tampilan aplikasi Moody Meidy di Playstore	168
Gambar 4.148	Final desain poster publikasi pameran tugas akhir	169
Gambar 4.149	Final desain <i>note book</i> pink tampak depan dan belakang	169
Gambar 4.150	Final desain <i>note book</i> hijau tampak depan dan belakang	170
Gambar 4.151	Final desain <i>notes book</i> oranye tampak depan dan belakang.	170
Gambar 4.152	Final desain <i>notes book</i> kuning tampak depan dan belakang	170
Gambar 4.153	Final desain dompet <i>handphone</i> Moody Meidy	171

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Strategi Matrik SWOT	63
-----------	----------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Widyastuti (1999: 2), stres adalah ketidakmampuan mengatasi ancaman yang dihadapi oleh mental, fisik, emosional, dan spiritual manusia, yang pada suatu saat dapat mempengaruhi kesehatan fisik manusia tersebut. Stres adalah persepsi terhadap situasi atau kondisi di dalam lingkungan kita sendiri. Persepsi terhadap stres sebenarnya berasal dari perasaan takut atau marah. Perasaan ini dapat diekspresikan dalam sikap tidak sabar, frustrasi, iri, tidak ramah, depresi, bimbang, cemas, rasa bersalah, khawatir, atau apati.

Stres itu sendiri ada bermacam-macam, dari ringan hingga berat. Stres ringan dapat memberikan motivasi dan menginspirasi, dan tidak dianggap sebagai ancaman terhadap kesehatan. Emosi, sikap, dan perilaku yang terpengaruh stres yang berlebihan, apabila tidak ditanggulangi sejak dini, dapat menyebabkan masalah kesehatan yang serius.

Banyak orang menilai, seseorang yang memasuki usia remaja belum memiliki persoalan serumit orang dewasa sehingga jarang terserang stres. Penelitian telah menunjukkan bahwa remaja mengalami peningkatan yang signifikan dalam stres (Ge, *et al*, 1994;. Rudolph dan Hammen 1999; Seiffge-Krenke 2000 dalam Hampel, *et al*, 2007: 1). Studi telah menunjukkan bahwa faktor penyebab stres terutama hubungan interpersonal meningkat pada masa remaja (Griffith, *et al*, 2000;. Hampel dan Petermann 2006; Rudolph dan Hammen 1999 dalam Hampel, *et al*, 2007: 1), dan faktor penyebab stres ini telah terbukti berhubungan lebih kuat dengan masalah emosional dan perilaku dibandingkan dengan masalah akademik (Compas, *et al*, 1988 dalam Hampel, *et al*, 2007: 1).

Masa remaja adalah masa di mana banyak terjadi perubahan, baik dalam hal fisik maupun emosional atau pola pikir. Erikson (2007, dalam Mutrofin, 2014: 16) mengemukakan bahwa adolesensia (remaja) merupakan masa dimana terbentuk suatu perasaan baru mengenai identitas. Identitas

mencakup cara hidup pribadi yang dialami diri sendiri dan sulit dikenal oleh orang lain. Secara hakiki ia tetap sama walaupun telah mengalami berbagai macam perubahan. Menurut Hurlock (1980, dalam Mutfrofin, 2014: 16), Istilah *adolescence* mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan emosional, mental, sosial, dan fisik.

Dibandingkan dengan anak-anak yang lebih muda, anak remaja lebih mudah terpengaruh oleh kejadian yang menimbulkan stres, karena mereka sudah memiliki kematangan berpikir, mampu mengambil kesimpulan, serta dapat memahami akibat jangka panjang dari konflik (Macksound, 1993: 47). Pada sebagian besar remaja, hambatan-hambatan dalam kehidupan sangat mengganggu kesehatan fisik dan emosi mereka, menghancurkan motivasi di sekolah, dan merusak hubungan pribadi mereka.

Gadis (remaja perempuan) khususnya yang paling terkena dampak transisi menuju masa remaja (Compas, *et al*, 1993; Rudolph dan Hammen 1999 dalam Hampel, *et al*, 2007: 1). Sumber stres pada remaja laki-laki dan perempuan umumnya sama, namun dampak beban ini berbeda pada remaja perempuan dan laki-laki. Remaja perempuan lebih peka terhadap lingkungannya, serta terkait dengan pengaruh hormon seperti *kortisol*, yang dapat mengganggu produksi hormon reproduksi. “Secara keseluruhan, remaja perempuan awal telah ditemukan lebih terpengaruh oleh berbagai stres dan bagaimana mengatasi gangguan penyesuaian yang berlebih dengan faktor penyebab stres, dimana berhubungan dengan menginternalisasi masalah” (lih Hibah, *et al*, 2006;. Hankin dan Abramson 2001; Nolen-Hoeksema 1987 dalam Hampel, *et al*, 2007: 1).

Depresi dan perilaku yang membahayakan diri selalu merupakan respon terhadap stres yang tidak dapat diatasinya. Remaja memiliki kecenderungan untuk merespon stres berdasarkan situasi dan kondisi mereka pada saat itu juga karena mereka masih kurang berpengalaman dalam menyelesaikan segala sesuatu dengan berbagai pertimbangan. Macksound (1993: 51) menyatakan, anak berusia remaja dapat melakukan tindakan yang merusak diri sendiri sebagai cara mengatasi rasa marah dan depresi. Setelah kejadian

yang menimbulkan stres, anak usia remaja dapat melakukan perbuatan berisiko tinggi seperti berontak terhadap orang-orang dewasa, menggunakan NAPZA (Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif), bergabung dengan kelompok yang tidak baik, serta mencuri dan menjarah.

Segala bentuk perasaan negatif stres seperti tekanan, emosi, galau, sedih, cemas, frustrasi, dll lama-lama dapat menjadi candu. Apabila saat sedang mengalami hal-hal tersebut, tahu bahwa itu tidak baik, tapi tetap menikmati perasaan negatif tersebut dan tidak mau keluar dari zona tersebut. Contoh, saat sedang galau malah berlarut-larut mendengarkan lagu galau dan menikmati rasa sakit yang dialami. Begitu juga dengan emosi, orang yang pemarah adalah pecandu amarah. Ketika dia marah, dia merasakan sejenis kenikmatan tertentu. Sehingga susah untuk mengendalikan amarah karena menjadi candu. Emosi menjadi candu ketika sering diakses, semakin sering semakin mudah dipicu.

Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan dan kemampuan dalam manajemen stres. Widyastuti (1999: 4) menyatakan, idealnya, program manajemen stres yang baik adalah salah satu program yang dapat membuat anda cukup stres dalam memberikan motivasi dan tantangan terhadap pekerjaan tanpa merasa terbebani.

Maka dari itu, pikiran-pikiran negatif dan rasa cemas yang dialami harus diatasi. Pikiran-pikiran negatif dan rasa cemas yang berlebih hingga menjadi suatu penyakit, sebaiknya diatasi dengan bimbingan psikolog. Namun, apabila masih dalam skala ringan, menurut Santrock (2003: 41) efektifnya remaja yang menyelesaikan latihan mengatasi depresi, mampu memonitor suasana hati mereka dan menjalankan kehidupan secara aktif.

Remaja adalah sosok yang paling peka dengan kemajuan teknologi. Itu semua terbukti dengan cara mereka yang selalu menggunakan teknologi terbaru untuk membuat segala sesuatu menjadi lebih praktis dan mudah. Berkembangnya media massa tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan informasi. Ini ditandai dengan berlangsungnya pergeseran dari bentuk media searah menjadi paket multimedia interaktif yang merupakan integrasi dari

berbagai jenis media sekaligus. Menurut Turban dkk (2002, dalam “Multimedia Interaktif”, diakses dari http://dwiasihrahaayu.blogspot.com/2013/11/multimedia-interaktif_28.html pada tanggal 6 September 2014), multimedia interaktif adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

Adapun Android adalah *platform* untuk sistem operasi di perangkat *mobile* yang bersifat sumber terbuka, berbasis *Kernel Linux*. *Platform* ini memungkinkan pengembang membuat program dalam bahasa pemrograman Java (Susrini, 2009: 99). Sehingga dengan menggunakan media multimedia interaktif berbasis aplikasi Android diharapkan akan membantu memudahkan dalam akses dan penyebarannya. *Smartphone* dengan OS Android juga lebih banyak penggunaannya dibandingkan iOS maupun Blackberry.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka perancangan ini mengambil judul “Perancangan Multimedia Interaktif Aplikasi Android ‘Moody Meidy’ sebagai Pengenalan Manajemen Stres untuk Remaja Putri”.

B. Rumusan masalah

Bagaimana merancang multimedia interaktif yang memberikan informasi dan tips mengelola suasana hati “Moody Meidy” dengan media aplikasi Android yang unik, tepat, dan komunikatif, sebagai pengenalan manajemen stres untuk remaja putri di Indonesia?

C. Batasan Masalah

1. Remaja Indonesia usia 13-19 tahun
2. Berjenis kelamin perempuan
3. Kesehatan psikologi normal atau sedang mengalami stres ringan
4. Masalah yang menjadi obyek penelitian dibatasi hanya pada bagaimana memberikan informasi dan tips mengelola suasana hati sebagai pengenalan manajemen stres yang unik, tepat, dan komunikatif.
5. Dalam perancangan ini hanya membahas dan mengerjakan bentuk *output*

multimedia interaktif “Moody Meidy” dengan media aplikasi Android sebagai pengenalan manajemen stres untuk remaja putri di Indonesia.

D. Tujuan Perancangan

1. Membuat multimedia interaktif mengelola suasana hati “Moody Meidy” dengan media aplikasi Android yang unik, tepat, dan komunikatif, sebagai pengenalan manajemen stres untuk remaja putri di Indonesia.
2. Memberikan pengetahuan yang menarik tentang manajemen stres dengan mengelola suasana hati agar tidak terjadi stres berat hingga depresi dan berperilaku membahayakan untuk remaja putri.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
Sebagai sumber pengetahuan yang menarik tentang manajemen stres agar tidak terjadi stres berat hingga depresi dan berperilaku membahayakan.
2. Bagi *Target Audience*
 - a. Sebagai pengetahuan terhadap remaja perempuan yang belum mengalami stres (psikologi normal), sebagai bekal agar nantinya dapat meminimalkan dampak dari stres.
 - b. Mendapatkan tips untuk menanggulangi stres ringan yang sedang dialami, sehingga mampu memonitor suasana hati mereka dan menjalankan kehidupan secara aktif.
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
 - a. Mahasiswa dapat berkontribusi aktif dalam menghadapi isu sosial yang ada di sekitar.
 - b. Mengoptimalkan ilmu yang telah didapat dan pelajari selama kuliah, sehingga ilmu tersebut dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

F. Metode Perancangan

1. Data yang Diperlukan

Data visual dan verbal tentang berbagai macam info, tips, dan pengetahuan dalam mengatasi stres dengan mengendalikan suasana hati dan mengurangi perasaan negatif sebagai pengenalan manajemen stres.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Mengumpulkan data verbal dan visual tentang berbagai macam info-info dan pengetahuan dalam mengatasi stres untuk mendukung perancangan multimedia interaktif. Kajian pustaka dari beberapa buku teori multimedia interaktif, Android, dan buku-buku psikologi & kesehatan mental. Data verbal dan visual yang mendukung perancangan ini juga dapat diperoleh dari beberapa website di internet.

b. Kuisisioner

Mengajukan beberapa pertanyaan secara tertulis kepada *target audience* yang berkaitan dengan permasalahan, guna mengetahui seberapa besar pengetahuan *target audience* terhadap konten yang akan diangkat serta untuk mengetahui seberapa besar dampak efektivitas media tersebut terhadap hasil yang diharapkan.

c. Metode Analisis Data

Data dan fakta yang telah didapatkan dari beberapa sumber, akan diolah menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*) sebagai dasar media dan metode analisis 5W+1H sebagai dasar untuk objek perancangan, sehingga menghasilkan keluaran berupa hasil yang dapat diacu untuk membuat suatu media yang unik, tepat, dan komunikatif, sebagai pendidikan manajemen stres untuk remaja putri di Indonesia.