

Perancangan Media Interaktif Diary Motivasi Diet Bagi Wanita Dalam Bentuk Aplikasi Di Android

Stefani K. Tanutama¹, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn², Luri Renaningtyas, ST.,M.Ds³

^{1 & 3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6.5, Yogyakarta

Email: stefani.tanutama@yahoo.com

Abstrak

Secara psikologis, wanita yang cantik adalah wanita yang memiliki tubuh yang langsing dan ideal, maka dari itu banyak wanita terutama remaja yang juga sedang mencari jati diri mulai memperhatikan penampilan dengan menjalankan program diet. Namun dalam menjalankan program diet tidak semudah yang dibayangkan, godaan dari lingkungan maupun dari diri sendiri juga sangat mempengaruhi keberhasilan dalam menjalankan diet, terutama motivasi dan kedisiplinan diri. Melalui media interaktif berbentuk aplikasi di android ini dapat menjadi media yang sangat dekat dengan target karena aplikasi ini yang akan terus dibawa dalam alat komunikasi target sehingga aplikasi ini tidak hanya menjadi aplikasi yang terus memotivasi namun juga menjadi media pengingat untuk terus semangat dan konsisten menjalankan program diet.

Kata kunci: media interaktif, media digital interaktif, aplikasi, motivasi.

Abstract

Title: *The Design of Media Interactive Diary Diet Motivation For Women In The Form Of Application In Android.*

Psychologically, a beautiful woman is a woman who has a slim and ideal body, and therefore many women, especially teenagers who also are seeking the identity began to notice the appearance of the diet program. But diet program is not as easy as one can imagine, the temptation of the environment and of themselves also greatly affect the success of the diet, especially the motivation and self-discipline. Through interactive media in android application form can be a thing which is very close to the target because these applications will continue to be brought within the target communication device so that the application is not only an application that continues to motivate but also a reminder to keep the spirit of media and consistent diet program.

Keywords: *Interactive Media, Digital Interactive Media, Application, Diet Motivation.*

Pendahuluan

Dewasa ini dapat diamati terjadi fenomena terhadap para wanita yang merasa bahwa memiliki tubuh yang ideal merupakan kebutuhan yang penting untuk menunjang penampilan dan menambah rasa kepercayaan diri, karena saat ini secara psikologis wanita cantik adalah wanita yang memiliki tubuh ideal. Wanita dari berbagai usia tetap berusaha untuk menjaga bentuk tubuh dengan melakukan beragam program diet dan olahraga. Berbagai macam jenis diet dapat dilakukan untuk menurunkan berat badan,

mulai dari jenis diet mengurangi karbohidrat, diet menurut golongan darah, dll.

Dari banyaknya jenis diet yang dapat dilakukan, ada wanita yang tetap bertahan memiliki komitmen untuk menjalankan program dietnya hingga mencapai target yang dituju, namun masih banyak wanita yang belum berhasil dalam menjalankan diet tersebut. Banyak dari mereka termotivasi diet hanya saat awal saja dan emosi sesaat melihat acara televisi atau saat melihat tubuh wanita lain yang ideal. Hal paling sering menjadi penyebab adalah kurangnya bisa menahan diri sendiri untuk mengkonsumsi makanan yang

rendah lemak dan tetap berkomitmen untuk menjalani diet tersebut. Selain itu minimnya waktu dan kesibukan yang tinggi sering juga menjadi alasan untuk tidak melanjutkan diet tersebut sehingga banyak dari mereka sering gagal dalam menjalankan dietnya walaupun sudah mencoba berbagai macam diet dan olahraga, karena permasalahan yang terjadi adalah kurangnya motivasi dari diri sendiri.

Susahnya memotivasi diri sendiri menjadikan banyaknya masyarakat memiliki keinginan mencari sosok motivator untuk menjadi penyemangat untuk menuju satu target. Sama halnya dengan motivator diet, banyak wanita mencari seorang yang dapat terus mengingatkan dan memotivasi agar mencapai berat ideal, mulai dari teman, orang tua, hingga *personal trainer*. Namun masih saja ada permasalahan yang terjadi, teman dan orang tua yang juga memiliki kesibukan sendiri dan juga biaya menyewa jasa *personal trainer* yang tidak murah. Dalam hal permasalahan diet ini, wanita butuh motivator yg selalu mengingatkan untuk tetap fokus untuk menjalankan dietnya, contohnya adalah dengan media seperti *smartphone*.

Smartphone sudah bukan hal yang asing bagi masyarakat, hampir semua dari masyarakat menengah kebawah hingga masyarakat menengah keatas menggunakan *smartphone* sebagai salah satu alat komunikasi sehari-hari. Namun penggunaan *smartphone* sekarang sudah tidak lagi hanya untuk sekedar berkomunikasi, alat komunikasi ini beralih menjadi media untuk bersosialisasi di dunia maya dan menggunakan aplikasi di *smartphone* untuk mengatasi kejenuhan dengan bermain permainan *luring* ataupun *daring*, misalnya berbasis android dan ios. Namun penggunaan android tercatat lebih banyak dibandingkan ios, karena pada tahun 2013 android mencapai 81% penjualan *smartphone* di Q3. Survey dengan 7.000 developer ditemukan bahwa android menjadi target mobile platform sebanyak 71%. Melalui aplikasi di *smartphone* berbasis android ini suatu hal menjadi sangat dekat dengan penggunaannya karena *smartphone* akan selalu dibawa ke manapun pengguna pergi. Media ini merupakan media yang sesuai dengan permasalahan susah menjalankan program diet bagi wanita, terlihat dari sudah cukup banyaknya aplikasi diet yang lain. Namun dari aplikasi yang sudah ada terdapat permasalahan yang terasa namun tidak banyak orang menyadari. Aplikasi diet ini hanya menunjukkan bagaimana cara untuk diet, bagaimana cara untuk *fitness* namun kurangnya motivasi yang terus menerus menjadikan pengguna aplikasi ini merasa jenuh dan tidak memiliki semangat lagi untuk melakukan diet tersebut. *Diary Motivasi Diet* akan menjadi salahsatu solusi dari permasalahan ini, selain menjadi aplikasi motivasi, aplikasi ini juga menjadi akan pengingat untuk tetap bertahan dalam menjalankan program diet. Aplikasi media sosial seperti Twitter, Facebook, Instagram,

Path, dll menjadi contoh bahwa masyarakat pengguna media sosial memiliki kebudayaan untuk saling berbagi informasi kehidupan pribadinya. Maka dari itu aplikasi *diary* motivasi diet ini juga akan memiliki akun *daring* sehingga memiliki komunikasi dua arah antara aplikasi dan penggunanya serta antar pengguna yang lain. Pengguna aplikasi ini dapat berbagi cerita mengenai perkembangan program dietnya dan kesuksesannya dan membentuk satu komunitas yang dapat saling menguatkan. Selain itu para pengguna aplikasi ini dapat melihat perkembangan hasil diet dari pengguna aplikasi *diary* motivasi diet lainnya yang diharapkan dapat semakin termotivasi untuk mencapai target yang dituju. Kata-kata motivasi berbedabeda dari tiap harinya yang memiliki desain menarik dengan dikemas secara *fun* menjadikan aplikasi motivasi ini tidak terkesan kaku dan lebih sesuai dengan target yaitu wanita, sehingga aplikasi ini dapat menjadi pengingat yang menarik untuk tetap bertahan dalam menjalankan program dietnya hingga menuju target tertentu serta pengguna aplikasi ini tidak akan merasa jenuh selama menjalankan program dietnya. Perancangan Komunikasi Visual *Diary Motivasi Diet Bagi Wanita Dalam Bentuk Aplikasi Android* merupakan suatu panduan diet yang sehat dan menyenangkan yang melibatkan seorang motivator diet. Perancangan ini diharapkan aplikasi ini akan menjadi satu aplikasi yang interaktif dan atraktif serta berguna bagi masyarakat, khususnya bagi target yang dituju.

Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, penelitian membutuhkan beberapa data, sebagai berikut:

1. Data Primer
Data dari wawancara kepada motivator diet dan target wanita berusia 15-22, untuk memperoleh data dari sumber utama yaitu mencakup tentang kebutuhan target dan kebiasaan target.
2. Data Sekunder
Melakukan referensi desain tampilan aplikasi diet beserta kemudahan dan kekurangan dari aplikasi tersebut untuk semakin memperoleh wawasan yang luas mengenai aplikasi di *smartphone*.

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dapat dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan interview untuk data primer dan kuisioner untuk data sekunder kepada target dalam memperoleh data utama.

Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini menggunakan metode analisis sebagai berikut:

1. Metode analisis hasil wawancara
Metode analisis yang digunakan adalah dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan metode kualitatif.

2. Metode analisis hasil kuisioner
Metode yang digunakan adalah menggunakan media kuisioner sebagai alat pengumpulan data dan hasilnya akan dianalisis secara kualitatif.

Pembahasan

Diet Di Kalangan Remaja Putri

Memiliki tubuh yang langsing dan ideal merupakan keinginan bagi banyak orang, khususnya remaja putri. Berbagai cara dilakukan untuk mendapatkan tubuh sesuai yang diharapkan, salah satunya adalah dengan melakukan program diet. Istilah diet sendiri bukan sesuatu yang terdengar asing. Diet berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah aturan makanan khusus untuk kesehatan dan biasanya dilakukan atas petunjuk dokter atau konsultan. Secara umum diet bermakna sebuah usaha untuk menurunkan berat badan dengan mengatur pola makan dan mengatur asupan nutrisi tertentu. Dari berbagai umur seperti remaja, dewasa, hingga tua tertarik untuk menjalani program diet, terutama wanita.

Motivasi, Psikologi, dan Gaya Hidup Remaja Putri

Motivasi merupakan satu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai sesuatu tujuan. Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Seseorang yang mempunyai motivasi berarti telah mempunyai kekuatan untuk memperoleh dan mencapai kesuksesan dalam kehidupan.

Motivasi dapat berupa motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi yang bersifat intinsik adalah manakala sifat pekerjaan itu sendiri yang membuat seorang termotivasi, orang tersebut mendapat kepuasan dengan melakukan pekerjaan tersebut bukan karena rangsangan lain seperti status ataupun uang atau bisa juga dikatakan seorang melakukan hobbynya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah manakala elemen-elemen diluar pekerjaan yang melekat di pekerjaan tersebut menjadi faktor utama yang membuat seorang termotivasi seperti status.

Remaja merupakan masa di mana orang mulai mencari jati dirinya. Hal yang banyak dibutuhkan adalah perhatian yang lebih, kasih sayang serta motivasi disaat remaja sedang bimbang dan mengalami pubertas. Secara psikologis seorang wanita yang cantik adalah wanita yang memiliki badan yang ideal, dengan adanya fenomena ini banyak wanita berlomba-lomba menjalankan program diet untuk menjaga berat badannya agar tetap terlihat ideal. Hal ini dapat menjadi sangat beresiko bagi remaja putri yang memiliki berat badan berlebih bila tidak mendapat motivasi yang benar dengan keadaan tubuhnya yang kurang ideal. Tidak sedikit remaja yang mengakhiri hidupnya karena di-bully oleh

teman-temannya, sehingga motivasi yang benar menjadi bagian yang cukup penting dalam keidupan remaja, khususnya untuk melakukan diet. Selain itu berdasarkan pengalaman penulis, banyak teman tidak berhasil menjalankan dietnya karena kurangnya kedisiplinan untuk tetap menjalankan program dietnya dan kurangnya motivasi dari lingkungannya untuk tetap mendukung program dietnya, sebagai contoh kasus yang paling sering ditemui yaitu seorang remaja berumur 22 tahun dengan berat badan 86 dan tinggi badan 165 sudah sangat sering mendapat dorongan dari teman dan keluarga sekitar untuk melakukan program diet, namun kurangnya kedisiplinan dari teman dan keluarga tetap sering mengajak target untuk mengkonsumsi makanan yang mengandung banyak lemak dan makan terlalu malam.

Kehidupan yang serba praktis dan canggih ini, semua dapat dilakukan dengan cepat dan cenderung instan. Gaya hidup seperti ini biasa dikenal dengan gaya hidup modern, di mana timbulnya pola terbaru dari tingkah laku manusia dalam kehidupannya yang sesuai dengan tuntutan zaman. Gaya hidup masyarakat modern juga menjadi salah satu faktor mengapa orang memiliki berat badan yang berlebih. Kehidupan yang serba praktis menjadikan makanan instan banyak berkembang di masyarakat, masuknya makanan siap saji oleh budaya barat juga menjadikan makanan yang dikonsumsi kurang memiliki gizi yang seimbang. Gaya hidup kota yang serba praktis memungkinkan masyarakat modern sulit untuk menghindari dari *fast food*. *Fast food* memiliki beberapa kelebihan antara lain penyajian yang cepat sehingga tidak menghabiskan waktu lama dan dapat dihidangkan kapan dan dimana saja, higienis dan dianggap sebagai makanan bergengsi dan makanan gaul (Irianto, 2007). Perubahan dari pola makan tradisional ke pola makan barat seperti *fast food* yang banyak mengandung kalori, lemak dan kolesterol, ditambah kehidupan yang disertai stress dan kurangnya aktivitas fisik, terutama di kota-kota besar mulai menunjukkan dampak dengan meningkatnya masalah gizi lebih (obesitas) dan penyakit degeneratif seperti jantung koroner, hipertensi dan diabetes mellitus (Khasanah, 2012). Keadaan ini juga yang menjadikan banyaknya godaan saat menjalankan program diet, karena diet yang tidak disiplin tidak akan memperoleh keberhasilan.

Konsep Media Aplikasi

Konsep media aplikasi ini adalah aplikasi yang memotivasi sekaligus mendisiplinkan target untuk dapat lebih mudah mencapai hasil yang diinginkan, yaitu mencapai berat badan yang ideal. Motivasi dalam aplikasi ini berada dalam setiap kata-kata dan gambar-gambar di setiap fiturnya, yaitu di dalam fitur profile akan terhitung berat ideal target dan kata-kata yang memotivasi untuk menjalankan diet. Fitur *motivate me* juga memotivasi melalui visual tubuh

seorang wanita yang memiliki tubuh ideal, sehingga harapannya adalah target dapat semakin termotivasi melihat visual tubuh yang ideal dan akan terus menjadi penyemangat untuk melanjutkan dietnya hingga memperoleh hasil yang seperti tubuh ideal wanita tersebut. Konsep mendisiplinkan terdapat dalam fitur *remind me* yang berisi pengaturan notifikasi dengan waktu notifikasinya dapat diatur oleh pengguna. Notifikasi ini akan mengingatkan target audience tidak makan terlalu berat, setiap pagi untuk menimbang berat badan untuk melihat progresnya, mengingatkan pada jam-jam tertentu untuk tidak *ngemil*, baik saat sore maupun malam hari, fitur *remind me* ini juga akan diimbangi oleh adanya kata-kata motivasi di setiap notifikasinya.

Tujuan Kreatif Perancangan

Perancangan media interaktif dalam bentuk aplikasi di Android ini dirancang dengan tujuan membantu target audience yang melakukan program diet dalam memotivasi dan mendisiplinkan agar berhasil memiliki tubuh yang ideal.

Strategi Kreatif Perancangan

Melalui visualisasi dan fitur-fitur yang disesuaikan target pengguna aplikasi Android pada *smartphone* menjadi strategi dan daya tarik dalam perancangan ini.

Topik Dan Tema

Topik dari aplikasi Android pada *smartphone* ini akan berada pada seputar gaya hidup sehat melalui motivasi diet dan *diary* target audience dalam menjalankan program diet. Tentunya dengan disesuaikan dengan target audience yaitu remaja putri.

Karakteristik Target Audience

Target yang dituju dalam perancangan ini secara demografis adalah wanita berumur 15-22 tahun dengan memiliki kelebihan berat badan 1-30kg lebih besar dari berat idealnya. Perancangan media interaktif berbasis android ini ditujukan untuk remaja putri yang memiliki permasalahan dengan kelebihan berat badan dan sering gagal dalam menjalankan program diet.

Secara psikografis perancangan ini ditujukan pada wanita remaja dengan rasa ingin tahu yang tinggi, suka mencoba berbagai hal baru saat kepribadiannya belum terbentuk sempurna saat berada pada usia yang masih mencari jati diri mereka, khususnya yang memiliki masalah kelebihan berat badan.

Menu Content

Dalam penyajian aplikasi ini terbagi dalam beberapa fitur utama dan fitur pendukung.

Fitur utama :

-Fitur *Profile*, yaitu fitur yang berisi identitas diri target meliputi, nama, tinggi, berat badan, dan foto profil target audience.

- Fitur *Monitor Your Weight*, yaitu fitur yang berisi data berat target audience dari hari ke hari selama melakukan program diet dan fitur *diary* yang dapat membantu target untuk menyalurkan cerita dari hari ke hari selama menjalankan program dietnya. Fitur ini dilengkapi dengan tampilan yang dapat dirubah-rubah berdasarkan per hari, per minggu dan per bulan sehingga target dapat melihat perkembangan dietnya.

- Fitur *Remind Me*, kerja fitur ini sebagai fitur notifikasi atau fitur pengingat yang akan muncul pada jam-jam tertentu dan dapat disesuaikan dengan kebiasaan target. Fitur ini akan membantu target untuk disiplin dalam melalui waktu-waktu dimana target audience rentan untuk gagal dalam menjalankan program dietnya seperti makan terlarut malam.

- Fitur *Motivate Me*, yaitu fitur yang memotivasi target melalui visual tubuh wanita atau remaja lain yang ideal sehingga ketika target dapat kembali bersemangat untuk menjalankan dietnya dan mendapatkan hasil seperti apa yang dilihat oleh target.

Fitur pendukung :

- Fitur *Setting* adalah fitur yang berisi pengaturan untuk pengaktifan atau tidak aktifnya beberapa fitur notifikasi, pengaturan untuk aktif atau tidaknya suara dari aplikasi dan peraturan untuk mengatur password aplikasi tersebut dan pengaturan untuk mengubah password terbaru.

- Fitur *Share* adalah fitur yang dapat langsung terhubung dengan link akun media sosial resmi aplikasi seperti *instagram* dan *twitter*. Di dalam akun media sosial resmi tersebut berisi foto-foto perkembangan diet pengguna aplikasi, diharapkan para pengguna lainnya dapat termotivasi dengan melihat perkembangan pengguna lainnya. Selain itu akun resmi aplikasi ini juga akan berisi kata-kata motivasi untuk memberi semangat kepada target. Melalui media sosial juga dapat menjadi media pendukung agar menjangkau target audience yang belum mengenal aplikasi ini.

Unsur Teks

Gaya bahasa yang diberikan kepada remaja putri menggunakan bahasa Indonesia yang gaul, tetapi tetap dengan bahasa yang baik dan sopan.

Unsur Gambar

Unsur gambar/ilustrasi yang digunakan adalah visual yang berhubungan dengan diet, wanita dan gaya hidup sehat tentunya dengan pendekatan gambar kartun yang sesuai dengan target remaja putri agar target tidak merasa bosan dan monoton.

Unsur Visual Bergerak

Unsur visual bergerak atau animasi terdapat pada ikon segitiga atau tanda panah yang akan menampilkan fitur-fitur aplikasi.

Unsur Audio

Unsur audio yang digunakan adalah *sound background* untuk aplikasinya. Selain itu audio yang digunakan adalah musik *instrument* tanpa nyanyian agar tidak mengalihkan perhatian namun tetap menjaga suasana agar tidak membosankan.

Colour Tone

Warna yang digunakan untuk unsur ilustrasi menggunakan kombinasi warna-warna cerah sehingga target lebih tertarik dan tidak membosankan.

Tone warna yang digunakan adalah kombinasi warna yang identik dengan remaja putri, yaitu warna pink dengan warna hijau toska sebagai simbol hidup sehat dengan berdiet.

Tipografi

Tipografi yang digunakan untuk aplikasi ini tetap mengikuti konsep yang ada yaitu *diary*, sehingga *typeface* yang lebih banyak dipakai adalah *typeface script* ringan seperti menulis *diary*.

Berikut beberapa *typeface* yang akan digunakan :

a. BEBAS NEUE

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890

b. A Year Without Rain

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

c. Always On My Heart

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Software Yang Digunakan

Dalam perancangan desain media interaktif ini, *software* yang akan digunakan adalah Adobe Photoshop CS5, Adobe Illustrator CS5, Eclipse dan Android SDK.

Pengembangan Bentuk Visual



Gambar 1. Thumbnail ikon aplikasi



Gambar 2. Thumbnail karakter aplikasi



Gambar 3. Thumbnail layout aplikasi



Gambar 4. Tight tissue ikon aplikasi



Gambar 5. Tight tissue katakter aplikasi

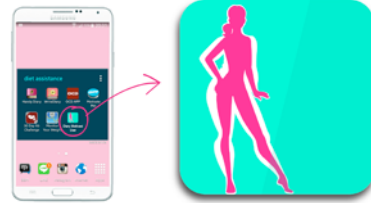


Gambar 6. Tight tissue ikon launcher



Gambar 7. Tight tissue layout aplikasi

Final



Gambar 8. Final Icon Launcher



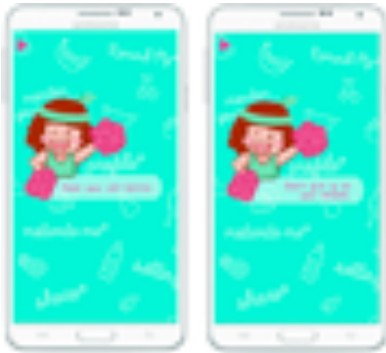
Gambar 9. Final layout tampilan awal 1



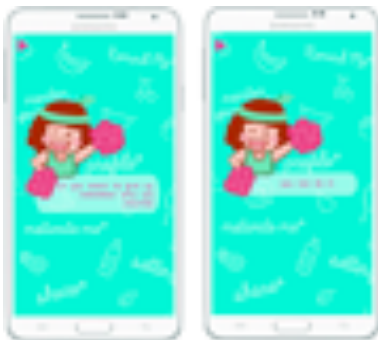
Gambar 10. Final layout tampilan awal 2



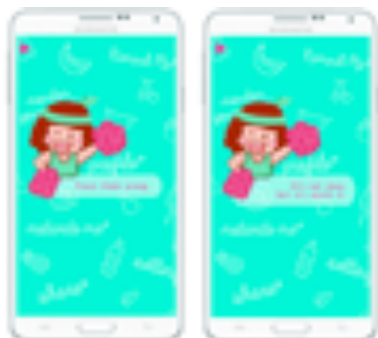
Gambar 11. Final layout tampilan awal 3



Gambar 12. Final layout tampilan awal 4



Gambar 13. Final layout tampilan awal 5



Gambar 14. Final layout tampilan awal 6



Gambar 15. Final layout tampilan awal 7



Gambar 16. Final layout tampilan awal 8



Gambar 17. Final layout menu



Gambar 18. Final layout *Remind Me*



Gambar 19. Final layout fitur *Monitor Your Weight 1*



Gambar 20. Final layout fitur *Monitor Your Weight 2*



Gambar 24. Final layout fitur *motivate me 3*



Gambar 21. Final layout fitur *profile*



Gambar 25. Final layout fitur *motivate me 4*



Gambar 22. Final layout fitur *motivate me 1*



Gambar 26. Final layout fitur *motivate me 5*



Gambar 23. Final layout fitur *motivate me 2*



Gambar 27. Final layout fitur *motivate me 6*



Gambar 28. Final layout fitur *setting*



Gambar 32. Sticker



Gambar 29. Final layout fitur *share*

Media Sosial Sebagai Media Promosi



Gambar 30. Media sosial twitter dan instagram

Media Pendukung



Gambar 31. *Sticky notes*



Gambar 33. Tumbler

Gambar 34. Meteran Badan



Gambar 35. Pin



Gambar 36. Katalog karya



Gambar 37. Poster diri

Simpulan

Secara psikologis, wanita yang cantik adalah wanita yang memiliki tubuh yang langsing dan ideal, maka dari itu banyak wanita terutama remaja yang juga sedang mencari jati diri mulai memperhatikan penampilan dengan menjalankan program diet. Tidak sedikit pula remaja yang mengalami *stress* bahkan *bullying* dikarenakan mereka memiliki tubuh yang tidak ideal. Maka dari itu banyak remaja wanita menjalankan program diet, mulai dari program diet yang sudah ada hingga program diet yang sedang populer saat ini. Namun dalam menjalankan program diet tidak semudah yang dibayangkan, godaan dari lingkungan maupun dari diri sendiri juga sangat mempengaruhi keberhasilan dalam menjalankan diet, terutama motivasi dan kedisiplinan diri. Banyak wanita hanya disiplin di awal saja dan memiliki motivasi karena setelah melihat tubuh wanita lain

yang ideal, namun sedikit yang akan terus bertahan hingga mencapai berat tubuh yang ideal. Menjalankan program diet sangat dibutuhkan motivasi diri sendiri untuk disiplin menjalankannya.

Permasalahan yang terjadi ini dapat dijawab dengan desain. Melalui media interaktif dalam bentuk aplikasi di android dapat menjadi media yang sangat dekat dengan target audience karena berbentuk aplikasi yang akan terus dibawa di dalam alat komunikasi target sehingga aplikasi ini tidak hanya menjadi aplikasi yang terus dapat memotivasi namun juga menjadi media pengingat untuk terus semangat menjalankan program diet. Melalui fitur-fitur yang telah dirancang sesuai dengan hal yang disukai oleh target audience seperti menggunakan warna dan visual yang *fun*. Diharapkan melalui aplikasi ini dapat membantu target dalam menjalankan program dietnya agar lebih disiplin dan termotivasi mencapai berat idealnya. Selain itu dengan banyaknya wanita yang berhasil dalam program dietnya juga diharapkan berkurangnya *stress* dan *bullying* yang terjadi pada remaja wanita saat ini, serta dapat berdampak terutama bagi kehidupannya dan menjadi inspirasi yang memotivasi bagi masyarakat yang lain.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan-Nya yang telah memberikan kekuatan, hikmat dan semangat sehingga terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini. Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Pak Hartono Karnadi dan Bu Luri Renaningtyas atas bimbingannya, terima kasih atas masukan yang telah diberikan dan kesabarannya dalam membimbing selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Pak Andrian Dektisa Hagijanto dan Pak Yusuf Hendra Yulianto yang telah menjadi penguji selama sidang awal hingga sidang akhir, terima kasih banyak atas setiap masukan yang telah diberikan.
3. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu, masukan dan bantuan selama empat tahun berkuliah di Universitas Kristen Petra.
4. Mama, papa dan koko yang memberikan dukungan, doa, nasehat, motivasi, serta dukungan materi selama empat tahun perkuliahan, dan akhirnya dapat terselesaikan perkuliahan ini dengan baik.
5. Teman-teman kelompok 16 Tugas Akhir periode 27, yang telah berjuang bersama selama satu semester ini.
6. Michelle, Marchellia, Petrina dan Catherine yang telah menemani selama empat tahun ini di bangku perkuliahan, atas suka dan duka yang telah kita lewati bersama-sama.

7. Valencia, Shierly, dan Verina yang selalu memberikan semangat untuk tidak menyerah dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, terima kasih juga atas bantuan yang telah diberikan.
8. Hudson Karana yang membantu saya dalam meralisasikan karya penulis menjadi aplikasi yang dapat menjadi dampak positif bagi banyak orang.
9. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

Acuan dari buku:

Khasanah, Nur. (2012). *Waspada! Beragam Penyakit Degeneratif Akibat Pola Makan*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Penerbit Laksana.

Irianto kus, Kusno Waluyo. (2007). *Gizi dan Pola Hidup Sehat*. Bandung : Yrama Widya

Acuan dari dokumen online:

Fa. (2014). Developer Economics : Mobile Developers Mindshare. Diunduh 07 April 2014 dari <http://agatestudio.com/blog/2014/04/>