

Perancangan *User Interface* Aplikasi “Impruv” Sebagai Akses Digital Layanan Kesehatan Mental

Zachrani Septianingrum¹, Zita Nadia²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya
Tangerang Selatan, Banten 15413, Indonesia
zachrani.septianingrum@student.upj.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya
Tangerang Selatan, Banten 15413, Indonesia
zita.nadia@upj.ac.id

9 November 2022, 22 November 2022, 27 November 2022

Abstract — *In Indonesia, the prevalence rate of mental emotional disorders is quite high. The Indonesian Ministry of Health stated that the number of people with mental disorders had increased by 6.5% during the 2020-2021 period. However, there are still many individuals who do not seek help for their mental health. Some of them do not know how to get access to adequate services. In addition, the rapid development of digital technology can be an important means of providing mental health services that are in line with the needs of the younger generation. The method used in this study is qualitative method. The purpose of this study is to design a mental health consultation application user interface that is in accordance with user needs so as to improve mental health services to be more effective and efficient. It is hoped that this application design can make it easier for the public to get access to mental health services.*

Keywords: *mental health, online counseling, applications, user interface*

Abstrak — Di Indonesia, tingkat prevalensi gangguan mental emosional cukup tinggi. Kementerian Kesehatan RI menyatakan angka penderita gangguan mental mengalami peningkatan sebesar 6.5% selama kurun waktu 2020-2021. Namun masih banyak individu yang tidak mencari pertolongan untuk kesehatan mentalnya. Beberapa di antaranya belum mengetahui bagaimana cara mendapatkan akses layanan yang memadai. Di samping itu, perkembangan teknologi digital yang sangat pesat dapat menjadi sarana penting dalam memberikan layanan kesehatan mental yang sesuai dengan kebutuhan generasi muda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *user interface* aplikasi konsultasi kesehatan mental yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan pelayanan kesehatan mental menjadi lebih efektif dan efisien. Diharapkan dengan adanya desain aplikasi ini dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan akses layanan kesehatan mental.

Kata Kunci: *kesehatan mental, konseling online, aplikasi, user interface*

PENDAHULUAN

Kesehatan mental masih menjadi salah satu permasalahan serius pada bidang kesehatan di Indonesia. Kementerian Kesehatan RI menyatakan angka penderita gangguan mental mengalami peningkatan sebesar 6.5% selama kurun waktu 2020-2021. Data terbaru menunjukkan prevalensi penderita gangguan mental di Indonesia per tahun 2021 mencapai

20% dari jumlah penduduk Indonesia atau sebanyak 50 juta penduduk. Hal ini berarti 1 dari 5 orang menderita gangguan mental. Menurut Survei Perhimpunan Dokter Spesialis Kejiwaan, dari penderita gangguan mental tersebut, 77% responden di antaranya mengalami trauma psikologis, 68% mengalami depresi, dan 66% mengalami gangguan kecemasan (NoDokter, 2022)

Gangguan mental akan sangat berbahaya bila tidak diberikan penanganan. Bukan hanya menyerang psikis, melainkan dapat mempengaruhi kesehatan fisik seseorang. Penelitian membuktikan bahwa penderita depresi berpotensi mengalami serangan jantung dua kali lebih tinggi. Sebaliknya, mental yang sehat dapat mempercepat proses penyembuhan seseorang dari penyakit (Tandoko, 2021).

Di sinilah peran ahli psikologis (psikolog) dibutuhkan untuk menolong individu keluar dari permasalahan psikologisnya. Salah satu metode yang paling terkenal dan efektif yaitu metode konseling. Namun begitu, masih banyak individu yang tidak mencari pertolongan untuk masalah kesehatan mentalnya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seperti kurangnya pemahaman tentang gangguan mental, stigma yang ada di masyarakat, kondisi finansial, serta masih banyak individu yang belum mengetahui bagaimana cara mendapatkan akses layanan yang memadai (Tartakovsky, 2013).

Pada saat ini, internet dapat dijadikan sebagai sarana penting yang memudahkan masyarakat untuk mengakses layanan kesehatan mental dalam bentuk konseling *online*. Klien dapat mengakses layanan konseling *online* ini tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hanley dalam Mansyur, dkk (2019) mengatakan bahwa konseling *online* memiliki potensi yang besar asalkan regulasi layanan dan praktiknya dilakukan secara tepat.

Di Indonesia sendiri, ada beberapa layanan yang menawarkan konseling *online* seperti Impruv. Impruv merupakan layanan digital kesehatan mental yang berdiri sejak 1 April 2021 dan berfokus pada kegiatan *self-improvement*, konseling psikologi, dan edukasi. Pelaksanaan layanan konseling *online* ini dilakukan via Zoom. Namun selain itu, Impruv ingin mengembangkan aplikasi sebagai media konseling *online* yang lebih efektif untuk klien. Karenanya penulis akan merancang *user interface* aplikasi Impruv yang dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunanya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain (1) Tingginya angka gangguan kesehatan mental di Indonesia, (2) Banyak faktor yang menyebabkan individu tidak mencari pertolongan untuk masalah kesehatan mentalnya, (3) Pelaksanaan konseling *online* Impruv masih kurang efektif dan praktis.

Aplikasi ini nantinya akan menjadi wadah yang mampu memudahkan klien dalam mencari informasi dan mengakses layanan konseling *online* yang mereka butuhkan. Aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan pelaksanaan konseling *online* Impruv menjadi lebih efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, secara holistik dengan cara deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi perbandingan.

Wawancara

Wawancara merupakan percakapan atau interaksi verbal antara peneliti dengan narasumber guna mendapatkan data mengenai pendapat mereka tentang suatu hal. Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber dari pihak Manager

Business & Development dan Content & Creative Impruv. Satu lainnya adalah seorang UI Designer.

Observasi

Observasi dalam metode kualitatif merupakan proses merekam suatu data menggunakan indra penglihatan atau pendengaran. Penulis terjun langsung dengan menjadi bagian dari Impruv untuk melakukan observasi dan diperkuat dengan observasi melalui Instagram @impruv.official. Dalam tahap ini penulis ingin menggali lebih dalam tentang *brand* Impruv itu sendiri, apa saja layanan dan informasi yang disediakan serta pola perilaku dari target market Impruv.

Studi Perbandingan

Studi perbandingan dilakukan dengan cara menggali dan mendeskripsikan penampakan visual dari aplikasi konseling *online* yang sudah beredar di masyarakat, setelah itu dilakukan analisis dan komparasi antara dua aplikasi yang dijadikan objek penelitian, yaitu aplikasi KALM dan Psikologimu hingga dapat ditarik sebuah kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Analisis Permasalahan

Sebelum memulai perancangan *user interface* aplikasi, penulis terlebih dahulu melakukan konseptualisasi yang merupakan tahap penentuan masalah berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada penelitian. Dengan begitu penulis diharapkan dapat menemukan dan menyusun konsep desain lebih mendalam.

Penulis telah melakukan riset penelitian dengan mewawancarai dua narasumber dari pihak Impruv untuk menggali informasi mendalam seputar mekanisme bisnis Impruv maupun dari segi visual Impruv itu sendiri. Dari data yang diperoleh, penulis dapat merangkum masalah utama yang dihadapi Impruv sebagai berikut (1) Alur konseling terlalu panjang dan sedikit menyulitkan klien karena harus berpindah dari satu media ke media lain (membuka *link* pendaftaran melalui Instagram, konsultasi layanan dan pembayaran melalui Whatsapp, dan pelaksanaan konseling melalui Zoom) (2) Proses konseling tidak dapat diakses secara otomatis melainkan klien harus menunggu respons admins Whatsapp terlebih dahulu. (3) Impruv hanya menyediakan konseling dalam bentuk *video call* sehingga klien tidak dapat memilih opsi lain (4) Informasi yang disediakan hanya dapat diakses melalui Instagram sehingga klien harus *scrolling* setiap kali ingin mencari informasi. Permasalahan *scrolling* ini juga menyulitkan klien dalam membaca konten yang sudah lama diunggah.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memutuskan untuk merancang media baru bagi Impruv yaitu media aplikasi *mobile*. Pemilihan media ini merujuk pada data pustaka tentang keunggulan aplikasi *mobile* dibanding dengan aplikasi desktop karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun menggunakan *smartphone* pengguna yang sebelumnya hanya bisa diakses melalui PC. Media aplikasi juga membuat konseling *online* menjadi lebih praktis serta dapat menggabungkan beberapa layanan dalam satu media. Layanan Impruv yang akan diterjemahkan dalam bentuk aplikasi, antara lain (1) konseling psikologi (2) Share to Impruv (3) Artikel, beserta penambahan fitur baru yaitu *Mood Tracker*.

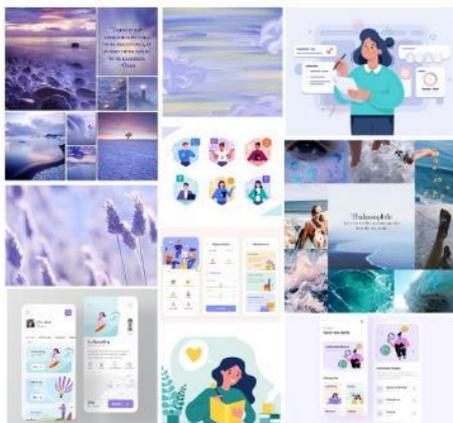
Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi dari perancangan aplikasi ini mengusung tema “Mental yang sehat dalam genggaman”. Tema ini bertujuan untuk menyampaikan pesan bahwa dengan adanya aplikasi Impruv, pengguna dapat dengan mudah mengakses layanan kesehatan mental di mana pun dan kapan pun. *Tone and manner* dari perancangan ini adalah *clean, calm, and mood-boosting*.

Konsep Visual

Desain *user interface* (UI) merupakan tampilan visual dari mesin atau perangkat lunak yang secara langsung menghubungkan sistem dengan pengguna. Tampilan visual menjadi peran penting dalam membangun interaksi karena pengguna sering menilai sistem dari *user interface* bukan dari fungsinya (Reynaldi, 2019). Jika tampilannya buruk, ini menjadi alasan bagi *user* untuk tidak menggunakan *software* tersebut. Oleh karena itu, UI harus dirancang secara estetis agar dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna sehingga terjadi keberlanjutan pemakaian *software*. Tampilan UI biasanya terdiri dari berbagai elemen yang dapat mempercantik tampilan seperti logo, *layout*, warna, dan tipografi (Janik, 2019).

Moodboard



Gambar 1. Moodboard

Dalam merepresentasikan kata kunci *calm*, penulis mencari referensi yang berhubungan dengan alam seperti air, pantai, dan langit. Kemudian untuk kata kunci *clean* akan direpresentasikan melalui *layout* dan gaya desain. Penulis akan menggunakan desain yang sederhana dan meminimalisir penggunaan elemen yang terlalu rumit. Selain itu, kesan *mood-boosting* sering kali berhubungan dengan pemilihan warna dan ilustrasi yang menarik.

Palet Warna



Gambar 2. Palet Warna

Warna menjadi hal yang mutlak digunakan dalam dunia desain. Selain untuk menarik perhatian, warna juga dapat berpengaruh pada psikologis manusia. Setiap warna memiliki makna dan karakternya tersendiri (Desriani & Franzia, 2017). Warna utama yang digunakan adalah warna ungu dan hijau. Warna ini dipilih agar dapat memberikan ketenangan dan mengurangi rasa cemas pengguna ketika menggunakan aplikasi. Secara keseluruhan tampilan, identitas warna yang terbentuk tetap dapat merepresentasikan *brand* Impruv karena penggunaan warna ungu yang merupakan warna *brand*. Selain itu penulis juga menambahkan dua warna cerah lainnya sebagai warna *optional* yaitu biru, oranye dan merah muda. Kemudian untuk menggabungkan semua kata kunci yang ada, maka penulis menggunakan palet warna dengan tema *muted color palettes* yang bersifat menenangkan namun tetap memiliki sisi cerah yang dapat memperbaiki suasana hati.

Tipografi

Penulis menggunakan *font* berjenis *sans-serif*. Jenis *font* ini dipilih karena memiliki tingkat *legibility* dan *readability* yang baik sehingga memudahkan pengguna dalam membaca banyak tulisan pada media digital. *Font sans-serif* juga identik dengan kesan modern, bersih, dan tegas. Pada perancangan ini, penulis lebih ingin menonjolkan kesan ramah namun tetap bersih dan modern untuk ditujukan kepada anak muda. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk menggunakan *font* Poppins dan Quicksand.



Gambar 3. Font Poppins dan Quicksand

Penulis menggunakan *font* Poppins sebagai *heading*. *Font* ini memiliki ketebalan yang lebih tegas sehingga cocok digunakan sebagai *heading*. Sedangkan untuk *subheading* dan *body text*, penulis tetap menggunakan *font* yang sudah dipakai Impruv sebelumnya yaitu Quicksand karena karakteristiknya yang memiliki *rounded edges* sehingga terlihat lebih ramah dan fleksibel. *Font* ini memiliki tingkat keterbacaan yang sangat mudah dan memiliki variasi ketebalan yang cukup banyak. Perpaduan warna dalam tipografi merupakan hal yang penting untuk meningkatkan keterbacaan atau readability (Kelsun & Kristanto, 2021), karena itu pada desain ini Penulis menggunakan kombinasi warna dengan tingkat kontras tinggi pada teks dan latar belakangnya.

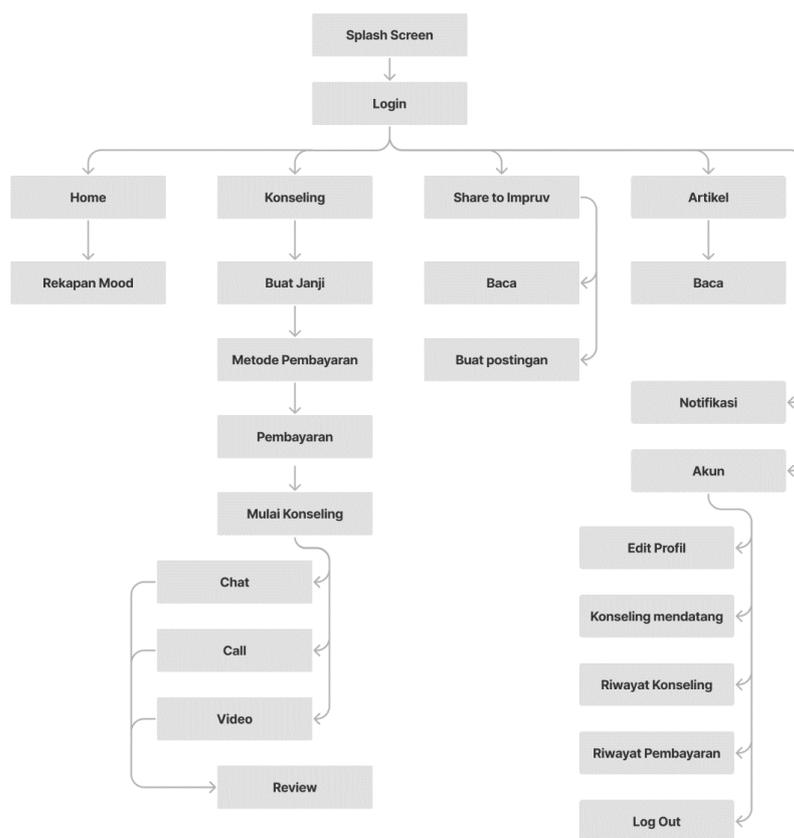
Sitemap

Sitemap merupakan daftar halaman penting yang ada pada suatu aplikasi (Janik, 2019). Dalam membuat *sitemap*, kita harus memikirkan situasi seperti apa yang akan pengguna lakukan dalam menjalankan suatu aplikasi beserta tujuan yang ingin dicapai. Setelah itu buatlah alur yang mungkin akan pengguna lakukan. *Sitemap* ini sangat membantu pengguna agar tidak tersesat saat menjelajahi aplikasi. Dalam membuat *sitemap*, seorang desainer harus memikirkan situasi seperti apa yang akan pengguna lakukan dalam menjalankan suatu aplikasi beserta tujuan yang ingin dicapai. Setelah itu barulah merancang alur yang mungkin akan pengguna lakukan. *Sitemap* ini sangat membantu pengguna agar tidak tersesat saat menjelajahi aplikasi.

Hal pertama yang akan dilihat pengguna ketika mengakses aplikasi ini adalah pilihan *log in* dengan akun yang sudah pernah dibuat sebelumnya ataupun dengan membuat akun baru. Pengguna harus memasukkan alamat email dan *password* untuk masuk ke dalam aplikasi dengan akun yang sudah ada, sedangkan pengguna harus memasukkan nama lengkap, alamat email, dan *password* untuk membuat akun baru. Pada halaman utama aplikasi, terdapat menu Beranda, Konseling, Share to Impruv, dan Artikel. Pada menu Beranda terdapat fitur *mood tracking* yang dapat diisi pengguna satu kali dalam sehari. Fitur ini berfungsi untuk memonitor perubahan *mood* yang juga dapat dijadikan acuan kapan harus melakukan konseling. Menu konseling berisi dua jenis layanan konseling yaitu bersama psikolog atau bersama konselor. Kemudian pengguna dapat memilih topik konseling agar nantinya dapat diarahkan kepada psikolog yang memiliki kompetensi sesuai dengan masalah pengguna. Setelah itu pengguna dapat memilih jadwal dan psikolog yang diinginkan untuk membuat janji. Terdapat

tiga jenis media konseling yang bisa dipilih pengguna yaitu *via chat, call, atau video call*. Kemudian pengguna dapat melanjutkan pembayaran sesuai metode pembayaran yang dipilih. Setelah pembayaran dikonfirmasi, maka pengguna dapat memulai konseling selama satu sesi (60 menit).

Pada menu Share to Improv, tersaji berbagai curhatan seputar topik psikologi pengguna lain secara anonim. Menu ini dilengkapi *filter* topik agar pengguna dapat membaca curhatan berdasarkan kategori yang dipilih. Jika pengguna membuka salah satu curhatan tersebut, pengguna bisa membaca curhatan secara lengkap yang akan ditanggapi oleh psikolog pada kolom komentar. Selain itu terdapat fitur “Buat postingan” bagi pengguna yang ingin mengunggah curhatannya. Bagian terakhir yaitu Menu artikel berisi kumpulan artikel seputar topik psikologi yang dapat dibaca pengguna. Menu ini juga memiliki *filter* topik agar pengguna dapat membaca artikel berdasarkan kategori yang dipilih.



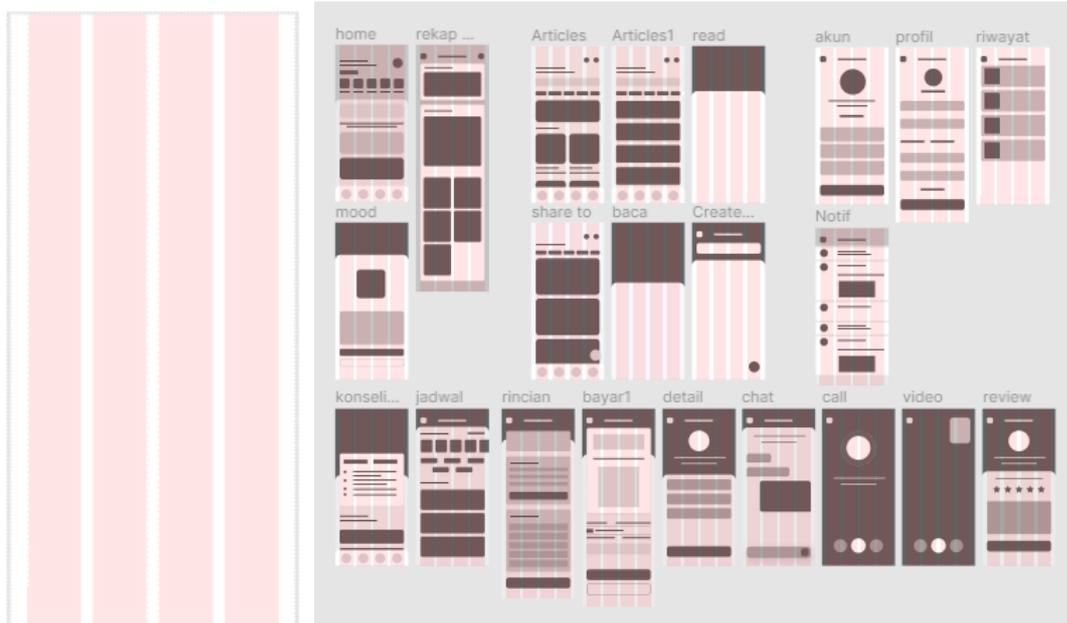
Gambar 4. Sitemap Aplikasi

Sistem Grid dan Wireframe

Layout menjadi salah satu aspek penting dalam interface design yang berfokus pada kesesuaian penempatan teks dan elemen desain sehingga dapat memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disajikan. Layout sangat berkaitan dengan pengurutan, maka dari itu hal utama yang harus diperhatikan dalam membuat layout adalah grid. Grid ini bertujuan untuk membuat desain menjadi rapi dan memudahkan penyampaian alur informasi. Umumnya setiap desain memiliki grid yang tidak terlihat. Menurut Landa dalam Anggelo (2015) di dalam sebuah grid terdapat bagian-bagian yaitu *margin* dan kolom. Agar desain tetap tampil dengan baik pada *desktop*, tablet, dan telepon pintar maka desain grafis harus menggunakan jenis desain responsif yang dapat menyesuaikan desain dengan layar perangkatnya. Aturan yang baik untuk lebar masing-masing kolom adalah 65 pixels, dan masing-masing *gutter* adalah 20 pixels. Karena resolusi layar telepon pintar umumnya 360 pixel, maka *layout* desain dapat

dibagi menjadi 4 kolom. Hal ini berbeda dengan *layout* pada tablet yang menggunakan 8 kolom dan *desktop* yang menggunakan 12 kolom.

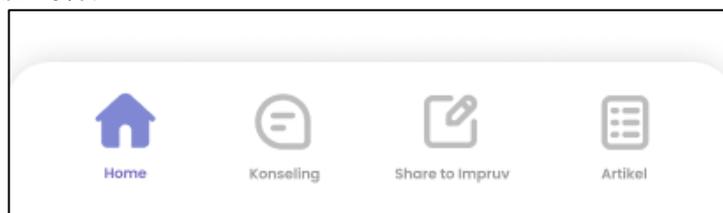
Sistem *grid* yang digunakan adalah *column grid* yang terbagi ke dalam 4 kolom dengan *margin* 25 px dan *gutter* 20 px. Pemilihan *grid* ini didasari oleh aturan *grid* yang baik untuk resolusi layar *smartphone*. Setelah menetapkan *system grid* yang akan digunakan, penulis memulai dengan membuat kerangka berupa sketsa atau struktur sebagai pertimbangan dalam pengembangan aplikasi ini atau lebih dikenal dengan istilah *wireframe*. *Wireframe* berfungsi sebagai visualisasi dari penempatan semua fitur yang ada termasuk tombol, ikon, gambar, teks pada aplikasi. Penempatan setiap fitur yang ada pada aplikasi akan disusun sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 5. Grid System dan Wireframe

Navigasi

Pada perancangan aplikasi, perlu ditetapkan navigasi agar pengguna dapat menjelajahi aplikasi dengan mudah. Dalam hal ini, penulis menggunakan navigasi berjenis *tap menu*. Navigasi *tab menu* berisi ikon-ikon yang akan mengarahkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lain. Ikon ini dilengkapi dengan label untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui maknanya. Dalam navigasi ini, *tap* yang diklik dibuat lebih mencolok dari yang lain dengan warna ungu sedangkan *tap* yang sedang tidak diklik akan berwarna hitam dengan transparansi 40%.

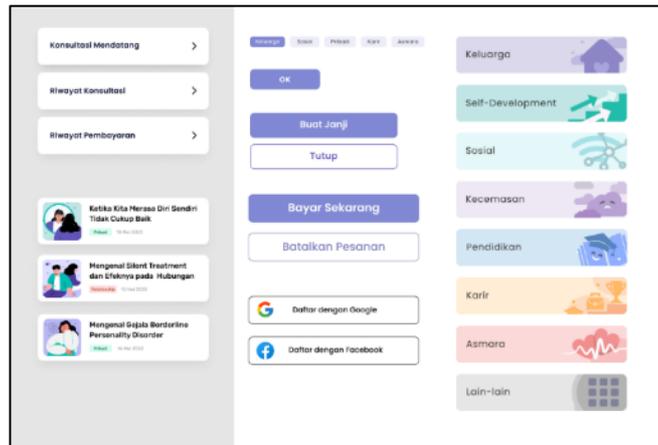


Gambar 6. Navigasi

Button

Sebagian besar *button* yang digunakan pada perancangan aplikasi ini berbentuk persegi panjang dengan jenis sudut yang sedikit membulat agar menciptakan kesan ramah. *Button* utama diberi warna ungu yang merupakan warna utama dalam palet warna sedangkan kumpulan *button* yang membentuk *list* menu diberi warna putih. Khusus untuk *button* berwarna putih diberikan *drop shadow* secara minimalis dengan *opacity* 11%, *spread* -9 dan *blur* 23.

Ada pula *button* yang menampilkan pilihan topik konseling diberi tambahan gambar untuk memperjelas makna dari *button* tersebut.



Gambar 7. *Button*

Ilustrasi

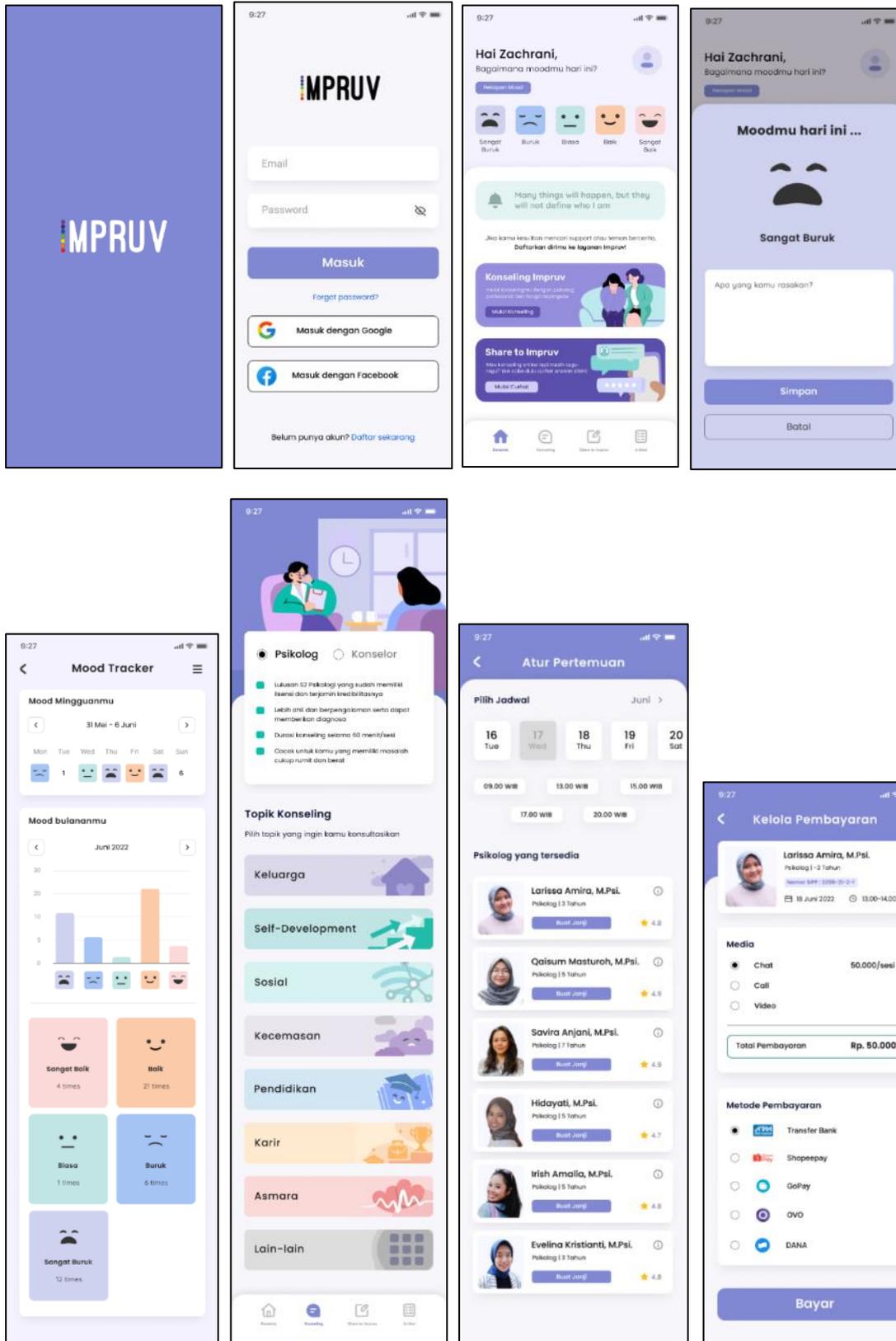
Ilustrasi digunakan untuk kepentingan *thumbnail* artikel maupun *header* pada halaman konseling. Gaya ilustrasi yang digunakan berjenis *flat design* dengan teknik pewarnaan *blocking* agar terlihat sederhana. Warna yang digunakan didominasi oleh warna utama yaitu ungu dan hijau dengan memainkan *value* warna agar keseluruhan tampilan terlihat konsisten.

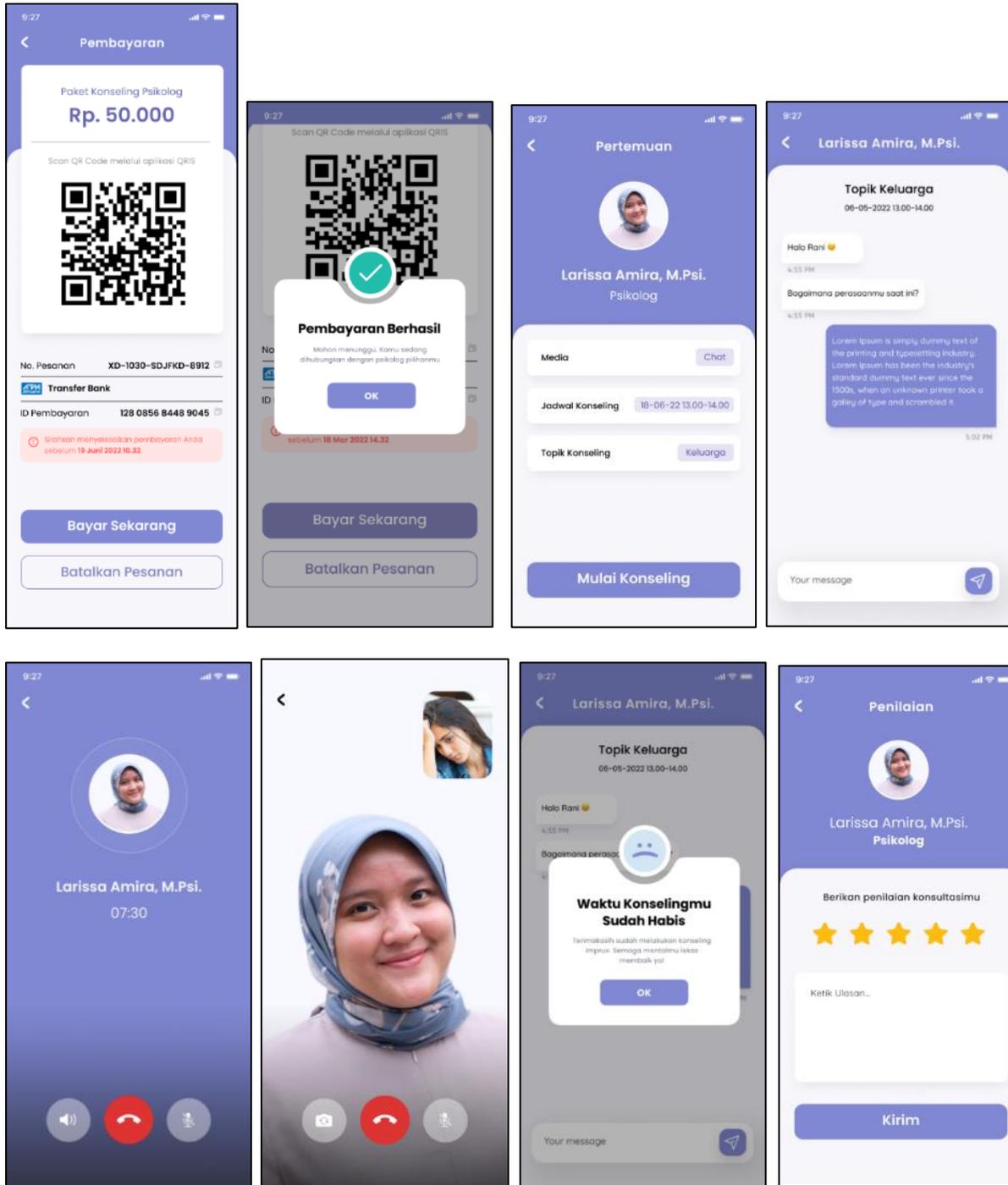


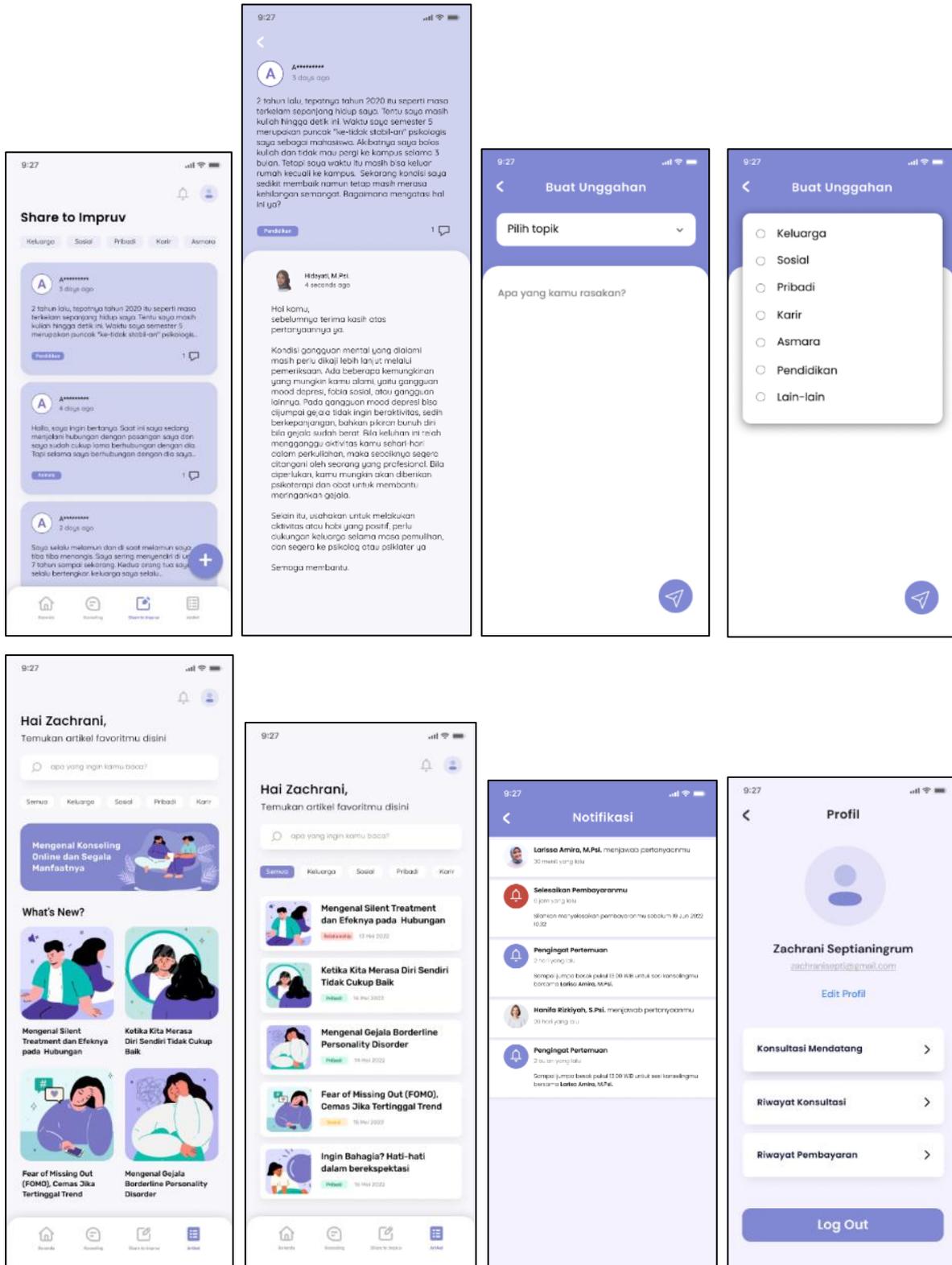
Gambar 8. Ilustrasi

Hasil Karya

Setelah merancang elemen-elemen visual yang dibutuhkan, selanjutnya penulis menggabungkan seluruh elemen visual tersebut menjadi satu kesatuan *user interface* aplikasi yang meliputi warna, tipografi, logo, ikon, tombol, *grid*, dan navigasi.







KESIMPULAN

Banyak hal-hal yang penulis pelajari selama merancang aplikasi ini salah satunya adalah pemahaman tentang pemilihan elemen visual yang baik pada media aplikasi. Penulis juga menyadari pentingnya target *user* untuk menghasilkan aplikasi yang tepat guna. Sehingga penulis tidak hanya memikirkan segi tampilannya saja melainkan juga belajar merancang *usability* yang baik pada aplikasi. Namun, masih terdapat kekurangan dari aplikasi ini karena keterbatasan alat bantu yang digunakan yaitu *website* Figma. *Website* ini harus diakses menggunakan koneksi internet sehingga kelancaran jalannya prototipe bergantung pada koneksi internet. Selain itu, Figma juga tidak bisa memasukkan audio ke dalam aplikasi. Penulis juga membatasi perancangan ini untuk desain *user interface* sehingga aplikasi ini tidak dapat diujicobakan secara riil dengan ilmu *programming*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggelo, L. R. (2015). Perancangan aplikasi mobile phone untuk layanan shuttle atau feeder bus di kawasan tangerang. *Thesis*.
- Benaya, A. (2015). Perancangan aplikasi direktori desain grafis untuk mahasiswa desain grafis di tangerang. *Thesis*.
- Desriani, Z., & Franzia, E. (2017). PERANAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PERANCANGAN BUKU MOTIVASI “DIBESARKAN OLEH SATU”. *Seminar Nasional Cendekiawan*.
- Haryati, A. (2020). Online Counseling Sebagai Alternatif Strategi Konselor dalam Melaksanakan Pelayanan E-Counseling di Era Industri 4.0. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 9-16.
- Indrianty, T. M. (2016). Perancangan visual user interface mobile application majalah cosmopolitan. *Thesis*.
- Infografis: Data Penyakit Mental di Indonesia Selama Pandemi*. (2022, Maret 7). Dipetik Maret 15, 2022, dari NoDokter: <https://nodokter.com/data-penyakit-mental-di-indonesia-selama-pandemi>
- Janik, A. (2019, Agustus 13). *6 Steps Of UX/UI Design Process*. Dipetik Februari 3, 2022, dari Selloe: <https://selloe.com/blog/6-steps-of-uxui-design-process>
- Kelsun, H., & Kristanto, D. D. (2021). Perancangan Aplikasi “Family Pass!” Sebagai Alat Bantu Dalam Pengasuhan Anak. *Widyakala Journal of Pembangunan Jaya University*, 33-40.
- Kennard. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile untuk Melatih Meditasi pada Remaja. *Thesis*.
- Lewis, S. (2016, Mei 11). *6 Easy Steps To Better Icon Design*. Dipetik Februari 4, 2022, dari Smashing Magazine: <https://www.smashingmagazine.com/2016/05/easy-steps-to-better-logo-design/>
- Mansyur, A. I., Badrujaman, A., Imawati, R., & Fadhillah, D. N. (2019). KONSELING ONLINE SEBAGAI UPAYA MENANGANI MASALAH PERUNDUNGAN DI KALANGAN ANAK MUDA. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 140-142.
- Nilsson, T. (2006). Legibility of colored print. *International Encyclopedia of Ergonomics - 2nd Edition*, 1440-1452.
- NoDokter. (2022, Maret 15). *Infografis: Data Penyakit Mental di Indonesia Selama Pandemi*. Diambil kembali dari <https://nodokter.com/data-penyakit-mental-di-indonesia-selama-pandemi>
- Patterson, R. (2019). *Graphic Design*. Tullinge: Institute for Infology.

Perancangan Buku Ilustrasi Bertema SelfLove Untuk Pembaca Perempuan Usia Remaja dan Dewasa Muda. (t.thn.).

Reynaldi, A. (2019). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI). *Skripsi*, 21-28.

Suhardi. (2017). Perancangan Ulang Desain Tampilan Ui/Ux Umn Mobile App. *Thesis*, 27-37.

Tandoko, R. (2021, September 5). *Menjaga Kesehatan Mental di Masa Pandemi: Apa Pentingnya?* Dipetik Maret 15, 2022, dari Medium: <https://medium.com/komunitas-blogger-m/menjaga-kesehatan-mental-dbf73da25a3c>

Tartakovsky, M. (2013, Januari 14). *What Prevents People From Seeking Mental Health Treatment?* Dipetik Januari 28, 2022, dari PsychCentral: <https://psychcentral.com/blog/what-prevents-people-from-seeking-mental-health-treatment#1>