

ABSTRAK

Serangan panik dapat terjadi pada kapan saja dan dimana saja. Seseorang yang mengalami serangan panik secara tiba-tiba pada awalnya tidak dapat berpikir apa yang harus mereka lakukan untuk mengurangi serangan panik yang muncul secara tiba-tiba. Kejadian ini berhubungan dengan judul dari tugas akhir ini yaitu 'Perancangan Aplikasi *Mindfulness* Mengatasi *Panic Attack* dalam Kehidupan Sehari-hari' dengan rumusan masalah bagaimana cara mengatasi serangan panik yang berlangsung pada kehidupan sehari-hari dengan menggunakan salah satu materi dalam mata kuliah jurusan Desain Komunikasi Visual, yaitu UI/UX. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi dan gejala-gejala yang terjadi apabila seseorang terkena serangan panik serta bagaimana merancang informasi tersebut secara interaktif kepada penggunanya. Pada perancangan ini, ruang lingkup sebagai batasan masalah pada perancangan adalah seseorang yang berusia 15-30 tahun dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Rentang usia yang digunakan adalah rentang usia seseorang yang dapat dikatakan sebagai rentang usia produktif dan rentan terkena penyakit. Metode yang digunakan yaitu mewawancarai seseorang yang pernah mengalami serangan panik serta studi pustaka dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk membuat perancangan tugas akhir ini.

Kata Kunci : Serangan Panik, UI/UX, Desain Komunikasi Visual