

PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN DAN PENGENDALIAN EMOSI PADA REMAJA



PERANCANGAN

**Oleh :
MHD.MAKRUF AL HAFIZ
NIM: 1412303024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN DAN PENGENDALIAN EMOSI PADA REMAJA



PERANCANGAN

**Oleh :
MHD.MAKRUF AL HAFIZ
NIM: 1412303024**

**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
2020**

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN DAN PENGEDALIAN EMOSI PADA REMAJA diajukan oleh Mhd. Makruf Al Hafiz, NIM 1412303024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Mei 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,




Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003/ NIDN 0022056503

Pembimbing II/ Anggota,



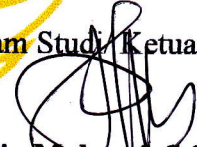
Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19821113 2014041001/ NIDN 0013118201

Penguji/ Anggota




Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19801125 200812 4 003/ NIDN 0025118007

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,





Indiria Maharji, S.Sn., M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Ketua Jurusan/ Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

Bapak dan Ibu

*Kenali dirimu, kenali musuhmu, dan kenali medan tempurmu. Dan kau akan
memenangi seribu pertempuran” (Sun Tzu)*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama :

Nama : Mhd. Makruf Al Hafiz

NIM : 1412303024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **“PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN DAN PENGENDALIAN EMOSI PADA REMAJA”** yang dibuat untuk melengkapi sebagai persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 06 Mei 2020

Penulis

Mhd. Makruf Al Hafiz

1412303024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan dibawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Mhd. Makruf Al Hafiz

NIM : : 1412303024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN DAN PENGENDALIAN EMOSI PADA REMAJA**. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan ke bentuk lain, mengelolanya, dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan *royalti* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 06 Mei 2020

Penulis

Mhd. Makruf Al Hafiz

1412303024

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, karunia, kesempatan, semangat, dan waktu yang diberikan hingga detik ini, sehingga laporan Tugas Akhir Perancangan Website pengenalan dan pengendalian emosi pada remaja dapat terselesaikan.

Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir merupakan puncak dari pendidikan dalam menerapkan apa yang sudah diterima selama menjalani masa studi. Ilmu-ilmu yang diterima kemudian diterapkan dan dituangkan menjadi sebuah perancangan *Website*. Perancangan ini bertujuan untuk menguji kemampuan dalam mengolah suatu permasalahan menjadi sebuah solusi dalam bentuk desain, khususnya dalam bentuk *Website*

UCAPAN TERIMAKASIH

Tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Berkat bantuan dan dukungan tersebut, perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Prof, Dr.M. Agus Burhan, M.Hum, Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Bapak_Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., Selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Pembimbing I dan Dosen Wali penulis atas masukan dan saran selama menjalani Tugas Akhir.
7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing II, atas segala masukan dan saran-sarannya selama menjalani Tugas Akhir.
8. Segenap dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalamannya.
9. Ni Putu Pradnya Krishna Sari, atas ide, saran, masukan, dukungan dari awal hingga akhir proses pengerjaan dan juga membantu dalam pengerjaan media pendukung dan sebagai *illustrator*
10. Rahmayani, Selaku narasumber dari Tim *detak project* yang sudah meluangkan waktunya untuk diwawancarai dan memberikan data *up to date* tentang dunia remaja dan psikiologi.
11. Angga, Wismoyo Adi Nugroho, Jauhari Aziz, Muhammad Saiful Bahri, dan Teo, atas dukungannya setiap waktu.
12. Plainthing studio atas waktu dan masukan dan sarannya
13. Teman-teman satu angkatan 2014 DKV ISI Yogyakarta.

Perancangan ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Kritik dan saran dibutuhkan sebagai perbaikan untuk di masa depan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 06 Mei 2020

Mhd. Makruf Al Hafiz

PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN DAN PENGENDALIAN EMOSI PADA REMAJA

Oleh: Mhd. Makruf Al Hafiz

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang bagaimana emosi mampu mempengaruhi dan berdampak pada kehidupan kita sehari-hari. Pada remaja yang mengalami fase pubertas, mengalami perubahan emosi sangat mudah terlihat, mulai dari pengambilan keputusan yang cenderung irrasional hingga kepekaan mereka dalam merasakan sesuatu, bertindak agresif bahkan cenderung suka memberontak. Kemampuan dalam mengenali dan mengendalikan emosi sangat berdampak sekali dengan kondisi psikis maupun fisik seseorang, bahkan ia mempengaruhi cara kita bersosial dan gaya hidup kita. Faktor yang mempengaruhinya beragam mulai dari internal hingga eksternal, seperti sekolah, lingkungan tempat tinggal, didikan orang tua, pubertas dll. Banyak remaja yang belum mampu mengendalikan emosinya itu terlihat dengan masih maraknya kasus penganiayaan, stress dan depresi yang menandakan remaja di Indonesia belum mampu mengendalikan emosinya secara baik. Adapun dari hasil penelitian ini selanjutnya digunakan sebagai landasan merancang media yang mampu dijangkau oleh siapapun dan dimanapun khususnya remaja. Website dinilai menjadi media yang efektif dan efisien, selain dengan kelebihan membuat konten yang banyak. Website juga mampu memberikan interaksi dua arah terhadap penggunanya.

Kata Kunci: pubertas, emosi, website, pengendalian.

WEB DESIGN OF EMOTION RECOGNITION AND CONTROL OF ADOLESCENTS

By: Mhd. Makruf Al Hafiz

ABSTRACT

This research discusses how emotions are able to influence and impact our daily lives. In adolescents who experience the puberty phase, experiencing emotional changes is very easily seen, starting from making decisions that tend to be irrational to their sensitivity in feeling something, act aggressively, and even tend to rebel. Even it affects the way we socialize and our lifestyle. The factors that influence it vary from internal to external, such as school, neighborhood, parental education, puberty, etc. many adolescents who have not been able to control their emotions can be seen with the rampant cases of persecution, stress, and depression indicate that adolescents in Indonesia have not been able to control their emotions properly. The results of this study are then used as a basis for designing media that can be reached by anyone and anywhere especially teenagers. The website is considered to be an effective and efficient medium, in addition to the advantages of creating content that many websites are also able to provide two-way interaction with users. Keywords: teenagers, puberty, emotions

Keywords: puberty, emotions, website, control.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR SKEMA	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	3
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
G. Skematik Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Perkembangan Emosi Psikolog Remaja.....	9
2. Pengertian Emosi.....	9
3. Macam-macam emosi dan Reaksinya	9
4. Fungsi Emosi.....	16
5. Pengaruh Emosi Terhadap Perilaku Dan Perubahan Fisik.....	17
6. Faktor Yang Mempengaruhi Emosi	17
7. Website.....	23
8. Tinjauan Desain Web.....	26

9. Tinjauan Ilustrasi.....	29
10. Jenis-jenis Ilustrasi	34
11. Tinjauan Warna	35
12. Tinjauan Tipografi.....	40
B. Data Klien	48
1. Unala	48
2. Analisis Data	49
C. Sintesis	50
BAB III KONSEP PERANCANGAN	51
A. Tujuan Komunikasi.....	51
B. Strategi Komunikasi.....	51
C. Tujuan Media	52
1. Segmentasi Target Audiens.....	52
D. Strategi Media	53
1. Media Utama	53
2. Media Pendukung.....	54
3. Media merchandise	54
4. Filter Instagram	54
E. Tujuan Kreatif.....	55
F. Strategi Kreatif.....	55
G. Navigasi Website	60
H. Proses Merancang Website	61
BAB IV VISUALISASI.....	63
A. Studi Visual.....	64
1. Logo.....	64
2. Asseting	66
3. Studi Foto	67
4. Studi Warna	68
5. Studi Layout	69
B. <i>WireFrame</i>	72
C. <i>High Fidelity Design</i>	90
D. <i>Mockup</i>	116

<i>E. Media Pendukung</i>	117
BAB V PENUTUP	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	129

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 <i>Anatomy</i> Website.....	30
2. Gambar 2.2 <i>Grid</i> Pada Website	31
3. Gambar 2.3 <i>Balance</i> pada Website	32
4. Gambar 2.5 <i>Emphasis</i> pada Website.....	33
5. Gambar 2.6 Ilustrasi Infografik.....	35
6. Gambar 2.7 Ilustrasi Dekoratif.....	36
7. Gambar 2.8 Gambar Kartun Gigs	37
8. Gambar 2.9 Gambar Kartun Editorial	38
9. Gambar 2.10 Gambar Kartun Karikatur.....	39
10. Gambar 2.11 Gambar Kartun Animasi	49
11. Gambar 2.12 Warna Merah.....	40
12. Gambar 2.13 Warna Kuning	41
13. Gambar 2.14 Warna Biru	41
14. Gambar 2.15 Warna Hijau	42
15. Gambar 2.16. Warna Biru Tua.....	42
16. Gambar 2.17 Warna Merah Muda	43
17. Gambar 2.18 Warna Ungu	43
18. Gambar 2.19 Warna Putih.....	44
19. Gambar 2.20 Warna Hitam	44
20. Gambar 2.21 Tipografi Roman	45
21. Gambar 2.22 Tipografi Serif.....	46
22. Gambar 2.23 Tipografi Slab Serif.....	46
23. Gambar 2.24 Tipografi Serif.....	47
24. Gambar 2.25 Tipografi Script	47
25. Gambar 2.26 Tipografi Miscellaneous.....	48
26. Gambar 3.1 Referensi Ilustrasi.....	57
27. Gambar 3.2 Referensi Ilustrasi.....	58
28. Gambar 3.3 Preview Font Florent Bold.....	58

29. Gambar 3.4 Preview Font Cobbler Medium	59
30. Gambar 3.5 Sistem Navigasi Informasi Website	60
31. Gambar 4.1 Foto Referensi	63
32. Gambar 4.2 Foto Referensi	63
33. Gambar 4.3 Sketsa Logo	64
34. Gambar 4.4 Logo Terpilih.....	65
35. Gambar 4.5 Logo Alternatif.....	65
36. Gambar 4.6 Referensi Ilustrasi Flat	66
37. Gambar 4.7 Foto Referensi	67
38. Gambar 4.8 Foto Referensi	67
39. Gambar 4.9 Referensi Palet warna.....	68
40. Gambar 4.10 Referensi <i>Layout</i>	69
41. Gambar 4.11 Referensi <i>Layout</i>	69
42. Gambar 4.12 Referensi <i>Headline</i>	70
43. Gambar 4.13 Referensi <i>Bodyteks</i>	71
44. Gambar 4.14 <i>Wireframe Home</i>	72
45. Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Terpilih Untuk Home	73
46. Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Emosi Perasaan Dan Mood	74
47. Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Terpilih Untuk Emosi Perasaan Dan Mood	75
48. Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Terpilih Untuk Macam-Macam Emosi	76
49. Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Sub Macam-Macam Emosi	77
50. Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Terpilih Untuk Sub Macam-Macam Emosi	78
51. Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Pengaruh Emosi	79
52. Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Terpilih Untuk Pengaruh Emosi.....	80
53. Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Fungsi Emosi.....	81
54. Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Terpilih Untuk Fungsi Emosi.....	82
55. Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Faktor mempengaruhi Emosi	83
56. Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Terpilih Untuk Faktor Mempengaruhi Emosi..	84
57. Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> pengendalian Emosi	86
58. Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Terpilih Untuk pengendalian Emosi	87
59. Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Game Interaktif	88
60. Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Terpilih Untuk Game Interaktif	89

61. Gambar 4.32 <i>High Fidelity</i> Landing Page	90
62. Gambar 4.33 <i>High Fidelity</i> Main Menu.....	90
63. Gambar 4.34 <i>High Fidelity</i> Perbedaan Emosi Perasaan Dan Mood	91
64. Gambar 4.35 <i>High Fidelity</i> Perbedaan Emosi Perasaan Dan Mood	91
65. Gambar 4.36 <i>High Fidelity</i> Macam-Macam Emosi	92
66. Gambar 4.37 <i>High Fidelity</i> Sub Macam-Macam Emosi Dasar	93
67. Gambar 4.38 <i>High Fidelity</i> Sub Macam-Macam Emosi Dasar	93
68. Gambar 4.39 <i>High Fidelity</i> Sub Macam-Macam Emosi Dasar	94
69. Gambar 4.40 <i>High Fidelity</i> Sub Macam-Macam Emosi Dasar	94
70. Gambar 4.41 <i>High Fidelity</i> Sub Macam-Macam Emosi Dasar	95
71. Gambar 4.42 <i>High Fidelity</i> Sub Macam-Macam Emosi Dasar	95
72. Gambar 4.43 <i>High Fidelity</i> Fungsi Emosi	96
73. Gambar 4.44 <i>High Fidelity</i> Faktor Mempengaruhi Emosi	97
74. Gambar 4.45 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	98
75. Gambar 4.46 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	98
76. Gambar 4.47 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	99
77. Gambar 4.48 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	99
78. Gambar 4.49 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	100
79. Gambar 4.50 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	100
80. Gambar 4.51 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	101
81. Gambar 4.52 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	101
82. Gambar 4.53 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	102
83. Gambar 4.54 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	102
84. Gambar 4.55 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	103
85. Gambar 4.56 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	103
86. Gambar 4.57 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	104
87. Gambar 4.58 <i>High Fidelity</i> Sub Faktor Mempengaruhi Emosi	104
88. Gambar 4.59 <i>High Fidelity</i> Mengendalikan Emosi	105
89. Gambar 4.60 <i>High Fidelity</i> Game	106
90. Gambar 4.61 <i>High Fidelity</i> Game	106
91. Gambar 4.62 <i>High Fidelity</i> Game	107
92. Gambar 4.63 <i>High Fidelity</i> Game	107

93. Gambar 4.64 <i>High Fidelity</i> Game.....	108
94. Gambar 4.65 <i>High Fidelity</i> Game.....	108
95. Gambar 4.66 <i>High Fidelity</i> Game.....	109
96. Gambar 4.67 <i>High Fidelity</i> Game.....	109
97. Gambar 4.68 <i>High Fidelity</i> Game.....	110
98. Gambar 4.69 <i>High Fidelity</i> Game.....	110
99. Gambar 4.70 <i>High Fidelity</i> Game.....	111
100. Gambar 4.71 <i>High Fidelity</i> Game.....	111
101. Gambar 4.72 <i>High Fidelity</i> Game.....	112
102. Gambar 4.73 <i>High Fidelity</i> Game.....	112
103. Gambar 4.74 <i>High Fidelity</i> Game.....	113
104. Gambar 4.75 <i>High Fidelity</i> Game.....	114
105. Gambar 4.76 <i>High Fidelity</i> Game.....	115
106. Gambar 4.77 <i>High Fidelity</i> Game.....	116
107. Gambar 4.78 <i>High Fidelity</i> Game.....	117
108. Gambar 4.79 <i>High Fidelity</i> Game.....	118
109. Gambar 4.80 Mockup Responsive Web.....	118
110. Gambar 4.81 Mockup Handphone dan Ipad	119
111. Gambar 4.82 Merchandise	119
112. Gambar 4.83 WhatsApp Sticker	120
113. Gambar 4.84 Sosial Media Konten	121
114. Gambar 4.85 Sosial Media Konten	122
115. Gambar 4.87 Sosial Media Konten	123
116. Gambar 4.88 Filter Instagram	123
117. Gambar 6.1 Foto Presentasi Melalui Zoom	129
118. Gambar 6.2 Poster Pameran.....	130

DAFTAR SKEMA

Skema

1. Skematika perancangan.....	7
2. Skema Navigasi Website.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang terus tumbuh dan berkembang, setiap manusia akan melewati proses atau fase dimana mereka melewati masa transisi dari satu fase ke fase lain atau kita kenal dengan nama masa pubertas. Pubertas juga seringkali dikatakan sebagai gerbang menuju pintu kedewasaan atau kematang individu seseorang, baik secara fisik mau psikis. Pubertas adalah fase dimana menjadi transisi dari anak-anak menuju dewasa, biasanya terjadi pada anak usia 10-24 tahun. Mereka dengan rentang waktu tersebut dikatakan sebagai remaja. Di Indonesia sendiri menurut Kepala Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Surya Chandra Surapaty menyebutkan pada 2016, penduduk remaja berusia 10-24 tahun berjumlah 66,3 juta jiwa dari total penduduk sebesar 258,7 juta sehingga satu di antara empat penduduk adalah remaja

Remaja yang mengalami masa pubertas perlu mengetahui perubahan perubahan yang terjadi pada dirinya. Ketidaktahuan mengenai perubahan yang terjadi pada dirinya dan mengapa hal itu terjadi dapat menimbulkan rasa berbagai kekhawatiran. Mereka akan bertanya-tanya apakah perubahan itu suatu hal yang normal, apakah semua orang mengalaminya dan apa yang harus mereka lakukan dengan perubahan tersebut

Emosi merupakan suatu reaksi yang terjadi pada fisiologi manusia yang dapat menimbulkan reaksi terhadap sesuatu. Emosi yang berlebihan seperti sedih misalnya, dapat mempengaruhi kesehatan, baik mental maupun psikis. Pada masyarakat umum, emosi dikenal dengan makna '*sempit*' karena emosi dikonotasikan hanya bermakna marah. Padahal emosi memiliki spektrum yang luas sekali.

Namun pengetahuan akan emosi ini tidak diberikan atau diajarkan di sekolah secara khusus dan mendalam, padahal pengetahuan ini cukup penting ditanamkan sejak dini. Dalam beberapa kasus misalnya remaja laki-laki yang tak mampu mengendalikan emosi kemarahannya, berawal dari saling menghardik di media sosial yang berujung tawuran dan memakan korba jiwa karna tak mampu emosi kemarahannya. Kasus berbeda namun serupa belum lama ini juga terjadi, seorang siswi pontianak yang dianiaya oleh beberapa teman lain hingga menjadi viral di media sosial, setelah diselidiki ternyata korban dan pelaku saling menghardik satu sama lain hingga berujung penganiayaan. Kesulitan belajar karena ketidakstabilan emosi merupakan salah satu penyebab merendahnya potensi akademik siswa. oleh karena itu, ketidakstabilan emosi juga hal yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan pelajar, emosi yang stabil menguntungkan siswa untuk memusatkan perhatian pada aktivitas, meningkatkan kepercayaan diri, dan membuat para remaja sebagai siswa dapat menggunakan pikiran atau kecerdasannya dengan baik dan sesuai. Dan masih banyak lagi kasus yang merugikan bagi remaja akibat tak mampunya mengendalikan emosi.

Kesimpulan diatas penting mengedukasi mengenai emosi semenjak remaja, ketidakmampuan dalam mengendalikanya akan membawa banyak sekali dampak dalam kehidupan baik secara sosial dan individu. Oleh karna itu diperlukan media yang komunikatif, menarik dan interaktif untuk menyampaikan pengetahuan ini. website dinilai menjadi media yang tepat dalam mengkomunikasikan pesan ini karna selain biaya yang produksi yang lumayan cukup murah ia juga mampu menjangkau khalayak remaja lebih luas dan tak mengenal waktu dan tempat. Website dinilai menjadi media yang tepat dalam mengkomunikasikan pesan ini karna selain biaya yang produksi yang lumayan cukup murah ia juga mampu menjangkau khalayak remaja lebih luas dan tak mengenal waktu dan tempat. Tidak hanya itu, website juga mampu menampilkan konten yang beragam,

menarik dan interaktif. Ditambah lagi penggunaan internet di Indonesia saat ini sangatlah tinggi khususnya dikalangan remaja.k

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang website yang menarik dan edukatif tentang pengenalan pengendalian emosi bagi remaja?

C. Tujuan perancangan

1. Tujuan umum

Merancang *website* mengenal dan mengendalikan emosi pada remaja

2. Tujuan khusus

- a. Menambah pengetahuan remaja tentang emosi dan berbagai faktor yang melatarbelakanginya
- b. Menambah wawasan remaja bentuk-bentuk pengendalian emosi baru

D. Batasan Masalah

Dalam perancangan *website* ini dibuat berdasarkan batasan – batasan berikut :

1. Batasan masalah

Batasan objek berfokus pada emosi, anak remaja yang sedang mengalami masa pubertas.

2. Media Perancangan

Dalam perancangan terbagi menjadi dua media , yaitu media utama, dan Media pendukung. Media utama berupa website sedangkan media pendukung berupa media sosial. Untuk keperluan sosialisasi dan penyebaran informasi diserahkan kepada dinas pendidikan dan dinas kesehatan sepenuhnya.

3. Target Audiens

Target audiens utama dari website ini adalah remaja laki-laki maupun remaja perempuan dari usia 15-21 tahun. Sedangkan target yang lebih

umum adalah orang tua yang memiliki anak sedang mengalami masa pubertas.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi mahasiswa

Menambah dan mengembangkan kemampuan diri dan cara berfikir kreatif

- a. Dapat merancang website yang memberikan dampak dan manfaat nyata, sehingga tidak hanya sebagai pemenuhan kewajiban mengerjakan tugas akhir perguruan tinggi saja.
- b. Menambah wawasan mahasiswa karena dalam perancangan ini membutuhkan ide kreatif yang didapat melalui brainstorming yang dipadukan dengan data yang ada di lapangan sehingga dapat tercipta suatu hal yang memiliki kebaruan.
- c. Ini merupakan bentuk pengaplikasian teori yang didapat selama menuntut ilmu pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- d. Secara praktis, perancangan ini dapat menjadi rujukan konseptual bagi mahasiswa khususnya desainer komunikasi visual dalam rangka pengembangan proses belajar dalam menyelesaikan suatu masalah dengan memberikan solusi yang kreatif.

2. Manfaat bagi institusi

Dapat digunakan sebagai bahan studi perbandingan media interaktif dan menjadi bahan kajian bagi mahasiswa yang membutuhkan juga memperkaya literatur akademik dan perpustakaan institusi.

3. Manfaat bagi Remaja

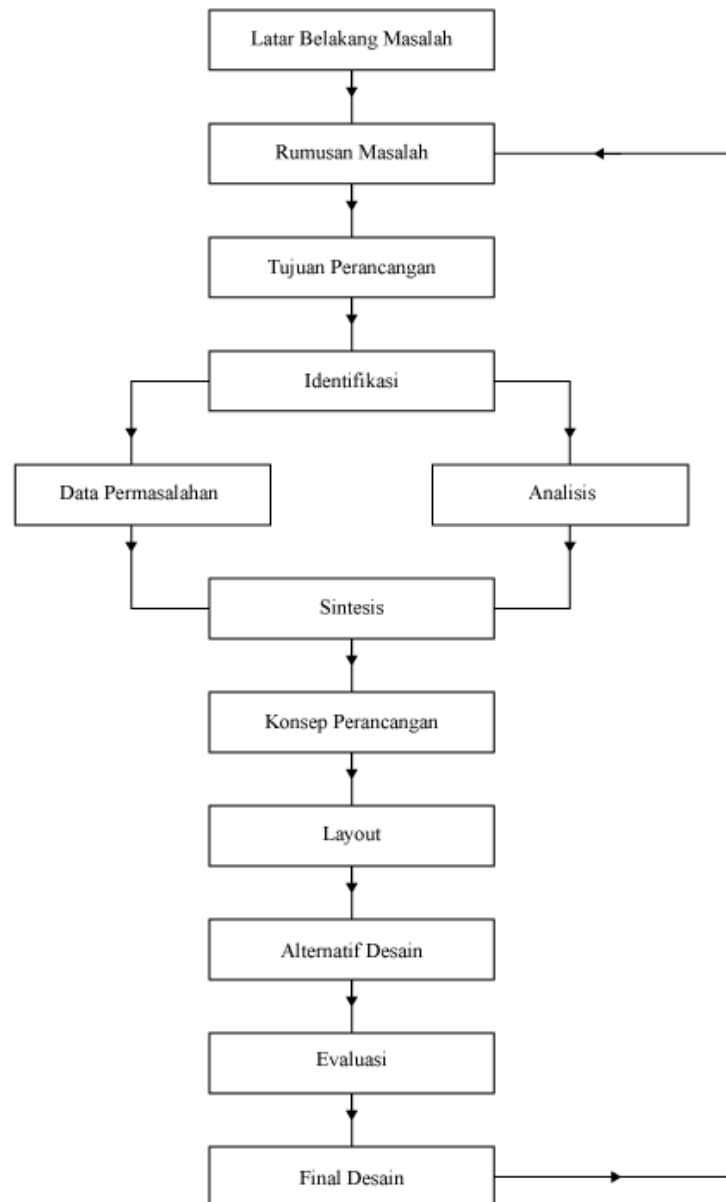
- a. Membantu remaja menghadapi masa puber
- b. Menambah pengetahuan remaja akan emosi
- c. Memberikan kesadaran akan pentingnya pengendalian emosi

F. Metode Penelitian

1. Metode pengumpulan data
 - a. Data verbal Data diperoleh dari buku, majalah, literature, dan situs – situs internet dan dipilih secara kualitatif, lalu disusun menjadi kerangka laporan yang jelas dan bertanggung jawab untuk dijadikan konsep yang matang. Berbagai langkah pencarian data dilakukan untuk mendapatkan referensi verbal yang berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan.
 - b. Data visual Data visual dapat diperoleh dari pencarian gambar pada situs – situs internet dan dokumentasi pribadi.
2. Instrument perancangan Dalam perancangan tugas akhir ini, alat yang digunakan dalam pencarian dan proses pengerjaan menggunakan laptop, kamera, dan alat dokumentasi manual lainnya seperti pena, *sketch book*, dan *smartphone*.
3. Proses pengumpulan data
 - a. Studi Pustaka Mempelajari dan membaca literature yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi objek penelitian yaitu pubertas dan kesehatan
 - b. Wawancara Mewawancari kepada pihak yang ahli dalam bidang kesehatan salah satunya dokter dengan mengaitkan permasalahan pubertas bagi remaja.
 - c. Internet Mencari sumber data yang berkaitan dengan pubertas untuk dijadikan data pendukung perancangan kampanye sosial ini.
 - d. Data visual Melakukan pencarian di internet untuk mengumpulkan dokumentasi gambar yang telah beredar secara online, dan mengumpulkan data visual dengan dokumentasi pribadi untuk memperoleh data terbaru yang konkrit.
 - e. Metode analisis data Dalam metode perancangan ini menggunakan metode 5W + 1H
 - 1) What (apa) Apa yang akan dirancang ?

- 2) Who (siapa) Siapa target perancangan tersebut ?
- 3) Where (di mana) Di mana karya ini akan dipublikasikan?
- 4) Why (mengapa) Mengapa perancangan ini perlu dibuat ?
- 5) When (kapan) Kapan *website* ini akan dipublikasikan ?
- 6) How (bagaimana) Bagaimana *website* ini dibuat ?

G. Skematika Perancangan



Gambar 1.1:Skema Perancangan
Sumber: Mhd. Makruf Al Hafiz 2020