

**JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN DAN
PENGENDALIAN EMOSI PADA REMAJA**



PERANCANGAN

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

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

Jurnal Tugas Akhir:

PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN DAN PENGENDALIAN EMOSI PADA REMAJA yang diajukan oleh Mhd.Makruf Al Hafiz, NIM 1412303024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Mei 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima



Ketua Program Studi S-1Desain Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

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 penggunaannya.

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.

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 pengaiayaan. 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.

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 kebaruaran.

- 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 kepustakaan 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 ?

II. PEMBAHASAN

A. Landasan Teori

1. Remaja Perkembangan Emosi Psikologi Remaja

Masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau peralihan antara masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada priode ini terjadi perubahan-perubahan besar pada ensensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual (Kartono 1995: 148).

2. Pengertian emosi

Emosi adalah sebuah mekanisme yang dikarunia pada semua manusia, setiap mereka yang normal pasti merasakan emosi. Emosi bisa dipengaruhi oleh berbagai hal, dari sisi internal misalnya, kondisi mental, usia, dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal seperti teman sebaya, lingkungan sekolah dan tempat tinggal.

Menurut chaplin (1989) dalam *Dictinory of psychology*, emosi adalah sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organime mencangkup yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku. Ia menambahkan membedakan emosi dengan perasaan, perasaan (*feeling*) adalah pengalaman disadari yang diaktifkan baik oleh perangsang eksternal maupun oleh bermacam-macam keadaan jasmaniah.

3. Website

Situs web (bahasa inggris: *website*) adalah suatu halamam web yang saling terhubung yang bersisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenal sebagai URL(Unifrom Resource Locator). Gabungan semua situs yang dapat di akses publik di internet disebut pula sebagai *World Wide Web* atau lebih di kenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman berada situs internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situ memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengujung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs berita, layanan surel(e-mail), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersial tertentu.

B. Analisis data

Dari data yang berhasil dikumpulkan akan digunakan sebagai dasar dan acuan untuk menganalisis data.

1. Analisis data 5W+1H

a. *What* (apa)

Apa yang diangkat dari perancangan tugas akhr ini?

Perancangan website ini mengangkat tema pengenalan pubertas pada remaja dan cara pengendalian emosi. Website ini berisi pengetahuan perubahan fisik pada remaja dan pengetahuan berbagai cara mengendalikan emosi meliputi pesan verbal dan penambahan ilustrasi yang bertujuan untuk mendukung dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada *target audience*.

b. *Why* (mengapa)

Mengapa perancangan tentang pengenalan pubertas dan pengendalian emosi ini perlu dibuat?

Pengetahuan tentang pubertas memang sudah diberikan pada bangku sekolah, namun pengemasan konten dinilai kurang menarik sehingga banyak remaja yang kebingungan perubahan yang terjadi pada dirinya. Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang ciri perubahan fisik pada remaja yang sedang mengalami masa pubertas dan mampu mengendalikan emosinya. Agar remaja bisa tumbuh dan berkembang baik secara fisik maupun psikis.

c. *Who* (siapa)

Siapa *target audience*-nya?

Target audience utama untuk perancangan ini adalah remaja dan remaja dan orang tua. Rentang usia 11-19 tahun rentang usia tersebut individu memiliki pola pemikiran yang belum matang, emosi yang masih labil, implusif dan mudah terpengaruh. Pada katagori umur ini mereka msih belum mampu mengatasi masalah dalam hidup dan juga rentang untuk stres serta depresi.

d. *Where* (dimana)

Dimana perancangan akan disosialisasikan?

Secara nasional.

e. *When* (kapan)

Kapan media dipublikasikan?

Tahun 2020.

f. *How* (bagaimana)

Bagaimana penyajiannya?

Perancangan ini menggunakan website sebagai saran menyampaikan informasi mengenai pubertas dan pentingnya mengendalikan emosi, proses pembuatan dimulai dengan mengumpulkan data, menentukan konten website, membuat wireframe dan ilustrasi yang nantinya akan digunakan pada website.

2. Sintesis

Berdasarkan tinjauan diatas remaja adalah sebuah fase menuju kematangan, dalam fase tersebut mereka yang mengalami perubahan baik psikis maupun fisik. namun perubahan tersebut kadang tak di iringi dengan pengetahuan akan masa pubertas itu sendiri. Tak jarang remaja kadang kebingungan dengan perubahan dirinya. Perubahan-perubahan itu kadang membuat remaja sukar dalam mengambil berbagai macam sikap. Akibatnya banyak sekali tindakan-tindakan yang menyimpang yang dilakukan oleh remaja. Bahkan dalam berbagai pemberitaan remaja terjebak dalam depresi dan stres. Banyak sekali faktor mempengaruhi cara mengekspresikan emosi sesuatu, diantaranya karna faktor perkembangan psikis seorang remaja yang sedang berkembang. Pentingnya mengendalikan emosi karna emosi yang berlebihan dapat merugikan baik secara fisik maupun psikis. Karna itu pengendalian emosi perlu direduksi dengan berbagai cara.

Berdasarkan tinjauan desain website, sangat perlu diperhatikan bagaimana merancang sebuah website, yang mana perbaduan fungsi dan estetika sangat diperlukan agar mampu menciptakan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik dan nyaman.

III. STRATEGI MEDIA DAN KONSEP VISUAL

A. Tujuan komunikasi

Berdasarkan latar belakang permasalahan telah dijabarkan ada beberapa faktor yang memicu emosi, terutama pada remaja yang pada masa pubertas yang kondisi emosinya yang tidak stabil. Masih awamnya pengetahuan tentang emosi dan berbagai faktor yang mempengaruhi serta cara mengendalikannya. Belum adanya cukup media yang tepat dan menarik untuk menyampaikan informasi tersebut.

Oleh karena itu, tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah menyampaikan informasi tentang pengendalian emosi khususnya pada remaja. Informasi dikemas dengan cara yang interaktif dan menarik agar para pengguna (*user*) bisa langsung merasakan langsung pesan yang ingin disampaikan melalui visual yang menarik dan interaktif.

B. Strategi media

Melalui riset yang dilakukan oleh penulis, menemukan beberapa media yang sering digunakan oleh remaja khususnya perkotaan saat ini. Media-media tersebut sangat erat dengan kalangan muda yang mana media tersebut mempermudah penyebaran informasi pentingnya pengenalan dan pengendalian emosi bagi remaja. Maka muncul beberapa media yang terpilih sebagai media informasi dalam penyebaran pentingnya pengendalian emosi bagi remaja dan media yang mendukung kinerja media utama sebagai berikut

1. Media utama

Website dipilih dijadikan sebagai media utama dalam perancangan ini karena memiliki jangkauan yang luas, yang mana ia tidak mempunyai batasan waktu dan wilayah, sehingga penyebaran informasi menjangkau banyak target audiens. Website sendiri mudah diakses dan ringkas. Apalagi dengan menggunakan teknologi website *responsive* sehingga memudahkan mengakses website dengan menggunakan perangkat apapun.

2. Media pendukung

Media sosial dipilih sebagai media pendukung dari website. Media sosial lebih mudah terintegrasi dengan website. Media sosial digunakan dalam

perancangan ini ada tiga. Instagram, facebook dan twitter. Pemilihan sosial media ini berdasarkan yang paling banyak digunakan remaja saat ini Selain unggahan konten rutin di berbagai platform sosial media, terdapat juga beberapa fitur atau fasilitas yang disediakan oleh berbagai sosial media seperti penggunaan *filter*, *ad-sence* dan *hashtag*. Fasilitas dan fitur tersebut dapat memperluas penyebaran informasi secara spesifik dan tersegmentasi, yang nantinya diharapkan para target audiens akan mengunjungi website untuk menggali informasi lebih banyak lagi .

3. Merchandise

Kaos menjadi pilihan media pendukung karena kemudahan dalam memproduksinya serta minat dari pada audiens yang cukup tinggi akan hal ini. Kaos yang dengan desain menarik akan mudah menjadi media dalam menarik minat target audiens. Kaos ini merupakan *reward* bagi para pemenang yang akan diadakan di media sosial.

4. *WhatsApp* stiker

Penggunaan *WhatsApp* stiker dalam media pendukung adalah untuk menambah engagement para audiens terhadap hey emotion, dengan menghadirkan stiker yang lucu menarik. Penyebarannya cukup mudah dan bisa digunakan dalam berbagai *device*.

5. *Fliter Instagram*

Penggunaan *Fliter Instagram* dalam perancangan ini adalah untuk menambah engagement para audiens terhadap hey emotion, dalam filter ini audies akan dituntut untuk bisa ngenali dan mengekspresikan emosi yang sehari-hari mereka rasakan.

C. Konsep visual

1. Gaya visual

Gaya visual yang digunakan dalam *website* perancangan cara pengendalian emosi pada remaja ini adalah kartun dan dekoratif dengan teknik gambar manual, sedangkan pewarnaanya menggunakan adobe ilustrator.

Ilustrasi kartun merupakan penyederhanaan dari bentuk aslinya. Selain gambar utama terdapat juga ilustrasi dekoratif untuk menambahkann estetika *website*. Sedangkan ilustrasi infografik digunakan untuk

memvisualisaikan konten berupa data yang kompleks kebentuk yang sederhana. Kesan yang dimunculkan melalui penggunaan ilustrasi ini adalah *friendly* dan *cheerfull* dan *youth*.

2. Konsep tipografi

Pada perancangan ini menggunakan jenis tipografi sans serif Penggunaan tipografi ini menambahkan kesan dari *friendly*, *cheerful* dan *youth* kemudian kesan dimunculkan tidak terlalu formal dan sesuai dengan remaja.

3. Konsep warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah *colorfull* yang mana keberagaman penggunaan warna ini melambangkan bentuk dari berbagai keberagaman emosi.

4. Konsep foto

Pada perancangan ini menggunakan foto yang realitis yang berkaitan dengan materi atau konten website. Foto dinilai lebih merepresentasikan emosi atau keadaan secara dengan nyata tanpa mereduksi nilai yang disampaikan. Foto yang digunakan merupakan foto stock yang diambil dan dipilih sesuai dengan konten yang dimaksudkan. Penggunaan foto ini juga diambil dari berbagai web, mempertimbangkan memiliki refresentatif, kualitas yang baik, hemat biaya dan mudah untuk didapatkan.

IV. Hasil Perancangan

A. Media utama



Gambar 1 :Landing Page/ Home
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 2020)



Gambar 2 :Halaman Menu utama
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 2020)

<https://www.figma.com/proto/t1PDWeb8VpwEyA5BoqLgJr/hey-emotion-clean?node-id=723%3A29501&scaling=scale-down>

B. Mockups



Gambar 3: Mockup Pada Laptop
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 2020)



Gambar 4: Mockup Pada Handphone Dan Ipad
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 2020)

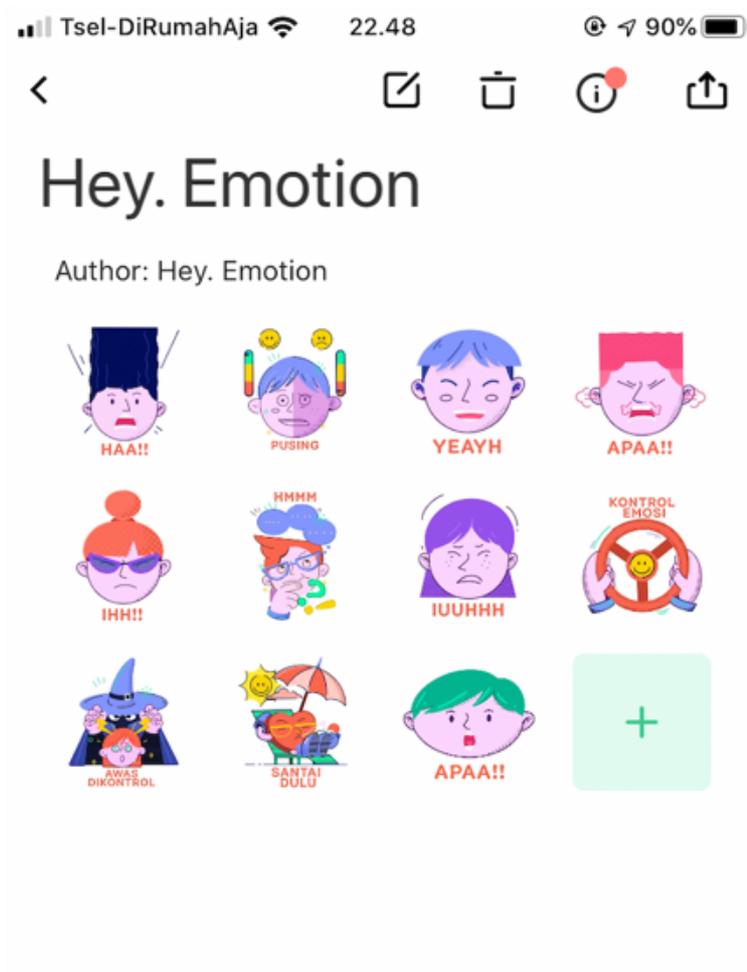
C. Media Pendukung

1. Kaos



Gambar 5: Mockup Pada Kaos
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 2020)

2. Stiker Whatapps



Gambar 6 Stiker What Apps
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 2020)

3. Facebook



Hey.Emotion
Sponsored · 🌐

Halo semuanya, yuk kenali berbagai macam emosi yang kita sarakan serta bagaimana cara mengendalikannya.
#emosi #remaja #mederkasacaraemosi #remajamandiri
<https://www.hey.emotion.com>

Halo!!!

www.hey.emotion.com
Kenali emosimu [Learn More](#)

👍❤️ 541 26 Comments 87 Shares

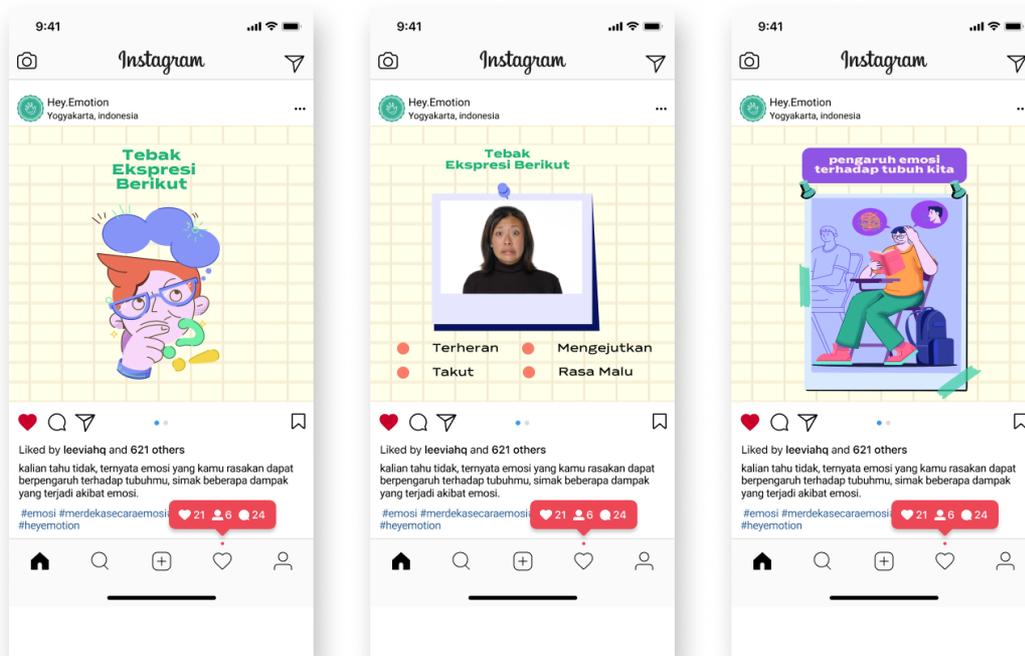
👍 Like 💬 Comment ➦ Share 👤

Gambar 7: Sosial Media Konten
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 2020)



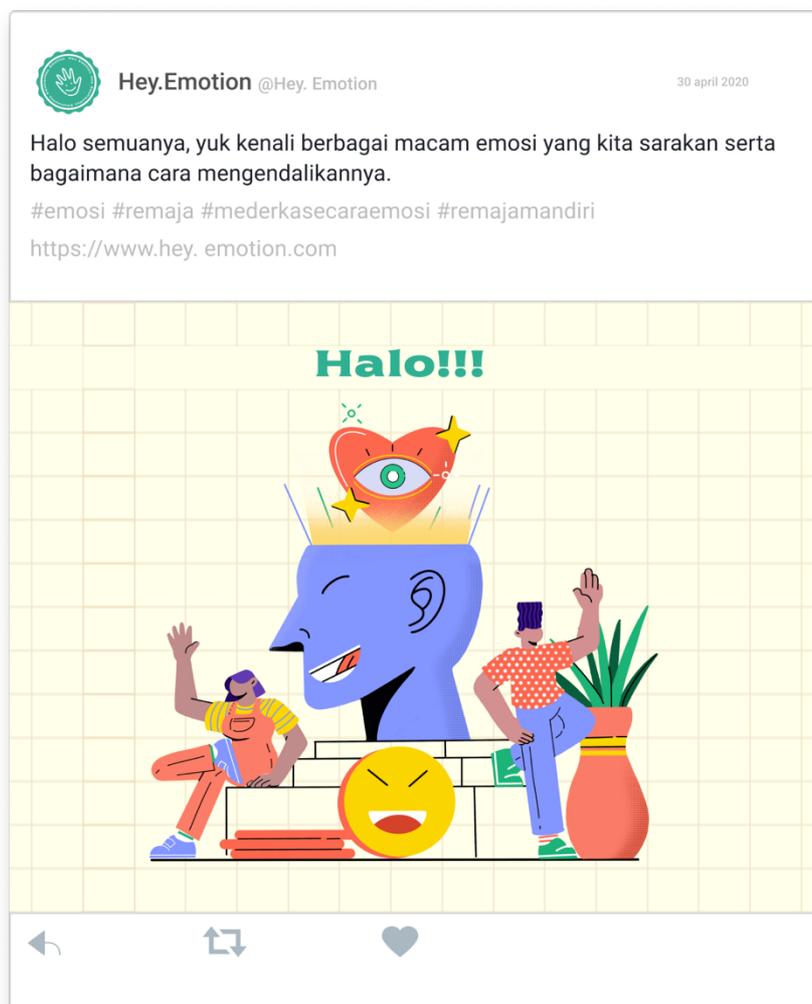
Gambar 8: Sosial Media Konten
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 2020)

4. Instagram



Gambar 9: Sosial Media Konten (Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 2020)

5. Twitter



Gambar 10: Media Sosial Konten
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 20200)

6. Filter Instagram



Gambar 11: Media Sosial Konten
(Sumber: Mhd. Makruf Al hafiz, 20200)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Merasakan emosi merupakan hal manusiawi yang sering kita alami sehari-hari. Berbagai faktor yang dapat mempengaruhi emosi. Ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi dapat mengakibatkan terganggunya kesehatan, tidak hanya pada fisik namun juga pada psikis. Bahkan ketidakmampuan dalam mengedalikannya bisa berujung pada terganggu hubungan ekonomi dan sosial.

Masa remaja merupakan masa yang penting dalam pertumbuhan seseorang, pada fase ini mempunyai begitu banyak hal baru yang berdampak pada sang remaja, baik itu pertumbuhan secara fisik maupun perkembangan secara emosional. Penting membekali mereka dengan berbagai informasi yang membantu mereka dalam memahami dan menjalani masa remaja. Ketidaktahuan dan kurangnya informasi mengenai seputar masa remaja dan bagaimana cara menjalani dan melewatinya akan mengakibatkan berbagai dampak, tidak hanya bagi remaja, namun juga bagi keluarga dan lingkungan sekitar ia berada.

Sulitnya mendapatkan informasi yang komprehensif dan mudah dipahami mengenai emosi membuat kita harus mencari banyak sumber, yang kadang tidak berdasarkan sumber yang jelas dan terpercaya. Dengan adanya perancangan website pengenalan dan pengendalian emosi pada remaja ini diharapkan mampu memberikan pengantar mengenai emosi bagi remaja dan membantu mereka dalam memahami fungsi dan keberadaannya secara rasional dan sadar akan adanya.

B. Saran

Penulis menyadari banyak sekali kekurangan dalam perancangan ini, dalam prosesnya cukup sulit menemukan beberapa data yang berkaitan dengan dunia psikologi terutama emosi, disarankan mempunyai koneksi dengan psikolog, para ahli atau lembaga sosial masyarakat cukup banyak dan baik. Materi ini bisa jauh dikembangkan dengan bentuk penyampaian yang beragam dan lebih menarik. Desain yang dikembangkan oleh penulis mempunyai banyak sekali kekurangan, terutama dari segi pengolahan konten. Harapan penulis dengan adanya perancangan ini bisa menjadi sebuah bentuk kesadaran bersama akan pentingnya pengendalian emosi terutama bagi remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alan, Male. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. SA: AVA Publishing.
- A. Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2009). *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra
- B.Elizabeth, Hurlock. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Beaird, J. (2010). *The Principles of Beautiful Web Design (2nd Edition)*. Canada: SitePoint Pty Ltd.
- Chaplin, J.P. *Kamus Psikologi Lengkap* . Raja Grafindo Persada jakarta, 2006^[1]_{SEP}
- Darwis Hude.(2006). *Emosi-Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia Dalam Al Qur'an*. Jakarta: Erlangga
- Jalaluddin Rakhmat. 1994. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Krug, Steve.2006. *Dont Make Me Think!*. Cetakan ke-2. Diterjemahkan oleh : Rien Chaerani. Jakarta : Serambi Ilmu Semesta.
- Kartini Kartono. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung : CV Mandar Maju.
- Mangoenprasodjo, S. 2005. *Osteoporosis dan Bahaya Tulang Rapuh*. Jakarta: Thinkfresh.
- Marcotte, E. (2011). *Responsive Web Design*. New York: A Book Apart.
- Prawira, Nikolas Aditya. (2009). *Perbedaan Pengendalian Emosi Antara Mediator Dan Non Mediator*

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.

Wirya, Iwan 1999. *Kemasan yang Menjual*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Widyastuti, Y., dkk. 2009. *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Fitrimaya.

Yusuf Syamsu LN. (2008). "*Mental Hygiene*". Bandung: Pustaka Bani Quraisy.

Webtografi

<https://psikodemia.com/emosi-dalam-psikologi/?pdf=312> diakses pada 6mei 2019 pada pukul 16:31WIB

<https://sumsel.kemenag.go.id/files/sumsel/file/dokumen/emosidanimplikasinya.pdf> diakses pada 7mei 2019 pada pukul 16:31WIB

<http://dimazzart.blogspot.com/2014/10/jenis-jenis-kartun.html> diakses pada 7mei 2019 pada pukul 16:31WIB

<https://teknournal.com/generasi-web-baru-web-3-0/> diakses pada 7mei 2019 pada pukul 16:31WIB

<https://www.verywellmind.com/an-overview-of-the-types-of-emotions-4163976> diakses pada tanggal 16 juni 2019 pukul 15:23 WIB

<https://dosenpsikologi.com/faktor-yang-mempengaruhi-emosi-pada-remaja> diakses pada 21 mei 2019 pukul: 1.10

<https://psychcentral.com/blog/techniques-for-teens-how-to-cope-with-your-emotions/> diakses pada tanggal 28 pukul 19:39 WIB

<https://www.awezet.com/2019/10/6-jenis-emosi-dasar-dan-pengaruhnya.html>

