

## PERANCANGAN MEDIA INFORMASI UNTUK MENGATASI INSECURE PADA PEREMPUAN DEWASA AWAL

Raden Ajeng Siti Salsabilla Fernandya<sup>1</sup>, Syarip Hidayat<sup>2</sup>, Idhar Resmadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

salsabillafernandya@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, syarip@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,

idharresmadi@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

### Abstrak

Insecure adalah sebuah perasaan tidak aman yang muncul saat merasa bersalah, merasa mempunyai banyak kekurangan, serta tidak mampu melakukan sesuatu. Biasanya dirasakan oleh perempuan dan biasanya sangat rentan terjadi pada perempuan dewasa awal yang dimana terjadi karena adanya perpindahan masa dari remaja menjadi dewasa. Penggunaan sosial media yang berlebihan menjadi salah satu penyebab para perempuan merasa insecure karena, sosial media dapat diakses dimana saja, kapan saja, dan dapat memberikan kemudahan dalam segala hal. Masalah insecure adalah masalah yang sederhana tetapi jika tidak diatasi lama kelamaan akan menjadi buruk jika tidak ditangani atau bagi yang tidak bisa menanganinya sendiri dengan baik dan akan merugikan diri sendiri. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi pustaka, wawancara, kuisioner, analisis matriks dan analisis deskriptif. Dengan adanya penelitian ini, harapan penulis adalah dapat memberikan pemahaman seputar tentang insecure serta cara penanganannya kepada para perempuan dewasa awal yang merasa insecure dengan merancang website informasi edukatif dengan ilustrasi dan tampilan yang sederhana juga menarik, mudah dipahami serta bersifat interaktif.

**Kata Kunci : Insecure, penanganan, website, perempuan dewasa awal, sosial media, media informasi.**

---

### Abstract

*Insecure is a feeling of insecurity that arises when you feel guilty, you have many shortcoming feelings, and are unable to do something. Insecure usually felt by women and usually very vulnerable to occur in early adult women, which occurs because of the shift from adolescence to adulthood. Excessive use of social media is one of the reasons why women feel insecure because social media can be accessed anytime, anywhere, and it can provide convenience in everything. The problem of insecurity is a simple problem if it is not addressed over time it will become worse or for those who cannot handle it well and they will harm themselves. This research was conducted using literature study, interviews, questionnaires, matrix analysis and descriptive analysis methods. With this research, the writer hopes that it can provide an understanding of insecurity and how to handle it to early adult women who feel insecure by designing an educational information website with simple and also attractive illustrations and display, accessible, and interactive.*

**Keywords : Insecure, handling, website, early adult women, social media, information media.**

---

### 1. Pendahuluan

Penggunaan sosial media yang berlebihan akan berdampak buruk bagi penggunanya, khususnya perempuan dewasa awal yang beradaptasi untuk beranjak dewasa akan lebih peka terhadap perasaan dan emosi sehingga dapat lebih mudah menimbulkan rasa insecure dalam dirinya, dengan adanya rasa insecure dalam diri pun akan memberikan dampak buruk yang mengakibatkan kehidupan sosial dan kesehatan fisik terganggu, serta dapat menghambat kesuksesan seseorang. Masalah yang sederhana jika tidak diatasi lama kelamaan akan menjadi buruk jika tidak ditangani atau tidak bisa menanganinya sendiri dengan baik dan akan merugikan diri sendiri. Maka dari itu dibutuhkan solusi dari keilmuan desain komunikasi visual tentang permasalahan tersebut yang berupa media informasi berupa website mengenai permasalahan insecure di kalangan perempuan dewasa awal karena terlalu berlebihan dalam penggunaan sosial media supaya dapat membantu mereka dalam mengatasi permasalahan insecure sebelum menjadi lebih buruk. Dengan memberi bantuan berupa ruang untuk mereka bercerita tentang permasalahannya kepada ahlinya serta mendapatkan pertolongan yang intensif untuk membantu

mereka mengurangi penggunaan yang berlebihan dalam menggunakan sosial media, serta mereka akan jauh lebih mudah untuk menerima diri mereka dan banyak berpikir positif.

## 2. Dasar Pemikiran

### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual mempelajari ilmu konsep dalam berkomunikasi dan ungkapan kreatif melalui sebuah media yang akan memberikan pesan visual dengan menggunakan elemen grafis, seperti: gambar, tatanan huruf, warna, dan layout. Desain juga terkait dengan perancangan, citra, serta kreativitas, sedangkan komunikasi adalah untuk menyampaikan sebuah informasi, dan visual adalah sesuatu yang dapat dilihat (Kusrianto, 2009 dalam Resmadi dan Hidayat, 2020).

### 2.2 Media Informasi

Media sebagai sebuah perantara untuk menyampaikan ide dari seorang penyebar ide kepada penerima. Media juga dapat membantu manusia untuk memiliki kemampuan dalam merasakan, melihat, mendengar dengan batasan jarak, ruang dan waktu tertentu (Raharjo, 1989 dalam Kurniawan dan Hidayat, 2018:29).

### 2.3 Website

Website memiliki tiga tahapan dalam perancangannya, yang pertama adalah pengumpulan informasi tentang pemberi proyek, yang kedua adalah menganalisis informasi yang didapat dan menyusun informasi atau layanan yang akan dipresentasikan, yang ketiga adalah proses pembuatan sketsa dan desain layout pada website (Beaird dan George, 2014 dalam Haiqal dan Hidayat, 2017:186).

### 2.4 UI/UX

UI atau yang biasa disebut tampilan situs oleh kebanyakan orang, merupakan sebuah teknik komunikasi antara sistem pengguna dengan user yang ditentukan dari kebutuhan user. Tampilan visual yang desainer kerjakan biasanya dibuat mudah supaya dapat digunakan oleh user saat menggunakan website (Mulyana, dkk., 2019:102-104 dalam Supriadi, dkk., 2020).

Perancangan UX lebih mengutamakan pengalaman user saat berkomunikasi dengan sebuah program. Nilai guna website akan menambah penilaian saat user memberikan kepuasan saat berinteraksi dengan programnya. Pengalaman user saat menggunakan situs adalah salah satu langkah untuk pembuatan UX pada website, sehingga perancangan pada program akan lebih mudah dipahami oleh user (Mulyana, dkk., 2019:106 dalam Supriadi, dkk., 2020).

## 3. Metode Penelitian

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Studi Pustaka

Penulis akan mengumpulkan buku teks, e-book, dan jurnal yang berkaitan dengan insecure dan penggunaan sosial media, berpikir positif, penerimaan diri, serta perihal desain komunikasi visual termasuk warna, layout, dan lain-lain.

#### 2. Wawancara

Wawancara akan dilakukan penulis adalah dengan Psikolog, dan perempuan dewasa muda yang merasa insecure di daerah Jakarta.

#### 3. Kuisisioner

Kuisisioner akan disebarkan penulis untuk perempuan dewasa awal yang merasa insecure di daerah Jakarta.

### 3.2 Metode Analisis Data

1. Analisis Deskriptif  
Dengan menggunakan tabel perbandingan yang akan dilakukan adalah dengan membandingkan karya sejenis.
2. Analisis Matriks  
Analisis deskriptif Analisia deskriptif memberikan gambaran pada objek yang diteliti melalui data atau sampel yang sudah 6 dikumpulkan tanpa melakukan analisis (Sugiyono, 2014 dalam Mahendra, 2015:72).

## 4. Hasil Perancangan

### 4.1 Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan penulis adalah untuk memberikan informasi edukatif tentang mengatasi masalah insecure dalam penggunaan sosial media untuk perempuan dewasa awal yang akan berisi tentang pemahaman lebih jauh tentang insecure dalam penggunaan sosial media, berpikir positif, jurnal harian, forum diskusi, konseling dengan psikolog, merchandise, dan lain-lain. Yang akan disajikan pada website tersebut adalah beberapa ilustrasi yang menarik dan interaktif serta beberapa tulisan sebagai informasi yang dapat mengedukasi pengunjung/pembaca website. Media informasi yang akan dirancang penulis adalah berupa website karena lebih mudah untuk digunakan dimana dan kapan saja menurut responden pada saat pengisian kuesioner yang sudah disebar.

### 4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang ada pada media utama maupun pendukung adalah merancang media informasi berupa website yang berisikan pemahaman tentang masalah insecure dalam penggunaan sosial media, berpikir positif, jurnal harian, forum diskusi, tantangan 30 hari, konseling dengan Ruang Berproses, toko dan streaming podcast.

### 4.3 Konsep Media

Konsep media yang ada pada media utama untuk mengatasi masalah insecure pada perempuan dewasa awal dalam penggunaan sosial media adalah dengan merancang media informasi yang edukatif berupa website, karena website dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta sesuai dengan keinginan responden saat pengisian kuesioner. Pada media pendukung akan menggunakan AISAS.

#### 4.3.1 Konsep Media

Website adalah menjadi media utama dalam perancangan ini. Berikut adalah beberapa isi yang akan ada dalam website ini, yaitu:

1. Pengertian insecure sosial media
2. Cara mengatasi insecure
3. Berpikir positif
4. Cara berpikir positif
5. Artikel seputar insecure sosial media
6. Tantangan 30 hari
7. Streaming Podcast
8. Jurnal harian
9. Konseling
10. Forum diskusi
11. Toko
12. Tentang kami

### 4.3.1 Konsep Media

Media pendukung pada perancangan ini berguna sebagai media untuk mengkomunikasikan produk/jasa pada media utama. Berikut adalah beberapa media pendukung yang akan digunakan, yaitu:

1. Media sosial Instagram akan ada beberapa pesan yang akan disampaikan seputar masalah insecure pada perempuan dewasa awal. Pesan yang disampaikan akan dibagikan melalui Instagram story dan feeds sebagai media pendukung.
2. Tote bag dengan gambar ilustrasi dan quote yang dapat digunakan pengguna.
3. Masker dengan menggunakan gambar ilustrasi yang dapat digunakan pengguna.
4. Sticker ada beberapa gambar ilustrasi dan quotes yang berisi katakata motivasi. Sticker yang digunakan yaitu adalah sticker fisik berupa sticker kertas atau Instagram sticker GIF.
5. Kaos dengan menggunakan beberapa gambar ilustrasi dan quotes yang berisi kata-kata motivasi, warna dari kaos dapat berupa hitam maupun putih.

### 4.4 Konsep Visual

Konsep visual terdiri dari moodboard, sketsa, logo, tipografi, ilustrasi, dan sketsa user experience (user flow) dan wireframe pada website.

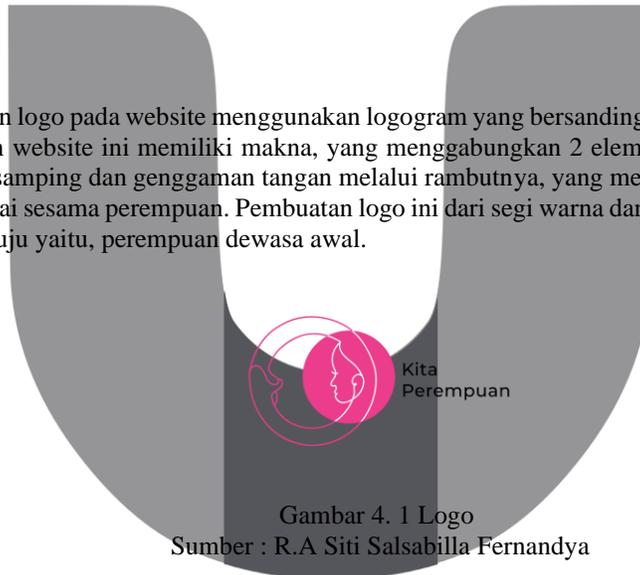
### 4.5 Konsep Bisnis

Pada proyek ini penulis bekerja sama dengan Ruang Berproses sebagai institusi pemberi proyek. Isi pada website akan mendapatkan bantuan dengan psikolog dari Ruang Berproses. Perkiraan biaya dari media utama dan pendukung adalah mulai dari Rp 12.800 - Rp 9.000.000.

### 4.6 Hasil Perancangan

#### 4.6.1 Sketsa Logo

Pada perancangan logo pada website menggunakan logogram yang bersanding dengan logotype. Logogram dari perancangan website ini memiliki makna, yang menggabungkan 2 elemen visual yaitu adalah wajah perempuan dari samping dan genggamannya melalui rambutnya, yang memiliki arti saling bersatu atau membantu sebagai sesama perempuan. Pembuatan logo ini dari segi warna dan bentuknya, mengikuti target audiens yang dituju yaitu, perempuan dewasa awal.



#### 4.6.2 Media Utama

1. Landing Page

Pada halaman landing page adalah halaman yang muncul pertama kali saat membuka web.



Gambar 4. 2 Landing page  
Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

## 2. Beranda

Pada halaman beranda terdapat menu, sign in/sign up, layanan, streaming podcast dan artikel.



Gambar 4. 3 Beranda  
Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

## 3. Layanan

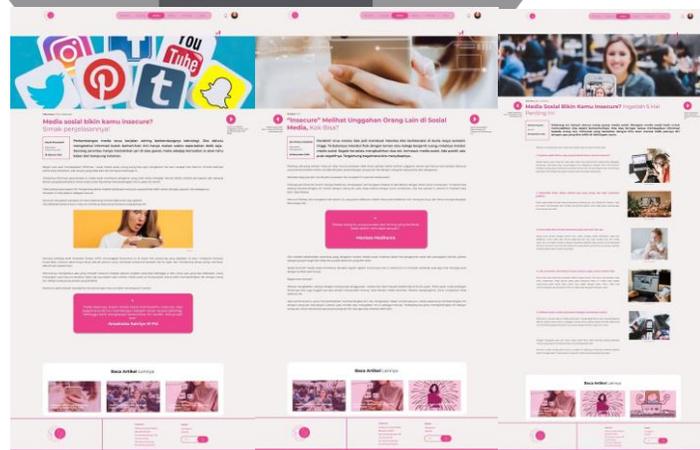
Pada sub menu layanan, terdapat layanan *insecure* sosial media, layanan berpikir positif, layanan konseling, layanan jurnal harian, layanan tantangan 30 hari, layanan streaming podcast.



Gambar 4. 4 Layanan  
Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

4. Artikel

Pada menu artikel, website kami menyediakan beberapa artikel yang berhubungan dengan insecure pada sosial media dan dapat menjadi sumber pengetahuan untuk pengunjung untuk mengetahui lebih jauh tentang masalah insecure pada sosial media.

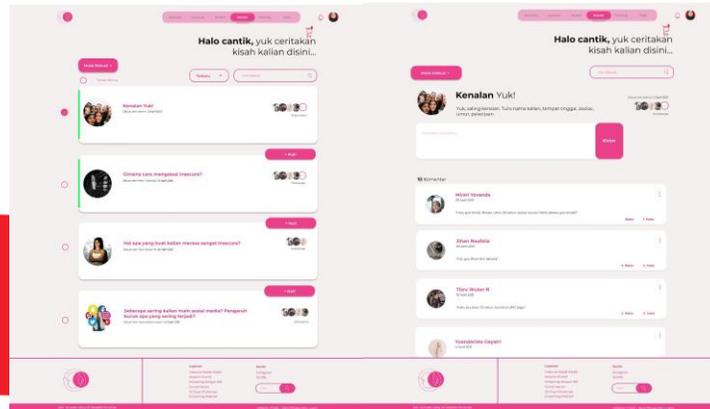


Gambar 4. 5 Artikel

Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

5. Forum

Pada menu forum, pengunjung dapat memulai berinteraksi dengan sesama pengguna website lainnya dan dapat bertukar kisah hidup, maupun menjawab pertanyaan yang ada pada forum.

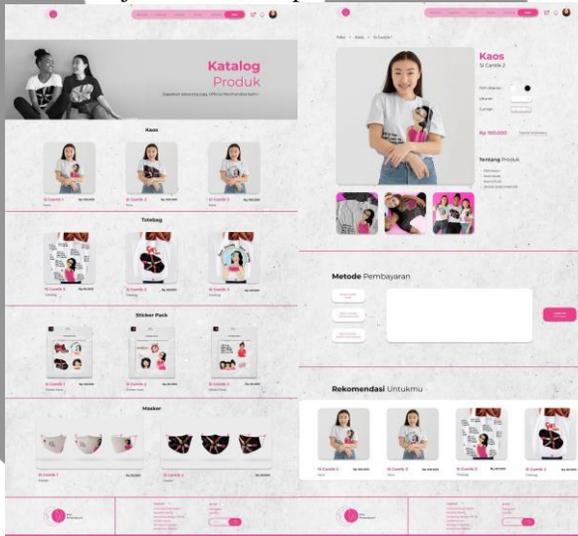


Gambar 4.6 Forum

Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

6. Toko

Pada menu toko, pengunjung dapat melakukan pembelian merchandise langsung dari website kami. Beberapa barang yang website kami jual adalah berupa : Kaos, Masker, Sticker Pack, dan Tote Bag.



Gambar 4.7 Toko

Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

7. Tentang Kami

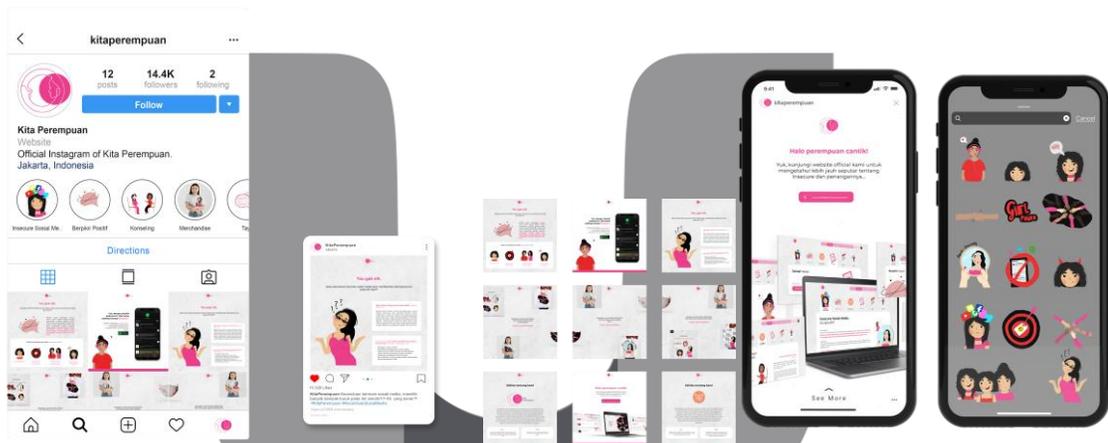
Pada menu tentang kami, terdapat pengertian dan visi misi dari website kami dan Ruang Berproses.



Gambar 4.8 Tentang kami  
Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

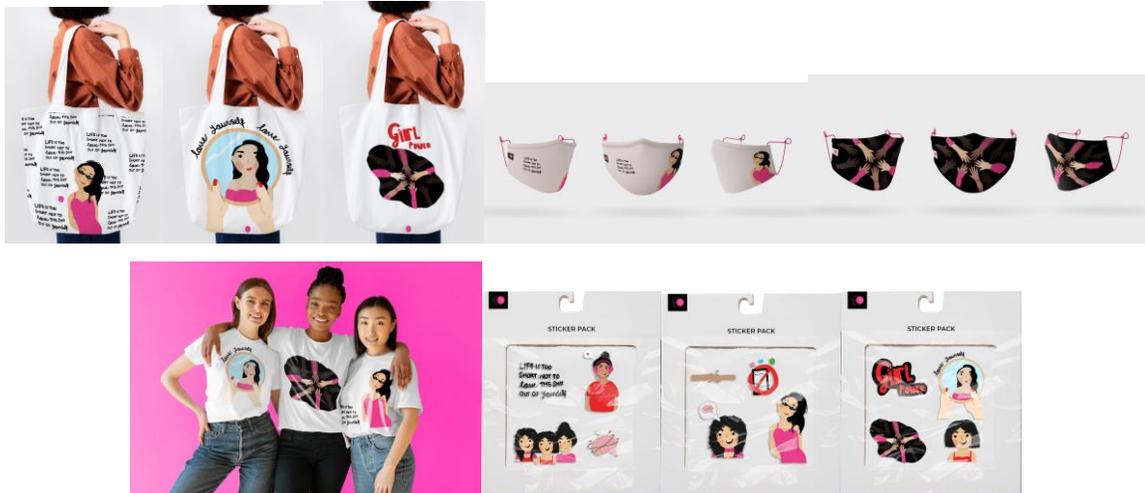
### 4.6.3 Media Pendukung

#### 1. Sosial Media



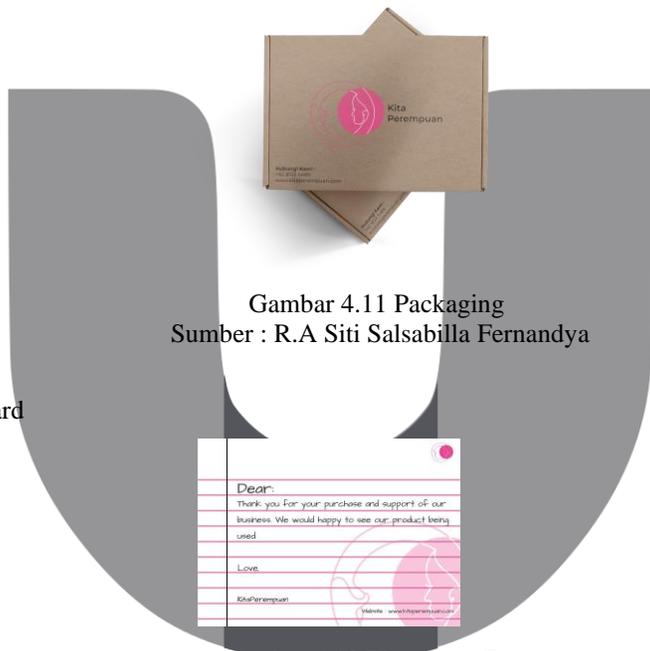
Gambar 4.9 Sosial Media  
Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

#### 2. Merchandise



Gambar 4.10 Merchandise  
Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

### 3. Packaging



Gambar 4.11 Packaging  
Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

### 4. Thankyou Card

Gambar 4.12 Thankyou Card  
Sumber : R.A Siti Salsabilla Fernandya

## 5. Kesimpulan

Masalah *insecure* dalam penggunaan sosial media sudah menjadi masalah yang sering dialami oleh perempuan dewasa awal, biasanya adalah dengan membandingkan diri mereka dengan perempuan lain, mulai dari fisik, kepandaian, kesuksesan, kehidupannya, dan lain-lain. Penggunaan sosial media yang berlebihan juga bisa menjadi salah satu penyebab perempuan dewasa awal mudah merasakan *insecure* dengan membandingkan dirinya dengan orang lain.

Konsep perancangan *website* dapat menjadi salah satu usaha memberikan informasi edukatif untuk membantu pengunjung/pembaca *website* memahami lebih jauh tentang *insecure* dalam penggunaan sosial media.

## Referensi

- [1] Febriani, I. N., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2020). Perancangan Media Informasi Mengenai Pentingnya Literasi Digital Pada Anak. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- [2] Kurniawan, A., Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2017). Perancangan Media Informasi Berkendara Untuk Pengguna Vespa Di Jakarta. *Proceedings of Art & Design*, 4(1).
- [3] Haiqal, M. K., & Hidayat, S. (2017). Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 182-199.
- [4] Maynarni, B. W., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). Perancangan Website Edukasi Stunting Dan Pencegahannya Pada Balita Untuk Para Ibu Di Babakan Ciparay. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- [5] Mahendra, Irfan. (2015). Analisis Penerimaan Pengguna Sistem Informasi Koperasi Pada Koperasi Karyawan Budi Setia Jakarta Dengan Technology Acceptance Model. *Jurusan Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri Jakarta*.

