

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada masa kini penggunaan media sosial menjadi salah satu bagian besar dari kehidupan masyarakat. Beberapa fungsi dari media sosial yang umum adalah mengunggah konten untuk ranah *personal* hingga bisnis. Melakukan “curhat” di media sosial (*social media venting*) sebagai sarana pelepas frustrasi menjadi salah satu fungsi yang umum ditemukan di Indonesia. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan penulis, setidaknya 97.5% *netizen* remaja dan dewasa muda di komunitas media sosial Indonesia pernah post berisi *venting* di media sosial dan 84% pernah melakukan *venting* di media sosial. Beberapa media sosial menganggap pelampiasan emosi negatif penting sehingga ada penyediaan ruang diskusi daring untuk melampiaskan curahan hati penggunanya (Jones, 2009).

Berdasarkan hasil riset awal yang telah dilakukan penulis kepada remaja berusia 15-19 tahun sebagai pengguna internet terbanyak (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018), *social media venting* merupakan cara pelarian bagi remaja untuk mendapatkan dukungan dari teman di dunia maya akibat tidak didapatkannya dukungan yang diharapkan di dunia nyata. Berdasarkan data yang didapat, tidak sedikit kasus *social media venting* berujung pada masalah yang lebih besar, misalnya disembarkannya *venting* tersebut dapat mencemarkan nama baik pelaku dan malah menciptakan masalah baru. Secara langsung, kebiasaan *venting* di media sosial merusak pandangan komunitas terhadap pelaku *venting*.

Seperti yang dikatakan Kurz (2017), responden menganggap bahwa *venting* merupakan kebutuhan penting untuk memberikan kenyamanan dan kepedulian pada diri sendiri saat mengalami permasalahan. Hasil wawancara juga menyatakan bahwa responden merasakan ketidaknyamanan, keresahan, dan ada rasa ‘menggajal’ ketika tidak melampiaskan emosinya. Rasa ‘menggajal’ karena permasalahan yang tertampung tersebut dapat berujung pada stress. Menurut Kariem-Norwood (2017) stress yang tidak terkendali dapat berpengaruh pada emosi (seperti depresi, frustrasi, ketidakstabilan emosi), fisik (misalnya sakit kepala, gangguan pencernaan), perilaku (misalnya kecemasan), dan kognitif (seperti sikap pesimis dan negatif).

Berdasarkan data diatas, *venting* merupakan aspek penting yang harus dilakukan namun memiliki dampak negatif terutama dari segi privasi, karena internet merupakan ladang terbuka yang dapat diakses semua orang. Maka diperlukan sebuah media sebagai alternatif media sosial sebagai ruang bagi remaja untuk melakukan *venting* sehingga privasi penggunaanya menjadi terjaga. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat tugas akhir berjudul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi *Social Media Venting* Untuk Remaja.”

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perancangan desain *User Interface* dan *User Experience* aplikasi *venting* untuk remaja?

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian terkait perancangan aplikasi *social media venting*, penulis akan membatasi segmentasi dengan target sebagai berikut:

- Demografis
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.
  - Usia : 15-19 tahun (primer), 20-24 tahun (sekunder)
  - Pendidikan : Minimal SMP
  - Status perkawinan : Belum menikah
  - Pekerjaan : Pelajar dan Mahasiswa
- Geografis
  - Wilayah Jabodetabek (primer).
  - Seluruh wilayah di Indonesia (sekunder).
- Psikografis
  - *Social media enthusiast*.
  - Menghabiskan sebagian besar waktunya dengan memegang gawai (*gadget*).
  - Memiliki banyak koneksi di sosial media (seperti teman atau *followers*).

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang desain *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi *mobile* bagi remaja untuk melakukan *social media venting*. Aplikasi *mobile* yang dirancang diharapkan dapat menjadi media tempat remaja mencurahkan emosinya dengan aman dan nyaman tanpa harus dipandang negatif oleh *netizen* lainnya. *User Interface* dan *User Experience* yang dirancang diharapkan dapat mendukung perancangan aplikasi, sehingga aplikasi dapat menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan dengan nyaman secara visual dan mudah karena penggunaannya yang kasual serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja ketika dibutuhkan.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

##### **1. Untuk Penulis**

Penelitian tugas akhir ini dapat menambah ilmu penulis mengenai pembuatan aplikasi sebagai media interaktif solusi berdasarkan permasalahan yang ada di dunia maya dan umum ditemukan di Indonesia. Peneliti juga belajar dalam membuat visual, fungsi, dan fitur sesuai dengan kebutuhan target pengguna dalam sebuah aplikasi.

##### **2. Untuk Universitas**

Hasil akhir dari penelitian yang dibuat dapat menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa yang akan datang.

### 3. Untuk Masyarakat

Hasil akhir perancangan desain sesuai dengan penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat, terutama remaja untuk dapat melakukan *social media venting* atau curhat di media sosial dengan aman dan tidak dibatasi oleh dampak negatif yang dapat ditimbulkannya.