

PERANCANGAN PROTOTIPE WEBSITE RUANGMIGRAN.ID SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL DAN RUANG AMAN NARASI BAGI PEKERJA MIGRAN INDONESIA

Hamidah Qutub¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: hamidahqutub24@gmail.com

Received:

25-07-2026

Reviewed:

26-07-2026

Accepted:

27-07-2026

ABSTRAK: Pekerja Migran Indonesia (PMI) rentan terhadap disinformasi dan propaganda ekstremisme akibat isolasi sosial serta ketergantungan digital tanpa diimbangi literasi digital yang memadai. Ruang Migran (RUMI) hadir sebagai platform literasi digital berbasis storytelling melalui fitur "Stories Inspire" dan film dokumenter, namun website Ruangmigran.id masih memiliki kendala pada struktur informasi, konsistensi tata letak, dan hierarki visual, terutama pada tampilan mobile. Penelitian ini bertujuan merancang prototipe UI/UX Ruangmigran.id yang responsif, terstruktur, dan berorientasi kebutuhan pengguna, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode *Design Thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, lalu dianalisis menggunakan analisis visual dan SWOT. Hasil perancangan berupa *prototipe high-fidelity* dengan identitas visual merah-krem, tipografi Lora dan DM Sans, serta navigasi tujuh halaman utama, dengan perolehan skor validasi ahli materi dan media masing-masing 97,39% dan 98,4%, serta rata-rata skor uji pengguna 4,6 yang seluruhnya masuk dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan prototipe layak digunakan sebagai media literasi digital sekaligus ruang aman narasi bagi PMI.

Kata Kunci: UI/UX, Design Thinking, literasi digital, ruang aman, pekerja migran Indonesia

ABSTRACT: Indonesian Migrant Workers (PMI) are vulnerable to disinformation and extremist propaganda due to social isolation and digital dependency unaccompanied by adequate digital literacy. Ruang Migran (RUMI) addresses

this through a storytelling-based digital literacy platform featuring "Stories Inspire" narratives and a documentary film, yet the Ruangmigran.id website still suffers from unoptimized information structure, inconsistent layout, and weak visual hierarchy, particularly on mobile. This study aims to design a responsive, structured, user-oriented UI/UX prototype for Ruangmigran.id using a qualitative descriptive approach with the Design Thinking method (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test). Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, then analyzed using visual and SWOT analysis. The design results in a high-fidelity prototype featuring a red-and-cream visual identity, Lora and DM Sans typography, and a seven-page main navigation. The prototype achieved validation scores of 97.39% from subject matter experts and 98.4% from media experts, along with an average user test score of 4.6. All these results are categorized as 'excellent'. These findings indicate the prototype is suitable as both a digital literacy medium and a safe narrative space for Indonesian Migrant Workers.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, digital literacy, safe space, Indonesian migrant workers

PENDAHULUAN

Pekerja Migran Indonesia (PMI) merupakan salah satu kontributor penting bagi perekonomian nasional melalui remitansi, dengan 297.434 penempatan pada 2024 yang didominasi sektor informal di Hong Kong, Taiwan, dan Malaysia (BP2MI, 2024). Di tengah isolasi sosial di negara penempatan, teknologi digital menjadi sarana vital bagi PMI untuk terhubung dengan keluarga dan mencari dukungan sosial. Namun, ketergantungan digital ini tanpa diimbangi literasi digital memadai membuka celah bagi PMI untuk terpapar disinformasi hingga propaganda ekstremisme yang menyebar secara personal dan berbasis platform daring (Uksan, 2022). Kekhawatiran ini didasarkan pada fakta empiris yang tercatat konsisten, di antaranya laporan IPAC (2017) yang mengungkap sedikitnya 43 PMI di Hong Kong terpapar pengaruh radikalisme ISIS melalui media sosial, penangkapan tiga WNI di Korea Selatan pada 2016 karena diduga terkait ISIS (VOI, 2016), serta penangkapan tiga asisten rumah tangga asal Indonesia di Singapura pada 2019 atas dugaan pendanaan terorisme (CNN, 2019). Fenomena ini menunjukkan adanya radikalisasi yang berjalan di bawah permukaan, di mana PMI yang merasa terisolasi secara sosial menjadi sasaran empuk bagi perekrut kelompok ekstremis yang menawarkan makna dan dukungan komunitas semu secara daring.

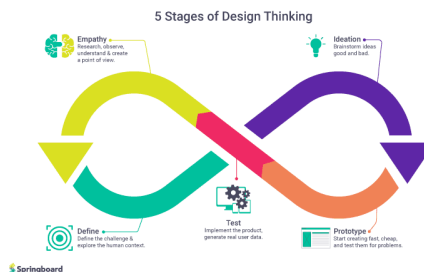
Menanggapi fenomena tersebut, Ruang Migran (RUMI) hadir sebagai inisiatif digital yang menyediakan ruang aman, edukasi, dan kreativitas bagi PMI. Mengusung tagline "cerita menginspirasi", RUMI berfungsi sebagai platform literasi digital yang bertujuan memperkuat daya kritis pekerja migran terhadap isu sosial, hukum, dan ekstremisme melalui pendekatan storytelling (Liputan6.com, 2024), berbeda dengan kanal perlindungan formal yang bersifat satu arah, lewat fitur "Stories Inspire" untuk membagikan pengalaman hidup dan tantangan PMI sebagai bentuk pencegahan radikalisme secara halus. Namun, efektivitas platform ini sangat bergantung pada kualitas User Experience (UX) dan User Interface (UI). Observasi awal pada website Ruangmigran.id menunjukkan adanya kendala pada struktur informasi yang belum optimal, ketidakkonsistenan tata letak, serta hierarki visual yang kurang jelas,

terutama saat diakses melalui perangkat seluler. Dari perspektif psikologis, pengguna utama RUMI, khususnya Perempuan, membutuhkan pengalaman digital yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu memberikan rasa aman dan dukungan emosional, sehingga diperlukan pendekatan desain yang empatik (Norman, 2004).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe website Ruangmigran.id yang mencakup aspek UI dan UX secara menyeluruh melalui pendekatan desain yang responsif, terstruktur, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Target pengguna meliputi PMI, calon PMI, kerabat dan keluarga PMI, serta berbagai komunitas dan mitra yang ingin bekerja sama menyelenggarakan kegiatan melalui Ruangmigran.id. Perancangan ini diharapkan menghasilkan tampilan yang optimal pada perangkat seluler, meningkatkan kemudahan berbagi maupun menemukan cerita dan pengalaman serupa antarpengguna, serta menghadirkan suasana visual yang hangat dan aman, sehingga dapat menjadi rekomendasi pengembangan platform Ruangmigran.id di masa mendatang, baik dari aspek fungsionalitas, estetika, maupun kesesuaiannya dengan kebutuhan penggunanya.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan kerangka kerja utama yang digunakan adalah metode *Design Thinking* karena sifatnya yang berpusat pada pengguna (*human-centered design*) serta memungkinkan proses perancangan yang sistematis dan iteratif (Plattner, 2010). Proses perancangan mengikuti lima tahap *design thinking* sebagai berikut:



Gambar 1. *Design Thinking Process* (sumber: *Springboard.com*, 2023)

Proses Perancangan Mengikuti lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Plattner, 2010). Tahap *Empathize* untuk memahami kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara. Tahap *Define* untuk merumuskan pernyataan masalah dan kendala yang dialami *user*. Tahap *Ideate* untuk mengeksplorasi solusi melalui penyusunan arsitektur informasi dan *user flow*. Tahap *Prototype* untuk mewujudkan ide ke dalam bentuk *low-fidelity* dan *high-fidelity prototype* menggunakan perangkat lunak Figma. Serta tahap *Test* untuk memvalidasi solusi desain melalui *Usability Testing* kepada target pengguna guna penyempurnaan desain.

Data penelitian terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap kondisi eksisting website Ruangmigran.id (struktur informasi, navigasi, tata letak, elemen visual, dan responsivitas tampilan desktop maupun *mobile*), wawancara semi-terstruktur dengan *Co-Founder* Ruang Migran untuk memahami visi platform dan kebutuhan pengembangan, serta kuesioner kepada pengguna dan calon pengguna guna memperoleh data pengalaman penggunaan dan persepsi terhadap fungsi website sebagai media literasi digital dan ruang aman narasi. Data sekunder diperoleh

melalui studi literatur yang mencakup jurnal ilmiah, buku, dan referensi terkait perancangan website.

Teknik Analisis data pada penelitian ini mengacu pada Soewardikoen (2021), yang meliputi analisis visual dan analisis SWOT. Analisis visual digunakan untuk mengevaluasi komponen antarmuka website eksisting, meliputi tipografi, palet warna, ikonografi, tata letak, dan hierarki informasi. Sementara itu, analisis SWOT dilakukan untuk memetakan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari kondisi platform saat ini, sehingga dapat dirumuskan strategi desain yang tepat. Perancangan ini dibatasi pada aspek UI/UX dan responsivitas tampilan desktop serta *mobile*, dengan hasil akhir berupa prototipe interaktif yang dapat disimulasikan tanpa masuk ke tahap pengembangan *coding*.

KERANGKA TEORETIK

Website secara mendasar merupakan kumpulan halaman yang saling terhubung melalui jaringan internet untuk menyampaikan informasi dan komunikasi (Abdulloh, 2015). Lebih jauh lagi, platform ini kini berfungsi sebagai ruang interaksi dua arah yang menghubungkan penyelenggara dengan komunitas penggunanya secara lebih dinamis (Yudatama et al., 2022). Dalam konteks Ruangmigran.id, website berperan menyatukan literasi digital, konten "*Stories Inspire*", dan layanan komunitas PMI dalam satu kanal yang konsisten, berbeda dari penyebaran informasi yang selama ini terfragmentasi di berbagai platform media sosial.

Perancangan ini menerapkan pendekatan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sebagai landasan utama. UI dipahami sebagai tampilan visual serta elemen interaktif yang mencakup tata letak, hierarki struktur, tipografi, warna, ikon, serta navigasi (Tidwell, 2010), mengacu pada prinsip kejelasan, konsistensi, umpan balik, dan estetika (Galitz, 2007). Sementara itu, menurut ISO 9241-210 (2019), *User Experience* (UX) adalah persepsi dan respons seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dan/atau penggunaan yang diantisipasi dari suatu produk, sistem, atau layanan. Kerangka "*The Elements of User Experience*" dari Garrett (2011) menguraikan pengalaman pengguna ke dalam lima lapisan, yaitu *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface plane*, yang pada penelitian ini diterjemahkan mulai dari penetapan tujuan RUMI sebagai media literasi dan ruang aman, penentuan fitur seperti "*Stories Inspire*", perancangan arsitektur informasi, penyusunan *wireframe* responsif, hingga perwujudan tampilan akhir yang bernuansa hangat dan aman.

Pekerja Migran Indonesia (PMI) merujuk pada setiap warga negara Indonesia yang akan, sedang, atau telah bekerja dengan menerima upah di luar wilayah Republik Indonesia, dengan hak dan perlindungan yang dijamin sejak sebelum, selama, hingga setelah bekerja (UU No. 18 Tahun 2017). PMI kerap menghadapi tantangan adaptasi kultural dan isolasi sosial di negara penempatan sehingga sangat bergantung pada teknologi digital, yang tanpa diimbangi literasi digital memadai menjadikan mereka rentan terhadap disinformasi hingga propaganda ekstremisme (Uksan, 2022).

Untuk mewujudkan pengalaman digital yang empatik, penelitian ini mengintegrasikan konsep *Emotional Design* dari Norman (2004), yang menekankan bahwa desain yang baik harus mampu membangkitkan emosi positif melalui strategi visual seperti layout, komposisi, tipografi, dan warna yang hangat. Seluruh tahapan perancangan dibingkai dalam metode *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna melalui lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Brown, 2009), guna menghasilkan solusi desain yang tervalidasi sebagai media literasi digital sekaligus ruang aman narasi yang empatik bagi komunitas pekerja migran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pendekatan *Design Thinking*, prototipe website Ruangmigran.id dirancang secara bertahap mulai dari pemahaman mendalam atas kebutuhan pengguna hingga perwujudan purwarupa yang siap diujikan, sebagaimana diuraikan pada tahapan berikut.

a. Empathize

Observasi terhadap website Ruangmigran.id eksisting mengidentifikasi tiga kelompok masalah utama. Dari sisi tampilan, antarmuka terkesan *flat* dengan warna merah terang dan putih yang berlawanan dengan *mood warm* dan *seamless* yang ingin dibangun, disertai hierarki visual lemah yang menyulitkan pengguna membedakan informasi penting, terutama pada perangkat *mobile*. Dari sisi fungsionalitas, minimnya fitur interaksi langsung menyebabkan pengguna diarahkan ke grup WhatsApp eksternal, integrasi tim dan logo mitra belum berfungsi, serta halaman "*Stories Inspire*" belum dilengkapi *pagination*. Dari sisi konten, dominasi teks panjang kurang sesuai preferensi PMI terhadap konten visual, sementara konten unggulan seperti trailer film "Pilihan" dan program RUMI Academy belum mendapat penonjolan memadai di halaman depan.

Wawancara dengan pengelola Ruangmigran.id mengungkapkan bahwa fokus *platform* telah bergeser dari sekadar aplikasi informasi menjadi ruang bercerita "*Stories Inspire*", setelah pengelola mendapati pengalaman PMI yang mengalami diskriminasi sekembalinya ke Indonesia pada masa pandemi, dengan tujuan jangka panjang pencegahan ekstremisme secara halus (*soft PCVE*) melalui pertukaran cerita, didukung program RUMI Academy untuk kemandirian ekonomi PMI. Kuesioner terhadap 20 responden yang terdiri dari PMI, calon PMI, dan kerabat/keluarga PMI usia 20 sampai 50 tahun menunjukkan 85% membutuhkan struktur navigasi yang lebih mudah, peningkatan fitur website, dan tampilan mobile yang lebih nyaman.

Temuan-temuan tersebut divisualisasikan melalui user persona "Dewi Sari" untuk merepresentasikan karakteristik, kebutuhan, dan hambatan utama pengguna sasaran RUMI.



Gambar 2. User Persona (Sumber: Qutub, 2026)

Berdasarkan persona tersebut, disusun *customer journey map* "Dewi Sari" yang menunjukkan pola konsisten: harapan awal saat mengetahui Ruangmigran.id dari lingkaran pertemanan berubah menjadi kebingungan dan frustrasi saat menjelajahi website yang tidak responsif, berlanjut menjadi kebosanan akibat dominasi teks, hingga rasa terisolasi karena minimnya fitur komunitas, yang pada akhirnya mendorongnya kembali ke WhatsApp atau media sosial lain. Pola ini menegaskan bahwa kelemahan UI/UX berdampak langsung pada

kegagalan platform memenuhi fungsi literasi digital dan ruang aman narasi yang menjadi tujuan utamanya.



Gambar 3. Customer Journey Map (Sumber: Qutub, 2026)

b. Define

Berdasarkan wawasan dari tahap *Empathize*, tahap *Define* merumuskan masalah inti pengguna melalui analisis visual dan SWOT. Analisis visual menegaskan bahwa persoalan bukan hanya pada struktur informasi, tetapi juga pada bagaimana elemen visual, yaitu tata letak yang tidak konsisten, hierarki tipografi yang lemah, serta ikonografi navigasi yang minim keterangan, belum secara konsisten mendukung dampak psikologis yang diharapkan dari pendekatan *Emotional Design*, terutama pada tampilan *mobile*.

Analisis SWOT memetakan posisi strategis Ruangmigran.id: kekuatan (*strengths*) terletak pada pendekatan naratif "*Stories Inspire*" yang unik dan kredibilitas mitra; kelemahan (*weaknesses*) mencakup kualitas UI/UX yang belum optimal, ketergantungan pada sukarelawan, dan minimnya fitur RUMI Academy; peluang (*opportunities*) muncul dari tingginya penggunaan smartphone di kalangan PMI dan kekosongan platform serupa yang berorientasi ruang aman naratif; sementara ancaman (*threats*) berasal dari keterbatasan waktu akses PMI dan kebiasaan mencari informasi melalui media sosial arus utama yang rentan disinformasi dan ekstremisme.

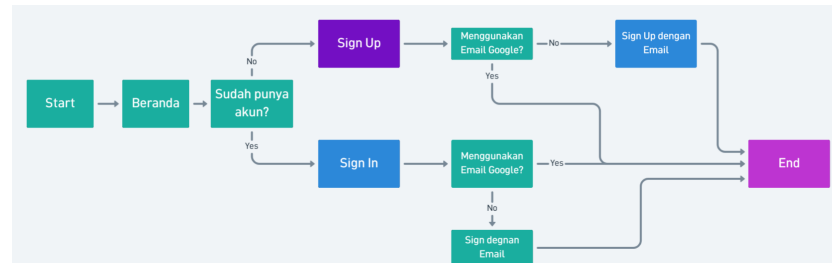
Sintesis temuan ini mengarah pada problem statement: PMI mengalami kesulitan mengakses informasi literasi digital yang terstruktur dan terpercaya, serta merasa tidak ada koneksi dari website Ruangmigran.id akibat tampilan yang tidak responsif, navigasi yang membingungkan, hierarki visual yang lemah, dominasi konten tekstual, dan minimnya fitur interaksi yang aman, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan pengguna dan potensi kerentanan terhadap disinformasi maupun radikalisme media lain. Dari rumusan ini teridentifikasi enam kebutuhan utama pengguna sebagai acuan redesain: kemudahan akses informasi yang terstruktur dan visual, ruang komunitas yang aman dan interaktif, pengalaman pengguna yang responsif dan intuitif, konten visual yang menarik, jaminan rasa aman dan verifikasi, serta akses yang jelas terhadap peluang pengembangan diri.

c. Ideate

Konsep besar yang diangkat adalah "Ceritamu layak didengar juga", menegaskan bahwa setiap narasi personal PMI, baik yang menginspirasi maupun yang berat, berhak didengar. Pendekatan komunikasi visual yang dipilih menekankan validasi emosional, bukan instruksi normatif, sejalan dengan temuan tahap *Empathize* bahwa PMI membutuhkan ruang yang tidak menghakimi. Hasil tahap ini berupa pengembangan konsep website Ruang Migran yang terintegrasi, penentuan identitas visual, serta penyusunan struktur navigasi yang mendukung kemudahan penggunaan seperti berikut:

1.) User flow

Dengan bantuan tools website Whimsical, *Userflow* dirancang untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugasnya atau untuk mencapai tujuannya, berikut alur pengguna utamanya.



Gambar 4. Userflow Sign in (Sumber: Qutub, 2026)

Alur ini menunjukkan proses autentikasi *user* sebelum mengakses fitur-fitur tertentu pada website, khususnya fitur yang membutuhkan *status login* seperti menulis cerita. Dari halaman Beranda, sistem akan menampilkan pertanyaan apakah *user* sudah memiliki akun atau belum. Adanya percabangan pada alur ini bertujuan mengakomodasi preferensi *user* yang berbeda dalam proses pendaftaran/masuk akun, sekaligus memastikan hanya *user* yang sudah terautentikasi yang dapat mengakses fitur-fitur tertentu di website.



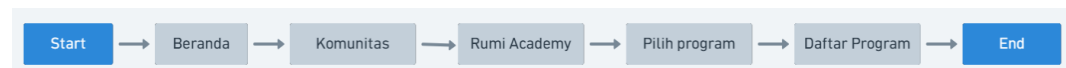
Gambar 5. Task Flow Jelajahi Cerita (Sumber: Qutub, 2026)

Task flow ini menunjukkan alur *user* saat mencari dan membaca konten cerita dari *user* lain di website. *User* memulai dari halaman Beranda menuju fitur Jelajahi Cerita, lalu memilih salah satu cerita untuk melihat Detail Cerita. Selanjutnya, *user* dapat memberikan tanggapan melalui fitur.



Gambar 6. Task Flow Menulis Cerita (Sumber: Qutub, 2026)

Flow ini menggambarkan langkah *user* dalam membuat dan mempublikasikan cerita, dengan asumsi *user* telah melalui proses autentikasi (*login*). Dimulai dari halaman Beranda, *user* menuju fitur Tulis Cerita, kemudian mengirimkan tulisannya melalui tombol Kirim yang akan melalui proses peninjauan (ditinjau). Setelah proses tersebut, cerita akan muncul pada halaman *dashboard* Ceritaku sebagai bukti bahwa konten berhasil dipublikasikan atau perlu direvisi.



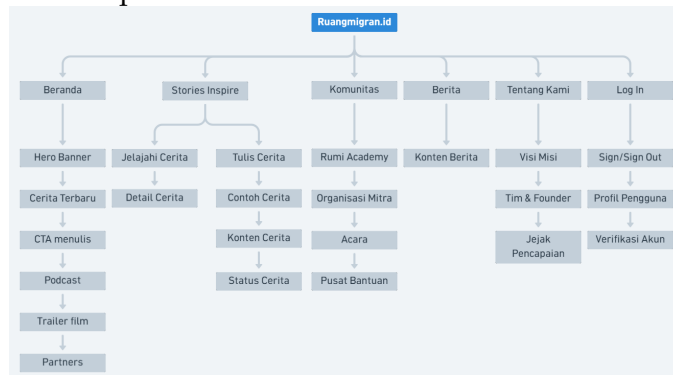
Gambar 7. Task Flow Daftar Program (Sumber: Qutub, 2026)

Task flow ini menggambarkan langkah *user* dalam mendaftar program pada fitur Rumi Academy. Dari halaman Beranda, *user* menuju menu Komunitas, kemudian mengakses Rumi Academy. Di dalamnya, *user* dapat memilih program

yang diinginkan dan melanjutkan proses dengan menekan tombol Daftar Program hingga pendaftaran selesai.

2.) Sitemap

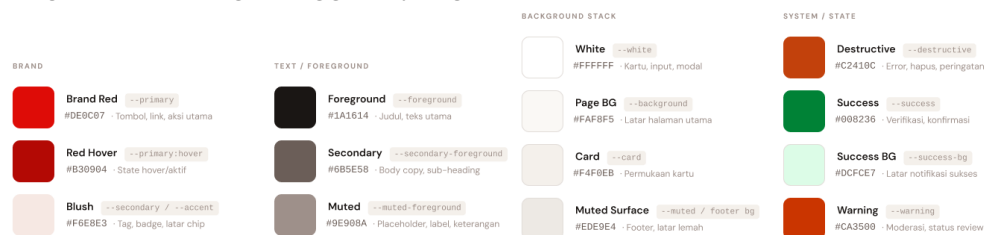
Sitemap menggambarkan struktur hierarki halaman dari rancangan produk. Struktur informasi dirancang ulang menjadi tujuh halaman utama dengan navigasi ramping berisi lima item, merujuk prinsip arsitektur informasi Rosenfeld dan Morville (2015), dilengkapi sistem *login* berbasis *social OAuth* agar proses masuk lebih ringan. Pola *soft-gate* diterapkan pada konten yang membutuhkan status *login*, memungkinkan pengguna baru tetap melihat cuplikan konten tanpa harus mendaftar terlebih dahulu. Fitur Pusat Bantuan yang semula berbasis formulir juga dirancang ulang menjadi ruang percakapan personal melalui WhatsApp, email, dan Zoom, sesuai temuan bahwa PMI lebih nyaman bercerita secara langsung. Seluruh keputusan struktural ini divalidasi awal melalui wireframe pada Figma sebelum masuk ke tahap desain visual.



Gambar 8. Sitemap Website Ruangmigran.id (Sumber: Qutub, 2026)

3.) Warna Website

Konsep visual dikembangkan untuk menerjemahkan ide ke dalam sistem desain yang konsisten. Warna merah (#DE0C07) ditetapkan sebagai warna primer antarmuka, dipadukan dengan warna krem (#FAF8F5) yang mendominasi latar antarmuka. Pemilihan ini menyeimbangkan kebutuhan brand recognition nya ruang migran dengan penciptaan suasana yang hangat (*warm*) dan tidak mengintimidasi bagi pengguna yang rentan secara psikologis.



Gambar 9. Color Palette Website Ruangmigran.id (Sumber: Qutub, 2026)

4.) Tipografi Website

Pemilihan jenis font Lora dan Dm Sans didasarkan pada pertimbangan keterbacaan, tampilan nyaman, serta kesesuaian dengan kebutuhan antarmuka digital. Tipografi pada website menggunakan font Lora untuk semua *display* dan

headline sedangkan DM Sans untuk semua UI, *body*, dan label. Keduanya tersedia sebagai *variable fonts* digunakan untuk body copy kecil.

ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklm nopqrstuvwxyz 1234567890 \$?&%@!#*()=	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZÀÁ abcdefghijklmnopq rstuvwxyzàáëîöü&1 234567890(\$£€.,!?)
--	---

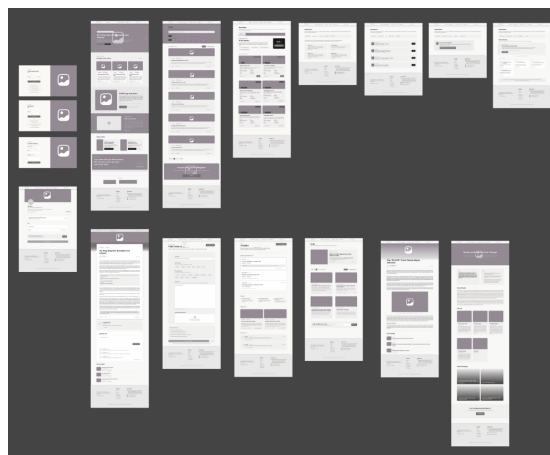
Gambar 10. Font Type Website Ruangmigran.id (Sumber: Qutub, 2026)

d. Prototype

Hasil ideasi diwujudkan menjadi prototipe pada Figma, tahap *Prototype* mencakup proses mewujudkan konsep dan struktur yang telah dirancang menjadi purwarupa antarmuka yang dapat diuji fungsinya. Tahapan ini melibatkan beberapa langkah utama seperti pembuatan *medium fidelity wireframe*, *high fidelity wireframe*, pembuatan prototipe interaktif, validasi ahli materi dan media.

1.) Medium fidelity Wireframe

Pada tahap awal perancangan, *medium fidelity wireframe* disusun menggunakan Figma. Fokus utama pada tahap ini adalah memvalidasi alur informasi dan hierarki konten secara struktural, memastikan penempatan elemen kunci seperti fitur 'Stories Inspire' dan trailer film dokumenter pada halaman depan telah sesuai dengan prioritas kebutuhan pengguna. *Wireframe* ini berfungsi sebagai representasi visual dasar dari tata letak dan navigasi tanpa detail visual yang lengkap, memungkinkan eksplorasi cepat terhadap berbagai alternatif struktur halaman dan penyesuaian alur pengguna.

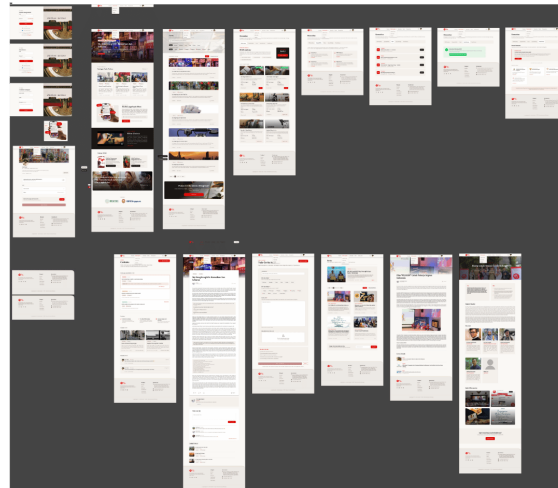


Gambar 11. Medium Fidelity Wireframe Ruangmigran.id (Sumber: Qutub, 2026)

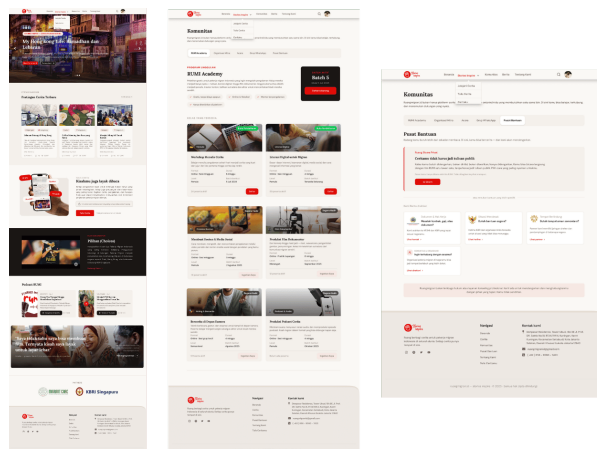
2.) High fidelity Wireframe

Rancangan dikembangkan menjadi *high-fidelity wireframe* pada Figma mencakup antarmuka desktop berukuran 1920×1080 px dengan fitur "Stories Inspire" dan trailer film dokumenter sebagai elemen utama halaman depan, serta versi mobile 360×800 px yang disesuaikan mengikuti prioritas mobile-first, dengan penyederhanaan hierarki visual dan ukuran elemen interaktif agar tetap nyaman diakses pada layar kecil. Warna merah dan krem, tipografi, ikonografi, serta sistem

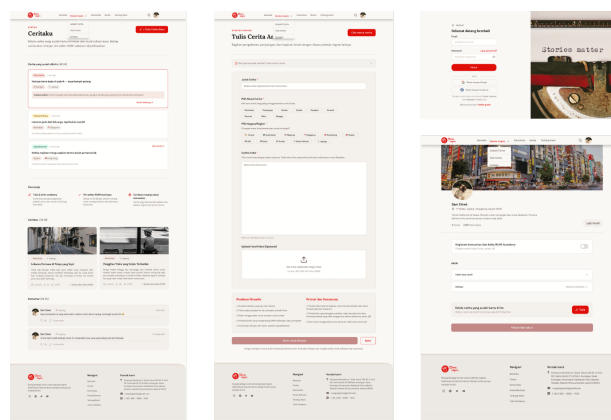
mood-tag yang telah dirumuskan pada tahap *Ideate* diterapkan secara penuh pada tahap ini, termasuk fitur Pusat Bantuan yang diwujudkan sebagai kanal komunikasi terbuka satu lawan satu untuk memperkuat posisi platform sebagai ruang aman narasi, bukan sekadar layanan administratif.



Gambar 12. High Fidelity Wireframe Ruangmigran.id (Sumber: Qutub, 2026)



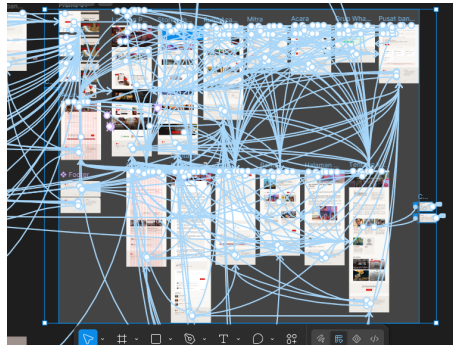
Gambar 13. Tampilan halaman Tulis Cerita, Ceritaku, Sign In, dan Profil RuangMigran.id (Sumber: Qutub, 2026)



Gambar 14. Halaman Tulis cerita, Ceritaku, Sign In, dan Profile Ruangmigran.id (Sumber: Qutub, 2026)

3.) Pembuatan prototipe interaktif

Setelah seluruh halaman *high-fidelity* selesai dirancang adalah menghubungkan halaman-halaman tersebut satu sama lain menggunakan fitur *prototyping* pada Figma untuk menghasilkan prototipe interaktif. Dengan demikian, alur pengguna dapat disimulasikan secara utuh mulai dari halaman depan, penelusuran cerita, hingga akses Pusat Bantuan, tanpa perlu masuk ke tahap pengembangan *coding*.

**Gambar 15.** *Prototype Connection Website Ruangmigran.id* (Sumber: Qutub, 2026)

4.) Validasi Ahli dan Evaluasi Desain

Prototipe interaktif divalidasi oleh ahli media/desain menggunakan instrumen yang merujuk pada lima kriteria *usability* Nielsen (1993): *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Validasi ini terbatas pada aspek media dan desain (UI/UX), sedangkan validasi ahli materi terkait kesesuaian pendekatan naratif dengan tujuan literasi digital dan pencegahan ekstremisme secara halus belum dilaksanakan pada tahap penyusunan laporan ini. Masukan dari validator kemudian ditindaklanjuti melalui revisi desain, menghasilkan versi purwarupa *high-fidelity* yang lebih matang sebagai karya utama penelitian ini.

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 1. Persentase kelayakan media

Kriteria	Interval Persentase
Sangat Kurang	0–20%
Kurang	21–40%
Cukup	41–60%
Baik	61–80%
Sangat Baik	81–100%

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor	Indeks
-------	------	--------

Kesesuaian Konten	24/25	96%
Literasi Digital	24/25	96%
Keamanan & Kenyamanan Psikologis	20/20	100%
Kepercayaan & Kredibilitas Platform	25/25	100%
Komunitas & Keterhubungan	19/20	96%
Total Skor	112/115	97,39%

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ani Ema Susanti, DFP, S.Psi, selaku co-founder ruangmigran.id dengan bidang keahlian komunikasi dan *audio visual*. Hasil validasi menunjukkan bahwa prototipe website ruangmigran.id sebagai media literasi digital dan ruang aman narasi bagi pekerja migran Indonesia memperoleh skor 97% masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Aspek	Skor	Indeks
Tampilan Visual	20/20	100%
Tipografi	20/20	100%
Layout & Tata Letak	25/25	100%
Navigasi & Interaksi	19/20	96%
Fungsional Prototype	15/15	100%
Aksesibilitas & Inklusivitas	24/25	96%
Total Skor	123/125	98,4%

Validasi ahli media dilakukan oleh Akbar Seknun, S.Kom., MFA. dosen Universitas Negeri Surabaya sekaligus bidang keahlian di *interactive media*. Hasil validasi memperoleh skor sebesar 98,4% dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media website Ruang Migran layak dijadikan sebagai media literasi digital dan ruang aman bagi pekerja migran Indonesia. Temuan ini menunjukkan rancangan UI/UX website Ruang Migran sudah sesuai kaidah perancangan antarmuka yang baik dan diterima oleh para ahli di bidang tersebut.

e. Test

Tahap test dilakukan dengan melibatkan lima responden melalui kuesioner Google Form, terdiri dari satu orang yang pernah bekerja dengan calon/mantan pekerja migran, dua orang yang sedang bekerja di luar negeri, dan dua orang yang sedang mempersiapkan diri untuk bekerja ke luar negeri. Hasil pengujian menunjukkan bahwa responden mampu menemukan menu dan halaman yang dicari dengan mudah, serta proses pengiriman cerita dirasakan jelas dan tidak membingungkan. Fitur komunitas yang mencakup Rumi Academy, mitra, dan pusat bantuan, serta fitur cerita, mendapat respons positif dari sebagian besar responden. Dari segi tampilan, website dinilai aman dan nyaman digunakan, dengan fitur anonim yang dirasa memberikan pengalaman yang lebih personal dan mudah dibaca. Meski

demikian, terdapat masukan agar halaman awal diberikan penjelasan singkat mengenai website guna memperjelas tujuan dan fungsi Ruangmigran.id bagi pengguna baru.

Tabel 4. kriteria interpretasi skor

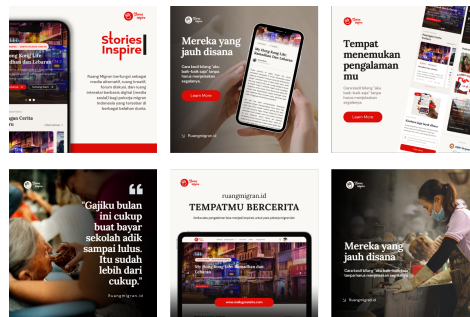
Rentang Rata-rata	Skor	Keterangan
4,20 – 5,00	5	Sangat Baik
3,40 – 4,19	4	Baik
2,60 – 3,39	3	Cukup
1,80 – 2,59	2	Kurang
1,00 – 1,79	1	Sangat Kurang

Tabel 5. Hasil Kuesioner Angket

Aspek	Responden	skor	Kriteria
Saya dapat menemukan menu dan halaman yang saya cari dengan mudah.	88%	5	Sangat baik
Tampilan website terasa nyaman dan tidak membingungkan saat pertama kali dibuka.	84%	5	Sangat baik
Proses untuk menulis dan mengirim cerita terasa jelas dan tidak membingungkan.	88%	5	Sangat baik
Tampilan di perangkat mobile terasa nyaman dan mudah digunakan.	80%	4	baik
Secara keseluruhan, website ini mudah digunakan.	88%	5	Sangat baik
Tampilan keseluruhan website sesuai untuk platform cerita pekerja migran Indonesia.	84%	5	Sangat baik
Ukuran dan jenis tulisan yang digunakan mudah dibaca dengan nyaman.	88%	5	Sangat baik
Tampilan website terasa seperti ruang komunitas, bukan portal berita atau media sosial biasa.	84%	5	Sangat baik
Tampilan website terasa aman dan tidak mengintimidasi untuk berbagi cerita pribadi.	84%	5	Sangat baik
Tampilan warna website memberi kesan hangat dan nyaman.	84%	5	Sangat baik
Total Skor		46	
Rata-rata Skor		4,6	Sangat baik

f. Karya Pendukung

Selain prototipe website sebagai luaran utama, penelitian ini juga menghasilkan karya pendukung (*campaign*) untuk memperkenalkan Ruangmigran.id kepada khalayak yang lebih luas sekaligus memperkuat identitas visual platform di ruang publik. Seluruh karya pendukung dikembangkan dalam satu payung konsep yang selaras dengan *big idea* website, mencakup media kampanye digital RuangMigran.id berupa feed instagram dengan sistem warna merah dan krem serta elemen grafis tanda kutip dan *mood-tag*, postcard cetak yang memuat kutipan naratif singkat dari "*Stories Inspire*" untuk memperkuat keterhubungan emosional pada kegiatan komunitas, serta stiker cetak berupa ilustrasi vektor datar sebagai atribut branding komunitas yang dapat digunakan sehari-hari.



Gambar 16. Instagram Post Campaign Ruangmigran.id (Sumber: Qutub, 2026)



Gambar 17. Postcard Campaign Ruangmigran.id (Sumber: Qutub, 2026)



Gambar 18. Sticker Campaign Ruangmigran.id (Sumber: Qutub, 2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan prototipe website Ruangmigran.id melalui pendekatan *Design Thinking* untuk menjawab permasalahan struktur informasi, konsistensi tata letak, dan hierarki visual yang lemah pada platform eksisting, terutama pada tampilan *mobile*. Tahap *Empathize* dan *Define* mengungkap bahwa kelemahan UI/UX berdampak langsung pada kegagalan platform memenuhi fungsinya sebagai media literasi digital dan ruang aman narasi. Pada tahap *Ideate* dan *Prototype*, perancangan diarahkan melalui *big idea* "Ceritamu layak didengar juga" dengan identitas visual merah-krem, tipografi Lora dan DM Sans, restrukturisasi navigasi menjadi tujuh halaman utama, serta transformasi Pusat Bantuan menjadi kanal komunikasi personal. Hasil validasi ahli materi (97,39%) dan ahli media (98,4%), keduanya berkategori sangat baik, serta rata-rata skor uji pengguna 4,6, membuktikan bahwa prototipe telah sesuai prinsip perancangan antarmuka yang baik dan mampu menghadirkan pengalaman yang informatif, aman, dan nyaman secara emosional bagi Pekerja Migran Indonesia.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pengelola Ruangmigran.id menindaklanjuti prototipe ini ke tahap pengembangan teknis (*coding*), disertai penambahan penjelasan singkat pada halaman awal mengenai tujuan platform bagi pengguna baru. Bagi peneliti selanjutnya, serta memperluas jumlah dan variasi responden pada tahap pengujian.

REFERENSI

Abdulloh, R. (2015). *Web programming is Easy*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business.
- CNN. (2019). *ISIS recruiters are preying on vulnerable domestic workers in Singapore and Hong Kong*. <https://edition.cnn.com/2019/11/09/asia/indonesia-singapore-domestic-worker-isis-intl-hnk>
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: An introduction to GUI design principles and techniques*. John Wiley & Sons.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Institute for Policy Analysis of Conflict (IPAC). (2017). *The Radicalisation of Indonesian Women Workers in Hong Kong*. Jakarta: IPAC.
- International Organization for Standardization. (2019). *Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems* (ISO Standard No. 9241-210:2019). <https://www.iso.org/standard/77520.html>
- Liputan6.com. (2024, Februari). *RUMI: Ruang Digital Alternatif untuk Pekerja Migran Indonesia*. <https://www.liputan6.com/global/read/5529882/rumi-ruang-digital-alternatif-untuk-pekerja-migran-indonesia>
- Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Institute of Design at Stanford.
- Republik Indonesia. (2017). *Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2017 tentang Pelindungan Pekerja Migran Indonesia*. Lembaran Negara RI Tahun 2017 Nomor 242.
- Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information Architecture: For the Web and Beyond*. O'Reilly Media.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tidwell, J. (2010). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design*. O'Reilly Media, Inc.
- Uksan, A. (2022). *Edukasi Karakter Bangsa untuk Pekerja Migran Indonesia, Suatu strategi kontra radikalisasi dan Confidence-building measures*. *Jurnal Diplomasi Pertahanan*, 8(3).
- VOA Indonesia. (2016, Januari 28). *Diduga terkait ISIS, tiga warga Indonesia ditangkap di Korea Selatan*. <https://www.voaindonesia.com/a/diduga-terkait-isis-tiga-warga-indonesia-ditangkap-di-korea-selatan/3165542.html>
- Yudatama, U., Dianto, I. A., Fergina, A., & Syamsiyah, N. (2022). *Konsep Sistem Informasi Di Era Digital*. Kaizen Publisher.