

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebelum abad ke-21, manusia berada dalam sebuah sistem sosial yang dikenal sebagai *disciplinary society* yang merupakan sistem masyarakat tunduk akan otoritas. Pihak pertama merupakan para pemimpin negara atau penguasa setempat. Masyarakat menjadi pihak kedua dimana orang-orang menjalankan perintah dan aturan yang telah disediakan oleh pihak pertama (Han, 2015). Dalam buku *Burnout Society* karya Byung-Chul Han dikatakan bahwa *disciplinary society* membuat masyarakat mengusahakan kebebasannya dari para penguasa setempat dikarenakan keuntungan hanya dirasakan oleh pihak penguasa saja. Masyarakat diperas secara kualitas dan kuantitas pada era ini. Namun, seiring berjalannya waktu, abad 21, masyarakat mulai memiliki kebebasan terutama untuk berekspresi kepada publik. Hal yang belum disadari oleh masyarakat adalah mereka belum benar-benar mendapatkan kebebasan yang mereka anggap sudah mereka dapatkan. Era *disciplinary society* sudah berkembang menjadi sebuah sistem sosial baru yaitu *achievement society*. Pada sistem sosial ini tidak diperlukan pihak lain untuk menekan masyarakat karena masyarakat telah menekan diri mereka sendiri. Sehingga *achievement society* menjadi sistem sosial yang hanya menggunakan satu individu untuk menjadi penekan dan yang ditekan (Han, 2015).

Masyarakat zaman sekarang baik di nusantara maupun tidak sama-sama mendewakan produktivitas dan pencapaian sehingga lama kelamaan menciptakan sebuah standar sosial untuk masyarakat atau lingkungan sekitarnya. Lalu, orang-

orang cenderung berusaha untuk mencapai standar tersebut agar dapat hidup dalam masyarakat dengan mental *achievement society*. Terutama masyarakat pada usia produktif dengan rentang usia 15-29 tahun di Indonesia, mereka termakan standar sosial dimana mengangungkan produktivitas dan semua hal perlu didapatkan secara instan. Berdasarkan Survei Skor Kesejahteraan 360° tahun 2018 yang diselenggarakan oleh Cigna, 75% orang Indonesia mengalami stress, 3 dari 4 responden mengalami stress dikarenakan tekanan yang mereka rasakan untuk terus menjadi produktif dan mencapai standar sosial yang ada pada masyarakat zaman sekarang (Cigna, 2018). Di Indonesia terdapat 43 juta penduduk yang berusia 15-29 tahun yang tercatat mengalami stress karena tekanan dari lingkungan (Riskesdas, 2018).

Fakta menunjukkan bahwa sebanyak 43 juta masyarakat Indonesia sudah menekan diri mereka agar dapat mengikuti sistem *achievement society*. Hal ini perlu menjadi perhatian bagi orang-orang agar mereka semua sadar bahwa kebebasan berekspresi di masa ini bukanlah kebebasan jika masih menekan diri untuk mengikuti standar sosial. Masyarakat, terutama remaja dan dewasa awal, yang masih dalam usia produktif perlu mengetahui Batasan-batasan mereka, perlu menyeimbangkan potensi positif dan potensi negatif. Potensi positif merupakan kekuatan untuk melakukan sesuatu dan potensi negatif adalah kekuatan untuk menolak sesuatu (Hegel, n.d). Potensi positif yang berlebihan dapat menyebabkan masyarakat terjumus dalam ikatan sosial *achievement society*. karena hal ini membuat kita ingin terus mengejar produktivitas tanpa ada waktu untuk berhenti dan berpikir (Han, 2015).

Masyarakat zaman sekarang terutama masyarakat dalam usia produktif butuh meningkatkan *critical thinking* agar dapat mengambil keputusan dan menganalisis kondisi, berkontemplasi, menjadi otentik, dan dapat bergabung dengan masyarakat sosial tanpa harus selalu mengikuti arus (Lau, 2020). Oleh karena itu penulis memiliki solusi untuk meningkatkan *critical thinking* pada masyarakat dalam usia produktif. Penulis akan merancang sebuah media interaktif untuk membentuk *mindset* produktivitas pada *achievement society* kepada masyarakat rentang usia 25-29 tahun di DKI Jakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir.

1. Bagaimana merancang sebuah media interaktif untuk membentuk *mindset* produktivitas pada *achievement society* kepada masyarakat rentang usia 25-29 tahun di DKI Jakarta?

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan proposal tidak meleset dari tujuan yang telah direncanakan, maka penulis menetapkan batasan- batasan masalah sebagai berikut:

- a. Geografis: DKI Jakarta

DKI Jakarta merupakan ibu kota dari Indonesia yang tergolong jauh lebih maju baik secara ekonomi, infrastruktur, dan pendidikan. Masyarakat di kota metropolitan cenderung mengalami tekanan sosial dan stress lebih tinggi dibandingkan masyarakat dalam kota-kota kecil

(Kementrian Kesehatan Indonesia, 2018). Masyarakat di ibukota juga lebih mengejar produktivitas dikarenakan perkembangan ekonomi lebih pesat dan DKI Jakarta merupakan tulang punggung nasional (Jakarta Berketahanan, 2017).

b. Demografis

- 1) Laki-laki dan perempuan
- 2) Berusia 25-29 tahun yang sudah bekerja atau sedang menjalani pendidikan di perguruan tinggi

Dr. Sawyer, seorang peneliti dari Melbourne's Centre for Adolescent Health, mengatakan bahwa usia 10-29 tahun merupakan fase kehidupan dari remaja menjadi dewasa. Usia 21-24 tahun merupakan transisi dimana remaja mulai menjalani kehidupan sosial dengan pemikiran mereka sendiri. Masa-masa dimana remaja mengalami *trial independence* (Pickhardt, 2009). Oleh karena itu usia 21 sampai 24 tahun menjadi target sekunder perancangan ini. Target utama dalam perancangan media interaktif ini adalah usia 25 tahun sampai 29 tahun dikarenakan pada rentang usia ini masyarakat sudah masuk ke dalam dunia pekerjaan secara stabil. Oleh karena itu, masa ini penting untuk diingatkan mengenai kapabilitas untuk meningkatkan cara mereka menganalisis dan berpikir secara kritis agar tidak jatuh lebih dalam kepada produktivitas tidak sehat pada *achievement society*.

- 3) Tingkat ekonomi menengah ke atas

Masyarakat yang memiliki tingkat ekonomi menengah ke atas lebih mengejar produktivitas untuk pembuktian kepada lingkungan sosial mereka.

c. Psikografis

- 1) Gemar bermain *card game*
- 2) Mengikuti tren-tren yang dibuat oleh masyarakat
- 3) Gemar bersosialisasi dengan orang-orang

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Penulis dapat merancang sebuah media interaktif untuk membentuk *mindset* produktivitas pada *achievement society* kepada masyarakat rentang usia 25-29 tahun di DKI Jakarta.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diharapkan akan didapat setelah pembuatan tugas akhir ini yaitu:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan penulis terhadap sistem sosial dan *critical thinking*
 - b. Menambah wawasan penulis dalam perancangan teknis *card game*
2. Manfaat bagi Pembaca
 - a. Mendapat wawasan mengenai *achievement society* dan
 - b. Memberikan pengertian dan pesan moral pamali yang sesungguhnya

3. Manfaat bagi Universitas

- a. Memberikan studi tambahan mengenai perancangan media interaktif mengenai produktivitas yang tidak sehat kepada civitas Universitas Multimedia Nusantara
- b. Memberikan *awareness* kepada seluruh civitas Universitas Multimedia Nusantara terhadap *achievement society*.