



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia remaja menjadi fase yang paling disorot oleh masyarakat karena remaja berperan sebagai generasi penerus bangsa (Mamta, 2015). Di sisi lain, remaja juga mengalami transisi mulai dari anak-anak hingga dewasa, yang disertai dengan sebuah pencarian jati diri. Tak jarang, selama proses pencarian jati diri ini, muncul banyak fenomena *social comparison*. Fenomena *social comparison* merupakan proses dimana seseorang berusaha untuk membandingkan pendapat, kemampuan, atau sifat dengan orang lain (Buunk & Vugt, 2013). Menurut Rafisna (2020), *social comparison* dapat berdampak positif maupun negatif, tergantung dari bagaimana menyikapinya. Apabila tidak disikapi dengan baik, maka *social comparison* dapat menimbulkan rasa iri hati, penyesalan, dan anjloknya *self esteem* (Ketrina, 2021).

Social comparison sendiri dapat dipengaruhi dari beberapa faktor. Menurut Suls dan Wheeler (2000), faktor yang memengaruhi *social comparison* adalah *self assessment* (penilaian atas diri sendiri), *self enhancement* (peningkatan diri ketika membandingkan dengan orang yang dirasa tidak lebih baik), *self improvement* (motivasi untuk memperbaiki diri ketika membandingkan dengan orang yang dirasa lebih baik), dan *social judgment* (penilaian sosial). *Social judgment* ini dapat berasal dari lingkungan keluarga, masyarakat, termasuk media sosial.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Jensen (dalam Sulaiman, 2015), remaja yang sering dibanding-bandingkan oleh orang tuanya dapat berakibat fatal, seperti berhenti menerima dan berusaha sebagai anak yang ‘kurang’. Dampak negatif lain yang ditimbulkan dari seringnya orang tua membanding-bandingkan anaknya menurut Puji (2020) adalah keraguan, kecemburuan, pikiran negatif pada anak, serta hubungan yang renggang antara anak dan orang tua. Media sosial juga turut berperan dalam memicu *social comparison*, terbukti dengan dampak negatif, seperti kegelisahan, kurang tidur, perundungan siber (*cyber bullying*), iri hati, dan

kurangnya komunikasi (Putri, 2020). Seorang psikiater bernama Yusuf (2020) mengungkapkan bahwa media sosial menjadi faktor terbesar pemicu depresi pada kalangan remaja. Seorang pakar ilmu komunikasi, Deddy Mulyana (dalam Karima, 2021), menambahkan media sosial juga dapat menciptakan iri hati dan delusi. Hal ini sejalan dengan ungkapan Wisnubrata (2019) bahwa kesenangan yang ditunjukkan orang lain di media sosial seringkali menimbulkan rasa iri.

Dari dampak negatif seperti depresi, rasa tidak puas diri, dan kecemasan yang berlebihan pada remaja, yang disebabkan oleh *social comparison* yang tidak sehat, perlu dilakukan edukasi *social comparison* kepada remaja berusia 12-18 tahun. Salah satu bentuk edukasi *social comparison* yang dapat dilakukan adalah melalui *storytelling*. Kisah *storytelling* seringkali mengandung nilai-nilai kehidupan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Tak jarang pula pembaca cerita menempatkan diri pada posisi karakter utama cerita (Stelzner, 2019). Menurut Asfandiyar (2007), *storytelling* dapat dijadikan sarana menanamkan nilai-nilai tanpa menggurui pada anak usia sekolah. Di dalam metode *storytelling*, terdapat pendekatan kognitif yang dapat membantu remaja bereksplorasi dan memperoleh inspirasi sehingga dapat diterapkan pada permasalahan dirinya. Oleh karena itu, kisah *storytelling* ini akan sesuai dijadikan media untuk mengedukasi remaja mengenai *social comparison* (Nabila, 2015).

Berdasarkan fenomena yang dipaparkan di atas, penulis merancang media informasi untuk edukasi *social comparison* yang diperuntukkan bagi remaja berusia 12-18 tahun di DKI Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *self help book* untuk edukasi *social comparison* pada remaja berusia 12 – 18 tahun di DKI Jakarta?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1) Demografis

a) Usia : 12-18 tahun

Persentase pengguna media sosial yang berstatus sebagai siswa SMP, menurut hasil riset Anggraini (2017) yang dilansir dari Indonesiabaik.id, tergolong cukup tinggi, yaitu sebesar 82,63%. Sementara itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2020) membuktikan pada usia 17-18 tahun, remaja sering menggunakan media sosial dan mengalami dampak negatif *social comparison* berupa penurunan kualitas hidup. Hal ini didukung dengan angka prevalensi depresi pada remaja berusia 15-24 tahun mencapai angka 6,2% seperti yang dilansir dari InfoDatin (2019). Maka dari itu, diperlukan edukasi *social comparison* pada remaja berusia 12-18 tahun.

b) Jenis kelamin : Perempuan (primer) dan laki-laki (sekunder)
Perempuan menjadi fokus utama target batasan masalah dikarenakan berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Puspitasari (2017), yang menyebutkan bahwa perempuan memiliki sifat lebih memikirkan perkataan orang lain dan khawatir tentang kemampuan dirinya sendiri, yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki.

2) SES : Kelas atas bagian atas (A+), atas bagian bawah (A), dan kelas menengah ke atas (B+)

Untuk kategori SES, dipilih kelas ekonomi A+, A, dan B+, karena menurut Rachmania (2020), harga buku yang relatif mahal menyebabkan keluarga dengan status sosial ekonomi tinggi memiliki kesempatan memenuhi kebutuhan informasi keluarganya dengan membeli buku.

Pengeluaran : Lebih dari Rp1.250.000,00 per bulan

3) Geografis

Segmentasi geografis ditargetkan di provinsi DKI Jakarta, yang merupakan titik berkumpulnya kompleksitas berbagai aspek seperti ekonomi, politik, sosial, dan budaya, sehingga harus mengerahkan berbagai upaya untuk dapat bertahan hidup (Supriyanto, 2015). Sejalan dengan itu, menurut Anggraini (2017), persaingan di DKI Jakarta bisa terjadi kapan saja dan di mana saja.

4) Psikografis

- a) Kepribadian (*personality*): kurang percaya diri, sering merasa tidak puas atas yang dimiliki, sering membandingkan diri dengan orang lain, *insecure*, sering iri dengan pencapaian orang lain, dan introvert
- b) Gaya hidup (*lifestyles*): pengguna media sosial
- c) Minat (*interests*): gemar membaca buku

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang media informasi untuk edukasi *social comparison* pada remaja berusia 12-18 tahun di DKI Jakarta.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang penulis dapatkan setelah melakukan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1) Untuk penulis

Penulis dapat memperdalam banyak ilmu dan wawasan melalui perancangan tugas akhir ini. Selain itu, penulis juga dapat menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah dipahami dan pelajari ke dalam sebuah karya sehingga penulis mendapatkan rasa kepuasan tersendiri.

2) Untuk Universitas Multimedia Nusantara

Penelitian ini dapat penulis dijadikan sebagai referensi tambahan untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan universitas.

3) Untuk Masyarakat

Perancangan media informasi yang penulis ciptakan ini diharapkan dapat menolong masyarakat terutama anak-anak dan orang tua. Hasil perancangan ini juga memiliki harapan untuk membantu remaja memahami dan menyikapi *social comparison* dengan baik sehingga tidak merugikan bagi diri sendiri ataupun orang lain yang ada di sekitarnya.