



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

Perkembangan psikis remaja dimasuki dari usia 10 tahun selain perkembangan fisik dan bahasa. Seorang penulis Kompas bernama Pitaloka (2021) mengungkapkan bahwa perkembangan ini mencakup emosi dan sosial yang akan menjadi salah satu kunci tumbuh kembang seorang remaja. Masa remaja merupakan masa perubahan dimana individu sedang mencari jati dirinya, yang cenderung dapat merubah sikap dan tindak laku individu. Dikutip dari jurnal *Pediatri Turki* (2010), masa remaja merupakan masa suasana hati individu sedang tidak menentu, sehingga banyak remaja memiliki kesusahan dalam menerima dan mengapresiasi kekurangan jati dirinya. Akan tetapi, disaat remaja sedang sulit dalam menerima jati dirinya dan susah untuk mengapresiasi diri, mereka berusaha untuk menghindari hal tersebut dengan cara coping, meski cara coping tersebut dilakukan dengan tidak benar, (Mahtani dkk.,2017). Dalam sebuah studi *Jurnal Fenomenologi Interpretatif di Jakarta* (2021), peralihan dalam masa remaja sampai usia dewasa muda menjadi salah satu periode yang membuat individu mengalami stress dan mewujudkan strategi coping yang tidak adaptif. (Biromo, 2015; Hawton dkk., 2012). Terlebih lagi menurut Monks dkk (1998), perkembangan remaja merupakan masa rawan dimana remaja tidak tau cara menghadapi gejolak perubahan yang dihadapinya, antara lain remaja menjadi kian lebih tertutup dan sering melakukan aktivitas atau kegiatannya sendiri-sendiri.

Dalam kurun waktu dua tahun ini banyak fenomena dimana remaja sulit menerima dan mengapresiasi diri yang menyebabkan terjadinya kasus remaja kian mengalami coping yang tidak adaptif yang mendominasi pada tahun 2019-2020 (Minauli, 2020). Seorang dokter spesialis kesehatan jiwa di RSUD dr Yunias Setiawati (2019) mengungkapkan bahwa beliau menerima 10 pasien remaja dari

umur 13-21 tahun dalam kurun waktu satu minggu, mendapatkan remaja-remaja tersebut mengungkapkan bahwa mereka tidak menerima setiap kekurangan atau jati diri yang dimilikinya, dengan berpendapat bahwa mereka tidak tau cara menanggapi atau menghadapi kekurangannya dengan baik. Rachmawati (2020), perubahan sikap remaja yang mengakibatkan remaja sulit untuk menerima kondisi penerimaan diri yakni sebanyak 6,2% dari usia 15 tahun mencapai usia dewasa awal 24 tahun, sebanyak 11 juta orang di Indonesia dan sebanyak 48,6% remaja di Jakarta sudah mulai menunjukkan kasus-kasus kesulitan tersebut.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam remaja untuk menerima ketidaksempurnaan jati diri sendiri dan membantu coping secara positif adalah melalui filosofi kintsugi. Dalam bahasa Jepang, kintsugi diambil dari kata *kin* yang berarti emas dan *tsugi* berarti menyambung. Kintsugi merupakan proses atau cara perbaikan keramik atau benda pecah dengan menggunakan perekat emas, silver, dan platinum. Dilansir dari buku *Kintsugi Wellness* dari Candice Kumai (2018), kintsugi menyampaikan metafora secara tidak langsung mengajarkan untuk menerima dari ketidaksempurnaan diri. Dalam proses memperbaiki barang yang rusak, kintsugi memberitahukan bahwa walaupun bentuk dan warna alami tidak pulih seperti sebelumnya, alhasil dari proses tersebut akan membentuk sesuatu yang lebih indah, unik, dan tangguh. Pembelajaran kintsugi dapat memberikan dampak yang positif bagi kehidupan pribadi. Dimulai dari belajar untuk menerima kekurangan diri, pribadi dapat langsung mulai untuk belajar lebih menghargai dirinya sendiri dan melahirkan kehidupan baru.

Merancang buku ilustrasi *self help* untuk menyampaikan filosofi yang terkait dalam kintsugi ini, dapat memudahkan pembaca dan penulis untuk menjerumus ke dalam teori tersebut. Buku ilustrasi *self help* juga dapat menyampaikan dan menyalurkan filosofi kintsugi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung, serta menambahkan wawasan betapa pentingnya filosofi tersebut untuk diterapkan dalam kehidupan.

Berdasarkan permasalahan diatas, Penulis menyimpulkan untuk membuat buku digital self help tentang pentingnya apresiasi dan penerimaan diri untuk remaja melalui filosofi kintsugi. Pembuatan buku digital kintsugi ini akan memudahkan pembaca untuk mengerti apresiasi dan penerimaan diri untuk remaja diatas 16-19 tahun, di Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi self help tentang apresiasi dan penerimaan diri melalui filosofi kintsugi pada remaja usia 16-21 tahun di daerah Jakarta?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk laporan proposal tugas akhir ini, akan mengemukakan perencanaan perancangan media informasi dengan wawancara mendalam oleh seorang psikolog remaja dan ahli filosofi kintsugi.

Tabel 1.1. Tabel Target

1.	Demografis	<ul style="list-style-type: none"> • Usia 16-21 tahun Ditinjau dari medis Dr Damar Upahita, perkembangan psikis dan mental anak dimulai dari umur 10-21 tahun. • Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan • Pendidikan : Minimal Sekolah Menengah Pertama • Kelas ekonomi : Rumah Tangga Kelas Menengah sampai Rumah Tangga Kelas Atas • Pengeluaran : minimal Rp 2 juta-Rp 5 juta/ per bulan Pengeluaran berdasarkan Kepala Makro Ekonomi dan Finansial Institute for Development of Economics and Finances untuk
----	-------------------	--

		rumah tangga kelas menengah.
2.	Geografis	<ul style="list-style-type: none"> • Kota : DKI Jakarta <p>Jakarta memiliki populasi remaja sebanyak 1,700,693 dari umur 10-21 tahun sesuai dengan badan pusat statistik provinsi DKI Jakarta.</p>
3.	Psikografis	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: Individu kerap tertutup, lebih diam dan hanya aktif dalam media sosial serta suka melakukan kegiatan sendiri-sendiri.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang buku ilustrasi *self help* tentang apresiasi dan penerimaan diri untuk Remaja melalui filosofi *kintsugi*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis

Kegiatan perancangan dan penelitian ini akan menjadi pengalaman yang dapat meningkatkan ilmu dan pengetahuan tentang *kintsugi* dan permasalahan yang dihadapi pada remaja. Penulis juga dapat menerapkan teori-teori yang telah diterima dari hasil penelitian secara langsung, sehingga hasil perancangan dan penelitian akan membuahi kebenaran yang objektif.

b. Manfaat bagi orang lain

Dengan adanya perancangan ini, orang lain akan mempelajari dan melihat proses perancangan media informasi ini. Pembaca akan menambah wawasannya dalam filosofi *kintsugi* serta permasalahan yang dihadapi dalam perancangan ini.

c. Manfaat bagi universitas

Manfaat untuk Universitas antara lain menjadi ilmu tambahan mengenai filosofi *kintsugi*. Universitas dapat mengetahui filosofi dan permasalahan yang ada di dalam laporan ini. Dan sebagai arahan untuk mahasiswa universitas multimedia nusantara.