

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut H. Bonner (2010), Interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih di mana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain, atau sebaliknya. Sementara itu, menurut Sarwono (2010) hubungan manusia dengan seorang individu, atau hubungan manusia dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok, inilah yang disebut interaksi sosial. Sarwono juga mengatakan bahwa proses interaksi didasarkan pada empat aspek yaitu komunikasi, sikap, perilaku kelompok dan norma sosial.

Berkaitan dengan interaksi sosial, terjadinya tekanan sosial dari teman sebaya kerap terjadi. Menurut Khadafi (2014), tekanan teman sebaya, atau yang biasa disebut dengan *peer pressure*, adalah tekanan sosial dari suatu kelompok yang menuntut seseorang untuk bertindak dan berpikir dengan cara tertentu agar dapat diterima oleh kelompok tersebut. Sementara itu, menurut Ukyawi et al. (2012) *peer pressure* dalam lingkungan sekolah adalah institusi yang mempengaruhi perilaku siswa dengan mendorong mereka untuk melakukan kesalahan yang menyebabkan mereka memberontak. Ukyawi juga mengatakan bahwa tekanan teman sebaya secara signifikan mempengaruhi siswa karena mereka melihat teman sebayanya sebagai sosok yang dapat mereka hormati. Jadi, *peer pressure* dapat disimpulkan sebagai tekanan teman sebaya yang sering kali mempengaruhi seseorang dalam pengambilan keputusan.

Pengetahuan tentang *peer pressure* sangat minim dalam kehidupan para remaja masa kini. Berdasarkan data yang dikurasi oleh Nurhidayah, et al. (2020) pada siswa dan siswi kelas 7 dan 8 di SMPN 2 Tarogong Kidul, diketahui bahwa 56.8% siswa mendapatkan tekanan teman sebaya yang berada pada kategori tinggi. Sedangkan data dari Silaen dan Nathaline (2020) dalam risetnya pada

kalangan remaja kelurahan Klender menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tekanan negatif teman sebaya (*peer pressure*) dengan kenakalan remaja di Kabupaten Klender. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin besar tekanan negatif (*peer pressure*) para pemuda desa Klender maka semakin besar kenakalan remaja.

Walau demikian, menurut Yessy (2015), pada masa remaja, individu mencapai puncak kapasitasnya dalam memperoleh dan efisien menggunakan pengetahuan karena perkembangan otak mereka mencapai tahap kedewasaan. Sistem saraf yang bertanggung jawab untuk memproses informasi berkembang dengan cepat. Sedangkan menurut wawancara yang dilaksanakan dengan Dr. Meiske Yunitree Suparman selaku Psikolog dan dosen tetap di Universitas Tarumanagara, remaja mempunyai kemampuan berpikir secara kritis dan berani untuk berpikir secara idealis.

Berkaitan dengan cara berpikir serta penyerapan informasi oleh remaja, Kisno & Sianipar (2019) berpendapat bahwa penyampaian pembelajaran dan informasi cenderung lebih efektif melalui buku cetak, karena dapat dijelajah secara fisik. Sedangkan, menurut Arifin & Kusrianto (2009), adanya ilustrasi dalam buku bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengerti konsep, serta lebih mendalami isi buku dengan teliti. Keberadaan ilustrasi dalam sebuah buku dapat memberikan motivasi kepada pembaca untuk meresapi dan memahami seluruh konten yang terdapat dalam buku tersebut dengan lebih baik. Selain itu, menurut Sabar (2023) aktivitas dalam buku dapat digunakan sebagai media bagi anak untuk mengembangkan kemampuan, terutama pada kemampuan kognitif mereka. Namun, penulis menyadari bahwa masih sangat minim adanya media informasi dan refleksi diri untuk para remaja mengerti mengenai *peer pressure*.

Maka dari itu, perancangan buku aktivitas tentang cara mengatasi *peer pressure* untuk remaja awal usia 12—16 tahun menjadi topik yang sangat penting untuk dirancang. Hasil dari perancangan juga dapat digunakan sebagai acuan program para remaja, sehingga nantinya dapat membantu memberikan informasi secara visual untuk bekal para remaja dalam mengatasi masalah *peer pressure*.

Selain itu, penulis berharap dengan diberikannya pengetahuan yang lebih matang, pada remaja yang mengalami *peer pressure*, khususnya di Indonesia, dapat lebih waspada dalam memilih lingkungan interaksi sosial yang baik untuk mengambil keputusan berdasarkan kemandirian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya pengetahuan serta edukasi kepada remaja tentang *peer pressure* yang terjadi di kalangan remaja awal.

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian:

Berdasarkan latar belakang dari uraian di atas, perumusan masalah dari proyek independen ini adalah bagaimana merancang sebuah buku aktivitas tentang cara mengatasi *peer pressure* untuk remaja awal usia 12—16 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Penulis menentukan batasan masalah untuk memfokuskan permasalahan menjadi lebih spesifik dengan batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Demografis
 - a) Usia: 12–16 tahunRentang usia ini dipilih karena penyebaran informasi mengenai cara mengatasi *peer pressure* bagi remaja awal usia 12–16 tahun masih sangat minim. Menurut Depkes Indonesia, rentang usia ini secara umum masuk pada kategori masa remaja awal. Selain itu, berdasarkan Santrock (2016) dalam buku *Children*, remaja pada jangka usia tersebut telah menghadapi pengalaman konkrit dan mulai berpikir dalam ranah abstrak dan memiliki pemikiran yang lebih kritis serta logis. Maka dengan informasi yang tepat, remaja

dapat berperan penting dalam mengatasi *peer pressure* dalam kehidupan sehari-hari.

- b) Jenis Kelamin: laki-laki dan perempuan
 - c) Kewarganegaraan: Indonesia
 - d) Status Ekonomi: SES B
 - e) Pendidikan: SMP 1–SMA 2
 - f) Bahasa yang digunakan: Bahasa Indonesia
 - g) Etnis dan Agama: semua etnis dan agama
- 2) Geografis
- a) Negara: Indonesia
 - b) Provinsi: DKI Jakarta

Menurut data dari VAAY dalam laporan “*The Least and Most Stressful Cities Index*” (2021), DKI Jakarta termasuk dalam peringkat ke-sembilan dari sepuluh kota dengan tingkat tekanan tertinggi di dunia. Berkaitan dengan data tersebut, Robbins & Judge (2013) mengartikan stres sebagai situasi di mana seseorang mengalami tekanan psikologis saat berusaha mencapai suatu peluang, namun dalam proses tersebut, terdapat kendala atau hambatan yang perlu diatasi.

- c) Wilayah: Sekolah
- 3) Psikografis
- a) Sikap: Para remaja awal yang belum memiliki pengetahuan tentang arti dari *peer pressure* serta cara mengatasinya dan sehari-harinya mencari pengetahuan melalui media-media disekitarnya.
 - b) Gaya Hidup: Para remaja awal yang sering kali mengalami tekanan dari teman sebaya mereka dan masih memiliki mental yang kurang stabil akibat perubahan hormon, namun merasa kurang nyaman dalam berbagi cerita mengenai emosi mereka dengan teman-teman sebaya maupun orang tua dan lebih memilih untuk bercerita secara anonim di internet.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

1) Tujuan Umum:

Tujuan dalam perancangan tugas akhir adalah untuk merancang media informasi tentang cara mengatasi *peer pressure* untuk remaja awal usia 12—16 tahun.

2) Tujuan Khusus:

- a) Menyediakan informasi yang jelas dan menarik mengenai *peer pressure* kepada remaja awal, sehingga mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep ini.
- b) Memberikan strategi praktis kepada remaja awal untuk mengenali, mengevaluasi, dan mengatasi *peer pressure*, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang berdasarkan nilai-nilai pribadi dan kemandirian.
- c) Memberikan sebuah metode refleksi serta introspeksi diri melalui aktivitas-aktivitas dalam media yang dirancang sesuai dengan target audiens yaitu remaja awal.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Menurut Buku Panduan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara (2023), manfaat melaksanakan Tugas Akhir dapat berdampak sebagai berikut:

1) Bagi Penulis

Tugas akhir merupakan materi yang mewajibkan mahasiswa untuk mendesain sebuah karya terbaik sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan tugas akhir dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan penulis dengan mendalami topik *peer pressure*, yang dapat dan memperkuat keterampilan penelitian dalam desain media informasi. Hal ini akan menjadi aset berharga dalam karier akademik atau profesional penulis di masa depan. Selain itu, tugas akhir ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, desain, dan pemahaman target audiens.

Keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini juga merupakan prestasi akademik yang membanggakan, mencerminkan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian yang relevan dan menghasilkan produk media yang memiliki potensi dampak positif di masa depan.

2) Bagi Orang Lain

Melaksanakan tugas akhir dapat memberikan manfaat yang besar bagi orang lain. Mahasiswa tugas akhir dapat menghasilkan solusi untuk masalah sosial yang dihadapi oleh masyarakat umum, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup orang lain. Selain itu, melalui perancangan tugas akhir, mahasiswa juga dapat membangun hubungan dan kolaborasi dengan orang lain, baik itu dengan para ahli di bidang yang sama maupun dengan masyarakat umum. Melalui interaksi ini, mahasiswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang dihadapi oleh orang lain.

3) Bagi Universitas

Melaksanakan tugas akhir dapat memberikan manfaat yang sejalan dengan visi dan misi Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Visi UMN adalah menjadi universitas yang inovatif, berdaya saing global, dan berorientasi pada penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang tinggi. Dalam hal ini, melaksanakan tugas akhir dapat menjadi wujud nyata dari visi tersebut, karena mahasiswa akan memanfaatkan TIK dalam proses penelitian dan pengembangan solusi. Selain itu, hasil perancangan yang dilakukan oleh mahasiswa tugas akhir dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat dan industri, sehingga sesuai dengan misi UMN untuk memberikan kontribusi positif bagi masyarakat melalui pengembangan dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Keberlangsungan tugas akhir juga dapat meningkatkan reputasi UMN sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen terhadap pendidikan berkualitas.