

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Pengumpulan informasi dilakukan menggunakan metodologi penelitian *hybrid*. Menurut Leavy (2017), metode *hybrid* atau *mixed methods* adalah pendekatan yang menggabungkan elemen-elemen dari penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh dari evaluasi mendalam dan analisis secara induktif. Hasil dari penelitian *hybrid* terlihat melalui penggabungan antara data kuantitatif dan kualitatif yang saling memengaruhi. Dalam laporan ini, penulis melakukan penelitian menggunakan wawancara, studi eksisting, studi referensi, dan kuesioner.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Metodologi penelitian yang digunakan pada perancangan untuk mengumpulkan data adalah dengan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang memfokuskan pada penyelidikan dalam konteks alami objek studi, dimana penulis berperan sebagai instrumen utama. Teknik dari pengumpulan data yang digunakan penulis pada metode kualitatif berupa wawancara.

##### 3.1.1.1 Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2020) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Dalam penelitian ini, wawancara akan dilaksanakan dengan dua narasumber dalam dua waktu yang berbeda secara daring melalui *Zoom*. Kedua narasumber adalah sebagai berikut:

### 1) Wawancara kepada Psikolog Remaja

Wawancara dengan Ibu Meiske Yunithree Suparman selaku Psikolog remaja dan dosen di Universitas Tarumanagara pada tanggal 25 September 2023 dilakukan untuk mengetahui perkembangan kognitif dan sosial remaja, pengertian dan tingkat emosi anak remaja terhadap *peer pressure*, serta cara-cara nyata untuk menghadapi *peer pressure* bagi remaja. Menurut Ibu Meiske, remaja usia 12—16 tahun mengalami perkembangan kognitif yang mencakup pemikiran kritis, kemampuan menganalisis informasi, dan pengembangan pemikiran sendiri. Ibu Meiske juga berbicara tentang pengaruh media dan lingkungan sosial, termasuk teman sebaya, dalam perkembangan kognitif remaja. Sebagai contoh, Ibu Meiske menggambarkan bahwa remaja saat ini lebih cenderung menilai informasi dari berbagai sumber dengan kritis, berbeda dengan generasi sebelumnya.

Konsep *peer pressure* menurut Ibu Meiske dapat bersifat eksplisit dan implisit. Contoh *peer pressure* yang bersifat eksplisit adalah seperti tekanan dari teman sebaya untuk mengonsumsi konten yang tidak sehat di media sosial, dan ada unsur ajakan secara terang-terangan. Sedangkan konsep *peer pressure* secara implisit seperti ketika seorang remaja merasa perlu untuk tampil sesuai dengan norma kelompoknya, meskipun tidak ada tekanan langsung dari teman sebaya namun hanya dari diri sendiri.

Ibu Meiske menjelaskan bahwa respon emosional remaja terhadap *peer pressure* bisa bervariasi dan dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu: *fight*, *flight*, dan *freeze*. Respon emosional *fight* mengacu pada tindakan seseorang yang mampu melawan atau menolak tekanan dari teman sebaya. Seseorang yang menggunakan mode *fight* berani menghadapi situasi dan

menentang tekanan yang datang dari teman-temannya. Sementara itu, *flight* merujuk pada respons berupa menghindar atau kabur dari tekanan yang dirasakan. Ini adalah respons cepat terhadap stres, di mana seseorang mencoba untuk menjauh dari situasi yang dianggap sebagai tekanan tanpa pertimbangan yang mendalam. Terakhir, *freeze* adalah respons di mana seseorang memilih untuk diam dan tidak melakukan apa pun saat menghadapi tekanan teman sebaya. Mereka mungkin merasa tidak memiliki pilihan atau merasa terjebak dalam situasi tersebut. Dalam konteks *peer pressure*, Ibu Meiske juga menekankan pentingnya mendukung individu untuk membuat keputusan yang bijak dan tidak hanya menilai tindakan mereka berdasarkan respons *fight*, *flight*, atau *freeze*.

Diketahui bahwa remaja masa kini cenderung lebih terbuka dalam berkomunikasi dengan orang tua, guru, atau bahkan psikolog ketika mereka menghadapi masalah atau tekanan dari teman sebaya. Ini menunjukkan perubahan dalam budaya dan kesadaran akan pentingnya mendapatkan dukungan dari orang dewasa yang lebih berpengalaman. Selain itu, Ibu Meiske juga memberikan perhatian khusus pada metode refleksi diri. Merekomendasikan penggunaan aktivitas *journalling* seperti *personal diary*, *motivational journal*, atau *gratitude journal*, sebagai alat yang efektif untuk mengatasi tekanan dari teman sebaya dan mengungkapkan emosi.

*Journalling* adalah proses menulis secara rutin mengenai pengalaman, perasaan, dan pemikiran seseorang. Ini adalah cara yang kuat untuk memproses perasaan dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang diri sendiri. Ibu Meiske mengatakan bahwa *journalling* dapat membantu individu menghadapi *peer pressure* dengan lebih baik, karena itu memungkinkan mereka untuk merenungkan pengalaman

mereka, mengidentifikasi tekanan yang mereka alami, dan merumuskan strategi untuk mengatasinya.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibu Meiske Yunithree Suparman  
Sumber: Andriani (2023)

## 2) Wawancara kepada Guru BK SMP

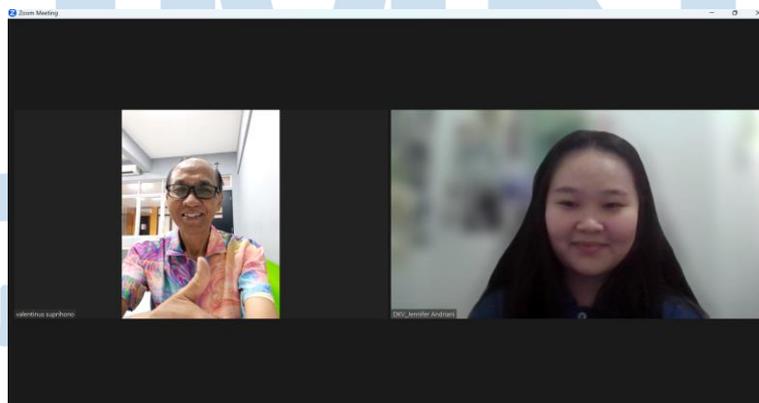
Wawancara dengan Bapak Valentinus Suprihono selaku Guru BK SMP di *Marie Joseph School* pada tanggal 22 September 2023 dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan remaja tentang *peer pressure*, dan situasi pertemanan maupun lingkungan anak remaja di sekolah. Hasil dari wawancara dengan Bapak Valentinus menjelaskan bahwa pandemi telah memengaruhi hubungan sosial, membuat siswa menjadi lebih individualis, terutama dalam hubungan personal.

Saat berdiskusi mengenai konflik yang biasa terjadi dalam lingkungan sekolah, Bapak Valentinus mengatakan bahwa konflik antar siswa biasanya muncul pada awal tahun ajaran baru dan biasanya berkaitan dengan bercandaan yang dianggap keterlaluan oleh salah satu pihak. Meskipun konflik ini ada, mereka cenderung bersifat sementara dan dapat diselesaikan.

Bapak Valentinus mengungkapkan bahwa ada terjadinya kasus dimana beberapa siswa melaporkan masalah mengenai tekanan dari teman kepada guru, dan solusi dari pihak sekolah adalah untuk menyelesaikan konflik secara mandiri, dengan bimbingan

dari guru bimbingan konseling. Dalam mengatasi hal ini, Bapak Valentinus juga memberikan dukungan untuk membangun kembali hubungan positif dengan teman-teman dan membimbing siswa untuk membuat keputusan yang bijak. Meskipun sulit, upaya ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi tekanan tersebut.

Selanjutnya, Bapak Valentinus menjelaskan lebih dalam mengenai program pencegahan tekanan bagi siswa yang dilakukan oleh sekolah. Salah satu program sekolah melibatkan pembicara dari perguruan tinggi, seperti psikolog atau dosen, untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan. Jika permasalahan melebihi kompetensi guru, siswa dapat dirujuk untuk mendapatkan bantuan dari seorang psikolog. Bapak Valentinus juga mengakui pentingnya media perantara dalam membantu remaja memahami tekanan teman sebaya. Bimbingan dari para psikolog dan dosen dari perguruan tinggi biasa juga diikuti dengan diberikannya panduan melalui media-media tambahan, namun digunakan atau tidaknya media tersebut tetap kembali kepada masing-masing siswa maupun siswi di sekolah.



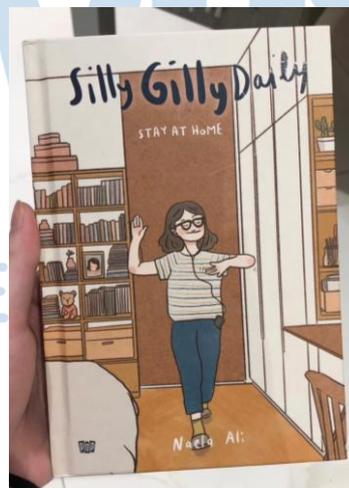
Gambar 3.2 Wawancara dengan Bapak Valentinus Suprihono  
Sumber: Andriani (2023)

### 3.1.1.2 Studi Referensi

Studi Referensi dilakukan dengan maksud untuk mencari berbagai inspirasi dari buku-buku ilustrasi dengan aktivitas yang cocok untuk dilakukan remaja. Tujuan kajian studi referensi juga untuk membantu penulis dalam proses pembuatan buku ilustrasi yang memberi aktivitas yang menarik bagi remaja, seperti *journaling*. Selain itu, penulis juga mencari inspirasi terkait pemilihan bahan untuk buku, jenis kertas yang digunakan, pemilihan palet warna, penataan tata letak halaman, dan gaya visual yang sesuai dengan selera dan daya tarik remaja.

#### 1) Buku Ilustrasi *Silly Gilly Daily: Stay at Home*

Buku *Silly Gilly Daily Stay at Home* karya Naela Ali adalah buku ilustrasi interaktif berukuran A5 yang diterbitkan oleh *POP Publisher* pada tahun 2021, dan disunting oleh Gabby. Buku ini memiliki 160 halaman dengan sampul *hard cover* yang memberikan kesan tahan lama dan berkualitas. Salah satu aspek yang paling mencolok dari buku ini adalah cara Naela Ali berhasil menggabungkan *content writing* yang kehidupan remaja sehari-hari serta ilustrasi yang selaras dengan tema yang diangkat.



Gambar 3.3 Sampul Buku *Silly Gilly Daily: Stay at Home*  
Sumber: Andriani (2023)

Dalam buku *Silly Gilly Daily: Stay at Home*, ceritanya mengangkat kehidupan sehari-hari karakter utama, yaitu Gilly. Buku ini mengeksplorasi petualangan dan aktivitas Gilly selama tinggal di rumah. Cerita disampaikan dengan menciptakan situasi yang berbeda dan mengajak pembaca untuk melihat dunia dari perspektif anak remaja. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami, cocok untuk pembaca muda. Cerita-cerita ini juga menciptakan momen pembelajaran yang halus. Gilly sering kali menghadapi tantangan kecil atau memecahkan masalah dengan cara yang kreatif.



Gambar 3.0.4 Isi Buku *Silly Gilly Daily: Stay at Home*  
Sumber: Andriani (2023)

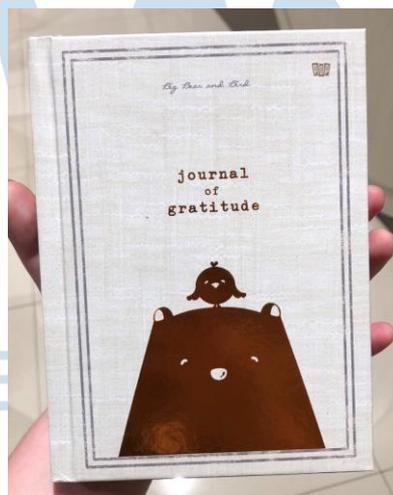
Ilustrasi dalam buku ini memainkan peran kunci dalam menghidupkan cerita. Gaya ilustrasi yang digunakan merupakan *line-art* dengan warna-warna *warm tone* dan ekspresi wajah karakter dibuat beragam, yang memperkaya pengalaman membaca dengan memvisualisasikan emosi dan reaksi mereka secara jelas. Selain itu buku ini memberikan elemen aktivitas yang melibatkan pembaca. Terdapat stiker-stiker yang dapat dipasang oleh pembaca saat membaca cerita, pembatas buku untuk meningkatkan kenyamanan membaca, serta halaman kosong yang dapat diisi sebagai jurnal.



Gambar 3.5 Aktivitas Interaktif Buku *Silly Gilly Daily: Stay at Home*  
Sumber: Andriani (2023)

## 2) Buku *Journal of Gratitude*

Buku *Journal of Gratitude* karya Sarah Amijo adalah sebuah karya terbitan Kepustakaan Populer Gramedia pada tahun 2017. Buku ini berukuran A5, memiliki 192 halaman dengan sampul berjenis *hard cover*. Salah satu fitur tambahan pada buku adalah teknik *emboss* yang diterapkan pada judul buku serta gambar di sampulnya. Teknik ini menciptakan dimensi dan tekstur tambahan pada elemen-elemen tersebut, memberikan kesan visual timbul.



Gambar 3.6 Sampul Buku *Journal of Gratitude*  
Sumber: Andriani (2023)

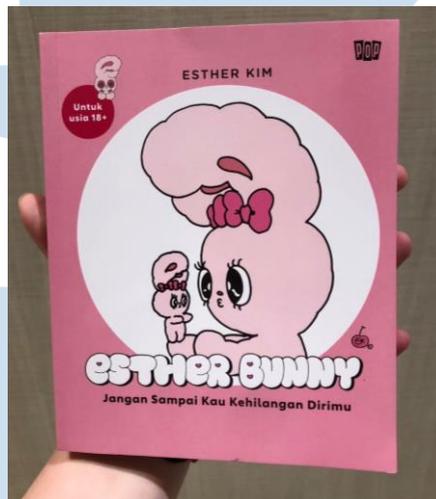
Sarah Amijo tidak hanya menjadi penulis, tetapi juga ilustrator buku ini. Ilustrasi-illustrasi yang disertakan dalam buku ini mendukung tema *gratitudo* yang ingin disampaikan oleh penulis. Tema *gratitudo* dalam buku ini adalah tema yang berkaitan dengan rasa syukur dan penghargaan terhadap berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari. Ilustrasi-illustrasi yang dibuat oleh Sarah Amijo dengan teknik pewarnaan watercolor memberikan gambaran visual tentang pengalaman-pengalaman kecil yang memicu rasa syukur, seperti momen kebahagiaan, objek-objek yang memiliki makna khusus, atau aktivitas yang menyenangkan. Dengan ilustrasi-illustrasi ini, pembaca dapat lebih meresapi pesan-pesan positif yang terkandung dalam buku ini dan merasa terinspirasi untuk mencatat pengalaman-pengalaman *gratitudo* mereka sendiri. Selain itu, buku ini menawarkan pengalaman aktivitas *journalling* kepada pembaca. Halaman-halaman di dalamnya dirancang untuk menciptakan ruang bagi pembaca mencatat pemikiran, perasaan, atau pengalaman mereka.



Gambar 3.7 Isi Buku *Journal of Gratitude*  
Sumber: Andriani (2023)

### 3) Buku *Esther Bunny, Don't Ever Lose Yourself*

Buku *Esther Bunny, Don't Ever Lose Yourself* oleh Esther Kim, yang diterbitkan pada tahun 2019 oleh RH KOREA.CO., LTD, memiliki 240 halaman dan menggunakan sampul jenis *soft cover*. Esther Kim tidak hanya menjadi penulis tetapi juga ilustrator dalam buku ini. Ilustrasinya terutama berfokus pada gaya seni line art yang cenderung menggunakan gaya kartun pada maskot bernama Bunny dalam cerita. Bunny dalam ilustrasi ini memiliki ekspresi wajah yang beragam, seperti ekspresi kebahagiaan, kebingungan, atau pertimbangan. Hal ini membantu pembaca untuk lebih memahami perasaan dan pemikiran karakter dalam cerita tanpa perlu dijelaskan secara verbal.



Gambar 3.8 Sampul Buku *Esther Bunny*  
Sumber: Andriani (2023)

Selain itu, buku ini juga menunjukkan keselarasan warna dalam halaman-halamannya. Pemilihan palet warna pada buku cenderung menggunakan berbagai shade berbeda dari warna merah muda, dipadukan dengan warna pastel. Ini menciptakan pengalaman membaca yang kohesif dan memungkinkan pembaca untuk terhubung lebih baik dengan narasi visual yang disajikan.



Gambar 3.9 Isi Buku *Esther Bunny*  
Sumber: Andriani (2023)

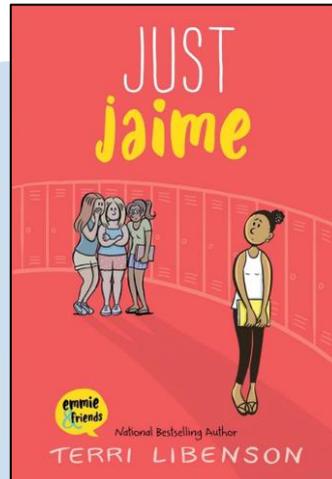
### 3.1.1.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan dengan mengkaji buku-buku yang telah dipublikasikan sebelumnya mengenai *peer pressure*. Penulis melakukan evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan dalam penyampaian cerita yang terdapat dalam buku-buku tersebut. Selain itu, penulis juga akan melakukan analisis terhadap aspek visual, terutama dalam hal ilustrasi dalam buku. Tujuan dari penelitian ini adalah agar penulis dapat menciptakan buku cerita yang sesuai dengan target audiens dan mampu menyampaikan pesan cerita dengan lebih baik.

#### 1) Buku Ilustrasi Just Jaime

Buku *Just Jaime* karya Terri Libenson merupakan buku ilustrasi yang diterbitkan oleh HarperCollins pada tahun 2019. Ilustrasi dalam buku ini juga merupakan hasil karya dari Terri Libenson.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.10 Sampul Buku *Just Jaime*  
Sumber: *Google Books* (2019)

Buku *Just Jaime* terdiri dari 256 halaman belum termasuk dengan cover depan dan belakang. Buku ini menampilkan elemen teks dan ilustrasi yang seimbang formatnya. Libenson membawakan sebuah kisah tentang perjalanan seorang remaja dalam menghadapi berbagai tantangan di dunia sekolah menengah. Tema-tema penting seperti persahabatan, pertumbuhan pribadi, dan penerimaan diri juga diangkat sebagai poin penting dalam cerita.

Penyampaian cerita pada buku disajikan melalui narasi bergantian antara dua karakter utama, Jaime dan Maya. Pendekatan ini memungkinkan pembaca untuk melihat perspektif dan perasaan kedua karakter ini, menciptakan kedalaman emosional dalam cerita. Libenson mengeksplorasi konflik internal yang dialami oleh kedua karakter ini, menggambarkan bagaimana mereka berjuang untuk menemukan identitas mereka dalam lingkungan sekolah yang penuh tekanan teman sebaya.



Gambar 3.11 Isi Buku *Just Jaime*  
Sumber: *Google Books* (2019)

Gaya visual dan ilustrasi dalam buku ini fokus pada jenis ilustrasi line-art yang memberikan unsur doodling sebagai identitas dari buku. Selain itu, ilustrasi-ilustrasi ini juga membawa elemen humor dari penggambaran wajah atau ekspresi karakter yang cenderung menggunakan hiperbola. Penggambaran karakter dengan mulut yang lebar, atribut seperti kacamata yang dibesarkan dan tambahan thought bubble pada saat karakter berbicara menjadi alasan akan hasil analisa oleh penulis. Cara pewarnaan pada ilustrasi juga cenderung menggunakan warna-warna pastel, dan menggunakan teknik perwarnaan *solid* yang tidak banyak mengaplikasikan teknik gradasi. Beberapa ilustrasi dalam buku juga dikemas dalam bentuk komik berurutan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tabel 3.1 Analisis SWOT Studi Eksisting

<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembagian jumlah ilustrasi dan teks seimbang sehingga pembaca menjadi lebih tertarik untuk membaca.</li> <li>- Ilustrasi sederhana mudah ditangkap oleh audiens.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informasi mengenai <i>peer pressure</i> serta cara mengatasinya kurang jelas sehingga ada kemungkinan informasi yang diterima oleh pembaca menjadi rancu.</li> <li>- <i>Layouting</i> komik dengan tulisan yang padat dan tanpa hierarki yang jelas dapat membuat pembaca bingung.</li> <li>- Pemilihan warna pastel yang tidak menonjolkan unsur-unsur penting dalam cerita seperti rasa takut, marah, atau senang.</li> </ul>
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku ini bisa digunakan dalam pengaturan pendidikan untuk mempromosikan diskusi tentang isu-isu sosial dan hubungan antar teman sebaya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perubahan cepat dalam preferensi pembaca atau tren pemasaran di industri buku dapat menjadi ancaman bagi buku <i>Just Jaime</i>.</li> </ul>

#### 3.1.1.4 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif, beberapa hal dapat disimpulkan. Melalui wawancara dengan Ibu Meiske Yunitree Suparman, penulis lebih memahami mengenai perkembangan kognitif remaja, berbicara tentang konsep *peer pressure*, serta variasi respons emosional remaja terhadap tekanan teman sebaya. Sedangkan wawancara dengan Bapak Valentinus Suprihono memberikan pengetahuan bahwa para remaja seringkali mengalami konflik dan tekanan teman sebaya, terutama sekolah. Namun, media yang dapat digunakan oleh remaja untuk mengetahui serta mengatasi *peer pressure* masih sangat minim.

Diketahui pula bahwa remaja usia 12—16 tahun sudah mempunyai kemampuan untuk berpikir secara kritis dan idealis. Buku-buku ilustrasi dengan tema kehidupan sehari-hari dapat memberi visualisasi bagi para remaja agar mempunyai ketertarikan untuk mempelajari isu *peer pressure*. Selain itu, buku beraktivitas dapat digunakan sebagai metode refleksi diri, dan menjadi suatu media personal yang tepat untuk meluapkan emosi secara individual, sekaligus memberi ruang aman dan nyaman bagi remaja untuk berekspresi.

Dalam mengkaji desain buku "*Silly Gilly Daily: Stay at Home*," "*Journal of Gratitude*," "*Esther Bunny*," dan "*Don't Ever Lose Yourself*," serta "*Just Jaime*," beberapa elemen menonjol yang menjadi dasar pemilihan sebagai referensi untuk perancangan buku aktivitas mengenai *peer pressure*. Struktur tata letak yang terorganisir dengan menggunakan *multi-column grid* pada "*Silly Gilly Daily*" memberikan kejelasan visual dan kemudahan dalam mengikuti alur cerita. Begitu pula dengan pemilihan warna yang lembut dan konsisten pada "*Journal of Gratitude*," yang berhasil

menciptakan atmosfer yang ramah dan bersahaja, sesuai dengan nuansa *gentle* dan *intimate* yang diinginkan.

Dalam "*Esther Bunny*" dan "*Don't Ever Lose Yourself*," karakterisasi yang kuat dalam ilustrasi memberikan dimensi tambahan pada narasi visual. Sedangkan keseluruhan buku "*Just Jaime*" memperlihatkan bagaimana ilustrasi mendukung pengekspresian karakter dan emosi dalam sebuah cerita. Dengan memperhatikan elemen-elemen tersebut, perancang buku aktivitas *peer pressure* dapat mengadopsi strategi desain untuk menciptakan pengalaman visual yang kuat dan berkesan bagi pembaca.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Metodologi penelitian yang digunakan pada perancangan untuk mengumpulkan data adalah dengan metode kuantitatif. Menurut Indrawan & Yaniawati (2016), penelitian kuantitatif adalah usaha seorang peneliti untuk mengumpulkan data numerik, yang kemudian diolah dengan menggunakan rumus statistik dan diturunkan dari operasional variabel dengan menggunakan skala pengukuran tertentu seperti skala nominal, ordinal, interval dan rasio. Teknik dari pengumpulan data yang digunakan penulis pada metode kuantitatif berupa kuesioner.

#### **3.1.2.1 Kuesioner**

Menurut Sugiyono (2020) kuesioner adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti menyiapkan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, kuesioner dibagikan kepada individu dalam kisaran usia 12—16 tahun (remaja awal) di seluruh DKI Jakarta dalam kalangan sekolah SES B. Kuesioner dilaksanakan secara *online* melalui *google form* sebagai pengambilan data yang konkret. Alasan pemilihan teknik kuesioner adalah untuk mendapatkan data tentang bagaimana keseharian anak remaja awal dalam berinteraksi dengan teman sebaya, seberapa dalam pemahaman anak remaja

awal terhadap *peer pressure* dan seberapa banyak dari mereka pernah mengalami tekanan dari teman sebaya, serta pengalaman yang dirasakan.

Berdasarkan data yang diambil dari Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2022, total keseluruhan remaja pada kategori usia 12—16 tahun di Jakarta sebanyak 814,012 jiwa. Penulis menggunakan metode *random sampling* dengan rumus Slovin dengan derajat ketelitian 10% untuk menentukan sampel penelitian.

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

n: sampel

N: populasi

e: derajat ketelitian

$$n = \frac{814012}{1 + 814012 \cdot (0,1)^2} = 99,9$$

Melalui hasil perhitungan di atas, penulis membulatkan angka 99,9 menjadi total 100 responden. Penulis membagikan kuesioner dan berhasil memperoleh sebanyak 135 responden. Hasil dari kuesioner yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1) Kemampuan Interaksi Sosial Remaja

Tabel 3.2 Data Kuesioner Mengenai Kemampuan Interaksi Sosial Remaja

Variabel	Kategori	Jumlah
Apakah kamu mempunyai teman yang kamu anggap dekat denganmu?	Ya	128
	Tidak	7

Bagaimana kamu merasa tentang hubungan dengan teman-teman kamu?	Sangat dekat dan mendukung	95
	Biasa saja, Tidak terlalu dekat	36
	Kurang dekat, perlu perbaikan	4
Seberapa sering kamu menghabiskan waktu bersama teman-temanmu di luar sekolah?	Hampir setiap hari	35
	Beberapa kali dalam seminggu	49
	Sekali dalam seminggu	18
	Jarang sekali	33
Bagaimana kamu biasanya menghabiskan waktu bersama teman-temanmu di luar sekolah?	Main <i>game</i> bersama	66
	Menghadiri acara sosial bersama (misalnya, pesta ulang tahun)	26
	Berbicara melalui pesan teks atau media sosial	90
	Membantu satu sama lain dengan pekerjaan rumah (PR)	36
	Olahraga atau aktivitas fisik bersama	22
	Berkumpul di pusat perbelanjaan	67

	Berkumpul di tempat kopi atau restoran	33
--	--	----

Berdasarkan data yang didapat dari responden mengenai kemampuan interaksi sosial para remaja, diketahui bahwa kebanyakan remaja di Jakarta menganggap bahwa mereka mempunyai hubungan yang dekat dengan teman sebaya-nya. Sebanyak 128 responden merasa bahwa mereka mempunyai teman yang dianggap dekat.

Saat diberikan pertanyaan mengenai frekuensi bertemu teman diluar sekolah, 49 dari 135 responden menjawab bahwa mereka sering bertemu dengan teman beberapa kali dalam seminggu. Sedangkan hasil kuesioner membuktikan bahwa aktivitas yang biasa dilakukan diluar jam sekolah merupakan berbicara melalui pesan teks atau media sosial (66.7%) dan berkumpul di pusat perbelanjaan atau mal (49.6%).

## 2) Konflik dengan Teman Sebaya

Tabel 3.3 Data Kuesioner Mengenai Konflik dengan Teman Sebaya

Variabel	Kategori	Jumlah
Apakah kamu pernah ada konflik dengan teman-temanmu?	Ya	109
	Tidak	26
Jika kamu pernah mengalami konflik, apa yang biasa kamu lakukan dalam situasi tersebut?	Menenangkan diri terlebih dahulu sebelum mencoba menyelesaikan konflik	96
	Berbicara terbuka	57

	dengan teman tersebut	
	Melibatkan orang dewasa seperti orang tua atau guru	3
	Menggunakan media sosial atau pesan teks	35
	Mengakhiri hubungan atau persahabatan	1
	Diam saja dan menghindari konfrontasi	26
	Melakukan kompromi untuk mencapai solusi yang dapat diterima semua pihak	41
Berapa lama waktu yang biasanya kamu butuhkan untuk menyelesaikan konflik dengan temanmu?	Kurang dari satu minggu	108
	Satu hingga dua minggu	20
	dua hingga tiga minggu	3
	Lebih dari tiga minggu	4

Berdasarkan hasil jawaban dari responden, dapat diketahui bahwa 80.7% dari anak remaja pernah merasakan

konflik dengan teman sebaya. Saat konflik terjadi, 96 dari 15 responden menjawab bahwa tindakan yang paling sering diambil adalah untuk menenangkan diri terlebih dahulu sebelum mencoba menyelesaikan konflik, sedangkan sebanyak 41 responden memilih untuk melakukan kompromi untuk mencapai solusi yang dapat diterima semua pihak. Selain itu, ketika ditanyakan mengenai berapa lama waktu yang biasanya dibutuhkan untuk menyelesaikan konflik dengan teman mereka, mayoritas, yaitu sebanyak 80% responden, menjawab bahwa mereka mampu menyelesaikan konflik dalam kurun waktu kurang dari satu minggu.

### 3) Pengetahuan dan Pengalaman Mengenai *Peer Pressure*

Tabel 3.4 Data Kuesioner Mengenai Pengetahuan Mengenai *Peer Pressure*

Variabel	Kategori	Jumlah
Apa kamu pernah mendengar tentang <i>peer pressure</i> ?	Ya	52
	Tidak	83
Apakah kamu pernah merasa mendapatkan dorongan atau tekanan dari teman-teman kamu untuk melakukan sesuatu yang mungkin tidak nyaman untuk dilakukan jika tidak ada tekanan tersebut?	Tidak pernah	28
	Pernah	62
	Sering	37
	Sangat sering	8

Ketika kamu menghadapi tekanan dari teman-teman, apa yang biasanya kamu lakukan?	Mengikuti apa yang mereka minta	11
	Menolak dengan tegas	30
	Mencoba untuk menghindari situasi tersebut	86
	Berbicara dengan orang dewasa tentang hal tersebut	8
Sejauh mana kamu merasa bahwa kamu dapat membedakan antara tindakan yang baik dan buruk ketika berhadapan dengan tekanan dari teman-temanmu?	Tidak Dapat Membedakan	2
	Kurang Dapat Membedakan	16
	Cukup Dapat Membedakan	73
	Sangat Dapat Membedakan	44
Sejauh mana kamu merasa bahwa tekanan dari teman-temanmu memengaruhi keputusan dan perilaku kamu?	Tidak memengaruhi	21
	Kurang memengaruhi	51
	Cukup memengaruhi	47
	Sangat memengaruhi	16

Berdasarkan hasil dari kuesioner di atas, sebanyak 61.5% dari responden masih belum mengetahui tentang peer pressure. Saat pertanyaan diajukan kepada responden mengenai apakah mereka pernah merasa mendapatkan dorongan atau

tekanan dari teman-teman mereka untuk melakukan sesuatu yang mungkin tidak nyaman jika tidak ada tekanan tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu sebanyak 45.9%, menyatakan bahwa mereka kadang-kadang merasa mendapatkan dorongan atau tekanan dari teman-teman mereka untuk melakukan sesuatu yang mungkin tidak nyaman jika tidak ada tekanan tersebut. Selain itu, 27.4% dari responden juga mengungkapkan bahwa mereka sering mengalami situasi serupa di mana mereka merasa ditekan oleh teman-teman mereka untuk melakukan hal yang tidak nyaman.

Saat diberikan pertanyaan tentang tindakan apa yang biasa dilakukan saat menghadapi tekanan dari teman, sebanyak 86 dari 135 responden mencoba untuk menghindari situasi tersebut. Pertanyaan terakhir dalam sesi ini adalah sejauh mana remaja merasa bahwa tekanan dari teman-teman mereka memengaruhi keputusan dan perilaku. Dari hasil kuesioner, terungkap bahwa sebanyak 34.8% dari responden menganggap bahwa tekanan dari teman-teman mereka cukup memengaruhi keputusan dan perilaku mereka.

#### 4) Respon Emosional Terhadap *Peer Pressure*

Tabel 3.5 Data Kuesioner Respon Emosional Terhadap *Peer Pressure*

Variabel	Kategori	Jumlah
Ketika kamu menghadapi tekanan dari teman-temanmu, emosi apa yang biasanya kamu rasakan?	Cemas	42
	Marah	60
	Bingung	81
	Tertekan	53
	Sedih	20
	Khawatir	24
	Gelisah	40

Seberapa lama rasa emosi tersebut berkelanjutan?	Sangat singkat	29
	Cukup singkat	48
	Cukup lama	50
	Sangat lama	8

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai respon emosional dari responden terhadap *peer pressure*, responden diminta untuk mengungkapkan emosi yang biasanya mereka rasakan ketika menghadapi tekanan dari teman sebaya. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 60%, mengungkapkan bahwa mereka merasa bingung dalam situasi tersebut. Selain itu, 44.4% responden menyatakan bahwa mereka merasa marah, dan 31.1% mengatakan bahwa mereka merasa cemas. Selanjutnya, ketika ditanya seberapa lama rasa emosi tersebut berkelanjutan, kebanyakan responden, yaitu 50 dari 135 responden, menyatakan bahwa rasa emosi tersebut cukup lama berkelanjutan.

### 5) Media Informasi yang Menarik Bagi Remaja

Tabel 3.6 Data Kuesioner Media Informasi yang Menarik Bagi Remaja

Variabel	Kategori	Jumlah
Jika kamu melihat buku atau media informasi tentang cara mengatasi <i>peer pressure</i> , apa yang pertama kali menarik perhatianmu?	Ilustrasi menarik	63
	Judul yang menarik perhatian	56
	Tema yang relevan dengan kehidupan remaja	66
	Warna-warna yang menarik perhatian	17
	Gaya penulisan yang mudah	49

	dimengerti	
	Cuplikan isi yang memaparkan isu-isu yang saya alami	28
	Rekomendasi atau ulasan dari orang lain	33
Pilih satu dari dua opsi berikut	Saya lebih suka buku dengan lebih banyak ilustrasi dan sedikit teks	112
	Saya lebih suka buku dengan lebih banyak teks dan sedikit ilustrasi	23

Berdasarkan hasil dari kuesioner mengenai media informasi yang menarik bagi remaja, data membuktikan bahwa ketika responden melihat buku atau media informasi tentang cara mengatasi *peer pressure*, faktor pertama yang paling menarik perhatian mereka adalah tema yang relevan dengan kehidupan remaja, dengan 48.9% responden mencantumkan ini sebagai prioritas utama. Selain itu, 46.7% responden menaruh perhatian pada ilustrasi yang menarik dalam materi tersebut.

Gaya penulisan yang mudah dimengerti juga merupakan faktor yang mempengaruhi minat responden, dengan 36.3% dari mereka memilih pilihan ini. Selanjutnya, mayoritas responden, yaitu 112 dari 135 responden, lebih suka buku dengan lebih banyak ilustrasi dan sedikit teks.

### 3.1.2.2 Kesimpulan

Berdasarkan data dari kuesioner yang telah dilakukan, beberapa hal dapat disimpulkan. Hasil kuesioner ini memberikan gambaran yang cukup komprehensif tentang interaksi sosial dan pengalaman remaja terkait dengan *peer pressure* di Jakarta. Mayoritas responden merasa memiliki hubungan dekat dengan teman sebaya, dan frekuensi pertemuan di luar sekolah cenderung tinggi, dengan komunikasi melalui pesan teks dan kunjungan ke pusat perbelanjaan atau mal sebagai aktivitas yang umum. Konflik antar teman sebaya terjadi dengan cukup sering, namun sebagian besar remaja tampaknya mampu menyelesaikannya dalam waktu relatif singkat, dengan metode menenangkan diri atau mencapai kompromi.

Namun, hasil menunjukkan bahwa masih ada ketidaktahuan tentang *peer pressure* di kalangan remaja, dengan sebagian besar dari mereka sering merasa mendapatkan tekanan dari teman-teman mereka untuk melakukan sesuatu yang mungkin tidak nyaman dilakukan apabila tidak ada tekanan dari teman. Respon emosional terhadap tekanan mayoritas merasa bingung, marah, atau cemas, dan rasa emosi ini seringkali berlangsung cukup lama. Rasa emosi yang berkelanjutan cukup lama menunjukkan pentingnya adanya media yang nyaman digunakan sesuai dengan preferensi remaja, seperti buku dengan ilustrasi yang menarik dan gaya penulisan yang mudah dimengerti, untuk membantu mengatasi perasaan atau emosi yang tidak nyaman itu.

Secara keseluruhan, hasil kuesioner ini menunjukkan pentingnya pemahaman yang lebih baik tentang *peer pressure* di kalangan remaja dan perlunya media yang relevan dan nyaman digunakan untuk membantu mereka mengatasi tekanan ini dengan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari mereka.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang penulis ajukan untuk Perancangan Buku Aktivitas Tentang Cara Mengatasi *Peer Pressure* untuk Remaja Awal Usia 12—16 Tahun yaitu menggunakan lima fase dalam desain grafis menurut Landa (2019). Berikut tahapan-tahapannya:

#### 1) *Orientation*

Fase pertama dalam proses desain menurut Robin Landa adalah fase *orientation* atau penelitian. Dalam tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data untuk memahami sepenuhnya latar belakang masalah yang diangkat, menyelidiki pasar serta target audiens yang sesuai, serta memahami tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, penulis juga melakukan tinjauan dan evaluasi terhadap penerapan desain eksisting. Penelitian ini membentuk dasar pemahaman yang mendalam tentang perancangan, memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada pemahaman yang kuat.

#### 2) *Analysis*

Analysis merupakan tahap kedua dari proses perancangan desain. Pada tahapan ini, penulis telah mengumpulkan semua data-data untuk menjalani tahap analisis dengan tujuan menemukan pola di antara informasi yang ada. Proses analisis ini melibatkan pemeriksaan teliti pada setiap bagian permasalahan, menjelaskan elemen-elemen yang relevan dengan akurat, menyusun informasi agar mudah dimengerti, dan menyimpulkan temuan-temuan tersebut. Hasil analisis kemudian digarap menjadi strategi dalam bentuk *design brief*, yang berfungsi sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk memahami permasalahan lebih mendalam.

#### 3) *Concepts*

Tahapan *concept* menjadi panduan bagi penulis didalam proses perancangan. Menggunakan wawasan dari fase penelitian dan analisis, penulis menghasilkan ide-ide konseptual awal yang akan membimbing

pengembangan perancangan lebih lanjut. Pada tahap ini, penulis akan melakukan *brainstorming* yang menghasilkan *big idea*. Kemudian, dari *big idea* tersebut akan muncul *tone of voice* serta konsep visual dari perancangan.

**4) *Design***

Pada tahapan *design*, penulis merealisasikan konsep menjadi sebuah visualisasi nyata. Penulis mempertimbangkan elemen-elemen desain, seperti warna, tipografi, dan grafik, untuk menciptakan identitas visual yang konsisten dan selaras dengan ide konsep yang telah ditinjau.

**5) *Implementation***

Dari produk produk desain yang telah dibuat, maka akan dilakukan pengaplikasian desain terhadap berbagai media dan format. Media yang diterapkan mencakup media cetak seperti poster, buku, merchandise, hingga media digital seperti implementasi media sosial atau iklan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA