

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan suatu masa berkembangnya manusia dalam kehidupannya dan menarik karena remaja biasanya menunjukkan perubahan pola perilaku yang cukup berbeda. Seiring berkembangnya seseorang pada masa remaja, krisis identitas dapat terjadi (Yuliati, 2012). Krisis identitas adalah fase yang dapat terjadi dalam kehidupan yang melibatkan pribadi dan psikososial pada individu yang ditandai dengan bingungnya seseorang dengan peran hidupnya atau perasaan ketidakpastian tentang dirinya sendiri (American Psychological Association, 2018). Krisis identitas adalah salah satu akar masalah dari kenakalan remaja, hal ini terbukti dari kasus-kasus kenakalan remaja yang terjadi.

Dilansir dari Kompas.com (2021), Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Putu Elvina menyebutkan bahwa krisis identitas menjadi salah satu alasan dari kejadian tawuran antarkelompok. Kompas.com (2023) mencatat bahwa masih banyak terjadi kejadian tawuran remaja dan kasus terjadinya tawuran naik pada Juli 2023 di Jakarta. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa remaja yang tidak menghadapi krisis identitasnya dengan baik berpotensi menyalahgunakan narkoba (Yuliati, 2012). Pada laman Kominfo Jatim (2021), Badan Narkotika Nasional (BNN) dan KPAI menyampaikan bahwa remaja yang mencoba menggunakan narkoba berjumlah 57% atau 3,4 juta remaja dari total kasus penyalahgunaan narkoba.

Remaja yang mengalami krisis identitas dan tidak diatasi dengan baik akan berada dalam *diffusion status*, keadaan yang membuat remaja tersebut kehilangan arah hidup, tidak melakukan eksplorasi, dan tidak mempunyai komitmen terhadap peran-peran kehidupannya yang berujung menghindari masalah dan mencari jalan keluar dengan tergesa-gesa (Hidayah & Nuriyati, 2017). Menurut Erikson, hal penting yang harus dilakukan saat terjadinya krisis identitas pada masa remaja

adalah membuat komitmen untuk melakukan eksplorasi. Eksplorasi tersebut merupakan suatu proses pencarian nilai dan tujuan hidup (dalam Yuliati, 2012)

Media di Indonesia yang berisi informasi mengenai krisis identitas sejauh ini masih berupa teks deskriptif seperti buku dan artikel. Hal ini membuktikan bahwa harus ada pendekatan komunikasi kepada remaja mengenai krisis identitas dengan menggunakan media informasi yang tidak hanya mengandalkan teks. Dari fakta tersebut, dibutuhkan media yang dapat membantu remaja untuk menghadapi krisis identitas dengan didukung lembaga terpercaya seperti Yayasan Cinta Anak Bangsa yang memiliki kegiatan-kegiatan untuk mendukung perkembangan diri bagi anak-anak dan anak muda.

Media interaktif memungkinkan penggunaanya untuk memperoleh informasi secara timbal balik. Media interaktif merupakan media yang menghasilkan *output* bergantung dari *input* yang diberikan pengguna dengan maksud menyampaikan informasi atau gagasan. Tujuan dari media interaktif adalah melibatkan penggunaanya untuk berinteraksi dengan media tersebut yang bermaksud untuk memberikan pengalaman yang lebih mengesankan bagi penggunaanya (Dhir, 2021).

Penulis bermaksud untuk melakukan perancangan media interaktif berupa *board game* untuk membantu remaja dalam menghadapi krisis identitasnya melalui Yayasan Cinta Anak Bangsa sehingga meminimalisir terjadinya dampak-dampak yang merugikan bagi dirinya dan sekitar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari yang sudah dijabarkan pada sub-bab latar belakang, ditemukan masalah sebagai berikut:

1. Terjadinya krisis identitas pada remaja yang jika tidak dihadapi dengan baik akan menyebabkan beberapa dampak negatif, baik untuk remaja itu sendiri maupun orang di sekitarnya.
2. Dibutuhkannya media yang dapat memberikan pengalaman yang lebih mengesankan bagi remaja mengenai cara menghadapi krisis identitas.

Maka dari itu, rumusan masalah yang penulis tentukan adalah:

Bagaimana perancangan *board game* untuk membantu remaja menghadapi krisis identitas?

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah dapat lebih terfokus, penulis menentukan batasan masalah pada tugas akhir ini.

1) Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b. Usia : Remaja usia 13—21 tahun
- c. Aktivitas : Pelajar/mahasiswa
- d. Tingkat Pendidikan : SMP ke atas
- e. Kelas Ekonomi : SES C—B

2) Geografis

- a. Negara : Indonesia
- b. Wilayah : Jabodetabek

3) Psikografis

- a. Remaja yang sedang mencari jati diri.
- b. Remaja yang bingung dengan masa depannya.
- c. Remaja yang tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai kondisi kebingungannya.

Remaja dipilih karena remaja merupakan masa yang paling rentan mengalami krisis identitas (Yuliati, 2012). Usia 13—21 tahun dipilih karena menurut Monks (dalam Usop, 2013) rentang usia tersebut masuk ke dalam kategori remaja.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari masalah yang sudah dijabarkan di atas, tujuan dilaksanakannya tugas akhir ini adalah merancang *board game* untuk membantu remaja menghadapi krisis identitas.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang penulis harapkan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1) Bagi Penulis

Melalui perancangan *board game* ini, penulis mendapatkan wawasan lebih mengenai pencarian identitas yang biasanya dialami oleh remaja. Selain itu, penulis juga belajar lebih banyak mengenai desain media interaktif, terutama *board game*.

2) Bagi Orang Lain

Melalui perancangan media interaktif ini, penulis berharap agar remaja dapat melewati krisis identitasnya dengan baik. Dari hal tersebut, penulis berharap dampak-dampak negatif yang terjadi karena krisis identitas pada remaja dapat berkurang.

3) Bagi Universitas

Laporan dan perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mahasiswa yang akan membahas mengenai identitas remaja atau perancangan dengan media serupa.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA