

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Inferiority complex* merupakan kondisi psikologis dimana seseorang merasa tidak mampu dibandingkan dengan orang lain. Dalam masyarakat modern yang kompetitif, kondisi ini semakin sering muncul, terutama di kalangan individu muda. Menurut Kubala dan Akers (2022), *inferiority complex* dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ekspektasi sosial yang tinggi, interaksi interpersonal yang kurang memadai, dan pengalaman traumatik. Kondisi ini berdampak serius pada kesehatan mental, termasuk menurunnya kepercayaan diri, relasi sosial, kinerja akademik, hingga resiko isolasi sosial (Adler, 2013). Selain itu, dampaknya juga meluas pada kesejahteraan emosional dan menghambat perkembangan individu secara keseluruhan (Cahyaningtyas dkk., 2020, h.4).

Menurut Alam dan Kabir yang dikutip dalam Cahyaningtyas dkk. (2020, h.4), interaksi dengan guru, teman sebaya, serta tekanan dari sistem penilaian akademis yang ketat dapat mempengaruhi rasa percaya diri siswa. Ketidakmampuan memenuhi ekspektasi tinggi atau perbandingan yang terus-menerus dengan teman yang lebih unggul sering kali memperburuk perasaan rendah diri. Sebuah penelitian terhadap 422 mahasiswa berusia 18–25 tahun menunjukkan bahwa sebanyak 19% (sekitar 80 orang) memiliki masalah harga diri rendah (*low self-esteem*), yang berkaitan dengan *inferiority complex*. Mahasiswa dengan harga diri rendah memiliki risiko lima kali lebih besar mengalami gangguan mental dibandingkan mahasiswa lain (Gidi dkk., 2021). Faktor tambahan seperti kurangnya dukungan sosial dan performa akademik yang buruk juga meningkatkan risiko munculnya masalah ini. Kasus nyata di Indonesia memberikan gambaran lebih jelas akan dampak dari *inferiority complex*. Di Jember, Jawa Timur, seorang mahasiswa dilaporkan mengalami tekanan mental berat akibat perasaan tidak mampu memenuhi tuntutan akademik, yang kemudian

mendorongnya mencoba bunuh diri (Rosa, 2022). Kasus ini menekankan perlunya langkah konkret untuk membantu individu yang mengalami *inferiority complex*.

Strategi yang diusulkan Hauck dalam Cahyaningtyas (2020, h. 5) untuk mengurangi *inferiority complex* adalah membantu seseorang meningkatkan rasa percaya diri dengan cara menghindari berpikir negatif tentang diri sendiri karena pikiran negatif ini sering menjadi penyebab utama perasaan rendah diri. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan pendekatan berbasis *storytelling* interaktif. Media ini memungkinkan pengguna memahami perasaan rendah diri, isolasi sosial, dan ketidakmampuan yang sering dialami individu dengan *inferiority complex* sehingga lebih memahami *inferiority complex* dan menghindari berpikir negatif.

Tantangan utama terletak pada kurangnya pemahaman masyarakat tentang *inferiority complex*. Informasi yang ada sering kali sulit dipahami atau kurang relevan dengan konteks lokal. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mampu mengemas informasi secara interaktif dan mudah diakses. Costa (2021) menjelaskan bahwa *storytelling* interaktif mampu menciptakan pengalaman emosional yang mendalam, sementara Dahlstrom (2020) menegaskan bahwa pendekatan ini efektif dalam mengubah perilaku dan nilai. *Website storytelling* berbasis digital menjadi solusi yang relevan. Media ini dapat memberikan pengalaman interaktif yang melibatkan pengguna dalam memahami dan mengatasi *inferiority complex*. Menurut Anggraini & Sartono (2019), media interaktif memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengontrol aktivitas dan memperkaya pemahaman. Dengan mengemas informasi menggunakan pendekatan emosional dan edukatif, *website* ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran serta memberikan motivasi kepada individu untuk melawan rasa rendah diri mereka.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Kalangan mahasiswa yang memiliki kondisi *inferiority complex* yang dapat menghambat perkembangan dan akademik mereka.
2. Informasi mengenai *inferiority complex* masih sangat minim di Indonesia, yang menyebabkan rendahnya pengetahuan di kalangan mahasiswa tentang memahami perasaan rendah diri dan dampak dari kondisi ini.

Sehingga penulis menetapkan pertanyaan perancangan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *website storytelling* interaktif tentang *inferiority complex* yang memberikan pengalaman emosional di kalangan mahasiswa?

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan ini ditujukan kepada dewasa muda usia 18-25 tahun, baik perempuan maupun laki-laki, dengan SES B-C, yang berdomisili di Jabodetabek, dengan menggunakan media *website storytelling* interaktif. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media interaktif yang memberi informasi seputar karakteristik, faktor penyebab, dan dampak dari *inferiority complex*.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *website storytelling* interaktif tentang *inferiority complex* untuk dewasa muda.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat perancangan tugas akhir ini memiliki dua sub bagian:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah informasi mengenai *inferiority complex*, khususnya dalam konteks dewasa muda, melalui media yang interaktif dan edukatif seperti situs *website storytelling* interaktif. Diharapkan, penelitian ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual dan menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.

## 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi dosen atau peneliti lain dalam mengembangkan pilar informasi Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya terkait perancangan *website storytelling* interaktif. Selain itu, penelitian ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang tertarik untuk mengkaji lebih lanjut perancangan *website storytelling* interaktif dan topik *inferiority complex* di Indonesia. Penelitian ini juga berfungsi sebagai dokumen arsip universitas terkait pelaksanaan Tugas Akhir.

