

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Self-centered identity merupakan bentuk egosentrisme yang kerap disalahartikan sebagai egoisme atau sekadar sikap percaya diri. Perilaku ini ditandai dengan kecenderungan individu untuk ingin menjadi pusat perhatian serta memaksakan kehendak, pendapat, atau pandangannya tanpa mempertimbangkan sudut pandang orang lain (Novitasari & Prastyo, 2020, h. 17). Secara historis, *self-centered identity* dinilai negatif karena berpotensi merusak hubungan sosial dan merugikan pihak lain (Agustri et al., 2024, h. 223). *Self-centered identity* mirip dengan narsisme, dimana individu menganggap dirinya sendiri diatas orang lain. Kecenderungan pola perilaku ini biasanya terjadi di usia remaja yang masih mencari jati diri, dimana kebanyakan dari mereka secara tidak sadar mengekspresikan dirinya secara berlebihan dan menunjukkan gejala *self-centered identity*. Fenomena mencari jati diri ini biasanya terjadi pada remaja akhir, dimana mereka sedang dalam proses mengenal diri sendiri (Hidayat, et al., 2022, h. 390).

Remaja akhir berusia 18-21 tahun dianggap remaja yang dari segi perkembangan fisik dan psikis telah mendekati kesempurnaan (Lubis, et al., 2023, h. 11273). Pada fase ini, proses pencarian jati diri berlangsung. Terjadi peningkatan eksplorasi diri dan penyesuaian perilaku dari tuntutan lingkungan sosial baru. Menurut Maulana (2023, h. 4), perilaku narsisme atau *self-centered identity* yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari adalah penggunaan aksesoris berlebihan, ingin dipandang tinggi, ingin mendominasi lingkungannya, tidak bisa menerima kritik, impulsif, dan terpaku pada keindahan diri. Fenomena tersebut kini mudah dijumpai pada remaja akhir melalui penggunaan media sosial. Banyak individu menjadikan media sosial sarana untuk mencari validasi, mengunggah kehidupan pribadinya, atau mengarahkan setiap percakapan kembali pada dirinya sendiri (Rahmatullah, 2025). Menurut Dewi Bunga et al. (2022), *oversharing* merupakan

bentuk kebutuhan individu akan perhatian dan dukungan sosial (dalam Aisy, et al., 2023, h. 232).

Self-centered identity umumnya ditemui pada remaja yang sulit berkomunikasi dua arah, karena terlalu berfokus pada dirinya sendiri. Akibatnya, ada banyak orang disekitarnya yang merasa dirugikan. Dampak pada orang disekitarnya antara lain adalah merusak hubungan sosial, menghambat kerja sama tim, menurunkan empati, dan juga isolasi sosial berupa sifat enggan berinteraksi pada individu dengan *self-centered identity* (Halodoc, 2026). Akibatnya, ini akan berdampak pada orang yang bersosialisasi dengan individu yang memiliki sifat *self-centered*, dimana mereka akan merasa kurang nyaman, kurang percaya, dan juga enggan untuk bersosialisasi dengan mereka.

Masih banyak orang yang menganggap *self-centered identity* dan percaya diri adalah hal yang sama, padahal keduanya memiliki perbedaan yang sangat besar (Sijati, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman remaja akhir mengenai *self-centered identity* masih rendah, sehingga perilaku ini tidak dianggap bermasalah dan dampak negatifnya terhadap orang lain kurang disadari. Sayangnya, media informasi yang secara khusus membahas mengenai penjelasan mendalam dari pola perilaku *self-centered identity* masih minim ditemukan. Sehingga, umum ditemukan mispersepsi antara kepercayaan diri dengan *self-centered identity*. Hal ini juga diperlukan untuk mengetahui bagaimana cara merespon *self-centered identity* dengan tepat dan sesuai dengan situasi di lingkungan sekitar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan rancangan media informasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman remaja akhir terhadap *self-centered identity*. Sehingga mereka tahu bagaimana merespon individu dengan *self-centered identity* di lingkungan sosialnya. Media yang dirancang akan berupa *website storytelling* interaktif yang menyajikan alur cerita yang mencakup mengenai penjelasan, ciri-ciri, dan juga dampak yang ditimbulkan dari *self-centered identity*. Cerita interaktif digital memungkinkan personalisasi pembelajaran, sehingga lebih relevan dengan pengalaman individu dan meningkatkan retensi pemahaman tentang *self-centered identity* secara signifikan (Akhiruddin, et al., 2024, h. 194).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, didapati beberapa masalah yakni sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman remaja akhir mengenai *self-centered identity* sehingga perilaku tersebut sering disalahartikan sebagai bentuk percaya diri, serta membuat orang-orang di sekitarnya kurang memahami cara menyikapi perilaku tersebut secara tepat.
2. Masih minim media informasi yang secara khusus membahas *self-centered identity* beserta dampaknya terhadap orang di sekitarnya serta cara merespons perilaku tersebut secara tepat.

Oleh karena itu, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana perancangan *website storytelling* mengenai *self-centered identity* pada remaja akhir di lingkungan kehidupan sosial?

1.3 Batasan Masalah

Dengan tujuan untuk memfokuskan perancangan pada remaja akhir, peneliti menetapkan beberapa batasan masalah. Gunanya adalah untuk membuat perancangan jelas dan terstruktur dengan baik untuk siapa perancangan ditujukan. Berikut adalah batasan masalah yang ditetapkan penulis.

1. Media yang dirancang dalam tugas akhir ini adalah media informasi berbasis *website storytelling* karena platform tersebut paling banyak digunakan oleh remaja akhir dan efektif untuk penyampaian konten visual edukatif. Konten yang dibuat disajikan secara ringkas, informatif, dan mudah dipahami sesuai pola konsumsi media sosial golongan tersebut. Kontennya akan memuat ilustrasi yang menggambarkan cerita dari pelaku dan korban *self-centered identity* dan informasi singkat.
2. Target sasaran penelitian ini adalah remaja akhir berusia 18-21 tahun yang berpotensi berinteraksi dengan individu yang menunjukkan kecenderungan *self-centered identity*, sehingga memerlukan

pemahaman untuk mengenali karakteristik serta menyikapi perilaku tersebut secara tepat dalam kehidupan sosial.

3. Fokus pembahasan dibatasi pada fenomena *self-centered identity*, dampaknya terhadap kesehatan mental, serta upaya peningkatan kesadaran dan perilaku bermedia sosial yang lebih sehat.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Kurangnya pemahaman remaja akhir mengenai dampak psikologis dan sosial dari fenomena *self-centered identity* mendorong perlunya perancangan media informasi yang edukatif dan mudah diakses. Oleh karena itu, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang media informasi di media sosial yang mampu memberikan, pemahaman, serta perilaku yang lebih sehat terkait *self-centered identity* pada remaja akhir.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dalam bidang Desain Komunikasi Visual terkait bagaimana perancangan media informasi dapat digunakan untuk menyampaikan isu psikologis dan fenomena sosial seperti *self-centered identity* kepada remaja akhir. Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi akademis berupa referensi mengenai strategi penyampaian pesan edukatif, pendekatan visual yang tepat untuk isu kesehatan mental, serta pengembangan media informasi yang relevan bagi generasi digital. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan bagi penelitian selanjutnya yang membahas hubungan antara perilaku generasi muda, identitas digital, dan kesehatan mental.

2. Manfaat Praktis:

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak. Bagi penulis, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan kepekaan terhadap isu kesehatan mental yang dialami remaja akhir, khususnya terkait dampak penggunaan media sosial yang berlebihan. Penulis juga dapat

mengembangkan kemampuan dalam merancang media informasi yang efektif untuk mengedukasi masyarakat.

Bagi masyarakat, khususnya remaja akhir, media informasi yang dihasilkan diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran tentang bahaya *self-centered identity*, mendorong perilaku bermedia sosial yang lebih sehat, serta memperkuat empati dan keseimbangan antara kehidupan digital dan nyata. Bagi universitas, laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang ingin meneliti topik terkait fenomena media sosial, kesehatan mental, atau perancangan media informasi, serta memperluas khazanah penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual.

