

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa remaja, lingkungan punya dampak yang penting dan berpengaruh cukup besar, terutama pada saat seseorang mulai masuk masa remaja, seseorang yang masuk tahap remaja akan mencari teman sebaya dan figur yang diidolakan atau dianggap panutan. Ini disebabkan oleh banyaknya perubahan dramatis yang terjadi saat transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja, termasuk perubahan emosional, perkembangan sosial, perubahan fisik, dan perkembangan kognitif (Guindon, 2010). Perubahan fisik yang terjadi saat usia remaja cenderung menyebabkan ketidakpercayaan diri pada individu dalam kelompok usia tersebut. Karena mereka sangat peduli dengan persepsi orang lain terhadap penampilan fisik mereka (Santrock, 2011).

Umumnya, baik remaja laki-laki maupun perempuan mengalami perubahan tubuh yang signifikan selama masa pubertas. Namun, remaja perempuan cenderung lebih sering merasa tidak puas dengan tubuh mereka dan punya citra tubuh yang lebih negatif dibandingkan dengan remaja laki-laki selama periode pubertas (Brooks-Gunn & Paikoff. Henderson & Zivian, Phillips dalam Santorks, 2007). Gadis remaja yang tinggal di perkotaan yang padat merupakan kelompok yang paling terpengaruh. Menurut Fadli (2019) dalam artikel yang berjudul *orang yang tinggal di kota besar lebih rentan idap gangguan jiwa*.

Penelitian ini juga didukung oleh analisa data dari studi yang dilakukan oleh Riskinanti dan lindawati (2019) dalam jurnal berjudul “Studi Komparatif Persepsi Bullying antara siswa Laki-laki dan Siswa Perempuan di SMA Kota Bekasi”. Berikut disajikan data mengenai karakteristik partisipan serta status tugasiswa SMA Kota Bekasi dalam kejadian bullying. Peneliti menerapkan teknik probability sampling dalam pengambilan sampel untuk penelitian ini. Secara lebih spesifik, metode probability sampling yang dipakai ialah cluster sampling. Cluster sampling dipakai ketika objek penelitian atau sumber data punya cakupan yang sangat luas. Dalam menentukan sampel sebagai sumber data, pengambilan dilakukan berdasarkan wilayah kecamatan (Sugiyono, 2013).

Data karakteristik partisipan terdiri atas empat bagian, yaitu berdasarkan usia, jenis kelamin, tingkat kelas, dan jenis sekolah. Pada bagian usia, rentang usia partisipan ialah 14 hingga 18 tahun dengan distribusi sebagai berikut: usia 14 tahun sebesar 0,5%, 15 tahun sebesar 17,8%, 16 tahun sebesar 50,5% 17 tahun sebesar 27,3%, dan 18 tahun sebesar 4,0%. Berdasarkan jenis kelamin, partisipasi laki-laki berjumlah 52,5%, sedangkan perempuan 47,5%. Untuk tingkat kelas partisipan kelas 1 mencapai 43%, sedangkan kelas 2 sebesar 57%. Berdasarkan jenis sekolah, distribusi data menunjukkan partisipan dari SMA Swasta sebesar 16,3%, SMA Negeri 17,5%, SMK Negeri 16,5%, MA Swasta 8%, dan MA Negeri 16,%. Sementara itu, grafik status tugassiswa SMA Kota Bekasi dalam kejadian bullying, hasilnya menunjukkan korban sebesar 36,8%, pelaku 41,3%, saksi 83,8%. Selain itu, kombinasi tugasmeliputi pelaku korban sebesar 25,5%, korban saksi 34,0%, pelaku saksi 38,8% dan korban pelaku saksi 24,3%.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pernah mengalami kejadian bullying di lingkungan sekolah. Siswa dapat memainkan berbagai tugasinsiden ini, seperti sebagai korban, pelaku, atau saksi. Diagram yang disajikan memberikan gambaran mengenai tugassiswa dalam kasus bullying. Sebagai besar siswa (83,8%) bertugassebagai saksi dalam kejadian perundungan, dan beberapa siswa bertugassebagai saksi sekaligus pelaku (38,8%). Selain itu, ditemukan bahwa 25,5% siswa pernah terlibat tindakan intimidasi.

Selama ini di kalangan remaja, dengan media sosial menjadi salah satu produk utamanya. Hadirnya media sosial telah menjadikan penampilan fisik menjadi salah satu standar penilaian yang signifikan terhadap orang lain. Oleh karena itu, di perlukan penyelerasan *body positivity* dan mencintai diri sendiri, yang memungkinkan individu untuk mencapai kesehatan tubuh yang berkelanjutan tanpa merasa tertekan oleh standar ideal yang tidak realistis. *Body positivity* ialah sikap menghargai dan menerima bentuk tubuh seseorang dengan sepenuh hati, serta upaya untuk menerima tubuh apa adanya tanpa penilaian *negative* (Fauzia & Rahmiaji, 2019). Penerimaan terhadap tubuh dianggap sebagai kunci utama untuk mengubah cara pandang seseorang terhadap kehidupan, yang berawal dari dalam dirinya sendiri. (Baker, 2015). Menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih kurang memberi perhatian pada *body positivity*, sehingga banyak remaja yang mengalami krisis kepercayaan diri. Menurut Floranita (2019), masyarakat Indonesia belum sepenuhnya memperhatikan isu *body positivity*, yang menyebabkan banyak remaja mengalami krisis kepercayaan diri.

Perusahaan manajemen konten HootSuite dan perusahaan pemasaran media sosial We Are Social merilis laporan “Digital 2021”, yang menyatakan bahwa media digital telah menjadi saluran utama untuk komunikasi, pencarian informasi, edukasi, dan hiburan. Indonesia punya 202,6 juta pengguna internet dari total populasi 27,9 juta pada tahun 2021. Sebagian besar pengguna internet di Indonesia ialah pengguna media sosial yang aktif, dan mayoritas ialah anggota Generasi Z.

Social Connect dimulai sebagai kelompok pendukung obrolan untuk orang-orang dengan masalah kesehatan mental pada tahun 2018, menurut pengamatan yang telah dilakukan. Dalam waktu kurang lebih satu tahun, Social Connect dapat membantu setiap anggota kelompok dalam pemulihan dan penemuan tujuan hidup mereka. Tujuan Social Connect ialah untuk membuat kesehatan mental lebih mudah diakses oleh semua orang dengan mendorong Indonesia yang inklusif di mana setiap orang dapat berbicara dan berbagi pengalaman mereka tanpa mengkhawatirkan prasangka atau stigma. Komunitas Social connect sendiri tersedia di beberapa platform media sosial diantaranya Instagram, Facebook, Linked in, X, Telegram dan website. Namun Social connect saat ini belum punya aplikasi yang mendukung *body positivity*.

Berdasarkan kuesioner yang sudah dilakukan menjelaskan bahwa 123 responden remaja masih banyak kurang percaya dengan diri sendiri dan berakibatkan para remaja di Kota Bekasi terkena depresi atau *insecure* dengan tubuh sendiri. Ada banyak faktor remaja insecure dengan tubuh diri sendiri namun yang sering terjadi ialah pengaruh media sosial. Untuk mengurangi hal tersebut, berencana membuat program dalam rangka mengurangi rasa kepercayaan diri remaja melalui *mobile apps* sebagai media yang dapat dipakai para remaja dalam mencintai tubuh sendiri.

Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi yang mendukung pendekatan ini dapat menjadi solusi yang sangat bermanfaat bagi komunitas Social connect dan remaja perempuan di Kota Bekasi. Pemilihan Aplikasi ini didasarkan pada laporan terbaru dari Compuware, yang mengungkapkan bahwa 85% konsumen lebih memilih menggunakan aplikasi dibandingkan situs seluler. Alasan utama prefrensi ini ialah karena Aplikasi dianggap lebih praktis (55%), lebih cepat (48%), dan lebih mudah untuk dipakai (40%) (Moth, 2013).

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan, penelitian ini akan menjadi landasan untuk pengembangan aplikasi *body positivity* yang ditargetkan untuk remaja perempuan

di Kota Bekasi. Harapannya, aplikasi ini dapat meningkatkan kepercayaan diri remaja perempuan terhadap tubuh mereka, membantu mereka mengalami masa remaja dengan percaya diri, serta mencintai tubuh mereka sendiri.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang mendasari pengembangan aplikasi *Body Positivity* untuk diet sehat. Dalam kaitan ini, beberapa permasalahan yang menjadi fokus ialah:

- Kurangnya pengetahuan mengenai *body positivity* yang dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri remaja perempuan terhadap tubuh mereka di Kota Bekasi.
- Dampak media sosial terhadap perasaan insecure remaja karena ketergantungan pada penampilan fisik melalui platform sosial ini semakin memburuk masalah *body image* di kalangan remaja
- Tugaslingkungan dan stigma sosial dalam membentuk persepsi tubuh karena di lingkungan sosial, baik di rumah maupun di sekolah, serta pengaruh dari teman sebaya dan public figure, sering kali memperburuk perasaan tidak puas terhadap tubuh, terutama bagi remaja perempuan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, rumusan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini ialah:

- Berdasarkan konteks dan identifikasi permasalahan yang ada, maka rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut “*Bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi tentang Body Positivity yang dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri remaja perempuan di Kota Bekasi?*”

1.3 Ruang Lingkup (5W+1H)

Berkaitan dengan program studi Desain Komunikasi Visual konsentrasi Designpreneur, maka perancang tugas akhir ini akan difokuskan pada beberapa aspek

dibawah ini:

- **Who (Siapa):**

Target penilitan ini ialah remaja perempuan di Kota Bekasi.

- **What (Apa):**

Objek penelitian tentang perancangan media edukasi tentang *body positivity* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja di kota Bekasi

- **Where (Dimana):**

Aplikasi ini akan dipakai secara online sehingga pengguna dapat mengakses dimana saja dengan akses internet, dan tersedia secara daring dan dapat diakses dari berbagai perangkat.

- **When (Kapan):**

Penelitian ini akan dilakukan dalam periode tertentu sesuai dengan jadwal penelitian.

- **How (Bagaimana):**

Merancang aplikasi *body positivity* dengan *user interface* yang mudah dipakai, Dengan mengembangkan dan menguji aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah:

Tujuan dari penelitian ini ialah menjelaskan tentang perancangan aplikasi *body positivity* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja perempuan di kota Bekasi

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

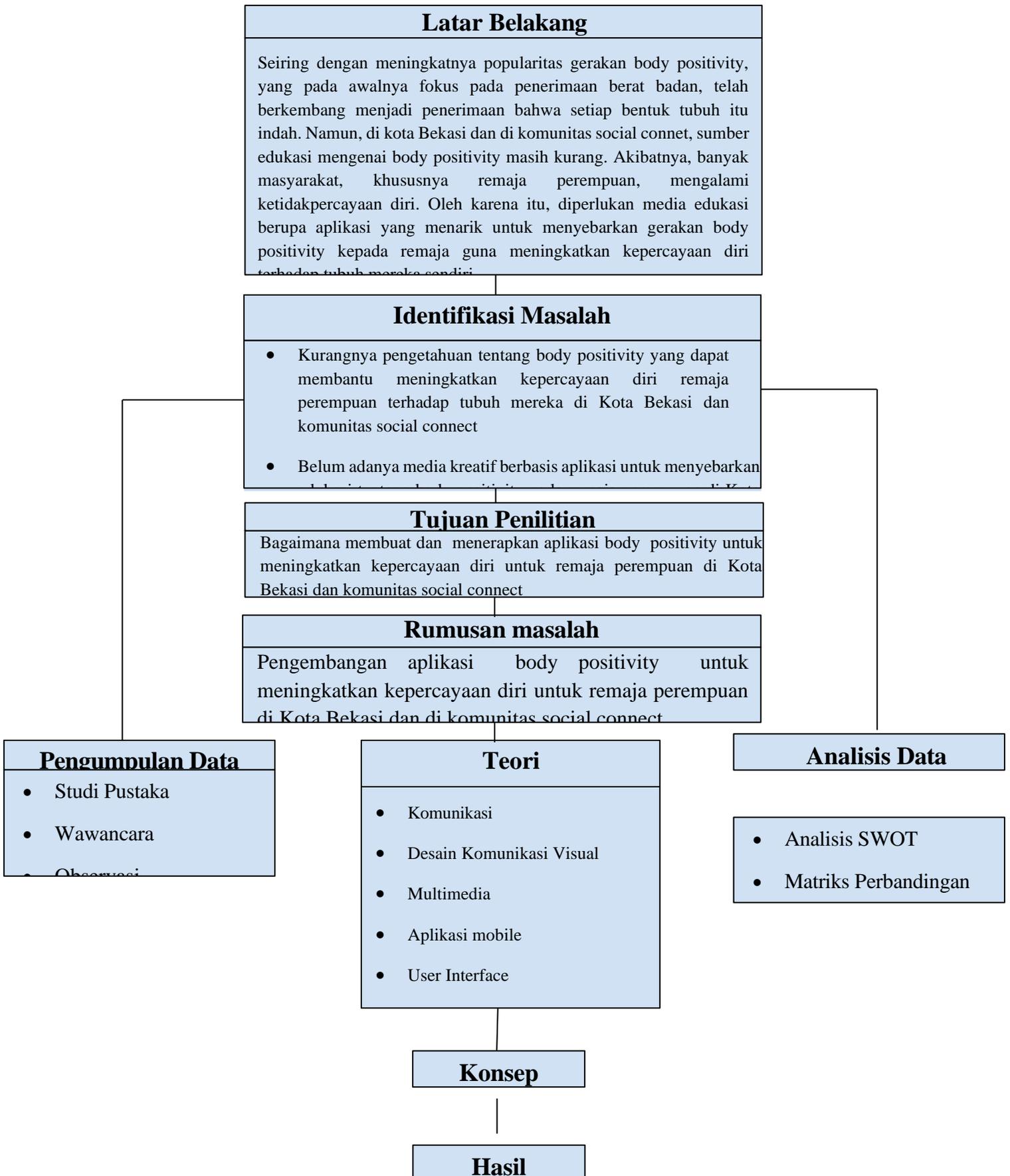
Dalam penelitian ini, akan dipakai metode pengumpulan data serta analisis yang komprehensif guna memastikan pengembangan aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan. Berikut ialah detail lebih lanjut tentang cara pengumpulan data dan analisis:

- **Analisis aplikasi serupa** : Analisis Aplikasi Serupa merujuk pada evaluasi aplikasi yang punya kesamaan dengan aplikasi yang akan dikembangkan. Dalam analisis ini, akan diulas konten yang terdapat dalam aplikasi tersebut beserta kelebihan dan kekurangannya.

Tujuan analisa ini ialah memberi pandangan yang komprehensif mengenai aplikasi yang akan dibangun, serta sebagai panduan agar aplikasi yang dikembangkan dapat mencapai performa maksimal.

- **Wawancara** : Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara individu dimana dua orang atau lebih saling bertukar pendapat untuk memperoleh informasi atau memahami atau sama lain secara mendalam. Proses wawancara bisa dikerjakan secara langsung atau tidak langsung, dengan pilihan pendekatan yang terstruktur atau tidak terstruktur (Rusdin Tahir, 2023:146).
- **Observasi** : Observasi ialah metode untuk mengamati, mencermati, atau mencatat suatu objek secara mendalam, baik itu objek penelitian maupun objek lainnya, yang kemudian diolah oleh pikiran menjadi persepsi dan menghasilkan rangkaian informasi (Soewardikoen, 2019:49).
- **Studi Pustaka** : Studi pustaka ialah metode pengumpulan data yang dikerjakan oleh peneliti dengan menganalisis teori, pendapat, serta gagasan yang terkandung dalam berbagai literatur cetak, khususnya buku-buku yang relevan dan berkaitan dengan topik penelitian yang sedang dibahas (Suwarno, 2010 34-35). Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui teori, ide atau apa saja yang berkaitan dan nantinya akan diterapkan sebelum membuat aplikasi body positivity
- **Kuesioner** : Kuesioner ialah salah satu metode utama yang dipakai dalam survei atau observasi untuk mengumpulkan data kuantitatif secara sistematis. Alat ini terdiri dari serangkaian pertanyaan, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis, yang harus dijawab oleh responden. Oleh karena itu, kuesioner menjadi instrument yang sangat penting dan perlu dirancang serta disiapkan dengan cermat agar dapat menghasilkan (Dwi suhartanto Dkk, 2023:7)

1.6 Kerangka Penelitian



1.7 Pembagian Bab

BAB I: Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum dari isi laporan yaitu latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian, pembagian bab.

BAB II: Landasan Teori

Pada bab ini akan berisi teori-teori yang akan di pergunakan pada penelitian ini, antara lain teori Komunikasi, Desain Komunikasi Visual, Multimedia, Aplikasi Mobile, User Interface, User Experince, Design Thingking, Model Bisnis

BAB III: Data & Analisis

Pada bab ini menjelaskan tentang pengumpulan data yang ditemukan, mencakup data aplikasi, data pesain, dan data lainnya. Selanjutnya, bab ini akan dilanjutkan dengan wawancara setelah data terkumpul, untuk kemudian dilakukan analisis terhadap hasil wawancara dengan narasumber, serta kuesioner. Data yang sudah terkumpul tersebut akan dipakai untuk menarik kesimpulan

BAB IV: Konsep dan Perancangan

Pada bab ini menjelaskan perancangan konsep secara bertahap hingga terbentuk alur yang jelas, yang didasarkan pada teori dan data yang telah diperoleh dan analisis. Perancangan ini juga akan didukung oleh konsep pesan, kosnsep kreatif, dan konsep visual yang telah dikembangkan.

BAB V: Penutup

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan serta hasil dari perancangan yang telah disusun dalam laporan ini