

PERANCANGAN MEDIA SOSIAL *FRIENDSHIP COUNSELLING* BAGI REMAJA DI SURABAYA

Matthew Mona Tilaar¹, Dr. Heru Dwi Waluyanto², Anang Tri Wahyudi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Falkutas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra,

Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

Email: m42416039@john.petra.ac.id

Abstrak

Remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak yang menuju dewasa. Bisa dibilang masa remaja, seseorang lagi mencari jati dirinya yang berdasarkan lingkungannya sehingga dapat mengambil keputusan secara dewasa juga. Tapi disayangkan masa remaja pun rentan memiliki permasalahan yang cukup berat. Oleh karena itu, dalam penyelesaian masalah diperlukan seseorang yang mampu memahami permasalahan tersebut. Friendship Counselling adalah membantu seseorang yang memiliki permasalahan secara mendalam tapi seseorang membantu tersebut bukanlah seorang konselor, dan media yang digunakan adalah media sosial. Media sosial yang digunakan adalah aplikasi Instagram karena lebih banyak digunakan oleh kaum remaja. Tujuan adanya media sosial ini adalah mengajak anak muda untuk dapat terbuka untuk mau mendengarkan cerita temannya tentang permasalahannya dan membantu temannya untuk tidak merasa sendirian dalam menghadapi permasalahannya.

Kata kunci:

Media Sosial, *Friendship Counselling*

Abstract

Creating Social Media "Friendship Counselling" For Teenager in Surabaya.

Teenager is a period of transition from childhood to adult. You could say that during teenager, someone is looking for his/her identity based on their environment so that they can make wise decision too. But it is unfortunate that even teenager is prone to have quite serious problems. Therefore, in solving the problem, someone who is able to understand the problem is needed. Friendship Counseling could help teenager who has deep problem but the helper themself is not counsellor, and they use social media to do it. Instagram is chosen as the social media because it is more widely used by teenagers. The purpose of this social media is to invite young people to open up and listen to their friend's stories about their problems and to help their friends not to feel alone in facing their problems.

Keywords:

Social Media, *Friendship Counselling*

Pendahuluan

Friendship Counselling atau konseling teman sebaya adalah program bimbingan yang dilakukan antar teman sebaya (Ewintri. 2012). Ini adalah salah satu cara seorang konselor membantu seseorang yang butuh konseling tapi melewati perantara teman sebayanya. *Friendship Counselling* pada mulanya muncul dengan konsep *peer support* di tahun 1939 yang bertujuan untuk membantu penderita alkoholik, dengan melalui seseorang yang pernah kecaduan

alkohol dapat membantu temannya bebas dari kecaduan alkohol. Secara singkatnya *Friendship Counselling* adalah membantu seseorang yang memiliki permasalahan secara mendalam tapi seseorang membantu tersebut bukanlah seorang konselor.

Remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak yang menuju dewasa. Selain itu remaja memiliki bahasa *adolensence* yang berarti tumbuh atau menjadi dewasa dan ada sekitar 350 juta jiwa atau 22 % populasi di negara-negara wilayah Asia Tenggara (WHO). Dimasa remaja juga

mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional. Bisa dibayangkan masa remaja, seseorang lagi mencari jati dirinya yang berdasarkan lingkungannya sehingga dapat mengambil keputusan secara dewasa juga. Tapi disayangkan masa remaja pun rentang memiliki permasalahan yang cukup berat juga. Dalam menghadapi permasalahan tersebut disayangkan masih banyak remaja yang takut untuk menemui seorang psikolog, penyebab seseorang takut menemui seorang psikolog adalah takut dianggap memiliki gangguan jiwa, takut rahasia terbesar terbongkar, dan menganggap masalah psikis adalah hal sepele. Sehingga lebih banyak orang bercerita kepada orang terdekatnya atau keluarganya.

Dalam mendengarkan cerita permasalahan seseorang pastinya perlu seseorang yang memahami permasalahannya tersebut. Tapi masih disayangkan banyak orang yang kurang mau berempati saat mengetahui permasalahan tersebut, sehingga seseorang yang bercerita tersebut merasa tidak dihargai. Salah satu penyebabnya juga seseorang tidak mau mendengarkan permasalahan hidup seseorang adalah tidak mau bersusah payah menganalisis kapasitas untuk berempati sehingga seseorang yang mendengarkannya tidak memahami permasalahan tersebut. Dari semua penjelasan tersebut masih kurangnya seseorang untuk mau memahami permasalahan seseorang dan media yang membahas penjelasan tentang *Friendship Counselling* masih lah kurang. Termasuk media buku yang membahas atau cerita tentang *Friendship Counselling* jarang ditemukan. Pemilihan buku ilustrasi karena mudah dibawa kemana-mana dan dapat melatih konsentrasi seseorang.

Tujuan Perancangan

Mengajak anak muda untuk dapat terbuka untuk mau mendengarkan cerita temannya tentang permasalahannya dan membantu temannya untuk tidak merasa sendirian dalam menghadapi permasalahannya.

Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan metode kualitatif, dalam pengumpulan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yang dibutuhkan adalah data mengenai *friendship counselling*, yang dikumpulkan melalui jurnal psikologi yang membahas *friendship counselling*. Sedangkan untuk data sekunder dikumpulkan melalui studi pustaka untuk menemui teori dan informasi, wawancara dengan dosen kelas *friendship counselling* di D.M.U Universitas Kristen

Petra, Internet lewat website psikologi, dan survei melalui google form.

Metode Analisis Data

Metode dalam menganalisis data akan dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk mendapatkan data yang dapat membantu membuat perancangan media sosial ini. Dengan cara pendekatan 5W+1H.

Konsep Perancangan

Konsep media sosial yang akan dirancang, terinspirasi dari Instagram humansofny. Nanti dalam pembuatannya menggunakan metode postingan ilustrasi. Di setiap postingan nanti bercerita melalui deskripsi dalam postingan tersebut. Cerita juga akan diambil dari pengalaman seseorang atau diri sendiri dan cerita dibagi beberapa bagian, apabila cerita tersebut sangatlah panjang. Dalam penulisan cerita nanti narasumber bakal di samarkan, supaya untuk menjaga privasi narasumber.

Landasan Teori

Media Sosial

Media Sosial adalah teknologi yang berbasis komputer yang memfasilitasi berbagai macam ide, pemikiran dan informasi secara membangun jaringan dan komunitas virtual (Dollarhide.M.E.,2020). Media sosial juga dapat menjadi salah satu alat untuk interaksi antar keluarga maupun teman. Media sosial juga sebagai alat komunikasi baru yang dapat berbentuk permainan sosial, jejaring sosial, blogging, jaringan bisnis, dan lain-lain. Pada dasarnya media sosial, merupakan seperangkat alat teknologi yang mampu mengkolaborasi berbagai aktivitas manusia, khususnya dalam hal kecepatan, ketepatan, dan mengarah pada efisiensi dan mampu merubah kepribadian manusia baik secara individu maupun kelompok/komunitas sehingga memproduksi karakter sendiri sesuai keinginan pengguna media tersebut melalui jaringan internet.

Perkembangan media sosial ini tidak hanya melibatkan usia tertentu, namun sudah merambat pada berbagai usia, dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa pun juga menikmati fitur media sosial ini. Namun, penggunaan media sosial ini lebih populer di kalangan anak-anak remaja.

Pada saat ini, teknologi sudah semakin canggih, dengan adanya internet dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain. Sudah dipastikan bahwa setiap orang memiliki telpon pintar, bahkan memiliki beberapa akun media sosial seperti : Instagram, Twitter, Facebook, dan lain sebagainya. Dengan adanya media sosial ini, komunikasi digital pun dibentuk. Yang dulunya hanya berhubungan dengan telepon biasa atau bertukar kartu nama, yang saat ini berhubungan dengan saling bertukar alamat

akun media sosial atau membentuk pertemanan/perkumpulan hanya dengan media sosial. Menurut Marcon Marketing Group fungsi dari adanya media sosial adalah menjangkau semua kalangan disekitar, membantu untuk media promosi *branding* dan segala jenis produk, dan media periklanan atau pemasaran sosial yang dapat terhubung setiap waktu atau setiap saat. Selain itu, media sosial juga dapat bermanfaat sebagai media untuk konseling untuk menyelesaikan berbagai masalah. Terlepas dari semua manfaat dan kerugian dari penggunaan sosial media, satu hal yang perlu Anda lakukan adalah tetap menjaga privasi.

Sosial media memiliki dampak besar pada kehidupan kita saat ini. Seseorang yang awalnya “kecil” bisa seketika menjadi besar dengan media sosial, begitupun sebaliknya orang “besar” dalam sedetik bisa menjadi “kecil” dengan media sosial. Dilihat dari sisi positifnya, media sosial dapat berdampak sebagai mengupdate wawasan atau pengetahuan, menambah pertemanan atau perkumpulan, jadi lebih terbuka dengan lingkungan sekitar, dan lain-lain.

Remaja

Remaja atau *adolensece* adalah masa transisi anak-anak menuju dewasa, yang rentang usia 10-24 tahun. Populasi remaja di wilayah Asia Tenggara menurut WHO ada sekitar 350 juta jiwa atau 22% populasi di negara-negaranya. Dimasa remaja juga mencakup perubahan biologis, konitif, dan psikologi. Sehingga remaja dapat dibagi menjadi dalam beberapa tahapan berikut ini:

- a. Pra Remaja (11 – 14 tahun)
Pra remaja adalah masa yang sangat pendek untuk rentang usianya sekitar 1 tahun. Pada fase ini dapat menjadi fase negatif untuk seseorang, disebabkan sulitnya berkomunikasi antara anak dan orang tua. Selain itu perkembangan fungsi-fungsi tubuh juga dapat mengganggu, karena perubahan-perubahan hormonal yang bisa menyebabkan perubahan suasana hati yang tidak terduga.
- b. Remaja Awal (13 – 17 tahun)
Remaja awal adalah masa perubahan yang terjadi begitu pesat dan mencapai pada puncaknya sehingga dapat menimbulkan ketidakstabilan emosional dan banyak hal. Dapat dibidang masa ini adalah usia seseorang untuk mencari jati diri dan membuat statusnya tidak jelas. Pola hubungan sosial juga berubah seperti orang dewasa muda, sehingga sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri.
- c. Remaja Lanjut (17 – 21 tahun)
Remaja lanjut adalah masa seseorang ingin menjadi pusat perhatian. Fase berbeda dengan masa remaja awal, karena seseorang yang sudah difase ini mempunyai cita-cita tinggi dan mempunyai energi yang besar. Sehingga seorang

tersebut menetapkan identitas dirinya untuk mencapai tujuannya.

Dimasa remaja juga terjadi perubahan fisik yang begitu cepat atau disebut masa pubertas. Masa pubertas ini mencakup seperti perubahan suara pada laki-laki dan pembesaran buah dada pada wanita. Dimasa ini seseorang juga akan memikirkan penampilan agar kelihatan menarik, karena masa ini hormon-hormon seks sudah bekerja dan berfungsi sehingga seseorang mulai tertarik dengan lawan jenisnya. Jadi pada saat masa pubertas juga seseorang berusaha bertampilan yang menyakinkan dan percaya diri ketika bergaul dengan teman sebayanya.

Dalam perkembangan usia remaja memiliki beberapa tahap yang dilalui. Ketika ada perkembangan yang dilaluinya terganggu maka akan mempengaruhi proses perkembangannya dalam ke tahap selanjutnya. Gangguan perkembangan ini dapat berbentuk sebuah konflik pada masa lalu, tekanan lingkungan, traumatik, dan status ekonomi. Gangguan ini dapat terjadi, karena kurang stabil dalam pengelolaan emosi sehingga seseorang kehilangan penguasaan diri dalam menghadapi masalah.

Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat atau singkatannya ILM adalah proses menyampaikan informasi yang bersifat persuif atau mendidik yang bertujuan untuk menambah wawasan dan perubahan perilaku masyarakat (Pujiyanto, 2013). Bila disimpulkan tugas dari ILM yaitu :

- Untuk menimbulkan kesadaran masyarakat
- Memberi pemahaman informasi untuk menarik masyarakat
- Langkah keyakinan agar masyarakat memiliki niat untuk melihat
- Tindakan, yang menampilkan sesuatu berbeda sehingga dapat berjalannya sebuah tindakan berbeda dari masyarakat.

Friendship Counselling

Friendship counselling atau konseling teman sebaya adalah program bimbingan yang dilakukan antar teman sebaya (Ewintri,2012). Pada tahun 1939 *Friendship counselling* lebih dikenal dengan nama *peer support* yang bertujuan untuk membantu seseorang yang memiliki kecanduan alkohol dapat bebas dari kecanduannya melalui seseorang yang telah bebas dari kecanduan alkohol.

Teman sebaya merupakan salah satu figur penting yang dapat berperan dalam konseling ini. Pada masa remaja, ketertarikan dan ikatan terhadap teman sebaya menjadi sangat kuat. Keadaan ini sering menjadikan remaja sebagai suatu kelompok yang solid karena memiliki anggapan bahwa hanya sesama remaja-lah yang dapat saling memahami. Hubungan yang baik di antara teman sebaya dapat membantu perkembangan

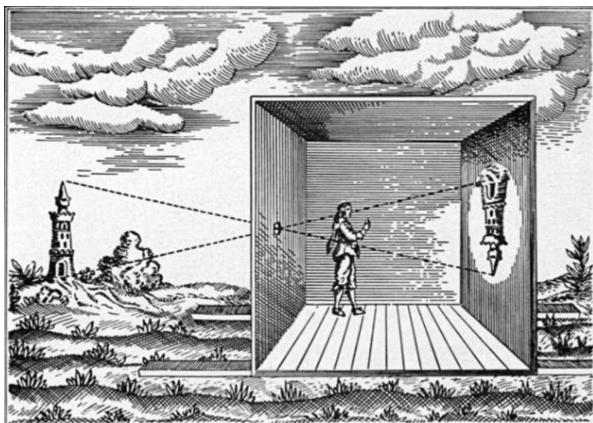
aspek sosial remaja secara normal. Hubungan yang terbentuk dapat menimbulkan suatu hubungan yang saling percaya dan memberikan kenyamanan antar teman sebayanya.

Fungsi *Friendship counselling* dapat membantu memecahkan masalah dan menghindari dari pengaruh negatif dari lingkungannya. Selain itu fungsi dari konseling teman sebaya adalah memahami diri sendiri dan lingkungannya, mencegah dari permasalahan yang menghambat pengembangan diri, membantu mengatasi masalah yang dialami, dan membantu perkembangan potensi seseorang.

Kehadiran “konselor” sebaya tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran dan fungsi konselor ahli, namun bersama-sama membantu dan mendampingi proses belajar serta pengembangan diri. “Konselor” sebaya diharapkan dapat mengajak atau menyarankan teman yang membutuhkan untuk mengatasi permasalahannya, dapat saling membantu dan saling memperhatikan bahkan bisa bertukar pengalaman sehingga dapat membentuk pribadi yang lebih baik.

Fotografi

Penemuan fotografi terjadi pada abad ke -19 di negara Perancis, lebih tepatnya pada tahun 1839 dan diresmikan sebagai terobosan teknologi. Kata fotografi diambil dari kata Yunani kuno, yaitu *photo* yang berarti cahaya dan *graphos* yang berarti menggambar kalau disambungkan berarti menggambar dengan cahaya. Sejarah fotografi pada mulanya terjadi di abad ke-5 SM. Saat itu ada seorang pria bernama Moti mengamati sebuah gejala didalam ruangan gelap yang terdapat lubang kecil atau *pinhole*, dan di dalam ruangan tersebut terefleksikan pemandangan dari luar ruangan secara terbalik, gejala ini disebut dengan fenomena *camera obscura*. Kemudian di abad ke-10 SM seorang ilmuwan Arab bernama Ibnu Haitam berusaha untuk menangkap fenomena ke dalam alat, sehingga pada tahun 1558 Giambattista Della Porta ilmuwan dari Italia menyatakan *camera obscura* adalah sebuah kotak yang membantu pelukis menangkap bayangan gambar. Perkembangan fotografi tidak berhenti pada tahun tersebut dan masih terus berlanjut dari tahun 1824- 1839.



Gambar 1. Fenomena *camera obscura*

Sumber: Matrisme.no

Kini fotografi secara luas telah dianggap menjadi sebuah karya seni yang dapat menangkap dan menceritakan sebuah momen tertentu. Dalam dunia fotografi dibagai menjadi berbagai jenis foto, yaitu *portrait photography, landscape photography, human interest photography, aerial photography, stage photography, wildlife photography, marco photography, journalism photography, fashion photography, street photography, architectural photography, sport photography, food photography, dan still life photography.*

Tujuan Permasalah

Friendship counselling atau konseling teman sebaya suatu proses konseling yang memiliki dampak bagus dalam membantu pemecahan permasalahan seseorang. Selain itu *friendship counselling* metode yang membantu psikolog juga untuk menyelesaikan permasalahan seseorang melalui perantara teman sebaya. Sehingga seseorang tersebut tidak perlu takut lagi bercerita tentang permasalahannya dengan orang yang dia percaya.

Analisis Masalah

Metode analisa masalah yang digunakan metode 5W+1H. Metode ini dipilih karena tepat untuk menganalisa point-point yang ingin ditanyakan.

a. What

Permasalahan psikologi adalah terjadi pada pribadi seseorang yang menyebabkan gangguan saat menjalani kegiatan, bisa diambil contoh mengalami kecemasan yang berlebih, bermasalah saat belajar, dan lain-lain. Penyebab terjadinya permasalahan tersebut disebabkan kondisi lingkungan yang tidak mendukung pribadi seseorang. Cara mengatasi seseorang yang memiliki permasalahan tersebut bisa dilakukan dengan cara menjadi orang terdekatnya dengan presepsi, permikiran yang terbuka dan mau menerima seseorang tersebut apa adanya.

b. Who

Siapa saja yang menyebabkan terjadinya permasalahan tersebut ? Permasalah itu muncul karena kondisi sekitarnya yang bisa menimbulkan masalah contohnya lingkungan pergaulannya, keluarga, dan lain-lain. Cara salah satu mengatasi permasalahan tersebut dengan cara bercerita kepada orang yang dapat seseorang tersebut percaya dan mau menerimanya apa adanya.

c. When

Kapan seseorang tersebut mau bercerita permasalahan ? Ketika seseorang tersebut

sudah siap mau bercerita tentang permasalahan yang dia alami dan perlu bantuan untuk mengatasi masalahnya. Selain itu seseorang tersebut yang mau bercerita permasalahannya saat seseorang itu sudah nyaman dan percaya kalau cerita permasalahan dia dapat dirahasiakan.

d. *Where*

Dimana waktu yang tepat untuk bercerita ? Ketika seseorang tersebut sudah siap bercerita tentang permasalahannya dan orang yang diceritakan tersebut siap mendengarkannya. Selain itu tidak ada batasan waktu maupun tempat untuk bercerita, bisa melalui ketemuan atau melalui media sosial.

e. *Why*

Mengapa perlu menceritakan atau mendengarkan permasalahan ? Karena ketika kita bercerita atau mendengarkan permasalahan tersebut seseorang tidak akan merasakan sendiri lagi dalam menghadapi masalahnya. Selain itu seseorang yang bercerita atau mendengarkan permasalahan tersebut dapat mengerti kondisi seseorang tersebut.

f. *How*

Jadi seseorang *friendship counselling* berarti siap untuk mendengarkan permasalahan atau siap menolong seseorang tersebut. Ketika menjadi seorang pendengar wajib memahami sebuah masalah yang disampaikan dan mau menerima orang tersebut dengan pikiran terbuka dan tidak menyalahkan permasalahannya.

Usulan Pemecahan Masalah

Usulan pemecahan masalah dengan cara membuat media sosial yang mengajak seseorang mau menjadi *friendship counselling* yang mau bersedia untuk menolong temannya. Dengan cara menggunakan media sosial akan sesuai dengan target audience usia 15-22 tahun dengan SES A-B. Media sosial yang digunakan adalah media sosial Instagram, karena sesuai dengan target audience dan berbagi cerita melalui media sosial Instagram dapat menginspirasi seseorang untuk mau menolong sesamanya.

Konsep Perancangan

Tujuan Media

Tujuan dari media ini adalah agar dapat menyampaikan pesan yang bermakna untuk target *audience*. Media yang digunakan adalah media sosial Instagram karena media sosial Instagram cukup sering digunakan oleh remaja sehingga pesan cerita nanti dapat dimengerti oleh remaja. Kalangan yang dituju

adalah semua kalangan dari tingkat menengah hingga ke atas. Dengan adanya media sosial ini dapat membantu seseorang untuk tidak merasa sendiri lagi.

Khalayak Media

a. Demografis :

-Jenis kelamin : perempuan dan laki-laki

-Usia : 18-22 tahun

-SES : B-A

b. Geografis :

Wilayah kota Surabaya

c. Psikografis :

Peka terhadap sekitar dan mudah berteman

d. Behavior :

-Mampu memahami perasaan temannya

-Memiliki teman dari berbagai lingkungan

Pemilihan Media

Pemilihan media berdasarkan dari mengumpulkan data-data dari jurnal dan webstie yang membahas tentang kebiasaan target audience. Maka media yang digunakan sebagai berikut :

a. Media sosial :

- Instagram : Menggunakan media sosial Instagram, karena Instagram adalah salah satu media sosial yang cukup sering digunakan pada semua kalangan terutama kalangan remaja dan menurut laporan dari GlobalWebIndex, Instagram ada di peringkat kedua dibawah media sosial Facebook dengan pengguna yang hampir sekitar 66 juta pengguna diantaranya 24 juta pengguna berusia 18-24 tahun. Selain itu Indonesia memiliki peringkat ke empat dalam penggunaan media sosial Instagram secara internasional.

b. Baju dan stiker :

- Baju dan stiker sebagai menarik perhatian target audience. Baju, dan stiker akan berisi tentang informasi menjadi *Friendship counselling* sehingga target audience dapat mengingat dan mengerti cara menjadi *Friendship counsellor*.

Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan ini untuk dapat menginspirasi seseorang khususnya remaja untuk membantu sesamanya melalui mendengarkan permasalahannya dan mau terbuka untuk mau mendengarkan permasalahannya, supaya tidak merasa sendiri dalam menghadapi permasalahannya. Perancangan media sosial ini lebih menekankan bagaimana pengalaman seseorang mendengarkan cerita

permasalahan temannya dan terbuka untuk mau memahami permasalahan temannya.

Program Kreatif

Tema Pesan

Tema dari media sosial ini adalah “Aku Siap Untukmu”, penggunaan tema ini lebih dekat dengan konsep “*Friendship Counselling*” dan siap untuk membantu permasalahan seseorang.

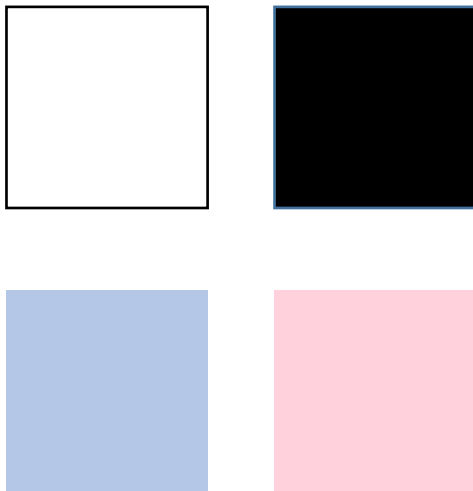
Strategi Penyajian Pesan

Strategi penyajian pesan nanti melalui cerita dari pengalaman seseorang yang pernah membantu teman sebaya dan informasi cara menjadi “*Friendship Counselling*”. Pesan yang disampaikan nanti melalui deskripsi dari postingan feed Instagram dan melalui media lainnya seperti kover buku catatan, stiker, poster, dan kaos.

Pengarahan Pesan Visual

Tone warna

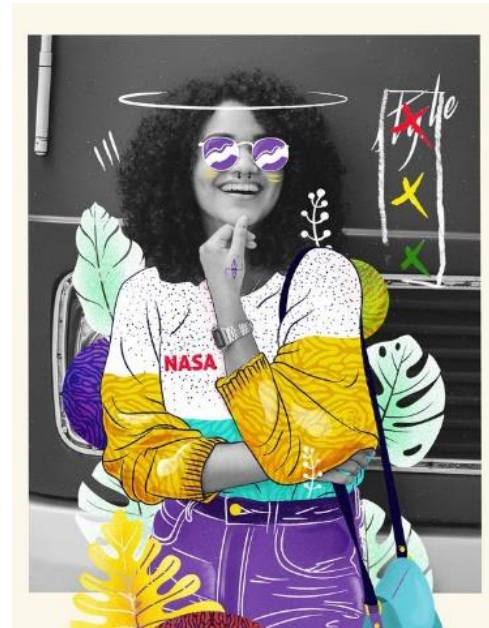
Tone Warna yang digunakan nanti menggunakan 4 warna, yang terdiri dari warna putih, hitam dan pink pastel.



Gambar 2. Tone Warna

Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan adalah gaya “*Photography Illustration*” agar pesan yang disampaikan lebih menarik dan tidak monoton.



Gambar 3. Contoh gaya desain yang digunakan
Sumber: behance.net

Gaya Penulisan Cerita

Gaya penulisan cerita yang digunakan adalah bahasa yang santai dan Bahasa sehari-hari. Tujuannya supaya pesan yang disampaikan tidak terlalu kaku dan mudah dimengerti.

Gaya Layout

Gaya layout yang digunakan adalah “*Instagram Grid Layout Squares*” dan menggunakan teknik fotografi *Black & White*.



Gambar 4. Contoh gaya layout
Sumber: Instagram

Font

Font yang akan digunakan adalah san serif dengan jenis font "HappyFox".

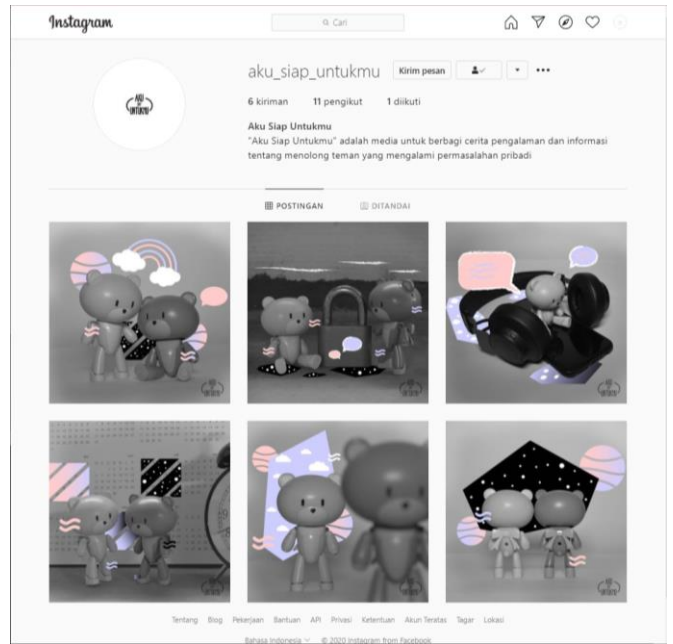


Gambar 5. Contoh gaya font

Final Artwork



Gambar 6. Final Logo



Gambar 7. Hasil Final Feed Instagram

Desain Media



Gambar 8. Hasil Final Stiker



Gambar 9. Hasil Final Desain Baju bagian Depan



Gambar 10. Hasil Final Desain Baju bagian Belakang

Kesimpulan

Kesimpulan untuk membuat media sosial yang bertujuan mengajak seseorang menjadi *friendship counsellor*, diperlukan informasi yang cukup untuk membuat media sosial tersebut. Media sosial ini dapat menjadi media berbagi pengalaman seseorang juga ketika menolong sesamanya. Ketika media ini dibuat perlu juga untuk tidak membuat kesan menggurui target audience dan tidak menghina atau menjelek-jelekan narasumber maupun target audience. Sehingga yang diperlukan dalam pembuatan media sosial ini adalah foto ilustrasi yang tidak menyinggung dan membuat deskripsi yang tidak menggurui atau tidak menghina pihak manapun.

Saran

Saran untuk kedepannya, ketika membuat pembahasan *friendship counselling* perlunya mencari informasi yang cukup banyak bukan sekedar mengumpulkan data dari jurnal dan website. Sehingga membuat pembahasan tentang *friendship counselling* dapat dimaksimalkan lagi. Selain mencari banyak informasi dapat membuat media yang lebih besar lagi, contohnya kampanye atau film tentang *friendship counselling* sehingga banyak orang yang dapat tertarik atau lebih berempati lagi untuk membantu sesamanya.

Daftar Pustaka

Anindyaputri, I. (n.d.). Apa Bedanya Stres dan Depresi? Kenali Gejalanya .*hellosehat.com*. Retrieved from <https://hellosehat.com/hidup-sehat/psikologi/kenali-perbedaan-stres-dan-depresi-sebelum-terlambat/>

Awaliyah, F (2020, Juli 5). Perngertian Fotografi Menurut Para Ahli dan Jenis Fotografi. *Sukagitu.com*. Retrieved from <https://sukagitu.com/pengertian-fotografi/>

Diananda, A (2018, Januari). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Jurnal Psikologi dan Permasalahannya*, 1(1), 116-133

Dollarhide, Maya. E. (2020, September 6). Social Media Definition. *investopedia.com*. Retrieved from <https://www.investopedia.com/terms/s/social-media.asp#:~:text=Social%20media%20is%20computer%2Dbased,quick%20electronic%20communication%20of%20content.>

Hardi, P. (2016, Mei). Konseling Teman Sebaya (*Peer Counseling*) untuk Mereduksi Kecanduan Game Online. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 2-8

Handoko, D., Ardia, V., & Purnamasari, O. (2017, Oktober). Komunikasi Persuasif Iklan Layanan Masyarakat di Televisi Tentang Edukasi Kanker. *Communication*, 8(2), 1-19

May, R. (1997) Empati Sebagai Kunci Menuju Proses Konseling
Ahmad, D & Inayati, A. *Seni Konseling (pp 72-74)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar Offset.

Rebecca. (2016, November 4). Manfaat Sosial Media dan Kerugiannya. *Progresstech.co.id*. Retrieved from <https://www.progresstech.co.id/blog/manfaat-sosial-media/>

Rupprecht, D.A. (2020, September 21). The Rise of Social Media in Indonesia. *incify.co*. Retrieved from <https://www.incify.co/the-rise-of-social-media-in-indonesia/#:~:text=via%20mobile%20devices,-Instagram,ages%20of%2018%20and%2024>.

Sarmin. (2017, Februari). Konselor Sebaya: Pemberdayaan Teman Sebaya dalam Sekolah Guna Menanggulangi Pengaruh Negatif Lingkungan. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(1), 102-112

Suharyanto, A. (n.d.). 12 Alasan Orang Masih Takut ke Psikolog. *Dosenpsikologi.com*. Retrieved from <https://dosenpsikologi.com/alasan-orang-masih-takut-ke-psikolog>

WHO (n.d.). Adolescent health. *who.int*. Retrieved from <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health>