

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TENTANG IKIGAI PADA REMAJA**



SKRIPSI

Oleh:

Sheika Qoonita Ariij

NIM 2212898024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TENTANG IKIGAI PADA REMAJA**



Tugas Akhir Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
Genap 2026

Tugas Akhir berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI
TENTANG IKIGAI PADA REMAJA** diajukan oleh Sheika Qoonita Ariij NIM
2212898024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi:
90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada
tanggal 5 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NUPTK 9062752653230073

Pembimbing II/Ketua



Fia Royyana, S.Sn., M.Ds.

NUPTK 2751769670230292

Cognate/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 6744759660130222

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Desain

Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 9547768669230302

I have two hands: one for me, one for the other people.

-Millie Bobby Brown



KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, saya mempersembahkan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Tentang Ikigai Pada Remaja”. Tugas akhir yang merupakan bagian dari proses implementasi ilmu Desain Komunikasi Visual yang penulis tempuh selama masa perkuliahan. Sebagai bentuk dedikasi penulis berkarya dalam bidang desain di Institut Seni Yogyakarta.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis berusaha menjawab kebutuhan media edukatif yang mampu membantu remaja dalam proses pencarian identitas diri melalui pengenalan konsep hidup ikigai. Dengan pendekatan ilmiah dalam Desain Komunikasi Visual, penulis mencoba merancang buku ilustrasi yang komunikatif, edukatif serta menarik bagi pembaca. Tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi kedepan.

Penulis berharap Tugas Akhir ini tidak hanya sebagai bentuk kontribusi akademik dalam Desain Komunikasi Visual, namun juga mampu memberikan dampak positif bagi pembaca sebagai media refleksi diri serta pengembangan diri. Semoga tugas akhir ini mendapatkan ridha Yang Maha Esa dan menjadi langkah awal penulis dalam perjalanan untuk terus berkarya dan memberikan kontribusi positif bagi masa depan.

Yogyakarta, 5 Juni 2026



Sheika Qoonita Ariij

NIM 2212898024

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah diberi kelancaran, kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir pada jenjang S-1. Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Dengan penuh rasa syukur, penulis telah sampai ke tahap penyelesaian Tugas Akhir dengan judul “ Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Tentang Ikigai Pada Remaja” guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Yogyakarta. Proses penulisan Tugas Akhir ini tentunya tidak terlepas dari adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Yogyakarta.
2. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Yogyakarta.
3. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta Yogyakarta.
4. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Yogyakarta. Terimakasih telah membantu dalam penulisan Tugas Akhir penulis.
5. Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang mendukung, membimbing dan mengingatkan penulis dari awal perkuliahan hingga selesai. Terimakasih atas kepercayaan terhadap kemampuan penulis dalam penulisan Tugas Akhir.
6. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang membimbing, mendidik, mendukung dan bersedia untuk memberikan masukan dalam penulisan Tugas Akhir. Terimakasih atas kepercayaan dan kesabaran kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
7. Fia Royyana, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang membimbing, mendidik, mendukung dan bersedia untuk memberikan masukan dalam

penulisan Tugas Akhir. Terimakasih atas kepercayaan dan kesabaran kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.

8. Ibu penulis Novita Edhi Wahyuningsih, ibu tersayang yang telah menjadi sahabat hidup terbaik penulis. Terimakasih atas dukungan, pengorbanan, kesabaran, dan doa-doa yang selalu dipanjatkan kepada penulis. Penulis mampu bertahan hingga di titik ini dan menggapai gelar sarjana karena kehadiran ibu disamping penulis. Terimakasih ibu, aku sayang ibu.
9. Bapak penulis R. Purbo Hadisudrajat, bapak tersayang yang selalu memberikan dukungan, perhatian dan semangat kepada penulis untuk mengerjakan Tugas Akhir ini. Terimakasih atas waktu, energi, kesabaran, dukungan dan doa-doa yang selalu dipanjatkan. Penulis mampu bertahan hingga titik ini dan menyelesaikan studi dengan hadirnya Bapak di samping. Terimakasih bapak, aku sayang bapak.
10. Adik sepupu penulis Ayu, yang telah membantu memberikan dukungan dan kebutuhan data penelitian penulis. Terimakasih sudah meluangkan waktu dan memberikan banyak ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
11. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan, perhatian, semangat dan doa agar dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu.
12. Psikolog Dyah Ikke Mentari, S.Psi, yang telah memberikan kesempatan, izin dan waktu untuk berbagi informasi kebutuhan penelitian penulis. Terimakasih sudah diberikan kesempatan untuk belajar dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
13. Ibu Ani Dwi Asmara, yang telah memberikan kesempatan, izin dan waktu untuk berbagi informasi kebutuhan penelitian penulis. Terimakasih sudah diberikan kesempatan untuk belajar dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
14. Eja, yang selalu menemani penulis dari awal perkuliahan hingga selesai menyelesaikan Tugas Akhir bersama. Terimakasih selalu memberikan dukungan apresiasi, semangat dan cinta. Akhir perjalanan perkuliahan kita selesaikan bersama.
15. Khansa, Siti, Jei, Galuh, Lia dan Miceng, yang selalu menemani penulis dari awal perkuliahan hingga selesai. Melewati berbagai lika-liku kehidupan

perkuliahan. Terimakasih selalu memberikan dukungan, apresiasi, semangat dan cinta.

16. Teman-teman Metanoia yang saling mendukung satu sama lain dari awal perkuliahan hingga selesai.
17. Kopi Kenangan yang telah menemani penulis dengan menu *Thai Tea Large* untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan produktif dan tepat waktu.
18. Semua pihak yang terlibat dalam kehidupan penulis yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Terimakasih telah menjadi bagian dari hidup penulis.

Yogyakarta, 5 Juni 2026



Sheika Oonita Ariij

NIM 2212898024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sheika Qoonita Ariij
NIM : 2212898024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG IKIGAI PADA REMAJA** adalah karya asli perancang/ penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika perancangan dalam laporan Tugas Akhir ini dengan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang/ penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 5 Juni 2026



Sheika Qoonita Ariij

NIM 2212898024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sheika Qoonita Ariij
NIM : 2212898024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Skripsi dengan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG IKIGAI PADA REMAJA** saya berikan kepada pihak UPT perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 5 Juni 2026



Sheika Qoonita Ariij

NIM 2212898024

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG IKIGAI PADA REMAJA

Sheika Qoonita Ariij

NIM: 2212898024

Remaja memasuki tahap peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan fisik dan mental. Perubahan yang membuat remaja mulai memasuki proses pencarian identitas diri. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang rentan mengakibatkan adanya krisis identitas akibat terhambatnya proses pencarian identitas diri. Seperti ketidakstabilan psikologis yang menimbulkan rasa cemas, ragu dan bingung. Oleh karena itu, remaja memerlukan panduan untuk membantu proses pencarian identitas diri dengan media edukasi. Konsep hidup ikigai dari Jepang menjadi salah satu pendekatan yang digunakan. Ikigai memberikan konsep untuk memaknai hidup dan alasan untuk hidup dengan pengenalan empat elemen ikigai serta lima pilar ikigai. Tujuan perancangan ini untuk merancang buku ilustrasi sebagai media edukasi konsep ikigai pada remaja usia 15-18 tahun sebagai panduan untuk membantu proses pencarian identitas diri. Metode yang digunakan yaitu *Design Thinking* oleh Tim Brown meliputi *Inspiration*, *Ideation* dan *Implementation*. Media ilustrasi dipilih karena dapat memberi informasi dengan menggabungkan narasi dan visual lewat pendekatan *storytelling* yang dekat dengan permasalahan identitas remaja.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Identitas Diri, Krisis Identitas, Ikigai, Remaja

ABSTRACT

DESIGNING AN ILLUSTRATED BOOK AS AN EDUCATIONAL TOOL ON IKIGAI FOR TEENAGERS

Sheika Qoonita Ariij

NIM: 2212898024

Adolescents enter a transitional stage from childhood to adulthood marked by physical and mental changes. These changes prompt adolescents to begin the process of self-identity exploration. This process is influenced by internal and external factors that can easily lead to an identity crisis due to obstacles in the self-identity exploration process, such as psychological instability that causes anxiety, doubt and confusion. Therefore, adolescents need guidance to assist in the process of self identity exploration through educational media. The Japanese concept of ikigai serves as one such approach. Ikigai offers a framework for finding meaning in life and a reason to live through the introduction of the four elements of ikigai and the five pillars of ikigai. The objective of this design is to create an illustrated book as an educational medium for the ikigai concept aimed at adolescents aged 15-18, serving as a guide to assist in the process of self-identity exploration. The method employed is Design Thinking by Tim Brown, encompassing Inspiration, Ideation and Implementation. Illustration was chosen as the medium because it conveys information by combining narrative and visuals through a storytelling approach that resonates with the identity challenges faced by adolescents.

Keyword: *Illustrated Book, Self-Identity, Identity Crisis, Ikigai, Adolescents*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Skematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Tinjauan Ilustrasi.....	10
1. Pengertian Ilustrasi.....	10
2. Fungsi Ilustrasi	11
3. Bentuk dan Jenis Ilustrasi.....	12
B. Tinjauan Buku Ilustrasi	15
1. Pengertian Buku Ilustrasi	15
2. Elemen Pendukung Buku Ilustrasi	16
C. Tinjauan Identitas Diri	25
1. Pengertian Identitas Diri	25
2. Identitas Diri Pada Remaja.....	26
3. Krisis Identitas Pada Remaja	29
D. Tinjauan Ikigai	30

1.	Pengertian Ikigai	30
2.	Sejarah Konsep Ikigai	31
3.	Pilar-pilar Ikigai	32
4.	Empat Elemen Ikigai.....	33
E.	Tinjauan Perancangan Terdahulu.....	35
F.	Tinjauan Buku Ilustrasi di Pasaran	38
G.	Analisis Data Lapangan	41
H.	Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	43
BAB III KONSEP DESAIN		45
A.	Konsep Kreatif	45
1.	Tujuan Kreatif	45
2.	Strategi Kreatif.....	45
B.	Program Kreatif.....	49
1.	Judul Buku	49
2.	Sinopsis	49
3.	<i>Storyline</i>	50
4.	Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	63
5.	Gaya Layout.....	64
6.	Tone Warna.....	65
7.	Tipografi.....	65
8.	Finishing.....	66
C.	Strategi Media	66
1.	Media Utama.....	66
2.	Media Pendukung.....	67
BAB IV PROSES DESAIN		69
A.	Data Visual.....	69
1.	Data Visual Karakter.....	69
2.	Data Visual Elemen.....	70
3.	Data Elemen Visual.....	74
B.	Penjaringan Ide Visual	75
1.	Studi Aset Visual.....	75
2.	Tone Warna.....	78

3.	Tipografi.....	78
C.	Penjaringan Ide Visual	79
1.	Media Utama.....	79
2.	Media Pendukung.....	109
D.	<i>Test</i> Desain	119
BAB V PENUTUP		121
A.	Kesimpulan	121
B.	Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA		124
LAMPIRAN.....		127
A.	Lembar Konsultasi	127
B.	Lembar Persetujuan.....	131
C.	Hasil Turnitin	132
D.	Data Wawancara	132
E.	Dokumentasi Foto	136

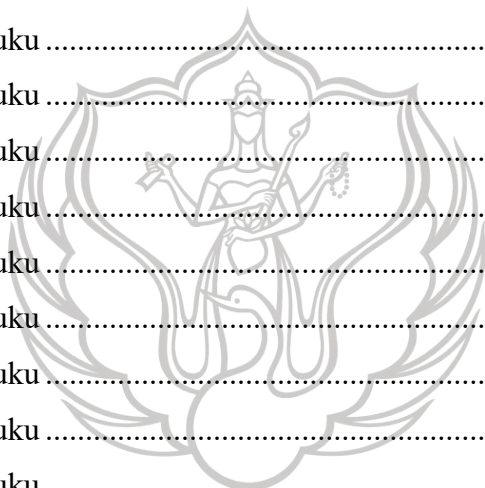


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	9
Gambar 2.1 Ilustrasi Naturalis	13
Gambar 2.2 Ilustrasi Dekoratif.....	13
Gambar 2.3 Ilustrasi Kartun.....	14
Gambar 2.4 Ilustrasi Karikatur.....	14
Gambar 2.5 Ilustrasi Cerita Bergambar	14
Gambar 2.6 Ilustrasi Buku Pelajaran	15
Gambar 2.7 Ilustrasi Khayalan.....	15
Gambar 2.8 Huruf Serif.....	19
Gambar 2.9 Huruf Sans Serif.....	20
Gambar 2.10 Kombinasi Warna.....	23
Gambar 2.11 RGB dan CMYK.....	24
Gambar 2.12 Wilayah-wilayah <i>The Blue Zones</i>	32
Gambar 2.13 Diagram Elemen Ikigai	34
Gambar 2.14 Cover Buku <i>Asupan Untuk Si Kusut</i>	36
Gambar 2.15 Cover Buku <i>Ikigai For Teens: Finding Your Reason For Being....</i>	38
Gambar 2.16 Cover Buku <i>Ikigai Life's Purpose</i>	39
Gambar 2.17 Cover Buku <i>Tabi</i>	39
Gambar 2.18 Cover <i>Buku Maaf Aku Lahir Ke Bumi</i>	40
Gambar 2.19 Hasil Survei Google Form.....	41
Gambar 2.20 Hasil Survei Google Form.....	42
Gambar 2.21 Hasil Survei Google Form.....	42
Gambar 2.22 Hasil Survei Google Form.....	43
Gambar 3.1 Contoh Gaya Visual Ryo Takemasa	48
Gambar 3.2 Contoh Gaya Visual <i>Risograph</i>	48
Gambar 3.3 Contoh Penggunaan Layout Buku.....	65
Gambar 3.4 Contoh Penggunaan Palet Warna	65
Gambar 3.5 Contoh Penggunaan Tipografi	66
Gambar 4.1 Referensi Karakter Sora	69
Gambar 4.2 Referensi Karakter Raya	69

Gambar 4.3 Jerome Polin.....	70
Gambar 4.4 Jiro Ono	70
Gambar 4.5 Tas Ransel Sora dan Raya.....	70
Gambar 4.6 Buku Jurnal	71
Gambar 4.7 Buah Kersen	71
Gambar 4.8 Sushi yang Dibuat Jiro Ono	71
Gambar 4.9 Gurita.....	72
Gambar 4.10 Salmon.....	72
Gambar 4.11 Restoran Milik Jiro Ono.....	72
Gambar 4.12 <i>Handphone</i>	73
Gambar 4.13 Rumus Matematika	73
Gambar 4.14 Koin Rupiah dan Yen.....	73
Gambar 4.15 Kompas.....	74
Gambar 4.16 Gaya Ilustrasi Karakter Perancangan Buku	74
Gambar 4.17 Gaya Ilustrasi Latar Belakang Perancangan Buku.....	74
Gambar 4.18 Karakter Sora.....	75
Gambar 4.19 Karakter Raya.....	75
Gambar 4.20 Karakter Jerome Polin.....	76
Gambar 4.21 Karakter Jiro Ono	76
Gambar 4.22 Cover Depan, Punggung & Belakang Buku.....	77
Gambar 4.23 Gaya Layout Perancangan.....	77
Gambar 4.24 Palet Warna Perancangan.....	78
Gambar 4.25 <i>Headline</i> Tipografi Perancangan.....	78
Gambar 4.26 <i>Subheadline</i> Tipografi Perancangan.....	78
Gambar 4.27 <i>Subheadline</i> Tipografi Perancangan.....	79
Gambar 4.28 <i>Bodytext</i> Tipografi Perancangan	79
Gambar 4.29 Sketsa Perancangan Buku Ilustrasi Halaman Depan & Belakang ..	79
Gambar 4.30 Sketsa Perancangan Buku Ilustrasi	80
Gambar 4.31 Sketsa Perancangan Buku Ilustrasi	81
Gambar 4.32 Sketsa Perancangan Buku Ilustrasi	82
Gambar 4.33 Sketsa Perancangan Buku Ilustrasi	83
Gambar 4.34 Sketsa Perancangan Buku Ilustrasi	84

Gambar 4.35 Isi Buku	84
Gambar 4.36 Isi Buku	85
Gambar 4.37 Isi Buku	85
Gambar 4.38 Isi Buku	86
Gambar 4.39 Isi Buku	86
Gambar 4.40 Isi Buku	87
Gambar 4.41 Isi Buku	87
Gambar 4.42 Isi Buku	88
Gambar 4.43 Isi Buku	88
Gambar 4.44 Isi Buku	89
Gambar 4.45 Isi Buku	89
Gambar 4.46 Isi Buku	90
Gambar 4.47 Isi Buku	90
Gambar 4.48 Isi Buku	91
Gambar 4.49 Isi Buku	91
Gambar 4.50 Isi Buku	92
Gambar 4.51 Isi Buku	92
Gambar 4.52 Isi Buku	93
Gambar 4.53 Isi Buku	93
Gambar 4.54 Isi Buku	94
Gambar 4.55 Isi Buku	94
Gambar 4.56 Isi Buku	95
Gambar 4.57 Isi Buku	95
Gambar 4.58 Isi Buku	96
Gambar 4.59 Isi Buku	96
Gambar 4.60 Isi Buku	97
Gambar 4.61 Isi Buku	97
Gambar 4.62 Isi Buku	98
Gambar 4.63 Isi Buku	98
Gambar 4.64 Isi Buku	99
Gambar 4.65 Isi Buku	99
Gambar 4.66 Isi Buku	100



Gambar 4.67 Isi Buku	100
Gambar 4.68 Isi Buku	101
Gambar 4.69 Isi Buku	101
Gambar 4.70 Isi Buku	102
Gambar 4.71 Isi Buku	102
Gambar 4.72 Isi Buku	103
Gambar 4.73 Isi Buku	103
Gambar 4.74 Isi Buku	104
Gambar 4.75 Isi Buku	104
Gambar 4.76 Isi Buku	105
Gambar 4.77 Isi Buku	105
Gambar 4.78 Isi Buku	106
Gambar 4.79 Isi Buku	106
Gambar 4.80 Isi Buku	107
Gambar 4.81 Isi Buku	107
Gambar 4.82 Isi Buku	108
Gambar 4.83 Isi Buku	108
Gambar 4.84 Isi Buku	109
Gambar 4.85 Isi Buku	109
Gambar 4.86 Poster	110
Gambar 4.87 <i>Graphic Standard Manual</i> Cover Depan dan Belakang	110
Gambar 4.88 <i>Graphic Standard Manual</i>	111
Gambar 4.89 <i>Graphic Standard Manual</i>	111
Gambar 4.90 <i>Graphic Standard Manual</i>	112
Gambar 4.91 <i>Graphic Standard Manual</i>	112
Gambar 4.92 <i>Graphic Standard Manual</i>	113
Gambar 4.93 <i>Graphic Standard Manual</i>	113
Gambar 4.94 <i>Graphic Standard Manual</i>	114
Gambar 4.95 <i>Graphic Standard Manual</i>	114
Gambar 4.96 Katalog	115
Gambar 4.97 Katalog	115
Gambar 4.98 Stiker	116

Gambar 4.99 Pembatas Buku.....	116
Gambar 4.100 Permainan Kartu Ikigai	117
Gambar 4.101 Tumbler	117
Gambar 4.102 <i>Totebag</i>	118
Gambar 4.103 <i>Pouch</i>	118
Gambar 4.104 <i>Notebook</i>	118
Gambar 4.105 Parfum	119
Gambar 5.2 Lembar Konsultasi Dosbing 1	128
Gambar 5.3 Lembar Konsultasi Dosbing 2.....	129
Gambar 5.4 Lembar Konsultasi Dosbing 2.....	130
Gambar 5.5 Lembar Persetujuan Dosbing	131
Gambar 5.6 Hasil Turnitin	132
Gambar 5.7 Dokumentasi Sidang TA.....	136
Gambar 5.8 Dokumentasi Pameran TA.....	137
Gambar 5.9 Wawancara Responden	137
Gambar 5.10 Wawancara Narasumber Psikolog Dyah Ikke Mentari, S.Psi.....	138
Gambar 5.11 Wawancara Narasumber Ani Dwi Asmara.....	138
Gambar 5.12 <i>Test</i> Desain Responden	139

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>Storyline</i>	50
Tabel 5.1 Tabel Hasil Data Wawancara <i>Test</i> Media	132
Tabel 5.2 Tabel Profil Narasumber	135
Tabel 5.3 Tabel Profil Narasumber	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja merupakan masa di tahap peralihan dari anak-anak ke dewasa. Banyak perubahan terjadi, tidak hanya fisik, tetapi juga perubahan mental. Perubahan mental ini mempengaruhi remaja dalam eksplorasi pencarian identitas diri. Remaja memasuki tahap kelima dari delapan teori perkembangan manusia oleh Erikson, yaitu “Identitas vs Peran Bingung” (Rizki, 2022). Ada tahap ini, remaja dengan rentang usia 12-20 tahun memasuki awal pencarian identitas diri. Remaja perlu mencapai kematangan mental yang mencakup perkembangan emosi, sosial, dan fisik. Namun, proses pencarian identitas diri pada remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor internal maupun eksternal. Faktor internal menimbulkan emosi yang tidak stabil sehingga sulit menghindari kebimbangan dan keraguan dalam diri (Nurmawati et al., 2025). Sedangkan faktor eksternal berasal dari interaksi dengan lingkungan sosial, terutama pada orang tua dan teman sebaya (Asri, 2021). Faktor internal serta eksternal yang mempengaruhi dapat memberi hambatan dalam pencarian identitas. Remaja yang mengalami hambatan akan mengalami krisis identitas. Tahap di mana membuat keputusan terhadap permasalahan penting yang berhubungan dengan identitas dirinya (Hidayah & Huriati, 2017).

Faktor internal krisis identitas yang mempengaruhi remaja berupa ketidakstabilan psikologis yang memunculkan rasa khawatir, panik, kecemasan sosial dan kecemasan bersosialisasi disebabkan oleh tidak terlalu memahami mereka sendiri (Novi Andari & Umul Khasanah, 2025). Ketidakstabilan psikologis merupakan bentuk hambatan dalam pencarian identitas diri remaja, yang sejalan dengan penelitian Nurmawati et al. (2025), bahwa perilaku krisis identitas remaja ditandai dengan kondisi tingkah laku seperti kebimbangan, kebingungan, dan keraguan dalam menentukan tujuan hidup jangka panjang. Hal ini akan mempengaruhi kestabilan emosi remaja dalam mengambil keputusan dan membentuk konsep diri. Dengan demikian, krisis identitas menjadi dampak dari

hambatan yang memunculkan ketidakstabilan psikologis remaja jika tidak terdapat arahan atau pembinaan mengenai pencarian identitas diri. Sehingga perlu adanya edukasi untuk mendukung proses pencarian identitas diri sebagai upaya mengurangi adanya krisis identitas.

Salah satu bentuk edukasi sebagai pencarian identitas diri remaja adalah konsep hidup ikigai dari Jepang. Ikigai merupakan hal yang menjelaskan kesenangan dan makna hidup dalam budaya Jepang dengan tujuan mencari alasan untuk hidup (Mogi, 2017, p. 2). Memiliki tujuan hidup, dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis remaja serta terhindar dari depresi (Barcaccia et al., 2023). Tujuan hidup dikonseptualisasikan dengan perkembangan identitas yang mengarah pada rasa arah hidup dan tujuan yang dicapai (Ruini et al., 2023). Ikigai dapat diaplikasikan sebagai kompas remaja dalam memahami diri untuk membantu mereka dalam pencarian identitas diri melalui pemahaman tentang konsep ikigai yang merujuk pada lima pilar ikigai (Mogi, 2017) serta empat elemen ikigai, yaitu *passion* (minat), *mission* (misi), *vocation* (panggilan), dan *profession* (profesi). Pemahaman tentang ikigai kemudian diaplikasikan dan menjadi refleksi bagi pencarian identitas diri. Pengaplikasian konsep ikigai sebagai bentuk edukasi tentang pemaknaan diri pada remaja pernah dilakukan dalam penelitian oleh Huwae et al. (2023). Penelitian ini menggunakan program pelatihan IKIGAI terhadap remaja panti asuhan usia 15-18 tahun yang membuktikan bahwa penerapan ikigai dapat membantu remaja membangun kembali makna, harapan dan tujuan hidup. Selain itu, pengujian konsep ikigai pada remaja usia 15-18 tahun juga telah dilakukan oleh Novi Andari & Umul Khasanah (2025). Konsep ikigai membantu remaja dalam memahami identitas mereka sendiri untuk menentukan bidang studi yang diminati di masa depan sesuai dengan bakat serta minat mereka. Sehingga pengaplikasian konsep hidup ikigai pada remaja dapat membantu proses pencarian identitas diri.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa edukasi tentang konsep ikigai menjadi alternatif untuk membantu proses pencarian identitas diri remaja. Sejalan dengan penelitian yang ditemukan, edukasi konsep

ikigai pada remaja sudah dipublikasikan dalam bentuk media buku “*Ikigai for Teens: Finding Your Reason for Being*” tahun 2021. Buku ini menggunakan pendekatan reflektif untuk membantu remaja dalam proses pencarian identitas diri yang berkaitan dengan fenomena dan aktivitas sehari-hari mereka. Namun, pengemasan buku ini hanya bersifat *textbook* yang didominasi oleh tulisan sehingga memungkinkan beberapa pembaca merasa kurang memahami representasi konten dalam buku. Sehingga, penggunaan buku ilustrasi menghadirkan pengemasan buku dengan lebih menarik. Buku ilustrasi dapat membuat informasi bacaan yang berat menjadi lebih ringan, jelas dan menarik (Pratama & Yasa, 2020). Disisi lain, banyak informasi pengembangan diri ditemukan pada media buku, karena buku bersifat personal dan membahas konten secara lebih rinci yang dapat mendukung proses pemahaman diri. Beberapa buku ilustrasi tentang pengembangan diri bagi remaja dapat ditemukan, namun pada pendekatan konsep ikigai masih terbatas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Yasa (2020), menyimpulkan bahwa penggunaan buku ilustrasi sebagai pilihan media yang ideal untuk remaja. Oleh karena itu, pemilihan media buku ilustrasi sebagai pengemasan yang lebih menarik dan ideal tentang konsep ikigai bagi remaja. Remaja menyukai penyampaian informasi menggunakan *storytelling* yang realistis seperti pada kehidupan sehari-harinya. Banyak ditemukan konten digital yang menggunakan *storytelling*, dikonsumsi oleh remaja sebagai bentuk penyerapan informasi, namun konten digital tersebut biasanya tidak membahas informasi secara mendalam. Sehingga penggunaan buku ilustrasi menjadi media yang cocok untuk memberikan *storytelling* edukasi konsep ikigai secara lebih mendalam. Berdasarkan penelitian Shofiyyah et al., (2024), penggunaan konsep *storytelling* untuk menyampaikan pesan *self-improvement* dalam buku dapat meningkatkan keterlibatan remaja, memudahkan penyampaian pesan, meningkatkan daya ingat informasi dan membangun keterhubungan emosional. Hal ini diperkuat oleh hasil data kuesioner yang dibagikan kepada remaja usia 15-18 tahun yang dengan setuju menyatakan bahwa pemilihan media buku ilustrasi dinilai sebagai pilihan yang tepat untuk

media edukasi. Secara psikologis, sebuah ilustrasi dapat membuat perasaan seseorang lebih senang dan gembira sehingga memberikan efek nyaman kepada pembaca dan menarik perhatian untuk mempelajari informasi yang ada pada buku (Pratama & Yasa, 2020). Dengan demikian, perancangan ini menjadi penting dan memberikan peluang bagi peneliti untuk menghadirkan buku tentang edukasi konsep hidup ikigai dengan pengemasan lebih menarik serta mudah dipahami bagi remaja usia 15-18 tahun.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi untuk mengedukasi remaja tentang ikigai sebagai panduan proses pencarian identitas diri yang mudah dipahami dan menarik?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan untuk membuat batasan ruang lingkup pembahasan mengenai perancangan buku ilustrasi tentang ikigai agar dapat terfokus. Batasan masalah seperti berikut:

1. Perancangan ini berfokus pada edukasi tentang ikigai seperti definisi ikigai, lima pilar ikigai, empat elemen ikigai, penerapan konsep ikigai dan refleksi dari ikigai.
2. Perancangan ini memuat konten tentang bentuk permasalahan identitas diri remaja Indonesia yang diambil dari wawancara dan kuesioner kepada responden, psikolog, dan guru bimbingan konseling yang berkaitan dengan ikigai.
3. Perancangan ini dibuat untuk target audiens remaja Indonesia dengan rentang usia 15-18 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan buku ilustrasi bertujuan untuk memberikan edukasi bagi remaja tentang ikigai. Sehingga dapat menjadi panduan dalam proses pencarian identitas diri yang mudah dipahami dan menarik.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Audiens

Perancangan ini sebagai media pengenalan ikigai dalam menambah wawasan terhadap fase krisis identitas pada remaja sehingga dapat menjadi panduan pencarian identitas diri.

2. Bagi Masyarakat Umum

Perancangan ini sebagai media pengenalan ikigai dalam menambah wawasan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap masalah krisis identitas

3. Bagi Akademik

Perancangan ini mampu memberikan inspirasi dan referensi yang luas dalam lingkup akademik dengan mengemas konten edukasi dengan media visual yang menarik.

F. Definisi Operasional

1. Ikigai

Ikigai merupakan nilai hidup masyarakat Jepang yang sudah sejak lama dikenal sebagai konsep hidup untuk menemukan makna hidup yang pantas dijalani. Berisi tentang menemukan, menjelaskan, dan menghargai kebahagiaan yang ada dalam hidup dan berarti bagi individu (Novandra & Novandra, 2022, p. 44).

2. Identitas Diri

Remaja memasuki fase tahapan pencarian identitas diri dari teori perkembangan sosial Erikson yang didefinisikan sebagai kesadaran dari diri sendiri yang didapat dari observasi dan penilaian dari dirinya dan menyadari bahwa dirinya berbeda dengan orang lain (Hidayah & Huriati, 2017).

3. Krisis Identitas

Krisis identitas adalah bentuk dari ketidakpastian berbagai aspek kehidupan tentang tujuan hidup, identitas diri dan masa depan. Remaja akan mengalami kebingungan identitas jika tidak dapat memenuhi harapan dan dorongan dari diri pribadi dan sosial yang

mempengaruhi mereka dalam mendefinisikan diri (Hidayah & Huriati, 2017).

G. Metode Perancangan

Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dari Tim Brown (2008) *Design Thinking* menggunakan pendekatan yang berpusat pada manusia dalam proses perancangan untuk menghasilkan solusi berdasarkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna. Tim Brown memaparkan *Design Thinking* melalui “*Three Spaces*”:

1. *Inspiration*

Fase awal dalam tahap perancangan oleh Tim Brown (2008) yaitu menemukan inspirasi berupa menggali permasalahan dan peluang yang akan mengembangkan motivasi untuk pencarian solusi.

a. Identifikasi Masalah

Menemukan permasalahan dari fenomena pencarian identitas diri pada remaja sebelum menciptakan solusi dalam proses perancangan.

b. Data yang dibutuhkan

1) Data verbal

Data didapat berupa teori dari buku, jurnal, artikel dan sumber bacaan lain yang berhubungan dengan informasi mengenai ikigai yang dapat mendukung perancangan ini.

2) Data visual

Data didapat berupa sumber visual seperti ilustrasi dan gambar yang berkaitan dengan ikigai sebagai isi konten buku dan referensi visual perancangan buku ilustrasi.

c. Metode Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka

Studi yang memuat informasi atau data dari sumber literatur seperti buku, jurnal dan artikel untuk memperkuat topik perancangan.

2) Internet

Mengumpulkan data yang mendukung topik perancangan seperti gambar, ilustrasi, dan audiovisual yang dapat dipertanggungjawabkan di internet.

3) Survei dan wawancara

Mengumpulkan data dari pengajuan pertanyaan melalui kuesioner yang berkaitan dengan topik perancangan pencarian identitas diri pada remaja usia 15-18 tahun dan wawancara dengan psikolog serta guru bimbingan konseling untuk memastikan kesesuaian konten perancangan dengan kebutuhan remaja.

d. Analisis Data

Mengorganisasi informasi yang sudah dikumpulkan dari data studi pustaka, wawancara dan internet yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Untuk memahami permasalahan dan kemungkinan untuk menentukan konsep dan ide perancangan buku ilustrasi.

2. **Ideate**

Pengembangan ide kreatif melalui proses *brainstorming* untuk menemukan jawaban atas permasalahan setelah mengorganisasikan informasi. Memberikan solusi dengan menggunakan pendekatan Desain Komunikasi Visual yang informatif dan menarik bagi target audiens. Informasi mengenai kebutuhan remaja tentang pencarian identitas diri diterjemahkan secara visual melalui pengembangan konsep perancangan buku ilustrasi. Konsep perancangan mempertimbangkan preferensi visual dan tema yang akan diangkat.

3. **Implementation**

Proses eksekusi tujuan dari tahap *Ideate* yang telah dikembangkan yaitu proses perancangan media dalam tahap *Implementation*:

a. Visualisasi media

Menerjemahkan ide kreatif ke dalam bentuk visual sehingga dapat menyampaikan pesan ide dengan tepat.

b. Perancangan *copywriting*

Merangkai kata-kata untuk membangun cerita dari ide kreatif sehingga mudah dimengerti oleh pembaca

c. Perancangan aset visual

Aset visual dalam buku ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi *flat* dengan menggunakan palet warna yang membangun suasana dalam cerita. Ilustrasi *flat* memudahkan pembaca dengan bentuk yang sederhana.

d. Produksi karya

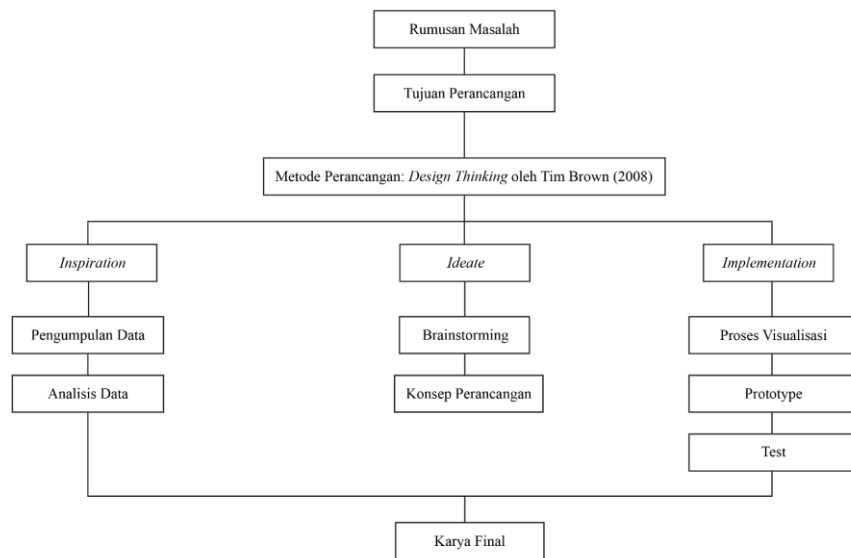
Proses produksi merupakan hasil akhir dari perancangan, yaitu media utama berupa buku cetak dan media pendukung berupa *merchandise*.

e. *Test*

Test merupakan tahapan uji coba media yang sudah dirancang kepada target audiens. Uji coba akan menghasilkan bahan berupa masukan sebagai evaluasi media.

H. Skematika Perancangan

Skematika perancangan digunakan agar perencanaan terarah pada tujuan, namun tetap terbuka terhadap pengembangan.



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
(Sheika Qoonita Ariij, 2026)

