

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Remaja memasuki masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Remaja mengalami perubahan fisik maupun mental yang mempengaruhi proses perkembangannya. Pada tahap ini, remaja dengan rentang usia 12-20 tahun memasuki awal pencarian identitas diri. Namun, proses pencarian identitas diri dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal yang menimbulkan adanya hambatan. Krisis identitas merupakan bentuk dari hambatan yang memunculkan adanya ketidakstabilan psikologis seperti cemas, ragu dan bingung. Masih kurangnya arahan atau pembinaan remaja tentang pencarian identitas diri dapat memperbanyak kasus krisis identitas pada remaja. Oleh karena itu, diperlukan perancangan media secara visual yang mampu membantu remaja dalam proses pencarian identitas diri. Dengan mengedukasi tentang konsep hidup ikigai, remaja dapat menemukan gambaran tentang identitas diri melalui konsep hidup.

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* Tim Brown (2008) untuk mengoptimalkan proses pemecahan masalah target audiens. Diawali dengan tahap *Inspiration* yaitu pengumpulan data melalui studi pustaka, wawancara dan internet yang dianalisis secara kualitatif deskriptif. Penjaringan informasi dan pendekatan ide konten menggunakan acuan studi literatur *Ikigai for Teens: Finding Your Reason for Being, The Book of Ikigai dan Ikigai: Antara Passion, Mission, Profession dan Vacation*. Kemudian, dari data yang sudah dikumpulkan dikembangkan menjadi ide kreatif melalui proses *brainstorming* untuk menghasilkan gaya ilustrasi, bahasa dan *layout* dalam tahap *Ideate*. Konsep perancangan dieksekusi dalam tahap *Implementation*. Karya melewati tahap *prototype* dan pengujian terhadap target audiens agar tercapai media yang sesuai dengan kebutuhan, seperti landasan metode *design thinking* yaitu *human-centered*.

Hasil perancangan ini yaitu buku ilustrasi dengan judul *Sora's Ikigai*. Buku ilustrasi memuat edukasi mengenai konsep hidup ikigai melalui pendekatan *storytelling*. Cerita yang dibangun berdasarkan

permasalahan remaja tentang pencarian identitas diri yang digambarkan dengan karakter bernama Sora. Terdapat karakter pendukung yang menemani perjalanan karakter utama, yaitu Raya, Jerome Polin dan Jiro Ono. Buku ilustrasi ini memiliki keunikan dari sisi konten dan visual yaitu pengembangan konten *self-improvement* yang dikemas secara metafora dengan ilustrasi *storytelling*. Ilustrasi *flat* memberikan kesan minimalis dan sederhana sehingga pesan dapat disampaikan dengan lebih mudah. Tata letak ilustrasi dan font yang digunakan memberikan kenyamanan pembaca. Penggunaan kombinasi font sans serif dan *handwritten*, membuat pembaca tidak mudah bosan saat membaca alur cerita dalam buku. Didukung juga dengan penggunaan palet warna *earth tone* dalam tiap *chapter* yang dapat membangun suasana dalam cerita. Buku ilustrasi dikemas dengan isi buku bahan *bookpaper* dan *softcover* yang di finishing dengan teknik jahit menyesuaikan dengan penggunaan media. Selain itu, belum banyak implementasi buku ilustrasi *self-improvement* tentang ikigai khusus untuk remaja di Indonesia.

Dalam proses pembuatan buku ilustrasi ini, penulis menemukan bahwa remaja masih perlu panduan untuk memahami identitas diri. Terdapat buku *self-improvement* ikigai yang sudah dipublikasikan dengan judul “*Ikigai For Teens: Finding Your Reason for Being*”, namun penyajian buku masih bersifat *textbook* yang memungkinkan representasi konten dalam buku kurang dipahami. Sehingga buku ilustrasi dapat membantu menyajikan konten lebih menarik dan mudah dipahami. Buku ilustrasi juga dapat membuat informasi bacaan yang berat menjadi lebih ringan, jelas serta menarik.

Terakhir, penulis menemukan temuan lain yaitu perancangan buku ilustrasi ini mendapatkan respon positif, apabila menyesuaikan dengan kebutuhan target audiens. Pemilihan gaya visual seperti gaya ilustrasi, layout, warna dan bahasa menjadi kunci dalam perancangan buku ilustrasi untuk menarik minat baca remaja mengedukasi tentang ikigai.

## B. Saran

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, masih perlu banyak hal untuk dapat diperbaiki dan ditingkatkan lagi dalam proses perancangan buku serupa kedepan. Penelitian ini dapat menjadi referensi perancangan selanjutnya untuk mengembangkan konsep perancangan yang lebih komprehensif dan efektif bagi remaja. Dengan adanya buku ini, harapannya dapat memberikan langkah awal positif dalam proses pencarian identitas diri remaja. Serta memberikan ilmu yang bermanfaat seputar konsep hidup ikigai dan pengembangan diri sebagai bentuk panduan remaja dalam proses pencarian identitas diri. Agar buku ilustrasi *Sora's Ikigai* dapat diimplementasikan secara optimal, penggunaan media digital seperti *e-book* dapat dimanfaatkan menyesuaikan kebiasaan konsumsi media remaja masa kini.



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Aesthetika, N. M., Febriana, P., M. Andi, F., & Recoba, A. M. (2023). Buku Ajar Komunikasi Visual. *Umsida Press*, (0), 1–213. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-063-2>
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- García, H., & Miralles, F. (2017). *Ikigai: The Japanese secret to a long and happy life*. Penguin Books.
- Hurlock, E. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penerbit Erlangga.
- Mogi, K. (2017). *The Book of Ikigai*. Penerbit Noura.
- Novandra, A., & Novandra, D. (2022). *Ikigai: Antara passion, mission, profession dan vacation. Love you life, ikigai desu!* Scritto Books Publisher.
- Rustan, S. (2009). *LAYOUT Dasar & Penerapannya* (Juli 2009). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Badan Penerbit UNM.

### B. Jurnal

- Asri, D. N. (2021). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Terbentuknya Konsep Diri Remaja (Studi Kualitatif pada Siswa SMPN 6 Kota Madiun). *JURNAL KONSELING GUSJIGANG*, 6(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v6i1.4091>
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Barcaccia, B., Couyoumdjian, A., Di Consiglio, M., Papa, C., Cancellieri, U. G., & Cervin, M. (2023). Purpose in life as an asset for well-being and a protective factor against depression in adolescents. *Frontiers in Psychology*, 14, 1250279. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1250279>
- Garey, E. (2016). Identitas Diri Remaja. *Jurnal Youth Ministry*, 4(2), 109–119. <https://doi.org/10.47901/jym.v4i2.447>

- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2). <https://doi.org/10.26742/pantun.v5i2.1424>
- Hidayah, N., & Huriati, H. (2017). KRISIS IDENTITAS DIRI PADA REMAJA “IDENTITY CRISIS OF ADOLESCENCES.” *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 10(1), 49–62. <https://doi.org/10.24252/.v10i1.1851>
- Huwae, A., Srituka, S. C., Meisya, A., Za'rani, Oktafia, I., Natasha, N., Datuchtidha, S., Giarto, N. A., Tantami, E. D. K., Tirta, O. A. M., Badar, N. H. C., Aginda, O. S. P., Lembang, G. B., & Gondokusumo, A. L. (2023). EMPOWERING ADOLESCENTS IN ORPHANAGES: UNVEILING LIFE MEANING THROUGH IKIGAI TRAINING. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 4(2), 75–84. <https://doi.org/10.36728/cijgc.v4i2.2546>
- Novi Andari & Umul Khasanah. (2025a). AI Utilization and Ikigai Concepts Application for Middle-Last Adolescents in Determining The Future. *Proceeding of International Seminar Enrichment of Career by Knowledge of Language and Literature*, 12(1), 153–170. <https://doi.org/10.25139/eckll.v12i1.9612>
- Nurmawati, N., Widodo, S. F., Putri, S. A., Kamila, L. A., & Diena, A. (2025). FAKTOR PERILAKU KRISIS IDENTITAS KALANGAN REMAJA. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1046–1055. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i1.39810>
- Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2), 59–66. <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i2.864>
- Resmisari, G. (2023). STRUKTUR VISUAL STORYTELLING BUKU CERITA BERGAMBAR “THE BAKER BY THE SEA.” *ASKARA: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 86–97. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i1.1048>
- Rizki, N. J. (2022). TEORI PERKEMBANGAN SOSIAL DAN KEPRIBADIAN DARI ERIKSON (KONSEP, TAHAP PERKEMBANGAN, KRITIK & REVISI, DAN PENERAPAN). *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 153–172. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.13>
- Ruini, C., Albieri, E., Ottolini, F., & Vescovelli, F. (2023). Improving Purpose in Life in School Settings. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(18), 6772. <https://doi.org/10.3390/ijerph20186772>

- Shofiyyah, N. A., Asep Muharam, Illa Susanti, & Anne Nurdiana. (2024). Exploring the Power of Storytelling: Enhancing Engagement and Learning Outcomes Among Adolescents. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 990–1006. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.847>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>

