

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF  
MENGENAI PERENCANAAN CITA-CITA BAGI REMAJA**



**PERANCANGAN**

Oleh:

Gibran Darissalam

NIM: 1610187124

Non Reguler

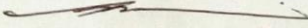
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2021**

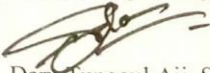
Tugas Akhir Perancangan:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI PERENCANAAN CITA-CITA BAGI REMAJA**, diajukan oleh GIBRAN DARISSALAM, NIM 1610187124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

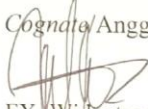
Pembimbing I/Anggota

  
Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 19821113 201404 1 001/NIDN. 0013118201


Pembimbing II/Anggota

  
Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.  
NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

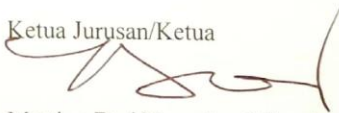
Cognate/Anggota

  
FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 198750710 200501 1 001/NIDN. 0010077504


Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.  
NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015033702

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Tribul Raharjo, M.Hum,  
NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala atas segala nikmat dan karunia yang telah Dia curahkan serta atas segala rahmat dan berkah yang telah Dia limpahkan. Tidak luput dari persembahan ini, salam dan shalawat semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Shalallahu'alayhi wasallam beserta seluruh keluarga beliau, shahabat beliau, dan seluruh umat beliau hingga akhir zaman. Penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada seluruh keluarga, saudara, kerabat, serta seluruh pihak yang telah mendo'akan dan memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah mencurah-curahkan nikmat yang tiada berbilang. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada suri taulada kami, Nabi Muhammad *Shalallahu 'alayhi wasallam*, beserta seluruh keluarga beliau, kerabat beliau, sahabat-sahabat beliau, dan kepada seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman. Suatu kebahagiaan tersendiri, penulis dapat menuntaskan perancangan tugas akhir ini dengan baik sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institusi Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTF MENGENAI PERENCANAAN CITA-CITA BAGI REMAJA**.

Adapun tujuan dari perancangan buku interaktif ini adalah untuk membantu para remaja akhir dalam menentukan cita-cita mereka, menetapkan tujuan hidup mereka, dan kemudian bertindak untuk mencapai cita-cita tersebut. Hasil dari perancangan ini tentunya tidak bisa dikatakan sempurna, sehingga saran dan kritik pembaca sangat dibutuhkan penulis sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk penyusunan tugas akhir ini. Penulis juga memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan maupun kekurangan dalam penulisan. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi kehidupan pembaca.

Yogyakarta, 25 Januari 2021

Penulis,

Gibran Darissalam

NIM 161018124

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
5. Ibu Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing I yang telah sabar membimbing dan memberikan masukan dan informasi-informasi yang saya butuhkan dalam proses pembuatan perancangan ini.
6. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam proses pembuatan perancangan ini.
7. Bapak Drs, Muhammad Umar Hadi, M.S., selaku dosen wali yang telah membimbing saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta.
8. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta, Pak Asnar Zacky, Ibu Hesti, Pak Wibowo, Pak Baskoro Suryo Banindro, Pak Arif Agung S, Pak I.T. Sumbo Tinarbuko, Pak Endro Tri Susanto, Pak Hartono Karnadi, Pak Prayanto Widyo H, Pak FX. Widyatmoko, Pak Terra Bajraghosa, Pak Gogor Bangsa, Pak Andi Haryanto, Pak Kadek Primayudi, Pak Aditya Utama, Ibu Heningtyas Widowati, dan lain-lain. Semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua.
9. Keluarga tercinta, Ibu, (alm) Bapak, Annisa Nastiti, Adnan Darissalam, *Pakdhe-pakdhe* dan *Budhe-budhe*, *Om* dan *bulik*, saudara-saudara, serta keponakan-keponakan kecil yang selalu mendoakan, mengingatkan dan memberi semangat.

10. Untuk semua teman organisasi baik dari Janakaventura, AMM Tegalejo, Badko Tegalrejo, Pemuda RW 09 Kricak Kidul, LazisMu Tegalrejo, TPA Masjid An-Nuurotain, dan sebagainya yang telah banyak memberi semangat, doa dan bantuan dalam proses perancangan ini.
11. Untuk teman-teman halaqah, Ustadz Ibnu Jihad, Richi, Adil, dan Yunan yang telah sabar dalam berproses dan selalu memberi dukungan dalam menuntaskan perancangan ini.
12. Untuk teman-teman Kidang Alas 2016, terima kasih banyak atas kebersamaan dan saling dukung selama ini.

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gibran Darissalam  
NIM : 1610187124  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI PERENCANAAN CITA-CITA BAGI REMAJA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 25 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,

Gibran Darissalam

NIM 161018124

## **PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gibran Darissalam  
NIM : 1610187124  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI PERENCANAAN CITA-CITA BAGI REMAJA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 25 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,

Gibran Darissalam

NIM 161018124



## **ABSTRAK**

Kemudahan dalam mendapatkan segala macam informasi, hiburan, serta tren yang dengan cepat silih berganti baik di dunia nyata maupun dunia maya membuat para remaja terjebak dalam zona nyaman diri mereka masing-masing. Zona nyaman membuat mereka terbuai dengan segala kesenangan semu dan membuat mereka lalai dalam menentuksn tujuan hidup mereka dan mempersiapkan diri agar mampu memikul tanggungjawab yang kelak akan datang kepada setiap manusia untuk mewujudkan kehidupan yang lebih baik.

Menentukan tujuan hidup, merencanakan tindakan yang harus dilakukan, serta memiliki kemampuan untuk bertindak merupakan komponen yang penting untuk meraih cita-cita. Sehingga segala upaya, pelatihan, bimbingan, dan media yang dapat mendorong para remaja untuk memiliki tujuan hidup harus mendapat perhatian lebih dan dilakukan dengan cara saling bersinergi dan berkesinambungan.

Perancangan buku interaktif ini dibuat untuk memantik kesadaran akan pentingnya tujuan hidup dan cita-cita, serta membangkitkan rasa ingin bertindak dengan melalui ilmu, wawasan, kisah-kisah inspiratif, sudut pandang, serta kiat-kiat untuk mewujudkan cita-cita, dan didukung dengan adanya kolom, tabel, maupun baris untuk memfasilitasi pemilik buku dalam menuliskan target secara berkala sesuai dengan penanggalan masehi, dan mencatat hal-hal yang mereka temui dalam proses mencapai cita-cita.

Kata kunci: tujuan hidup, cita-cita,.tindakan, buku interaktif.

## **ABSTRACT**

*Easiness to get any informations, entertainments, and quickly changing trends in the cyberspace and in the real world have caused many teenagers were trapped in their comfort zone. Comfort zone has madem any teenagers were oblivious by any false happiness and made them careless to decide their life goals and to prepare them selves to take the future responsibilty that will be arrive to every human being for their better life.*

*Deciding life goals, planning any actions, and having the capability to act are very crucial elements for people to reach their future goals. Therefore every efforts, courses, guidance, and media that can push teenagers to have their life goals have to got more attention and must do in synergy and continuously.*

*Design of this interactive book made to raise awareness of how important life goals are and to evoke the sense of behaving through knowledge, motivations, success stories, amazing points of view, and many ways for teenagers to reach their own life goals. It equipped with columns, tabels, and rows to facilitate the owner in writing there periodic targets, and noted every important things that they encounter in the process of reaching their future life goals.*

*ss*

*Key words : targets, future life goals, actions, interactive book.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

### **BAB I**

<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>C. Tujuan Perancangan .....</b>	<b>3</b>
<b>D. Batasan Lingkup Perancangan.....</b>	<b>4</b>
<b>E. Manfaat Perancangan .....</b>	<b>4</b>
<b>F. Definisi Operasional .....</b>	<b>4</b>
<b>G. Metode Perancangan.....</b>	<b>5</b>
<b>H. Metode Analisis Data .....</b>	<b>6</b>
<b>I. Konsep Perancangan.....</b>	<b>6</b>
<b>J. Skema Perancangan.....</b>	<b>8</b>

K. Tinjauan Pustaka .....	9
---------------------------	---

## **BAB II**

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Data Objek Perancangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Studi Pustaka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Usulan Pemecahan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## **BAB III**

KONSEP PERANCANGAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Konsep Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Konsep Kreatif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Program Kreatif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## **BAB IV**

VISUALISASI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Konsep Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## **BAB V**

PENUTUP .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**DAFTAR PUSTAKA.....**Error! Bookmark not defined.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Benih.....	27
Gambar 2: Benih tumbuh dengan akar dan benih di permukaan tanah.....	27
Gambar 3: Pohon kecil.....	28
Gambar 4: Pohon ukuran sedang dan pohon ukuran yang lebih besar.....	28
Gambar 5: Batang pohon.....	28
Gambar 6: Pohon besar dan batang pohon besar.....	29
Gambar 7: Pagar kayu 1 dan pagar kayu 2.....	29
Gambar 8: Atap rumah 1 dan atap rumah 2.....	29
Gambar 9: Pagar dinding.....	30
Gambar 10: Gedung perkotaan.....	30
Gambar 11: Jalan perkotaan.....	30
Gambar 12: Visualisasi benih.....	31
Gambar 13: Benih mulai tumbuh akar.....	31
Gambar 14: Benih mulai tumbuh bakal pohon.....	31
Gambar 15: Benih mulai muncul daun.....	32
Gambar 16: Bibit pohon kecil.....	32
Gambar 17: Pohon kecil.....	32
Gambar 18: Pohon sedang.....	33
Gambar 19: Pohon mulai besar.....	34
Gambar 20: Pohon kokoh.....	34
Gambar 21: Pohon besar.....	35
Gambar 22: Batang pohon besar.....	35
Gambar 23: Pohon raksasa.....	35
Gambar 24: Anak menanam benih.....	42
Gambar 25: Akar benih mulai tumbuh.....	42
Gambar 26: Anak menyiram benih.....	43
Gambar 27: Tetap menyiram.....	43
Gambar 28: Akar mulai tumbuh.....	44
Gambar 29: Akar mulai menguat.....	44
Gambar 30: Akar sudah kuat.....	45
Gambar 31: Pohon mulai tumbuh & berkembang pesat.....	45

Gambar 32: Pohon tetap kokoh ketika diterpa badai.....	46
Gambar 33: Pohon mulai membesar dan lebat.....	46
Gambar 34: Pohon sudah besar.....	47
Gambar 35: Pohon menjadi ikon kota.....	47

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ada yang menarik dalam salah satu data jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2019. Menurut data Badan Pusat Statistik, dari 6.816.840 pengangguran terbuka yang digolongkan menurut pendidikan yang ditamatkan pada bulan Februari 2019, sebanyak 1.680.794 (24,65%) berasal dari penduduk yang tamat SMA, sebanyak 1.381.964 (20,27%) berasal dari penduduk yang tamat SMK, sebanyak 269.976 (3,96%) berasal dari penduduk yang tamat akademi/diploma dan sebanyak 839.019 (12,20%) berasal dari penduduk yang tamat universitas. Itu artinya, dari keseluruhan pengangguran terbuka yang digolongkan berdasarkan pendidikan yang telah ditamatkan, justru presentase pengangguran terbuka didominasi oleh penduduk pada usia produktif hingga mencapai 60,98% dan ini sangat disayangkan.

Menurut buku Statistik Pemuda Indonesia 2018, saat ini diperkirakan ada sekitar 63,82 juta jiwa pemuda yang tersebar dari barat sampai timur wilayah Indonesia dan mengisi hampir seperempat penduduk Indonesia (24,15 persen). Sedangkan 21,38% di antaranya adalah remaja yang berusia 16-18 tahun. Itu artinya ada sekitar 13,64 juta jiwa remaja akhir yang tersebar di Indonesia. Meskipun mereka tidak mendominasi proporsi penduduk Indonesia, pada kenyataannya 13 juta remaja akhir dari 63 juta pemuda bukanlah jumlah yang kecil. Akan sangat berarti jika jumlah yang tidak sedikit ini diiringi dengan kualitas yang mumpuni, mengingat mereka adalah calon pemimpin yang akan menentukan nasib bangsa ini di masa yang akan datang. Sesuai fakta yang ada, dapat kita amati di lingkungan sekitar kita bahwa jumlah anak-anak dan remaja sangat banyak. Mulai dari sekolah tingkat dasar hingga perguruan tinggi negeri maupun swasta hampir setiap tahun pasti ada masyarakat yang mengeluh kebingungan dalam mencari sekolah karena kuota yang disediakan telah terpenuhi. Hampir di setiap segmen masyarakat juga ada organisasi kepemudaan yang didominasi oleh remaja, mulai dari yang bersifat sosial, bisnis, komunitas, hingga pada organisasi keagamaan. Begitu pula di jalanan sering kita temui banyak pengamen, pedagang asongan,



bahkan pelaku kriminal sekalipun yang masih tergolong dalam usia anak-anak hingga remaja.

Tentu banyaknya jumlah anak-anak dan remaja tidak dapat dijadikan sebagai suatu masalah yang berdiri sendiri, akan tetapi sebab dan akibat yang ditimbulkan dari remaja itulah yang harus diberi perhatian lebih karena akan berpengaruh pada lingkungan, negara, bahkan dunia. Apabila anak-anak dan remaja tersebut memiliki kebiasaan yang baik, kegiatan yang produktif, serta wawasan yang luas tentunya akan menjadi aset yang sangat berharga bagi bangsa ini. Namun sebaliknya, apabila anak-anak dan remaja dengan jumlah yang banyak tersebut justru menjadi sekelompok orang yang merugikan bagi lingkungan sekitar, tidak produktif, serta berwawasan sempit, maka bangsa ini akan melangkah menuju masa depan dengan kekhawatiran dan keragu-raguan.

Bisa jadi, kenakalan remaja maupun ketidakproduktifan remaja disebabkan oleh ketidaktahuan mereka mengenai apa yang mereka cita-citakan, atau tidak adanya kesungguhan mereka dalam mewujudkan cita-cita mereka. Bisa jadi pula, segala prestasi dan kegemilangan, bahkan kemerdekaan yang telah didapatkan oleh bangsa ini diawali dengan adanya cita-cita yang kuat dari setiap warga negaranya. Wawasan, produktivitas, peran, dan segala hal yang terkait dengan perkembangan seseorang mempunyai hubungan erat dengan cita-cita. Seseorang yang mempunyai cita-cita akan dengan sendirinya memperkaya wawasan, melakukan aktivitas yang produktif, dan mencoba berperan di lingkungannya sesuai dengan bidang yang ia cita-citakan. Begitu pula sebaliknya, apabila seseorang selalu memperluas wawasan, melakukan aktivitas yang produktif, dan turut berperan serius dalam memberi solusi atas permasalahan di lingkungannya, maka tidak menutup kemungkinan bahwa cita-citanya akan terus berkembang dan akan terus ia perbaharui.

Berdasarkan pengalaman penulis, ketika penulis bertanya kepada para remaja yang berusia 15 sampai 18 tahun dan sebagian mahasiswa, seringkali penulis temui di antara mereka yang belum mengetahui apa cita-cita mereka. Ada pula di antara mereka yang sudah mengetahui cita-cita mereka, akan tetapi masih samar ataupun belum jelas sehingga mereka belum mengetahui apa yang harus mereka lakukan. Sedikit di antara mereka yang mengetahui cita-cita mereka secara

jelas, serta sudah mulai melakukan apa yang harus mereka lakukan untuk menggapai cita-cita mereka atau yang penulis sebut dengan istilah *on the track*.

Berdasarkan pada alasan yang penulis sampaikan di atas, maka sangat penting bagi kita untuk berupaya membuka pola pikir para remaja tentang luasnya cita-cita, dan sangat banyaknya hal yang dapat mereka lakukan, serta menyadarkan para remaja agar mereka segera menentukan cita-cita mereka.

Buku interaktif dianggap sebagai media yang tepat karena akan dirancang dengan tampilan yang disesuaikan oleh ketertarikan visual remaja dan mudah untuk dibawa ketika beraktivitas dan diharapkan dapat mengalihkan perhatian remaja pada dunia maya maupun media sosial yang seringkali melalaikan mereka. Selain itu, buku interaktif dirancang agar remaja berperan aktif ketika berinteraksi dengan buku tersebut mulai dari membaca, berimajinasi, menentukan langkah yang akan ia lakukan untuk menggapai cita-citanya, dan kemudian menuliskannya pada buku tersebut, serta menandai langkah-langkah yang telah ia tulis apabila telah selesai dikerjakan. Penulis berharap buku interaktif ini dapat berperan sebagai teman sebaya mereka sehingga remaja dengan sukarela berinteraksi dengan buku interaktif dan tidak beranggapan bahwa buku interaktif ini adalah senjata orangtua atau pihak-pihak lain untuk memaksa mereka agar terus belajar sehingga terkesan menggurui atau mendikte remaja yang memiliki buku ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diambil rumusan masalah perancangan yaitu “Bagaimana cara merancang buku interaktif mengenai pentingnya merencanakan cita-cita bagi remaja yang edukatif, inovatif, dan menarik, serta terukur?”

## **C. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah melalui pembatasan maka tujuan perancangan adalah sebagai berikut :

### 1. Tujuan Umum.

Merancang buku interaktif mengenai pentingnya merencanakan cita-cita bagi remaja yang edukatif, inovatif, dan menarik, serta terukur.

### 2. Tujuan Khusus.

- a. Memotivasi remaja agar memikirkan masa depannya dengan mulai merancang cita-cita.
- b. Meningkatkan minat remaja dalam merencanakan masa depannya dan mendorong mereka agar segera melakukan tindakan untuk mencapai cita-citanya.

#### **D. Batasan Lingkup Perancangan**

1. *Target audience* perancangan buku interaktif ini adalah remaja pada usia kurang lebih 18 tahun dan minimal sedang menempuh pendidikan SMA/SMK sederajat.
2. Perancangan terfokus pada motivasi dan kiat-kiat dalam merencanakan cita-cita remaja.
3. Target lokasi perancangan adalah kota-kota besar di Indonesia, khususnya Kota Yogyakarta.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Mahasiswa.  
Untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman mengenai konsep desain pada segmen masyarakat usia remaja.
2. Bagi Institusi.  
Menjadi sumber informasi dan bahan referensi serta menambah aset kepustakaan bagi perancangan berikutnya kaitannya dengan perencanaan cita-cita bagi remaja.
3. Bagi Masyarakat.  
Memberikan pengetahuan dan motivasi tentang pentingnya merencanakan cita-cita, serta membantu menyadarkan masyarakat khususnya *target audience* agar mulai bertindak untuk mewujudkan cita-citanya.

#### **F. Definisi Operasional**

1. Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku merupakan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kertas kosong.

Interaktif adalah kata sifat yang berarti saling melakukan aksi antar hubungan, atau saling beraksi.

## 2. Cita-cita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cita-cita adalah keinginan (kehendak) yang selalu ada dalam pikiran. Cita-cita juga memiliki pengertian sebagai tujuan yang sempurna yang akan dicapai atau dilaksanakan.

## 3. Remaja

*Adolescence*, atau dalam bahasa Indonesia disebut "remaja", berasal dari kata latin "*adoloscere*", yang artinya "tumbuh" (Hurlock, 1973). Sehingga menurut Putranya (2008), remaja dapat diartikan dengan tumbuh menjadi dewasa. Menurut Jersild (1965), masa remaja adalah periode dimana orang yang tumbuh mengalami transisi dari anak-anak menuju dewasa .

Definisi semacam ini juga dikemukakan oleh Conger (1977), yang menyatakan bahwa masa remaja merupakan periode dimana perubahan terjadi secara cepat dalam hal fisik, fisiologis, psikologis, dan sosial. Ginzberg (dalam Osipow dan Fitzgerald, 1996) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa yang penting dimana proses memilih pekerjaan atau vokasional dialami.

Periode remaja dimulai sejak individu mencapai kematangan secara seksual dan berakhir ketika kemandirian secara legal telah dipastikan oleh orang dewasa yang menanggung (Hurlock, 1973). Menurut Hurlock (1973), usia remaja berada di antara usia 13-18 tahun. Dari rentang waktu tersebut, periode remaja dibagi dua, yaitu:

- a. Awal, antara usia 13-17 tahun.
- b. Akhir, antara usia 17-18 tahun.

## **G. Metode Perancangan**

### 1. Data yang dibutuhkan

#### a. Data Primer.

Data Primer adalah data utama yang digunakan dalam penelitian atau perancangan. Data pokok seringkali diperoleh langsung dari subjek penelitian dan sumber data yang pada riset kuantitatif.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data pelengkap, atau data pendukung yang berfungsi untuk memperkuat data primer. Data sekunder biasanya tidak langsung diperoleh dari pihak pertama atau narasumber.

## 2. Metode Pengumpulan Data

### a. Data Primer.

Literatur, buku, jurnal, *e-book*, wawancara, dll.

### b. Data Sekunder

Foto, visual, dll.

## 3. Instrumen Pengumpulan Data

Alat tulis, perekam suara, kamera, ponsel, laptop, dll.

## H. Metode Analisis Data

### 1. 5W + 1H

Analisis 5W + 1H adalah teknik analisis data yang sering digunakan oleh para jurnalis untuk mengkaji dan menyampaikan suatu berita. Namun, teknik ini juga sering digunakan dalam menyusun perencanaan karena dianggap relevan dan dapat memudahkan proses perencanaan. 5W + 1H adalah singkatan dari 6 kata tanya bahasa Inggris yaitu ; *what* yang digunakan untuk menanyakan apa yang ingin kita rancang atau rencanakan, *who* digunakan untuk mengetahui siapa tokoh yang menjadi acuan maupun siapa pihak yang akan dituju, *when* berkaitan dengan waktu dan semua jadwal yang terkait dalam perencanaan, *where* adalah pertanyaan untuk mengetahui dimana saja tempat-tempat yang digunakan dalam proses perencanaan, *why* digunakan untuk mengetahui argumen dan dasar yang tepat mengapa proses perencanaan dan perancangan ini dilakukan, serta yang terakhir adalah *how* yang digunakan untuk mencari cara yang paling tepat dalam melakukan dan mengeksekusi perencanaan dan perancangan tersebut.

## I. Konsep Perancangan

Buku interaktif mengenai perencanaan cita-cita bagi remaja memiliki 12 bab dengan topik pembahasan yang berbeda namun saling memiliki korelasi antara satu sama lain. Konten yang ada pada buku ini antara lain pengertian cita-cita, cara agar lebih mengenali diri sendiri, kiat-kiat dalam memotivasi diri sendiri, kisah-

kisah inspiratif, informasi, fakta dan langkah-langkah dalam merencanakan cita-cita.

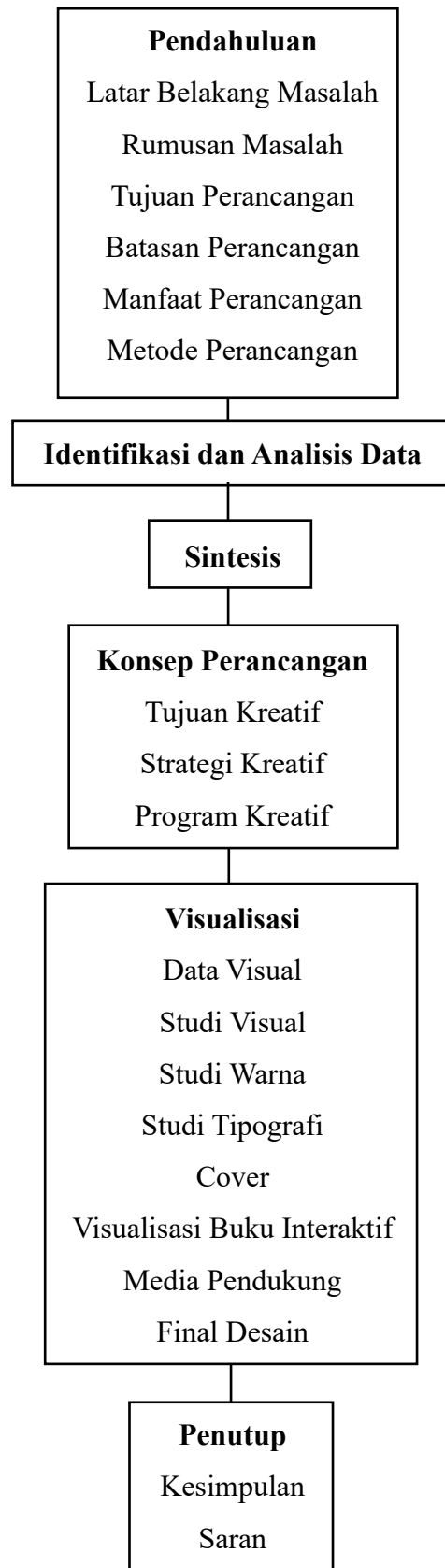
Dalam buku tersebut terdapat ilustrasi-ilustrasi yang saling berkaitan sehingga memiliki cerita secara tersirat. Selain itu dalam buku ini juga disediakan kolom-kolom tabel maupun uraian untuk menuliskan target-target ataupun keinginan-keinginan yang ingin dicapai oleh pemilik buku.

Tampilan dan pengaturan tata letak pada buku ini didesain tidak baku namun tetap rapih sehingga tidak terkesan membosankan dan tetap dapat berfungsi secara optimal.

Adapun warna yang digunakan adalah warna-warna yang kontras dan minimalis untuk memberi kesan tegas serta menyesuaikan dengan usia target audiens yang sudah memasuki tahap usia remaja akhir hingga dewasa awal.

Kalimat yang tersusun dalam buku ini banyak menggunakan kalimat baku agar terkesan tegas, serius, dan elegan. Beberapa istilah dalam bahasa Inggris juga digunakan untuk menambah kesan intelektual, modern, dan *open minded*.

## J. Skema Perancangan



## **K. Tinjauan Pustaka**

Melalui tinjauan pustaka penulis dapat memperoleh informasi yang berguna sebagai pembandingan dan referensi kajian sebelumnya tentang perencanaan cita-cita. Salah satu tujuan dari tinjauan pustaka adalah menghindari duplikasi baik judul maupun isi perancangan. Oleh sebab itu, perancangan ini meninjau pada Perancangan oleh Atalya Sharon Jerusha Turangan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra dan Penelitian oleh Dinda Denis Prawitasandhi Putrantya dari Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang berjudul “Uji Efektivitas Program Bimbingan Karir “Kutahu Yang Kumau” Untuk Meningkatkan Kematangan Vokasional Remaja” tahun 2008. Penelitian yang menjadi referensi perancangan terhadap buku interaktif dari segi penyesuaian terhadap *target audience*.