

Buku Ilustrasi Edukasi Tentang Kepribadian Dasar untuk Meningkatkan Potensi Diri Bagi Remaja Kelas 3 SMA

Restu Hendriyani Magh'firoh

restu@ikado.ac.id

Institut Informatika Indonesia

Hellena Happy Victory

hellenahappy99@gmail.com

Institut Informatika Indonesia

ABSTRAK: Pemahaman kepribadian manusia penting dalam pengembangan potensi diri karena membantu mengenali kekuatan, kelemahan, minat, dan bakat yang unik dalam diri kita sendiri. Khususnya bagi remaja, sebaiknya dapat memahami kepribadian diri agar bisa memaksimalkan potensi diri mereka. Perancangan buku ilustrasi merupakan solusi sebagai media baru yang dapat mempermudah pesan mengenai pentingnya mengenali kepribadian diri dengan menampilkan visual secara konkret untuk mengarahkan pola pikir dan imajinasi pembaca. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif (wawancara) dengan guru BK serta beberapa sumber lain, seperti buku, jurnal, dan internet. Metode perancangan yang digunakan terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap riset, tahap perencanaan, tahap perancangan digital, dan tahap cetak. Media utama terdiri dari 1 seri buku yang berjudul *Deteksi Kepribadian Diri: Kenali Diri Untuk Memaksimalkan Potensi* yang membahas pengenalan kepribadian dasar manusia untuk meningkatkan potensi diri serta pembuatan media pendukung untuk menunjang media utama. Hasil yang diharapkan buku ini dapat menarik minat pembaca dan pembaca dapat memahami kepribadian dasar serta meningkatkan potensi diri.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Kepribadian, Potensi, Remaja.

ABSTRACT: Understanding human personality is important in developing personal potential because it helps recognize unique strengths, weaknesses, interests and talents in ourselves. Especially for teenagers, it is best to understand their own personality in order to maximize their potential. Designing an illustrated book is a solution as a new medium that can facilitate the message about the importance of recognizing one's personality by displaying concrete visuals to direct the reader's mindset and imagination. This design uses qualitative research methods (interviews) with guidance and counseling teachers as well as several other sources such as books, journals and the internet. The design method used consists of four stages, namely the research stage, planning stage, digital design stage, print stage. The main media consists of 1 series of books entitled *Detection of Personality: Get to Know Yourself to Maximize Potential* which discusses the introduction of basic human personality to increase potential. self as well as creating supporting media to support the main media. It is hoped that this book will attract readers' interest and readers will be able to understand basic personality and increase their own potential.

Keywords: Illustrated Book, Personality, Potential, Teenagers.

Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa-masa paling penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Masa remaja sering disebut sebagai masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa. Tuntutan yang sering kita jumpai ketika menjadi dewasa salah satunya adalah bekerja. Pada zaman sekarang ini, persaingan dalam dunia kerja semakin ketat. Para calon pekerja dituntut untuk lebih pintar, kreatif, dan inovatif. Di saat pembangunan semakin berkembang pesat, mencari pekerjaan menjadi hal yang sulit. Hal ini disebabkan karena laju pembangunan kurang disertai dengan penambahan lapangan pekerjaan. Padahal, jumlah pencari kerja semakin bertambah dari waktu ke waktu. Hal ini menjadi suatu masalah tersendiri bahkan untuk individu dengan latar belakang pendidikan tinggi. Kualitas generasi muda perlu untuk ditingkatkan kembali, agar remaja bisa memiliki kesiapan fisik dan psikis yang baik. Remaja merupakan aset bangsa dan generasi penerus cita-cita perjuangan bangsa, maka dari itu pemahaman bagaimana cara memaksimalkan potensi yang dimiliki tiap individu merupakan sesuatu yang penting untuk dikuasai oleh setiap remaja. Menurut Endra K Pihadhi, potensi bisa disebut sebagai kekuatan, energi atau kemampuan yang terpendam yang dimiliki dan belum dimanfaatkan secara optimal. Potensi diri yang dimaksud di sini suatu kekuatan yang masih terpendam yang berupa fisik, karakter, minat, bakat, kecerdasan dan nilai-nilai yang terkandung dalam diri tetapi belum dimanfaatkan dan diolah. Sebagian besar dari para remaja tidak sadar akan kualitas diri mereka dalam menjalani kehidupan mereka saat ini. Banyak dari mereka tumbuh dan berkembang dengan kualitas yang sama bahkan cenderung kurang pada saat memasuki fase dewasa, khususnya pada saat bersaing dalam mencari lapangan pekerjaan. Kepribadian diri menjadi salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia

Menurut psikolog Hari Imam Wahyudi, S.Psi, CHt dalam Dewangga, R (2020:74) kepribadian adalah bagian dari manusia yang membuat seseorang mempunyai sikap dan sifat tertentu. Dalam kasus ini, pemahaman akan kepribadian manusia menjadi sangat dibutuhkan, khususnya dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Mengingat potensi diri akan sangat membantu seseorang untuk bisa berkembang dengan maksimal, maka sebaiknya para remaja memahami macam-macam kepribadian yang dimiliki oleh manusia. Manusia memiliki kepribadian yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Dengan memahami kepribadian, diharapkan para remaja lebih bisa mengembangkan potensi mereka dan ketika seseorang memahami termasuk jenis apa kepribadian yang mereka miliki, maka diharapkan mereka lebih bisa memaksimalkan kelebihan dan mengantisipasi kekurangan yang mereka miliki. Masih sangat sedikit remaja yang sadar akan pentingnya mengenali konsep

kepribadian diri di Indonesia. Padahal, konsep kepribadian diri merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami agar para remaja bisa memaksimalkan masa remajanya dan menata jalan hidupnya sedini mungkin. Kebanyakan buku mengenai kepribadian terdiri atas teks yang membosankan dan kata-kata yang digunakan terdiri dari bahasa baku sehingga susah untuk dimengerti dan tidak menarik minat baca di kalangan remaja. Padahal, dari ketidaktertarikan itulah banyak menimbulkan kerugian bagi remaja dengan tidak pahamnya mereka akan konsep kepribadian itu sendiri, diantaranya adalah kesulitan untuk bersaing di dunia kerja.

Untuk mengatasi masalah ini, akhirnya dirancang buku ilustrasi yang bertujuan mempermudah dan memperjelas pesan mengenai pentingnya mengenali kepribadian diri dan memahami 4 jenis kepribadian berdasarkan teori Hippocrates-Galenus. Pemilihan buku ilustrasi karena memiliki fungsi untuk menggantikan uraian secara verbal dan naratif dimana dapat menampilkan visual secara konkrit untuk mengarahkan pola pikir dan imajinasi pembaca, serta dapat menarik perhatian seseorang karena memberikan pandangan baru yang menggambarkan bentuk suatu objek. Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk (Putra, 2012). Oleh karena itu, penggunaan media buku ilustrasi menjadi solusi yang baik untuk menginformasikan kepribadian untuk remaja. Gambar ilustrasi menggunakan teknik vektor dengan ilustrasi manga yang memudahkan pembaca dalam menangkap informasi yang disajikan ke dalam buku dan dengan bentuk ini dapat membantu para pembaca untuk berimajinasi sesuai dengan isi materi yang ada. Pembaca dapat mempelajari kepribadian dasar manusia dengan tampilan visual yang lebih menarik dan media ilustrasi yang juga mampu meningkatkan imajinasi remaja, serta tampilan visual yang atraktif untuk membangun minat baca remaja.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif. Pengumpulan data primer dilakukan dengan teknik wawancara. Wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden (Hartono, 2018). Wawancara ini dilakukan dengan Ibu Ester Puspitaningtias, S. Pd. selaku guru BK di SMAK Santo Yusup Surabaya. Ibu Ester mengatakan bahwa kepribadian mempengaruhi kecenderungan seseorang bereaksi terhadap sesuatu. Jadi, ketika kita memahami

akan kepribadian dari diri kita maka otomatis kita juga akan lebih memahami kemampuan apa yang harus kita tingkatkan, terutama bagaimana caranya agar bisa meningkatkan potensi diri. Kemudian, bagaimana cara mengantisipasi kelemahan yang ada serta mengenal diri sendiri (kekuatan dan kelemahan diri sendiri) kita jadi bisa fokus mengoptimalkan kelebihan dan mengantisipasi kelemahan yang ada. Selain melakukan wawancara, penulis juga melakukan pengumpulan data dari hasil observasi serta sumber lainnya seperti sumber jurnal, buku, dan internet. Media utama yang digunakan dalam proses perancangan karya ini adalah buku ilustrasi.

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam pembuatan buku ilustrasi ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahap 1: Tahap riset, pada tahapan ini penulis mengumpulkan berbagai data terkait kepribadian dasar.
2. Tahap 2: Tahap perencanaan, pada tahap ini penulis akan membuat sketsa kasar secara manual.
3. Tahap 3: Tahap perancangan digital, pada tahap ini penulis akan melakukan proses digitalisasi dari sketsa yang sudah dibuat dari buku.
4. Tahap 4: Tahap cetak, pada tahap ini peneliti mencetak seluruh komponen desain yang telah dibuat dan disetujui.

Kajian Teoritis

Pengertian Kepribadian

Kepribadian adalah bagian dari diri manusia yang membuat seseorang mempunyai sikap dan sifat tertentu. Faktor genetik mempunyai pengaruh terhadap karakteristik kepribadian tertentu, namun lingkungan adalah hal dominan yang nantinya akan membentuk kepribadian seseorang. Menurut psikolog Hari Imam Wahyudi, S.Psi, CHt dalam Dewangga, R. (2020:74) kepribadian adalah bagian dari manusia yang membuat seseorang mempunyai sikap dan sifat tertentu. Faktor genetik mempunyai pengaruh terhadap karakteristik kepribadian tertentu, namun lingkungan adalah hal dominan yang nantinya akan membentuk kepribadian seseorang. Setiap individu memiliki karakteristik yang unik yang berbeda antara satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut dapat disebabkan oleh lingkungan, keturunan, dan situasi kondisi lainnya. Ketiga hal tersebut akan berpengaruh pada perbedaan pola pikir, emosi, perilaku, dan cara berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu cara untuk mempelajari karakter seseorang adalah melalui pengelompokan tipe kepribadian. Kepribadian bisa berwujud pola sifat atau watak dan karakter unik yang dimiliki setiap individu. Setiap individu memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Mengenai hal itu akan dijabarkan menjadi empat bagian

di antaranya: sanguinis, melankolis, koleris dan plegmatis.

Manusia memiliki empat macam sifat yang didukung oleh keadaan konstitusional berupa cairan-cairan yang ada di dalam tubuhnya, yaitu: sifat kering terdapat dalam *chole* (empedu kuning), sifat basah terdapat dalam *melanchole* (empedu hitam), sifat dingin terdapat dalam *phlegma* (lendir), dan sifat panas terdapat dalam *sanguis* (darah). Keempat cairan tersebut terdapat di dalam tubuh dengan proporsi tertentu. Jika proporsi cairan-cairan tersebut di dalam tubuh berada dalam keadaan normal, maka individu akan normal atau sehat, namun apabila keselarasan proporsi tersebut terganggu maka individu akan menyimpang dari keadaan normal atau sakit (Koeswara, 2008). Hippocrates-Galenus membagi tipe kepribadian menjadi 4 kelompok besar dengan fokus pada cairan tubuh yang mendominasi dan memberikan pengaruh kepada individu tersebut. Berikut adalah pembagian tipe kepribadian berdasarkan tipologi Hippocrates-Galenus:

1. Sanguin (Darah)

Cairan yang lebih dominan dalam tubuh yaitu cairan sanguin. Orang yang dominan memiliki sanguin adalah orang yang memiliki tipe kepribadian yang khas. Mereka memiliki sifat sedikit seperti anak-anak. Tipe sanguin biasanya tidak menemukan masalah dalam kehidupan sosialnya karena mudah bergaul dan akrab walau dengan orang-orang yang baru dikenal. Sanguin sangat suka bicara, gampang untuk mengikuti sebuah kelompok. Di balik sisi positifnya, individu bertipe kepribadian sanguin memang agak susah untuk berkonsentrasi pada suatu hal, ia juga egois, pelupa, suka terlambat, dan seringkali membuat satu hal kecil menjadi besar. Meskipun sanguin bukan menjadi seorang pemimpin dalam sebuah kelompok, namun sanguin biasanya ingin tampil lebih mencolok ketimbang anggota kelompok lainnya.

2. Koleris (Empedu Kuning)

Manusia dengan kepribadian koleris memiliki kemampuan memimpin yang bagus karena bisa dengan mudah mengambil sebuah keputusan. Orang-orang koleris memiliki tujuan yang baik untuk masa depan serta selalu produktif dan dinamis. Koleris pun adalah pribadi yang menyukai kebebasan dan selama hidupnya akan selalu bekerja keras. Hanya saja, tipe koleris suka memerintah karena sifat kepemimpinannya, susah untuk mengalah, menyukai pertentangan, mudah terpancing emosi, tidak mudah untuk disuruh sabar, dan termasuk tipe yang keras kepala karena kemauannya yang keras.

3. Melankolis (Empedu Kuning)

Individu dengan pribadi melankolis adalah

tipe manusia yang memiliki sifat analitis, suka memperhatikan orang lain, perfeksionis, hemat, tidak begitu menyukai perhatian, serius, artistik, sensitif, dan senantiasa rela berkorban. Hanya saja tipe pribadi melankolis biasanya berfokus pada sebuah cara atau proses ketimbang tujuan. Mereka yang melankolis pun kurang bisa menyuarakan opininya, seringkali juga memandang masalah dari sisi buruknya, serta kurang mampu bersosialisasi dengan baik. Banyak orang yang melankolis berbakat menjadi seorang pengusaha yang hebat dan sukses.

4. Plegmatis (Cairan Lendir)

Plegmatis adalah jenis kepribadian individu yang selalu cinta damai dengan menjadi netral dalam segala kondisi konflik tanpa ingin memilih kubu. Dalam kehidupan sosialnya, individu plegmatis akan lebih senang menjadi pendengar yang baik daripada sebagai pelaku cerita. Manusia berkepribadian plegmatis mempunyai selera humor yang bagus walau sarkastik (sifat humor yang menyinggung atau mengejek), menyukai keteraturan, mudah bergaul, serta suka mencari jalan pintas. Individu ini juga tidak suka dipaksa, suka menunda sesuatu hal dan memiliki antusias yang kurang terhadap hal-hal baru.

Pengertian Remaja

Remaja adalah istilah yang mengacu pada periode perkembangan manusia antara masa kanak-kanak dan dewasa. Rentang usia remaja dapat bervariasi tergantung pada konteks, budaya, dan definisi yang digunakan, tetapi biasanya berkisar antara 12 hingga 18 tahun. Masa remaja dapat menjadi masa yang menantang, tetapi juga merupakan masa di mana individu mulai membentuk kepribadian dan mengembangkan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menjadi dewasa. Adanya perilaku sikap dan nilai-nilai sepanjang masa remaja menunjukkan perbedaan awal masa remaja yaitu kira-kira dari usia 13 tahun – 16 tahun atau 17 tahun usia saat seorang remaja memasuki sekolah menengah. Masa remaja awal yang dimulai dari umur 12-15 tahun, masa remaja pertengahan dari umur 15-18 tahun, dan masa remaja akhir dari umur 18-21 tahun (Monks dan Haditono, 2002). Piaget (dalam Hurlock, 1990) menyatakan secara psikologi masa remaja adalah masa saat individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa. Usia remaja adalah saat anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan berada dalam tingkatan yang sama, atau paling tidak sejajar. Saat memasuki usia dewasa ini, kita akan menemukan banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas. Sementara itu, menurut Monks dan Haditono, (2002) menyatakan bahwa masa remaja

dimulai dari usia 12 – 21 tahun. Selanjutnya, untuk remaja Indonesia kita menggunakan batasan usia 11 – 24 tahun dan belum menikah. Kesimpulan berdasarkan sumber-sumber di atas adalah yang dimaksud dengan remaja adalah setiap individu yang berada pada rentang usia 12 – 21 tahun.

Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah gambaran yang dibuat untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran berupa ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan dalam sebuah gambar. Menurut Drs. RM. Soenarto disebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya. Kata ilustrasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *illustration* yang artinya gambar, foto, atau lukisan. Gambar ilustrasi merupakan gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga dapat menghiasi ruang kosong. Contoh tersebut misalnya dapat kita jumpai dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Menurut Kusrianto Adi (2007) dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto.

Pengertian Buku Ilustrasi

Menurut Hunt dalam Sugihartono (2015: 1101) buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata. Dalam kasus itu, gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi. Buku Ilustrasi sendiri merupakan salah satu elemen yang penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku ini. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi ketika membaca buku ini, sehingga diharapkan pembaca tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang membosankan. Kesimpulan dari berbagai penjelasan mengenai pengertian buku Ilustrasi di atas dikatakan bahwa buku Ilustrasi adalah buku yang memberikan hiburan melalui gambar agar pembaca lebih bisa memahami isi cerita dan tidak bosan. Kesan nyata yang ditampilkan pada buku Ilustrasi menjadikan cerita lebih jelas dan menarik untuk dibaca.

Teori Layout

Layout pada dasarnya merupakan tata letak suatu elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam

media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Rustan (2009:138), layout juga merupakan upaya untuk menentukan suatu tata letak yang sesuai dengan estetika suatu bidang yang disusun. Buku yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya* kembali berisikan tentang layout hal berkaitan dengan elemen-elemen yang ada di dalam layout. Elemen-elemen ini memiliki tujuan dalam menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta melahirkan kenyamanan ketika membacanya. Selain itu, kemudahan dalam mencari informasi juga diperlukan dalam sebuah layout terkait dengan navigasi dan estetika (Rustan, 2009;27). Rustan membagi elemen layout menjadi beberapa bagian yaitu: elemen teks, elemen visual, invisible element, negative space, visual hierarchy, gestalt.

Teori Warna

Warna dalam desain adalah bagian yang memiliki peran penting untuk menjadi pembeda serta menjadi simbol suatu bentuk visual. Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar sebuah warna di antaranya adalah *hue* (spektrum warna), *saturation* (nilai kepekatan), dan *lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang). Disadari atau tidak, warna juga memiliki peran penting bagi kita untuk pengambilan keputusan, misalnya dalam membeli suatu barang. Warna juga dapat memberikan efek psikologis secara mental dan emosionalnya bagi manusia (Adi Kusrianto, 2007:46). Dari pandangan psikologis, warna merupakan *extrovert* yang lebih banyak mempengaruhi manusia daripada hanya sekedar bentuknya saja.

Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu sehingga dapat membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan saat membaca. Menurut Sihombing (2001) dalam buku *Tipografi dalam Desain Grafis*, tipografi memainkan peranan yang sangat penting dalam keberhasilan bentuk komunikasi visual, baik sebagai unsur utama maupun pelengkap. Tipografi juga bisa menjadi inti gagasan suatu komunikasi grafik dan huruf yang menjadi satu-satunya “visualisasi” yang efektif. Secara umum, tipografi diartikan sebagai seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf, dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya. Tipografi sangat berperan penting dalam dunia desain. Tipografi berfungsi sebagai pelengkap dalam desain agar dapat menjelaskan konsep dan ilustrasi sebuah desain. Tipografi memiliki peran sebagai alat untuk mengomunikasikan informasi dari halaman kepada

pengamat atau pembaca. Kurangnya perhatian dan pengetahuan mengenai tipografi dapat berdampak pada minimnya daya komunikasi suatu desain.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan buku ilustrasi *Deteksi Kepribadian Diri: Kenali Diri untuk Maksimalisasi Potensi* ditujukan untuk remaja kelas 3 SMA agar remaja dapat memahami kepribadian dasar manusia dan meningkatkan potensi diri mereka, diharapkan dengan adanya buku ilustrasi *Deteksi Kepribadian Diri* ini dapat menjadi gambaran bagi remaja untuk mengenal kepribadian dasar manusia untuk meningkatkan potensi diri. Media utama menggunakan media cetak yakni buku ilustrasi yang terdiri dari satu seri, berikut adalah proses desain media buku ilustrasi.

Judul Buku

Judul buku ilustrasi yang digunakan adalah *Deteksi Kepribadian Diri* dengan sub judul “Kenali Diri untuk Maksimalisasi Potensi”. Kurangnya media atau sumber informasi tentang kepribadian dasar dapat mempengaruhi pemahaman mereka tentang hal ini. Tanpa sumber informasi yang tepat, remaja mungkin tidak mengetahui kekuatan atau kelemahan mereka, atau bahkan tidak menyadari bahwa hal tersebut penting untuk pengembangan diri mereka. Oleh karena itu, penggunaan judul tersebut diharapkan dapat mendeskripsikan apa yang ada dalam buku ilustrasi ini.



Gambar 1. Judul Buku
Sumber: Swarnam, 2024

Karakter

Pembuatan karakter yang ada pada buku ilustrasi ini terdiri dari 4 karakter utama yang masing-masing karakter mewakili satu kepribadian di antaranya kepribadian melankolis dan plegmatis yang diwakili oleh karakter wanita dan kepribadian sanguinis dan koleris yang diwakili oleh karakter pria. Desain karakter dibuat menggunakan seragam sekolah karena disesuaikan dengan target audiens yang merupakan remaja SMA. Sumber tokoh atau karakter ini berasal dari dokumentasi pribadi Media Utama. Media

Utama memiliki ilustrasi yang atraktif yang menarik perhatian pembaca. Dengan langkah ini diharapkan dapat membantu remaja untuk mengimajinasikan isi dari materi di dalam buku. Media utama buku ilustrasi ini memiliki ukuran landscape A4 (29,7 x 21cm).



Gambar 2. Karakter
Sumber: Swarnam, 2024

Media Utama

Media utama memiliki ilustrasi yang atraktif yang menarik perhatian pembaca. Dengan adanya buku ini diharapkan dapat membantu remaja untuk mengimajinasikan isi dari materi di dalam buku. Media utama buku ilustrasi ini memiliki ukuran landscape A4 (29,7 x 21cm). Media utama ini terdiri dari 1 seri buku yang membahas tentang kepribadian dasar manusia untuk meningkatkan potensi diri. Alur dan isi buku pada karya ini yang dijelaskan per halaman secara detail diharapkan dapat membantu penggambaran yang nantinya akan dibuat sketsa buku yang lebih terstruktur. Gambar 3 Hasil Buku Ilustrasi
Sumber: Swarnam, 2024

Tabel 1. Pemetaan Materi Media Utama

No	Media	Ukuran	Jumlah Halaman
1	Halaman III	Kata Pengantar	1
2	Halaman V	Daftar Isi	1
3	Halaman 1	Pengenalan Teori Kepribadian Hippocrates	1
4	Halaman 2	Definisi kepribadian	1
5	Halaman 3	Mengenali Kepribadian Menurut Teori Hippocrates (Melankolis, Koleris, Sanguinis, Plegmatis)	8
6	Halaman 11	Dampak Kepribadian Pada Kemampuan Dan Potensi Individu (Melankolis)	2
7	Halaman 13	Dampak Kepribadian Pada Kemampuan Dan Potensi Individu (Koleris)	2
8	Media	Dampak Kepribadian Pada Kemampuan Dan Potensi Individu (Sanguinis)	2
9	Halaman 17	Dampak Kepribadian Pada Kemampuan Dan Potensi Individu (Plegmatis)	2
10	Halaman 19	Memahami Kepribadian Untuk Memaksimalkan Potensi Diri	1
11	Halaman 20	Dampak Jika Tidak Memahami Kepribadian Manusia	5
12	Halaman 24	Kepribadian Apa Yang Kalian Miliki ?	1
13	Halaman 25	Melankolis	5
14	Halaman 30	Koleris	5
15	Halaman 35	Sanguinis	5
16	Halaman 40	Phlegmatis	5
17	Halaman 45	Cara Menentukan Minat Dan Bakat	2
18	Halaman 47	Memilih Karir Dan Jurusan Kuliah Sesuai Minat Dan Bakat	4
19	Halaman 51	Cara Meningkatkan Potensi Diri	1
20	Halaman 52	Cara Mengatasi Kelemahan Berdasarkan Tipe Kepribadian	4
21	Halaman 56	Membangun Hubungan Interpersonal Yang Baik Berdasarkan Tipe Kepribadian	5
22	Halaman 60	Penutup	1
23	Halaman 61	Tentang Penulis	1
24	Halaman 63	Daftar Pustaka	1

Sumber: Swarnam, 2024



Gambar 3. Hasil Buku
Sumber: Swarnam, 2024



Gambar 4. Isi Buku Ilustrasi
Sumber: Swarnam, 2024

Media Pendukung

Media Pendukung digunakan untuk menunjang media utama yakni buku ilustrasi. Media pendukung memiliki kesan warna dan ilustrasi yang atraktif sehingga dapat menarik perhatian pembaca.

Tabel 2. Spesifikasi Media Pendukung

No	Media	Ukuran	Keterangan
1	Tumbler	28 x 6,4 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
2	Poster	29,7 x 42,0 cm	Memiliki fungsi sebagai media promosi buku ilustrasi.
3	Casing Handphone	159.6 x 74.8 x 8.1 mm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
4	Gantungan Kunci	4 x 4 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
5	Totebag	30 x 40 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
6	X - Banner	60 x 160 cm	Memiliki fungsi sebagai media promosi buku ilustrasi.
7	Notebook	15 x 21 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
8	Kaos	XL	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
9	Masker	8 x 11 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
10	Instagram	1080 x 1080 px	Memiliki fungsi sebagai media promosi buku ilustrasi

Sumber: Swarnam, 2024



Gambar 5. Hasil Media Pendukung

Sumber: Swarnam, 2024

Simpulan

Media buku ilustrasi sebagai media pengenalan kepribadian dasar manusia untuk meningkatkan potensi diri. Buku ilustrasi ini menjadi sarana yang efektif bagi target audiens, serta dapat menjadi sarana pembelajaran bagi remaja. Perancangan buku ilustrasi merupakan solusi sebagai media baru yang dapat mempermudah informasi dengan menampilkan visual secara konkrit untuk mengarahkan pola pikir dan imajinasi pembaca. Buku ilustrasi ini terdiri dari 1 seri yang menjelaskan macam - macam kepribadian dasar manusia dan bagaimana meningkatkan potensi diri dengan memahami kepribadian manusia yang berbeda-beda. Dengan hadirnya buku ini diharapkan seseorang, khususnya remaja dapat mempelajari kepribadian dasar manusia yang kelak seorang remaja tentu akan menjadi calon generasi penerus bangsa. Oleh sebab itu, seorang remaja harus dapat lebih memaksimalkan potensi diri mereka masing-masing.

Daftar Referensi

- Hurlock, Elizabeth. 1990. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan dalam Suatu Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Dewangga, R.,dkk. 2020. *Perancangan Buku Interaktif Tentang Pengenalan Kepribadian Berjudul "Saya Ini"*. Jurnal Selaras Rupa. Vol.1, No.1, pp.73-82.
- Efendi, M. Y. 2007. *Quranic Quotient*. Jakarta: Qultum Media.
- Hartono, M Jogiyanto. 2018. *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Andi. Koeswara, E. 2008. *Agresi manusia*. Bandung: PT Eresco.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Monks, FJ, Knoers, A.M.P, Haditono, S.R.2002. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Putra, Antonius Natali. 2012. "Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong". Diakses melalui: <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-24159-3404100104-Chapter1.pdf>. pada Kamis 6 Agustus 2018 pada pukul 19.30 WIB.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Editor Wagiono Sunarto. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada*. Humaniora. Vol. 5, No. 2, pp.561- 570.
- Soenarto. 1979. "Ilustrasi dalam Pendidikan Seni Rupa". Seminar Guru-guru Seni Rupa. Yogyakarta.
- Sugihartono, Ryan Pratama. 2015. "Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak". ISSN : 2355-9349. Jurnal e-Proceeding of Art&Design : Vol.2, No.3, Desember 2015: 1099-1108.