



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebelum menjadi manusia dewasa, setiap orang akan mengalami masa transisi diantara masa anak-anak dan dewasa yang disebut dengan masa remaja. Pada masa ini manusia mengalami banyak perubahan sebagai proses pendewasaan baik secara biologis, psikologis, maupun sosial (Sofia & Adiyanti, 2013 dalam Firdaus, 2018). Menurut World Health Organization (WHO), remaja adalah mereka yang berada pada rentang usia 12-24 tahun. Sedangkan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), remaja adalah mereka yang berada pada rentang usia 10-24 tahun dan belum menikah. Secara lebih lengkap Allen & Waterman (2019), membagi masa remaja ke dalam 3 tahapan yaitu: *early adolescence* atau masa remaja awal (usia 10-13 tahun), *middle adolescence* atau masa remaja pertengahan (usia 14-17 tahun) dan *late adolescence* atau masa remaja akhir (usia 18-21 tahun dan bahkan bisa mencapai usia 25 tahun).

Masa remaja juga dianggap sebagai masa labil seseorang dimana semua informasi dari luar dapat diterima dengan sangat mudah tanpa pemikiran panjang. Di masa ini, remaja sedang berusaha untuk mencari identitas atau jati dirinya (Hurlock, 2011). Soetjiningsih (2004) mengatakan bahwa pembentukan identitas remaja dipengaruhi oleh lingkungan sosial salah satunya meliputi *significant other*. *Significant other* adalah orang-orang yang dikagumi atau diidolakan oleh remaja karena memiliki nilai-nilai yang dianggap ideal bagi perkembangan dirinya. Remaja sering meniru kebiasaan idolanya mulai dari cara berpakaian hingga perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Santrock (dalam Faujiah, 2018) juga menyatakan bahwa perilaku remaja sangat dipengaruhi oleh orang lain. Mereka cenderung mencari contoh dari orang lain yang dianggap menarik dan dapat membuat mereka lebih dihargai.

Indonesia memiliki banyak tokoh muda yang tidak hanya menarik tetapi juga dapat menjadi contoh yang baik bagi remaja dalam berperilaku. Tidak sedikit dari mereka yang telah berhasil meraih prestasi skala internasional dan mengharumkan nama Indonesia di usia muda. Seperti contohnya Ifandi Khainur yang berhasil masuk daftar pemuda inspiratif Forbes 30 Under 30 di usia 23 tahun karena berhasil mendirikan *startup* pendidikan bernama satu persen yang berdampak bagi banyak orang. Namun sayangnya, banyak dari tokoh tersebut yang kurang dikenal atau bahkan tidak diketahui oleh remaja. Ada juga beberapa tokoh yang diketahui saat berprestasi dan mengharumkan nama Indonesia, tetapi lama-kelamaan malah terlupakan. Padahal dibalik prestasi mereka ada kisah perjuangan yang menarik dan dapat bermanfaat bagi remaja. Menurut Karunia (dalam Rasjid 2013), perjuangan tokoh idola memang dapat menjadi inspirasi dan membangkitkan semangat remaja. Remaja bisa merasa lebih percaya diri dan memiliki kekuatan lebih untuk menghadapi berbagai masalah.

Melihat adanya kepentingan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh muda inspiratif dari Indonesia kepada remaja, maka penulis akan melakukan perancangan media informasi yaitu buku biografi. Buku dipilih karena dapat menyajikan informasi yang lebih kompleks dan lengkap (Nadin & Ikhtiono, 2019). Selain itu, menurut laporan The Digital Reader (dalam Santoso, 2020), pembelian buku cetak masih lebih tinggi dibandingkan dengan pembelian *e-book* karena pembaca lebih nyaman membaca buku cetak daripada *e-book*. Penulis akan merancang buku ilustrasi biografi tokoh muda inspiratif dari Indonesia. Biografi adalah riwayat atau cerita kehidupan seseorang yang dituangkan dalam bentuk tulisan (Istiqomah, 2015). Biografi memuat fakta, memiliki konflik masalah, dan memuat sejarah kehidupan seseorang. Dengan adanya perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi remaja Indonesia dan tokoh-tokoh inspiratif tersebut tidak terlupakan.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku ilustrasi biografi tokoh muda inspiratif Indonesia yang efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Demografis
 - a. Usia: 16-24 tahun (masa remaja pertengahan dan akhir)
 - b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - c. Pendidikan: SMA, Mahasiswa, S1
 - d. Status: Belum menikah.
2. Geografis: Pulau Jawa, terutama di Jawa Barat dan DKI Jakarta.

Berdasarkan hasil Susenas tahun 2019 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik, jumlah anak muda di Indonesia diperkirakan sebanyak 64,19 juta jiwa atau seperempat dari jumlah seluruh penduduk Indonesia. Persentase anak muda di perkotaan lebih tinggi dibanding di pedesaan. Menurut wilayah, distribusi anak muda di Indonesia lebih terkonsentrasi di Pulau Jawa sebanyak 52,28% dari seluruh pemuda di Indonesia. Jumlah penduduk tertinggi berada di Jawa Barat sebanyak 48,27 juta jiwa. Jika dilihat dari kualitas pendidikan pemuda di tahun 2019, hampir seluruh pemuda Indonesia bisa membaca dan menulis. Satu dari empat pemuda di Indonesia sedang berada di bangku sekolah dengan angka partisipasi sekolah (APS) pada kelompok usia 16-18 tahun sebanyak 73,36% dan kelompok usia 19-24 tahun sebanyak 25,21%.

3. Psikografis

- a. Remaja yang mempunyai rasa ingin tahu tinggi.
- b. Remaja yang ingin mengembangkan diri.
- c. Remaja yang butuh motivasi dalam bertindak.
- d. Remaja yang memilih metode visual sebagai bacaan.

- e. Remaja yang masih labil dan membutuhkan teladan dalam bertindak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang buku ilustrasi biografi tokoh muda inspiratif dari Indonesia yang efektif dan efisien.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penulisan Tugas Akhir ini yang penulis harapkan adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Bagi Penulis

Dapat membantu melatih keterampilan dalam menulis suatu karya ilmiah dan juga menjadi sarana untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama menempuh studi di perguruan tinggi.

- b. Manfaat Bagi Pembaca

Dapat menjadi referensi penulisan karya ilmiah lain dan dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai tokoh muda inspiratif dari Indonesia.

- c. Manfaat Bagi Universitas

Dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan dan dapat menjadi bahan referensi di perpustakaan Universitas Media Nusantara bagi mahasiswa lain.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA