

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Buku Ilustrasi

Berdasarkan penjelasan Landa (2014) desain merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan atau sebuah informasi kepada audiens melalui representasi visual dari sebuah ide yang menggunakan penciptaan, pemilihan dan penyusunan elemen visual.

2.1.1 Prinsip Desain

Penjelasan prinsip desain menurut Landa (2013) pada buku “*Graphic Design Solution*” merupakan panduan untuk menghasilkan sebuah karya. Prinsip desain yang dihasilkan dapat berupa komunikasi dan penyampaian informasi yang lebih baik. Prinsip desain dibagi menjadi 5, yaitu:

2.1.1.1. *Format*

Parameter hitungan batasan dari sebuah bidang, alas, atau *subtract* pada sebuah desain. Format bisa berupa selebaran kertas, layar *gadget*, billboard, dan lainnya. Beberapa format memiliki ukuran yang standard.



Gambar 2.1 Contoh *Format* Buku

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/72179351/pesni-kitov-illjustracii-k-detskoj-knige>

2.1.1.2. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah kestabilan yang diciptakan pada berat visual dan komposisi elemen yang berbau dengan merata. Sebuah desain dengan keseimbangan, maka desain tersebut telah membentuk sebuah *harmony* yang menarik orang untuk melihat.



Gambar 2.2 Contoh *Balance* pada Buku

Sumber: <https://www.presentandcorrect.com/collections/read/products/1000-things>

2.1.1.3. *Visual Hierarchy*

Bertujuan untuk mengorganisir sebuah informasi. Tata letak elemen sebuah desain grafis akan menuntun audiens dalam melihat desain yang sesuai pada urutan yang paling utama untuk dilihat pertama, kedua, dan ketiga. Pada hirarki visual diperlukan empasis yang akan membantu audiens agar fokus pada hal utama dalam sebuah desain.



Gambar 2.3 Contoh *Visual Hierarchy*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/69093637/An-Introduction-to-Expressive-Lettering>

2.1.1.4. *Rhytym*

Sebuah pengulangan konsisten dan sebuah ritme kuat yang membantu pembaca untuk melihat keseluruhan halaman. Seperti musik, ritme dapat dipercepat ataupun diperlambat. Ritme diperlukan untuk memunculkan sebuah aliran visual yang berhubungan dari suatu halaman dengan halaman lainnya.

2.1.1.5. *Unity*

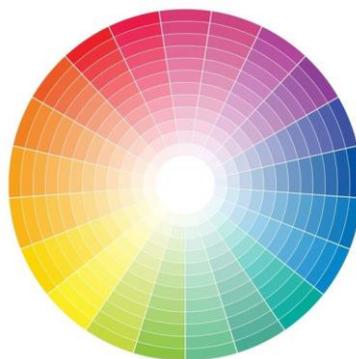
Menurut Landa (2014), dalam desain membutuhkan kesatuan untuk menghasilkan karya yang teratur, terhubung, dan dapat dilihat sebagai satu kesatuan yang sudah diorganisir. *Unity* mempersatukan dan memudahkan pembaca agar mengerti dan ini menjadi bergantung pada *gestalt* pada penekanan empasis yang menekankan persepsi pada suatu keutuhan.

2.1.2 Elemen Desain Perancangan Buku Ilustrasi

Menurut penjelasan Matulka (2008), elemen desain adalah keseluruhan komposisi suatu karya. Berikut elemen desain diantaranya:

2.2.1.1. *Color*

Color atau warna sebagai elemen desain untuk menyampaikan suasana hati, pengaturan, dan tema. Menurut Matulka (2008) penggunaan warna sangat penting untuk ciri khas gaya visual.

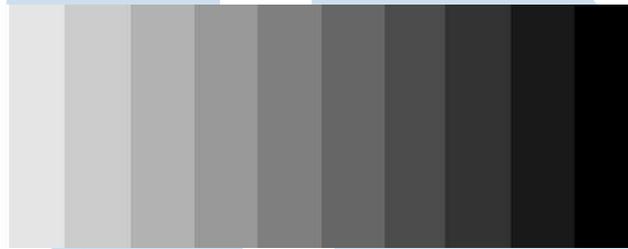


Gambar 2.4 Contoh *Color*

Sumber: <https://inspireddecorator.com/color-wheel-guide/>

2.2.1.2. *Value*

Value atau nilai merupakan terang atau gelapnya suatu warna. Nilai digunakan untuk menunjukkan sebuah kedalaman, volume dari sebuah karya.



Gambar 2.5 Contoh *Value*

Sumber: <https://cesarcordova.com/fotos.html>

2.2.1.3. *Lines*

Garis untuk menyampaikan sebuah makna dan menggiring atau memandu mata saat membaca. Garis juga memiliki tujuan yang berbeda, garis dapat digambarkan dengan berbagai macam bentuk seperti tebal atau tipis, utuh atau putus-putus, lurus, melengkung atau bergerigi. Garis menciptakan sebuah nilai dalam gambar, menambahkan kedalaman, bentuk dan tekstur.



Gambar 2.6 Contoh Garis pada Gambar

Sumber: <https://twitter.com/horikouhorikou/status/949292100381650944>

2.2.1.4. *Perspective*

Sudut pandang merupakan sebuah posisi atau sudut mana pada gambar yang dilihat. Adanya perspektif pada gambar dapat memberikan ilusi kedalaman dari sudut pandang tertentu.



Gambar 2.7 Contoh Perspektif pada Gambar
Sumber: shannonassociates.com

2.2.1.5. *Shape*

Sebuah bentuk dapat menjelaskan secara rinci karakter dan latar, bentuk juga dapat terlihat nyata dan mudah dikenali, atau dapat dilihat distorsi dan abstrak.



Gambar 2.8 Contoh Bentuk pada Gambar
Sumber: <https://rawcolor.nl/project/?id=257&type=assignment>

2.2.1.6. *Space*

Space atau ruang berfungsi sebagai efek tiga dimensi atau rasa kedalaman pada permukaan yang bersifat dua dimensi, dapat menggunakan berbagai macam objek seperti yang bertumpang tindih, ukuran relatif, dan posisi pada gambar. Ruang juga adalah sebuah ilusi pada gambar yang membuat gambar tersebut memiliki sebuah kedalaman.

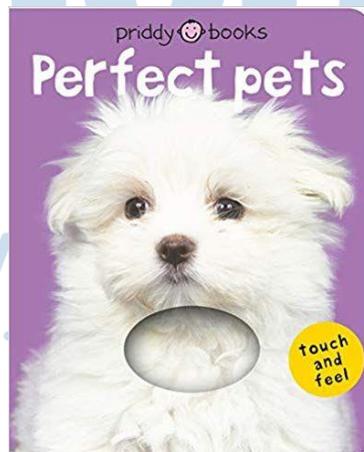


Gambar 2.9 Contoh *Space* pada Buku

Sumber: https://style.ehonnavi.net/ehon/staffletter/2017/02/27_015

2.2.1.7. *Texture*

Tekstur pada sebuah buku ilustrasi dapat menambahkan kesan nyata pada sebuah objek tertentu, serta dorongan untuk menggapai dan menyentuh gambar. Tekstur pada ilustrasi dapat digambarkan dan dirasakan secara fisik.



Gambar 2.10 Contoh Tekstur pada Buku

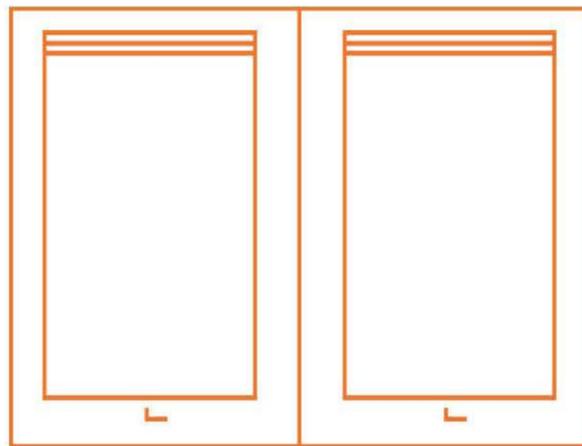
Sumber: amazon.com

2.1.3 Grid Perancangan Buku Ilustrasi

Berdasarkan teori Tondreau (2019) menjelaskan bahwa *grid* merupakan sebuah ruang yang terorganisir dan mendukung berbagai macam jenis komunikasi. *Grid* juga berfungsi untuk menjaga kerapian dan agar tidak terlihat menonjol. Berikut struktur dasar *grid*, diantaranya:

a. *Single Column Grid*

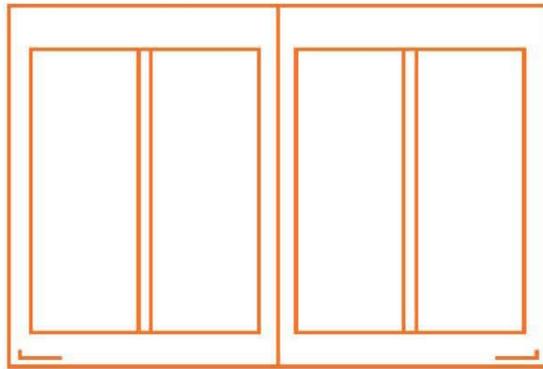
Secara umum digunakan untuk kalimat yang berkelanjutan atau cukup panjang, seperti esai, berita, dan buku. Ciri utama pada bagian atas halaman atau lebar halaman adalah kolom pada teks.



Gambar 2.11 *Single Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

b. *Two Column Grid*

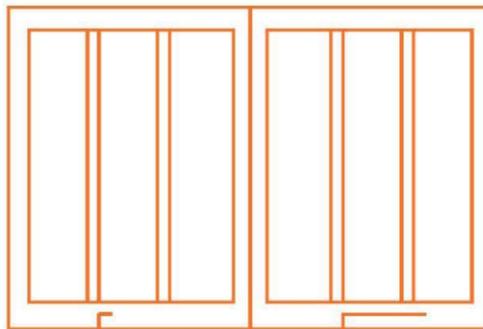
Dapat digunakan sebagai mengatur banyaknya teks atau mengajukan macam-macam informasi pada bagian atau kolom yang tidak beraturan. *Two column grid* juga dapat disusun dengan lebar kolom yang sama maupun berbeda. Proporsi idealnya adalah ketika satu kolom lebih luas dari kolom yang lain, kolom yang luas ini merupakan ukuran yang lebih luas dua kali lipat atau kelipatannya.



Gambar 2.12 *Two Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

c. *Multicolumn Grid*

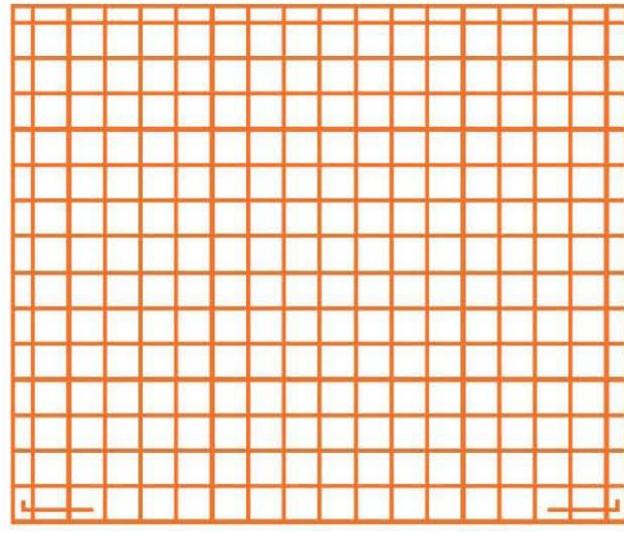
Mampu memberikan fleksibilitas yang tinggi daripada *single column grid*. Kombinasi beberapa kolom dengan variasi lebar dan berfungsi untuk media majalah dan website



Gambar 2.13 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

d. *Modular Grid*

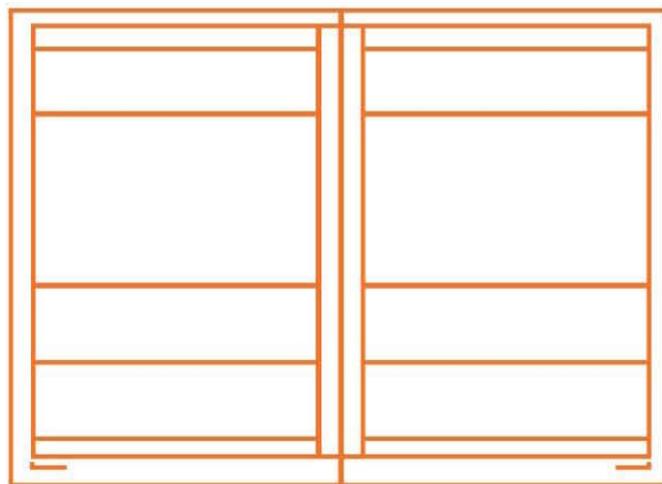
Modular grid adalah yang terbaik untuk mengatur suatu informasi yang rumit seperti yang terdapat pada koran, kalender, grafik, dan tabel. Pada *grid* ini menyatukan kolom vertikal dan horizontal, yang dapat mengatur struktur potongan ruang yang lebih kecil.



Gambar 2.14 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

e. *Hierarchical Grid*

Membagi halaman menjadi beberapa zona. Banyak *hierarchical grid* disusun dari *horizontal column*. Digunakan saat merancang tata letak tidak sesuai dengan kriteria dari jenis *grid* lainnya.



Gambar 2.15 *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2.2 Buku Ilustrasi

Menurut Hunt pada jurnal Sugihartono (2015:1101), buku ilustrasi merupakan buku yang di dalamnya mengkombinasikan antar tulisan dengan

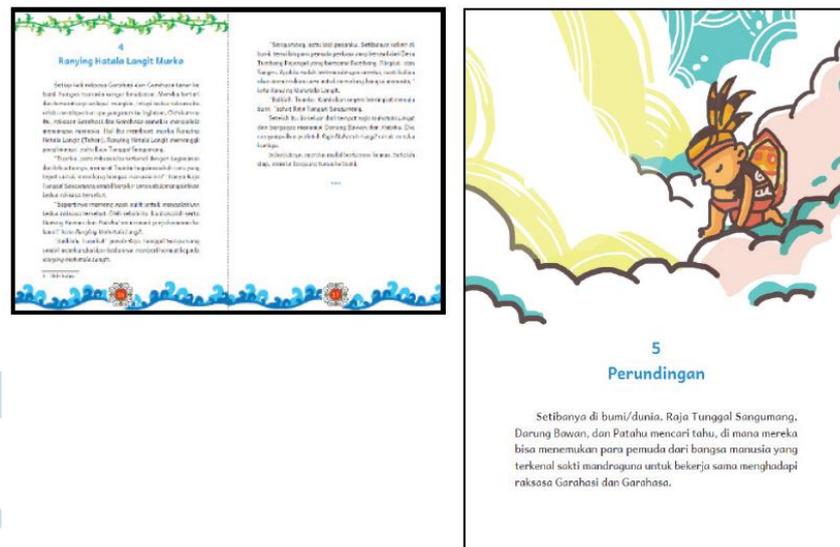
gambar ilustrasi yang memberikan dugaan jika gambar berkomunikasi langsung daripada kata-kata, karena dengan gambar pembaca mudah untuk paham dengan isi teks dan memberikan jalan imajinasi.

2.2.1 Ilustrasi

Menurut Ghozalli (2020), ilustrasi merupakan seluruh jenis dan bentuk ciptaan yang dihasilkan, dituangkan, serta dikreasikan oleh pencipta gambar dengan teknik, baik secara manual, digital, media kombinasi, maupun teknik-teknik kreatif yang nantinya dihasilkan dikemudian hari. Berikut jenis-jenis buku cerita anak berupa penjelasan perbedaan secara pokoknya:

1) *Storybook*

Sama dengan cerita pendek dan novel, tulisan mendominasi cerita dan ilustrasi hanya penghias, penambahan, dan memvisualisasikan tulisan atau penambah keterangan yang sesuai dengan teks. Pada *storybook*, tulisan mudah sekali dibaca dan dipahami dengan tidak melihat gambar, karena pada teks sudah ada penjelasan atau ilustrasi dalam bentuk teks.

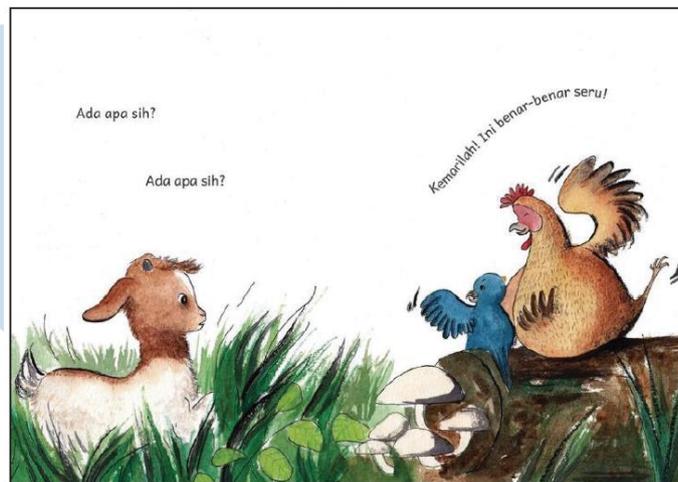


Gambar 2.16 *Storybook*
Sumber: Ghozalli (2020)

U N
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2) *Picture Book*

Picture book adalah gambar dan tulisan dibaca bersamaan dan tidak bisa dipisahkan antar satu dengan lainnya. Idealnya, hubungan gambar dalam *picture book* yang baik bisa dibaca dengan mudah tanpa harus membaca tulisan. Tetapi, dengan adanya tulisan, mengutarakan isi cerita menjadi lebih sempurna dan pesan yang diberikan didalamnya dapat dipahami oleh pembaca.



Gambar 2.17 *Picture Book*
Sumber: Ghozalli (2020)

2.2.2 Jenis Ilustrasi

Menurut teori Soedarso (2014) ilustrasi memiliki bermacam-macam bentuk berdasarkan penampilannya, diantaranya:

1) Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi dengan bentuk dan warna yang sama seperti kenyataan yang terdapat pada alam tanpa adanya pengurangan maupun penambahan.

2) Ilustrasi Dekoratif

Berguna sebagai penghias dengan bentuk yang sederhana atau berlebihan dan dibuat dengan gaya tertentu.

3) Ilustrasi Kartun

Terdapat beberapa bentuk yang unik dengan ciri khas tertentu. Gambar kartun biasanya digunakan sebagai penghias majalah anak, komik, dan cerita bergambar.

4) Ilustrasi Karikatur

Sebuah gambar berupa sindiran atau kritikan dengan penggambaran yang telah mengalami penyimpangan dalam bentuk proporsi tubuh. Biasanya ditemukan pada majalah atau koran.

5) Ilustrasi Cerita Bergambar

Sama dengan komik bergambar yang terdapat teks didalamnya. Teknik cerita bergambar ini dapat dibuat berdasarkan dengan cerita dari berbagai sudut pandang yang menarik.

6) Ilustrasi Buku Pelajaran

Memiliki fungsi menerangkan sebuah keterangan kejadian atau peristiwa maupun gambar bagian. Pada bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, dan juga berbentuk bagan.

7) Ilustrasi Khayalan

Sebuah gambar dari hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif. Gambar ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

2.2.3 Bentuk Dasar Ilustrasi

Bentuk dasar ilustrasi menurut Ghozalli (2020) dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1) Tebaran/*Spread*

Ilustrasi yang terdapat pada sisi dua halaman kiri dan kanan buku atau satu bukaan pada halaman buku. *Spread* ini biasanya digunakan untuk memberi penekanan suatu adegan agar pembaca dapat melihat dan mengamati ilustrasi tersebut dalam jangka waktu yang lama.



Gambar 2.18 Contoh *Spread*
Sumber: us.macmillan.com

2) Satu halaman/*Single*

Sebuah gambar atau ilustrasi yang menguasai ruang dalam satu halaman penuh. Sebuah ilustrasi dapat berbentuk *full bleed* sampai tepi buku atau bingkai. Pada bagian halaman isi, halaman *single* biasanya digunakan untuk gambar dengan cerita terpisah dalam satu tebaran. Jika terdapat 2 halaman pada satu tebaran, harus memiliki perbedaan antara kedua masing-masing gambar.



Gambar 2.19 Contoh Satu Halaman
Sumber: books4yourkids.com

3) Lepaslan/Spot

Sebuah ilustrasi lepaslan dengan berbagai macam ukuran, dengan ukuran yang lebih kecil dari satu halaman. Beberapa ilustrasi lepaslan biasanya dapat disusun dalam satu halaman atau dalam satu tebaran. Biasanya digunakan untuk memberitahu sebuah aktivitas yang cukup banyak dalam satu adegan atau bersifat dinamis.



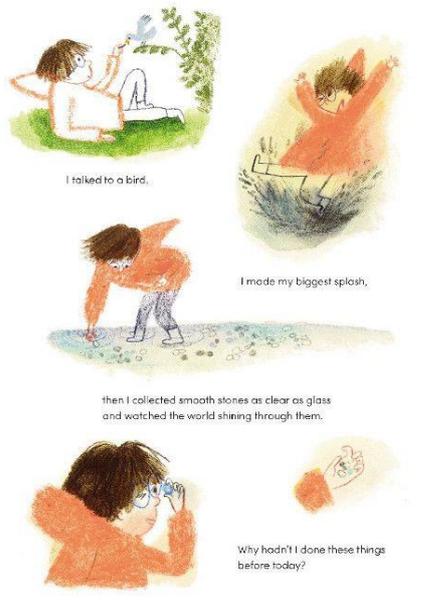
Gambar 2.20 Contoh *Spot*
Sumber: is.macmillan.com

2.2.4 Elemen dalam Ilustrasi

Menurut penjelasan Matulka (2008), elemen dalam ilustrasi dibagi menjadi 4, yaitu:

a. *Vignettes*

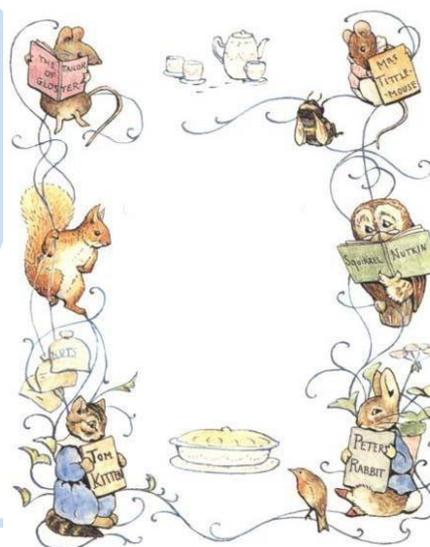
Vignettes dapat disebut juga dengan spot seni. *Vignettes* merupakan gambar kecil yang dikaitkan ke dalam ilustrasi dua halaman atau terisolasi dan seimbang dengan tulisan. *Vignettes* memberikan keseimbangan dan variasi, kemudian dapat menyampaikan catatan tambahan atau komentar pada pembaca.



Gambar 2.21 Contoh *Vignettes*
Sumber: blaine.org

b. *Borders*

Borders atau bingkai digunakan sebagai bingkai yang mencakup teks atau gambar. Bingkai juga dapat berupa garis-garis yang sederhana atau sebuah seni yang rumit dan terperinci yang memberikan informasi tambahan tentang cerita.



Gambar 2.22 Contoh *Borders*
Sumber: peterrabbit.com

c. *Gutters*

Gutters merupakan sebuah jarak terbuka antara halaman, suatu halaman yang membentuk tulang punggung. Kemudian, ketika diletakkan mendatar, *gutter* menjadi terlihat jelas.



Gambar 2.23 Contoh *Gutters*
Sumber: conjure.livejournal.com

d. *Panels*

Panels merupakan sebuah ilustrasi yang terpecah-pecah untuk mendapatkan sebuah efek. *Panels* menambahkan langkah visual atau ritme pada cerita dan menjadikan ilustrator mencapai pernyataan ke dalam satu halaman atau dua halaman.



Gambar 2.24 Contoh *Panels*
Sumber: designofthepicture.com

2.2.5 Penjilidan Buku

Penjilidan buku adalah menyatukan beberapa halaman menjadi satu kesatuan yang telah dicetak kemudian disusun pada sampul (Haslam, 2006). Terdapat macam-macam jilid buku menurut Evans & Sherin (2013):

a. *Perfect binding*

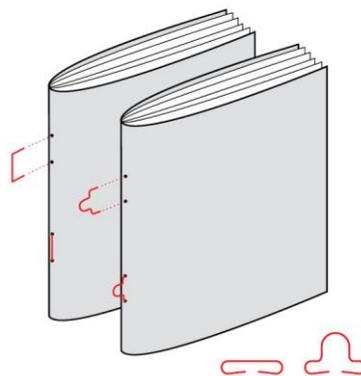
Dengan menumpukan buku menjadi satu bagian dan direkatkan menggunakan lem atau perekat dibagian punggung halaman, agar buku merekat dengan halaman lainnya serta sampul yang digunakan.



Gambar 2.25 Contoh *Perfect Binding*
Sumber: <https://www.formaxprinting.com>

b. *Saddle stitch binding*

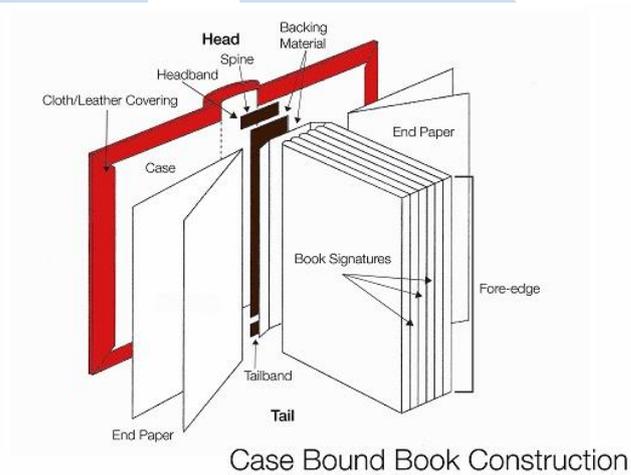
Jenis penjilidan yang dilakukan dengan cara melipat halaman yang telah disusun dan pada bagian tengah lipatan digabungkan dengan kawat.



Gambar 2.26 Contoh *Saddle Stitch Binding*
Sumber: <https://bambra.com.au>

c. *Case binding*

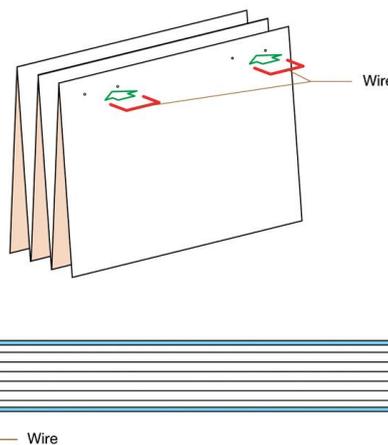
Menjilid buku dengan cara dijahit setelah disusun, jahitan dilakukan pada bagian punggung halaman, kemudian direkatkan pada tulang belakang buku.



Gambar 2.27 Contoh *Case Binding*
Sumber: <http://ansteybookbinding.com>

d. *Side stitch binding*

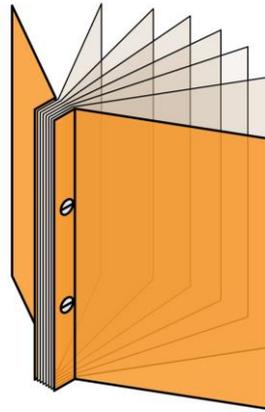
Menjilid buku dengan menyusun sampul dan halaman buku, kemudian direkatkan dengan staples atau kawat pada bagian bingkai.



Gambar 2.28 Contoh *Side Binding*
Sumber: <https://art-design-glossary.musabi.ac.jp>

e. *Screw and post binding*

Menyusun buku dan menggabungkan sampul dengan halaman buku, kemudian dibolongi dan direkatkan dibagian tiang dan disatukan dengan sekrup.



Gambar 2.29 Contoh *Screw and Post Binding*
Sumber: <https://blog.ironmarkusa.com>

2.3 Format Buku Ilustrasi

Arti format dalam teori Landa (2013) adalah batasan tertutup yang digunakan pada sebuah desain. Dan batasan itu juga merujuk pada suatu bidang seperti kertas, *billboard*, atau layar ponsel. Kemudian dalam penggunaannya, struktur harus terarah pada format yang sudah ditentukan. Menurut Ghozalli (2020), ada tiga bentuk format buku dalam penerbitan konvensional, diantaranya:

1) Vertikal

Format yang paling sering digunakan. Selain memudahkan penjilidan, format ini juga memiliki tingkat kemampuan yang cukup tinggi dalam penggunaan kertas dan penjilidan. Ukuran umum yang digunakan adalah ukuran A4. Format ini banyak digunakan untuk cerita yang dinamis dan memiliki elemen-elemen vertikal seperti hutan dan perkotaan dengan objek vertikal yang tinggi.

2) Horizontal

Format yang jarang digunakan dan termasuk format yang memiliki tingkat kemampuan yang lebih rendah. Namun sangat berguna untuk digunakan pada cerita yang memiliki pemandangan yang bisa dinikmati

lebih lama atau membangun ketegangan dengan pelan. Ukuran umum yang digunakan adalah ukuran A4.

3) Kotak

Format kedua yang sering digunakan. Selain terlihat stabil, format ini juga memberikan keluasan pembuat cerita untuk mengatuh dimensi waktu buku yang lebih lama, tetapi masih bisa bermain dengan cerita yang dinamis.

2.4 *Skincare* Untuk Remaja

Skincare merupakan perawatan kulit yang mencakup seluruh tubuh, guna menjaga fungsinya tetap bekerja dengan baik. Manfaat *skincare* adalah dapat memperbaiki masalah kulit yang dialami, seperti jerawat, bintik hitam, dan lainnya (Prabandari, 2021). Berikut macam-macam *skincare*, diantaranya:

- 1) Sabun pembersih wajah
- 2) Toner wajah
- 3) Pelembab
- 4) *Sunscreen* atau tabir surya
- 5) Serum wajah
- 6) *Essence*
- 7) *Ampoule*
- 8) *Eye cream* atau krim mata
- 9) *Face oil*

2.5 Kosmetik Untuk Remaja

Kosmetik adalah produk atau sesuatu yang digunakan pada luar tubuh manusia, atau gigi dan bagian dalam mulut, untuk membersihkan, mewangikan, mengubah penampilan, dan menghilangkan bau badan atau melindungi serta memelihara tubuh pada kondisi baik (BPOM, 2011).

2.5.1 Produk Kosmetik

Menurut BPS 2020, menjelaskan kalau industri kosmetik mengalami peningkatan sebesar 5,59%. Lalu pada tahun 2021, perkembangan kosmetik

di Indonesia meningkat 7%. Berikut beberapa jenis produk kosmetik, diantaranya:

- 1) Produk Bibir: *Lip tint, lip mask, lip scrub, lip serum lipstick, lip matte, lip balm.*
- 2) Produk Muka: *compact powder, foundation, BB cream, toner, face mist, essence.*
- 3) Produk Mata: *eyeshadow, eyeliner.*
- 4) Produk Alis dan Bulu Mata: *eyelash serum, brow serum, mascara, pensil alis.*

2.5.2 Bahan Berbahaya

Berikut merupakan beberapa bahan kosmetik yang dapat memberikan dampak buruk kulit maupun kesehatan:

- 1) Merkuri
Biasanya terdapat pada *eye shadow, blush on*, dan bedak sebagai bahan pengawet. Bahan ini ditemukan juga pada krim pemutih kulit.
- 2) Hidrokuinon
Bahan ini sering digunakan sebagai bahan pemutih kulit. Menggunakan Hidrokuinon memang benar jumlah melanosit berkurang, yaitu sel yang memproduksi melanin. Bahan ini diperbolehkan kalau konsentrasi produk tidak lebih dari dua persen.
- 3) Formalin
Digunakan sebagai pengawet jenazah. Bahan ini bersifat karsinogen kemudian dapat memicu kanker. Jenis kosmetik dapat mengandung formalin, contohnya krim meluruskan rambut, sabun mandi, sampo, krim untuk tubuh, dan *sunscreen*.
- 4) Phthalates
Bahan kimia berupa *diethylphthalate (DEP)*, *dimephthalate (DMP)*, dan *dibutylphthalate (DBP)*. Zat ini ditemukan pada kuku, sampo, parfum, sabun, *hair spray*.

5) Timbal

Timbal merupakan logam beracun berbahaya untuk kesehatan. Benda ini biasa digunakan pada produk lipstik.

2.5.3 Penggunaan Kosmetik

Guna mengurangi dampak yang ditimbulkan oleh kosmetik berbahaya, disarankan untuk lebih cermat dalam memilih dan menggunakan kosmetik. Berikut beberapa tata penggunaan kosmetik:

- 1) Menyimpan kosmetik pada wadah tertutup dan tidak terkena paparan sinar matahari.
- 2) Menghindari suhu panas yang akan merusak kandungan pengawet dalam kosmetik.
- 3) Selalu berhati-hati menggunakan kosmetik pada area mata.
- 4) Segera membuang kosmetik jika sudah berubah warna atau berbau.
- 5) Tidak menggunakan kosmetik yang sudah lama atau melewati tanggal.

2.6 Perkembangan Anak Usia 14-17 Tahun

Remaja pada usia 14-17 tahun terjadi perubahan yang sangat pesat dan mencapai puncaknya. Contohnya emosional yang tidak seimbang dan tidak stabil dalam beberapa hal. Kemudian dijelaskan jika usia remaja, usia yang sedang mencari identitas diri, dan statusnya tidak jelas. Masa perkembangan ini, mencapai kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak serta idealistis, dan semakin memiliki banyak waktu diluangkan diluar keluarga (Diananda, 2018).

2.6.1 Karakteristik Jenjang Membaca

Menurut Ghozalli (2020) terdapat beberapa karakteristik dalam jenjang membaca buku untuk anak usia 14-17 tahun, diantaranya:

- 1) Karakteristik umum jenjang membaca lanjut pada anak usia 13-15 tahun merupakan tahapan untuk mengembangkan penguasaan pada konsep dasar suatu ilmu, bakat dan minat serta dalam berorganisasi.

- 2) Karakteristik umum pada jenjang membaca mahir pada usia 16-18 tahun yaitu tahap dimana untuk mengembangkan ilmu kompetensi dasar dan kemampuan sebuah analisis, meneguhkan minat dan bakat serta dalam berorganisasi dan bermasyarakat.

2.6.2 Cara Berpikir Remaja

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001; dalam Jahja, 2012; dalam Sary, 2017), usia remaja memiliki motivasi untuk lebih memahami dunia, itu disebabkan karena perilaku adaptasi secara biologis. Dan menurut pandangan Piaget, usia remaja aktif dapat membangun dunia kognitif, dimana sebuah informasi yang telah didapatkan tidak diterima secara langsung oleh skema kognitif mereka.

Usia remaja sudah mampu membedakan hal-hal dan ide yang sangat penting dibandingkan ide lain, kemudian remaja juga dapat mengembangkan ide-ide tersebut. Remaja tidak hanya menyusun yang dialami dan diamati, tetapi remaja juga dapat mengolah cara berpikir sehingga dapat memunculkan ide baru.

2.6.3 Cara Remaja Menentukan Pilihan

Menurut Santrock (2012), masa remaja merupakan masa pengambilan keputusan yang berhubungan dengan pilihan hidup yang semakin meningkat. Situasi tersebut dapat dilihat mulai dari perkembangannya dalam pengambil keputusan terkait masa depan, bersosialisasi, keputusan kuliah dan sebagainya. Kemudian kemampuan pengambilan keputusan ini menjadi sesuatu yang sangat penting untuk diketahui, karena keputusan dapat menjadi konsekuensi yang sangat mempengaruhi kehidupan seseorang, kehidupan orang lain, dan kehidupan masyarakat (Miski, Mawarpury, 2017).