

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada artikel CNBC Indonesia yang berjudul “7,86 Juta Orang RI Nganggur, Terbanyak Lulusan SMK dan Gen Z”, tertulis bahwa jumlah pengangguran di Indonesia telah mencapai 7,86 juta penduduk dan mayoritas adalah generasi Z (Rachman, 2023). Menurut data dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2023, DKI Jakarta termasuk ke dalam lima provinsi dengan tingkat pengangguran tertinggi yaitu 7,57%. Menurut Sandra dan Mularsih (2021), mayoritas individu pengangguran berpendidikan adalah anak muda yang belum memiliki keputusan karier yang jelas. Kemudian Putra (2023) mengutip bahwa penduduk usia yang baru lulus/*fresh graduate* pada umumnya belum memiliki *soft skill* yang mencukupi. Keterampilan dalam berkarier dibutuhkan agar dapat bertahan dalam dunia kerja yang dinamis dan fluktuatif sehingga mampu mendukung individu dalam mencapai tahapan pengembangan kariernya (Darmawani & Suryahadikusumah, 2021).

Nadya dan Farozin (2021) mengatakan bahwa salah satu permasalahan karier generasi Z adalah rentan terhadap konflik interpersonal, serta rendahnya semangat dan produktivitas kerja karena adanya *peer-pressure* atau *environmental stress* dari lingkungan sekitar. Lalu kecemasan karier juga disebabkan oleh ketidaktahuan akan bidang pekerjaan yang diinginkan karena lemahnya kemampuan metakognitif yang tidak mengetahui potensi diri dan peluang karier yang sesuai. Kesulitan membuat keputusan dalam berkarier pun diakibatkan oleh kurangnya pengetahuan atau informasi, minim persiapan, demotivasi, adanya keraguan, dan pemikiran yang tidak berfungsi secara logis atau *dysfunctional beliefs* (Sandra & Mularsih, 2021). Hal-hal tersebut merupakan tanda seseorang belum memiliki kemampuan dalam memberdayakan dirinya sendiri.

Berdasarkan buku dari Helin yang berjudul *The Empowerment Mindset* (2014), seseorang yang memiliki pemikiran akan pemberdayaan mampu

mengakui potensi kekuatan yang dimilikinya, menghadapi ketakutan dan bertanggung jawab, serta memiliki pemikiran positif dan rencana strategis untuk meningkatkan hidup. Hukum dari pemberdayaan diri menurut Helin adalah dalam mencapai keberhasilan, setiap individu perlu memanfaatkan sumber daya hati untuk selalu terbuka dalam belajar, beradaptasi, dan berani ambil tindakan positif. Pikiran merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan nasib. Pemberdayaan diri untuk mencapai kesuksesan yang besar perlu memanfaatkan kekuatan nilai-nilai dan sikap masing-masing. Oleh sebab itu, setiap individu perlu memberdayakan diri mereka untuk berfokus pada kekuatannya, menetapkan target, mampu mengasah keterampilan, serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi agar dapat mencapai tujuan karier yang diinginkan.

Media informasi mengenai pemberdayaan diri khususnya dalam menempuh perjalanan karier di Indonesia belum banyak ditemukan. Hanya ada beberapa media berupa buku *full text* seperti *Create Your Art Career* oleh Rhonda Schaller, *The Empowerment Mindset* oleh Calvin Helin, dan *The Science of Self-Empowerment* oleh Gregg Braden. Buku-buku ini tidak terlalu efektif karena durasi rentang perhatian (*attention span*) yang dimiliki oleh generasi Z rata-rata adalah 8 detik. Mereka lebih memilih untuk berkomunikasi melalui gambar atau simbol dibandingkan teks (Giunta, 2017). Kemudian untuk merencanakan perjalanan karier, dalam membuat keputusan diperlukan *self-assessment*, evaluasi, dan refleksi (Bishop *et al.*, 2022). Menurut Yunus (2021), generasi Z memilih untuk mencari tahu melalui buku jika berkaitan dengan permasalahan edukasi. Maka, salah satu media yang dapat diberikan sebagai solusi adalah buku aktivitas berilustrasi yang dapat memberikan informasi dan kegiatan untuk mengenal diri.

Menurut hasil penelitian dari Aisyah dan Rinjani (2023), ilustrasi dapat menjadi faktor terbesar dalam menarik minat baca. Adanya gambar atau ilustrasi berpengaruh pada memori visual seseorang sehingga mudah untuk diingat dan dicerna (Ditiana & Aryanto, 2023). Oleh karena itu, melalui adanya hubungan media dengan topik yang ingin dibahas, penulis membuat suatu perancangan desain dengan judul “Perancangan Buku Aktivitas Berilustrasi Mengenai *Self Empowerment* dalam Perjalanan Karier untuk Usia 21 – 27 tahun”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penjabaran masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya pengangguran berpendidikan di kalangan generasi Z.
2. Kurangnya sikap *self empowerment* saat dalam perjalanan karier.
3. Kurangnya media informasi yang sesuai dengan teknik komunikasi generasi Z mengenai *self empowerment* dan perjalanan karier.

Maka, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dari perancangan ini adalah “Bagaimana perancangan buku aktivitas berilustrasi mengenai *self empowerment* dalam perjalanan karier untuk usia 21 – 27 tahun?”

1.3 Batasan Masalah

Perancangan buku aktivitas ini dibatasi:

1.3.1 Demografis

1. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
2. Usia : 21 – 27 tahun
3. Tingkat Ekonomi : SES A – B
4. Tingkat Pendidikan : S1

Putra (2023) mengutip bahwa penduduk usia yang baru lulus/*fresh graduate* pada umumnya belum memiliki *soft skill* yang mencukupi. Lalu menurut Rachman (2023), jumlah pengangguran di Indonesia mencapai 7,86 juta penduduk dan mayoritas adalah generasi Z. Individu dengan kelahiran tahun 1997 – 2012 termasuk ke dalam kategori generasi Z (Rosariana, 2021). Sehingga batasan usia yang dipilih adalah 21 – 27 tahun dengan gelar minimal S1. Kemudian secara finansial, SES A – B umumnya sudah menempuh pendidikan S1.

1.3.2 Geografis

Individu yang berdomisili di DKI Jakarta. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik terkait tingkat pengangguran terbuka di Indonesia

pada tahun 2023, DKI Jakarta masuk ke dalam kategori lima provinsi dengan tingkat pengangguran tertinggi yaitu 7,57%.

1.3.3 Psikografis

1. Individu yang mengalami kesulitan dalam membuat suatu keputusan terutama dalam menempuh perjalanan kariernya
2. Memiliki keinginan untuk berkarier di bidang yang berbeda dengan minat dan jurusan di perkuliahan
3. Mudah merasa cemas dan ragu Sering memikirkan suatu hal secara berlebihan
4. Sering memiliki perasaan demotivasi
5. Memiliki *dysfunctional beliefs*

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang buku aktivitas berilustrasi mengenai *self empowerment* yang dapat membantu anak muda usia 21 – 27 tahun dalam perjalanan kariernya.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap agar perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi:

1. Penulis

Perancangan ini diharapkan mampu menunjukkan hasil pembelajaran penulis selama masa perkuliahan, khususnya keterampilan dan pengetahuan dalam merancang media informasi buku aktivitas dan penyusunan laporan. Penulis pun berharap agar perancangan tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran dan memperluas pengetahuan penulis mengenai *self empowerment* dalam menempuh perjalanan karier penulis ke depannya.

2. Orang lain

Penulis berharap agar perancangan ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat agar setiap individu memahami, mampu menerapkan, serta mendalami makna *self empowerment* untuk menghindari kecemasan dan kesalahan dalam menempuh perjalanan kariernya.

3. Universitas

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi tinjauan yang bermanfaat bagi mahasiswa/i di Universitas Multimedia Nusantara sebagai penambah wawasan dan ilmu, serta persiapan di masa yang akan datang.

