

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya, setiap individu memiliki potensi kreatif (Robson & Dusseldorp dalam Sugiarto, 2019, h.5). Potensi kreatif merupakan suatu hal yang harus terus menerus dilatih, dikembangkan, dan dibiasakan. Kreativitas menurut (Sugiarto, 2019, h.13) mencakup kedalam tiga hal, yang meliputi *creative thinking* atau yang berkaitan dengan cara seseorang dalam berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, kemudian *creative behavior* yang berhubungan dengan tindakan seseorang untuk mencari solusi kreatif, dan *creative products* yang berhubungan dengan hasil dari kreativitas tersebut.

Kreativitas dianggap penting karena kreativitas merupakan kunci keterampilan utama yang harus dimiliki untuk menghadapi tantangan di era industri 4.0 (Sudarmanto, 2022, h.43). Kreativitas dalam industri 4.0 menjadi salah satu prinsip utama yang dibutuhkan dalam membantu individu untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah kompleks seperti kemampuan *problem solving*, menemukan solusi baru yang kreatif (Pashckuk, dll 2021, h.7).

Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia (2021), mengungkapkan bahwa dalam era industri 4.0, dibutuhkan generasi muda yang kreatif, adaptif, dan inovatif. Generasi Z yang dikenal sebagai generasi muda yang merupakan kelompok generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 (Berkup, 2014) memiliki peran yang cukup penting. Hardey dalam Kamil, 2023, h.27) mengungkapkan bahwa generasi ini merupakan kelompok generasi yang erat dengan kemajuan teknologi (*iGeneration*). Namun, hidup di era teknologi membawa tantangan baru bagi generasi ini, seperti menimbulkan kebiasaan hidup instan, meningkatkan ketergantungan pada dunia digital, hingga penurunan motivasi khususnya dalam hal yang dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif (Rama, 2022). Kondisi ini juga

ditunjukkan dalam data yang diperoleh dari Global Creativity Indeks (GCI) tahun 2015 yang disusun oleh Martin Prosperity Institute, (Florida & King, 2015) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif di Indonesia masih tergolong cukup rendah dimana Indonesia menempati peringkat ke-115 dari 139 negara.

Salah satu cara untuk mengembangkan potensi kreativitas diperlukan adanya pembiasaan, kesempatan, dorongan, stimulasi, dan dukungan dari lingkungan yang mengharuskan seseorang tersebut untuk berpikir kreatif (Dettmer dalam Lestari, 2019). Pengembangan potensi kreativitas juga dapat didukung dengan beberapa faktor seperti faktor internal yang berasal dari dalam diri seperti minat, motivasi, keberanian, dan faktor eksternal yang dapat berupa sarana prasana, dan dukungan dari lingkungan sosial. Dukungan dan kesempatan yang diberikan untuk melatih potensi kreativitas, dapat disalurkan melalui penyediaan sarana dan prasana yang mendukung seperti dalam bentuk alat alat atau sebuah tempat yang menyediakan tempat untuk berlatih dan membiasakan kreativitas tersebut agar proses pengembangan kreativitas dapat berlangsung secara optimal (Safi'i, 2019, h. 26).

Menanggapi hal ini, penelitian ini dilakukan dengan merancang buku interaktif yang mampu menjadi sebuah tempat atau alat yang dapat mendorong dan meningkatkan kreativitas khususnya bagi Generasi Z. Buku ini dirancang dengan fokus untuk mendorong eksplorasi ide, pemecahan masalah, dan tantangan untuk mendorong kreativitas dan imajinasi, yang disalurkan melalui aktivitas interaktif. Buku interaktif ini dirancang sebagai media nyata yang mampu melibatkan generasi Z dalam mengasah dan memotivasi mereka untuk berpikir kreatif. Dengan adanya buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran kreatif yang inovatif dan relevan bagi Generasi Z untuk mempersiapkan diri mereka dalam menghadapi industri 4.0.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Dinamika perubahan pada industri 4.0 mendorong seseorang khususnya para generasi muda yang merupakan salah satu penggerak industri 4.0 untuk menguasai berbagai keterampilan, dan memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif. Namun pada kenyataannya, angka kreativitas di Indonesia masih menunjukkan angka yang rendah jika dibandingkan dengan negara lain.
2. Kemajuan teknologi cenderung menyebabkan Generasi Z terjerumus ke dalam kehidupan yang serba *instant*, dimana menimbulkan kebiasaan yang dapat menghambat motivasi dalam berpikir dan bertindak kreatif.
3. Pengembangan potensi kreatif memerlukan dukungan baik yang berasal dari faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor pendorong potensi kreatif adalah dengan menyediakan alat maupun tempat yang mampu memberikan mereka peluang untuk terus mengasah dan menyalurkan potensi kreativitas mereka sehingga dapat mendorong mereka secara langsung untuk berpikir kreatif.

Sehingga berdasarkan beberapa uraian permasalahan tersebut dapat disimpulkan ke dalam satu pertanyaan utama yang merangkum beberapa pertanyaan untuk melandasi penelitian ini, yaitu:

Bagaimana perancangan buku interaktif untuk mendorong kreativitas generasi Z di era industri 4.0?

1.3 Batasan Masalah

Dalam merancang penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan untuk menjaga fokus dan ruang lingkup perancangan agar tetap jelas dan terarah. Batasan masalah perancangan diuraikan sebagai berikut:

1. Objek Perancangan: Objek perancangan dalam penelitian ini adalah buku interaktif. Buku ini dirancang sebagai bentuk media pembelajaran non-digital yang bertujuan untuk mendorong kreativitas dikalangan Generasi Z. Buku ini dirancang dengan menggunakan pendekatan interaktif seperti beberapa aktivitas praktis, studi kasus, tantangan, yang mampu merangsang pemikiran kreatif.

2. Target STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*) : Target usia dalam perancangan ini mencakup Generasi Z pada usia 15-25 tahun dengan semua jenis kelamin. Target nya adalah siswa atau mahasiswa yang memerlukan pengembangan kreativitas serta seseorang yang berada pada tahap awal dunia bekerja. Fokus utama adalah pada generasi Z yang menduduki kota kota besar seperti Jakarta, dimana memiliki penggunaan teknologi dan tingkat industri profesionalitas yang tinggi.
3. Konten Perancangan : Konten yang akan difokuskan kedalam buku ini meliputi: Pengembangan kreativitas, berupa aktivitas yang mendorong pemikiran kreatif, inovasi dan pemecahan masalah seperti konten konten yang memancing imajinasi dan eksplorasi ide. Selanjutnya konten dapat berupa konten reflektif yang bertujuan untuk merangsang pemikiran kritis dan refleksi diri dengan tujuan agar pengguna mampu memahami dan menerapkannya. Kemudian konten juga dapat berupa studi kasus yang meliputi contoh nyata yang ada di kehidupan sehari hari sehingga lebih relevan dan memotivasi pengguna.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan Buku Interaktif untuk Mendorong Kreativitas Generasi Z di Era Industri 4.0

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan penelitian ini diharapkan dapat membawa beberapa manfaat baik secara teoretis maupun praktis ke dalam penerapannya. Uraian manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan pada program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam membahas materi terkait dengan perancangan desain buku interaktif untuk meningkatkan kreativitas pada generasi Z khususnya sebagai salah satu

strategi dalam menghadapi industri 4.0. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi pada literatur mengenai pengembangan media non-digital untuk meningkatkan keterampilan kreatif. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk membantu mempersiapkan keterampilan kreatif yang relevan untuk mempersiapkan generasi Z ke dalam industri 4.0.

2. Manfaat Praktis

Pertama, penelitian ini menjadi salah satu syarat kelulusan bagi penulis, sekaligus memberikan pengalaman dalam merancang buku interaktif serta mengasah kemampuan kreatif dalam menyelesaikan masalah desain. Kedua, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi penelitian selanjutnya di bidang desain, terutama terkait dengan pengembangan kreativitas dan media pembelajaran interaktif.

