

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI *INSECURE* PADA REMAJA USIA 18-25 TAHUN DI KOTA BANDUNG

Shevil Fautri Marlina<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup> dan Idhar Resmadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

shevilfautri@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id,  
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Insecure adalah situasi dimana seseorang yang merasa tidak percaya diri, merasa dunia menjadi tempat yang sangat terancam dan banyak juga dari manusia berbahaya dan terlalu egois. mereka yang merasakan *insecure* pada umumnya akan merasa didesak, khawatir, putus asa, tidak senang, merasa sangat paling salah, tidak percaya diri, dan egois, dan cenderung neurotik yang biasa disebut gangguan urat saraf. Mereka berusaha untuk dapat mengembalikan rasa *secure* (aman) dengan banyak jenis cara. Menurut penelitian tentang kesenangan, Masalah yang baru saja terjadi sangatlah memengaruhi situasi hati dan amatan tentang diri sendiri. Sebab merasa tidak senang akan mempengaruhi ke self-esteem, kesalahan pun mempengaruhi lebih sari satu kali dengan ketidakpercayaan diri. Oleh sebab itu banyak orang-orang yang membutuhkan cara menghadapi insecurenya. Tujuan membuat buku ilustrasi untuk memberikan informasi kepada remaja umur 18-25 tahun yang mengalami insecurity pada dirinya agar mengetahui dampak dari insecurity berlebihan. Cara metode atau sistem yang dipakai diperancangan ini ialah metode kualitatif observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil perancangan adalah merancang media grafis yang berkaitan dengan insecurity berbentuk buku ilustrasi.

**Kata Kunci:** *Insecure*, Motivasi, *Self-esteem*, Buku Ilustrasi

**Abstract:** *Insecure is a situation where someone who feels insecure, perceives the world as a threatening forest, while most humans are very dangerous and selfish. People who experience insecurity generally feel rejected, isolated, anxious, pessimistic, unhappy, guilty, insecure, selfish, and tend to be neurotic. They will try to regain the feel of being safe in various ways. Sometimes, people feel so insecure due to recent failures or rejections. According to research on happiness, recent events have a profound effect on our moods and how we feel about ourselves. Because unhappiness impacts self-esteem, failure and rejection can have a two-fold impact on self-confidence. Therefore, there are so many people who need a way to deal with their insecurity. The purpose of making an illustration book is to provide information to adolescents aged 18-25 years who experience insecurity in*

*themselves so that they know the impact of excessive insecurities. The method or system used in this design is the qualitative observation method, interviews and literature studies. The result of the design is to design graphic media related to insecurity in the form of an illustration book.*

**Keywords:** *Insecure, Motivation, Self-esteem, Illustration Book*

## PENDAHULUAN

Dalam karya ilmiah jenis penelitian (Vivin Musriani, 2018), percaya diri merupakan keyakinan pada dirinya sendiri yaitu dirinya memiliki kemampuan atau kesiapan. Faktor dari dalam dirinya sendiri sangatlah penting, karena sangat dipentingkan untuk sampai pada tujuan hidup. Menurut Thantaway (2005: 87), rasa percaya diri merupakan keadaan kesehatan mental atau psikologi dari mereka yang memberikan kepercayaan yang sangat terpengaruh pada dirinya untuk melaksanakan sesuatu hal. Sedangkan seseorang yang tidak percaya diri mempunyai aturan diri buruk yang kurang percaya pada kompetensinya sampai sering menutup diri. Kondisi ini sering sekali ditemui pada individu yang sedang mengalami *insecure*.

Faktor yang biasa muncul dari rasa *insecure* ialah mereka yang mengalaminya dapat merasa takut untuk berhubungan interaksi kepada yang lain. Masalah ini biasanya dikarenakan perbandingan fisik yang berbeda lainnya atau dengan semua perbedaan yang dapat membawa mereka yang menimbulkan dirinya tidak percaya diri hingga timbul perasaan *insecure* atau takut dan cemas untuk berhubungan interaksi secara langsung dengan orang lain. Mereka mungkin akan membandingkan dirinya sendiri rendah dengan orang lain dan *insecure*. Aslinya yang sebenarnya semua makhluk terutama manusia disiptakan sebagai makhluk bersosial.

Apabila rasa *insecure* tidak dengan cepat ditangani dapat menimbulkan penyakit pada kesehatan mentalnya seperti stress berat, masalah pada kepribadian *borderline*, masalah gangguan kecemasan, makan tidak teratur, dan masalah pada *body image*. sehingga ada beberapa jenis aturan yang dapat dilaksanakan untuk menangani rasa *insecure*, yakni mengembangkan rasa pada percaya diri, memilih zona dan situasi yang baik, dan menjauhkan sebentar ponsel atau mendetoks media sosial. Selain itu, latihan *self-compassion* dengan metode bicara dengan baik pada diri mereka sendiri dan menghabiskan waktunya pada tema, kerabat atau keluarga lebih dekatnya, dapat dilaksanakan karena dapat membantu menghargai kadar kualitas diri sendiri.

Pada remaja yang berusia 18-25 tahun, rasa *insecure* timbul kuat dikarenakan identik dengan pencarian jati dirinya, jiwa bersosialisasi yang tinggi, dan rasa ingin tahu yang kuat. Hal ini dikaitkan dengan faktor lingkungan sosialnya, yang mana termasuk lingkup keluarga. Dengan kestabilan emosi yang menuju kematangan pendewasaan, remaja memiliki cara dalam menanggapi lingkungannya dan antar remaja tidak sama ketika sedang berada pada satu kelompok. Remaja pun identik dengan keadaptifannya dalam menggunakan media sosial.

Berdasarkan survei oleh Global Web Index, sebagian pengguna media sosial Indonesia cukup tinggi. Sedangkan berlandaskan data diagram statistik UNESCO, indikator peminat baca di Indonesia cukup rendah, yaitu mencapai 0,001%. Yang maksudnya adalah, dari 1.000 masyarakat di Indonesia, hanya 1 yang memiliki minat baca. sehingga dibutuhkan media edukasi seperti perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi terkait masalah *insecure* untuk meningkatkan *self-esteem* yang dikhususkan untuk remaja usia 18-25 tahun, agar minat baca di Indonesia

semakin tinggi dengan membuat keunikan tersendiri dari buku yang akan dirancang sebagai media utama tersebut.

Media utama yang dipakai pada perancangan ini ialah buku ilustrasi, yang mana dapat memudahkan peminat untuk melihatnya, menarik perhatian, dan mempermudah *audience* dalam memahami pesan. Menurut Sudarsono (2014:566), ilustrasi terbagi menjadi naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, buku bergambar, dan khayal. Pada pewarnaan, digunakan primer, sekunder, tersier, dan netral. Buku ilustrasi juga memuat tipografi yang dipilih sesuai dengan target *audience*.

Dengan adanya buku ilustrasi yang mengandung pemaknaan pesan sosial terkait *insecure*, fungsi dari keilmuan desain komunikasi visual (DKV) dapat tersampaikan. Adapun menurut Yongky Safanayong (2006:3), fungsi DKV ialah *to inform* (menginformasikan), *to enlighten* (membuka pandangan), *to persuade* (membujuk), dan *to protect* (melindungi). Selanjutnya muatan yang terkandung pada buku ilustrasi ialah prinsip desain, yakni proporsi, keseimbangan, kontras, irama, dan *unity* (Tom Lincy dan Kusrianto, 2009:277).

## **METODE PENELITIAN**

Sistem yang dipakai dalam perancangan ini merupakan metode kualitatif dengan analisis matriks perbandingan antara beberapa proyek sejenis. Terdapat 3 metode dalam penmungutan data, yakni observasi, wawancara, dan studi pustaka.

### **Observasi**

Observasi dilaksanakan untuk meninjau situasi orang-orang yang mengalami *insecure* di Kota Bandung, tepatnya di Braga, Alun-alun, Cafe Dago, Institut Teknologi Bandung (ITB), dan Universitas Telkom. Penentuan lokasi observasi berdasarkan fungsi tempat, yaitu sebagai ruang publik dengan keberagaman karakteristik antar individu.

## Wawancara

Wawancara pada penrancangan ini memerlukan wawancara semi terstruktur, yakni wawancara dalam penerapan lebih luas daripada dengan wawancara terstruktur. Pewawancara menyerahkan pada informan tetapi dapat memperbanyak dengan lebih luas tergantung oleh kondisi dan informasi yang diperlukan oleh informan (Sugiyono, 2017:233). Pada penelitian ini, narasumber wawancara ialah Ibu Patricia Elfira Vinny, S.Psi., M.Psi. sebagai spesialis psikolog dewasa dan keempat mahasiswa yang diwawancarai melalui daring.

## Studi Pustaka

Penelitian ini dilakukan dengan sistem pengumpulan data dari berbagai bahan pustaka yang signifikan. Data yang dihasilkan dari studi pustaka merupakan sumber informasi yang sudah ditemukan dengan para ahli yang berpengalaman pada bidangnya dengan narasumber yang memumpuni.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil Analisis Data

Pada data wawancara dengan Ibu Patricia Elfira Vinny, S.Psi., M.Psi. melalui fitur pesan pada Instagram, didapat bahwa *insecure* merupakan rasa rendah diri yang membandingkan diri sendiri belum cukup baik, payah, dan tidak berguna. Mereka yang *insecure* dapat selalu merasa khawatir tentang masa depannya, tentang dirinya. Didasarkan pada karakteristik pasien yang ia temui, *insecure* sangat wajar terjadi pada remaja 18-25 tahun yang membandingkan kehidupan mereka dengan kehidupan orang lain. Dampak buruk dari *insecure* dapat menurunkan kepercayaan diri, menarik diri, *overthinking*, dan tidak berani bertindak lebih banyak.

Penyebab kemunculan *insecure* dipengaruhi faktor masa lalu dan faktor lingkungan yang kerap membandingkan.

Pada data wawancara dengan keempat narasumber yang merupakan mahasiswa, didapat bahwa *insecure* memengaruhi kesehatan mental, terutama pada remaja usia 18-25 tahun yang kemunculannya ditandai dengan adanya pengaruh lingkungan dan masa lalu, baik melalui keluarga maupun teman. Didukung dengan pernyataan narasumber 1 bahwa *insecure* muncul karena ia merasa tertinggal dengan orang lain di lingkungannya, narasumber 2 yang mengatakan bahwa *insecure* terjadi karena membandingkan fisik dirinya dengan orang lain, terlebih ketika keluarga yang mengatakan hal yang tidak nyaman. Pada narasumber 3 dan 4, mereka sepakat bahwa usia 18-25 tahun kerap mengalami *overthinking* karena *insecure* yang dimilikinya.

Sedangkan data observasi dilakukan di Bandung, yakni di ITB, Universitas Telkom, Dago, Braga, dan alun-alun, di mana merupakan tempat publik yang digandrungi remaja dan mahasiswa. Pada data ini, didapat bahwa banyak dijumpai mahasiswa yang *insecure*, baik pada tingkat rendah maupun tingkat tinggi. Hal ini disebabkan karena adanya lingkungan sekitar di kampus yang berbeda dengannya.

### **Konsep Pesan**

Guna menyikapi masalah yang diteliti, dibuatnya media informasi berupa buku ilustrasi yang dapat menyadarkan para remaja akan bahayanya *insecure* yang berlebihan. Pesan informatif didasarkan pada Pembaca yang belum memahami konsep dari tujuan sehingga adanya informasi yang lebih mendalam terkait masalah *insecure*. Sedangkan pesan edukatif ditinjau dari kesadaran untuk berhenti *insecure* yang berlebihan ketika telah membaca dan mempelajari maksud dari media.

Terdapat 3 kata kunci yang menjadi konsep buku yang dirancang, yakni motivasi, semangat, dan bangkit. Dengan target pembaca berusia 18-25 tahun, perancangan ini dapat menyadarkan dan memberitahu untuk “Bangkit dan Semangat” dalam melakukan hal apapun, tidak merasa dirinya lemah, dan lebih *aware* terhadap masalah tersebut.

Dalam perancangan buku ilustrasi, bahasa yang digunakan pada buku menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dengan cara berbahasa yang semi formal dan terdapat ilustrasi yang disajikan, pesan yang akan disampaikan lebih mudah dan ramah untuk dipahami oleh pembaca awam.

### **Konsep Media**

Konsep media yang dipakai dalam penelitian ini berlaku dari media utama dan media pendukung. Pada media utama, digunakannya media berupa buku ilustrasi agar penyampaian pesan dapat lebih mudah dimengerti oleh remaja usia 18-25 tahun. Hal ini juga dikarenakan dengan adanya keseimbangan antara penyertaan visual/ilustrasi dengan untaian kata.



Selain itu, dibutuhkannya media pendukung dipakai untuk meningkatkan promosi dari kehadiran media utama. Media pendukung yang digunakan ialah media sosial dan *merchandise*. Media sosial digunakan agar penyebarluasan buku ilustrasi ini dapat melalui digital yang bisa diakses oleh semua orang, kapanpun, dan di manapun. Dipilihnya platform Instagram dan Twitter sebagai media sosial disesuaikan dengan penggunaannya yang lebih sesuai dengan target dibandingkan menggunakan platform lain. Sedangkan pada *merchandise*, terdiri dari pembatas buku sebagai pendukung yang wajib di buku ilustrasi, stiker, pin, dan gantungan kunci. Selain itu media pendukung lainnya adalah membuat *event* atau

kampanye guna untuk mempromosikan penjualan buku “Trash Your Insecure” tersebut dengan menempelkan poster di setiap halte bus untuk menarik perhatian masyarakat umum khususnya remaja 18-25 tahun di kota Bandung. Event yang akan diadakan gratis dan terbuka untuk umum dan akan ada bintang tamu dan giveaway buku “Trash Your Insecure” untuk menarik perhatian audience.

### Konsep Visual

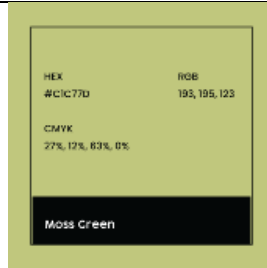
Konsep visual pada penelitian ini terdiri dari moodboard, layout, warna, tipografi, gaya ilustrasi, dan sketsa.

Tabel 1 Konsep Visual

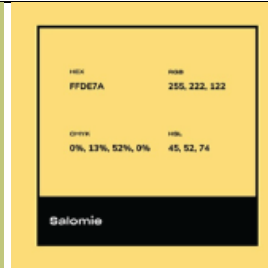
Konsep Visual	Keterangan	Referensi
Mood-board	Sebagai acuan dalam perancangan buku ilustrasi	
Layout	Berupa asimetris agar memberikan kesan yang unik dan lebih santai	



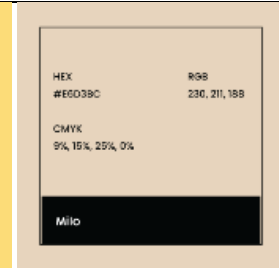
Warna  
Warna pastel yang terkesan *satisfying* dan *soft*, yaitu moss green, salomie, dan milo



Moss Green  
(Sejuk, damai, aman)

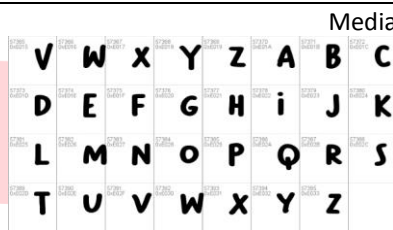


Salomie  
(Hangat, ceria, optimis)



Milo  
(Kuat, nyaman, selamat)

Tipografi  
Media utama buku ilustrasi "Trash Your Insecure" menggunakan font Bakso Sapi yang membawa gaya kasual dan ringan. Media pendukung menggunakan font Capuche

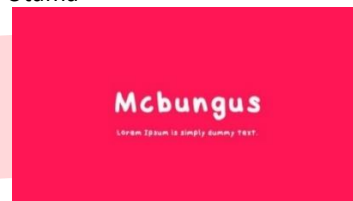


Bakso Sapi  
Media Pendukung



Capuche

Media Utama



Mcbungus

Gaya Ilustrasi  
Menggunakan jenis ilustrasi *flat design* yang santai dan unik



Sketsa

Aspek yang  
dirancang

Hasil Karya

Aspek yang  
dirancang

Sumber: Dokumentasi Penulis

### Konsep Komunikasi

Dengan menggunakan model AISAS, konsep komunikasi memuat *attention*, *interest*, *search*, *action*, dan *share*. *Poin attention* digunakan untuk menarik perhatian target audiens melalui media pendukung, yaitu media sosial Instagram dan Twitter serta *merchandise* berupa gantungan kunci, pin, stiker, dan *totebag*. *Poin interest* bertujuan untuk mengajak target audiens untuk membeli buku dengan promosi melalui media pendukung. *Poin search* berguna untuk mencari karakteristik dari target audiens, seperti media, visual, dan keuntungan yang seperti apa yang dibutuhkan oleh mereka.

Pada *poin action*, buku ilustrasi “Trash Your Insecure” dijual di toko buku dan *marketplace online* agar target audiens mudah untuk menjangkau dan dapat membeli. Sedangkan untuk *poin share*, dilakukan

melalui Pembeli buku yang membagikan informasi kehadiran buku ini kepada teman-teman dan platform digital.

### Konsep Bisnis

Untuk dapat merealisasikan bentuk perancangan buku ilustrasi tersebut, dibutuhkannya konsep bisnis yang akan membantu merealisasikan perancangan buku ilustrasi “Trash Your Insecure”.

Tabel 2 Anggaran Bisnis

No.	Produk	Harga	Jumlah	Total
1.	Sosial Media Ads	Rp200.000	50 hari (setiap Sabtu pukul 12.00-15.00 WIB)	Rp95.000
2.	Printing Buku Cetak 20x20 dan artpaper 250gram cover buku	Rp50.000	100 pcs	Rp5.000.000
3.	Stiker set	Rp10.000	50 pcs	Rp500.000
4.	Pembatas buku	Rp10.000	100 pcs	Rp1.000.000
5.	Pin	Rp10.000	50 pcs	Rp500.000
6.	Gantungan kunci	Rp10.000	50 pcs	Rp500.000
7.	<i>Totebag</i>	Rp18.000	50 pcs	Rp900.000
8.	Pulpen	Rp 5000	50 pcs	Rp250.000
9.	<i>X banner</i>	Rp75.000	2 pcs	Rp150.000
10.	<i>Event</i>	Rp150.000.000	1	Rp150.000.000
11.	Poster	Rp10.000	30pcs	Rp300.000
<b>Total</b>				<b>Rp159.195.000</b>

Sumber: Dokumentasi Penulis

Buku akan dijual dengan harga Rp100.000 termasuk *merchandise* yaitu *tote bag*, gantungan kunci, pin, pulpen, stiker set. Adapun buku dapat dijual satuan jika ada yang tidak ingin membeli *bundle* dari buku tersebut dengan harga Rp80.000.

## KESIMPULAN

*Insecure* itu adalah hal yang wajar terjadi pada manusia khususnya remaja, yang dimana remaja-remaja sekarang terdominasi dengan *overthinking* yang menyebabkan *insecure* itu terus bermunculan dan mengakibatkan *insecure* yang berlebihan. *Insecure* yang berlebihan akan berbahaya untuk usia remaja khususnya di umur 18-25 tahun, dimana dengan usia demikian banyak terjadinya masalah *mental health* terhadap diri mereka, dengan *overthinking* terus menerus akan *insecure* yang dimiliki akan mengakibatkan stress dan depresi. Dan di Indonesia masyarakat masih menutup mata akan hal ini, menganggap masalah *insecure* itu hal sepele, maka dari itu buku ilustrasi ini akan membantu remaja yang mempunyai masalah *insecure* akut dapat memotivasi atau mengedukasi mereka, menyemangatkan mereka untuk dapat bangkit dalam diri mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dwiputri, A., & Swasty, W. (2019). *Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital*. *Journal of Visual Art and Design*, 11(1), 35–44.
- Hidayat, D., & Desa, M. A. B. M. *Narrative Structure of Mobile Apps Interactive Story Kisah Lutung Kasarung: Morphological Analysis of Vladimir Propp*. In 6th Bandung Creative Movement 2019 (pp. 342-346). Telkom University.
- Haryanto, E (2014). *Decoding Karya Poster Tugas Akhir 2000-20012 Mahasiswa Seni Rupa Unnes: Sebuah Identifikasi Kode dan Jalanan Kode*. *Imajinasi Jurnal Seni*, Vol. 8, No. 2.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

- Leonard, A.L., Verster, A. & Coetzee, M., *Developing Family-Friendly Signage in a South African Paediatric Healthcare Setting*. *Curationis* 37 (2), Art. #1250, pp. 1-7, 2014. DOI:10.4102/curationis.v37i2.1250.
- Lincy Tom, Kusrianto Adi. *Prinsip-prinsip Desain*. (Kusrianto, 2009:277, 279, 41-43, 35).
- Ilmu Psikologi. Teori Psikologi. (2021). *Pengertian Psikologi Menurut Para Ahli*. <https://ruangguruku.com/pengertian-psikologi/> June 08, 2021 10:53.
- Gramedia. Info Gramedia. <https://www.gramedia.com/blog/tag/info-gramedia/> Mei 21, 2022 23:12.
- Priatmadji, B. P. (2013). *Penanaman Pendidikan Karakter Pada Anak Melalui Media Komik Digital Interaktif*.
- Putra, Antonius, N., dan Rahmatsyam, Lakoro. (2012). *Perancangan Buku Ilustrasi Music Keroncong*. *Jurnal Teknik POMITS*, Vol. 1, No. 1 (2012).
- Riliv. *About Riliv*. <https://riliv.co/about> Mei 22, 2022 00:00.
- Ruyattman, Melissa. *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*. *Jurnal Universitas Kristen Petra Surabaya*.
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Soebiantoro, Jonathan (2017). *Pengaruh Edukasi Kesehatan Mental Intensif Terhadap Stigma pada Pengguna Layanan Kesehatan Mental*. *Visual Post: INSAN Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental* 2017, Vol. 2(1), 1-21. doi: 10.20473/jpkm.v2i12017.1-21
- Soedarso, Nick. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada*. *Humaniora*. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, U. (2019). *The Master Book of SPSS Pintar Mengolah Data Statistik Untuk Segala Keperluan Secara Otodidak*.

Thantaway. (2005). *Kamus Istilah Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Kanisius.

