

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI 4 MACAM KEPERIBADIAN REMAJA USIA 16-18 TAHUN

Masnuna<sup>1</sup>, Sarah Zhafirah<sup>2</sup>, Aditya Rahman Yani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Kota Surabaya, Jawa Timur

e-mail : masnuna.dkv@upnjatim.ac.id<sup>1</sup>, sarahzhaf@rocketmail.com<sup>2</sup>, aditya.dkv@upnjatim.ac.id<sup>3</sup>

### Abstraksi

Kepribadian diri merupakan suatu isu yang serius, remaja yang mengenal kepribadian dirinya akan dapat memaksimalkan masa remajanya dan mengatur jalan hidup mereka sedini mungkin. Littauer mengungkapkan 4 macam kepribadian, yakni Koleris, Sanguinis, Plegmatis, dan Melankolis. Pemahaman mengenai tipe-tipe kepribadian ini kepribadian ini telah membantu banyak orang untuk mengenali dan membentuk karakternya menjadi lebih baik.

Untuk itu, perancangan ini mencoba untuk merancang sebuah buku yang bertujuan untuk mengenali kepribadian diri bagi remaja. Perancangan ini menggunakan 2 metode, yaitu tahap persiapan dan dan penciptaan. Selanjutnya di analisis menggunakan 5W+1H. Artikel ini menunjukkan proses perancangan buku panduan mengenai kepribadian untuk remaja dengan visualisasi yang memudahkan mereka untuk memahami potensi dari jenis kepribadian yang dimilikinya.

**Kata Kunci** : buku ilustrasi, konsep kepribadian, remaja, psikologi

### Abstract

*Self-personality is a serious issue, adolescents who know their personalities will be able to maximize their adolescence and organize their way of life as early as possible. Littauer revealed 4 types of personalities, namely Cholesterol, Sanguinism, Plegmatics, and Melancholy. Understanding of these personality types this personality has helped many people to recognize and shape their character for the better.*

*For this reason, this design tries to design a book that aims to identify personalities for adolescents. This design uses 2 methods, namely the preparation and creation stages. Then analyzed using 5W + 1H. This article shows the process of designing a personality guidebook for teenagers with visualization that makes it easier for them to understand the potential of their personality types.*

**Keywords** : illustration book, personality concept, adolescence, psychology

## 1. PENDAHULUAN

Setiap fase dalam kehidupan manusia memiliki ciri khas tertentu. Salah satu fase yang paling penting dalam kehidupan manusia adalah fase remaja. Fase ini dinilai sebagai fase paling penting dikarenakan pengalaman dan perilaku seseorang di masa ini dapat mempengaruhi kehidupannya dalam jangka panjang (Ahyani dan Astuti, 2018). Pemahaman tentang kepribadian diri sebaiknya dipahami sejak remaja, hal ini dikarenakan pemahaman tentang kepribadian diri yang baik akan memunculkan reaksi sosial yang baik. Dengan demikian remaja akan lebih mudah untuk mengkomunikasikan perasaan, keinginan, kesusahan untuk bersosialisasi dengan baik, dan memaksimalkan potensi diri, mengelola emosi, dan memunculkan bakat terpendamnya.

Ketika seseorang memahami siapa dirinya dan mengapa dia bertindak sedemikian rupa, maka orang tersebut mulai memahami jiwanya sendiri, akhirnya ia dapat meningkatkan kepribadian dirinya, dan dapat belajar menyesuaikan diri dengan orang lain. Hal ini diperlukan karena manusia memang diciptakan dengan kepribadian yang berbeda-beda, dengan adanya perbedaan ini manusia harus belajar untuk menerima perbedaan yang ada karena perbedaan merupakan hal yang wajar, sayangnya belum semua remaja memahami hal ini. (Littauer, 2011)

Hippocrates, Bapak kedokteran modern sekaligus pencipta empat watak kepribadian mengobservasi para pasiennya dan mendapatkan hasil bahwa di dunia banyak orang yang mempunyai kecenderungan yang serupa namun tidak ada dua orang yang persis sama. Suatu kelompok sering melakukan pola perilaku tertentu yang konsisten dilakukan secara terus menerus, kelompok lainnya memperlihatkan rangkaian perilaku yang sangat berbeda walaupun mereka juga bertindak secara konsisten di dalam kelompoknya. Akhirnya muncul sebutan untuk berbagai macam kepribadian ini yang dibagi menjadi 4 yaitu Sanguins, Koleris, Melankolis, dan Plegmatis. (Littauer and Littauer, 2014). Sifat Sanguins sering dihubungkan dengan energi tinggi dan *optimism*. Ciri khas Sanguins adalah orang-orang yang cenderung menyukai keramaian, optimistis, spontan, lincah, periang, mudah berbaur, dan menyukai kesenangan. Koleris sering dihubungkan dengan kontrol dan kemarahan. Ciri khas orang koleris yaitu orang-orang yang cenderung menyukai petualangan dan tantangan, gemar menjadi pemimpin suatu kelompok, persuasif, dan cenderung percaya diri. Melankolis sering dihubungkan dengan orang yang intelegen. Melankolis yaitu orang-orang yang cenderung penuh pikiran, setia, tekun seluruh kehidupannya teratur dan lebih penyendiri daripada lainnya. Plegmatis merupakan orang-orang yang cenderung damai, netral, dan pasif. Yaitu orang-orang yang cenderung mudah menuju arah mana saja selama orang lain membuat pilihan ramah, dan sabar.

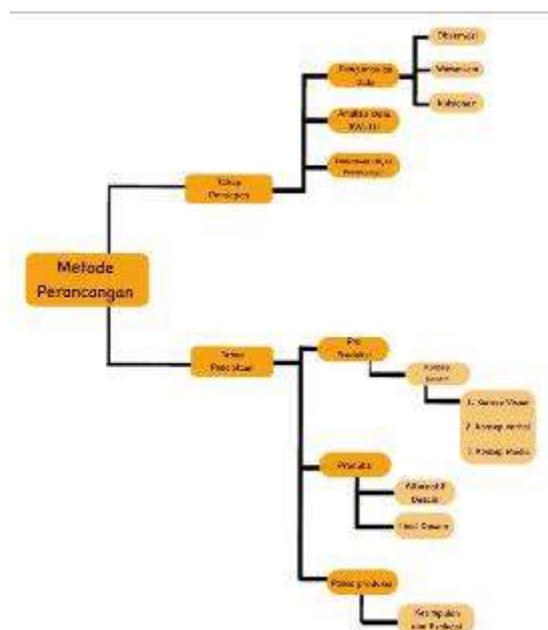
Salah satu contoh pentingnya mengenali kepribadian diri untuk remaja adalah seorang berkepribadian sanguins yang sangat optimis dan percaya diri akan mengabaikan kelemahan terbesarnya, yaitu sikap ceroboh dan tidak berfikir rasional sebelum melakukan sesuatu. Padahal 2 kelemahan tersebut merupakan hal yang penting dan untuk mencapai kesuksesan dan tidak bisa dianggap sepele. Ia menyepelakan hal tersebut karena ia tidak sadar akan kecenderungan kelemahan sifatnya sebagai seorang sanguins. Dengan memahami bahwa sebagai seorang sanguins ia mempunyai beberapa kecenderungan buruk, maka ia bisa lebih meminimalisir kekurangan dirinya. Inilah mengapa pemahaman tentang kepribadian sangat dibutuhkan oleh remaja. Banyak remaja yang tidak mengenali konsep diri dikarenakan kurangnya kepedulian dan kesadaran tentang pentingnya hal ini. dan betapa bergunanya pemahaman kepribadian untuk memudahkan remaja dalam proses mencari jati diri (*self identity*).

Menurut Kartono dalam (Ahyani and Astuti, 2018) pada masa remaja dibagi menjadi 3 masa, yaitu masa remaja awal, masa remaja tengah, dan masa remaja akhir. Masing-masing tahapan mempunyai karakteristik sendiri, dari ketiga masa tersebut, ada yang disebut dengan masa remaja pertengahan yang dialami oleh anak berumur 15 hingga 18 tahun. Pada masa remaja pertengahan, terdapat perasaan bimbang yang terjadi pada masa remaja awal sehingga ia jadi lebih mempertanyakan eksistensinya di dunia. Pada masa ini walaupun remaja masih belum bisa meninggalkan sifat kekanak-kanakannya, ia sudah mulai berpikir dan sadar akan kepribadian dirinya dan sekitarnya serta maksud dari kehidupan. Ia mulai memperhatikan nilai-nilai dan melakukan perenungan tentang hidupnya secara keseluruhan walaupun masih belum menyeluruh. Berasal dari besarnya rasa ingin tahu pada dunia luar di masa remaja awal, remaja di tahap tengah sudah mulai memikirkan tentang eksistensinya pada dunia. Ia mulai mencari jati dirinya dan berusaha memantapkan diri. Pada masa inilah waktu yang tepat untuk mulai mengenalkan pentingnya mengenali diri sendiri sehingga ia bisa memahami eksistensinya di dunia dan lingkungan dengan baik.

Data yang digunakan untuk mendukung perancangan ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan di perancangan ini adalah data yang terbentuk dari proses wawancara, observasi, dan kuisisioner. Berdasarkan kuisisioner yang sudah disebarakan oleh perancang, dapat diidentifikasi bahwa sebanyak 67.9% dari 113 responden remaja berusia 16-18 tahun di Surabaya belum mengenali kepribadian dirinya, sedangkan 60.6% dari 113 responden remaja berusia 16-18 tahun di Surabaya belum mengetahui bahwa ada 4 jenis kepribadian di dunia ini dan 74.3% dari 113 responden remaja berusia 16-18 tahun di Surabaya belum mengetahui jenis kepribadian dirinya berdasarkan 4 jenis kepribadian yang ada di dunia oleh Hippocrates. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan secara tatap muka kepada 9 orang remaja berusia 16-18 tahun, mereka jarang mendengar dan membaca buku tentang kepribadian, teori kepribadian yang mereka ketahui hanya berasal dari buku tebal yang berisi teks membosankan dan bahasa yang sulit untuk dimengerti sehingga mereka enggan untuk membacanya dan tidak memiliki ketertarikan untuk membaca guna menambah pengetahuan dan keinginan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya memahami kepribadian diri.

Hal ini merupakan sebuah fenomena yang memprihatinkan. Sangat disayangkan minimnya pengetahuan dan kesadaran remaja tentang kepribadian, padahal memahami kepribadian diri dan orang lain dapat memudahkan remaja dalam berdaptasi, berkomunikasi dengan lingkungan, dan mencari organisasi dan jenis masa depan apa yang cocok dengan kepribadiannya serta memperbaiki kekurangan dirinya. Dari fenomena tersebut maka dibutuhkan sebuah media informasi tentang kepribadian diri bagi remaja yang memiliki daya tarik. Salah satu media yang cocok adalah buku ilustrasi. Dengan buku ilustrasi yang lebih menekankan kepada aspek visual, maka remaja menjadi lebih mudah mendapatkan informasi tentang macam-macam kepribadian dan menjadi tertarik untuk mengenali dirinya sendiri dan dapat memahami perbedaan antara dirinya dan teman di lingkungannya, dan memaksimalkan potensi dirinya.

Perancangan ini terdiri dari 2 tahap yaitu tahap persiapan dan tahap penciptaan. Tahap persiapan terdiri dari proses pengumpulan data, analisis data, sistensis, dan yang terakhir proses penentuan objek perancangan. Selanjutnya adalah tahap penciptaan yang terdiri dari tahap pra produksi, produksi, dan yang terakhir adalah tahap pasca produksi (Sugiyono, 2017)



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian (Sumber: Dokumen Pribadi)

Data yang didapatkan secara langsung dari audiens disebut sebagai data primer. (Adi, 2004) Data primer yang digunakan di perancangan ini adalah data yang disiapkan terbentuk dari proses wawancara, observasi, dan kuisisioner. Wawancara ini dilakukan kepada 9 remaja berusia 16-18 tahun, 2 psikolog, dan 1 ilustrator.

Wawancara dengan dr. Ade Irawati, SpKJ dilakukan di Rumah Sakit Angkatan Laut Dr. Ramelan Surabaya pada Jum'at, 1 November 2019 pukul 08.30 WIB. Hasil wawancara dengan dr. Ade Irawati, SpKJ diantaranya adalah seorang remaja yang tidak mengenali kepribadian dirinya seringkali kesusahan dalam menyesuaikan diri. Emosinya masih belum stabil dan gampang terpengaruh oleh teman. Ia sering kali sukar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya karena merasa memiliki sikap atau kecenderungan yang berbeda dengan orang lain terutama lingkungan sekitarnya sehingga menyebabkan dia rendah diri. Seorang individu yang mengenali kepribadian dirinya dapat lebih mengetahui lingkungan seperti apa yang cocok untuk dirinya. Dengan mengetahui lingkungan yang cocok untuk dirinya, maka individu tersebut dapat berkembang dengan lebih baik dibanding berkembang di lingkungan yang tidak cocok dengan kepribadiannya. Contohnya, seorang plegmatis, sanguins, melankolis dan koleris mempunyai kecenderungan untuk lebih cocok di suatu bidang tertentu, maka dengan mengerti kepribadiannya dapat mengintropeksi diri sehingga dia bisa memprediksi kelebihan dan kekurangan dirinya. Dengan menonjolkan kelebihan dan memperbaiki kekurangan dirinya, orang tersebut akan lebih mudah untuk mencapai kesuksesan dan meningkatkan kualitas hidupnya.

Wawancara dengan psikolog kedua yaitu dengan Dra. Astrid R. S. Wiratna dilakukan di Rumah Sakit Siloam Surabaya pada Selasa, 12 November 2019 pukul 14.00 WIB. Hasil wawancara dengan Dra. Astrid R. S. Wiratna adalah masa remaja merupakan masa awal menjadi pribadi yang mandiri, tidak tertarik lagi pada orang tua karena teman sebaya sangat dominan pada hidupnya. Hal ini membuat remaja ingin dan merasa berkembang sendiri. Dokter Astrid berpendapat semakin cepat seseorang mengenali dirinya, maka akan semakin mudah dia lebih baik menjadi apa dan menentukan jalan hidupnya. Dokter Astrid memberikan contoh apabila seorang remaja yang sudah mengerti keperibadian dirinya, maka dia akan lebih mudah dalam melakukan penghayatan mengenai dirinya.

Hasil wawancara dengan ilustrator Nadiyah Rizki Suyatna pada tanggal 14 November dan 21 November 2019 adalah Ilustrasi dapat di ibaratkan sebagai sebuah bahasa yang mempermudah proses komunikasi antara audiens dengan kreator. Dengan perkembangan dunia yang semakin menyukai hal-hal yang berbau instant, media ilustrasi merupakan media paling cocok untuk mempersingkat audiens memahami konten yang disampaikan.

Perancangan ini juga melakukan observasi guna mengetahui kebiasaan dan tingkah laku remaja. Perancang melakukan observasi di Kawasan Aiola pada tanggal 14 November dan 21 November 2019. Aiola adalah tempat dimana murid SMA berkumpul untuk mengerjakan tugas ataupun untuk berkumpul. Dari hasil observasi perancang, remaja cenderung menyukai pembicaraan yang up to date dan santai. Remaja juga ambisius untuk membicarakan mengenai tugas sekolah maupun kegiatan ekstra kulikuler. Remaja cenderung menyukai sesuatu yang santai dan kasual, hal ini terlihat dari gaya berpakaian mereka.

Data lain yang dikumpulkan untuk melengkapi perancangan ini adalah melalui metode kuisisioner yang disebar perancang melalui internet kepada 110 responden remaja pria dan wanita berusia 16 hingga 18 tahun yang berstatus siswa sekolah menengah atas (SMA) dan mahasiswa yang merupakan penduduk domisili di Indonesia khususnya Surabaya dan sekitarnya mengenai pemahaman remaja berusia 16 hingga 18 tahun tentang kepribadian diri, jenis kepribadian diri, dan pengetahuan mengenai 4 jenis kepribadian manusia. Metode kuisisioner ini merupakan salah satu pertimbangan tentang betapa pentingnya perancangan ini dibuat.

Selain data primer, ada juga data yang disebut sebagai data sekunder. Data sekunder merupakan data yang dapat diperoleh dari pihak kedua atau dari sumber lain yang sebelumnya telah ada sehingga dapat dicari dan dikumpulkan menjadi satu (Sarwono and Lubis, 2007) Umumnya data sekunder berbentuk buku, laporan, ataupun jurnal. Data sekunder yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Personality Plus* karya Florence Littauer, *Personality Puzzle* karya Florence Littauer dan Marita Littauer Florence, serta *Check Up Kepribadianmu* karya Jasmine.

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 2.1. PENGUMPULAN DATA

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisa dari fenomena yang ada hingga terkumpul data ditarik satu kesimpulan. Dengan menggunakan teknik analisa 5W+1H dapat dianalisis permasalahan yang lengkap guna menghasilkan solusi yang tepat.

Teknik Analisa 5W+1H dimulai dengan What, didalam perancangan ini media yang dirancang adalah Buku Ilustrasi 4 macam kepribadian Manusia Untuk Remaja Usia 16-18 tahun dengan mengungkap konten pentingnya mengenali kepribadian diri untuk remaja berdasarkan 4 macam kepribadian yang telah dicetus oleh Hippocrates. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada *target audiens* khususnya remaja berusia 16-18 tahun mengenai pentingnya mengenali kepribadian diri sehingga pembaca dapat meningkatkan dan memperbaiki kekurangan diri, dapat bersosialisasi dengan lebih baik, dan dapat lebih tepat dalam menentukan jalan hidupnya.

Selanjutnya adalah Who atau siapa untuk mengetahui *target audiens* perancangan. *Target audiens* perancangan ini adalah remaja pria dan wanita berumur 16 hingga 18 tahun. Where atau dimana perancangan ini terjadi. Perancangan ini terjadi di Indonesia tetapi di pusatkan pada demografis kota Surabaya dan beberapa kota di sekitarnya. When atau kapan masalah ini terjadi, perancangan ini terjadi sejak dulu dikarenakan tidak adanya kesadaran tentang pentingnya mengenali diri sendiri. Namun anak remaja berusia 16 hingga 18 tahun dinilai paling cocok membaca buku ini karena mereka mulai memasuki tahap pencarian jati diri dan seringkali mempertanyakan eksistensi mereka.

Kemudian why atau alasan terjadinya permasalahan ini. Fenomena ini terjadi karena pada umumnya anak remaja belum mengenal kepribadian dirinya sendiri, sehingga mereka belum bisa memaksimalkan potensi diri dan kesulitan dalam bersosialisasi. Dengan adanya buku ini, diharapkan remaja dapat lebih aware tentang pentingnya mengenali kepribadian diri sehingga bisa memaksimalkan kelebihan dan memperbaiki kekurangan diri.

Dengan mengenali macam-macam kepribadian, remaja juga dapat lebih mudah dalam bersosialisasi dalam bermasyarakat dan lebih mudah dalam menentukan masa depan. Buku yang mengangkat konten macam-macam kepribadian di pasaran umumnya terdiri dari teks yang membosankan dan bahasa yang susah untuk dimengerti, maka dari itu buku ilustrasi merupakan media yang dipilih perancang karena ilustrasi dinilai dapat mempermudah dan memperjelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh perancang terhadap *target audiens*. Ilustrasi juga bersifat komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam memahami pesan melalui gambar. Selain itu, ilustrasi bersifat menarik sehingga audiens lebih tertarik untuk membaca.

Yang terakhir adalah how atau solusi untuk menyelesaikan masalah ini. Solusinya adalah dengan membuat media yang mengangkat konten tentang 4 macam kepribadian yang ditemukan oleh Hippocrates dengan menggunakan media buku ilustrasi yang mempunyai gaya visual menarik sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh remaja, dibantu dengan penjelasan informasi yang kekinian, *simple*, tidak berbelit, tidak baku, dan tidak menggurui sehingga remaja dapat memahami dengan mudah konten yang ingin disampaikan.

### 2.2. ANALISIS DATA

Hasil dari analisis data yang terkumpul adalah remaja sangat butuh untuk mengenal kepribadian dirinya untuk memaksimalkan kualitas hidupnya. Media yang kurang menarik menjadi salah satu penghambat munculnya minat remaja dalam memahami kepribadian dan jenis-jenis kepribadian. Dibuatnya sebuah buku ilustrasi yang berorientasi pada remaja masa pertengahan dikarenakan masa ini adalah masa yang tepat untuk mengenali diri sebagai pedoman untuk memaksimalkan potensi hidupnya. Pada tahap penciptaan yang terdiri dari 3 garis besar yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra produksi terdiri dari konsep desain, konsep media, konsep verbal, dan konsep visual.

### 2.3. KONSEP DESAIN

Konsep desain dan media yang dirancang disesuaikan dengan minat *target audiens* agar sesuai dan *relate* dengan kebiasaan hingga menimbulkan kedekatan emosional. Ilustrasi dengan gaya gambar *simple* dan kasual dipilih karena remaja menyukai gambar yang sederhana namun menarik. Warna cerah dianggap sesuai dengan kepribadian remaja yang *playful*. Selain itu, warna cerah juga cenderung membuat tampilan semakin menarik dan tidak membosankan, akhirnya perancang memutuskan untuk memilih *pantone* warna cerah sebagai acuan utama dari pewarnaan perancangan ini. Peletakan *lay out* juga disesuaikan dengan buku-buku yang sedang di senangi remaja zaman sekarang, yaitu dengan tulisan yang mengandung kutipan *instagramable*.

Di tahap konsep desain perancang melakukan brainstorming untuk menentukan keyword. *Keyword* yang sesuai dan tepat untuk perancangan buku ini yaitu "*Colourful Personality*", *Keyword* tersebut meringkas penjabaran identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, dan data penelitian yang telah dilakukan perancang. Jika kata "*colourful dan personality*" digabungkan, maka dapat ditarik kesimpulan makna warna-warni kepribadian. Maksud dari warna-warni kepribadian mengibaratkan persamaan antara warna dan kepribadian, yaitu sama-sama bervariasi dan memiliki karakter.

Warna dan karakter mempunyai banyak kesamaan, salah satunya adalah karena sama-sama memiliki banyak variasi dan tiap variasinya memiliki karakter tertentu yang membuatnya mempunyai ciri khas yang membedakan antara satu dengan yang lainnya. Selain itu, warna-warni juga dimaknai dari salah satu sifat remaja yang paling menonjol yaitu sifat "labil". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian labil adalah tidak stabil, goyah, tidak mantap. Warna-warni dan sifat labil memiliki persamaan yaitu apabila mendapat sedikit campuran dari warna lain bisa langsung berubah menjadi warna yang betul-betul berbeda dan tentunya menjadikan karakternya ikut berubah pula. Remaja yang belum yakin akan kepribadiannya akan mudah untuk berganti sifat karena belum yakin terhadap dirinya sendiri, maka dari itu ia harus meyakini kepribadiannya agar bisa fokus terhadap potensi dirinya.

### 2.4. KONSEP MEDIA

Pada konsep media, judul buku yang digunakan dalam perancangan ini adalah judul buku "Kenali Warna-Warni Kepribadianmu" dengan mengangkat konten tentang pentingnya mengenali kepribadian diri agar bisa meningkatkan kualitas hidup seorang remaja sedini mungkin. Pada umumnya perancangan buku ilustrasi ini memuat tentang 4 macam kepribadian menurut Hipocrates, yaitu sanguins, melankolis, phlegmatis, dan koleris. Di dalam buku ini terdapat kuis yang tujuannya adalah untuk menentukan kecenderungan kepribadian pembaca agar ia dapat memfokuskan diri pada kepribadian tertentu saat membaca konten dalam buku ini. Macam-macam kepribadian dibahas kelebihan dan kekurangannya, selain itu juga diberikan tips untuk mengatasi kelemahan dan menonjolkan kelebihan.

Pada Media promosi, promosi yang akan dilakukan oleh perancang adalah dengan cara mengirimkan buku kepada influencer remaja yang *target audiens* nya adalah remaja. Influencer akan dimintai tolong untuk mengiklankan mengenai pentingnya kepribadian untuk

remaja dan betapa bergunanya dan edukatifnya buku ini untuk remaja. Salah satu *trend* baru adalah mendengarkan *podcast*, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media promosi untuk membahas beberapa *point* dari konten buku ini, *podcast* dapat digunakan sebagai sebuah iklan untuk mempromosikan buku ini. *Podcast* akan membahas mengenai 4 macam kepribadian remaja dan di *publish* di *spotify* dengan username *kenalidiriyuk*.

Sosial media digunakan sebagai media promosi informasi mengenai penerbitan buku. Sosial media instagram *@kenalidiriyuk* digunakan sebagai media promosi buku, memposting konten berupa *quotes* dan informasi yang berkaitan dengan konten perancangan yaitu *self development* dan digunakan agar selalu dekat dan tetep terhubung dengan *target audiens*.

## 2.5. KONSEP VERBAL

Pada konsep verbal, perancangan buku ilustrasi mengenal 4 macam kepribadian untuk remaja oleh Hippocrates ini, perancang menggunakan cara penyampaian yang ringan, yaitu dengan bahasa yang mudah dipahami dan kosa kata kekinian. Buku ini dipenuhi ilustrasi dengan tujuan pembaca dapat membayangkan informasi yang ingin disampaikan perancang sehingga lebih mudah dimengerti. Cara penyampaian konten juga sederhana dan diselingi dengan berbagai tips.

## 2.6. KONSEP VISUAL

Pada konsep visual, khususnya konsep visual ilustrasi, untuk mengetahui gaya gambar yang paling disukai oleh audiens, perancang membagikan kuisisioner yang terdiri atas 6 gambar dan berdasarkan hasil dari kuisisioner yang telah dibagikan perancang kepada remaja berumur 16-18 tahun, gaya gambar yang paling diminati adalah gaya gambar yang *simple* dan kasual. Hal ini dikarenakan remaja menyukai gambar yang sederhana namun menarik.



Gambar 2. Ilustrasi Sederhana

(Sumber: [https://www.freepik.com/free-vector/group-young-people-posing-photo\\_5230715.htm](https://www.freepik.com/free-vector/group-young-people-posing-photo_5230715.htm))

Pada konsep visual tipografi, *font* yang digunakan perancang sebagai judul dan sub judul dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah *font Gumbo, Grobold, dan Bakso Sapi* yang termasuk kedalam jenis *sans serif*, yaitu *font* yang tidak memiliki kaki. *Sans Serif* dipilih karena memiliki tingkat *legibility* dan *readability* yang baik.

*Font* yang digunakan untuk *text body* atau isi konten adalah *Doctor Soos, Chalkboard, dan Bakso Sapi* yang memiliki tingkat keterbacaanya yang baik bertujuan agar *audiens* tidak merasa kesusahan dalam membaca dan dapat membedakan antara *headline* dan *bodytext*.



Gambar 3. Implementasi Font  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada konsep visual warna, berdasarkan kuisioner yang telah dibagikan perancang kepada remaja berumur 16-18 tahun, warna yang paling banyak dianggap sesuai dengan kehidupan remaja adalah warna cerah. Dari 113 responden, 42.5% responden memilih warna cerah, diikuti dengan warna pastel sebanyak 36.3% dan warna gelap sebanyak 20.4%. Warna cerah dianggap sesuai dengan kepribadian remaja yang *playful*. Selain itu, warna cerah juga memberikan kesan ceria dan ringan, akhirnya perancang memutuskan untuk memilih *pantone* warna cerah sebagai acuan utama dari pewarnaan perancangan ini.



Gambar 4. Implementasi Warna Cerah  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Konsep visual *lay out* pada perancangan buku ini akan menggunakan prinsip-prinsip pada layout seperti *sequence* (urutan), *emphasis* (penekanan), *balance* (keseimbangan), dan *unity* (kesatuan) agar menghasilkan buku dengan tatanan visual yang baik menyesuaikan dengan isi konten dan visual.



Gambar 5. Implementasi *Lay Out*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada konsep visual alternatif desain karakter, perancang telah melakukan konsultasi terlebih dahulu sebelum menentukan acuan karakter. Konsultasi ini dilakukan dengan Dra. Astrid R. S. Wiratna guna menentukan karakter yang paling cocok baik dari segi pembawaan diri maupun *style*. Berikut merupakan alternative desain karakter pada perancangan ini:



Gambar 6. Karakter Sanguins  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Acuan visual sanguins mengambil salah satu tokoh penyanyi remaja yang sedang naik daun yaitu Marion Jola. Berdasarkan wawancara perancang dengan psikolog Dr. Astrid, Marion Jola dinilai mempunyai kepribadian yang sesuai dengan ciri-ciri kepribadian Sanguins. Acuan yang diikuti dari Marion Jola adalah bentuk rambut dan gaya berpakaian yang *trendy* dan *chick*.



Gambar 7. Karakter Koleris  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Acuan visual koleris mengambil salah satu tokoh remaja yang sedang naik daun yaitu Karin Novilda atau yang biasa dikenal dengan nama “Awkarin” . Berdasarkan wawancara perancang dengan psikolog Dr. Astrid, Karin dinilai mempunyai kepribadian yang sesuai dengan ciri-ciri kepribadian Koleris. Acuan yang diikuti dari Marion Jola adalah bentuk rambut dan pembawaannya yang *bossy* dan ambisius.



Gambar 8. Karakter Phlegmatis  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Acuan visual plegmatis mengambil salah satu tokoh penyanyi remaja yang sedang naik daun yaitu Nisa Sabyan. Berdasarkan wawancara perancang dengan psikolog Dr. Astrid, Nisa dinilai mempunyai kepribadian yang sesuai dengan ciri-ciri kepribadian plegmatis. Acuan yang diikuti dari Nisa adalah pembawaannya yang mengisyaratkan kelembutan dan *style* yang *simple*.



Gambar 9. Karakter Melankolis  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Acuan visual plegmatis mengambil salah satu tokoh penyanyi remaja yang sedang naik daun yaitu Nadin Amizah. Berdasarkan wawancara perancang dengan psikolog Dr. Astrid, Nadin dinilai mempunyai kepribadian yang sesuai dengan ciri-ciri kepribadian koleris. Acuan yang diikuti dari Nadin adalah pembawaannya yang serius dan mendalam, serta gaya berpakaian yang mengusung *style vintage*. Pada *final design*, berikut pada gambar 10 yang merupakan *design cover* dari perancangan ini:



Gambar 10. Cover buku  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3. KESIMPULAN

Perancangan ini berisi tentang konten pengertian kepribadian dan 4 jenis kepribadian menurut Hippocrates secara lengkap yang dikemas menggunakan bahasa yang sederhana dan gambar ilustrasi yang *relatable* dengan keseharian remaja, mempermudah remaja dalam memahami pengertian kepribadian, pentingnya mengenal kepribadian diri dan orang lain, mengenal 4 jenis kepribadian menurut Hippocrates, dan mencintai kepribadian diri.

Konsep desain dan media yang dirancang disesuaikan dengan minat *target audiens* agar sesuai dan *relate* dengan kebiasaan hingga menimbulkan kedekatan emosional. Ilustrasi dengan gaya gambar *simple* dan kasual dipilih karena remaja menyukai gambar yang sederhana namun menarik. Warna cerah dianggap sesuai dengan kepribadian remaja yang *playful*. Selain itu, warna cerah juga cenderung membuat tampilan semakin menarik dan tidak membosankan, akhirnya perancang memutuskan untuk memilih *pantone* warna cerah sebagai acuan utama dari pewarnaan perancangan ini. Peletakan *lay out* juga disesuaikan dengan buku-buku yang sedang di senangi remaja zaman sekarang, yaitu dengan tulisan yang mengandung kutipan yang *instagramable*.

Pada konsep media, judul buku yang digunakan dalam perancangan ini adalah judul buku "Kenali Warna-Warni Kepribadianmu" dengan mengangkat konten tentang pentingnya mengenali kepribadian diri agar bisa meningkatkan kualitas hidup seorang remaja sedini mungkin. Pada konsep verbal, perancangan buku ilustrasi mengenal 4 macam kepribadian untuk remaja oleh Hippocrates ini, perancang menggunakan cara penyampaian yang ringan, yaitu dengan bahasa yang mudah dipahami dan kosa kata kekinian. berdasarkan hasil dari kuisioner yang telah dibagikan perancang kepada remaja berumur 16-18 tahun, gaya gambar yang paling diminati adalah gaya gambar yang *simple* dan kasual. Pada konsep visual tipografi, *font* yang digunakan perancang sebagai judul dan sub judul dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah *font Gumbo, Grobold, dan Bakso Sapi*. Dari segi warna, dipilih *pantone* warna cerah sebagai acuan utama dari pewarnaan perancangan ini. Dengan demikian, perancangan ini menghasilkan sebuah buku ilustrasi sebagai media informasi tentang kepribadian diri bagi remaja yang menekankan kepada aspek visual, sehingga diharapkan remaja dapat menjadi lebih tertarik dan mudah mendapatkan informasi tentang macam-macam kepribadian dan dapat memahami perbedaan antara dirinya dan teman di lingkungannya, serta memaksimalkan potensi dirinya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, R. (2004) *Metode Sosial dan Hukum*. Jakarta: Sinar Granit.  
Ahyani, L. N. and Astuti, R. D. (2018) *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.

Littauer, F. (2011) *Personality Plus*. Tangerang: KARISMA Publishing Group.

Littauer, F. and Littauer, M. (2014) *Personality Puzzle*. Tangerang: BINARUPA AKSARA Publisher.

Sarwono, J. and Lubis, H. (2007) *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. 1st edn. Yogyakarta: Andi Offset.

Sugiyono, P. D. (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.  
<https://www.freepik.com/>