

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Impian dan cita-cita merupakan suatu hal yang diinginkan atau harapan seseorang untuk digapai dalam hidupnya di masa depan. Dengan memiliki hal yang diinginkan untuk digapai dalam hidupnya akan menumbuhkan kecenderungan bagi seseorang untuk berusaha demi mewujudkannya. Sesuai dengan pendapat Natalia, et al. (2024) Cita-cita cenderung menjadi kekuatan serta dorongan lebih bagi seseorang yang mempunyainya untuk mengubah impian menjadi nyata. Namun masih banyak orang khususnya remaja yang masih belum mempunyai cita-cita dan tidak memahami apa yang ingin dilakukan diri sendiri dalam jangka waktu panjang. Sedangkan Anna Freud dalam (Saputro, 2018) berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka, di mana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan. Berdasarkan hal tersebut usia remaja adalah masa yang paling tepat untuk mulai menetapkan cita-cita mereka. Masa tersebut adalah masa dimana para remaja mulai memikirkan tentang apa yang ingin mereka lakukan kedepannya dan mulai mencoba memahami kemampuan serta keinginan diri sendiri untuk dikembangkan.

Pada survei yang dikemukakan oleh Putri (2018), Salah satu perusahaan rintisan hasil binaan *Skystar Ventures, Tech Incubator* Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yaitu Youthmanual, melakukan penelitian selama dua tahun untuk mendalami lebih dari 400.000 profil dan data siswa dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan fakta yang cukup menarik yakni 92% siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu akan menjadi apa kedepannya dan 45% mahasiswa merasa salah mengambil jurusan. Selain itu, ditemukan bahwa salah satu alasan utama mengapa siswa dan mahasiswa menghadapi kesulitan untuk menentukan jurusan adalah karena mereka tidak tahu apa yang mereka bisa lakukan dan apa yang dapat mereka lakukan. Hal ini seringkali berdampak pada saat mereka berada di jenjang perguruan tinggi yang mana Menurut ahli *Educational Psychologist* dari *Integrity Development Flexibility* (IDF), Irene Guntur menyebutkan bahwa sebanyak 87 persen mahasiswa di Indonesia salah jurusan.

Beberapa remaja yang belum memiliki cita-cita atau impian bisa disebabkan oleh berbagai faktor lain juga seperti lingkungan, keluarga, pendidikan, ekonomi, kurangnya eksplorasi diri, kemampuan diri dan masih banyak lagi. Faktor-faktor tersebut diambil dari data kuesioner yang disebar melalui sosial media pada tanggal 29 september 2024 hingga 29 Maret 2025 yang diisi sebanyak 107 responden dimana cenderung sebanyak 34% remaja merasa ragu akan kemampuan dirinya dan 20% remaja terhambat oleh kondisi ekonomi, hal ini dapat mempengaruhi hal-hal yang menjadi pertimbangan ketika seseorang memikirkan tentang impiannya. Hal ini juga terkadang menjadikan timbulnya perasaan negatif yang mengakibatkan munculnya keraguan atas kemampuan diri baik secara eksternal maupun internal. Seseorang menjadi takut untuk menetapkan impian dan merasa tidak terlalu butuh untuk memperjuangkannya. Akibatnya selama menjalani keseharian cenderung tidak memiliki tujuan yang jelas maupun keinginan yang pasti untuk memotivasi diri agar terus berkembang.

Menurut Luckytasari dkk. (2024) adanya kekurangan pengetahuan tentang pendidikan yang lebih tinggi dan kurangnya motivasi dari lingkungan membuat beberapa remaja tidak berani menetapkan cita-cita mereka sendiri. Dalam menangani masalah keraguan dalam diri remaja untuk menemukan maupun menentukan impiannya, salah satu cara untuk membantu remaja memahami hal yang mereka inginkan serta menentukan impian/cita-citanya adalah dengan menambah wawasan seputar berbagai macam profesi maupun kegiatan serta aspirasi yang membantu untuk memperluas pilihan dan pengalaman remaja dalam menemukan potensi dalam diri mereka. Pengenalan berbagai macam wawasan ini akan membantu remaja dalam memahami lebih dalam mengenai apa yang ingin mereka lakukan di masa depan dan menjadi lebih yakin atas kemampuan yang dimilikinya. Tidak hanya melalui pengenalan wawasan saja, pendekatan dalam diri remaja melalui proses pemahaman pikiran dan motivasi berupa dukungan terhadap hal tengah diminati juga menjadi faktor penting untuk menimbulkan rasa percaya diri akan kemampuan mereka. Dalam proses pengenalan konsep ini diperlukan media yang sesuai agar remaja dapat dengan mudah memahami hal yang disampaikan serta mampu menarik empati remaja untuk mendalaminya.

Dalam Perancangan ini, fokus target audiens merupakan remaja berusia 16-18 tahun yang mengalami kesulitan dalam memahami hal yang ingin dilakukannya di masa depan, impian/cita-cita yang ingin diwujudkan, serta hal yang menarik minatnya. Hal ini dikarenakan pendapat psikolog anak Alzena Masykouri, M.Psi, usia dimana anak membuat rencana masa depan yang berkaitan dengan ingin menjadi apa dan bagaimana cara meraihnya, rentang usia yang tepat adalah sekitar 16 tahun. Berdasarkan kuesioner yang disebar melalui

sosial media pada tanggal 29 september 2024 hingga 29 Maret 2025 yang diisi sebanyak 107 responden, sebanyak 87% remaja mengalami perubahan dalam menentukan impian mereka pada rentang usia tersebut dari sejak saat mereka masih usia dini karena memasuki fase pendewasaan. Sedangkan menurut Hurlock dalam (Luckytasari, et al. 2024) mengemukakan bahwa remaja yang berada di sekolah menengah atas mulai mempertimbangkan secara serius masa depan masing-masing. Sehingga media yang sesuai adalah media visual, salah satunya buku ilustrasi. Hal ini berdasarkan pada pendapat Jasmin (2022) yang menyatakan bahwa Buku ilustrasi memungkinkan penyampaian informasi dengan gaya bahasa yang lebih kasual melalui bahasa sehari-hari serta adanya kombinasi tulisan dan visual secara selaras, yang mana hal ini sesuai dengan karakteristik remaja yang menyukai hal kreatif dan praktis.

Berdasarkan kuesioner yang dikumpulkan melalui sosial media pada tanggal 29 september 2024 hingga 29 Maret 2025 yang diisi sebanyak 107 responden, sebanyak 83% remaja tertarik untuk mendalami informasi seputar impian/cita-cita melalui buku ilustrasi melalui cerita dibanding buku motivasi yang hanya berisi tulisan saja. Aspek visual yang terdapat dalam buku ilustrasi serta cara penyampaiannya yang sederhana melalui alur cerita membuat remaja lebih tertarik untuk membacanya. Media visual ini juga dapat dikembangkan lagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada agar menjadi lebih interaktif, salah satunya adalah *Augmented Reality (AR)*. Menurut Dhiyatmika, et al. (2015) dalam Iliyas dan Handriyantini (2021), *Augmented Reality* merupakan teknologi media interaktif yang memperkaya interaksi dengan objek dunia nyata, menyajikan informasi secara langsung melalui aplikasi digital yang diproyeksikan pada lingkungan nyata secara langsung.

Berdasarkan pendapat beberapa peneliti dalam Fitrianto dan Prabowo (2024), AR dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir, termasuk keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir abstrak, dan keterampilan berpikir kreatif. Dengan menggunakan platform Augmented Reality yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir remaja. Pada penelitian yang dilakukan oleh Alfitriani dkk (2021), kurang lebih 89,71% remaja tertarik dengan media berbasis teknologi AR sehingga sangat cocok untuk media pembelajaran pada remaja.

Dengan adanya penggabungan antara buku ilustrasi dan teknologi modern ini akan memberikan pengalaman baru bagi para audiens dalam menerima informasi serta visual yang lebih menarik dengan buku yang ada melalui *Augmented Reality*.

1.2 Identifikasi Masalah

- Berdasarkan latar belakang fenomena yang terjadi di masyarakat diketahui bahwa remaja sulit memahami atau menentukan cita-citanya sendiri karena kurangnya rasa percaya diri serta motivasi maupun dukungan dalam menentukannya (Luckytasari, et al. 2024)
- Sebanyak 90% dari responden kuesioner, remaja merasa ragu untuk menentukan impiannya karena berbagai faktor baik itu internal maupun eksternal
- Menurut survei yang diadakan Youthmanual pada tahun 2018, sebanyak 92% siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu akan menjadi apa kedepannya dan 45% mahasiswa merasa salah mengambil jurusan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang buku ilustrasi yang menarik dengan teknologi *Augmented Reality (AR)* tentang impian dan cita-cita untuk remaja usia 16-18 tahun?

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah dalam perancangan ini maka akan dibatasi sebagai berikut :

- Terbatas pada remaja usia 16-18 tahun karena pada usia tersebut remaja mulai memikirkan masa depannya secara serius
- Menggunakan media buku ilustrasi tentang impian dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality (AR)*
- Berfokus pada penyampaian wawasan yang mendukung pemahaman diri serta motivasi terhadap remaja yang belum menentukan impiannya

1.5 Tujuan

- Memotivasi remaja untuk menentukan impiannya dengan jelas dan memahami apa yang benar-benar diinginkan melalui buku ilustrasi
- Remaja tidak takut atau berkecil hati dengan impiannya karena keterbatasan yang dimiliki dan mau berjuang untuk mewujudkannya
- Menciptakan media informasi yang menarik dan kreatif untuk mendorong minat baca remaja melalui buku ilustrasi dengan memanfaatkan teknologi AR

1.6 Manfaat

Melalui perancangan buku ilustrasi dengan teknologi *augmented reality* tentang impian/cita-cita untuk ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Target Audiens

Remaja terdorong untuk memiliki tujuan hidup yang pasti atau memiliki impian tanpa terkait mimpi itu kecil atau besar serta dapat membangun motivasi remaja untuk tidak ragu dalam mencapai apapun impiannya. Remaja diharapkan mampu memahami tentang apa yang ingin dilakukannya secara mendalam serta tidak lagi memiliki keraguan dalam memutuskannya.

b. Bagi Masyarakat

Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat untuk lebih termotivasi dalam mengeksplorasi banyak hal atau kegiatan yang ada di sekitar sehingga memiliki lebih banyak pilihan untuk ditekuni dalam hidupnya dan tidak mudah meremehkan hal yang ditekuni oleh orang lain.

c. Bagi Universitas

Buku ilustrasi ini dapat memberikan pemahaman serta wawasan terhadap berbagai macam karir atau bidang minat bakat yang ada di kalangan universitas sehingga mendapatkan gambaran pengetahuan dari bidang tersebut meskipun tidak menekuninya.

1.7 Kerangka Perancangan

