

PEMANFAATAN BUKU AKTIVITAS 'TALENTIFY' SEBAGAI MEDIA IDENTIFIKASI MINAT DIRI REMAJA

Zalshabila Audrea Putri Arine

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra Surabaya

e-mail: zaudrea@student.ciputra.ac.id

ABSTRAK

Fenomena 'salah jurusan' yang berakhir D.O di perkuliahan telah menjadi sorotan publik tersendiri terhadap generasi millennial sebagai objek utamanya. Setelah mengkorelasikan sebab-akibat, hal ini dikarenakan kurang maksimalnya eksplorasi minat diri dengan fasilitas yang ada oleh remaja pada masa SMA. Solusi dari sudut pandang ilmu desain komunikasi visual yang ditawarkan penelitian ini adalah pemanfaatan buku aktivitas brand 'Talentify' untuk mengidentifikasi minat diri mereka melalui konten self-reflective, personal-identification game, motivational visual-storytelling, dsb. Dalam riset pasar sebagai validasi utama permasalahan inti yang diangkat, penelitian ini juga menggunakan metode pengumpulan data primer yaitu wawancara dengan expert user dan extreme user serta penyebaran kuesioner kepada remaja yang duduk di kelas 3 SMP hingga 3 SMA, rata-rata usia 15-18 tahun; dan data sekunder yaitu studi pustaka mengenai beberapa jurnal dan buku yang relevan. Dari penelitian ini, didapatkan data sebanyak 59% responden masih ragu di antara beberapa pilihan jurusan perkuliahannya kelak; 62% responden mengaku tingkat kecocokannya dengan hasil rekomendasi karier di tes psikotes adalah "50:50, antara sesuai dan tidak sesuai"; serta 50% merasa tertarik dengan desain prototype dari buku aktivitas Talentify. Hal ini mendukung kesempatan tervalidasinya produk buku aktivitas Talentify sebagai media identifikasi minat diri mereka.

Kata Kunci: Buku Aktivitas, Minat Diri Remaja, Konten Interaktif, Jurnal Refleksi

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, teknologi multimedia semakin berkembang sebagaimana adanya kemajuan ilmu terapan yang signifikan. Pengaplikasian kolaborasi antara ilmu terapan dengan teknologi multimedia ini kerap kita temui pada wujud sehari-hari, salah satunya ilmu problem-solving di Desain Komunikasi Visual. Seiring adanya perubahan perilaku masyarakat dari generasi ke generasi, akan mempengaruhi jenis kebutuhan di pasar yang melibatkan dinamika peran desainer visual.

Generasi millennial saat ini menjadi sorotan utama di berbagai aspek kehidupan sosial, baik tingkah lakunya, cara berpikirnya, hingga ke problematika yang mereka hadapi. Jika ditinjau dari sisi problematika pendidikan, banyak sekali terjadi kasus 'salah jurusan' di jenjang perkuliahan yang berakhir di-drop out (Ramadan, 2017). Hal ini sangat meresahkan beberapa golongan generasi lainnya, yaitu generasi baby boomer dan generasi X selaku orang tua mereka. Masa depan dan kemampuan

untuk mandiri dari generasi millennial ini masih dipertanyakan jika saja tingkat angka D.O yang dikarenakan salah jurusan makin progresif, serta ketidakmampuan generasi millennial untuk bertanggung-jawab atas pilihan hidupnya.

Dari problematika tersebut, penelitian ini dilakukan untuk melihat korelasi sebab-akibat fenomena sosial mengenai 'salah jurusan' ini hingga awal mula persiapan dan perencanaan mereka sewaktu masih di jenjang SMA. Masa-masa SMA adalah masa emas untuk menggali minat dan bakat diri sebelum terjun ke dalam hasil keputusan terbesar ke arah masa depan, yaitu masa perkuliahan atau bahkan masa awal berkarir. Dari penelitian ini nantinya akan digali solusi untuk membantu mengurangi angka D.O yang dikarenakan 'salah jurusan', berupa validasi produk buku aktivitas brand 'Talentyfy' untuk mengidentifikasi minat diri remaja yang telah dikaitkan dengan ilmu Desain Komunikasi Visual.

KAJIAN TEORI

Peranan Elemen Visual

Di dalam suatu penelitian, disebutkan bahwa cara pembelajaran yang menggunakan visual-storytelling akan memberikan dampak keefektifan dalam pemahaman pembaca ketimbang metode konvensional (Sanjaya, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa suatu materi yang dibubuhi unsur visualisasi desain memiliki peranan penting dalam daya tangkap indra hingga ketahanan memori karena melibatkan hal-hal tentang otak kanan, yaitu unsur grafis seperti ilustrasi, warna, elemen shape pendukung, efek tipografi, dsb. Bahkan, peletakan komponen desain (layouting) yang merupakan suatu bentuk komunikasi secara visual juga memiliki tingkat pengaruh yang sangat tinggi untuk membantu pembaca/penikmat seni dalam menangkap stimulus dan pesan implisit hingga terbentuk suatu spekulasi pemikiran yang diharapkan oleh desainer itu sendiri (Sitepu, 2004). Dalam mengatur tata letak desain, prinsip-prinsip yang harus diperhatikan adalah keselarasan, kesatuan, keseimbangan, proporsi, kejelasan dan dominasi. Beberapa prinsip ini yang akan menjadi dasar dari keteraturan hirarki arah mata pembaca sehingga tidak menurunkan kualitas penyampaian info yang dimaksud (Sanyoto, 2005).

Tak hanya itu, peranan warna juga mempengaruhi kondisi suasana batin dan sugesti psikologis pembaca ketika menyimak suatu konten. Hal ini dikarenakan kombinasi warna dapat mengkomunikasikan suatu maksud dari content-creator (Yogananti, 2015), sehingga ada kemungkinan pesan emosional dapat disalurkan untuk membantu mengurangi rasa jenuh.

Gaya desain juga memiliki andil tersendiri dalam proses pemahaman suatu bentuk ilustrasi dan komponen grafis yang ada dalam suatu media. Gaya flat design yang cukup populer beberapa tahun terakhir ini memiliki unsur kesederhanaan (simplicity) dengan syarat kejelasan (clarity) merupakan suatu bentuk pengulangan gaya desain lama yaitu Swiss Style di tahun 1940 (Anindita & Riyanti, 2016). Flat Design juga biasa diterapkan dalam pembuatan komponen pendukung seperti basic shapes atau bentuk-bentuk lainnya di dalam layouting.

Buku Aktivitas

Buku masih memiliki peranan besar di dalam dunia pendidikan generasi millennial,

karena sumber informasi dan daya tarik baik dari wujud fisik materialnya dan desain interface-nya (Prajawinanti, 2020). Walaupun perkembangan teknologi kian maju dengan adanya gadget dan perangkat akses informasi lainnya, peran buku tetaplah memiliki value tersendiri untuk mampu meningkatkan kemampuan disiplin fokus dengan user experience yang unik walaupun lebih konvensional dari e-book. Tidak dapat dipungkiri jika anak-anak bahkan remaja akan mudah teralihkan fokusnya ke aplikasi lain yang tidak relevan jika tidak ada pengawasan khusus dalam proses pembelajaran. Dalam suatu penelitian, disebutkan bahwa gadget memiliki dampak negatif dalam tumbuh kembang sensor kinetik dan motorik, sehingga cara kerja tanggap otak berpotensi pada level rendah (Sanjaya & Budi, 2017).

Buku aktivitas memiliki layout yang agak berbeda dengan buku diktat lainnya, dikarenakan buku ini bertujuan untuk diisi oleh pembaca. Tujuannya tiap kegiatannya pun bermacam-macam, sebagai bentuk kontrol emosional, kepekaan terhadap gerak sensorik tangan, sebagai sumber pengetahuan yang disajikan dengan rubrik interaktif, atau bahkan hal yang sifatnya personal. Di dalam buku "The Emotional Intelligence Activity Book" Oleh Adele B. Lynn, disebutkan bahwa beberapa objektif dalam buku tersebut dibuat untuk memperdalam rasa percaya diri dan kemawasan diri, serta membantu partisipan untuk mengapresiasi rasa syukur.

Buku-buku aktivitas yang sudah terbit memiliki interface design yang variatif tergantung target marketnya, jika target adalah anak-anak yang membutuhkan edukasi pengenalan warna dan sekitar, maka interface lebih mengandung banyak grafis dan ilustrasi. Sedangkan jika buku aktivitas ini memiliki target yang lebih dewasa, biasanya kuantitas unsur teks masih cenderung padat karena lebih mengutamakan sisi informatifnya.

Minat Diri Remaja

Selain melalui bantuan psikolog dan tes psikotes untuk mengetahui bakat diri, minat diri juga perlu ditemukan sebagai bahan penyeimbang ketika menentukan pilihan jurusan perkuliahan (Liem & Prast, 2014). Karena jika ada ketimpangan berat di salah satu kedua unsur ini, akan mengakibatkan kejenuhan yang mengarah pada fenomena 'salah jurusan'. Contohnya, jika seorang remaja memilih jurusan bahasa karena menyukai buku namun sama sekali tidak memiliki skill untuk menulis, hal ini dinamakan ketimpangan minat lebih tinggi daripada bakat, dan begitu sebaliknya jika ketimpangan bakat lebih tinggi daripada minat, yaitu apabila ia dipaksa memilih jurusan ilmu murni biologi karena memang ia mampu hafalan dan memiliki kemampuan di ilmu ini namun minatnya ada di jurusan lain, atau bahkan tidak merasa passionate atas ilmu ini.

METODOLOGI

Penelitian yang diadakan Bulan Juni 2020 ini menggunakan metode pengumpulan data primer yaitu wawancara dengan tiga expert user (ahli) yaitu:

1. Bu Stefani Virlia, S.Psi., M.Psi., Psikolog,
2. Bu Novensia Wongpy, S.Psi., M.Psi., Psikolog
3. Bu Tia Wahyu Lestari, S.Psi (Guru BK SMAN 1 Jember)

Tujuan wawancara dengan narasumber 1-2 adalah untuk menggali konten inti dari cara identifikasi minat diri remaja, sedangkan narasumber 3 adalah untuk

mengetahui perilaku nyata siswa SMA dalam konsultasi dan penanganan BK terhadap masalah 'salah jurusan' ini.

Selanjutnya adalah empat extreme user (pengguna utama/pihak yang terlibat secara dominan/sasaran utama dari Buku Aktivitas 'Talentry') yaitu:

1. Saifanah Aisha X (lulusan baru tahun 2020 SMA Pembangunan Jaya 2),
2. M. Azril Fathoni (Siswa kelas 12 SMAN 1 Jember)
3. Julita Nur Amanda (Mahasiswa Akuntansi Angkatan 2017 UNEJ)
4. M. Sofyan Hadi (Mahasiswa Pariwisata Angkatan 2018 UGM)

Tujuan dari wawancara dengan narasumber no 1-2 adalah menggali cara pikir, perilaku, dan cara membentuk keputusan pilihan oleh remaja SMA beserta fresh graduate-nya, sedangkan narasumber 3 untuk menggali dari sisi pandang mahasiswa yang memilih jurusan berdasarkan pertimbangan bakat daripada minat, lalu narasumber 4 sebagai contoh informan yang memilih jurusan karena keseimbangan minat dan bakat.

Penyebaran kuesioner online google form juga dilakukan pada responden remaja yang duduk di kelas 3 SMP hingga 3 SMA, rata-rata usia 15-18 tahun untuk memvalidasi problem kejenuhan dan pengaruh akademik terhadap minatnya, serta kesiapan penentuan jurusan perkuliahan. Jumlah responden adalah 63 responden. Di dalam kuesioner juga diselipkan prototype konten buku Talentry sebagai berikut:



Gambar 1 & 2 – Prototype Buku Aktivitas 'Talentry'. (Sumber: Desain Oleh Zalshabila, 2020)

Yang terakhir, penggunaan data sekunder atau studi pustaka mengenai beberapa jurnal dan buku yang relevan tentang buku aktivitas, visual grafis, dan minat-diri.

PEMBAHASAN

Didapatkan data dari wawancara dengan expert user bahwa teori untuk mendukung konten identifikasi minat diri bisa menggunakan teori Holland (RIASEC) dan teori filosofi ikigai dari Jepang untuk merefleksikan dan merenungkan diri sendiri dan tujuan hidup hingga mencapai kepuasan diri. Tak hanya itu, berdasarkan data BK SMAN 1 Jember, didapatkan fakta bahwa siswanya seringkali berkonsultasi dengan info hampa dan mengharapkan layanan penuh dari BK untuk menelusuri hal yang menjadi minatnya. Dalam kata lain, mereka malas untuk melakukan riset

peminatannya sendiri dan yang berkonsultasi ke BK cenderung pasif. Tak hanya itu, ternyata kebanyakan psikotes yang diadakan di SMA-SMA tidak melakukan tahap wawancara kepada siswa setelah tes sehingga psikolog kurang memvalidasi ulang hasil psikotes, dan akhirnya rekomendasi karier yang ada di hasil tes pun cenderung tidak seimbang antara minat-bakat siswa, atau lebih tepatnya condong ke unsur bakat.

Wawancara dengan extreme user nomor 3-4 pun juga merekomendasikan hal yang hampir mirip, yaitu pentingnya riset diri dan menelusuri terkait jurusan yang diminati beserta kegiatan nyata yang dilakukan jika berhasil menjadi mahasiswa di sana, dan cara untuk lolos tes masuknya. Simpulan dari wawancara extreme user nomor 1-2, didapatkan bahwa peranan keputusan orangtua masih cukup mempengaruhi pemilihan jurusan.

Berdasarkan hasil kuesioner, berikut data penting yang didapat:

Tabel 1 – Inti Pertanyaan Kuesioner Market Test Talentryfy. (Sumber: Hasil Kuesioner, 2020)

No	Pertanyaan Inti	Jawaban tertinggi	Kuantitas
1	Apakah kamu sudah mengetahui jurusan perkuliahan yang akan kamu pilih?	Masih ragu di antara beberapa pilihan	37 dari 63 Anak (59%)
2	Jika di dalam hasil tes tersebut ada prediksi karier, apakah prediksi tersebut sesuai dengan keinginan dan minatmu?	50:50, antara sesuai dan tidak	39 dari 63 Anak (62%)
3	Seberapa sering kamu merasa malas & jenuh mengikuti KBM?	Kadang-kadang	40 dari 63 Anak (63%)
4	Jika disodorkan sebuah cerita, dalam media apakah kamu ingin membacanya?	Teks bergambar / ilustrasi	45 dari 63 Anak (71%)
5	Seberapa menarik konten buku Talentryfy ini untuk membantumu mengidentifikasi bakat-minatmu?	Rate 5 dari 5 Rate 4 dari 5	26 dari 63 Anak (41%) 26 dari 63 Anak (41%)
6	Seberapa menarik visual desain buku Talentryfy ini untuk membantumu mengidentifikasi bakat-minatmu?	Rate 5 dari 5 Rate 4 dari 5	31 dari 63 Anak (49%) 26 dari 63 Anak (41%)
7	Apakah kamu tertarik untuk melanjutkan mengisi dan membaca buku Talentryfy ini?	Ya	60 dari 63 Anak (95%)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dari data-data diatas, dapat terbukti bahwa pembuatan buku aktivitas 'Talentryfy' sebagai media identifikasi minat diri remaja mampu tervalidasi dan memiliki market. Hal ini ditunjukkan dengan adanya sikap pasif dan cenderung malas yang ada pada generasi millennial sebagai target market sehingga buku aktivitas ini memiliki celah untuk melakukannya agar eksistensinya dapat digunakan untuk membantu para remaja SMA menemukan minat. Talentryfy bisa dijadikan bahan panduan remaja untuk menemukan jati dirinya, menyeimbangkan diri dengan data 'bakat' yang dimiliki dari psikotes masing-masing siswa, sehingga ketika memilih pilihan jurusan mereka tidak perlu kebingungan karena tahu harus menyeimbangkan antara unsur bakat dan minat.

Jika produk ini ditindaklanjuti, mungkin akan menjadi potensi andil dalam pengurangan angka mahasiswa D.O karena 'salah jurusan' di kemudian hari. Hal yang dilakukan selanjutnya adalah pengembangan produk agar komponen visual dan interface Talentyfy memiliki peran untuk mengurangi rasa jenuh siswa remaja dalam mengidentifikasi minatnya, bahkan memiliki uniqueness value yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14.

Liem, I & Prast, B. (2014). *Kreatif Memilih Jurusan*. Surabaya: CV Nadi Inspira Edumedia.

Lynn, A. (2001). *The emotional intelligence activity book: 50 activities for promoting EQ at work*. Amacom.

Prajawinanti, A. (2020). PEMANFAATAN BUKU OLEH MAHASISWA SEBAGAI PENUNJANG AKTIVITAS AKADEMIK DI ERA GENERASI MILENIAL. *Pustaka Karya: Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 8(15), 34-45.

Ramadan, R. (2017). Selain Karena IPK Jeblok, Ini 5 Alasan Mahasiswa Drop Out. Diakses dari <https://hai.grid.id/read/07591622/selain-karena-ipk-jeblok-ini-5-alasan-mahasiswa-drop-out-jangan-sampe-terjadi-di-perkuliahanmu>

Sanjaya, M. O., & Budi, H. S. (2017) Perancangan Ide Bisnis Buku Cerita Interaktif "All About Todd". Surabaya: Journal VICIDI.

Sanjaya, R. (2016). *Multimedia Interaktif Pelatihan Service Excellent Menggunakan Pendekatan Story Based Learning*. Bandung: Universitas BSI.

Sanyoto, S. E., & Sadjiman, D. (2005). *Dasar-dasar tata rupa dan desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Sitepu, V. (2004). *Panduan mengenal desain grafis*. PT. Elex Media.

Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45-54.