

BUKU INTERAKTIF *MULTIPLE INTELLIGENCES* SEBAGAI MEDIA PEMAHAMAN POTENSI DIRI BAGI REMAJA

Auga Tabina Yonri¹, Rifqi Aulia Zaim²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa,

Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Padang

Jl. Profesor DR. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara,

Kota Padang, 25171, Sumatera Barat-Indonesia

Email: augatabina58@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/dekave.v11i1.xxxx

Abstrak

Permasalahan yang sering terjadi pada remaja lulusan SMA/SMK yaitu mengalami kebingungan dalam memilih jurusan kuliah apa yang sebaiknya mereka pilih. Salah satu penyebab terjadinya masalah karena masih banyak remaja yang kurang memiliki pemahaman akan potensi diri yang dimiliki. Untuk membantu memberikan edukasi dan informasi mengenai potensi diri pada remaja, perancang membuat sebuah Buku Interaktif *Multiple Intelligences*. Buku interaktif adalah media yang cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran, karena buku interaktif dapat menstimulasi pemikiran dan dapat membantu untuk lebih memahami informasi-informasi yang ingin disampaikan. Metode Perancangan pada buku interaktif ini adalah 4D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*). Perancangan buku interaktif ini diberi judul "Pintar Itu Relatif". Buku ini juga dibuat menarik dengan mengaplikasikan prinsip prinsip desain, karena desain buku sangat mempengaruhi daya tarik pembaca terhadap konten yang disajikan. Selain merancang media utama, ada beberapa perancangan media pendukung untuk mempromosikan buku interaktif ini, yaitu dalam bentuk poster, X-banner, sticker set, *social media* berupa *Instagram Stories*, dan pembatas buku. Penilaian kelayakan oleh ahli media meliputi aspek keefektifan, usability, kemenarikan, komunikatif, dan aspek visual. Hasil penilaian validator media mendapatkan nilai rata-rata 4,5 dan tanggapan siswa terhadap buku ini mendapatkan nilai rata-rata 4,6, penilaian dari ahli media dan pengguna mendapatkan kriteria sangat baik.

Kata kunci: buku interaktif, multiple intelligences, media, potensi diri, remaja

Pendahuluan

Masa depan kehidupan profesional seseorang tergantung pada keputusan yang diambilnya ketika menyelesaikan studinya, ingin melanjutkan ke jenjang studi yang lebih tinggi atau langsung memasuki dunia kerja. Masa seperti itu biasanya terjadi setelah SMA/SMK. Tahapan perkembangan remaja dalam proses penyesuaian diri menuju dewasa, antara lain remaja awal yang dengan rentang usia 10-13 tahun [1].

Permasalahan yang sering terjadi pada remaja lulusan SMA/SMK yaitu mengalami kebingungan dalam memilih jurusan kuliah apa yang sebaiknya mereka pilih. Dilansir dari situs skystarventures.com, Salah satu perusahaan rintisan hasil binaan Skystar Ventures, Tech Incubator Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yakni 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 pula bahwa faktor utama mengapa siswa kesulitan dalam memilih jurusan adalah karena mereka tidak paham apa bakat dan potensi yang mereka miliki [2]. Sebenarnya permasalahan tersebut bisa diatasi dengan menyadari potensi diri sejak dini, sehingga mereka bisa mempertimbangkan jurusan di bidang yang mereka minati.

Potensi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dan mempunyai kemungkinan dapat dikembangkan dan menjadi aktual. Potensi adalah “seluruh kemungkinan-kemungkinan atau kesanggupan-kesanggupan yang terdapat pada suatu individu dan selama masa perkembangannya benar-benar dapat diwujudkan (direalisasikan)” [3]. Potensi diri merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh seseorang yang masih terpendam dan mempunyai kemungkinan untuk dapat dikembangkan jika didukung dengan peran serta lingkungan, latihan dan sarana yang memadai [4]. Melihat kondisi tersebut mendorong berbagai pihak untuk ikut serta dalam memberikan edukasi kepada calon mahasiswa yang masih kebingungan dalam memilih jurusan kuliah, salah satunya dengan menggunakan teori *Multiple Intelligences* dari seorang tokoh pendidikan dan psikologi bernama Howard Gardner. Howard Gardner pada awalnya menemukan tujuh kecerdasan, setelah itu Gardner menemukan kecerdasan yang ke-8, yakni naturalis. Dan terakhir Howard Gardner memunculkan adanya kecerdasan yang ke-9, yaitu kecerdasan eksistensial. Semua individu normal memiliki tiap keahlian ini hingga taraf tertentu [5].

Tujuan dari perancangan ini ialah untuk membuat sebuah Buku Interaktif yang efektif dan menarik sebagai media pemahan potensi diri bagi remaja. Untuk menarik perhatian calon mahasiswa dalam memahami teori ini, dibutuhkan media yang bersifat menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi tersebut, salah satunya adalah media interaktif berupa buku. Buku Interaktif dapat menstimulus dan menumbuhkan keterampilan berfikir kritis pada tiap individu, penggunaan buku interaktif dengan mempertimbangkan visual yang sesuai dengan *Target Audience* yang menarik dirasa dapat meningkatkan antusias calon mahasiswa dalam memahami potensi yang ada dalam dirinya

Metode

Model yang digunakan dalam metode perancangan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan [6]. Model pengembangan 4-D (*Four D*) terbagi atas 4 bagian yaitu:

Pertama tahap pendefinisian (*definitif*), dalam tahap ini perancang mulai mendefinisikan masalah yang ada pada remaja terkait *Multiple Intelligences*. Permasalahan yang sering terjadi pada remaja yaitu mengalami kebingungan dalam memilih jurusan kuliah apa yang sebaiknya mereka pilih. Dalam perancangan ini, perancang membuat sebuah Buku Interaktif menggunakan interaksi campuran, yaitu gabungan dari *paper engineering (movable book)* dengan *participation*. Buku ini ditargetkan kepada remaja dengan rentang usia 10-19 tahun.

Kedua tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk menghasilkan desain awal buku interaktif sesuai dengan hasil analisis pada tahap *define*. Tahapan ini berfokus pada pembuatan desain dan perancangan buku interaktif, serta perancangan bentuk visual dari media pendukung lainnya. Proses perancangan ini menggunakan program komputer seperti Clip Studio Paint untuk pembuatan sketsa dan ilustrasi, dan Adobe Illustrator untuk pengolahan elemen desain.

Ketiga tahap pengembangan (*develop*), yang bertujuan untuk menghasilkan media buku interaktif yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari beberapa dosen DKV UNP yaitu Bapak Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn dan Bapak Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn. Pada tahap pengembangan, perancang akan mengembangkan desain yang sudah dibuat menjadi beberapa alternatif desain.

Setelah uji coba dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap penyebaran, perancang menyebarkan hasil rancangan berupa buku elektronik sekaligus melakukan uji kelayakan karya kepada target audience dengan beberapa aspek tujuan yang harus dipenuhi. Perancang juga akan mendistribusikan buku interaktif ini ke beberapa perpustakaan sekolah di Kota Padang, sebagai pedoman pemahaman potensi diri bagi siswanya. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan media buku interaktif agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh *target audience* dengan efektif.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan Media

Media utama yang digunakan adalah media berupa buku interaktif yang memaparkan informasi secara teks dan visual yang dikomposisikan dengan layout serta warna yang cocok bagi khalayak sasaran. Seperti pemakaian warna seminimal mungkin yang bertujuan agar pembaca fokus pada isi buku. Buku berukuran 21 cm x 14,8 cm (A5), warna Full Color dan Teknik yang digunakan Digital Print. Judul buku interaktif yang diangkat adalah "Pintar itu Relatif!". Tujuan dari judul ini adalah memperkenalkan bahwa semua anak itu pintar, hanya saja berbeda cara pemecahan masalahnya. Judul buku ini sekaligus dapat menarik perhatian remaja yang masih bingung akan kecerdasan apa yang mereka miliki. *Typography/Tipografi* yang dipakai dalam perancangan memiliki unsur keterbacaan yang jelas, sehingga bisa digunakan pada media cetak maupun media elektronik manapun. Jenis font yang perancang gunakan adalah:

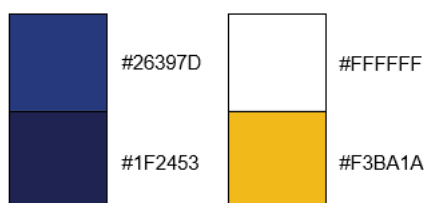
HK Grotesk

Font ini memiliki kesan harmonis dan cocok digunakan untuk usia remaja, font ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi

Krico Oblique

Font berbentuk balon yang menonjolkan sisi unik dan santai ini sangat cocok untuk dipadukan dengan font sebelumnya, dan memiliki kesan yang menyenangkan agar buku tidak terlihat kaku.

Desain buku akan menggunakan ilustrasi berupa Ilustrasi simple (sebuah bentuk kesederhanaan dalam arti tidak berlebihan dan tidak kurang), dan menyenangkan yang dapat menstimulasi pemikiran mereka. Terdapat 3 warna yang digunakan, yaitu:



Tabel 1. Pemilihan Warna

| No. | Warna | Kesan |
|-----|-----------------|---|
| 1 | Putih | menunjukkan rasa damai, dan sering digunakan untuk melambangkan sesuatu yang bersifat netral. |
| 2 | Biru Tua | Biasa disebut dengan biru dongker, warna ini sering dikaitkan dengan sifat kepercayaan, martabat, dan kecerdasan. |
| 3 | Kuning | bisa menciptakan energi kebahagiaan, selain itu, pemakaian warna kuning dapat mudah menarik perhatian lewat mata. |

Final Media Utama



Gambar 1. Cover Buku

Konsep buku interaktif ini diambil dari data yang valid, naskah yang akan ditampilkan adalah memaparkan dan mengenalkan apa itu Teori Multiple Intelligences.

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka beberapa aspek yang di jelaskan dalam perancangan tersebut adalah penjelasan masing-masing kecerdasan, menjawab dan melakukan sesuatu yang menyangkut kecerdasan, merepresentasikan tokoh berdasarkan kecerdasannya, buku menggunakan hardcover, ditambah laminating dove sehingga buku terlihat lebih bagus.



Gambar 2. Isi Buku

Isi buku memiliki total 30 halaman dan dicetak menggunakan art paper, pada bagian interaktif juga digunakan artpaper agar tidak terlalu meninggalkan jejak jika terlipat.

Final Media Pendukung



Gambar 3. Media Pendukung

Pertama poster, poster berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi secara efektif. Dengan penggunaan warna, gambar, dan kata yang menarik, poster dapat membuat pembaca tertarik untuk memahami isi informasi yang disampaikan. Kedua x-banner, dipilih karena dimensi yang cukup besar yang memungkinkan visual serta informasi yang disampaikan dapat dilihat dengan jelas oleh khalayak sasaran mengenai buku ini. Ketiga sticker, sticker merupakan media cetak yang umum digunakan saat ini untuk menyampaikan informasi singkat dengan ukuran yang lebih kecil, sticker memudahkan target dalam menangkap informasi. Media ini menampilkan *point* dari Teori Multiple Intelligences serta visual dekorasi pada buku. Selanjutnya *social media* berupa *Instagram stories*, pemilihan konten *social media* Instagram sebagai media pendukung adalah untuk pertukaran informasi serta promosi. Terakhir pembatas buku, biasanya diselipkan pada halaman tertentu di sebuah buku, media ini juga berfungsi sebagai iklan bergerak yang dilakukan sesuai dengan *consumer journey*, sama halnya seperti sticker.

Hasil Penilaian Validator Ahli Media

Penilaian dilakukan oleh dua orang ahli media yaitu Bapak Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn dan Bapak Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn. Penilaian kelayakan oleh ahli media meliputi aspek keefektifan, usabilitas, kemenarikan, komunikatif, dan aspek visual. Hasil penilaian validator media mendapatkan nilai rata-rata 4,5 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Validator media memberikan masukan perbaikan pada interaktif cover serta penambahan warna agar tidak terlalu monoton. Masukan dari ahli media segera diperbaiki oleh perancang, buku disetujui oleh ahli media dan buku dinyatakan layak digunakan.

Hasil Penilaian Angket Respon Pengguna

Buku Interaktif dinyatakan layak oleh validator selanjutnya buku digunakan untuk uji coba penggunaan. Uji coba penggunaan skala kecil dilaksanakan terhadap 15 siswa yang mayoritas siswa SMA. Semua siswa diberikan buku interaktif berupa prototype secara daring, kemudian diminta untuk membaca dan memahami isi buku, setelah itu siswa diminta untuk mengisi angket, tanggapan siswa terhadap buku ini mendapatkan nilai rata-rata 4,6 dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang perancangan ini, masih banyak remaja yang kurang memiliki pemahaman akan potensi diri yang dimiliki. Untuk membantu memberikan edukasi dan informasi mengenai potensi diri pada remaja, perancang membuat sebuah Buku Interaktif *Multiple Intelligences*. Buku interaktif adalah media yang cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran, karena buku interaktif dapat menstimulasi pemikiran dan dapat membantu untuk lebih memahami informasi-informasi yang ingin disampaikan.

Secara garis besar isi buku ini menjelaskan tipe-tipe kecerdasan dan memberikan pertanyaan-pertanyaan serta ajakan melakukan suatu hal. Buku ini juga dibuat menarik dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain, karena desain buku sangat mempengaruhi daya tarik pembaca terhadap konten yang disajikan. Melalui

perancangan ini diharapkan dapat memberikan edukasi dan informasi seputar *Multiple Intelligences* sehingga dapat membantu manambah pemahaman akan potensi diri yang ada.

Rujukan

- [1] Wahidin, U. (2017). Pendidikan Karakter Bagi Remaja. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03).
- [2] Yunandika, Nike (2018) Angka Siswa yang Salah Pilih Jurusan Masih Tinggi. Diakses 02 September 2023 dari kompaisana.com: <https://skystarventures.com/blog/business/youthmanual-angka-siswa-yang-salah-pilih-jurusan-masih-tinggi/>.
- [3] Purwanto, Ngalim. (2006). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [4] Masni, H. (2017). Peran Pola Asuh Demokratis Orangtua terhadap Pengembangan Potensi Diri dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 6(1), 58-74.
- [5] Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligences*. Jakarta: Daras Books
- [6] Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.