

## Perancangan Media Informasi Meningkatkan Potensi Dan Menemukan Bakat Remaja Umur 13 – 15 Tahun

Afriyan Hilham<sup>1\*</sup>, Yoni Sudiani<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

<sup>1\*</sup> [afriyanhilham2204@gmail.com](mailto:afriyanhilham2204@gmail.com)

### Abstrak

Masa remaja usia 13–15 tahun merupakan fase kritis dalam pembentukan jati diri, di mana kemampuan mengenali minat, bakat, serta potensi diri sangat berpengaruh terhadap perkembangan masa depan. Namun, banyak remaja pada usia ini belum memperoleh kesempatan dan media yang tepat untuk mengeksplorasi kemampuan mereka, sehingga proses menemukan bakat sering terhambat oleh kurangnya dukungan lingkungan, minimnya informasi, dan keterbatasan fasilitas. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media informasi yang efektif dalam membantu remaja mengenali, melatih, dan mengembangkan bakat serta potensi yang dimiliki. Metode yang digunakan ialah melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk buku ilustrasi edukatif yang menggabungkan visual komik dengan penyampaian informasi yang komunikatif dan interaktif untuk membangun motivasi, kepercayaan diri, dan kesadaran diri remaja. Media ini dilengkapi dengan beragam materi edukasi mengenai pengertian bakat dan potensi, faktor yang memengaruhi, cara mengenali bakat, serta panduan praktik eksplorasi diri. Selain itu, media pendukung berupa e-book, poster, x-banner, t-shirt, stiker, bookmark, dan gantungan kunci digunakan untuk memperluas jangkauan sosialisasi. Perancangan ini menghasilkan media informasi yang mampu membantu remaja memahami dan mengembangkan kemampuan diri melalui pendekatan visual yang menarik, bahasa yang ringan, dan konten yang relevan dengan keseharian mereka.

**Kata Kunci:** Media informasi, bakat, potensi, remaja 13–15 tahun, buku ilustrasi, desain komunikasi visual.

### PENDAHULUAN

Setiap anak mempunyai potensi dan bakat yang berbeda-beda. Usia 13 hingga 15 tahun merupakan masa perkembangan kritis dalam kehidupan seorang anak. Pada masa ini anak berada pada peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa muda yang disebut dengan masa remaja. Selain perubahan fisik yang dialami, perubahan psikis dan sosial juga mempengaruhi perkembangan potensi dan bakat yang dimiliki. Oleh karena itu, agar anak dapat mengenali dan mengembangkan bakatnya secara optimal, diperlukan pendekatan yang tepat.

Bakat pada dasarnya adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh seseorang sejak lahir atau yang berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Sedangkan potensi adalah kemampuan terpendam yang belum tergalai sepenuhnya. Dengan memberikan lingkungan yang mendukung, potensi dan bakat seorang anak dapat dikembangkan menjadi keterampilan yang lebih matang dan bermanfaat, baik untuk diri sendiri maupun masyarakat.

Bakat juga sebuah ruang untuk belajar, serta baru akan muncul setelah melalui berbagai macam proses latihan dan usaha untuk mengembangkannya. Jadi, bakat tidak muncul begitu saja dan langsung terlihat pada anak. Anak harus diberi kesempatan untuk terus berlatih dan mencoba, setelah itu bakat pada anak akan mulai terlihat dan dapat dikembangkan. Anak yang dari awal mempunyai bakat dalam bidang tersebut akan memberikan hasil yang lebih maksimal daripada anak yang memang dari awal tidak mempunyai kemampuan.

Usia remaja SMA merupakan masa peralihan menuju usia dewasa, baik bagi mereka yang hendak bekerja maupun yang melanjutkan kuliah. Padahal, masa remaja adalah masa pencarian jati diri, di mana remaja dituntut untuk menentukan masa depan yang akan mereka raih. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbud Ristek), Nadiem Makarim, mengungkapkan pada 26 Oktober 2021 bahwa 80 persen mahasiswa Indonesia tidak bekerja sesuai dengan jurusan kuliahnya. Berdasarkan data, hanya 27 persen lulusan yang memiliki pekerjaan sesuai dengan bidang ilmunya (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021). Menurut *Integrity Development Flexibility (IDF)*, sekitar 87 persen mahasiswa merasa salah memilih jurusan, hingga pada akhirnya banyak yang tidak bekerja sesuai dengan bidang studi yang mereka pilih di perguruan tinggi (Kompas, 2021). Sebagai contoh, lulusan jurusan ilmu pertanian atau ilmu alam lainnya justru bekerja di sektor perbankan (IDF, 2021). Terdapat beberapa cara untuk melatih remaja agar bisa mengenali minat dan bakatnya. Minat dan bakat haruslah mulai dikenali sejak kecil sebelum anak masuk sekolah. Oleh karena itu peran orangtua sebagai pendidik pertama harus lebih paham mengenai apa yang digemari anak-anaknya. Kemudian guru akan

mengarahkan diikuti pendapat teman sebaya. Sekolah sendiri berperan untuk memfasilitasi anak agar dapat tumbuh dengan fasilitas yang menunjang kegemarannya. Cara yang dapat dilakukan diantaranya seperti mengamati apa yang anak atau remaja tersebut sukai, tidak bosan mengerjakannya terutama di waktu luang. Setelah mengamati, maka mulailah saling berdiskusi antara anak, orangtua, guru, dan teman sebaya.

Sayangnya, masih banyak remaja di usia 13 hingga 15 tahun yang belum mendapatkan kesempatan yang cukup untuk mengembangkan bakat dan potensinya. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pemahaman dari orang tua atau guru mengenai cara mengenali dan mengembangkan bakat anak, serta keterbatasan fasilitas dan sarana pendidikan yang tersedia. Oleh karena itu, penciptaan ini bertujuan untuk bagaimana cara meningkatkan potensi dan bakat anak pada usia 13 hingga 15 tahun serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pengembangannya.

Salah satu permasalahan dalam pengembangan potensi dan menemukan bakat anak adalah kurangnya wadah yang efektif untuk menyalurkan minat mereka di luar kegiatan akademik. Banyak siswa yang memiliki potensi di bidang seni, olahraga, teknologi, maupun kepemimpinan, namun tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Kurangnya keterlibatan dalam kegiatan non-akademik juga dapat berdampak pada rendahnya rasa percaya diri, kemampuan bekerja dalam tim, serta disiplin dan tanggung jawab siswa. Selain itu, tanpa lingkungan yang positif untuk berinteraksi dengan teman sebaya yang memiliki minat serupa, siswa dapat kehilangan motivasi dalam mengembangkan diri. Oleh karena itu, diperlukan sarana yang dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi dan mengembangkan potensinya secara optimal.

Dari permasalahan di atas perlu kiranya dirancang media informasi untuk meningkatkan potensi dan bakat anak. Agar hasil minat dan bakat lebih terlihat dan terpercaya, anak atau remaja bisa mencari kelompok pergaulan positif yang mendukung hobi dalam bidang tersebut. Hal paling penting sesungguhnya terdapat dalam motivasi remaja tersebut yang harus percaya diri dengan tidak membandingkan diri sendiri dengan orang lain.

## METODE

### Konsep Verbal

Konsep verbal dari perancangan Media Informasi Tentang Pengembangan Potensi dan menemukan Bakat Remaja Kota Padang, Kec. Koto Tangah, Sumatera Barat ini berisi pada penyampaian Konsep perancangan media ini mendorong remaja untuk mengatasi kebingungan tentang bakat. Isi buku disusun secara terstruktur mulai dari mengidentifikasi masalah, memberikan panduan praktis (misalnya, perhatikan hal yang membuat "lupa waktu"), hingga pembahasan tentang kecerdasan majemuk. Seluruh materi disampaikan dengan gaya bahasa yang *suportif*, *friendly*, dan *relatable*, dengan dominasi bahasa informal agar terasa personal dan mudah diterima. Fokus utama dari konsep ini adalah pada keterbacaan dan kemudahan pemahaman materi, di mana pesan kuncinya adalah: "Bukan tidak punya potensi, hanya belum kenalan," yang berfungsi sebagai motivasi untuk berproses.

### Konsep Visual

Dalam perancangan ini konsep visual yang digunakan adalah dengan menggambarkan perlombaan dari sudut pandang peserta, yang sejalan dengan tujuan perancangan, yaitu meningkatkan jumlah peserta lomba Pacu Rakik. Dengan menggunakan *tone* warna yang vintage dan hangat sehingga membuat *audiens* terbawa dengan suasana lampau, lalu penggunaan *subtitle* yang disesuaikan sebagai penjelas dari narasi yang dibawakan.

### Metode Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Metode observasi, yaitu pengumpulan data dengan datang langsung ke lokasi pada tanggal 16 dan 17 desember, mengamati secara sistematis mengenai objek (bakat) dan target (remaja). Observasi juga dilakukan dengan langsung yaitu dengan mengamati perkembangan anak melalui keahlian yang berkaitan dengan objek perancangan.

#### b. Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui pengajuan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diwawancarai. Teknik wawancara dapat pula diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan data dengan bertanya langsung secara bertatap muka dengan responden atau informan yang menjadi subjek penelitian. (Rahmadi, 2011:75).

Metode wawancara ini mengumpulkan data dengan mewawancarai narasumber berupa anak dari beberapa sekolah menengah sampai sekolah menengah atas. Anak-anak usia 13–15 tahun berada dalam fase penting untuk mengeksplorasi dan mengembangkan minat serta bakat mereka.

#### c. Study Pustaka

Studi literasi dilakukan dengan mencari informasi dan data yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai landasan atau acuan perancangan. Dalam hal ini penulis mencari informasi melalui data data tersebut di beberapa jurnal, artikel, dan internet. Data data ini membantu untuk melengkapi data yang ada tentunya informasi tersebut dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

### Metode Analisis Data

#### a. Segmentasi Geografis (wilayah)



Analisis geografis dilakukan berdasarkan daerah atau wilayah yang menjadi objek perancangan. Pada perancangan ini lokasi yang dituju perkotaan dan pedesaan di kota padang Kec. Koto Tangah, Sumatera Barat, dengan akses internet atau sekolah yang mendukung kegiatan pengembangan potensi dan bakat.

#### b. Segmentasi Demografis

Pada perancangan ini *audiens* yang ditetapkan pada kategori usia 13 – 15 tahun, dengan jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan

#### c. Psikografis

Khususnya remaja usia 13–15 tahun, yang memiliki minat dan ketertarikan untuk mengembangkan bakat serta potensi mereka di berbagai bidang, seperti seni, olahraga, literasi, atau kreativitas digital. Pada usia ini remaja cenderung memiliki semangat belajar dan eksplorasi yang tinggi, serta mencari inspirasi melalui media yang relevan dengan kebutuhan mereka. Media informasi ini dirancang untuk mendukung mereka dalam mengeksplorasi kemampuan, meningkatkan kepercayaan diri, dan memberikan panduan praktis yang dapat membantu mereka mencapai tujuan, sekaligus mendorong tumbuhnya kreativitas

#### d. Behavioristik

Dari hasil data yang sudah didapatkan, *targeting* dalam perancangan media informasi ini adalah anak usia 13- 15 tahun sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang cara mengasah bakat dan potensi diri. Media informasi ini juga ditujukan kepada anak agar dapat mendukung perkembangan bakat pada usia remaja.

### Analisis AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*)

Teknik analisis AIDA digunakan untuk mendapatkan konsep perancangan yang sesuai dengan target audiens dan mampu menyampaikan pesan yang hendak disampaikan di dalam media informasi

#### a. *Attention* (perhatian)

Tahapan ini digunakan untuk dapat menarik perhatian target audiens terhadap topik yang dibawakan ke dalam media informasi. Dalam perancangan ini menggunakan penggambaran informasi melalui ilustrasi yang estetik dan komunikatif, disertai dengan adanya *copywriting* yang mampu menarik perhatian remaja pada cover buku maupun thumbnail media visual.

#### b. *Interest* (ketertarikan)

Setelah berhasil menarik perhatian, perlu untuk tetap mempertahankan ketertarikan audiens untuk dapat menikmati media informasi dan meresapi pesan yang disampaikan di dalamnya. Hal ini diwujudkan melalui penyampaian dengan penggambaran ilustrasi dengan penyampaian sederhana.

#### c. *Desire* (Keinginan)

Tahapan berikutnya yakni menciptakan keinginan pada audiens untuk dapat lebih mencari tahu mengenai bakat dan potensi yang disampaikan. Hal ini diwujudkan melalui penyediaan informasi yang mampu dijangkau oleh audiens.

#### d. *Action* (aksi)

Aksi yang dapat dilakukan dalam perancangan ini ialah dengan menciptakan sebuah buku ilustrasi yang membahas tentang potensi dan bakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tipografi

*Tipografi* yang digunakan dalam perancangan ini, lebih mengutamakan keterbacaan kepada target audien dalam menyampaikan informasi didalamnya, Karena itu, jenis font yang digunakan ialah jenis font Display untuk menyelaraskan dengan konsep visual yang telah ditentukan dengan tipe kasual dan artistik, didalamnya sehingga terasa nuansa sekolah serta otentik dengan latar belakangnya. Adapun hal yang berkaitan dengan jenis tipografi yang dipakai didalam perancangan ini, yaitu font *Chalk School* dipakai di Headline yang memiliki bentuk tulisan kapur disetiap fontnya, sedangkan font *Chalk Board* digunakan untuk Sub headline, sedangkan font *Anime Ace* dan font *Kiddosy Free Regular* Bodytext yang memiliki keterbacaan yang jelas dan font menyelaraskan dengan konsepnya.

Chalkboard

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 . , ! ? - \_ : ;



Gamabr 1. *Chalk Board* dan *font Chalk School*  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

Gamabr 2. *Font Kiddosy Free Regular* dan *Font Anime Ace*.  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

## Warna

\

Gamabr 3. *warna*  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

Warna-warna ini dipilih karena perancangan ilustrasi menggambarkan suasana sekolah pada sore hari ketika cahaya matahari mulai hangat meredup, murid-murid selesai beraktivitas, dan halaman sekolah terasa hidup oleh kenangan harian. Palet warna yang digunakan merefleksikan pengalaman khas lingkungan sekolah. Warna yang dipakai dalam perancangan ini, terdiri dari :

a. *Kuning*

Warna kuning ini melambangkan Keceriaan, Energi, Optimisme, Harapan, Intelektual, dan Kebahagiaan. Merangsang aktivitas mental. Dalam *Bakat & Potensi*: Kuning melambangkan *sinar harapan* dan *kecerdasan*. Dalam konteks buku, kuning digunakan untuk menonjolkan ide-ide yang cemerlang, semangat remaja, dan optimisme dalam mencari bakat. Warna ini sering dipakai untuk *highlight* atau *call-to-action* karena menarik perhatian (seperti cahaya pencerahan).

b. *Hijau*

Warna hijau ini melambangkan Pertumbuhan, Kesegaran, Keseimbangan, Alam, dan Perkembangan. Melambangkan kemajuan dan harmoni. *Perkembangan & Proses*: Hijau sangat relevan dengan kata "*Potensi*" karena melambangkan *pertumbuhan (growth)* dan *proses yang berkelanjutan* ("teruslah berproses" - sesuai pesan kunci buku). Ini memberikan rasa keseimbangan ketenangan saat menghadapi proses *self-discovery* yang membingungkan, dan juga warna hijau sering dilambangkan dengan warna papan tulis kapur yang menggambarkan suasana sekolah.

c. *Biru*

Warna biru ini melambangkan Kepercayaan Diri, Kestabilan, Keandalan, Logika, dan Ketenangan. Berkaitan dengan komunikasi dan kecerdasan. *Kestabilan & Kepercayaan Diri*: Biru memberikan *rasa aman* dan *kepercayaan diri* yang dibutuhkan remaja untuk berani mencoba. Biru sering dikaitkan dengan aspek *logika dan berpikir*, yang penting dalam proses identifikasi kecerdasan majemuk (seperti kecerdasan logis).

d. *Coklat*

Warna coklat ini melambangkan Stabilitas, Keandalan, Ketergantungan, Bumi, dan Sederhana. Memberi kesan membumi (*grounded*). *Stabilitas & Kenyataan*: Coklat (meskipun tidak dominan di palet cerah, mungkin digunakan sebagai bayangan, tanah, atau warna seragam/kayu) memberikan *dasar yang stabil* dan membumi. Ini mengingatkan pembaca bahwa meskipun prosesnya sulit, mereka harus tetap berpijak pada kenyataan dan nilai-nilai dasar.

## Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi yang telah disusun dengan mengaplikasikan aspek verbal dan visual pun menghasilkan penyajian informasi yang lebih menarik. Hasil dari karya ini diharapkan sebagai awal bagi audiens untuk dapat mengetahui dan mempelajari lebih dalam mengenai apa itu bakat dan potensi. Melalui penyampaian yang variatif diharapkan dapat menjadi salah satu daya tarik bagi audiens untuk memperoleh informasi.

Buku ini menjelaskan mengenai apa itu bakat dan potensi dan penyampaian materi pengembangan potensi dan bakat remaja melalui pendekatan yang suportif, personal, dan terstruktur, dengan tujuan utama memberikan panduan, semangat, dan inspirasi agar pembaca remaja lebih mampu melakukan penemuan diri (self-discovery) dan meningkatkan rasa percaya diri. Strategi komunikasi dirumuskan untuk mengatasi kebingungan yang umum dirasakan remaja ("Aku tuh bisa apa sih sebenarnya?"), yang kemudian dijawab dengan pesan kunci: "Kamu itu bukan nggak punya potensi, tapi mungkin belum kenal cukup dekat sama dirimu sendiri". Gaya bahasa yang digunakan didominasi oleh nuansa informal dan friendly menggunakan diksi sehari-hari dan nada non-judgemental untuk membangun kedekatan emosional dan relatability. Penggunaan bahasa yang akrab ini bertujuan agar materi edukasi yang sesungguhnya padat dapat diterima sebagai nasihat dari mentor, menegaskan bahwa proses menemukan diri sendiri "nggak harus sempurna", melainkan merupakan bagian fundamental dari proses untuk tumbuh.

Secara struktur, konten buku disusun secara progresif, dimulai dari identifikasi masalah awal (perasaan bingung atau "Ngerasa Ga Punya Bakat?"), yang kemudian dijawab dengan lima langkah panduan aksi praktis untuk eksplorasi diri. Panduan ini mencakup langkah-langkah yang mudah diaplikasikan, seperti mengamati aktivitas yang menyebabkan pembaca "Lupa Waktu" dan mendengarkan masukan positif dari orang sekitar. Setelah langkah praktis, buku melanjutkan dengan pembahasan teoritis yang mendalam, meliputi perbedaan definisi antara Bakat dan Potensi, klasifikasi berbagai bentuk Kecerdasan Majemuk (misalnya, linguistik, kinestetik, dan musik), serta analisis Faktor Internal (seperti bawaan/hereditas dan kepribadian) dan Faktor Eksternal (seperti lingkungan sekolah dan sosial) yang memengaruhi pengembangan bakat. Seluruh alur konten ini secara konsisten mengedepankan keterbacaan dan kemudahan pemahaman materi edukasi oleh target audiens.

Gambar 4. Buku Ilustrasi  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

## E-book

Untuk perancangan E-book Buku Potensin dan Bakat ini tidak hanya tersedia secara offline namun juga tersedia secara digital atau online yang bisa akses kapan saja, dimana saja serta akses yang diberikan gratis sehingga dapat dibaca secara digital. Hal ini dapat menjangkau audien lebih banyak yang di publikasikan melalui dengan mengupload Pdf buku yang telah dibuat sebelumnya dan dimasukkan ke dalam website.

Gambar 5. E-book <https://heyzine.com/flip-book/08d37c8427.html>  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

**Poster**

Poster yang telah melalui tahapan perancangan dihadirkan dengan mengkombinasikan penggunaan ilustrasi dan tipografi yang telah ditentukan. Poster dirancang dalam ukuran A2 dengan menggunakan berbagai aset visual yang telah ditentukan. Poster merupakan perwujudan salah satu media cetak yang di dalamnya berisi penjelasan informatif mengenai pengenalan Potensi dan Bakat. Poster didukung dengan teks penjelas dengan menggunakan *font* yang telah ditentukan pada perancangan ini.

Gambar 6. Poster  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

**X-banner**

*X-Banner* diperuntukan sebagai media promosi peluncuran buku ilustrasi. *Banner* memiliki ukuran lebar 60 cm dan tinggi 160 cm. Informasi yang terdapat pada *banner* meliputi gambaran sampul dan isi buku ilustrasi serta tipografi yang memuat teks ajakan untuk mendorong pembaca agar tertarik membaca buku tersebut. Selain itu terdapat juga *barcode* untuk mengakses *e-book* dari banner ini.

Gambar 7. X-banner  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

## Merchandise

### a. T-shirt

Gambar 8. T-shirt  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

.*T-shirt* efektif sebagai media penyampaian informasi karena ketika seseorang mengenakan *t-shirt* yang berisi informasi tentang *potensi dan bakat*, pakaian tersebut berfungsi sebagai media iklan berjalan. Selain itu, *t-shirt* juga cocok digunakan oleh semua kalangan, menjadikannya media informasi yang fleksibel dan luas jangkauannya.

Perancangan desain sablon pada *t-shirt* menggunakan kombinasi ilustrasi dan tipografi dua warna yang dipilih secara cermat agar tetap menarik dan dapat diterima oleh semua kalangan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan kesan visual yang sederhana, komunikatif, dan universal. Ilustrasi yang digunakan di bagian punggung baju adalah seorang siswa yang belajar dan ilustrasi papan tulis di bagian depan.

**b. Bookmark**

Gambar 9. Bookmark  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

Bookmark ini memiliki ukuran 15 cm x 5 cm dan terdiri dari empat, masing-masing menampilkan desain berbeda dan satu desain lainnya bisa menuliskan kata dibookmarknya serta juga dilengkapi dengan potongan khusus dibagian atas untuk menarik perhatian audiens yang menjadi target dan diberikan aksesoris diatas nya.

**c. Gantungan Kunci**

Gambar 10. Bookmark  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

Dalam gantungan kunci ini memiliki 3 desain yang merupakan perwakilan dari ikon-ikon dari buku. Desain gantungan kunci ini juga bentuk promosi untuk menarik audien.

Gantungan kunci menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan karena bentuknya sederhana namun fungsional. Dalam aktivitas sehari-hari, benda ini kerap digunakan, sehingga pesan yang tergambar di dalamnya akan terlihat berulang kali, baik oleh pemiliknya maupun orang di sekitar. Dengan ukurannya yang kecil dan mudah dibawa, gantungan kunci juga berperan sebagai sarana promosi yang fleksibel, memungkinkan pesan menjangkau lebih banyak orang tanpa perlu upaya besar.



#### d. Stiker

Gambar 10. Stiker  
(Sumber : Afriyan Hilham, 2025)

*Sticker* memiliki berbagai fungsi mempromosikan serta memperkenalkan sebagai media ekspresi kreatif, Desain *Sticker* ini memiliki desain yang merupakan perwakilan dari ikon- ikon dari buku, ukuran antar berkisaran 4 cm x 4 cm. Dengan bahan *sticker* Laminasi dof, menggunakan teknik cetak Digital Printing

### KESIMPULAN

pemaparan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya mengenai “*Perancangan Buku Ilustrasi Pengembangan Potensi dan Bakat Remaja*”, dapat disimpulkan bahwa media informasi yang dirancang efektif dalam memperkenalkan serta menyampaikan panduan *self-discovery* secara suportif dan terstruktur, khususnya kepada kalangan remaja (usia 13-15 tahun). Kehadiran media buku ilustrasi dengan gaya Anime/Manga yang *relatable*, didukung oleh bahasa informal dan *friendly*, mampu menarik perhatian audiens. Hal ini memastikan bahwa pesan kunci, yaitu bahwa potensi harus digali dan proses penemuan diri “nggak harus sempurna”, dapat diterima dengan baik dan melekat dalam ingatan mereka.

Perancangan ini menghasilkan produk desain komunikasi visual berupa buku ilustrasi yang didukung oleh serangkaian media promosi digital dan cetak (seperti poster, konten media sosial, dan *x-banner*). Keberagaman bentuk media ini memungkinkan informasi mengenai Potensi dan Bakat dapat menjangkau khalayak yang lebih luas, baik dari kalangan pelajar di lingkungan sekolah maupun komunitas remaja luar sekolah. Penyebaran informasi melalui media daring (*online*) dan luring (*offline*) memberikan daya jangkauan yang optimal, memastikan panduan praktis (seperti 5 cara mengenali potensi) dapat diakses dengan mudah dan menjadi alat bantu yang efektif.

Dengan demikian, diharapkan perancangan buku ilustrasi ini tidak hanya menjadi sarana edukasi dan informasi mengenai klasifikasi potensi dan faktornya, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa cinta, penerimaan diri, dan kepedulian generasi muda terhadap pengembangan diri mereka sendiri. Keberlanjutan pengembangan potensi setiap individu sangat bergantung pada keterlibatan aktif generasi penerus dalam memahami, menghargai, dan melatih kemampuan terpendam yang mereka miliki.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung proses perancangan karya ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing atas waktu, arahan, serta bimbingan yang telah diberikan selama proses perancangan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para narasumber dan responden yang telah memberikan informasi dan data yang diperlukan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, khususnya orang tua dan saudara-saudari, atas dukungan dan motivasi yang senantiasa diberikan hingga perancangan karya dan jurnal ini dapat diselesaikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azwar Saifuddin. 2004. Pengantar Psikologi Intelegensi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 90-91.  
Komala. 2017. "Stimulasi Melejitkan Potensi, Minat dan Bakat pada Anak Usia Dini". Tunas Siliwangi. Vol 3. No 2.  
Komala. 2017. Stimulasi Menjelitkan Potensi, Minat dan Bakat pada Anak Usia Dini. Tinas Siliwangi: Jurnal Program Studi PG PAUD STKIP Siliwangi Bandung, Vol. 3, No. 2, hlm. 183.  
Lina Herlina dan Suwatno. 2018. Kecerdasan Intelektual dan minat belajar sebagai determinan prestasi belajar siswa”. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3 (2), 247.  
Maryudi. 2006. Kemampuan, Kecerdasan, dan Kemampuan Bergaul. Jakarta: Restu Agung.

- Mustakim, Indriana Niken. 2020. Hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan sikap empati Mulyatiningsih, Rudi, dkk. 2004. Bimbingan Pribadi Sosial, Belajar, dan Karir. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nihayah Ulin. 2015. Mengembangkan Potensi Anak: Antara Mengembangkan Bakat dan Eksploitasi. Jurnal Sawwa. Vol 10. No 2.
- Prihadhi, Endra K. 2004. My Potency; Langkah-langkah Praktis Untuk Menemukan dan Mengelola Potensi Dengan Daur Aktualisasi Potensi. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rizal Syamsul.dkk.2020. Pengembangan Kemampuan Diri Melalui Tes Bakat Minat Siswa – Siswi SMK. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Vol 8 No.2 hal 302.
- Azwar Saifuddin. 2004. Pengantar Psikologi Intelegensi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 90-91.
- Budiono. 2017. Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gumelar, M. S. 2011. Komik: Sejarah, Elemen, dan Teknik Pembuatan. Bandung: ITB Press.
- Hamdani. 2022. Tipografi sebagai Bahasa Visual dalam Desain Komunikasi. Jakarta: PT. Gramedia.
- Herlina, Lina & Suwatno. 2018. "Kecerdasan Intelektual dan Minat Belajar sebagai Determinan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 3 No. 2.
- Jogiyanto, H. M. 2005. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Andi Offset. Komala. 2017. "Stimulasi Melejitkan Potensi, Minat dan Bakat pada Anak Usia Dini". *Tunas Siliwangi*. Vol. 3 No. 2.
- Maryudi. 2006. Kemampuan, Kecerdasan, dan Kemampuan Bergaul. Jakarta: Restu Agung.
- Mustakim, Indriana Niken. 2020. Hubungan antara Kecerdasan Interpersonal dengan Sikap Empati.
- Mulyatiningsih, Rudi, dkk. 2004. Bimbingan Pribadi Sosial, Belajar, dan Karir. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nihayah, Ulin. 2015. Mengembangkan Potensi Anak: Antara Mengembangkan Bakat dan Eksploitasi. Jurnal Sawwa. Vol. 10 No. 2.
- Peeck, J. 1987. "The Role of Illustrations in Processing and Remembering Written Texts". *Visual Cognition*. Vol. 4 No. 3. Hal. 123–138.
- Prihadhi, Endra K. 2004. My Potency; Langkah-langkah Praktis untuk Menemukan dan Mengelola Potensi dengan Daur Aktualisasi Potensi. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pujiriyanto. 2005. Media dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Andi. Rizal, Syamsul, dkk. 2020. "Pengembangan Kemampuan Diri Melalui Tes Bakat Minat Siswa-Siswi SMK". *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. Vol. 8 No. 2. Hal. 302.
- Sadiman, Arief. 2015. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Triyadi. 2015. Perkembangan Media Informasi dalam Era Digital. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyudi. 2011. Perancangan Layout dalam Desain Grafis. Bandung: ITB Press. Yusup, Mulyadi. 2012. Informasi dan Pengaruhnya dalam Kehidupan Manusia. Bandung: Pustaka Setia.
- Zulkifli, Amsyah. 2010. Sistem Informasi dalam Manajemen dan Pengambilan Keputusan. Jakarta: Salemba Empat.