

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang: Keraguan Diri

Keraguan diri adalah pengalaman yang pernah dialami oleh hampir semua orang. Rasa tidak yakin dan ketakutan bisa membuat setiap orang meragukan kemampuan dan nilai diri. Bahkan orang yang sukses sekalipun bisa terpengaruh oleh keraguan diri, sehingga sulit untuk benar-benar menggali potensi mereka.

Para peneliti telah menyelidiki kerumitan keraguan diri, menjelaskan asal-usul dan dampak psikologisnya. Keraguan diri berasal dari berbagai faktor, seperti kegagalan di masa lalu, kritik eksternal, atau standar masyarakat yang tidak realistis. Pada akhirnya, hal ini mewujudkan kesenjangan antara kemampuan yang dirasakan dan harapan yang dimiliki. Salah satunya adalah Dr. Tchiki Davis, MA, PhD, founder dari *Berkeley Well-Being Institute*, yang mengatakan bahwa keraguan diri adalah pengalaman yang sulit (Davis).

Memiliki pemikiran, "Saya tidak pandai dalam hal apa pun," adalah sesuatu yang umum dialami dalam hidup. Pikiran ini mungkin muncul ketika orang yang masih muda dan masih mencoba mencari tahu karier apa yang ingin dikejar atau apa tujuan hidup mereka. Hal ini juga bisa terjadi di kemudian hari, saat mereka mengubah jalur karier, atau saat mereka merasa hidup tidak bermakna atau bahwa mereka tidak memiliki pencapaian seperti orang-orang sekitar (Wisner, 2022).

Masalah keraguan diri ini terjalin secara mendalam ke dalam tatanan masyarakat. Masalah ini mempengaruhi sistem pendidikan, dunia kerja, dan hubungan antar individu. Keraguan diri dapat menghambat inovasi, menghambat kreativitas, dan menghalangi kemajuan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengatasi masalah ini dan memotivasi individu untuk menaklukkan keraguan diri mereka.

Sebagai contoh, beberapa individu terkenal yang bergumul dengan keraguan diri atau kurang percaya diri sebelum mencapai kesuksesan:

1. J.K. Rowling: Penulis serial "*Harry Potter*" yang sangat populer menghadapi penolakan dari beberapa penerbit sebelum buku pertamanya diterima. Dia telah berbicara secara terbuka tentang mengatasi keraguan diri dan tantangan pribadi selama perjalanannya untuk menjadi salah satu penulis terlaris sepanjang masa (Noah, 2020).
2. Oprah Winfrey: Meski tumbuh dalam keadaan sulit dan menghadapi berbagai rintangan sepanjang hidupnya, Oprah Winfrey menjadi salah satu tokoh media paling berpengaruh

di dunia. Dia telah berbicara tentang perjuangannya dengan keraguan diri dan rasa tidak aman, terutama di awal karirnya (Street, 2015).

3. Vincent van Gogh: Pelukis Belanda yang terkenal sekarang terkenal karena karya-karyanya, tetapi selama hidupnya, ia bergumul dengan masalah kesehatan mental, kemiskinan, dan keraguan diri. Karyanya mendapat pengakuan setelah kematiannya, dan dia sekarang dianggap sebagai salah satu seniman paling berpengaruh dalam Sejarah (Storey, 2019).
4. Abraham Lincoln: Sebelum menjadi Presiden ke-16 Amerika Serikat, Lincoln menghadapi serangkaian kemunduran pribadi dan profesional, termasuk bisnis yang gagal dan kerugian politik. Dia kadang-kadang berjuang dengan depresi tetapi terus bertahan, hingga akhirnya memimpin negara melalui salah satu periode yang paling menantang, *American Civil War* (Barlow, 2023).

Tokoh-tokoh tersebut pernah mengalami rasa tidak percaya diri dan meragukan diri mereka sendiri. Namun, pada akhirnya mereka tidak menyerah dan meraih kesuksesan. Mentalitas pantang menyerah inilah yang tidak dimiliki semua orang. Banyak orang yang membiarkan diri mereka dikonsumsi oleh rasa keraguan itu, hingga akhirnya memanifestasi menjadi rasa takut dan cemas atau disebut juga *anxiety* (Agustin, 2022).

Kecemasan atau *anxiety* adalah keadaan emosional dan psikologis multifaset yang ditandai dengan ketakutan yang meningkat, kekhawatiran yang berlebihan, dan rasa tidak nyaman. Dalam konteks keraguan dan kepercayaan diri, kecemasan sering muncul ketika individu mengalami ketidakpastian tentang kemampuan, keputusan, atau harga diri mereka (Alodokter, 2023). Hal ini akan menyebabkan kekhawatiran terus-menerus akan kegagalan, atau perasaan tidak mampu. Beberapa tokoh juga telah menunjukkan bahwa rasa takut dan ragu akan diri sendiri bisa berdampak besar bagi Kesehatan mental dan kesuksesan karir mereka. Diantaranya adalah:

1. Sylvia Plath: Sylvia Plath adalah seorang penyair dan novelis. Namun, dia berjuang melawan depresi dan masalah kesehatan mental lainnya sepanjang hidupnya. Terlepas dari kesuksesan sastranya, Plath secara tragis mengakhiri hidupnya pada usia 30 tahun, mengakhiri karir dan hidupnya sebelum waktunya (Peters, 2023).
2. Brian Wilson: Brian Wilson adalah salah satu pendiri band rock legendaris The Beach Boys. Dia menghadapi tantangan kesehatan mental yang parah, termasuk kecemasan sosial dan depresi, yang membuatnya meninggalkan tur dan menarik diri dari kehidupan publik selama puncak kesuksesan band (Smooth Radio, 2024).
3. James Vicary: James Vicary adalah seorang *market researcher*. Hasil penelitiannya ditanggapi dengan kontroversi dan skeptisisme, hingga ia akhirnya meninggalkan penelitian dan kariernya di

bidang ini, dan karyanya tetap menjadi topik perdebatan di bidang periklanan dan psikologi (Wake, 2022).

Dengan pemahaman inilah tercipta gagasan untuk membuat buku ilustrasi. Kekuatan bercerita yang dipadukan dengan penggunaan visual dapat menginspirasi pembaca untuk memerangi rasa keraguan diri. Buku ini akan mengeksplorasi kehidupan karakter yang bergelut dengan pikiran negatif mereka, mencerminkan perjuangan yang dihadapi dalam kehidupan.

Buku ini akan masuk ke dalam kategori *Interactive Fiction* atau *Gamebook*, yaitu jenis buku atau cerita di mana pembaca berpartisipasi aktif dengan membuat pilihan pada saat-saat tertentu. Pilihan-pilihan ini berdampak pada narasi, yang menghasilkan banyak alur cerita dan potensial akhir cerita, memadukan *storytelling* tradisional dengan pengambilan keputusan secara interaktif. Fiksi interaktif memadukan *storytelling* dengan *gameplay*, mengundang pembaca untuk berpartisipasi aktif dalam perkembangan naratif. Dalam fiksi interaktif, pilihan pembaca akan menentukan hasil cerita. Genre yang imersif ini mengubah pengalaman membaca pasif menjadi menarik, menciptakan pengalaman seakan pembaca adalah penulis cerita (Queen, 2024).

Pembaca akan memiliki kebebasan untuk mengambil kendali atas cerita. Mereka dapat memilih jalur yang akan diikuti oleh karakter-karakter yang menghadapi keraguan mereka. Setiap pilihan yang dibuat akan membawa pembaca ke arah cerita yang berbeda, memberi mereka kesempatan untuk menjelajahi berbagai kemungkinan dan akhir yang bervariasi.

Melalui buku ini, pembaca akan menemukan hiburan dengan menyadari bahwa keraguan diri adalah sesuatu yang dialami semua orang dan bahwa mereka tidak sendiri. Mereka akan menyaksikan karakter yang mengatasi keraguan mereka, menunjukkan bahwa kemenangan atas kesulitan tidak hanya mungkin terjadi, tetapi juga dapat dicapai oleh siapa pun yang mau merangkul kekuatan mereka.

Kebiasaan membaca Masyarakat, terutama Masyarakat Indonesia juga merupakan hal yang harus dipertimbangkan. Data pada tahun 2022 mengenai kebiasaan membaca di Indonesia mencakup beberapa poin penting. Menurut UNESCO, Indonesia menempati peringkat kedua terbawah secara global dalam literasi, dengan hanya sekitar 0,001% penduduknya yang dianggap rajin membaca, yaitu sekitar 1 dari setiap 1.000 orang Indonesia. Selain itu, studi oleh Central Connecticut State University pada tahun 2016 menempatkan Indonesia pada peringkat 60 dari 61 negara dalam hal minat membaca.

Meskipun minat membaca rendah, peringkat Indonesia relatif tinggi dalam hal dukungan infrastruktur untuk membaca (Farid, 2016).

Penggunaan *gadget* di Indonesia tergolong tinggi. Indonesia memiliki salah satu tingkat kepemilikan *gadget* tertinggi di dunia, dengan sekitar 60 juta penduduknya memiliki *gadget*, menduduki peringkat kelima global. Pada tahun 2018, jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia melebihi 100 juta, menjadikan Indonesia negara pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia, setelah China, India, dan Amerika. Selain itu, Indonesia menempati peringkat kelima dunia dalam aktivitas media sosial, dengan kehadiran yang signifikan di platform seperti Twitter. Jakarta, ibu kota Indonesia, tercatat sangat aktif di Twitter, dengan lebih dari 10 juta tweet setiap hari, menjadikannya kota paling aktif di platform tersebut.

Penggunaan *gadget* di Indonesia juga mencakup durasi *screen time* yang signifikan, dengan rata-rata mencapai 5,7 jam per hari. Ini sedikit lebih tinggi jika dibandingkan dengan negara-negara seperti Brasil dan Arab Saudi yang memiliki waktu *screen time* sekitar 5,3 jam per hari, diikuti oleh Korea Selatan dan Singapura. Menariknya, Generasi Z adalah kelompok yang menghabiskan waktu *screen time* paling lama, mencapai 35%, diikuti oleh Generasi Y atau milenial sebanyak 26%, sementara Generasi X dan Boomers hanya sekitar 19%. Secara global, rata-rata orang menghabiskan waktu *screen time* sekitar 6 jam 58 menit per hari pada tahun 2023.

Meskipun minat membaca rendah di Indonesia, terdapat beberapa alasan mengapa menciptakan *gamebook* fisik masih memiliki potensi dampak positif yang signifikan. Sementara banyak orang tertarik pada *gadget* interaktif, *gamebook* fisik menawarkan bentuk interaktivitas yang unik. Dengan melibatkan pembaca dalam pengambilan keputusan dan pengalaman penceritaan yang mendalam, *gamebook* ini menggabungkan daya tarik interaksi digital dengan kehangatan dan keaslian dari buku fisik. Selain itu, ini memberikan peluang untuk merangsang minat membaca sambil mengurangi waktu yang dihabiskan di layar, menjawab kebutuhan mereka yang mencari istirahat dari perangkat digital sambil menawarkan petualangan sastra yang menghibur. Terutama bagi generasi muda saat ini, konsep ini dapat terasa segar karena masa popularitas buku fisik interaktif adalah pada tahun 1980-an hingga 1990-an. Dengan demikian, *gamebook* fisik dapat menjadi media yang menarik dan inovatif untuk membangkitkan kembali minat membaca di Indonesia.

Dalam pengembangan buku ini, studi terdahulu mengenai literatur interaktif dan buku berilustrasi menjadi landasan yang penting. Data ini memberikan inspirasi dan wawasan

untuk menciptakan *gamebook* fisik, menggabungkan elemen-elemen interaktif dan ilustrasi yang akan menjelajahi tema-tema seperti keraguan dan tidak percaya diri.

Dalam kategori Fiksi Interaktif, terdapat buku-buku seperti "The Abominable Snowman" karya R.A. Montgomery dan "Return to Atlantis" karya Edward Packard yang mengangkat genre *adventure*. Dalam kategori buku berilustrasi, terdapat karya-karya seperti "Journey" karya Aaron Becker dan "The Red Tree" karya Shaun Tan, yang menghadirkan cerita bermakna melalui ilustrasi yang kuat. Dalam konteks kesehatan mental berilustrasi, buku seperti "When Sadness is at Your Door" karya Eva Eland memberikan pandangan tentang mengatasi kesedihan, sementara "Night in the Woods" oleh Infinite Fall adalah contoh video game interaktif yang membahas aspek-aspek kesehatan mental. Meskipun beragam dalam format dan tema, karya-karya ini menggabungkan narasi interaktif dan ilustrasi yang mendalam untuk menyampaikan pesan-pesan penting tentang kesehatan mental.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang novel grafis interaktif yang menarik dan dapat memotivasi pembaca untuk mengatasi keraguan diri?

1.3 Tujuan Perancangan

Menghadirkan novel grafis yang menarik dan mampu menginspirasi pembaca untuk mengatasi keraguan diri dan meningkatkan kepercayaan diri melalui ilustrasi dan fiksi interaktif.

1.4 Batasan Lingkup Perancangan

1.4.1 Segmentasi Pasar

1. Segmentasi Demografis:
 - a. Usia: Kelompok usia utama mencakup remaja hingga dewasa awal (15-25 tahun). Rentang usia ini kemungkinan besar sejalan dengan tema keraguan dan kecemasan diri, karena ini adalah periode kehidupan yang ditandai dengan pengembangan pribadi dan karier, serta penemuan diri yang disebut juga *Quarter-Life Crisis* atau Krisis Seperempat Baya.

- b. Gender: Buku ini menarik bagi kedua jenis kelamin, namun buku ini mungkin lebih disukai oleh perempuan, mengingat mereka sering kali lebih terbuka untuk mendiskusikan topik kesehatan emosional dan mental. Namun, hal ini harus bersifat inklusif dan relevan bagi semua gender.
- c. Pendapatan: Menargetkan individu dari berbagai tingkat pendapatan, memastikan bahwa buku ini dapat diakses oleh khalayak luas.
- d. Pendidikan: Menarik bagi individu dengan latar belakang Pendidikan formal agar dapat memahami tema keraguan diri dan kecemasan.
- e. Tahap Kehidupan: anak muda, profesional muda, pelajar, dan mereka yang berada dalam tahap kehidupan transisi di mana penemuan diri dan pertumbuhan pribadi sangatlah penting.
- f. Pekerjaan: Melibatkan individu dari berbagai latar belakang pekerjaan, menyadari bahwa ketakutan pribadi dan keraguan diri dapat relevan dengan berbagai profesi.

1. Segmentasi Geografis:

- a. Negara dan Kota: Sasarannya adalah wilayah perkotaan dan pinggiran kota di Indonesia yang banyak memiliki akses terhadap toko buku.
- b. Kepadatan: Fokus pada wilayah padat penduduk di mana individu lebih cenderung mencari konten yang berkaitan dengan pertumbuhan pribadi dan kesehatan mental.
- c. Bahasa: Karena buku ini akan tersedia dalam Bahasa Indonesia, faktor ini dapat menjangkau khalayak yang lebih luas di Indonesia.

2. Segmentasi Psikografis:

- a. Kepribadian dan Nilai: Menarik individu yang menghargai introspeksi, pengembangan pribadi, dan empati. Pembaca dengan kepribadian introvert atau reflektif mungkin sangat menyukai buku ini.
- b. Kekhawatiran: Menjangkau mereka yang secara aktif mencari konten untuk mengatasi kekhawatiran mereka mengenai keraguan diri, ketakutan pribadi, dan kecemasan.

3. Segmentasi Perilaku:

- b. Perilaku Pembelian: Menarik bagi mereka yang sering membeli buku, menyadari bahwa literatur pertumbuhan pribadi dan kesehatan mental adalah area dimana pembaca bersedia berinvestasi.

- c. Kebiasaan membeli: Target individu yang mencari pengembangan pribadi dan pengembangan diri, karena mereka lebih cocok dengan tema buku.
 - d. Penggunaan: Individu yang terlibat yang menyukai permainan berbasis pilihan interaktif, menyadari bahwa mereka tertarik untuk menambahkan keputusan mereka sendiri ke dalam plot.
4. Segmentasi Teknografis:
- a. Kebiasaan penggunaan *gadget*: individu yang sangat bergantung pada *gadget* dan menyukai aspek interaktivitas dari *smartphone*, tablet, *e-reader*, atau laptop untuk berbagai tujuan, termasuk hiburan, pendidikan, dan pengembangan diri.
 - b. Kebiasaan penggunaan media sosial: individu yang menghabiskan banyak waktu di *platform* sosial seperti Instagram & Twitter dan mengakses konten mengenai Kesehatan mental dan pengembangan diri sebagai edukasi.
 - c. *Screentime*: Individu yang menghabiskan lebih banyak waktu di perangkat digital dan yang menyukai pengalaman membaca interaktif.
 - d. Peminat *Merchandise* Buku: Penggemar buku yang juga tertarik dengan *merchandise* yang terkait dengan konten buku, seperti pembatas buku, buku catatan, pin enamel, *tote bag*, *postcard*, dan sebagainya.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Mahasiswa

Meningkatkan kemandirian, kemampuan pengambilan keputusan, dan penguasaan bahasa serta keterampilan kritis dalam menyikapi tantangan kehidupan melalui konsep yang divisualisasikan.

1.5.2 Bagi Universitas Kristen Petra

Penggunaan ilustrasi sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan reputasi universitas, menarik calon mahasiswa, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan inovatif, serta menjadi referensi untuk pembelajaran kedepan.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Visualisasi melalui ilustrasi dapat mengkomunikasikan pesan yang penting, dan memberikan akses informasi yang lebih mudah dan inklusif bagi seluruh anggota masyarakat.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Buku Ilustrasi Interaktif

Buku ilustrasi interaktif atau disebut juga gamebook, adalah jenis buku yang menggabungkan aspek buku fisik dengan pengambilan keputusan interaktif yang pada umumnya diterapkan oleh media digital. Media ini memungkinkan pembaca untuk membuat pilihan dalam alur cerita dengan ending dan perkembangan cerita yang bervariasi, dengan ilustrasi sebagai visual aid. Dalam konteks buku ini, Buku Ilustrasi Interaktif adalah pengalaman naratif yang menjembatani penyampaian cerita tradisional dan media interaktif digital melalui ilustrasi, dan interaktivitas yang melibatkan pembaca dalam penentuan jalan cerita. buku ini berfokus pada topik keraguan diri, yang berarti perasaan ragu atau ketidakpastian tentang kemampuan yang dimiliki. Buku ini memotivasi pembaca untuk percaya pada kemampuan mereka.

1.7 Metode Perancangan

Perancangan dan analisis buku ini menggunakan pendekatan penelitian metode kualitatif didasari oleh teori *Design Thinking*. Proyek ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman dan persepsi karakter dalam cerita. Metode kualitatif membantu dalam memahami konteks psikologis dan emosional karakter. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang komprehensif tentang berbagai aspek yang terlibat dalam pengembangan cerita, dari karakter hingga respons pembaca, sehingga mendukung pengambilan keputusan yang lebih terinformasi dalam proses desain dan penulisan.

1.7.1 Data yang Dibutuhkan

1.7.1.1 Data Primer

1. Wawancara: Melakukan wawancara dengan seorang psikolog dan wawancara dengan individu yang pernah mengalami keraguan diri. Wawancara juga dapat mengeksplorasi pemikiran dan perasaan mereka tentang dampak ilustrasi dan visual dalam menyampaikan pesan emosional dan meningkatkan pengalaman bercerita.
2. Diskusi Kelompok: Mengadakan diskusi kelompok terfokus dengan sekelompok kecil untuk mendorong diskusi terbuka dan mengumpulkan wawasan dari berbagai perspektif mengenai topik permasalahan serta preferensi visual.

1.7.1.2 Data Sekunder

1. Observasi / Riset
2. Wawancara

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur: Melakukan tinjauan menyeluruh terhadap literatur yang relevan, buku, dan artikel yang mengeksplorasi topik-topik yang berkaitan dengan keraguan diri, ketakutan pribadi, dan dampak visual dan ilustrasi dalam bercerita.
2. Referensi Seni dan Ilustrasi: Merujuk dan menganalisis ilustrasi dan karya seni yang sudah ada yang membahas tema keraguan diri dan ketakutan pribadi.
3. *Market Research*: Mengumpulkan data dari laporan riset pasar dan survei yang berkaitan dengan preferensi dan minat pembaca mengenai buku cerita bergambar.
4. Media Sosial dan Komunitas Online: Menganalisis diskusi dan postingan di platform media sosial dan forum online yang berkaitan dengan keraguan diri dan ketakutan pribadi.

1.7.3 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh akan dikaji dan dianalisa menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah suatu proses pemecahan masalah dan penemuan ide inovasi yang berpusat pada manusia dan berfokus pada kebutuhan customer. Metode ini bersifat *human-centered*, dimana pemikiran manusia belum terkalahkan oleh teknologi.

Tahap *Empathize* dari design thinking menjadi kunci dalam memahami kebutuhan dan pengalaman pembaca. Tujuan utamanya adalah untuk merasakan dan memahami dengan mendalam tantangan serta keinginan pembaca. Riset dilakukan untuk membantu penulis memahami konsep-konsep psikologis yang mungkin dihadapi oleh karakter-karakter dalam cerita, seperti keraguan diri, ketakutan, dan pencarian identitas. Dari sini, akan diidentifikasi tema-tema utama, persoalan yang relevan, dan keinginan pembaca untuk membentuk arah narasi dan pengalaman yang lebih mendalam dalam buku tersebut.

Tahap selanjutnya dalam metode *design thinking* adalah *Define*. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk merumuskan secara jelas dan rinci masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna, serta mengidentifikasi kebutuhan mereka sebagai fokus utama penelitian. Dalam konteks buku ini, tahapan *define* akan melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber, termasuk riset pasar dan analisis konten buku. Proses ini akan membantu menetapkan tujuan dan ruang lingkup proyek dengan jelas, serta memahami kebutuhan dan

ekspektasi pembaca potensial. Selain itu, akan dilakukan pemetaan informasi untuk mengorganisasi konten buku secara efektif, sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas dan efisien kepada pembaca.

Tahap *Ideate* akan melibatkan proses generasi ide dan konsep cerita yang kreatif. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi beragam ide cerita, plot, dan karakter yang mungkin terjadi dalam narasi. Proses ini dapat melibatkan *brainstorming*, membuat sketsa atau *outline* kasar cerita, serta mengembangkan berbagai alternatif untuk perkembangan plot cerita. *Ideate* juga melibatkan eksplorasi berbagai elemen desain yang dapat memperkaya pengalaman pembaca, seperti ilustrasi dan gaya bahasa. Dengan menghasilkan beragam ide dan konsep, tahap *ideate* bertujuan untuk mengidentifikasi tujuan cerita yang ingin dicapai.

Dalam tahap *Prototyping*, akan dibuat model awal cerita yang telah diidealisasikan sebelumnya. Ini melibatkan penyusunan draft naskah, penulisan beberapa bab atau bagian cerita, serta pengembangan sketsa ilustrasi atau desain grafis pendukung. Prototipe ini akan menjadi representasi kasar dari cerita secara keseluruhan, memungkinkan pengujian awal terhadap alur cerita, karakter, dan konsep visual. Selain itu, akan dilakukan uji cetak dengan berbagai opsi kertas, eksplorasi ukuran font, dan uji cetak warna untuk memastikan hasil cetakan yang optimal. Dengan *prototyping* ini, potensi kelemahan atau area perbaikan dapat diidentifikasi sebelum melanjutkan pengembangan cerita lebih lanjut.

Dalam tahap *testing*, prototipe cerita akan diserahkan kepada sekelompok pembaca potensial untuk mendapatkan umpan balik. Pengujian akan menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi daya tarik cerita, pemahaman karakter, aspek interaktif dari buku, dan reaksi emosional pembaca. Hasil pengujian ini akan menjadi dasar untuk iterasi dan perbaikan lanjutan sebelum produksi akhir (Stevens, 2023).

1.7.4 Hasil dan Pembahasan

1. Empathize

Dalam proses *design thinking*, tahap pertama yang telah dilakukan adalah tahap *Empathize*. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah memahami kebutuhan dan pengalaman pembaca terhadap buku mengenai petualangan karakter utama yang menghadapi berbagai tantangan psikologis, seperti keraguan diri dan tidak percaya diri. Riset dilakukan dengan berkonsultasi langsung bersama seorang psikolog, yang membantu penulis memahami konsep-konsep psikologis yang mungkin dihadapi oleh karakter-karakter dalam cerita, seperti keraguan diri, ketakutan, dan pencarian identitas. Dari hasil konsultasi tersebut, telah

teridentifikasi tema-tema utama, persoalan yang relevan, dan keinginan pembaca yang membentuk arah narasi dan pengalaman yang lebih mendalam dalam buku tersebut.

Selain itu, penting untuk diakui bahwa keraguan diri merupakan masalah yang relevan dan seringkali mempengaruhi individu dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara pribadi maupun profesional. Dampak negatif dari keraguan diri dapat sangat signifikan, mengakibatkan penurunan kepercayaan diri, motivasi yang berkurang, dan bahkan masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan. Keraguan diri dapat dengan mudah berkembang menjadi masalah yang terus berlanjut, tidak hanya menyebabkan karir terhenti, tetapi juga keraguan dan kecemasan lebih lanjut karena perasaan terperangkap terus berlanjut dalam waktu yang lama (Rollins, 2023). Oleh karena itu, memahami dan mengatasi tantangan emosional seperti keraguan diri menjadi sangat penting dalam menyusun sebuah buku yang dapat sesuai dengan pengalaman pembaca, terutama dalam rentang usia remaja akhir hingga dewasa awal yang menjadi target buku ini.

2. Define

Dalam langkah define dari proses design thinking, tantangan utama yang dihadapi oleh karakter-karakter dalam buku telah diidentifikasi terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan merumuskan karakteristik mereka secara mendalam. Melalui pembuatan profil karakter, dapat dipahami latar belakang, sifat, dan permasalahan yang dihadapi oleh setiap karakter dengan lebih baik. Dengan memetakan informasi, plot cerita dan elemen-elemen naratif lainnya dapat diorganisir secara efektif, sehingga menciptakan arah narasi yang lebih jelas dan pengalaman membaca yang lebih mendalam bagi pembaca.

Masalah utama yang secara komprehensif ingin diatasi oleh buku ini adalah keraguan diri, yang seringkali muncul karena kurangnya kepercayaan diri terhadap potensi diri sendiri. Hal ini seringkali menghalangi individu untuk mengambil peluang dan mewujudkan potensi sepenuhnya. Tujuan utama dari buku ini adalah untuk menginspirasi dan memberdayakan remaja akhir dan dewasa muda untuk membahas perasaan tidak aman ini dengan menanamkan rasa percaya diri dan yakin atas kemampuan yang dimiliki.

Menurut LibLime, novel grafis dianggap sebagai pilihan yang tepat untuk orang dewasa muda karena mereka menyatukan visual yang menarik dengan cerita yang komprehensif. Kemudahan dalam membaca dan berbagai topik yang diangkat menjadikan novel grafis menarik bagi mereka. Dengan demikian, novel grafis bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif, memungkinkan pembaca

untuk terhubung dengan berbagai topik dan isu-isu kehidupan nyata secara lebih menyenangkan.

3. *Ideate*

Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh karakter-karakter utama dalam cerita, tahap selanjutnya dalam proses *design thinking* adalah *Ideate*. Dalam konteks buku ini, *Ideate* melibatkan eksplorasi kreatif untuk menghasilkan beragam ide dan konsep cerita yang memperkaya narasi dan pengalaman pembaca. Proses *brainstorming* dilakukan untuk menciptakan solusi atas tantangan-tantangan yang dihadapi oleh Lily, sang karakter utama, dan karakter-karakter lainnya dalam petualangan mereka. Misalnya, ide-ide untuk mengembangkan plot cerita yang menggugah emosi, memperdalam perkembangan karakter, atau mengeksplorasi tema-tema penting dalam buku dapat dihasilkan dalam tahap ini. Selain itu, *Ideate* juga melibatkan eksplorasi berbagai elemen desain, seperti ilustrasi, gaya bahasa, dan struktur naratif, yang dapat memperkaya pengalaman membaca. Dengan menghasilkan beragam ide dan konsep, tahap *Ideate* bertujuan untuk mengidentifikasi potensi kreatif dalam cerita dan memperkaya pengalaman pembaca dengan narasi yang lebih mendalam dan menarik.

Fase ideasi memberi gambaran mengenai solusi kreatif yang menginspirasi remaja akhir dan dewasa muda. buku ini mengusulkan sebuah buku permainan fiksi interaktif yang menawarkan pilihan dalam narasi. Pilihan-pilihan ini akan mengarah pada berbagai akhir, yang semuanya dirancang untuk menjadi inspirasi dan bersifat positif. Melalui visual dan ilustrasi, buku ini bertujuan untuk melibatkan pembaca pada tingkat emosional. Sebagai referensi, buku karya R.A. Montgomery, khususnya "*The Trail of Lost Time*", memberikan wawasan tentang genre *gamebook*. Karya-karya ini menjadi landasan untuk menyusun narasi yang menarik dan interaktif. Selain itu, "*The Red Tree*" oleh Shaun Tan adalah sumber inspirasi karena ilustrasinya yang kuat dan eksplorasi tema yang berkaitan dengan perjuangan dan emosi pribadi.

1.7.5 Instrumen/Alat Pengumpulan Data

1. Handphone

Sebagai alat perekam selama wawancara dan alat mencatat selama observasi, handphone juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses referensi dan sumber informasi yang relevan dalam proses penyusunan data dari hasil survei yang telah dilakukan.

2. Laptop

Selain digunakan sebagai alat mencari data sekunder melalui internet, laptop juga menjadi alat kerja utama dalam menjalankan seluruh proyek ini, termasuk dalam proses *browsing* referensi dan sumber informasi yang relevan.

1.8 Skematika Perancangan

