

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap anak memiliki bakat atau potensi unik yang membedakan satu dengan lainnya, bakat dapat dipahami sebagai kemampuan bawaan yang dipengaruhi faktor genetik baik itu kemampuan akademik maupun kemampuan non-akademik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Batang Peranam (Deris Samba Pordi Sukanta et al., 2024) menemukan bakat dan potensi dalam diri merupakan langkah penting sebagai salah satu faktor perencanaan karier di masa depan,

Perencanaan karier yang baik mampu membantu anak lebih terarah dalam mengasah keterampilan, beradaptasi terhadap perubahan, serta mengambil keputusan pada jenjang pendidikan dengan lebih bijak. Proses penemuan bakat ini menjadi penting bagi anak untuk membangun masa depan mereka. Namun sayangnya, perhatian terhadap penemuan bakat masih terbatas khususnya pada remaja, padahal aspek ini memiliki kedudukan penting di dunia pendidikan dan memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan mereka (Hawari, 2024).

Jika proses penemuan bakat tidak disadari oleh remaja, hal ini berpotensi menimbulkan berbagai dampak jangka panjang, seperti menurunnya motivasi belajar, berkurangnya rasa percaya diri, hingga munculnya kebingungan dalam membentuk identitas diri. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas XII SMAN 1 Sulang (Sekar Budiati^{1*}, Suhendri², 2023) terlihat perbedaan pada sejumlah remaja ketika ditanya mengenai

rencana setelah lulus, atau pertanyaan terkait perencanaan masa depan. Beberapa remaja masih menunjukkan kebimbangan, sikap pasif, dan rendahnya tingkat kepercayaan diri, hal tersebut umumnya berkaitan dengan ketidakmampuan remaja dalam mengenali bakat yang dimiliki sehingga mereka kesulitan dalam pengembangan diri secara optimal.

Asset Based Thinking Theory dalam hal ini menjadi relevan karena pendekatan ini menekankan pada pengenalan dan penguatan kekuatan yang telah ada dalam diri remaja sebagai titik awal pengembangan potensi diri. *Asset Based Thinking Theory* dikemukakan oleh John McKnight dan Jody Kretzmann dalam (Ansori, 2023) pendekatan ini berfokus pada 5 tahapan, kelima tahapan itu adalah *Define, Discover, Dream, Design, dan Destiny*. tahapan inti dimulai pada saat Discovery, Dream, Design, Destiny. Namun, Tahapan inti tersebut dapat dimulai ketika penemuan terhadap tahap Define terjadi.



Gambar 1. Tahapan *Asset Based Thinking Theory*

Sumber: Data Ansori, 2023

Dengan tahapan itu, pendekatan *Asset Based Thinking Theory* memiliki potensi dalam pengenalan pendekatan pada remaja dalam mengenali bakatnya. Namun, pengenalan terhadap pendekatan ini masih terbatas karena umumnya

disampaikan melalui seminar, pelatihan, atau forum tertentu yang mana terdapat keterbatasan jika hanya dapat diakses oleh peserta yang hadir.

Kegiatan tersebut memang mampu memberikan dasar pemahaman yang kuat terhadap pengenalan *Asset Based Thinking Theory*, tetapi masih diperlukan upaya lain untuk memperdalam penerapannya, terutama bagi remaja yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mencerna materi yang disampaikan secara auditori (Rohmatullah & Nurpratiwi, 2024). Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang lebih mudah diakses, menarik secara visual, dan sesuai dengan karakteristik remaja.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini melihat peluang untuk merancang media berupa narasi visual tentang penemuan bakat berbasis *Asset Based Thinking Theory*. Menurut Robert McKee (Canavaro & Manesah, 2025) narasi visual mampu membangun emosi, menciptakan kedekatan, dan menyederhanakan informasi yang kompleks. Salah satu bentuk penerapan narasi visual (diam) adalah buku ilustrasi, di mana gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga membangun alur cerita dan memperjelas pesan yang disampaikan.

Penelitian oleh (Maharini & Sari, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi gambar dalam pembelajaran menulis narasi mampu meningkatkan minat remaja dalam memahami informasi serta membantu mereka lebih mudah mengungkapkan ide melalui tulisan.

Dengan demikian, perancangan narasi visual tentang penemuan bakat berbasis *Asset Based Thinking Theory* dalam bentuk buku ilustrasi ini diharapkan menjadi media alternatif yang menarik dan mudah diakses bagi

remaja. Melalui teknik ilustrasi digital dan penambahan halaman refleksi, buku ini dirancang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan mendukung proses pemahaman diri.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Bermula ketika hendak menentukan ide untuk karya tugas akhir, penciptaan ini sempat stuck ketika menentukan konsep, lalu setelah berdiskusi dengan dosen di mata kuliah studio desain, Penciptaan ini menemukan keinginannya untuk mengangkat sebuah karya yang tidak hanya tampil dari segi visual namun narasi dan ide cerita.

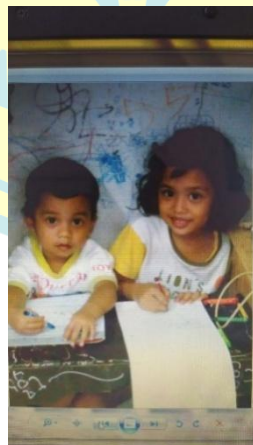
Hasil diskusi bersama dosen tersebut pun berkembang menjadi satu ide berjudul “*Accordion Book Sebagai Narasi Edukatif Bagi Adolescence*” konsep ini berasal dari isi diary pribadi tentang permasalahan yang ditemui saat mulai memasuki usia dewasa awal, yaitu peralihan dari remaja ke tahap dewasa. Namun setelah eksplorasi tahap awal penciptaan ini menemukan kurangnya pemahaman konsep secara rinci dalam kata “narasi edukatif bagi *Adolescence*” karena pada saat itu masih secara garis besar dan terlalu luas permasalahan yang ingin dibahas.

Lalu penciptaan ini kembali mengeksplorasi dengan fokus yang lebih rinci pada satu permasalahan yaitu kesadaran individu remaja terhadap bakat. Penciptaan ini menemukan berbagai perbedaan yang cukup beragam ketika menanyakan pendapat tentang bakat kepada teman, adik kelas, kakak kelas dan juga orang tua. Berdasarkan (Ulrich, 2008) pembahasan bakat pada remaja

menjadi penting karena masa ini merupakan fase krusial dalam pembentukan identitas diri.

Pada tahap ini, remaja mulai mengenali minat dan potensi yang memengaruhi perkembangan akademik, arah karier, serta kepercayaan diri mereka. Tanpa arahan yang tepat, potensi tersebut berisiko tidak berkembang optimal di tengah kuatnya pengaruh budaya digital yang memberikan informasi secara sangat cepat dan beragam.

Pada ide sebuah pendekatan *Asset Based Thinking Theory*. Dari sudut pandang penciptaan ini memandang bahwa tiap diri individu adalah hasil proses panjang yang telah dimulai telah lama. Seperti yang telah dijelaskan oleh (Theofillius Baratova Axellino Kristanto & Aishya Putri, 2021) pendekatan ini berangkat dari kekuatan serta potensi yang melekat pada individu itu sendiri. Hal tersebut berbeda dengan pendekatan pemberdayaan lainnya yang cenderung berfokus pada pencarian sumber akar permasalahan. Dalam pendekatan ini, potensi individu dipandang sebagai sumber daya yang paling efektif untuk mendukung proses pengembangan dan pemberdayaan diri.



Gambar 2. Hasil coretan Alifia Savanah di tembok rumah

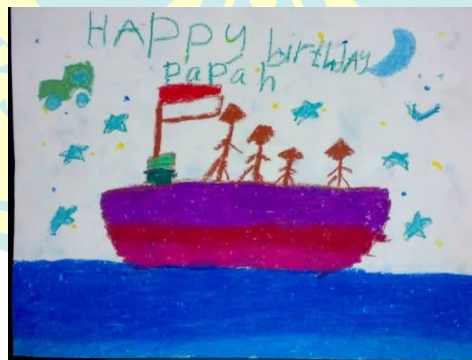
Sumber: Data Sanggreni 2008



Gambar 3. Coretan Alifia Savanah di dinding

Sumber: Data Anggreni, 2008

Seperti halnya dalam proses penciptaan ini, jauh semenjak perupa masih berumur 5-6 tahun, begitu senang mencoret dengan pensil dan alat mewarnai, awalnya masih sangat bebas, mencorat-coret di buku, bahkan tembok di rumah. Proses pemahaman bakat pun terus berkembang secara bertahap. Mulai dari menduduki bangku sekolah dasar, sekolah menengah, hingga kuliah. Ketika tiba waktunya memilih program studi di kuliah, pemahaman akan bakat dan potensi diri menjadi landasan untuk mengambil keputusan yang sesuai dengan cita-cita berdasarkan bakat.



Gambar 4. Karya Alifia Savanah saat berusia 6 tahun

Sumber: Data Anggreni, 2008



Gambar 5. Karya Alifia Savanah saat berusia 22 tahun

Sumber: Data Alifia Savanah, 2025

Namun dalam proses tersebut, penciptaan menemui adanya perbedaan kondisi dengan teman sebaya yang mempunyai kebingungan akan pemahaman dirinya, seperti tidak mengetahui bakat, merasa tidak mempunyai kelebihan, hingga kebimbangan saat menentukan program studi di perkuliahan. Dari proses perkembangan tersebut, penciptaan ini berkeinginan untuk mengangkatnya sebagai contoh nyata penerapan *Asset Based Thinking Theory*, suatu pendekatan yang dikembangkan oleh John P. Kretzmann dan John L. McKnight yang membahas pengembangan potensi diri secara positif.

Penciptaan ini mengembangkan ide untuk mengangkat contoh penerapan teori ini kedalam narasi visual berdasarkan tahap-tahap *Asset Based Thinking Theory*. Tahapan ini akan dinarasikan sebuah kehidupan remaja sebagai karakter utama yang kurang memilikipemahaman tentang bakat dirinya supaya diharapkan dapat lebih mudah dipahami bagi remaja.

1.3 Masalah Penciptaan

1. Bagaimana perancangan konsep narasi visual tentang penemuan bakat berbasis *Asset Based Thinking Theory*?

2. Bagaimana pengembangan narasi visual tentang penemuan bakat berbasis *Asset Based Thinking Theory*?
3. Bagaimana pengolahan media dan alat dalam perancangan narasi visual tentang penemuan bakat berbasis *Asset Based Thinking Theory*?

1.4 Tujuan Penciptaan

1. Merancang konsep narasi visual tentang penemuan bakat berbasis *Asset Based Thinking Theory*.
2. Mewujudkan narasi visual tentang penemuan bakat berbasis *Asset Based Thinking Theory*.
3. Menyajikan proses pengolahan media dan alat dalam merancang narasi visual tentang penemuan bakat berbasis *Asset Based Thinking Theory*.

1.5 Fokus Penciptaan

Tugas akhir berjudul "Perancangan Narasi Visual Tentang Penemuan Bakat Berbasis *Asset Based Thinking Theory*" membagi fokus penciptaan ke dalam tiga aspek utama yaitu aspek visual, konseptual, dan operasional yang dirancang saling terintegrasi.

1.5.1. Aspek Konseptual

Penciptaan ini berfokus pada bagaimana perancangan narasi visual dapat menjadi media referensi dalam penemuan bakat yang berbasis *Asset Based Thinking Theory*. Berdasarkan sumber inspirasi penciptaan ini terbagi menjadi realitas internal dan realitas eksternal. Realitas internal adalah pengalaman hidup perupa yang memiliki pemahaman diri

menggunakan *Asset Based Thinking Theory*. Teori pengembangan diri ini berupa dan orang tua perupa jalani sebagai landasan dalam menemukan dan mengembangkan bakat yang dimiliki.

Sedangkan pada realitas eksternal, yaitu saat perupa mengamati bahwa teman-teman di sekitar perupa dan lingkungan sekitar yang kurang memiliki kesempatan untuk mengenali dirinya lebih baik. Mereka pada saat bangku sekolah belum mengetahui apa bakat mereka dan justru ada yang merasa tidak berbakat sehingga mereka tidak dapat menjawab secara jelas apa impian atau cita-cita mereka di masa depan. Sehingga menimbulkan berbagai permasalahan seperti kurangnya minat atau motivasi belajar, asal ataupun salah masuk jurusan, dan lain-lain.

Penciptaan ini menggunakan bentuk figuratif. Bentuk figuratif mengacu pada bentuk yang menggambarkan objek nyata secara dikenali (Fifie Silmi Zakiyah & Jaeni, 2025). Gambar Ilustrasi dalam penciptaan ini menggambarkan bentuk yang masih mengacu pada realitas terutama figur manusia dan benda sehari-hari, namun diolah secara ekspresif dan beberapa bentuk simbolis untuk menyampaikan makna tertentu.

Materi sebagai produk utama dalam buku ilustrasi ini akan berisi lima tahap berbasis *Asset Based Thinking Theory* yang akan diterjemahkan kedalam susunan narasi sesuai dengan realitas atau kondisi hidup remaja. Kelima tahap ini akan diintegrasikan kedalam fase-fase perjalanan hidup tokoh utama. Kelima fase yang akan menjadi referensi tersebut adalah tahapan 5D: *Define, Discover, Design*, dan *Deliver* dalam (Ansori, 2023)

1.5.2. Aspek Visual

Perwujudan aspek narasi visual ini menggunakan tema *memoar Asset Based Thinking Theory*, topik ini dipilih untuk merefleksikan diri. Refleksi diri merupakan bagian dari esensi kehidupan yang berkaitan dengan proses pencarian, pembelajaran, dan evaluasi. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun 2020 (Hidayati & Hidayatno, 2023) refleksi adalah pantulan atau gerakan diluar kemauan diri atas jawaban atau respon suatu hal.

Pada konteks pribadi, refleksi dapat dimaknai sebagai proses merenungkan pengalaman yang telah dilalui untuk memperoleh pembelajaran. Karena itu karya narasi visual ini memerlukan proses kontemplatif dimana perupa akan menganalisis, merasakan ulang, dan menafsirkan kembali berdasarkan tahapan *Asset Based Thinking Theory*.

Tiap tahapan akan diimplementasikan kedalam karya agar tidak hanya berisi materi inti dan teks saja namun juga contoh penerapan dan langkahnya agar lebih mudah dipahami bagi pembaca. Ilustrasi ditampilkan dengan visual yang sesuai dengan karakteristik anak remaja dan tren buku ilustrasi terkini, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2024) karakteristik buku ilustrasi tahun 2015-2021 sebagai berikut:

a. *Font*

Font yang digunakan memiliki kesan sederhana, mudah dibaca, dan bernuansa playful, dengan penyesuaian sesuai konteks penggunaannya. Sejalan dengan Setiautami (dalam Wulandari et al.,

2024) yang menyatakan bahwa tipografi untuk pembaca sebaiknya menarik perhatian, mudah dibaca, dan ditata agar nyaman dilihat.

b. Warna

Warna yang digunakan didominasi oleh warna-warna pastel namun juga vibrant seperti merah muda, krem, *teal*, dan orange. Hal ini sejalan dengan (Halim & Munthe, 2019) yang menyatakan buku ilustrasi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik karena isi ceritanya didukung oleh visual berupa ilustrasi dan penggunaan warna-warna yang menarik.

c. Karakter

Sebagian besar buku ilustrasi menampilkan karakter bergaya kartun berupa tokoh manusia, disertai ilustrasi pelengkap yang mendukung isi cerita. Menurut Ghazali (dalam Wulandari et al., 2024), perkembangan tren buku ilustrasi terlihat dari desain karakter yang semakin dinamis dengan penambahan elemen geometris, atribut khas, warna identitas, serta tekstur pada penggambaran ilustrasi.

d. *Layout*

Sebagian besar buku ilustrasi anak menggunakan *Picture Window Layout* dengan tambahan *layout emphasis* pada bagian tertentu. Pengulangan tata letak juga digunakan untuk menciptakan ritme visual dalam buku. Menurut Rustan (dalam Wulandari et al., 2024), *layout* berfungsi mendukung konsep dan pesan karya dengan memperhatikan aspek seperti ilustrasi yang lebih dominan,

pengaturan ruang dan jarak teks, serta penempatan titik fokus atau *point of interest* dengan menggunakan unsur seni rupa.

1.5.3. Aspek Operasional

Tahap operasional dalam proses penciptaan karya seni rupa narasi visual ini berkaitan dengan alat, bahan, teknik dan prosedur dalam proses penciptaan karya, dibagi ke dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan mematangkan konsep yang telah dipilih. Dengan menentukan konsep dan judul, selanjutnya proses difokuskan kepada siapa target yang ingin perupa tuju. Penciptaan ini menarik satu kategori usia remaja dan mengumpulkan *sample* untuk menemukan karakteristik audiens secara terperinci agar karya yang diciptakan dapat tepat sasaran.

Beberapa kategori yang telah dicoba rincikan seperti usia audiens, tempat tinggal, pendapat audiens tentang topik permasalahan dan karakteristik audiens. Untuk mendukung proses penciptaan juga dipersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan teknik dan prosedur yang akan dilakukan. Alat dan bahannya yaitu buku sketsa, pensil, dan penghapus untuk pengerjaan sketsa awal kemudian laptop, iPad, dan aplikasi sebagai media utama pengerjaan ilustrasi buku.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan menggunakan laptop dan ipad sebagai alat operasional dalam penciptaan narasi visual. Teknik menggambar digital untuk menggambar ilustrasi pada narasi visual menggunakan aplikasi Procreate, yaitu aplikasi kreatif khusus ipad untuk membantu seniman dan *illustrator*. Lalu untuk draft rancangan penulisan menggunakan aplikasi Microsoft Word, kemudian menggabungkan narasi dan hasil ilustrasi visual menggunakan Adobe Illustrator sebagai *tools editing* dan *layout*.

Terdapat eksplorasi yang dilakukan demi tercapainya hasil karya yang diinginkan target audiens. Eksplorasi pertama adalah membuat tiga ide cerita agar menemukan hasil cerita yang cocok sesuai dengan target audiens. Hasil tersebut nantinya akan digunakan sebagai *storyline* dalam menyusun *storyboard*.

Lalu eksplorasi kedua adalah mengeksplorasi gaya menggambar atau *style* untuk menciptakan hasil ilustrasi yang sesuai untuk mendukung karakteristik dari karya penciptaan berdasarkan gaya gambar, karakter, pewarnaan hingga penggunaan *brush*. Kedua eksplorasi tersebut melalui proses bimbingan dengan dosen dan narasumber *illustrator* yang ditujukan kepada target audiens untuk menemukan pilihan narasi dan visual yang cocok.

Proses yang dilakukan setelah menemukan narasi dan *style* gambar adalah eksekusi atau pengerjaan karya eksplorasi 1.

Tahapannya berupa penyusunan *storyline*, alur cerita, pembuatan *storyboard*, sketsa, pewarnaan, dan *finishing*.

Setelah wujud ilustrasi dari buku selesai, selanjutnya menggabungkan ilustrasi tersebut dengan teks narasi menggunakan aplikasi Adobe Illustrator sebagai tahap *editing* dan penyusunan *layout*.

c. Tahap Akhir

Hasil dari penyusunan tahap pelaksanaan penciptaan ini selanjutnya dicetak menjadi sebuah buku untuk menyelesaikan proses penciptaan. Kritik serta saran yang didapat akan dijadikan bahan revisi untuk perbaikan dari penciptaan karya Seni Rupa.

1.6 Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan Perancangan “Narasi Visual Tentang Penemuan Bakat Berbasis *Asset Based Thinking Theory*” dari segi penulis, pembaca, dan ilmu pendidikan seni rupa diantaranya adalah:

a. Bagi Perupa

Proses penciptaan ini menjadi sarana eksplorasi sekaligus pengembangan wawasan. Selama proses berlangsung, perupa memperoleh pemahaman baru mengenai kondisi pertumbuhan remaja melalui pendekatan konstruktif yang menekankan pada kemampuan individu. Selain itu, perupa juga berkesempatan mengeksplorasi gaya penulisan dengan mengintegrasikan proses ilustrasi ke dalam karya, serta

mendapatkan pengalaman dalam merancang dan menghasilkan sebuah buku ilustrasi.

b. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, penciptaan karya ini bermanfaat sebagai media alternatif untuk membantu mengenal diri, sekaligus memberikan pemahaman tentang teori pendekatan berbasis aset dengan cara yang lebih mudah diakses. Selain itu, penciptaan ini juga dapat menjadi referensi baru dalam proses penemuan bakat, termasuk bakat yang mungkin belum disadari sebelumnya.

c. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Bagi ilmu Pendidikan Seni Rupa, penciptaan ini dapat menjadi contoh penerapan karya seni rupa yang berlandaskan teori pengembangan diri. Hasil penciptaan ini diharapkan tidak hanya menambah pengetahuan dalam ranah akademik, tetapi juga memberikan inspirasi bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, baik dalam penulisan ilmiah maupun praktik berkarya. Dengan demikian, penciptaan ini dapat menjadi salah satu referensi atau ide pengembangan untuk topik-topik serupa di masa mendatang.