

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang di dalamnya terdapat bermacam-macam permasalahan yang erat kaitannya dengan jati diri, percintaan, pergaulan, kepercayaan diri dan sebagainya. Permasalahan tersebut wajar dialami karena sesuai dengan ciri-ciri umum seseorang remaja, di antaranya memiliki emosi yang belum stabil, rasa keingintahuan besar, belum berpikiran panjang dan sering kesulitan dalam menentukan pilihan-pilihan yang dihadapinya.

Kurangnya pengetahuan remaja dalam mengatasi kebingungan maupun kesulitan dalam dirinya tersebut dapat menyebabkan hal-hal negatif yang akhirnya bisa merusak masa remaja mereka. Kasus-kasus tentang remaja yang bunuh diri karena masalah percintaan, remaja yang memakai narkoba maupun remaja yang sering terjerumus dalam pergaulan salah, menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan tentang bagaimana seharusnya mereka menjalani masa remaja sehingga menghasilkan hal-hal positif dan produktif.

Banyak diantara remaja yang merasa enggan untuk berdiskusi tentang masalah yang dialaminya kepada orang tua maupun guru karena sering terjadi perbedaan pendapat dan *generation gap* yang cukup jauh. Di samping itu, seusia remaja lebih mudah terpengaruh dan mendengar perkataan teman sebaya daripada orang dewasa, yang belum tentu perkataan temannya benar dikarenakan sama-sama kurang pengetahuan dan pengalamannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, seharusnya remaja diarahkan membaca buku pengembangan diri (*self develepoment*), tetapi yang menjadi masalah lain adalah minat membaca remaja rendah dan belum sadar akan pentingnya jenis buku tersebut. Kebanyakan remaja membaca novel atau komik dan hanya sebagian kecil

yang tertarik pada buku pengembangan diri. Padahal dengan membaca buku pengembangan diri, remaja dapat memperoleh pengetahuan yang berguna bagi peningkatan kualitas karakter mereka dan solusi untuk menghadapi permasalahan yang menghampiri.

Maka dari itu, permasalahan ini penting diangkat menjadi topik Tugas Akhir untuk mengajak remaja membaca buku pengembangan diri yang manfaatnya dapat dirasakan langsung dalam masa remaja mereka, juga sebagai bekal mereka di masa depan.

Di sinilah ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) berperan penting dalam merancang suatu program kampanye untuk mengajak generasi muda membaca buku pengembangan diri yang ditampilkan dalam visual yang efektif dan komunikatif. Dengan merancang konsep penyampaian pesan kampanye yang tepat dan didukung visual media yang menarik sesuai target, maka pesan akan tersampaikan dan dipahami dengan baik.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang timbul adalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara mengajak generasi muda di Indonesia membaca buku pengembangan diri?
- Bagaimana merancang media kampanye DKV yang tepat untuk mengajak generasi muda di Indonesia membaca buku pengembangan diri?

Batasan ruang lingkup yang akan dibahas dalam topik ini adalah permasalahan umum yang sering dialami oleh remaja usia 13-18 tahun di kota Bandung.

1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai rumusan permasalahan dan ruang lingkup di atas, maka tujuan dari perancangan ini adalah:

- Mengajak generasi muda di Indonesia membaca buku pengembangan diri.
- Merancang konsep dan media kampanye DKV yang efektif, komunikatif dan sesuai dengan pola pikir remaja usia 13-18 tahun di kota Bandung.

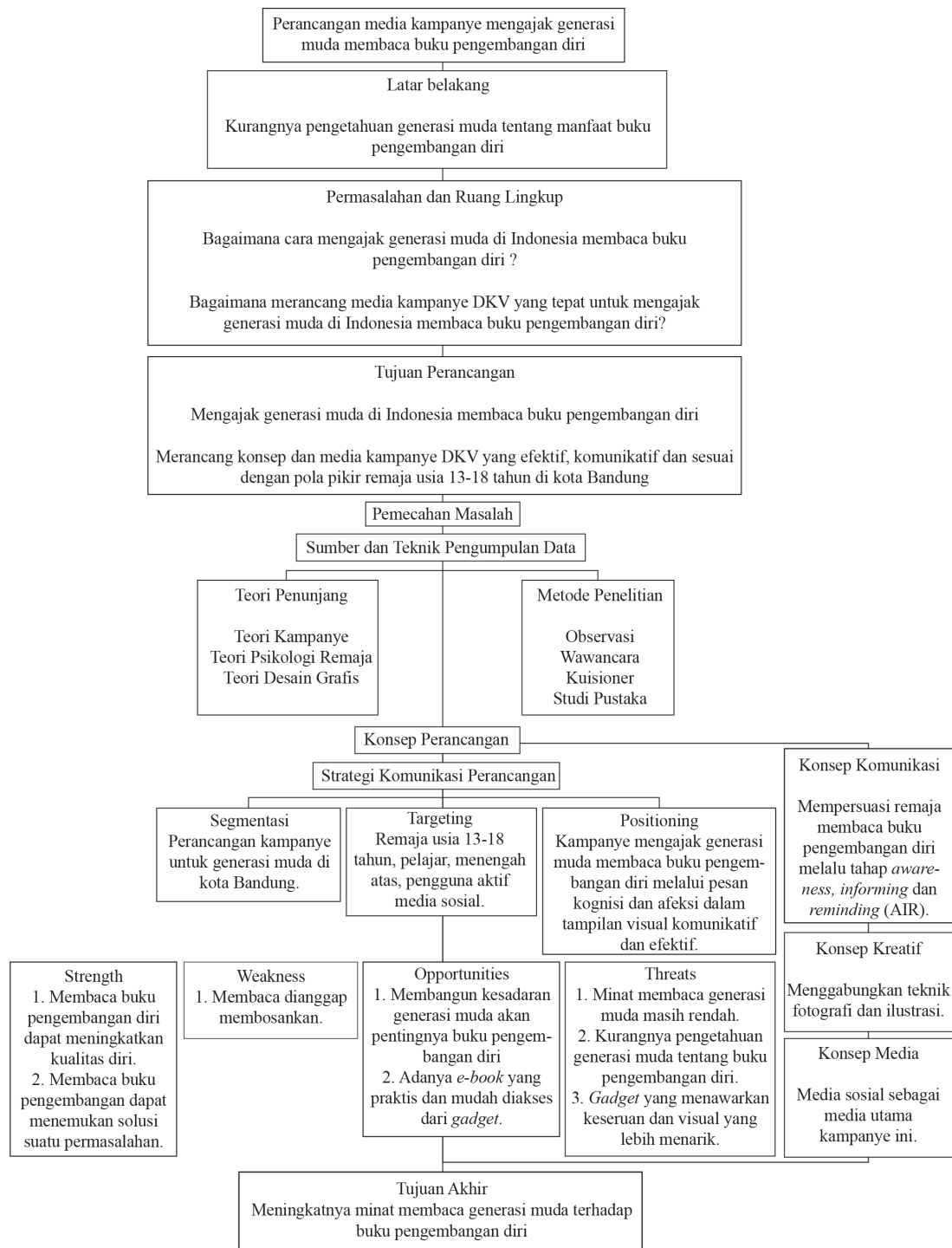
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Observasi yang dilakukan adalah mengunjungi perpustakaan sekolah untuk mengamati langsung keadaan dan ketersediaan jenis buku. Pengamatan juga dilakukan untuk mengetahui jenis buku apa yang paling diminati oleh siswa siswi di sekolah tersebut.

Wawancara dilakukan kepada guru perpustakaan dan dosen ahli psikologi sebagai nara sumber untuk mengetahui pandangan mereka sehubungan kondisi minat membaca dan jenis buku yang tepat bagi generasi muda saat ini.

Studi pustaka yang berasal *website-website* terpercaya dan buku-buku referensi mengenai kampanye, psikologi remaja, dan teori desain grafis. Perolehan data diperoleh melalui pengisian kuisioner kepada 100 responden dan *focus group discussion* kepada remaja yang berprofesi sebagai pelajar tingkat pendidikan SMP/SMA.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan