



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG *SELF ESTEEM* BAGI REMAJA

Ayudia Khairani

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
<p>Corresponding Author:</p> <p>Ayudia Khairani ayudikha2109@gmail.com Institut Seni Indonesia Padangpanjang</p>	<p>Remaja rentan mengalami penurunan <i>self esteem</i> akibat berbagai tekanan antaranya media sosial, lingkungan sosial dan pola asuh yang kurang baik. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan merancang buku ilustrasi sebagai media informasi tentang <i>self esteem</i> bagi remaja usia 12 – 17 tahun. Metode penciptaan pada perancangan ini meliputi observasi, wawancara dan kuisioner dengan remaja, pendidik serta psikolog untuk mengidentifikasi kebutuhan target audiens. Penggunaan warna soft & pastel memberikan kesan aman dan nyaman untuk membentuk rasa penerimaan diri. Penggunaan warna biru yang lebih dominan pada perancangan buku ilustrasi sebagai bentuk rasa aman, ramah dan ringan bagi remaja dalam penerimaan diri. Buku ilustrasi yang berjudul “TUMBUH” menyajikan materi <i>self esteem</i> beserta ilustrasi yang ekspresif dan afirmasi positif, dilengkapi kegiatan reflektif bagi remaja untuk menilai dan membangun kepercayaan diri mereka. Selain buku ilustrasi sebagai media utama, terdapat bauran media pendukung yang meliputi kartu interaktif, media sosial, media cetak (poster, x-banner) serta <i>merchandise</i> (pin, ganci, bookmark, t-shirt, tote bag dan stiker)</p> <p>Keywords: <i>Self esteem, Remaja, Buku Ilustrasi, Media Informasi, Buku Ilustrasi Interaktif</i></p>
<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)</p>	

PENDAHULUAN

Remaja merupakan masa perkembangan yang mengalami banyak perubahan berupa fisik, psikologis, sosial dan emosional yang menyebabkan cara mereka berfikir, merasakan dan berperilaku akan terus berubah hingga mereka dewasa. Remaja juga akan menghadapi berbagai tantangan dan tekanan dari lingkungan sekitarnya, seperti sekolah, keluarga, percintaan, pertemanan serta media sosial yang menjadi alat yang paling rentan terhadap kesehatan mental remaja (Stecz et al, 2020). Berdasarkan Badan Pusat Statistika (BPS) penggunaan media sosial pada tahun 2024 meningkat menjadi 221,56 juta jiwa (79,50%)

tercatat meningkat sekitar 1,4% dibandingkan periode tahun sebelumnya. Hal ini menyebabkan remaja selalu menerima berbagai macam pandangan serta pola pikir karena penggunaan media sosial yang tidak bijak dalam memahaminya, sehingga berdampak negatif yang menyebabkan remaja kesulitan dalam mendefinisikan dirinya sendiri.

Pada bulan Mei 2024, di Kota Bukittinggi terdapat kasus yang menjadi trending topik di kalangan remaja pada media sosial hingga masyarakat, seorang siswa SMP berusia 15 tahun yang melakukan bunuh diri dan menuai banyak kontroversi dari berbagai orang akibat kejadian tersebut. Kejadian ini terjadi akibat perselisihan antar teman dan rendahnya bentuk penilaian diri yang dimiliki oleh remaja SMP tersebut sehingga memilih keputusan untuk mengakhiri hidupnya dengan cara bunuh diri. Menurut pengakuan dari salah satu saksi yang merupakan teman dari siswa tersebut, tindakan nekat tersebut terjadi karena adanya cekcok antara siswa tersebut dengan temannya. Orang tua dari siswa yang menjadi korban bunuh diri yang merupakan guru di salah satu SMK di Kota Bukittinggi memberikan pernyataan kepada Polresta Kota Bukittinggi, Iptu Marjohan jika orang tua korban tersebut tidak bersedia untuk melakukan otopsi dan proses penyelidikan lebih lanjut karena mengetahui penyebab alasan korban melakukan bunuh diri dengan cara melompat ke jurang dalam kondisi tenggelam dengan sebilah ranting yang tertancap pada bagian tubuh korban (Instagram Kaba Bukittinggi)

Data yang dihimpun dari Kompas.com dalam kurun waktu (2012-2023) tercatat ada 2112 kasus bunuh diri di Indonesia. Sebanyak 985 (46,63%) kasus bunuh diri yang dilakukan oleh remaja. Secara Global, data dari *World Health Organization* (WHO) mengungkapkan kasus bunuh diri menjadi kasus kematian keempat pada kelompok remaja usia 15-29 tahun diseluruh dunia yang dirilis pada tahun 2019 lalu. Wawancara pribadi yang dilakukan dengan psikolog dari PadangSehat, Psikolog Annisa Ardi Ayuningtyas, S.Psi., M.Psi., Psikolog spesialisasi yang berkaitan dengan hubungan keluarga dan pernikahan, gangguan emosi, kecemasan, stress, dan perkembangan anak, di mana psikolog Ayu menyatakan penyebab utama rendahnya self esteem remaja pada saat ini akibat pola asuh orang tua yang kurang baik mengakibatkan remaja pada usia 12 – 17 tahun yang merupakan fase mencari jati diri menjadi merasa tidak layak, tidak dihargai, banyak kekurangan, tidak percaya diri bahkan meragukan diri sendiri.

Self esteem merupakan salah satu bentuk dari penilaian diri, bagaimana seseorang menghargai dan menerima dirinya sendiri. Secara umum, *self esteem* merupakan sebuah konsep diri atau representasi diri yang lebih luas yang mencakup aspek kognitif dan behavior yang bersifat menilai dan afektif (Blascovich & Tomaka dalam Coetzee, 2005). Untuk meningkatkan penilaian diri atau *self esteem* ke arah yang lebih baik lagi dilakukan pengembangan pengetahuan dan kemampuan agar bisa bertahan dan tetap produktif serta percaya diri dalam menghadapi situasi sesulit apapun itu (Aunillah & Adiyanti, 2015 : 51). Remaja saat ini sangat peka dalam memahami situasi yang terjadi disekitar, karena masa remaja rentan terpengaruh dan mempengaruhi dalam proses berfikir. Adanya value diri dapat membuat remaja tidak mudah lengah dan putus asa untuk mengontrol emosi dan nilai diri yang mereka punya.

Berdasarkan masalah diatas, diperlukan media informasi yang dapat tersampaikan kepada remaja secara menyeluruh untuk pemahaman awal agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan kesalahpahaman. Karena upaya penanganan yang efektif dalam meningkatkan bentuk penghargaan diri seseorang atau *self esteem* yaitu dengan melakukan validasi emosi serta afirmasi yang membangun semangat seseorang dalam menangani problem yang mereka dialami. Perancangan buku ilustrasi interaktif menjadi saran penting bagi pelajar untuk melakukan menuangkan pikiran, dan memvalidasi emosinya kedalam buku tersebut. Buku ini disertai dengan *inspirational quote* dan *inspirational story, quote*, ilustrasi, serta bagan kosong yang akan menjadi media bagi pembaca untuk berinteraksi dalam menuangkan pikirannya.

Penulis berharap dengan adanya media informasi dan edukasi ini dapat membantu kalangan remaja supaya dapat menghargai diri sendiri dan mengontrol secara emosi dan perasaan serta bagaimana mereka menilai diri sendiri agar memutus mata rantai mulai dari *insecure*, merasa tidak layak, tidak percaya diri, *bullying*, *bodyshaming*, dan kesalahan lingkungan pertemanan yang tidak sehat, serta dapat memposisikan diri karena proses kehidupan ini tanggung jawab atas diri mereka sendiri

METODE PENCIPTAAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan di Kota Bukittinggi dan Kabupaten Agam kepada target audiens yang merupakan remaja awal yang berusia 12 – 17 tahun. Hal ini dilakukan untuk mengamati bagaimana remaja dalam menilai diri sendiri di kehidupan sehari-hari.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 5 narasumber yang diantaranya remaja dengan rentang usia 12-17 tahun, guru dan psikolog. Wawancara dilakukan kepada guru karena menurut sudut pandang atau perspektif dari pendidik mengenai self esteem remaja disekolah dan wawancara dengan psikolog berdasarkan ilmu mengenai self esteem hingga faktor dan dampak dari self esteem.

c. Kuisisioner

Kuisisioner ini berisikan daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada target audiens melalui *google form*. Penyebaran kuisisioner dilakukan dari penyebaran link melalui media sosial whatsapp dengan metode private chat. Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bahwa remaja saat ini memiliki permasalahan dengan *self esteem* sesuai dengan fakta lapangan.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis AIDA

1. Perhatian (*Attention*)

Penggarapan media informasi ini menggunakan tema "*self esteem*" yang akan menampilkan bagaimana pada buku ilustrasi ini membuat target audiens atau

remaja menilai mereka memiliki *self esteem* yang tinggi atau *self esteem* yang rendah serta bagaimana mereka menilai dirinya sendiri.

2. Ketertarikan (*Interest*)

Penggarapan media informasi mengenai *self esteem* yang diciptakan dalam bentuk buku ilustrasi interaktif dengan kutipan interaktif serta aktifitas interaktif seperti menuliskan jawaban dari pertanyaan pada buku ilustrasi tersebut, sehingga audiens terlibat langsung dan dapat membantu mereka untuk mengetahui bagaimana mereka menilai diri mereka sendiri.

3. Keinginan (*Desire*)

Setelah audiens memiliki ketertarikan dalam penggarapan ini, penggarap akan mencoba mengajak para pembaca untuk memiliki keinginan dalam memahami dan memberikan perhatian khusus terhadap remaja yang memiliki *self esteem* agar lebih meningkat, baik dan sehat daripada sebelumnya.

4. Aksi (*Action*)

Perancangan buku ilustrasi dengan tema "*self esteem*" menyuguhkan buku dimana audiens dapat belajar, memahami hingga menerapkan bagaimana *self esteem* sangat mempengaruhi bagaimana audiens melihat atau menghargai dirinya sendiri.

b. Analisis Target Audiens

1. Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis (lingkup wilayah) perancangan buku ilustrasi ini ditujukan kepada khususnya remaja-remaja umur 12 – 17 tahun

2. Segmentasi Demografis

Segmentasi demografis digunakan untuk mencari sasaran atau target audiens dari segi perancangan yang berkaitan dengan identitas pribadi.

- Usia : 12 – 17 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : SMP dan SMA

3. Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis mengarah dalam ranah remaja yang kurang mendapatkan informasi mengenai *self esteem* dari kebiasaan dan hal-hal yang berkaitan dengan rasa dan perasaan mengenai *self esteem* target audiens.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Konsep Perancangan

a. Konsep Verbal

1) Judul Buku Tumbuh

Nama "Tumbuh" untuk media informasi mengenai *self esteem* memiliki makna tentang proses menjadi diri sendiri dan semakin percaya dengan diri sendiri. Sama dengan layaknya tumbuhan yang tumbuh dan berkembang dimana

membutuhkan waktu untuk terus tumbuh dan juga berkembang setiap harinya. Buku ilustrasi sebagai media informasi dengan judul buku “Tumbuh” mengajak remaja untuk melihat prosesnya sendiri sebagai sesuatu yang berharga, berani merawat diri, menerima kekurangan dan kelebihan diri serta merayakan hal-hal kecil yang sudah dicapai. Tidak harus cepat, yang penting tumbuh.

2) Kartu Interaktif

Melalui kartu interaktif yang berisi afirmasi, pertanyaan dan tantangan positif yang harus dilakukan, remaja diajak secara langsung mempraktikkan perilaku dalam menumbuhkan penghargaan diri, seperti memberi apresiasi ke diri sendiri serta membangun hubungan di lingkungan sosial.

b. Konsep Visual

Konsep visual yang dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi tentang *self esteem* adalah penggunaan jenis ilustrasi dengan teknik digital illustration dengan ilustrasi kartun remaja *flat design* yang dapat mendukung ilustrasi yang sederhana sesuai dengan kebutuhan konsep desain. Ilustrasi kartun *flat design* memang sering digunakan untuk anak-anak maupun remaja karena tampilan pada ilustrasi ini terlihat bersih, modern dan tetap menarik tanpa terlihat terlalu rumit bagi remaja.

Perancangan buku ilustrasi dibuat dengan menampilkan karakter dengan rasa penerimaan diri dan ketenangan yang menggambarkan *self esteem* itu sendiri. Tipografi yang menarik juga dapat menjadi perhatian dan berperan penting dalam penyampaian pesan. Penggunaan tipografi sans serif efektif dalam menciptakan desain menjadi modern. Perancangan visual dibuat dengan menggunakan pallete simple yang mencerminkan suasana positif, menenangkan yang mudah diterima audiens. Warna yang digunakan menggunakan warna solid tanpa gradasi yang detail, minim tekstur yang berlebihan dan akan disesuaikan berdasarkan dengan psikologi warna. Penggunaan warna soft & pastel memberikan kesan aman dan nyaman untuk membentuk rasa penerimaan diri. Penggunaan warna biru yang lebih dominan pada perancangan buku ilustrasi sebagai bentuk rasa aman, ramah dan ringan bagi remaja dalam penerimaan diri.

2. Hasil dan Analisis Karya

a. Media Utama

1) Buku Ilustrasi



Gambar 1

Hasil Akhir Buku Ilustrasi
(Sumber: Ayudia Khairani, 2025)

Buku ilustrasi ini dirancang untuk memberikan informasi seputar *self esteem*, ciri-ciri *self esteem*, dan diakhiri dengan kegiatan interaktif untuk mengajak remaja bagaimana mereka menilai diri sendiri melalui buku ilustrasi tersebut, apakah *self esteem* mereka tinggi atau rendah serta kegiatan dan bagaimana mereka menyelesaikan hal yang membuat *self esteem* mereka rendah. Buku ini berisikan 32 halaman yang berukuran 15 x 22 cm yang dapat dibawa dengan mudah untuk remaja dengan target 12-17 tahun. Buku ilustrasi yang menampilkan ilustrasi karakter perempuan yang memeluk dirinya sendiri menggambarkan bentuk penerimaan diri dan kasih sayang terhadap diri sendiri. Visual buku yang menampilkan elemen-elemen seperti awan, bunga, kupu-kupu memberikan kesan menenangkan. Pemilihan warna cerah yang dominan biru menyampaikan pesan positif untuk memberikan dukungan emosional terhadap remaja.

2) Kartu Permainan



Gambar 2
Hasil Kartu Interaktif
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

Kartu interaktif memiliki tiga jenis kartu, pertama kartu afirmasi atau motivasi pengingat untuk menerima diri sendiri dan menghargai diri sendiri. Kedua kartu pertanyaan reflektif untuk mengenali kelebihan, kekurangan, perasaan dan pencapaian diri sendiri. Ketiga kartu tantangan untuk audiens melakukan hal-hal bersama seseorang disekitar, baik secara langsung atau online. Kartu interaktif dicetak menggunakan bahan art paper 310 gram dengan ukuran 21 cm x 14,8 cm sehingga membentuk timbal balik. Terdapat 30 kartu interaktif, setiap kartu terdapat 10 macam kartu yang berbeda.

b. Bauran Media

1) Poster



Gambar 3
Poster
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

Poster berfungsi sebagai media informasi yang menyajikan informasi untuk terus bertumbuh dengan *self esteem* yang sehat. Poster ini juga menampilkan informasi tentang *self esteem* kenapa penting memiliki *self esteem* yang sehat.

2) Motion Grafis



Gambar 4
Motion Grafis
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

Motion grafis ini dirancang sebagai media pendukung perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi tentang *self esteem* bagi remaja untuk memberikan informasi dalam bentuk video grafis.

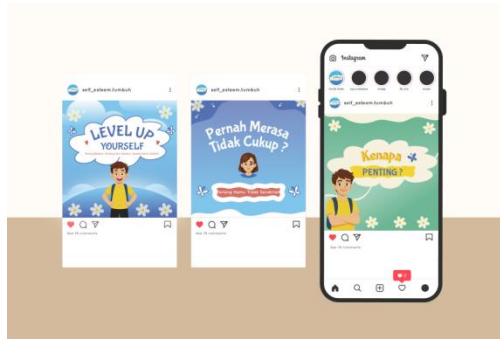
3) X-Banner



Gambar 5
Mockup X-Banner
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

X-banner berfungsi sebagai media informasi yang menyampaikan bagaimana tetap menjaga *self esteem* tetap sehat

4) Media Sosial



Gambar 6
Mockup Sosmed
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

Sosial media diatas menampilkan gaya ilustrasi yang ceria, ringan dan ramah untuk remaja yang fokus pada *self esteem*, pengenalan, penghargaan dan penilaian diri.

5) T-Shirt



Gambar 7
Mockup T-Shirt
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

T-Shirt merupakan media pendukung yaitu merchandise yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi tentang *self esteem* bagi remaja.

6) Tote Bag



Gambar 8

Hasil Akhir Tote Bag
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

Tote bag ini menggunakan latar putih dengan desain tipografi yang dipadukan dengan desain bunga warna cerah yang memberikan kesan cerah dan playful.

7) Bookmark



Gambar 9

Hasil Akhir Pembatas Buku
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

Pembatas buku yang berukuran 15 x 3 cm ini digunakan sebagai media pendukung dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi tentang *self esteem* bagi remaja yang menghadirkan desain ceria dan penuh warna cerah terutama bagi remaja.

8) Pin/ Ganci



Gambar 10
Hasil Akhir *Keychain/ Pin*
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

Pin dirancang sebagai media pendukung merchandise yang berfungsi sebagai cendera mata dari media informasi yang dapat dikoleksi oleh pembaca.

9) Stiker



Gambar 11
Hasil Akhir *Stiker*
(Sumber : Ayudia Khairani, 2025)

Stiker merupakan media pendukung yaitu merchandise yang berfungsi sebagai cendera mata bagi target audiens.

ANALISIS KARYA

Perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi tentang *self esteem* bagi remaja menggunakan teori buku ilustrasi menurut Rothlein dan Meinbach dalam Sugihartono (2015:1101) yang menyatakan buku ilustrasi merupakan buku yang disajikan menggunakan teks dan gambar, dimana jenis buku ilustrasi yang digunakan adalah *interaktif book* (buku interaktif) yang nantinya selain memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai *self*

esteem, juga dapat melakukan interaksi yang memberikan kesan bahwa audiens diikuti sertakan dalam memahami tentang *self esteem* agar lebih baik lagi.

Perancangan buku ilustrasi juga dapat dianalisis dari aspek fungsi ilustrasi yaitu fungsi ilustrasi sebagai media visual yang membantu menjelaskan, memperkuat dan memperjelas pesan verbal. Pada ilustrasi tokoh utama yang memeluk dirinya sendiri secara langsung mempresentasikan bentuk mencintai dan menjaga diri sendiri, membuat pembaca menangkap esensi pesan tanpa harus membaca penjelasan yang ada pada buku. Dari gaya visual ilustrasi, karakteristik yang digunakan dalam media informasi dan edukasi karena mudah dipahami, ringan, ramah dan tidak menimbulkan informasi yang berlebihan. Dalam hal dari gaya ilustrasi remaja memerlukan visual yang modern, ceria dan relatable, dengan garis lembut, warna yang cerah dan suasana yang positif dapat mendukung informasi mengenai *self esteem*. Penataan layout juga menunjukkan keseimbangan antara teks dan gambar, menyesuaikan teori prinsip layout menurut Rustan (dalam Almahendra, 2017:40) salah satunya prinsip balance (keseimbangan) untuk mempermudah audiens dalam membaca dan merasakan sesuatu makna dalam sebuah informasi.

Konsep tentang ilustrasi ini juga diperkuat dengan teori semiotika sebagai tanda dan makna. Teori semiotika digunakan untuk membaca dan merancang tanda-tanda visual agar mampu menyampaikan pesan kepada target audiens. Dalam perspektif Charles Sanders Peirce, buku ilustrasi *self esteem* menggabungkan ketiga tanda untuk memperkuat pesan yang disampaikan. Pertama, ilustrasi remaja merupakan ikon yang merepresentasikan secara langsung subjek utama, sehingga mudah dikenali dan dipahami oleh pembaca. Kedua elemen desain visual seperti rambut yang terurai atau ekspresi yang tenang merupakan indeks yang menunjukkan kondisi emosional karakter. Ketiga, elemen-elemen visual lainnya seperti warna biru cerah yang menenangkan serta bunga yang melambangkan pertumbuhan dapat dijadikan sebagai simbol.

Dalam perspektif teori semiotika Ronald Barthes, pada tingkat denotasi, ilustrasi hanya menampilkan objek seorang remaja, bunga, langit, awan dan warna-warna cerah. Sedangkan pada tingkat konotasi, ilustrasi remaja yang memeluk diri sendiri menggambarkan *self acceptance* (tindakan atau keadaan sudah menerima diri sendiri), sedangkan elemen bunga memberikan simbol pertumbuhan secara psikologis. Warna pink yang menggambarkan kelembutan dan feminim, sedangkan warna biru memunculkan rasa tenang, aman dan stabil.

Penerapan teori semiotika dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi bagi remaja bukan hanya menciptakan visual yang estetik, namun memastikan elemen desain memiliki fungsi komunikasi yang kuat. Tanda-tanda tersebut mampu menjelaskan kedalam bentuk yang dapat dirasakan, dilihat dan dipahami oleh remaja.

SIMPULAN

Buku ilustrasi ini menyajikan materi tentang *self esteem* secara runtut, dilengkapi dengan ilustrasi yang ekspresif, afirmasi positif serta aktivitas interaktif seperti pertanyaan reflektif dan ruang menulis sebagai keterlibatan remaja pada buku ilustrasi ini. Dengan pendekatan tersebut, buku ilustrasi ini tidak hanya sebagai media penyampaian informasi,

tetapi dapat sebagai proses pembentukan pola pikir yang lebih sehat, memperkuat rasa percaya diri dan membantu remaja dalam pengembangan self esteem yang lebih stabil dalam kehidupan sehari-hari. Selain buku ilustrasi remaja juga dapat mengakses informasi melalui media-media pendukung yang disajikan.

Implikasi dari riset yang telah dilaksanakan sebelumnya menunjukkan bahwa permasalahan self esteem pada remaja ini merupakan isu yang nyata dan relate dikalangan remaja, tetapi tidak dipungkiri dapat dimiliki oleh orang dewasa sekalipun. Isu ini ditandai dengan rendahnya rasa percaya diri, kecenderungan membanding-bandingkan diri dari prestasi, bentuk wajah, body tubuh, kecemasan terhadap penilaian lingkungan sebaya maupun lingkungan termasuk keluarga dan lingkungan sekitar, pengaruh kuat dari media sosial juga sangat mempengaruhi terhadap isu self esteem remaja ini. Dampak dari riset yang telah dilakukan tidak hanya sebagai media informasi, tetapi sebagai ruang aman dan sebagai sarana pendamping bagi remaja untuk lebih mengenali, menerima dan menghargai dirinya sendiri sehingga dapat membangun pola pikir yang lebih positif.

Ruang lingkup pada skripsi karya tentang perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi tentang self esteem bagi remaja ini dibatasi pada permasalahan self esteem yang dialami oleh remaja usia 12 – 17 tahun. Fokus pada perancangan ini lebih menekankan pada bagaimana remaja menilai dan menghargai dirinya sendiri ditengah pengaruh lingkungan sosial, media sosial, lingkungan keluarga, lingkungan sosial serta tekanan dari lingkungan sekitar.

Keterbatasan pada perancangan karya ini juga terlihat pada media yang dirancang yaitu, buku ilustrasi sebagai media utama. Media ini dirancang dalam format cetak dengan pendekatan visual, bahasa dan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan remaja, sehingga dampaknya lebih berfokus pada materi edukasi, pencegahan dan peningkatan diri, bukan sebagai media terapi klinis atau sebagai penanganan psikologis khusus secara mendalam. Buku ini juga tidak bertujuan untuk menggantikan peran profesional dari psikolog atau

konselor, melainkan sebagai media pendamping bagi remaja untuk lebih memahami konsep self esteem, mengenali emosi, dan membangun pola pikir yang positif dan sehat sesuai dengan temuan riset yang telah dilakukan sebelumnya.

Saran bagi peneliti atau perancang selanjutnya yang ingin menjadikan materi mengenai self esteem ini sebagai acuan adalah agar dapat lebih dikembangkan lagi dengan cakupan yang lebih luas, baik dari wilayah, target usia, maupun latar belakang sosial dan budaya responden, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih beragam. Selain itu selain buku ilustrasi interaktif ini dapat dikembangkan dalam bentuk seperti audio visual, kampanye sosial, video animasi 2D atau 3D, aplikasi interaktif berbasis teknologi yang lebih menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Peneliti atau perancang selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak ahli, seperti psikolog pendidikan, psikolog anak, praktisi kesehatan mental, yang berguna untuk memperdalam materi untuk meningkatkan efektivitas media sebagai alat dalam membantu mengedukasi, menginformasi, pencegahan masalah kesehatan mental pada remaja, sehingga karya-karya selanjutnya akan lebih sangat berdampak cukup luas dan akan terus berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunillah, F., & Adiyanti, M. G. (2015). *Program Pengembangan Keterampilan Resiliensi untuk Meningkatkan Self-Esteem pada Remaja*. Gadjah Mada Journal Professional Psychology volume 1, No. 1, April 2015: 48–63, 49.
- Coetzee, M. 2005. *Manajemen Kinerja, Falsafah, Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rustan, Suriyanto. 2017. *Font and Tipografi*. Jakarta; Gramedia Pustaka Utama
- Stecz, P., Slezáčková, A., Millová, K., & Nowakowska-Domagala, K. (2020). *The predictive role of positive mental health for attitudes towards suicide and suicide prevention: Is the well-being of students of the helping professions a worthwhile goal for suicide prevention?* Journal of Happiness Studies, 21(6), 1965–1984.
- Sugihartono, R. P. (2015). *Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah dan Sayur Untuk Anak-Anak*. e-proceeding of art and design.
<https://www.instagram.com/p/C7WHTNGSwdE/?igsh=aGo1ZWNoOTY0eWN1> instagram Kaba.Bukittinggi. Diakses pada 26 Oktober 2024
- <http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4806> Vol 9 No 16 (2023): Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan