

BUKU ILUSTRASI "INFJ" BERDASARKAN MYERS-BRIGGS TYPE INDICATOR SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK REMAJA DI BANGKALAN

Amabel Laila Intifada¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: amabel.19004@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstract

Myers-Briggs Type Indicator (MBTI), a personality type that has recently become popular among the public, including teenagers. One of the sixteen MBTI personality types is INFJ, which is rare and difficult to understand. Information medias at school about personalities is less interesting because books are outdated and only contain writings, making teenagers less interested in looking for information. Therefore, an information media is needed for INFJ teenagers to understand themselves better.

This design uses a qualitative research model with the Design Thinking method that contains empathize, define, ideate, prototype and test which involves 5W + 1H elements in the process. Through design processes using a light language style and cartoon illustration style, continued by material and media validation by experts and trials by five respondents, very good results were obtained, which shows that this illustration book is good for readers.

Keywords: *Illustration Book, Teenagers, MBTI, INFJ.*

Abstrak

Myers-Briggs Type Indicator (MBTI), salah satu tipe kepribadian yang akhir-akhir ini sedang populer di kalangan masyarakat, termasuk remaja. Salah satu dari enam belas tipe kepribadian MBTI adalah INFJ yang terbilang langka dan sulit dipahami. Media informasi di sekolah tentang kepribadian yang kurang menarik karena buku telah usang dan berisi hanya tulisan, membuat minat remaja berkurang untuk mencari informasi. Karena itu, diperlukan sebuah media informasi untuk remaja INFJ dapat lebih memahami dirinya.

Perancangan ini menggunakan model penelitian kualitatif dengan metode *Design Thinking* berupa *empathize, define, ideate, prototype* dan *test* yang melibatkan unsur 5W + 1H dalam prosesnya. Melalui serangkaian proses desain dengan gaya bahasa ringan dan gaya ilustrasi kartun, dilanjutkan validasi materi dan media oleh para ahli serta uji coba oleh lima responden, diperoleh hasil sangat baik, yang menunjukkan bahwa buku ilustrasi ini layak untuk pembaca.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Remaja, MBTI, INFJ.

PENDAHULUAN

Remaja adalah masa berkembangnya fase hidup manusia yang menunjukkan pola perubahan perilaku pada berbagai aspek dari periode anak menuju periode dewasa. Remaja akan kebingungan dalam perannya (*role confusion*) ketika mereka belum mencapai identitasnya yang dapat menyebabkan mereka mengalami masalah tingkah laku seperti

kenakalan dan kekerasan hingga depresi. Selain karena faktor lingkungan, hal ini juga dipengaruhi akibat adanya tahapan perkembangan psikososial yang seringkali mengakibatkan krisis identitas diri karena kurangnya edukasi dan arahan untuk remaja berkembang (Yuliati, 2012).

Remaja yang sedang mencari identitas diri perlu mengenal kepribadiannya agar dapat

memahami dirinya sendiri. Terdapat berbagai cara untuk mengeksplorasi identitas diri, seperti melalui tes kepribadian yang mengelompokkan ciri dan sifat manusia. Ada banyak jenis tes kepribadian di dunia psikologi, salah satunya adalah tes MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) yang diperkenalkan oleh Katharine Cook Briggs dan Isabel Briggs Myers berdasarkan teori Carl Jung. MBTI terdiri atas 16 tipe kepribadian yang salah satunya adalah INFJ (Isabel Briggs Myers, 1998). Berdasarkan studi yang dimuat di *website* Truity.com, hanya terdapat 1 hingga 3 persen manusia dengan tipe kepribadian INFJ. Hal ini menjadikan INFJ pribadi yang unik dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang Psikolog Klinis, tes MBTI dapat dilakukan secara *online* maupun dengan asesmen resmi dari praktisi, namun relatif sulit diakses di daerah tertentu, seperti Bangkalan. Menurut Pustakawan SMA Negeri 1 Bangkalan, siswa yang mengunjungi perpustakaan umumnya mencari buku tambahan belajar ataupun novel dan komik. Sedangkan buku tentang pengembangan diri dan kepribadian kurang diminati akibat buku yang usang, sebagian besar hanya berisi tulisan, dan buku tentang tipe kepribadian MBTI belum. Berdasarkan hasil wawancara, 12 dari 15 orang responden merasa kesulitan memahami diri sendiri.

Untuk itu, buku ilustrasi “INFJ” Berdasarkan Myers-Briggs Type Indicator sebagai Media Informasi untuk Remaja di Bangkalan, khususnya siswa SMA Negeri 1 Bangkalan ini hadir guna menjawab permasalahan di atas. Buku akan dirancang dengan elemen visual pendukung untuk menarik pembaca dengan tipe kepribadian INFJ yang berusia 16 hingga 18 tahun.

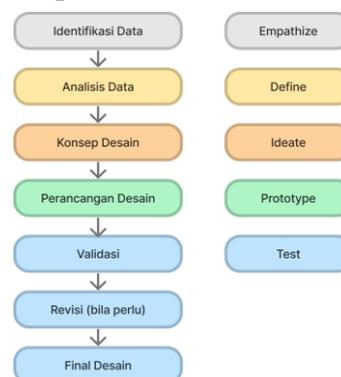
Penelitian yang relevan yaitu “Perancangan Buku Ilustrasi Panduan 16 Tipe Kepribadian dan Bidang Pekerjaannya Untuk Murid SMA” oleh Theopistus Kevin Krisna Yoga (Universitas Kristen Petra) tahun 2015, yang bertujuan untuk membantu siswa SMA menilai kepribadiannya sehingga dapat memilih program studi dengan mudah. Penelitian ini menghasilkan rancangan buku

ilustrasi yang masih dapat dikembangkan secara visual sehingga lebih menarik, juga informasi di dalamnya juga dapat ditambahkan sehingga dapat menambah pemahaman pembaca tentang MBTI.

Atas latar belakang tersebut, rumusan masalah dan tujuan penelitian ini adalah untuk merancang buku ilustrasi “INFJ” berdasarkan Myers-Briggs Type Indicator sebagai media informasi untuk remaja di Bangkalan.

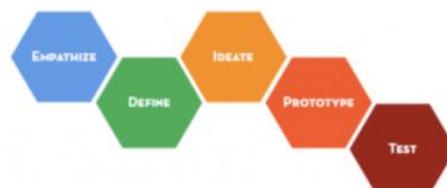
METODE PERANCANGAN

Perancangan buku ilustrasi menggunakan metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Zuchri Abdussamad, 2021) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif mampu mendeskripsikan sesuatu yang dapat diamati melalui kalimat tertulis atau deskriptif untuk mendapatkan data bermakna mendalam.



Gambar 1. Bagan Proses Perancangan
(Sumber: Intifada, 2023)

Metode analisis data adalah *Design Thinking* yang terdiri atas *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* (Kelley, 2018).



Gambar 2. Proses Design Thinking
(Sumber: An Introduction to Design Thinking Process Guide, 2019)

Proses *Design Thinking* dalam perancangan buku ilustrasi yaitu:

1. *Empathize* (Identifikasi Data), memahami audiens dalam konteks desain yang akan dibuat dan dilakukan dengan observasi, wawancara maupun studi pustaka.

2. *Define* (Analisis Data), berfokus kepada klarifikasi dan analisis informasi yang telah dikumpulkan pada proses *empathize* untuk memecahkan masalah, dilakukan dengan metode analisis 5W+1H untuk menjelaskan informasi dengan lebih rinci.
3. *Ideate* (Konsep Desain), pengembangan ide berupa konsep dan rancangan seperti konsep perancangan, strategi kreatif, program kreatif, hingga biaya kreatif.
4. *Prototype* (Perancangan Desain), pembuatan produk yang dilakukan dengan membuat *tight tissue*, *thumbnail* hingga desain *final* melalui serangkaian proses sketsa, *lineart*, *coloring*, dan *layouting*.
5. *Test* (Validasi, Revisi dan Finalisasi), dilakukan untuk memahami *target audience* untuk mendapatkan masukan berupa kritik dan saran. Hal ini dilakukan dengan validasi materi dan media kepada ahli, juga uji coba kepada *target audience*.

Sasaran dalam penelitian ini yaitu remaja berusia 16 hingga 18 tahun dengan kepribadian INFJ. Informasi didapatkan berdasarkan wawancara kepada Husna Faizah, M.Psi. seorang psikolog klinis, juga lima siswa kepribadian INFJ di SMA Negeri 1 Bangkalan.

KERANGKA TEORETIK

1. MBTI

Myers-Briggs Type Indicator merupakan alat ukur tipe kepribadian yang dikemukakan oleh Isabel Briggs Myers berdasarkan teori Carl Jung. Terdiri atas 4 dikotomi utama, yaitu *Extraversion* (E) versus *Introversion* (I), *Sensing* (S) versus *Intuition* (N), *Thinking* (T) versus *Feeling* (F), dan *Judging* (J) versus *Perceiving* (P). Dikotomi ini dipadukan dan dikelompokkan menjadi 16 tipe kepribadian dengan kekuatan dan kelemahannya masing-masing dan disingkat menjadi ENTP, INFJ, dan lain-lain (Isabel Briggs Myers, 1998).

2. INFJ

INFJ terdiri atas empat susunan dikotomi, diantaranya adalah *Introversion*, *Intuition*, *Feeling*, dan *Judging*. Sifat *introversion* (I) menunjukkan bahwa seseorang

memperoleh energi dari dunia internal seperti pengalaman dan ide, *intuition* (N) berfokus pada persepsi dari pola dan ketidakrasionalan sesuatu, *feeling* (F) mendasarkan sebuah kesimpulan dari nilai personal atau sosial dengan memahami, *judging* (J) merujuk ke ketegasan atas masalah dari dunia luar menggunakan perasaan (Isabel Briggs Myers, 1998).

3. Ilustrasi

Dikutip dari KBBI, ilustrasi merupakan penjelas maupun penghias isi buku, karangan, atau paparan yang berupa foto atau lukisan. Pengertian ini sejalan dengan pendapat Adi Kusrianto (dalam Indiria Maharsi, 2016) yang menyatakan bahwa ilustrasi adalah penjelasan visual atas maksud tertentu secara tepat, cepat dan tegas. Ilustrasi juga dapat diartikan sebagai visualisasi dari ide yang menggambarkan konsep secara jelas (Maharsi, 2016).

4. Buku Ilustrasi

Menurut Rosihan Arif Ifandi dalam *Jurnal Perancangan Buku Ilustrasi untuk Menginformasikan Cara Menjaga Kebersihan Alat Indera dengan Benar*, buku ilustrasi menunjukkan visualisasi teks melalui gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni lainnya yang digunakan sebagai penghias informasi tertulis.



Gambar 3. Buku Ilustrasi
(Sumber: Intifada, 2023)

5. Layout

Berdasarkan penjelasan yang tertulis di Cambridge Dictionary, *layout* merupakan sebuah cara sesuatu didesain atau ditata. Pada buku *Layout, Dasar dan Penerapannya*, Suriyanto Rustan menjelaskan bahwa *layout* yaitu tata letak elemen desain pada sebuah media di dalam bidang yang menyampaikan sebuah

konsep. Secara istilah, *layout* merupakan penyusunan, penataan, dan paduan unsur-unsur grafis dengan visualisasi yang komunikatif, efektif dan menarik (Suminarsih, 2021).

6. Warna

Warna adalah sifat cahaya yang terpancar sebagai pengalaman indera penglihatan manusia (Suminarsih, 2021). Menurut Prawira (1989), warna adalah sebuah unsur visual yang dapat membedakan bentuk dari sekelilingnya.

7. Tipografi

Tipografi menurut KBBI adalah sebuah ilmu cetak atau seni percetakan. Dikutip dari buku *Everything There Is To Know About Logo Design* oleh BlueSodaPromo, Tipografi adalah seni mendesain dan menyusun huruf membentuk kata. Bergantung pada berat, lebar, maupun tingginya, huruf mampu menyampaikan pesan yang berbeda. Sama seperti warna, setiap jenis *font* memiliki karakteristik masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Empathize*

Berdasarkan hasil wawancara dengan Husna Faizah, M.Psi., seorang psikolog klinis, MBTI adalah jenis tes kepribadian yang populer. Banyak anak muda yang menuliskan tipe kepribadian MBTI mereka pada deskripsi atau *bio* di media sosial mereka. Dapat dikatakan, dengan melakukan tes MBTI, remaja bisa belajar mengenal dirinya sendiri, terutama seorang INFJ yang memiliki pola pikir serta cara pandang yang hanya dapat mereka pahami sendiri. Sifat *introvert* (I), *intuition* (N), *feeling* (F) dan *judging* (J) ini dapat dikatakan unik karena sifatnya yang bertabrakan, mereka mengandalkan perasaan, namun juga menghakiminya. Memang terdapat banyak faktor yang memengaruhi kepribadian seseorang, namun, dengan tes MBTI, remaja dapat belajar lebih mengenal diri sendiri, terutama INFJ.

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima remaja INFJ di SMA Negeri 1

Bangkalan, diperoleh data bahwa siswa merasa sulit memahami diri sendiri maupun orang lain. Siswa memberikan alasan bahwa mereka kurang berminat mencari informasi terkait akibat akses informasi yang kurang memadai, media informasi yang terpercaya umumnya berbahasa asing, berisi hanya tulisan tanpa ilustrasi pendukung, membuat siswa mudah bosan. Siswa mengharapkan adanya media informasi yang mudah diakses di sekolah, seperti buku, memuat informasi yang diinginkan disertai ilustrasi pendukung.

2. *Define*

Dalam penelitian ini, *define* dilakukan dengan metode analisis 5W + 1H untuk menjelaskan informasi secara rinci.

a. *What*

Apa itu Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)? Apa itu MBTI INFJ?

MBTI adalah alat ukur tipe kepribadian yang dikemukakan oleh Katharine Cook Briggs dan Isabel Briggs Myers berdasarkan teori Carl Jung. MBTI INFJ adalah tipe kepribadian yang terdiri atas sifat *Introversion* (I), *Intuition* (N), *Feeling* (F), dan *Judging* (J) (Isabel Briggs Myers, 1998).

b. *Why*

Mengapa INFJ disebut ‘konselor’?

INFJ terdiri atas aspek *Feeling* yaitu perasa dan *Judging* yang menilai, seperti konselor. INFJ memiliki empati tinggi sehingga mudah mengerti perasaan orang lain (Isabel Briggs Myers, 1998).

c. *Who*

Siapa yang cocok dengan INFJ?

Orang yang jujur dan apa adanya sehingga dapat INFJ percayai. Sifat alaminya yang perhatian membuat INFJ disenangi banyak orang, namun tidak banyak orang yang membuat INFJ merasa cocok. Ia memaknai hubungan pertemanan dengan sangat mendalam ketika bertemu orang yang bisa dipercayai (Sona, 2022).

d. Where

Dimana INFJ dapat merasa menjadi dirinya sendiri?

Tempat yang penuh dengan hal kesukaan INFJ. Dengan begitu, ia dapat merasakan kepuasan pribadi yang membantunya mencari jati diri dan tujuan hidupnya (Sona, 2022).

e. When

Kapan INFJ dapat merasa baik-baik saja, tenang dan nyaman?

INFJ yang senang dengan kesendirian akan menghabiskan waktu tenggelam dalam dunia kecilnya, melakukan hal-hal menyenangkan, menenangkan dan membuat perasaannya lebih baik (Sona, 2022).

f. How

Bagaimana INFJ dalam hubungan pertemanan, hubungan romantis, kesehariannya, dalam belajar serta jurusan dan karir yang cocok?

- Dalam hubungan pertemanan, INFJ memiliki empati yang tinggi
- Dalam hubungan romantis, INFJ menghargai komitmen ketika bertemu yang tepat.
- Dalam keseharian, INFJ senang menyendiri dan tenggelam dalam dunianya.
- Jurusan dan karir yang cocok untuk INFJ yaitu pengajar, psikolog, dokter, konselor, fotografer, seniman, dan pekerja sosial. (Rahmawati, 2022)

3. Ideate

a. Konsep Perancangan

Buku ilustrasi dibuat dengan konsep mengajak audiens belajar tentang dirinya didampingi ilustrasi pendukung yang terkait dengan bahasan di dalamnya. Dengan demikian, buku diharapkan mampu membantu audiens merasa tertarik dan mudah memahami informasi.

b. Strategi Kreatif

Buku berukuran 25 x 21 cm ini dirancang secara informatif, berisi informasi MBTI INFJ dengan gaya bahasa semi-formal, gaya visual

ilustrasi *digital* serta teknik cetak *digital printing*. Target audiens buku ini yaitu remaja laki-laki dan perempuan berusia 16-18 tahun, tingkat pendidikan SMA di Kabupaten Bangkalan dengan psikografis yang *introvert*, penuh rasa ingin tahu dan suka membaca buku ilustrasi. Buku akan disediakan di perpustakaan sekolah dan dapat dipinjam kapan saja.

c. Program Kreatif

Buku berjudul “Kamu INFJ? Yuk Kenali Dirimu” dihiasi oleh karakter Jiji dan Jeje dengan sampul depan berisi judul dan ilustrasi pendukung serta sampul belakang berisi sinopsis yang persuasif. *Layout* disusun mempertimbangkan komposisi informasi yang dimasukkan ke dalam tiap halaman.

Buku dihiasi oleh warna-warna cerah dengan dominasi warna hijau.



Gambar 4. *Color Palette* Buku Ilustrasi (Sumber: Intifada, 2023)

Jenis tipografi yang digunakan dalam buku ini yaitu san serif. Font Itim digunakan untuk *headline* dan font Laila untuk *body copy*.



Gambar 5. Font Itim dan Laila (Sumber: Intifada, 2023)

d. Biaya Kreatif

- Jenis Buku : Buku Ilustrasi
- Ukuran Buku : 25 x 21 cm
- Cover Buku : *Hard cover*
- Laminasi : *Glossy*
- Isi Buku : HVS 100 gram
- Teknik Cetak : *Digital printing*
- Teknik Jilid : Jilid *hard cover*

“Buku Ilustrasi "INFJ" berdasarkan Myers-Briggs Type Indicator sebagai Media Informasi untuk Remaja di Bangkalan”

Tabel 1. Biaya Cetak

Bahan		
Isi	HVS 100 gram	Rp.
Buku	40 halaman = 20 HVS 100 gr ukuran A3+ 20 x @2.500 x 3 eks	150.000
Hard Cover	Art paper 210 gsm	Rp.
	2 halaman = Cover buku ukuran A3+ 1 x @11.000 x 3 eks	33.000
Total Biaya		Rp. 183.000

Tabel 2. Biaya Penyelesaian

Bahan		
Jilid Buku	Jilid <i>hard cover</i> @25.000 x 3 eks	Rp. 75.000
Laminasi Cover Buku	<i>Laminasi glossy</i> @8.000 x 3 eks	Rp. 24.000
Total Biaya		Rp. 99.000

Tabel 3. Biaya Media Pendukung

Media Pendukung	Harga
Pembatas Buku	Rp. 1.000
Gantungan Kunci	Rp. 5.000
Notebook	Rp. 17.500
Tote Bag	Rp. 27.000
Kaus	Rp. 70.000
Total Biaya	Rp. 120.500

4. Prototype

a. Karakter

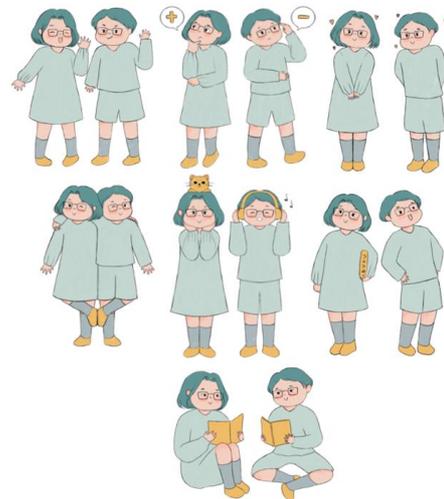
Jiji dan Jeje adalah karakter remaja INFJ perempuan dan laki-laki. Sifatnya yang penuh rasa ingin tahu dan senang bereksplorasi untuk mencari jati diri digambarkan dengan kacamata yang digunakan.



Gambar 6. Thumbnail Karakter
(Sumber: Intifada, 2023)



Gambar 7. Tight Tissue Karakter
(Sumber: Intifada, 2023)



Gambar 8. Desain Final Karakter
(Sumber: Intifada, 2023)

b. Properti

Properti dalam buku ilustrasi ini adalah benda-benda yang dekat dengan remaja, seperti alat tulis dan lain-lain.



Gambar 9. Thumbnail Properti
(Sumber: Intifada, 2023)



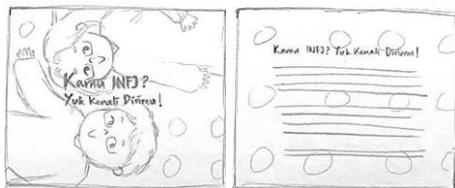
Gambar 10. *Tight Tissue* Properti
(Sumber: Intifada, 2023)



Gambar 10. Desain Final Properti
(Sumber: Intifada, 2023)

c. Sampul

Sampul depan berisi judul menggunakan *font* tebal di tengah buku dengan ilustrasi karakter disertai properti yang berkaitan dengan remaja. Sampul belakang didesain dengan judul yang diletakkan di atas, diikuti oleh sinopsis berisi kalimat persuasif untuk menarik audiens.



Gambar 11. *Thumbnail* Sampul
(Sumber: Intifada, 2023)



Gambar 12. *Tight Tissue* Sampul
(Sumber: Intifada, 2023)



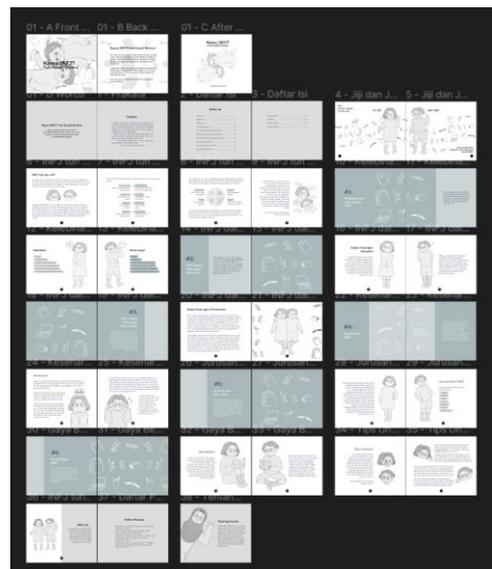
Gambar 13. Desain Final Sampul
(Sumber: Intifada, 2023)

d. Layout

Gaya *layout* dalam perancangan ini disusun mempertimbangkan komposisi *white space*, ilustrasi, dan informasi yang dimasukkan dalam setiap halaman.



Gambar 14. *Thumbnail Layout*
(Sumber: Intifada, 2023)



Gambar 15. *Tight Tissue Layout*
(Sumber: Intifada, 2023)

“Buku Ilustrasi "INFJ" berdasarkan Myers-Briggs Type Indicator sebagai Media Informasi untuk Remaja di Bangkalan”



Gambar 16. Desain Final *Layout*
(Sumber: Intifada, 2023)

e. Media Pendukung

Media pendukung terdiri atas pembatas buku, gantungan kunci, *notebook*, *tote bag* dan kaus yang menggunakan karakter Jiji dan Jeje sebagai subjek utama buku ilustrasi.



Gambar 17. *Thumbnail* Media Pendukung
(Sumber: Intifada, 2023)



Gambar 18. *Tight Tissue* Media Pendukung
(Sumber: Intifada, 2023)



Gambar 19. Desain Final Media Pendukung
(Sumber: Intifada, 2023)

5. Test

Test terbagi atas validasi dan uji coba yang dilakukan dengan tujuan menentukan layak atau tidaknya hasil desain untuk pembaca. Validasi terdiri atas validasi materi dan validasi media oleh para ahli. Uji coba dilakukan oleh lima remaja INFJ berusia 16-18 tahun.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

Uraian	Skor	Kriteria
Kesesuaian judul buku dengan topik yang diangkat	4	Sangat baik
Kesesuaian tema desain buku dengan topik yang diangkat	4	Sangat baik
Kesesuaian sajian materi untuk pembaca buku berusia 16-18 tahun	4	Sangat baik
Sajian informasi yang lengkap	4	Sangat baik
Sajian materi menarik dan mudah dipahami	4	Sangat baik

Validasi materi dilakukan oleh Icha Inas Anisa Bempah, S.Psi., seorang asisten psikolog dengan poin kelayakan 100% yang menunjukkan bahwa materi buku **sangat layak** untuk pembaca. Validator memberi masukan bahwa di lain waktu penulis dapat menambahkan MBTI lain di rentang usia yang sama atau lebih muda.

Tabel 5. Hasil Validasi Media

Uraian	Skor	Kriteria
Kesesuaian ukuran buku dengan fungsinya sebagai buku ilustrasi	4	Sangat baik
Kesesuaian pemilihan gaya desain pada buku ilustrasi	4	Sangat baik
Kesesuaian tata letak desain pada buku ilustrasi berdasar prinsip desain	3	Baik
<i>Readability</i> tipografi	3	Baik
<i>Legibility</i> tipografi	3	Baik
Kesesuaian penggunaan warna pada buku ilustrasi	4	Sangat baik
Kesesuaian ilustrasi visual pada desain buku ilustrasi	4	Sangat baik
Kejelasan ilustrasi visual pada desain buku ilustrasi	3	Baik

Validasi media dilakukan oleh Sigit Agus Purnomo yang merupakan Koordinator Desain Grafis dan Tata Letak Jawa Pos Radar Madura dengan poin kelayakan sebesar 87,5% yaitu **layak dengan sedikit revisi**. Validator memberikan masukan untuk mengurangi ukuran *font* yang dianggap terlalu besar jika dilihat dari sasaran pembaca.

Tabel 6. Hasil Uji Coba

Aspek	Skor dalam presentase	Kriteria
Kegunaan	100%	Sangat baik
Visual	100%	Sangat baik

Uji coba kepada lima orang remaja berusia 16 hingga 18 tahun dengan tipe kepribadian MBTI INFJ memperoleh poin kelayakan sebesar 100% yang berarti buku **sangat layak** untuk pembaca. Selain itu, terdapat beberapa masukan dari responden, seperti mempertajam garis ilustrasi, memasukkan informasi lain tentang INFJ untuk mengelola kepribadian, juga penggunaan warna *tone earth* yang cocok untuk kepribadian ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Buku ilustrasi dibuat dengan konsep informatif disertai ilustrasi tambahan. Dengan palet warna dominan hijau dan gaya ilustrasi kartun sesuai pilihan audiens, buku ini dirancang sedemikian rupa agar dapat menyampaikan informasi secara efektif menggunakan gaya bahasa ringan. Di dalamnya, terdapat berbagai macam informasi terkait tipe kepribadian MBTI INFJ hingga tips dan trik untuk INFJ. *Design Thinking* dipilih sebagai metode penelitian dalam merancang buku ilustrasi ini. Prosesnya dimulai dari *Empathize* (Identifikasi Data), dilanjutkan dengan *Define* (Analisis Data) yang mencakup metode 5W + 1H dan menjawab berbagai pertanyaan terkait, kemudian *Ideate* (Konsep Desain), berlanjut ke *Prototype* (Perancangan Desain), hingga *Test* (Validasi, Revisi dan Finalisasi). Setelah dilaksanakan proses *test* berupa validasi oleh validator ahli dalam

bidangnya juga uji coba kepada remaja sebagai audiens, diperoleh nilai rata-rata yang menandakan bahwa buku ilustrasi ini layak menjadi sebuah sarana informasi untuk remaja dengan kepribadian MBTI INFJ.

Dalam merancang buku ilustrasi, diperlukan analisis, materi, dan konsep yang kuat serta mampu menyesuaikan kebutuhan audiens.

REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022, Oktober). Diakses 8 Maret 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- BlueSodaPromo. (2013). *Everything There Is To Know About Logo Design*. Cambridge University Press & Assessment. (2023). Diakses 9 Maret 2023, dari <https://dictionary.cambridge.org/>: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/layout>
- Ifandi, R. A. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi untuk Menginformasikan Cara Menjaga Kebersihan Alat Indera dengan Benar. 3.
- Isabel Briggs Myers, dkk. (1998). *MBTI Manual: A Guide to the Development and Use of the Myers-Briggs Type Indicator*.
- Kelley, D. & Brown T. (2018). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Institute of Design at Stanford.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Prawira, S. D. (1989). *Warna sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Rahmawati, D. (2022). *Knowing Your Personality*. DI Yogyakarta: Brilliant.
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sona, K. (2022). *Kepribadian Berdasarkan MBTI*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suminarsih. (2021). *Dasar Desain Grafis*. Tangerang Selatan: Indocamp.
- Truity. (2021, September 28). <https://www.truity.com/blog/what-rarest-personality-type>. Diakses 29 2023, dari <https://www.truity.com/>: <https://www.truity.com/blog/what-rarest-personality-type>
- Yuliati, N. (2012). *Krisis Identitas sebagai Problem Psikososial Remaja*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.