

## NARASI VISUAL BERBASIS ASSET BASED THINKING THEORY DALAM PROSES PENEMUAN BAKAT REMAJA

Alifia Savanah Desy Sugianti<sup>1</sup>, Rizki Taufik Rakhman<sup>2</sup>

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: [fiasavanah@gmail.com](mailto:fiasavanah@gmail.com)<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Narasi Visual Berbasis Asset Based Thinking Theory dalam Proses Penemuan Bakat Remaja. Krisis identitas dan perasaan inferior (minder) pada remaja madya usia 15–18 tahun kerap dipicu oleh dominasi pola pikir berbasis kekurangan (deficit-based thinking). Penelitian ini bertujuan untuk mentransformasikan konsep psikologi positif Asset Based Thinking Theory (ABT) ke dalam media narasi visual yang adaptif bagi perkembangan kognitif remaja. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan design thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test), penelitian ini merancang sebuah buku ilustrasi interaktif berjudul "The Backpack of You". Landasan teoretis ABT dioperasikan melalui metode penelitian kualitatif dengan pendekatan design thinking, berfokus pada rekonstruksi memori positif masa kecil untuk memetakan aset bakat immaterial remaja. Data riset dihimpun melalui wawancara mendalam bersama praktisi industri, ahli materi, validator bahasa, serta studi fokus terhadap kelompok target audiens. Hasil perancangan mengintegrasikan elemen tipografi tulisan tangan ekspresif, palet warna kuning-oranye yang hangat, serta metafora semiotik karakter "Nina" dengan tas punggung sebagai wadah potensi diri. Alur cerita dikembangkan dalam empat fase narasi struktural yang membawa pembaca dari titik krisis menuju katarsis penemuan diri. Berdasarkan hasil uji coba purwarupa lapangan, buku ilustrasi ini terbukti efektif menghasilkan tingkat keterbacaan, retensi visual, dan keterikatan emosional (emotional engagement) yang tinggi. Keberadaan kolom refleksi interaktif di dalam buku sukses berfungsi sebagai instrumen stimulan yang memicu dialog batin, membantu remaja mengidentifikasi indikasi awal kekuatan personal (bakat) mereka.

### Kata kunci

**Asset Based Thinking, Buku Ilustrasi, Design Thinking, Narasi Visual, Remaja**

### ABSTRACT

*Visual Narrative Based on Asset-Based Thinking Theory in the Process of Discovering Teenage Talents. Identity crises and feelings of inferiority among mid-adolescents aged 15–18 are frequently triggered by a dominant deficit-based thinking mindset. This study aims to transform the positive psychology framework of Asset Based Thinking Theory (ABT) into a visual narrative medium adaptive to adolescents' cognitive development. Utilizing a qualitative method with a design thinking approach (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test), this research developed an interactive illustrated book titled "The Backpack of You". The theoretical foundation of ABT was operationalized through appreciative inquiry, focusing on reconstructing positive childhood memories to map adolescents' intangible talents and assets. Research data were gathered through in-depth interviews with industry practitioners, subject matter experts, language validators, and focus studies with the target audience. The resulting design integrates expressive handwritten typography, a warm yellow-orange color palette, and semiotic metaphors of the main character "Nina" and her backpack as a vessel for self-potential. The storyline expands across four structural narrative phases, guiding readers from a state of crisis to the catharsis of self-discovery. Based on prototype field testing, the illustrated book effectively achieved high levels of readability, visual retention, and emotional engagement. The inclusion of interactive reflection sections successfully functioned as a stimulating instrument that triggered*

**Keywords**

*internal dialogue, helped adolescents identify early indicators of their personal strengths, and shifted their perspective toward optimism without being patronizing.*  
**Asset Based Thinking, Design Thinking, Illustrated Book, Visual Narrative, Adolescents**

## 1. PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki bakat atau potensi unik bawaan yang dipengaruhi oleh faktor genetik, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. Penemuan bakat dan potensi diri sejak dini memegang peranan krusial sebagai fondasi awal dalam perencanaan karier di masa depan, membantu mereka mengasah keterampilan secara lebih terarah, beradaptasi dengan perubahan, serta mengambil keputusan akademis secara bijak (Deris Samba Pordi Sukanta et al., 2024). Ketika memasuki fase remaja, perhatian terhadap pemahaman dan pengembangan bakat spesifik ini justru sering kali menjadi terbatas, padahal fase transisi ini memiliki peran yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan mereka di dunia pendidikan (Hawari, 2024). Ketidakmampuan remaja dalam mengenali potensi yang telah dibawa sejak kecil tersebut berisiko menimbulkan dampak jangka panjang seperti penurunan motivasi belajar, rendahnya rasa percaya diri, sikap pasif, hingga kebingungan dalam pembentukan identitas diri pada fase transisi menuju dewasa awal (Sekar Budiati & Suhendri, 2023). Oleh karena itu, pembahasan mengenai bakat pada fase remaja menjadi sangat krusial karena masa ini merupakan fase kritis pembentukan identitas diri; di mana minat dan potensi yang terarah akan sangat memengaruhi perkembangan akademik, arah karier, serta kepercayaan diri.

Untuk mengatasi fenomena tersebut, pendekatan Asset Based Thinking Theory menjadi relevan karena berfokus pada pengenalan dan penguatan kekuatan internal individu, alih-alih berfokus pada pencarian akar masalah (Theofilus Baratova Axellino Kristanto & Aishya Putri, 2021). Pendekatan yang dikemukakan oleh John McKnight dan Jody Kretzmann ini menekankan bahwa potensi individu merupakan sumber daya paling efektif untuk pemberdayaan diri melalui lima tahapan utama (5D), yaitu Define, Discover, Dream, Design, dan Destiny, di mana tahapan inti dimulai dari proses Discovery setelah tahap Define berhasil dipetakan (Ansori, 2023). Kendati demikian, diseminasi teori ini umumnya masih terbatas pada media konvensional seperti seminar atau pelatihan auditori yang memiliki keterbatasan aksesibilitas bagi remaja yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mencerna materi (Rohmatullah & Nurpratiwi, 2024). Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang interaktif, mudah diakses, menarik secara visual, serta sesuai dengan karakteristik psikologis remaja.

Penelitian ini mengkaji peluang perancangan narasi visual dalam bentuk buku ilustrasi sebagai media edukasi alternatif. Secara teoretis, narasi visual mampu membangun keterikatan emosional, menciptakan kedekatan, dan menyederhanakan informasi yang kompleks (Canavaro & Manesah, 2025). Melalui penggunaan buku ilustrasi, gambar tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis melainkan berperan aktif dalam membangun alur cerita, meningkatkan minat remaja dalam memahami informasi, serta membantu mereka mengungkapkan ide secara lebih mudah (Maharini & Sari, 2024). Proyek penciptaan ini mengintegrasikan realitas internal berupa memoar kontemplatif perupa—yang menerapkan Asset Based Thinking Theory sejak usia dini dalam pengembangan bakat seninya berdasarkan rekaman rekam jejak visual masa kecil

(Anggreni, 2008; Sanggreni, 2008)—dengan realitas eksternal berupa observasi terhadap remaja sebaya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam perancangan ini difokuskan pada tiga hal: (1) bagaimana merancang konsep narasi visual penemuan bakat berbasis Asset Based Thinking Theory; (2) bagaimana mengembangkan narasi visual tersebut menjadi sebuah karya; dan (3) bagaimana mengolah media serta alat dalam proses penciptaan karya.

## 2. METODE PENELITIAN

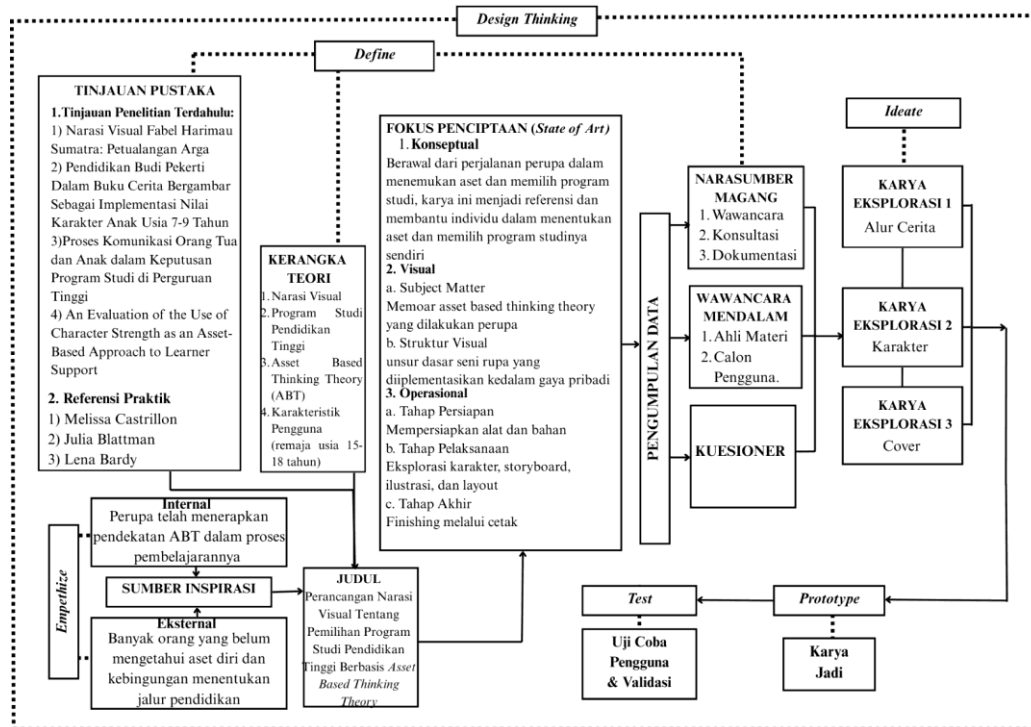
Proses penciptaan karya narasi visual ini menggunakan pendekatan berbasis praktik (*practice-based research*) yang mengintegrasikan aspek konseptual, visual, dan operasional. Pada aspek konseptual, materi teori 5D ditransformasikan ke dalam alur cerita perjalanan hidup karakter utama remaja melalui bentuk figuratif yang mengacu pada realitas manusia dan benda sehari-hari namun diolah secara ekspresif-simbolis. Pada aspek visual, representasi grafis diwujudkan dalam tema memoar untuk merefleksikan proses pencarian dan evaluasi diri dari pengalaman yang telah dilalui (Hidayati & Hidayatno, 2023). Karakteristik visual disesuaikan dengan tren buku ilustrasi remaja saat ini yang meliputi: penggunaan tipografi yang playful dan mudah dibaca (Setiautami, 2011); dominasi palet warna pastel serta vibrant seperti teal, orange, krem, dan merah muda (Halim & Munthe, 2019), desain karakter kartun yang dinamis dengan elemen geometris dan tekstur (Ghozali, 2020), serta penerapan *picture window layout* dengan penempatan *point of interest* seni rupa untuk membangun ritme visual (Wulandari et al., 2024).

Secara operasional, metode perancangan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan terstruktur:

1. Tahap Persiapan: Meliputi pematangan konsep, penentuan judul, serta analisis karakteristik audiens target (remaja) berdasarkan usia, domisili, dan persepsi mereka terhadap pengembangan bakat guna memastikan karya tepat sasaran. Pada tahap ini juga dilakukan penyiapan instrumen fisik seperti buku sketsa serta perangkat digital pendukung.
2. Tahap Pelaksanaan: Berfokus pada proses produksi digital dan eksplorasi karya. Perupa melakukan eksperimentasi pembuatan tiga draf alur cerita (*storyline*) untuk menyusun *storyboard*. Selanjutnya dilakukan eksplorasi gaya visual (karakter, pewarnaan, dan jenis *brush digital*) melalui proses asistensi bersama dosen serta praktisi ilustrator. Eksekusi visual dilakukan menggunakan aplikasi Procreate pada iPad, draf teks disusun melalui Microsoft Word, dan penggabungan seluruh elemen visual-naratif diselesaikan menggunakan Adobe Illustrator sebagai alat penyusunan tata letak (*layout*).
3. Tahap Akhir: Merupakan proses hilirisasi karya berupa uji cetak produk menjadi sebuah buku ilustrasi fisik (*accordion book*). Karya cetak tersebut kemudian diuji melalui evaluasi kritik dan saran dari para ahli serta audiens sasaran sebagai bahan revisi dan finalisasi karya akhir.

Pengumpulan data pada artiker ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking* yang bersifat *human-centered*, kreatif, dan iteratif

(Mahagiyani & Sugiono, 2024; Nasution & Nusa dalam Alfirahmi et al., 2023). Pendekatan ini



Bagan 1. Kerangka Berpikir

mengeksplorasi aspek fungsional, bentuk, interaksi, serta emosi audiens target guna menghasilkan solusi pemecahan masalah yang inovatif (Mootee dalam Soedewi et al., 2022). Berikut kerangka berpikir dengan metode Design Thinking untuk menggambarkan alur pemikiran penelitian:

### 1. Empathize (Empati)

Tahap empathize dilakukan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan target audiens, yaitu remaja usia 15–18 tahun. Berdasarkan observasi awal, banyak remaja mengalami kesulitan mengenali bakat dan potensi diri sehingga merasa ragu dalam menentukan rencana masa depan. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan potensi diri, khususnya bakat, masih menjadi tantangan bagi remaja akibat tekanan akademik, pengaruh media sosial, serta minimnya bimbingan (Rahmayanti et al., 2024). Selain itu, pendekatan Asset Based Thinking (ABT) terbukti efektif membantu remaja mengenali dan mengembangkan potensi yang dimiliki (Rohmatullah & Nurpratiwi, 2024), namun belum banyak diperkenalkan melalui media yang mudah dipahami dan diakses. Hasil kuesioner awal terhadap 72 responden juga menunjukkan bahwa 43,7% remaja masih ragu terhadap bakat yang dimiliki dan 8,5% belum mengetahui bakat utamanya. Berdasarkan temuan tersebut, perancangan media dilakukan untuk membantu remaja mengenali bakat dan potensi diri melalui pendekatan yang lebih relevan dan mudah dipahami.

### 2. Define (Penetapan Masalah)

Berfokus pada perumusan masalah dan penetapan arah pengembangan media. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan fasilitator Asset Based Thinking Theory (ABT), diskusi dengan ahli media, wawancara terhadap tiga

remaja usia 15–18 tahun sebagai sample target audiens, serta studi literatur terkait penemuan bakat melalui pendekatan ABT. Berdasarkan hasil analisis, media narasi visual berupa buku ilustrasi dipilih karena dinilai mampu menyampaikan proses penemuan bakat secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik remaja.

3. Ideate (Eksplorasi Gagasan)

Tahap ideate berfokus pada pengembangan solusi berdasarkan temuan yang telah diperoleh (Wibowo & Setiaji dalam Soedewi et al., 2022). Hasil kuesioner menunjukkan bahwa remaja membutuhkan bimbingan dalam mengenali bakat diri serta lebih tertarik pada media yang memadukan teks dan visual. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan gagasan berupa buku ilustrasi dengan narasi visual yang menghadirkan karakter remaja dalam proses menemukan bakatnya. Media ini dirancang agar pesan lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan pengalaman dan karakteristik remaja serta dirancanglah sebuah gagasan alur cerita kontemplatif yang menampilkan karakter utama sebagai representasi visual dari pencarian jati diri remaja.

4. Prototype (Perwujudan Karya)

Tahap prototype bertujuan mewujudkan ide yang telah dikembangkan ke dalam bentuk nyata untuk menguji fungsi, kegunaan, dan pengalaman pengguna (Ambrose & Harris dalam Soedewi et al., 2022). Pada tahap ini, dibuat prototype buku ilustrasi dengan struktur narasi buku yang disusun secara kronologis mengacu pada tahapan ABT, yaitu: Define, Discover, Dream, Design, dan Destiny. Pengembangan purwarupa difokuskan pada fase Define dan Discover, yang merepresentasikan dinamika emosional karakter utama melalui adegan kilas balik dari fase remaja ke masa kanak-kanak.

5. Test (Uji Coba Audiens)

Menguji purwarupa buku ilustrasi secara langsung kepada kelompok remaja usia 15–18 tahun. Proses pengujian dilakukan melalui aktivitas membaca terpandu, pemahaman isi cerita, serta pengisian halaman refleksi diri untuk mengukur tingkat keterbacaan, keterikatan emosional (engagement), dan efektivitas penyampaian pesan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data riset penciptaan ini bersumber dari empat pilar informan eksternal yang dipilih secara sengaja (purposive sampling) berdasarkan kriteria relevansi keahlian dan karakteristik sosial (Sugiono, 2009):

1. Narasumber Magang (Praktisi Industri): Bapak Deni Ganjar Nugraha (Alumnus Desain ITB, Pendiri PT Genta Rupa Indonesia, dan Director of Visual Creator di Roemah Inspirit). Kegiatan magang dilakukan sejak Maret 2025 secara bauran (online dan offline di Tangerang Selatan) untuk mentransfer keahlian praktis terkait brainstorming, pembuatan storyboard, line art, coloring, hingga teknik tata letak (layouting).
2. Narasumber Ahli Materi: Bapak Dani Munggoro selaku senior fasilitator di Roemah Inspirit. Kompetensi narasumber digunakan untuk memvalidasi kedalaman substantif operasionalisasi pendekatan Asset Based Thinking Theory.

3. Narasumber Ahli Bahasa dan Media (Validator): Ibu Etsa (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) bertindak sebagai validator aspek kejelasan pesan dan ketepatan diksi bagi remaja.
4. Pendapat Calon Pengguna: Kelompok remaja usia 15–18 tahun yang merasa kurang berbakat atau belum mengenali potensi dirinya sebagai sampel fokus target audiens.

Teknik pengambilan data primer dilakukan melalui wawancara mendalam terstruktur bersama para narasumber kunci. Reduksi data hasil wawancara dikelompokkan ke dalam dua klaster analitis:

Bapak Dani Munggoro menjelaskan bahwa ABT (Asset Based Thinking Theory) berakar dari rumpun positive psychology Martin Seligman yang diwujudkan melalui metode appreciative inquiry. Pendekatan ini berpijak pada prinsip "kata menciptakan dunia," di mana stimulasi pertanyaan positif akan menghasilkan respon psikologis yang lebih berenergi, optimis, dan memberdayakan. Implementasi ABT dalam media visual dianalisis secara struktural melalui tabel berikut:

| No. | Tahapan Inti Appreciative Inquiry | Operasionalisasi Konseptual dalam Karya                   | Parameter Desain Visual yang Diwajibkan                                    |
|-----|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Discovery                         | Menemukan kekuatan dan pengalaman positif masa lalu       | Menghindari visual gelap, muram, atau representasi trauma masa lalu        |
| 2.  | Dream                             | Membangun imajinasi dan gambaran mental masa depan        | Visual harus cerah, ringan, mendorong rasa aman, dan bersifat menstimulasi |
| 3.  | Design                            | Merancang bentuk mimpi (belum masuk ke strategi teknis)   | Menyediakan ruang halaman refleksi interaktif bagi pembaca                 |
| 4.  | Deliver/Destiny                   | Mengambil tindakan kecil baru yang belum pernah dilakukan | Struktur cerita tidak mendikte, melainkan memicu kesimpulan mandiri.       |

**Tabel 1. Simpulan Hasil Wawancara Ahli Materi**

Berdasarkan wawancara mendalam terhadap sampel target audiens (partisipan VA, MRH, dan NN), ditemukan beberapa fakta psikologis dominan yang melandasi perancangan media:

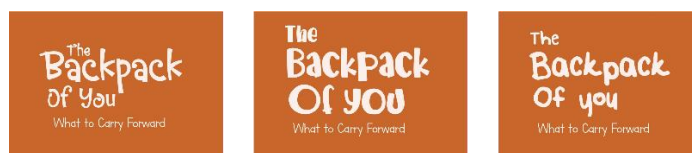
- a. Krisis Identitas dan Social Comparison: Remaja mengalami kecemasan masa depan pasca-sekolah akibat merasa tertinggal secara kompetensi dibandingkan rekan sebaya (minder), yang sering kali dipicu oleh faktor tekanan ekonomi keluarga serta minimnya bimbingan internal dari lingkungan rumah.
- b. Eksplorasi Potensi Tersembunyi: Terdapat indikasi kemampuan potensial yang belum teridentifikasi sebagai bakat oleh subjek, seperti keterampilan otodidak dalam penyuntingan konten visual (Canva dan CapCut) serta minat literasi (menulis kreatif).
- c. Preferensi Kognitif: Seluruh partisipan menunjukkan kecenderungan pemahaman informasi yang lebih tinggi ketika teks naratif dipadukan secara langsung dengan

stimulasi visual (gambar, warna, dan representasi situasi nyata). Data psikografis ini digunakan sebagai tolok ukur utama dalam merancang tingkat kedalaman konflik cerita dan gaya ilustrasi buku agar mampu membangkitkan proyeksi empati pembaca secara optimal.

Dalam proses perancangan, dilakukan beberapa tahap eksplorasi untuk memperoleh alternatif desain yang sesuai dengan tujuan perancangan serta karakteristik target audiens. Eksplorasi yang dilakukan meliputi eksplorasi gaya visual karakter, eksplorasi ide dan alur cerita, serta eksplorasi tipografi yang digunakan pada teks cerita. Setiap alternatif yang dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada calon pengguna untuk memperoleh tanggapan dan mengetahui preferensi mereka terhadap masing-masing pilihan desain. Hasil tanggapan tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan alternatif yang paling sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik target audiens. Alternatif dengan tingkat penerimaan dan preferensi yang lebih tinggi selanjutnya dipilih untuk dikembangkan ke tahap perancangan berikutnya. Proses eksplorasi dan pemilihan alternatif ini dilakukan untuk memastikan bahwa elemen visual dan naratif yang digunakan mampu mendukung penyampaian pesan serta meningkatkan daya tarik media bagi target audiens.



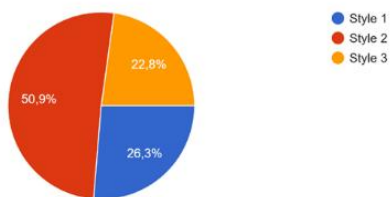
**Gambar 1: Eksplorasi Style Karakter**



**Gambar 2. Eksplorasi Font**

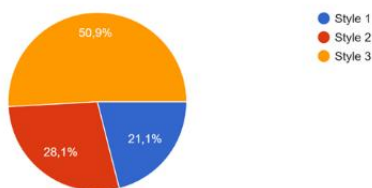
Finalisasi desain karakter tokoh utama bernama Nina didasarkan pada rekapitulasi data preferensi responden (meliputi efek pewarnaan, desain pakaian, ekspresi, dan gaya rambut) yang kemudian dikombinasikan secara modular. Elemen visual karakter Nina memiliki landasan metafora semiotis sebagai berikut:

Dari ketiga eksplorasi style karakter Nina (masa kecil) mana yang paling kamu suka?  
57 jawaban



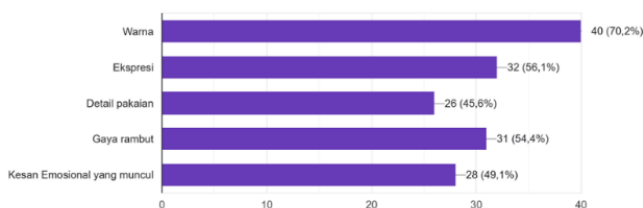
**Gambar 3. Hasil Kuesioner Eksplorasi Style Karakter Versi Masa Kecil**

Dari ketiga eksplorasi style karakter Nina (masa remaja) mana yang paling kamu suka?  
57 jawaban



**Gambar 4. Hasil Kuesioner Eksplorasi Style Karakter Versi Masa Remaja**

Dari gaya ilustrasi yang kamu pilih, apa yang membuatmu paling tertarik? (Silahkan pilih lebih dari satu)  
57 jawaban

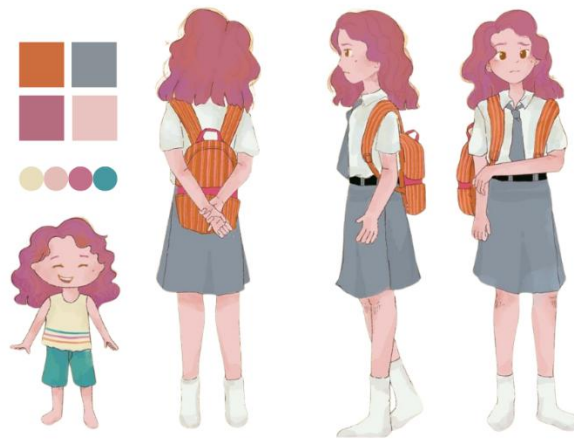


**Gambar 5. Hasil Kuesioner Deatil Visual Karakter**

Apa yang membuatmu tertarik dengan pilihanmu?  
57 jawaban



**Gambar 6. Hasil Kuesioner Ide Cerita**



**Gambar 7. Finalilasi Style Karakter**

- Rambut Bergelombang Sedang: Representasi visual dari gejala emosional remaja yang belum stabil, kasual, apa adanya, serta belum memiliki penegasan identitas keahlian yang kokoh.
- Tas Bernuansa Oranye Kecokelatan: Berfungsi sebagai metafora "wadah internal" manusia yang menampung beban kecemasan sekaligus bekal masa depan. Warna hangat oranye mengindikasikan adanya energi positif internal (aset diri) yang telah lama tersimpan meski belum disadari oleh tokoh.
- Gestur Tubuh Pasif: Bahu yang sedikit menurun, tangan saling menggenggam erat, dan ekspresi wajah datar merepresentasikan krisis kepercayaan diri dan perasaan inferior terhadap lingkungan sosial.

#### Analisis Respons Psikologis Khalayak Sasaran

Kegiatan uji coba purwarupa dilaksanakan pada 1 Desember 2025 dengan melibatkan kembali tiga partisipan fokus utama dari fase awal: MRH (16 tahun), NN (16 tahun), dan VA (17 tahun). Berdasarkan observasi perilaku spontan (behavioral response) dan analisis esai reflektif pengguna saat membaca mandiri, diperoleh kesimpulan analisitis sebagai berikut:



**Gambar 8. Uji Coba Pada Pengguna 1**



**Gambar 9. Uji Coba Pada Pengguna 2**



**Gambar 10. Uji Coba Pada Pengguna 3**

- a. Daya Tarik Estetika Grafis: Halaman 25–26 (interior toko) menjadi bagian dengan durasi retensi membaca paling lama akibat kompleksitas detail visual yang tinggi. Sementara halaman 7–8 (tas bercahaya) berhasil memicu keterlibatan imajinatif aktif, di mana para peserta secara spontan memilih tas yang paling sesuai dengan preferensi personal mereka.
- b. Keterikatan Emosional (Emotional Engagement): Munculnya ekspresi tertegun (shock response) secara serempak pada fase membaca halaman 37–38 (momen Nina menyadari bakat gambarnya). Hal ini membuktikan bahwa efek dramatisasi alur visual berhasil menghantarkan pesan katarsis penemuan diri kepada pembaca tanpa kesan menggurui.
- c. Efektivitas Instrumen Refleksi: Pengisian kolom interaktif pada halaman 43–44 menunjukkan respon antusias yang tinggi. Meskipun terdapat kendala minor berupa beberapa diksi kalimat abstrak yang belum dipahami oleh NN dan VA, hasil jawaban tertulis para peserta telah merefleksikan kemunculan indikasi awal kekuatan personal yang berpotensi dikembangkan menjadi bakat riil. Data ini membuktikan bahwa buku ilustrasi ini berfungsi efektif sebagai media stimulasi awal berbasis Asset Based Thinking Theory.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa kesimpulan utama:

1. Konsep narasi visual tentang penemuan bakat berbasis Asset Based Thinking Theory diwujudkan melalui tahapan Define, Discovery, Dream, Design, dan Destiny yang diterapkan dalam perjalanan tokoh Nina. Penggunaan metafora tas dan benda bercahaya menjadi representasi potensi diri sehingga konsep pengembangan diri yang abstrak dapat disampaikan secara lebih sederhana dan relevan bagi remaja.
2. Pengembangan narasi visual dilakukan melalui proses pengumpulan dan analisis data, eksplorasi karakter dan gaya visual, pengembangan alur cerita, storyboard, ilustrasi, layout, serta halaman interaktif. Hasil validasi dan implementasi menunjukkan bahwa unsur visual dan interaktif yang dikembangkan mampu mendukung penyampaian pesan mengenai penemuan bakat dan pengembangan potensi diri.
3. Pengolahan media dan produksi dilakukan melalui kombinasi teknik manual dan digital dengan menggunakan buku sketsa, iPad, dan Procreate. Hasil akhir diwujudkan dalam bentuk buku ilustrasi hardcover berformat A5 sebanyak 70 halaman yang dilengkapi aktivitas interaktif. Berdasarkan hasil validasi dan implementasi kepada pengguna, The Backpack of You dapat menjadi media alternatif yang menarik dan mudah dipahami untuk membantu remaja mengenali potensi diri, membangun mimpi, dan merencanakan langkah menuju tujuan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Almira Rahma, A. (2023). Keterlibatan Audiens Dalam Narasi Visual Video Musik Berbasis Virtual Reality. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 2(1), 39–44. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i1.319>
- Angelika, L., Robbani, M. A., & Sari, M. P. (2024). Analisis Persepsi Emosi Manusia Terhadap Warna Dalam Film Inside Out. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(3), 472–481. <https://doi.org/10.30998/vh.v6i3.8208>
- Ansori, M. (2023). Pendampingan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru PAI melalui Metode STEAM di SMP Plus Al-Qodiri Jember. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 4(2), 113–120. <https://doi.org/10.58401/jpmd.v4i2.973>
- Blickem, C., Dawson, S., Kirk, S., Vassilev, I., Mathieson, A., Harrison, R., Bower, P., & Lamb, J. (2018). What is Asset-Based Community Development and How Might It Improve the Health of People With Long-Term Conditions? A Realist Synthesis. *SAGE Open*, 8(3), 15–21. <https://doi.org/10.1177/2158244018787223>
- Canavaro, F. F., & Manesah, D. (2025). Penerapan Teknik Camera Angle pada Film Kang Mak Indonesia Karya Herwin Novianto. *Tahun*, 2(1), 30–38.
- Deris Samba Pordi Sukanta, Kasandra Nursyahira, Dion Nicky Brilian, Zulkaisni, Annisa Dwi Melia, Putri Rahmadanti, M. Paisal, Mustofa, Najwa Rokhan Rusmana, & Aini

- Nurul Amri. (2024). Memaksimalkan Potensi Diri Dengan Perencanaan Karir Untuk Masa Depan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2669–2676.
- Dina Marwah Alfirahmi<sup>1</sup>, Dea Syah Kania, & Dadang Yusup. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 219–233.
- Dinda Dewi Rahma Wijaya, & Syahfitri Ronauli Daulay. (2025). Strategi Pemasaran Berbasis Segmentasi: Menentukan, Menganalisis, Dan Meramalkan Pasar Sasaran Untuk Peningkatan Kinerja Bisnis. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 3(2), 464–478.
- Eloff, E. M., van der Merwe, M. P., & Karsten, I. (2024). An evaluation of the use of character strengths as an asset-based approach to learner support. *South African Journal of Education*, 44(3), 1–9. <https://doi.org/10.15700/saje.v44n3a2406>
- Fifie Silmi Zakiyah, & Jaeni. (2025). Analisis Unsur Nilai Intraestetik pada Ilustrasi Liunic x H&M Kids Karya Martcellia Liunic. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 6(1), 64–79. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v6i1.6862>
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Inovasi dan kreativitas diperlukan untuk memperbarui dan mengembangkan produk yang sudah ada atau yang ingin dikembangkan sesuai perubahan zaman. Tentunya dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. *Van. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.
- Hawari, R. (2024). Urgensi Bimbingan Konseling Dalam Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 7(2), 48–55. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/biblio>
- Hidayati, R., & Hidayatno, N. W. (2023). Refleksi Diri Dalam Penciptaan Karya Seni Rupa Mixed Media Dua Dimensi. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 4(1), 81–101. <http://ejournalunesa.ac.id/index.php/sakala>
- Huda, F. M. (2024). *Skripsi FAHMI MIFTAHUL HUDA 17 0104 0012*.
- Maharini, M. T., & Sari, A. (2024). Meningkatkan Minat dan Kemampuan Menulis Teks Narasi Bahasa Inggris dengan Menggunakan Ilustrasi Gambar. *Lentera Pengabdian*, 2(01), 62–73. <https://doi.org/10.59422/lp.v2i01.279>
- Muhamad Irgi Abdillah Az-zarkasyi, Mawar Dwi Aprillia Firdaus, Indah Fadilah Pelupessy, & Mahmudah Fitriyah. (2024). Analisis Dampak Tahap Perkembangan Membaca pada Anak dan Remaja. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 78–91. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2085>
- Pratiwi, S. E., & Candrasari, M. C. W. (2022). Bergambar Sebagai Media Implementasi Nilai Karakter Anak Usia 7-9 Tahun. *Qualia*, 1(1), 88–92.
- Rahmayanti, K., Lestari, S., Nursadrina, C., Minanggi, S., & Fajriati, R. (2024). PENTINGNYA MEMAHAMI MINAT DAN BAKAT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA Significance of Comprehending Talent and Interest in Boosting Learning

- Motivation Among Adolescents. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pendidikan)*, 6(1), 25–29.
- Rohmatullah, N., & Nurpratiwi, N. (2024). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Diri Positif Melalui Pemberdayaan Berbasis Asset Based Community Development Bagi Santri di Pondok Pesantren Darul Ma'arif Bogor. *Rayah Al-Islam*, 8(3), 1513–1523. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i3.1092>
- Safitri, S. (2024). *NARASI VISUAL FABEL HARIMAU SUMATRA : PETUALANGAN ARGAS*.
- Sari, A. M., Kamila, M., Sawaluddin, S., & Yarni, L. (2023). Bakat dan Minat. *Koloni*, 2(4), 227–238. <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i4.569>
- Sekar Budiati1\*, Suhendri 2, R. A. (2023). JUBIKOPS : Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi HUBUNGAN ANTARA EFIKASI DIRI DENGAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(September), 83–95.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Pada. *Jurnal ONLINE DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 10(Vol. 10 No. 2 (2022)), 79–96. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/5378/3013>
- Sugiyono. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Alfabeta, Bandung.
- Theofillius Baratova Axellino Kristanto, & Aishya Putri, A. (2021). Pengembangan Masyarakat berbasis Aset sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat melalui Sektor Wisata Kebugaran di Indonesia. *Journal of Social Development Studies*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.22146/jsds.2272>
- Ulrich, D. (2008). The talent trifecta. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*, 22(2), 7–12. <https://doi.org/10.1108/dlo.2008.08122bad.003>
- Warna, M., & Karja, W. (2021). *P R O S I D I N G BALI-DWIPANTARA WASKITA (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara)*. 110–116. <https://en.wikipedia.org/>
- Wulandari, D., Husna, I., Hasnan, H., Sukma, M. A., & Alfiana, S. (2024). Kecenderungan Gaya Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tahun 2015-2021. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 10–34. <https://doi.org/10.37505/aksa.v8i1.179>
- Zuhriyah, Suukarman, Rohmatin, & Noor. (2024). Asset Based Thinking Dalam Formulasi Visi Misi Satuan Pendidikan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 231–242.
- Octaviani, A. W., (2022). Narasi Visual pada Game Edukasi Berjenis Aksi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 12-23. <https://doi.org/https://doi.org/10.57103/.v1i1.71>.