

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MEMBANGUN RESILIENSI INDIVIDU TANPA PERAN AYAH USIA 18 SAMPAI 25 TAHUN

Theresa Ika Ruthsania¹ Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Universitas Negeri Surabaya

¹email: theresaikaruthsania@gmail.com

Received:
14-05-2026
Reviewed:
21-05-2026
Accepted:
28-05-2026

ABSTRAK: Fenomena *fatherless* di Indonesia menunjukkan meningkatnya individu yang tumbuh tanpa peran ayah yang berdampak pada perkembangan emosional, kepercayaan diri, serta kemampuan membangun hubungan interpersonal, khususnya pada individu usia dewasa awal (18-25 tahun). Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaktif sebagai media untuk membangun resiliensi pada individu tanpa peran ayah. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi media sosial dan studi literatur. Hasil perancangan berupa buku interaktif yang menggabungkan unsur narasi, visual, dan elemen interaktif. Buku ini di uji coba kepada 55 responden yang sesuai dengan target audiens. Hasil coba menunjukkan bahwa buku interaktif memperoleh kelayakan sangat baik (sangat layak) dan dinilai efektif sebagai media pendukung proses *self-healing*.

Kata Kunci: *fatherless*, resiliensi, buku interaktif, *self-healing*.

ABSTRACT: The *fatherless* phenomenon in Indonesia shows an increasing number of individuals growing up without a father figure, which affects emotional development, self-confidence, and the ability to build interpersonal relationships, particularly in early adulthood (ages 18–25). This study aims to design an interactive book as a medium to build resilience in individuals without a father figure. The method used is *Design Thinking*, which includes the stages of *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*, with data collection techniques

consisting of social media observation and literature study. The result of this research is an interactive book that combines narrative, visual, and interactive elements. The book was tested on 55 respondents who matched the target audience. The results show that the interactive book achieved a very high feasibility level (highly feasible) and is considered effective as a supporting medium for the self-healing process.

Keywords: *fatherless, resilience, interactive book, self-healing.*

PENDAHULUAN

Kehadiran sosok ayah memiliki peran penting dalam perkembangan emosional, sosial, dan psikologis seorang anak. Namun, fenomena kehilangan peran ayah atau *fatherless* masih banyak ditemukan di Indonesia. Berdasarkan data UNICEF tahun 2021, sekitar 20,9% individu di Indonesia tumbuh tanpa kehadiran sosok ayah. Kondisi ini dapat mempengaruhi perkembangan individu, teritara dalam membangun rasa percaya diri, hubungan sosial, serta kemampuan menghadapi masalah kehidupan. Fenomena tersebut diperkuat dengan data BPS tahun 2021 yang menyebutkan bahwa hanya 37,17% anak usia 0-5 tahun yang dirawat oleh ayah dan ibu kandung secara bersamaan. Situasi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perceraian, kematian, migrasi pekerjaan, hingga budaya patriarki yang menyebabkan pengasuhan anak lebih banyak dibebankan ibu.

Fenomena *fatherless* memberikan dampak yang cukup besar terhadap perkembangan individu, khususnya pada usia dewasa awal atau *emerging adulthood* dengan rentang usia 18-25 tahun (Santrock & W, 2018). Pada fase ini individu sedang berada dalam proses pencarian identitas diri, membangun hubungan interpersonal, menentukan arah karir, hingga menghadapi tekanan sosial dan ketidakpastiaan masa depan. Individu tanpa peran ayah cenderung lebih rentan mengalami kecemasan, rendah diri, kesulitan membangun hubungan sosial, hingga gangguan emosional dan psikologis (Sallata & Huwae, 2023). Kondisi tersebut semakin berat ketika individu memasuki fase *quarter-life crisis*, yaitu fase kebingungan dan tekanan terhadap masa depan yang umum terjadi pada usia dewasa awal. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu individu tanpa peran ayah untuk memahami emosinya, membangun sudut pandang positif, serta meningkatkan kemampuan menghadapi tantangan hidup melalui pengembangan resiliensi.

Penelitian mengenai buku ilustrasi dan buku interaktif sebelumnya menunjukkan bahwa media visual interaktif mampu membantu audiens memahami pesan secara lebih emosional dan mendalam. Penelitian (Puspita, 2024) mengenai “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif sebagai Media Katarsis untuk Komunitas Bipolar Care Indonesia” menunjukkan bahwa buku ilustrasi interaktif dapat menjadi media emosional dan edukasi bagi penyintas bipolar. Selain itu, penelitian (Rahmi Mutmainnah, 2025) mengenai “Perancangan Buku Interaktif untuk Membantu Healthy Sleep Habits Pada Anak Usia 8-12 Tahun” menunjukkan bahwa buku interaktif efektif meningkatkan keterlibatan pembaca melalui kombinasi visual, narasi, dan aktiviras interaktif. Penelitian lain oleh (Shafa Khairunnisa Az Zahra, 2025) tentang “Pengaruh Resiliensi terhadap Kualitas Hidup pada Mahasiswa Fatherless” menunjukkan bahwa resiliensi memiliki pengaruh positif terhadap kualitas hidup mahasiswa yang mengalami *fatherless*. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media buku

interaktif memiliki potensi sebagai sarana penyampaian pesan emosional dan penguatan psikologis bagi individu.

Meskipun demikian, masih sedikit media visual interaktif yang secara khusus dirancang untuk membantu individu *fatherless* usia dewasa awal dalam membangun resiliensi. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada kajian psikologis atau edukasi umum, sehingga belum banyak menghadirkan media pendamping emosional yang komunikatif, reflektif, dan dekat dengan pengalaman target audiens. Padahal, individu pada fase dewasa awal membutuhkan media yang mampu memberikan ruang refleksi diri, validasi emosi, dan dorongan untuk bangkit dari pengalaman kehilangan figur ayah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan buku interaktif untuk membangun resiliensi individu tanpa peran ayah usia 18 sampai 25 tahun. Perancangan buku ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* dengan tahapan *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Buku dirancang menggunakan narasi yang relevan dengan pengalaman individu *fatherless*, dipadukan dengan ilustrasi visual dan elemen interaktif seperti menulis jurnal, menempel, menggambar, *pop-up*, dan *pull tabs* agar pembaca dapat terlibat secara aktif dan emosional selama proses membaca. Melalui perancangan ini diharapkan buku interaktif dapat menjadi media refleksi, penguatan emosional, dan sarana membangun resiliensi bagi individu tanpa peran ayah pada usia dewasa awal.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dalam proses pembuatan buku interaktif untuk membangun resiliensi individu tanpa peran ayah usia 18-25 tahun. Metode ini dipilih karena berfokus pada pemahaman kebutuhan audiens serta proses pencarian solusi kreatif yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Tahapan dalam metode *Design Thinking* terdiri dari *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

Pada tahap *Empathize*, dilakukan pengumpulan data melalui observasi media sosial seperti *TikTok, Instagram, X, dan Youtube* untuk memahami pengalaman emosional individu *fatherless*. Selain itu, dilakukan studi literatur melalui jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *fatherless*, resiliensi, buku interaktif, dan perkembangan dewasa awal. Tahap selanjutnya yaitu *Define*, dimana data yang telah diperoleh dianalisis untuk menemukan permasalahan utama dan kebutuhan target audiens. Setelah itu, pada tahap *Ideate*, dilakukan pengembangan ide kreatif berupa konsep, visual, narasi, ilustrasi, serta elemen interaktif buku seperti menulis jurnal, menempel, menggambar, *pop-up*, dan *pull tabs*.

Tahap berikutnya adalah *Prototype*, yaitu proses visualisasi dan pembuatan buku interaktif mulai dari sketsa, layout, ilustrasi, hingga percetakan prototype buku. Setelah *prototype* selesai, dilakukan tahap *Test* dengan uji coba kepada responden usia 18-25 tahun untuk memperoleh penilaian, evaluasi, dan masukan terhadap aspek visual, narasi, interaktivitas, serta efektivitas buku dalam membantu resiliensi pembaca.

Sasaran penelitian ini adalah individu usia dewasa awal 18-25 tahun, khususnya individu yang tumbuh tanpa peran ayah atau *fatherless* di Indonesia. Penelitian berfokus pada pengalaman emosional, kebutuhan psikologis, dan kemampuan resiliensi individu dalam menghadapi tantangan hidup pada fase dewasa awal. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dengan proses reduksi data untuk memilih dan memfokuskan informasi yang relevan dengan topik penelitian. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menuntukan konsep visual, narasi, dan strategi komunikasi pada perancangan buku interaktif.

KERANGKA TEORETIK

Kerangka teoritik dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk memahami fenomena *fatherless*, perkembangan individu dewasa awal, resiliensi, serta perancangan buku interaktif sebagai media komunikasi visual. Teori-teori yang digunakan saling berkaitan untuk mendukung proses perancangan buku interaktif yang mampu membaantu individu tanpa peran ayah dalam membangun resiliensi.

1) Perkembangan Dewasa Awal (*Emerging Adulthood*)

Teori perkembangan dewasa awal menjelaskan bahwa usia 18-25 tahun merupakan fase transisi dari remaja menuju dewasa. Pada fase ini individu sedang mengalami proses pencarian identitas diri, membangun hubungan interpersonal, menentukan arah karir, dan menghadapi tekanan sosial maupun masa depan (Huwae, 2023).. Menurut Arnett, fase ini memiliki karakteristik berupa eksplorasi identitas, ketidakstabilan, fokus pada diri sendiri, perasaan transisi, dan optimisme terhadap masa depan. Namun, pada tahap ini individu juga rentan mengalami *quarter-life crisis* yang memicu kecemasan dan kebingungan hidup.

2) *Fatherless*

Fatherless merupakan kondisi ketika individu tumbuh tanpa kehadiran atau keterlibatan figur ayah dalam pengasuhan. Fenomena ini dapat disebabkan oleh perceraian, kematian, pekerjaan, maupun kurangnya keterlibatan ayah dalam keluarga. Kehilangan peran ayah dapat memberikan dampak emosional, sosial, dan psikologis pada individu, seperti rendah diri, kesulitan membangun hubungan interpersonal, kecemasan, hingga kehilangan arah hidup (Amato, 2000). Pada usia dewasa awal, kondisi *fatherless* dapat mempengaruhi proses pembentukan identitas dan kemampuan individu dalam menghadapi tekanan hidup.

3) Resiliensi

Resiliensi merupakan kemampuan individu untuk bertahan, bangkit, beradaptasi ketika menghadapi kesulitan atau pengalaman hidup yang menekan. Menurut Reivivh dan (Reivich, K, & Shatte, 2002), resiliensi membantu individu tetap berkembang meskipun berada dalam kondisi sulit. Sementara itu, (Masten, 2001) menjelaskan bahwa resiliensi merupakan proses adaptasi positif saat individu menghadapi tekanan atau trauma. Dalam penelitian ini, resiliensi menjadi fokus utama yang ingin dibangun melalui media buku interaktif agar individu *fatherless* mampu memahami dirinya, mengelola emosi, dan menghadapi tantangan hidup secara lebih positif.

4) *Visual Literacy*

Visual Literacy atau literasi visual adalah kemampuan memahami dan memaknai pesan melalui elemen visual seperti ilustrasi, warna, bentuk, dan tata letak. Dalam buku interaktif, visual memiliki peran penting dalam membantu pembaca memahami emosi dan pesan yang disampaikan (Braden, 1989). Penggunaan ilustrasi dan visual yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan emosional pembaca terhadap isi cerita.

5) Narasi

Narasi merupakan bentuk penyampaian cerita yang digunakan untuk menggambarkan pengalaman dan peristiwa secara runtut. Dalam konteks penelitian ini, narasi digunakan untuk menyampaikan pengalaman emosional individu *fatherless* agar pembaca dapat merasa lebih dekat dan terhubung dengan cerita yang disajikan. Narasi

juga membantu pembaca memahami pengalaman hidup dan menemukan makna dari permasalahan yang dihadapi (Bamberg, 2004).

6) **Buku Interaktif**

Buku interaktif adalah media buku yang melibatkan pembaca untuk berinteraktif secara langsung melalui elemen tertentu seperti, *Pop-Up, flaps, pull tabs*, dan *vollvelles* Rubin (2010). Buku interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman emosional dan keterlibatan aktif pembaca. Dalam penelitian ini, buku interaktif digunakan sebagai media refleksi diri dan penguatan emosional bagi individu tanpa peran ayah.

7) **Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi Visual (DKV) digunakan sebagai pendekatan visual dalam menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Unsur-unsur visual seperti warna, ilustrasi, tipografi, layout, dan bentuk, digunakan untuk membangun suasana emosional dan memperkuat pesan dalam buku interaktif. Pendekatan DKV membantu buku menjadi lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh target usia dewasa awal (Ware, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perancangan buku interaktif, penulis menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan untuk memahami permasalahan, menentukan solusi, serta merancang media yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Metode ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Berikut merupakan penjelasan dari setiap tahapan yang telah dilakukan dalam proses perancangan.

1. *Empathize*

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan melalui observasi tidak langsung pada berbagai platform media sosial seperti TikTok, Instagram, X(Twitter), dan Youtube, serta melalui studi literatur dari jurnal ilmiah, artikel, dan buku yang relevan dengan topik *fatherless* dan buku interaktif. Observasi media sosial dilakukan dengan memperhatikan unggahan, komentar, cerita pengalaman pribadi, hingga bentuk ekspresi emosional individu yang membahas pengalaman kehilangan figur ayah.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan banyak individu *fatherless* mengalami kesulitan dalam mengelola emosi dan membangun hubungan interpersonal. Banyak dari mereka mengungkapkan perasaan kesepian, kecewa, merasa kurang dihargai, hingga kesulitan mempercayai orang lain. Selain itu, beberapa individu juga menunjukkan kecemasan terhadap masa depan, terutama saat memasuki fase dewasa awal yang penuh tekanan dan tuntutan sosial. Kondisi tersebut diperparah dengan adanya *quarter-life crisis*, dimana individu mulai mempertanyakan arah hidup, pencapaian diri, dan hubungan sosialnya. Banyak unggahan di media sosial memperlihatkan bahwa individu *fatherless* sering merasa harus menghadapi permasalahan hidup sendirian tanpa dukungan emosional yang cukup.

Hasil studi literatur juga menunjukkan bahwa kehilangan peran ayah dapat memberikan dampak emosional, sosial, dan psikologis pada perkembangan individu. Individu tanpa figur ayah cenderung lebih rentan mengalami kecemasan, rendah diri, kesulitan membangun identitas diri, serta kurangnya rasa aman dalam menjalani kehidupan sosial. Namun demikian, beberapa penelitian menjelaskan bahwa individu tetap dapat berkembang secara positif apabila memiliki kemampuan resiliensi yang

baik. Oleh karena itu, pada tahap *empathize* ditemukan bahwa target audiens membutuhkan media yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mampu menjadi ruang refleksi emosional, memberikan rasa dipahami, serta membantu mereka membangun resiliensi dalam menghadapi pengalaman hidup yang sulit.

2. *Define*

Pada tahap ini dilakukan reduksi dan pengelompokan data untuk menemukan inti permasalahan yang paling relevan dengan penelitian. Data hasil observasi media sosial dan studi literatur dianalisis untuk memahami hubungan antara fenomena *fatherless*, kondisi emosional individu dewasa awal, serta kebutuhan media yang sesuai bagi target audiens. Dari hasil analisis ditemukan bahwa individu usia 18-25 tahun yang tumbuh tanpa peran ayah mengalami tantangan emosional yang cukup kompleks, seperti rasa kesepian, *overthinking*, kurang percaya diri, kesulitan mengeskpresikan perasaan, hingga kecemasan terhadap masa depan.

Selain itu, ditemukan bahwa sebagian besar individu *fatherless* membutuhkan validasi emosional dan ruang untuk memahami pengalaman hidup mereka. Banyak individu merasa pengalaman kehilangan figur ayah jarang dibahas secara terbuka dan sering dianggap sebagai masalah pribadi yang harus dipendam sendiri. Hal tersebut membuat individu kesulitan menemukan media yang mampu merepresentasikan pengalaman emosional mereka secara relevan dan nyaman. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memfokuskan permasalahan pada kurangnya media visual interaktif yang dapat membantu individu *fatherless* usia dewasa awal dalam membangun resiliensi dan memahami emosinya secara lebih positif.

Dari hasil analisis tersebut kemudian dirumuskan solusi berupa perancangan buku interaktif yang menggabungkan ilustrasi, narasi emosional, dan elemen interaktif sebagai media refleksi buku. Buku dirancang agar pembaca tidak hanya membaca cerita, tetapi juga ikut terlibat secara emosional melalui aktivitas interaktif yang terdapat di dalam buku. Pendekatan visual dan narasi dipilih karena dianggap lebih mampu menyampaikan pesan emosional secara dekat dan personal kepada target audiens. Dengan demikian, tahap *define* menghasilkan konsep dasar perancangan buku interaktif sebagai media pendukung emosional dan pembangunan resiliensi bagi individu tanpa peran ayah usia 18-25 tahun.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan ide kreatif untuk buku interaktif. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* konsep visual, penentuan gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan mekanisme interaktif buku.

Konsep visual yang digunakan adalah ilustrasi sketsa dengan layouting minimalist dengan warna gelap gradasi cerah untuk menciptakan suasana emosional. Narasi dalam buku menggunakan bahasa puitis-refleksi yang sederhana dengan kalimat yang digunakan cenderung singkat, seperti potongan narasi atau quotes, sehingga terasa lebih personal dan mudah dipahami oleh pembaca.

Buku juga menggunakan beberapa elemen interaktif seperti, menulis jurnal, menggambar, menempel, *pop-up*, dan *flaps*. Elemen tersebut digunakan agar pembaca dapat berinteraksi langsung dengan isi buku dan merasakan pengalaman membaca yang lebih personal.

Konsep Visual Buku

a. Warna



Gambar 1. Tone Warna (Sumber : Ruthsania, 2026)

Tone warna yang digunakan adalah tone warna gelap dan tone warna cerah. Dimana tone warna gelap memvisualisasikan rasa kehilangan, kesedihan, dan perasaan berat yang dirasakan oleh pembaca dalam menghadapi permasalahannya, sedangkan untuk tone warna cerah memvisualisasikan dimana pembaca memiliki harapan, refleksi positif, perasaan untuk bangkit atau resiliensi, dan keberanian untuk keluar dari keterpurukan.

b. Tipografi

Author Handwriting

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRST
UVWXYZ
abcdefghijklmnop
klmnopqrst
vwxyz
0123456789

Handwriting

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRST
UVWXYZ
abcdefghijklmnop
klmnopqrst
vwxyz
0123456789

Gambar 2. Tipografi (Sumber : Ruthsania, 2026)

Gaya tipografi yang digunakan adalah gaya tulisan tangan atau *handwriting*. Dimana gaya tipografi ini digunakan untuk memperkuat kesan personal, seolah-olah pembaca sedang membaca catatan atau surat pribadi, bukan buku formal. Hal ini mendukung suasana emosional yang lebih intim dan hangat, terutama dalam menyampaikan pesan.

c. Ilustrasi



Gambar 3. Ilustrasi (Sumber : Ruthsania, 2026)

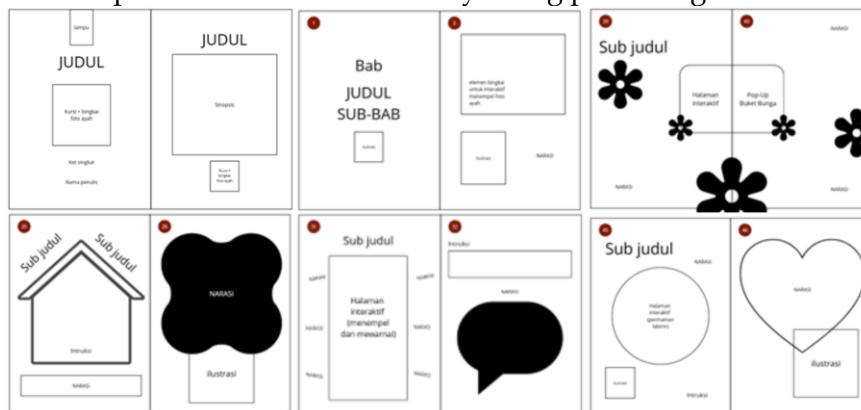
Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi sketsa. Figur anak perempuan dan anak laki-laki sebagai representasi dari *Inner Child*, yaitu sisi diri yang menyimpan pengalaman emosional masa kecil, khususnya terkait kehilangan atau ketiadaan peran ayah. Dalam konteks bahasa visual, karakter anak dirancang dengan pendekatan stilasi bentuk, proporsi yang cenderung imut, serta garis lembut untuk menciptakan kesan rentan, polos, dan jujur secara emosional. Adapun elemen pendukung sebagai representasi suasana rumah dan memori yang berkaitan dengan kehadiran maupun ketidakhadiran sosok ayah.

4. *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan proses visualisasi dan pembuatan buku interaktif dengan beberapa proses sebagai berikut.

a. *Thumbnail*

Berikut beberapa hasil *thumbnail* sketsa layouting perancangan buku interaktif.



Gambar 4. Thumbnail (Sumber : Ruthsania, 2026)

b. *Tight Tissue*

Berikut beberapa hasil *tight tissue* perancangan buku interaktif yang terdiri dari cover buku dan isi buku.



Gambar 5. Tissue Tissue (Sumber : Ruthsania, 2026)

c. Hasil Produk

Berikut adalah hasil produk yang telah melewati proses cetak. Hasil produk terbagi menjadi 2 yaitu hasil produk media utama dan media pendukung.

Media Utama



Gambar 6. Buku Interaktif (Sumber : Ruthsania, 2026)

Media Pendukung



Gambar 7. Packaging (Sumber : Ruthsania, 2026)



Gambar 8. Pouch Belacu (Sumber : Ruthsania, 2026)



Gambar 9. Sticker Interaktif (Sumber : Ruthsania, 2026)



Gambar 10. Acrylic Paint Maker (Sumber : Ruthsania, 2026)



Gambar 11. Merchandise (Sumber : Ruthsania, 2026)



Gambar 12. Kartu Refleksi (Sumber : Ruthsania, 2026)

d. Validasi Produk

Validasi produk digunakan untuk mengetahui kelayakan buku interaktif. Setelah skor dikumpulkan dari hasil penilaian validator, berikutnya nilai rata-rata akan dihitung untuk menentukan tingkat kelayakan produk dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Validasi

Presentase(%)	Kriteria
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, buku interaktif untuk membangun resiliensi individu tanpa peran ayah usia 18-25 tahun memperoleh hasil yang sangat baik dari validator materi maupun validator media. Hasil validasi materi memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak karena isi materi, narasi, serta pesan resiliensi dalam buku dinilai sesuai dengan tujuan perancangan dan relevan dengan pengalaman individu *fatherless*. Sementara itu, hasil validasi media memperoleh presentase 90% dengan kategori sangat layak karena aspek visual, ilustrasi, layout, tipografi, dan elemen interaktif dinilai menarik serta mampu mendukung penyampaian pesan emosional dalam buku.

5. Test

Testing atau uji coba buku dilakukan secara online dan tatap muka. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan kepada 55 responden termasuk dalam 13 responden tatap muka usia 18-25 tahun memperoleh respon positif dari para responden. Uji coba buku dilakukan untuk mengetahui efektivitas buku sebagai media komunikasi visual sekaligus media pendukung emosional bagi individu *fatherless*. Sebagian besar responden menyatakan bahwa isi buku relevan dengan pengalaman dan perasaan yang mereka alami sehingga pembaca merasa lebih dipahami dan lebih mudah melakukan refleksi diri setelah membaca buku. Berikut adalah aspek-aspek yang menjadi kategori uji coba buku.

a. Aspek Visual

Pada aspek ini, responden menilai ilustrasi, pemilihan warna, layouting, dan tipografi dalam buku sudah menarik dan nyaman dilihat. Visual buku dinilai mampu mendukung suasana emosional cerita serta membantu pembaca memahami pesan yang disampaikan dengan baik.

b. Aspek Interaktivitas

Responden menilai elemen intraktif dan aktivitas refleksi dalam buku membuat pengalaman membaca menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Interaktivitas tersebut juga membantu pembaca lebih terlibat secara emosional dengan isi cerita dan pesan yang disampaikan.

c. Aspek Narasi dan Kata Pembangun Resiliensi

Responden menyatakan bahwa bahasa dan narasi dalam buku terasa relatable, emosional, dan mudah dipahami. Narasi dianggap mampu menggambarkan pengalaman individu *fatherless* dengan cukup dekat sehingga pembaca merasa memiliki keterikatan emosional dengan isi buku. Selain itu, kata-kata penguatan dan pesan motivasi dalam buku dinilai mampu memberikan dukungan emosional bagi pembaca.

d. Aspek Efektivitas Resiliensi

Berdasarkan hasil uji coba, sebagian besar responden merasa buku membantu mereka mengenali emosi, memahami pengalaman hidup, dan memberikan dorongan untuk bangkit dari pengalaman yang sulit. Buku dinilai dapat menjadi media refleksi diri dan media pendukung emosional bagi individu tanpa peran ayah pada usia dewasa awal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, buku interaktif untuk membangun resiliensi individu tanpa peran ayah usia 18–25 tahun berhasil dirancang sebagai media komunikasi visual yang mampu membantu pembaca memahami emosi, melakukan refleksi diri, dan membangun resiliensi secara positif. Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dengan tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* sehingga menghasilkan buku dengan ilustrasi, narasi emosional, dan elemen interaktif yang relevan dengan pengalaman individu *fatherless*. Hasil validasi materi dan media menunjukkan kategori sangat layak, serta hasil uji coba kepada 55 responden menunjukkan respon positif dari aspek visual, interaktivitas, narasi, dan efektivitas resiliensi.

Melalui penelitian ini diharapkan buku interaktif dapat menjadi media pendukung emosional dan media refleksi diri bagi individu tanpa peran ayah usia dewasa awal. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti maupun desainer lain dalam mengembangkan media visual yang membahas isu kesehatan mental dan pengalaman emosional. Untuk pengembangan selanjutnya, media buku interaktif dapat dikembangkan dalam bentuk digital atau media interaktif lainnya agar lebih mudah diakses dan memiliki jangkauan yang lebih luas.

REFERENSI

- Amato, P. R. (2000). The Consequences of Divorce for Adults and Children. *Journal of Marriage and Family*, 62.
- Arnett. (n.d.). *Emerging Adulthood: The Winding Road from the Late Teens Through the Twenties*.
- Bamberg, M. (2004). *Narrative Analysis: An Introduction*. In *Narrative Analysis: Studying the Development of Individuals in Society*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Braden, R. A. (1989). Visual Literacy: A Spectrum of Visual Learning. *Journal of Visual Literacy*, 5-12.
- Dasalinda, D., & Karneli, Y. (2021). Hubungan Fatherless Dengan Penyesuaian Sosial Remaja: Implementasi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Counsnesia: Indonesian Journal of Guidance and Counseling* 2, 2, 98–105.
doi:<https://doi.org/10.36728/cijgc.v2i02.1461>
- Fajarrini, A., & Umam, A. N. (2023, 5 22). Dampak Fatherless Terhadap Karakter Anak Dalam Pandangan Islam. *ABATA*, 3(1), 20-28. doi:<https://doi.org/10.32665/abata.v3i1.1425>

- Huwae, J. M. (2023). “Resiliensi dan Quarter Life-Crisis pada Mahasiswa Tingkat Akhir.” . *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 2, 2103–2124.
- Huwae, J. M. (2023). Resiliensi dan Quarter Life-Crisis pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 2, no. 5.
- Israpil, I. (2017). Budaya Patriarki dan Kekerasan Terhadap Perempuan (Sejarah dan Perkembangannya). *Jurnal Khazanah Keagamaan*, 5(2), 141–150.
doi:<https://doi.org/10.31969/pusaka.v5i2.176>
- Masten, A. S. (2001). Ordinary Magic: Resilience Processes in Development. . *American Psychologist*, 56.
- McLanahan, S. &. (1994). Growing Up with a Single Parent: What Hurts, What Helps. *Cambridge, MA: Harvard University Press*.
- Miller, D. (2009). The Book Whisperer: Awakening the Inner Reader in Every Child. *San Francisco: Jossey-Bass*.
- Mutmainnah, R., & Setiawati, T. (2025). Perancangan Buku Interaktif Untuk Membantu Healthy Sleep Habits Pada Anak. 6(1). Retrieved from <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP>
- Nurmalasari, F., Fitrayani, N., Paramitha, W. D., & Azzahra, F. (2024). Dampak Ketiadaan Peran Ayah (Fatherless) terhadap Pencapaian Akademik Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Psikologi* 1, 4, 14. doi:<https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2567>
- Puspita, K. (2024). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KATARSIS UNTUK KOMUNITAS BIPOLAR CARE INDONESIA . <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/> , 96-112.
- Rahmi Mutmainnah, T. S. (2025). Perancangan Buku Interaktif Untuk Membantu Healthy Sleep Habits Pada Anak . <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP>.
- Reivich, K, & Shatte. (2002). The Resilience Factor: 7 Keys to Finding Your Inner Strength and Overcoming Life’s Hurdles. *Three Rivers Press*.
- Rubin, E. G. (2010). *Paper Engineering Fold, Pull, Pop & Turn*. Washington, DC: www.sil.si.edu.
- Sallata, J. M., & Huwae, A. (2023). Resiliensi dan Quarter Life-Crisis pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 2, 5, 2103–2124.
- Santrock, & W, J. (2018). Life-Span Development. *New York: McGraw-Hill Education*.
- Shafa Khairunnisa Az Zahra, L. P. (2025). Pengaruh Resiliensi Terhadap Kualitas . <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/nuansa/index> .
- Sinaga, A. C., & Kusumandyoko, T. C. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI ENERGI ALTERNATIF BIOENERGI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 5(1), 118–132. Retrieved from <http://journal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sundari, A. R., & Herdajani, F. (2013). Dampak Fatherlessness terhadap Perkembangan Psikologis Anak. 1689–1699.

Tunjungwangi, G. C., Masnuna, & Setiawan, B. (2025). Perancangan Desain Karakter Pada Buku Cerita Interaktif. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, 09(02).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Ware, C. (2013). *Information Visualization: Perception for Design*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

Yogman, & M, E. (2022). Engaged Fatherhood for Men, Families, and Gender Equality Healthcare, Social Policy, and Work Perspective. Retrieved from <http://www.springer.com/series/1505>