

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Usia dewasa muda didefinisikan sebagai masa transisi dari masa remaja ke masa dewasa. Menurut WHO usia dewasa berawal dari 18-40 tahun, sementara menurut Prof Koesoemanto usia dewasa muda atau dewasa awal dimulai dari 20-25 tahun. Usia awal dewasa ditandai dengan masa perubahan ketergantungan ke masa mandiri, baik dari segi ekonomi, pandangan tentang masa yang akan datang, dan kebebasan berpendapat serta pilihan untuk menentukan diri sendiri. Menurut seorang ahli psikologi perkembangan, Santrock (1999), orang dewasa termasuk masa peralihan, baik peralihan secara fisik (*physically transition*) peralihan secara intelektual (*cognitive transition*), serta peralihan peran sosial (*social role transition*). Usia dewasa juga termasuk usia yang rentan terkena stress karena banyak tekanan, menurut psikolog Tara de Thouars usia dewasa adalah usia yang produktivitasnya tinggi, banyak target yang ingin dicapai, hingga urusan keluarga di masa-masa awal pernikahan, sehingga mereka yang berada di rentang usia ini perlu lebih mengeksplorasi hidupnya.

Menurut *The Guardian* yang dikutip dari *Forbes*, 85% milenial (tahun kelahiran 1980-2000) mengalami hal serupa di usia 20-30 tahun. Mereka mulai menanyakan tentang diri mereka, menanyakan tentang “apa yang sebenarnya dicari dalam kehidupan ini?” Mulai sering kecewa pada diri sendiri dan sebagainya. *Quarter Life Crisis* atau Krisis Seperempat Abad terjadi ketika seseorang memasuki usia dewasa 25-33 tahun. Orang yang memasuki fase ini sering kali merasa banyak tekanan dan stress dikarenakan keraguan dalam menjalani sebuah komitmen di berbagai bidang yang sedang dijalani, contohnya bidang pekerjaan, asmara, dan juga pendidikan. Orang yang mengalami krisis tersebut merasa tidak yakin dengan komitmen seperti yang mereka inginkan yang belum tentu berhasil dalam jangka waktu panjang. Mereka mempunyai keinginan untuk pergi

meninggalkan komitmen tersebut tapi di satu sisi merasa khawatir dengan meninggalkan komitmen yang sedang dijalani tersebut merasa gagal sebagai orang dewasa dan di dalam prosesnya menyakiti orang lain.

Orang-orang yang mengalami *quarter life crisis* juga mulai mempertanyakan perannya di dalam masyarakat sebagai apa dan bagaimana, diikuti perasaan ketakutan, kesedihan dan kekhawatiran karena ketidakjelasan tentang diri sendiri di masa yang akan datang. Pada fase ini orang yang mengalami krisis juga akan mengalami krisis identitas (*identity crisis*), mempertanyakan nilai diri sendiri (*value*) dan kepercayaan terhadap kehidupannya dan juga kepada masyarakat. (Robinson, 2015;6). Mempertanyakan nilai keyakinan yang dianut juga merupakan salah satu hal yang akan dialami dari seorang individu ketika mengalami krisis tersebut. Selain dari faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang mempengaruhi krisis tersebut diantaranya tekanan dari keluarga dan juga masyarakat terhadap seorang individu dalam menjalani kehidupan di usia dewasanya. Krisis ini juga bisa mengarah ke depresi dan gangguan psikis lainnya. (Robbins dan Wilner, 2001; Olsen-Madsen, 2007, dalam Black, 2010).

Informasi mengenai *quarter life crisis* sudah ada dengan bentuk buku, namun masyarakat secara umum maupun anak muda yang mempunyai minat terhadap membaca buku masih tidak mengetahui masalah tersebut. Zine diambil dari kata *magazine* atau jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia berarti majalah, tetapi zine bukan berarti majalah. Zine yang sifatnya tidak komersil dan juga independen atau menggunakan asas *DIY* menjadikan zine sebagai media yang unik dan juga berbeda dari media cetak pada umumnya. Biaya produksi yang murah dan juga ukuran zine yang tidak mempunyai batasan menjadikan zine sebagai media yang unik. Melihat antusias anak muda terhadap acara Bandung Zine Fest yang berada di Bandung dan juga Presentation yang berada di Jakarta Selatan membuat penulis melihat peluang yang cukup besar untuk memilih zine sebagai media utama penyampaian masalah *quarter life crisis*.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat diidentifikasi masalah yang ada, yaitu:

1. Kurangnya informasi secara lengkap tentang *quarter life crisis* menyebabkan masyarakat pada umumnya khususnya anak muda tidak mengetahui akan pentingnya masalah tersebut.
2. Belum adanya informasi cara mengatasi atau menyikapi masalah *quarter life crisis*.
3. Kurangnya kesadaran dan juga keterbukaan anak muda terhadap masalah *quarter life crisis*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah dapat ditemukan rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang media komunikasi visual masalah *quarter life crisis* untuk kalangan anak muda usia 20-24 yang berprofesi sebagai pelajar dan pekerja di Kota Jakarta?

## **1.4 Ruang Lingkup**

1. Apa

Merancang sebuah visualisasi untuk pengenalan dan penyikapan *quarter life crisis*.

2. Bagian Mana

Perancangan media informasi ini meliputi pembuatan zine ilustrasi yang berisi informasi tentang pengenalan, edukasi, cara menyikapi *quarter life crisis* dan juga pembuatan website

sebagai media pendukung yang berisi tentang diskusi dan berbagi mengenai masalah *quarter life crisis*.

### 3. Kapan

Pengumpulan data sebagai acuan dan perancangan media informasi dan pembelajaran tentang *quarter life crisis* di Kota Jakarta yang berlangsung pada bulan Februari sampai bulan Juli 2019.

### 4. Dimana

Perancangan kali ini akan dilaksanakan di Kota Jakarta sebagai fokus penelitian.

### 5. Siapa

Ditujukan kepada masyarakat di Kota Jakarta khususnya untuk anak muda usia 20 - 24 tahun atau usia dewasa awal baik dengan latar belakang psikologi, maupun masyarakat pada umumnya yang juga tertarik terhadap budaya membaca dan budaya literasi.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan**

Melalui perancangan zine ini bertujuan untuk:

1. Menginformasikan dan meningkatkan kewaspadaan tentang *quarter life crisis* di Kota Jakarta pada kalangan anak muda usia 20 - 24 tahun yang berprofesi sebagai pelajar dan juga pekerja, khususnya yang tertarik kepada budaya membaca atau budaya literasi.

2. Mengetahui jenis rancangan visual yang efektif untuk kalangan anak muda khususnya pelajar dan pekerja di Kota Jakarta.

### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Ada pun manfaat yang diharapkan dari penulisan dan perancangan ini, yaitu:

1. Bagi Masyarakat Umum

Penulisan dan perancangan ini diharapkan memberi informasi pada masyarakat mengenai *quarter life crisis*, serta diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan.

2. Bagi Telkom University

Penulisan dan perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi referensi untuk penulisan serta perancangan selanjutnya bagi mahasiswa Telkom University di masa yang akan datang.

## **1.6 Metode Pengumpulan dan Analisis Data**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini dengan metode gabungan dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif mampu menekankan pada makna, penalaran, definisi atau suatu situasi (dalam konteks tertentu), dan meneliti secara langsung ke penyair dan komunitas, buku. Metode kuantitatif mampu menghadirkan data statistik mengenai kebutuhan target perancangan.

### 1. Studi literatur

Mencari dan mendapatkan informasi dari buku-buku panduan. Bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat, sehingga rumusan masalah dapat terjawab dengan benar.

### 2. Tinjauan referensi

Mencari dari makalah-makalah yang belum dijadikan buku panduan. Tinjauan referensi diperoleh dari media cetak, atau media elektronik (internet).

### 3. Wawancara

Wawancara langsung kepada psikolog, dan komunitas psikologi yang ada di kota Jakarta dengan maksud untuk mengetahui tingkat kesadaran dan pada kalangan anak muda tentang quarter life crisis di kota Bandung.

### 4. Observasi

Observasi langsung terhadap objek yang diteliti.

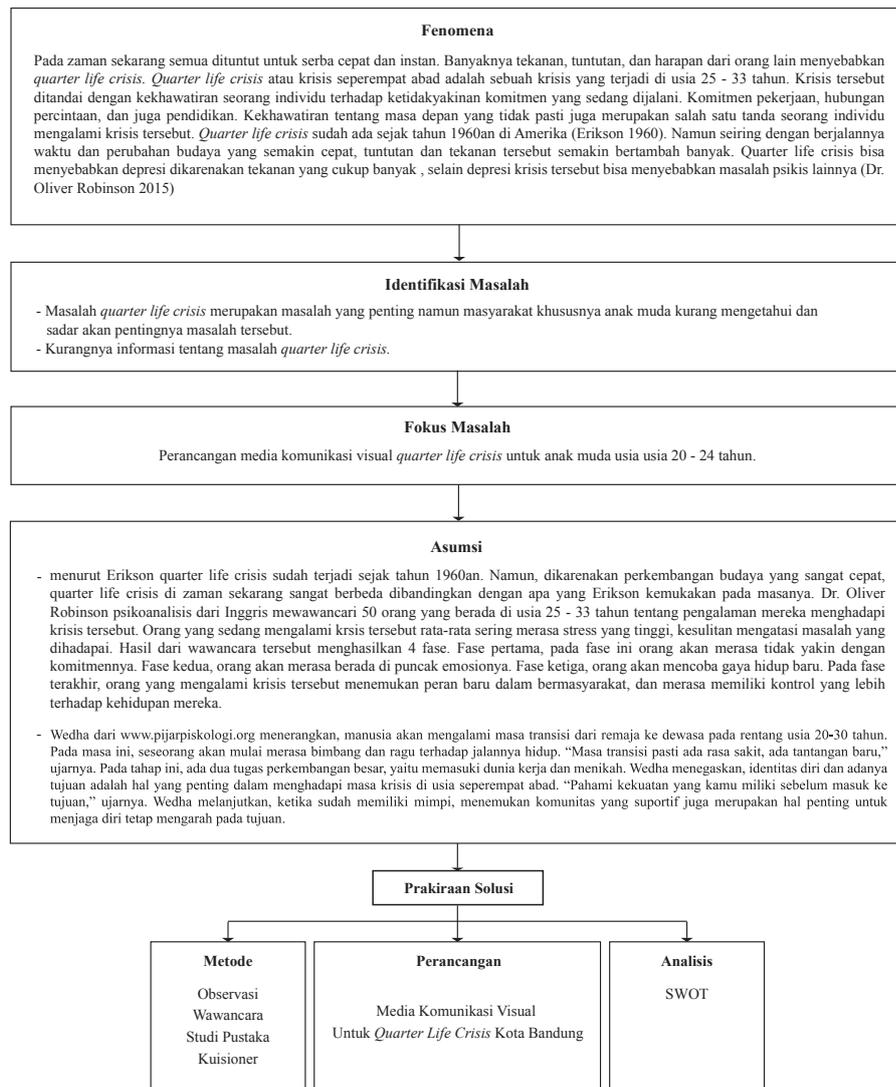
### 5. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada target perancangan, yaitu kalangan anak muda usia 20 – 24 tahun.

## **1.6.2 Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis SWOT. Analisis SWOT bertujuan untuk mengetahui ide besar atau konsep pada perancangan dengan memperhitungkan faktor internal (Strength dan Weakness) serta eksternal (Opportunity dan Threat) sehingga mampu menyajikan keunggulan dan menghindari kelemahan pada produk yang dirancang (Soewardikoen, 2013).

## 1.7 Kerangka Perancangan



## **1.8 Pembabakan**

Pengantar tugas akhir ini secara garis besar dibagi menjadi lima bab, yaitu:

### **BAB I (Pendahuluan)**

Berisi tentang latar belakang masalah yang menjelaskan dan menjabarkan gambaran secara umum terkait masalah yang diangkat, dan juga menjelaskan fokus permasalahan dengan rumusan masalah dan ruang lingkup masalah serta tujuan perancangan pada akhir proyek berikut. Pada bab ini dijelaskan pula metode pengumpulan data yang akan dilakukan dan bagaimana kerangka perancangan yang digunakan sebagai acuan untuk proses penelitian.

### **2. BAB II (Dasar Pemikiran)**

Memaparkan dan menjelaskan teori yang relevan yang dapat digunakan sebagai acuan dan panduan dalam perancangan yang mengacu dari fenomena dan permasalahan yang diambil.

### **3. BAB III (Data dan Analisis Masalah)**

Menguraikan data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang dilakukan. Menjelaskan hasil analisis dari data yang sudah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang sudah dipaparkan secara jelas pada Bab II terhadap strategi perancangan.

### **4. BAB IV (Konsep dan Hasil Perancangan)**

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, konsep konten, dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari

sketsa hingga penerapan visual yang sudah teraplikasi pada media tujuan.

## 5. BAB V (Penutup)

Menjelaskan saran dan masukan pada waktu sidang.