

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Usia dewasa awal merupakan salah satu tahap perkembangan pada manusia setelah masa remaja. Dewasa awal menurut Santrock (2002) adalah individu yang berada pada akhir usia belasan tahun atau awal usia dua puluhan dan berakhir di usia tiga puluhan. Memasuki usia dewasa seseorang akan dihadapkan dengan tuntutan dan tekanan dari lingkungan yang bertambah besar, karena tahap perkembangan dewasa lebih kompleks (Zaini et al., 2021). Di usia dewasa eksplorasi yang dilakukan akan dipenuhi dengan masalah, ketegangan emosional, mengisolasi diri dari kehidupan sosial, mengalami perubahan pada nilai-nilai, dan mulai menyesuaikan diri pada pola kehidupan yang baru (Syifa`ussurur, Hasna, Mustaqim, & Fahmi, 2021). Masa transisi dari masa remaja ke masa dewasa atau yang dikenal dengan istilah *emerging adulthood* ini seringkali terjadi ketidakstabilan dan perubahan yang membuat beberapa individu mengalami krisis emosional seperti keadaan frustrasi, panik, tak berdaya, dan merasa tidak memiliki tujuan hidup. Penyebab yang menimbulkan perasaan-perasaan tersebut dipicu oleh masalah keluarga, hubungan atau relasi interpersonal, masalah keuangan atau finansial, dan permasalahan personal lainnya (Tanner, dkk dalam Balzarie & Nawangsih, 2019). Kondisi tersebut sering disebut dengan *quarter life crisis*. Seseorang yang sedang mengalami *quarter life crisis* cenderung berorientasi mengarahkan diri pada perubahan yang terjadi pada hidupnya dalam mencapai masa depan yang diharapkan (Afandi & Afandi, 2021).

Menurut Robbins dan Wilner (2001) usia dua puluhan menjadi periode paling terkonsentrasi dan tanpa henti mempertanyakan masa depan mereka serta peristiwa di masa lalu ikut membayangi. *Quarter life crisis* yang dialami oleh mahasiswa terutama pada lulusan sarjana atau mahasiswa yang tengah menyelesaikan skripsi (Afnan, Fauzia, & Tanau, 2020). Mahasiswa merasakan kesulitan dalam mengambil keputusan tentang pendidikan, karir, dan pasangan hidup (Aristawati, Meiyuntariningsih, Cahya, & Putri, 2021). Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Black (2010)

mahasiswa menunjukkan respon emosional seperti bimbang, cemas, frustrasi, dan gelisah selama fase *quarter life crisis*. Mahasiswa tingkat akhir sangat rentan mengalami *quarter life crisis* sebab bertepatan dengan kelulusan dan bersiap untuk menghadapi dunia nyata (Keyvi, Supradewi, & Fitriani, 2022). Kehidupan setelah lulus dari perguruan tinggi menjadi kabur karena banyak yang mulai tersesat di antara berbagai kemungkinan perubahan hidup.

Quarter life crisis pada dasarnya merupakan respon seorang individu terhadap ketidakstabilan yang luar biasa, perubahan terus-menerus, pilihan yang tak terhitung jumlahnya dan rentan merasa panik (Robbins & Wilner, 2001). Dalam menanggapi masalah tersebut beberapa orang kemungkinan akan berhenti dari pekerjaannya, mengulur-ulur keputusan karir yang dipilih, jatuh dalam keadaan depresi atau mengalami gangguan kecemasan (Thorspecken, 2005). *Quarter life crisis* ini tidak selamanya memberikan pengalaman yang tidak menyenangkan, seorang individu yang bisa mengatasi krisis ini dapat menjadikannya sebagai pengalaman positif untuk berkembang ke tahap berikutnya (Riyanto & Arini, 2021). Sebagian orang hanya sedikit mengalami kebingungan, mereka tidak menunjukkan dampak serius dari kebingungan tersebut (Heryadi, 2020). Sebagian orang lagi mengalami kebingungan sampai pada tahap merasa stress, kecewa, hilang arah, dll. Hal tersebut membuktikan bahwa *quarter life crisis* ini bisa dihadapi secara positif. Oleh sebab itu setiap individu yang akan memasuki usia dewasa perlu memiliki strategi dalam menghadapi tantangan dan perubahan yang terjadi baik dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan (Zaini, Adi, Wahyuningtyas, & Zaihullah, 2021). Hal tersebut menginspirasi penulis untuk membuat buku novel cergam yang memuat informasi terkait strategi dalam menghadapi *quarter life crisis*, dengan tujuan sebagai media edukasi bagi mahasiswa yang sedang mengalami *quarter life crisis*.

Mahasiswa S1 di tahun 2022 didominasi oleh generasi Z (kelahiran tahun 1997-2012) yang tumbuh dengan teknologi, internet, dan media sosial. Millward Brown (2017) mengungkapkan bahwa generasi Z memiliki ketertarikan yang lebih terhadap konten visual dibandingkan tulisan. Menurut data hasil penelitian Perpustakaan Nasional (Perpusnas) Tahun 2020 Indeks Kegemaran Membaca

(IKM) Indonesia mengalami peningkatan dengan skor 55,74. Bila dibandingkan dengan skor IKM pada tahun 2016 yaitu di angka 26,5 menunjukkan kenaikan skor yang cukup tinggi. Kenaikan skor tersebut merupakan kontribusi dari konten-konten visual yang menarik minat generasi Z selama pandemi berlangsung (Kasih, 2021). Cergam menjadi media visual yang dipilih dalam menyampaikan informasi terkait *quarter life crisis*. Penulis menggabungkan novel dan cergam untuk menarik minat mahasiswa dalam membaca buku novel cergam berjudul “*Grow up*” ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lilik Herawati pada tahun 2019 berjudul “Minat Baca Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon” mahasiswa tidak dapat bertahan lama saat membaca buku karena rendahnya motivasi dalam membaca, namun hal tersebut tidak berlaku untuk buku jenis hiburan seperti novel. Kisah yang disampaikan dalam novel membuat mahasiswa merasa penasaran, terlebih jika cerita yang diangkat pada buku sesuai dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa. Rasa penasaran tersebut membuat mahasiswa menghabiskan waktu untuk menyelesaikan sebuah novel. Selain cerita yang mencerminkan kehidupan mahasiswa, ilustrasi dalam buku dapat menstimulasi rasa estetik pembaca di antaranya bisa menimbulkan perasaan senang, kegairahan, keterpanan, sampai terkejut atau syok (Salam, 2017), sehingga pembaca dapat menerima informasi dan pesan dengan baik. Diharapkan dengan adanya buku novel cergam ini dapat meningkatkan pemahaman dalam menghadapi fase *quarter life crisis*, bagaimana cara menghadapinya, dan juga memberi motivasi kepada individu yang sedang mengalami fase ini agar bisa menghadapi *quarter life crisis* secara positif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis menyimpulkan rumusan masalah untuk perancangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan ide dan gagasan dalam perancangan buku novel cergam tentang *quarter life crisis*?
2. Bagaimana hasil perancangan buku novel cergam sebagai media edukasi bagi mahasiswa dalam fase *quarter life crisis*?

C. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku novel cergam yang informatif dan mudah dipahami dalam menghadapi *quarter life crisis*.

2. Tujuan Khusus

- a) Mendeskripsikan pengembangan ide dan gagasan dalam perancangan buku novel cergam tentang *quarter life crisis*.
- b) Mendeskripsikan hasil perancangan buku novel cergam sebagai media edukasi bagi mahasiswa dalam fase *quarter life crisis*.

D. Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, di antaranya:

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi landasan perancangan media cergam untuk penelitian berikutnya, serta menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Perancangan buku novel cergam ini menjadi sarana untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama menempuh studi, khususnya dalam perancangan buku novel cergam.

b) Bagi Target Audiens

Melalui perancangan ini diharapkan target audiens yaitu mahasiswa yang akan memasuki usia dewasa dan usia dewasa awal mendapatkan informasi mengenai *quarter life crisis*, faktor beserta dampaknya, serta strategi yang dilakukan dalam menghadapinya.

c) Bagi Institusi

Perancangan buku novel cergam ini diharapkan dapat memperkaya perpustakaan dan dapat dijadikan referensi bagi perancangan serupa berikutnya dengan metode yang lebih mendalam.

E. Sistematika Penulisan

Dalam perancangan dan penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan susunan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan tentang teori-teori dan model bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti termasuk prosedur, subjek dan temuannya, dan posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan tentang pengumpulan data, analisis data, ide kreatif, konsep media, dan visualisasi.

BAB IV ANALISIS DAN VISUALISASI KARYA

Bagian ini menjelaskan bagaimana konsep perancangan diterapkan dalam karya yang diproduksi. Karya diuraikan dan dijelaskan secara deskriptif tetapi spesifik dari konsep artistik maupun estetikanya.

Pembahasan berisikan pengukuran ketercapaian karya yang telah dibuat dalam menjawab rumusan masalah yang ada. Pengukuran ini dapat dilakukan pada saat *testing*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bagian kesimpulan menyajikan laporan karya sebagai jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah.

Bagian saran berisi rekomendasi yang diperuntukkan kepada seluruh pemangku serta rekomendasi untuk para desainer lain pada penelitian berikutnya dengan mengangkat fenomena dari sudut karya yang berbeda.