

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa awal dewasa umumnya orang memiliki sebuah kecenderungan untuk memiliki masa yang sekarang populer dinamakan dengan quarter-life crisis. Quarter-life crisis (QLC) adalah sebuah terminologi bahwa seseorang dalam masa tidak memiliki arah hidup, bingung, dan perasaan yang campur aduk (Agarwal dkk., 2016). Biasanya mencakup pada seputar karier, pendidikan, sosial, dan percintaan. Akan ada sebuah kecenderungan orang tersebut merasa gagal dengan hidupnya saat mulai membandingkan teman atau orang sekitar yang sebaya yang menurutnya sudah “berhasil”. Sudah hal lumrah jika di kehidupan akan ada kegagalan dan keberhasilan. Bahkan terkadang orang merasa hidupnya adalah kegagalan yang mutlak, yang sebetulnya terjadi bisa saja melupakan keberhasilan yang sudah tercapai di dalam kehidupannya.

Khalika (2019) menuliskan pada artikelnya, Desember 2018 lalu, dua mahasiswa Universitas Padjadjaran (UNPAD) yang berumur 23 tahun dan 24 tahun ditemukan tewas dengan dugaan bunuh diri, karena tidak ada bekas kekerasan fisik pada tubuhnya orang terdekat mereka mengatakan sebelum meninggal, mereka sering kali mengeluhkan mengenai skripsi yang belum selesai-selesai. Selain bunuh diri karena kegagalan pada akademis, kegagalan pada karier juga kerap terjadi. Raswadi (2021) memberitakan mengenai kejadian bunuh diri yang terjadi pada seorang yang berumur 26 tahun karena sudah terlalu lama. Korelasi dari kedua kasus tersebut adalah meninggal karena bunuh diri dan yang menyebabkannya adalah sebuah kegagalan.

Filosofi absurdisme yang di cetuskan oleh seorang filosofi asal Perancis Albert Camus dapat menjadi sebuah pilihan solusi untuk topik masalah yang diangkat di penelitian ini. Absurdisme adalah sebuah filosofi yang menganggap bahwa kehidupan itu tidak rasional dan tidak bermakna. Menurut Albert Camus

(1942) pada bukunya yang berjudul “The myth of Sisyphus” ia mengangkat topik mengenai bagaimana cara seseorang menyikapi sebuah kegagalan dengan cara menerima kegagalan itu sebagaimana mestinya menerima keberhasilan. Dengan kabur dari kegagalan tersebut seseorang hanya ada dua pilihan dalam hidupnya, yakni, melakukan bunuh diri atau *leap of faith*.

Isi pada pemikiran Camus terhadap bunuh diri dan kegagalan pada buku tersebut dapat menjadi salah satu opsi untuk orang yang sedang mengalami krisis dewasa muda. Sebuah rasa cemas akan kegagalan untuk masa depan dan kurangnya percaya diri merupakan tanda yang dialami dewasa muda pada umumnya yang dibicarakan di buku “The Myth of Sisyphus”. Albert Camus memiliki solusi yang unik untuk menanggapi hal tersebut melalui kacamata seseorang *absurdist*.

Filosofi absurdisme adalah paham yang sangat kompleks dan sangat sulit untuk dicerna jika hanya membaca dari buku saja untuk orang awam. Jika hanya dengan memberi definisi singkat tentang absurdisme, yakni “hidup tidak ada maknanya”, akan timbul gambaran yang dianggap negatif. Ada banyak hal positif yang dapat di petik oleh orang mengenai aliran ini. Maka dari itu misi dari penulis yaitu dengan menyalurkan informasi yang kompleks dan berat ini dengan cara yang mudah dimengerti. Menurut Raiyn (2016), pembelajaran visual lebih efektif untuk menyerap informasi karena, dapat memicu sebuah *visual thinking* yang memecah beberapa informasi menjadi beberapa bagian hingga mudah di cerna. *Visual graphic novel* merupakan solusi media yang akan penulis rancang. Karena selain visual learning *user* juga akan berperan aktif dalam pemberian informasi tentang hal diatas hingga semakin mudah dicerna oleh target pengguna. Media yang akan penulis gunakan adalah media *website* pada *desktop* sebagai standarisasi spesifikasi untuk menjalankan grafis novel ini.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan sebuah *interactive graphic novel* tentang menerima kegagalan dan keberhasilan melalui filosofi absurdisme?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini mencakup pada,

1. Demografis

Umur : 18 – 25

Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-Laki

Kelas Ekonomi : SES B

Pendidikan : > Sekolah Menengah Atas

2. Geografis

DKI Jakarta.

3. Psikografi

Yang sedang melalui krisis dewasa muda dan memiliki ketakutan akan kegagalan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah memperkenalkan filosofi absurdisme dan bagaimana pandangannya terhadap menghadapi kegagalan dan keberhasilan. Yang diharapkan dapat membantu audiens dan memberi edukasi tentang kegagalan dan keberhasilan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat tugas akhir bagi penulis akan menjadi sebuah pengalaman pada tahapan penelitian dan perancangan dengan ilmu yang sudah dipelajari selama penulis belajar mengenai komunikasi visual. Selain itu penulis dapat mendambakan wawasan dalam mempelajari filsafat secara umum atau absurdisme.

2. Manfaat bagi orang lain adalah menambah wawasan dan pentingnya ilmu filsafat. Audiens juga dapat menambah wawasan mengenai filsafat absurdisme dan dapat menambah sebuah referensi dalam menghadapi kegagalan.

3. Bagi universitas, penelitian ini dapat menjadi tambahan ilmu tentang filsafat absurdisme. Dengan penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk mahasiswa-mahasiswa jika ada yang berminat untuk melakukan penelitian tentang filsafat.