

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahapan awal memasuki masa dewasa, seorang individu mengalami proses peralihan yang dinamakan dengan *Emerging Adulthood*, yaitu transisi dari masa remaja menuju ke masa dewasa, dialami oleh individu di usia 18 – 25 tahun (Arnett, 2019). Dalam proses peralihan ini, umumnya setiap individu mengalami suatu fenomena yang disebut dengan *Quarter Life Crisis* (QLC), yaitu keadaan dimana seseorang mengalami krisis emosional, dan krisis identitas sebagai akibat karena mereka belum memiliki persiapan dalam menyambut masa dewasa (Robbins & Wilner, 2001; Martin, 2016; Artiningsih & Savira, 2021).

Dalam penelitian awal yang dilakukan penulis dengan menyebarkan kuesioner kepada 137 responden yang berusia 18 – 25 tahun, 122 responden mengatakan bahwa mereka mengalami masalah yang mengganggu pikiran mereka. Dari 122 responden, 97 responden menjawab khawatir terhadap masa depan yang tidak menentu, dan 74 responden merasa kehilangan kepercayaan terhadap diri sendiri. Penelitian awal tersebut mendukung penelitian Robinson & Wright (2013), dan Artiningsih & Savira (2021) bahwa individu di usia peralihan tersebut mengalami fenomena *Quarter Life Crisis* (QLC).

Penelitian yang dilakukan oleh Artiningsih dan Savira (2021) menunjukkan fakta bahwa orang-orang yang mengalami fenomena *Quarter Life Crisis* berpotensi mengalami *loneliness*. Dijelaskan lebih lanjut, sebaliknya, jika seorang individu memiliki tingkat *loneliness* yang tinggi, maka tingkat *quarter life crisis* yang dirasakan juga tinggi. Oleh karena itu, *quarter life crisis* dan *loneliness* mempunyai hubungan erat, dan relevan antar satu sama lain.

Vatin (2022) mengatakan bahwa sebuah studi yang dilakukan oleh Fardghassemi & Joffe (2021) mengungkapkan ada beberapa strategi *coping* dalam mengatasi *loneliness*, salah satunya adalah melakukan kegiatan yang bermanfaat.

Veldhuizen (2020) mengatakan bahwa kegiatan merenda dapat mengurangi perasaan kesepian, karena kegiatan merenda dapat menjalin hubungan dari semua kalangan usia, dan menciptakan perasaan intimasi. Kegiatan merenda ini menjadi kegiatan yang populer dikalangan generasi muda akhir-akhir ini (Limbong, 2020).

Merenda memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan kesehatan, baik secara fisik maupun mental, memperluas relasi, sebuah peluang bisnis, sebuah *fashion* atau sekadar meningkatkan kepercayaan diri (Veldhuizen, 2020; Burns & Van der Meer, 2021). Namun, berdasarkan hasil pencarian, informasi mengenai manfaat kegiatan merenda yang ada masih belum dikemas dengan baik. Oleh karena itu, penulis membutuhkan media untuk menginformasikan manfaat dari kegiatan merenda untuk usia dewasa awal di Indonesia.

Dari uraian masalah diatas, maka penulis ingin meneliti dan merancang sebuah media informasi berupa *website* mengenai manfaat dari kegiatan merenda sebagai Tugas Akhir penulis. Pemilihan *website* didasari oleh pernyataan dari Arviana (2021), dan Ariffudin (2023) yang mengatakan bahwa *website* memberikan kemudahan dan kecepatan akses dalam mencari informasi, mendapat pengalaman baru, serta menjangkau sasaran target yang lebih luas. Perancangan ini bertujuan untuk menginformasikan mengenai manfaat apa saja yang didapatkan dari kegiatan merenda, sebagai solusi untuk mengurangi beban dari efek *Quarter Life Crisis* dan *loneliness* pada dewasa awal usia 18 – 25 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang penulis jabarkan diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media yang menginformasikan tentang manfaat dari kegiatan merenda bagi kehidupan sehari-hari di Indonesia

Dari penjelasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan dengan pertanyaan:

Bagaimana perancangan *website* tentang kegiatan merenda, dan manfaatnya bagi dewasa awal usia 18 – 25 tahun sebagai salah satu kegiatan yang bermanfaat untuk mengatasi *loneliness*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menentukan batasan masalah dalam perancangan media informasi ini agar pembahasan dapat lebih spesifik dan tidak melebar. Adapun batasan masalah yang ditetapkan adalah:

1.3.1 Pembahasan

Kegiatan merenda (*crocheting*) dengan kegiatan merajut (*knitting*) merupakan kegiatan yang serupa, namun berbeda dalam penerapan teknik, dan penggunaan alatnya (Burns & Van Der Meer, 2020). Selain itu, Humas Kemensetneg dalam artikelnya yang berjudul “Melakukan Hal Positif dengan *Crocheting*”, mengatakan bahwa *crocheting* sering kali disalahartikan dengan merajut, sedangkan terjemahan bahasa Inggris dari merajut adalah *knitting*. Dalam merenda, hanya digunakan satu alat saja, yaitu *crochet hook* atau sering disebut dengan *hakken*. Sedangkan, merajut menggunakan dua buah jarum, dikenal dengan nama *breien*.

1.3.2 Demografis

Usia : 18 – 25 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : SMA – S2

SES : B

Pemilihan SES B didasari dari pernyataan Dewi et al. (2020) yang mengatakan bahwa semakin rendahnya status ekonomi sosial seseorang, risiko terkena gejala depresi akan lebih tinggi, dikarenakan rendahnya tingkat kekayaan seseorang tidak hanya mempengaruhi kesehatan fisik, namun juga dapat mempengaruhi kesehatan mental. Berdasarkan perkataan Rika (2020), produk merenda juga memiliki nilai jual, karena merenda merupakan ladang bisnis yang menjanjikan. Hasil riset Kadence Internasional mengenai tren pekerjaan sampingan membuktikan bahwa masyarakat pada tingkat SES B dapat menaikkan pendapatannya sebesar 65% dari rata-rata 4,6 juta menjadi 7,6 juta (Setiawan, 2014). Selain itu,

orang-orang yang berminat dengan produk merenda berasal dari kalangan menengah hingga menengah keatas, karena produk merenda seperti tas baru diminati oleh orang kantoran (Rika, 2020).

1.3.3 Geografis

Primer : Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi

Sekunder : kota-kota besar di Indonesia

Jakarta menjadi salah satu kota dengan tingkat stress tertinggi di dunia pada tahun 2021, menurut laporan *The Least and Most Stressful Cities Index* 2021. Dari hasil laporan tersebut, Jakarta memperoleh skor 41,8 dari skala 0-100 poin, yang menempatkannya di posisi kesembilan terbawah dari 100 kota. Perolehan skor yang semakin rendah menyatakan bahwa sebuah memiliki tingkat stress yang tinggi (databoks, 2021). Selain itu, beberapa provinsi di Indonesia, seperti Banten, Sumatera Barat, Sumatera Utara, dan Jawa Barat termasuk kedalam provinsi dengan angka depresi yang tinggi di Indonesia pada tahun 2018 (databoks, 2019).

1.3.4 Psikografis

1. Orang yang mengalami *Quarter Life Crisis* (QLC)
2. Orang yang mengalami *loneliness*, atau kesepian
3. Orang yang menyukai kerajinan tangan, khususnya merenda

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan uraian latar belakang dan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang sebuah website yang dapat menginformasikan, dan mengatasi *loneliness* usia 18 – 25 tahun di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari perancangan yang dilakukan ini adalah:

1. Bagi Penulis
Perancangan website ini bermanfaat untuk penulis sebagai sebuah kesempatan untuk mempelajari hal-hal baru mengenai pembuatan

website, dan mempertanggungjawabkan akan apa yang telah penulis pelajari di bangku perkuliahan. Selain itu, proses yang dijalani dalam perancangan ini dapat menambah pengetahuan yang lebih dalam, serta pengalaman penulis dalam merancang sebuah website yang berguna untuk sasaran target audiens.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan media informasi berupa *website* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat, terutama individu dewasa awal di Indonesia yang berusia 18 – 25 tahun, sebagai sebuah solusi alternatif untuk mengatasi *loneliness*. Selain itu, media informasi ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia untuk lebih menyadari tentang keadaan, dan kesehatan mental setiap individu di Indonesia.

3. Bagi Universitas

Perancangan *website* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Universitas, baik sebagai referensi perancangan selanjutnya bagi mahasiswa/i yang akan mengerjakan Tugas Akhir, atau tugas dalam perkuliahan.

