



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini globalisasi dan perkembangan teknologi semakin pesat. Hal ini berdampak terhadap meningkatnya standar hidup dan banyaknya tuntutan hidup yang harus dipenuhi seseorang. Dewasa muda dihadapkan dengan masalah ini. Banyaknya pilihan membuat dewasa muda merasa tertekan dan mengakibatkan kecemasan serta kebingungan untuk menentukan pilihan. Kecemasan dan kebingungan ini disebut dengan *Quarter-Life Crisis*. Riset yang dilakukan oleh psikolog di Inggris menyatakan bahwa kebanyakan usia 20 hingga 30 tahun mengalami *Quarter-Life Crisis* dikarenakan kecemasan terhadap pekerjaan, finansial dan hubungan dengan orang lain. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Dr. Oliver Robinson dari Universitas Greenwich di London terhadap 1.100 dewasa muda usia 20-30 tahun sebanyak 86% mengalami *Quarter-Life Crisis*. Dua dari lima dewasa muda cemas terhadap finansial yang dimiliki mereka. Sebanyak 32% merasakan tekanan untuk segera menikah dan memiliki anak (theGuradian.com, 2011).

Menurut Mita Puspita Sary, S.Psi., M.Sc. dalam wawancara yang dilakukan pada 2 Maret 2018 dewasa muda usia 20-30 tahun mengalami tahapan perkembangan yang disebut dengan *emerging adulthood*. Masa ini merupakan masa bagi individu untuk melakukan eksplorasi diri dan menentukan serta berkomitmen dengan pilihannya untuk masa depan. Jika individu mengalami

kesulitan dalam proses *emerging adulthood*, maka individu tersebut akan mengalami krisis yang disebut dengan *Quarter-Life Crisis*. *Quarter-Life Crisis* merupakan krisis emosi yang dialami setiap individu di usia 20an, memunculkan rasa bingung, cemas, ragu, takut akan kegagalan dan dihadapkan pada banyak pilihan yang harus dipilih (Robbins & Wilner, 2001). Dalam masa krisis ini, ada tiga masalah besar yang dihadapi yaitu masalah tentang *work life*, *love life* dan *world view*. Individu akan menjadi pasif serta dapat mengakibatkan depresi jika tidak diatasi. Pada usia 20an seharusnya individu aktif dalam mengeksplorasi diri.

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang disebarakan oleh penulis secara *online* kepada 106 responden usia 20-30 tahun yang tinggal di daerah JABODETABEK pada 28 Februari – 3 Maret 2018, sebanyak 83% mengalami kecemasan terhadap masa depan dan sebanyak 82,1% merasa bingung terhadap apa yang akan mereka lakukan atau sedang mengalami *Quarter-Life Crisis*. Sebanyak 89,6% responden tertarik untuk membaca buku tentang *Quarter-Life Crisis*, tetapi berdasarkan hasil observasi penulis terhadap buku yang ada di Gramedia pada bulan Februari kebanyakan buku *self-improvement* hanya membahas cara untuk mendapatkan *goals*. Hanya ada satu buku yang membahas tentang *Quarter-Life Crisis* di Indonesia, yaitu Buku Mantra Kehidupan karya Agung Setiyo Wibowo, tetapi buku tersebut tidak membahas masalah dari sudut pandang psikologis melainkan bercerita berdasarkan pengalaman penulis. Buku tersebut tebal dengan penuh tulisan dan tidak berwarna sehingga menjenuhkan pembaca. Tidak semua orang mengalami masalah seperti yang dituliskan oleh penulis, maka perlu adanya media yang berisi tentang *Quarter-Life Crisis* untuk

membantu individu mengatasi masalah yang dialami dari sudut pandang secara umum dan lebih *fun*.

Menurut Haslam (2006) buku dapat menyebarluaskan informasi dengan baik dan mendetail serta membaca pada halaman buku lebih baik untuk kesehatan mata daripada membaca pada layar monitor (hlm. 12). Ilustrasi dapat membuat pembaca memahami lebih dalam informasi yang disajikan di dalam buku (Zeegan, 2005, hlm. 22). Ilustrasi dalam buku bersifat menghibur sehingga terlihat *fun* dan memudahkan menjelaskan isi buku (Male, 2007, hlm.12). Selain itu, Mita Puspita Sary, S.Psi., M.Sc. menyatakan bahwa buku dengan pendekatan ilustrasi lebih terlihat *fun* serta dapat dijadikan salah satu media untuk mengurangi stres. Buku dengan pendekatan ilustrasi dirasa tepat sebagai alat bantu untuk menjelaskan masalah *Quarter-Life Crisis* yang cukup berat menjadi lebih ringan dan mudah dipahami. Berdasarkan kesesuaian penjelasan, fenomena di lapangan dengan tujuan topik yang dipilih, penulis membuat tugas akhir berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi tentang *Quarter-Life Crisis* untuk Dewasa Muda Usia 20-30 Tahun”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat perancangan Buku tentang *Quarter-Life Crisis* untuk dewasa muda usia 20-30 tahun dengan baik?

### **1.3. Batasan Masalah**

Segmentasi dari buku ini adalah:

### 1. Geografis:

Daerah JABODETABEK karena merupakan kota besar dengan tingkat standar hidup tinggi sehingga memberikan tekanan kepada individu untuk seperti ekspektasi masyarakat.

### 2. Demografis:

Dewasa muda usia 20-30 tahun tidak dibatasi oleh *gender*, ras dan agama. Kelas sosial menengah pertama dengan pendapatan Rp.2,6-5,2 juta per bulan dan kelas sosial menengah kedua dengan pendapatan Rp.5,2-7,8 juta per bulan (Bank Dunia dalam Widiatmanti, 2015).

### 3. Psikografis:

Dewasa muda yang sedang mengalami kecemasan atau kebingungan terhadap apa yang harus dilakukan untuk masa depan.

Buku ini hanya akan membahas tentang dua masalah besar yang banyak dialami dewasa muda yaitu *work life* dan *love life* serta *self-help* bersifat interaktif dengan pendekatan ilustrasi.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan buku ini dibuat untuk memberikan informasi, membantu mengurangi rasa cemas dan bingung terhadap apa yang harus dilakukan saat mengalami *Quarter-Life Crisis* serta mendapatkan *insight* berupa semangat baru untuk bangkit dan mendapatkan *goals* yang sesungguhnya ingin dicapai.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah:

### 1. Bagi Penulis:

- Untuk mendapatkan gelar sarjana desain grafis.
- Untuk mengasah ilmu *hardskill* serta *softskill* yang dimiliki penulis.
- Untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari penulis selama berkuliah di universitas.

### 2. Bagi Masyarakat:

- Hasil penelitian dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.
- Memberikan sesuatu yang inovatif berupa buku dengan pendekatan ilustrasi kepada masyarakat.
- Mendapatkan pengetahuan yang baru setelah membaca perancangan buku.

### 3. Bagi Universitas:

- Dapat dijadikan sebagai bahan kajian atau pembahasan untuk mahasiswa selanjutnya yang akan mengerjakan TA/Skripsi.
- Sebagai tolak ukur kemampuan mahasiswa dalam universitas.