

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketika seseorang baru menginjak umur dewasa dia akan mulai berada dimasa mengeksplorasi diri dan lingkungannya. Sudah mulai menyadari bahwa dirinya sudah dewasa dan kini memiliki banyak pilihan yang harus dia pilih untuk masa depannya. Seringkali mereka merasa kebingungan untuk memutuskan pilihan mana yang tepat, akibatnya mereka selalu berada di fase tersebut. Fase tersebut adalah *Quarter Life Crisis*, dimana kondisi ketidakstabilan mental yang menimbulkan perasaan cemas dan takut pada kehidupannya di masa mendatang. Umumnya, permasalahan yang dikhawatirkan seputar karier, keuangan, kehidupan sosial, relasi dan percintaan.

Beberapa sumber mengatakan bahwa fase ini cenderung menyerang wanita, hal ini didukung dengan penelitian dari MIC di tahun 2013 yang menjelaskan bahwa otak perempuan menyusun dan memangkas koneksi yang ada lebih cepat daripada laki-laki, sehingga perempuan cenderung lebih cepat dewasa daripada laki-laki [1]. Dikutip dari jurnal milik Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat dengan judul "*Quarter Life Crisis: Choose The Right Path, What Should I Do Next?*", bahwa memang wanita yang cenderung mengalami dikarenakan adanya banyak tuntutan dan peran yang harus mereka lakukan dalam satu waktu. Beberapa contohnya adalah menikah sebelum umur 25 tahun, kewajiban merawat anak dan juga harus bekerja [2].

Menurut penelitian dari para psikolog di Inggris, fase ini biasa dialami oleh para dewasa muda dengan rentang umur 20 sampai 30 tahun [3]. Berdasarkan riset yang dilakukan Dr. Oliver Robinson dari Universitas Greenwich di London, 86% dari 1.100 dewasa muda sudah berada pada fase *Quarter Life Crisis*. Sebanyak 40% mengkhawatirkan finansial, 32%

tertekan pada percintaan dan keinginan memiliki anak sebelum umur 30 tahun, 21% menginginkan karier yang bagus, dan 6% ingin bermigrasi [4]. Dr. Oliver Robinson juga menyatakan bahwa fase *Quarter Life Crisis* tidak selamanya berada pada kehidupan seseorang, fase ini hanya terjadi ketika seseorang sedang pada masa pendewasaan [5].

Fase ini terjadi karna adanya ketidaknyamanan, kekecewaan, kesepian dan depresi. Menurut Robbins dan Wilner dalam bukunya yang berjudul *Quarterlife Crisis: The Unique Challenges of Life in Your Twenties* ada beberapa situasi lain yang mungkin bisa menjadi pertanda seseorang memang sedang mengalami fase *Quarter Life Crisis*. Seperti mengalami kebingungan dalam mengambil keputusan, merasa putus asa, memiliki penilaian negatif terhadap diri sendiri, merasa terjebak dalam situasi sulit, merasa cemas, tertekan dan memiliki kekhawatiran terhadap relasi interpersonal [4]. Dalam prosesnya masa peralihan ini dapat memberikan efek tersendiri bagi setiap individu. Tidak sedikit dari mereka yang merasa antusias dalam memasuki tahap kehidupan yang baru [6]. Namun ada beberapa yang merasa kehilangan arah ketika dihadapkan dengan pilihan-pilihan baru dan mulai mencari pertolongan, salah satunya dengan cara mencurahkan hatinya pada seseorang seperti keluarga dan teman.

Dengan menceritakan permasalahannya, dewasa muda berekspektasi mereka bisa memvalidasi perasaannya dan selalu menyemangatnya. Namun sering kali ekspektasi tersebut tidak terpenuhi akibatnya mereka mulai mencari kebahagiaannya, salah satunya bermain sosial media. Akibatnya mereka menjadi kecanduan dan tidak bisa terlepas, alih-alih ingin mencari hiburan mereka mulai membandingkan pencapaiannya dengan teman sebayanya dengan standar kesuksesan yang begitu tinggi dan mungkin semua di sosial media. Pemikiran dan tindakan negatif tersebut mulai membuatnya membatasi interaksi sosial baik di dunia nyata maupun maya, hal ini bisa memicu perasaan kesepian atau *loneliness*.

Tidak sedikit juga dari mereka yang terjebak terlalu lama di fase tersebut karena tidak mau keluar dari zona nyamannya. Akibatnya dewasa muda wanita menjadi rentan terkena penyakit mental seperti depresi [6]. Beberapa dari mereka mencari tenaga profesional seperti psikolog atau psikiater untuk membantu permasalahannya. Namun bagi beberapa dewasa muda wanita yang kesulitan untuk menjelaskan keadaannya dan cenderung menutup diri akan lebih memilih membaca buku yang *relate* dengan keadaannya. Dengan membaca buku seseorang dapat menyelami dunia orang lain yang memiliki perasaan dan pengalaman yang mirip dengannya, untuk memberikan kebijakan yang lebih mendalam menghadapi hidup.

Semakin berkembangnya zaman kini buku memiliki banyak jenisnya, salah satunya adalah *graphic novel* (novel grafis). Novel grafis adalah buku dengan narasi tunggal berkelanjutan antara halaman yang memiliki ilustrasi disetiap lembarnya. Menurut Pidi Baiq, Novel ini umumnya memiliki cerita yang tamat dalam beberapa jilid karna perjilid bukunya hanya memiliki satu jalan cerita utama yang akan tuntas di halaman terakhir [7]. Kegunaan dari ilustrasi disetiap halaman untuk membantu pembaca mendalami sastra di setiap halamannya.

Para sejarawan komik Barat menunjukkan bahwa novel grafis pertama adalah karya Will Eisner dengan judul “*A Contract with God and Other Tenement Stories*” yang terbit pada tahun 1978. Buku itu ditujukan untuk pembaca dewasa karna ilustrasi, tema, dan bahasanya. Buku itu membicarakan para generasi yang tumbuh besar dengan komik superhero di tahun 1940 hingga 1950-an. Semakin berkembangnya jenis buku ini, Harvey Pekar dan R Crumb mulai menginspirasi para novelis grafis generasi awal [7].

Novel grafis kini sudah tidak asing lagi bagi para pembaca, banyak novel grafis yang sudah di perjual belikan di toko buku Indonesia. Dengan topik yang beragam seperti curahan pemikiran tentang cinta dan kehidupan dari sang penulis, kumpulan cerpen dengan tema-tema yang menarik serta

kutipan inspirasi pada hal sederhana yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Menyesuaikan dengan topik buku, kini novel grafis tidak hanya berbentuk panel seperti komik yang sebelumnya membuat bingung para pembaca. Kini penggunaan visual dalam menggambarkan kalimat sastra di novel grafis banyak menggunakan pengayaan abstrak, agar pembaca lebih mendapatkan emosi yang ditulis dalam sastra.

Dalam pembuatan novel grafis beberapa penulis berkolaborasi dengan ilustrator hebat Indonesia bahkan, beberapa ilustrator juga turut menulis dan mengilustrasikannya. Beberapa novel grafis hasil karya anak bangsa adalah *Stories for Rainy Days* karya Naela Ali, *#88LoveLife* karya Diana Rikasari dan ilustrator Dinda Puspitasari, *The Book of Invisible Questions* karya Lala Bohang, *Jalan Bercabang Dua di Hutan Kesunyian* karya Puthut Ea dan Ilustrator Bambang Nurdiansyah dan masih banyak lainnya. Beberapa dari novel grafis yang telah di perjual belikan juga memiliki *freebies* yang unik seperti pembatas buku, *postcard*, *sticker*, *paper doll* hingga *drawstring pouch*. Selain untuk menarik minat pembeli novel *freebies* juga sebagai media pendukung agar pembaca lebih menghayati isi dari buku tersebut.

Melihat sudah mulai dikenalnya novel grafis di Indonesia, penulis memilih untuk merancang buku novel grafis yang *relate* dengan keadaan dewasa muda dan memiliki ilustrasi, agar mereka bisa memvalidasi emosinya. Dengan tujuan agar dewasa muda mulai belajar memahami diri sendiri dan tidak terjebak terlalu lama di fase *Quarter Life Crisis*, sehingga mereka bisa menjadikan fase tersebut sebagai pembelajaran untuk kedepannya, serta menjadikan tempat mencurahkan pemikiran dan pengalaman dari penulis sebagai bentuk motivasi bagi para pembaca.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak dewasa muda yang tidak mau keluar dari zona nyamannya sehingga mereka terjebak terlalu lama dalam fase *Quarter Life Crisis*.
2. Dewasa muda tidak mempunyai teman yang dapat memahaminya ketika sedang di fase *Quarter Life Crisis*.
3. Tidak banyak novel grafis yang dewasa muda bisa jadikan sebagai teman dalam melewati fase *Quarter Life Crisis*.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah penulis jabarkan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Mengapa dewasa muda wanita cenderung mengalami fase *Quarter Life Crisis*?
2. Bagaimana cara membuat novel grafis yang berhubungan dengan keadaan dewasa muda ketika sedang di fase ini, dan dapat dijadikan sebagai teman dalam melewati fase *Quarter Life Crisis*?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah dijabarkan, penulis membatasi masalah agar pembahasan tidak menyimpang dari yang diharapkan.

1. Dewasa muda wanita dengan rentang umur 20-25 tahun cenderung mengalami fase *Quarter Life Crisis* disebabkan karena banyaknya tuntutan dan peran yang harus dilakukan dalam satu waktu.
2. Memotivasi para dewasa muda yang sedang mengalami fase *Quarter Life Crisis* lewat sastra, visual dan media pendukung dikemas melalui novel grafis yang dapat mereka jadikan sebagai teman dalam membantu melewati fase tersebut.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Memotivasi para dewasa muda agar mereka tidak terjebak terlalu lama pada fase *Quarter Life Crisis*.
2. Menghasilkan rancangan buku novel grafis “Kepala Dua” yang dapat dijadikan sebagai teman dalam membantu dewasa muda melewati fase *Quarter Life Crisis*.

1.6 Manfaat Perancangan

Dari hasil penelitian ini, penulis berharap perancangan buku ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Akademis

Penulis berharap perancangan buku ini dapat memberikan referensi bagi para pembaca, serta ilmu dan sumber informasi bagi para peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Bagi penulis, meningkatkan kreativitas dalam berkarya dibidang komunikasi visual terutama pada pembuatan ilustrasi serta merangkai sastra pada sebuah buku. Manfaat untuk para target yaitu dewasa muda, agar mereka merasa bahwa ada teman yang senantiasa membantunya melewati fase *Quarter Life Crisis*.