

PERANCANGAN ZINE PENGENALAN DAN PENYIKAPAN QUARTER LIFE CRISIS UNTUK ANAK MUDA USIA 20-24 TAHUN DAERAH KOTA JAKARTA

(ZINE DESIGN OF INTRODUCTION AND PREPARATION OF THE QUARTER-LIFE CRISIS FOR YOUNG CHILDREN AGES 20-24 YEARS IN THE CITY OF JAKARTA

Raka Dimas Maulana, Syarip Hidayatullah, S.Sn, M.Sn.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

rakadimass17@gmail.com, syarip@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Kehidupan di zaman sekarang semakin kompleks ditambah dengan tuntutan masyarakat yang semakin banyak dan juga semakin besar menyebabkan banyak tekanan. Salah satu yang paling banyak terkena dampak dari tekanan tersebut adalah anak muda. Anak muda di usia awal dewasa ini merasa banyak tekanan dari eksternal maupun internal. Kondisi tersebut disebut dengan quarter life crisis. Menurut Arindah Arismoerti, S.Psi, M.Psi juga menjelaskan, quarter life crisis adalah masalah yang terjadi pada di usia 25 tahun. Di usia tersebut anak muda sudah dituntut untuk mandiri secara finansial. Selain masalah finansial anak muda di usia tersebut juga dituntut untuk memilih apakah akan bekerja, menikah, atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan dari dilakukannya perancangan ini adalah untuk menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswa semester akhir dan juga mengingatkan terhadap anak muda usia 20-24 tahun tentang masalah quarter life crisis. Metode yang digunakan dalam perancangan kali ini adalah metode kualitatif dengan wawancara terhadap narasumber yang berada di Jakarta seorang ahli psikologi bernama Arindah Arismoerti S, Psi, M, Psi. Menggunakan media utama yang berbentuk zine dikarenakan anak muda dengan ketertarikan literasi cukup mengenal zine dengan melihat adanya acara festival zine yang berada di kota-kota besar seperti Bandung, Jakarta, dll. Selain hal tersebut juga pembuatan media zine yang terbilang cukup mudah dan murah juga menjadikan alasan lain pembuatan dari media zine ini. Penulis berharap dengan adanya zine ini anak muda khususnya berusia 20-24 tahun bisa lebih peka dan sadar akan masalah quarter life crisis yang takan segera terjadi.

Kata Kunci: Quarter Life Crisis, Informasi, Zine

Abstrak

Life in the present era is increasingly complex, coupled with the increasing demands of the community and the greater the pressure. One of the most affected by these pressures is young people. Young people at an early age today feel a lot of pressure from both external and internal. This condition is called the quarter- life crisis. According to Arindah Arismoerti, S.Psi, M.Psi also explained, the quarter-life crisis is a problem that occurs at the age of 25 years. At that age young people have been required to be financially independent. In addition to financial problems, young people at that age are also required to choose whether to work, get married, or continue their education to a higher level.

The purpose of this design is to complete the obligations as a final semester student and also remind young people aged 20-24 years about the problem of a quarter-life crisis. The method used in the design this time was a qualitative method with interviews with informants who were in Jakarta a psychiatrist expert named Arindah Arismoerti S, Psi, M, Psi. Using the main media in the form of zines because young people with

interest in literacy are familiar with the zine by seeing zine festivals in big cities like Bandung, Jakarta, etc. Besides this, the making of zine media which is fairly easy and inexpensive also makes another reason for making this zine media. The author hopes that with this zine, young people especially those aged 20-24 years can be more sensitive and aware of the problem of quarter-life crisis that will soon occur.

narasumber yang berada di Jakarta seorang ahli psikologi bernama Arindah Arismoerti S, Psi, M, Psi. Menggunakan media utama yang berbentuk zine dikarenakan anak muda dengan ketertarikan literasi cukup mengenal zine dengan melihat adanya acara festival zine yang berada di kota-kota besar seperti Bandung, Jakarta, dll. Selain hal tersebut juga pembuatan media zine yang terbilang cukup mudah dan murah juga menjadikan alasan lain pembuatan dari media zine ini. Penulis berharap dengan adanya zine ini anak muda khususnya berusia 20-24 tahun bisa lebih peka dan sadar akan masalah quarter life crisis yang takan segera terjadi.

Keywords: Quarter Life Crisis, Information, Zine.



1. Pendahuluan

Usia dewasa muda didefinisikan sebagai masa transisi dari masa remaja ke masa dewasa. Menurut menurut Prof Koesoemanto usia dewasa muda atau dewasa awal dimulai dari 20-25 tahun. Usia awal dewasa ditandai dengan masa perubahan ketergantungan ke masa mandiri, baik dari segi ekonomi, pandangan tentang masa yang akan datang, dan kebebasan berpendapat serta pilihan untuk menentukan diri sendiri. Menurut seorang ahli psikologi perkembangan, Santrock (1999) orang dewasa termasuk masa peralihan, baik peralihan secara fisik (*physically transition*) peralihan secara intelektual (*cognitive transition*), serta peralihan peran sosial (*social role transition*).

Menurut *The Guardian* yang dikutip dari *Forbes*, 85% milenial (tahun kelahiran 1980-2000) mengalami hal serupa di usia 20-30 tahun. Mereka mulai menanyakan tentang diri mereka, menanyakan tentang “apa yang sebenarnya dicari dalam kehidupan ini?” Mulai sering kecewa pada diri sendiri dan sebagainya. Quarter Life Crisis atau Krisis Seperempat Abad terjadi ketika seseorang memasuki usia dewasa 25-33 tahun. Orang yang memasuki fase ini sering kali merasa banyak tekanan dan stress dikarenakan keraguan dalam menjalani sebuah komitmen di berbagai bidang yang sedang dijalani, contohnya bidang pekerjaan, asmara, dan juga pendidikan. Orang yang mengalami krisis tersebut merasa tidak yakin dengan komitmen seperti yang mereka inginkan yang belum tentu berhasil dalam jangka waktu panjang. Mereka mempunyai keinginan untuk pergi meninggalkan komitmen tersebut tapi di satu sisi merasa khawatir dengan meninggalkan komitmen yang sedang dijalani tersebut merasa gagal sebagai orang dewasa dan di dalam prosesnya menyakiti orang lain.

Orang-orang yang mengalami quarter life crisis juga mulai mempertanyakan perannya di dalam masyarakat sebagai apa dan bagaimana,

diikuti perasaan ketakutan, kesedihan dan kekhawatiran karena ketidakjelasan tentang diri sendiri di masa yang akan datang. Pada fase ini orang yang mengalami krisis juga akan mengalami krisis identitas (*identity crisis*), mempertanyakan nilai diri sendiri (*value*) dan kepercayaan terhadap kehidupannya dan juga kepada masyarakat. (Robinson, 2015;6). Mempertanyakan nilai keyakinan yang dianut juga merupakan salah satu hal yang akan dialami dari seorang individu ketika mengalami krisis tersebut. Selain dari faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang mempengaruhi krisis tersebut diantaranya tekanan dari keluarga dan juga masyarakat terhadap seorang individu dalam menjalani kehidupan di usia dewasanya. Krisis ini juga bisa mengarah ke depresi dan gangguan psikis lainnya. (Robbins dan Wilner, 2001; Olsen-Madsen, 2007, dalam Black, 2010).

2. Pendahuluan

2.1 Teori Desain Komunikasi Visual

stilah desain secara mitologi berasal dari bahasa latin yaitu *Designare* yang berarti menggambar rancangan. Desain adalah suatu pelajaran atau disiplin yang bukan hanya meliputi aspek eksplorasi visual tetapi juga terkait dengan aspek kultural-sosial, filosofis, teknis, dan bisnis. Ragam aktivitas desain termasuk dalam desain grafis, desain interior, desain produk, arsitektur, dan profesi-profesi lainnya (Safanayong, 2019) Desain komunikasi visual pada intinya yaitu hal yang berkaitan dengan eksplorasi visual, menurut Didit Widiatmoko Soewardikoen (2013:1)

Studi Desain secara luas dapat disempitkan berfokus kepada bentuk dan fungsi dasar pemikiran, kebutuhan maksud dan tujuan kegunaan serta implikasi bentuk. Dengan lebih memahami fungsi bentuk (*form*), kita lebih memahami bagaimana bentuk dapat menghubungkan kita ke orang lain dan ke dunia.

2.2 Teori Warna

Warna memiliki hubungan dengan bahan yang keberadaannya didukung dan ditentukan dari jenis pigmennya. Cahaya juga menentukan impresi warna yang ditangkap oleh mata. Pada dasarnya, warna tersusun dari spektrum (H u e), kepekatan (Saturation), dan gelap-terang pencahayaan (Lightness). Warna merupakan salah satu unsur visual yang dapat menarik perhatian, menggambarkan kesan atau citra, mempengaruhi mood, dan lain- lain. Berdasarkan teori Brewster (1831), warna disederhanakan dan diklelompokan menjadi empat kelompok warna, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Ada pun warna netral merupakan hasil campuran dari ketiga warna dasar pada proporsi 1:1:1 dan akan menjadi warna hitam..

2.3 Teori Layout

Berdasarkan Cambridge Dictionary, Layout dapat diartikan sebagai sebuah cara untuk mengatur sesuatu. Layout adalah suatu acuan atau rujukan yang ideal dalam bidang desain grafis.

Menurut Amborse & Harris, (London 2005) Layout adalah adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk sebuah susunan yang estetis. Hal ini bisa juga disebut pengaturan bentuk dan bidang. Tujuan utama dari layout adalah untuk menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif dalam sebuah cara sehingga memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang disajikan..

2.4 Teori Tipografi

Berdasarkan Cambridge Dictionary, Layout dapat diartikan sebagai sebuah cara untuk mengatur sesuatu. Layout adalah suatu acuan atau rujukan yang ideal dalam bidang desain grafis.

Menurut Amborse & Harris, (London 2005) Layout adalah adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk sebuah

susunan yang estetis. Hal ini bisa juga disebut pengaturan bentuk dan bidang. Tujuan utama dari layout adalah untuk menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif dalam sebuah cara sehingga memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang disajikan..

2.5 Teori Zine

Zine berasal dari kata Fanzine (singkatan dari fan magazine) dan berbeda dengan Magazine (majalah; media cetak) pada umumnya. Awal mula zine diciptakan adalah sebagai peralawan atau counter culture dari media massa masintream. Pada dasarnya, zine berisi hal- hal atau informasi yang menggugah atau provokatif. Kemunculan zine disebabkan oleh media konvensional yang tidak dapat memenuhi hasrat akan kebutuhan informasi dan sisi kreativitas pada tiap individu maupun komunitas tertentu. Oleh karena itu, zine dianggap sebagai media pembaharu, yaitu media alternatif atau media anti-masintream (Atton, 2002, 2010; Vantiani, 2010).

3. Pembahasan

3.1 Data Khalayak Sasaran

Data Khalayak Sasaran berfungsi untuk menjabarkan target perancangan supaya maksud dan tujuan dari karya dapat tersampaikan dengan baik. Adapun aspek sasaran yang dibahas adalah geografis, demografis, psikografis, perilaku target, dan pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Geografis

Target perancangan berada pada lokasi yang sama dengan penelitian dan perancangan ini dilakukan di Kota Jakarta.

2. Demografis

a. Jenis Kelamin

Perancangan ini ditujukan kepada laki-laki dan perempuan karena tidak ada batasan antara jenis kelamin akan pengalaman terhadap masalah quarter life crisis.

b. Usia

Target perancangan yang dituju yaitu untuk usia 20-24 tahun atau termasuk dalam kategori usia dewasa awal (Koesmanto). Pada usia ini seseorang bisa memilah dan menerima suatu informasi yang sesuai dengan minatnya.

3. Psikografis

a. Status Sosial

Target perancangan ini ditujukan kepada mahasiswa dan juga pekerja, penggiat komunitas, hingga masyarakat umum yang tertarik kepada masalah psikologi dan juga budaya membaca atau budaya literasi.

b. Gaya Hidup

Uraian gaya hidup target perancangan meliputi ketertarikan kepada psikologi, khususnya masalah quarter life crisis, orang-orang yang memiliki minat membaca buku dan mempelajari psikologi.

c. Perilaku Target

Target perancangan yang dituju yaitu untuk anak muda usia 20-24 tahun yang menetap di Jakarta dan mempunyai ketertarikan sekaligus keingintahuan pada bidang psikologi dan fase quarter life crisis. Konten yang ada di dalam zine tersebut akan menghadirkan pengenalan secara lengkap tentang quarter life crisis dan bagaimana cara menyikapi dan menanggulangi krisis tersebut. Bentuk zine yang dirancang akan mengikuti kaidah Desain Grafis disertai ilustrasi dan eksplorasi terhadap lipatan yang disesuaikan mengikuti kebutuhan dan konsep dari zine yang akan dibuat.

3.2 Hasil Observasi

Penulis melakukan observasi pada target perancangan, yaitu anak muda usia 20-25 tahun secara acak dan individu. Hasil yang didapat adalah target kurang bahkan tidak mengetahui

tentang quarter life crisis. Beberapa target mengalami gejala yang sama dengan ciri-ciri gejala quarter life crisis tetapi tanpa sadar mereka sedang mengalami itu. Diantaranya ada yang stress memikirkan pekerjaan dan memilih untuk berdiam diri, ada juga yang mengalami krisis dengan hubungan asmara dan memilih untuk berkonsultasi dengan psikolog dan psikiater dikarenakan mengidap depresi dan anxiety disorder.

Penulis juga melakukan wawancara terhadap salah satu anak seni rupa yang ada di Telkom University yang berumur 20 tahun. Anak tersebut mengaku ragu akan masa depannya dan juga prospek pekerjaannya setelah lulus nanti seperti apa, akan tetap berada di bidang seni rupa atau memilih karir yang lain. Dikarenakan, jenjang karir seni rupa yang tidak memiliki prospek yang baik untuk di masa yang akan datang.

3.3 Hasil Wawancara

Menurut Arindah Arismoerti S.Psi, M.Psi quarter life crisis secara garis besar adalah istilah populer yang banyak digunakan untuk menggambarkan krisis atau situasi yang menekan (stressful), tidak menyenangkan, yang dialami di sekitar usia 20-30 tahun. Krisis ini memang banyak terjadi di usia-usia mendekati 25 tahun sampai 30 tahun karena masa ini adalah masa peralihan dari remaja atau dewasa muda ke dewasa. Tanggung jawab sebagai seorang dewasa sudah lebih jelas di usia ini.

Sekitar 80an % millennial yang sudah mengisi survey mengaku menghadapi kondisi sulit dan terasa seperti terombang-ambing di usia tersebut karena masalah finansial, percintaan, karir, pendidikan, dan keluarga. Data yang ada sekarang menunjukkan bahwa quarter life crisis terjadi pada sebagian besar orang muda dalam rentang usia tersebut. ada pendapat yang mengatakan bahwa krisis ini merupakan fase yang penting bagi perkembangan seseorang

selanjutnya. Krisis ini merupakan reaksi dari kebingungan, insecurity terhadap ketidakpastian ketika kita dituntut untuk mampu mandiri dan fully capable of almost anything. Fase ini menjadi penting karena ini merupakan respon sehat. Respon sehat yang menandakan bahwa individu itu berpikir, dan memiliki aspirasi ingin menjadi the best version of themselves. Jika krisis ini mampu dilalui dengan sukses, maka idealnya, individu tersebut memiliki arah dan tujuan yang lebih jelas atas hidupnya di fase selanjutnya. sudah usia 25, baik secara sosial (pendidikan) maupun psikologis, individu sudah dituntut untuk mampu hidup di atas kakinya sendiri, mandiri dalam segala aspek, dan bertanggung jawab atas segala pilihan yang diambil. Perubahan inilah yang menjadikan timbulnya krisis tersebut.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Berdasarkan hasil dari data penelitian yang telah penulis lakukan mengenai kebutuhan informasi untuk anak muda tentang edukasi dan cara menyikapi masalah quarter life crisis untuk usia 20-24 tahun. Penulis ingin menjadikan sebuah media pengenalan dan cara menyikapi masalah tersebut untuk anak muda usia 20 - 24 tahun agar lebih sadar akan pentingnya masalah quarter life crisis yang akan mereka hadapi di umur 25. Maka pesan yang penulis ingin sampaikan pada perancangan ini adalah “Saatnya Kalian Tahu” Pesan yang ingin disampaikan memiliki hubungan dan tujuan yang sesuai mengingat betapa pentingnya jika fase quarter life crisis tidak ditangani dengan baik dan benar bisa menyebabkan depresi dan masalah psikis lainnya. Dari hal- hal diatas yang disebutkan diatas dapat ditarik konsep menjadi perancangan ini, sebagai berikut: Informasi Edukasi dan Cara Menyikapi, Efisien dan Tepat, Peningkatan Kesadaran, Keterbukaan dan Pengertian, Dukungan Dari Orang Terdekat.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan digunakan adalah media informasi zine yang bernama “sa.ka.ta” yang dijabarkan berarti Saatnya Kalian Tahu yang dimana nama tersebut ditujukan untuk mengajak orang-orang atau secara persuasif mengenal dan memahami tentang quarter life crisis merupakan salah satu krisis yang penting dan akan terjadi di usia 25 tahun. Zine ini dapat dibeli atau dibaca oleh siapapun, namun lebih diperuntukan untuk pelajar atau pekerja yang berusia 20 - 24 tahun karena pada usia tersebut anak muda akan lebih banyak mencari tahu tentang dirinya sendiri, atau aktualisasi diri sendiri. Selain hal tersebut nama sa.ka.ta juga dipilih dikarenakan kurang sadarnya anak muda akan masalah quarter life crisis, sehingga nama sa.ka.ta cocok untuk dijadikan konsep utama dan juga sebagai bentuk pesan untuk brand zine quarter life crisis.

4.3 Konsep Media

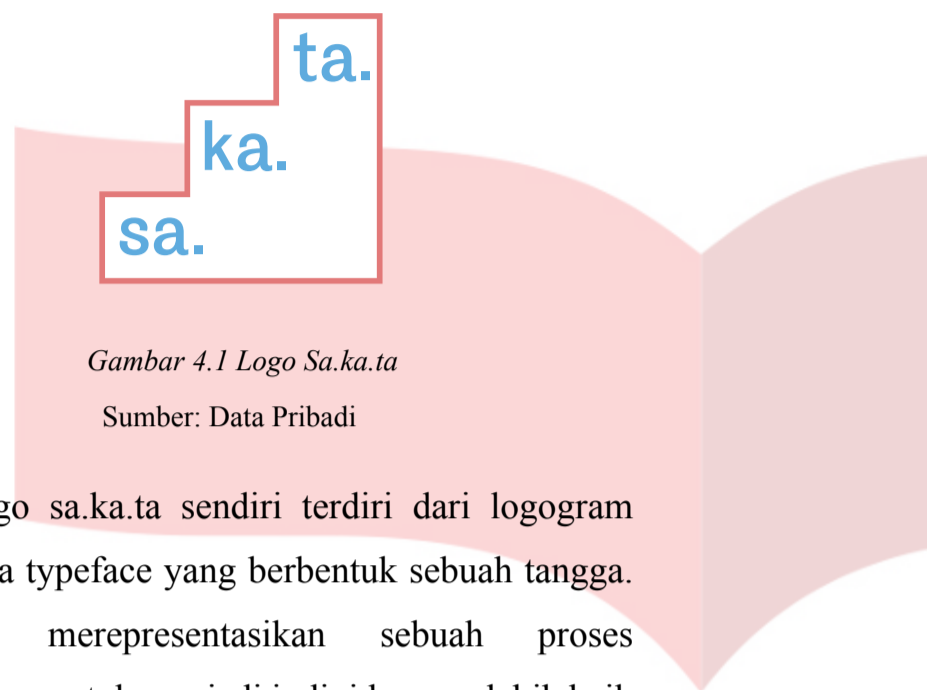
Penggunaan media bertujuan untuk menyampaikan pesan informasi, pendidikan, dan penanganan kepada target secara informatif dan persuasif sehingga pesan dan tujuan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh target audiens. Media utama berbentuk sebuah zine didukung dengan media tambahan yang berbentuk website sebagai wadah atau platform untuk saling bertukar pikiran dan berdiskusi. Selain website juga terdapat tote bag, kaos, x-banner, dan juga instagram sebagai bentuk media promosi.

4.4 Konsep Visual

Konsep pesan dan konsep kreatif yang sudah didapatkan sebelumnya digabungkan dan dikembangkan, kemudian dijadikan satu identitas untuk zine sa.ka.ta. Semua proses tersebut mencerminkan dari brand tujuan sa.ka.ta sendiri yaitu menyebarkan informasi dan bagaimana cara menyikapi masalah quarter life crisis.

4.5 Hasil Perancangan

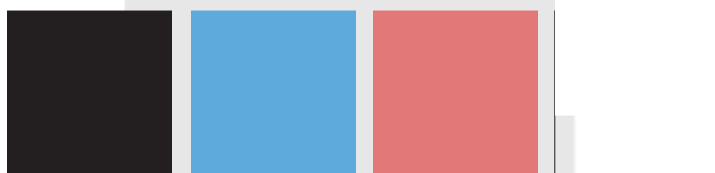
1. Logo



Gambar 4.1 Logo Sa.k.a.ta
Sumber: Data Pribadi

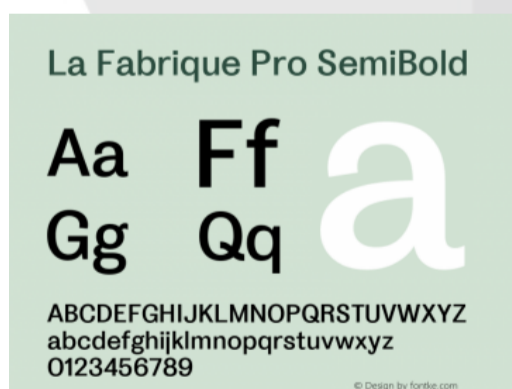
Logo sa.k.a.ta sendiri terdiri dari logogram dan juga typeface yang berbentuk sebuah tangga. Tangga merepresentasikan sebuah proses perjalanan untuk menjadi individu yang lebih baik dengan belajar dan mengetahui informasi. Logo yang minimalis sebagai sebuah representasi dari modern, akan lebih mudah untuk diingat karena bentuknya yang sederhana.

2. Warna



Gambar 4.2 Warna sa.k.a.ta
Sumber: Data Pribadi

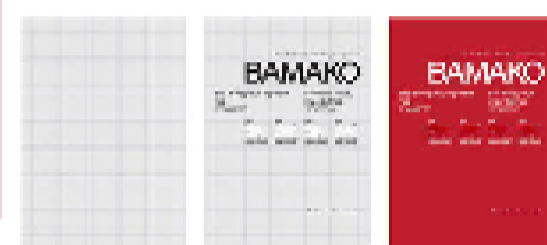
3. Tipografi



Univers 45 Light
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstu
 vwxyz 0123456789

Gambar 4.3 Jenis Tipografi

4. Referensi Layout



5. Media Utama Pengenalan



Penyikapan



5. Kesimpulan dan Saran

Perancangan media zine ini bertujuan sebagai alat bantu berupa media yang berfungsi untuk membantu informasi di bidang pendidikan untuk anak muda yang berusia 20 - 24 tahun. Dengan bantuan media zine ini diharapkan dapat membantu anak muda dengan rentan usia tersebut untuk bisa memahami dan mengerti akan masalah quarter-life crisis yang akan segera dihadapi di usia 25 tahun. Alasan penulis memilih media zine dikarenakan, media zine merupakan salah satu media cetak yang cukup populer dikalangan anak muda. Khususnya anak muda yang mempunyai minat untuk membaca dan membeli buku, walaupun tidak dipungkiri masyarakat umumnya juga bisa membeli dan membaca zine tersebut. Media cetak zine juga terbilang cukup mudah dan murah untuk dicetak, jika dibandingkan dengan buku. Selain itu juga terdapat sebuah website sebagai media untuk saling bertukar pikiran mengenai masalah quarter life crisis tersebut.

Saran untuk elemen masyarakat untuk lebih terbuka terhadap masalah kesehatan mental. Selama ini kesehatan mental dianggap sebagai sebuah hal yang tabu di mata masyarakat. Penulis berharap dengan adanya zine ini masyarakat, khususnya anak muda bisa lebih terbuka dan mengerti akan kesehatan mental.

Daftar Pustaka

- Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. (2005). *The Layout Book*. London; AVA Publishing
- Arifin dan Kusrianto, Adi (2009). *Pengantar Desain Komunikas Visual*. Yogyakarta; Penerbit Andi.
- Chris, Atton dan Vatiani (2002). *Alternative Media*. London; Sage Publications.
- Robbins, Alexandra dan Wilner, Abby (2001). *Quarter Life Crisis: Unique Challenges of Life in Your Twenties*. New York; Penguin Random House.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual, Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung; Dinamika Komunika.
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi*. Jakarta; Gramedia Pustaka Utama.
- Jury, David (2006). *What is Typography?*. Kaki Bukit View; Page One.
- Dewi, S. F. K., Hidayat, T., & Hidayat, S. (2016). *Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Memperkenalkan Congklak Pada Anak-anak Sd*. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Erikson, Erik. PHD (1950). *Childhood and Society*. New York, Amerika; W. W. Norton & Co.
- Barnett, George A (2011). *Encyclopedia of Social Networks; Volume 1*. London; Sage Publication.
- J Nash, Robert dan C. Murray, Michele (2009). *Helping College Students Find Purpose: The Campus Guide to Meaning-Making*. San Fransisco; Jossey-Bass.
- Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana (2018). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung; Nuansa Cendekia.
- Dr. Robinson, Oliver. (2015). *Emerging adulthood, early adulthood and quarter-life crisis: Updating Erikson for the 21st Century: Early adult 'quarter-life' crisis*, 8-11.

Byock, Satya Dole (2010). *The Quarterlife Crisis and the Path to Individuation in the First Half of Life*. California; Pacifica Graduate Institute.

John W, Santrock (2012). *Life-Span Development*. Jakarta Timur; Erlangga.

Duncombe, Steven dan Vantianti. (2008). *Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture*. Portland; Microcosm Publishing.

Thours, Tara De (2019). *The Happy Therapy Book*. Tangerang, Banten: Lentera Hati.

Safanayong, Yongki (2006). *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta barat; ARTE INTERMEDIA.