

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, semakin dewasa seseorang maka semakin banyak pula tantangan yang akan ia hadapi didalam kehidupannya. Sebagai contoh ketika seseorang mulai memasuki umur 21 tahun, pada umur tersebut seseorang telah dianggap ‘legal’ dan sepenuhnya bertanggungjawab terhadap segala perbuatan yang ia lakukan. Namun diluar kebebasan yang telah ia dapatkan pada umur tersebut, banyak pula masyarakat yang terjebak pada suatu permasalahan yang disebut *quarter life crisis*.

Saat seseorang mulai memasuki umur 21 tahun, mulai banyak kegelisahan-kegelisahan yang mungkin akan muncul kedalam diri. Mulai dari krisis kepercayaan diri, kebingungan terhadap kemampuan diri sendiri, takut mengalami kegagalan pada kehidupan yang akan datang, kebingungan dalam memilih pekerjaan yang sesuai, perasaan tertekan terhadap berbagai pertanyaan yang dilontarkan oleh orang-orang disekeliling hingga perasaan menyesali masa lalu. Pada fase tersebut juga banyak masyarakat yang bertanya-tanya mengenai kehidupan apa yang sebenarnya ia inginkan di dunia ini. Berbagai permasalahan tersebut merupakan ciri *quarter life crisis* yang biasa terjadi pada saat seseorang memasuki masa peralihan dari remaja ke dewasa awal.

Salahsatu hal yang menjadi faktor pendorong munculnya *quarter life crisis* pada masa peralihan tersebut adalah kurangnya pemahaman terhadap diri sendiri. Sejatinya seseorang akan memahami dan mengerti setiap detail kelebihan dan kekurangan yang ada dalam diri seiring dengan perkembangan dirinya. Sejatinya seseorang dapat mengerti berbagai hal tersebut dipenghujung masa remajanya. Sehingga ia dapat memasuki fase dewasa dengan lebih matang.

Namun dalam kenyataannya banyak masyarakat yang mengalami hal sebaliknya. Saat ia sudah mulai memasuki fase dewasa, ia masih banyak menghadapi berbagai persoalan yang berkaitan dengan kurangnya pemahaman terhadap diri sendiri. Banyak masyarakat dewasa muda yang terjebak dalam penyesalan, trauma, dan perasaan bersalah karena dihadapkan pada berbagai faktor yang melatarbelakangi terjadinya *quarter life*

crisis. Hal itu juga yang semakin mendorong banyaknya kasus depresi yang bila dibiarkan berlarut-larut maka akan berujung pada bunuh diri.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut pada ilmu psikologi terdapat sebuah acuan yang disebut *Myers-Briggs Type Indicator* yang sering dipakai untuk memetakan dan mengetahui berbagai potensi yang dapat digali dari dalam diri sendiri guna memaksimalkan segala kemampuan yang ada.

Myers-Briggs Type Indicator dapat diperoleh dengan cara melakukan tes kepada orang yang ingin mengetahui keunggulan yang ada didalam dirinya. Dalam pelaksanaannya orang tersebut diharuskan menjawab berbagai pertanyaan yang disediakan, lalu pada akhir tes, psikolog yang mendampingi tes tersebut akan menarik kesimpulan dari jawaban subjek tes. Kesimpulan jawaban dari tes tersebut akan menghasilkan sebuah indikator yang sesuai dengan kepribadian subjek tes. *Myers-Briggs Type Indicator* yang ditemukan oleh Carl Gustav Jung ini dibagi kedalam 16 golongan kepribadian dimana hasil yang didapatkan oleh subjek tes akan merujuk pada salahsatu golongan yang ada.

Hasil tes tersebut yang banyak digunakan masyarakat untuk mengatasi berbagai permasalahan *quarter life crisis*. Berbagai ciri khas dan gambaran yang cocok dengan salahsatu golongan dapat dijadikan patokan dalam memaksimalkan potensi yang ada didalam diri.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media untuk menginformasikan kepada masyarakat yang mulai memasuki fase dewasa muda agar mereka terhindar dari *quarter life crisis* dengan cara mengenal potensi diri lebih dalam. Upaya tersebut dapat diraih melalui perancangan media informasi untuk menghadapi *quarter life crisis* dengan cara melihat potensi lebih dalam melalui *Myers-Briggs Type Indicator*. Dalam pelaksanaannya penulis tertarik untuk merancang animasi *motion graphic* sebagai media informatif dan persuasif yang mudah dipahami oleh masyarakat. Sehingga media tersebut dapat menjadi media yang efektif untuk menginformasikan *Myers-Briggs Type Indicator* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan *quarter life crisis* bagi masyarakat dewasa muda.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka identifikasi masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Masyarakat yang mulai memasuki fase dewasa muda sering mengalami *quarter life crisis* khususnya seseorang berusia 21-25 tahun.
2. Kurangnya informasi masyarakat mengenai *quarter life crisis* sebagai sebagai sebuah masalah yang dapat mengganggu kehidupan.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengatasi berbagai permasalahan *quarter life crisis* yang muncul pada fase awal dewasa muda ?
2. Bagaimana cara merancang media informasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dewasa muda 21-25 tahun mengenai *quarter life crisis* ?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Objek penelitian penulis adalah *quarter life crisis*

2. Bagaimana

Penulis merancang media informasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dewasa muda 21-25 tahun mengenai permasalahan *quarter life crisis*.

3. Siapa

Sasaran dari perancangan *motion graphic* ini adalah dewasa muda, yaitu berusia antara 21 tahun hingga 25 tahun.

4. Dimana

Perancangan media informasi ini akan dibatasi pada wilayah Jawa Barat.

5. Kapan

Permasalahan *quarter life crisis* yang diangkat oleh penulis didasari oleh berbagai permasalahan yang sedang dihadapi oleh masyarakat yang mulai memasuki fase dewasa muda pada tahun 2018.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan media informasi ini adalah:

1. Untuk memberi informasi mengenai permasalahan *quarter life crisis*.
2. Mendukung masyarakat agar lebih memahami potensi diri melalui animasi *motion graphic quarter life crisis*.

1.6 Manfaat Perancangan

Untuk merancang animasi *motion graphic* ini penulis menjadikan data yang dikaji sebagai solusi dari permasalahan *quarter life crisis*, termasuk dengan berbagai tanda-tanda, faktor pendukung, dan dampak yang dihasilkan oleh *quarter life crisis*.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Menerapkan teori yang sudah ada tentang animasi, media animasi *motion graphic*, psikologi kepribadian, *quarter life crisis*, dan desain komunikasi visual.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Masyarakat

Dengan adanya perancangan *concept art* animasi *motion graphic* tentang *quarter life crisis*, masyarakat diharapkan khususnya yang mulai memasuki fase dewasa muda dapat memahami potensi yang tersimpan didalam diri agar terhindar dari berbagai permasalahan *quarter life crisis*.

b. Institusi Pendidikan

Perancangan *concept art* animasi *motion graphic* sebagai media informasi tentang permasalahan *quarter life crisis* diharapkan dapat menjadi referensi sekaligus motivasi untuk pelaku di institusi pendidikan yang berhubungan dengan lingkup animasi, animasi *motion graphic*, *quarter life crisis*, dan desain komunikasi visual.

c. Biro Konsultasi Psikologi

Concept art animasi *motion graphic* yang dihasilkan, diharapkan dapat menjadi media informasi dan persuasif kepada khalayak ramai agar masyarakat memiliki kesadaran untuk melakukan konsultasi pada biro

konsultasi psikologi. Hal tersebut bertujuan agar masyarakat dapat lebih memahami potensi diri sebagai bekal dalam menghadapi permasalahan *quarter life crisis*.

d. Bagi Akademis

1. Dapat menjadi suatu daya masukan dalam pengembangan karya dalam program studi Desain Komunikasi Visual khususnya Multimedia yang terus berkembang nantinya.
2. Dapat menjadi pertimbangan sebagai karya terapan dalam ranah akademisi.
3. Dapat menjadi karya percontoh bagi karya-karya lain yang nantinya akan mengangkat tentang psikologi kepribadian.

1.7 Metodologi Perancangan

Untuk mendapatkan data yang akurat dan tepat sasaran, perlu dilakukan pengumpulan data yang akan dilakukan oleh penulis dengan menggunakan metode etnografi melalui teknik triangulasi, diantaranya sebagai berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik ini mengharuskan penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap orang-orang yang mulai memasuki fase dewasa muda pada tahun 2018 dan 2019, yaitu orang-orang yang berumur 21 tahun hingga 25 tahun. Hal ini didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh Ratna, Kuntha (2010:93) “Faktor terpenting dalam Teknik observasi adalah *observer* (pengamat) dan orang yang diamati yang kemudian juga berfungsi sebagai pemberi informasi, yaitu informan.” Selain melakukan pengamatan terhadap orang-orang yang mulai memasuki fase dewasa muda, penulis juga akan melakukan pengamatan terhadap macam-macam karya animasi sejenis yang memiliki kemiripan tema dan pengayaan visual dengan ide rancangan yang akan divisualisasikan.

2. **Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi atas teori dan kondisi yang terjadi, berkaitan dengan objek perancangan, serta pengalaman narasumber mengenai *quarter life crisis*. Jauss dalam Kutha (Walker, 2010: 196-201), “wawancara dalam hubungan ini para informan, termasuk responden, bermanfaat untuk mengetahui penerimaan masyarakat dalam mengungkapkan pikiran-pikiran kolektivitas selama proses penelitian.”

Penulis melakukan wawancara terstruktur yang ditujukan kepada narasumber-narasumber yang berkaitan dibidangnya diantaranya: psikolog, konselor biro konseling, objek dewasa muda yang sedang mengalami permasalahan *quarter life crisis* dan orang tua objek.

3. **Kuesioner**

Penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada responden yang berkenaan pada target *audience*, untuk mendapatkan informasi terhadap tanggapan masyarakat mengenai *quarter life crisis*. Kuesioner disebarakan kepada target audiens yang mulai memasuki fase dewasa muda, yaitu yang berumur 21 hingga 25 tahun, yang berdomisili di wilayah kota besar seperti Bekasi, Bogor, Depok, Tangerang dan Kota Bandung. Khususnya dewasa muda yang berada dipenghujung masa perkuliahan ataupun *freshgraduate*.

4. **Studi Pustaka**

Mengumpulkan informasi mengenai *quarter life crisis* dari buku-buku yang berkaitan dengan teori penggolongan kepribadian tersebut dalam kajian penelitian. Penulis juga mengkaji buku-buku yang berkaitan tentang perancangan *concept art* animasi *motion graphic* sebagai acuan pemahaman dalam perancangan animasi *motion graphic* nantinya. Hal ini didukung oleh pernyataan Ratna, Khuta (2010:276) “Kajian pustaka adalah penelaahan terhadap bahan bacaan yang secara khusus berkaitan dengan objek.”

5. **Literatur Visual**

Penulis juga mengumpulkan informasi melalui animasi-animasi *motion graphic* yang berkaitan dengan masalah kepribadian, serta mengamati bagaimana konsep yang dibentuk pada animasi tersebut. Menurut Ratna dalam Prastowo (2012: 81) didasari oleh kenyataan bahwa setiap objek kultural merupakan gejala multidimensi sehingga dapat dianalisis lebih dari satu kali secara berbeda-beda, baik oleh orang yang sama maupun berbeda.

1.7.2 **Analisis Data**

Dalam menganalisis data penulis menggunakan metode analisis komparatif dengan membandingkan beberapa objek kajian yang kemungkinan memiliki persamaan, perbedaan, kekurangan, ataupun kelebihan. Ratna (2010:333). Penulis membandingkan bentuk visual dari karakter didalam animasi yang berkaitan tentang budaya kesenian, tari tradisional untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai kajian tersebut.

1.7.3 **Sistematika Perancangan**

Setelah melakukan pengumpulan dan analisis data, penulis akan mendapatkan hasil yang kemudian dapat menjadi landasan dalam penrancangan *concept art* animasi *motion graphic*. Berikut ini adalah tahapan dalam penrancangan tersebut:

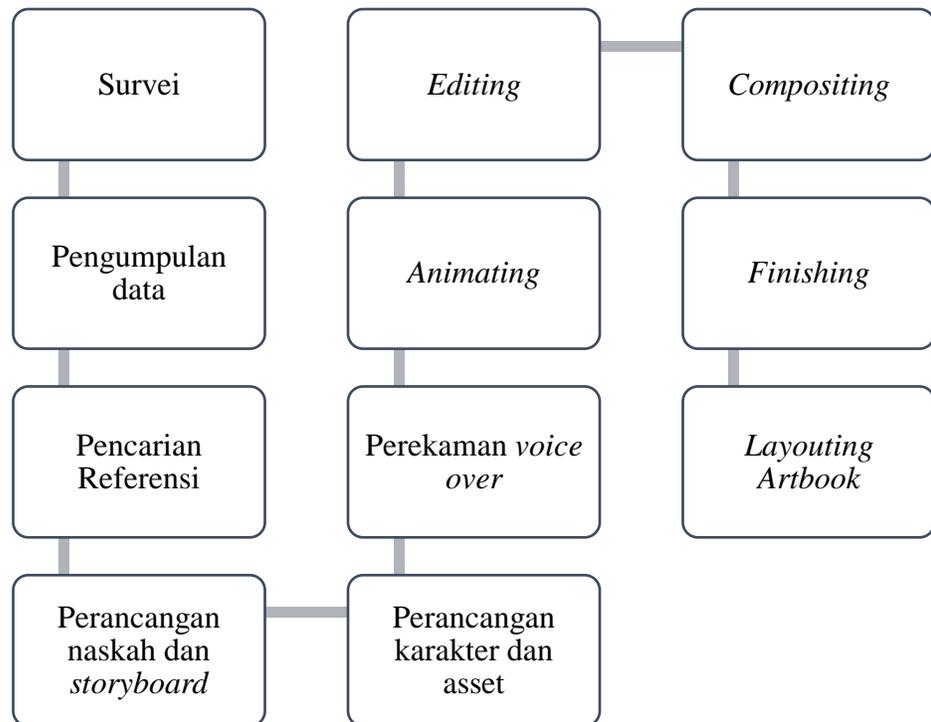
1. **Ide / Design Brief**

Pada tahapan ini penulis akan menentukan ide awal, mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti melalui observasi, wawancara, kuisioner, studi pustaka dan referensi visual. Setelah seluruh data telah terkumpul, penulis akan melakukan analisis data untuk memilih rancangan visual yang akan direalisasikan pada *concept art* animasi *motion graphic* ini. Setelah tahapan tersebut terselesaikan, penulis akan melakukan eksplorasi ide tersebut kedalam bentuk visual, adapun eksplorasi yang dilakukan mencakup

eksplorasi style visual, jenis media *motion graphic* yang akan digunakan, dan palet warna.

2. **Produksi**

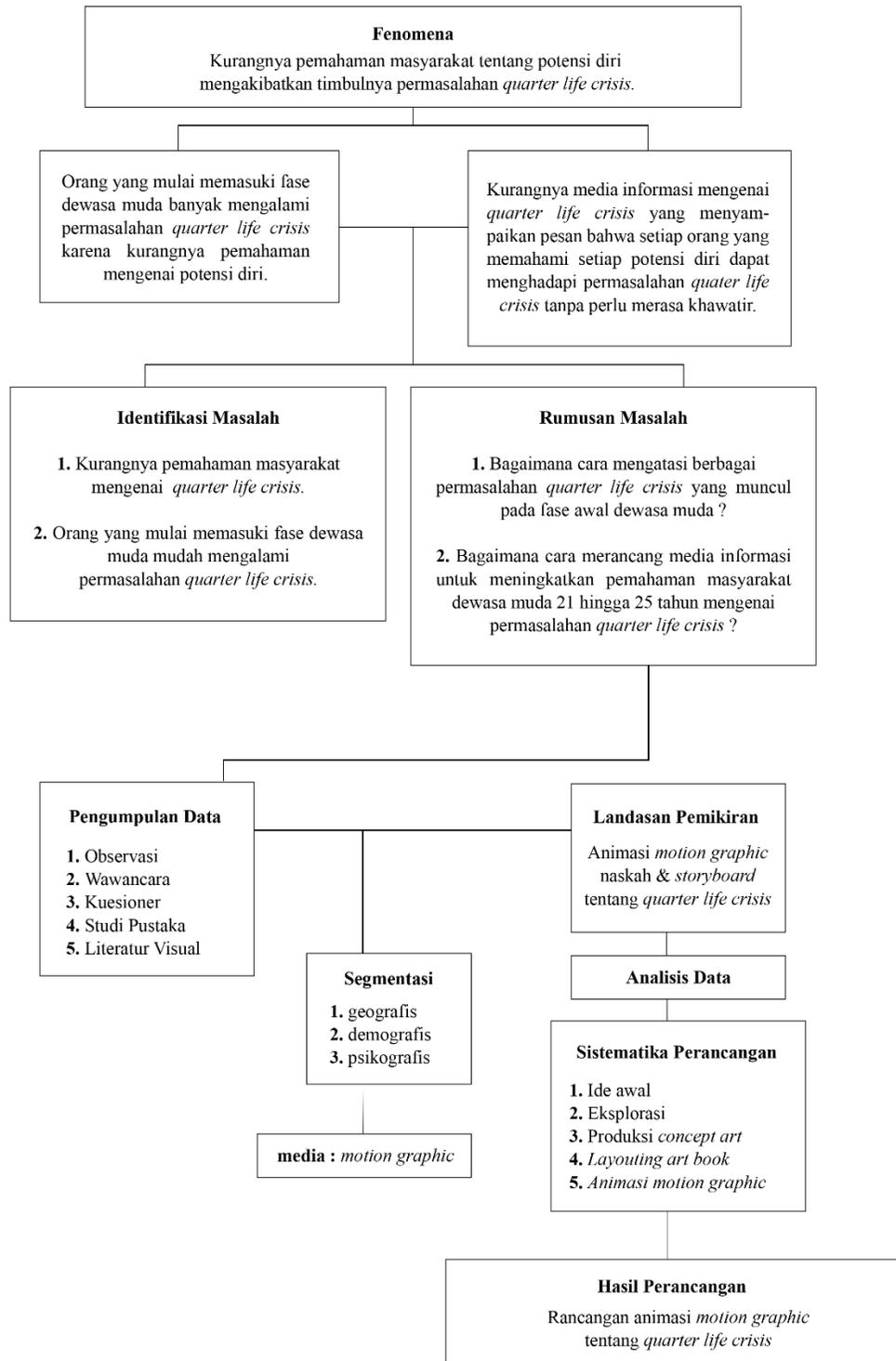
Setelah berbagai tahapan *design brief* selesai ditentukan, tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah produksi. Pada tahap ini akan dilakukan berbagai aspek teknis yang berkaitan dengan desain seperti visualisasi elemen *motion graphic* akan digunakan dalam animasi.



Skema 1.1 Sistematika Perancangan

Sumber: Data Pribadi

1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.2 Kerangka Perancangan

Sumber: Data Pribadi

1.9 Pembabakan

a. BAB I PENDAHULUAN

Mengacu pada latar belakang fenomena *quarter life crisis*, permasalahan, ruang lingkup, tujuan, metode pengumpulan data, cara menganalisis dan kerangka perancangan.

b. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan landasan teori yang berkaitan dengan tema dan topik yang diangkat dalam penulisan ini. seperti dasar pemikiran terhadap *quarter life crisis*, fenomena *quarter life crisis*, dan proses rancangan *concept art animasi motion graphic*.

c. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Paparan dari data yang diperoleh dari tempat observasi dimana fenomena yang dikaji dapat bersumber dari literatur visual, serta memberikan analisis yang berkaitan dengan perancangan *concept art animasi motion graphic*.

d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep serta hasil perancangan dari data yang telah didapatkan dari berbagai sumber-sumber yang berkaitan dengan kajian *quarter life crisis*.

e. BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dan saran yang dapat ditarik oleh penulis atas data-data hasil penelitian dan perancangan yang berkenaan dengan perancangan *concept art animasi motion graphic*.