

Perancangan Novel Grafis “Kepala Dua” Tentang Menghadapi *Quarter Life Crisis* untuk Dewasa Muda

Anissa Putri¹⁾, Vicky Septian Rachman²⁾

Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾ Email: anissa17putri@gmail.com

²⁾ Email: vicky.rachman@kalbis.ac.id

Abstract: *When someone has reached adulthood, they will begin to explore themselves and environment. Often, they feel confused to decide which choice is the right one, that phase called Quarter Life Crisis. Some of them seek professionals such as psychologists or psychiatrists to help their problem. However, some young adults who had difficult to explain their situation tend to close themselves off and choose to read books that relate to their situation. Reading a book can dive into the world of other people who have similar feelings and experiences. Graphic novels are now familiar to readers, many graphic novels have been in bookstores with various topics. Seeing that growth, author chose to design a graphic novel book, using literature study research methods and deep interviews with young adults and professional. With that motive young adults begin to learn to understand themselves and not be stuck in that phase for too long.*

Keywords: *adulthood, collage art, graphic novel, quarter life crisis*

Abstrak: *Ketika seseorang baru menginjak umur dewasa dia akan mulai berada dimasa mengeksplorasi diri dan lingkungannya. Seringkali mereka merasa kebingungan untuk memutuskan pilihan mana yang tepat, fase tersebut adalah Quarter Life Crisis. Beberapa dari mereka mencari tenaga profesional seperti psikolog atau psikiater untuk membantu permasalahannya. Namun beberapa dewasa muda yang kesulitan untuk menjelaskan keadaannya cenderung menutup diri dan memilih membaca buku yang relate dengan keadaannya. Dengan membaca buku seseorang dapat menyelami dunia orang lain yang memiliki perasaan dan pengalaman yang mirip dengannya. Novel grafis kini sudah tidak asing lagi bagi para pembaca, banyak novel grafis yang sudah di perjual belikan di toko buku dengan topik yang beragam. Melihat sudah mulai dikenalnya novel grafis, penulis memilih untuk merancang buku novel grafis, menggunakan metode penelitian studi pustaka dan wawancara mendalam dengan dewasa muda serta ahli. Dengan tujuan agar dewasa muda mulai belajar memahami diri sendiri dan tidak terjebak terlalu lama di fase tersebut.*

Kata kunci: *buku novel grafis, dewasa muda, quarter life crisis, seni kolas*

I. PENDAHULUAN

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. Menurut penelitian dari para psikolog di Inggris, fase ini biasa dialami oleh para dewasa muda dengan rentang umur 20 sampai 30 tahun [1].

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 [2]. 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 [3].

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 [4]. Dr. Oliver Robinson menyatakan bahwa fase *Quarter Life Crisis* tidak selamanya berada pada kehidupan seseorang, fase ini hanya terjadi ketika seseorang sedang pada masa pendewasaan [5]. 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. Tidak sedikit juga dari mereka yang terjebak terlalu lama di fase tersebut karena tidak mau keluar dari zona nyamannya. Akibatnya dewasa muda 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 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. Kegunaan dari ilustrasi disetiap halaman untuk membantu pembaca mendalami sastra di setiap halamannya.

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. Beberapa novel grafis hasil karya anak bangsa adalah *Stories for Rainy Days* karya Naela Ali, *The Book of Invisible Questions* karya Lala Bohang, dan masih banyak lainnya.

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. Berdasarkan masalah yang telah penulis jabarkan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya yaitu: Mengapa dewasa muda wanita cenderung mengalami fase *Quarter Life Crisis*? Dan Bagaimana cara membuat novel grafis yang *relate* dengan keadaan dewasa muda ketika sedang di fase ini, dan dapat dijadikan sebagai teman dalam melewati fase *Quarter Life Crisis*?

Penulis juga membatasi masalah agar pembahasan tidak menyimpang dari yang diharapkan, yaitu: 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; dan 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.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu: Memotivasi para dewasa muda agar mereka tidak terjebak terlalu lama pada fase *Quarter Life Crisis*; dan Menghasilkan rancangan buku novel grafis “Kepala Dua” yang dapat dijadikan sebagai teman dalam membantu dewasa muda melewati fase *Quarter Life Crisis*.

II. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan novel grafis “Kepala Dua” menggunakan teknik pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif. Menurut Taylor dan Bogdan data kualitatif berbentuk deskriptif yaitu berupa kata-kata lisan atau tulisan tentang tingkah laku manusia hasil dari pengamatan [7]. Teknik penelitian kualitatif dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisa suatu fenomena, peristiwa, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu baik tertulis atau lisan.

Pengumpulan data kualitatif merupakan tangkapan atas perkataan subjek penelitian dalam bahasanya sendiri. Pengalaman narasumber diterangkan secara mendalam menurut makna kehidupan, pengalaman dan interaksi sosial dari subjek penelitian sendiri. Penulis menggunakan studi pustaka dan wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data dan analisis.

Sebelum melakukan wawancara mendalam akan dilakukan Studi Pustaka guna memahami, mencatat dan mengumpulkan data penelitian yang akan dijadikan sebuah pertanyaan. Menurut Mestika Zed, Studi Pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian [8].

Dalam waktu menuju kedewasaan para dewasa muda sudah harus merencanakan masa depannya dimana mereka bisa mengambil kesempatan yang ada dan mempunyai banyak waktu untuk eksplorasi. Rasa kebingungan dalam memilih pilihan yang tepat ini sering disebut fase *Quarter Life Crisis*. Menurut Robbin dan Wilner fase *Quarter Life Crisis* adalah krisis identitas yang terjadi karna ketidakpastian para dewasa muda saat proses transisi dari masa remaja menuju dewasa [9]. Fase ini merupakan hal normal yang terjadi sebagai akibat dari

transisi remaja menuju dewasa muda [10]. 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]. Bahkan beberapa dari dewasa muda tidak sadar jika dirinya sedang mengalami fase *Quarter Life Crisis*.

Fase ini biasa dialami dewasa muda dari umur 20-30 tahun, namun terlepas dari rentang umur tersebut tidak menutup kemungkinan mereka yang sudah tidak mengalami dapat mengalaminya kembali. Penyebab kemunculan fase ini adalah ekspektasi yang mereka buat dan sekitarnya tidak dapat tercapai, kurangnya mendapat pengakuan diri dari sekitarnya, dan tuntutan yang semakin besar dari berbagai pandangan [11]. Akibat dari fase ini beberapa dewasa muda masih merasa terjebak dengan lingkaran fase, rentan terkena penyakit mental hingga menarik diri dari kehidupan sosial.

Terlepas dari dampak negatif yang diberikan fase ini, dampak positif yang bisa dewasa muda ambil adalah mereka bisa memahami serta mempelajarinya sehingga siap ketika menghadapi permasalahan yang sama. Ketika dewasa muda berhasil melalui fase *Quarter Life Crisis* mereka akan lebih stabil ketika dihadapkan pada permasalahan [11]. Rasa ingin tahunya menjadi bertambah dan meningkatkan pemahamannya jika fase ini terulang itu hanya ‘*Silver Lining*’ (bahwa setiap situasi yang sulit dan sedih, terkadang juga memiliki aspek yang menguntungkan) [12].

Fase ini cenderung menyerang wanita, 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 [2]. Pada dasarnya wanita dan laki-laki memiliki total serat otak yang sama, serat-serat tersebut membentuk sebuah jaringan yang membantu belajar dan berkembang. Seiring bertambahnya umur otak juga menemukan cara tersendiri secara cepat dalam mengkomunikasikan pesan, ketika jumlah serat disederhanakan mereka akan menyampaikan informasi lebih penting secara langsung pada area yang dituju. Pemrosesan ini terlihat lebih cepat terjadi pada wanita, hal ini menjelaskan mengapa

wanita cenderung lebih cepat dewasa secara kognitif [3].

Menurut Cania Mutia M.Psi., Psikolog Psikolog Klinis dan Dosen Psikologi Universitas Negeri Yogyakarta, peran lingkungan sekitar yang memandang dan memperlakukan wanita begitu mempengaruhi pada tingkat keparahan fase *Quarter Life Crisis* yang dialami [13]. Mereka dituntut untuk harus menikah setelah memasuki umur 20-an, harus mempunyai anak dan harus bisa menjadi independent woman, peran yang disematkan pada kaum wanita sangat berat sekali. Ternyata budaya masyarakat yang cenderung konservatif dan patriarki juga turut mempengaruhi.

Wawancara mendalam adalah temu muka berulang antara peneliti dan subjek penelitian, agar memahami pandangan subjek penelitian mengenai kehidupannya, pengalaman, ataupun situasi sosial sebagaimana yang subjek penelitian ungkapkan dengan bahasanya [14]. Bertujuan untuk memahami pandangan subjek penelitian tentang kehidupan, pengalaman, atau situasi subjek penelitian sebagaimana diungkapkan dalam bahasanya sendiri.

Melalui hasil wawancara mendalam dengan dua dewasa muda yaitu Arghya dan Cindy, mereka mengaku bahwa fase *Quarter Life Crisis* pernah dirasakan dan fase itu sering muncul berulang kali. Dalam fase ini dia mempunyai beberapa ketakutan contohnya stigma di lingkungan sekitar, ekspektasi dirinya, masalah pekerjaan, tentang perkuliahan di semester akhir, masalah hubungan dengan keluarga, teman hingga pasangan. Mereka memiliki cara tersendiri ketika sedang mengalami fase tersebut kembali, Arghya mulai menerapkan pemikiran positif dan mulai belajar mengontrol dan menerima ekspektasinya yang sekarang dan lalu. Sedangkan Cindy melakukan kegiatan yang dia sukai untuk mengalihkannya, seperti menonton drama Korea, mendengarkan lagu hingga membaca buku. Arghya dan Cindy sepakat jika dewasa muda membutuhkan teman curhat tentang masalah yang sedang mereka alami.

Mereka sama-sama memilih teman yang dekat dengannya, karena tidak semua temannya bisa diajak untuk curhat, serta sefrekuensi yang memiliki satu pemikiran dan setidaknya pernah merasakan hal yang sama sehingga bisa memberikan solusi dan masukan untuk dirinya.

Ketika mereka diberi pertanyaan lebih memilih teman atau ahlinya dalam mengatasi permasalahan fase ini, mereka mempunyai jawabannya tersendiri. Cindy lebih memilih teman karena merasa mereka lebih mengenal dirinya lebih baik, jika temannya tidak sepenuhnya bisa membantu Cindy memilih untuk memendam masalahnya. Sedangkan Arghya terlebih dahulu memilah permasalahannya, jika masalahnya sepele dia bisa menanganinya, apabila sedikit berat akan mulai bercerita kepada temannya dan jika merasa temannya tidak bisa kasih solusi atau masalah privasi dia akan pergi ke ahlinya.

Jika mereka sedang berada di fase ini, mereka suka membaca kutipan kata-kata yang sesuai dengan perasaannya guna memvalidasi perasaannya. Arghya dan Cindy mencari di sosial media seperti Instagram, TikTok, kutipan dari buku yang dibaca, sampai mendengarkan podcast di platform Spotify. Mereka sama-sama tertarik pada buku yang membahas fase *Quarter Life Crisis* dan berisi kata-kata yang dapat memotivasinya. Menurut Arghya sebuah ilustrasi pada buku juga mempengaruhi perasaan pembacanya, karena mereka bisa lebih menghayati pesan dari buku.

Dalam menganalisa sebuah data menggunakan teknik analisa data 5 W + 1 H. Terdiri dari beberapa kata tanya seperti Apa (*What*), Siapa (*Who*), Kapan (*Where*), Di mana (*When*), Mengapa (*Why*) dan Bagaimana (*How*).

What. Apa yang melatar belakangi perancangan buku “Kepala Dua” ini? Yang melatarbelakangi perancangan buku ini adalah dewasa muda yang sedang berada di fase *Quarter Life Crisis* tidak mempunyai teman yang dapat memahaminya.

Who. Siapakah target perancangan buku ini? Target perancangan buku ini adalah wanita dewasa muda dengan rentang umur 20 - 25 tahun yang tinggal di DKI Jakarta, memiliki gaya hidup selalu merasa khawatir dengan ketidakpastian kehidupannya seputar relasi, karir dan kehidupan sosial. Sedang memiliki perilaku merasa kehilangan motivasi di tengah fase *Quarter Life Crisis* dan membutuhkan sesuatu untuk *self improvement*.

Where. Dimana akan dipromosikan dan dipasarkan? Agar promosi dari buku dapat mencakup seluruhnya, buku akan dipromosikan

melalui sosial media dimana dewasa muda lebih aktif disana. Sosial media yang digunakan adalah Instagram dan Tiktok yang dimana sudah dilakukan personal brandingnya. Buku akan dipasarkan di platform jual beli online Shopee. Selain menjual buku penulis juga menjual merchandise dari buku yang merupakan opsi lain dari promosi buku.

When. Kapan perancangan buku ini akan dipromosikan? Buku akan dipromosikan pada bulan Oktober dimana diperingati sebagai bulan kesehatan mental, terutama pada tanggal 10 Oktober dikarenakan memperingati Hari Kesehatan Mental sedunia.

Why. Mengapa perancangan buku ini dibuat? Perancangan buku ini dibuat untuk membantu para dewasa muda keluar dari zona nyamannya, sehingga mereka tidak terjebak terlalu lama dalam fase tersebut.

How. Bagaimana perancangan buku ini dibuat? Pada tahap awal perancangan buku penulis mengumpulkan data dari hasil observasi dan wawancara mendalam dengan narasumber dewasa muda serta ahli. Setelah menganalisis data yang telah dikumpulkan, penulis akan memulai menulis naskah untuk isi buku, kemudian mengatur layout dari naskah. Sebelum memulai sketsa ilustrasi, penulis menentukan pengayaan ilustrasi yang sesuai baru memulai mensketsa ilustrasi sesuai naskah disetiap lembar. Setelah menyelesaikan perancangan buku penulis akan mendesain media pendukung untuk buku dan media promosi, dan mencetak hasil dari buku serta media pendukung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses perancangannya dibutuhkan strategi komunikasi yang baik. Tema dari buku yang akan dirancang bertema fase *Quarter Life Crisis*, ide ini terinspirasi dari beberapa buku novel grafis karya ilustrator terkenal Indonesia seperti Naela Ali dan Lala Bohang. Buku ini berjudul “Kepala Dua”, arti dari judul buku adalah istilah lain dari umur dua puluhan, ketika seseorang sudah menginjak umur dua puluhan, kepala atau awal bilangan dari angka umurnya bukan angka satu melainkan angka dua.

Kesan yang ingin ditonjolkan dalam perancangan buku ini adalah “personal, unik dan sederhana”. Bahasa yang digunakan adalah

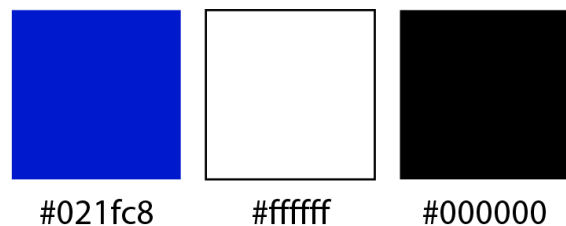
bahasa Indonesia yang biasa dipakai sehari-hari dengan gaya bahasa prosa. Dalam buku ini akan terdiri dari ilustrasi dan narasi. Pengayaan ilustrasi yang akan digunakan adalah seni surealisme. Surealisme menggunakan pendekatan teori psikolog Freud yang mengkplorasi alam bawah sadar manusia tentang keinginan dan hasrat yang terkubur [15]. Seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Refrensi Visual

Menggambarkan alam bawah sadar ini bertujuan untuk menunjukkan kebutuhan dan keinginan seseorang yang sebenarnya, namun harus terkubur karena adanya tekanan sosial, rasa kurang percaya diri dan trauma tertentu [15]. Seni surealisme memasukkan pesan moral ke dalam ilustrasinya melalui elemen-elemen yang ada.

Warna yang akan digunakan dalam perancangan buku memiliki tiga warna yaitu, biru kobalt, putih dan hitam. Dalam psikologis warna selain memberikan efek merasa tenang dan dilindungi, penulis memilih warna biru kobalt sebagai warna utama karena warna biru sering di anggap dengan warna yang sifatnya menenangkan hati. Hal itu karena seringnya dikaitkan dengan warna biru dari langit dan laut. Selain itu penulis ingin menjadikan ilustrasi dalam buku sebagai identitas warna sang ilustrator. Seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Palet Warna

Untuk jenis font yang digunakan dalam perancangan novel grafis adalah jenis font serif Bona Nova dengan *styles regular, italic* dan *bold*. Walaupun gaya bahasa yang digunakan tidak baku, penulis ingin menimbulkan kesan percaya ketika dewasa muda membaca novel grafis tersebut. Untuk mewujudkan hasil perancangan novel grafis ini penulis menggunakan media cetak. Nantinya hasil perancangan akan dicetak menjadi sebuah buku dengan *hard cover*. Seperti pada Gambar 3.

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Gambar 3 Font Bona Nova Font karya Andrzej Heidrich

Dalam proses perancangan buku yang pertama kali dilakukan adalah menulis naskah buku. Isi dari buku membahas tentang karir, hubungan antar keluarga, teman dan pasangan hingga keresahan serta dampak yang mereka rasakan. Diakhir isi penulis juga mencatumkan kalimat motivasi dan penyemangat. Total dari naskah menghasilkan 9 bab yang memiliki bahasan masing-masing.

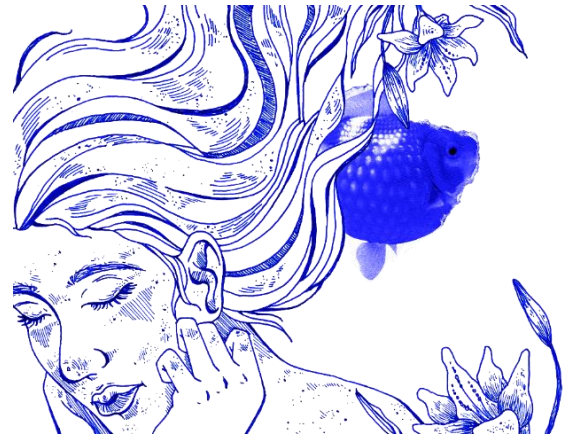
Untuk membuat layout hal pertama yang harus diperhatikan adalah konten. Dengan mengetahui konten, kita dapat membuat kerangka kasar dari elemen tersebut. Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini juga dapat disebut manajemen bentuk dan ruang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar komunikatif dan dapat memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan [16].

Setelah menyusun layout penulis kemudian mulai mensketsa ilustrasi sesuai dengan tema bab. Ilustrasi yang digambarkan sesuai naskah yang sudah ada. Bab 3 Jarak yang Aksa membahas tentang pribadi dewasa muda yang suka membandingkan pencapaian dirinya dengan teman-temannya. Penggambaran naskahnya menggunakan elemen bunga krisantenum yang melambangkan kejujuran dan bayangan melambangkan selalu dihantui perasaan bersalah. Seperti pada Gambar 4.



Gambar 4 Hasil Ilustrasi

Foto untuk kolase foto dan gambar merupakan foto dari majalah bekas yang penulis punya. Setelah ilustrasi untuk satu Bab sudah selesai kemudian di scan menggunakan printer, lalu melakukan finalisasi di Adobe Photoshop. Untuk bagian foto kolase akan di edit menyesuaikan warna yaitu biru kobalt, kemudian merapihkan ilustrasi jika posisinya miring atau kotor di sekitarnya. Seperti pada Gambar 5.



Gambar 5 Hasil Edit Kolase Foto dan Ilustrasi

Kemudian lanjut membuat desain *Merchandise* yang digunakan sebagai media untuk mendukung aktivitas promosi pada buku. Jenis *merchandise* yang akan digunakan adalah *art print* ukuran, *bookmarks* (pembatas buku) yang memiliki 3 jenis desain dan gelang dari manik-manik berdiameter. Packaging yang digunakan untuk menaruh gelang menggunakan kemasan kertas yang dibolongi bagian atas kanan dan kirinya. Penulis memilih gelang sebagai *merchandise* karena sesuai dengan isi pada Bab 2

Rangkaian yang membahas tentang karet gelang. Seperti pada Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6 Hasil Desain Merchandise



Gambar 7 Hasil Gelang Manik

Dalam pemilihan kemasan yang dapat menarik minat pembeli serta dapat memiliki ciri khas, penulis memilih menggunakan tas PVC atau mika. Bertujuan agar cover buku dan merchandise yang diberikan dapat terlihat jelas. Agar isi pada tas PVC tidak mudah berjatuhan, penulis menggunakan stiker untuk mensegel dan juga sebagai dekor



Gambar 8 Hasil Perancangan



Gambar 9 Hasil Cetak Merchandise

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan perancangan ini telah disimpulkan bahwa: 1). Banyak dewasa muda yang sering terjebak di fase Quarter Life Crisis dengan permasalahan yang umum. Mereka memiliki cara tersendiri ketika fase itu kembali dengan cara menerapkan pemikiran yang lebih positif dan mengalihkan permasalahan dengan melakukan kegiatan kesukaannya; 2). Salah satu kegiatannya adalah membaca buku, ketika di fase tersebut mereka lebih memilih buku motivasi; 3) penyemangat yang mempunyai ilustrasi; dan 4). Dari perancangan buku ini dapat diharapkan dapat memotivasi dan menemani para dewasa muda ketika sedang kembali terpuruk di fase tersebut.

V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. Hill, "Quarterlife Crisis: Young, Insecure and Depressed," 2011, [Online]. Available: <https://www.theguardian.com>
- [2] D. Lathifa, "Perempuan Lebih Cepat Dewasa daripada Laki-laki? Jawaban Para Ahli," 2018, [Online]. Available: <https://www.popbela.com/relationship/single/dinalathifa/perempuan-lebih-dewasa-dari-laki-laki/full>
- [3] F.R. Makarim, "Cek Fakta: Benarkah Quarter Life Crisis Rentang Menyerang Wanita?," 2022, [Online]. Available: <https://www.halodoc.com/artikel/cek-fakta-benarkah-quarter-life-crisis-rentan-meny Serang-wanita>
- [4] R.J. Nash & M.C. Murrya, "Helping college students find purpose: The

- campus guide to meaning-making,*” San Francisco: Jossey-Bass, 2010.
- [5] O. Robbinson, J. Demetre & J. Litman, “*Curiosity, Adult Life Stage and Crisis,*” 2018, [Online]. Available <https://slideplayer.com/slide/12634721/>
- [6] E. DiTommaso & B. Spinner, “*Social and Emotional Loneliness: A Reexamination of Weiss Typology of Loneliness. Personality and Individual Differences,*” 1993.
- [7] S.J. Taylor & R. Bogdan, “*Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for Meanings,*” 1984.
- [8] Z. Mestika, “Metode Penelitian Kepustakaan,” 2004.
- [9] A. Robbins & A. Wilner, “*Quarterlife Crisis: The Unique Challenges of Life in Your Twentie,*” Penguin Putnam, 2001.
- [10] R.A. Artiningsih & S.I. Savira, “Hubungan *Loneliness* dan *Quarter Life Crisis* Pada Dewasa Awal,” 2021.
- [11] B. Argasiam, “Hubungan Perbandingan Sosial dan Resiliensi Dengan *Quarterlife Crisis* Pada Kelompok Milenial.” Unika Soegijapranata Semarang, 2019.
- [12] O.C. Robinson & G.R.T. Wright, “*The Prevalence, Types and Perceived Outcomes of Crisis Episodes in Early Adulthood and Midlife: A Structured Retrospective Autobiographical Study,*” 2013. [Online]. Available: <https://journals.sagepub.com>
- [13] Detik Health, “Perempuan Lebih Rentan Mengalami *Quarter Life Crisis*, Ini Penyebabnya,” 2022, [Online]. Available: <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5983332/perempuan-lebih-rentan-mengalami-quarter-life-crisis-ini-penyebabnya>
- [14] J. Sarwono, “Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif,” 2006.
- [15] G. Thabroni, “Surrealisme – Pengertian, Ciri, Tokoh, Contoh Karya & Analisis,” 2018, [Online]. Available: <https://serupa.id/surrealisme-pengertian-ciri-tokoh-contoh-karya-analisis/>
- [16] S.Y. Mayang & R.M. Sihombing, “Analisis Visual Desain Buku Ilustrasi “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini,”. 2021