

BAB I

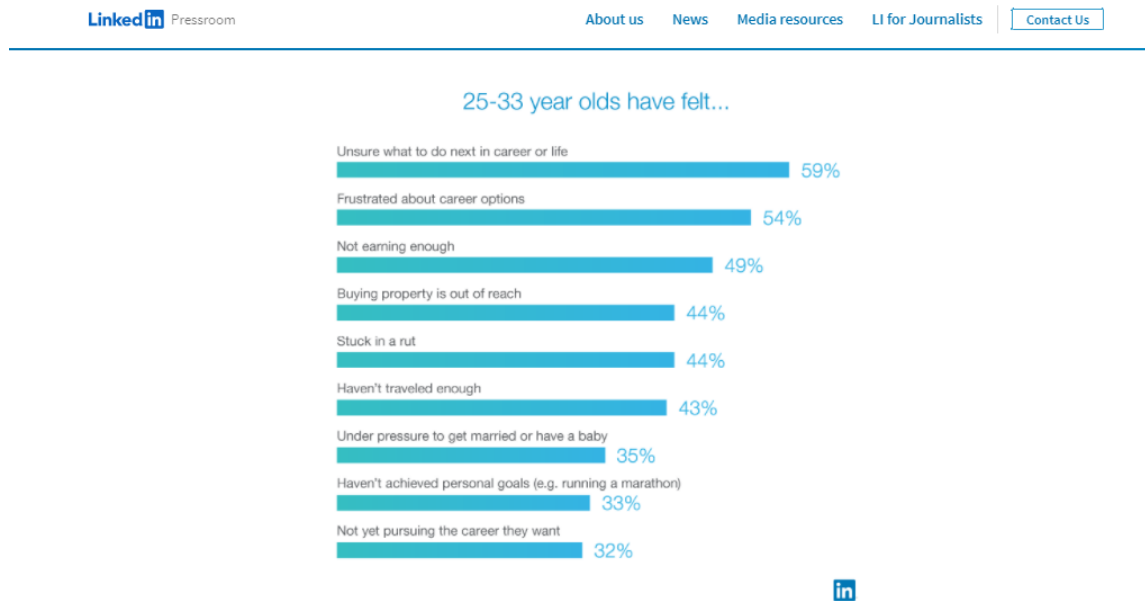
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan setiap manusia memiliki tahapan perkembangan yang pasti akan dilewati. Tahapan tersebut dimulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Dalam prosesnya, setiap tahapan memiliki tuntutan dan tekanan yang berbeda-beda. Salah satunya adalah tahap peralihan masa remaja menuju dewasa. Perkembangan tahap dewasa dalam ilmu psikologi ini dibagi menjadi tiga, yaitu tahapan dewasa awal, menengah dan juga akhir. Pada tahap dewasa awal, biasanya individu dianggap dapat memulai kehidupan sendiri dengan tuntutan dan tekanan yang lebih besar dibandingkan sebelumnya (Herawatsi & Hidayat, 2020:146). Salah satu proses yang harus dihadapi saat mulai menjadi dewasa adalah dunia sosial, semakin dewasa maka lingkungan sosial akan semakin luas dan perilaku mulai terkontaminasi dari lingkungan sosial disekitarnya, seperti yang disampaikan oleh Dalyono (2005:13) bahwa lingkungan sosial merupakan lingkungan orang atau manusia lain yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan dan mempengaruhi diri kita. Melalui lingkungan sosial tersebut, saat mulai menjadi dewasa muncul banyak pertanyaan-pertanyaan seperti yang sering diajukan kepada mahasiswa tingkat akhir, yaitu pertanyaan kapan akan lulus, kapan akan wisuda, setelah lulus mau bagaimana, bekerja dimana, dan pertanyaan lain yang tidak akan ada habisnya. Pertanyaan yang muncul dari masyarakat tersebut membuat individu merasa tertekan dan harus selalu siap menghadapinya. Proses masing-masing individu saat melewati tahap tersebut akan berbeda, ada yang merasa antusias dan sebagian merasa cemas, khawatir, gelisah dan kebingungan saat melewati tahap ini. Permasalahan tersebut dikenal dengan istilah *Quarter Life Crisis*.

Quarter Life Crisis adalah hadirnya perasaan khawatir terhadap ketidakpastian dalam kehidupan yang akan dijalani, seperti karier, percintaan dan kehidupan sosial yang terjadi sekitar usia 20-an. Menurut pemaparan dari Nash dan Murray (2010) ketika berada pada fase ini, individu menghadapi permasalahan hidup yang berhubungan dengan masa

depannya. (Habibie et al., 2019:130). Seperti yang dilansir pada situs jejaring sosial *LinkedIn* terdapat survei yang datanya menunjukkan bahwa sebanyak 75% dari usia 25 tahun sampai 33 tahun menyebutkan pernah mengalami krisis ini dengan rata-rata usia 27 tahun.



Gambar 1. 1 Hasil Survei New LinkedIn Experienced Quarter Life Crisis

Sumber:<https://news.linkedin.com>_diakses tanggal 12 September pukul 23:42 tahun

2021

Melalui survei tersebut sebanyak 59% responden mengatakan bahwa kekhawatiran yang utama adalah tidak yakin dengan apa yang akan dilakukan dalam karier atau kehidupan selanjutnya. Sebanyak 54% mengatakan bahwa ini disebabkan karena mereka merasa cemas atau frustrasi dengan banyaknya pilihan dalam karier atau pekerjaan. Sementara itu, berdasarkan hasil data yang dilansir dari salah satu situs yang berjudul *How to turn your quarter-life crisis into a quarter-life catalyst* pada halaman web <https://www1.firstdirect.com/> memperlihatkan bahwa 56% berada dalam *Quarter Life Crisis*, sekitar 60% responden memiliki pertanyaan mengenai kehidupan mereka yang disebabkan oleh faktor tekanan dari lingkungan, dan ternyata dukungan sosial seperti kata-

kata semangat, perhatian, pujian, dan kasih sayang dapat membuat individu merasa didukung dan dihargai oleh orang lain.

Fenomena *Quarter Life Crisis* ini sering terjadi pada mahasiswa tingkat akhir, seperti yang dilansir dalam penelitian skripsi berjudul 'Eksistensi Fenomena *Quarter Life Crisis* Pada Mahasiswa Semester Akhir Universitas Sumatera Utara' pada halaman web <https://repositori.usu.ac.id/> disimpulkan bahwa krisis yang dialami oleh para mahasiswa tingkat akhir di Universitas tersebut, memiliki dua faktor yang mempengaruhi individu mengalami *Quarter Life Crisis*, faktor pertama adalah dari sisi psikologis individu itu sendiri, seperti sering bermalas-malasan dan selalu menunda pekerjaan. Sementara faktor lainnya disebabkan oleh permasalahan keluarga, kesulitan pengerjaan tugas, pembiayaan kehidupan, serta tekanan dari sekitar (Sujudi, 2020:92). Selain itu, dalam sebuah penelitian skripsi berjudul Perancangan Informasi Fenomena *Quarter Life Crisis* Melalui Media E-Book pada halaman web <https://elibrary.unikom.ac.id/> yang ditulis oleh Fadel Abadi Mukti melalui wawancara dan menyebarkan kuisisioner kepada 62 mahasiswa yang berusia rata-rata 22 tahun dari beberapa kampus di kota Bandung, terdapat hasil bahwa mereka mengetahui dan mengalami krisis ini. Dengan hasil 45,8% merasa sedikit terganggu, serta 25,4% merasa takut dengan adanya dampak buruk dari fenomena *Quarter Life Crisis* (Mukti, 2020:2)

Saat mengalami fase *Quarter Life Crisis*, jika dibiarkan maka individu akan terjebak dalam kekhawatiran dan kecemasan yang akan menghambat perkembangan individu dalam menjalani kehidupan, seperti yang disampaikan oleh Psikologis Klinis Fakultas Psikologi UGM Azri Agustin, M.Psi mengatakan bahwa jika krisis ini tidak tertangani oleh individu, maka akan mengakibatkan gangguan kesehatan mental yang lebih berat, baik itu anxiety, takut dan terlalu khawatir. Bila kita merasa tidak memiliki kemampuan dalam diri, merasa tidak berharga maka hal tersebut akan menjadi indikasi individu mengalami depresi (Ulfa, Maria. 2021:1).

Maka dari itu penting bagi individu untuk mendapatkan informasi mengenai *Quarter Life Crisis* agar dapat menyesuaikan diri dalam melakukan perubahan positif sehingga individu tidak merasa terjebak dan kehilangan arah dalam menghadapi masa dewasanya, serta memiliki pandangan baru mengenai tujuan hidup. Terdapat beberapa

penelitian, survei dan artikel tentang hal tersebut, tetapi peneliti belum menemukan penggambaran mengenai *Quarter Life Crisis* dalam sebuah film. Salah satu bentuk media yang paling populer saat ini adalah film. Media ini dikemas secara menarik dan dapat menjangkau segmen sosial tertentu, yang membuat film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi sudut pandang masyarakat dengan pesan di dalamnya. Menurut Irawanto (dalam Sobur, 2018:128) film dapat menggambarkan realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam suatu masyarakat kemudian memproyeksikannya ke dalam layar. Realitas tersebut dapat memberikan perasaan langsung dan nyata di dalam kehidupan yang kita jalani. Terkadang saat menonton sebuah film, kita merasakan adanya kesamaan diri kita dengan karakter film yang kita saksikan. Kemudian jika dipahami dan menginterpretasikan film tersebut, kita akan sadar bahwa film dapat mengedukasi dan menginspirasi penontonnya. Film juga memiliki makna tersirat melalui simbol-simbol yang merepresentasikan suatu realitas, berasal dari ide kreatif kemudian dikonstruksi ke dalam realitas virtual yang digambarkan dalam film (Sobur, 2018:127).

Terdapat beberapa film yang mengangkat fenomena *Quarter Life Crisis* antara lain:

Tabel 1. 1 Film-Film dengan Unsur Quarter Life Crisis

No	Tahun	Film	Deskripsi
1	2009	<i>500 Days of Summer</i> (merdeka.com)	Menceritakan tentang Tom seorang laki-laki yang mengalami krisis saat hubungannya dengan wanita bernama Summer menjadi rumit. Summer memilih lelaki lain untuk dinikahi. Tom menjadi depresi dan mengubah pandangan tentang hidup, pekerjaan dan cintanya menjadi lebih matang. Ia belajar menerima keadaan dan berlaku sebagai seseorang yang dewasa.

2	2017	Mau Jadi Apa (liputan6.com)	Diambil dari kisah Soleh Solihun yang menjadi mahasiswa baru di Universitas Padjajaran. Tidak puas dengan pancapaiannya, ia justru galau setelah menjalani perkuliahan. Banyak keraguan akan masa depannya yang sebelumnya tak pernah ia rasa mulai muncul dan menghantui hari-hari Soleh. Lalu ia mempunyai ide untuk membuat majalah kampus. Namun banyak rintangan yang dilalui Soleh dan teman-temannya.
3	2020	<i>The King of Staten Island</i> (idntimes.com)	Menceritakan Pete Davidson seorang pemuda yang malas berusia 24 tahun yang tinggal bersama ibunya dan benar benar tidak memiliki tujuan. Ia menghabiskan waktu sehari-harinya dengan berkumpul bersama teman-temannya merokok dan bermimpi menjadi seniman tato. Namun sampai suatu saat ia menghadapi sebuah peristiwa yang memaksanya untuk mengambil langkah menjadi lebih baik.
4	2020	<i>Soul</i> (cnnindonesia.com)	Mengisahkan Joe seorang guru musik yang selalu bercita-cita sebagai musisi yang sangat menyukai jazz. Diujung penantiannya menjadi musisi, satu langkah lagi menuju kesuksesannya ia terjatuh dan ditarik ke dimensi menuju alam baka. ia tidak menerima takdirnya

			dan bertemu dengan 22, salah satu jiwa yang belum lahir dan tidak tertarik dengan dunia. Dalam perjalanannya ia perlahan menemukan jawaban atas pertanyaan terpenting dalam hidup ini.
--	--	--	--

Dari beberapa film pada tabel di atas, peneliti memilih film Soul sebagai film yang diteliti karena cara penyampaian film tersebut dapat memperluas gagasan agar fokus dan berpikir lebih dalam mengenai makna dan filosofi kehidupan. Film soul merupakan salah satu karya dari studio animasi pixar. Dari semua karyanya, Soul menjadi produk animasi keluarga yang lebih *segmented* atau dewasa. Soul menggambarkan perbedaan kehidupan di bumi dengan alam lain yang beda dari biasanya. Soul juga mendapatkan lebih dari 10 penghargaan dari beberapa nominasi acara penghargaan dunia, konflik dan simbol dari tokoh 22 (*Twentywo*) dapat menggambarkan kekhawatiran yang dialami oleh sebagian individu dewasa awal pada umur 22 tahun.

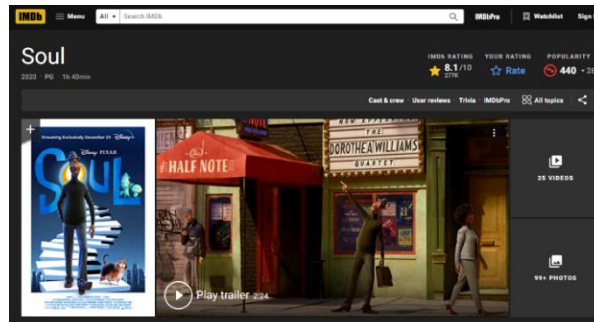


Gambar 1. 2 Poster Film Soul

Sumber: <https://movies.disney.id/soul> diakses tanggal 20 September pukul 19:01 tahun 2021

Film dengan genre animasi, komedi dan petualangan ini di sutradarai oleh Pete Docter, seorang sutradara yang menggarap film *Up*, *Monster Inc* dan *Inside Out* yang sangat sukses di pasaran. Film Soul diproduksi oleh Dana Murray dalam Pixar Animation Studio untuk Walt Disney Pictures. Menurut Sutradara film ini, yang dikutip dari CNN

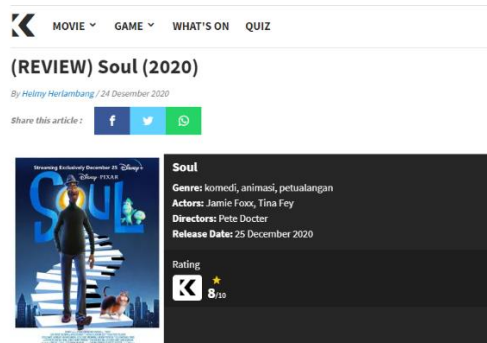
Indonesia Film ini layak ditonton bagi orang-orang yang bingung akan tujuan hidup mereka yang mengalami masa *Quarter Life Crisis*. Film ini akan membuka pikiran dengan cara sederhana dan bijaksana. Film Soul mendapatkan rating bagus dari beberapa website penilai film seperti:



Gambar 1. 3 Review IMDb

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt2948372/> diakses tanggal 20 September pukul 19:39 tahun 2021

Soul mendapatkan rating 8.1/10 dari IMDb. Rating tersebut didapatkan dari penilaian kritikus film professional dan juga para penonton yang menyaksikan film tersebut dan digabung jumlahnya sebanyak 277,481 orang penilai.

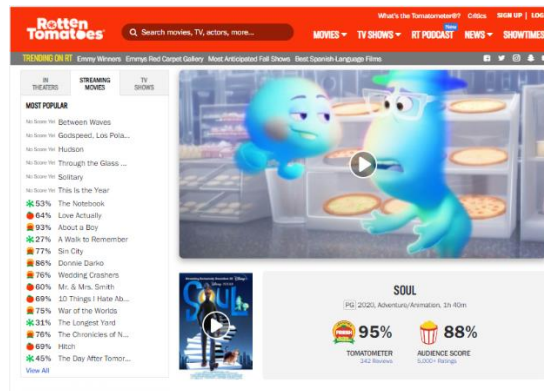


Gambar 1. 4 Review Kincir

Sumber: www.kincir.com diakses tanggal 20 September pukul 19:48 tahun 2021

Pada website Kincir.com film Soul mendapatkan Rating yang cukup tinggi yaitu 8/10. Menurut ulasan Kincir, Film Soul memiliki kisah perjalanan spiritual dengan konsep menarik, Animasi yang sangat memukau, backsound alunan musik Jazz yang sesuai

dengan momen, dan kisah hidup yang dibalut dengan momen komedi yang mampu menghibur penontonnya.



Gambar 1. 5 Review Rotten Tomatoes

Sumber: https://www.rottentomatoes.com/m/soul_2020 diakses tanggal 20 September pukul 19:50 tahun 2021

Dalam website Rotten Tomatoes yang terkenal sangat teliti dalam penilaian film, Soul mendapat rating tinggi yaitu sebesar 95% dari kritikus professional dan 88% penilaian dari audiense yang berjumlah lebih dari 5000 ratings.

Untuk menganalisis *Quarter Life Crisis* yang terkandung dalam film Soul melalui simbol dan tanda yang terdapat dalam film ini, peneliti menggunakan kajian semiotika John Fiske, karena peneliti memiliki ketertarikan pada gerakan tokoh, percakapan antar tokoh, lingkungan, serta dari segi sudut gambar kamera yang dapat mengartikan suatu hal dalam bentuk ekspresi. Dalam film Soul juga memiliki keunikan berdasarkan sudut pandang atau keteguhan yang terdapat dalam film ini dan itu semua dapat terjabarkan melalui kajian semiotika John Fiske yang terdiri dari realitas, representasi dan ideologi. Berdasarkan apa yang telah dijelaskan di atas, maka penulis mengambil judul penelitian **“Representasi *Quarter Life Crisis* dalam Film Soul”**.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas adalah bagaimana *Quarter Life Crisis* direpresentasikan oleh tokoh Joe Gardner dan 22 (twentytwo) dalam film Soul yang akan dianalisis dengan menggunakan semiotika John Fiske.

1.3 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana level realitas *Quarter Life Crisis* dalam film Soul?
2. Bagaimana level representasi *Quarter Life Crisis* dalam film Soul?
3. Bagaimana level ideologi *Quarter Life Crisis* dalam film Soul?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan yang ingin penulis capai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui level realitas *Quarter Life Crisis* dalam film Soul.
2. Untuk mengetahui level representasi *Quarter Life Crisis* dalam film Soul.
3. Untuk mengetahui level ideologi *Quarter Life Crisis* dalam film Soul.

1.5 Manfaat dan Kegunaan Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi perkembangan penelitian serta memberikan manfaat dan juga informasi bagi penelitian yang berkaitan dengan program studi ilmu komunikasi, khususnya mengenai representasi *Quarter Life Crisis* sebuah film animasi dengan menggunakan metode analisis semiotika.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi wawasan dan bertujuan memberikan pandangan tentang sisi yang terkandung dalam sebuah film animasi yang memiliki pesan bahwa fase *Quarter Life Crisis* dalam kehidupan harus diatasi dengan bijak sebagaimana yang terkandung dalam film Soul ini.

1.6 Periode dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan september 2021. Penelitian dimulai dengan mengamati fenomena yang terjadi kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data dan disusul penyusunan data hingga mendapat kesimpulan penelitian.

Tabel 1. 2 Waktu dan Periode Penelitian

No	Tahapan Kegiatan	Bulan								
		Sept 2021	Okt 2021	Nov 2021	Des 2021	Jan 2022	Feb 2022	Mar 2022	Apr 2022	Mei 2022
1	Mencari topik dan informasi awal hal yang ingin dibahas									
2	Pencarian data dan informasi untuk penelitian									
3	Penyusunan proposal skripsi									
4	<i>Desk Evaluation</i>									
5	Revisi seminar proposal									
6	Pengumpulan data, menyusun hasil dan pembahasan penelitian									
7	Penarikan kesimpulan dan saran penelitian									
8	Sidang skripsi									
9	Revisi skripsi									