

**PERANCANGAN ‘GANG QLC’ SEBAGAI WAHANA  
REFLEKSI DEWASA MUDA**

**SKRIPSI**

**ALVITA AGRIPINA**

**20210060084**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
AGUSTUS 2025**

**PERANCANGAN ‘GANG QLC’ SEBAGAI WAHANA  
REFLEKSI DEWASA MUDA**

**SKRIPSI**

**ALVITA AGRIPINA  
20210060084**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN**

**SUKABUMI**

**AGUSTUS 2025**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN ‘GANG QLC’ SEBAGAI  
WAHANA REFLEKSI DEWASA MUDA

NAMA : ALVITA AGRIPINA

NIM : 20210060084

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 15 Agustus 2025



ALVITA AGRIPINA

Penulis

## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN ‘GANG QLC’ SEBAGAI WAHANA  
REFLEKSI DEWASA MUDA  
NAMA : ALVITA AGRIPINA  
NIM : 20210060084

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada Sidang Skripsi tanggal 27 Mei. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 15 Agustus 2025

Pembimbing I



Irni Resmi Apriyanti M. DS

NUPTK. 5748762663231082

Ketua Pengaji



Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn

NIDN. 0430109501

PLH. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Pembimbing II



Irving Gustaf Salim S. Pd., M. Ds

NUPTK. 3542776677130052

Ketua Program Studi



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0431088506

Ir. Paikun, S T., M.T., IPM. ASEAN Eng.

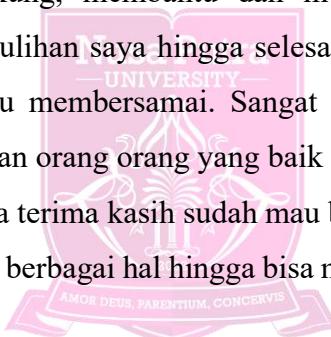
NIDN. 0402037401

## **PERUNTUKAN**

Alhamdullilah puji syukur kepada Allah SWT yang telah mengizinkan dan memampukan saya untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai. Karya ini saya persembahkan untuk ibu saya tercinta yang sudah memberikan dukungan penuh baik dari moril dan materiil, juga kepada bapa Muji yang juga memberikan dukungan materiil untuk Pendidikan saya hingga selesai. Tak lupa juga untuk kaka saya tersayang yang sudah memberikan dukungan dan meyakinkan saya atas apa yang sudah saya kerjakan.

Kepada Fachrurrozi Rosyadi terima kasih banyak atas segala bantuan dan apresiasi yang telah diberikan penuh kepada saya selama saya menjalani perkuliahan ini, juga kepada sahabat seperjuangan saya Andi, Amay, Qqi, Aulia, Fifi yang sudah mendukung, membantu dan meyakinkan saya untuk terus menjalani perjalanan perkuliahan saya hingga selesai, begitu juga kepada ka Puri dan ka Wawa yang selalu bersama. Sangat amat bersyukur Allah selalu memberikan lingkungan dan orang-orang yang baik dan mendukung.

Dan untuk diri saya terima kasih sudah mau bertahan dan berjuang sampai di titik ini, sudah melewati berbagai hal hingga bisa menyelesaikan pendidikan ini.



## ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari fenomena *quarter-life crisis* (QLC) yang kerap dialami oleh individu dewasa muda berusia 18–30 tahun, ditandai dengan kebingungan arah hidup, kecemasan masa depan, dan krisis identitas. Kota Sukabumi, sebagai konteks penelitian, memiliki program pemerintah untuk mendukung kebahagiaan dan kesehatan mental warganya, yang sejalan dengan konsep pameran sebagai media refleksi. Penelitian ini bertujuan merancang konsep dan visual pameran “Gang QLC” sebagai wahana refleksi bagi dewasa muda yang sedang mengalami QLC. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pengumpulan data primer melalui wawancara, observasi, dan kuesioner, serta data sekunder melalui studi literatur. Analisis dilakukan dengan metode SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman perancangan. Hasil penelitian menghasilkan rancangan pameran dengan pendekatan naratif ruang zigzag yang dibagi menjadi empat zona: kebingungan, tekanan, refleksi, dan harapan, dilengkapi identitas visual, media promosi, serta simulasi visual 3D. Kesimpulannya, “Gang QLC” mampu menawarkan pengalaman ruang yang mendukung refleksi diri, menghubungkan pesan emosional dengan isu QLC, dan berpotensi menjadi media kreatif yang relevan bagi audiens target.

**Kata kunci:** Desain, Ilustrasi, *Quarter Life Crisis*, Refleksi, Wahana.

## ABSTRACT

*This study originates from the phenomenon of the quarter-life crisis (QLC), commonly experienced by young adults aged 18–30, characterized by life-direction confusion, future anxiety, and identity crisis. Sukabumi City, as the research context, has government programs promoting citizens' happiness and mental health, aligning with the concept of exhibitions as a medium for reflection. This research aims to design the concept and visual identity of "Gang QLC" exhibition as a reflective space for young adults undergoing QLC. A qualitative method was employed, with primary data collected through interviews, observations, and questionnaires, and secondary data obtained from literature review. The analysis used the SWOT method to identify strengths, weaknesses, opportunities, and threats in the design process. The results produced an exhibition design with a zigzag narrative space divided into four zones: confusion, pressure, reflection, and hope, supported by visual identity, promotional media, and 3D visual simulation. In conclusion, "Gang QLC" offers a spatial experience that supports self-reflection, connects emotional messages with QLC issues, and has the potential to serve as a relevant creative medium for its target audience.*

**Keywords:** Design, Illustration, Quarter Life Crisis, Reflection, Rides

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN GANG QLC SEBAGAI WAHANA REFLEKSI DEWASA MUDA” Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai bukti bahwa penulis sudah menyelesaikan karya dan menjadi salah satu persyaratan untuk mencapai sarjana Desain Komunikasi Visual.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada :

1. Allah SWT dzat yang maha segalanya yang telah mengizinkan serta memampukan saya.
2. Ibu saya tersayang atas dukungan moril dan materiil yang selalu diberikan kepada saya untuk menunjang Pendidikan ini hingga selesai, begitu juga kepada Kitra Kirana Oktafara yaitu kaka saya yang selalu meyakinkan dan mengapresiasi karya yang saya buat. Bapa Muji yang juga turut membantu menyelesaikan administrasi perkuliahan saya hingga selesai.
3. Dosen pembimbing 1 Ibu Irni Resmi Apriyanti M. DS yang sabar untuk terus membimbing saya, banayak hal yang saya baru ketahui setelah banyak berdiskusi dengan beliau. Juga dosen pembimbing 2 saya ka Irving Gustaf Salim S. Pd., M. Ds yang sudah mempermudah masa bimbingan saya hingga selesai.
4. Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si, MM, Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.S dan jajarannya.
5. Fachrurrozi Rosyadi yang selalu mau sabar dan tulus untuk membantu saya menyelesaikan tugas tugas perkuliahan serta selalu mengapresiasi apapun yang saya kerjakan.
6. Andi, Amay, Aulia, Qiqi, Fifi, ka Puri dan ka Wawa sahabat sahabatku tersayang yang selalu ada mulai dari semester 1 hingga semester akhir dan selalu turut berperan di moment moment penting perkuliahan ini.

7. Spotify sudah selalu membersamai di segala moment naik turunnya kehidupan perkuliahan ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 15 Agustus 2025

**Alvita Agripina**  
Penulis



---

## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

### **TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alvita Agripina

NIM : 20210060084

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas NusaPutra Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“PERANCANGAN ‘GANG QLC’ SEBAGAI WAHANA REFLEKSI DEWASA MUDA”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal :



## DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Perancangan .....	6
1.5 Manfaat Perancangan .....	6
1.6 Kerangka Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	8
2.1 Definisi Judul .....	8
2.2 Quarter Life Crisis (QLC) .....	8
2.2.1 Fase Quarter Life Crisis .....	8
2.2.2 Faktor-faktor Penyebab Quarter Life Crisis .....	11
2.3 Pameran .....	15
2.4 Branding .....	23
2.4.1 Elemen Elemen Branding.....	23
2.5 Copywriting.....	24
2.6 Gaya Hidup .....	26
2.6.1 Faktor Faktor Gaya Hidup.....	26
2.6.2 Indikator Gaya Hidup.....	27
2.7 Ilustrasi .....	Error! No bookmark name given.
2.7.1 Peran Ilustrasi .....	Error! No bookmark name given.
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>	31
3.1 Metodologi Penelitian .....	31
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	31
3.2.1 Pengumpulan Data Primer.....	32
3.2.2 Pengumpulan Data Sekunder .....	35
3.3 Metode Analisis Data .....	38
3.3.1 Analisis SWOT.....	39
3.4 Objek Perancangan.....	42
3.4.1 Identitas Visual Pameran.....	43
3.4.2 Desain Ruang & Tata Letak Pameran .....	44
3.4.3 Media Visual dan Display .....	45
3.4.4 Media Pendukung Promosi .....	45
3.4.5 Output Fisik.....	46
3.5 Metode dan Konsep Perancangan.....	46

3.5.1 Metode Perancangan .....	46
3.5.2 Konsep Perancangan.....	48
3.6 Hasil Perancangan .....	50
3.7 Alat, Bahan, dan Teknik.....	51
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
4.1 Hasil Perancangan .....	54
4.1.1. Penjaringan Ide Bentuk .....	54
4.1.2. Pengembangan Layout Desain Awal.....	55
4.1.3. Pengembangan Desain Mendalam .....	57
4.2 Studi Branding.....	64
4.2.2 Media Promosi dan Strategi Penyebaran.....	67
4.2.3 Relevansi Branding dengan Kebutuhan Pengguna.....	69
4.3 Studi Naratif .....	69
4.3.2 Alur Perjalanan Pengunjung.....	74
4.3.3 Relevansi Naratif dengan Kebutuhan Pengguna .....	74
4.4 Studi Visual Aplikasi.....	75
4.4.1 Moodboard dan Imageboard.....	76
4.4.2 Layout Zona Pameran .....	79
4.4.3 Desain Lukisan dan Makna Emosional .....	82
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran .....	89



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Posisi Label Karya.....	21
Gambar 2.2 Pola sirkulasi pengunjung.....	23
Gambar 3.1 <i>Quarter Life Crisis 20 Something Art Show</i> .....	47
Gambar 3.2 <i>Behind Those Eyes</i> .....	48
Gambar 4.1 Sketsa keseluruhan layout pameran.....	55
Gambar 4.2 Sketsa Pola Visual untuk Pameran Gang QLC .....	56
Gambar 4.3 Sketsa Pola Visual untuk Pameran Gang QLC .....	57
Gambar 4.4 Sketsa Pola Visual untuk Pameran Gang QLC .....	57
Gambar 4.5 Sketsa Pola Visual untuk Pameran Gang QLC .....	58
Gambar 4.6 Sketsa Pola Visual untuk Pameran Gang QLC .....	58
Gambar 4.7 Sketsa Pola Visual untuk Pameran Gang QLC .....	59
Gambar 4.8 Sketsa Ilustrasi Visual untuk Pameran Gang QLC.....	60
Gambar 4.9 Sketsa Ilustrasi Visual untuk Pameran Gang QLC.....	61xi

Gambar 4.10 Logo.....	63
Gambar 4.11 Skema Warna Zona 1 (Ekspetasi) .....	63
Gambar 4.12 Skema Warna Zona 2 (Overthinking).....	64
Gambar 4.13 Skema Warna Zona 3 (Penerimaan).....	64
Gambar 4.14 Tipografi .....	64
Gambar 4.15 Sign.....	65
Gambar 4.16 Poster .....	66
Gambar 4.17 Zona Kebingungan (Ekspektasi) .....	69
Gambar 4.18 Zona Tekanan (Overthinking) .....	70
Gambar 4.19 Zona Harapan (Penerimaan).....	71
Gambar 4.20 Moodboard dan Imageboard.....	894
Gambar 4.21 Moodboard dan Imageboard Zona 1 .....	75
Gambar 4.22 Moodboard dan Imageboard Zona 2 .....	76
Gambar 4.23 Moodboard dan Imageboard Zona 3 .....	77
Gambar 4.24 Layout Zona Pameran.....	78
Gambar 4.25 Desain 3D Layout Pameran.....	78
Gambar 4.26 Lukisan Zona Kebingungan (Ekspektasi).....	81
Gambar 4.27 Lukisan Zona Tekanan (Overthinking).....	82
Gambar 4.28 Lukisan Zona Harapan (Penerimaan) .....	83



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan buku *Survive Menghadapi Quarter Life Crisis* karya Efnie Indrianie, *Quarter Life Crisis* (QLC) merupakan masa transisi dari remaja menuju dewasa, yaitu kondisi seseorang dihadapkan pada keharusan untuk mengambil keputusan penting dan memikul tanggung jawab dengan penuh komitmen. Istilah QLC pertama kali diperkenalkan oleh Alexander Robbins dan Abby Wilner pada tahun 2001. Konsep ini muncul dari kegelisahan dan kebingungan yang dialami Wilner saat berjuang menyelesaikan pendidikannya. Mereka kemudian meneliti fenomena ini pada pemuda di Amerika dan memperkenalkan istilah "twenty something" untuk menggambarkan generasi muda yang baru saja meninggalkan zona nyaman dan mulai menghadapi realitas seperti bekerja dan membangun keluarga. Robbins dan Wilner mendokumentasikan temuan mereka dalam buku *Quarter Life Crisis: The Unique Challenge in Your Twenties*.

Sementara itu, Dr. Olivia Robinson mengembangkan pemahaman lebih dalam mengenai QLC dengan membaginya ke dalam empat fase, yaitu: fase merasa terjebak, fase kesadaran untuk berubah, fase membangun kehidupan yang baru, dan fase membentuk komitmen baru. Pandangan ini diangkat dari artikel *The Musing Mind*.

Dalam artikel *Verywell Mind* berjudul *Surviving Your Quarter Life Crisis: Strategies and Support*, disebutkan bahwa fase QLC kerap disertai dengan gejala stres, *overthinking*, dan kecemasan yang datang tanpa sebab yang jelas. Menurut Federasi Kesehatan Mental Dunia, situasi ini dapat mempengaruhi kesehatan mental para dewasa muda. Data dari Biro Komunikasi dan Pelayanan Publik Kementerian Kesehatan RI tahun 2023 menunjukkan bahwa sekitar 6,1% penduduk Indonesia yang berusia 15

tahun ke atas mengalami gangguan kesehatan mental. Di Kota Sukabumi sendiri, berdasarkan Profil Kesehatan Daerah, tercatat ada 493 orang yang mengalami gangguan kesehatan mental berat. Menurut Dr. Khamelia Malik dari Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI), gangguan mental seringkali terjadi akibat ketidakmampuan individu dalam mengelola emosi dan perilaku. Hal ini menegaskan bahwa QLC banyak dialami oleh mereka yang berada pada fase dewasa awal.

Pada buku Efnie Indrianie tersebut juga dicantumkan beberapa pengalaman pribadi individu yang sedang menghadapi QLC. Sebagian besar dari mereka mengaku merasa bingung dalam menentukan arah dan tujuan hidup, yang kemudian menimbulkan krisis identitas dan ketidakpastian. Kondisi ini seringkali muncul ketika seseorang merasa bahwa gaya hidup yang dijalani tidak merepresentasikan jati diri mereka atau tidak sesuai dengan ekspektasi sosial. Menurut Kotler dan Keller (2016), gaya hidup merupakan pola perilaku seseorang yang tercermin dari aktivitas, minat, dan pandangan hidupnya, yang berperan dalam membentuk identitas diri, baik secara individu maupun sosial.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk menghadapi QLC adalah dengan menciptakan kebahagiaan diri. Meskipun terdengar sederhana, menemukan kebahagiaan dalam diri bukanlah hal yang mudah, karena hal-hal kecil dalam hidup dapat dengan cepat memengaruhi suasana hati. Biasanya, bagi mereka yang tengah mengalami QLC, perasaan khawatir terhadap masa depan dan kebingungan tentang langkah awal seringkali menjadi pemicu perasaan tidak bahagia. Oleh sebab itu, membangun kebahagiaan sederhana seperti melakukan interaksi sosial sangat dianjurkan bagi mereka yang berada pada fase ini. Semua pandangan tersebut disampaikan dalam buku *Survive Menghadapi Quarter Life Crisis* karya Efnie Indrianie.

Melalui akun Instagram pemkotsukabumi, Pemerintah Kota Sukabumi dalam peringatan HUT Kota Sukabumi ke-110 mengusung tema “Menuju Sukabumi Bahagia Lahir dan Batin”, yang salah satu harapannya adalah

peningkatan kualitas pendidikan dan kesehatan. Selain itu, dalam *Rencana Pencapaian Kota Sukabumi Bahagia dan Sejahtera* yang disampaikan oleh Wali Kota H. Ayep Zaky pada Musda LII, pemerintah menegaskan komitmennya untuk membangun lingkungan yang dapat mendukung kesehatan serta menciptakan kebahagiaan bagi warganya, sebagaimana tertuang dalam artikel KDP Kota Sukabumi tahun 2025.

Berdasarkan artikel Suara.com tahun 2024, karya M.Reza Sulaiman berjudul “3 Manfaat Mengunjungi Pameran Seni bagi Kesehatan Mental”, kunjungan ke pameran seni dapat mengurangi stres dan meningkatkan rasa bahagia. Penelitian mengungkapkan bahwa kadar hormon stres (kortisol) pengunjung menurun setelah mengunjungi galeri dibandingkan sebelumnya, dan studi lain menunjukkan pengunjung merasa lebih puas dan gembira pasca kunjungan. Menurut buku “Menimbang Ruang Menata Rupa”, pameran adalah sarana yang menyatukan beragam elemen dalam ruang besar untuk tujuan tertentu. Pameran berfungsi sebagai media dialog dengan atau antar penonton untuk menetapkan nilai-nilai dan memengaruhi hubungan sosial. Selain itu, pameran menjadi alat bagi seniman atau kurator untuk mempertanggungjawabkan dan memamerkan karya kreatif mereka kepada khalayak, Dalam konteks pendidikan dan apresiasi seni rupa, disebutkan bahwa kegiatan pameran seni rupa ialah wahana dalam menumbuhkembangkan apresiasi terhadap karya seni. Pernyataan ini sangat penting: wahana berdiri sebagai alat komunikasi visual dan edukatif, yang juga mencakup aspek pameran sebagai mekanisme penyampaian yang efektif.

Selain itu, beberapa data menunjukkan bahwa sebelumnya telah diselenggarakan pameran yang mengangkat tema *Quarter Life Crisis* dan kesehatan mental. Salah satunya berasal dari akun Instagram

quarterlifecrisisartshow yang mengadakan pameran seni bertajuk *Quarter Life Crisis: A 20-Something Art Show*. Pameran ini berlangsung di Echo Street NW, Atlanta, Amerika Serikat pada tanggal 4 hingga 12 April 2025. Selain itu, menurut artikel dari *Kompas.com* pada tahun 2023, di Bandung juga pernah diselenggarakan pameran yang menyoroti isu kesehatan mental pada kalangan muda. Pameran tersebut bertajuk *Redmiller Experience: Behind Those Eyes*, merupakan pameran tunggal dari seniman internasional asal Bandung, Peter Rhian, yang digelar di *Grey Art Gallery*, Kota Bandung, Jawa Barat. Pameran ini bertujuan mengajak generasi muda untuk kembali merenungkan dan merefleksikan jati diri mereka.

Victor Turner dalam bukunya *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure* (1969) menjelaskan bahwa pengalaman kolektif dalam sebuah pameran atau ritual dapat menciptakan ruang yang memungkinkan terjadinya refleksi dan transformasi sosial. Konsep dialogisme dari Mikhail Bakhtin yang diuraikan dalam *The Dialogic Imagination* (1981) juga relevan untuk menggambarkan pameran sebagai wadah refleksi di mana berbagai pandangan dan perspektif dapat saling berinteraksi, membentuk ruang dialog yang mendorong pemikiran kritis. Philip Hughes dalam bukunya *Exhibition Design: An Introduction* mengemukakan bahwa tata letak pameran berperan penting dalam memengaruhi pengalaman pengunjung dan mampu menciptakan ruang yang kondusif untuk refleksi. Sementara itu, konsep refleksi sendiri pertama kali dikembangkan oleh John Dewey pada tahun 1916, yang mendefinisikannya sebagai proses berpikir yang aktif dan terstruktur untuk mengevaluasi ide, pengalaman, dan pemahaman yang dimiliki. Pernyataan ini dikutip dari artikel *NursingAnswers* (2020).

Berdasarkan data-data yang sudah didekripsikan di atas, maka perancangan pameran “Gang QLC” menghasilkan beberapa fakta bahwa, pemuda di Indonesia khususnya di Sukabumi sebagian sedang mengalami fase *Quarter Life Crisis*, dengan adanya program pemerintah untuk membahagiakan warga Sukabumi sangat berkesinambungan dengan cara

untuk melewati fase *QLC* itu dengan menciptakan kebahagian salah satu caranya yaitu dengan menghadiri pameran, oleh karena itu penelitian “Perancangan *Gang QLC* Sebagai Wahana Refleksi Dewasa Muda” dapat dijadikan salah satu alternatif media refleksi untuk individu yang mengalami *Quarter Life Crisis*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan terapan. Tujuan penelitian ini adalah merancang konsep wahana dan visual wahana.

Untuk memperkuat landasan wahana, maka dalam penelitian ini memerlukan teori-teori, diantaranya teori *Quarter Life Crisis* (*QLC*), teori pameran, teori *branding*, teori *copywriting*, dan teori gaya hidup agar penelitian ini dapat tercapai.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah yang diangkat dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang konsep pameran “*Gang QLC*” yang dapat menjadi wahana refleksi bagi dewasa muda?
2. Bagaimana merancang visual pameran yang dapat mendukung pengalaman emosional pengunjung dalam pameran?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang akan menjadi fokus, antara lain:

1. Perancangan ditujukan untuk individu dewasa muda dalam rentang usia 18–30 tahun yang mengalami fase *quarter-life crisis* dan difokuskan pada pembuatan konsep pameran.
2. Perancangan ini mencakup pembuatan elemen *visual branding*, seperti logo, tipografi, warna, *tagline*, dan identitas visual lainnya seperti poster, dan *sign system*.

3. Ruang pamer yang dirancang berbentuk visual 3D dengan pendekatan ruang imajinatif, dan tidak diwujudkan dalam bentuk pameran fisik aktual.
4. Penelitian tidak membahas secara mendalam aspek psikologis atau terapeutik dari *quarter-life crisis*, tetapi menitikberatkan pada pendekatan visual dan desain.
5. Wahana pada penelitian ini tidak terikat oleh waktu dan tempat. Titik fokus pameran ini adalah konsep, visual 3D, *branding* dan *copywriting*.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang konsep pameran "*Gang QLC*" yang mampu menjadi ruang refleksi bagi dewasa muda yang sedang mengalami fase *quarter-life crisis*, mendekripsikan ruang dan visual yang relevan dengan individu yang mengalami *Quarter Life Crisis*.
2. Merancang visual pameran yang mampu memperkuat identitas pameran.



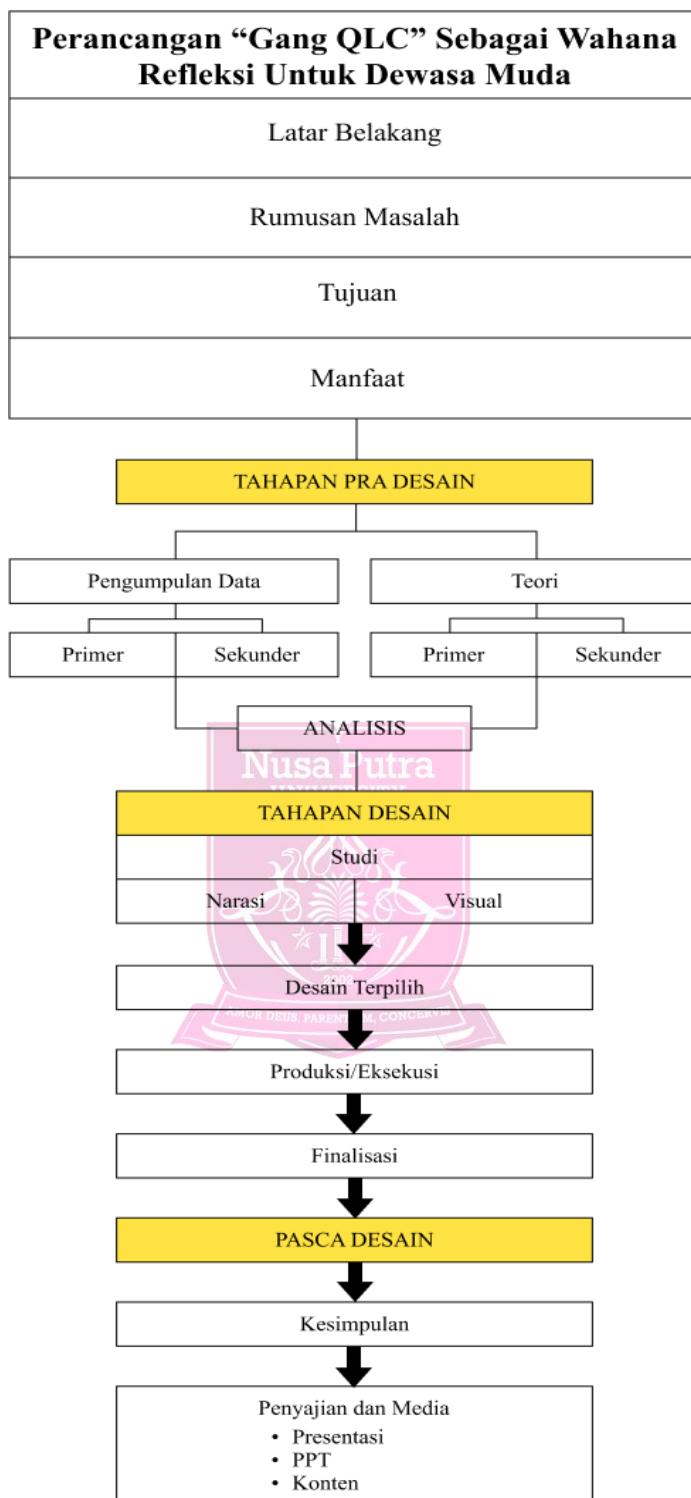
#### **1.5 Manfaat Perancangan**

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mendekripsikan pengalaman individu yang mengalami fase *Quarter Life Crisis* melalui ruang dan visual yang relevan untuk pameran.
2. Menghasilkan konsep wahana.

#### **1.6 Kerangka Penelitian**

##### 1.1 Kerangka Penelitian



Sumber: Olahan Peneliti

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan rancangan konseptual pameran “Gang QLC” yang dirancang sebagai media refleksi psikologis bagi dewasa muda yang mengalami atau berpotensi menghadapi Quarter-Life Crisis (QLC). Berdasarkan hasil pengumpulan data primer melalui kuesioner terhadap 30 responden (80% perempuan usia 21–30 tahun, 30% mahasiswa) serta wawancara mendalam dengan narasumber ahli di bidang psikologi dan desain komunikasi visual, ditemukan bahwa mayoritas responden menunjukkan gejala signifikan QLC, seperti kebingungan arah hidup (83.3%), kecemasan terhadap masa depan (93.3%), dan keraguan pada pilihan hidup. Faktor pemicu utama meliputi tekanan sosial dari media digital (83.3% responden terpengaruh), ekspektasi keluarga, budaya perbandingan sosial, serta tantangan transisi dari masa studi ke dunia kerja.

Hasil analisis menggunakan 5W+1H memetakan karakteristik fenomena QLC, sedangkan analisis SWOT mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang memengaruhi strategi perancangan pameran. Kekuatan utama terletak pada relevansi isu QLC dengan kehidupan audiens target dan peluang yang ditunjang oleh meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap isu kesehatan mental. Namun, keterbatasan implementasi fisik yang masih berupa maket dan desain 3D, serta keterbatasan sumber daya, menjadi tantangan yang perlu diantisipasi. Ancaman lainnya termasuk risiko

rendahnya minat pengunjung dan persaingan dengan pameran bertema serupa di kota besar.

Elemen visual pameran dirancang untuk menjawab kebutuhan pengguna yang diidentifikasi dalam penelitian, seperti media yang memfasilitasi refleksi diri (46.7% responden), visual yang merepresentasikan kondisi emosional (86.7% tertarik pada pameran terapeutik), serta alur narasi yang jelas dan intim. Warna, pencahayaan, dan audio ambient di setiap zona disusun untuk mencerminkan tahapan emosional QLC: Zona Kebingungan, Zona Tekanan, Zona Refleksi, dan Zona Harapan, yang dirancang satu arah dengan transisi visual dari redup ke cerah sebagai simbol perjalanan dari tekanan menuju penerimaan diri. Validasi dari narasumber ahli menunjukkan kesesuaian desain dengan kebutuhan psikologis audiens, meskipun disarankan penambahan elemen interaktif seperti layar sentuh dan panduan journaling untuk memperkuat keterlibatan.

Hasil pengujian menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi (86.7%) dan respons positif pada zona refleksi (83.3%) serta harapan (90%), yang dianggap paling relevan dengan kebutuhan audiens. Pameran ini juga mendapat evaluasi positif sebagai wahana terapeutik, motivasional, dan edukatif, dengan rata-rata kepuasan visual 82.5%. Beberapa rekomendasi perbaikan meliputi penambahan elemen taktil, aktivitas berbasis sentuhan di zona refleksi, serta lokakarya keterampilan di zona harapan untuk memperkuat aspek motivasional bagi responden yang cenderung memilih produktifkan diri (16.7%).

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pameran “Gang QLC” tidak hanya relevan secara tematik tetapi juga berbasis bukti (evidence-based design) dengan dukungan data kualitatif dan kuantitatif. Konsep yang dihasilkan mampu menjadi sarana refleksi emosional, edukasi psikologis, dan dukungan sosial bagi dewasa muda, khususnya perempuan usia 21–30 tahun yang rentan terhadap QLC. Rancangan ini bersifat kontekstual, adaptif, dan memiliki potensi implementasi luas apabila dikembangkan dengan dukungan elemen interaktif dan pendanaan yang memadai di masa mendatang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, berikut adalah saran yang diarahkan untuk kebutuhan akademis guna memperluas dan memperdalam pemahaman tentang *Quarter Life Crisis*:

1. Perluasan Sampel dan Konteks Geografis: Penelitian lanjutan perlu melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam dari berbagai wilayah di Indonesia, atau bahkan secara internasional, untuk menguji generalisasi temuan. Variasi konteks budaya, sosial, dan ekonomi dapat memberikan wawasan tentang perbedaan pengalaman *Quarter Life Crisis* di berbagai populasi.
2. Desain Penelitian Longitudinal: Mengadopsi pendekatan longitudinal akan memungkinkan peneliti untuk melacak perkembangan *Quarter Life Crisis* seiring waktu, seperti fluktuasi kecemasan masa depan, kebingungan identitas, atau perubahan strategi *coping*. Pendekatan ini dapat mengungkap dinamika temporal dan pola perkembangan fenomena ini.

3. Eksplorasi Variabel Tambahan: Penelitian lanjutan dapat memasukkan variabel psikologis tambahan, seperti ketahanan (*resilience*), kepuasan hidup, atau tingkat stres, untuk memahami hubungan kausal antara faktor internal dan eksternal dalam *Quarter Life Crisis*. Pendekatan ini dapat menggunakan model struktural untuk menguji hubungan antarvariabel.
4. Validasi Instrumen Penelitian: Untuk mengatasi potensi *response bias* pada data *self-reported*, penelitian lanjutan perlu mengembangkan dan memvalidasi instrumen kuesioner yang lebih robust, seperti skala *Quarter Life Crisis* yang spesifik. Pengujian reliabilitas dan validitas instrumen dapat meningkatkan akurasi pengukuran.
5. Studi Eksperimental untuk Intervensi: Penelitian eksperimental dengan kelompok kontrol dapat dilakukan untuk menguji efektivitas intervensi berbasis *Quarter Life Crisis*, seperti lokakarya *journaling* atau program literasi digital. Studi ini dapat membandingkan dampak intervensi terhadap kelompok yang terpapar (misalnya, pengunjung pameran "Gang QLC") dan kelompok kontrol yang tidak terpapar.
6. Integrasi Teori Psikologis: Penelitian mendatang dapat lebih lanjut mengintegrasikan teori psikologis, seperti teori perkembangan identitas Erikson atau teori stres dan *coping* Lazarus, untuk memperdalam analisis *Quarter Life Crisis*. Pendekatan ini dapat menghasilkan model teoretis yang lebih komprehensif tentang fenomena ini.

Saran-saran ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan metodologis dan temporal penelitian ini, sekaligus memperluas kontribusi ilmiah dalam memahami *Quarter Life Crisis*. Dengan memperluas cakupan sampel, mengadopsi desain longitudinal, dan mengintegrasikan analisis statistik serta

teori psikologis, penelitian lanjutan dapat menghasilkan wawasan yang lebih mendalam dan generalisasi yang lebih kuat. Hasilnya dapat memperkaya literatur tentang *emerging adulthood* dan mendukung pengembangan intervensi berbasis bukti untuk meningkatkan kesejahteraan mental dewasa muda.



## DAFTAR PUSTAKA

Aaker, D. (2014). Membangun merek yang kuat (A. Baderi, Trans.). Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.

Allison, B. (2010). Di antara sesuatu dan ketiadaan: Eksplorasi krisis seperempat abad dan kepuasan hidup di kalangan mahasiswa pascasarjana (Master's thesis). Available from ProQuest Dissertations and Theses database. (UMI No. 1484631).

Alfaruqy, M. Z., & Indrawati, E. S. (2023). Pengalaman bangkit dari krisis seperempat abad: Studi fenomenologi. *Jurnal Psikologi*, 22(1), 57–68. doi:10.14710/jp.22.1.57-68

Bakhtin, M. (1981). *Imajinasi dialogis: Empat esai*. Austin, TX: University of Texas Press.

Belcher, M. (1991). *Pameran di museum*. Leicester, United Kingdom: Leicester University Press.



Efnie Indrianie. (n.d.). *Bertahan menghadapi krisis seperempat abad*. N.p.: N.p.

Hughes, P. (2015). *Desain pameran: Pengantar* (2nd ed.). London, United Kingdom: Laurence King Publishing.

Jefkins, F. (1996). *Periklanan* (3rd ed.). Jakarta, Indonesia: Erlangga.

Keller, K. L. (2012). *Manajemen strategis merek*. Jakarta, Indonesia: Erlangga.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Manajemen pemasaran* (B. Sabran, Trans., 15th ed.). Jakarta, Indonesia: Erlangga.

Mandey, S. L. (2009). Pengaruh gaya hidup terhadap keputusan pembelian konsumen. *Jurnal Manajemen*, 6(1), 92–100.

Praharsa, N. F., Tear, M. J., & Cruwys, T. (2017). Stressful life transitions and wellbeing: A comparison of the stress buffering hypothesis and the social identity

model of identity change. *Psychiatry Research*, 247, 265–275.  
doi:10.1016/j.psychres.2016.11.039

Qumillaila, A. A. P. (2020). Perancangan pameran Museum Gubug Wayang (Undergraduate thesis). Universitas Internasional Semen Indonesia, Gresik, Indonesia.

Robbins, A., & Wilner, A. (2001). Krisis seperempat abad: Tantangan unik kehidupan di usia dua puluhan. New York, NY: Penguin Putnam Inc.

Santosa. (2002). Teori-teori kekerasan. Jakarta, Indonesia: PT Ghalia Indonesia.

Setiadi, N. J. (2008). Perilaku konsumen (Rev. ed.). Jakarta, Indonesia: Kencana.

Susanto, M. (2004). Menimbang ruang menata rupa: Wajah dan tata pameran seni rupa. Yogyakarta, Indonesia: Galang Press.

Turner, V., & Turner, E. (1969). Proses ritual: Struktur dan anti-struktur. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Verywell Mind. (2023). Mengatasi krisis seperempat abad: Strategi dan dukungan. Retrieved January 16, 2024, from <https://www.verywellmind.com/surviving-your-quarter-life-crisis7642328#citation-1>

Wheeler, A. (2017). Merancang identitas merek. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons Inc